

PREMIERA MIESIĄCA THAT DRAGON, CANCER

PIXEEL

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

INSIDE

Torment: Tides of Numenera
Nowy Gothic
Sébastien Loeb Rally Evo
Pierwsza wojna konsolowa
Dragon's Dogma: Dark Arisen
Shiny Entertainment
NES: wielkie tytuły
L.A. Noire
Bracia Oliver

JOHN ROMERO
TO ON PRZYNIÓSŁ ZAGŁADĘ

DOOM

LABIRYNTY I DEMONY

pixel-magazine.com

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

0 1 >

12



9 772391 796602

CENA 14,50zł (w tym 8% VAT)
2/02/2016/LUTY

PREMIERA MIESIĄCA THAT DRAGON, CANCER

PIXEEL

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

INSIDE

Torment: Tides of Numenera
Nowy Gothic
Sébastien Loeb Rally Evo
Pierwsza wojna konsolowa
Dragon's Dogma: Dark Arisen
Shiny Entertainment
NES: wielkie tytuły
L.A. Noire
Bracia Oliver

JOHN ROMERO
TO ON PRZYNIÓSŁ ZAGŁADĘ

DOOM

LABIRYNTY I DEMONY

pixel-magazine.com

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

0 1 >

12



9 772391 796602

CENA 14,50zł (w tym 8% VAT)
2/02/2016/LUTY

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)

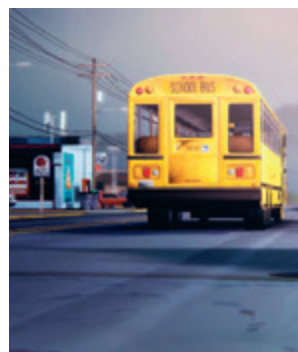
Save up to \$700 before February 3
Save up to \$300 between February 4–March 9



Dzień dobry

PRZYNIĘŚCIE MI GŁOWĘ PONGA

■ Micz



Urodziłem się dokładnie trzy miesiące po premierze Ponga i udało mi się załapać na rozgrywaną w epoce partyjkę wirtualnego tenisa na czarno-białym odbiorniku marki ametyst.

To mógł być 1983 rok. Kolega zaprezentował na urodzinach sprzęt, którego marki nie jestem w stanie dziś ustalić, ale jak patrzę na zdjęcia Home Ponga, to było coś większego - zapewne jakaś niemiecka podróbka. Poodbijaliśmy trochę piłkę, posłuchaliśmy denerwujących piknięć i zapytałem, która godzina, bo główny punkt uroczystości urodzinowej stanowiło wyjście do kina Relax na „Imperium kontratakuję”.

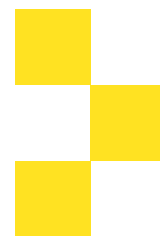
John Romero w naszym wywiadzie wspomina o elektromechanicznym automacie Dune Buggy. Wnętrze tej maszyny wyglądało jak elektrownia napakowana tranzystorami, bezpiecznikami i wiązkami kabli. Pojawienie się gier wideo nie było

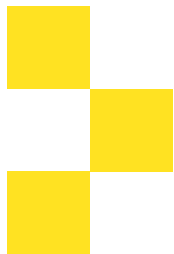
więc błyskiem supernowej, lecz etapem ewolucji jednej z gałęzi rozrywki, zainaugurowanej przez flippery i gry elektromechaniczne. Geniusz Alcorn skonstruował bebechy Ponga w taki sposób, żeby były tanie, łatwe w powielaniu i nie sprawiały technicznych problemów. Powiedzmy sobie otwarcie: Pong pod względem wizualnym zdecydowanie ustępował maszynom Segi. Wygrał z nimi nie poprzez swe wyrafowanie, lecz z powodu przystępności dla szerokiej publiczności. Masowy odbiorca nie potrzebował skomplikowanych rytuałów.

Czy stare gry są lepsze od obecnych? Nie. I powiem więcej: dzisiaj to właśnie gry, a nie filmy, pokazują nam to, co najlepsze, jeśli chodzi o wizualne doznania. Sytuacja odwrotna w stosunku do tej z 1983 roku. Dzięki Pixelowi wiem, na co polować podczas wyprzedaży na Steamie. Ciekawość doznania kilku metafizycznych chwil w Life is Strange, zobaczenia bogactwa lasów

Daventry w King's Queście czy przeżycia tajemnicy Esther, to rzeczy, na które o wiele bardziej czekałem niż na majstrowanie przy legendzie „Gwiezdných wojen”. W mojej prywatnej popkulturowej galaktyce to obecnie gry stanowią odpowiednik podróży Majora Toma ku nieznanym światom. Pong jawi się jako skostniały nestor, neoficki symbol kojarzony z tym, co już dawno przeminęło i w żadnym stopniu nie definiuje współczesnych gier. W tekście „Łańcuch interaktywności” dokonuję jego symbolicznego ścięcia.

Jak co miesiąc na Twitchu opowiadaliśmy o powstaniu aktualnego numeru Pixela, jesteśmy też obecni na naszej fejsbukowej grupie Secret Level. Gdy przeglądam materiały, jakie pojawiły się w tym miesiącu, mam wrażenie, że to nasz najlepszy numer. Wiem też już mniej więcej, co ukaże się za miesiąc i mam wrażenie, że Pixel #13 będzie jeszcze lepszy. Od 25 lutego będziecie mogli to sprawdzić i Wy. ■





INSIDE

5-20

LOADING

21-38

PLAY THE GAME

39-64

HALL OF FAME

65-78

SECRET LEVEL

79-109

CREDITS

110-114

SETTINGS



Gry ze świata „Star Wars” zarobiły już ponad 3,5 miliarda dolarów, a Disney zadba, żeby ta kwota szybko rosta. Niektórzy marudzą, ale ja sam z przyjemnością dorzucę trochę skromne 5 euro na nowe stoły do pinballa Zen Studios. Ten z planetą Jakku – palce lizać! (MF)



Miałem już fazy na przygodówki, symulatory czy strategię, a teraz poświęcam się grom „głębokim”. The Talos Principle, Brothers, Everybody’s Gone to the Rapture niosą ze sobą emocjonalne bomby i zmuszają do refleksji. Polecam każdemu po odmóżdżającej sesji w nowego CoD. (MK)



Pamiętam, jakie wrażenie zrobił na mnie film „Kosiarz umysłów” i pierwsze helmy VR. Fascynacja tym sprzętem jest we mnie wciąż żywa. Niestety pierwsze wzmianki o cenie Oculus Rifta i spekulacje dotyczące PS VR skutecznie ostudziły mój zapał. Cóż, historia lubi się powtarzać. (MP)



Los Angeles staje się powoli moim domem poza domem, co sobie chwalebnie w sezonie zimowym, choć nadal zastanawiam się, jak ludzie tam żyją. Ulice i budynki często wydają się być zaledwie atrapami, a jakąkolwiek funkcjonalność przejawia tylko część z nich. Jak w grze. (BC)



Jako wielki fan NFS Underground odpaliłem nową część wyścigów. Co wieczor tuningowałem, sprintowałem, driftowałem aż w końcu przyszedł ostatni wyścig – wygrany. Następnego dnia zaparkowałem auto i na schodach zламаłem obie kostki w lewej nodze. #witamywzshpitalu (ŁS)



Polecam szaloną komediową serię „Mr. Osomatsu” w serwisie Crunchyroll. Co by było, gdyby sześciorgaczki z czarno-białego anime z lat sześćdziesiątych dorosły i musiały zmierzyć z wyzwaniem współczesności? Absurd, ślapstick i jak mawia młodzież – „feelsy”. (MRW)

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 Filiciak, Jacek Głowacki, Jacek Grabowski,

Mikołaj Kamiński, Marcin Kiendra, Bartłomiej Kluska, Michał Król, Rafał Kurpiewski, Jacek Marczewski, Dariusz J. 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

Opięka graficzna
Szczepss
DTP
Dawid Chabior
Korekta i redakcja
Señorita Clara
Oficer dyżurny Wolf

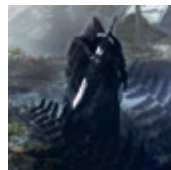
Promocja i marketing
Sofia Pakulska
zpakulska@pixel-magazine.com
Prenumerata
Marlena Kwiatkowska
prenumerata@pixel-magazine.com

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 skrótnych i redakcyjnych opracowań tekstów i innych materiałów przyjętych do druku. Za treść reklam i ogłoszeń redakcja nie odpowiada. To był najbardziej wariacki numer w naszej historii! A czy jeden z lepszych? To już Wy ocenicie. Następny ukaże się 25 lutego.

LOADING

DIGITAL
DREAMERS



06

Muzeum Gier Wideo w Warszawie zorganizowało wystawę Digital Dreamers o historii polskiego gamedevu – od początków po czasy obecne.

07

Wielki Brian Fargo udostępnił nam wczesną wersję Torment: Tides of Numenera, a my skwapliwie skorzystaliśmy z tej okazji.

10

Fruwający reporter Pixelsa dotarł tym razem do Warner Bros. Studio Hollywood i przyjrzał się atrakcyjnym z celuloidowej skarbicy.

12

Podajemy wszystko, co obecnie wiadomo o Doomie 4. Bethesda mocno dawkuje informacje, a jednak pewne rzeczy już ustalono.

14

Fani czekają na nowego Gothica, ale na razie doczekają się na grę Piranha Bytes z zupełnie innego uniwersum.

16

Björn Pankratz w rozmowie z Pixelem wyjaśnia wiele z tego, czego o Elexie nie można wyczytać w oficjalnych materiałach prasowych.

18

Przegląd gier na urządzenia VR, mające się ukazać w tym roku. Zapowiada się ucztę, jakiej dawno nie było.

” STUDIO WARNERA W BURBANK ROZCIĄGA SIĘ PO HORYZONT NA CZTERY STRONY ŚWIATA I PRZEMIERZAMY JE SPECJALNYM AUTKIEM.

Digital Dreamers



Wielbiony przez fanów Sos przyleciał samolotem ze swojej samotni w Nowym Tomysłu. Na wystawie prezentowany jest jego McPixel.

Pagan Baby



Po raz pierwszy zebrano eksponaty, zarówno materialne, jak i w formie wizualnej, prezentujące historię i dokonania polskiej branży twórców gier wideo. Organizacji wystawy Digital Dreamers podjęła się fundacja Indie Games Polska, która działa również przy tworzeniu Muzeum Gier Wideo w Warszawie.

Wieczorem 15 stycznia w Pałacu Kultury i Nauki odbył się kameralny wernisaż. Zgromadził twórców, organizatorów, przedstawicieli dystrybutorów, jak i dziennikarzy z branży odnajdującej swoje korzenie. Przemówienia wygłosił między innymi przedstawiciel Ministerstwa Spraw Zagranicznych, gdyż planowana jest ekspansja wystawy na kolejne miasta zarówno w Polsce, Europie, jak i USA. Głównie tam, gdzie działają polskie instytuty kultury.

Jeden z organizatorów i zarazem autor Pixela Marek Czerniak tak definiuje cel Digital Dreamers:

Korzenie



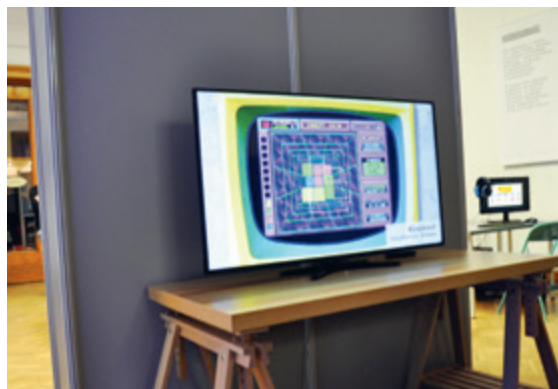
Digital Dreamers to – oczywiście zachowując skalę – odpowiednik małego Salonu Niezależnych, który odbył się w Paryżu w 1884 roku. Podczas tamtej wystawy samoświadomość zyskał impresjonizm, wcześniej traktowany jako zjawisko dziwne i odrzucone. Głównym celem wystawy gier jest pokazanie, że są one produktem branży, która ma swoją historię, jest z niej dumna i tworzy obecnie dzieła na poziomie światowym.

„Nie jest to wystawa sprzętu ani staroci, chociaż będą gabloty z czasopismami typu Bajtek i Tajemnice Atari czy duża kolekcja starych pudełek z polskimi grami z przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. Większość wystawy to jednak opowieść o twórcach”.

W warszawskim Muzeum Techniki ekspozycja potrwa do 15 marca. Warto zobaczyć to historyczne wydarzenie. ■

Wśród przemawiających osób był Tomasz Gop, obecnie pracujący w Techlandzie.

Gry wideo już po raz drugi po Pixelozie trafiają pod strzechę Muzeum Techniki.



Oprócz instalacji multimedialnych, z których możemy się dowiedzieć o historii polskiej branży, na Digital Dreamers znajdują się również prezentowane w gablotach rarytasy: czarna edycja Electro Body, Tajemnica statuetki w zafoliowanym pudełku oraz wiele innych!

TESTUJEMY PREMIEROWO GRYWALNĄ WERSJĘ TORMENT: TIDES OF NUMENERA!

Przyjemna udręka



Wyjaśniło się, dlaczego na konkrety dotyczące nowego Tormenta musieliśmy czekać tak długo. Przed nami oszałamiający wizualnie i wciągający fabularnie RPG, jakiego jeszcze nie znacie.

■ Spektor

JUŻ GRAMY!

Niechętnie podchodziłem do ogywania bety duchowej kontynuacji Planescape:

Torment. Pamiętałem, jak wersja testowa Pillars of Eternity, zaburowana i w zasadzie niegrywalna, popsła mi radość z oczekiwania na premierę. Nie chciałem, żeby w przypadku Numenery było podobnie. Jednak kiedy Brian Fargo na kickstarterowym konczie projektu poinformował, że dostaniemy do rąk kompletny

początkowy fragment gry, trudno było się powstrzymać.

Nowy Torment okazał się grą zupełnie inną nie tylko od dzieła Obsidiana (choć powstawał na tym samym silniku), ale i każdego poprzedniego izometrycznego RPG w duchu Baldur's Gate, łącznie z Planescape'em. Przebogate uniwersum Monte Cooka, turowy system walk, rozbudowany system dialogowy i mroczna organiczna

■ Grafika i sposób przedstawienia akcji przywodzą na myśl Pillars of Eternity. Jednak opisy oraz dialogi są obszerniejsze niż w produkcji Obsidiana.

muzyka Marka Morgana - wszystko to zostało podane na naprawdę wysokim poziomie. Nic dziwnego, że Tides of Numenera powstaje już trzy lata.

Nacisk na fabułę widać już na etapie kreacji bohatera. Zamiast klikania w tabelki z odpowiednimi statystykami zostajemy do razu wrzuceni w wir historii... i to dosłownie. Po wybraniu płci pojawia się czarny ekran. Narrator informuje nas, że budzimy się z długiego snu, czyżś dłonie rozrywają otaczający nas kokon i ogarnia nas uczucie utraty czegoś, co było naszym całym światem. Chwilę później spadamy z bardzo wysoka. Niewiele jesteśmy w stanie zobaczyć, ale po uspokojeniu lotu widzimy pod nami bogaty kontynent zwany Dziewiątym Światem, z różnorodnymi krainami - gdzieś

INXILE
GAME

w oddali mającą góry, rozciągają się pustynie i miasta pełne dziwnych maszyn. Zmierzamy do jednego z nich, Sagus Cliffs.

Po zderzeniu z ziemią budzimy się w ciemnej kryształowej świątyni. Jak się okazuje, nie jest to rzeczywiste miejsce, ale coś na kształt więzienia umysłu. Żeby się z niego wydostać i powrócić do ciała, musimy odnaleźć dawne wspomnienia. Chodzimy od kryształu do kryształu, przypominając sobie sytuacje z przeszłości. Ustalamy ich przebieg poprzez wybór konkretnych opcji dialogowych. To w jakimś stopniu zaczyna określać nasz charakter i osobowość.

W końcu dochodzimy do szklanych drzwi wyjściowych, za którymi widzimy: Glaive'a (odpowiednik wojownika), Jacka (łotrzyk) i Nano (mag). To trzy dostępne klasy postaci.



Po wyborze jednej z nich trafiamy do laboratorium, w którym The Specter - lewitująca postać, będąca wytworem naszego umysłu - objaśnia nam zasady działania fal, które przenikają świat Numenery. W tym miejscu dochodzi także do walki z naszym głównym przeciwnikiem - Smutkiem - przypominającym mutację obcego z ośmiornicą. Na moment udaje nam się go pokonać i powrócić do ciała.

Przez pierwszych kilkadziesiąt minut rozgrywki zostajemy oszołomieni z jednej strony jakością i precyzją wykonanej grafiki, a z drugiej ilością treści i historii, jakie musimy przetrwać. Nowy Torment jest dopieszczony w każdym calu: tła nie są statyczne, ciągle coś w nich się rusza, paruje i miga.



Numenera łączy świat nowoczesny z archaicznym. Jak widać, pojawiają się pojazdy fruwające!

Jedynie modele postaci pozostawiają nieco do życzenia - nie wiem, czy w oryginale sprzed 17 lat nie prezentują się ciekawiej. Mam nadzieję, że zostaną poprawione.

Jeśli chodzi o fabułę, to Colin McComb z jednej strony ciekawie wykorzystuje przebogaty świat Numenery, a z drugiej tworzy wciągającą opowieść. Podobnie jak w przypadku Planescape Torment naszym zadaniem jest odpowiedź na pytanie „kim jestem, kim byłem w przeszłości”. Twórcy poszaleli z liczbą odpowiedzi na pytania stawiane przez bohaterów. Opcji dialogowych jest od groma. Już po kilku godzinach rozgrywki czułem się jak po przeczytaniu konkretnego tomiska fantasy.

Postać głównego bohatera, nazywanego The Last Standoff (ostatnia przeciwwaga!), to jedyny wyraźny

W grze pojawiają się plansze z czarno-białymi rysunkami. Słowo „udręka” zobowiązuje!

łącznik między Tides of Numenera a historią o Bezimiennym. Podobnie jak bohater Planescape: Torment jesteśmy na swój sposób nieśmiertelni i podążając za śladami w rzeczywistym świecie, poszukujemy własnej tożsamości i człowieczeństwa.

Dzieje



Już w 2007 roku Chris Avellone wraz z Collinem McCombem rozpoczęli wstępne prace koncepcyjne nad kolejną podobną do Planescape: Torment grą. Wiedzieli już wówczas, że nie może to być prosta kontynuacja.



✚ Sagus Cliffs budzące się o świcie. Patrząc na panoramę miasta, od razu chciałoby się tam być i mieszkać.



RPG
2016

✚ Drużyna przygotowuje się do wejścia na teren budynku... Grafika w grze wygląda prześlicznie. Obecna wersja nie jest jeszcze w pełni zoptymalizowana i w niektórych lokacjach nawet szybki pecet momentami dostawał zadyszki.

decyzji jest rozwiązywana za pomocą testu na Moc, Szybkość lub Intelpekt. Szanse powodzenia zależne są od liczby posiadanych punktów, których pula rośnie przy każdym awansie na kolejny poziom.

Ruszając w miasto w poszukiwaniu osoby, która mogłaby pomóc w naprawie resonance chamber spotykamy mieszkańców, kupców, władze, a także przedstawicieli dwóch grup: Cult of Changing God i Order of Truth. Gromadzimy zadania, odkrywamy zakamarki i poznajemy tajemnice Sagus Cliffs. To nasz pierwszy przystanek w świecie Numenery. Co ciekawe, nie jesteśmy w nim anonimowi. Przykładowo jeden z księgarzy domaga się od nas zwrotu książki, którą pożyczyciśmy jakiś czas temu. Pomoc w naprawie maszyny znajdziemy dość łatwo, jednak wszystko ma swoją cenę.

Choć twórcy podarowali nam naprawdę spory kawałek gry, to jak to zwykle bywa najbardziej dopieszczając się uliczkami Sagus Cliffs, nie mogłem pozbyć się wrażenia, że chodzę po planie filmu, gdzie wciąż roztawiana jest scenografia, a aktorzy czekają na sygnał do wejścia na plan. Wszystko wskazuje jednak na to, że mamy do czynienia z filmem wartym oczekiwania. Premiera pełnej wersji gry przewidziana jest jeszcze w tym roku. ■

W normalnych warunkach upadek z tak wysoka powinien nas zabić. Jednak wkrótce po przebudzeniu dowiadujemy się, że przez lata nasze ciało było własnością potężnego Zmiennego Boga, po którym odziedziczyliśmy pewne niezwykle właściwości, w tym także nieśmiertelność. Czy zatem nic nie jest w stanie nas zabić? Cóż, nie jest tak kolorowo. Smutek, a także inne zagrożenia dotykające bezpośrednio nasz umysł, mogą w nim sporo namieszać.

Po przebudzeniu zostajemy odnalezieni przez dwoje towarzyszy, którzy pomagają nam odnaleźć się w Sagus Cliffs. Naszym pierwszym głównym zadaniem jest naprawa urządzenia o nazwie resonance chamber, które pomoże nam pokonać Smutek raz na zawsze.



✚ Portale oraz nafazerowane elektroniką mechanizmy będą immanentną częścią Numenery. Podobnie jak w przypadku dzieł Imperium w „Star Wars” zawsze pada pytanie: kto i jakimi metodami to zbudował?

Jak się okazuje, nasz przelot wzbudził spore zainteresowanie - zarówno wśród wyznawców Zmiennego Boga, którzy czekają na przybycie swojego Pana, jak i łowców głów, dla których jesteśmy wartościowym kąskiem. Z tymi drugimi będziemy musieli przywitać się zaraz po wyjściu ze świątyni. Przy odrobinie szczęścia uda nam się obejść bez walki. Wszystko zależy od właściwego pokierowania rozmową. Każda z kluczowych



Warner Bros. Studios

Ponad sto akrów, tysiące filmów, kawał historii dużego ekranu. Warner Bros. Studio Hollywood to kolejna z kalifornijskich świątyń światowej kinematografii.

■ Bartosz Czartoryski

To tutaj kręcą „Słodkie kłamstewka” – mówi mój przewodnik, aby po chwili dodać od niechcenia: „Aha, no, a w tamtym domu zrobili też film z Jamesem Deanem”. Zacząłem drążyć co i kiedy, i chyba byłem pierwszym gościem od dawna chcącym się dowiedzieć, czy to na tym trawniku pobili się bracia Trask.

Okazuje się, że niemal cała ulica, po której niegdyś stąpali Dean z Kazanem, dzisiaj służy za scenografię młodzieżowego serialu. Ba, sądząc po entuzjazmie przewodnika opowiadającego, gdzie jest znany z telewizji butik, a gdzie kawiarnia, lwia część ludzi odwiedzających hollywoodzkie studio Warner Bros. przyjeżdża tutaj nie z powodu staroci, ale tego, czym żyje obecnie nastoletnie pokolenie. Nie dziwota: eksponuje się to, co się aktualnie sprzedaje. Za pięć lat ten sam facet będzie pewnie deliberował w tym miejscu o czymś innym. Dlatego dobrze co nieco o wytwórni przed przyjazdem poczytać, bo ciągnące się labirynty gipsowych i drewnianych fasad, zupełnie przekonująco udających prawdziwe miejskie ulice, kryją niejeden sekret. Tuż obok wejścia do suterenu, gdzie niegdyś Rand Peltzer nabył Gizmo, znajduje się bowiem uliczka uwieczniona w słynnej scenie pocałunku w „Spider-Manie”, a która, poddana odpowiednim zabiegom, wystąpiła też w „Ostatnim samuraju”



■ Rekvizyty i kostiumy z serii o Harrym Potterze zajmują tylko niewielkie pomieszczenie, ale poziom ich wykonania robi niesamowite wrażenie.

Symbol



Słynną wieżę ciśnieniową z logiem studia postawiono w 1927 roku zaraz obok miejscowego posterunku straży pożarnej. Na obecnym miejscu przeniesiono ją sześć lat później, po trzęsieniu ziemi. Dziś stoi pusta.

jako San Francisco sprzed przeszło stulecia oraz miasto przyszłości z „A.I. Sztucznej inteligencji”. Porozstawiane gdzieś tam zielone ekrany pozwalają nałożyć takie tło, jakie tylko się wymarzy. Resztę załatwi sztuczny śnieg, krzykliwe szyldy i statyści. Wszystko, czego akurat potrzeba, żeby z Nowego Jorku zrobić Marsa.

Studio Warnera w Burbank rozciąga się po horyzont na cztery strony świata i przemierzamy je specjalnym autkiem. Co jakiś czas pozwalają jednak gdzieś wyskoczyć sobie z wagonika i chwilę połączyć. Dzięki temu dowiedziałem się chociażby, że pobudowane na terenie wytwórni budynki mają nierazdo po kilka różnych fasad. I tak obiekt od północy może udawać komisariat policji, a od południa szkołę średnią. Do niewielu można wejść – szczęśliwie wspomniany dom z „Na wschód od Edenu” to nie żadna podpucha, lecz autentyczny, choć, z przyczyn oczywistych pozbawiony sufitu oddzielającego piętra, aby pomieścić sprzęt – bo są zazwyczaj puste w środku; wnętrza



kręci się zwykle w ogromnych halach wyrosłych jedna obok drugiej. Na każdej widnieje plakietka, co też było realizowane za zamkniętymi na glucho drzwiami. Zazwyczaj przewodnik zezwala zajrzeć do jednej z nich, gdzie akurat nic się nie dzieje, i dlatego miałem okazję zobaczyć studio Ellen DeGeneres, ale da się zaplątać również na jakiś serial, rzadziej film fabularny, bo tych strzeże się jak w średniowieczu cnoty. Generalnie same rozmiary studia robią niemałe wrażenie i aż trudno uwierzyć, że w ogóle potrzeba wyjeżdżać w plener, bo wydaje się, że tutejsi magicy są w stanie wyczarować na miejscu dosłownie wszystko.

Pomykanie przez trzy godziny ulicami, które prowadzą donikąd,

■ Kawiarnia Central Perk z serialu Przyjaciele to jedna z najpopularniejszych atrakcji studia.



✦ Z okazji 75. urodzin Batmana wystawiono kostiumy ze wszystkich filmów o człowieku nietoperzu, łącznie z ekstrawaganckimi strojami Joela Schumachera.



✦ Ulice jak żywe. Aż trudno uwierzyć, że fasady z gipsu, drewna i kartonu mają zaledwie pół metra grubości.

byłoby i nudne, i monotonne, dlatego co godzinę zajeżdżaliśmy na jakąś tematyczną okolicznościową wystawę i tak się znakomicie złożyło, że Warner Bros. nadal świętuje siedemdziesiąte piąte urodziny Batmana. Całe piętro jednego z budynków zaadaptowano na wystawę pieczołowicie dobranych, oryginalnych rekwizytów i kostiumów od Burтона do Nolana, ale to jednak fantastyczne i krzykliwe projekty Joela Schumachera podbiły moje serducho. Z kolei w batgarażu zaparkowano batmobile i postawiono imponującą, podświetloną batsygnalem batstatuę... Bena Afflecka. Na drugim piętrze naprędce poupychano wszystko to, co udało się wynieść z planu filmów o Harrym Potterze i co

NA TROPIE



nie zostało w Anglii. Lecz, choć efektowna, kolekcja ta nie umywa się do skarbów, które zgromadzono w studiu Warnera pod Londynem, gdzie można oglądać nie tylko stroje, miotły i różdżki, ale całą imponującą rozmachem scenografię. Ale jak się nie ma, co się lubi, to się lubi, co się ma.

Ostatni etap wycieczki, już tylko chodzony, obejmował na poły interaktywną wystawę skupioną na tak zwanym czynniku edukacyjnym, czyli wolno było przetestować na sobie technikę motion capture, wskoczyć na miotłę do quidditcha i strzelić sobie fotkę na zielonym tle oraz na własnej skórze przekonać się, jak Peter Jackson igrał z perspektywą w „Hobbicie”, zasiadając przy tym samym stole, co Bilbo i Gandalf. Spory tłumek czekał w kolejce do knajpy z „Przyjaciół”, którą przeniesiono tutaj żywcem,

lecz mnie interesowała bardziej nieduża salka na końcu korytarza. Tam znajdowały się prawdziwe kinowe relikwie, łącznie z Oscarami zdobytymi przez studio, giwerą Brudnego Harry'ego, peleryną Supermana i paroma innymi drobiazgami, za które albo trzeba by było dać się posiekać, albo wydać grube bańki. I, jak to tutaj mówią, that's all folks.

Hollywoodzka siedziba Warnera to zupełnie inna bajka niż opisywany przed dwoma miesiącami Universal, który jest praktycznie parkiem rozrywki z doklejonym do niego studium. Tam oferuje się przebieżkę po długiej historii wytwórni, podczas gdy WB to działająca pełną parą fabryka filmowa, gdzie faktycznie można zobaczyć ludzi przy pracy. A chyba mało co cieszy na urlopie tak, jak widok innych, którzy harują jak woły w poniedziałkowe przedpołudnie. ■

Filmowe rekwizyty są jak stare fotografie. Utrwalają fragmenty czasów, które bezpowrotnie minęły.



■ Batmobile

Tylko w tym roku udostępniono do zwiedzania Jaskinię Nietoperza, a raczej batmański garaż. Warner od ćwierćwiecza eksploatuje temat.

■ Harry?

Nie, to nie (nie)żywa Emma Watson, lecz manekin. Wygląda jakby go przywieziono wprost od Madame Tussauds.



■ The Clown

Rekwizyty z „Mrocznego Rycerza” Christophera Nolana eksponowano z należytą czcią. To świeża historia, a ma się wrażenie, że weszła już do kanonu.

PODAJEMY WSZYSTKO, CO AKTUALNIE WIADOMO O SUPERPRODUKCJI

DOOM 4



Fani mordowania demonów na marsjańskiej stacji kosmicznej musieli czekać blisko 12 lat na zupełnie nową odsłonę serii. Ich cierpliwość zostanie jednak już wkrótce nagrodzona – „Zagłada” nadejdzie wiosną.

■ Patryk Andersz

Długi czas produkcji związany był z problemami, na które drużyna id Software natrafiła, tworząc swoje najnowsze dzieło. Apogeum była informacja o całkowitym odrzuceniu projektu w roku 2011, aby stworzyć go jeszcze raz na nowo. Twórcy uznali, że dotychczasowa wersja „nie była wystarczająco doomowa”. Od tamtej pory szczegóły dotyczące gry były strzeżone lepiej niż złoto w Forcie Knox. Pierwsza, zamknięta prezentacja grywalnej wersji miała miejsce na QuakeConie 2014, ale próżno było szukać w internecie nagranych z ukrycia fragmentów. Otwarta prezentacja nastąpiła rok później na targach E3, niedawno zaś magazyn Game Informer opublikował obszerny artykuł, który przybliżył nam obraz nadchodzącej wersji produktu.

COŚ STAREGO...

Nadzorujący projekt Marty Stratton oraz reszta ekipy z Teksasu uznali, że nowa gra musi grywalnością odzwierciedlać pierwsze odsłony serii. W związku z powyższym nacisk został położony na dynamikę. Nie ma tu



■ Odrażający, brudni, źli - bestiarium nowego Dooma przypomina to, co widzieliśmy w „trójce” z położeniem nacisku na mechaniczne elementy strojów.

■ Producent

Mózgiem odpowiedzialnym z ramienia id Software za powstawanie gry jest Marty Stratton, który działał też wcześniej przy Rage oraz Quake Live. Karierę rozpoczął od pracy dla Frédérica Raynala przy Time Commando.

miejsca na znane z serii Call of Duty chowanie się za murkiem. Gracz musi stale znajdować się w ruchu, aby skutecznie omijać ataki plugastwa z piekła rodem. Pomocna okaże się tutaj nowa umiejętność wspinania na półki umieszczone nad bohaterem oraz podwójne skoki przywodzące na myśl platformówki. Twórcy zaznaczają, że „pionowość” etapów jest dla nich istotna, więc ich konstrukcja w połączeniu ze wspomnianymi możliwościami poruszania spowodują, iż potyczki będą się toczyć autentycznie w trzech wymiarach. Podkreślenie dynamiki oznacza również rezygnację ze zmiany magazynków - dopóki mamy amunicję w plecaku, dopóty możemy siać zniszczenie.

Arsenal również jest klasyczny. Znajdziemy w nim między innymi shotguny, karabiny, raketnicę czy

znaną i lubianą piłę mechaniczną. Ukoronowaniem giber jest oczywiście BFG. Piekielne pomioty to także starzy znajomi, których każdy szanujący się fan serii wymieni jednym tchem obudzony o drugiej w nocy. Imp, Cacodemon, Mancubus, Baron Piekieł - wszyscy oni (i nie tylko) staną na drodze kosmicznego żołnierza. Powyższe cechy powodują,

autofire

CD Projekt RED został laureatem Paszportów tygodnika Polityka w kategorii Kreatora Kultury. W uzasadnieniu werdyktu napisano: „Za pokazanie, że polskie studio może być potęgą w świecie gier wideo”.

Bethesda przejęła markę w 2011 roku. Wcześniej czwarty Doom znajdował się na etapie „wiecznej produkcji”, trochę przypominającej to, co się wcześniej działo z Prey i Duke Nukem Forever.



że długoletni zwolennicy Doom'a poczuć się jak w domu. U swego fundamentu ciągle jest to gra, którą od dawna znamy i kochamy.

...COŚ NOWEGO

Rozgrywka zostanie wzbogacona elementami niespotykanymi w poprzednich częściach. Swój debiut ujrzy tutaj system Glory Kill, czyli możliwość brutalnego wykończenia osłabionego demona. Zagranie to wymaga ryzykownego skrócenia dystansu, zostanie więc odpowiednio nagrodzone w postaci dodatkowej amunicji czy apteczek, które „wysypią” się z wroga. Wykończenia będą zależne od tego, w którą część przeciwnika skierujemy celownik. W zależności od preferencji będzie więc można urwać nogę czy zmiażdżyć głowę. Jatki nie zabraknie.

Dostaniemy też opcję zmodyfikowania broni oraz rozwoju cech bohatera. Wśród ujawnionych pomysłów znajduje się możliwość zdalnego detonowania pocisków z raketnicy, czy wystrzelenie salwy minirakiet z ciężkiego karabinu maszynowego. Modyfikacje można przełączać, zaś twórcy utrzymują, że skompletowanie

Wszystkich Doomach liczyła się atmosfera strachu, natomiast urozmaicenie środowisk stanowiło pewien problem.

ich wszystkich będzie równoznaczne z posiadaniem funkcjonalności około piętnastu różnych broni.

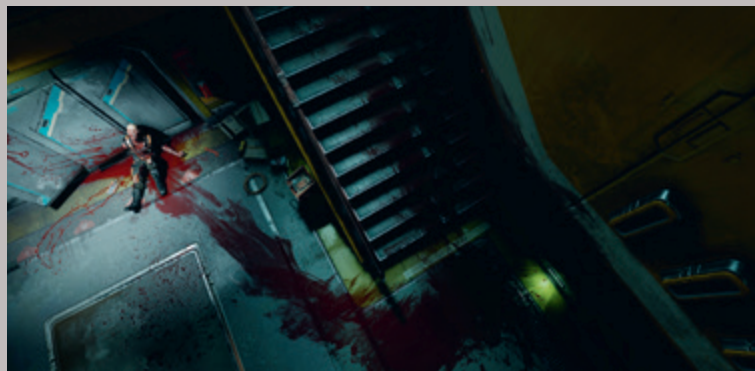
Rozwoju bohatera dokonamy za pomocą trzech rodzajów upgrade'ów. Pierwszy z nich to świecące sfery, które pozwolą na zwiększenie maksymalnego poziomu zdrowia, opancerzenia oraz ilości niesionej amunicji. Drugi to żetony wypadające wprost z elitarnych demonów. Umożliwiają one zwiększenie efektywności ekwipunku i zwinności bohatera. Trzeci typ ulepszeń to runy, które każdy będzie mógł dobrać do swojego stylu gry. Jeśli ktoś ma problem z dynamiką, może aktywować runę spowalniającą akcję, gdy punkty życia spadną poniżej 25. Z kolei speedrunner z pewnością polubi runy przyspieszające zmianę broni czy zakończenie życia przeciwnika.

...I COŚ TWÓRCZEGO

Jedną z niewątpliwych zalet starych Doomów była możliwość tworzenia licznych modyfikacji i nowych poziomów. Wymagało to jednak dużo czasu i wiedzy, a nieraz umiejętności programistycznych, co znacznie ograniczało grono potencjalnych twórców. Id Software wychodzi naprzeciw tym potrzebom, oferując narzędzie SnapMap. Jest to edytor umożliwiający tworzenie nowych map i trybów, ale na tyle uproszczony, że każdy może dać upust swojej kreatywności. Dostępne samouczki i przykłady pozwolą na wdrożenie się w ciągu 15 minut, a gotowe dzieła będą dystrybuowane przez tak zwany SmartHub, skąd każdy będzie mógł je łatwo pobrać i przetestować.

JUŻ PRAWIE CZAS

Nowy Doom zapowiada się na bardzo dobrą grę, przy której będą się mogli pobawić i zwolennicy pierwszej odsłony sprzed 23 lat i osoby dopiero odkrywające serię. Na pewno zaoferuje on urozmaicenie na rynku FPS zdominowanym przez strzelanki o wysokim stopniu realizmu. Osobiście nie mogę się doczekać – zapowiada się krwista wiosna. ■



z pola bitwy

■ SUPERHOT w formie

Dzieło łódzkiego studia zostało nominowane do głównej nagrody (Seumas McNally Grand Prize) na odbywającym się w marcu Independent Games Festival. Pixel będzie obecny w San Francisco i zdamy relację z tego wydarzenia.

■ PewDiePie

Najlepiej zarabiający YouTuber na świecie, gwiazda filmików, w których komentuje przechodzenie gier, Szwed Felix Kjellberg, we współpracy z Disney Marker Studios uruchamia własną sieć Revelmode. Chce tam stworzyć dream team YouTube'a.

■ Kickstarter

Firma podliczyła wpływy i podała, że w 2015 roku 480 tysięcy wspierających projekty grze zebralo łącznie 46 milionów dolarów. Rekordzistami byli Shenmue 3 (6,3 miliona) oraz Bloodstained (5,5 miliona).

Narodziny legendy

■ Szeptor

Niemieckie studio już dawno zeszło z panteonu twórców RPG. Od ostatniego Gothica mija w tym roku 10 lat, a wydawana później seria Risen była, krótko mówiąc, wielce rozczarowująca. Piranie nie zamierzają jednak przestać kęsać. Mając w pamięci dawną chwałę, chcą udowodnić, że wciąż są w stanie tworzyć wielkie erpegi.

UMARŁ KRÓL

Tylko dlaczego Elex, a nie Gothic 4? Dyrektor projektu Björn Pankratz nie ukrywa, że tamta historia już się wyczerpała i nie daje zbyt wielu możliwości, by zadowolić graczy – zarówno tych starych, jak i nowych, dla których pierwszy Gothic to prehistoria. Co innego Elex. To połączenie gry akcji i RPG usytuowane w postapokaliptycznym świecie o nazwie Magalan. Rozgrywkę rozpoczynamy wiele lat po uderzeniu meteorytu, który prawie całkowicie wyniszczył wysoko rozwiniętą cywilizację.

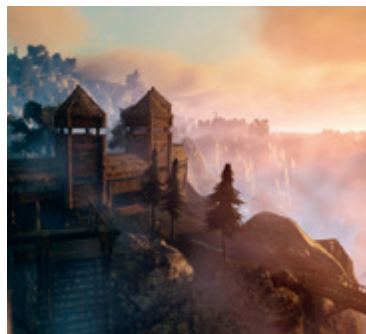
Wizualnie Magalan przypomina miks typowych klimatów fantasy inspirowanych średniowieczem, z klasycznym postapo znanym chociażby z serii Fallout. Na przedstawionych screenach widzimy naszego bohatera odzianego w zbroję i miecz, stojącego na tle ruin miasta z całą nowoczesną infrastrukturą – słupami elektrycznymi, wrakami samochodów i budynkami dziko porośniętymi przez roślinność. Gdzie indziej z kolei lecimy nad górami, korzystając z jetpacka.

Technologia przetrwała w tym dzikim świecie, ale nie ona jest tu najważniejsza. Meteoryt zostawił po

sobie pewien tajemniczy składnik o nazwie elix. Ocaleni szybko nauczyli się go wykorzystywać do własnych celów – udoskonalania broni czy zwiększania własnych możliwości bojowych. To supernarkotyk poprawiający siłę i sprawność kosztem ogólnej kondycji. Łatwo uzależnia, wyjąłwiając ciało i umysł. Niemniej, jak łatwo się domyślić, jest niezwykle pożądanym w nowym świecie.

BARBARZYŃCY I KLERYCY

Podobnie jak w poprzednich grach Piranha Bytes pojawiają się frakcje, do których będziemy mogli dołączyć. Berserkowie żyją w zgodzie z naturą, jednak niekoniecznie w zgodzie z innymi. Elix to dla nich składnik niezbędny do rzucania zaklęć.



Gothic powraca! Co prawda pod nazwą Elex i w innym świecie, ale zgodnie z zapowiedziami twórców najważniejsze elementy serii – klimat i wciągająca fabuła – zostaną zachowane.

■ Swoją świat autorzy określają jako science fantasy. To mieszanka średniowiecza i nowoczesności.



RPG

■ Po katastrofie część ludzkości na dobre opuściła betonowe miasta, zaszywając się w leśnych fortach.

W walce poza magią wykorzystują tradycyjny oręż i uzbrojenie. Klerycy zakazują spożywania narkotyku, ale wykorzystują go do rozwijania technologii, w tym robotów i broni. Z kolei Outlaws to bandyci plądrujący i niszczący wszystko, co spotkają na swojej drodze. Ostatnia grupa to Albowie – ich celem jest przejęcie kontroli nad elixem i władza nad światem. Są najbardziej bezwzględni,

autofire

Podczas gdy muzyczny świat boleje nad śmiercią Davida Bowiego, warto przypomnieć o Omikron: The Nomad Soul (1999), do którego artysta skomponował soundtrack i wystąpił jako Boz.

■ Cena Oculus

Oficjalny sklep internetowy gogli Oculus Rift wprowadził wielce oczekiwany sprzęt do przedsprzedaży. Dla klientów w USA będzie kosztować 599 dolarów. Pierwsza partia wysyłki ma wystartować 28 marca.





podczas gry będziemy mogli zabrać w podróż towarzysza.

ŚWIAT BEZ GRANIC

Pomoc na pewno się przyda. Na potrzeby gry Piranha Bytes tworzą od podstaw zupełnie nowy otwarty świat, nastawiony na swobodną eksplorację. Znajdziemy tu urozmaicone krainy od śnieżnych lodowców, przez klimatyczne lasy, po gorące pustynie. Aby dostać się w niektóre miejsca, będziemy musieli pływać, skakać, wspinać się, a także korzystać ze wspomnianego jetpacka. Wszędzie czekają na nas przeciwnicy, zarówno przedstawiciele poszczególnych frakcji, jak i stali mieszkańcy postapokaliptycznych krain - zmutowane bestie i rośliny tylko czekające na to, by nas pożreć. Aby gracz mógł w pełni zanurzyć się w otwartym świecie, twórcy postanowili ograniczyć liczbę przerywników filmowych i ekranów ładowania do minimum.

Całość powstaje na autorskim silniku Genome Engine rozwijanym od Gothica 3. Twórcy zapewniają, że gotowy produkt będzie spełniał wszystkie najnowsze standardy - gra ukaże się jednocześnie na PC, a także konsole PS4 i Xbox One.

Pozostaje trzymać kciuki za ekipę Piranha Bytes, która po raz drugi po Gothicu 3 porwała się na projekt olbrzymich rozmiarów. Jak na razie poczęstowano nas tylko kilkoma screenami. Niemcy nie ujawnili jeszcze żadnych filmów ani fragmentów rozgrywki.

Udało nam się dotrzeć bezpośrednio do Piranha Bytes, by zapytać ich o szczegóły tego wielce oczekiwanego projektu. Wywiad znajduje się na kolejnych stronach. ▀

Gra stawiać nas będzie nie tyle przed wyborami między dobrem a złem, lecz raczej między tym, co ludzkie i sztuczne.

ulega wypadkowi. Gdy wojownik odzyskuje przytomność, jego organizm zdążył pozbyć się uzależniającej substancji i po raz pierwszy od dłuższego czasu zaczyna odczuwać prawdziwe emocje. Aby przeżyć, będzie musiał dołączyć do jednej z frakcji. To od nas będzie zależało, czy dowódca wróci do Albów, czy może zdezerteruje i dołączy do innej grupy. Skomplikowane wybory w grze mają dotyczyć nie tylko dylematów między dobrem a złem, ale raczej między tym, co ludzkie i sztuczne, mechaniczne.

W Elexie dostaniemy gotowego, ukształtowanego bohatera, z imieniem i przeszłością. Nie będziemy mogli wybrać ani jego płci, ani rasy. Na skutek wyjąłowania umysłu narkotykiem oraz w wyniku szoku wywołanego wypadkiem utracimy nasze wspomnienia. To, kim jesteśmy, odkryjemy stopniowo wraz z każdym kolejnym rozdziałem gry. Nie będziemy skazani na samodzielną wyprawę. Twórcy co prawda nie planują trybu multiplayer, ale

■ Nowoczesna technologia będzie dostępna w grze, ale tylko dla wybranych frakcji.

Oponenci



Twórcy sporo uwagi poświęcają rozwijaniu urozmaiconego systemu walk. Choć gra powstaje na silniku Genome znanym z Risen, to sama walka ma się znacząco różnić. Wśród przeciwników spotkamy całą gamę zmutowanych bestii.



narkotyk wyprał ich z jakichkolwiek emocji, czyniąc prawdziwymi maszynami do zabijania. Każda z grup ma zarezerwowane dla siebie umiejętności i uzbrojenie.

Żeby było ciekawiej, nasz główny bohater jest jednym z dowódców ostatniej, najbardziej agresywnej frakcji. Zostaje wysłany na misję w południowe leśne krainy, gdzie podczas lądowania jego myśliwiec

■ HTC czeka z ciosem

Z kolei 29 lutego ruszy przedsprzedaż HTC Vive, o którym pisaliśmy w Pixelu #09. Firma w tym momencie nie podaje jeszcze ceny produktu. HTC wraz z Valve mają uprzywilejowaną pozycję również ze względu na władzę nad platformą Steam.

■ Microsoft milczy

Kadra zarządzająca Xboxem One stara się nie wypowiadać w sprawie sprzedaży konsoli, by nie porównywać jej do PS4. Tej drugiej sprzedano się około 36 milionów, a produktu Microsoftu - dwa razy mniej. Ale i tak jest to lepszy start niż Xboxa 360.

■ Mario w Gdańsku

Na gdańskim stadionie Energa powstał kilkunastometrowy tor, który jest zainspirowany grą Super Mario Bros. Trzeba przeskoczyć po platformach i zakończyć trasę skokiem z wieżyczki. Na terenie obiektu znajdują się również inne atrakcje.

PIXEL
WYWIAD

PIRANIE W NOWYM ŚWIECIE

O szczegółach Elexa, a także przyszłości Gothica w rozmowie z Marcinem Bieńkiem opowiada **Björn Pankratz**.



✦ Miecze dłuższe niż bohater, topory zdolne odrąbać łby nosorożcom - takie akcesoria kojarzą się z Dark Souls.

P Wszyscy czekamy na kolejnego Gothica. Dlaczego porzuciliście tę serię i postawiliście na zupełnie nowy tytuł?

Kochamy Gothica tak samo jak jego fani. Wiemy też, że gracze mają bardzo wielkie oczekiwania względem kontynuacji i między innymi dlatego wyprodukowanie kolejnej części nie jest prostą sprawą. Postawiliśmy na Elexa - zupełnie nową grę, która chodziła za nami od wielu lat. Cieszymy się, że w końcu staje się to rzeczywistością. Przez długi czas szukaliśmy partnera, który wsparłby tak duży projekt. W końcu nawiązaliśmy współpracę z Nordic Games.

P Jakie cechy Gothica i Risena znajdziemy w Elexie?

Wszystkie gry Piranha Bytes mają pewne znaki rozpoznawcze. Zawsze staraliśmy się, by gracz wciągnął się w przedstawiony przez nas świat, w życie jego bohaterów. Tworzyliśmy trudne i niebezpieczne krainy, w których każde kolejne zadanie było wielkim wyzwaniem i przeżyciem. Chcemy się tego wszystkiego trzymać. W Elexie budujemy szeroki i bogaty otwarty świat o nazwie Magalan, z interesującymi postaciami, które nie będą pojawiać się jednorazowo, ale mają towarzyszyć naszej historii. Chcemy, by gracz mógł odkrywać Magalan z różnych perspektyw. Między innymi dlatego wprowadziliśmy jetpacki. Czy jest jakiś lepszy sposób na eksplorację niż latanie?

P To w pełni otwarty świat?

Po krótkim wprowadzeniu do gry będzie można odwiedzić prawie każdy jego zakątek. Niektóre miejsca zostaną odblokowane dopiero po wypełnieniu kluczowych misji. To urozmaicone miejsce z górami, lasami, pustyniami i krainami wulkanicznymi. Każda z frakcji występujących w Elexie posiada własne miasta i obozy. Dbamy o to, by gracz co chwilę znajdował coś nowego. Wykonanie głównych zadań powinno zająć ponad 50 godzin.

P Choć szczegóły dotyczące rozgrywki w Elexie nie są znane, to wiemy całkiem sporo na temat fabuły. Czym inspirujecie się, tworząc tak zawiłą rzeczywistość?

Nazwaliśmy nasz świat science-fantasy. Wymieszaliśmy w nim elementy typowe dla klimatów fantasy i postapo. Zależało nam na stworzeniu prawdziwej rzeczywistości, w której każdy z bohaterów żyje swoim życiem. Połączenie tych dwóch skrajnych światów to dla nas duże wyzwanie, ale od zawsze stawialiśmy na silne kontrasty. W Elexie poza ciekawymi bohaterami dodaliśmy wiele różnorodnych frakcji walczących między sobą. Inspirowaliśmy się przy tym wieloma grami jak chociażby serie Wiedźmin i Fallout czy filmami pokroju „Dune”.

P Zbudowanie świata łączącego elementy fantasy i postapo, średniowiecza i nowoczesności, musi rodzić sporo problemów.

To dla nas ogromne wyzwanie, ale jesteśmy spokojni o efekt końcowy. Każda z krain jest inna. Gracz będzie



stopniowo odkrywał ich bogatą historię nie tylko poprzez rozmowy z NPC, ale także listy, książki i wszelkiego rodzaju media.

P Opowiedz coś więcej o czterech frakcjach, do których będziemy mogli dołączyć.

Nie chciałbym na tym etapie dokładnie określać liczby, bo może się ona zwiększyć. Cztery wskazane przez nas grupy określają ogólny podział na frakcje wykorzystujące zaawansowaną technikę i bardziej tradycyjne, bliskie światom fantasy.

P Jak w takim razie rozwiązaliście system walk? Wygląda na to, że będzie dochodzić do starć między przeciwnikami o skrajnie różnym uzbrojeniu.

Elex to RPG, w którym nacisk jest położony przede wszystkim na akcję - walkę i eksplorację otwartego świata. Gra będzie mieć zupełnie nowy system walk, inny od znanego z naszych wcześniejszych gier. Oczywiście będziemy korzystać z doświadczenia zebranego przy Gothicu i Risenie, ale inspirują nas także nowe gry. Podczas walki będziemy mogli korzystać z broni laserowej, plazmowej, a także oręża znanego ze średniowiecza. Do tego dochodzi magia, która mocno namiesza. Czekają na nas będzie całe spektrum nowych potworów - od małych po naprawdę ogromne. Każdego z nich będziemy mogli pokonać na różne sposoby. Choć gra powstaje na naszym starym silniku, to został on całkowicie przebudowany i dostosowany do wymagań nie tylko nowoczesnych pecetów, ale także konsol. W grze zobaczymy nowe animacje postaci i potworów, nową fizykę świata. Technologia poszła do przodu, musimy za nią nadążyć.

P Jak ważna jest magia w Magalan?

Bardzo ważna i dotyczy bezpośrednio elexu - tajemniczego składnika sprowadzonego na Ziemię przez asteroidę, która przed wieloma laty zniszczyła wysoko rozwiniętą cywilizację. Umożliwia rzucanie zaklęć, tworzenie broni, może być także stosowany jako źródło zasilania. Wszystko ma oczywiście swoją cenę. Elex daje wielką siłę, ale wyjął umysł i ciało. Stosujący go ludzie stają się maszynami bez duszy i emocji, a przez to szczególnie niebezpiecznymi w walce. Każdy, kto ma władzę nad elexem, ma władzę nad całym światem.



✚ Ten kadr wygląda, jakby pochodził wprost z Gothica 3!



P Czy grę będziemy przechodzić w pojedynkę?

Gracz będzie miał możliwość zbudowania drużyny z napotkanych bohaterów. Każdy z NPC ma swoją historię, osobowość, unikatowe cechy i umiejętności. To postacie z krwi i kości, z którymi będziemy mogli rozmawiać i budować relacje. Bohaterowie będą w różnym stopniu reprezentować swoje frakcje.

P Kiedy zagramy w Elexa?

Naszym celem jest wypuszczenie gry w pierwszym kwartale 2017 roku. Do tego czasu wiele może się wydarzyć, także jeśli chodzi o rzeczy niezależne od nas, jak choćby ogólna sytuacja na rynku gier.

P Elex okazuje się wielkim sukcesem, co dalej?

Myślicie o dodatkach i kolejnych częściach?

Oczywiście. Jeśli gra osiągnie sukces i będzie to możliwe, rozwiniemy tę historię. Na razie zbyt wcześnie, by o tym mówić. Pracujemy bardzo ciężko, to ogromna gra i mamy wielką motywację do tego, by zrobić ją najlepiej, jak potrafimy. Aktualnie pracujemy nad kształtem poszczególnych krain, chcemy je ukończyć jak najszybciej i przedstawić graczom.

P Wracając do Gothica, czy planujecie może odświeżyć pierwsze dwie części i wydać je na nowo?

Myśliliśmy nad tym, jednak nie jest to takie proste. Wydaje nam się, że mimo całego uwielbienia do serii Gothic, odświeżenie jej i dostosowanie do nowoczesnych komputerów to będzie zbyt mało, by zadowolić graczy. Wiemy, że część fanów na pewno chciałaby dostać coś takiego w swoje ręce, ale wielu kręciłoby nosem na to, że dostają po raz drugi to samo. Z naszej perspektywy to byłby osobny nowy projekt do zrealizowania. Unowocześnienie starej technologii wcale nie jest takie proste. Gothic I i II są pod tym względem bardzo skomplikowane. W tym momencie skupiamy się na Elexie, dlatego nie możemy poświęcić się innym tematom. Musisz pamiętać, że jesteśmy małym zespołem, składającym się z 27 osób. Naszym celem jest tworzenie dobrych wyrazistych gier, a nie ich masowa produkcja. To konkretne niemieckie podejście. ■

✚ Patrząc na szkice koncepcyjne, pierwsze wrażenie jest proste: miks Gothica z Assassin's Creedem. Piranha Bytes przyzwyczaili nas wszakże do tego, że ich dzieła nie grzeszą wtórnością.

✚ Tam nie mieszkają wilki i rysie, lecz ich szalone permutacje.



Nowe wspaniałe światy

Polowania na dinozaury, spacer w przestrzeni kosmicznej i zawody mechów. To wszystko już było? Nie w takiej formie. Zapnijcie pasy, czas na VR-ową rewolucję.

■ Szeptor

Wirtualna rzeczywistość nadchodzi. I kiedy już się pojawi, będzie znacznie bardziej angażująca niż Skyrim czy WoW. O ile tamte produkcje są jak oglądanie innego świata przez okno, to wirtualna rzeczywistość pozwoli do niego wejść" – mówił w rozmowie z Game Informerem Jason Rubin, współtwórca Uncharted i The Last of Us, obecnie rozwijający projekty do Oculus.

Każdy z nas czeka na moment, kiedy okno monitora zniknie i zanurzymy się w wirtualnej rzeczywistości.

Na razie rewolucja VR to wielka wiadomość. Producenci: Oculus (Rift), Sony (PlayStation VR znany jako Morpheus) czy Valve (HTC Vive) dopracowują i zmieniają parametry swoich urządzeń, a deweloperzy próbują za tymi zmianami nadążyć, jednocześnie ostrożnie kalkulując budżet gier przeznaczonych na nowe platformy.

Co więcej, nikt nie jest w stanie przewidzieć, czy przykładowo nabywcy PS4 będą w stanie wyłożyć drugie tyle na dodatkowy sprzęt w postaci gogli (choć ostateczna cena nie jest jeszcze oficjalnie znana, to ma wynosić równowartość samej konsoli). Mimo to Sony ma spore szanse stanąć na czele rewolucji VR. Morpheus jest reklamowany jako przystępne urządzenie, które wystarczy podpiąć do konsoli... i już. Jedyne co należy dokupić, to dodatkowy moduł przetwarzający w formie małego pudełka. A jest na co czekać. Na liście gier oczekujących na premierę znajdują się zarówno szybkie dynamiczne FPS, jak i logiczne łamigłówki.

Najbardziej spektakularnie zapowiadają się oczywiście te pierwsze. Oprócz zapowiedzianego w Pixelu #10 naszego polskiego Get Even, w stajni u zachodnich twórców czeka między innymi



■ „Oto przyszłość sportu” – głosi slogan promujący RIGS. Zawody mechów na olimpiadzie? Czemu nie!

RIGS: Mechanized Combat League. To połączenie strzelaniny z grą sportową, w którym zamknęci w kokpicie gigantycznego mecha polujemy w trybie 3v3 na naszych przeciwników. Graficznie gra nie ustępuje w niczym zjawiskowemu Overwatchowi. Areny zmagają się kolorowe i wyklejone reklamami fikcyjnych sponsorów. To jednak znacznie brutalniejsza pozycja niż produkcja Blizzarda. Dostajemy do dyspozycji cały arsenał od miotaczy laserowych po ciężkie działa. Co ciekawe, RIGS stawia na dynamiczne potyczki: im szybciej pozbywamy się swoich wrogów, tym szybciej się poruszamy i regenerujemy. Powstaje więc pytanie: nawet jeśli nasze konsole są na to gotowe, to czy nasze żołądki też? Każdy, kto kontakt z VR ma za sobą, wie, że każdy obrót głową to

VIRTUAL REALITY

■ Gdy czytacie ten tekst, pierwsze Oculusy powinny zjeżdżać z taśmy produkcyjnej. Wspierający gogle kontroler Oculus Touch pojawi się w drugiej połowie 2016 roku.





❖ Rush of Blood nie będzie dodatkiem do Until Dawn. To samodzielna gra przeznaczona na PlayStation VR osadzona w realiach hitu z PlayStation 4.



dla naszego mózgu zupełnie nowe doświadczenie. A co jeśli te obroty wykonujemy co kilka sekund, jednocześnie celując, strzelając i robiąc uniki?

Nieco wolniejsze tempo, choć równie wielkie emocje, zaserwuje kolejna część Until Dawn, rewelacji 2015 roku. Rush of Blood to typowy shooter „na sznach”, w którym – poza odstrzeliwaniem wyłaniających się zza rogu monstrów – czeka nas kilka niełatwych wyborów. Nie będą one wynikać z dialogów. To gra nastawiona czysto na akcję, ale mimo to ma zadowolić miłośników ciekawych fabuł. Czy usatysfakcjonuje osoby zakochane w gęstym klimacie horrorów klasy B, który wylewał się wręcz z Until Dawn? Rush of Blood raczej nie należy

HTC VIVE



Wspólne dziecko HTC i Valve nazywane „paszportem do nowej rzeczywistości” wymaga od gracza nie tylko odpowiednio mocnego peceta, ale także przestrzeni o powierzchni 4,5 x 4,5 metra. Gogle trafią do sprzedaży w kwietniu.

❖ Wciąż zastanawiacie się, gdzie podział się redaktor Wolf? Aktualnie ćwiczy celność.

traktować jako wiernej kontynuacji serii, ale spin-off mający dostarczyć sporo zabawy.

No tak, ale gdzie tutaj nowe doznania i poszerzone horyzonty? Przecież strzelanki, w których gra prowadzi nas za rękę przez nawiedzone miasteczka, to nic nowego. Prawdziwa rewolucja nadejdzie oczywiście z kosmosu. Zapowiada ją między innymi gra promowana na oficjalnej stronie PlayStation VR o nazwie Robinson: The Journey. To historia chłopca, który rozbił się na tajemniczej planecie i z pomocą małego robota odkrywa jej zakamarki. Wystarczył minutowy trailer, by stwierdzić, że weźmiemy udział w czymś, na co czekaliśmy co najmniej od premiery „Parku Jurajskiego”. O ile w filmie Spielberga po raz pierwszy mogliśmy oglądać żywe dinozaury na ekranie, to w nowej produkcji studia Crytek będziemy mogli stanąć z nimi oko w oko. Oczywiście podobnie jak w 1994 roku czeka nas spotkanie z samym tyranozauzem. Spróbujcie opowiedzieć mu jeden kawałków o tym, jak T-Rex zakłada kapelusz, czy drapie się po grzbiecie. Żarty się skończyły.

Osobiście właśnie tego szukam w grach powstających z myślą o goglach VR – spełniania marzeń niemożliwych do zrealizowania, z różnych powodów, w świecie rzeczywistym. Dinozaurów już raczej nie zobaczymy, na orbitę też niewielu się wybierze. No chyba że z pomocą VR.

Tu najciekawiej zapowiada się Adrift. O tej grze zrobiło się głośno po premierze obfitego pokazu na ubiegłorocznych targach E3. To produkcja przeznaczona na wspomniane trzy główne systemy VR, która ma szansę stać się tym dla świata gier, czym „Grawitacja” dla kina. Po raz pierwszy w tak szerokim zakresie poczuć, czym jest stan nieważkości... i przerażająca pustka kosmosu. Za tym niezwykłym projektem stoi studio Three One Zero, złożone między innymi z twórców Medal of Honor.

Historia opowiedziana w grze rozpoczyna się wielkiego wybuchu.

Po raz pierwszy w tak szerokim zakresie poczuć, czym jest stan nieważkości... i przerażająca pustka kosmosu. Za tym niezwykłym projektem stoi studio Three One Zero.



WIELCY PRODUCENCI, JAK ELECTRONIC ARTS, OSTROŻNIE PODCHODZĄ DO TEMATU VR

Wychodzisz sobie na spacer w przestrzeń kosmiczną, a tu nagle Twoją stację szlag trafia. To musiał być poniedziałek.

Stacja kosmiczna Northstar IV, gdzie pracujemy, zostaje poważnie uszkodzona. Naszym zadaniem jest przeżyć i powrócić szczęśliwie na ziemię. Po odzyskaniu przytomności wydostajemy się ze stacji i, dryfując na orbicie między szczątkami uszkodzonego kadłuba, próbujemy odnaleźć wskazówki umożliwiające szczęśliwy powrót do domu.

Choć gra powstaje pod okiem speców od FPS, nie należy nawiązywać do walki. To historia utkana z zagadek związanych głównie z tym, jak przeżyć w kosmosie. Twórcy kładą wielki nacisk na realizm. Jeśli zechcemy odpiąć linkę zabezpieczającą i wybrać się na dłuższy spacer w przestrzeń kosmiczną, będziemy zdani tylko na siebie – nie uzupełnimy zapasów tlenu i czeka nas śmierć. Eksplorując pozostałości Northstar IV, natrafimy na nagrania i e-maile, dzięki którym odkryjemy przyczynę katastrofy.

Jeśli jednak będziemy oczekiwać od kosmosu czegoś więcej niż zagadek i pogoni za butlami z tlenem, na przykład dajmy na to dołączenia do floty kosmicznych niszczycieli, możemy wybrać EVE: Valkyrie. To spin-off popularnej gry MMO, w którym będziemy mogli



zasiąść za sterami myśliwców znanych z sieciówki, a następnie wziąć udział w międzygwiazdnych potyczkach w trybie multiplayer. Efekt wizualny jest oszałamiający. Nic tylko czekać na odpowiedź „Star Wars”. Zasiąść za sterami B-Winga to byłoby coś.

Pewnie wraz z rozwojem rynku nowe gry będą dostosowywane do każdego formatu, ale na początek należy się jednak nastawić na to, że obok peceta i konsoli zawisną nie jedno, a co najmniej trzy gogle VR.

Edge of Nowhere to jedna z tych gier, dla których warto

PS VR



Morpheus to daleki kuzyn Glasstron - gogli VR wypuszczonych przez Sony w 1997 roku. PS VR, podobnie jak przed laty samo PlayStation, ma „zdefiniować nowy kierunek rozwoju gier wideo”.

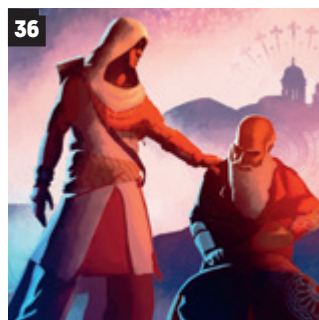
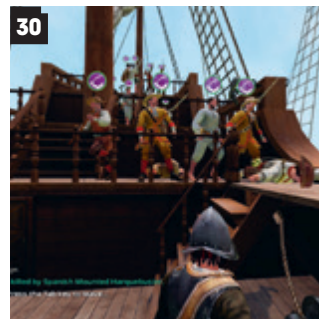
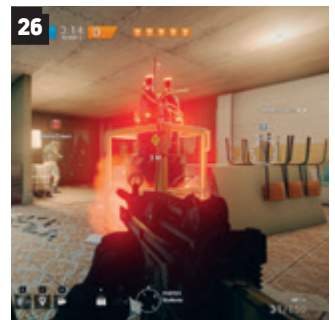
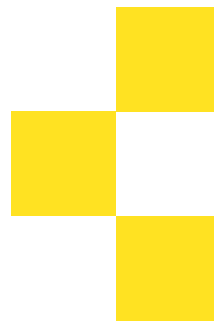
byłoby sporo zainwestować, w tym przypadku w okulary Oculus Rift. O czym opowiada? Wystarczą trzy hasła: Arktyka, horror, Lovecraft. Producenci dodają: „Ta gra sprawi, że zwariujesz”. Nasz bohater wyrusza na poszukiwania ukochanej zaginionej w Arktyce wraz z grupą biologów. Na miejscu okazuje się, że skuta lodem kraina kryje wiele przerażających tajemnic. Będziemy musieli zarówno odwiedzić ciasne i mroczne jaskinie, jak i przeczesać rozległe powierzchnie lodowca. Co ciekawe, w przeciwieństwie do większości gier VR widok w Edge of Nowhere jest trzecioosobowy.

Na sam koniec warto zwrócić uwagę na The Witness autorstwa niezależnego studia Number None Inc., które ma na koncie świetnie przyjętą logiczną platformówkę Braid z 2008 roku. Gra przeznaczona na Oculus Rifta i HTC Vive zabiera nas na malowniczą wyspę, która mimo wielu śladów zamieszkania jest całkowicie opustoszała. Gracz będzie musiał wykazać się spostrzegawczością i... cierpliwością. Piekielnie trudne zagadki zapewnią nam minimum 40 godzin zabawy w sztucznej rzeczywistości. Czy zatem VR to nadzieja także dla twórców gier indie? Cóż, w wirtualu wszystko jest możliwe. ■



W Edge of Nowhere, podobnie jak wielu innych grach VR, grafika jest na drugim planie. Liczą się przede wszystkim klimat i emocje.

PLAY THE GAME



” RODZICE JOELA PRÓBUJĄ UBIERAĆ SWOJĄ TRAUMĘ W SŁOWA, ALE PRZEZ CAŁY CZAS CZUJEMY, ŻE TO TYLKO NIEUDANE PRÓBY WYJAŚNIANIA TAJEMNICY.

W niektórych lokacjach grafika rzuca na kolana. To takie Limbo w kolorze! Genialnie oddana nocna aura z mgiełkami, cieniami i rozproszonymi światłami.

Oxenfree

PC ■ MAC ■ XONE

PEGI 12

PRODUCENT Night School Studio Wersja PL: nie

Voyager

Dziwna to gra. Zaskakująca i nierówna. Zakorzeniona gdzieś w latach osiemdziesiątych, przepełnionych horrorami o grupach nastolatków świętujących gdzieś na odludziu zdane egzaminy, gdy nagle pojawiają się Michael Myers czy Jason Voorhees.

Właśnie w taki tor myślowy wrzucają nas (oraz piątkę bohaterów Oxenfree z Alex na czele) twórcy tego nieszablonowego dzieła. Od samego początku coś wisi w powietrzu, a bohaterowie zdają się wyczuwać napięcie w powietrzu i reagować nieustającą paplaniną.

Cała gra, podobnie jak the Longest Journey, jest nieco przegadana. Prawie brakuje w niej przerw w słowotoku błahych spraw. A kiedy już następują...

to na pewno coś się wydarzy. Głosy bohaterów są nieco zbyt dojrzałe, jak na nastolatków, jednak po pewnym czasie przyzwyczajamy się do ich gadulstwa, dzięki świetnie dobranym kwestiom, dobrze podkreślonym emocjom, a niekiedy znudzeniu czy poddenerwowaniu. Świetnie uzupełnia to monotonne bieganie po wyspie z miejsca na miejsce. Zupełnie nie wyobrażam sobie Oxenfree z polskim dubbingiem. No bo kto mógłby to dobrze zagrać?

Tajemnica ukryta w grocie, aktywowana przez przrzucanie kolejnych częstotliwości radiowych, rozrzuca bohaterów po całej wyspie. Radio to podstawowa broń i element wpływający na otoczenie. Jest z jednej strony fajnie (bo słychać czasem jakieś dawne stacje radiowe) i strasznie (bo

ktoś wygłasza wojskowe komunikaty i przekazuje zakodowane informacje). Choć wszystko na początku wskazuje na niezłego slashera, to bardzo szybko okazuje się, że metody straszenia w Oxenfree bliższe są japońskim horrorom i nowoczesnym amerykańskim produkcjom, atakującym wzrok rozbłyskami, zniekształceniami i emitowanymi przez ułamki sekund obrazami. A nasi bohaterowie dalej zmuszeni są biegać po malowniczej, choć kryjącej mroczne tajemnice, okrytej mrokiem wyspie, zaś czasami zmagać się z... pętlami (więcej nie powiem). Nie ma tu kieszeni z ekwipunkiem, ustawicznego przeszukiwania śmietników i łączenia niedopasowanych elementów. Cała nasza ingerencja w otoczenie sprowadza się do wybierania jednej z kwestii dialogowych (lub ich ignorowania), biegania po wyspie, zbierania szczątków informacji, śladowej interakcji z otoczeniem, no i oczywiście zabawy z radiem. Opowieść świetnie ilustruje tło muzyczne i pewne zniekształcenia obrazu, znane posiadaczom magnetowidów. Oprawa graficzna to kwestia gustu - miejscami była może zbyt uboga.

Wszystko byłoby jasne do samego końca, gdyby nie nagły zwrot fabuły w pewnym momencie. I widać to nie tylko po coraz bardziej zafrasowanych twarzach naszej piątki, uwiecznianych od czasu do czasu na zdjęciach. Główny wątek fabularny traci na znaczeniu, a Oxenfree staje się bliższe poetyce To the Moon niż horrorowi. Warto zagrać, mimo że pewien niedosyt pozostawia czas rozgrywki: wszystkie atrakcje wyspy możemy zwiedzić w zaledwie trzy godziny. ■

Debiut

night school
STUDIO

Oxenfree zrodziło się w wyobraźni zespołu z kalifornijskiego Glendale. Ekipa rekrutuje się między innymi z byłych pracowników Telltale i Disneya. O ich debiutanckim dziele pozytywnie już napisały LA Times oraz Polygon. Co ciekawe, twórcy Oxenfree wypuścili też kolekcjonerską edycję w pudełku stylizowanym na przenośną lodówkę. W środku znajdują się: mapa, kasetka magnetofonowa, tajemniczy płyn, imitacja monety oraz... bilet na prom.

Poprzez odpowiednie działania można zrazić do siebie wszystkich bohaterów, co warto wypróbować, przechodząc grę po raz drugi.





Sébastien Loeb Rally Evo

PC PS4 XONE PEGI 3

PRODUCENT Milestone Wersja PL: tak

Krooger

Colin McRae i Richard Burns to jedni z tych wirtuozów tras rajdowych, którzy doczekali się upamiętnienia swoich wyczynów pod postacią gier wideo sygnowanych ich nazwiskiem. Kwestią czasu było więc pojawienie się gry odnoszącej się do Sébastiena Loeba, dziewięciokrotnego mistrza świata WRC, którego dominacja w latach 2004-2012 była wręcz porażająca.

Gdyby nie fakt, że studio Milestone straciło licencję na WRC, Sébastien Loeb Rally Evo prawdopodobnie nazywałoby się po prostu WRC5. Jednak niezależnie od tytułu i faktu, że podobno sam Mistrz testował model jazdy i sugerował odpowiednie poprawki, gra jest średniakiem. Na szczęście jest średniakiem utrzymującym się powyżej linii rozsądnej jakości, jak z resztą większość produktów Milestone. Dlatego warto w nią zagrać i przebrnąć przez ciężki początek.

Pierwszy kontakt z grą jest trudny, ponieważ w zapowiedziach obiecywano realistyczny symulator jazdy, przez co gracze mogą czuć się nieco zawiedzeni i zagubieni.

Model jazdy znajduje się gdzieś pośrodku, jeśli chodzi o realizm, i bez kierownicy ciężko dojść do rozsądnej perfekcji. Sterowanie działa z pewnym opóźnieniem i dopóki się do tego nie przyzwyczaiłem, nie wiedziałem dlaczego auto tak dziwnie się zachowuje. Jeśli ktoś jest niedoświadczonym kierowcą i włączy wszystkie „wspomagacze”, to może długo nie wygrać żadnego odcinka specjalnego – wspomaganie hamowania na zakrętach jest bowiem tak duże, że użytkowane czasy trafiają z reguły poza czołówkę. Jeśli ktoś z kolei czuje się mocny i chciałby zasiąść za sterami czegoś bardziej wyrafinowanego niż Peugeot 106 dostępny na początku trybu kariery, to niekoniecznie będzie mógł to zrobić.

Toyota Celica GT-Four ST185 nieczęsto występuje w grach i jest jednym z tych znanych aut, którymi trzeba się przejechać.

Rajdy w trybie dowolnym (czy też Rally Cross) możemy jeździć samochodami zdobytymi w trybie kariery lub wypożyczać je, ale nie z całej dostępnej puli. A garaż jest spory. Widać, że Milestone postarało się o ciekawe licencje na samochody nie tylko pokrywające się z latami aktywności Loeba, ale też daleko wstecz, oferując kilka perełek, jak legendarne Audi Sport Quattro Rally z Grupy B czy Toyota Celica GT-Four z Grupy A. Najciekawszy z całej gry jest jednak tryb Loeb Experience. Jest to podzielony na kluczowe okresy historii w karierze Mistrza kalendarz, z którego dowiadujemy się wielu ciekawostek, przekazanych przez samego Sébastiena, w serii wywiadów, po których możemy wziąć udział w wspomnianych rajdach. Niestety i tutaj bez odpowiednio odblokowanego samochodu daleko nie zajdziemy. Szkoda, bo tryb kariery nie jest zbyt emocjonujący. Dla samego Loeb Experience warto go jednak skończyć.

Tytuł jest ciekawym hołdem oddanym jednemu z najlepszych kierowców w historii rajdów, ale niestety daleko mu do gier sygnowanych nazwiskiem Colina McRae i Richarda Burnsa. Może to się zmienić, jeśli druga część będzie traktowała dodatkowo o obecnych zajęciach Mistrza, czyli wyścigach WTCC, 24h Le Mans i Rajdzie Dakar! ■

Milestone



Równych 20 lat obecności w wirtualnych wyścigach! Mediolańskie studio rozpoczęło karierę od produkcji Screamer 2, a potem poszła za tym cała lawina gier. Wypuszczane są zarówno wyścigi motocyklowe, jak i samochodowe z przodującymi seriami Superbike oraz WRC FIA.

❖ Kły cyclopa to cenny materiał na klawisze do pianina, jednak polując na to monstrum należy baczyć, by ich nie połamać, nie porysować i za bardzo nie osmalić.



❖ Nawet w japońskim RPG nie może zabraknąć miast niczym z wiedzmińskiego świata, pełnych mętów i kurtyzan. Są dwa takowe: Gran Soren oraz Cassardis.

❖ Grigori to inteligentna i potężna bestia, choć wieść gminna niesie, że można go położyć celnym strzałem Palca Twórcy, o ile jest się w posiadaniu tej legendarnej magicznej strzały i zdoła się nią trafić prosto w serce smoka, zanim zrobi z bohatera frytkę.



Dragon's Dogma: Dark Arisen

PC PS3 X360 PEGI 18

PRODUCENT Capcom Wersja PL: nie

User Jama

Kręte były ścieżki tego oryginalnego, choć niszowego japońskiego RPG, który wprowadził do gatunku nowy styl rozgrywki, łączący piękno otwartego świata fantasy z dynamiczną akcją. To taki Skyrim na sterydach, Dark Souls ze słonecznym krajobrazem, Dragon Age z szybszą rotacją w drużynie. Po trzech latach od premiery na konsolach gra wreszcie została wydana na platformie PC.

Podejrzewam, że od samego początku przeszkodą w wyjściu na szersze wody był dla gry słabo brzmiący tytuł. Dogmat kojarzy się raczej z sztywnym myśleniem niż rozrywkowo, a samo słowo pasuje do gier tak jak, nie przymierzając, transcendencja czy paradygmat. Gra była niczym pokrzywdzony młodszy brat, bo Capcom w czasie produkcji poprzesuwał część jej budżetu na rzecz równoległe rozwijanego Resident Evil 6.

Mimo tych perturbacji Dragon's Dogma wydany został w maju 2012 w wersji wyłącznie na konsole. Moment nie był najszcześniejszy, bo pół roku wcześniej premierę miał Skyrim, z wielkim budżetem marketingowym, stawiany na piedestale najlepszego, największego RPG. Rok później, również tylko na konsole, Capcom wydał rozszerzoną i poprawioną edycję gry pod tytułem Dragon's Dogma: Dark Arisen. Skyrim przez lata sprzedał się w blisko 23 milionach egzemplarzy, co jest rekordowym wynikiem dla RPG. Dragon's Dogma, mimo że osiągnął sprzedaż dziesięciokrotnie mniejszą, pod pewnymi względami jest grą lepszą i bardziej innowacyjną.

Najważniejszą rzeczą, którą wyróżnia się Dragon's Dogma wśród innych RPG, jest nacisk położony na wartką akcję. System walki w tej grze to czysta adrenalina. W innych produkcjach walka z większym przeciwnikiem to jak rąbanie siekierą drzewa lub



Choć zabawniej byłoby związać wszystkie głowy hydry w kokardę, to trzeba je systematycznie kolejno obcinać i przypalać kikuty ogniem.



Odpowiednio duża pochodnia jest w stanie rozświetlić nawet najciemniejsze zakamarki na Wyspie Bitterblack, miejscu na wskroś mrocznym i przeklętym.

podgryzanie łydek przez kundelki, ewentualnie partia szachów, kiedy przy zatrzymanej akcji pieczołowicie ustawiamy poszczególne ataki członków drużyny. Tutaj sprawy dzieją się szybko i nie tylko w parterze. Wdrapujemy się po nodze wielkiego cyklopa na plecy. On stąpa ciężko na boki, macha w furii wielką maczugą. Trzymamy się kurczowo, ale zarzuca nas na lewo i prawo jak szmacianą lalkę. Wdrapujemy się wreszcie na głowę i atakujemy oko bestii, jedną ręką dalej trzymając się ła. Cyklop ryczy rozdzierająco i wielką łapą zrzuca natręta. Atakować można na multum sposobów z przyłożenia i z odległości, wykorzystując liczne umiejętności zdobywane wraz ze wzrostem doświadczenia. Wreszcie kiedy walka jest skończona, potwór zwala się ciężko na kolana, a potem plackiem na głowę z hukiem, od którego drży ziemia. Poczucie satysfakcji z pokonania różnych wielkich bestii w tej grze jest po prostu niesamowite.

Drugim wyróżnikiem jest właśnie bestiariusz. Podobnie jak w grach z serii Elder Scrolls czy Dragon Age znajdziemy tu tradycyjne smoki zionące ogniem, natomiast generalnie potwory inspirowane są raczej klasycznymi baśniami i mitologią niż dorobkiem Tolkiena i pokrewnych. W lasach możemy natknąć się na chimery, skrzyżowanie lwa, kozła i węża. Ryk wielkiej paszczy lwa powala przeciwników, jad węża zatrują, a głowa kozła rzuca czary, a sama

chimera kopie tylnymi nogami jak dziki wielbłąd. W górach opędzać trzeba się od harpii, skrzyżowania przerośniętego sępa z głową kobiety, których śpiew usypia, a szpony rozrywają przeciwników na strzępy. Spotkamy hydę w postaci gigantycznego węża z czterema głowami, które po odcięciu odrastają, i wiele innych, które ożywają w grze, jakby były prawdziwe.

Trzecim unikatem Dragon's Dogma jest sposób kompletowania drużyny i wymieniania się nią z innymi graczami. Pomocników, zwanych tutaj giermkami, rekrutujemy z innej czasoprzestrzeni, osiągalnej przez portale oznaczone głazami runicznymi. Giermkowie stają do walki ze swoim panem, ale też doradzają, co dalej zrobić i z własnej inicjatywy zbierają przydatne

Dark Arisen



W wolnym tłumaczeniu „powstały z ciemności”. Bohater gry został pozbawiony serca, które ostrym jak brzytwa pazurem wykroił i jeszcze bijące pożałował smok Grigori w trakcie plądrowania jego rodzinnej wioski. Od tej pory „powstały” stąpa po ziemi z zabliznioną dziurą w piersi i z misją wyrównania rachunków.

przedmioty z okolicy, pomagają nieść dobytek i łupy. Natomiast w czasie, kiedy my wychodzimy z gry, nasi giermkowie mogą być rekrutowani przez innych graczy. Kiedy ponownie wrócimy, giermek może mieć większe doświadczenie, może być lepiej uzbrojony, a także mieć przy sobie nowe, wartościowe przedmioty. Im mocniejszego mamy giermka, tym chętniej będzie on rekrutowany przez innych. A ponieważ szybciej jest rekrutować nowego człowieka, niż rozwijać istniejącego, to giermków zmieniamy jak rękawiczki. To taka specyficzna mutacja trybu multiplayer, na raty i przez pośredników. Na marginesie jest dostępna inna gra w tym samym uniwersum, Dragon's Dogma Online, w której można grać sieciowo z innymi graczami równocześnie, ale na razie tylko w samej Japonii.

Port Dragon's Dogma Dark Arisen na PC jest zrobiony bardzo sprawnie. Gra działa płynnie, wykorzystuje większe możliwości sprzętowe, by pokazać szczegóły również w dalszym planie oraz stosuje nieskompresowane tekstury, które prezentują się lepiej niż w oryginalnym wydaniu. Można grać klawiaturą i myszką, ale wspierane też są pady Xbox 360 oraz Xbox One. Mam nadzieję, że sukces Dragon's Dogma na Steamie skłoni Capcom do odblokowania Dragon's Dogma Online reszcie świata, jak również przyczyni się do powstania za jakiś czas drugiej części tego turbodoładowanego RPG. ■

Punkt widokowy na górskiej półce z wglądem na rozległe fortyfikacje warownego miasta Gran Soren. W dalszym planie dumnie piętrzy się wieża Bluemoon.

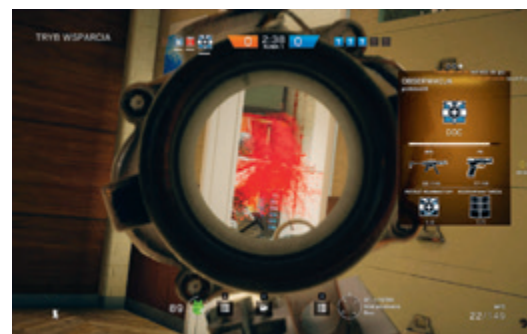


Rainbow Six: Siege

PC PS4 XONE PEGI 18

PRODUCENT Ubisoft Montréal Wersja PL: tak

b-side



Wojna z terroryzmem to nie tylko hollywoodzkie akcje, ale też spokojne, pełne precyzji działania taktyczne. W końcu mamy grę, która solidnie łączy symulację z przystępną mechaniką. Ale i tak nie jest łatwo.

Rozpoczyna się starcie - pięciu „dobrych” i pięciu „złych”. Łądujemy w siłach antyterrorystycznych. Wszyscy zaczynamy od zwiadu mobilnymi kamerami. Eksplorujemy budynek i lokalizujemy cel: bombę lub zakładnika, a przy okazji poznajemy fortyfikacje wroga. Widać osłony, drut kolczasty i czujnik ruchu. Czasu jest mało, czasami nie uda się zrealizować planu i trzeba szukać celu po omacku. Zaczyna się runda, biegniemy w stronę, gdzie widzieliśmy terrorystów. Część ekipy rozwała zabite deski drzwi, część wspina się żwawo na piętro i rozkłada materiał wybuchowy na ścianę. Kiedy zbliżamy się do odpowiedniego pomieszczenia, zaczyna się robić gorąco. Wszyscy przesuwamy się powoli jak żółwie, badamy teren, mierzymy celownikami w poszukiwaniu skrawka materiału przeciwnika, zaczynamy korzystać

z zabawek pokroju granatu dymnego, pocisków kruszących ściany, tarcz do osłaniania przed pociskami, dronów. Gwałtowny ruch to ryzyko niepotrzebnej śmierci. Przeciwnik czeka przycajony, ale nie ma pojęcia, od której strony nadejdziemy. Wszyscy są nerwowi i ostrożni, padają pierwsze strzały. Ktoś ginie od precyzyjnego strzału, ktoś od niechlujnej serii z karabinku...

Tak w skrócie wygląda przebieg rozgrywki. Czy jest fajna? Zdecydowanie. Początkowo korzystamy ze skromnego wyboru broni i gadżetów, ale szybko zbieramy punkty, za które odblokowujemy klasy. Potężny Montagne skutecznie osłania drużynę tarczą, Castle wzmacnia ściany i zabudowuje drzwi pancernymi osłonami, Mute zagłusza pracę elektronicznego sprzętu, a Glaz przyceluje z odpowiednio podrasowanego celownika. Łącznie jest po dziesięć specjalizacji dla każdej ze stron konfliktu.

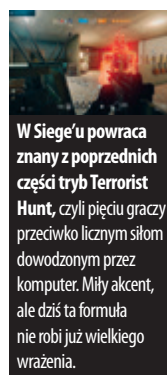
Za każdym razem wszystko toczy się trochę inaczej. Plansze to domy lub magazyny wraz z przedpołem, nieraz przesadnie rozbudowane, ale też gra utrudnia broniącym bieganie

✦ Okna to zdradliwe miejsce. Spróbuj przez nie zajrzeć, to się dobitnie przekonasz.

✦ Defensywa jest prostsza, ale i tak atakujący potrafią zaskoczyć.

po całej mapie czy chowanie się w niedostępne miejsca. Gramy wyłącznie w trybie 5 vs. 5 (jest też szkolenie i akcja przeciwko SI, ale to nie główny smaczek TCRS: Siege). Niestety, co rundę zmieniamy drużynę. To bardzo utrudnia przyzwyczajenie się do specyficznej rozgrywki, poznanie tajników plansz i rutynowych działań. A co trzy, cztery rundy zmieniamy mapę, co jeszcze bardziej miesza w głowie nowicuszom. To zresztą jeden z moich głównych zarzutów wobec gry. Kolejny - średni system strzelania. Przycelowana broń zasłania sporą część ekranu, seria z karabinu leci strasznie chaotycznie. Często padamy ofiarą tak zwanego sprayu, a nie kilku precyzyjnych strzałów. Zawodzi też... społeczność. Rainbow Six to od zawsze gra taktyczna. Trzeba korzystać z różnych metod i gadżetów. Nawet przed startem rundy interfejs świetnie pokazuje, jaką klasę wybrali towarzysze. Niestety, nikt nie korzysta z mikrofonu, strategię ataku i obrony tworzy się głównie intuicyjnie, a niektórzy polegają wyłącznie na sobie. Problemy z denerwującym, długim oczekiwaniem w trybie matchmakingu da się naprawić. Znacznie trudniej jest zaradzić kłopotom wynikającym z braku dobrych narzędzi do budowania komunikacji w drużynie. ■

Klasycznie



W Siege'u powraca znany z poprzednich części tryb Terrorist Hunt, czyli pięciu graczy przeciwko licznym siłom dowodzonym przez komputer. Miły akcent, ale dziś ta formuła nie robi już wielkiego wrażenia.

✦ Widok wyboru klas ułatwia drużynowe granie. Teoretycznie.



SÉBASTIEN LOEB

RALLY EVO



ŚCIGAJ SIĘ JAK MISTRZ!

GRA STWORZONA WE WSPÓŁPRACY Z SÉBASTIENEM LOEBEM, NAJBARDZIEJ UTYTUŁOWANYM KIEROWCĄ RAJDOWYM W HISTORII: 9-KROTNYM MISTRZEM ŚWIATA, ZWYCIĘZCĄ 78 RAJDÓW I 905 ODCINKÓW SPECJALNYCH.

DATA PREMIERY **29.01.2016**



PS4



XBOX LIVE



Sébastien Loeb Rally EVO © 2016 Published and Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. All manufacturers, accessory suppliers, names, tracks, sponsors, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Red Bull® Marks are licensed by Red Bull GmbH/Austria. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of PIKES PEAK INTERNATIONAL HILL CLIMB.

ZAMÓW Z DARMOWĄ DOSTAWĄ W

 **cdp.pl**
misja: rozrywka



✚ Klimat gry mocno przypomina „Blair Witch Project”. Tyle że w filmie bohaterowie snuli się po lesie wypełnionym mentalnymi strachami, zaś w Wicku manifestacje zła są całkiem materialne.

Wick



PRODUCENT Hellbent Games Wersja PL: nie

■ Murmur

Zawsze uważałem dzieci za bardzo wdzięczne istotki do obsadzania w horrorach. Bo czy może być coś bardziej przerażającego niż niewinne małeństwo, które po chwili okazuje się żądnym krwi potworem?

Akcja Wicka została osadzona w lesie, który okrył się złą sławą po tym, jak zaczęły w nim w niewyjaśnionych okolicznościach znikać dzieci. Wkrótce las ten stał się miejscem nowej zabawy dla osób żądnych mocnych wrażeń, zwanej właśnie Wick, czyli po polsku „knot”. Nie bez powodu.

Zasady zabawy są proste. Śmiałek, który odważy się wziąć w niej udział, musi przetrwać w lesie od północy do godziny szóstej nad ranem, mając na wyposażeniu tylko kilka zapalek i świeczkę... oraz mocne nerwy, bo jak już się zapewne domyślicie, w lesie tym straszą duchy zaginionych dzieci.

Sam las nie jest duży, a na jego terenie niewiele jest do zobaczenia poza starą chatą, małym cmentarzem czy wrakiem autobusu szkolnego. Niemniej jednak w panujących

ciemnościach łatwo się zgubić, szczególnie na początku.

Pierwsze kilkadziesiąt minut gry daje popalić nerwom, a to głównie dzięki fenomenalnej oprawie dźwiękowej. Nastroj niewątpliwie buduje dynamiczna muzyka, ale to odgłosy docierające z ciemnego lasu, jak szepty, płacze, śmiechy czy głosy dzieci najbardziej grają na nerwach. Oprawa dźwiękowa jest jednocześnie tym, co pozwala nam przeżyć w nawiedzonym lesie, gdyż zwiastuje czyhające na nas niebezpieczeństwa. Jeśli do tego dodamy przebiegające w mroku cienie czy migające przed oczami obrazy dzieci w maskach, to mamy już komplet czynników wywołujących ciarki na plecach.

Świeczki to jedyne przedmioty w lesie, których położenie można dostrzec z daleka w ciemnościach. Są one niezbędne do przetrwania, ale niestety szybko się zużywają. Możemy też korzystać z zapalek, jednak mamy ich niewiele i wypalają się one znacznie szybciej.

A ważne jest, by cały czas znajdować się w blasku światła, gdyż w ciemności upiory stają się wyjątkowo agresywne.

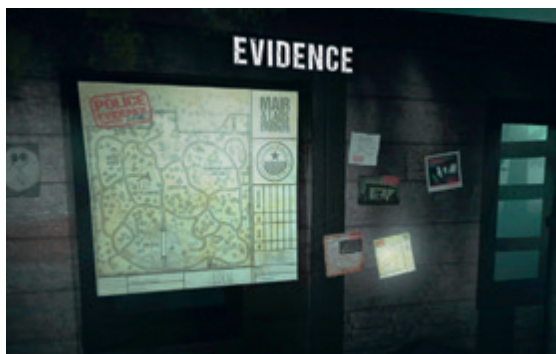
Gra podzielona jest na kilka etapów, a każdy z nich to kolejna godzina. Znowu każda godzina to nowe wskazówki i przedmioty porzucane po lesie przybliżające nas do poznania prawdy o tym miejscu. Nie musimy ich wszystkich zbierać, aby ukończyć grę, chyba że chcemy poznać wszystkie zakończenia. Na szczęście możliwy jest powrót do dowolnego etapu i uzupełnienie kolekcji.

Z każdą godziną do zabawy dołączają nowe dzieciaki i na każde z nich musimy znaleźć inną strategię. Jedne reagują na światło, inne nie lubią, kiedy się na nie spogląda. Nie wystarczy więc tylko biec przed siebie i odpalać kolejne świeczki. Początkowy zachwył przemija po kilku godzinach i osobiście nie czuję potrzeby, aby wrócić do Wicka za jakiś czas, mimo iż nie znam wszystkich zakończeń. Co prawda autorzy zapowiadają dodatkową zawartość, wątpię jednak, aby byli w stanie ponownie wywołać u mnie poczucie niepokoju, jakie towarzyszyło mi przy pierwszym kontakcie. Jeśli zdecydujecie się sięgnąć po Wicka, to obowiązkowo grajcie w słuchawkach na uszach, a do sterowania używajcie myszki i klawiatury. Kontroler jest w niektórych sytuacjach zbyt powolny. No i zadbajcie o jakieś źródło światła, chyba że lubicie, kiedy serce chce się Wam wyrwać z klatki piersiowej. ■

Piekielni



Hellbent Games – to kanadyjskie studio założone w 2006 roku przez Christophera Maira, który wcześniej przewinął się przez Radical Entertainment czy Rockstar Games. Profil działalności ekipy z Vancouver jest zróżnicowany, bo oprócz Wicka i mającego się ukazać w tym roku innego horroru zatytułowanego Tides, na warsztacie są również produkcje LEGO Friends.



That Dragon, Cancer

PC MAC

PRODUCENT Numinous Games Wersja PL: nie

Paweł Schreiber



Joel Green miał roczek, kiedy jego rodzice, Amy i Ryan, usłyszeli diagnozę: nieuleczalny rak mózgu, najwyżej kilka miesięcy życia. Wytrzymał jednak dłużej - zmarł w wieku pięciu lat. Niedługo, w marcu, przypada druga rocznica. Rodzice postanowili upamiętnić go w grze komputerowej, którą zatytułowali *That Dragon, Cancer*. Opowiada o tym, jak patrzeli na odchodzenie swojego dziecka.

Jak oceniać intymne wyznanie dwojga ludzi, którzy przeżyli tragedię? Od początku bardzo kibicowałem twórcom, ale też obawiałem się momentu, kiedy będę musiał coś o nich napisać. Bałem się nie tylko skrajnych emocji w kontakcie z grą, ale i tego, co mogło w niej pójść nie tak. Nadmiernego sentymentalizmu i lukrowania tematu. Niedociągnięć technicznych. Nijakości i niezgrabności.

Niepotrzebnie. *That Dragon, Cancer* ma kilka wad - choćby niedopracowane sterowanie czy sporadyczne sytuacje, kiedy gracz nie wie, co zrobić, żeby posunąć się dalej.

To jednak drobiazgi w porównaniu z tym, co się udało. Opowiadana przez grę historia jest szczerą, ale nie histeryczną, drastyczną, ale nie dosłowną. Rozwija się w serii surrealistycznych scenek z elementami interakcji - bawimy się z małym Joelem na placu zabaw, próbujemy go nakarmić, a on nie przestaje płakać, karmimy z nim kaczki. Małec leżący pod tomografem wstaje i wyczarowuje nagle z powietrza swoje ulubione zwierzęta; śnimy o tym, jak Joel szybuje w przestrzeni kosmicznej niesiony przez pęk baloników zrobionych ze szpitalnych rękawiczek ochronnych; ścigamy się wózkami po szpitalnych korytarzach w wyścigu, w którym każdy jest zawsze pierwszy, a powerupy nazywają się Punkcja i Naświetlanie. Autorzy wolą metafory od realizmu. Postać Joela nie ma twarzy - to powoli zacierająca się figura ze wspomnień, po części wciąż konkretne dziecko, a po części ogólny, uniwersalny obraz. Jednocześnie bardzo dużo tu elementów, które łatwo rozpozna każdy, kto musiał kiedyś chodzić korytarzami szpitala onkologicznego.



Od samego początku wiadomo, jak się ta opowieść zakończy, tym bardziej każdy jej kadr chwyta za serce.

Rodzice

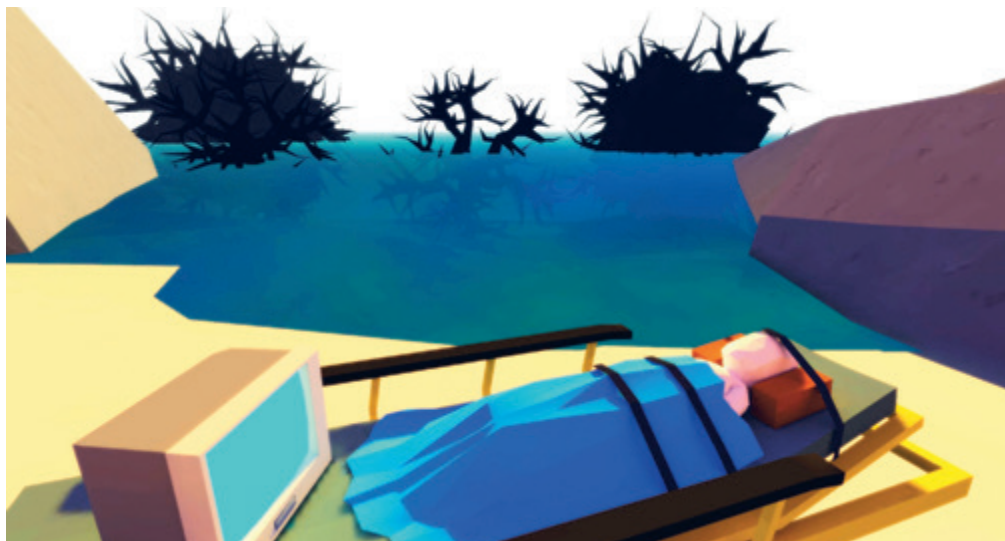


Numinous Games to nietypowa firma. Ich strona internetowa nie działa, natomiast piszą o niej obecnie wszystkie media, łącznie z BBC czy branżowym Wired. Małżeństwo z Kolorado chce swą grą dotrzeć do „zwykłych ludzi”.

Początkowa nadzieja, diagnoza, moment, kiedy nadziei już nie ma, ostatnia chemioterapia, czekanie, ile jeszcze zostało dni - wszystko to podane naturalnie, uczciwie, bez zbędnego krygowania się.

Mechanika gry jest bardzo skromna, ale *That Dragon, Cancer* daleko od prostych chodzonek, których dzisiaj mnóstwo - dużo tu sprytnych zabiegów narracyjnych oraz zabaw z upływem czasu i perspektywą. Autorzy bardzo dobrze wykorzystują wysmakowaną estetykę low-poly. Świadomie grają kolorystyką i zmianami oświetlenia. Pod względem formy *That Dragon, Cancer* to rzecz dobrze przemyślana i profesjonalna.

Ta gra chwyta za gardło i serce - pod tym względem nie da się *That Dragon, Cancer* porównać z niczym, z czym miałem dotąd do czynienia. Rodzice Joela próbują ubierać swoją traumę w słowa, ale przez cały czas czujemy, że to tylko nieudane próby wyjaśniania tajemnicy. Słowa ślizgają się po tragicznej postaci chłopca bez twarzy, który najpierw dużo się śmieje, a potem już prawie tylko płacze. Śmierć bliskiej osoby to coś, o czym się nie da opowiedzieć - ale opowiadać trzeba. Historia Joela i jego rodziców zasługuje na wysłuchanie, jak mało która w grach wideo. ■



Blood & Gold: Caribbean!

PC

PRODUCENT Snowbird Game Wersja PL: nie

b-side



Krażenie po brudnych portach, słuchanie narzekania głodnej załogi, borykanie się z innymi piratami - to siermiężne zajęcie. Podobnie siermiężny jest nowy mod do Mount & Blade, ale nie sposób odmówić mu uroku.

Piraci i Karaiby to wciąż mocno niedopieczony przez gry temat. Szkoda. Caribbean! (dostępne jeszcze na początku 2015, ale bez „krwi i złota” w tytule) niespecjalnie wnosi świeży powiew, ale dla miłośników eksploracji, handlu i walki spod znaku Pirates! będzie zawsze czymś nowym. Jak nietrudno się domyślić, tym razem na dobre opuszczamy Europę i przenosimy się na tętniące życiem i grabieżą Karaiby XVII wieku. Wybrzeża Ameryki Łacińskiej są całkowicie zdominowane przez Hiszpanów, Holendrów, Anglików, Francuzów i wszelkiej maści piratów, choć już na lądzie straszą liczne wojska tubylców. A my ponownie stajemy się niezrzeszonymi łowcami wrażeń. W zależności od tego, jaki scenariusz początkowy wybierzemy, zaczynamy jako wojownik ze statkiem i pokaznym trzosem lub biedak, który musi

sobie na wszystko zapracować. Co tu jest do roboty? Całkiem sporo. Sympatycznym zajęciem jest handel. Na Karaibach jest sporo cennych towarów, a my kupujemy tanio i sprzedajemy drogo. Trzeba jednak sporo czasu poświęcić, aby dokładnie zapamiętać, w których miastach opłaca się kupować. Gra niespecjalnie w tym pomaga i dodatkowo karze nas opłatami portowymi za każde cumowanie. Pozytywnym zaskoczeniem jest jednak to, że wcale nie musiałem się parzyć walką, aby w jakiś sposób awansować. Za sam handel również rośnie nasza reputacja, po mniej więcej godzinie dochrapujemy się możliwości budowy własnych plantacji i manufaktur. W późniejszej fazie sami wytwarzamy drogocenne dobra, a także zarządzamy sterowanymi przez komputer konwojami - trochę na wzór serii Anno.

Sama zabawa w kupca byłaby nie tylko mało ciekawa, ale też niemożliwa. Na Morzu Karaibskim dosłownie roi się od korsarzy, którzy tylko czyhają na słabe i powolne kropy. Początkowo nabyłem pokazny oddział hiszpańskich dragonów, więc nie musiałem się martwić, ale gdy



z Sekundę przed śmiercią od ciosu kordelasem Jednooki John zmarł z przepicia rumem.

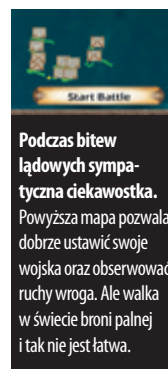
zapuściłem się zbyt daleko od lądu, piraci prędko mnie oskubali. Niestety nie puścili pustych statków, tylko zabrali je, a mnie sprzedali wraz z resztą kompanii do tartaku. Gra mocno zachęca do wszczęcia buntu i ucieczki, ale SI współwięźniów potrafi zawalić cały plan...

Bitwa na wodzie nie jest dopracowana, ale wystrzał gradem kul porządnie trzebi załogę wroga.

Oczywiście fajniej jest, gdy znajdujemy się po drugiej stronie, czyli to my atakujemy wroga i wygrywamy. Zaczyna się od uproszczonej bitwy na morzu z ostrzałem z kilku dział (obowiązkowe 3 typy amunicji - na kadłub, na żagle, na załogę), a potem najczęściej przypuszczamy abordaż. Walka na statkach jest sympatyczna (choć po Assassin's Creed IV trzeba mocno wykazać się dobrą wolą) - jest nawet skakanie na linach i wchodzenie na bocianie gniazda. Niestety i tu inteligencja botów czasem srodze zawodzi. Nieopierzeni majtkowie potrafią z łatwością zabić elitarne wojsko. Warto mieć te niedociągnięcia na uwadze podczas grania.

Koniec końców wygrywanie i bogacenie się jest bardzo przyjemne. Z czasem współpracujemy z imperiami i zostajemy gubernatorem, a po drodze czekają na nas dodatkowe opcje zarządzania, rodem z gier ekonomicznych i RPG. Jeśli tylko nie przeszkadzają umowna grafika i monotonne misje. ■

Taktyka

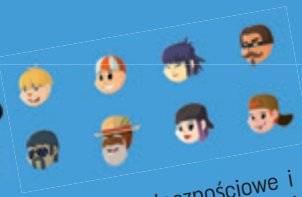


Podczas bitew lądowych sympatyczna ciekawostka. Powyższa mapa pozwala dobrze ustawić swoje wojska oraz obserwować ruchy wroga. Ale walka w świecie broni palnej i tak nie jest łatwa.

Bajerancki sprzęt z reguły jest świetny w boju.



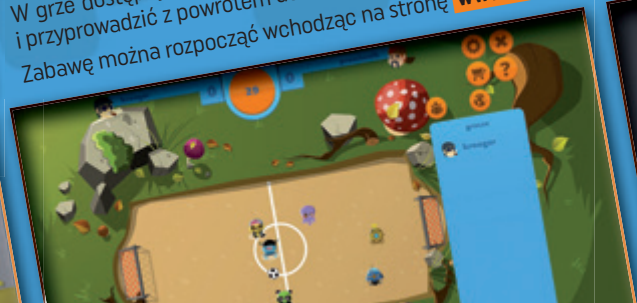
Mootantz



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

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

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



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

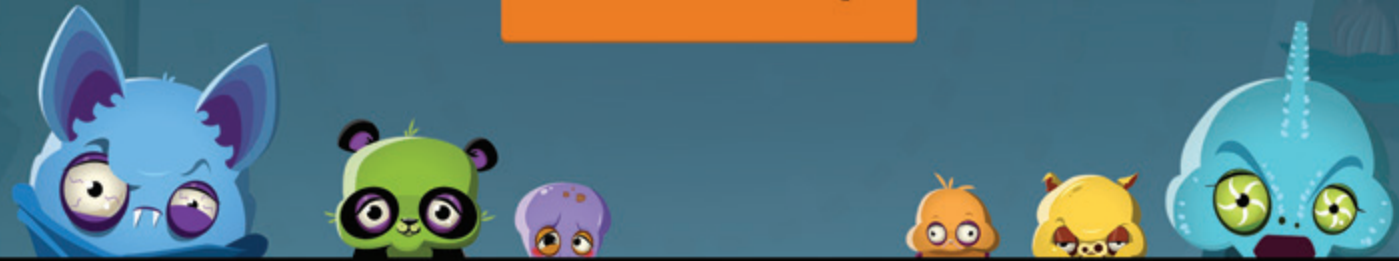
[facebook](https://www.facebook.com/mootantz)

Available on the Google play

Available on the App Store

Mootantz

www.mootantz.pl



INNOWACYJNA GOSPODARKA
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Mootantz

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ
ROZWOJU REGIONALNEGO

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



The Quest

PC IOS

PRODUCENT Redshift Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

Dla graczy pecetowych The Quest jest nowością. Ale dobrze zorientowani gracze mobilni wiedzą, że to tytuł, który ma już za sobą historię trwającą prawie dekadę. Jego pierwsza wersja ukazała się jeszcze na zapomnianej już przez Boga i ludzi platformie Pocket PC, potem przeszła na iOS, gdzie stała się tytułem niszowym, ale bardzo szanowanym przez miłośników dużych RPG z otwartym światem. Spragnieni mobilnego odpowiednika The Elder Scrolls do dzisiaj mają przed sobą dwie drogi: mięczaki grają w śliczne, ale płaskie Ravenswordy i Aralony. Twardziele grają w The Quest.

To bardzo specyficzny tytuł, który można opisać jako próbę pogodzenia skali i swobody działania rodem z Morrowind czy Skyrima z estetyką starych cRPG w rodzaju Might & Magic czy Wizardry. Z tych drugich zaczerpnięto składający się z kwadratowych pól świat, w którym można skręcać tylko o 90 stopni, turowy system ruchu i walki oraz podziemia z przełącznikami, tajnymi

przejściami i łamiętkami do rozwiązania. Z Elder Scrolls wzięła się natomiast kompletna swoboda eksploracji ogromnego świata pełnego lasów, pól, bagien i osad, które oglądamy w różnych porach doby i warunkach pogodowych. Do tego dochodzą setki recept alchemicznych, stopy ksiąg do przeczytania, elastyczny system zaklęcia przedmiotów, choroby, którymi możemy się zarazić i NPC komentujący elegancję naszego stroju. I dziesiątki questów, dających się rozwiązać na wiele sposobów.

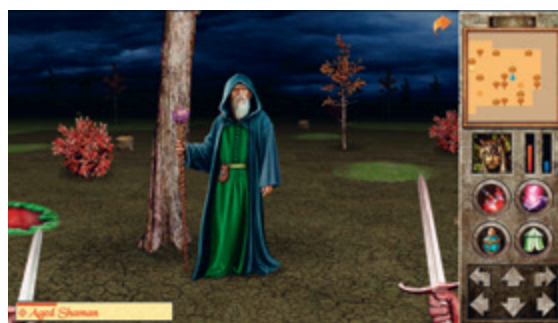
Po fabule podstawowej wersji The Quest nie warto spodziewać się fajerwerków - jest zlepkiem klisz fantasy (zaginiony władca

Przez grę przewija się sporo cyclopów. Jedną z misji jest zabicie ich króla w Silver Peak Mountains.

Redshift

Węgierskie studio składa się z dwóch ukrywających się pod pseudonimami autorów i zarazem współwłaścicieli. Zaczynali w 2001 roku od produkcji inspirowanego Diablo RPG Dragonfire. Potem tworzyli głównie na platformy mobilne.

Możemy się poczuć, jakbyśmy odnaleźli Luke'a Skywalker'a.



wyspy, przedwieczne zło, Gildia Złodziei...). Próżno szukać fascynujących postaci czy dialogów - tutaj też króluje stereotyp, choć twórcy wyraźnie zdają sobie z tego sprawę i w najmniej spodziewanych momentach potrafią się z niego wyraźnie naśmiewać. System walki jest prosty do bólu (wybieramy, czy chcemy użyć broni, mikstury, czy rzucić zaklęcie, po czym wróg robi to samo). Nieco ciekawiej wypada kreacja i rozwój postaci - warto się zastanowić, na jakim rodzaju broni się skupić i ile punktów wpakować w umiejętności związane z caryzmą i złodziejstwem - rzeczywiście przydatne.

Brak głębokiej mechaniki i pewną mialkość fabuły The Quest nadrabia jednak skalą i różnorodnością świata, który możemy dowolnie eksplorować. W porównaniu z nim bezpośrednia konkurencja w kategorii RPG w stylu retro, czyli Legend of Grimrock czy Might & Magic X, budzą klaustrofobię. Oczywiście, są dużo bardziej dopiętzone, ale nie wracam do nich z taką uciechą, z jaką od lat rozgrzebuje The Quest i niezliczone dodatki do niego (mam nadzieję, że również ukażą się na PC - są dużo bardziej zwariowane od podstawki). Dopiero tutaj czuję ducha prawdziwej, niczym nieograniczonej włóczęgi. To bardzo dobry przykład gry zrobionej przez gromadkę zakochanych w swojej pracy wariatów - na pierwszy rzut oka niszowej i więcej tandetą, a na drugi - jeszcze bardziej niszowej i wciąż gąjącej bez reszty. Zwykły gracz pewnie szybko The Quest porzuci, ale każdy, kto wspomina z sentymentem Eye of the Beholder, Might & Magic czy Ishara i marzy o rozsądnym kompromisie między tradycją a nowoczesnością, powinien się tym tytułem zainteresować. ■

ICH EWOLUCJA NASZA ZAGŁADA



ZAMÓW TERAZ,
ABY OTRZYMAĆ:
**RESISTANCE
WARRIOR
PACK**

XCOM 2

JESTEŚ Z NAMI ALBO Z NIMI

XCOM.COM



CENEGA



©1994–2016 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, Firaxis Games, XCOM, XCOM 2, and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998-2015, Epic Games, Inc. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. Dystrybucja: Cenega S.A., ul. Krakowiaków 50, 02-255 Warszawa.

ZAMÓW W muve.pl

muve.pl/xcom-2



DARMOWA
DOSTAWA



RANKINGI
I ODZNAKI



5% WRACA
DO CIEBIE

Submachine 10: The Exit



PRODUCENT Mateusz Skutnik **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski

Tajemnicze mechanizmy, międzywymiarowe przejścia - witajcie w (sub)maszynie!

To chyba najdłuższa ucieczka, jaką widziały gry wideo. Seria Submachine (skrót od „submerge machine”) w grudniu 2015 roku doczekała się finałowej odsłony.

The Exit ukazało się dziesięć lat po pierwszej grze. Submachine: The Basement była prostą flashówką z rodzącego się wówczas gatunku escape the room, szczególnego

rodzaju przygodówek wskaź & kliknij, w którym chodziło o wydostanie się z pomieszczenia (lub budynku) za pomocą znalezionych przedmiotów i rozwiązywania zagadek logicznych. Każda kolejna odsłona cyklu przynosiła coraz ciekawsze zagadki i rozwiązania formalne - a także fabułę i mitologię do samodzielnego złożenia z odnalezionych fragmentów. Z ciasnego budynku akcja przeniosła się w niesamowite lokacje i połączone portalami inne wymiary. Najbardziej w oczy rzucała się jednak ewolucja grafiki. W pierwszej odsłonie nie było za bardzo widać, że twórcą gry jest znany polski rysownik Mateusz Skutnik, autor między innymi cyklu „Rewolucje”. Jego styl odcisnął się mocno na stronie wizualnej gier. Przedziwne połączenie estetyki science-fiction,

steampunku i swojskości. Gra jest znacznie większa niż poprzednie. S10 to ostatni poziom ucieczki z Submachine. Zgodnie z tradycją ostatnich leveli, gdzie czasem powracają wcześniejsi bossowie, odwiedzimy tu miejsca znane z kolejnych odsłon cyklu (warto zagrać w poprzednie części, zwłaszcza że są dostępne za darmo), umieszczone już w nowym kontekście, dzięki uzbrojeniu w wiedzę „o co tu naprawdę chodzi”. Ale to nie tylko nostalgiczna wycieczka, to także dużo nowego materiału, który scala wszystko w spójną całość.

Gra jest jednocześnie prosta - nie można zginąć ani utknąć na amen - oraz trudna. Zagadki w większości dotyczą uruchamiania różnych mniej lub bardziej fantastycznych maszyn i struktur, czasem brakuje jakiegoś elementu, który należy odszukać - spostrzegawczość jest niezbędna. Często owe maszyny znajdują się w różnych wymiarach. Przyda się także dobra pamięć albo zrobienie sobie mapy i notatek.

Submachine opowiada o transcendencji, przekraczaniu granic i warstwach rzeczywistości - i sama jest przykładem takiego przekroczenia. Projekt, który zaczął się od prostej gry w odchodzącej technologii flash i pozostał jej wierny do końca, rozrósł się i przekroczył granice tego, czym zwykle są lekceważone gry przeglądarkowe. Co jest kluczem do jej sukcesu? Wielka, rozpisana na 10 lat tajemnica, znakomita klimatyczna grafika i nieustępująca jej ścieżka dźwiękowa. ■

Entropia

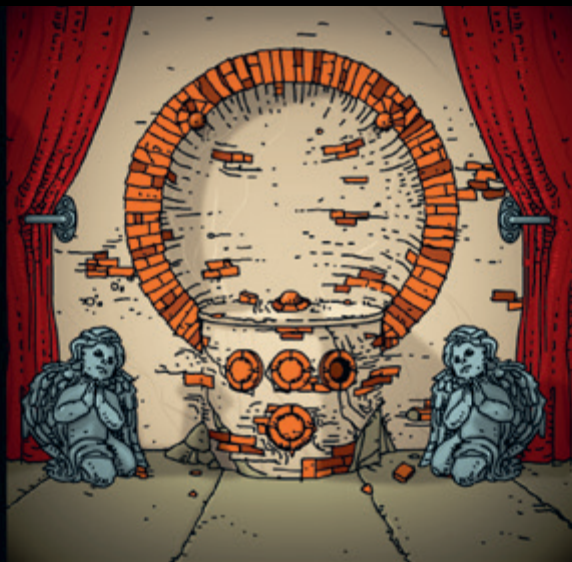
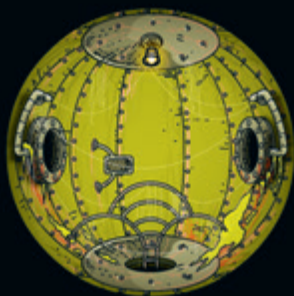


Świat Submachine znajduje się w stanie rozkładu: rdza, grzyb, rozsypane cegły, brakujące elementy mechanizmów, opuszczone struktury, porzucone instalacje...

Teleporty przybierają różne formy, w zależności od wymiaru, w którym się znajdujemy.



Pocztówka z Egiptu, czyli podróże w czasie i przestrzeni kształcą.



NAJWIĘKSZY MAGAZYN MOBILNYCH TECHNOLOGII



WELCOME TO THE WORLD OF MOBILITY

www.mobility.com.pl

 MobilityPL



Assassin's Creed Chronicles: India

PC PS4 XONE

PEGI 16

PRODUCENT Climax Studios Wersja PL: tak

Krooger

Minigra, która miała być dostępna dla wszystkich kupujących Season Pass do Assassin's Creed: Unity w formie DLC, przetrzymała się jakiś czas temu w pełnoprawną miniserię i po pozytywnie przyjętym Assassin's Creed Chronicles: China przyszła pora na drugą część trylogii - India. Pierwsza część stylem przypominała mi nieco Mark of the Ninja, India kojarzy mi się z Prince of Persia, a najciekawiej zapowiada się chyba trzecia część o podtytuł... Russia!

Tym, co przede wszystkim może się podobać w India, jest oprawa audio-wizualna - każda z części trylogii ma swój niepowtarzalny urok i posiada charakterystyczne dla danego okresu historycznego i regionu cechy. Ciepła kolorystyka, hinduskie wzornictwo, bujna flora, egzotyczna fauna i oczywiście architektura pełna przepychu, to coś, co idealnie pasowałoby do wspomnianego Prince of Persia!

W India wcielamy się w rolę asasyina o imieniu Arbaaz Mir, a miejscem akcji jest indyjski Amritsar roku 1841. Toczy się właśnie walka pomiędzy Sikhami a Brytyjską Kompanią Wschodnioindyjską. Arbaaz musi odzyskać słynny diament Koh-i-Noor, który okazuje się potężną częścią Edena. Musi przy tym ochronić swojego

mentora Hamida i... ukochaną księżniczkę Pyarę Kaur! Na drugą część serii Climax czekał sobie czekać długie osiem miesięcy, ale mam wrażenie, że tytuł przez ten czas poddany został słusznym zmianom.

Sama gra to nadal platformówka w konwencji 2,5D, gdzie poruszać się możemy nie tylko w lewo i prawo, ale także zbliżać i oddalać od ekranu. Szkoda, że otwarta walka nie jest tak satysfakcjonująca, jak w „dużym” Assassin's Creedzie, bo bardzo łatwo podczas niej zginąć. Winny temu jest słaby system walki, który swoją najgorszą stronę pokazuje podczas potyczek z bossami. Widać, że same poziomy zaprojektowano tak, aby poruszać się po nich bez podnoszenia alarmu, ale nie oznacza to w żadnym wypadku jakichkolwiek ułatwień.

Po prostu po zwróceniu na siebie

India jest zdecydowanie bardziej kolorowy od China i czasami warto się na chwilę zatrzymać.

Widać też wyjątkową dbałość o szczegóły graficzne. Architektura, światło... wszystko gra!



Komiksy

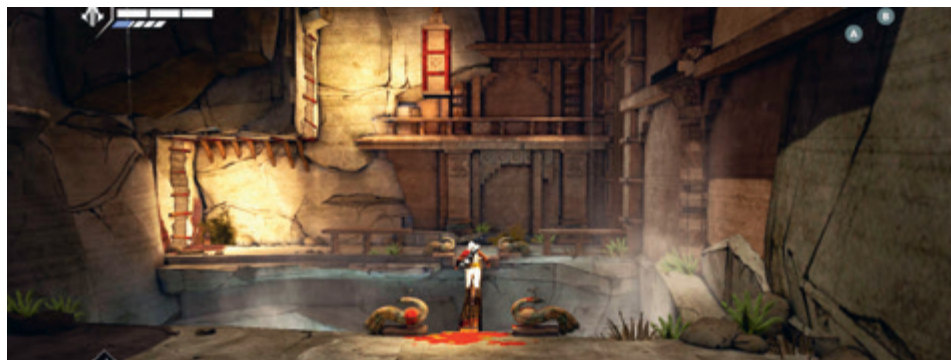
Historie przedstawione w Chronicles oparte są na podstawie serii komiksów. India dzieje się dwa lata po wydarzeniach z „Assassin's Creed: Brahman”.

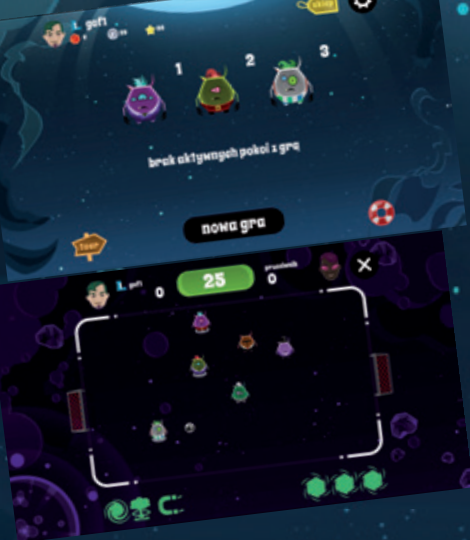
Oprócz malowniczych pałaców odwiedzimy między innymi jaskinie opanowane przez templariuszy.

uwagi wroga oraz przybyciu posiłków bardzo trudno jest przeżyć.

Każdy kolejny krok musimy więc dokładnie mierzyć, a płynna kombinowana eksterminacja kilku wrogów nie wchodzi w rachubę. Są miejsca, gdzie śmierć przychodzi nad wyraz szybko i nawet najwięksi wirtuozi broni białej tego nie zmienią. Cieszą za to dodatkowe miejsca do ukrycia się czy nowi, trudniejsi do ominięcia przeciwnicy, którzy wymagają wręcz szukania alternatywnej drogi.

Pomijając wysoki poziom trudności, dla wielu wszakże stanowiący główną zaletę, oraz nieudany system walki, India to tytuł, w który warto zagrać. ▀





Galaxy o'freaks



Galaxy o' Freaks to wieloosobowa, zręcznościowa gra na platformy społecznościowe i mobilne produkcji Drago Development. To również nowatorskie podejście do rozgrywki online – zarówno pod względem rodzaju samej gry, jak i możliwości swobodnego łączenia się z graczami pomiędzy wszystkimi obsługiwanymi platformami. Głównymi bohaterami są Freaki. Dziwaczne stworzy zamieszkujące kosmos, których to głównym zajęciem jest rywalizacja. Rywalizacja w dyscyplinach quasi sportowych (w kosmosie!) opakowana jest w doskonałą fizykę, jak i oprawę graficzną. Rejestrując się w jednym miejscu (np. w grze przez przeglądarkę) mamy dostęp do swojego konta z każdej platformy, na którą dostępne jest Galaxy o' Freaks, również z telefonu i tabletu. Wersja na urządzenia mobilne posiada dodatkowy bonus – grę multitouch wykorzystującą w pełni ekrany dotykowe – nowe tryby gry, w których doskonale wykorzystano dotyk!

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

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

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

Galaxy o'freaks
www.gofgame.pl

Graj ze znajomymi **Wybierz dyscyplinę** **Modyfikuj postaci** **Władaj mocami** **Przeszkadzaj innym**



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

W przeciwieństwie do ascetycznych i zorganizowanych wewnątrz bazy tunele zamieszkałe są przez handlarzy, zmutowane zwierzęta oraz agresywne plemiona.

UnderRail



PRODUCENT Stygian Software **Wersja PL:** nie

Voyager

Postapokaliptyczny świat, zamknięty w tunelach metra, nawiedzany przez zmutowane stworzenia, na dodatek zrealizowany w rzucie izometrycznym i z rozgrywaną w turach walką? Mogę w nim się zgubić, zaginąć i zginąć wiele razy – choć początki tej szorstkiej przyjaźni były nieco trudne.

Po pierwsze ewidentne sięgnięcie po dobrze już przetarty schemat pierwszego Fallouta. Po drugie: równie bezpośrednia inspiracja okrytymi mrokiem tunelami Metra 2033/2034. Po trzecie: oprawa graficzna prezentująca się na pierwszy rzut oka równie

ubogo jak Avadon, Avernum, Exile, Geneforge i Nethergate razem na jednym screenshocie. Po czwarte: interfejs, który na początku sporo utrudnia, zamiast pomagać i jeszcze te kroje czcionek, które nikną w rozdzielczości Full HD. Parę zgonów później i kilka tutoriali przeczytanych więcej stawało się powoli jasne, że nawet jeśli twórcom UnderRail wciąż daleko to pietyzmu malowania skośnych pikseli z dawnych lat, a ich dzieło obok pierwszego Fallouta wygląda jak mocniej napromieniowany kuzyn, to jednak coś w tym ociekającym zniszczeniem świecie jest. Po wymuszonym wyklukaniu wszystkich pięter 8-kondygnacyjnych podziemi połączonych windą, zebraniu pierwszych zleceń i ubiciu pierwszego przeciwnika, szybko okazywało się, że świat jest taki duży, a kusza i pistolecik to zdecydowanie

Pasek ikon ułatwia dostęp do najważniejszych cech postaci, a także uzbrojenia i przedmiotów.

Bez intra



Jedyna grafika ilustrująca opowieść to ekran tytułowy.

Po zdefiniowaniu cech postaci i krótkim poradniku oraz chwili zwiedzania bazy zagłębiamy się w podziemia pełne zagrożeń.

za mało, żeby go zawojować. Kilka strzykawek uzupełniających pasek życia też szybko się wyczerpie.

Wrażenie osamotnienia i samodzielnego przedzierania się przez podziemną dżunglę problemowa (bez drzew) pogłębia neralgiczna reakcja na naszą postać innych osobników pętających się po bezdrożach skrytych pod ziemią. Nieraz zostałem na powitanie poszczuty psami. Nieraz zdarzyło mi się zapomnieć przeładować broni przed walką. I równie często przeklinałem brak zapisanego stanu gry. Tu większość rzeczy robi się na piechotę, a początki są bardzo trudne. Sam wybór parametrów postaci wcale nie jest tak oczywisty, ale bardzo obiecujący jest sposób rozwoju naszego bohatera poprzez doświadczenie zbierane na polu boju i eksploracji lub alternatywnie poprzez kolekcjonowanie niezwykłych artefaktów.

Jest jeszcze jeden element zabawy: możliwość samodzielnego tworzenia przedmiotów na bazie zakupionych od sprzedawców schematów. Chwila craftingu zawsze będzie stanowić miłą odmianę po taktycznym planowaniu walk i bieganiu po tunelach. Muzyka dobrze podkreśla ponurą atmosferę, jaka w nich panuje. Warto dać szansę UnderRail, pomimo wtórności tematyki i spartańskiej grafiki. Gra odwdzięczy się dobrą mechaniką walki i kilometrami tuneli do zwiedzania. ■

Pierwsza próba podrasowania psionicznych umiejętności bohatera kończy się na szpitalnym łóżku. Warto uważnie czytać kwestie dialogowe, gdyż podpowiadają rozwiązania wielu problemów. Handlarze informują nas na przykład o poszukiwanych przedmiotach.





40

John Romero jest osobą medialną, lubiącą błysk fleszów.

Jednak nieczęsto zdobywa się na takie wyznania jak w Pixelu.



48

Obserwujemy proces powstawania kolejnych wersji Dooma, jego wielki sukces, a także to, co się stało później z marką id Software.

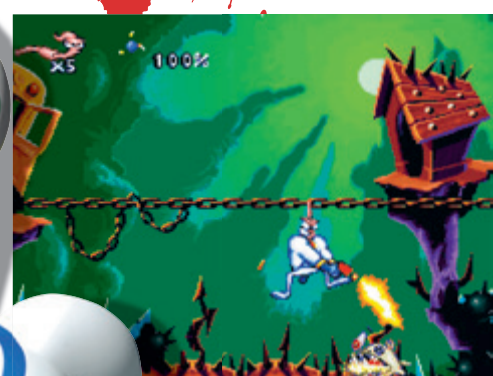


HALL OF FAME



54

Francuską branżę gier poznaliśmy dzięki Dune czy Alone in the Dark. Tym niemniej istniała ona sporo wcześniej, a jej korzenie są bardzo ciekawe.



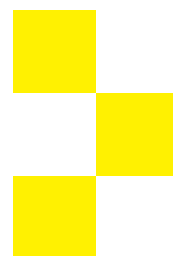
60

David Perry jest jednym z najbogatszych projektantów gier na świecie. Pewne jest też, że do sławy doprowadziło go Shiny Entertainment.

HISTORIE NAJWAŻNIEJSZYCH GIER, JAKIE KIEDYKOLWIEK POWSTAŁY I DZIEJE ICH TWÓRCÓW



TRZEMA NAJWIĘKSZYMI, NAJBARDZIEJ SZANOWANYMI FIRMAMI BYŁY POD KONIEC LAT OSIEMDZIESIĄTYCH: ORIGIN SYSTEMS, SIERRA ON-LINE I BRODERBUND.



TO ON PRZYNIÓSŁ ZAGŁADĘ



Z **Johnem Romero** o drodze, która doprowadziła go do Dooma, oraz dramatycznej produkcji Quake'a rozmawia Piotr Mańkowski.

John wraz ze swoją żoną Brendą mieszkają obecnie w Irlandii. Kariery obojga związane są z grami. Brenda Braithwaite zaczynała od pracy w firmie Sir-Tech, gdzie testowała między innymi pierwszą część Wizardry.

➤ Dune Buggy było automatem wyprodukowanym w 1972 roku. Wraz z elektromechanicznymi automatami Segi przecierało szlak przed nadejściem pełnokrwistych gier wideo.

P Gdy byłeś bardzo mały, bawiłeś się pewnie grami planszowymi, używałeś hula-hoop, a potem nadeszły pierwsze automaty. Zderzenie się z nimi, czyli twoja inicjacja w wirtualny świat, było wielkim szokiem? Wszystko zaczęło się od flipperów. Zetknąłem się z nimi w 1974 roku, gdy miałem siedem lat. Po nich przyszła fascynacja grami elektromechanicznymi. Moim faworytem był Dune Buggy od Midwaya - wielki rozmiarowo automat z wmontowaną kierownicą. Sceneria była fizycznym elementem, nie rzeczywistością wyświetlaną na ekranie monitora, natomiast kierowany przez nas czerwony samochodzik stanowił projekcję. Wyglądał jak duży przemieszczający się pomiędzy drzewkami i skałkami, co robiło niesamowite wrażenie. Po Dune Buggy nadszedł Targ i to była pierwsza gra wideo, jaką zobaczyłem. Zaraz potem zetknąłem się ze Space Invaders.

P Wiesz, zawsze o to pytam, bo dla mnie pierwszy kontakt z automatami wcale nie był szokiem. Space Invaders, Defender czy Pengo wydały mi się za trudne jak dla dziesięciolatka i wolałem patrzeć niż grać, a i do tego nie ciągnęło mnie jakoś strasznie. W twoim przypadku to było tak, że wirtualny świat od razu chwycił cię swoimi mackami i nie puścił?

Nie przypominam sobie, żebym był całkowicie urzeczony, ale uważałem, że to jest coś nowego i ciekawego. Bo oto ekran telewizyjny nie wyświetlał nudnych programów, ale coś, w czym mogę uczestniczyć. Tak naprawdę wszystko odmieniło się, gdy zobaczyłem komputery i dostępne na nich gry. To był inny świat niż na automatach, bo nie widziałem gier stawiających na przymus czasowy, lecz przygodówki. Nie musiałem wrzucać 25-centówki co pięć minut, mogłem spokojnie usiąść i rozwiązywać zagadki. To było bardzo odległe od czegoś, co bym nazwał mentalnością gier z automatów.

P Castle Wolfenstein był dla ciebie przełomową grą? Miałem Apple II, męczyłem Castle Wolfenstein, ale tak naprawdę to Pac-Man stał się tytułem, który zmienił moje postrzeganie gier wideo. Był pozbawiony przemocy, kolorowy, ze świetnej jakości dźwiękami. W symboliczny sposób zabił wszystko to, co istniało wcześniej. Swym designem zapoczątkował nową erę.

P We wczesnych latach osiemdziesiątych zacząłeś pisać pierwsze gry. Opowiedz o tym.

Programowania uczyłem się na koledżu, jeszcze na maszynach mainframe. Działo się to zanim dostałem od rodziców Apple II. Pewnego dnia mój kolega przyniósł epokową informację. Powiedział mniej więcej coś takiego: „Słuchaj, na tych komputerach są gry, za które nie trzeba płacić”. Męczyłem więc Colossal Cave Adventure i inne hity z lat



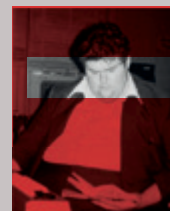
siedemdziesiątych, dostrzegając jednocześnie, że wszyscy uczniowie z mojej grupy sami piszą proste gry. Spróbowałem i ja. Moją pierwszą produkcją była przygodówka. Szybko wniknąłem w ten świat - chodziłem do klubu komputerowego, odwiedzałem sklepy, testując wystawione sprzęty. Gdy wyszedł Castle Wolfenstein, o którym wspominałeś, a był to rok 1981, spędzałem już przy komputerach całą swój wolny czas.

P Dlaczego zarówno John Carmack, jak i ty właściwie przez całe lata osiemdziesiąte preferowaliście Apple II? Co widziałeś szczególnego w tej maszynie?

Przed wszystkim pojawiła się kilka lat wcześniej niż IBM czy C64, a nasze wzmożone zainteresowanie komputerami przypadło na ten właśnie okres. Apple II bił na głowę bezpośrednio z nim konkurujące TRS-80, Commodore VIC-20 czy PET. Posiadał świetny dźwięk i kolorową grafikę, które zmiażdżyły całą resztę.

P Po niemal dekadzie amatorskiego pisania gier jak w końcu trafiłeś do Origin Systems?

Pisałem gry całymi dniami i wiedziałem, że jest to rzecz, którą chcę się zajmować w życiu. Trzema największymi, najbardziej szanowanymi firmami były w tamtym czasie: Origin Systems, Sierra On-Line i Broderbund. Emocjonalnie byłem najbliżej Originu, ponieważ kochałem Ultimy. Mając już na koncie ponad pięćdziesiąt własnych gier, spośród których wiele zostało opublikowanych na dyskach dołączanych do magazynów, zdecydowałem, że czas zdobyć stałą pracę w branży. W 1987 roku udałem się na Applefest do San Francisco, zabierając na dyskietkach wszystkie swoje najważniejsze dokonania. Na imprezie swój boks miała firma UpTime, w której publikowałem i już u nich zaproponowano mi stałą robotę, ale udałem się jeszcze do stoiska Originu, gdzie z wielką pompą promowano Ultimę V.



Silas Warner (1949-2004), czyli człowiek, który wymyślił Castle Wolfenstein. Hitlerowski żołnierz wypowiedział w grze krótkie odzywki, bazujące na pionierskim wykorzystaniu w grach syntezy mowy.



❖ Space Rogue, podobnie jak pochodzący z tej samej epoki Defender of the Crown, był jedną z pierwszych gier-hybrid, łącząc cechy symulatora kosmicznego i RPG.



❖ Apple II przechodziło ewolucję przez cała lata osiemdziesiąte. Ukazywały się kolejne wersje: Plus, IIe, IIc, aż wreszcie w 1987 roku pojawiło się Apple IIGS.

Miałem przygotowaną ulepszoną wersję Ultimy I i planowałem im ją pokazać. Podeszedłem do jednego z komputerów i chciałem tam wgrać ten program. Podbiegła babka z marketingu, dopytując się, co robię. Krzyknęłam do jej: „Tylko na sekundkę!”. Była to gra napisana w podwójnej rozdzielczości, na 16 kolorach i wyglądała o niebo lepiej od tego, co oni prezentowali na Apple II. Po targach odezwali się do mnie, dzięki czemu doświadczyłem uroków procesu rekrutacyjnego w wydaniu Originu. Najpierw umówiono mnie na wywiad telefoniczny z trójką programistów. Potem okazało się, że startuję na posadę autora gier na C64, z którym nie miałem wcześniej bliższego kontaktu. Kupiłem więc odpowiednią książkę i szybko ją przyswoiłem, zwłaszcza że zasady C64 bardzo przypominały Apple II.

Po kolejnej rozmowie kupiono mi bilet do stanu New Hampshire, gdzie poleciałem z Kalifornii na wywiad z dziewiątką programistów. Dostałem tę robotę i w listopadzie 1987 roku zacząłem pracować w biurze Originu w New Hampshire.

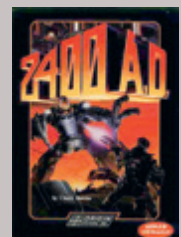
P Od razu zacząłeś tam pracować z Paulem Neurathem nad grą Space Rogue? Nigdy w to nie grałem, ale rzecz wydaje się epokowa, wyprzedzająca Wing Commandera. Wing Commander wyszedł, z tego co pamiętam, w sierpniu 1990 roku. Space Rogue ukazał się dwa lata przed nim. Chris Roberts nie widział naszej gry w trakcie jej powstawania, gdyż w tym czasie przebywał w Anglii i pisał Times of Lore, więc nie mieliśmy pojęcia, że nasza produkcja wywrze na niego wpływ. Space Rogue był od początku projektem Paula Neuratha. To on wraz z kolegą stworzył technologię 3D na potrzeby tej gry. Ja w tym czasie pracowałem nad konwersją RPG 2400 A.D. z Apple II na C64, której produkcja została wstrzymana. Zostałem więc skierowany do zespołu Space Rogue'a, gdzie pracowałem przez pięć miesięcy.

P A dlaczego odszedłeś z Originu?

Osobą, która zdecydowała o przyjęciu mnie do firmy Garriottów, był John Fishini. W 1988 roku został szefem czteroosobowego zespołu tworzącego pecetową wersję Ultimy V w New Hampshire, konwertowaną na język C z oryginału w assemblerze, który powstawał na Apple II w centrali w Austin. Po ukończeniu zadania Fishini zaproponował mi, żebyśmy założyli własną firmę zajmującą się konwersjami. W ten sposób powstało Inside Out Software. Błyskawicznie przyszło pierwsze zlecenie, a był nim port Might & Magic II z Apple II na C64 i PC. Obaj z Fishinim wywodziliśmy się z kultu Apple II, on działał też na PC, a ja na C64 - wszystko więc się idealnie układało. Przy jednym z kolejnych kontraktów Epyx wycofał się z umowy,



❖ Ultima V wygrała w kategorii na najlepszą okładkę serii, pokazując trzech Lordów Cienia.



❖ 2400 A.D. napisał na Apple II Chuck Bueche, czyli studencki współlokator Richarda Garriotta.



ponieważ wszystkie środki finansowe przesunął do promocji konsoli Atari Lynx. Wtedy sobie uświadomiłem, że kończą się lata osiemdziesiąte, osmiobitowce umarły i muszę się przestawić na PC. Dlatego opuściłem Inside Out i razem z kolegą Lanem Roathem założyłem firmę Ideas from the Deep. Najciekawszym zleceniem, jakie otrzymaliśmy, było przygotowywanie portów czterech ostatnich gier Infocomu. Pisaliśmy też własne rzeczy - ja odpowiadałem za grafikę, Lane za stronę programistyczną, a niedługo potem zostaliśmy wchłonięci przez Softdisk z Luizjany.

P No i w tym momencie rozpoczyna się historia opisana przez Davida Kushnera w książce „Masters of Doom”... No, można tak powiedzieć. Na początku tworzyłem różne narzędzia przydatne w realizacji gier, pomagałem też w prowadzeniu samego magazynu, bo pamiętajmy, że Softdisk wydawał swoje produkcje w połączeniu z gazetką. Pewnego dnia poszedłem do szefa i powiedziałem, że moim marzeniem od samego początku było pisanie własnych, dużych gier, a dostałem właśnie propozycję z Lucasfilm Games. On powiedział, że bym nie odchodził. Dokonał się też drugi etap mojej ewolucji: po tym, jak zdałem sobie sprawę, że liczy się tylko PC, wiedziałem też, że muszę się przestawić na pracę zespołową. Dotychczas wszystkie gry realizowałem w pojedynkę, często w ciągu miesiąca, a duże gry wymagały zarówno więcej czasu, jak i ludzi. Tym sposobem powstał oddział Softdisku PC Arcade przemianowany zaraz potem na Gamer's Edge, gdzie mieliśmy dwa miesiące na grę i mieliśmy pracować w czteroosobowym zespole.

Realizacja Wolfensteina 3D okazała się możliwa, ponieważ producent Castle Wolfenstein, Muse Software, zbankrutował kilka lat wcześniej i w 1992 roku prawa do tytułu wygasły.

Softdisk wydawał elektroniczny magazyn w cenie 9,95 dolara, zatytułowany The Monthly Software Collection for the Apple II Enthusiast, do którego dołączana była dyskietka z grami i programami.



Dalej historia potoczyła się tak, że na jednym z dysków znalazły się gry: mój Substalker oraz Tennis autorstwa osoby podpisanej jako John Carmack. Spędziłem dziesięć lat na robieniu gier na Apple II, znałem wszystkie techniki i sztuczki, tym bardziej zaskoczyła mnie jego programistyczna elegancja. Nieważne, że to był tenis, który na komputerach jest śmiertelnie nudny - chodziło o to, jak to było zaprogramowane. Zaraportowałem szefowi, że gra jest świetna, ale niestety niepotrzebny nam kolejny gość od Apple II. On na to, że Carmack zrobił dla nich właśnie grę Dark Design na Apple II i sam ją jeszcze konwertował

na PC, co zajęło mu... tydzień. Trochę mnie zatkało, ale zdołałem wydusić z siebie, że chciałbym z tym gościem porozmawiać, bo trzeba go jak najszybciej zatrudnić. W odpowiedzi usłyszałem, że to raczej niemożliwe, ponieważ Softdisk już dwa razy mu proponował pracę, ale ów młody człowiek zawsze odpowiadał, że chce pozostać wolnym strzelcem. Spróbowałem go więc osobiście przekonać. Zadzwoniłem, opisałem, kim jestem, co zrobiłem, powiedziałem, że w ekipie jest też Lane Roathe. Carmack przyjechał na rozmowę kwalifikacyjną i był zdziwiony, że po raz pierwszy w życiu ma przed sobą ludzi, którzy o programowaniu gier wiedzą więcej od niego. Był tym bardzo podekscytowany. W trzymigą przeprowadził się z Kansas do Luizjany i przyjął robotę w Softdisku.

P Jaka była wasza pierwsza wspólna produkcja?

Na początku ja organizowałem biuro wyposażone w pecety, co wcale nie było prostą rzeczą, a John w tym czasie napisał Catacomb na Apple II. Po chwili miałem już dla nas pokój wyposażony w nowiutkie, najnowsze w Softdisku pecety 386DX z dodatkowymi monitorami do debugowania kodu, do tego naszą pracownię wyposażylem w konsolę NES z Life Force, Zeldą i Super Mario Bros 3. Stała też tam wielka lodówka, wieża z porządnymi głośnikami - gasilśmy światła i zaczynało się szaleństwo tworzenia. Pewnego dnia przyszła wiadomość od szefa: sprzedajemy co miesiąc 50 tysięcy naszej gazetki, ale teraz jest listopad 1990 roku i robimy wydanie specjalne - na jednym dysku musimy umieścić dwie gry. Jedną napisałem ja, odkurzając napisanego kilka lat wcześniej Dangerous Dave'a, John przepisał na nowo Catacomb, a Lane dorobił do tego multimedialną otoczkę. To był pierwszy raz, gdy pracowaliśmy z Johnem Carmackiem przy jednej produkcji.

P Gdy zobaczyłeś to, nad czym pracował Paul Neurath, czyli grafikę 3D z teksturoowaniem, od razu pomyślałeś, że to zmienią cały świat?

Tak jak rozmawialiśmy już wcześniej, dowiedziałem się o tym w listopadzie 1990 roku. Nie, kompletnie nie wyobrażałem sobie skutków wprowadzenia tej techniki. Wydawało mi się to wtedy jedynie ciekawą nowinką. Gdy w maju następnego roku wypuszczaliśmy Hovertankę 3D, była to dla nas orka, ponieważ nigdy wcześniej nie robiliśmy gry 3D. Dzisiaj masz gotowy silnik i, z grubsza rzecz biorąc, podajesz tylko zmienne i tworzysz świat. Wtedy wszystko trzeba było wymyślać od zera. Największym problemem była szybkość przesuwu wielokątów. John Carmack budował samą mechanikę programu przez dwa miesiące. Naharowaliśmy się tak bardzo, chyba najbardziej spośród wszystkich wspólnych projektów, w tym samym czasie zakładając id Software i przechodząc na luźną współpracę z Softdiskiem. Nawiasem mówiąc, nazwa id wzięła się nie od freudowskiego „id”, lecz była skrótem od Ideas from the Deep. Catacomb 3-D było już prostszym zadaniem, ponieważ mieliśmy gotowy szkielet i trzeba było tylko dodać tekstury. Sama gra wydawała się OK, aczkolwiek bez rewelacji. Nie dostarczała takiej przyjemności, jakiej byśmy sobie życzyli.

P Zdaje się, że Scottowi Millerowi z Apogee jednak się podobała, bo zachęcił was do zrobienia czegoś w tym stylu z grafiką VGA?

To nie było tak, że Scott zadecydował o realizacji Wolfensteina 3D. Po prostu mówiliśmy mu o wszystkich naszych planach. W 1991 roku wciąż pracowaliśmy równolegle nad jedenastoma projektami: Hovertankiem 3D, Catacomb 3-D, trylogią Commander Keena i innymi pomniejszych rzeczami dla Softdisku. Mieliśmy już dość obłądnego tempa, a mi właśnie wtedy wpadł do głowy pomysł, by wykorzystać patenty z Castle Wolfenstein. W styczniu 1992 roku mieliśmy za sobą szkielet wersji EGA i wtedy Scott powiedział: „Ej, panowie, czemu nie chcecie tego zrobić w VGA?”. Przeróbka tego, co zrobiliśmy, na VGA zajęła ledwo kilka dni.

P Kto wymyślił postać B.J. Blazkowicza? Miał on coś wspólnego z Duke Nukemem, którego Apogee po raz pierwszy objawiło światu latem 1991 roku?

Tom Hall go wymyślił, jak zresztą większość rzeczy id Software do Doom'a włącznie. B.J. miał być typowym żołnierzem US Army o polskich korzeniach.

P To prawda, że podczas produkcji Wolfensteina pojawił się pierwszy konflikt pomiędzy tobą a Johnem Carmackiem?

Tak, wtedy pierwszy raz mieliśmy odmienne zdania. Poszło głównie o to, że razem z Tomem Hallem wymyśliliśmy, żeby wprowadzić do gry sekretne ściany, za którymi ukryte miały być pomieszczenia pełne bonusów, podobnie jak to było w grze Commander Keen. Carmack wiedział, że dodając to do programu, zburzymy elegancję kodu. Ale w sytuacji dwóch na jednego musiał ustąpić i po prostu włączył „sekrety” do Wolfensteina.

P Dochodzimy do sceny z kijem baseballowym w „Kolorze pieniędzy”, gdy Tom Cruise mówi „Doom” na pytanie o to, co trzyma w futerale. Prawdą jest, że właśnie ta scena była iskrą, która zrodziła waszą kolejną grę?

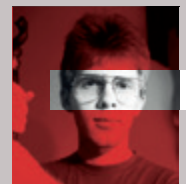
Nie, tak powstał jedynie tytuł gry. Nad samym programem pracowaliśmy już wcześniej. Pomysł na Doom'a wyrósł z naszych setek godzin spędzonych na sesjach Dungeons & Dragons. Koniec świata w tych systemach oznaczał zazwyczaj najazd demonów. W listopadzie 1992 roku skończyliśmy Spear of Destiny i przenieśliśmy się do nowej teksańskiej siedziby w budynku zwanym Black Cube. Podczas burzy mózgów padło, że świetnie byłoby zrobić grę, w której demony opanowują biuro. Tylko że zamiast scenarii fantazy wprowadziliśmy kosmiczną bazę przyszłości, bo tylko to umożliwiło użycie karabinów i laserów. Potrzebowaliśmy nie mieczy i łuków, lecz broni palnej, która tak dobrze sprawdziła się w Wolfensteinie. Zamiast wyświechtanych obcych znanych z filmów wprowadziliśmy motyw, że w wyniku nieudanego eksperymentu otwarty został portal prowadzący wprost do piekła. Demony kontra marine przyszłości - to założenie stało się podstawą Doom'a. Pierwotnie każda z postaci miała bogatą biografię, istniała skomplikowana fabuła stworzona przez Toma Halla. W trakcie testów okazało się jednak, że to w praktyce nie funkcjonuje.



+ Rudawe włosy i niebieskie oczy - oba te elementy Blazkowicza zostały wiernie odtworzone w New Order.



+ W Commander Keen 5: The Armageddon Machine (1991) John Romero umieścił zbudowaną z rur swastykę. Była to zapowiedź Wolfensteina 3D. A czy podtytuł tej gry nie stanowił wczesnej wersji Zagłady?



John Carmack dogadywał się z Johnem Romero, gdy chodziło o kwestie techniczne. Różnice powstawały, gdy trzeba było dyskutować o fabulach. Słynny cytat z Carmacka „Opowieść w grze jest niczym fabuła w filmie porno. Oczekuje się, że jakaś będzie, jednak nie jest ona aż tak ważna” stanowił odbicie jego światopoglądu.

Jon Storm to historia pechowa.

Umowa z Eidos Interactive obejmowała realizację 6 gier. Gdy Daikatana zaczęła się przedłużać, Romero zdecydował o wydaniu przejętego od 7th Level projektu Dominion.



W Wolfensteinie chodziło o zasadę: poruszaj się szybko, zabijaj wszystko, co stanie na drodze, zmierzaj do wyjścia. W Doomie trochę to zmodyfikowaliśmy: eksploruj teren, zabij wszystko i do wyjścia. Kolejną fundamentalną różnicą było wprowadzenie zasady, że po dojściu do danego poziomu można go powtarzać w nieskończoność. Nie ma trzech żyć, nie ma też wyniku punktowego, bo to relik. Ważne są tylko trzy składniki: bronie, ilość amunicji, punkty życia.

P To prawda, że po sukcesie Dooma Microsoft chciał kupić id Software za 100 milionów dolarów?

Microsoftu sobie nie przypominam, za to dokładnie taką sumę oferowało GT Interactive w 1996 roku, ale odrzuciliśmy ofertę.

P Chciałem zapytać o osobistą rzecz, a mianowicie: co tak po ludzku i szczerze stanowiło źródło konfliktu pomiędzy tobą a Johnem Carmackiem?

Najpierw w 1993 roku odszedł Tom Hall i to nie było tak, że został wyrzucony. Po prostu nie chciał robić Dooma w takiej postaci, w jakiej on powstawał, w związku z czym poczuł ulgę, gdy zamknęły się za nim drzwi. Nie było tu żadnych kłótni. Prawdziwe problemy zaczęły się potem. Dooma robiliśmy przez 12 miesięcy, Dooma II - przez 8. Quake'a zaczęliśmy robić w 1995 roku i teoretycznie mieliśmy gotowy silnik, który ciągle jednak podlegał przeróbkom Johna i Michaela Abrasha. Jedna ekipa pracowała nad niesamowitymi rzeczami, które miały być umieszczone w Quake'u, silnik ciągle się zaś zmieniał, co powodowało, że zdecydowanej większości z tych pomysłów nie dawało się implementować. Zrozumiałem wówczas, że nie jesteśmy gotowi na to, by pracować wspólnie w dwóch zespołach. Powinniśmy działać tak, że jeden team pracuje nad silnikiem, a drugi - nad zupełnie nową grą. Quake nas wypalał. W 1995 roku, gdy silnik Quake'a cały czas był udoskonalany, jako szef produkcji id Software działałem przy innych projektach, żeby nasza składająca się z dziewięciu osób firma zarabiała pieniądze. Nadzorowałem na przykład Hexena, robiliśmy też Final Dooma. Carmack nie był zadowolony z faktu, że nie poświęcam całego czasu na Quake'a. Ale jak do licha miałem to robić, skoro engine nie był jeszcze gotowy? Byłaby to strata czasu. Właśnie tu powstał wyłom. Osiem osób było zajętych Quakiem, a ja robiłem wszystko inne, podczas gdy Carmack uważał, że nie robię nic. Pod koniec 1995 roku silnik gry był już ostatecznie gotowy, ale cała ekipa była kompletnie wypalona. Więc zamiast kombinowania, co ciekawego możemy umieścić w grze, postanowiliśmy, żeby wrzucić do niej cokolwiek, najlepiej pomysły z Dooma. Potem nastąpił okres siedmiu miesięcy crunchu. W styczniu 1996 roku zadzwoniłem do Toma, który akurat wtedy pracował nad Prey dla Apogee Software, mówiąc, że zamierzam dokończyć Quake'a, po czym odchodzę i chcę z nim odpalić nową firmę. Tuż po skończeniu Quake'a byłem jedyną osobą w biurze, która jeszcze zachowała zdrowe zmysły i była w stanie uploadować grę do wydawcy. Zespół znalazł się w rozsypcie. Zadzwoniłem do GT Interactive z propozycją finansowania wspólnego biznesu.



✚ Zamieszczenia tak brzmiącej reklamy Daikatany John wielokrotnie się tłumaczył i przeproszał za nią.

Podeszli do tego entuzjastycznie, Tom Hall uwolnił się od Preya i tym sposobem powstał Jon Storm. Włożyliśmy w to trochę własnych pieniędzy, ale potem firmę wykupił Eidos i spłacił naszą inwestycję.

P Jak wyglądały wasze dalsze relacje z Johnem Carmackiem? Spotykacie się czasem, rozmawiacie ze sobą? Nie. Nie ma tu o czym dyskutować. Rozmawialiśmy oczywiście kilka razy, ostatni raz w 2003 roku, gdy wpadłem do biura id Software, żeby przywitać się z dawnymi kumplami.

P Teraz jeszcze jedno osobiste pytanie. Bo wiesz, mimo że bardzo dużo grałem w Dooma, a Quake'a ostro męczyłem z kolegami na LAN, jednak po latach uważam, że wasze gry doprowadziły do przemian, które zaabiły przygodówki, filmy interaktywne i w tamtym momencie zastopowały również rozwój RPG - czyli wszystkiego, co bazowało na linii fabularnej. Jak ty się na to zapatrujesz? Pamiętam E3 z 1996 roku. Już wówczas liczyło się tylko to, co było w 3D. Nawet Nintendo wypuściło swoją nową konsolę z grą, w której Mario biegał po trójwymiarowym świecie. Pieniądze płynęły tam, gdzie było potencjalne zainteresowanie odbiorców. Przygodówki nigdy w istocie nie zmarły. Amerykańskie sklepy z grami projektowano zwykle tak, że po jednej stronie alejki znajdowały się szeroko rozumiane gry akcji: strzelaniny, MMO i temu podobne. Z drugiej zaś strony: gry edukacyjne, a wśród nich dosłownie tony przygodówek. One nigdy nie zniknęły, tylko zwyczajnie przeszły rewizję swojej konstrukcji. Nancy Drew, CSI - to wszystko się przecież ukazywało.

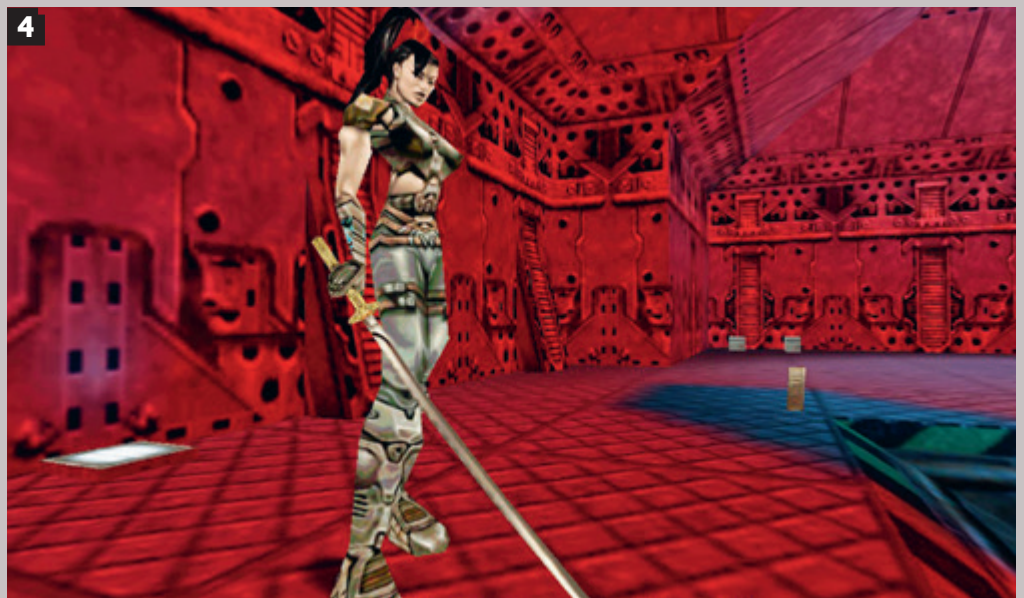
P Wiem, ale chodziło mi o to, że w 1997 roku wydano takie arcydzieła gatunku jak Blade Runner i Curse of Monkey Island, a mimo to oba stanowiły klapy finansowe. Był to jasny sygnał dla producentów: po co inwestować pieniądze w budowanie od zera skomplikowanego projektu, skoro można kupić engine 3D i szybko wypuścić popularny tytuł, przyłączając się do bonanz.

No tak, ludzie z jakiegoś powodu uznawali przygodówki za staroświeckie, przebrzmiałe. Nie dostarczały im tylu emocji co 3D. Teraz, jak wiesz, to się zmieniło i mamy właściwie wszystko, rozwijające się na różnych poziomach.

P To zapytam jeszcze o Daikatana. Nie o słynne ogłoszenie prasowe, ale o to, czy ta gra miała być tym, czym nie był Doom?

Idea była taka: dla czego w zalewie strzelanin ciągle postępujemy się tymi samymi broniąmi i z grubsza robimy to samo? Podzieliłem więc Daikatana na cztery powiązane fabularnie epizody, w których mierzyliśmy się z zupełnie innymi przeciwnikami, używając innych broni. Błędem w systemie było to, że nadzorowałem produkcję zespołu osób, które nigdy wcześniej nie zrobiły żadnej gry. Dlatego Daikatana tak bardzo cierpiała.

P Potwierdź lub zaprzecz słynnej anegdocie, że zwerbowałeś Warrena Spectora, mówiąc mu, że będzie mógł wreszcie zrobić grę, którą zawsze chciał zrobić?




Daikatana to opowieść o walce klanów w feudalnej Japonii. Mistrz Usagi Miyamoto został poproszony o wykonanie tytułowej broni, która zakończyłaby konflikt...

Nigdy wcześniej nie pracowałem z Warrenem. Wiedziałem oczywiście, kim był i że działał przy Space Rogue, ale nie mieliśmy ze sobą do czynienia. W sierpniu 1997 roku dotarło do mnie pocztą pantoflową, że jego studio zostanie skasowane, a projekt, nad którym pracował, przeniesiony do centrali Looking Glass w New Hampshire. Natychmiast umówiliśmy się na spotkanie, podczas którego powiedziałem, że oferuję mu tyle pieniędzy i czasu, ile chce, i że może robić, co chce. Może zrealizować w Ion Storm projekt swoich marzeń. To była propozycja nie do odrzucenia. Tak się narodził Deus Ex.

P Pod koniec 2014 roku wspomniałeś, że pracujesz nad nową strzelaniną. Co to będzie?

Nie mogę powiedzieć nic więcej poza potwierdzeniem, że faktycznie pracuję nad czymś takim. W odpowiednim momencie dowiesz się kolejnych szczegółów.

P Jak mawiali klasycy - gra zostanie wypuszczona, kiedy będzie gotowa?

Dokładnie wtedy. 

1 10 grudnia 1993 roku świat poznał Doom. Właściwie tylko pierwszy z czterech etapów gry.

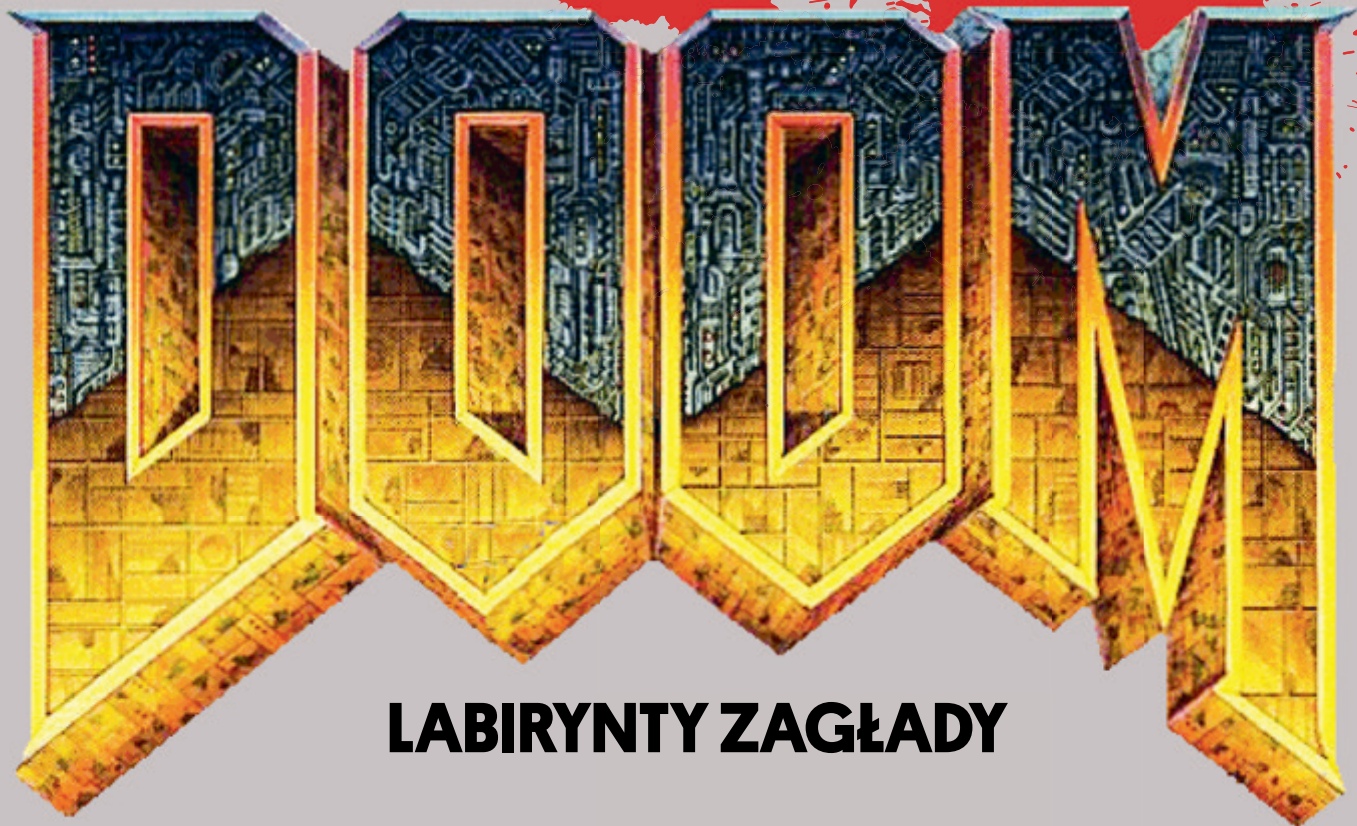
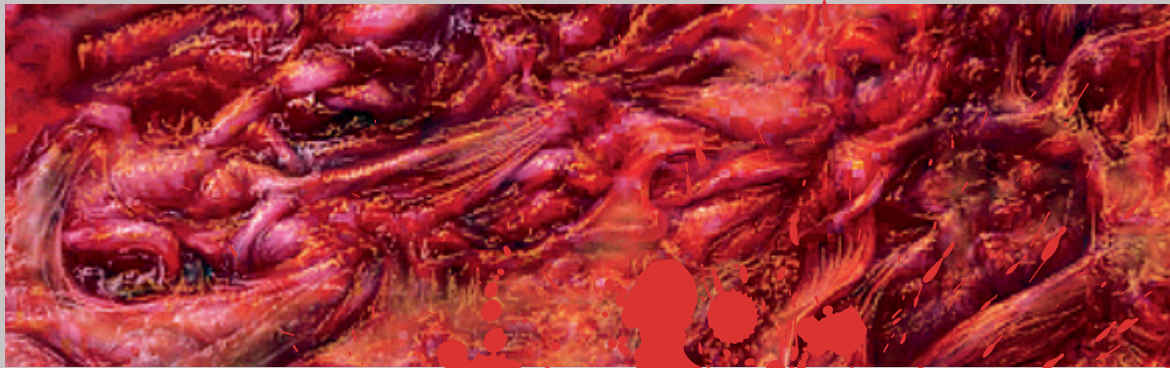
2 Quake puszczany obecnie w wysokich rozdzielczościach nie zestarzał się aż tak bardzo.

3 Zarówno Hexen, jak i Hexen 2 klimatem oraz rekwizytornią kojarzyły się z Quake.

4 Daikatana - to miał być Quake z fabułą, monumentalna saga pełna dynamicznej akcji.



1

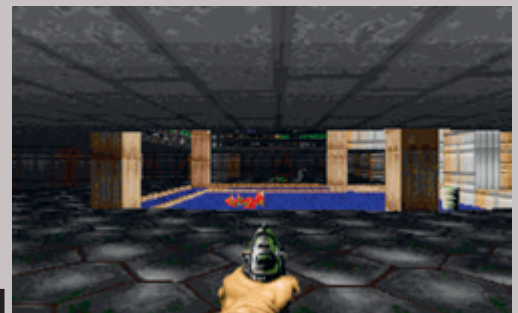


LABIRYNTY ZAGŁADY

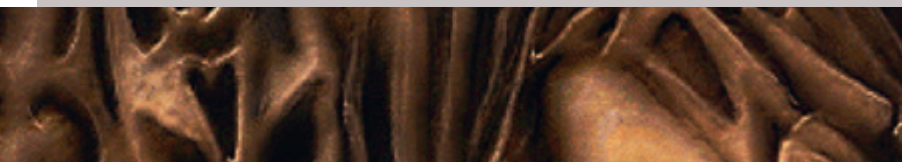
Kiedy za przerysowaną opowieść o walce dzielnego bohatera z koszmarem faszyzmu zarobisz tyle, by przesiąść się do podrasowanego sportowego samochodu, co możesz zrobić więcej? Na przykład zaplanować totalną zagładę dla świata gier wideo!

 Voyager

ULTRA - VIOLENCE.



2



I'M TOO YOUNG TO DIE.

- 1** Podrasowane grafiki postaci i tekstury w wysokiej rozdzielczości do Doom'a znajdziemy na stronie Risen 3D.
- 2** Pierwszy obraz z shareware'owego Doom'a budował nastrój i otwierał wokół nas nowy, prawie trójwymiarowy świat.
- 3** Demo silnika Doom'a, wersja 0.2 to Wolfenstein z nowymi przeciwnikami, ścianami ułożonymi pod różnymi kątami i zmianą jasności.
- 4** Dwa miesiące później (kwiecień 1993) silnik Doom'a 0.4 pokazuje swoje prawdziwe oblicze i złożoność map.

Doom to ekspresowy wyścig przez dziesiątki map nafaszerowanych przeciwnikami, pułapkami i sekretnymi pomieszczeniami.

Jeśli odważycie się sięgnąć po archiwalną wersję 0.2 Doom'a, datowaną na 4 lutego 1993 roku, nie zobaczycie tego, co ujrzał cały świat zaledwie dziesięć miesięcy później. Edycja „tech demo” wciąż była bardziej podobna do swojego starszego brata Wolfensteina 3D. Zagłada świata elektronicznej rozrywki dokonywała się ewolucyjnie...

Mogliśmy poruszać się po płaskich poziomach bez schodów i różnic wysokości. Na szczęście przynajmniej ściany nie zawsze łączyły się pod kątem prostym, a tekstury pokrywały także sufity i podłogi. Przerośnięty HUD, udający hełm futurystycznego żołnierza, zasłaniał znaczną część widocznego obszaru, wskazując aktywną broń (była tylko strzelba), statyczną mapę, zasoby amunicji, okno z tekstową komunikacją oraz prawdopodobnie listę posiadanych przedmiotów.

Wczesna, testowa kompilacja danych – złożona z pliku WAD o wielkości 484 KB i 253-kilobajowego pliku wykonywalnego – pozwalała

pobiegać po niezbyt rozbudowanym poziomie i obejrzeć z bliska jeszcze uspionych, pozbawionych sztucznej inteligencji i agresji przeciwników. Imp, Demon i Baron of Hell wciąż wyglądali jak rozpikselowane sprajty z Wolfensteina 3D, ale biegając wokół statycznych przeciwników można było już obserwować ich z różnych stron. Bohater, w którego postać mogliśmy się wcielić, biegł po planszy, charakterystycznie kołysząc się wraz ze swoją giberą. Prototyp gry obsługiwał już mysz i wprowadzał znane z Wolfensteina 3D przesuwanie postaci w bok (strife'y).

W tym pokrytym teksturami, trójwymiarowym świecie z pikseli i zaledwie 256 kolorów był jeszcze jeden element, który podpowiadał, że tym razem szykuje się przerażająca gra, a id Software pracuje nad horrorem: dynamiczna zmiana oświetlenia. Przy okazji technologiczne demo, oznaczone numerem wersji 0.2, miało podtytuł Evil Unleashed. Jednak piekło w światku elektronicznej rozrywki rozpętało się dopiero 10 grudnia 1993 roku.



DEMONY ZNAD PIZZY

Po sukcesie Commandera Keena i niezapomnianego Wolfensteina 3D, który przeniósł gry wideo w trzeci wymiar (z teksturami na ścianach), założyciele id Software mieli już plan, jak zawojować świat. Jednak dopiero w nowej siedzibie firmy, przy pizzy, wykrystalizował się pomysł inspirowany atmosferą „Obcego” i „Martwego zła II”. Za wzorce broni posłużyły plastikowe zabawki z Toys “R” Us. Tylko piła mechaniczna była prawdziwa (choć wypożyczona). Adrian Carmack i Kevin Cloud po raz pierwszy, zamiast malować elementy graficzne, korzystali z dobrodziejstw błyskawicznie rozwijającej się technologii – zdjęcia butów ze skóry węża wykonane kamerą posłużyły do wykonania tekstur na ścianach, a prawdziwe rany znalazły swoje miejsce w wirtualnym świecie Doom'a (do przetwarzania grafiki wykorzystano komputer NeXTcube). Pomimo fantastyczno-naukowej otoczki opowieści, nad którą pierwotnie pracował Tom Hall, Doom wyraźnie zmierzał w stronę horroru pełnego

Doom 64



Doom na konsolę Nintendo 64 to 32 poziomy pełne nowych wrogów oraz zmodyfikowanej broni. Warto wypróbować, szczególnie podwójną piłę mechaniczną.



3

SUCKS



4

- 1** **Doom Alpha 0.5** zawiera pierwsze szkice map łączących kolejne etapy gry. Fabuła jest szczytowa.
- 2** **Brutal Doom** to prawdopodobnie najlepsza próba odświeżenia schematu rozgrywki Doom'a.
- 3** W **Doomie II** sekretne lokacje były wszędzie - wystarczyło obrócić się, by sięgnąć po piłę mechaniczną.
- 4** **Brutal Doom** poprawia główny element rozgrywki Doom'a, zalewając ekran hektolitrami czerwieni.

Wzajemną strzelaninę do piekielnych współtowarzyszy mogła wywołać jedna zabłąkana kula. Ten specyficzny element Doom'a dało się wykorzystać do własnych celów.

opętanych żołnierzy, demonów i nadprzyrodzonych stworzeń. I to horroru w wersji turbo. Piła mechaniczna przytwierdzona do prawicy Asha w „Martwym źle II” okazała się jeszcze jedną z inspiracji, którą nie tylko widać w mechaniczno-cieleśnych postaciach Cyberdemon'a czy Spiderdemon'a złożonego z wielkiego mózgu osadzonego na metalowych nogach. Łączenie ciał i mechanicznych protez stało się też podstawą do stworzenia przeciwników z innego świata: Quake'a.

Jak szybko rozwijał się Doom, można określić, porównując technologiczne dema oznaczone numerami wersji 0.2 i 0.4 oraz odpowiednio datami 4.02.1993 i 2.04.1993. W zaledwie dwa miesiące płaskie poziomy nabrały głębokości, wypełniły się schodami i sufitami ułożonymi na różnych wysokościach. Migoczące światła nadawały dynamiki wciąż statycznym poziomom i pozostającym w bezruchu postaciom. Uproszczone HUD, dwie bronie (bagnet plus karabin) i aż 11 map. Wydana miesiąc później wersja alpha 0.5 miała już 13 map, spośród których

większość znalazła się w pierwszym Doomie. Co ciekawe, w tej wersji datowanej na 22.05.1993 pojawiły się wzorem Wolfensteina 3D skarby do kolekcjonowania, a menu wyglądało tak samo jak w finalnej wersji pierwszego Doom'a, opublikowanego jako shareware.

MECHANIKA ZAGŁADY

Id Software w grudniu 1993 roku zapoczątkowało w grach wideo nie tylko modę na FPS, przez pewien czas nazywane po prostu klonami Doom'a. Choć do pełnej reprezentacji środowiska trójwymiarowego musieliśmy jeszcze trochę zaczekać (do czasów Descent'a), to Doom w przebiegły sposób oszukał nasze zmysły. Uważni obserwatorzy dostrzegli jednak, że jego mapom brakowało jednego wymiaru - pomieszczenia nie mogły znajdować się jedno pod drugim. Nie przeszkodziło to jednak w sprawnym eliminowaniu hord piekielnych przeciwników. Napędzani własną adrenaliną i rozgrzanymi do czerwoności procesorami 386 i 486 biegaliśmy jak szaleni po zawitych poziomach, unikając ognistych kul



impów i żołnierzy zombi. Zapewne za którymś podejściem odkrywaliśmy zaskakujący element rozgrywki, który w późniejszych etapach mógł okazać się przydatną sztuczką: większość przeciwników, przypadkowo trafiona pociskiem innego wroga nagle odwracała uwagę od naszej postaci, by skupić ogień na swoim współtowarzyszu z piekła rodem. Walki pomiędzy NPC stały się znakiem rozpoznawczym id Software i Raven Software. Przy zastosowaniu nieco bardziej restrykcyjnych zasad występują w Hereticu, Hexenie, Quake'u i Doomie 3.

Szybka jak błyskawica akcja, wymagający przeciwnicy i okazały wybór pukawek to zaledwie zarys atutów Doom'a, rzucających się w oczy już przy pierwszym kontakcie z tym dziełem. Jednak o jego atrakcyjności decydował jeszcze jeden element: projekty map Johna Romero i Sandy'ego Petersena. Choć długie korytarze przygotowywano z myślą o walce z piekielnymi hordami, zaskakiwało precyzyjne rozplanowanie wydarzeń.

Doom II



Druga część Doom'a ugruntowała pozycję id Software. Jeszcze większe mapy, jeszcze więcej sekretów, jeszcze więcej wrogów! Wszystko zaczyna się od niepokojącej wiadomości, że demony opanowały Ziemię i jedynym ratunkiem jest ucieczka z niej statkiem monstrów...



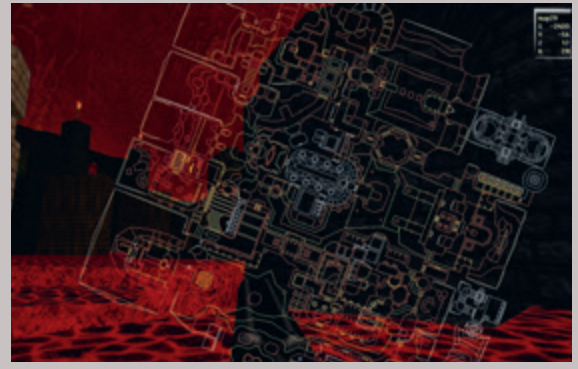
SECRET



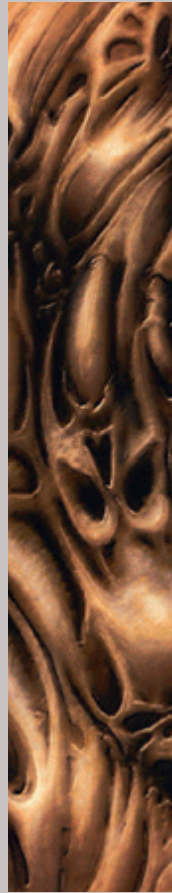
HURT ME PLENTY.



➤ Złożoność niektórych map sprawiała, że często błąkaliśmy się, poszukując ukrytych miejsc.



Właściwie już po kilku minutach rozgrywki mogliśmy być pewni, że każde z kluczowych miejsc (na przykład położenie kolorowych kluczy) to pułapka aktywowana przez zebranie przedmiotu. Przenosząc to na cały poziom: każda z map to dobrze i skutecznie zaprojektowana pułapka na gracza, którego fale strachu atakują w ściśle przewidzianych momentach, a za dobrze rozegraną potyczkę zawsze należy się przyzwoita nagroda w postaci apteczek i amunicji. Jeszcze jeden ważny element tej piekielnie wciągającej układanki stanowiły sekretne miejsca. Znany z Wolfensteina 3D motyw, który zmuszał do pracowitego opukiwania ścian, w Doomie wyrósł na specyficzną odmianę sportu, napędzanego przez licznik, wskazujący w procentach skuteczność w penetracji poziomów. Sekretne miejsca w Doomie są z reguły dobrze ukryte, a cenne przedmioty - trudno dostępne. Nawet jeśli dostrzeżemy je poprzez jakieś okienko w ścianie, bez wyczulonego słuchu ich odnalezienie będzie piekielnie trudne.



Bardzo często projektanci poziomów zmuszali nas bowiem do nasłuchiwania dźwięków. Sygnalizowały, że właśnie wdepnęliśmy na ukrytą płytkę, która gdzieś na drugim końcu poziomu otworzyła na kilkanaście sekund drzwi. Oczywiście, sprawdzanie ścian wciąż się przydawało - Doom był pełen ukrytych wrót wiodących do bonusowej zbroi, plecaka pełnego amunicji, mapy rejonu, niewidzialności, krwistoczerwonego trybu berserka lub megasfery. Dzięki ukrytym bonusom studiowanie automatycznie generowanej mapy do gry stawało się nawykiem, jeśli zamierzaliśmy ukończyć poziom ze 100-procentową skutecznością odkrywania sekretnych pomieszczeń.

Wolfenstein 3D oraz Doom odcisnęły piętno na większości późniejszych FPS, w których sekretne miejsca stały się nieodzownym elementem rozgrywki. Podobnie było ze speedrunami - w końcu Doom miał licznik czasu i limity do pobicia. Spróbujcie jednak pętać się po dowolnej mapie dłużej niż godzinę - zostaniecie zaszczycony komentarzem „Time Sucks” w nagrodę.

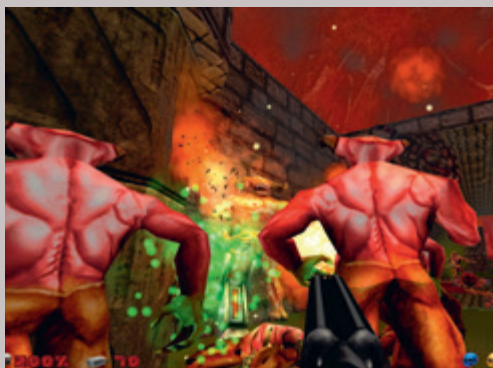
MODA NA ŚMIERTELNE POJEDYNKI

Trudno sobie dziś wyobrazić, jak małą grą był Doom. Wersja instalacyjna zajmowała zaledwie cztery dyskiety. Jednak mało kto widział na oczy Dooma w pudełku. Po doświadczeniach związanych z dystrybucją Wolfensteina 3D id Software postanowiło samodzielnie promować i wydać Dooma. I zrobili to, sprawnie podgrzewając atmosferę, dawując informacje o powstającym właśnie hicie oraz udostępniając bezpłatnie shareware'ową edycję na serwerze FTP. W efekcie do końca 1995 roku pierwszy epizod Doom'a zobaczyło co najmniej 10 milionów ludzi. Jednak tylko milion użytkowników zdecydował się na zarejestrowanie gry i zdobycie dodatkowych epizodów. Tak jak rewolucyjna była metoda dystrybucji (większość shareware'owych gier do tej pory była kupowana przez firmy dystrybuujące tego typu oprogramowanie, zaś id Software rozdawało Doom'a), tak innowacyjny był jeszcze jeden element dzieła teksańskiej ekipy:



4





NIGHTMARE!



1

2

3

4-osobowe deathmatche rozgrywane w sieci lokalnej IPX (Novell Netware, który w tym czasie dominował na rynku) oraz pojedynki jeden na jeden przez łącze szeregowe lub modem. Nietrudno zgadnąć, ilu problemów przysporzyło to administratorom IT, których sieci coraz częściej zapychane były pakietami sieciowych pojedynków, a kopie Doom mnożyły się na wszystkich dyskach. John Romero również padł ofiarą mody na multiplayerowe pojedynki, porzucając obowiązki przy projektowaniu poziomów do drugiej części Doom na rzecz rozgrywek podczas LAN parties.

DOOM PEŁEN WAD

Szacunkowo sprzedaly się 4 miliony egzemplarzy Doom oraz Doom II, który wkroczył na sklepowe półki już z ugruntowaną pozycją cztery miesiące po premierze oryginału. Choć mechanika rozgrywki się nie zmieniła, dopracowano mapy (widać tu pracę Americana McGee), przez co pierwszy Doom zaczął przypominać przy swoim młodszym bracie zaledwie uboższego krewnego.

Modele 3D



Podmienione modele przeciwników w porcie Risen 3D tworzą nową jakość rozgrywki. Z dedykacją dla tych, którzy mają dosyć rozpikselowanego Doom.

John Carmack otworzył furtkę dla twórców, umożliwiając projektowanie własnych poziomów bez ingerencji w kod pliku wykonywalnego (później poważniejsze zmiany umożliwił edytor DeHackEd). Nikt nie spodziewał się tak wielkiego napływu nowych poziomów do Doom, poczynając od pojedynczych map, przez plansze przeznaczone do deathmatchy, a kończąc na kompletnych MegaWAD, oferujących godziny zabawy. Oprócz kilku komercyjnych WAD powstało łącznie ponad 2500 nowych poziomów do Doom i 8500 WAD do Doom II (wliczając poziomy do deathmatchy i WAD przeznaczone do późniejszych, rozbudowanych portów Doom opracowanych na bazie oryginalnego kodu źródłowego). Razem 11 tysięcy map, wśród których znajdziemy ponad 20 MegaWAD do Doom i 234 skompletowane MegaWAD do Doom II. Żadna inna współczesna gra nie może poszczycić się tak aktywnym środowiskiem moderów, którzy publikują swoje osiągnięcia od ponad 20 lat.

ZAGŁADA JEST WSZĘDZIE

Doom doczekał się w swojej karierze konwersji między innymi na konsole: PlayStation, Sega Saturn, Atari Jaguar, 3DO, SNES, Sega 32X, Xbox, Xbox 360 oraz Game Boy Advance, Tapwave Zodiac i iPhone'a. Jest jeszcze jedna oryginalna wersja Doom na konsole, która nie stanowi zwykłego portu. Nowe mapy, bronie i przeciwników odnajdziemy w produkcji nazwanej Doom 64 na Nintendo 64. Po opublikowaniu przez id Software kodu źródłowego linuxowej wersji Doom błyskawicznie powstały takie perełki, jak superszybkie wersje Doom na Amigę (działają rozsądnie nawet na zwykłej Motoroli 68030/50 MHz), czy rozwinięte i rozbudowane porty na PC: GZDoom, Zandoronum, Doomsday i Risen 3D. Wraz z przebudową silnika gry pojawiły się nowe elementy i nowe WAD, a rozgrywka w klasycznego Doom stała się bliższa współczesności, dzięki przetworzeniu większości sprite'ów na modele 3D i poprawieniu jakości tekstur. Największą jednak frajdą dla hardcore'owych fanów Doom



5

Strife to niezwykle połączenie strzelaniny z grą fabularną na silniku id Tech.

6

Jeśli w **Time Sucks** zbyt wiele czasu spędzisz na szukaniu „sekretów”, nie zostaniesz mistrzem speedrunów.

7

Doom 3: pełnokrwisty, mroczny horror, w którym zmodyfikowana latarka upraszcza rozgrywkę.

8

Spiderdemon: po spotkaniu pierwszego dużego mózgu na czterech nogach zaczniesz się bać pająków.



5



6



4



- 1 Wystarczy doprowadzić do trafienia jednego NPC przez innego, by obserwować bratobójcze walki.
- 2 Doom 64: nowi przeciwnicy i zupełnie nowe mapy to wystarczający powód, by po niego sięgnąć.
- 3 Heretic był pierwszym dowodem, że silnik Doom nadaje się nie tylko do biegania z karabinem.
- 4 Hexen, czyli powtórkę z Heretica, zapamiętamy głównie dzięki malowniczo rozbijaniu witraży.

jest zjawisko zwane Brutal Doom – port uzupełniony o hektolitry krwi ściekającej z ekranu, detale takie jak przeładowanie broni, czy zupełnie nowe uzbrojenie. Starania twórców Brutal Doooma doprowadziły do wydania wersji bazującej na darmowym pliku WAD freedoom, który zastępuje tekstury z Doooma II. W efekcie po raz pierwszy legalnie możemy grać w solidnego, krwistego Doooma, bez konieczności zakupu na przykład steamowej edycji.

Niewiele gier potrafiło dorównać stylem rozgrywki Dooomowi. Właściwie tylko seria Serious Sam, Postal 2 oraz Painkiller (zwłaszcza rozgrywki online) zbliżyły się do standardów wyznaczonych przez id Software.


WIELE TWARZY DOOMA

Silnik Doooma stał się bazą dla trzech innych ważnych gier wydanych przez Raven Software: Heretica i Hexena oraz Strife'a z 1996 roku – ciekawej mieszanki gry akcji i fabularnej. W tym czasie id Software skupiło swoje wysiłki na tworzeniu Quake'a. W 2004 roku dokonano restartu serii, Activision



wydał zbudowanego na silniku id Tech 4 Doooma 3, w którym ponownie mogliśmy podziwiać pracę Johna Carmacka, Adriana Carmacka i Kevina Clouda. To zupełnie inna gra od Doooma I i II. Prawdziwy, przerażający horror, który wcisnął nas w wąskie korytarze i zbudował nastrój światłem. A raczej brakiem światła i piekłem, które podstępnie atakowało, kryjąc się w cieniu. O ile w klasycznym Dooomie dźwięk był ważny, podpowiadał obecność wrogów i otwierające się drzwi, tak muzyka (odtworzana przez bank MIDI) była prawdopodobnie najsłabszym elementem gry. W Dooomie 3 muzyka praktycznie nie istniała. Były za to dźwięki otoczenia: maszyn, urządzeń, generatorów. Wszystko to budowało jedno z najciekawszych środowisk dźwiękowych, jakie kiedykolwiek powstały w grach. Gdy mieliśmy w głowie świadomość, że za chwilę z cienia zaatakuje nas wróg, chodziliśmy po tym klaustrofobicznym świecie z duszą na ramieniu (i z latarką na karabinie, po użyciu odpowiedniego moda).

W Dooomie 3 oraz dodatku Resurrection of Evil ponownie zreanimowano wielu dobrze znanych wrogów. Nowa szata graficzna – na swój sposób ascetyczna, oparta na refleksach i półcieniach – świetnie budowała atmosferę horroru, bliższą „Obcemu” niż klasycznemu Dooomowi. Mimo upływu czasu Dooom 3 wciąż prezentował się dobrze (z wyjątkiem postaci ludzkich – te wyglądają koszmarnie). Z modem Absolute HD nawet bardzo wymagający gracze chętnie sięgną po tę odsłonę, której już wybiła pierwsza dekada.

Id Software przebyło długą drogę z Dooomem, budując w rekordowo krótkim czasie grę rewolucyjną, która stała się pożywką dla modderów i elektronicznym narkotykiem dla pierwszych graczy online. Przed nami premiera czwartej części, która być może pokaże, czy Dooom zginie gdzieś w zalewie multiplayerowych gier, czy też ponownie wyznaczy standardy w zakresie zręcznościowej rozgrywki i, być może, stanie się początkiem kolejnej rewolucji w świecie gier wideo. 



7

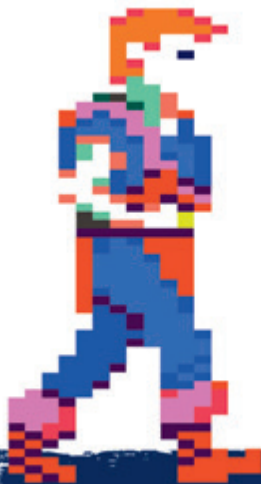


8

oh-la-la

L'Asiegl

Rewolucja francuska w opowiadaniu historii



Francja szczyci się unikatowością swoich gier wideo oraz osiągnięciami w budowaniu interesujących opowieści. Nie jest też tajemnicą, że tamtejsza scena elektronicznej rozrywki powstawała w pewnej izolacji od reszty świata.

■ Ziemek

Bonjour

e d'Or

Trudno odmówić Francuzom talentu do gier przygodowych. Wszyscy pamiętamy *Another World*, ale też *Assassin's Creed*, *Dishonored*, *Beyond Good & Evil*, żeby wspomnieć tylko te najbardziej głośne. Dzisiaj chciałbym sięgnąć jednak w czeluście historii do czasu, kiedy na rynku pojawiła się jedna z najbardziej oryginalnych i wizjonerskich produkcji w gatunku przygodówek - *L'Aigle d'Or*.

Dotarcie do informacji o początkach sceny growej we Francji to, nazwijmy rzecz po imieniu - dramat. Francuzi chwalą się drugim po USA miejscem w produkcji gier, 300 firmami deweloperskimi oraz wielkimi międzynarodowymi sukcesami. Jednak przy całej skali biznesu brak chociażby jednej porządnej książki historycznej o lokalnym rynku, czego wyjaśnić nie jestem w stanie. Na szczęście w przypadku gier przygodowych sytuacja nie jest aż tak zła, co ściśle wiąże się z dużym sentymentem do gatunku oraz naturalną inklinacją Francuzów do celebrowania oryginalności.

Z dostępnych wspomnień i opracowań wylaniają się dwa wnioski: początki francuskiej sceny są znacząco odmienne od tego, co działo się w innych krajach Europy, a gry przygodowe odgrywały w tej historii rolę znacznie ważniejszą niż u sąsiadów, chociaż, co szalenie ciekawe, działo się to w dość poważnej izolacji od osiągnięć sceny amerykańskiej, uważanej za kolebkę gatunku.

NIEJASNE POWIĄZANIA

Początek gatunku gier przygodowych upatruje się powszechnie w *Colossal Cave Adventure* (pisaliśmy o nim w *Pixelu* #11), tekstowym projekcie Willa Crowthera napisanym w 1975 roku na uniwersyteckiej maszynie typu mainframe i rozposzechnianym za pomocą ARPANET. *Colossal Cave Adventure* wywołało prawdziwą burzę wśród pracowników naukowych i studentów mających dostęp do uniwersyteckich technologii komputerowych, zwłaszcza że łatwo poddawało się modyfikacjom. Dwa lata później w Massachusetts Institute of Technology powstał *Zork* - wzorowana na *Colossal Cave*

Adventure tekstówka umieszczona w niekonwencjonalnym, eklektycznym, pełnym humoru i absurdu świecie fantasy. Jej popularność co jakiś czas jest odnawiana w popkulturze (ostatnim razem za sprawą serialu „*Big Bang Theory*”). Programiści *Zorka* szybko zorientowali się w potencjale gry i już jako Infocom przenieśli ją na komputery domowe (1980). To właśnie Infocomowi przypisuje się kształtowanie kolejnych pokoleń twórców gier przygodowych na całym świecie. Faktycznie, jeśli chodzi o świat anglojęzyczny trudno o polemikę w tej kwestii - w przypadku Francji sprawa jest jednak niejednoznaczna.

Jak piszą osoby zaangażowane w historyczną analizę początków sceny francuskiej, niewiele jest wzmianek w ówczesnej prasie lokalnej na temat produktów Infocomu, a i sami gracze wzduszają ramionami na dźwięk legendarnej nazwy. Jak to możliwe? Przyczyn jest kilka. Przede wszystkim Francja nie była zainteresowana włączeniem się w ARPANET i (jak to Francja) rozwijała własne alternatywy dla globalnej sieci,



O ile inspiracje tematyczne Francuzów pozostawały w kręgu rodzimej kultury, o tyle pierwszych wskazówek, jak budować interaktywną opowieść, dostarczył im *Mystery House*, gra Sierry On-Line, gdzie grafika była równie istotna jak opisy tekstowe.



■ *Paranoïak* (1984) z Froggy Software opowiadał o wielkomiejskim życiu i wszelkich związanych z tym chorobach i paranojach.



■ *Hold-Up* (1984) był pierwszym znaczącym tytułem ERE Informatique. Celem gry było ściganie przestępców po wąskich uliczkach.

co uniemożliwiło rozpowszechnienie klonów *Adventure* na uniwersytetach. Po drugie - język. Komu jak komu, ale Francuzom patriotycznej dbałości (paranoi wręcz) na punkcie języka odmówić nie można. Po trzecie, przywiązanie Francuzów do grafiki jest niekwestionowane. Przykładowo w Polsce do dzisiaj panuje głęboko zakorzenione przekonanie, że komiks to ułomna wersja literatury dla mniej rozgarniętych. We Francji to forma sztuki, a artyści z nią związani traktowani są z ogromnym szacunkiem. W takim kontekście nie dziwi, że pierwsi francuscy twórcy gier przygodowych chętniej sięgali po wzorce oparte na częściowej chociażby reprezentacji graficznej, takie jak dzieła Sierry On-Line. Raz, że były przystępniejsze językowo, dwa, że bardziej pasowały kulturowo.

Przykładów na odmienną uwarunkowań francuskiej sceny gier dostarcza historia pierwszych zespołów programistycznych. Froggy Software, legenda sceny założona w 1982 roku przez byłego muzyka

■ Naga pracownica supermarketu w wózku na zakupy - francuscy twórcy od najwcześniejszych lat sceny growej potrafili zaskakiwać.

Jean-Louisa Le Bretona, specjalizowała się w przygodach wykorzystujących tematy społeczne i polityczne, sięgając po kontrowersje równie często, jak amerykańscy konkurenci po scenografię SF czy fantasy. I o ile inspiracje tematyczne Le Bretona pozostawały w kręgu kultury francuskiej, o tyle wzorców prezentacji dostarczył *Mystery House* (1980, Sierra On-Line), a więc gra z mocnym naciskiem na grafikę jako formę komunikacji treści. Podobnie ERE Informatique (pisaliśmy o nich w *Pixelu* #5), studio powstałe w roku 1981, stawiało na łączenie sztuki i interakcji, uciekając się często do zabiegów bliższych artystom performerom aniżeli ułożonym programistom. Wreszcie Loricels, wpływowi wydawca na francuskim rynku w latach osiemdziesiątych. Zaczynał co prawda od gier inspirowanych rozwiązaniami z *Mystery House*, niemniej eksperymentował z bardziej interaktywnymi formami, czego rezultatem była przełomowa przygodówka *L'Aigle d'Or*. Zanim jednak przejdziemy do samej gry, warto przypomnieć o powiązaniu Loricels z mikrokomputerem Oric-1, którego wpływu na francuską scenę gier nie da się przecenić.

ORIC A SPRAWA FRANCJI

O Oricu-1 mało kto w Polsce przez ostatnie 30 lat słyszał. Nawet wśród kolekcjonerów maszyn retro nazwa ta nie budzi wielu skojarzeń, o ile w ogóle jakieś budzi. Tymczasem Oric-1 podjął walkę o rząd dusz z samym ZX Spectrum i przez chwilę radził sobie całkiem nieźle. Jak wspomina wiele osób na Wyspach, Sinclair w roku 1982 nie nadążał z dostarczaniem komputerów na rynek. Na zamówiony sprzęt czekało się nawet do kilku miesięcy, bez gwarancji sukcesu. Tymczasem już w styczniu

1983 roku nastąpiła premiera Orica, maszyny porównywalnej pod względem ilości pamięci, z lepszą klawiaturą, dźwiękiem (chipem AY stosowanym później w Atari ST) i wieloma innymi udogodnieniami. Co najważniejsze, premierze towarzyszyła informacja, że cena komputera będzie niższa niż w przypadku dzieła Sinclaira. O parę funtów, ale jednak. Co więc poszło nie tak, bo przecież coś musiało, skoro o Spectrum wie każdy, a o Oricu raptem grupa retromaniaków? Po pierwsze problemy techniczne: Oric miał błędy w systemie i prasa zaczęła rozpisywać się o tym, tak samo jak o małym skandalu, który wybuchł, kiedy do wydawców zaczęły sphywać masowo kasety z „niewczytującymi się” gramami. Twórcy Orica oskarżali duplikatora taśm, ten oskarżał wadliwy moduł zczytywania danych z taśmy, dziennikarze nagłaśniali temat, co żadną miarą nie budowało zaufania do konstrukcji. Nie pomogło też podniesienie cen, było nie było kluczowego argumentu w rywalizacji.

Mimo problemów Tangerine (producentów Orica) pod koniec 1983 zdawali się opanowywać jako tako sytuację. Niestety, zdarzyło się kolejne nieszczęście. Spłonęła fabryka wraz z całą produkcją przygotowywaną na okres świąteczny. Po takim ciosie trudno było się podnieść. Oric przepadł jako maszyna, która miała informatyzować Anglików. Styczeń 1984 roku witał posiadaczy ZX Spectrum informacją o tym, że jest ich już ponad milion, podczas gdy produktów Tangerine sprzedano się niecałe 160 tysięcy. Sporo, ale niewystarczająco. I gdy w Anglii Oric odchodził w niepamięć, we Francji zaczął się okres jego wielkiego wpływu na rodzimy rynek gier wideo.

✚ Oric Atmos, sprzęt u nas praktycznie nieznan, jest ważny dla rozwoju francuskiej sceny jak Atari XL/XE dla polskiej.



✚ Le Mystère de Kikekankoi (1983) zostało napisane przez Laurenta Benesa, którego kariera trwa do dziś.

Powodów popularności Orica po drugiej stronie kanału La Manche było sporo. ZX Spectrum miał tu pod górkę i nigdy się na dobre nie przyjął. Oric nie dość, że był dostępny (realnie, nie w zamówieniach realizowanych po pół roku), to jeszcze szybko stanął z dwóch tysięcy franków do tysiąca, co zachęciło wielu do inwestycji w udaną bądź co bądź konstrukcję. Do grudnia rozeszło się 50 tysięcy Oriców, maszyna otrzymała tytuł „komputera roku”, a już rok później triumfy święcił odświeżony model o nazwie Atmos, który znalazł się w kolejnych 120 tysiącach domów. Choćby z tego powodu francuska scena groma, której początek upatruje się w roku 1983, rozwijała się zupełnie inaczej od angielskiego odpowiednika. Po pierwsze, startowała zdecydowanie później (co wynikało z braku lokalnych tanich konstrukcji do zastosowań domowych). Po drugie, wybrała inne maszyny. Oric-1 i Atmos przez jakiś czas rządili niepodzielnie, by ustąpić miejsca Amstradowi 464 i 6128 oraz Atari ST. Oczywiście nie brakowało we Francji maszyn spod znaku Commodore. Sam C64 był tam wyjątkowo popularny, ale scena nigdy masowo się do niego nie przekonała i gdy w Anglii i Niemczech twórcy wycisali

ostatnie soki z ZX Spectrum, C64 i Amigi, Francja żyła własnym, niespiesznym życiem, z dala od huku i dynamiki gier zręcznościowych, zanurzając się powoli w nurtach łączących artystyczne podejście do grafiki i wyrafinowane sposoby opowiadania historii.

LORICIELS

Jak już zostało powiedziane, Loriciels uważane jest za jeden z kamieni węgielnych francuskiej sceny twórców gier. Laurent Weill, założyciel studia, zanim zdecydował się wejść w biznes wydawniczy, prowadził w Paryżu sklep z komputerami. Miał ku temu odpowiednie przygotowanie: student informatyki, konstruktor amator i energetyczny przedsiębiorca, szybko stał się głównym sprzedawcą Orica-1 na rynek francuski. Biorąc pod uwagę kolejki ustawiające się u bram sklepu przy każdej dostawie i generalny wzrost zainteresowania komputerami domowymi, Laurent dostrzegł potencjał w produkcji oprogramowania. Jeszcze w roku 1983 założył wraz z przyjacielem Marcem Baylem firmę. Rzecz ciekawa - przywiązanie do marki komputera było tak wielkie, że nawet nazwa musiała się do niej odnosić. Tym samym połączono słowo „logiciel” oznaczające ni mniej ni więcej tylko „oprogramowanie” ze słowem Oric, tworząc Loriciels.

Nowo powstały wydawca funkcjonował w sposób typowy dla tamtych czasów. Gry tworzone były przez freelancerów, luźno powiązanych z firmą. Wśród nich sławy: Laurent Benes odpowiedzialny za fenomenalną przygodówkę Le



✚ Twórcą L'Aigle D'Or Louis-Marie Rocques znany jest amigowcom z rewelacyjnej serii Ishar oraz Colorado i Robinson's Requiem.



Éric Chahi eksperymentował w swojej wczesnej karierze z wieloma gatunkami, ale opowiadanie historii zawsze było w centrum, czego przykładem chociażby klimatyczna przygodówka w klimacie horroru *Le Pacte* z roku 1986.



Mystère de Kikekankoi (Oric, 1983) oraz Éric Chahi, którego przedstawiać polskim graczom nie trzeba. Ten ostatni eksperymentował w swojej wczesnej karierze z wieloma gatunkami, ale opowiadanie historii zawsze było w centrum, czego przykładem jest chociażby klimatyczna przygodówka horror *Le Pacte* (Loricels, 1986).

Postawienie na doświadczonych twórców i rzeczowe podejście do biznesu spowodowały, że po upływie roku firma znalazła się na szczycie, z 200 tysiącami egzemplarzy sprzedanych kaset i rozpoznawalną marką. Nawet zmora większości organicznie rosnących firm wydawniczych ze tego okresu – zmiana platform – przez długi czas nie dotykała Loricels, które płynnie przeszło z Orica na Amstrada CPC, a następnie na 16-bitowce. Przedsięwzięcie kwitło, zarząd zwiększał

zatrudnienie z roku na rok i szukał zewnętrznych rynków zbytu, co zresztą zaowocowało otwarciem oddziału w Anglii i wejściem we współpracę z Elite Systems. Sielanka trwała do końca lat osiemdziesiątych, kiedy niespodziewanie wyobraźnię graczy Europy Zachodniej zaważnęły konsole domowe. W tym miejscu Loricels nie dało już rady i nie chodziło wyłącznie o kwestie opanowania sprzętu, ale o zmianę modelu wydawniczego, gdzie wolność i swoboda zastąpiona została dyktaturą właścicieli platform oraz koniecznością inwestowania ogromnych pieniędzy w produkcję kartridży, zanim jeszcze było wiadomo, czy gra ma jakiegokolwiek szanse. Problemy finansowe w roku 1990 zostały na jakiś czas opanowane (firma przeszła restrukturyzację podkreśloną zmianą nazwy na Loriciel), ale i tak dwa lata później ogłoszono bankructwo.

W całym okresie funkcjonowania Loricels wydało około 150 gier, z czego kilka na naszą ukochaną Amigę. Ta ostatnia nie była może w centrum zainteresowania Francuzów, ale to jednak dzięki nim otrzymaliśmy świetny symulator czołgu Sherman M4, platformówkę Baby Joe, a przede wszystkim genialny w swojej prostocie (i mocno niedoceniony) *Psyborg*. Jednak zarówno w latach osiemdziesiątych, jak i dzisiaj Loriciels kojarzy się przede wszystkim z tytułem wydanym na początku drogi – *L'Aigle d'Or* (1984), traktowanym przez Francuzów z podobnym namaszczeniem jak *Knight Lore* w Anglii. Oba tytuły łączy zresztą bardzo wiele, choć wyrastają z zupełnie innej kultury, inspiracji i potrzeb.

ZŁOTY ORZEŁ

Bez porównania ze fenomenalnie przyjętym *Knight Lore* trudno jest wytłumaczyć moc, z jaką *L'Aigle d'Or* uderzyło we francuskie graczy. Wydany w połowie roku 1984 na Orica-1 tytuł nie tylko wykorzystywał popularność maszyny, ale przede wszystkim określał nowy wymiar przygodówek: na wskroś nowoczesny, zaskakujący, technicznie i koncepcyjnie, zdecydowanie wykraczający poza dotychczasowe doświadczenia. Dlaczego nowoczesny skoro Francuzi i tak byli do przodu ze swoimi przygodówkami, nie oglądali się na gry



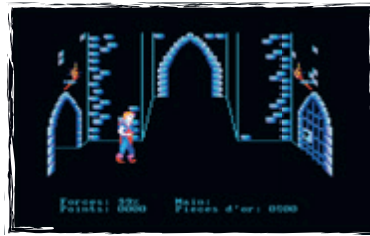
■ W roku 1990 firma zmieniła logo. Pocięty biały kotek został zastąpiony czarnym kocurem przypominającym nieco panterę.



■ Loriciels to nie tylko przygodówki i gry logiczne. Francuzi zapisali się w pamięci posiadaczy Amigi znakomitym symulatorem czołgu.

tekstowe i od początku inwestowali w atrakcyjną grafikę? L'Aigle d'Or szło otóż znacznie dalej. Rezygnowało z wprowadzania komend tekstowych i skupiało się na akcji. W roli poszukiwacza przygód za namową starego czarodzieja trafialiśmy do zamku w Westfalii (Niemcy), gdzie zostały zgromadzone przedmioty o wielkiej mocy: księga dająca posiadaczowi mądrość, kamień gwarantujący bogactwo i tytułowy Złoty Orzeł, będący źródłem potęgi i władzy. Za zgromadzone fundusze zaopatrywaliśmy się u wędrownego handlarza w przydatne przedmioty (łom, łuczywo, lekarstwa) i wkraczaliśmy do posesji. Tu następowało pierwsze zdziwienie. Zamiast kursora do wpisywania poleceń, poruszaliśmy się naszym bohaterem jak w klasycznej grze akcji. Rozbudowane sterowanie klawiaturą pozwalało na skok, kucnięcie, użycie przedmiotu, wspinanie się, otwieranie drzwi - jednym słowem na zachowania znane ze współczesnych produkcji. Nie brakowało też okazji do główkowania. Pieniądzy na start mieliśmy na tyle mało, że decyzje zakupowe w znacznym stopniu decydowały o rozwiązywaniu problemów.

Unikając ataków nietoperzy i duchów, walcząc z wyczerpaniem i kończącym się zapasem pochodni, brnęliśmy w głąb labiryntu, pilnie przeszukując okazałe kufry. Czasem trafiały się przydatne znajdźki, czasem pergaminy z użytecznymi informacjami (pisane po niemiecku),



■ L'Aigle D'Or w śmiały sposób zrywało z tekstowym interfejsem na rzecz akcji. Oryginał ukazał się pół roku przed Knight Lore. Tutaj wersja z Amstrada.



■ Skweek (1989) został wydany w najtrudniejszym dla Loricieles okresie. Sukces sprzedaży na wielu platformach pozwolił firmie istnieć kolejne trzy lata.

a czasem wyrafinowane pułapki pokroju szafirowego pierścienia, który mamił nasz wzrok, uniemożliwiając dostrzeżenie zapadni w podłodze. W końcu, po wielu próbach odnawialiśmy wskazane przedmioty, kończąc tym samym fascynującą przygodę. Wrażenie uczestnictwa w czymś niesamowitym pozostawało jednak na długo, głównie za sprawą nowej formuły. W przeciwieństwie do większości gier przygodowych i RPG z tamtych lat, gdzie grafika służyła za jeszcze jeden element interfejsu,

w L'Aigle d'Or nasza postać istniała fizycznie w wykreowanym świecie. Kolizje z obiektami liczone były w czasie rzeczywistym, nastąpienie na pułapkę aktywowało zapadnię, przytknięcie pochodni do źródła ognia zapalało ją, podniesiony na czas krucyfiks odbijał atak ducha i tak dalej, i tak dalej. Podobną rewolucję w grach RPG wprowadził dopiero Dungeon Master (1987). Tutaj mieliśmy jednak przedsmak tego, co miało nadejść wraz z dążeniem do maksymalizacji immersji.

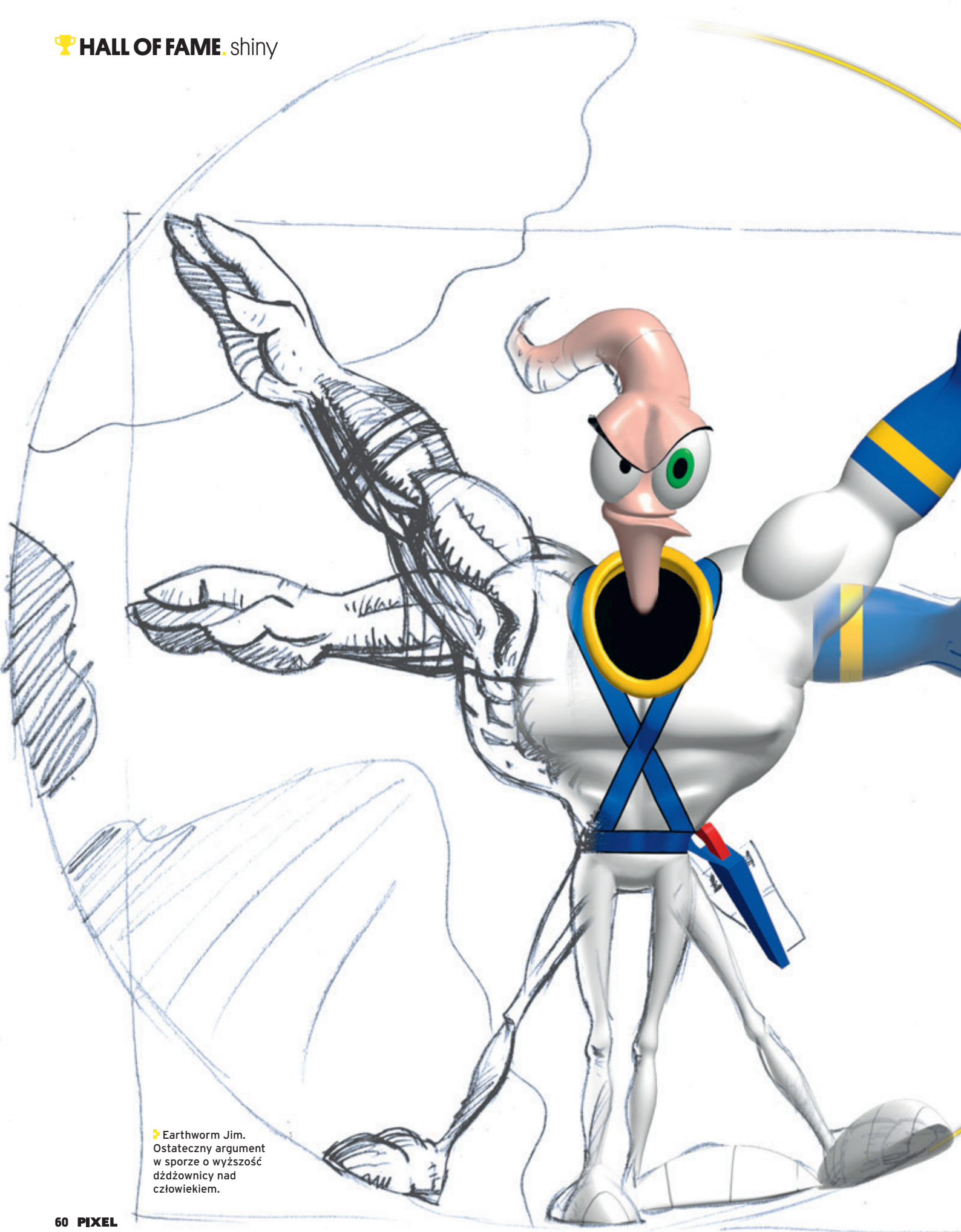
Przypatrując się specyfice Anglii, będącej w roku 1984 dominującą siłą na growej scenie Europy i porównując ją do Francji, widać jak różnie obie kultury podchodziły do kwestii opowiadania przygody. Początki sceny angielskiej to rok 1980, fascynacja grami arcade i kilka lat tworzenia komputerowych odpowiedników hitów z automatów. Potrzeba zmiany zarysowała się dopiero, kiedy Ant Attack i Knight Lore udanie połączyły formułę zręcznościówki z przygodą. Nie były to jedyne eksperymenty: Mikro-Gen i ich seria o Wallym Weeku (Pyjamarama, 1984) to również przygoda, z przedmiotami, lokacjami i fabularną otoczką. Widać jednak wyraźnie, że o ile w grach angielskich systematycznie wprowadzano fabułę do gier z natury zręcznościowych, o tyle we Francji sytuacja była zgoła odwrotna i próbowano ożywić statyczne grafiki i zastąpić opowiadanie tekstem czymś bardziej naturalnym, czego szczytowym osiągnięciem tamtego okresu był właśnie L'Aigle d'Or. Jak już wcześniej wspominałem, przyczyn różnic należy szukać w odmiennych inspiracjach, innej mentalności i kulturze, w której wyrastali twórcy.

Na szczęście już w latach dziewięćdziesiątych oba nurty znalazły wspólny mianownik, wyrażający się dwoma trzęsieniami ziemi: Another World (Francja) oraz Tomb Raider (Anglia). Osobiście traktuję te produkcje jako równorzędne filary dzisiejszych action adventure, rozwijanych (co paradoksalne) głównie za oceanem. ■



■ W 1991 roku Loricieles wydał zręcznościówkę Golden Eagle. Akcja rozpoczęła się od wykradzenia statuetki Złotego Orła. Naszym zadaniem jako agenta było odnalezienie pięciu części, na które została podzielona. Gra ukazała się na pecety, Amigii i Atari ST, ale również na wciąż jeszcze wówczas żywego we Francji Amstrada CPC.





✚ Earthworm Jim.
Ostateczny argument
w sporze o wyższość
dżdżownicy nad
człowiekiem.

DŹDŹOWNICE, WARIACI I LATAJĄCE KROWY

David Perry zapewne nie zaistniałby w USA, gdyby nie Virgin Games, a konkretnie Martin Alper, o którym pisaliśmy w Pixelu #10. Dzięki niemu zdolny Irlandczyk otrzymał zieloną kartę i zaczął działać w naprawdę dużej skali, uruchamiając Shiny Entertainment.

■ Paweł Schreiber

Naprawdę nie wiedziałem, co powiedzieć. Wiele rzeczy już widziałem w grach komputerowych, ale żadna nie przygotowała mnie na Villi People, trzeci poziom gry Earthworm Jim 2.

Tytułowy bohater, dziarska dżdżownica obdarzona mocami superbohatera, ukrywała się tam przed wrogami w przebraniu Sally, ślepej salamandry jaskiniowej. Przy akompaniamencie beethovenowskiej sonaty Księżycowej z gracją płynęła korytarzami, których ściany dziwnie falowały. Nic dziwnego - w końcu pojawiające się w tytule poziomy Villi to po naszymu kosmki jelitowe. Tak jest - słuchając Beethovena prowadziliśmy przebraną za salamandrę dżdżownicę przez jelito cienkie (instrukcja precyzowała, że nie byle jakie - to letni domek zbrodniczego Doktora Dwunastnicy). Na koniec mroki jelita rozświetlały nagle kolorowe żarówki i Jim trafił w sam środek

teleturnieju, w którym udzielał bezsensownych odpowiedzi na bezsensowne pytania. Żeby zrozumieć, na czym polegała zwichrowana istota gier Shiny Entertainment, dobrze zacząć właśnie od jelita z Villi People. Potem jest już z górki.

Jeśli jednak chcemy do sprawy podejść tradycyjnie, chronologicznie, musielibyśmy pewnie rozpocząć od roku 1987 i firmy Probe Software, w której poznało się dwóch panów, mających kiedyś stać się filarami Shiny Entertainment: David Perry i Nick Bruty. Programista Perry był już całkiem doświadczony. Jako nastolatek trafił do firmy Mikro-Gen, tworzącej między innymi słynną serię o przygodach rodziny Wally'ego Weeka. Młodszy o dwa lata Nick Bruty najpierw pracował dla firmy Softstone, ale na prawdziwy sukces musiał poczekać do roku 1987, kiedy wraz z Perrym wydał grę Trantor: The Last Stormtrooper. Nie była przełomowa pod względem rozgrywki

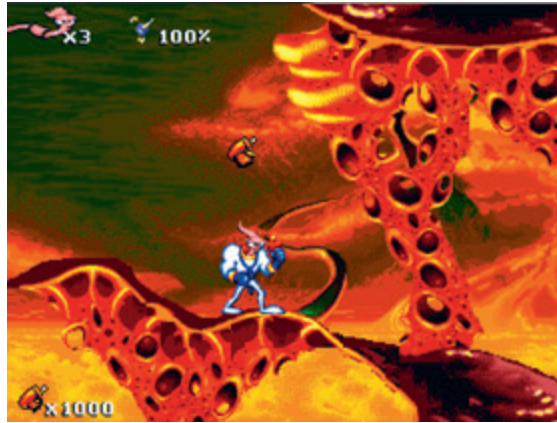


■ Bob, główny bohater Messiahah. Niewiniątko-ludobójca.

(biegamy-strzelamy), ale zachwycała animacją postaci - zajmujący ogromną część ekranu tytułowy bohater z wielką spluwą poruszał się z niespotykaną gracją i płynnością. Duet Perry-Bruty szybko zaczął się kojarzyć przede wszystkim z prześlicznymi platformówkami. W końcu Perry przeniósł się do amerykańskiego oddziału Virgin Games i tam powstał tytuł przełomowy dla późniejszego Shiny: wydana w roku 1993 adaptacja disnejowskiego Alladyna. Recenzenci i gracze zachwycaли się płynną animacją, sprawiającą wrażenie, że na ekranie oglądamy nie zręcznościówkę, a porządny film. Następnym krokiem Perry'ego stało się założenie własnej firmy, którą nazwał Shiny Entertainment. Tutaj nie musiał już przejmować się zewnętrznymi licencjami - dzięki zdobytej wcześniej reputacji mógł zaszać. I to jak!

Postać dżdżownicy Jima wymyślił Doug TenNapel (późniejszy twórca The Neverhood). Los sprawił, że Jimowi nie było dane przez całe życie beztrudnie ryc tuneli w ziemi - w pewnym momencie z nieba spadł na niego dający cudowne moce skafander. Szczerze mówiąc,

gra nie mówi nam zbyt wiele o heroicznych wyczynach Jima. Wiadomo, że próbuje ratować księżniczkę o wiele mówiącym imieniu Jak-Jej-Tam (What's-Her-Name). Po drodze do celu trafia w przeróżne egzotyczne miejsca,



od wysypiska śmieci po piekło. Walczy w nich z kolejnymi czarnymi charakterami, na czele z Psy-Crowem - tajemniczym łowcą nagród, który nie daje Jimowi spokoju w całej serii gier o jego przygodach. O co im wszystkim chodzi? O co chodzi Jimowi? To nieistotne. Earthworm Jim to przede wszystkim ogromny, mieniący się różnymi barwami wygłup. I kawał solidnej platformówki.

Poza standardowymi akrobacjami (biegi i skoki) Jim potrafi również strzelać z pistoletu oraz wykorzystywać własną głowę jako bicz i śmigiełko spowalniające opadanie. Poziomy są nie tylko widowiskowe, ale i skomplikowane - można zmierzać prosto do celu, ale dużo ciekawiej jest odkrywać rozciągające się we wszystkich kierunkach obszary pełne tajemnic. Od skakania po platformach można odpocząć w trakcie oddzielających kolejne poziomy przerwy, w których gonimy Psy-Crowa

Jim trafia do piekła. Jest wniebowzięty.

David Perry



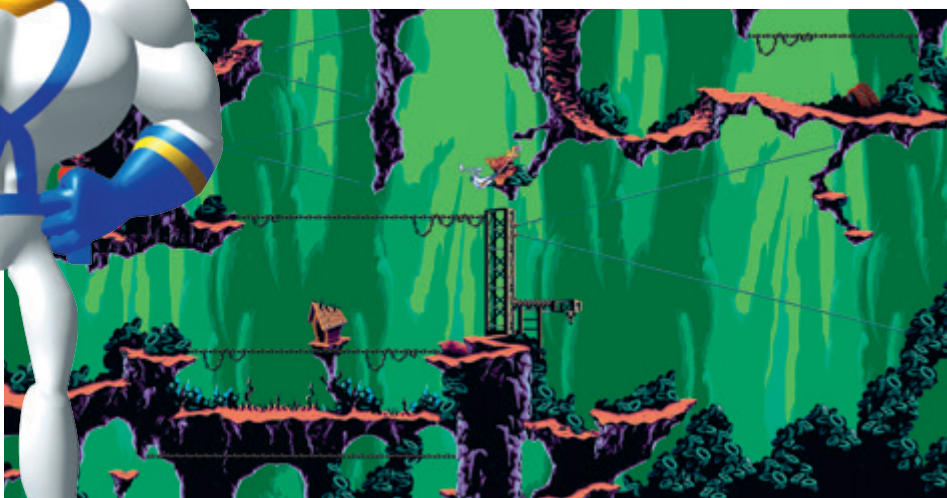
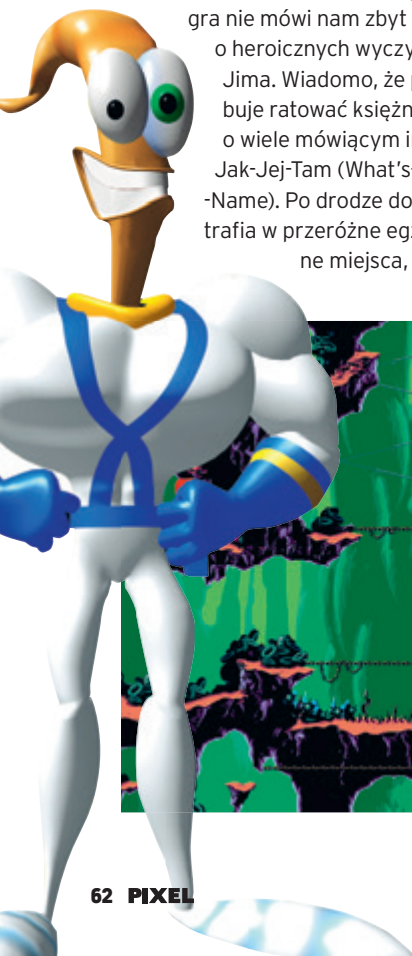
Chodząca historia gier wideo - karierę zaczynał w latach 80., współtworzył legendarne gry Mikro-Gen. Jakis czas po odejściu z Shiny Entertainment stał się jednym z pionierów grania w chmurze, tworząc firmę Gaikai (dziś własność Sony). Jednym z jego ostatnich projektów jest całkiem udana gra mobilna SXPD - hybryda szalonej strzelanki i stylowego komiksu.

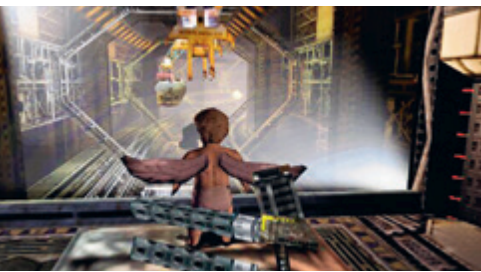
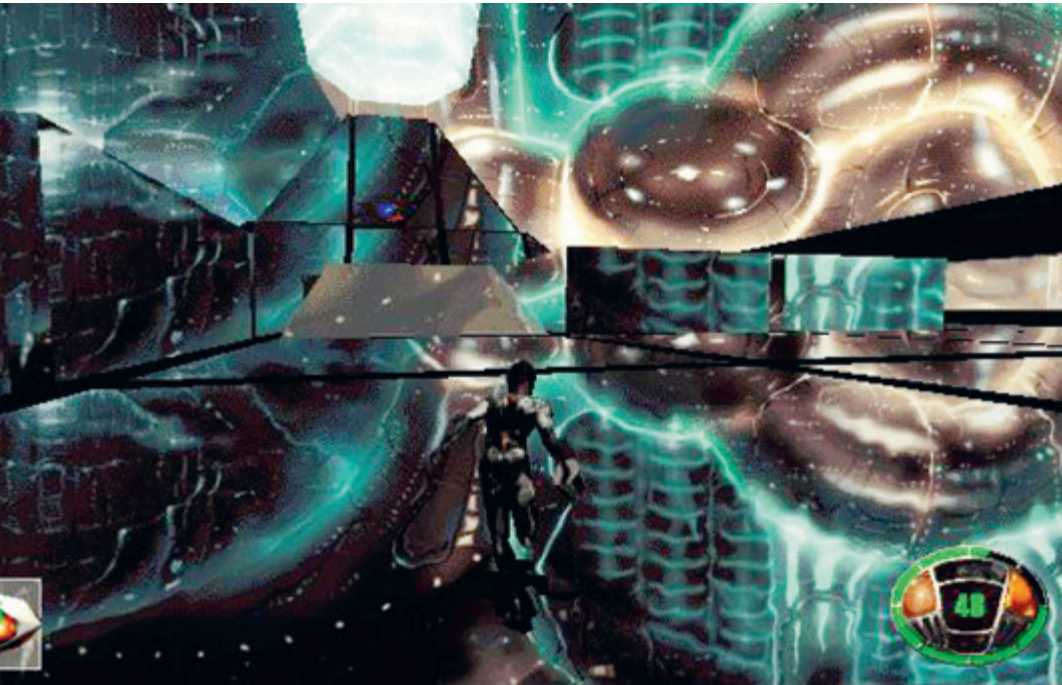
w kosmicznym tunelu, a od czasu do czasu twórcy pozwalają sobie też na śmiałe zmiany formuły gry, na przykład wtedy, kiedy Jim zamiast skakać pływa łodzią podwodną albo musi bezpiecznie przeprowadzić zachowującego się jak leminga przez drogę pełną niebezpieczeństw.

Wydany w roku 1995 Earthworm Jim 2 to pod wieloma względami więcej tego samego. Nie zmieniło się ani szalone poczucie humoru, ani doskonała mechanika rozgrywki. Widać jednak, że twórcy coraz śmielej poczynają sobie z poetyką tradycyjnych platformówek. Pojawiają się poziomy takie jak Inflated Head, gdzie głowa Jima zamienia się w ciągnący go do góry balon, albo Lorenzo's Soil, gdzie Jim sam kształtuje teren, po którym się porusza, sterując lawinami osypującego się piasku. Ta gra tylko potwierdziła to, co wszyscy wiedzieli już od pierwszej części - Earthworm Jim to jeden z niekwestionowanych królów złotej ery dwuwymiarowych platformówek.

W mojej osobistej historii Shiny od EWWJ ważniejszy jest jednak następny tytuł firmy - stworzona pod kierunkiem Nicka Bruty'ego strzelanina TPP o enigmatycznym tytule MDK (1997). To oczywiście skrót - ale Bóg jeden wie, od czego. Najbardziej popularną (i zgodną z treścią gry) interpretacją jest Murder Death Kill, ale jest przecież mnóstwo innych możliwości: instrukcja objaśnia, że MDK oznacza Mission: Deliver Kindness, a dołączony do wersji demo plik readme stwierdza, że MDK każdego dnia oznacza co innego, na przykład w Dzień Matki skrót należy odczytywać jako Mother's Day Kisses. Proponuję, żebyśmy w niniejszym artykule trzymali się odczytania Młodzieżowy Dom Kultury.

W MDK zakochałem się od pierwszego wejrzenia. Składa się na to pewnie sporo przyczyn, ale najważniejsza jest chyba ta, że znam mało gier, które tak bardzo przypominałyby sen. Szczątkowa fabuła gry opowiadała o naukowcu wariacie Fluke'u Hawkinsie, którego eksperymenty doprowadziły do inwazji kosmitów na Ziemię. Mógł ich zatrzymać tylko niezbyt chętny do





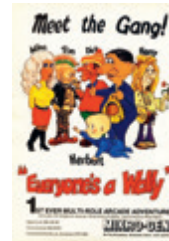
✚ Messiah. Cherubinek Bob szuka jakiegoś ciała, które mogłoby udźwignąć tę piękną spluwę.

bohaterskich wyczynów Kurt Hectic, zatrudniany przez Hawkinsa na stanowisku sprzątacza. Ubrany w specjalny skafander do zadań specjalnych Hectic teoretycznie lądował na ogromnych maszynach ogoławających Ziemię z surowców, ale twórcy chyba za bardzo się tym faktem nie przejmowali, bo zamiast wewnątrz statków Obcych, przez większość czasu zwiedzaliśmy coraz dziwniejsze krajobrazy pod obcymi słońcami. Wszystko rządziło się tam jakąś alternatywną logiką, a obrazy i motywy zmieniały się jak w kalejdoskopie - w bazach Obcych mogliśmy trafić na wielką fortecę czy lądowisko statków kosmicznych, albo na zachlapany farbami pokój dziecięcy lub opuszczone miasteczko rodem z kreskówki. Jeden z poziomów rozgrywał się w świecie zbudowanym przede wszystkim z dezorientujących

luster, w innym z kolejnej jatki trafialiśmy nagle w sam środek idyllicznego krajobrazu z drzewkami i krzaczkami, który chwilę później rozpadał się, żeby ustąpić miejsca kolejnej jatce.

Oniryczna atmosfera to jednak nie wszystko - MDK to przede wszystkim świetna strzelanina, w której właściwie nie warto było zdejmować palca ze spustu. To jedna z pierwszych ważnych gier TPP, która - w przeciwieństwie do wydanego rok wcześniej Tomb Raidera - kładzie nacisk nie na eksplorację, tylko na dynamiczną akcję. Miała też jednego asa w rękawie, zapewniającego jej trwałe miejsce w historii gier wideo - skafander Kurta był wyposażony w niesamowitą lunetkę snajperską ze stukrotnym (!) powiększeniem, co oznaczało, że mogliśmy zajrzeć w oczy wrogom mającym na horyzoncie. Ten cudowny wynalazek gra kazała wykorzystywać często i na różne sposoby, a na koniec każdego poziomu podliczała headshoty. Choć MDK nie było pierwszą grą pozwalającą na wyczyny snajperskie, pojawienie się tego tytułu zapoczątkowało w tej kwestii zupełnie nową epokę. W roku 1998 Shiny po długich pracach wydało na PlayStation całkiem udaną platformówkę Wild 9, w której tradycyjnemu bieganiu i skakanium towarzyszyła możliwość

✚ MDK. Kurt Hectic w świecie luster, czyli jak za pomocą kilku graficznych trików zaczarować gracza.



✚ Everyone's a Wally - najlepsza i najbardziej brytyjska część serii.

Matrix



Trylogia Matrix nie miała szczęścia do gier. Oprócz słabych tytułów Shiny na jej podstawie powstał również MMORPG - The Matrix Online, ostatecznie zamknięty w roku 2009. Ale z drugiej strony - bez Matrixa nie byłoby ani Maxa Payne'a, ani Prince of Persia: Piasków Czasu.

znięcia się nad wrogami za pomocą przypominającego trochę bicz z Bulletstorma urządzenia o nazwie Rig - dzięki wystrzeliwującemu z ręki bohatera piorunowi podnosiło się i przemieszczało nie tylko elementy otoczenia, ale i przeciwników. Można ich było potem zrzucić z dużych wysokości, wpychać w wentylatory albo po prostu tłuc nimi o ziemię, aż się malowniczo rozpadną. Wild 9 spotkał się z ciepłym przyjęciem, ale był też powrotem do bardziej tradycyjnych rozwiązań.

Krokiem naprzód mógł się okazać Messiah (2000). Trudno o tej grze pisać - to z jednej strony ewidentnie porażka, nie tylko ze względu na ogromne ilości bugów, do dzisiaj skutecznie utrudniających życie graczom. Z drugiej strony Messiah to kopalnia świetnych pomysłów i rozwiązań - tyle że podanych w formie, której trzeba by trochę za dużo wybaczyć. Pomysł na fabułę był, jak na Shiny przystało, dziwaczny - kierowaliśmy Bobem, małym cherubinkiem w pieluszcze, którego Bóg zesłał na Ziemię, żeby zrobił porządek z Ojcem Prime, okrutnym dyktatorem rządzącym cyberpunkową dystopią. Bob był istotką dość słabą - swoimi pulchnymi łapkami nie mógł nikomu zrobić krzywdy. Ale miał jedną szczególną moc - potrafił opętać prawie każdą napotkaną istotę. Messiah wyprzedza w ten sposób świetną mechanikę przebrań z serii Hitman - zamiast tłuc, kogo popadnie, zaczynamy się na ofiarę, przejmujemy nad nią kontrolę, a potem, jakby nigdy nic, idziemy między jej pobratymców. Różne postaci dają różne możliwości działania. W Messiah wyjątkowe jest to, że kiedy taka postać zginie, po prostu wyskakujemy z jej ciała. Żeby pozbyć się gromadki przeciwników można więc wywoływać między nimi wielkie bitwy, w których przeskakujemy z jednego do drugiego, a potem oddalamy się spokojnie w ciele ostatniego, który przeżył. Świetny pomysł na rozgrywkę utonął jednak w nieciekawych i powtarzalnych poziomach. Najgorsze były momenty, kiedy Messiahowi wydawało się, że jest platformówką i raczyl odbiorcę straszliwie trudnymi skokami, które trzeba było



odmierzać co do milimetra. Istnieje pewnie jakiś wszechświat alternatywny, gdzie bardziej dopracowany Messiah jest tytułem kultowym na miarę pierwszego Deus Exa - ale nie jest to nasz wszechświat.

Na szczęście reputację Shiny u progu nowego tysiąclecia uratowało wydane pod koniec roku 2000 Sacrifice (druga, po MDK, gra Shiny, do której wciąż z zachwytem powracam). To hybryda gry akcji TPP ze strategią czasu rzeczywistego. Wcielaliśmy się w maga spełniającego zachcianki pięciorga bogów w dziwnym, pełnym magii świecie. Mechanika gry przypominała przede wszystkim trochę niedocenione Magic and Mayhem braci Gollop (będące z kolei rozwinięciem formuły serii Chaos z lat osiemdziesiątych) - chodziliśmy po świecie, zajmowaliśmy studnie, z których czerpaliśmy manę, i budowaliśmy armię z przywoływanych stworów, którym dawaliśmy dusze pokonanych wrogów. Rozgrywka była ciekawa, płynna i przemyślana - świetnie balansowała między dynamiczną akcją i planowaniem rozwiązań taktycznych. Jedyłą poważną wadą był koszmar nie trudny ostatni poziom. Nigdy nie udało mi się go przejść bez użycia kodów (a i z nimi było niełatwo). Jednak tym, co do dziś wyróżnia Sacrifice z tłumu dynamicznych strategii, była przede wszystkim jego dziwność. Przy niej błędnie dziwność

wszystkich wcześniejszych dokonał Shiny, a której dzisiaj dorównują tylko najbardziej ekscentryczne pomysły Americana McGee i ACE Teamu. Po surrealistycznych krajobrazach Sacrifice'a biegały wielkie góry mięsa, ciskające we wrogów własnymi wnętrznościami. Zbieraniem dusz zajmowały się postaci z twarzami zamiast brzuchów, dzierżące ogromne strzykawki. Nawet istoty zapożyczone ze znanych bestiariuszy przechodziły drastyczne zmiany - na przykład enty to cielska balansujące na czterech wielkich pazurach, pomiędzy których zwisa ogromna głowa. Nad całą grą unosił się rozchichotany duch Hieronima Boscha.

Potem wszystko potoczyło się w bardzo smutnym kierunku. Następnym dużym projektem Shiny Entertainment była gra Enter the Matrix (2003) - z zamierzenia niezwykle wydarzenie transmedialne, dopowiadające drugoplanowe wątki z filmu Matrix: Reaktywacja. Miało być pięknie, a wyszło jak zwykle - jako że gra musiała być gotowa w tym samym czasie, co film, trzeba ją było wydać przed czasem. Bohaterowie biegali po wyjątkowo paskudnych, szaroburzych wnętrzach i tłukli się w zwolnionym tempie po buziach z dużym zapalem, ale małym wachlarzem rozwiązań taktycznych - w końcu okazywało się, że efektownych animacji ciosów było kilka na krzyż, a wrogowie wciąż reagują na nie tak samo.

✦ Sacrifice. Ten miły stworek to podwładny Charnela, boga śmierci. Dziurawe skrzydełka w niczym mu nie przeszkadzają.

Na rynku już od jakiegoś czasu funkcjonowało i dużo lepsze mordobicie na dużych otwartych przestrzeniach (Oni firmy Bungie), i dużo lepsza gra z matrixowym spowolnieniem czasu (Max Payne). Enter the Matrix, choć sprzedał się dobrze, został szybko zapomniany, podobnie jak druga i trzecia część filmowej trylogii. Nieco bardziej udanym podejściem do tematu okazała się wydana w roku 2005 gra Matrix: Path of Neo, w której przechodziliśmy fabułę całej trylogii w skórze Neo. Widać tam było ślady dawnego szaleństwa Shiny (szczególnie w przypominającym twórczość M.C. Eschera poziomie zaludnionym mrówkami o zwiariowanym zakończeniu, w którym wówczas jeszcze bracia Wachowscy osobiście wyjaśniają, dlaczego w grze komputerowej wypada, żeby pokonany agent Smith zamienił się w kolosalnego megabossa zbudowanego z rozbitych samochodów), ale nawet mocno poprawiona choreografia walk i scena z tysiącami Smithów nie mogły ukryć prawdy - firma, której gry kiedyś mogły śnić się po nocach, teraz tworzyła rzeczy najwyżej takie sobie, z mnóstwem nieudanych i prowizorycznych rozwiązań.



✦ Obcy z serii MDK mają w sobie coś z obleśnego sąsiada, który się latem opala na balkonie.

Ostatnia gra Shiny, stworzona już po odejściu Davida Perry'ego, to wyjątkowo tandetna zręcznościówka na podstawie filmu „Złoty kompas”. Trudno o smutniejsze odejście w niepamięć. To znana historia z morałem - gromadka szalonych wizjonerów postanawia sprzedać się wielkiej firmie i w ten sposób niweczy wszystko, co wcześniej wypracowała. To oczywiście uproszczenie - wiadomo, że w takich, a nie innych warunkach rynkowych gromadka wizjonerów przeważnie nie ma innego wyboru, a cyrograf podpisał już w momencie, kiedy po raz pierwszy zaczęła sprzedawać swoje wizje. Kiedy Jim dociera do końca pierwszej części swoich przygód i odnajduje wreszcie księżniczkę Jak-Jej-Tam, z nieba nagle spada krowa, którą wystrzelili z katapulty na pierwszym poziomie, a potem zupełnie o tym zapomnieli. Krowa rozgniała księżniczkę. I tyle. Koniec Shiny Entertainment okazał się równie beczceremonialny. ■

MDK 2



Kontynuacją serii MDK pod skrzydłami Interplaya zajęła się firma BioWare - w ramach przerwy między dwiema częściami Baldur's Gate. Sequel chwilami zbliża się do wspaniałego oryginału, ale całość psują śmiertelnie nudne poziomy, w których kierujemy profesorem Hawkinsem.



TEMATY OKOŁOGROWE, PRZEGLĄD STARYCH KOMPUTERÓW, KOSMOS I FILM

secret



66

Naukowe spojrzenie na genzę gier wojennych. Ich korzenie sięgają znacznie głębiej niż czasy XX-wiecznych konfliktów zbrojnych.



68

Zaczął się nowy rok, a Naczelnik znów jest niezadowolony. No bo w końcu jak długo Day-Z może być jeszcze na etapie alfy!



69

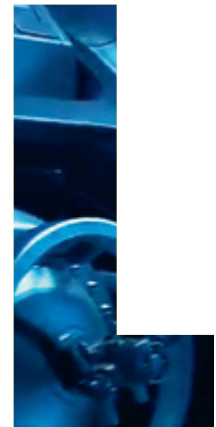
Analiza efektów specjalnych polegających na tworzeniu tłumu – zarówno w filmach, jak i w grach.

Nasz dzielny felietonista MRW roztrząsa tym razem trudne związki relaksu i gier wideo.



73

Spectrum w wersji z arsenałem 128 kB RAM był w stanie przyjąć na swój pokład niecodzienne gry.



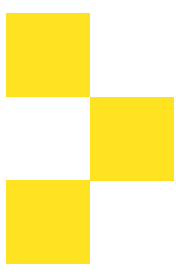
76

Hibernację często widzimy w filmach SF i wcale nie jest to coś spoza granic nauki oraz rozumu.

” UBOCZNE PRODUKTY PRZEMIANY MATERII ZAMIĄST WYDALANIA W CZASIE HIBERNACJI PODLEGAJĄ U NIEDŹWIEDZI WEWNĘTRZNEMU RECYKLINGOWI.



Nowy odcinek KDP Śledzia rzuca na kolana, tylko trzeba właściwie odczytać puentę.





GRY WOJENNE

Gracze nie lubią, gdy ich ulubioną rozrywkę zestawia się z zabijaniem. Ale działanie kompleksu militarno-rozrywkowego jest faktem, a jego korzenie sięgają daleko w przeszłość.

■ Mirek Filiciak

Z kabiny oficerskiej po schodkach do góry – do kapitańskiej mesy. Kolejne przejście i już widać niebo nad zatoką. Greckie wybrzeże, przy którym spotkały się okręty Francji, Rosji, Anglii, Egiptu i Turcji, jest częściowo zasnuwane dymem. Stłoczone na niewielkiej przestrzeni drewniane kolosy wymieniają salwy, wśród fal unoszą się marynarze uczeni pozostałości zatopionych jednostek.

Twarze smaga bryza, a zapach morskiej wody miesza się z przynoszonym przez podmuchy gorąca smrodem spalenizny. Nic dziwnego, jesteśmy na pokładzie „Scipiona”, francuskiego liniowca, dysponującego 80 działami. Stojący na kotwicy okręt płonie, zaatakowany przez turecki bander, czyli statek-pochodnię, od którego zapaliły się rufa i maszty. Akcję ratunkową utrudnia nieustanny ostrzał prowadzony przez turecki fort i egipską fregatę. Sytuacja jest krytyczna, za chwilę może eksplodować magazyn prochu. Nic dziwnego, że personel ma uważać na wpadające w histerię kobiety. Skąd się tu wzięły? Kupiły bilet.



Prusy



Oryginalny stół do gry, przygotowany jako dar dla króla pruskiego Fryderyka Wilhelma III, jest przechowywany aż do dnia dzisiejszego w Pałacu Charlottenburg. W szufladach pod blatem przechowywano kwadraty z malunkami elementów terenu oraz pionki-jednostki, a także kości do gry i narzędzia miernicze.

Panorama bitwy w Zatoce Navarino stanowiła jedną z największych paryskich atrakcji roku 1831. Autorem obrazu jest Jean-François Langlois, były oficer piechoty, obecnie malarz i przedsiębiorca. Rotunda, w której pokazywana była panorama, miała 38 metrów średnicy i była wysoka na 15 metrów (podobne parametry ma Panorama Racławicka - panoramy krążyły po Europie, ze względów ekspozycyjnych wymiary obrazów wykorzystywanych w panoramach standaryzowano). Oprócz gigantycznego płótna, makiety fragmentu „Scipiona”, woskowych figur marynarzy i sztucznych elementów krajobrazu, znalazł się tutaj także specjalny system wentylacyjny z filtrem z morskich alg i gazowe palniki, odpowiedzialne za efekt pożaru. Nic dziwnego, że gdy gmach opuszczali cywile, na pokład wchodziłi kadeci Szkoły Morskiej. Pływali już, ale nigdy na płonącym okręcie, stojącym na przeciw morskiej potęgę Turcji. Teraz mieli oswoić się z tym uczuciem.

Symulacje działań wojennych od stuleci pełnią równoległe funkcje militarne i rozrywkowe. Bo przecież udzielające się widzom emocje nie są obce żołnierzom. A zarazem żeby w celach

szkoleniowych wywołać strach, nie trzeba zatapiać prawdziwej floty. Czasem wystarczy obraz. Panorama, pełniąca w XIX-wiecznej popkulturze rolę bliższą tej, jaką dziś pełni kino 4D, miała pomóc francuskim oficerom zachować zimną krew w konfrontacji z prawdziwym wrogiem. Dziś za część kompleksu militarno-rozrywkowego uważa się Hollywood, pełniące choćby rolę propagandową. Ale od lat osiemdziesiątych rośnie w wojsku rola gier. Za oceanem impulsem do rozwoju wojskowych symulatorów był nie tylko postęp techniczny, ale też związane z zakończeniem zimnej wojny cięcia armijnego budżetu. Szukając oszczędności, zbudowano między innymi SIMNET, wieloosobowe symulatory pola walki. Badacze Tim Lenoir i Henry Lowood piszą, że ten program był „inkubatorem pomysłów i technologii stojących za wieloma grami wideo”. Zresztą nie tylko wojennymi, bo zdobyte know-how przyczyniło się do rozwoju interaktywnej grafiki 3D.

Pod koniec lat dziewięćdziesiątych US Army przesunęło jeszcze jedną granicę, rozpoczynając prace nad America's Army. Ta słynna darmowa gra, której pierwsza wersja miała premierę 4 lipca 2002, w perspektywie jej umundurowanych sponsorów stanowi świetne narzędzie propagandowe i rekrutacyjne. Inna sprawa, że samo pole walki w coraz większym stopniu przypomina grę, a przynajmniej tak przedstawia się je opinii publicznej i „operatorom”. Najlepszym przykładem są uzbrojone drony, budzące na tyle duże kontrowersje, że z tematem mierzyły się choćby seriale „Homeland” czy „House of Cards”. Nic dziwnego: według zajmującej się ochroną praw człowieka organizacji Reprieve zarejestrowano blisko 5 tysięcy ofiar ataków dronów. Jednak ich precyzja, pomimo oświadczeń o „chirurgicznych cięciach”, pozostawia wiele do życzenia. Według organizacji w atakach na 41 liderów pakistańskich i jemeńskich Talibów śmierć poniosło 30 z nich. A „przy okazji” ponad 1100 innych osób, w tym przypadkowi cywile. Zabijanie sprzed ekranu, z konsolowym padem w dłoniach, jest łatwe - nie tylko logistycznie.



Skala wykorzystania różnego typu symulatorów w polskiej armii ma wzrosnąć dzięki niedawnemu powołaniu gliwickiego Centrum Symulacji Wojskowych OBRUM.

Oprócz symulacji pola walki wciąż ogromne znaczenie odgrywają gry strategiczne. Dzięki ich powtarzalności dowódcy mogą porównać efektywność różnych strategii. Takim narzędziem jest amerykańska gra Internal Look, symulacja wykorzystywana między innymi przed pierwszą wojną w Zatoce Perskiej. Nieżyjący już głównodowodzący sił amerykańskich generał H. Norman Schwarzkopf w swej biografii wspominał, że ruchy prawdziwych jednostek irackich niemal idealnie odpowiadały zachowaniom z komputerowej symulacji. Ale nie byłoby Internal Look - podobnie jak innych współczesnych strategicznych gier wojennych - gdyby nie Kriegsspiel pruskiego porucznika Georga Leopolda von Reiszwita. Gdy przyszli dowódcy francuskich okrętów próbowali zachować spokój na pokładzie platformy zamontowanej w paryskiej rotundzie, w nieodległym Berlinie ćwiczone w inny sposób. Już pod koniec XVII wieku pruscy oficerowie testowali rozmaite gry, oparte najczęściej na zmodyfikowanych szachach. Przełom nastąpił jednak w roku 1812, wraz ze specjalnie zaprojektowanym przez von Reiszwita systemem i towarzyszącą mu publikacją „Instrukcje dla odwzorowania manewrów taktycznych w warunkach wojny”. W grze wojennej von Reiszwita można odnaleźć niemal wszystko, co znają dzisiejsi miłośnicy strategii

turowych, także podział na „czerwonych” i „niebieskich”. Na specjalnie przygotowanym stole za pomocą różnych typów kwadratów odtwarzano mapę znanych dowodzącym fragmentów terenu („fog of war”). Grać mogło nawet kilkanaście osób reprezentujących różne szczeble dowodzenia, a jedna tura trwała dwie minuty. By nie ujawniać rozkazów, zapisywano je na papierze, co miało przy okazji ćwiczyć precyzję komunikacji. Reguły stopniowo modyfikowano, a w tym czasie gra zyskiwała popularność. W 1825 zachwyił się nią szef sztabu generalnego, feldmarszałek Karl von Müffling, który podczas prezentacji miał zakrzyknąć: „To nie jest zwykła gra, to akademia wojskowa!”.

Reszta jest historią. Feldmarszałek zarekomendował grę na łamach pisma „Militär-Wochenblatt”, lektury obowiązkowej pruskich oficerów. Jego łamy stały się w kolejnych latach miejscem dyskusji o grze - udzielali się w nich członkowie nieformalnych stowarzyszeń, zawiązywanych przez najbardziej zapalnych graczy. Wśród nich był młody Helmut von Moltke, który w przyszłości miał przez trzydzieści lat być głównodowodzącym pruskiej, a po zjednoczeniu Niemiec, niemieckiej armii. To on dowodził oblężeniem Paryża w roku 1871. Tuż przed kapitulacją Francji, w wyniku prowadzonego przez pruską armię ostrzału miasta, splonęła panorama Navarino. ■





Piotr Pienkowski

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

ZOMBIE NA NOWY ROK

Nie wiem, czy to poświęteczna depresja, ale rok 2016 zaczynam mocno poirytowany.

I nie chodzi o to, że mój gwiazdkowy prezent nie wypalił (bo czasem tak bywa), ani że odkryłem, iż obecnie przegrywam w strzelanki MMO nawet z moim najmłodszym, ledwie 12-letnim synem (bo to normalna kolej rzeczy). Problem raczej w tym, że coraz częściej nadziewam się na jakieś idiotyczne sytuacje, w których mam wrażenie, iż cały świat wokół mnie oszalał. Przykłady? Proszę bardzo.

Pod choinkę kupiłem sobie Counterstike'a. Dawno nie grałem w podobne rzeczy, więc z podniecią wszedłem na pierwszy z brzegu serwer. Po pięciu minutach dowiedziałem się, że ktoś chce mnie wykopać, bo jestem za cienki. Zatkalo mnie. Raz, że kiedyś lepsi gracze po prostu uczyli noobów (sam tak robiłem) i nikomu do głowy nie przychodziło, żeby zaraz ich banować, a dwa że w ogóle coś mi tu nie pasowało. Wezwany na ratunek syn (tym razem najstarszy, którym mógłbym straszyć tych, co chcieli się mnie pozbyć), spokojnie mi wyjaśnił: „Tato, w tej grze trzeba przystanąć, kiedy się strzela”. W FPS? Przystanąć? To może od razu zrobić bociana? Opuściłem sobie, wspominając starego, dobrego UT-ka i tyle z mojego prezentu.

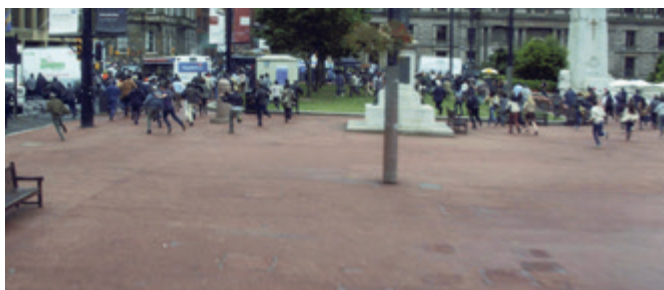
Myslicie, że to wszystko? A gdzie tam. Zaraz potem odpaliliśmy H1Z1, ale tu także nie było lepiej. Serwery po raz kolejny zostały zwipe'owane i moja baza po prostu wyparowała. Znow więc czekało mnie mozolne budowanie siedziby, czyli ganiecie po tym apokaliptycznym świecie w gaciach i unikanie każdego innego gracza, bo tutaj nikt nie kuma, że ma do czynienia z survivalem, a nie z nawalanką. To zresztą w ogóle irytująca rzecz w tego typu grach, bo niby chodzi o przetrwanie, o walkę z przeciwnościami

natury, o pozyskiwanie pożywienia i wody, a przede wszystkim o współpracę w ścieraniu się z hordami zombie, tymczasem w praktyce mamy zwykły deatchmatch. I to w jeszcze gorszym stylu niż we wspomnianym wcześniej CS. Tutaj superkillerami, którzy jeszcze w dodatku chwalą się swoimi niby-umiejętnościami, są ludzie, potrafiący napadać tylko w grupie, uzbrojeni po zęby, polujący właśnie na tych w gaciach. Jeśli twórcy H1Z1 czegoś nie zrobią, pogrzebią sami siebie, jak – nie przymierzając – zrobili to autorzy Infestation.

A właśnie, Infestation. Nie dość, że konkurencja wykradła im silnik i mamy teraz dwa identycznie klony (NewZ oraz DeadZ), to jeszcze sam oryginał – co odkryłem właśnie w święta – najwyraźniej zwiija żagle, bo serwery znikają jeden po drugim, a o dokończeniu optymalizacji nikt już nawet nie wspomina. Może zresztą to i lepiej, bo w tym z kolei świecie więcej było cheaterów niż zombiaków. Niech więc wreszcie spocznie w grobie ten żywy trup. Podobnie jak DayZ. Jak długo jeszcze ta gra będzie alfą na etapie Early Access? I dlaczego rozwój idzie w drugą stronę, zważywszy, że teraz zniknęły nawet zombiaki. O co kaman?

A na deser jeszcze się dowiedziałem, że Elite: Dangerous to jedno, a Elite: Horizon to drugie i jeśli ktoś marzy o podróżach kosmicznych zakończonych lądowaniem na obcej planecie, co dekadę temu było oczywiste, to dzisiaj musi za tę przyjemność dodatkowo zapłacić. Zresztą drugie tyle. Suuuper.

No dobra, może jednak to poświęteczna depresja. Bo szlag mnie trafia, gdy spotykam się z takimi numerami. Wiem, że na świecie powstaje mnóstwo wspaniałych gier, ale jest taka wojskowa zasada, że piechota jest tak szybka, jak jej najwolniejszy żołnierz. A skoro tak, to takie właśnie wpadki rzucają się cieniem na całą branżę. A może nie, może to jednak ja oszalałem, że się w ogóle tego czepiam? Może po prostu czas porzucić nowości i zamknąć się w sprawdzonych hiciorach sprzed lat? W końcu kilka z nich wciąż jeszcze czeka u mnie na półce. Jak to pisał Borek – na kupce wstydu? ■



Grafika sztucznego tłumu

✚ Etapy tworzenia sztucznego tłoku spanikowanych ludzi na planie „World War Z” za pomocą oprogramowania MASSIVE.

Nowoczesna animacja komputerowa tłumu wirtualnych statystów narodziła się na potrzeby ekranizacji trylogii „Władca Pierścieni”. Obecnie właściwie każdy, nawet najbardziej realistycznie wyglądający tłum widziany w filmach, serialach i reklamach jest generowany komputerowo.

✚ User Jama

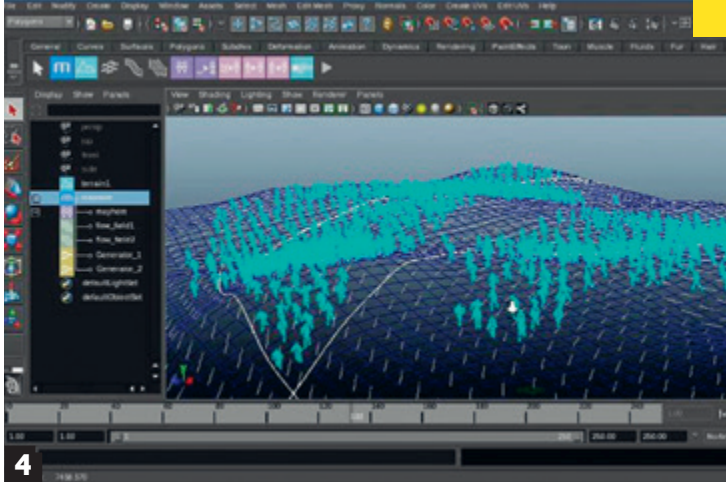


✚ Rekordzistą w prawdziwym tłumie na ekranie jest film „Gandhi” z 1982 roku, gdzie w scenie pogrzebu uczestniczyło 300 tysięcy statystów. Gdyby film powstał dzisiaj, frekwencja żałobników byłaby jeszcze większa, tyle że całkowicie komputerowa.

Jackson zabrał się do swojego sztandarowego dzieła z rozmachem. Chciał ukazać epickie bitwy o Helmowy Jar czy na polach Pelennoru zgodnie z literackim oryginałem. Miały się ścierać stutysięczne armie, a kamera pokazywać ogrom przedsięwzięcia w szerokim planie, a także na zbliżeniach. Zatrudnienie tylu statystów było niewykonalne ze względu na koszty, logistykę oraz efektywne kierowanie przebiegiem sceny, nie mówiąc już o takich przyziemnych sprawach jak catering czy toalety. Żadna z dostępnych wtedy technologii filmowych czy komputerowych nie była w stanie dostatecznie realistycznie oddać tego zamierzenia na ekranie.

KONIEC STAREGO MODELU

Jackson zwrócił się z problemem do Stephena Regelousa, dyrektora technicznego swojego wcześniejszego filmu „Przeżażacze” z 1996 roku. Ten zajmował się wcześniej zagadnieniami komputerowej animacji cząstek oraz morfingiem. Tego samego roku podjął się ambitnego zadania. Regelous zainspirował się badaniami pioniera dziedziny sztucznego życia Karla Simsa z MIT, który w artykule z 1994 roku rozprawił się ze stosowanymi wtedy metodami animacji tłumu. Do tej pory branża korzystała z uproszczonego modelu zaczerpniętego z animacji cząstek. Każdy człowiek w sztucznym tłumie był jedną cząstką, niczym bila na stole bilardowym. Interakcje pomiędzy sztucznymi



statystami były niczym zderzenia bil, dwuwymiarowe i ograniczone. Tłum ludzi nie rozbiega się jak rozbite bile, a plenery filmowe często nie są absolutnie płaskie jak stół bilardowy. Tym bardziej, jak dowodził Sims, że nasze mózgi od wczesnego dzieciństwa trenują się w śledzeniu ruchu innych ludzi w całej jego złożoności. Jeśli ktoś nawet lekko utyka, od razu bezwiednie to wychycimy. Tym bardziej zwróci uwagę nienaturalność ruchów tłumu składającego się z ludzi-bil czy scen budowanych przez wielokrotne kopiowanie małej liczby postaci.

Rozwiązanie problemu i stworzenie odpowiedniego oprogramowania zajęło zespołowi pod kierownictwem Regelousa kilka lat, a jego efekt zobaczyliśmy w 2001 roku w pierwszym filmie trylogii „Drużyna pierścienia”. Regelous zastosował model animacji indywidualnych i autonomicznych

Budweiser

Wirtualne tłumy grają również w reklamach, czego przykładem kampania piwa Budweiser przygotowana na mistrzostwa świata w piłce nożnej w Brazylii w 2014 roku. W kadrze z filmu reklamowego widać wypełniony po brzegi stadion, ale też w bliskim planie zbliżenia konkretnych ludzi. Kibicują, wymachują rękami, cieszą się – wszystko pod dyktando programu MASSIVE.

sztucznych ludzi, zwanych agentami. Każdy z nich obdarzony został swoistą sztuczną inteligencją, która umożliwiła mu omijanie przeszkód oraz wchodzenie w zaprogramowane interakcje z innymi agentami lub obiektami. Nie było konieczne programowanie ruchu każdego agenta w najdrobniejszych detalach, co dla wielotysięcznej wirtualnej armii byłoby bardzo żmudne. Ustawianie sceny polegało na ogólnych poleceniach jak dla prawdziwego statysty: ubierz się w tę zbroję, weź miecz, idź w tę stronę i walcz z tymi z naprzeciwka.

W ramach umowy z Jacksonem Regelous zachował prawa do oprogramowania i zaczął je sprzedawać innym filmowcom. Funkcjonuje ono do dzisiaj pod nazwą MASSIVE i jest de facto standardem w dziedzinie filmowej animacji tłumów, ludzi, zwierząt, potworów. Nazwa rozwijana jest jako

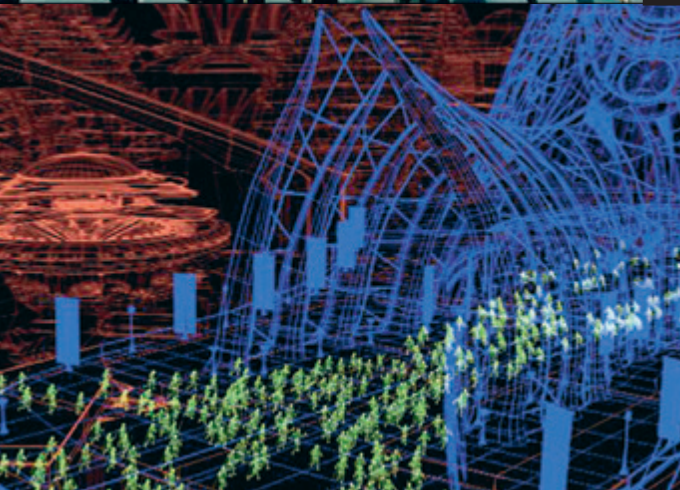
Multiple Agent Simulation System In Virtual Environment, czyli system do symulacji wielu agentów w wirtualnym środowisku. Sloganem reklamowym MASSIVE jest hasło „symulowanie życia” i rzeczywiście, korzystając z tego oprogramowania, możemy „zatrudnić” po konkurencyjnych stawkach tłumy wirtualnych statystów, gotowych agentów. Są podzieleni na kilka specjalizacji zależnie od scen, w jakich mają grać. Każdy typ agenta zawiera katalog gotowych postaci: kobiet, mężczyzn, dzieci z różnymi strojami, które oczywiście można zmieniać na potrzeby danej produkcji. Wszystkie dysponują też filmowej jakości gotowymi animacjami nagranymi metodą pochwylenia ruchu (motion capture) przez renomowane studia House of Moves oraz Giant Studios. Agentów najmujemy na okres minimum 90 dni z opcją przedłużania o kolejne 30 dni.

1 Bitwa o Helmowy Jar. Mrowie ludzi, fruwające w powietrzu strzały, spadanie z drabin, niebezpieczne wymachiwanie mieczami.

2 Agenci stadionowi. Przykładowe wglądnówki gotowych wirtualnych statystów stadionowych. Tu niepozornie siedzą, ale ich siłą są rozdobrene animacje ruchu.

3 „Mroczny Rycerz”. W scenie agenci odziani w galowe uniformy potrafią maszerować w formacji, a potem równie widowiskowo rozprzecznić się, gdy padają strzały.

4 Oprogramowanie MASSIVE może być zintegrowane z pakietem Maya, używanym w branży filmowej do efektów specjalnych i modelowania trójwymiarowego.



SCENY Z ŻYCIA AGENTÓW

Agent lokomocyjny to taki zwykły, poruszający się człowiek, których licznie spotkalibyśmy w parku, na ulicy czy w galerii handlowej. Może siedzieć, spacerować, stać, rozmawiać z innymi agentami lub przez telefon komórkowy, uprawiać jogging oraz płynnie przechodzić z jednego typu ruchu do innego. Nawet jak stoi, to nie jak słup soli: naturalnie przestępuje z nogi na nogę lub robi okazjonalny krok. Agent lokomocyjny porusza się zgodnie ze wzniesieniami i obniżeniami terenu, a dynamika ruchu może zależeć od zdefiniowanego indywidualnie nastroju wesołego, neutralnego lub smutnego.

Agent stadionowy to kibic wydarzenia sportowego lub koncertu. Może siedzieć, stać, klaskać, machać rękami, obracać głowę za zadanymi innymi agentami lub obiektami,

Tłumy

Oddzielną dziedziną komputerowej symulacji tłumów, w której nie przykładają się zupełnie wagi do strony wizualnej, jest realistyczne odwzorowanie psychologii tłumy i jego dynamiki. Duże zbiorowiska ludzi rządzą się swoimi prawami, wynikającymi z poczucia anonimowości oraz wspólnoty sprawy jego indywidualnych uczestników, co jest przedmiotem badań naukowych. Zrozumienie i skuteczne przewidywanie zachowań tłumów może znacząco przyczynić się do poprawy bezpieczeństwa.

Obecnie miasta w grach są z reguły słabo zaludnione, a postacie spotkane na ulicach zachowują się jak ruchome manekiny. Poza wygłaszaniem zdawkowych zdań nie wchodzi w interakcje z nami.

na przykład na boisku za jednym z graczy, na trybunach za panią sprzedającą hot dogi, na niebie za nadlatującym wielkim UFO. Ruchy można zsynchronizować, aby wytworzyć meksykańską falę.

Agent szermierz to pewnie oczko w głowie twórców MASSIVE, bo od niego się wszystko zaczęło. Szermierze służą do kręcenia scen wielkich bitew. Gotowce wyposażone są w miecz i tarczę, mogą maszerować w różnych formacjach, w ciasnym wojskowym szyku typu rzymskiego zółwia z tarczami u góry, jak też w zwykłym szyku z tarczami u boku lub luźno niczym pospolite ruszenie. Samych ruchów związanych z fechtunkiem jest ponad 100. Sporo jest też gotowych animacji związanych z widowiskowym umieraniem agenta. Oczywiście można zaprogramować agentów z innymi rodzajami broni oraz zbroi.

Agent panikarz to człowiek uciekający przed niebezpieczeństwem. Świetnie sprawdzi się w sytuacjach, kiedy trzeba pokazać tłum oszalały ze strachu przed nadchodzącą falą zombie, tratujący się ludzki kocioł po wybuchu budynku w środku miasta czy usłyszeniu strzałów na konwencji wyborczej. Agenci panikarze dysponują arsenałem blisko 400 różnych rodzajów ruchu. Mogą między innymi skakać, rzucać obiektami, przepychać się, robić uniki, potykać się, przewracać. Agentom panikarzom można przydzielić różne poziomy strachu, aby tłum wyglądał i zachowywał się bardziej różnorodnie.

Agent samochodowy to kierowca w środku pojazdu. Dostępne są różne modele samochodów. Kiedy koła samochodu skręcają w lewo lub w prawo, znajdujący się wewnątrz kierowca kręci kierownicą i spogląda we właściwym kierunku, aby sprawdzić przejezdność. Każdy kierowca jedzie po zadanej trasie z zadaną prędkością, ale uwzględniając przepisy ruchu drogowego. Stara się nie wjechać w inne pojazdy, może wyprzedzać wolniejsze pojazdy na drogach do maksymalnie czterech pasów, zatrzyma się na znaku „Stop” oraz na czerwonym świetle.

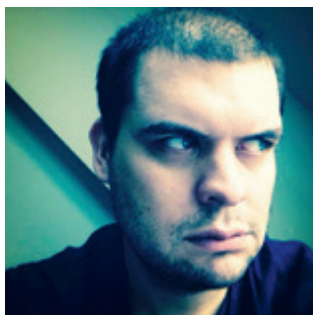
Komputerowe tłumy wyglądają i zachowują się bardzo naturalnie. Składa się na to jakość i różnorodność sekwencji ruchu pozyskanych metodą przechwytywania ruchu prawdziwych ludzi, ale przede wszystkim to, że system animuje każdego agenta z osobna według tego, co jest zapisane w jego „mózgu”, czyli schemacie oraz parametrach zachowania. Faktem jest, że na ekranie komputerowy tłum pokazany jest z oddali, w planie ogólnym, gdzie postacie zajmują nie więcej niż jedną trzecią wysokości ekranu. Wydaje się jednak tylko kwestią czasu, żeby zastąpić animacją komputerową postacie drugo-, a może nawet pierwszoplanowe w sposób, którego nie będziemy w stanie odróżnić od prawdziwych aktorów. Rozwój komputerowych iluzji postępuje wszak w postępie geometrycznym. ▀



5 „Mumia – Grobowiec Cesarza Smoka” dopasowywała wirtualne armie do uwarunkowań terenu: jedna atakuje z góry, druga pod górę, a po drodze są różne przeszkody.

6 „John Carter”. Scena finałowej szarży na szklany Pałac Światła powstała w komputerze: zarówno architektura, jak i tłum żołnierzy zmierzających do budowli.

▀ Epickie sceny bitewne są niczym puzzle z kilkuset tysiącami kawałków. Takim elementarnym kawałkiem, kwantem bitwy jest starcie dwóch agentów wojowników. Nie zwrócimy na nich uwagi w tłumie walczących, ale to ich mrówcza praca sprawia, że efekt całości jest wiarygodny i realistyczny.



Michał R. Wiśniewski

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

PORA RELAKSU

Sfrustrowałem się grą, która została zaprojektowana, żeby dostarczać relaksu. A było to tak, że jakiś czas temu na jednej z wyprzedaży kupiłem sobie grę Hohokum – trochę zapomnianą już zręcznościówkę o dużej sile rażenia.

Jest to śliczna i kolorowa gra, w której lata się długim wężem i przeżywa przygody w świecie zamieszkanym przez małe ludziki. To znaczy są pewnie duże, tylko na ekranie wyglądają na małe, bo wąż jest naprawdę długi.

Relaks to jeden z głównych powodów, dla których gram. Wygrana i wyzwania, OK, ale nie zawsze mam siłę czy ochotę. Jak jeszcze miałem wolny czas, to lubiłem go zabijać wycieczkami po miastach w Burnout Paradise albo Need for Speed: Underground, bez celu, bez brania udziału w wyścigach, słuchając sobie muzyki. Tak samo lubiłem łączyć pieskiem AIBO po ruinach stolicy Japonii w Tokyo Jungle, zagryzając kurczaki, krowy i inne zwierzęta, nie zwracając uwagi na podsuwane przez grę wyzwania. Świetnie relaksowały zawsze gry Thatgamecompany, sponsorowana przez Sony trylogia złożona z Flow, Flower i Journey. Zwłaszcza ten drugi tytuł jest megarozluźniający. Latasz sobie płatkami na wietrze i masz na wszystko wywalone. I nawet wykonywanie poszczególnych zadań

(poza depresyjnym leveliem blisko końca) nie jest jakieś szczególnie męczące. Wystarczy dać się ponieść wiatrowi. Nieskrępowanej radości dostarcza mi wciąż Vib-ribbon, który chociaż wymaga nieco skupienia w czasie skakania królikiem przez piosenkę, czyni to z taką lekkością, że nawet przegrana nie psuje humoru.

Hohokum wydawał się doskonałym uzupełnieniem kolekcji tych wszystkich czasoumilaczy. Nie ma instrukcji, wyraźnej fabuły, celu – ot, tylko się lata, zwiedza i odkrywa. Gra przyjemna muzyka, kolory i płaska grafika bez obrysów działają uspokajająco, rozleniwiają, znaczy, relaks na maks. I tak sobie gram, zwiedzam kolejne światy i jest miło, i nagle przestaje. Bo odczuwam chęć odkrywania, i odkrywam, ale nic mi nie mówi, czy już odkryłem wszystko. I nagle mam stres przed opuszczeniem kolejnego świata, odczuwam dziwne zafiksowanie, sprawdzam po kolei każdą dziwną roślinę na latających wyspach i nie wiem, czy to już, czy już wygrałem ten level i mogę lecieć dalej. Odczuwam niespełnienie. I frustrację. To zupełnie irracjonalne. A może nie? W tamtych grach to ja decydowałem, że olewam zasady i robię sobie wycieczkę. Tu zaś poczułem, że gra olewa mnie, że jej nie obchodzę. To jakbym zagrał w SingStara, zaśpiewał piosenkę, a na koniec dostał komunikat „Whatever”. Zaden z wcześniej wymienionych tytułów tak nie traktował gracza. Oczywiście, problem jest ze mną i programowaniem, jakie odebrałem, chodząc do szkoły i grając w gry komputerowe – za włożony wysiłek oczekuję zwrócenia na mnie uwagi, punktów albo oceny. Stąd obsesja liczenia lajków na fejsie i szukania w Google’u recenzji moich książek.

Wyłączyłem Hohokum i wyłączyłem Flower. ■

ZX Spectrum 128 okiem gracza



Zapowiadany model ZX Spectrum 128 miał zarządzić jako idealny sprzęt dla graczy. Jednak w 1986 roku konkurencja 8-bitowców rozpychała się na rynku, a na horyzoncie majaczyły potężne ST i Amiga. Powtórzenie sukcesu poprzedników było bardzo trudne.

■ Marcin Kiendra

Klasyczny ZX Spectrum 48/+ był ulubieńcem Brytyjczyków. W Polsce także znalazł sporo fanów i przez pewien czas był najpopularniejszym komputerem 8-bitowym w naszym kraju.

Przyległy do niego określenia „trumna” (od koloru obudowy) i „gumiak” (od gumowej klawiatury). Największą zaletą tego sprzętu była nieprawdopodobna wręcz liczba wydanych gier. Praktycznie wszystkie hity były dostępne na pocziwego ZX. Wadami były natomiast: brak seryjnego portu joysticka, kiepskie możliwości dźwiękowe i notorycznie psująca się klawiatura. Niedoskonałości modeli 48/+ miał naprawić ZX Spectrum 128, który pojawił się na brytyjskim

rynku w lutym 1986 roku. Procesor Z80A pozostał ten sam (lekkie podniesienie taktowanie), rozbudowano pamięć RAM do 128 KB, dodano trójkanałowy układ dźwiękowy AY-3 oraz wyjście RGB, które znacząco poprawiło jakość obrazu. Dzięki trybowi 48k nowy model mógł korzystać z biblioteki programów starszego brata. Reklamy obiecywały nowe gry z rozbudowanymi światami i wspinałym dźwiękiem.

Pierwsze modele 128 sprzedawano w zestawach z dwoma gramami na kasetach od firmy Ocean. Nie były to nowe tytuły tylko ulepszone wersje znanych już wcześniej Daley Thompson's Super Test i NeverEnding Story. Pierwsza z nich była grą sportową, która pierwotnie umożliwiała uczest-



Arnoldy

Filmy z Arnoldem Schwarzeneggerem doczekały się kilku adaptacji w postaci gier na ZX Spectrum. Wystarczy wymienić Predatora, Red Heat, Terminatora czy Running Mana. Oprócz dostępnego wyłącznie w wersji na 128k Total Recall wszystkie pozostałe działały na wersji 48k.

nictwo w czterech dyscyplinach. Rozbudowano ją o osiem dodatkowych rozgrywek oraz dodano efekty dźwiękowe i utwór „Rydwany Ognia”, przygrywający w menu głównym. Z kolei NeverEnding Story można było wgrać z magnetofonu w całości dzięki rozbudowanej pamięci. We wcześniejszych modelach ZX Spectrum każdy etap musiał być ładowany osobno. Ten problem pojawiał się przy okazji wielu gier na ten komputer. Ponadto gra dostała znacznie ulepszoną ścieżkę dźwiękową.

WABIK NA GRACZY

Na rynku zaczęły się pojawiać gry korzystające z dobrodziejstwa większej pamięci. Znany kosmiczny symulator Elite rozbudowano o nowe



misje i statki. Podobnie do gry Fairlight dodano kilka zamkowych komnat do zwiedzania, a bijatyka Renegade doczekała się całego etapu pominiętego w wersji na 48/+.

Niektórzy programiści przesuwali do limitu granicę możliwości ZX, tworząc gry z grafiką 3D opartą na wektorach. Najpierw pojawił się Starglider 128, czyli kosmiczny symulator będący rozbudowaną wersją tytułu znanego z 48/+ . Dodano nowe misje, muzykę i wydano w kartonowym opakowaniu zawierającym jako bonus opowiadanie wprowadzające w świat gry oraz duży plakat. W 1989 roku do spectrumowych graczy trafił Carrier Command - połączenie strategii i symulatora 3D przeniesione z platform 16-bitowych. W swoim czasie zachwycał wektorową grafiką, jedną z najlepszych, jaką widzieli posiadacze ZX Spectrum.

Pewnym standardem gier dla 128 było wczytywanie rozbudowanych gier za jednym podejściem. Na załadowanie programu trzeba było teraz czekać aż 8-10 minut, ale zniknął problem wgrzywania kolejnych etapów w miarę postępów w grze. W wersjach na 48/+ gracz, który zobaczył napis „Game Over” w jednym z dalszych poziomów, musiał przewinąć taśmę do początku i ponownie nacisnąć Play w magnetofonie. Jeżeli tytuł był trudny i ginęło się często, więcej czasu spędzało się na ciągłym wgrzywaniu niż na czerpaniu przyjemności z gry.

RODZINA SIĘ POWIĘKSZA

ZX Spectrum 128 został dosyć szybko zastąpiony kolejnym wcieleniem o oznaczeniu +2 (grudzień 1986 roku). Komputer miał wbudowany magnetofon, ulepszoną klawiaturę i dwa porty joysticków. Co ciekawe, trzeba było korzystać z firmowych drążków od Sinclaira zamiast modeli typowych dla C64 czy Atari XL/XE. Do sprzedaży oprócz samego komputera wprowadzono też zestaw „007 Action Pack”. W jego skład wchodził ZX +2 wraz z pistoletem świetlnym i trzema grami z serii James Bond. Niestety były to pozycje bardzo słabe i nieróżniące się od swoich odpowiedników z 48/+ . W 1987 pojawił się jeszcze jeden



■ **Where Time Stood Still** - jedna z ostatnich dużych gier na ZX Spectrum. I to tylko dla posiadaczy maszyn z rozbudowaną pamięcią.

model 128, czyli +3. Różnił się od poprzednika tym, że zamiast magnetofonu dołączono do niego stację dysków o nietypowym rozmiarze 3". Odejście od tradycyjnego formatu dyskietek i wysoka cena zakupu (250 funtów) sprawiły, że był to najmniej popularny sprzęt z rodziny Sinclaira. Reklamy w prasie próbowały przekonać graczy, że model +3 jest najlepszym i najbardziej kompletnym 8-bitowcem. Wczytywanie gier z dyskietek miało być przyjemnością i odbywać się błyskawicznie w porównaniu z magnetofonem. Komputer sprzedawano w zestawie z pięcioma grami umieszczonymi na jednej dyskietce. Niestety, były to starsze pozycje znane już z wersji 48/+ , uzupełnione jedynie o efekty dźwiękowe. Rynek nadal był zalewany odgrzewanymi kotletami, a zniecierpliwieni gracze czekali na obiecane ekskluzywne gry, mające zniszczyć konkurencję.

128K POKAZUJE PAZURY

Pierwszą i chyba najlepszą grą stworzoną tylko dla modeli 128 było Where Time Stood Still od Oceana wydane w 1988 roku. Bezapelacyjnie to jeden z najbardziej rozbudowanych tytułów na 8-bitowce. Fabuła nawiązywała do klasycznych filmów przygodowych - mały samolot z czterema pasażerami na pokładzie gubił drogę we mgle i rozbił się na nieznanym lądzie zamieszkanym przez prymitywne plemiona i dinozaury. Podczas ucieczki z wyspy na drodze rozbitków czekały zdradliwe bagna, górskie wspinaczka i nieprzychylni tubylcy. Rozległy świat gry i izometryczna grafika robiły niesamowite wrażenie. Nic dziwnego, że taka gra mogła się ukazać tylko w wersji na Spectrum z rozszerzoną pamięcią. Port na 48/+ był zapowiadany, ale ostatecznie problemy techniczne przekreśliły jego wydanie.

Pod koniec 1990 roku Ocean wypuścił kolejne gry przeznaczone wyłącznie na 128, czyli Robocop 2, Chase HQ 2 i NARC. Wszystkie oferowały świetną grafikę, muzykę płynącą z układu AY-3 i rozbudowane etapy. Prawdopodobnie istniała możliwość pocięcia tych gier do wersji

kasetowych dla starszych ZX, ale polityka firmy była jasna - cała para idzie w serię 128. Wielu programistów było zadowolonych z możliwości, jakie dawała większa ilość pamięci. Gra Navy Seals na podstawie filmu „Komando Foki” była początkowo pisana z myślą o zwykłym ZX Spectrum. Kiedy okazało się, że wszystkie pomysły dewelopera nie zmieszczą się w 48 kB projekt przeniesiono na model 128. Wydłużono przygotowane wcześniej etapy, dodano cały nowy rozdział do gry oraz kilka scenek przerywnikowych. Podobny los spotkał znakomitą strzelaninę SWIV znaną już z wersji na Amigę. Konwersja z 16-bitowej maszyny okazała się możliwa tylko na sprzęt dysponujący większą ilością kilobajtów. Co ciekawe, nawet 128 kB pamięci nie wystarczyło i gra wczytywała się z kasety w dwóch częściach.

Deweloperzy starali się wykorzystać też możliwości, jakie oferowała stacja dysków w modelu +3. Gra North & South w wersji dyskietkowej miała dodatkowy etap zręcznościowy z napadem na pociąg przewożący złoto. W Golden Axe dołożono animowane scenki pod koniec gry oraz znacznie usprawniono ładowanie etapów tak uciążliwe nawet w wersji kasetowej na 128. Z kolei gry Guild of Thieves, Myth czy Jinxter ukazały się tylko i wyłącznie na ten komputer.

ZMARNOWANY POTENCJAŁ

W Polsce nowe ZX były praktycznie niezbrane. Brak dystrybutora i wysoka cena egzemplarzy sprowadzanych prywatnymi kanałami powodowały, że gracze woleli wybierać produkty Atari lub Commodore. O ile nowe tytuły prezentowały się dobrze i zbierały pozytywne recenzje, to liczba sprzedanych gier wciąż była co najwyżej przyzwoita. Firma Sinclair została wykupiona przez Amstrada, który celował w sektor rozrywkowy i sprzedawał kolejne wcielenia ZX Spectrum jako komputery dla graczy. Jednak klienci pozostali sceptyczni, skoro na półkach obok leżały już 16-bitowce z Amigą na czele. Rozbudowany 128 pojawił się po prostu za późno i nie zdążył zawojować rynku. Szkoda zmarnowanego potencjału. ■

Action Pack

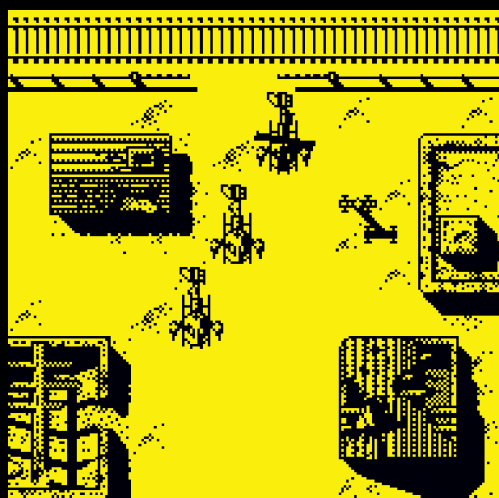
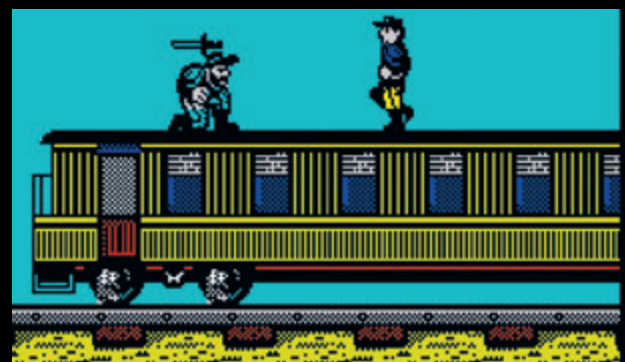


Tak zwane **Bundle Packi** pojawiły się już w latach osiemdziesiątych. Kupujący otrzymywał zestaw gotowy do zabawy: komputer, okablowanie, joystick i gry. Dzisiaj to prawdziwe perełki kolekcjonerskie.

✦ Tai Pan było pierwszą grą stworzoną na 128k i dopiero później przeniesioną na starszego brata z 48 kB pamięci.



✦ Renegade, czyli chodzone mor-dobicie, świetnie wypadło już na 48k, ale dopiero na nowym Spectrumie błyszczało w kompletnej wersji.



✦ W North & South napad na pociąg ze złotem dostępny był tylko dla posiadaczy modeli +3 ze stacją dysków.

✦ W Robocopie 2 więcej pamięci pozwoliło stworzyć rozbudowane etapy, muzykę i scenki przerywnikowe.

✦ SWIV był strzelaniną, która ledwo zmieściła się w 128 kB pamięci. Muzykę do amigowego oryginału napisał znany z Pixel Heaven Andrew Barnabas.

Hibernacja

Aby zrealizować plany załogowych lotów na Marsa lub dalej, najlepiej byłoby uśpić całą załogę na czas trwania podróży, jak w filmach „Interstellar”, „Prometeusz” czy „Avatar”.

Na razie w kosmosie problemy sprawia nawet zwyczajne codzienne spanie.

■ User Jama



■ Hibernacja jest dostępna już teraz, o ile jesteś wielkości zarodka. Rozmrażanie jest jak strzał w rosyjskiej ruletce, dziesięciostrzałowcem z czterema nabojami w bębnie.

Aktywność dzienna i nocna każdego z nas jest regulowana zegarem biologicznym, przystosowanym do 24-godzinny cykl obrotowy Ziemi. Wbudowany chronometr działa samoistnie, natomiast codziennie dostraja się do informacji z otoczenia. Światło słoneczne, temperatura, pory posiłków i inne bodźce regulują nasz rytm dobowy. Ten sam mechanizm, który w końcu dostosuje się do innej strefy czasowej po długim locie samolotem, sprawia kłopoty tam, gdzie brakuje oczekiwanego cyklu dnia i nocy. Przykładowo na orbitującej Międzynarodowej Stacji Kosmicznej wschód Słońca załoga widzi co półtorej godziny, a w czasie lotu międzyplanetarnego nie będzie żadnego naturalnego cyklu.

Spanie w nieważkości ma swoje zalety. Można się rozłożyć wszędzie: na podłodze, ścianach, na suficie. Można też swobodnie fruwać po pomieszczeniu, lecz ze względów bezpieczeństwa astronauta zapinają się w śpiworze przytroczone do podłoża.

Śpiwór ma usztywnioną tylną stronę, aby zapewnić wrażenie spania na materacu. W kosmosie nie zaznamy koszmaru głośnego chrapania innego członka załogi, bo w warunkach bez grawitacji język nie opada do tyłu gardła. Mimo tych drobnych udogodnień badania na snem wykazują, że w nieważkości nie tylko śpimy krócej niż na Ziemi, ale też wydajność snu jest mniejsza. Skróceniu ulegają fazy snu paradoksalnego (REM), które są niezbędne do dobrego samopoczucia, pamięci, nauki oraz marzeń sennych. Wielu astronautów ma spore kłopoty z zasypianiem i korzysta z tabletek nasennych w rodzaju zolpidemu. Inną przeszkodą jest hałas, bo w sposób ciągły muszą pracować chociażby systemy wentylacji i filtracji powietrza. Wobec braku grawitacji i ruchów konwekcyjnych, bez wymuszonego obiegu powietrza wokół głowy śpiącego wytworzyłby się toksyczny bąbel dwutlenku węgla. Wszystkie inne urządzenia: toalety, maszyny do ćwiczeń też mocno hałasują.

■ Hibernatory w „Avatarze” wyglądają jak pancerne sklepowe lodówki na mrożonki. Wygoda spania niczym w konserwach wystawionych na balkon w bardzo mroźny dzień, ale zapewniają ekonomiczne dotarcie do Alfa Centauri.

Sen

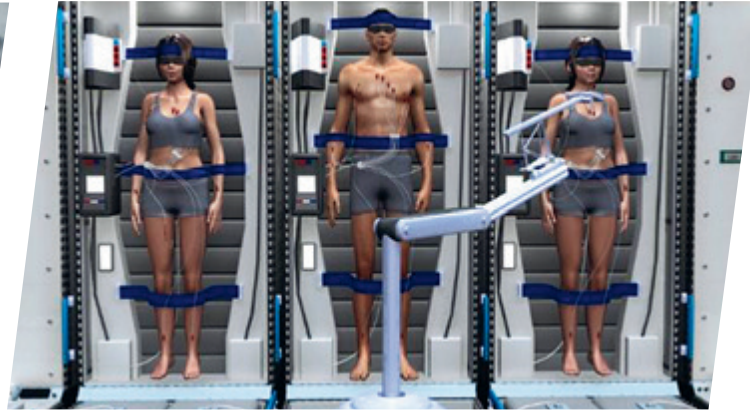
W czasie zwykłego snu metabolizm człowieka spowalnia tylko o około 10 procent, nasze organizmy spalają więc prawie tyle samo energii, co na jawie. Przy dalekich lotach kosmicznych oznacza to konieczność nagromadzenia dużej ilości zapasów pożywienia, wody i tlenu. Duże zapasy to większy, masywniejszy statek, więcej paliwa, wykładniczy wzrost kosztów.

Radykalnym rozwiązaniem problemu byłoby zastosowanie hibernacji. Przy okazji stałaby się ona źródłem pokaźnych oszczędności na kosztach misji, masie statku, niezbędnych zasobach wody i tlenu. Filmowa hibernacja typu Han Solo w bloku karbonitu jest poza

Wbrew obiegowym wyobrażeniom do międzygwiazdnych misji kosmicznych najlepiej przystosowane są niskie i drobne kobiety.



zasięgiem znanych nam technologii. Na razie potrafimy zamrażać ludzi tylko w postaci zarodków, a i to do etapu, kiedy nie są one większe niż 100-120 komórek. Przy zamrażaniu stosuje się krioprotektanty, aby zapobiec formacji kryształków lodu, które byłyby niczym ostre noże

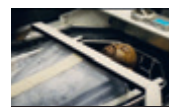


✚ Koncepcja firmy SpaceWorks dla NASA na system do wprowadzania załogi w stan kontrolowanej hipotermii. Samoobsługa wymagać będzie przeszkolenia medycznego w zakresie zakładania cewników, wenflonów pod kroplówkę oraz elektrostymulatorów mięśni.

wewnątrz nadmuchanego balonu. Po zamrożeniu do temperatury ciekłego azotu -196°C jesteśmy w stanie przywrócić część zarodków do życia nawet po kilku latach hibernacji, lecz proces rozmrażania jest skuteczny tylko w 60 procentach.

Dwa rozwiązania jak hibernować dorosłych ludzi podpowiada sama natura. Pierwsze to znaczne obniżenie temperatury ciała i związane z nią spowolnienie metabolizmu, które wykorzystują gryzonie, na przykład wiewiórki, aby przetrwać zimę. NASA we współpracy z firmą SpaceWorks bada zastosowanie kontrolowanej hipotermii w długich lotach kosmicznych. Część załogi byłaby schładzana na okres do dwóch tygodni. W tym czasie odżywianie organizmu odbywałoby się pozajelitowo, kroplówkami. Przy odżywianiu płynami nie tworzyłby się kał, natomiast mocz

✚ Lodówka



W filmie „Interstellar” załoga na czas długiego lotu poddaje się hipotermii w kapsułach wypełnionych cieczą chłodzącą, przykrytych czymś w rodzaju elastycznego całunu. Twórcy starali się trzymać realistów. Widać, że proces nie jest specjalnie przyjemny, a wychodzenie ze stanu spowolnionego metabolizmu wygląda jak otwieranie puszek sardynek z rozchlapywaniem oleju na boki.

odprowadzany byłby drenem. Konieczna byłaby elektrostymulacja mięśni, aby ograniczyć ich atrofię. Po wybudzeniu konieczne byłoby kilka dni normalnej aktywności przed kolejnym schłodzeniem.

Drugim rozwiązaniem, o wiele mniej kłopotliwym, byłaby hibernacja w rodzaju tej, którą praktykują niedźwiedzie. Potrafią one spowolnić swój metabolizm o 75 procent przy spadku temperatury ciała o $5-6^{\circ}\text{C}$. Niedźwiedzie mogą przebywać w stanie hibernacji bez jedzenia, wody, oddawania moczu i defekacji aż przez siedem miesięcy. W tym czasie potrzebne im jest tylko powietrze. Całą energię czerpią ze spalania nagromadzonych zapasów tłuszczu, natomiast uboczne produkty przemiany materii zamiast wydalania w czasie hibernacji podlegają u nich wewnętrznemu recyklingowi. Ponieważ niedźwiedź spala wyłącznie tłuszcze, poziom cholesterolu we krwi w czasie hibernacji wzrasta dwukrotnie, mimo to nie tworzą się złogi w żyłach. Najbardziej niesamowite i póki co zagadkowe jest jednak to, że misie budzą się z letargu bez jakiegokolwiek ubytku masy kości i masy mięśni.

Gdybyśmy zrozumieli sekret tego cudu, astronauta nie musieliby przez dwie godziny dziennie ćwiczyć na bieżni. Nie musieliby też trwonić aktywnego życia na nudną fazę lotu, zostawiając więcej cennego czasu na działanie w miejscu docelowym. ■

✚ Designu hibernatora w „Prometeuszu” nie powstydziłby się sam Steve Jobs. Panoramiczne przeszklenia i przejrzysty interfejs sprawiają, że krioniczny sen przypomina nocleg w środku najnowszej wersji iPhone’a.



TUNGUSKA



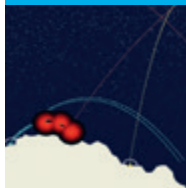
W okresie poświęconym mniej jest premier, więc Credits zdołał się rozwinąć do niespotykanych wcześniej rozmiarów. Szczególnie dużo piszemy o korzeniach naszego ulubionego hobby.

Szczegóło wydarzeń, które miały miejsce w latach siedemdziesiątych i na początku kolejnej dekady, rozszkrawujemy nie na podstawie tego, co pisze Wikipedia albo Mobygames, lecz poprzez lekturę roczników starych magazynów o grach oraz pozyskując informacje z wywiadów z twórcami. Na tej podstawie wysnuwamy własne wnioski i staramy się dopisywać kolejne akapity do historii elektronicznej rozrywki.

Ciekawą wycieczkę odbywamy również do schyłkowego okresu istnienia konsoli NES. To wówczas na platformie, na której wcześniej powstawały gry o zabarwieniu czysto rozrywkowym, wydano kilka gier... rozrywkowych inaczej, głębszych i zawierających niebanalne elementy fabularne. Z czasem wszystkie te tytuły rozrosły się do rozmiarów serii i stały się symbolami rozpoznawalnymi przez miliony ludzi. Tak się rodzą popkulturowe legendy!

”

W KING'S QUEŚCIE TRZEBA BYŁO SCHOWAĆ SIĘ W POKOJU, ZACZEKAĆ AŻ WIEDZMA STANIE PRZY KOMINKU, PO CZYM PODEJŚĆ DO NIEJ OD TYŁU I... WEPCHNAĆ DO OGNIA!



80

Jest pewien specyficzny rodzaj gier, którego historia obecna jest od dziesięcioleci na kartach elektronicznej rozrywki. Nigdy nie na świeczniku, ale zawsze w dobrej formie.



84

W 1981 roku Mattel Electronics wytoczył ciężkie działa przeciwko Atari. Nikt wówczas nie zdawał sobie sprawy, że konsolowy wyścig doprowadzi wszystkich na skraj przepaści. Po latach te wydarzenia określane są mianem „pierwszej wojny konsolowej”.



90

Po kilku latach od premiery NES zaczęły się na tę konsolę ukazywać gry, które z czasem weszły do kanonu elektronicznej rozrywki. Przypominamy pięć wielkich serii zapoczątkowanych właśnie na konsoli Nintendo.



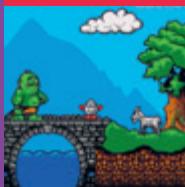
94

Osobiste wspomnienie o grze z pietyzmem odtwarzającej klimat lat czterdziestych. L.A. Noire to także smutna historia o tym, co się dzieje w firmach nieprzestrzegających ludzkich warunków pracy.



98

Od Ponga do King's Quest, czyli kręta ewolucja interaktywności. Warto spojrzeć na zagadnienie z punktu widzenia definicji tego, co uznajemy za esencję relacji wiążącej odbiorcę z programem, jakim jest gra wideo.



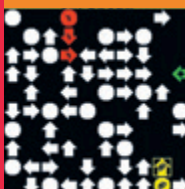
102

Pewnego dnia do redakcji Pixela przybyła wiadomość od bliźniaków Olivierów: „A może byście chcieli przeprowadzić z nami wywiad”? Twórcom Dizzy'ego nie sposób odmówić, zwłaszcza że dzieje serii z sympatycznym jajkiem w roli głównej mówią wiele o czasach ośmiobitowych, a także o epoce Amig i Atari ST.



106

Nie Myst, nie Journeyman Project, lecz zupełnie inna gra z tamtego okresu jawi się dzisiaj jako największe surrealistyczne dokonanie we wczesnych przygodówkach z renderowaną grafiką.



108

Gwiezdne Imperium ukazało się w czasach, gdy giełdy komputerowe działały w najlepsze. Gra kosztująca 950 złotych musiała się mierzyć z kasetami nagrywanymi na magnetofonach przez magików z różnych laboratoriów komputerowych.

MATKA WSZYSTKICH GIER

Komputery powstały, by armia mogła szybciej i dokładniej trafiać we wroga. Dzięki grom w artylerię człowiek może sprawdzić, jak robią to maszyny.

■ Bartłomiej Kluska



Artillery Duel

(na ilustracji w wersji na Atari VCS), choć banalnie proste i nie oferuje nawet możliwości zabawy z komputerowym przeciwnikiem...



... w ciągu dekady wyewoluowało w rozbudowane, przeznaczone dla nawet 10 graczy, zawierające setki opcji i broni produkcje takie jak Scorched Earth (PC)...



... czy Scorched Tanks (Amiga). Okazało się, że na wirtualnym polu bitwy samo ustalanie właściwej trajektorii pocisku może nie wystarczyć do zwycięstwa.

Na XX-wiecznym polu bitwy problem, jak szybko i dokładnie nastawić działo, by oddać celny strzał, był zagadnieniem zasadniczym. Wziąć pod uwagę dziesiątki parametrów takich jak odległość od celu, waga i temperatura ładunku, ciśnienie atmosferyczne czy siła oraz kierunek wiatru, wyliczyć tor lotu pocisku i zlikwidować przeciwnika, zanim on zdąży zlikwidować nas, to zadanie, dla którego Amerykanie stworzyli ENIAC. 30-tonowa, zbudowana z 18 tysięcy lamp elektronowych maszyna w ciągu pół minuty obliczała tor pocisku lecącego w powietrzu minutę.

Biegły rachmistrz wyposażony w arytmometr rozwiązywałby to samo zadanie w ciągu... 20 godzin! Uruchomiony w 1945 roku ENIAC ostatecznie nie zdążył pomóc Amerykanom w wojennych działaniach, ale kalkulacje do tabel strzeleckich na długie lata pozostały istotnym zadaniem komputerów. Gdy maszyny te przeszły do cywila, o czasach ich trudnej służby wojskowej przypominały gry w „artylerię”.

KĄT, SIŁA, WIATR, UKSZTAŁTOWANIE TERENU

Pierwsze tego typu produkcje dociekliwy archeolog wykopie już z lat sześćdziesiątych, choć wtedy – co na maszynach typu mainframe jest oczywiste – jeszcze posługiwały się one trybem tekstowym. Po uruchomieniu gra wyświetlała na ekranie lub drukowała komunikat o odległości między działami graczy, a następnie pozwalała każdemu z nich

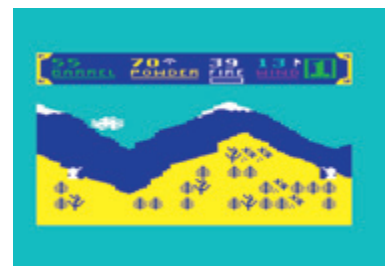
określić kąt ustawienia działła oraz siłę, z jaką ma zostać wystrzelony pocisk, po czym opisywała efekty kolejnej salwy (czy gracz trafił, a jeśli spudłował, to jak bardzo oraz w którą stronę przestrzelił). I tak aż do momentu, w którym komuś udało się wcelować w przeciwnika.

Na początku lat osiemdziesiątych możliwości mikrokomputerów takich jak Apple II czy Commodore PET pozwoliły zilustrować te artyleryjskie bitwy odpowiednią grafiką oraz dodać nowe zmienne, mające wpływ na rozgrywkę: prędkość wiatru i ukształtowanie terenu wymuszające zmianę trajektorii pocisku (na przykład górę stojącą między działami przeciwników). Sam fundament pojedynku pozostawał jednak niezmienny – o sukcesie decydowało prawidłowe dobranie kombinacji kąt / siła.

W 1982 roku na konsoli Magnavox Odyssey² (znanej też jako Philips Videopac) pojawiła się gra Smithereens! (występująca również pod tytułem Stone Sling) – prawdopodobnie pierwsze komercyjne wykorzystanie pomysłu na zabawę w „artylerię”. Fabularnie rzecz rozgrywała się w średniowieczu, a dwóch usytuowanych na przeciwnych krańcach ekranu graczy za pomocą wystrzelianych z katapult głazów próbowało zniszczyć katapultę i zamek rywala. Zrezygnowano z ustalania kąta strzału. Jedynym parametrem była siła, z jaką wypuszczało się kamień, regulowana za pomocą odpowiednio mocnego wychylenia drążka joysticka. Nie było również przeszkód terenowych między zamkami graczy. Ciekawą innowacją stanowił za to czas rzeczywisty, w którym toczono walkę – gracze nie czekali beczynnie



■ Graficzne możliwości komputera Commodore PET pozwoliły na dodanie do gry w artylerię losowo generowanej góry, która utrudniała trafienie we wroga.



■ Artyleria na Commodore VIC-20 wymuszała pośpiech. Na oddanie strzału gracz miał tylko pół minuty. Co ciekawe, pocisk niekiedy leciał dłużej.

■ W Tank Wars likwidacja czołgu wyglądała bardzo efektywnie. Oczywiście jak na graficzne możliwości ówczesnych pecetów.





na strzał rywala, lecz mogli atakować jednocześnie. Gdy katapulta przeciwnika ulegała zniszczeniu, jego postać musiała cofnąć się za brzeg ekranu po kolejny egzemplarz – doświadczeni artylerzyści już wtedy wypuszczali następny głaz. Trafiał przeciwnika, nim ten zdolał dopchnąć swoją nową katapultę do zamku i oddać choćby jeden strzał. Elementem przyciągającym graczy do Smithereens! była również niebanalna oprawa dźwiękowa – wykorzystując imponującą jak na owe czasy możliwości konsoli Odyssey² w zakresie syntezy mowy, gra potrafiła wygłaszać komunikaty takie jak na przykład „Mercy, mercy”.

W 1983 roku amerykańska firma Xonox wydała grę Artillery Duel (na C64, Commodore VIC-20, ColecoVision i Atari VCS). Produkcja była raczej nieudana – przede wszystkim brakowało możliwości walki z graczem sterowanym przez komputer (choć zdawałoby się, że nie potrzeba tu zaawansowanych maszyn takich jak C64, a z zadaniem tym poradziłby sobie nawet ENIAC). Co gorsza, pociśki latały tak wolno, że zabawa szybko stawała się monotonnym wpatrywaniem w ekran. Mimo tych niedoróbek Artillery Duel cieszył się sporą popularnością wśród graczy i przetrwał komercyjnie szlaki dla następnych produkcji tego typu. Wkrótce wszystkie platformy sprzętowe mogły pochwalić się swoimi odmianami gry w „artylerię” – nie wychodząc jednak poza schemat ustalony przez produkcję firmy Xonox: ustalanie kąta i siły, zwracanie uwagi na prędkość i kierunek wiatru oraz ukształtowanie terenu.

Jedną z bardziej pożytecznych implementacji tego pomysłu była na

✚ QBasic Gorillas z Microsoftu. Dostępny kod źródłowy sprawił, że każdy programista mógł samodzielnie wzbogacić grę o nowe elementy.

prawno gra Gorillas (1991) – dodawana przez Microsoft do bezpłatnego języka programowania QBasic, który z kolei rozpowszechniany był z MS-DOS. W grze dwa stojące – niczym King Kong – na wieżowcach goryle na przemian ciskały w siebie wybuchającymi bananami, a największą zaletą produkcji Microsoftu był jej całkowicie dostępny kod źródłowy, co pozwalało początkującym adeptom sztuki programowania dokonywać samodzielnych próbek i modyfikacji.

SCORCH I INNI

Znaczące zmiany w schemacie rozgrywki wprowadził Kenneth Morse, publikując w 1990 roku napisaną na komputery PC i system MS-DOS grę pod tytułem Tank Wars. Podstawową nowością było umożliwienie zabawy aż 10 graczom jednocześnie – tyle losowo rozmieszczonych czołgów mogło zmieścić się na planszy, a dowolną ich liczbę potrafił zastąpić komputer zdolny (tu kolejna innowacja) do gry nie tylko na różnych poziomach trudności, lecz również przy zastosowaniu rozmaitych taktyk prowadzących do zwycięstwa. Autor wprowadził także wątek ekonomiczny i decyzyjny – w przebach między rundami gracze mogli kupować rozmaite rodzaje broni lub (to też nowość) systemy defensywne, pozwa-



✚ Smithereens! przeniósł artyleryjskie pojedynki nie tylko w średniowiecze, ale i w czas rzeczywiste. Już nie trzeba było beczynnie czekać na strzał rywala.

lajając przetrwać atak wroga. Tank Wars cieszyło się popularnością na lekcjach informatyki czy w biurach, gdzie zażarte artyleryjskie pojedynki toczyli znużeni pracownicy. Jako jedna z pierwszych gier udowodnił, że pozornie nudny, służący do przeliczania słupków w arkuszach danych pecet może być również źródłem świetnej grupowej zabawy.

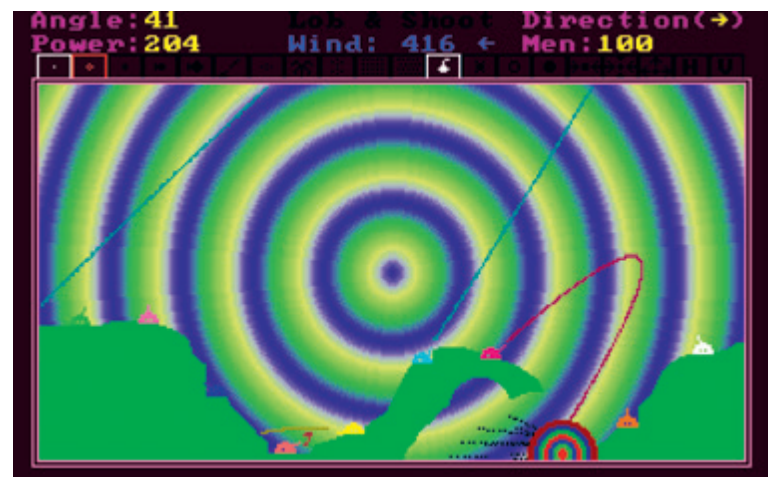
Rok później Wendell T. Hicken rozwinął ten pomysł do maksimum w grze Scorched Earth. Było w niej wszystko, co tylko mogli sobie wymarzyć fani „artylerii”, nazywanej przez Hickena „matką wszystkich gier”: możliwość walki dziesięciu osób jednocześnie, dużo broni do wyboru, systemy defensywne, wątek ekonomiczny (dobre wyniki to więcej

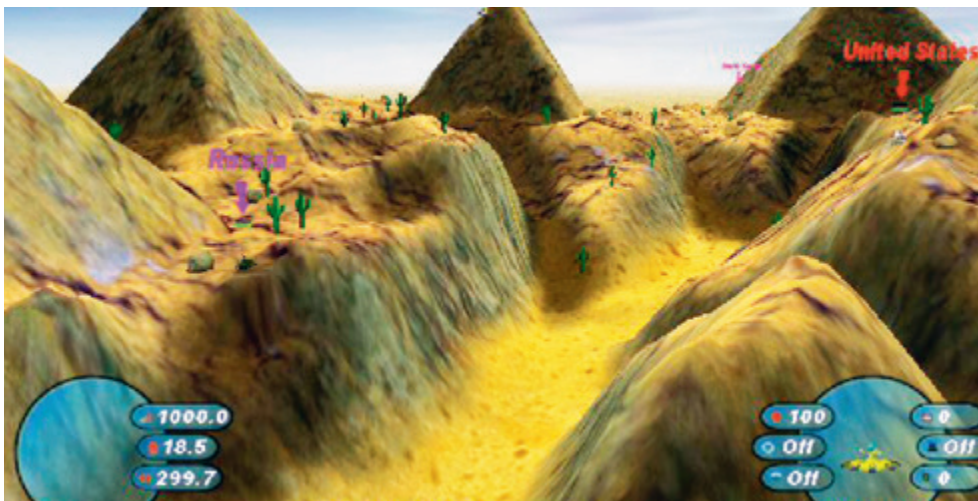
GRY W ARTYLERIĘ PRZYPOMINAJĄ O WOJSKOWYCH KORZENIACH KOMPUTERÓW. RÓWNIEŻ SŁYNNY PIONIER THOMAS T. GOLDSMITH, PROJEKTUJĄC PROTOGRY, INSPIROWAŁ SIĘ RADAREM.



Podstawy

Gracz określa kąt ustawienia działa oraz siłę, z jaką ma zostać wyrzuty pocisk, a następnie obserwuje efekty. Jeśli nie trafi, swoją szansę dostanie przeciwnik. Ta baza wystarczyła na pół wieku rozwoju gatunku.





pieniędzy, które można wydać na jeszcze lepsze uzbrojenie), gracze sterowani przez komputer, których poziom można dostosować do własnych umiejętności, a także niesamowita łatwość w konfiguracji wszystkiego, od ukształtowania terenu po grawitację czy nawet kąśliwe komentarze „wygłaszane” przez czołgi. Łatwo zauważyć, że samo ustawienie parametrów siły i kąta strzału – z głównego elementu gry – stało się tylko jednym z wielu czynników, które musiał uwzględnić gracz. Na pierwszy plan wysunął się aspekt ekonomiczny i odpowiedni dobór broni, balansujący między tym, co pozwoli wyeliminować przeciwników, a tym, co będzie chronić własny czołg. Po raz pierwszy pojazdy można było też przesuwac po planszy (pod warunkiem, że zakupiło się odpowiednią ilość paliwa), by na przykład skryć się przed ostrzałem w jakimś bezpiecznym zakątku ekranu. W jednym z wywiadów autor wspominał, że za większość z nowych pomysłów odpowiadają koledzy – studenci, którzy poinstalowali wczesne wersje gry w akademikach i, spędzając przy Scorched Earth długie godziny, przekazywali Wendellowi swoje sugestie, co jeszcze można dodać lub udoskonalić w programie. W efekcie powstała „artyleria” marzeń – doprowadzając gatunek do ściany. Ostatnią wersję programu – oznaczoną numerem 1.5 i mającą zeskanowane tekstury gór – Wendell T. Hicken opublikował w 1995 roku.

Charakterystyczne, że gdy w 1993 roku na Amidze pojawiła się, zyskując z miejsca ogromną popularność, gra Scorched Tanks, była ona oczywiście bardziej zaawansowana pod względem

graficznym i dźwiękowym, ale poza coraz bardziej wymyślnym arsenałem nie zawierała żadnych nowych elementów. Autorowi – Michaelowi Welchowi – udało się za to pokonać jedno z poważniejszych ograniczeń Scorched Earth: gra nie toczyła się już na jednym ekranie, pole walki było większe i dało się je przewijać.

Po Scorched Earth i Scorched Tanks wydawało się, że gatunek dotarł do kresu rozwoju i w kwestii „artylerii” nic więcej nie da się już wymyślić. Co ciekawe, próbowali Polacy. Bracia Puchtowie (późniejsi twórcy kultowego Legionu) w amigowej grze Pole walki zaproponowali nietypowy widok z... góry. Wprawdzie znakomicie utrudniało to celowanie, niemniej stanowiło miłą odmianę. Autorzy udostępniłi też broń, którymi – to kolejna nowość – można sterować własnoręcznie joystickiem, zamiast zdawać się na wyliczenia komputera. Wraz z możliwością zabawy czterech graczy jednocześnie dało to sympatyczną grę imprezową, która zapewne osiągnęłaby spory sukces, gdyby nie pojawienie się innego tytułu.

ROBAKI NA FRONCIE

W tym samym czasie, gdy Polacy pracowali nad polem walki, w Wielkiej Brytanii Andy Davidson, nieznany dotychczas w branży nastolatek, wpadł na pomysł, by umożliwić czołgom biorącym udział w artyleryjskim pojedynku swobodne przemieszczanie się po planszy. Szybko zresztą zrezygnował z opatrzonego czołgów. Zastąpiły je jedyne stworzenia, których Davidson nie widział jeszcze w grach – robaki. Andy dodał także kilka innych nowatorskich elementów, między innymi różne rodzaje terenu i wodę, z którą

✦ Scorched 3D wzbogaciło gatunek o trzeci wymiar, lecz liczbą dostępnych opcji mogło przytłoczyć niedzielnych artylerzystów.

Robaki

Choć od premiery Worms minęło już 20 lat, eksterminujące się robaki nadal cieszą graczy, a liczba kolejnych części serii powoli zbliża się do 30.

kontakt od razu kończył życie pechowego zawodnika, a także nowe sposoby eliminacji przeciwników, jak możliwość kopnięcia znajdującego się w pobliżu wrogiego robaka czy podłożenia pod niego dynamitu. Gracz nie sterował też, jak w dotychczasowych „artyleriach”, pojedynczą postacią, ale zespołem czterech zawodników, co pozwalało na rozwijanie zupełnie nowych taktyk i pomysłów na zwycięstwo. Davidson samodzielnie zakodował swoje dzieło w amigowym BASIC, a program niemal od ręki kupiło Team 17. W listopadzie 1995 roku gra – pod tytułem Worms – trafiła na sklepowe półki, z miejsca odnosząc gigantyczny sukces, a także doczekała się licznych konwersji (między innymi na peceta i PlayStation, ale również na Super Nintendo, Game Boya czy Jaguara).

Pokochali ją i gracze, i recenzenci. Opisujący Worms w Secret Service Paweł Chmielowiec chwalił zwłaszcza animację: „Tutaj kłaniają się Lemmingi – pisał – kilka pikseli wystarczyło, aby oddać całe bogactwo życia duchowego tego drobiażdżku. Wszystko się rusza, pełza, mruga oczkami, a po wzleceniu na zbyt dużą wysokość malowniczo wbija się główką w glebę i równie uroczo z niej wygrzebuje”. Z kolei Marcin Borkowski w Top Secret podkreślał, że „liczba opcji i konfigurowalność zasad pojedynku powinny zadowolić nawet tak pod tym względem wybredne osoby,





✦ Kto nie zniechęcił się na początku, zostawał fanem Scorched 3D. Ci najwierniejsi do dziś urządzają w sieci wielkie artyleryjskie bitwy.

jak administratorzy Novella”. Tymczasem Gambler opublikował opis gry autorstwa Marcina Wicharego (ukrywającego się wówczas pod pseudonimem Jacek Fasola), który zamiast być standardowym przewodnikiem po opcjach programu, dostępnych rodzajach broni czy taktykach, przybrał formę pamiętnika robaka z przeszkolenia, które przyszedł żołnierz przechodzi przed udaniem się na front.

„Dzień siódmy. Dynamit: kładziemy i zwiewamy. A jest na to tylko pięć sekund. Wszystkim poszło w miarę dobrze, tylko Philip nie sprawdził dokładnie drogi ucieczki. Zapalił dynamit, a potem nie mógł przeskoczyć przez górkę. Podobno jeszcze teraz zbierają go z ziemi. A ja zrobiłem kapitanowi niezły numer.

✦ Andy Davidson uznał, że czołgi są zbyt opatrzone, dlatego w jego grze pojawili się inni bohaterowie.

INNE GATUNKI RODZĄ SIĘ I UMIERAJĄ, A ARTYLERIE OD PÓŁ WIEKU DOSTARCZAJĄ ROZRYWKI KOLEJNYM POKOLENIOM GRACZY.

Był taki cypel nad nim, to tam stanąłem i spuściłem mu dynamit na głowę (...). Dzień dziesiąty. Dzisiaj nad poligonem pojawiły się samoloty. Ładne były, zielone, to się specjalnie nie przejmowaliśmy – staliśmy na moście i gadaliśmy o tym, jakim baranem jest kapitan. W pewnym momencie skoczyłem na stronę, no i wtedy samolot spuścił bombki. Mostu i kolegów już nie znalazłem...”

Tekst „Siedemnaście dni na poligonie” powstał osiem lat przed ogłoszeniem przez Kieroną Gillena manifestu New Games Journalism i znalazł swoje miejsce w kanonie polskiego dziennikarstwa growego.

Tymczasem w 1997 roku pojawił się, już tylko na pecetach z systemem Windows, sequel Worms z opcjami gry przez sieć lokalną i internet. Kolejny znak czasów: pojedynki kilku graczy skulonych przed jedną klawiaturą i jednym monitorem powoli odchodziły w przeszłość.

NADAL W GRZE

W następnej dekadzie „matka wszystkich gier” udowodniała, że mimo swojego wieku, wciąż potrafi dostosowywać się do aktualnych trendów. W 2001 roku Scorched 3D, open source’owy projekt Gavina Campa, dodał do „artylerii” trzeci wymiar, zachowując przy tym wszystkie zalety produkcji Wendella Hickena i pełną konfigurowalność rozgrywki.

Stopień rozbudowania programu sprawił jednak, że w odróżnieniu od pierwowzoru gra nieprzesadnie sprawdzała się w roli atrakcji zakrapianych studenckich wieczorów, a wykorzystanie wszystkich opcji pozwalających zlikwidować przeciwnika wymagało skupienia i czasochłonnych analiz. Scorched 3D do dziś ma swoich wiernych fanów potykających się w internetowych turniejach oraz wzbogacających grę o kolejne możliwości. Dwa lata później, już bez udziału Andy’ego Davidsona, w trzeci wymiar przeniosły się również Wormsy. Tu jednak priorytetem pozostał, znany z poprzednich części, imprezowo-rozrywkowy potencjał gry. Znakomitym środowiskiem do artyleryjskich pojedynków okazały się także urządzenia przenośne, gdzie szczególne uznanie koneserów gatunku zdobyła gra Pocket Tanks, co ciekawe, napisana przez weterana „artylerii” Michaela Welcha (autora amigowego Scorched Tanks).

O żywotności konceptu, który narodził się wraz z komputerem ENIAC, świadczy nie tylko sprzedaż kolejnych odsłon cyklu Worms czy popularność ich darmowych klonów (WarMUX, Hedgewars), ale także sukces Angry Birds, u którego źródła też przecież leży główkowanie, jak ustawić siłę i kąt strzału, by trafić przeciwnika. Tu przynajmniej nie trzeba obawiać się, że wróg odpowie ogniem na nasz atak. ■



PIERWSZA WOJNA KONSOLOWA

Minęły lata siedemdziesiąte, jarmarczny okres rozwoju gier wideo i jednocześnie belle époque nienaznaczona wyjątkowo dramatycznymi wydarzeniami. Zapadła cisza przed burzą. Świat znalazł się w przededniu wielkiego konfliktu gigantów rozrywki.

■ Micz

Atari, którego sytuację opisywaliśmy w Pixelu #01, niczym dobrze naoliwiony parowóz ciągnęło za sobą cały pociąg. Pac-Man zrobił dla gier wideo to samo, co Monopoli dla planszówek. Salony gier rozwijały się niczym knajpy po wycofaniu prohibicji.

ZAKOCHANI W OLIGOPOLU

Konkurencja, od najwcześniejszych lat próbująca podgryzać lidera branży, z kopistami Ponga na czele, została potrzebna w wyniku przegrzania rynku w 1977 roku, które po latach określono mianem „minikrachu gier wideo”. Osiągnięty został wówczas punkt kulminacyjny, w społecznej maszynie przepalił się jakiś bezpiecznik, po czym zainteresowanie publiczności przebijaniem piłeczki zaczęło maleć, co znalazło wyraz w postaci spadku sprzedaży oraz cen klonów Ponga. Tak nawiasem mówiąc, to ważny moment, gdyż na początku lat osiemdziesiątych trudno już było

znaleźć Ponga w jakimkolwiek szanującym się salonie gier. Stał się reliktem, czarno białym ojcem założycielem, którego ze wstydem i jedynie przy braku innych opcji stawiano obok Space Invaders czy Pac-Mana. Na warszawskim Dworcu Centralnym nie było ani jednej maszyny tego typu! Z biegiem lat Pong zwyczajnie wymarł niczym dinozaury, podczas gdy flagowi przedstawiciele złotej ery automatów nadal trwali.

Konkurujące z Atari VCS firmy Fairchild Semiconductor oraz Coleco podupadły i stawały się jeszcze słabsze wraz z każdą kolejną sprzedaną sztuką konsoli giganta z Sunnyvale.

1 Telstar był najsłynniejszym klonem Ponga. Produkuje go Coleco powstało w 1932 roku, działając początkowo w branży tekstylnej.

2 W 1980 roku po Magnavox Odyssey nie było już śladu. Wydawane na niego gry, takie jak Wipeout czy Brain Wave, popadły w zapomnienie.





Produkowane przez nich sprzęty do domowej zabawy, czyli odpowiednio Channel F oraz Telstar, w 1980 roku były już praktycznie martwe, podczas gdy na VCS co rusz wypuszczano jakiś nowy przebój. Właśnie w tym roku szef Atari Ray Kassar wpadł na genialny pomysł, by zespolić funkcjonujące dotąd równolegle światy elektronicznej rozrywki w wydaniu domowym oraz salonów gier. Po raz pierwszy w historii uzyskano licencję na przebój z automatów i to nie było jakieś, lecz największe, jakie dotychczas istniało. Space Invaders stali się objawieniem, którego przyczyny opisywano potem w książkach. Pomijając słupki z cyferkami, najkrócej rzecz ujmując, do 1982 roku ów przebój generował przychód porównywalny z „Gwiezdnymi wojnami” i „Imperium kontratakujące” razem wziętymi! Tyle że media mniej pisały o wirtualnym fenomenie niż o jego filmowych braciach, gdyż u swego zarania nosił on znamię „podręcznej rozrywki”, co w niektórych kręgach pokutuje zresztą do dzisiaj.

3 Fenomen Pac-Mana to coś więcej niż tylko dynamika i zjadanie kulek. Ta gra jako pierwsza zaserwowała piękną peletę barw.



no pictures are worth a thousand words.



Nolan Bushnell w 1983 roku mówił miesięcznikowi InfoWorld, jak jego zdaniem wyglądałby idealny układ w Atari: on sam wymyślałby projekty, analityk Manny Gerard negocjował warunki, zaś szef Warnera Steven Ross wykładał pieniądze.

Strumień pieniędzy płynął zarówno do producenta gry, japońskiego Taito, jak i do Atari. Dość powiedzieć, że jeszcze w 1980 roku sprzedano ponad milion kartridżów Space Invaders, co stanowiło rekord branży, bo wcześniej żadna gra nie zbliżyła się nawet do tego progu.

Schemat działania został wdrożony, gdy więc na rynku pojawił się nowy król salonów gier o kształcie nadjeżdżającej pizzy, przeniesienie go na VCS wydawało się jedynie kwestią czasu. Kassara wysłał emisariuszy do Tokio, żeby w najlepszych restauracjach przekonywać Namco, że to Atari, a nie Bally Midway Manufacturing, które przygotowało wersję arcade, należą się prawa do Pac-Mana na konsole domowe. Robili to bardzo skutecznie.

Atari kwitło, a tymczasem u jego boku niespodziewanie wyrósł nowy konkurent z twarzą lalki Barbie i o inteligencji odpowiadającej potrzebom zabawy żółtymi kafelkami z literkami.

Doskonale zorganizowany strukturalnie, mający siedzibę w kalifornijskim El Segundo, Mattel istniał od 1945 roku, razem z Hasbro dzieląc się rynkiem zabawkarskim w USA. Firmie Raya Kassara nigdy wcześniej nie przyszło się mierzyć z tak silnym rywalem.

OBRAZY WARTY TYSIĄCE SŁÓW

Arthur S. Spear przejmował stery Mattela w 1975 roku w atmosferze skandalu po nadużyciach finansowych, za które odpowiedzialni byli poprzednicy z legendarną założycielką firmy Ruth Handler na czele. Jak to opisał jeden z jego przyjaciół, otrzymał w spadku „największy bałagan, jaki tylko można sobie wyobrazić”. W ciągu kilku lat nowy prezes zdołał zredukować dług firmy z ponad 100 milionów dolarów do niecałych 20, odzyskał rentowność, a nawet zaczął testować nowe kierunki rozwoju. W 1976 roku stworzył spółkę zależną Mattel Electronics i już

wówczas nie było odwrotu z drogi, która doprowadziła liczący pół wieku tradycji koncern – jak się miało okazać – na skraj przepaści.

Na początku podbój nieznanych krain odbywał się bardzo ostrożnie, stanowiąc jedynie rozszerzenie zabawkarskiego profilu. Mattel Electronics zaczął wypuszczać kieszonkowe gry elektroniczne, spośród których Auto Race czy Football odniosły spory sukces. Kreatorem nowych trendów w obrębie firmy był szef działu badawczo-rozwojowego Richard Chang. Z początku został przegłosowany przez kluczowych menedżerów, którzy zablokowali jego plany pracy nad konsolą z wymiennymi kartridżami. Po tym jak 11 września 1977 roku zdumionym oczom publiczności objawiło się Atari VCS, kadra zarządzająca Mattela zaczęła zmieniać zdanie. Kluczową postacią dla tego procesu okazał się dyrektor marketingu Jeff Rochlis, znany potem jako człowiek, który został z hukem wyrzucony z Disneya za tworzenie konfliktów i przywłaszczanie sobie cudzych zasług, co dobitnie opisał James B. Stewart w swojej książce „Disney War”. Niestety dla giganta z El Segundo Rochlis był w połowie lat siedemdziesiątych u szczytu swych menedżerskich ambicji. Chciał dokonać czegoś przełomowego i to on wylansował teorię, że „trzeba iść z duchem czasów i odkrywać nową branżę”.

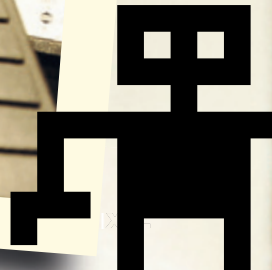


- 1** **Najbardziej znana reklama prasowa** z Plimptonem oznaczona była nośnym hasłem „Dwa obrazy warte tysiące słów”.
- 2** **Henry Thomas** nie przepadł jak wielu dziecięcych aktorów. Wystąpił potem u Miloša Formana, grał w horrorze „Urowadzenie”, pojawia się w serialach.
- 3** **Intellivision w pełnej krasie.** Sprzedały się łącznie trzy miliony egzemplarzy tej konsoli. ColecoVision dwukrotnie przebiło tę liczbę.
- 4** **Kadra zarządzająca Mattela** po sprzedaniu milionowego egzemplarza gry elektronicznej Basketball. Jeff Rochlis stoi pierwszy z prawej.
- 5** **Coleco,** choć było liliputem przy Mattelu, bardzo sprawnie rozwijało ColecoVision, wypuszczając wiele urządzeń peryferyjnych do konsoli.

W końcu Mattel Electronics podjął węg brzemienną w skutkach decyzję. Atari VCS ciągle jeszcze nie sprzedawało się spektakularnie, a mimo to dano Changowi zielone światło na rozpoczęcie prac nad własną konsolą. Ostatnie ustalenia i wywiady z dawnymi pracownikami Mattela uświadamiają nam, że historia toczyła się szybciej, niż to podawały dotąd leksykony. Otóż już w styczniu 1978 roku na targach CES w Las Vegas pokazywano za zamkniętymi drzwiami prototyp przyszłej konsoli i zachęcano twórców gier, by przyłączyli się do rodziny Mattela i pisali oprogramowanie na ich przyszłe dzieło.

Po kilkunastu miesiącach gotowa już była wersja testowa, rozprowadzana w kalifornijskim mieście Fresno (tak się wówczas wdrażało etap open bety!), a w 1980 roku nowy produkt został wprowadzony na masowy rynek, w cenie 300 dolarów, czyli drożej niż konkurencja. Konsolę nazwano Intellivision, co stanowiło skrót od inteligentnej telewizji. Kształt i wykonanie budziły respekt, zwłaszcza dwa kontrolery przypominające słuchawki nowoczesnego telefonu. We wnętrzu konsoli tkwiły komponenty nowocześniejsze niż w VCS – zarówno szybkością procesora, jak i wielkością

pamięci ROM i RAM produkt Mattela bił konkurenta na głowę. Czyż bowiem można porównywać 3 kB pamięci operacyjnej do 128 bajtów sprzętu Atari? To oznaczało de facto, że system może przyjmować wielokrotnie bardziej złożone gry. Co więcej, Intellivision zostało zaprojektowane w sposób umożliwiający przyszłe rozszerzenia. Zapowiedziano wypuszczenie dodatków (klawiatury, przystawki generującej ludzką mowę), dzięki której konsola mogła się przeobrazić w domowe centrum multimedialne wiele lat przed tym, zanim wymarzył to sobie Microsoft.





Wielki Bill Kunkel, zwany dziadkiem dziennikarzy growych, w 1980 roku pisał w rubryce Arcade Alley: „Ten elegancki sprzęt jest istotnie mniejszy od porównywalnych z nim konsol będących obecnie na rynku”, pod koniec artykułu chwalił zaś jedną ze strategicznych gier, Armor Battle, jakiej przygotowano na Intellivision.

Mattel, chcąc konkurować z Atari, musiał przygotować jakiegokolwiek, choćby nawet mało liczne zaplecze programistyczne. Zaczął więc podkupować z rynku różnych programistów, wykonując przy okazji rzecz niespotykaną – otóż zgrupował całą ekipę pod szyldem Blue Sky Rangers, by okryć pracujących dla niego ludzi welonem anonimowości, utrudniając tym samym headhunterom konkurencji dotarcie do nich. Oprócz tego starano się utrzymywać dobre stosunki z wszelkimi podmiotami niezależnymi lub skłóconymi z Atari, takimi jak Imagic czy Activision, gdyż wiadano dobrze, że gigant z Sunnyvale nie zasili Intellivision żadnymi tytułami. Dodatkowo Mattel nawiązał kontakty z organizacjami

sportowymi, dzięki czemu Intellivision na swoim starcie stało symulatorami typu NFL Football, PBA Bowling czy PBA Golf.

STRZELAĆ BEZ ROZKAZU

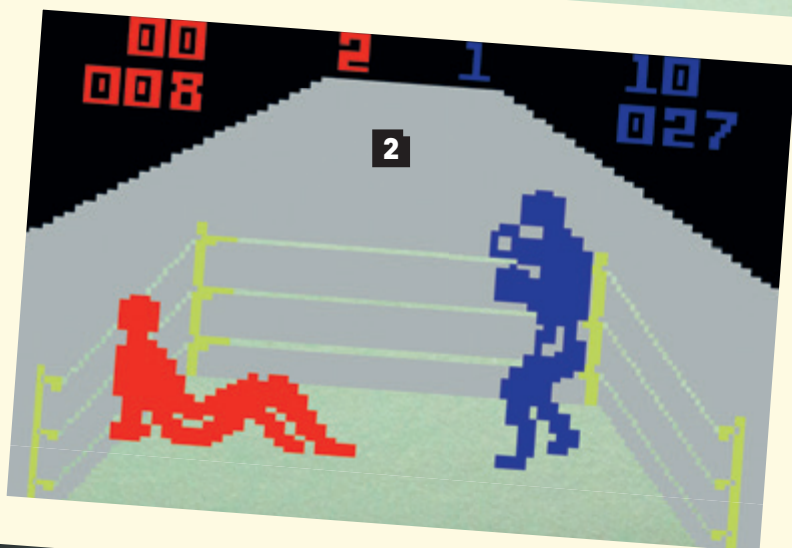
Pierwsze konflikty pojawiły się, gdy Magnavox dostrzegł, że Intellivision kopiuje format kartridżów jego konsoli Odyssey. Odbył się proces, który Mattel przegrał, co wszakże w skali omawianych wydarzeń nie miało znaczącego

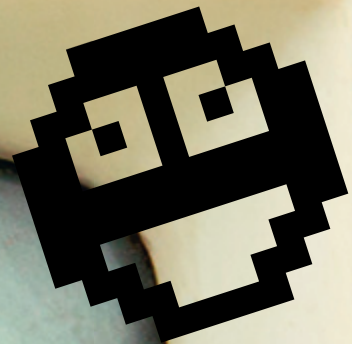


wplywu. Prawdziwa wojna odbywała się na innym froncie.

Działania zaczepne rozpoczęły się w 1981 roku. To był wspaniały czas dla całej branży elektronicznej rozrywki, 12 miesięcy największej bonanzы w całej jej dziejach, gdy strumień dolarów płynął w takim tempie, że kieszenie producentów często okazywały się za małe, by go przyjąć w całości. Straszona radzieckim atakiem nuklearnym Ameryka dosłownie oszalała na punkcie eskapistycznych wirtualnych zabaw.

W tym rajcu Intellivision kwitło. Ukazywały się na nie epokowe dzieła, takie jak Utopia Dana Daglewa, który to tytuł stał się prądziadem strategii czasu rzeczywistego. Pojawił się Space Hawk, stanowiący udoskonaloną, kolorową wersję surowego Asteroids, albo Snafu, czyli bardzo grywalna wersja „węża”, o którym pisaliśmy w Pixelu #04. Centrala Mattela prężyła mięśnie, ponieważ tamten rok miał się okazać rekordowy – zysk na czysto wyniósł 100 milionów dolarów, przy piętnastokrotnie większej giełdowej wartości koncernu. Na fali entuzjazzmu zarząd Mattela – z niezawodnym Jeffem Rochlisem jako motorem zmian – przeznaczył 6 milionów dolarów na coś, co zapisało się w historii jako





GAME OVER

Mattel zatrudnił setkę dodatkowych ludzi do wyrobienia gier, a już w 1983 roku wprowadził do sprzedaży Intellivision II. Sprzęt wykonany został z tańszych komponentów, kosztował połowę ceny oryginału, a jeszcze dodatkowo był kompatybilny z Atari VCS. Na rynek trafiła też konsola ColecoVision od konkurencji dowodzonej przez Arnolda Greenberga. Szalał Vectrex, o którym szerzej pisaliśmy w Pixelu #04. Ray Kassar zdecydował o wystawieniu do zmagania nowego działu, zwącego się Atari 5200. Jednocześnie przebieg firmy E.T. wspierany był krzepką kampanią reklamową. Wszyscy uczestnicy wirtualnej wojny ulegli mirażom, nabrali przekonania, że rynek wchłonie wszystko, co tylko zostanie nań rzucone. Tymczasem już w trakcie 1983 roku za pośrednictwem słupków sprzedaży otrzymywali sygnały, że tak się nie dzieje.

Księgowi Mattela po otrzymaniu całościowych danych za 1983 rok załamali ręce. Nie dawało się ukryć straty 300 milionów dolarów, z czego lwia część stanowiło pobojuwisko po Intellivision i przyległościach. Magazyny wypełniały niesprzedane przystawki: klawiatura i moduł Intellivoice, leżały też sterty Intellivision II, które nawet w cenie 69 dolarów nie było w stanie znaleźć niehańbiącej je liczby odbiorców. Wydarzenia te nazwano po latach wielkim krachem branży gier wideo. Szukając jego korzeni, pierwszej przewróconej kostki domina, dochodzimy do niespełnionych ambicji Mattela.

Jeff Rochlis w oficjalnej biografii przedstawiał swoją działalność w Mattelu jako pasmo sukcesów: wprowadzenie pierwszych na świecie kieszonkowych gier elektronicznych oraz „w pełni animowany system do gier wideo”. Zapomniał dodać, że wywołał również pierwszą wojnę konsolową. ▀

Księgowi Mattela po otrzymaniu danych za 1983 rok załamali ręce. Nie dawało się ukryć straty 300 milionów dolarów, z czego lwią część stanowiło pobojuwisko po Intellivision.

pierwsza wojna producentów konsol. Zamówiono kampanię reklamową opartą na bezpośrednim porównaniu Atari 2600 z Intellivision. Coś, co przy obecnych przepisach byłoby niemożliwe do wykonania, 35 lat temu wydawało się szczytem bon tonu.

Do kampanii zaangażowano George'a Plimptona (1927–2003), aktora o niezbyt imponującym dorobku, ale posiadającego dostojny, budzący zaufanie wygląd. Pojawiał się on w prasowych reklamach, a także na małym ekranie, gdzie przychodził ze znaczkiem Intellivision. Stawiał go na kolorowym telewizorze, z którego aż leciały iskry od siepiących promieni laserowych w Astrosmash (1981). W porównaniu ze znajdującymi się obok na czarno białym odbiorniku przestarzałymi, zgranymi, powolnymi Asteroidsami wyglądało to na awangardę nowych czasów.

W kolejnym roku odpalono ciężką artylerię. W czerwcu na ekrany weszło „E.T.” Spielberga i z miejsca wstrząsnęło box officem, a miesiąc później Atari rozpoczęło negocjacje zmierzające do przeniesienia hitu na konsolę. Mattel działał szybko. Zabezpieczając tym razem 20 milionów dolarów na kolejną kampanię, wynajął młodego Henry'ego Thomasa, który w „E.T.” grał chłopca zaprzyjaźniającego się z obcą istotą. W telewizyjnych spotach pojawiał się, jadąc na rowerze, będącym jednym z głównych motywów filmu – w końcu to na nim przelatywał na tle księżycy, co stało się pobudzającą miliony ludzi wizytówką blockbustera. Thomas występował razem z Plimptonem, a także solo, bawiąc się konsolą, ale również zapowiadana od dawna, kosztująca 600 dolarów klawiaturą do Intellivision, która w końcu ujrzała światło dzienne.

1 *Beauty and the Beast* (1982), podobnie jak *Atlantis*, zostało zrealizowane przez studio Imagic, założone przez uciekinierów z Atari i Mattela.

2 *Mecze w Boxing* (1980) składały się z 15 rund. Autor gry, Tom Loughry, dziesięć lat później był głównym autorem epokowego *Test Drive III*.

3 *Atlantis* (1982) najpierw ukazało się na Atari VCS. Jego autor, Pat Ransil, jest do dziś aktywny w Dolinie Krzemowej.

5

WIELKICH SERII NA NES

Zupełnie niespodziewanie w drugiej połowie lat osiemdziesiątych narodził się fenomen, którego konsekwencje sięgają aż do dzisiaj.

■ Zdan



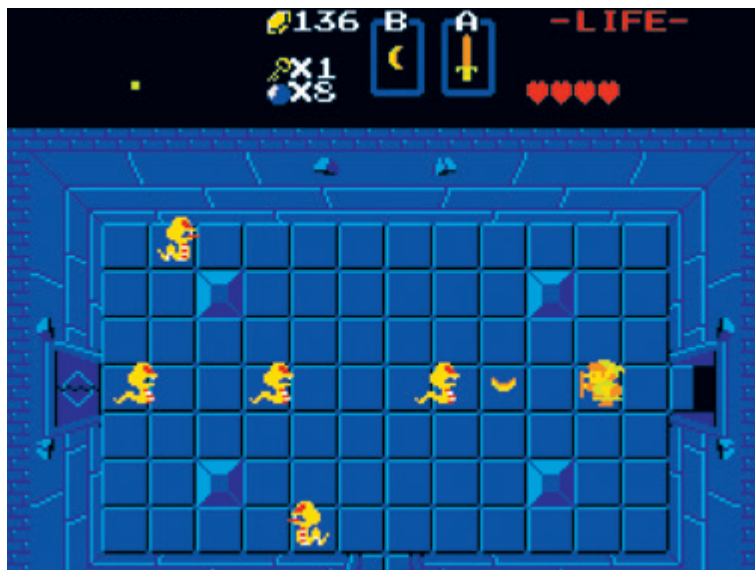
■ Link patrzy na swoje dziedzictwo. Jeszcze nie wie, że przygoda dopiero się rozpoczyna. Albo za górami znajduje się mroczna twierdza zwana Sosnowcem...

Famicom. NES. W kraju nad Wisłą konsola znana jako Pegasus. Rok urodzenia 1983. Ksywa – „8-bitowa skrzynka szczęścia”. Powód sławy? Fundament i koń pociągowy wielkiego imperium cesarza Nintendo. Powszechnie uznawana za jedną z najlepszych, jeśli nie najlepszą konsolę w historii. Stop! Takich komunałów można pisać całe strony, a i tak nic tam odkrywczego się nie znajdzie. NES jest po prostu esencją klasyki. Rzeczą, którą wypada znać i basta! Choćby dlatego, że wiąże się z tym małym pudełkiem kawał historii gier i mnóstwo wysmienitych tytułów. Ot i prosty powód!

Ludzie, mówiąc o grach na NES, często wymieniają mało znane tytuły i ukryte perełki. W sumie logiczne – to takie strojenie się w piórka. Wiecie, o co chodzi? „No wiesz, ja to grałem nawet w te mniej popularne tytuły – zobacz, jaki jestem fajny!”. Oczywiście, że mało znane tytuły są często doskonałe i warte wspomnienia. Przykładem taka delicia jak The Guardian Legend. A tytuły można mnożyć, ale nie o tym jest dzisiejsza opowieść! Jak legenda głosi, NES to wręcz encyklopedia historii gier. Na tej niepozornej konsoli miały początek wielkie serie, które często trwają do dziś. Opowiem Wam o pięciu z nich w bardzo osobisty sposób.

LEGEND OF ZELDA

Opowieść zaczynamy trzęsieniem ziemi. 1986 to był dobry rok. Slayer wypuścił „Reign in Blood” i tym samym osiągnął



■ „Niebieski jak cegła, rozgrzany jak Link! Muszę mieć! Zeldę muszę mieć!”

thrashmetalowy tron, a Nintendo uderzyło w świat takim tytułem jak Legend of Zelda. Na usta ciśnie się tylko jedno słowo – przygoda! Wielka i piękna przygoda. Po prostym i linearnym Super Mario Bros. tu mamy świat z prawdziwego zdarzenia: kolejne plansze, labirynty, podziemia, mnogość przeciwników. I to w skali, której NES wcześniej nie widział. Twórca gry Shigeru Miyamoto miał rację, mówiąc o miniaturowym otwartym świecie, który można było włożyć do szuflady biurka. W pewien magiczny sposób ten świat zamknięty w kartridżu do dziś robi wrażenie. Ci, którzy grali, pamiętają jego sekrety. Miejsca, gdzie trzeba wysadzić ścianę lub przejść, by znaleźć dodatkowe monety. Zelda ma w sobie coś porywającego. Może dlatego, że to opowieść, którą wszyscy znamy? Opowieść od zera do bohatera?

■ Zelda uczy i wychowuje: rozwiązaniem każdego problemu może być dobrze umieszczona bomba.

Zelda



Wiadomo, że Zelda to seria wielka i ważna. Mnóstwo gier, ogromna popularność postaci. Warto wspomnieć też o rzeczach będących „obok”. Zelda doczekała się bowiem komiksów, kreskówek, a nawet swojej własnej wersji popularnego Monopoly. Fani mają w czym przebierać, gdy chodzi o przygodę Linka.



✚ Wygląda to może mocno spartańsko, ale piękny angielski wszystko wynagradza!

LINK WYGLĄDA NA RASOWEGO POSZUKIWACZA PRZYGÓD WYJĘTEGO WPROST Z SESJI DUNGEONS & DRAGONS.

Mały Link zaczyna z niczym, by w ostateczności stawić czoło potwornemu Ganonowi. Słyszeliśmy to wiele razy i właściwie od sposobu podania zależy, czy magia opowieści zadziałała. Dla mnie w Zeldzie zdecydowanie zadziałała. Jasne, że pomógł prosty, intuicyjny styl rozgrywki, ale tak naprawdę to uczucie bajkowości i fantastycznego świata czyni z Zeldy hit. Zresztą nie tylko ja tak pomyślałem. Zelda to pierwszy tytuł na NES, którego sprzedaż przekroczyła milion egzemplarzy. W sumie sięgnęła 6,5 miliona. Jeśli nawet kogoś nie łąpie bajkowość, Zelda pozostaje ważna z historycznego punktu widzenia. To babcia i prekursorka gier RPG na konsole.



✚ Styl Akiry Toriyamy dodawał grze dużo smaczku. Gdyby tylko wyglądała tak jak grafika na pudełku...

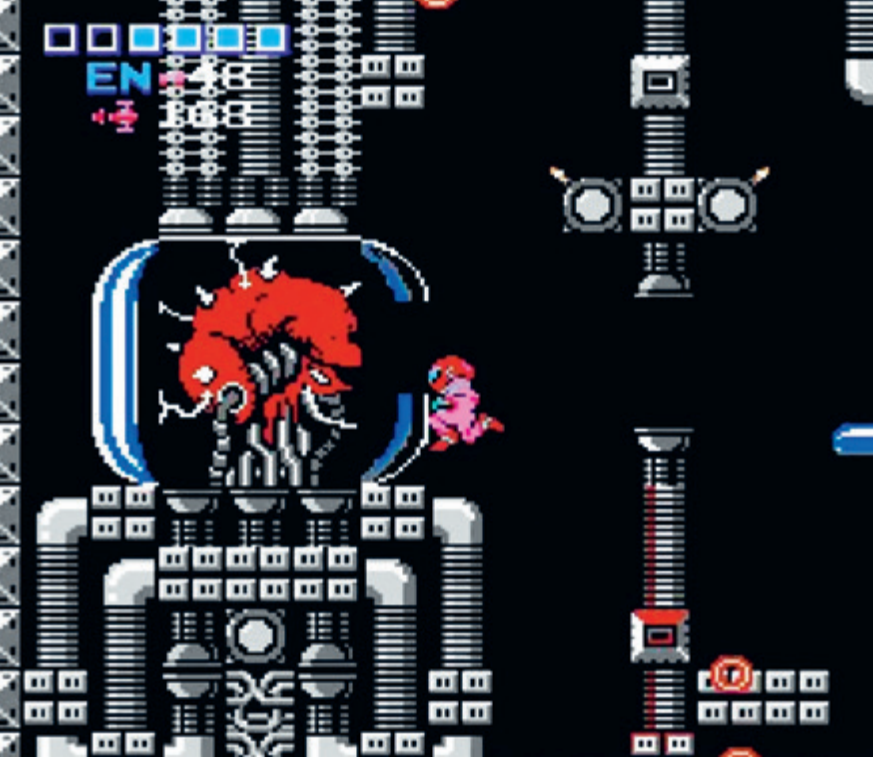


Choć w Zeldzie nacisk położony jest na akcję, ma ona silne elementy RPG: przedmioty, które znajdujemy po drodze, zwiększające się punkty zdrowia w postaci serduszek czy pieniądze do zakupu niezbędnego ekwipunku. Śmiej twierdzić, że Link wygląda na rasowego poszukiwacza przygód wyjętego wprost z sesji Dungeons & Dragons. Choć początki serii mogą teraz wyglądać skromnie, nadal jest to świetna, grywalna opowieść. Kochacie Ocarina of Time? Podejdźcie z szacunkiem do oryginalnej Legend of Zelda, a nie zawiedzicie się!

DRAGON QUEST

I co? Po trzęsieniu ziemi powinno narastać napięcie, a już widzę, że niektórzy łapią się za głowę. Po kiego grzyba tutaj Dragon Quest?! Nerwy na wodzy, panie i panowie! Jasne, Dragon Quest (znany na Zachodzie jako Dragon Warrior – z powodu papierowego RPG Dragon Quest od SPI) to nie jest meteor uderzający o ziemię z taką samą siłą jak Zelda. Nie zamierzam oszukiwać, że to równie dobra gra. A mimo to warta uwagi. Dlaczego? Bo to pra-pra-pra-szczur konsolowego RPG. I odwrotnie niż Zelda jest to przede wszystkim RPG pełną gębą. Mamy turowe bitwy, mamy statystyki, poziomy ekwipunek czy nawet magię. Czyli jest wszystko, co w RPG istotne. Jedyne, czego brakuje, to drużyna, bo bohater





✚ Jednego na pewno nie można kostiumowi Samus zarzucić. Braku opływowych kształtów.

jest sam jak palec. A skąd takie rzeczy na konsolach? Z komputerów! Dokładniej z serii Wizardry i Ultima. Tak, tak! Yuji Horii postanowił jednak uprościć mechanikę i opowiedzieć prostą, klasyczną historię fantasy. Uratuj księżniczkę, ubij smoka, zabierz kryształ światła. Nic specjalnie powalającego. I patrząc prawdzie w oczy, pierwszy Dragon Quest nie rzuca na łopatkę. Dlaczego więc w niego gram? Bo to jak opowieści o Conan. Oczywiście, że nie są wysokich lotów, ale nie muszą. Są pierwowzorem, czymś z czego czerpie cała reszta. Trudno by mówić o literaturze fantasy, nie czytając Conana. I tak samo trudno mówić o RPG, nie znając Dragon Questa.

Pomijając kronikarski obowiązek, to gra się w niego zupełnie znośnie.

Poza tym grafiki autorstwa samego Akiry Toriyamy (człowieka od serii Dragon Ball dla tych, którzy nie gustują w japońskiej animacji) nadają grze dodatkowego smaczku i zachęcają, by zobaczyć kolejne potwory.

Główna seria Dragon Questa w 2016 będzie miała swoją jedenastą odsłonę, a przecież istnieje rozliczne remaki i gry poboczne. Pierwszą część warto sobie odświeżyć choćby po to, żeby zobaczyć, jak to kiedyś wyglądało. A kto wie? Może starcie z Dragonlordem spowoduje sięgnięcie po następne części?

METROID

Wracamy do krainy znanych i lubianych hitów. Dość męczenia były przy Sonic

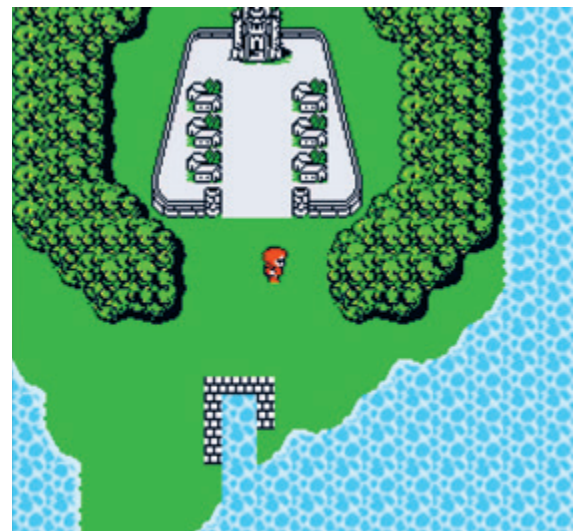
Youth, teraz króluje na imprezie AC/DC i Deep Purple! Można powiedzieć, że Metroid to dzieło wielkie i... niedoceniane. Wszyscy wspominają Mario, Zeldę, Sonica, Castlevanię. Metroid też się tam pojawia, ale wydaje mi się, że nie tak często i nie mówi się o tym tytule aż z takim zaangażowaniem. A szkoda! Nadal mamy rok 1986 – wspomniana wyżej Zelda pojawia się na początku tegoż roku i okazuje się podbródkowym, który wali oponenta na deski. Metroid to seria ciosów kończąca sprawę. Dlaczego to tak dobry tytuł? Dwa słowa: atmosfera i nowatorstwo. Tak, tak – Metroid to gra akcji, ale z atmosferą rodem z „Obcego”.

Pomyślcie: samotni na wrogiej planecie, wokół monstra, trzeba pokonać znajdującą się gdzieś w głębi Matkę... Widzicie, o co chodzi? Metroid nie jest kolorową przygodą jak Zelda. To twarde film SF. I wiecie co? Łykam to równie chętnie, jak klasyczne fantastyczne opowieści. A Metroid dobrze pełni swoje zadanie – ciemne kolory, odpowiednia muzyka. Wszystko się tu zgadza. Można zanurzyć się w świecie, a to cecha dobrych gier. Do tego wspomniane nowatorstwo – obok Zeldy mamy jedną z pierwszych gier, w których power-upy nie są chwilowe, a pomagają w dostaniu się do nowych obszarów gry. Nowe bronie czy możliwości kostiumu Samus są wymagane do skończenia rozgrywki. Do tego kilka zakończeń, w tym to, w którym dowiadujemy się, że Samus jest... kobietą! Mam więc kombinację smaczną, niczym dobrze wypieczony



✚ Jak widać nawet pikselowe gobliny mogą prezentować się mocno sztywnie. Piękna czerwień i powalająca zieleń.

✚ Pamiętaj! Troska o zieleń podstawą każdego fantastycznego miasta!





stek: atmosfera, nowatorstwo, zbalanowana rozgrywka. Nie będę zachęcał do grania w Metroida, bo jak nie graliście, to hańba! Nie przyznawajcie się, tylko do roboty.

FINAL FANTASY

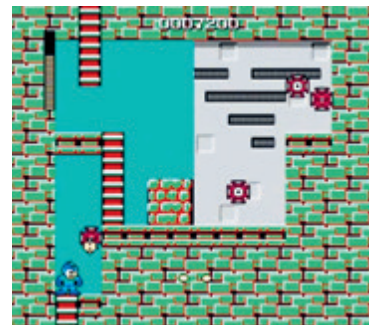
Wszyscy słyszeliście o serii Final Fantasy i pewnie każdy choć chwilę grał w którąś z części serii lub gier z nią związanych. W końcu jest ich mnóstwo. A mogło nie być żadnej. Ostatnia fantazja (w bardzo wolnym tłumaczeniu) była ostatnią szansą Hironobu Sakaguchiego i samego Square, ponieważ firma znalazła się na granicy bankructwa. Jak wiemy szansę udało się wykorzystać i to ponad wszelkie wyobrażenie. Dragon Quest był pierwszy, ale to Final Fantasy należy się laur jako grze, która rozślawiła RPG na konsolach. Mieliśmy bowiem całą drużynę, a nie jednego bohatera, kilka różnych klas do wyboru, dwa rodzaje magii, możliwość awansowania bohaterów w ramach ich profesji. Krótko mówiąc, wszystko było tu po prostu lepsze.

Nawet świat wydawał się bardziej fantastyczny: krasnoludy, roboty, syreny. Do tego wybuchy, demony, statki piratów. Po prostu naładowana akcja opowieści fantasy. Mówiłem już, że ją lubię? No właśnie. Oczywiście miała swoje minusy i często średnio przypominała następne części serii, ale taka rola przepatrującego ścieżkę. Nudziły ciągłe walki w celu zdobycia kolejnych poziomów. W systemie magii czuło się inspirację klasycznym systemem Dungeons & Dragons. Można jej było użyć określoną liczbę razy, a potem należało odpocząć. To też bywało nużące i mnie osobiście wybijało z gry. Ale poza tym nie było się do czego przyczepić. Zwłaszcza jak na rok 1987. W grze miało się naprawdę sporo do zrobienia, a poziom trudności był mocno wyśrubowany. Warto wspomnieć, że gra doczekała się potężnej liczby remake'ów, więc stara grafika nie powinna być problemem. Całociowo to esencja japońskiego RPG. To jak ich „Blade Runner” czy „Ucieczka z Nowego Jorku”. Po prostu wypada.

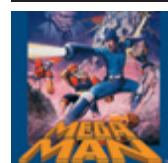
MEGA MAN

Tutaj bez ogródek – kocham serię Mega Man. Jak dla mnie mogą robić te gry w nieskończoność i o jeden dzień dłużej. Dlaczego? Bo już od początku Mega Man to jak gra w japońską animację. Cholernie satysfakcjonująca gra w japońską animację. Właściwie dlaczego ta platformówka jest tak dobra? To proste: genialnie zaprojektowane poziomy. Każdy inny, każdy tematycznie odpowiadający bossowi, z którym mierzyło się na końcu danej planszy. Do tego odpowiednio trudne. Mega Man to gra z rodzaju „Nintendo hard”. I bardzo dobrze! Ta trudność to wyzwanie i satysfakcja z odpowiedniego opanowania planszy, by spokojnie ją

Starcia Mega Mana z latającymi oczami zawsze były powodem jego częstych wizyt u psychologa. Ciężka jest walka po dobrej stronie mocy...



Mega Man



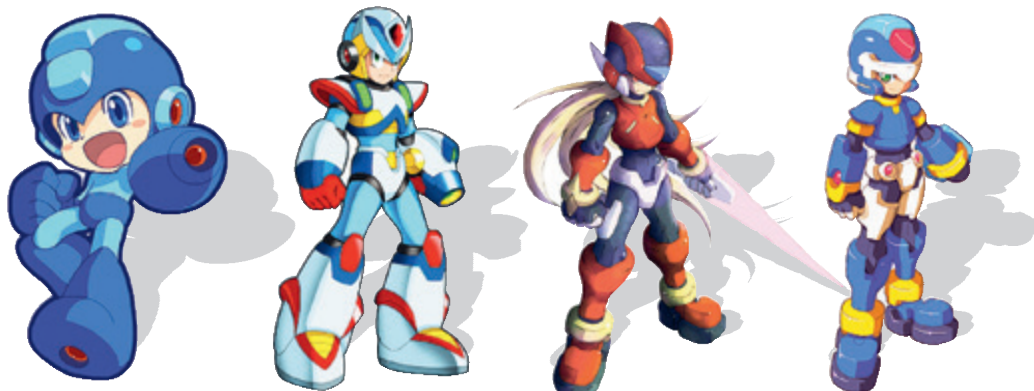
Mega Man nigdy nie miał szczęścia do okładek. Jak widać niezbyt dobrze reprezentowały bliski anime styl grafiki będący w grze. Kiepska okładka była jednym z powodów nie najlepszej sprzedaży pierwszej części Mega Mana w USA.

Mega Man oraz jego krewni, koleczy, kumple. Wersje różne, kwadratowe i podłużne.

przejsi i zachować jeszcze pasek życia na pojedynkę z bossem. Czuje się wtedy jak bohater anime po odcinku pełnym ciężkiej, ale zwycięskiej walki. Należy dodać do tego patent z wyborem planszy/bossa, a zyskuje się jeszcze odrobinę strategii. Mega Man bowiem przejmował umiejętności po pokonanych robotach, a te mogły pomóc w walce z następnymi zakapiorami. Wybór kolejności pokonywanych bossów nie wydaje się wielką rzeczą, ale uważam go za element prosty, skuteczny i genialny. Jeszcze mało? To może najlepsza na NES ścieżka dźwiękowa do gry (jak ktoś się nie zgadza, to idziemy na szablę!)? Mega Man po prostu wygrywał we wszelkich kategoriach. Należało mu się pięć gwiazdek, 10/10 i tak dalej. Rzadko to piszę, ale tu nie miałem się do czego przyczepić. Chyba że komuś nie podobała się estetyka gry i jej „kreskówkowość”. To mogę zrozumieć. Ale jeśli łykacie kreskówki i anime, a nie graliście w Mega Mana, zróbcie to. Poza tym jak mam nie lubić gościa, który nazywa się Rock, a jego siostra Roll? Serio. Nie mogę. Sięgnijcie więc po którąkolwiek z gier z oryginalnej serii lub jej siostrzanej serii Mega Man X.

IN MEMORIAM

I nadszedł opowieści kres. Zdaję sobie sprawę, że przybliżyłem tylko kilka z wielkich serii mających początek na NES i że można było wybrać inne tytuły. Cóż. Niejedną jest opowieści i nie jeden opowiadający. Ja wybrałem te, bo uznałem, że są ważne dla mnie i dla gier w ogóle. Być może przyjdzie czas na kolejną część i wtedy rzucimy się na inne, równie godne tytuły. W każdym razie NES warty jest uwagi, a gry takie jak powyżej – czasu i odcisków na palcach. Czas już na mnie, dziewczki wzywają, a piwo się grzeje! ■



L.A. NOIRE

Klimat USA tuż po II wojnie światowej stanowił mieszankę epoki jazzbandów i zimnej wojny. Żadna inna gra nie oddaje go lepiej niż dzieło Team Bondi.

■ Krooger

Ktoś niedawno zapytał mnie, jakie trzy gry poprzedniej generacji sprzętu są moimi ulubionymi? Po dłuższym zastanowieniu się i zerknięciu na regał zastawiony pudełkami z grami padła odpowiedź: **L.A. Noire, Mirror's Edge i BioShock.**

Zawsze chciałem o nich napisać coś więcej niż tylko recenzję. Mam obecnie zbyt małą wiedzę źródłową, żeby wypowiadać się o BioShock w szerszym zakresie (uzupełniam bibliografię twórczości Ayn Rand), a na napisanie czegoś o Mirror's Edge przyjdzie pora przy okazji premiery drugiej części, która mam nadzieję nastąpi niebawem. Zostaje więc L.A. Noire. Gra, którą jako

■ Żeby wiernie odtworzyć urbanistyczne założenia miasta, autorzy posłużyli się wykonanymi z powietrza w 1947 roku zdjęciami Roberta Spence'a.



Gliniarz

Cole Phelps (Aaron Staton) jest bohaterem wojennym, który po zakończeniu służby wstępuje do LAPD. Uczęszczał do Stanford University, ma żonę Marie (Connie Fletcher) i dwie córki. Co ciekawe, aktorka grająca żonę Cole'a jest też jego ślubną wybranką w życiu prywatnym.

■ Cole nie jest bezbarwną postacią, na ślepo wykonującą polecenia gracza. Ma swoje przekonania, swoje fobie i słabości. W trakcie gry o wszystkich się dowiadujemy, dzięki czemu historia nabiera prawdziwych barw noir.



jedną z niewielu przeszedłem dwa razy i mam wrażenie, że mogłem przy niej spędzić grubo ponad 50 godzin. Gra, dzięki której zmieniłem swoje oczekiwania odnośnie samych gier oraz tego, w co gram i jak gram. Gra, którą z chęcią przejdę jeszcze raz. Skoro zrobiłem „calaka” na Xbox360, to może pora na „platynę” na PlayStation 3?

Pierwsze zetknięcie z L.A. Noire było niezapomniane. Po zainstalowaniu wszystkich płyt i uruchomieniu gry z głośników zaczął sączyć się klimatyczny jazz. I po raz pierwszy w życiu nie chciałem wcisnąć przycisku START.

Wysłuchałem w ciemnym pokoju całego utworu tytułowego i od tamtego momentu zawsze, gdy go słyszę, przypominam mi się ten dzień. Pamiętam, że padał deszcz, otwarte drzwi balkonowe wpuszczały do pokoju gęste majowe powietrze 2011 roku, a ja gapiłem się w telewizor zahipnotyzowany muzyką. W końcu grałem w grę, która była filmem. A może jednak oglądałem film, który był grą? To było bez znaczenia, bo kiedy zobaczyłem pierwsze kadry i to, w jaki sposób postaci do siebie mówią, jak prowadzona jest kamera i jak zaprezentowane zostają zarys





Im wyżej Cole pnie się w hierarchii policyjnej, tym lepsze dostaje cywilne radiowozy, również kabriolety!

PADAŁ DESZCZ, OTWARTE DRZWI BALKONOWE WPUSZCZAŁY DO POKOJU GĘSTE MAJOWE POWIETRZE, A JA GAPIŁEM SIĘ W TELEWIZOR ZAHIPNOTYZOWANY MUZYKĄ.

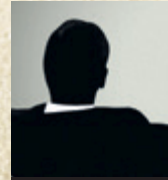
Warto czasami odsapnąć od morderstw, gwałtów i rozbojów, usiąść na ławce i podziwiać panoramę Miasta Aniołów, oddać się lekturze ostatniego numeru Mystic Tales.

fabuły oraz przeszłość głównego bohatera, zapomniałem o otaczającym mnie świecie.

Elementem, który zrobił na mnie wtedy największe wrażenie, była technika skanowania twarzy Motion Scan. W połączeniu z klasycznym Motion Capture nadała L.A. Noire niewyobrażalnej dawki realizmu i głębi. Kiedy po raz pierwszy przeprowadzałem przesłuchanie i widziałem, że mój rozmówca się autentycznie peszy, poczułem, że mam nad grą pełną kontrolę. Nie chodziło jedynie o przesłuchania podczas śledztwa, ale również o napotkanych przechodniów, którzy też pokazywali swoje emocje w ten zaawansowany sposób. Chodzenie po Los Angeles i podglądanie tego, co dzieje się z boku, sprawiło, że na wiele godzin zatopiłem się w świecie A.D. 1947. Co więcej – kolorystyka gry została specjalnie stonowana, aby nadać jej jak najwięcej wizualnych cech noir, a gdyby komuś to nie wystarczyło – w każdej chwili można było przełączyć się w tryb czarno-biały. Jaka inna gra oferuje tego typu udogodnienia?

Obsada aktorska L.A. Noire została dobrana genialnie. Efektu końcowego trudno nie porównać do tego, co widzimy na ekranie, oglądając choćby „Tajemnice Los Angeles”. Widać, że zarówno aktorzy odtwarzający

Obsada



Akcja doskonałego serialu telewizyjnego AMC „Mad Men” osadzona jest na początku lat sześćdziesiątych, dzięki czemu wielu aktorów w nim grających odpowiada swojej aparycji klimatowi USA okresu 1940-1960. Oprócz wymienionych w tekście aktorów w L.A. Noire zagrała serialowa Peggy Olson, Pete Campbell, Harry Crane czy Paul Kinsey, czyli odpowiednio Elisabeth Moss, Vincent Kartheiser, Rich Sommer i Michael Gladis.

Drogie garnitury, wyszukany alkohol, gęste od dymu tytoniowego lokale i grany w nich jazz jeszcze z lat trzydziestych...

główne role, ale też ludzie od castingu, wykonali tytaniczną robotę. Dobranie protagonistów, którzy swoją aparycją pasowali do klimatu przełomu lat czterdziestych i pięćdziesiątych Ameryki Północnej na pewno nie było łatwym zadaniem. Głównego bohatera opowieści – Cole’a Phelps’a gra Aaron Stanton, znany z serialu „Mad Men”. Asystują mu nie mniej charakterystyczni aktorzy, tacy jak Patrick Fischler, znany ze swojego przenikliwego spojrzenia i seriali „Gliniarze z Southland” oraz... „Mad Men” czy Michael McGrady, znany z serialu... „Gliniarze z Southland”. Mam wrażenie, że występuje tutaj pewną prawidłowość... Do tego dochodzi plejada mniej lub bardziej znanych aktorów, takich jak Keith Szarabajka, absolutny weteran, jeśli chodzi o dubbing w branży gier



L.A. NOIRE PRZEDSTAWIA ŚWIAT, NA KTÓRY SKŁADA SIĘ 21 KILOMETRÓW KWADRATOWYCH POWIERZCHNI MIASTA, PODCZAS GDY MAPA GTA IV TO ZALEDWIE 15.

wideo, czy Adam Harrington, grający jednego z partnerów Cole'a o twarzy dość mocno zapadającej w pamięć. Jest też Erica Heynatz odgrywająca rolę zjawiskowej Elsy Lichtmann, kobiety, która dosyć mocno namieszała w życiu Cole'a, przez co sama fabuła zyskała dodatkowy wymiar.

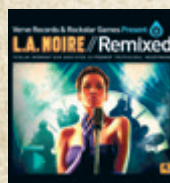
To dbanie o detale tak mocno pociągało mnie w L.A. Noire. Detale, dzięki którym rozgrywka, pomimo swej potwarzalności, mi osobiście przypadła bardzo do gustu. Samo prowadzenie śledztwa oparte było rzeczywistości na jednym schemacie i nie wszystkim się podobało, ale same sprawy i odwiedzane miejsca to prawdziwy majstersztyk. Nieczęsto przecież możemy spotkać się oko w oko z mordercą Czarnej Dalii.



Szczególnie zapadła mi w pamięć sprawa wymagająca wyprawy na przedmieścia, gdzie powstawało nowe osiedle mieszkalne. Szeregi drewnianych szkieletów domków jednorodzinnych wyglądały, jakby miały tam powstać domy żon ze Stepford.

L.A. Noire przedstawia ogromny świat, na który składa się 21 kilometrów kwadratowych powierzchni Los Angeles z jego wszystkimi najważniejszymi miejscami, wliczając w to Hollywood, który wtedy nazywał się Hollywoodlandem. Dla porównania – mapa w GTA IV to około 15 kilometrów kwadratowych. W grze umieszczono 30 najznamienszych punktów charakterystycznych do odkrycia, takich jak choćby Chinatown, El Pueblo (miejsce gdzie założono miasto), Hotel Roosevelt, budynek Max Factor czy

Muzyka



Oficjalne ścieżki dźwiękowe są dwie.

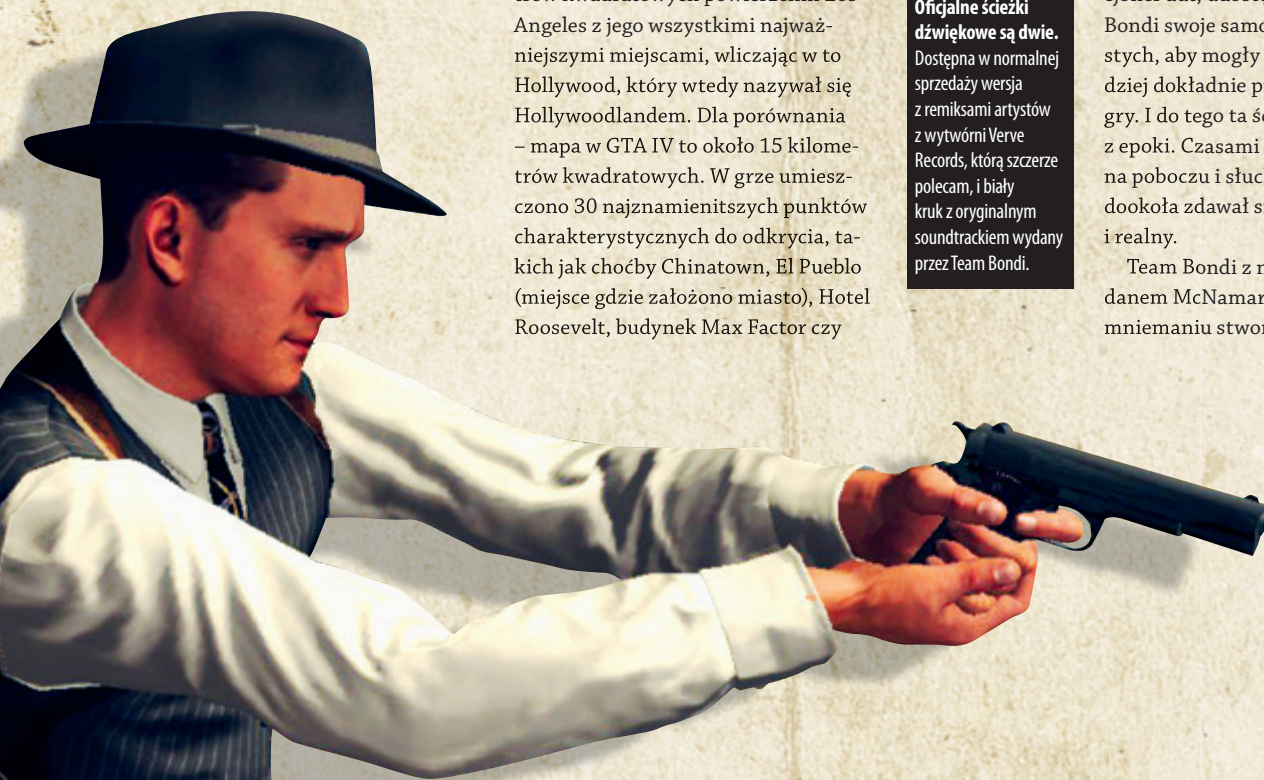
Dostępna w normalnej sprzedaży wersja z remiksami artystów z wytwórni Verve Records, którą szczerze polecam, i biały kruk z oryginalnym soundtrackiem wydany przez Team Bondi.

Muzeum Sztuki, które nawet można odwiedzić. Znajduje się w nim wiele szczegółowo odwzorowanych eksponatów i obrazów, dzięki czemu pobyt tam okazuje się bardzo edukacyjny.

Po Los Angeles można poruszać się 95 pojazdami. Odwzorowano je z niesamowitą pieczołowitością. Sam Jay Leno, amerykański komik i kolekcjoner aut, udostępnił do wglądu Team Bondi swoje samochody z lat czterdziestych, aby mogły one być jeszcze bardziej dokładnie przeniesione do świata gry. I do tego ta ścieżka dźwiękowa z epoki. Czasami po prostu stawałem na poboczu i słuchałem muzyki. Świat dookoła zdawał się być taki plastyczny i realny.

Team Bondi z niesławnym Brendanem McNamarą zdołał w moim mniemaniu stworzyć coś, czego do tej

✦ Bogaty arsenał broni z epoki oraz różnorodność strojów głównego bohatera dodają grze klimatu. Wrażenie robią artefakty typu garnitur dający większą ochronę przed obrażeniami.





✦ Pomimo liniowości fabuły, w otwartym świecie L.A. Noire można bawić się jak w każdym GTA.

✦ Przechadzając się po takiej okolicy, można na spokojnie kontemplanować kolejne morderstwo czy podpalenie.

W GRZE POJAWIA SIĘ POSTAĆ ZABÓJCY PIĘKNEJ CALL GIRL ZNANEJ JAKO CZARNA DALIA. W RZECZYWISTOŚCI O MORD PODEJRZEWANO MIĘDZY INNYMI BUGSY'EGO SIEGELA CZY ORSONA WELLESA.



pory nie udało się stworzyć nikomu. Gra przez sceptyków nazywana była swego czasu Read Dead Detective i GTA: Dick Tracy, ale to przecież nie Rockstar odpowiadał za fundament rozgrywki, tylko właśnie McNamara. Swoje ambicje stworzenia czegoś, co wykraczało poza przyjęte w grach granice, pokazał już w 2002 roku,

✦ O ile w grach czarny kryminał jest rzeczą niecodzienną, o tyle kino mocno wniknęło w ten temat, poczynając od „Nagiego miasta” Jules’a Dassin’a, przez „Chinatown” aż po „Nietykanych”.

prezentując The Getaway na PlayStation 2 – niedocenioną, ale bardzo dojrzałą i grywalną pozycję będącą połączeniem typowo brytyjskiego kina akcji z otwartym światem. Najmocniejszą stroną gry stanowił jednak sposób prowadzenia fabuły i bohaterowie, z którymi gracze potrafili się emocjonalnie związać.



✦ Phelps, dzięki swojej przenikliwości, dosyć szybko z „krawężnika” staje się prawdziwym detektywem.

Rok po premierze The Getaway McNamara odszedł z Team Soho Studio i powołał do życia Team Bondi, zabierając się jednocześnie za pracę nad L.A. Noire. Ponad siedem lat później po wielu aferach, takich jak domniemane nieludzkie warunki pracy w zespole, 12-godzinne zmiany czy rozstanie się z ponad setką pracowników, gra została wydana nakładem Rockstar Games. Po premierze sam Rockstar nie krył jednak, że współpraca z Team Bondi nie będzie kontynuowana. Studio zostało ostatecznie zamknięte, a aktywa sprzedane w celu spłaty długów i odszkodowań, które orzeczono na rzecz pracowników i innych wierzyteli. Okazało się, że McNamara nie miał w zwyczaju płacić za nadgodziny, nawet gdy tydzień pracy wielu członków zespołu dochodził do 100 godzin. Studio nie zdążyło też na czas podpisać umowy na wydanie kolejnej gry i obecnie nie wiadomo, co dzieje się z tytułem Whore of the Orient, którego fragment rozgrywki wyciekł w 2013 roku do internetu. Akcja dziejąca się w 1936 roku w Szanghaju mocno przypominała rozgrywką L.A. Noire i graficznie zapowiadała się wyjątkowo smakowicie. Od 2013 roku niestety słuch o grze zaginął, ale istnieją pewne podejrzenia, że McNamara jednak gry nie porzucił.

Z perspektywy czasu cała afera jest jeszcze bardziej przykra. Okazało się, że Rockstar, który bardzo zaangażował się w prace nad L.A. Noire przez ostatnie dwa lata produkcji gry, rozważał nawet przemianowanie Team Bondi na Rockstar Sydney. No cóż. Nie warto być despotą, nawet jeśli jest się wyjątkowo utalentowanym. Mogło być tak pięknie. ■

ŁAŃCUCH

IN TIER AK TY WNO SCI

Czym jest przyjemność z grania? Co odróżnia grę od zabawy na strzelnicy? I wreszcie najważniejsze: jak przez ostatnich 40 lat zmienił się główny składnik wirtualnych opowieści?

 Micz



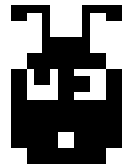
✚ Pong na aukcjach internetowych pojawia się rzadziej niż Commodore 65.



✚ Stratego w akcji. Niektóre planszówki opierają się przenoszeniu na komputery.



✚ Super Cobra w wersji miniarcade. Oryginał (1981) był sequelem Scramble.



Różnica pomiędzy grami a filmami wydaje się oczywista. W kinie wydarzenia przebiegają niezależnie od widza, natomiast w grach człowiek postawiony zostaje przed wyborami, których konsekwencje wpływają na świat przedstawiony. Wykonywane przez nas ruchy kontrolerem mają wpływ na przebieg narracji opowieści, co wskazuje na najważniejszą cechę gier wideo – w nich granica oddzielająca autora od odbiorcy zostaje zatarta i de facto ten drugi pełni zarówno rolę konsumenta, jak i współautora dzieła.

WIĘCEJ NIŻ WIATRÓWKA

Kluczową rzeczą jest dostrzeżenie, że już samo wcielanie się w postać stanowi element interaktywności. Według anty-metafizycznej filozofii Johna Deweya nie ma sztywnej granicy pomiędzy jestestwem a światem zewnętrznym. W 1934 roku Dewey pisał: „Świat, którego doświadczamy, stanowi integralną część nas samych i wpływa na nasze doświadczenie. Z fizycznego punktu widzenia, rzeczy i wydarzenia przemijają, jednak pewna część ich znaczenia

oraz wartość pozostają w nas. W naszym stosunku ze światem przejmujemy do siebie pewien jego fragment”.

Pozwoliłem sobie zacytować Deweya nie po to, by snuć rozwlekle dywagacje, lecz by wskazać meritum. Otóż interaktywność nie wyraża się w tym, jak często wciskamy przycisk albo szarpimy gałką, a nawet nie w tym, ile zagadek w ciągu minuty otrzymujemy do rozwiązania. Interaktywność stanowi średnią ważoną opisującą ilość wrażeń, jakich doświadczamy w kontakcie z wirtualnym światem. To jest magiczny klucz do zrozumienia całej ewolucji gier wideo. Wrażenia dostarczane nam przez gry przekładają się na przyjemność, jaką czerpiemy z kontaktów z nimi. Im gęstsza jest wymiana myśli, uczuć i pragnień na linii człowiek–maszyna, tym interaktywność ich kontaktów jest większa. Tym też się różni gra od strzału z wiatrówki na strzelnicy, gdzie poza wciśnięciem cyngla i sprawdzeniem, czy trafiliśmy w różę, nie mamy nic więcej do roboty, podczas gdy wirtualne zabawy fundują sporo szersze spektrum przeżywania. Komputerowy świat w możliwie urozmaicony sposób odpowiada na nasze działania. Prowadzi z nami wielopłaszczyznową grę.

Pong był symulacją ping ponga przeznaczoną dla dwóch osób. Nie dostarczał żadnej treści poza daniem narzędzi i zakomunikowaniem: „A teraz bawcie się sami”. Co godne podkreślenia, stanowił załączek gier sieciowych, w których zadaniem autora jest stworzenie ram oraz zasad funkcjonowania w ich obrębie. Wiosną 1976 roku Steve Jobs ze Steve'em Wozniakiem zaprojektowali automat z Breakoutem, który stanowił wersję Ponga dla pojedynczego gracza. Cegielki, w które uderzała piłeczka, pozostawały wszakże zawsze takie same, niczym nie zaskakiwały. Świat przedstawiony Breakouta był martwy, a jednak stanowił krok naprzód we wzbogacaniu wirtualnych przestrzeni.

WYSSAĆ STAR WARS

W tym samym 1976 roku powiał wiatr historii i pojawiła się prorocza gwiazda na niebie, pierwszy sygnał, że wielkie i niewzruszone Atari za kilka lat będzie musiało odejść do lamusa. Oto w biurze menedżera Warner Communications Manny'ego Gerarda zadzwonił telefon. Po drugiej stronie drutu wisiał jeden z najbardziej aktywnych i wszędobylskich inwestorów Doliny Krzemowej, Gordon „Gordy” Crawford, który przeszedł od razu do rzeczy, wypowiadając kilka słów, które w głowie Gerarda dźwięczały przez długie lata: „Czy bylibyście zainteresowani zakupem firmy technologicznej z sektora rozrywki”? Od tego jednego telefonu rozpoczął się ciąg dramatycznych przemian Atari. Nawiąsem mówiąc, David Crane, czyli autor Pitfalla, uznanego za pierwszą platformówkę z przesuwem ekranu, w jednej z niedawnych wypowiedzi ujął zwięźle przyczynę katastrofy Atari. Otóż według niego ludzie Warnera, wyrosli w nowojorskiej kulturze pracy, nie byli w stanie zrozumieć mentalności firm technologicznych z Doliny Krzemowej.



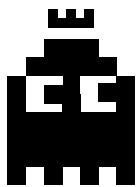
John Dewey



Poglądy amerykańskiego filozofa (1859–1952) określa się mianem instrumentalizmu. Dewey był przeciwnikiem dualizmu, zakładającego rozdzielność materialności i idei. W jego mniemaniu świat naturalny zespała się ze światem ludzkich idei, zaś myślenie stanowi narzędzie przetwarzania przez człowieka tego pierwszego.



DRAGON'S LAIR



Budżet Dragon's Lair wyniósł około miliona dolarów. Projekt był dzieckiem trzech ludzi: Ricka Dyera, Dona Blutha i Gary'ego Goldmana.



Bluth w ciągu 4 miesięcy przygotował prezentację na targi AOE w marcu 1983 roku. Zaprezentowano wówczas trzy sceny z gry. Publiczność oszalała.



Dystrybutor Cinematronics przyjął przedpłaty na ponad 3500 automatów, dzięki czemu produkcję ukończono błyskawicznie już w maju.



Gdy Dragon's Lair trafił do salonów gier w czerwcu 1983 roku, wokół wielu automatów kłębił się kilkudziesięcioposobowy tłum, niczym kolejki do kin.



Plansza, którą gracze widzieli co chwilę. Dragon's Lair był symulatorem wyrafinowanych śmierci, którego pobit dopiero Waxworks (1992).



Ikony

Próżno szukać bohaterów Zorka albo Pac-Mana na koszulkach czy zapalniczkach. To monstra ze Space Invaders są najczęstszym motywem, gdy twórca sztuki użytkowej poszukuje symbolu odwołującego się do historii gier.



➤ **Motywy związane z „Atari Girl”** często pojawiały się na oficjalnych plakatach oraz w pracach fanów.



➤ **Tomohiro Nishikado** w latach siedemdziesiątych wymyślił trzy epokowe automaty: Speed Race, Western Gun (Gun Fight) oraz Space Invaders.



➤ **Obrazy reklamujące grę** bardziej kojarzyły się z Godziłą niż z „kosmicznymi najeźdźcami”.

Tymczasem nowe trendy wykuły się w Japonii. Space Invaders stanowili konkretny krok w budowaniu ściślejszej więzi między odbiorcą a medium, a więc zwiększaniu interaktywności. Ich autor Tomohiro Nishikado zawsze dość mętnie odpowiadał pytany o inspirację do stworzenia gry, wskazując na starszka Wellsa, podczas gdy odpowiedź wydaje się oczywista – równo rok przed premierą Space Invaders pojawiły się „Gwiezdne wojny”. Obecnie coraz więcej autorów łączy fenomen japońskiej gry z popularnością filmu George'a Lucasa. Strzelanie do wykrzywionych paszcz kosmicznych najeźdźców mniej lub bardziej podświadomie kojarzyło się z nalotem Luke'a Skywalker'a w X-Wingu na Gwiezdę Śmierci. Emocji dodawały bardzo podobne odgłosy frunących laserowych wiązek oraz zielone schrony, niszczone kolejnymi strzałami – budujące poczucie, że trwa regularna wojna. Nishikado w mniej lub bardziej świadomy sposób dokonał przeniesienia wrażeń i emocji ludzi z innego medium do wirtualnego świata. Czyli związał ich z zapożyczonym deweyowskim doświadczeniem sprawniej, niż się to wcześniej udało komukolwiek innemu.

CORAZ BARDZIEJ DOSŁOWNI

Aż do 1978 roku w USA nie istniało dziennikarstwo dedykowane grom wideo. Naród przeżywał fascynację Pongiem i innymi produktami Atari, a mimo to nie powstał żaden magazyn opisujący nowe zjawisko, co więcej – nie było stałej rubryki w żadnym tytule prasowym. Nie chodziło tu o spiszek ani żadną zmwowę. Jeśli się pomyśli o wszystkich strzelnicach w wesołych miasteczkach, to ci państwo też nie mają swojego periodyku, bo po prawdzie po cóż on im? Fakt, że branża gier wideo nie miała swojego organu prasowego przez całe siedem lat od momentu powstania pierwszego automatu, potwierdza moim zdaniem, że traktowano ją jako jarmarczną rozrywkę. Dopiero procesy uruchomione w Atari, a co za tym idzie urytok wiek w salonach gier, zmieniły ten stan rzeczy. Oto w Video Magazine Bill Kunkel (1950–2011) wraz z partnerami zaczął pisywać jednostronicowe teksty ukazujące się pod szyldem Arcade Alley. W podtytule figurowało „Branżowe spojrzenie na gry na kartridżach oraz programy”. Lektura tych tekstów jest pouczająca. Unaocznia, że ówczesni obserwatorzy wcale nie byli przekonani, iż wirtualna rzeczywistość

jest potężna i ostateczna. Zdawali sobie sprawę z towarzyszących jej barier. Bill Kunkel na początku 1981 roku pisał w Arcade Alley: „Biorąc pod uwagę obecny stan gier elektronicznych oraz ograniczenia programowalnych systemów do gier, jest rzeczą naturalną, by produkować kartridże z prostymi grami. Terytorium gier przygodowych zostało zarezerwowane dla szczęśliwców mających dostęp do naprawdę wielkich komputerów oraz dla ludzi, których bawią nieelektroniczne RPG spod znaku Dungeons & Dragons”.

Z Olimpu, z owych wielkich komputerów mainframe, tekstówki zeszyły wkrótce na ziemię i zaczęły być dostępne dla ogółu. Nawet na Atari XL mogliśmy pograć w Colossal Adventure (z pominiętym „Cave”!), co wszakże było doświadczeniem dość ponurym, bo interaktywność definiowana była przez wściekłość, gdy okazywało się, że program nie przyjmuje kolejnych wydawałoby się prawidłowych komend. Tekstówki z oczywistych powodów nie zawiąły na automaty, z kolei na komputerach domowych skupiły zainteresowanie jedynie najbardziej zagorzałych fanów.

Warto przy okazji zwrócić uwagę na to, co wydarzyło się w Hobbicie (1982), który stał się ogniwem przejściowym, łącząc tekst z obrazkami, ale oprócz tego miał rewolucyjną cechę z punktu widzenia naszych rozważań. Otóż w grze Beam Software (o firmie pisaliśmy w Pixelu #09) pojawił się element, dzięki któremu interaktywność weszła na wyższy poziom. Niektóre postaci zachowywały się bowiem w sposób niezależny od działań gracza. Nie działały według schematów znanych ze Space Invaders – schodzimy na dół, szczerzymy kły, wypuszczamy wiązki laserowe – lecz potrafiły postępować w zaskakujący, niezależny, niestandardowy sposób. Wirtualny świat zaczynał odpowiadać

na nasze działania w sposób coraz bardziej elastyczny. Doprowadzenie do sytuacji, gdy kazaliśmy Thorinowi wejść do czarnej rzeki, po czym program informował, że ów utonął, zapamiętało na zawsze wielu graczy. To był po prostu moment, w którym nasza decyzja powodowała czyjąś śmierć! Nieważne, że na końcu przygody bohater w magiczny sposób się odnajdywał – sama zdolność doprowadzenia do czyjejś śmierci była szczytem zakazanych doznań. To zupełnie co innego niż zestrzelenie w walce kosmicznego najeźdźcy. To wirtualna moc porównywalna niemalże z boską.

ŚMIERĆ ZA PÓŁ DOLARA

Cofnijmy się do 1979 roku, żeby ujrzeć Ricka Dyera, który właśnie wtedy zwolnił się z Mattel Electronics i w swoim garażu w San Diego zaczął eksperymentować nad własną grą. Planował w niej wykorzystać taśmę używaną w kasach fiskalnych, na której znajdowałyby się rysunki. Gra pozwalałaby na przewijanie tych statycznych historyjek. Potem Dyer wymienił taśmę z kasy na taśmę filmową, zainteresował się nowatorską techniką laserdysków, zobaczył w kinie animowaną „Tajemnicę IZBY” Dona Blutha i to była droga, która doprowadziła do powstania Dragon's Lair.

Gra wymagała dwóch ćwierćdolarówek zamiast standardowej jednej i doskonale realizowała naczelne motto automatów „wrzucaj pieniądze po to, by zaraz i tak zginąć”, ale jakże słodkie śmierci to były! Dragon's Lair dostarczała kopa w postaci



✚ Realizm triumfował w przygodówce King's Quest. „Grafika była taka jak za oknem”.



✚ Graham mógł pływać, a nawet nurkował, by odnaleźć podwodną grootę!



✚ Nowa część King's Quest'a, recenzowana przez nas w Pixelu #07, stanowi być może sygnał powrotu przygodówek na świecznik. Tak znakomicie zrealizowanej gry nie było w tym gatunku od lat.

ładunku obrazów, bo był de facto filmem animowanym. Na komputerach cały czas zmagano się ze zbieraniem jajeczek w Chuckie Egg czy kluczyków w Manic Minerze, a tutaj ludzie zobaczyli przyszłość, w której grami rządzą nie cztery linie na krzyż, lecz tryskające kolorami obrazy. Także sam schemat rozgrywki (wcisnij dobry klawisz, a jak nie, to umierasz) nie okazał się aż tak prymitywny, skoro zdołał przetrwać trzydzieści lat i doskonale się dziś odnajduje w takim God of War czy Order 1886.

Komputery A.D. 1983 nie były w stanie udźwignąć grafiki Dragon's Lair. Zresztą on sam bardzo szybko po premierze podupadł i został wycofany z salonów gier, bo ile można się podniecać wyświetlanym w kółko, trwającym kilkanaście minut filmem? Projektanci myśleli, jak obejść te niedostatki i zaserverować publiczności świat podobnie bogaty, a jednocześnie jeszcze bardziej interaktywny – pozwalający na przeżywanie większego wachlarza doznań.

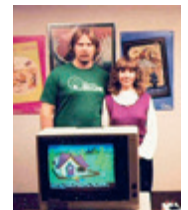
POCZET ATRAP

Premiera King's Quest'a w maju 1984 roku wywróciła do góry nogami przemysł elektronicznej rozrywki. To na tym tytule wzorowali się twórcy Gargoyle Games, Lucasfilm Games oraz wszystko, co się później narodziło w gatunku przygodówek. Ewolucja, jaka doprowadziła Sierrę On-Line od Mystery House, poprzez serię Hi-Res Adventures (nierzadko kosztujące dziś na aukcjach internetowych po 1000 dolarów za sztukę!) wydaje się logiczna, a jednak przeskok jakościowy pomiędzy grami Dark Crystal (1983) a King's Quest był gargantuiczny. Zauważmy fundamentalną różnicę dzielącą dzieło Williamsów

od wypuszczonego równolegle w Europie Jet Set Willy, gdzie mieliśmy abstrakcyjny dom i jeszcze bardziej abstrakcyjnego bohatera, którego zadaniem było zbieranie błyszczących przedmiotów. Tymczasem w King's Quest'e wcielaliśmy się w postać z krwi i kości, która wykonywała zupełnie konkretne zadania. W jednej ze scen trzeba było schować się w pokoju obok salonu, zaczekać aż wejdzie wiedźma i stanie przy kominku, po czym podejść do niej od tyłu i... wepchnąć do ognia! Graham poruszał się po świecie lasów, gór, jezior i zamków – najbardziej realnym, jaki tylko można było uzyskać w 64 kB pamięci IBM PCjr. Po latach nawet bardziej niż wówczas w epoce można sobie uzmysłowić, jak bardzo King's Quest był interaktywny. Dostarczał wszystko to, czego oczekujemy od gier – przeniesienie nas w inną rzeczywistość i zapewnienie maksimum wrażeń z kontaktu ze schowanymi w RAM niespodziankami.

Od Space Invaders, poprzez śmierć gnuśniejącego Atari, błysk Dragon's Lair, doszliśmy do wzorca interaktywności, jaki stanowił King's Quest. Grając w jego nową inkarnację z 2015 roku, w podziemnym potoku natknąłem się na scenę, w której trzeba było stuknąć we wskazany klawisz – inaczej tratwa Grahama rozbijała się – to Dragon's Lair ponownie przypominał o sobie. Mechanizm działa przeciętnie tak, że wszystko, co najważniejsze w grach, co i rusz powraca, tyle że w zmienionych szatach. A my ciągle się cieszymy, że możemy bezboleśnie oderwać się od codziennego tu i teraz, by niezobowiązująco oddziaływać (ang. to interact) na stworzoną specjalnie dla nas atrapę rzeczywistości. Lepszej rzeczywistości. ■

Małżeństwo

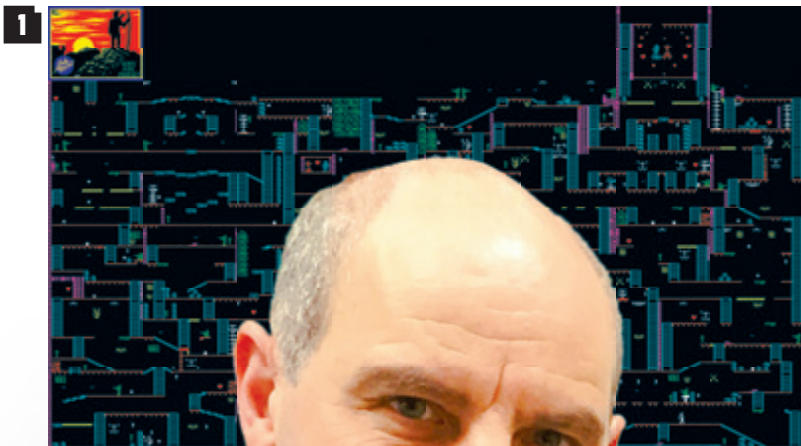


W napisach końcowych King's Quest'a jako scenarzystka oraz pomysłodawczyni występuje Roberta Williams. Oglądając stare wywiady z nią, widzimy jak spuszcza oczu, powtarza, że jest „opowiadaczką historii”, a po chwili zaczyna się, gdy mowa jest o konkretnych tytułach. To wszystko powoduje, że jej faktyczna rola przy powstawaniu gier Sierry wciąż pozostaje elementem dyskusji.

DWAJ BLIŹNIACY, CO GRY TWORZYLI

PIXEL
WYWIAD

Philip i Andrew Oliver to już legendy świata gier. Jeszcze jako nastolatki podbili brytyjski rynek, pisząc dla Codemasters takie hity jak Dizzy czy BMX Simulator. Bracia opowiadają Bartkowi Czartoryskiemu o swojej ciągnącej się już od przeszło trzech dekad karierze i nowym projekcie.



1 **Czytając o waszej karierze, trudno nie poświęcić chwili na zastanowienie się nad tym, jak bardzo branża zmieniła się przez te ostatnie trzydzieści lat. Przecież dzisiaj jest nie do pomyslenia, że dwóch braci pisze we własnej sypialni szereg popularnych gier...**

Nie tylko to trudno sobie wyobrazić, bo zmieniło się faktycznie całe mnóstwo rzeczy. Gdy pisaliśmy swoje pierwsze gry, moc ówczesnych maszyn wydawała nam się nieograniczona, a popatrz, jakimi komputerami dysponujemy dzisiaj! Owszem, podejrzewaliśmy, że kiedyś gry i technologia jako taka będą z czasem coraz lepsze i bardziej zaawansowane, ale nie spodziewaliśmy się czegoś tak niewiarygodnego, połączonego siecią i dostępnego dla masowego odbiorcy. Nawet nasza ostatnia gra, SkySaga, wygląda jak wygenerowana na komputerze interaktywna kreskówka, w którą można zagrać z każdego miejsca na świecie. Wtedy nie myśleliśmy, że coś takiego będzie kiedykolwiek dostępne. Nadal nas to zadziwia i prowokuje do myślenia na temat tego, co osiągniemy za kolejne trzydzieści lat. Może hologramy?

Jako Bliźniacy Oliver byliście niestrudzeni, co i rusz wypuszczaliście kolejne gry. Zastanawiam się, czy nie czuliście, że jednak tracicie najlepsze lata?

Nie, bo byliśmy wtedy tak podekscytowani samą możliwością tworzenia gier i perspektywami, jakie się przed nami pojawiły, że myśleliśmy tylko o parciu naprzód. Nigdy nie dopadło nas zwątpienie. Znaleźliśmy się w odpowiednim miejscu, w odpowiednim czasie, dysponując odpowiednimi umiejętnościami. Założyliśmy sobie, że zrobimy z nich jak najlepszy użytek i tej myśli się trzymaliśmy.

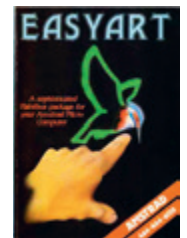
➤ Bliźniacy uczyli się programowania w szkole w angielskim mieście Trowbridge, zwanym „Manchesterem zachodu”.



1 Super Robin Hood był pierwszą grą napisaną przez braci dla Codemasters. Mieli wtedy po 17 lat.

2 Ghostbusters II to jedna z nielicznych gier, których bracia nie zaprojektowali sami.

3 Cykl o antropomorficznym jajku dobił do dziesięciu odsłon i paru spin-offów.



P Poprawcie mnie, jeśli się mylę, bo może po prostu wykonywaliście odgórne zlecenia, ale wydaje mi się, że niektóre tytuły jak Super Robin Hood, Ghost Hunters, czy później Ghostbusters II wskazują, że czerпалиście sporo inspiracji z waszych młodzieńczych zainteresowań.

Praktycznie wszystkie gry napisane przez nas w latach osiemdziesiątych i na początku dziewięćdziesiątych były naszymi oryginalnymi pomysłami. Staraliśmy się trafić w gusta ewentualnego gracza, daliśmy nad tym, co może go zainteresować. ISS, Ghostbusters i Fruit Machine Simulator to jedyne gry, których nie zaprojektowaliśmy sami. A czerpaliliśmy wzorce ze wszystkiego, co nas otaczało: kreskówek, sportu, popkultury i, oczywiście, innych gier.

P Jakież konkretne tytuły lub nazwiska miały wpływ na wasze decyzje twórcze?

O wejściu do branży zaczęliśmy myśleć, kiedy dostaliśmy komputer BBC Model B. I już wtedy wyróżniały się pewne nazwiska... Geoff Crammond od Aviatora, Revs i Sentinela, David Braben i Ian Bell od Elite. Uwielbialiśmy gry z Ultimate Play the Game, czyli późniejszego Rare, oraz automaty z Acornsoftu, choć nie wiemy, kto za nimi stał.

P Był taki czas, kiedy okupowaliście górną połowę listy najlepiej sprzedających się gier. Czy sukces, zarówno finansowy, jak i artystyczny, odniesiony w tak młodym wieku nie przewrócił wam w głowach?

Aż 7 procent wszystkich gier sprzedanych w 1988 roku w Wielkiej Brytanii zostało napisanych przez nas! I był też taki dzień, kiedy nasze

✚ Program Easy Art bracia napisali, aby ułatwić sobie korzystanie ze sprite'ów.



3

✚ Przez całe zawodowe życie Olivierowie konkurowali z inną parą braci – Darlingami.

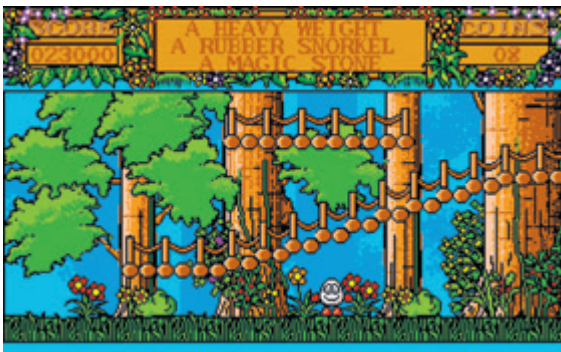


1

nazwisko widniało na pięciu z dziesięciu bestsellerów. Niestety, to Darlingowie, właściciele Codemasters, spiali śmietankę. To znaczy nie narzekaliśmy na zarobki, ale to przede wszystkim sukcesy motywowały nas do cięższej pracy. Nadszedł jednak moment, kiedy już nie wyrabialiśmy i musieliśmy nająć podwykonawców, a wreszcie założyliśmy własne studio i zatrudniliśmy ludzi. Tak narodziło się Blitz Games, które prowadziliśmy przez dwadzieścia trzy lata i w pewnym momencie zatrudnialiśmy dwustu trzydziestu pięciu utalentowanych autorów gier.

P Z pewnością jednym z waszych największych hitów była seria z Dizzym. Przypniecie chyba, że obranie jajka bohaterem gry nie było pomysłem konwencjonalnym?

Dizzy'ego projektowaliśmy, starając się ominąć ograniczenia sprzętowe. Chcieliśmy dać graczom dzielną, dynamiczną i wyróżniającą się postać, która mogłaby być bohaterem kreskówkowej gry przygodowej, a z uwagi na limit miejsca i prędkość przerobową komputera mieliśmy do wykorzystania jedynie sprite o szerokości dwudziestu pikseli i wysokości trzydziestu dwóch. Już wcześniej umyśliliśmy sobie, że narysujemy wyraźną twarz, aby gracze mogli zobaczyć oczy, usta, taki eksperyment z mimiką. Ale zużyliśmy już tak wiele miejsca, że mogliśmy dorzucić jedynie czerwone rękawiczki i buty. I to by było na tyle. Dorysowaliśmy je i wyszedł nam całkiem uroczy, a do tego oryginalny stworek. A jako że cała nasza



grafika powstawała w Panda Sprites – programie, który kiedyś napisaliśmy, dającym możliwość obracania sprite'ami – mogliśmy tę funkcję przetestować na nowej postaci. Tworząc silnik gry, połączyliśmy wszystkie sprite'y i stworzyliśmy ludka, który potrafił biegać i skakać, obracając się. Spodobało nam się to i nazwaliśmy go Dizzy... bo każdy, kto by kręcił takie bączki, na pewno dostałby zawrotu głowy.

P Gry z serii stały się waszymi flagowymi przebojami i, prócz cyklu głównego, Dizzy doczekał się rozmaitych wariacji. Czy w pewnym momencie nie mieliście już go po dziurki w nosie?

Dizzy faktycznie był niezwykle popularny, ale kochaliśmy tego gościa, bo stał się dowodem na to, że możemy uporać się z ograniczeniami, jeśli trochę ruszymy głową. Wiedzieliśmy, że damy radę osiągnąć z nim naprawdę sporo. A że za każdym razem, kiedy pisaliśmy coś z Dizzym, gra okazywała się przebojem... trudno było nam z niego zrezygnować. Zawsze jednak staraliśmy się przetykać gry z Dizzym innymi tytułami, choć i tak tamte stanowiły jedną trzecią tego, co pisaliśmy. Ale stworzyliśmy również dziesięć pozycji z serii „Simulator”, które też stały się bestsellerami!

P Za moment o nie zapytam, ale, kończąc temat Dizzy'ego, niedawno odkryliście istny zaginiony skarb, grę Wonderland Dizzy. Jak to się stało, że kurzyła się przez tyle lat?

Napisaliśmy ją w 1992 roku i, niestety, nie została wtedy wydana. Zupełnie o niej zapomnieliśmy, aż zeszłego maja podczas PlayExpo w brytyjskim Blackpool wspominaliśmy dawne dzieje i dotarło do nas, że pewnie gdzieś na strychu nadal mamy tę grę. Poszliśmy tam, poszukaliśmy i, no cóż, znaleźliśmy!

P Otrzymaliście już jakieś maile od starych, a może i nowych fanów na jej temat?

Jeszcze nie doczekaliśmy się zwyczajowego „Zaciąłem się, jak przejść...?”, co było tradycją, jeśli chodzi o gry z Dizzym.



2

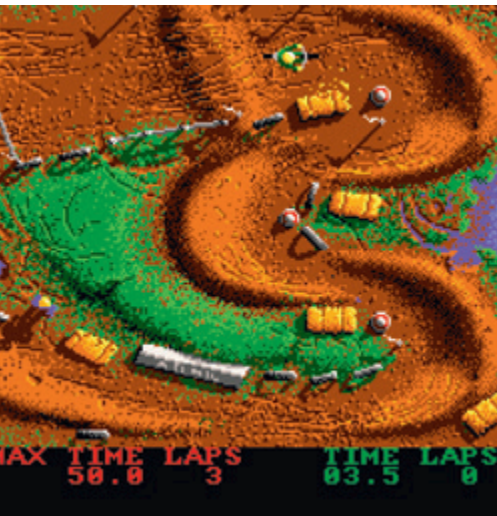


✦ Pojawienie się Dizzy'ego jesienią 1987 roku zostało dobrze odebrane przez prasę. Your Sinclair przyznał grze ocenę 9/10.



✦ Nazwa Codemasters pisana jest obecnie we wszystkich publikacjach łącznie. Tymczasem CRASH pisał o Code Masters.

✦ Treasure Island Dizzy miało na nowo zaprojektowany inwentarz oraz lepszą grafikę.



3

Ale nadal otrzymujemy sporo korespondencji z ciepłymi słowami na temat naszych gier. Pomocne są także recenzje. Zawsze przywiązywaliśmy wagę do tego, co o nas pisano i braliśmy sobie konstruktywne opinie do serca. Szkoda, że nie można się jakoś cofnąć i poprawić już istniejących gier.

P Opowiedzcie, jak zaczęła się wasza przygoda z symulatorami. Czy było to coś, co was fascynowało, czy raczej wymóg rynku?

W lecie 1986 roku bawiliśmy się demem wyścigów samochodowych widzianych z lotu ptaka. Spotkaliśmy się wtedy z Richardem Darlingiem i zaproponowaliśmy mu BMX Simulator, która to gra rozpędziła rozwój Codemasters, bo sporo zarobiła. Wykorzystaliśmy rzeczony pomysł na wyścigi widziane z góry. Dzięki pieniądзом, jakie gra zgarnęła, mogliśmy rozwinąć demo poprzedniego pisanego przez nas projektu i nazwaliśmy go Grand Prix Simulator. Ta gra również okazała się popularna, a zielone logo „Simulator” traktowane było jako znak jakości i lądowało na okładkach wielu późniejszych, nierzadko mocno zróżnicowanych gier.

P A jak wspominać koniec współpracy z Codemasters? Z pewnością nie było wam łatwo.

Branża zmieniła się diametralnie. Przeszła obowiązywać na poły garażowy model lokalnych producentów wypuszczających gry na rynki krajowe i otwarte systemy. Trzeba było myśleć też o graczach z Ameryki czy Japonii, pojawiały się zamknięte i odgórnie kontrolowane konsole od Nintendo i Segi. Nikomu nie było łatwo oswoić się z tymi zmianami. My i tak jakoś przetrwaliśmy, podczas gdy całe mnóstwo producentów gier po prostu zbankrutowało.

P Biorąc pod uwagę owe dalekosiężne zmiany, możecie dokonać krótkiego porównania czasu spędzonego z Codemasters i sporo dłuższej ery Blitz?

Przy Codemasters mogliśmy projektować i pisać takie gry, jakie tylko chcieliśmy, które, jak sądziliśmy, mogą spodobać się graczom i które ówczesne komputery mogły pociągnąć.

Z Blitz Games nie było tak prosto, bo znacząco zwiększyły się koszty, musieliśmy przedstawiać klientom z dużych firm pomysły, a potem zrobić grę zbudowaną wokół popularnej marki, biorąc pod uwagę ograniczenia czasowe i artystyczne. Sporo czasu spędzaliśmy na zebraniach, podpisywaniu papierzyk, rozmowach z pracownikami, załatwianiu spraw biurowych i tym podobnych, a niewiele na samym pisaniu gier. Ale zawsze mieliśmy pod sobą utalentowanych ludzi i jesteśmy dumni z produkcji, jakie dla nas stworzyli.

P Mimo że podjęliście decyzję o zamknięciu Blitz, nie porzuciliście branży.

Zakończenie działalności studia wynikało z nieuregulowanych przez paru dużych klientów należności, bez których nie mogliśmy zapłacić prawie dwustu zatrudnianym przez nas osobom i ludzie odchodzili od nas głównie na własną prośbę. Ciężki okres. Ale dzięki Smilegate mogliśmy podnieść się jak feniks z popiołów i zacząć pracę nad SkySagą.

P Powiedzcie kilka słów na jej temat.

To nieustannie ewoluujący „sandboxowy” świat przeznaczony dla wielu graczy i, według nas, rewolucyjny, bo SkySagę rozwijają uczestnicy, którzy kreują to, co dzieje się wokół. Żadne dwie postacie nie są takie same i żadne dwa questy nie są identyczne, cały czas pozostaje do odkrycia coś nowego. Postawiliśmy na zróżnicowanie: są skarby do odkrycia, lochy do spenetrowania, materiały, z których buduje się nowe wyspy na niebie. Gracze kopią za minerałami, ścinają drzewa na opał i na budulec, polują na zwierzyne, konstruują szalasy. Można też oczywiście pograć z przyjaciółmi na specjalnych arenach, gladiatorzy korzystają ze swojego ekwipunku i umiejętności, żeby wykonywać jak najmocniejsze ataki i zyskiwać taktyczną przewagę. Robimy gry od trzydziestu lat i widzieliśmy naprawdę wiele, ale chyba jeszcze nigdy nie ekscytowaliśmy się żadną tak jak SkySagą. Nasza ekipa z Radiant Worlds zdziałała cuda. I, pamiętaj, gra jest na razie dostępna tylko jako zamknięta alfa, więc to dopiero początek niesamowitej podróży. ■



Blitz Games istniało prawie ćwierć wieku – od 1990 do 2013 roku.

1 W październiku 2015 roku bracia odnaleźli kod z Wonderland Dizzy i wydali grę na NES.

2 Muzykę do BMX Simulator napisał legendarny kompozytor epoki 8-bit David Whittaker.

3 SkySaga ma w sobie coś z Minecrafta, a także Jaka i Daxtera.

Labirynt czasu

Gdy tylko pecety zyskały potężniejsze wnętrzości, amerykańscy twórcy na kilku różnych frontach zaczęli z nich korzystać w kwestii gier. Niezależne zespoły pracowały nad Journeyman Project, Myst, 7th Guest oraz... Labyrinth of Time.

■ Micz

Bradley W. Schenck lubi wspominać jak w drugiej połowie lat siedemdziesiątych wykonywał ilustracje do fabularnych RPG. Pracował w agencjach reklamowych, zaprzęgnięto go nawet do rysowania storyboardów. I pewnie twarde rzeczywistość by wymazała go z masowej matrycy wydarzeń, gdyby nie spotkał piekielnie zdolnego człowieka, podobnie jak on błakającego się bez celu i zajmującego się naraz dziesięcioma projektami, z których niewiele wynikało.

Ów nieznamy nazywał się Michal Todorovic. Mechanizm pokrewieństwa dusz zaskoczył ze szczęciem kół zębatych w 1990 roku w kalifornijskim mieście Ventura. Powstała firma o niebanalnej nazwie Terra Nova Development. Dwaj przypadkowi ludzie pozostawili po sobie jedną z najbardziej wizyjnych gier wideo, jakie poznał świat. Gdy odpaliłem Labyrinth of Time niedługo po premierze

■ Jedyna rzecz, jaką z pewnością można zarzucić grze, to zbyt duża liczba rur, kół zębatych i przycisków, których sens trudno zrozumieć nawet w surrealistycznej konwencji.

Hypercard

Aplikacja wypuszczona w 1987 roku na Macintosh, w pewnym sensie wyprzedzająca World Wide Web, stanowiła inspirację do działania zarówno dla Cyan (Myst), jak i Sanctuary Woods (Journeyman Project).

■ Okładka gry w jasny sposób inspirowała się dziełami takich malarzy surrealistów jak Paul Delvaux czy Giorgio de Chirico. Ciekawostką stanowi fakt, że obaj żyli po prawie 100 lat.

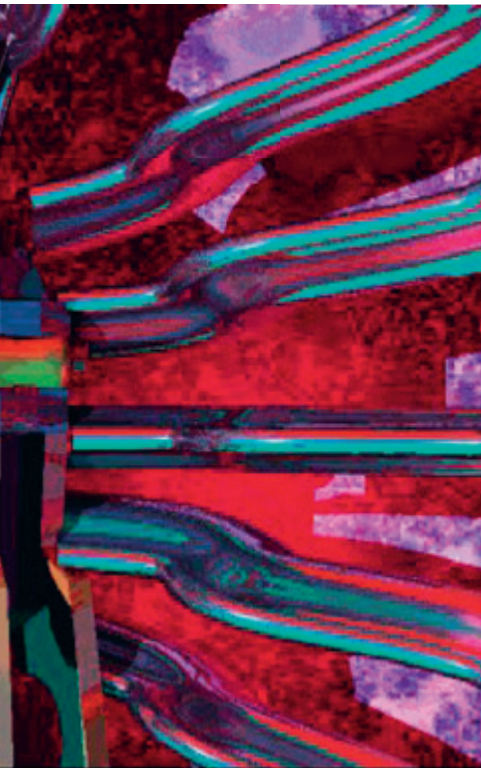


w 1993 roku, już od pierwszych kadrów czułem, że mam do czynienia z dziełem niezwykłym. To nie była dobra gra, nie przetestowano jej należycie ani nie zaprojektowano logicznych zagadek. W tym wszystkim chodziło jedynie o to, by znaleźć upust dla eksplodującej wyobraźni Schencka. On rysował i wymyślał jak szalony, a Todorovic tworzył modele 3D i starał się połączyć wizje kolegi we w miarę spójną całość.

Skarpetki spadły mi już we wprowadzeniu, gdzie pojawiały się plansze z napisami informującymi o szarej rzeczywistości, w jaką nas zanurzono.

W żadnej innej grze z czymś takim się nie spotkałem. Ten bohater już na wejściu zostawał wgnieciony w ziemię! Oto jest piątek, pozbawiony perspektyw wracasz do domu. Mijasz ludzi i budynki, nie widzisz ich. Trafiasz do metra pełnego równie szarych pasażerów, snujących się niczym duchy. Lecz nagle pojawia się Dedal, mityczny i mocno kiczowaty cherub przenoszący bezimiennego bohatera w nową rzeczywistość, której on sam nie odważyłby się nawiedzić.

Przez lata zastanawiałem się, co takiego szczególnego było w tej grze i dlaczego najsilniej utknęła mi w pamięci



właśnie ona, a nie Myst czy 7th Guest. Powodem były niezwykle sceny. Idąc typowymi renderowanymi korytarzami, jakie znałem już z innych gier, wychodziłem na szosę, na którą... spadały z nieba kamienie. Albo ten labirynt pełen telewizorów oraz wyciosanych z kamienia rzeźb. Wydawało się, że jakiś niespełniony wizjoner wreszcie dostał możliwość zaprezentowania tkwiących w jego wyobraźni obrazów przyniesionych przez sny. To nie był działający z nożyczkami i taśmą klejącą Tarantino, lecz swobodny artysta, którego nie obchodziło nic poza jego własną wyobraźnią.

Wchodziłem do wagonu kolejowego rodem z Dzikiego Zachodu i włączał się motyw z płaczącymi dźwiękami fortepianu, który wionął powietrzem z innego wszechświata.

Gry wideo korzystały czasem wyrwkowo z odwzorowań rzeczywistości. W Zaku McKrackenie pojawiała się piramida, w Vastarze mijaliśmy moai czy rzeźbę prezydentów w Mount Rushmore. Jednak nawet nowatorski Journeyman Project z 1992 roku osadzał akcję w nieistniejącym mieście przyszłości. Być może było jeszcze coś na mniejszą skalę, ale to właśnie Labyrinth of Time po raz pierwszy skorzystał z takich motywów jak pałac w kreteńskim Knossos czy piramidy na meksykańskim Jukatanie. To bardzo, bardzo ważny moment w rozwoju elektronicznej rozrywki. Na naszych oczach gry zaczynały kopiować otaczającą nas rzeczywistość.

Muzyka w Labyrinth of Time była... totalna. Właściwie można tu użyć dowolnego superlatywnego przymiotnika. W pewnym momencie wchodziłem do wagonu kolejowego rodem z Dzikiego Zachodu i włączał się motyw z płaczącymi dźwiękami fortepianu, który wionął powietrzem z innego wszechświata. Budował atmosferę egzystencjalnej niepewności na poziomie, do którego chyba jedynie tylko Éric Chahi zdołał się zbliżyć. Ze zdumieniem przeglądałem listę płac gry, nie dostrzegając nazwiska kompozytora tych ekstatycznych dźwięków. Dopiero wiele lat później natrafiłem na informację, że Terra Nova zakupiła motywy do gry... w interneto-

wych bazach z komercyjnymi próbkami muzycznymi. Czyli autorem tego, co tak mnie wzruszyło, był jakiś „ghost musician”, który za garść miedziaków pozbawił się praw do utworu.

Gra nie spotkała się z przyjaznym przyjęciem prasy. Alogiczne zagadki, mała interaktywność, toporny interfejs – o tym można było przeczytać najczęściej i faktycznie była to prawda. Tylko nie cała, bo gry zapamiętujemy za sprawą magicznych chwil, jakie nam zafundowały, a dzieło tandemu z Ventury ich nie poskąpiło. Po wyzwoleniu Dedala i uratowaniu wszechświata na ekranie pojawiał się widok nieba rozświetlanego promieniami zachodzącego słońca, a na nim napis, że kontynuacją opowieści będzie gra zatytułowana The Labyrinth II: Lost in the Land of Dreams. Produkcja nigdy nie ruszyła z miejsca i dzisiaj nie pozostał niestety po niej choćby skąpy ślad.

Todorovic i Schenck zaczęli następnie pracować dla Dreamers Guild, w którym działali przy Pandemonium Golf oraz realizowanym dla Cyberdreams (pisaliśmy o nim w Pixelu #09) I Have No Mouth and I Must Scream. Todorovic po latach trafił do Zyngi, a obecnie pracuje nad małymi grami na iOS. Schenck z kolei w 2016 roku wyda swoją ilustrowaną książkę „Slaves of the Switchboard of Doom”.

Labyrinth of Time nie przepadł. Można go kupić za grosze na GOG.com, Steamie, a nawet w wersji na iPada. Wygaście światła i wyruszajcie. Już nie jestem nawet pewien czy o ratowanie wszechświata tu chodzi, czy o coś jeszcze innego. Wiem natomiast, że czekają was momenty, w których przez dziury w rzeczywistości odkryjecie sączące się światło z równoległego wymiaru. ■



Elektronicy



Labyrinth of Time ukazał się również na Macintoshu oraz Amigę CD32. Wydawcą było Electronic Arts, którego słynne, składające się z brył logo pojawiało się zarówno w grze, jak i na pudełku. W funkcji producenta z ramienia giganta występował Richard Hilleman, który zasłynął ostatnio twierdzeniem, że gry zrobili się zbyt trudne.

Był rok 1988. „Jakże zmieniły się zainteresowania dzieci i młodzieży. Najmłodsze pokolenie ogarnął komputerowy szal” – zauważa dziennikarz Trybuny Ludu.

■ Bartłomiej Kluska

Niestety, nie sądził on, by było to zjawisko pozytywne. Winił gry. „Siedzą więc godzinami młodzi ludzie przed monitorami i ścisną w rękę joystick. Ten służy im głównie do ostrzeliwania tajemnych planet, zabijania, bicia i zdobywania kolejnych punktów. Wprowadzanie gry zarejestrowanej na magnetofonowej taśmie do pamięci to często jedyna umiejętność, którą posiadli” – ubolewał dziennikarz. Nie miał jednak racji. Programy rozrywkowe wprawdzie najlepiej przyciągały młodzież do mikrokomputera, ale w większości przypadków fascynacja ta szybko przeradzała się w chęć tworzenia.

ROZRYWKA DLA ZNAJOMYCH

– U mnie zaczęło się od książki „Programowanie w języku BASIC”, którą znalazłem w szkolnej bibliotece – wspomina Arkadiusz Lisiecki. – Czytałem też artykuły w Horyzontach Techniki, przepisywałem kody źródłowe z pokątnie zdobywanych zachodnich magazynów, chodziłem do klubu komputerowego zorganizowanego przez wrocławskie ZETO. Grałem, ale nie tylko. Stopniowo uczyłem się znaczenia kolejnych instrukcji. Miałem 16 lat, a w domu kupione przez rodziców ZX81.

Historia Arkadiusza Lisieckiego nie jest wyjątkowa. W ankiecie przeprowadzonej wśród czytelników Bajtka zdecydowana ich większość przyznała się do znajomości przynajmniej jednego języka programowania lub jego nauki. A w latach osiemdziesiątych umieć programować to w powszechnej opinii to samo, co potrafić obsługiwać komputer.

Symulator zdobywania kosmosu



■ KWC



Powstawały zatem setki, może tysiące, lepszych i gorszych programów, również gier, pisanych dla znajomych, kopiowanych w klubach komputerowych i na giełdach. Problemem pozostawała kwestia ich sprzedaży.

Opisywany w „Bajtach polskich” Stefan Życzkowski na planszy tytułowej swojej labiryntowej gry pod tytułem Magic Keys dodał nawet informację, że jeśli ktoś wykonałby kopię programu, powinien przesłać na adres autora honorarium w wysokości 100 złotych. „1\$ abroad” – informował w nawiasie Życzkowski, przewidując, że jego gra mogła dotrzeć poza granice kraju.

Choć jednak później wielokrotnie widział ją u giełdowych bywalców, nie doczekał się ani jednego przekazu pieniężnego. Marcin Borkowski, nagrał napisaną przez siebie Puskę Pandory na taśmy i próbował osobiście sprzedawać na komputerowej giełdzie przy ul. Grzybowskiej w Warszawie (o której pisaliśmy w Pixelu #11) – szybko jednak jego dzieło skopiowali inni handlarze, bez skrupułów włączając do własnych katalogów.

Jacek Ciesielski pisał w Razem: „Mamy kilka tysięcy programistów w wieku szkolnym. Zdarza im się łapać dwóje z klasówek, choć bez kłopotu dostaliby zaliczenie z informatyki na politechnice.

Tworzą interesujące, a czasem wspaniałe programy. Mogliby tworzyć jeszcze lepsze. Nie robią tego. Bo po co? Dla siebie? Program jest po to, by go używać. Chcieliby pokazać swój dorobek. Największą satysfakcję mieliby, gdyby ktoś chciał ich programy wydać, a ktoś inny – kupić w sklepie”.

– Ja napisałem kilkanaście prostych gier, labiryntówek i strzelanek, a potem sprzedawałem je moim znajomym, innym użytkownikom ZX81, którzy chcieli grać w nowości, a sami nie umieli jeszcze programować. Tak zarobione pieniądze dołożyłem do zakupu ZX Spectrum – opowiada Arkadiusz Lisiecki. Było to jednak działanie na zbyt małą skalę.

GRA ZA TRZY KASETY

Na szczęście wskazaną przez redaktora Razem lukę próbowało zapełnić Krajowe Wydawnictwo Czasopism, wydawca miesięcznika Komputer. Na łamach tego magazynu pojawiały się informacje o tym, że można wreszcie w Polsce kupić legalne programy krajowych autorów. Do placówek Klubu Międzynarodowej Prasy i Książki (znanych lepiej jako empiki), sklepów Centralnej Składnicy Harcerskiej, a także niektórych księgarni i kiosków trafiały kasety magnetofonowe z oprogramowaniem do ZX Spectrum. Były to przede wszystkim programy użytkowe (największą popularność zyskały język Polskie Logo i edytor tekstu, pozwalający pisać z wykorzystaniem polskich znaków diakrytycznych) oraz

aplikacje edukacyjne (uczące ortografii, matematyki, historii czy geografii, a nawet... przygotowujące do egzaminu na prawo jazdy), ale KWC próbowało wydawać również gry. Co ciekawe, w ofercie wydawcy pojawiły się – to pierwsza taka próba w naszym kraju – produkcje zachodnie, rozpowszechniane za zgodą właściciela praw autorskich, brytyjskiej firmy Piranha: Strike Force Cobra (jako Oddział Cobra) i Trap Door. Swoich sił z oprogramowaniem rozrywkowym próbowali także rodzimi autorzy: KWC sprzedawało na przykład polską grę tekstową Smok Wawelski (jej autorzy napiszą w przyszłości słynnego Mózg-procesora). Inna gra z oferty KWC kuśliła posiadaczy ZX Spectrum kosmicznym tytułem – to Gwiazdne Imperium.

– Stworzyłem taki symulator zdobywania kosmosu w BASIC, a ponieważ przeczytałem w Komputerze, że chcą wydawać gry na ZX Spectrum napisane przez polskich autorów, wysłałem im kasetę ze swoim dziełem – opowiada Arkadiusz Lisiecki. KWC zdecydowało się na sprzedaż jego programu.

Taśma z Gwiazdnym Imperium kosztowała 950 złotych (drożej niż nowa płyta winylowa; dla porównania: koszt jednego numeru Komputera w 1988 roku to 180 złotych) i była 22. pozycją w katalogu wydawniczym KWC. Po załadowaniu programu do pamięci gracza witała efektowna ilustracja przedstawiająca statek przemierzający międzygwiazdną przestrzeń

(sądząc po pierścieniach, były to okoliczności Saturna). W tle grała dynamiczna muzyka, zapowiadała się więc wielka kosmiczna przygoda.

Szybko jednak okazywało się, że „symulator zdobywania kosmosu” to statyczna czarna plansza, na której rozmieszczone były różnokolorowe planety (koła) i floty (strzałki) należące do graczy lub zachowujące neutralność (białe). Gracze jeden po drugim manewrowali swoimi flotami tak, aby przejmować planety konkurentów i likwidować ich siły zbrojne (wystarczyło najechać flotą na planetę przeciwnika), a jednocześnie chronić własny stan posiadania. W walce mogło wziąć udział równocześnie od dwóch do pięciu potencjalnych zdobywców kosmosu. Brak sztucznej inteligencji, która pozwoliłaby na zabawę samotnemu graczowi, to oczywisty mankament programu (Arkadiusz Lisiecki przyznaje po latach, że nie potrafił jej wtedy zaprogramować). Z drugiej strony, jeśli w drugiej połowie lat osiemdziesiątych młody człowiek miał ZX Spectrum, to liczba jego znajomych rosła błyskawicznie.

Niestety, Gwiazdne Imperium nie odniosło rynkowego sukcesu. Za 950 złotych na giełdzie komputerowej można było przecież kupić nie pojedynczą grę, a co najmniej dwie lub trzy taśmy pełne najgłośniejszych hitów z bajtkowej listy przebojów. Moda na legalne oprogramowanie pojawiła się dopiero w następnej dekadzie. Samo ZX Spectrum też zresztą coraz częściej ustępowało pola maszynom z logo Atari lub Commodore na obudowie.

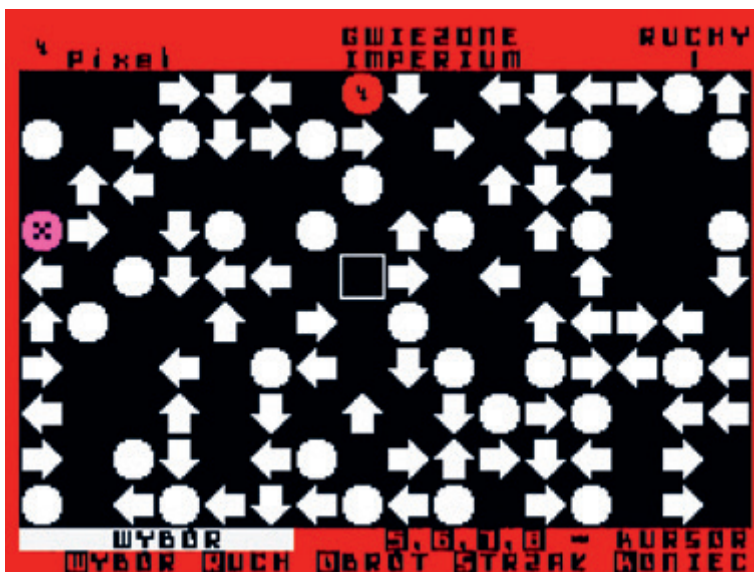
– Dostałem z Komputera jednorazowe honorarium i obietnicę dalszych wypłat uzależnionych od sprzedaży gry. To był nasz ostatni kontakt. Nie przysłali mi nawet egzemplarza autorskiego, a grę widziałem tylko raz, wciśniętą w róg kioskowej witryny – mówi mi Arkadiusz Lisiecki, dla którego Gwiazdne Imperium stanowiło ostatnią przygodę ze światem elektronicznej rozrywki. Krajowe Wydawnictwo Czasopism także wkrótce zakończyło eksperyment z wydawaniem rodzimego oprogramowania. Wkraczającym wtedy na ten rynek prywatnym konkurentom – jak LK Avalon czy Mirage Software – poszło znacznie lepiej. ■



Autor

Arkadiusz Lisiecki
po napisaniu Gwiazdnego Imperium zmienił zainteresowania. Obecnie jest... uzdrowicielem, mistrzem Reiki, specjalistą od medycyny naturalnej i ezoteryki.

✦ Zdobycie kosmosu, choć sprowadza się do przesuwania kolorowych strzałek w kierunku kółek, może wciągnąć na długie godziny. Gra zakończy się, gdy cały kosmos będzie w jednym kolorze.



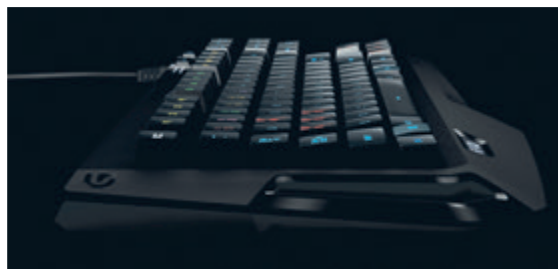
Logitech G410 Atlas Spectrum

KOMPAKTOWA KLASA PREMIUM

Mechaniczna klawiatura stworzona z myślą o wszelkiej maści turniejach i imprezach dla graczy, czyli tam, gdzie można, a nawet trzeba pojawić się z własnym sprzętem.

Wynikające z braku klawiatury numerycznej kompaktowe rozmiary G410 mają jedną podstawową zaletę - wymuszają bliższe, znacznie bardziej naturalne ułożenie dłoni, gdy jedna z nich spoczywa obok na myszce. Nie trzeba przy tym rezerwować ogromnej ilości miejsca na biurku, by zapewnić sobie dużą swobodę działania.

Projektując G410, Logitech ponownie sięgnął po autorskie rozwiązanie Romer-G, stworzone we współpracy z cieszącą się uznaniem firmą Omron. Te same przełączniki pojawiły się wcześniej w pełnowymiarowym modelu G910 Orion Spark, ponoć najszybszej klawiaturze dla graczy w historii. I choć 25-procentowy wzrost szybkości



➤ Centralnie podświetlane nakładki klawiszy z pełną kontrolą barw to jeden z atutów Logitecha G410 Atlas Spectrum.



reakcji robi wrażenie, to różnice w czasach aktywacji klawiszy dostrzegą tak naprawdę jedynie prawdziwi zawodowcy. Szkoda, że na tym podobieństwie z droższym modelem się kończą. Nie uświadczymy tu ani specyficznego, asymetrycznego wyprofilowania nakładek klawiszy, ani dodatkowych portów USB, ani przycisków funkcyjnych,

➤ Cztery duże gumowe podkładki zapewniają klawiaturze tak potrzebną podczas gry stabilność.

ani tym bardziej możliwości tworzenia własnych makr. Jedynym mocniejszym nawiązaniem do Logitecha G910 jest pełne wsparcie aplikacji mobilnej Arx Control, która łącząc się po Wi-Fi z komputerem, pozwala zarówno na monitorowanie jego wydajności w czasie rzeczywistym, jak i zarządzanie podstawowymi funkcjami. Stanowi ona coś w rodzaju dodatkowego panelu sterowania.

Logitech G410 Atlas Spectrum ma swoje niezaprzeczalne zalety: ułatwiające przenoszenie niewielkie rozmiary, duże możliwości barwnego oznaczania potrzebnych w danej chwili klawiszy, szybkość reakcji i trwałość gwarantowaną przez mechaniczne przełączniki. Niestety ta konstrukcja nie jest też bez wad i decydując się na jej zakup trzeba zdawać sobie z tego sprawę. To bardzo specyficzny produkt, który uznanie znajdzie prawdopodobnie przede wszystkim u bardzo wymagających graczy. ■

Kubelkowe fotele DXSeat

POLSKIE NIE ZNACZY GORSZE

Wśród profesjonalnych graczy fotele DXRacer uchodzą za jedne z najlepszych na świecie. Doskonała konstrukcja i znakomite wykonanie idzie tu w parze z niesamowitą wręcz ergonomią i komfortem użytkowania.

Niedawno temu potentatowi rękawicę rzucił polski producent, który pod marką DXSeat zaprezentował własną wizję foteli komputerowych klasy premium. Najmocniejsze wśród nich modele T-class dedykowane osobom o wzroście od 190 do 210 cm oferują solidną, wyjątkowo trwałą aluminiową podstawę, regulowane w czterech

kierunkach podłokietniki, wielofunkcyjny mechanizm TILT oraz doskonałej jakości skórzane obszycie z miękkim, piankowym wypełnieniem. Całość opiera się na wytrzymałej metalowej konstrukcji gwarantującej stabilność, tak niezbędną podczas emocjonujących rozgrywek. Nienaganna jakość niestety kosztuje, co w tym przypadku oznacza dość głębokie sięgnięcie do kieszeni (cena T-class: 1299 zł). W zamian za to, w formie prezentu każdy nabywca otrzymuje gratis specjalne poduszki: zagłódkową i lędźwiową. Mają zadbać o korygowanie postawy podczas siedzenia. ■

➤ Poduszki zagłódkowe dołączone do foteli wykonane zostały z pianki z pamięcią, dzięki czemu dopasowują się do kształtu ciała. Co więcej, producent oferuje również możliwość ich personalizacji haftem komputerowym.





Razer Mamba Chroma

POWRÓT KLASYKA... W KOLORZE

Dla rasowych graczy widok trzech splecionych węży na klawiaturze, słuchawkach czy myszce komputerowej nieodłącznie kojarzy się z nietuzinkowymi pomysłami. O dziwo jednak, jeśli chodzi o myszki komputerowe, zamiast całkowicie nowych modeli amerykański producent postanowił sięgnąć po stare konstrukcje i zaserwować je ponownie w nieco zmodyfikowanej wersji. Idealnym tego przykładem jest hybrydowa Razer Mamba Chroma.

✚ Jak przystało na mysz hybrydową, Razer Mamba Chroma świetnie radzi sobie zarówno bezprzewodowo, jak i po podpięciu ponad dwumetrowego kabla. Dołączony do zestawu małe śrubokręt pozwala precyzyjnie określić siłę nacisku dwóch głównych klawiszy myszki.

Na pierwszy rzut oka to niemal ta sama mysz, która w 2009 roku zrobiła na graczach kolosalne wrażenie. Jako pierwsza oferowała wówczas możliwość bezprzewodowej komunikacji z komputerem przy tym bez straty bardzo wysrubowanych (jak na tamte czasy) osiągnięć. Nowa Mamba

z 2015 roku ma podobną stację dokującą, dwufunkcyjny kabel umożliwiający jej stałe, przewodowe połączenie oraz klasyczny kształt o mało zaskakującym profilu. Wszystko to jednak pozory, bo producent dokonał naprawdę sporo istotnych poprawek.

Pomijając już kwestię nieco bardziej agresywnej linii obudowy, zwiększonej do 9 liczby w pełni programowalnych przycisków, mocniejszego „bieżnika” na rolce (która teraz zyskała też możliwość wychylania na boki) czy nawet zaimplementowanego tu flagowego systemu podświetlenia Razer Chroma (niemal 17 milionów barw), nowa Mamba to przede wszystkim znacznie bardziej zaawansowany sensor laserowy 5G o maksymalnej rozdzielczości sięgającej aż 16 000 dpi! To sporo nawet jak dla zawodowców. Trzeba przy tym docenić oprogramowanie

Synapse, które w prosty sposób pozwala ustawić najdogodniejszą dla siebie czułość myszki (z dokładnością do 1 dpi), szybkość i przyspieszenie, a także sprecyzować próg, od którego sensor przestanie rejestrować ruch po oderwaniu myszy od podkładki.

Największą nowością jest tu jednak opcja regulowania siły nacisku dwóch głównych klawiszy myszki. Rozwiązanie to idealnie dopełnia możliwości personalizacji Razer Mamba Chroma, oferując aż 15 różnych ustawień. Zadziwiająco, jak wiele zmienia podczas rozgrywki podkręcenie śrubki odpowiadającej za zwiększenie lub zmniejszenie oporu przycisku i aktywacji „kliku”. Pod tym względem, a także z uwagi na możliwości sensora, nowa Mamba faktycznie zasłużyła na miano najbardziej zaawansowanej myszki dla graczy. ■



Vampire 600 V2

MOCARNE MALEŃSTWO

Ile mocy można wycisnąć z podstarzałej Amigi 600, ten tylko się dowie, kto wciśnie do środka najmniejszej z Amig Vampire'a 600 V2, akcelerator montowany nad gniazdem procesora Motorola 68000, opracowany przez Igora Majstrovica.

Karta została wyposażona w programowalną logikę Altera Cyclone III, która w Amidze odpowiada za udawanie procesora Motorola 68000, 68010 lub 68020. Urządzenie zostało wyposażone także w 64 MB FAST RAM i cyfrowe wyjście video. Obecnie da się z niego wycisnąć ponad 200 MIPS (najszybsze

stosowane w Amigach procesory Motorola 68060 osiągają 90 MIPS, tylko karty CyberStorm PPC 604e mogą wykazać się wydajnością wyższą niż 200 MIPS).

Połączenie w jednym układzie o wymiennych rdzeniach logiki odpowiedzialnej za symulowanie pracy procesora oraz karty graficznej sprawiło, że tak dopalona „Sześćsetka” poradzi sobie z wyświetleniem 24-bitowego obrazu. Da się na niej płynnie pograć w Glooma, Dooma, a także sprawnie i bez zadyszki pobawić się w Duke'a Nukema 3D (uruchomionego pod kontrolą emulowanego Macintosha 68K), albo wyrenderować obrazek 3D



bez pozostawiania Amigi włączonej na całą noc. Jeśli prace rozwojowe nad Wampirem utrzymają dotychczasowe tempo, prawdopodobnie maleńka A600 zyska miano demona szybkości wśród Amig.

Cena akceleratora, wynosząca około 150 euro, sprawia, że nie ma co oglądać się na leciwe i kosztowne Apollo 620, M-Tec Viper, czy nieco nowszą ACA620/630 od Individual Computers. ■

✚ To niesamowicie, że po ponad 20 latach od upadku Commodore amigowcy wciąż dowodzą, jak bardzo nieprawdziwy był mit, że „Doom nie działa”.

Oculus Rift

POCZĄTEK ERY VR

O okularach wirtualnej rzeczywistości powiedziano już bardzo wiele. Technologia ta powraca po ponad 15 latach w mocno odświeżonej, a zarazem ponoć przystępniejszej formie.

Wszystko wskazuje na to, że pierwszym tego typu urządzeniem, które pojawi się na półkach sklepowych, będzie zapowiedziany jeszcze w 2012 roku Oculus Rift. Uruchomiona na początku stycznia ich oficjalna przedsprzedaż podpowiada, że pierwsze egzemplarze trafią do użytkowników już w marcu tego roku. Niestety, w zestawie z goglami nie znajdziemy jak na razie dedykowanego im kontrolera Oculus Touch, który wymaga

jeszcze ponoć dopracowania. W zamian za to możemy liczyć na dwie darmowe gry - Lucky's Tale i EVE: Valkyrie oraz kompatybilny z nimi pilot i kontroler z Xbox One. Wszystko to w niebagatelnej cenie 599 dolarów. Przed zakupem lepiej upewnijcie się, że Wasz sprzęt jest na to gotowy. Jedynie 1% wszystkich komputerów spełnia wymagania niezbędne do komfortowej zabawy z Oculus Riftem. ■



✦ Choć Oculus Rift pojawi się na rynku jako pierwszy, jeszcze w tym roku do czeka się sporej konkurencji.

Razer Blade Stealth

MOBILNY ULTRABOOK DLA GRACZY

✦ Producent deklaruje, że akumulator Razer Blade Stealth pozwoli na 8 godzin zabawy. Jak będzie w istocie, przekonamy się po jego premierze.

Ultracienki laptop Razer Blade Stealth jest jedną z tegorocznych nowinek targów CES. Ten wyposażony w 12,5-calowy ekran dotykowy i GZO przenośny komputer może pochwalić się procesorem szóstej generacji Intel

Core i7, superszybkim nośnikiem SSD PCIe M.2, aluminiową obudową i niewielką wagą wynoszącą jedynie 1,25 kg.

Dla potencjalnych klientów przygotowano kilka wersji konfiguracyjnych różniących się nie tylko pojemnością dysku (od 128 GB do 512 GB), ale i rozdzielczością matrycy - QHD (2560x1440 px) oraz UHD z pełnym pokryciem palety Adobe RGB (3840x2160 px). Dla graczy spragnionych wyjątkowych doznań wizualnych idealnym dopełnieniem tego sprzętu będzie dokupowana osobno przystawka Razer Core pozwalająca na podpięcie po kablu Thunderbolt 3 dowolnej, desktopowej karty graficznej. ■



Dzięki zastosowanej w tym niezwyklej routerze technologii MU-MIMO możliwe jest jednoczesne połączenie z nim aż 8 urządzeń na pełnej prędkości, i to na obszarze aż 500 m².

Asus RT-AC5300

NAJSZYBSZY NA ŚWIECIE

Nietypowe kształty, osiem, grubych odłączanych, dwuzakresowych anten i maskownica o nieregularnym wzorze sprawiają, że najnowszy trzypasmowy router Asusa z powodzeniem mógłby udawać kosmiczny gadżet obcej cywilizacji.

Co najlepsze, w parze z niezwykłym wyglądem idzie tu cały szereg nowoczesnych technologii gwarantujących nie tylko znacznie większy zasięg sieci Wi-Fi (na czele z funkcją kształtowania wiązki AiRadar wprost do urządzeń), czy lepszą wydajność sieci, ale i znaczną minimalizację opóźnień podczas rozgrywek online. Za przyspieszenie gier odpowiada wbudowany klient WtFast Gamers Private Network, który automatycznie optymalizuje trasę pakietów, zapewniając nam płynną, niczym niezamąconą zabawę. Z kolei technologia NitroQAM podnosi prędkość transferu pasma 2,4 GHz z 800 Mb/s do 1000 Mb/s, a dwóch niezależnych pasm 5 GHz z 1734 Mb/s do 2167 Mb/s. Tym samym łączna przepustowość tego routera sięga nawet 5334 Mb/s co samo w sobie jest swoistym rekordem. ■

Xbox One Elite

BO JAK WYGRYWAĆ, TO Z KLASĄ

Ktoś mógłby pomyśleć, że kontroler w cenie niemal połowy dedykowanej mu konsoli nie znajdzie zbyt wielu amatorów. Tymczasem Xbox One

Elite okazał się tak wielkim sukcesem, że w okresie świątecznym próżno było go szukać na półkach sklepowych. Trudno się jednak temu dziwić - dawno nie było tak doskonale zaprojektowanego sprzętu.

✚ Wrz z Xbox One Elite otrzymujemy bardzo praktyczny, twardy futerał do przechowywania kontrolera ze wszystkimi dodatkowymi akcesoriami.

Nowa, podrasowana wersja tego klasycznego gamepada przyciąga wzrok nie tylko jakością wykonania, ale niespotykanymi możliwościami jego personalizacji. Oferuje on bowiem kilka wymiennych akcesoriów, które znacząco podnoszą funkcjonalność. I tak maniakom wyścigów od razu zaświecą się oczy na widok montowanych u spodu łopatek, fani strzelanin z miejsca zmienią drążki na najwyższe, dające lepszą precyzję celowania, a miłośnicy bijatyki sięgną po wyprofilowaną alternatywę d-pada. Trudno nie docenić tu również analogowych spustów z możliwością ich blokady skracającej ruch i pozwalającej na szybszą realizację przypisanej do nich funkcji. Wszystko to spaja dodatkowo specjalna

aplikacja Akcesoria Xbox dostępna zarówno na konsoli Xbox One, jak i w Windows 10. Dzięki niej każdy posiadacz kontrolera może sam skonfigurować dwa dostępne profile, dopasować czułość spustów i drążków, przypisać dowolną z 14 funkcji do głównych przycisków, łopatek czy kierunków d-pada, a nawet zmienić jasność przycisku Xbox.

Do pełni szczęścia brakuje jedynie akumulatora z ładowarką. Nie wiedzieć czemu przy tej klasie sprzętu Microsoft nie zdecydował się bowiem doposażyć Xbox One Elite w oficjalny zestaw Play & Charge. Zamiast akumulatora z ładowarką przynajmniej na początku skazani jesteśmy na korzystanie z dołączonych baterii AA. ▬



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





Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.

PRAWO AUTORSKIE W PRL

W czasie Pixel Heaven 2015 usłyszałem opinie: „w PRL nie było prawa autorskiego”, „kopiowanie oprogramowania było legalne”.

W Thank You for Playing Adrian Chmielarz opowiada jak handlował na giełdzie (7'20"): „To jest coś, z czego mało ludzi zdaje sobie sprawę, ale wtedy handel takimi kasetami nie był nielegalny. Po prostu nie było ustawy o ochronie prawa autorskiego. My, wychowani na komunie, nie mieliśmy specjalnie pojęcia w ogóle, o co chodzi, jak ktoś mówił «prawa autorskie», uznawaliśmy, że nie robimy nic złego, bo te gry nie były do kupienia oficjalnie w Polsce w żaden sposób”. Adrian – sorry, to nie tak. Od 1926 r. były trzy ustawy, w latach osiemdziesiątych, kiedy handlowałeś na giełdzie, obowiązywała ta z 1952 r.: Ustawa z dnia 29 marca 1926 r. o prawie autorskim.

Art. 1.

Przedmiotem prawa autorskiego jest od chwili ustalenia w jakiej bądź postaci (słowem żywym, piśmem, drukiem, rysunkiem, barwą, bryłą, dźwiękiem, mimiką, rytmiką) każdy przejaw działalności duchowej, noszący cechę osobistej twórczości. Ustawa z dnia 10 lipca 1952 r. o prawie autorskim.

Art. 1.

§ 1. Każdy utwór literacki, naukowy i artystyczny, ustalony w jakiegokolwiek postaci, jest przedmiotem prawa autorskiego. Prawo autorskie (ustawa z 4 lutego 1994 r.)

Art. 1.

1. Przedmiotem prawa autorskiego jest każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiegokol-

wiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia (utwór).

Sformułowania różne, ale wszystkie definicje podobne – coś fajnego, wartościowego, co wymyśliłeś i utrwaliłeś, jest chronione. We wszystkich przypadkach program komputerowy pasuje do tego podstawowego artykułu, definiującego intencje ustawy. Dalsze zapisy ustaw mówią o tym, że „Twórca rozporządza swem dziełem wyłącznie i pod każdym względem; w szczególności rozstrzyga czy dzieło ma się ukazać, czy ma być odtworzone, rozpowszechnione i w jaki sposób.” (cytat z 1926 r., analogiczne są i w pozostałych). Czyli każdy, kto chciał kopiować i sprzedawać Puskę Pandory w 1986 roku, powinien najpierw zdobyć moją zgodę.

Z czasów działania ustawy z 1952 r. istnieje przynajmniej jeden wyrok, w którym w 1993 r. Sądy Wojewódzki i Apelacyjny w Gdańsku jasno stwierdziły, że „oprogramowanie komputerowe może stanowić (...) przedmiot ochrony prawnej”. Mimo to chyba nikt nie próbował sądowo ścigać piratów. Trzeba by im było wytoczyć z powództwa cywilnego proces o odszkodowanie i udowodnić, że ich działania naraziły autora programu na uszczerbek. Ponieważ nigdy do tego nie doszło, trudno przewidzieć, jaki byłby wyrok.

Dlaczego więc programy kopiowano na potęgę? Głównie dlatego, że nikt nie miał interesu w ukróceniu procederu. Nie istniał przemysł, dla którego kopiowanie oprogramowania mogłoby generować straty, za to istniał państwowy przemysł na kopiowaniu zarabiający – część sprzedawanych w krajach demokracji ludowej komputerów to były klony rozwiązań zachodnich, wyposażone w kradziony soft (pisze na ten temat Bartek Kluska w książce „Automaty liczą”). W efekcie ochrona oprogramowania – choć dająca się wywieść z istniejących przepisów – była kompletnie ignorowana. A jakies tam gry, giełdy, gówniarstwo przegrywające kasy... władze dogorywającego systemu miały poważniejsze problemy na głowie niż nielegalne kopie Jet Paca. W ten sposób wśród użytkowników, dla których giełda była źródłem wiedzy, utrwaliło się przekonanie, że prawa autorskiego nie było. Błędne przekonanie. ■



PIXEL HEAVEN

2016

RETRO & INDIE
GAMING FEST



3-5 / 06 / 2016
WARSAW / PL

PIXELHEAVENFEST.COM

POWERED BY



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

