

PREMIERA MIESIĄCA: FIREWATCH

# PIXEL

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

INSIDE

XCOM 2

The Witness

Street Fighter V

Unravel

The ABC Murders

Panzer Dragoon

The Last Ninja

Outcast

Pojedynki z bossami

Śladami Lary Croft

RESIDENT EVIL  
I INNI

Horror w grach wideo

LAYERS  
OF FEAR

SZALEŃSTWO I GROZA

pixel-magazine.com

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

0 2 >

13



9 772391 796602

CENA 14,50zł (w tym 8% VAT)  
3 (03) 2016 / MARZEC

PREMIERA MIESIĄCA: FIREWATCH

# PIXEL

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

INSIDE

XCOM 2

The Witness

Street Fighter V

Unravel

The ABC Murders

Panzer Dragoon

The Last Ninja

Outcast

Pojedynki z bossami

Śladami Lary Croft

## RESIDENT EVIL I INNI

Horror w grach wideo

# UNRAVELS OF FEAR

## SZALEŃSTWO I GROZA

pixel-magazine.com

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

0 2 >

13



CENA 14,50zł (w tym 8% VAT)  
3103/2016/MARZEC



CELEBRATING

**GDC**

30TH EDITION

**GAME DEVELOPERS CONFERENCE®**

Moscone Center · San Francisco, CA

March 14–18, 2016 · Expo: March 16–18, 2016

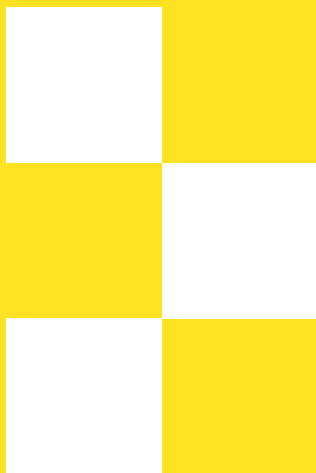
[GDCONF.COM](http://GDCONF.COM)

[#GDC16](https://twitter.com/GDC16)

**Save up to \$700 before February 3**

**Save up to \$300 between February 4–March 9**





# DZIEŃ DOBRY

Gwiazdy wyglądają dziś inaczej.

**G**ry wideo wcale nie są młodym przemysłem. Uświadomiłem to sobie, patrząc jak Ray Kassar przełamał milczenie i zgodził się wystąpić w dokumencie „8-bit Generation”.

Zupełnie nie wyglądał na swoje 87 lat, a przecież tyle ich właśnie miał. Pozostaje Matuzalemem branży, nie wszyscy jednak tak dobrze się trzymają. Kilka lat temu zmarł Marty Bromely, który w trakcie II wojny światowej uruchamiał firmę znaną później jako Sega. Odeszli wszyscy trzej założyciele Mastertrona. Nie żyje Bill Kunkel, który jako pierwszy zaczął regularnie pisać o grach w USA. Także dwaj zaprzysięgli wrogowie - Tramiel z Yamauchim - swoje dalsze boje toczą już w zaświatach.

Pokolenie aktywne 20 lat temu, czyli tacy mistrzowie jak Richard Garriott, Chris Roberts czy Peter Molyneux próbowali powrócić na świecznik za pomocą Kickstartera, czego efekty są oplakane. Shroud of the Avatar wciąż jest na etapie szlafmocy, a nie zdobionego całunu. Bardzo przykro zakończyła się historia Godusa, którego twórcy już nawet nie udają, że kiedykolwiek wyjdą z etapu Early Access. Natomiast to, co zrobił Chris Roberts - zbierając prawie 100 milionów dolarów i uparcie odkładając oddanie skończonego produktu, to mistrzostwo świata, bijące jego wcześniejsze dokonania w przekraczaniu budżetu przy Strike Commanderze.

Branżę rządzi teraz ekipa, która do głosu doszła w okolicach nowego milenium. Todd Howard, Ken Levine, Michael Morhaime - to oni teraz stoją za najciekawszymi grami, jakie otrzymujemy. Pewnie za kilka lat stracą wycucie i zaczną błędzić podobnie jak obecnie ojciec boskiego Popoulousa. Twórcy odchodzą w samotności, a wiwatujący tłum szczeniaków obrzuca ich jeszcze wyzwiskami, czego obserwowanie jest bardzo przygnębiającym doświadczeniem.

W numerze nie odśpiewujemy pieśni żałobnych. To nie to miejsce. Opowiadamy o meandrach wirtualnego horroru, mamy na warsztacie niebanalny tekst analizujący miejsce bossów we współczesnych grach, historyczny szkic o silniku Build, a także artykuł o „najlepszej grze świata”. Dział Credits jest wyjątkowo rozrośnięty, końcówka stycznia i luty nie poskapły też wielu niesamowitych tytułów, przez co Play the Game, choć nie aż tak obszerne, pęka od treści.

Spójrzcie na ilustrację z lewej, jakie towary spotkałem na półce hiszpańskiego sklepu z grami. Nie zapomnijcie się podzielić wrażeniami po zmianach layoutu w wejściówkach naszych działów. A nowego, wiosennego numeru Pixela szukajcie w kioskach już 31 marca! ■

Misz.

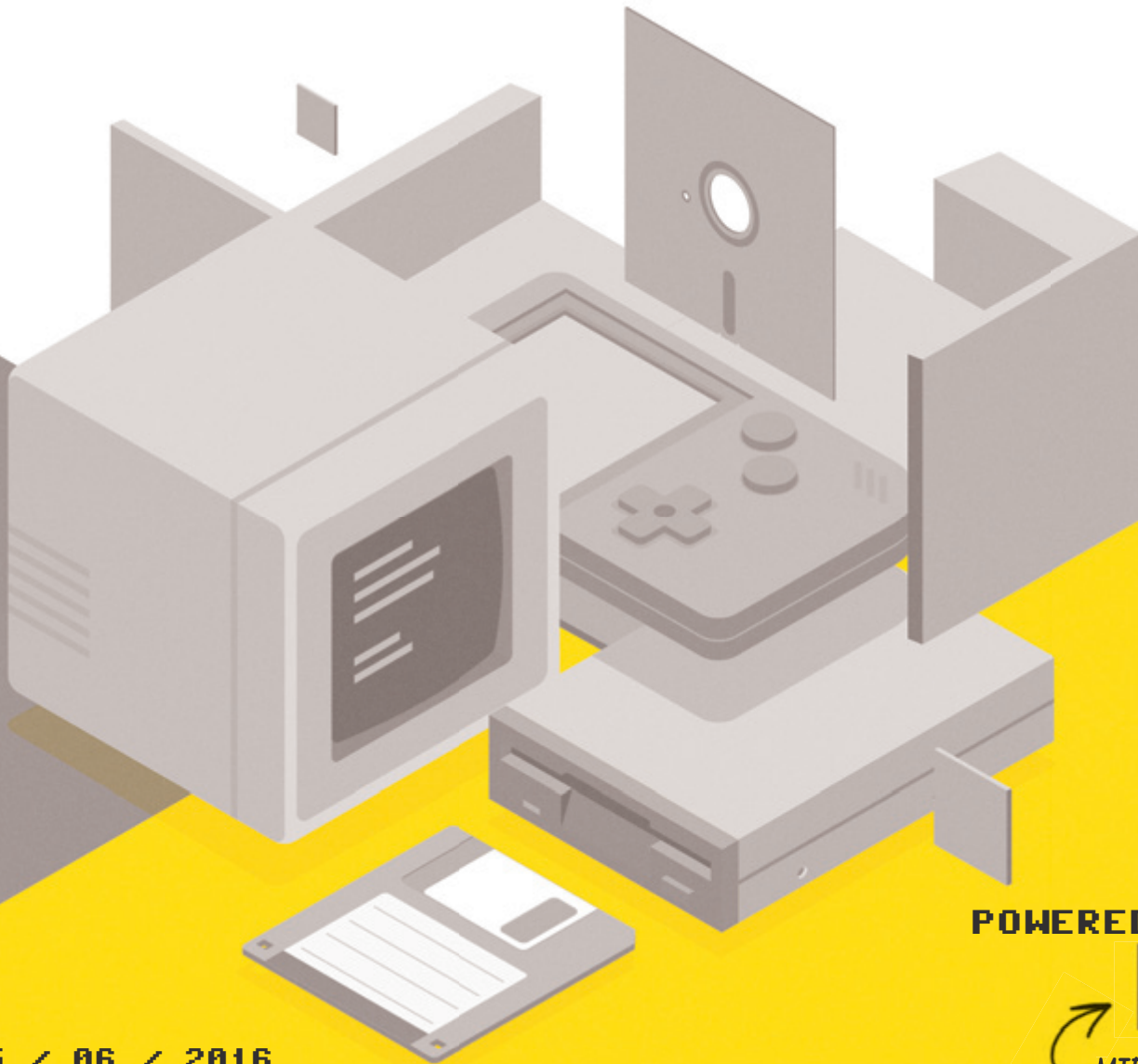




# PIXEL HEAVEN

## 2016

RETRO & INDIE GAMING FEST



**3-5 / 06 / 2016**  
**HALA MIEJSKICH ZAKŁADÓW AUTOBUSOWYCH**  
**UL. WŁOSCIAŃSKA 52 / WARSZAWA / PL**  
**PIXELHEAVENFEST.COM**

**POWERED BY**



**MIEJSCE  
 NA TWOJE LOGO!**

PATRONAT  
HONOROWY



PREZYDENT MIASTA STOLECZNEGO WARSZAWY

PARTNER  
ORGANIZACYJNY



PARTNER  
STRATEGICZNY



SPONSOR  
ZŁOTY



PARTNER  
RETRO



MAGIA  
PAPIERU



SPONSORZY



# 8/16 BIT PLAYZONE

100+ stanowisk gotowych do grania.

# COMPO ZONE

Beat the highscore! Rywalizacja w największe grove klasyki.

# RETRO STORIES

Wspomnienia starych dobrych czasów z pierwszej ręki – od tych,

którzy brali udział w początkach elektronicznej rozrywki.

# INDIE BASEMENT

Niezależni

twórcy gier i ich projekty. Wystawa PIXEL.EXPO, konferencja DEV.CONNECT i konkurs PIXEL.AWARDS.

# BOARD GAME HEAVEN

Czyli strefa dla gier bez prądu.

# KOMIX ZONE

Strefa ekspozycyjna i wystawa poświęcona polskim komiksom z czasów PRL.

# KIDS PLAY & LEARN

Warsztaty, zajęcia i atrakcje dla najmłodszych uczestników.

# FLIPPERY

Każdy to ponad 100 kg wagi i tyle samo grywalności!

# COSRETROPLAY

Zapraszamy bohaterów gier wideo z wieku XX. Lara Croft się liczy!

# GIEŁDA

Warunek udziału – własny kompletny sprzęt 8/16 bit z odbiornikiem TV oraz atrakcyjna

oferta handlowa.

# GOŚCIE SPECJALNI

Czyli najwięksi twórcy gier w historii. Znak

rozpoznawczy Pixel Heaven.

# Bajtek

Używa 20 lat od ostatniego wydania tego

kultowego pisma. Uczymy to niepowtarzalnym numerem okolicznościowym.

# AFTERPARTY

Czas na odpoczynek w pozytywnym klimacie, koncerty i Noc Z Demosceną.

**REJESTRACJA:** [pixelheavenfest.com](http://pixelheavenfest.com) **ZAREJESTRUJ SIĘ DZIŚ I ODBIERZ SWÓJ EGZEMPLARZ BAJTKA!**

interia

WP

POLITYKA

gameZILLA.pl

Komputer

cojestgame

gram.pl

EURO-GAME.pl

A!  
atmos

THE GAMES  
POLSKA

MEDIA

PIRUNGUSKA

PLAYING  
MUSIC

GEEKCLUB.pl

FPIEĆ.PL

ARHNEU

WAWA LOVE

POLHEAVEN

GILDIA.PL

DECOMPRESSOR

INDIE  
MUSIC

IT professional

gamemusic.pl

autoflowing

polbud.info

Poligon

UŁ

Babski  
Gaming

MIMO24

TV  
Student

GEZMO.PL

PRZYJACIELE

SAVE THE  
FLIPPY

SPInka  
Film Studio

Blue  
Minster

FAKE  
FORCE

ATARI  
MUSIC

PECO

PIZZA

ENTELLUS

anigmatec

Loaders

mind  
Cloud

ART KOMERCJAŁ

POLYGON

VIBENT  
CODES

padCast

KOMPUTERY  
GAMING

zeta code fun

kids  
code  
fun



## PIXEL

**Redaktor naczelny**  
Piotr Mańkowski  
piotr@pixel-magazine.com

**Autorzy**  
Andrzej Bazylczuk, Marcin Bieniek, Marcin Borkowski, Michał Cichy, Aleksandra Gwalina, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Marcin M. Drews, Jerzy Dudek, Łukasz Działkiewicz, Marzena Falkowska, Mirosław Filiciak, Jacek Glowacki, Jacek Grabowski, Mikołaj Kamiński, Marcin Kiendra, Bartłomiej Kluska, Michał Król, Rafał Kurpiewski, Jacek Marczewski, Ludwika Mastalerz, Dariusz J. Michalski, Grzegorz Miller, Grzegorz Młodawski, Mateusz Ozyrski, Piotr Pierikowski, Maciej Piotrowski, Piotr Pocztarek, Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Barnaba Siegel, Michał Śledziński, Michał R. Wśniewski, Michał Zdancewicz, Martyna Żych

**Oficer dyżurny**  
Wolf  
**Opieka graficzna**  
Szczepss

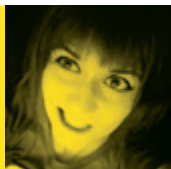
**DTP**  
Dawid Chabior  
**Korekta i redakcja**  
Señorita Clara  
**Promocja i marketing**  
Sofia Pakulska  
zpakulska@pixel-magazine.com  
**Prenumerata**  
Marlena Kwiatkowska  
hello@pixel-magazine.com

### Wydawca



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

Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych, zastrzega sobie prawo do ich bezpłatnej publikacji oraz prawo do skrótów i redakcyjnego opracowania tekstów i innych materiałów przyjętych do druku. Za treść reklam i ogłoszeń redakcja nie odpowiada.  
Ktoś to czyta? Wszystkie osoby, które przesyłają pocztą tradycyjną pod adres wydawcy swoje zdjęcie z Pixelem oraz podadzą na odwrocie adres e-mail, mogą liczyć na nagrodę. Kolejny Pixel ukaże się 31 marca.



**W chwili, kiedy to piszę, zostało równo pięć godzin do premiery Firewatcha** – a ja już przypuszczam, że będzie to moja gra roku 2016. Świetny voice-acting, kolorystyka, chemia między postaciami, które słyszą się tylko przez walkie-talkie – tego nie da się zepsuć! ... Prawda? (MZ)



**Fox Mulder powrócił. Przez 14 lat absencji na małym ekranie zapuścił brodę i zmienił światopogląd.** Że żadne tam UFO, tylko spisek rządu USA, który sam eksperymentuje na ludziach. Zielone ludziki odetchnęły z ulgą. Mulder, obudź się, zanim będzie za nudno! (JM)



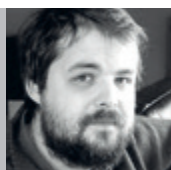
**TVP Kultura nadaje znakomity brytyjski serial „Utopia”**, pełne tajemnic i paranoi dwa sezony po 6 odcinków, które zjadają „X-Files” bez popitki. Gdzie jest Jessica Hyde? Co skrywa manuskrypt szalonego komiksu? Kto nie ma telewizji, może przekonać się na stronach VOD TVP. (MRW)



**Niczym Kyle z „South Parku” długo nie mogłem zrozumieć popularności „letsplejów”** – przecież lepiej grać, niż patrzeć! Ale może należy traktować je po prostu jako swego rodzaju filmowe adaptacje rozgrywk? Zastanawiam się nad tym, gdy kolejny wieczór wybieram serial, zamiast włączyć konsolę. (MF)



**Po ukończeniu Unravela nie mogłem wyjść z podziwu, jaką gamę emocji może wywoływać gra.** Od zachwyty, przez refleksję, aż po smutek. Wielkie brawa dla EA, że zdecydowali się wesprzeć ten mały-wielki projekt Coldwood. Takich właśnie perełek potrzebuje aktualna generacja konsol. (PP)



**Zabrałem się w końcu za lekturę „Innej duszy” Łukasza Orbitowskiego** – świetnej, ponurej powieści o Bydgoszczy z połowy lat dziewięćdziesiątych. Chronologia wydarzeń jest tu wyznaczana przez premiery kolejnych gier, w które grają bohaterowie – i właśnie tak powinno się tę dekadę opisywać. (PS)

# INSIDE

## 5-20 LOADING

## 21-40 PLAY THE GAME

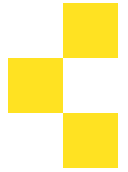
## 41-62 HALL OF FAME

## 63-78 SECRET LEVEL

## 79-109 CREDITS

## 110-114 SETTINGS

# LOADING



08

Studio animacyjne Disneya znajduje się w Burbank na przedmieściach Los Angeles. Nasz reporter wizytował je od środka.



10

Przeglądamy się australijskemu rynkowi elektronicznej rozrywki.



13

Mania tworzenia gier na wyścigi opanowuje powoli cały świat.



14

Obszerna zapowiedź RPG w klimatach cyberpunkowych zatytułowanego Technomancer. Miks technologii i magii.

**SAPKOWSKI POWIEDZIAŁ, ŻE DLA NIEGO KANONEM SĄ KSIĄŻKI, A GRY GO NIE INTERESUJĄ.**



16

Perception odniosło sukces na Kickstarterze, a nam udało się porozmawiać z jego twórcami, by zrozumieć, jak niezwykle to dzieło.



18

Konrad Tomaszewicz z CD Projekt RED opowiada o powstawaniu Wiedźminów oraz o tym, co firma może zrobić z tą marką.

**EFEKT WIDOCZNY NA EKRANIE POWSTAŁ Z ANALIZ TEGO, JAK NIEWIDOMI „WIDZĄ”.**



**TEMATY Z OKŁADKI**

24, 86, 90

# Disney na dwie raty

Kalifornijskie studia filmowe zazwyczaj stoją dla zwiedzających otworem. Ale nie wszystkie. Czasem trzeba się mocno natrudzić, żeby zajrzeć za kulisy.

■ Bartosz Czartoryski

Mogłoby się wydawać, że Kalifornię podzielono między Disneya i całą resztę. San Francisco to siedziba Lucasfilm, Pixar jeszcze za Steve'a Jobsa znalazło sobie przytulne gniazdko w Emeryville, chwilę drogi od Los Angeles stoi Disneyland, a zaraz przy północno-zachodniej części miasta mieści się Burbank, gdzie znajdziemy choćby biura należące do koncernu stacji ABC oraz centrum animacji Disney XD i Disney Junior (tam powstają telewizyjne kreskówki).

Oraz rzecz absolutnie najważniejszą, czyli legendarny kompleks studyjny, w którym niegdyś pracowały takie osobistości jak Ub Iwerks, Jim Henson czy, rzecz jasna, sam Walt Disney. Dlatego na moją kolejną wizytę w Burbank składały się dwa etapy: jednego



■ Praca nad kreskówką to wieloetapowy proces, w którym uczestniczy ekipa nie mniej liczna niż przy filmie fabularnym.

dnia mogłem podpatrzeć przy pracy ludzi przygotowujących „Lwią straż”, czyli serialową kontynuację „Króla lwa”, a kolejnego połączyć po terenie studia.

Na pierwszy rzut oka piętro biurowca zajmowane przez ekipę „Lwiej straży” harującą pod dowództwem oprowadzającego mnie Forda Rileya (scenarzysta spin-offu z Timonem i Pumbą z końca lat dziewięćdziesiątych i twórca „Agenta Specjalnego Oso”) to zwyczajny open space

na tropie



przetykany osobnymi gabinetami co ważniejszych person. Ale spontanicznie inicjatywa pracownicza nadała temu miejscu osobny charakter, bo biurka, korytarze, ścianki oddzielające boksy i całą resztę udekorowano różnymi pierdółkami z motywami afrykańskimi. Tak na marginesie: zawsze się zastanawiam, ile z tego całego disnejowskiego gadania o rodzinnej atmosferze to prawda, a ile zwyczajna poza, lecz fakt faktem, że u jednej z graficzek zauważyłem zawieszoną na ścianie, starannie oprawioną plakietkę otrzymaną za cytuję, „oddanie filmowej magii”. Jeśli to tylko marketing, to diablo skuteczny. Ford prowadził mnie od biurka do gabinetu i od gabinetu do biurka, gdzie zobaczyłem krok po kroku, jak się robi kreskówkę. I nadal do końca tego nie rozgryzłem, bo za każdy malutki szczegół odpowiada

**Disnejowskie biura zaprojektowano z dbałością o tworzące klimat detale. Mamy tu małe dzieła sztuki.**



■ Walt

Zaraz przy archiwach i gablotach z rzeczami osobistymi założyciela firmy znajduje się wiernie zrekonstruowane biuro samego Walta Disneya.

■ Rysunek

Nad stroną artystyczną każdej animacji pracują w pocie czoła rysownicy, którzy muszą działać jak jeden organizm.



■ Chodnik

Ścieżki łączące kolejne budynki studia są, a jakże, odpowiednio oznaczone, żebyśmy ani na moment nie zapomnieli, gdzie jesteśmy.

➤ Ten imponujący widok to pierwsze, co widzimy po przekroczeniu bram studia.



➤ Niby zwyczajny sklepik dla pracowników, ale asortyment równie imponujący, co w wielopiętrowym domu towarowym.

zupelnie inna osoba, a skoordynowanie tego wszystkiego wydaje się misją niemożliwą. Na przykład synchronizacja montażu z muzyką polegała na odsłuchiowaniu przez panią piosenki przy jednoczesnym wykonywaniu miliona równoległych czynności na komputerze i elektronicznym stole kreślarskim, przyspieszaniu sekwencji, spowalnianiu oraz, rzecz jasna, konsultacjach z częścią ekipy odpowiedzialną za narysowanie każdego kadru, co można wywalić, a co zostać musi. Dla porównania: o ile ekipy z Cartoon Network odpowiadające za poszczególne serie były cokolwiek zdecentralizowane i co za tym idzie, jak mi nie mam, do pewnego stopnia niezależne, tak pion animacji Disney XD i Disney Junior to gigantyczna maszyna, której nawet najmniejszy trybik nie poruszy się ani trochę, jeśli nie obróci się inny. Słowem: odwiedzona przeze mnie

➤ W latach siedemdziesiątych Kurt Russell był jedną z większych gwiazd Disneya.

## Lion Guard



➤ Trudno uczynić zwyczajnie piętro biurowca, poprzecinane zwyczajnymi boksami, interesującym miejscem pracy. Ale ekipa „Lwiej straży” własnymi rękoma urozmaiciła szarą korporacyjną powierzchnię.

siedziba to miejsce, gdzie ciężko się tyra, nie ma czasu na kawki i ploty. Ale cóż, jakość wyprodukowanych przez Disneya animacji jasno wskazuje, że to dobrze obrany kierunek.

Kolejnego dnia miałem okazję przestąpić próg Walt Disney Studios, kompleksu zamkniętego dla odwiedzających (o czym poprzedniego dnia zostałem obcesowo poinformowany przez ochronę), ale, korzystając z bezczelności, szczęścia i uroku osobistego przekonałem osobę decyzyjną, aby jednak pozwolono mi się rozejrzeć. Dostałem plakietkę i instrukcję, że mogę iść wszędzie tam, gdzie drzwi nie są zabezpieczone zamkiem magnetycznym. I tyle. Zdziwiłem się, bo po raz pierwszy pozwolono mi po prostu poszpendać się po studiu filmowym bez nadzoru i opieki, z czego skwapliwie skorzystałem. Zajrzałem, gdzie się dało, a moim pierwszym przystankiem był plac przed ikonycznym już budynkiem podtrzymywany przez rzeźby siedmiu krasnoludków, któremu atrakcyjności przydają odciski dłoni tujejszych znakomitości i tablice pamiątkowe. Następnie skierowałem się do głównej siedziby działu animacji – mijając miejscowe kino, gdzie zapowiadano rychły seans „Przebudzenia Mocy” – obfotografowałem wiszące na korytarzach oryginalne szkice jeszcze z czasów takich klasyków jak „Dumbo” i położyłem wokół hał, gdzie akurat trwała zbiórka ekipy serialu „Code Black”.



Nadal nikt mnie nie zaczepił, nie zapytał, co tutaj robię. Ale najlepsze dopiero na mnie czekało w postawionym w 1998 roku budynku imienia Franka G. Wellsa, gdzie znajduje się archiwum z masą niesamowitych skarbów: osobiste rzeczy Walta Disneya i rekwizyty z filmów wyprodukowanych przez studio, zarówno z animacji, które zapewniły wytwórni nieśmiertelność, takich jak „Piotruś Pan” czy „101 dalmatyńczyków”, jak i starszych („Tron”!!!) i nowszych („Piraci z Karaibów”) kasowych hitów fabularnych. Za to jeszcze w lobby ujrzałem prawdziwą dla kinomana gratkę – nie, nie chodzi o kartonowy stand z „Przebudzenia Mocy” zajmujący pół korytarza – imponującą kamerę wielopłaszczyznową, którą w 1937 roku nakręcono „Królową Śnieżkę i siedmiu krasnoludków”.

Niepozorne, industrialne Burbank to żadna atrakcja, wręcz nudziarstwo dla tych, którzy nie interesują się kinem. Bo nie ma tam absolutnie nic poza biurkami i studiami. Ale tym, co żyją popkulturą, wyda się istną ziemią obiecaną. Przynajmniej przez kilka dni. ■



➤ Od prostego szkicu do skomplikowanej animacji. Wszystko zaczyna się od ołówka i kartki papieru.



# Daleka Australia krainą gier

Robert Walsh, CEO Krome Studios, powiedział: „Mimo że Australia ze względu na swoje położenie jest odizolowana od reszty światowej społeczności graczy, pod względem kulturowym stanowi integralną część globalnej branży”.

Jacek Głowacki

**A**ustralia jest świadomym i ważnym uczestnikiem przemian, które zachodzą w gamedevie - trudno nie zgodzić się ze słowami twórcy gry *TY the Tasmanian Tiger*. W miarę gdy zgłębialiśmy wiedzę na temat historii i obecnej sytuacji twórców gier, pracujących na obszarze Oceanii, nie sposób nie zauważyć, że Australia i Nowa Zelandia odpowiadają za zdecydowaną większość produkcji komputerowych i konsolowych, powstających w tym regionie świata.

Mimo to, choć przecież zarówno Australijczycy, jak i Nowozelandczycy przynależą do anglosaskiego kręgu kulturowego, a oba państwa znajdują się w czołówce najbogatszych krajów świata, konia z rzędem temu, kto potrafiłby wymienić bez pomocy „wujka Google'a” choćby trzy gry z krainy kangurów...

Oczywiście, absolutna dominacja studiów australijskich i, w mniejszym stopniu, nowozelandzkich w regionie nie może dziwić, jeśli weźmiemy pod uwagę gigantyczną dysproporcję pomiędzy możliwościami finansowymi oraz technologicznymi deweloperów

## AUSSIE GAMES

O największym sukcesie australijskiego gamedevu, *L.A. Noire* (2011), pisaliśmy w *Pixelu* #12.



w Australii i Nowej Zelandii a studiami znajdującymi się w takich miejscach jak Fidżi... Co nie znaczy, że należy całkowicie lekceważyć próby pobudzenia rozwoju gamedevu w Suvie, Goli, Raiwai czy innych miastach wspomnianego wyżej Fidżi.

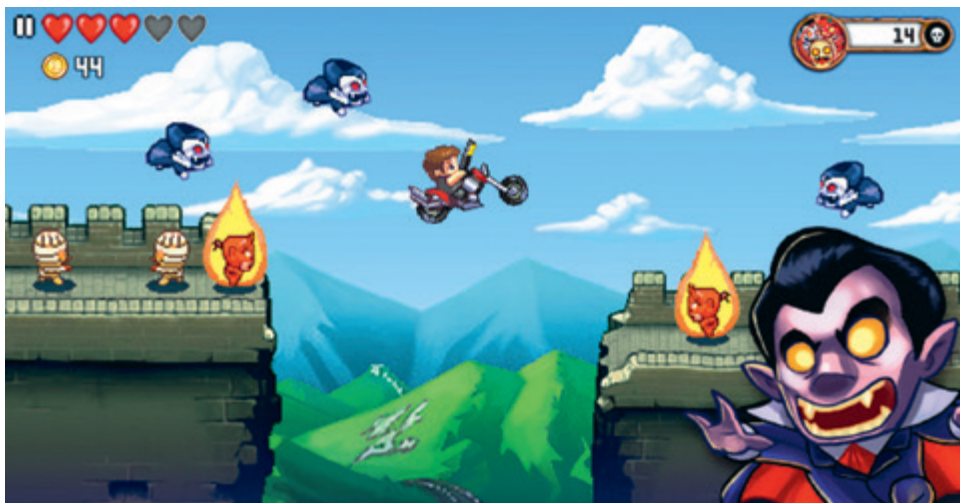
Zanim jednak przejdę do tych najbardziej egzotycznych inicjatyw, jeszcze nie deweloperskich, ale nastawionych na wzrost liczby twórców gier oraz poprawę jakości raczkujących projektów, warto skupić się na tym, co twórcy z Antypodów mają do zaoferowania najlepszemu. Jedną z gier, które powstały w regionie Oceanii, a zarazem doczekały się sporego rozgłosu, a nawet osiągnęły sukces finansowy, jest *L.A. Noire*.

Dzieło studia Team Bondi z Sydney zebrало świetne noty recenzentkie i znalazło ponad pięć milionów nabywców na wszystkich platformach, co czyni z niego najpopularniejszą grą wyprodukowaną w Australii. A to nie byle jakie osiągnięcie, bo Australijczycy tworzą gry komputerowe i konsolowe od ponad 30 lat i to pomimo niezmiennie jednoznacznie lekceważącego stosunku władz kraju do tej gałęzi przemysłu rozrywkowego, przynajmniej w porównaniu do branży filmowej, która cieszy się z kolei uprzywilejowaną pozycją i może liczyć na szerokie wsparcie, również finansowe.

Aby jednak oddać sprawiedliwość lokalnym politykom, należy podkreślić

## Oceania

**Akcja 187 gier komputerowych i konsolowych rozgrywa się w krajach Oceanii.** Aż 145 w Australii, 35 na terenie Nowej Zelandii, sześć na Fidżi, a jedna w Kiribati – to *WipeOut Pulse!*



➤ **Monster Dash** to prosty przepis na sukces – biegnij w prawo, skacz, eliminuj nieumartych!

wysokości przychodów branży, z niebanalnym wynikiem 1,14 miliarda dolarów amerykańskich. Na regionalnej liście znalazła się jeszcze tylko Nowa Zelandia, która z przychodem na poziomie około 140 milionów dolarów uplasowała się na miejscu 34.

Wracając jednak do osiągnięć australijskich deweloperów na arenie międzynarodowej, trzeba przyznać, że mają oni przynajmniej kilka powodów do dumy. O L.A. Noire już wspominałem. Również legendarna tekstowa adaptacja dzieła J.R.R. Tolkiena pod tytułem *The Hobbit*, powstała właśnie w Australii, a konkretnie w biurach studia Beam Software, będącego deweloperskim oddziałem Melbourne House. Przygotowano ją z myślą o takich platformach jak ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC 464 czy Dragon 32. Produkcja, która zadebiutowała w 1982 roku znalazła, jak się szacuje, około 500 tysięcy nabywców, co czyni ją najprawdopodobniej najpopularniejszą grą tekstową wszech czasów (zagrozić jej mógłby chyba jedynie Zork I studia Infocom). *The Hobbit* wywalczył także Złoty Joystick dla najlepszej gry strategicznej w 1983 roku.

Kolejną grą, o której nie można nie wspomnieć, jest *Fruit Ninja* teamu Halfbrick Studios z siedzibą w Brisbane. Mobilna produkcja, która debiutowała w pierwszej kolejności na iPhone'ach i iPodach Touch w kwietniu 2010 roku, zaledwie dwa lata później przekroczyła barierę 300 milionów instalacji – znalazła się na 1/3 wszystkich smartfonów firmy Apple w USA w tamtym czasie! Z czasem *Fruit Ninja* pojawiał się na kolejnych platformach, a w marcu ubiegłego roku wyładował nawet na Xboxach One. Halfbrick ma zresztą więcej sukcesów na koncie. To właśnie zespół dowodzony przez Shainiela Deo jest odpowiedzialny za takie tytuły, jak *Jetpack Joyride* czy *Monster Dash*.

O Melbourne House i Beam Software, dwóch filarach australijskiego gamedevu, pisaliśmy szerzej w Pixelu #09. Ale oto już na początku lat osiemdziesiątych Roger Keating i Ian Trout założyli w Sydney Strategic Studies Group.

## Narodziny gamedevu na Antypodach datuje się na rok 1978, kiedy to Alfred Milgrom i Naomi Besen założyli firmę Melbourne House, w której niedługo potem ukazał się *Hobbit*.

oddalonego od światowych centrów innowacji w obszarze najnowszych technologii, wykorzystywanych przez twórców gier – jest uniwersalna wymowa produkcji, powstających w biurach w Sydney czy Melbourne. Chris Mosely, szef studia Redtribe, twierdzi, że prowadzona przez niego firma nie określa się mianem studia australijskiego. „Tak naprawdę nie postrzegamy siebie jako australijskiego dewelopera, mimo że nasze studio jest zlokalizowane w Australii. Jesteśmy częścią międzynarodowej społeczności twórców gier.

Oczywiście czujemy się patriotami i leży nam na sercach los rodzimego gamedevu jako całości, jednak nie możemy ignorować faktu, że działamy w branży globalnej. Ustalamy swoje standardy według międzynarodowych kryteriów. Pozycjonujemy się wobec konkurencji dokładnie w ten sam sposób, w jaki mogłoby to robić studio amerykańskie czy brytyjskie.”

Właśnie taka postawa sprawia, że aż 90 procent przychodów australijskich teamów deweloperskich pochodzi z eksportu, choć przecież Australia jest jednym z najważniejszych rynków dla przedstawicieli interesującej nas branży. Z dokumentu *Global Games Market Report*, przygotowanego przez agencję Newzoo wynika, że w 2014 roku Australia zajmowała 13. miejsce na świecie pod względem



➤ **Nazwa Way of the Exploding Fist** nawiązuje zapewne do stylu walki stworzonego przez Bruce'a Lee – Jeet Kune Do, co można przetłumaczyć jako „droga przechwytywającej pięści”.

## Pionierzy



**Początkowo Melbourne House wydawało książki o tematyce komputerowej i dystrybuowało amerykańskie gry w Wielkiej Brytanii (dziś rynek australijski z 11,1 milionów graczy, spośród których 56 procent regularnie wydaje pieniądze na gry, samodzielnie radzi sobie doskonale), jednak wraz z zakupem praw licencyjnych do Hobbita i wielkim sukcesem tekstowej produkcji profil działalności firmy uległ zmianie.**



rolę, jaką odgrywają inicjatywy oraz instytucje powołane w kilku australijskich stanach. Na czele znajduje się organizacja Multimedia Victoria, będąca częścią Departamentu Innowacji, Przemysłu i Rozwoju Regionalnego stanu Wiktorii, ale wspiera twórców też Queensland Games, związek deweloperów, instytucji edukacyjnych, dostawców usług i organów rządowego Queensland z siedzibą w Brisbane, a w końcu GDDA (Game Developers Association of Australia). Związek założony w 1999 roku prowadzi działalność promocyjną i oferuje szerokie i zróżnicowane wsparcie lokalnym twórcom gier.

Co ciekawe, charakterystyczną cechą australijskiego gamedevu – jakże



Kompozytorem muzyki do dodatków do Path of Exile, w tym rozszerzenia The Awakening, jest nasz rodak Kamil Orman-Janowski. Artysta z Krakowa zaczął od klimatów elektronicznych, ale swoją przyszłość wiąże z branżą gier.

Firma debiutowała turową strategią Reach for the Stars w 1983, jednak Australijczycy znani są przede wszystkim z całej serii Warlords, bez której przecież z całą pewnością nie byłoby Heroes of Might & Magic.

Półowa lat osiemdziesiątych w Australii to era całkowitej dominacji komputerów Commodore 64. Nic więc dziwnego, że John De Margheriti zakładał studio Micro Forte z myślą o tworzeniu gier na tę platformę. De Margheriti, jedna z tych nielicznych osób, które w największym stopniu przyczyniła się do rozwoju australijskiego gamedevu, nie tylko stoi za kilkoma wybitnymi tytułami (America's Cup Sailing Simulation bardzo długo dzierżyła palmę pierwszeństwa wśród najlepiej sprzedających się gier na terenie kraju z 60 tysiącami sprzedanych kopii na Commodore 64; logo Micro Forte znajdziemy również na pudełkach z Fallout Tactics z 2001 i Hot Wheels Bash Arena z 2002 roku),



## Założyciel



**Adam Lancman, ojciec australijskiego gamedevu, zmarł w 2005 roku, w wieku zaledwie 49 lat.** Zawodową karierę zaczynał jako audytor, by później pracować na stanowisku dyrektora finansowego Beam Software. Udzielał się również w Game Developers Association of Australia.

❖ **Fallout Tactics, który 15 marca skończy 15 lat, to najbardziej znana produkcja australijskiego studia Micro Forte.**

ale i zorganizował pierwszą Australian Game Developers Conference w 1999 roku czy powołał do życia edukacyjną organizację non profit Academy of Interactive Entertainment, a także Game Developers Association of Australia.

Pod koniec lat osiemdziesiątych wielu australijskich twórców wybierało model dystrybucji shareware, podążając w tym kierunku niemal równoległe z USA. Jedną z osób, które dorobiły się poważnych pieniędzy, decydując się na ten model biznesowy, był John Passfield, założyciel Binary Illusions. Studio z Brisbane powstało w 1991 roku i stworzyło niezwykle popularną produkcję Halloween Harry (1993), a także przygodówkę Flight of the Amazon Queen. Złota era australijskiego gamedevu nadchodziła wielkimi krokami...

W latach 1993-1996 powstało w Australii wiele firm, spośród których kilka zasługuje na wzmiankę. Ratbag Games w Adelaide, Auran w Brisbane, Torus Games i Tantalus Interactive w Melbourne. Młodzi, energiczni wizjonerzy tworzyli gry na PC i konsole piątej generacji: Segę Saturn i PlayStation. Dzięki takim ludziom powstały Sentinel Torusa (1994), Manx TT Superbike Tantalusa (1995), Dark Reign Aurana (1997) czy Powerslide studia Ratbag (1998).

Rok po premierze Powerslide Steve Stamatiadis, Rob Walsh i John Passfield założyli natomiast Krome Studios, które współpracowało między innymi przy produkcji Star Wars: The Force Unleashed, a ostatecznie stało się największym z zespołów deweloperskich Oceanii (a więc i najbardziej znaczącym spośród ponad 50 aktywnych, australijskich studiów). W 2006 roku Krome kupiło Melbourne House od Atari, a rok później firma zatrudniła ponad 300 osób. W tym samym roku na rynku pojawiła się jedna z najbardziej klimatycznych gier typu „match-3” w dziejach: Puzzle Quest: Challenge of the Warlords. Stało się tak za sprawą Steve'a Fawknera i jego studia Infinite Interactive.

Nie wolno zapominać, że na południowy zachód od wyspy kangurów leży Nowa Zelandia, która również dała branży kilka interesujących studiów. AlphaSim odpowiada za szereg realistycznych symulatorów samolotów i helikopterów bojowych, Grinding Gear Games stworzyło Path of Exile, Ninja Kiwi stworzyło serię Bloons, Pik-Pok z siedzibą w Wellington dało nam całą masę wciągających, sportowych i zręcznościowych gier mobilnych, Sidhe, jedno z najbardziej znaczących nowozelandzkich studiów, stworzyło ponad 20 własnych tytułów na PC i konsole, w tym Shatter i Blood Drive.

W pozostałej części Oceanii branża elektronicznej rozrywki dopiero raczkuje. Nawet bycie graczem na Fidzi nie jest proste, skoro koncentruje się ono wokół kafejek internetowych, takich jak ta w Raiwai czy wypożyczalnia gier w Goli. Rodzą się dopiero inicjatywy, mające na celu przekazywanie wiedzy na temat programowania (2 stycznia tego roku rozpoczął się kurs Advanced Video Games Art and Effects Production w stolicy kraju, Suvie, dzięki któremu uczestnicy mogli przez pięć dni zgłębiać tajniki Unity, Zbrusha czy Unreal Engine 4) i zapewne jeszcze sporo czasu upłynie, zanim usłyszymy o pierwszej, dobrej i cieszącej się dużą popularnością grze, powstałej na jednej z tysięcy urokliwych wysep Oceanii. ■

W KILKU POLSKICH MIASTACH ODBYŁO SIĘ WYDARZENIE NA SKALĘ ŚWIATOWĄ

# GLOBAL GAME JAM



Tego typu imprezy będą nad Wisłą coraz częstsze.

Mac

**G**lobal Game Jam to największy na świecie konkurs tworzenia gier. Uczestnicy mają 48 godzin, aby samodzielnie lub w niewielkich zespołach zrealizować grę na określony i ujawniony w chwili rozpoczęcia imprezy temat.

W tym roku brzmiał on: rytuał. Na całym świecie, w ponad 600 lokalizacjach powstało niemal 70 tysięcy gier. W naszym kraju w tym roku impreza odbywała się jednocześnie w 9 miastach, a udział wzięło około 700 osób, co oznacza wzrost zainteresowania imprezą z roku na rok.

W czasie jamów nie powstają oczywiście gry gotowe do wydania i podboju rynku. Ma to być miejsce i czas na eksperymenty, na sprawdzenie swoich umiejętności i nowe podejście

✦ Polyjam, czyli Global Game Jam na Politechnice Warszawskiej. W tym roku uczestniczyło w nim ponad sto osób, a wiele z nich nie opuściło budynku uczelni przez całe 48 godzin trwania konkursu.

do rozwiązania problemów. Największe ryzyko, jakie ponoszą bowiem twórcy, to niezrobienie gry w wyznaczonym czasie, czyli mimo wszystko znacznie mniej, niż gdyby pozwalali sobie na podobne podejście przy komercyjnej produkcji gier. A o tym, że eksperymenty są czasami udane, najlepiej świadczy fakt, że na jamach narodziło się sporo gier, które później dalej rozbudowywane, stały się normalnymi, komercyjnie wydanymi produkcjami. Najbardziej znane przykłady polskich gier o jamowych korzeniach to Superhot oraz McPixel. ■

Wszystkie gry, które powstały w czasie zawodów, można pobrać z oficjalnej strony imprezy.

[globalgamejam.org](http://globalgamejam.org)



Bydgoszcz. Bored Gods - symulator zabawy bogów, w którym wyznawcy lądują w lawie.



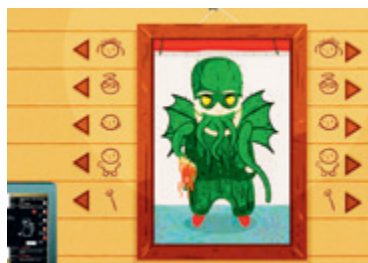
Gdańsk. Acolytes - dokonaj rytuału, aby dostąpić zaszczytu stania się nekromantą.



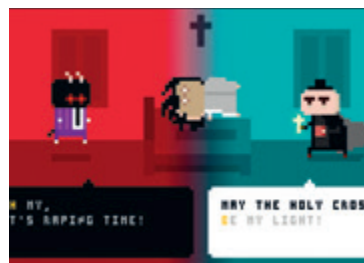
Kraków. I jeszcze jeden rytuał - tym razem pachnący Afryką RituWOW.



Łódź. Perpetuum Neville - codzienny rytuał wyjścia do pracy to spore wyzwanie.



Poznań. Pani Elżbieta - (nie) boska kobieta. Gra typu „przebieranka” z różnymi strojami.



Warszawa. Maledicta. Egzorcysta i szatan walczą ze sobą, a w ich rolach dwójka graczy.



# The Technomancer

Czy przyszłość to wyłącznie wielkie supertechnologie? Nie w tym przypadku. Odizolowani od Ziemi koloniści Marsa muszą radzić sobie bez internetu i wszczepów. Z pomocą przychodzi im proste rzemiosło i... moc rażenia prądem.

■ b-side

**F**rancuskie studio Spiders zdążyło wslawić się różnej jakości tytułami. Było pomysłowe, ale umiarkowanie przyjęte Of Orcs and Men oraz przeciętne action-RPG Bound By Flame. Mieli też na koncie bardzo przyzwoite, niedocenione Mars: War Logs. Wszystkie trzy gry łączą: widok TPP, wyraźne elementy RPG, dużo rozmów oraz dynamiczna, ale odrobinę za bardzo rozbudowana walka. Nowa produkcja pociągnie dalej świat M: WL, ale z większym rozmachem.

Być może słowo „moda” jest przesadzane, ale ostatnio ewidentnie wraca się częściej do uniwersum postapokaliptycznego. Oczywiście największy pod tym względem jest film „Mad Max: Fury Road” z 2015 roku, ale z tematem świetnie radzą sobie od lat seria Borderlands czy nowsze wcielenia Falloutów. The Technomancer też się w ten nurt wpisuje. Tym razem jednak apokalipsę sensu stricto zastępuje po prostu nieokielzana natura. Bohaterami gry są koloniści Marsa, a dokładniej kolejne, urodzone tam pokolenie. Sytuacja nie jest różowa, bo 120 lat przed wydarzeniami z gry w wyniku katastrofy planeta wypadła ze swojej orbity, a Marsjanie stracili kontakt z ziemskimi ziomkami. Właściciele ogromnych koncernów wydobywczych zamienili się w stronnictwa polityczne, a społeczność, cóż - zamiast odtwarzać rozwiniętą cywilizację Błękitnej Planety, rozwija się bardziej plemiennie.

Kim są Technomancerzy? To kasta wojowników, którzy posiadają



## Symfonia



Za muzykę odpowie Olivier Derivière, twórca OST do Remember Me, Assassin's Creed IV czy Alone in the Dark (2008). Opublikowany na SoundCloudzie utwór z nadchodzącej gry zdradza, że od strony dźwiękowej będzie dobrze. I obędzie się bez techno!

bioelektryczne zdolności. Z kim będą walczyli i po co? Przeciwnością się tyranom, ale równoległym motywem będzie także odkrywanie własnej tożsamości. Reszta pozostaje oczywistą tajemnicą. Duże wrażenie już teraz robi kreacja świata. Pod tym względem przez lata prym wiodło Borderlands, ale zawsze brakowało mi tam tętniących życiem miast, a cellshadingowa stylistyka i momentami generyczne lokacje zdążyły się pewnie już niejednej osobie przejeść. Jeśli widoki z dostępnych na razie screenów nie będą rzadkością, szykuje się uczta dla



■ Strój bohatera będzie wyraźnie zmienił się wraz z przebiórkami w nowe elementy uzbrojenia.

Warunki życiowe na Marsie dają popalić. Jak jedzenie, to tylko przerośnięte karaluchy. Jak przyrządzenie, to zapomnij o gotowaniu na parze.



Od strony designu zobaczymy poważną konkurencję dla Borderlands. Obawiam się tylko, czy Spidersi dadzą radę dopracować walkę na zadowalającym poziomie.

Kreacja otoczenia zapowiada się na jedną z najlepszych cech Technomancera. Nadchodzi dziki świat, a nie prosta kalka sci-fi lub fantasy.

fanów postapo oraz po prostu bardzo klimatyczne otoczenie. Oczywiście zarządzą lokacje tworzone z resztek metalowych części, ale pojawią się też monumentalne świątynie czy olbrzymie, industrialne instalacje.

Centralnymi częściami gry będą huby, skąd wyruszymy na misje główne i poboczne oraz w poszukiwaniu sekretów. Świat nie stanie się więc w pełni otwarty, natomiast twórcy zapowiadają sporo swobody i możliwość powracania we wszystkie miejsca – jednak najbardziej chwala się tym, jak będzie wyglądała walka.

A ta wygląda na o szczebel bardziej skomplikowaną od klasycznego slashera. Jednocześnie ci, którzy grali w jedną z poprzednich produkcji Spidersów, poczują mocną kalkę, bo starcia ponownie opierają się na wyborze jednej z kilku bojowych postaw. Tym razem do wyboru wojownicza, skrytobójcza i obronna.

Przed żmudną, szermierczą walką uratuje nas też skoczność bohatera, jego specjalne umiejętności i moc wykorzystywania prądu. Elektryczność pozwala czasowo naładować naszą broń, ale także przysmażyć wroga od ataku ręką. Naładowani energią nie będziemy za to mogli skorzystać z więcej niż jednej umiejętności specjalnej. Ci, którzy bardziej ufają wykorzystywaniu perków, będą musieli powstrzymać się od rażenia wysokim napięciem. Oba typy graczy nie przeżyją jednak zbyt długo, jeśli zapomną doglądać paska wytrzymałości.

Fani poprzednich gier studia narzekali, że tryb skrytobójczy wypadł słabo. Tym razem ma być inaczej, bo podczas skradania całkiem ominiemy niektóre starcia. Ostatnim elementem układanki jest tryb obronny, czyli przede wszystkim korzystanie z tarczy i wolne, ale potężne ciosy. Wszystkie trzy style walki oraz technomancerskie sztuczki rozwinemy,



Nowa misja: Zbadaj teren, odszukaj złodziei, pokonaj ich, odnieś skradzioną lunetę z powrotem do punktu widokowego.

odblokowując łącznie 84 perkli! Walkę przeplotą rozmowy z NPC i liczne filmowe przerywniki. Do rozwijania fabuły niezbędna będzie współpraca z sześcioma frakcjami, przy czym każda ma pełnić równie ważną rolę w naszej drodze do finału. W grze dostaniemy także różnych ludzkich pomocników, którzy umilą nam czas swoimi uwagami bądź zrzędzeniem, a w miarę czasu wypracujemy z nimi głębszą relację, z finałem w postaci tej miłosnej. Kompani podadzą też pomocną łagę w czasie walki.

Ostatnim elementem, który wyróżnia świat Techomancera, jest rzemiosło. Niczym w grach Bethesda nabieramy się dziesiątek części i specjalnych składników, aby z nich złożyć specjalną broń i poszczególne elementy uzbrojenia. W grę wejdą zarówno lepsze statystyki, jak i bardzo wyraźne zmiany w ubiorze naszego bohatera.

Ponieważ żadna z dotychczasowych gier Spidersów nie zdobyła dużej sławy, można mieć obawy, czy Technomancer również nie zawiedzie. Na szczęście już teraz jest kilka powodów, dla których nawet z błędami będzie można ten tytuł polubić. ■

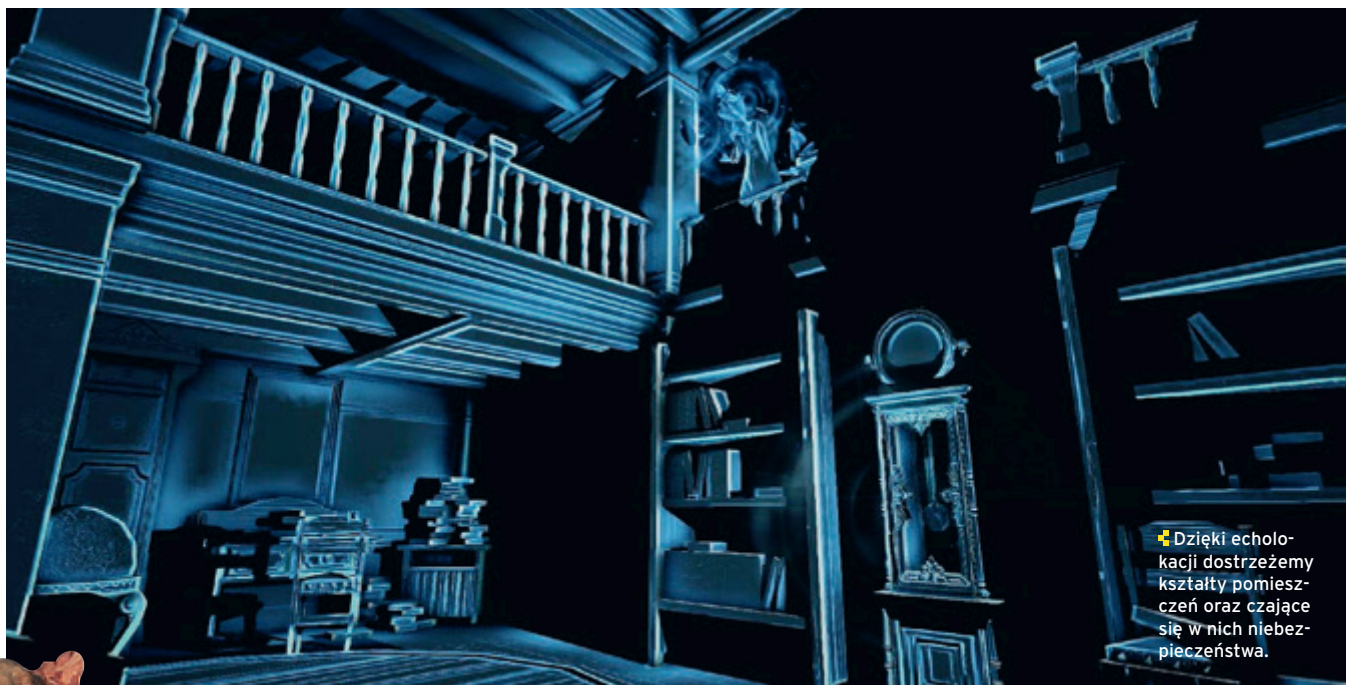
Maski skutecznie pomagają jeźdźcom, aby nie przyglądali się swoim obrzydliwym wierzchowcom.



# Podążaj za (od)głosem

Opuszczony dom, w którym straszny, i gracz samotnie eksplorujący jego zakamarki. Stary i ograny temat? Perception przedstawia go w zaskakujący sposób.

■ Szeptor



■ Dzięki echolokacji dostrzeżemy kształty pomieszczeń oraz czające się w nich niebezpieczeństwa.



**G**ra przygodowa z elementami horroru... już zaczęliście ziewać? To w ostatnich latach mocno eksploatowany gatunek, w którym trudno wymyślić coś naprawdę oryginalnego. A jednak twórcy BioShocka i Dead Space sfinansowali na Kickstarterze grę Perception, wprowadzającą pewne nowe elementy.

Oto wcielamy się w Cassie, dziewczynę dręczoną przez koszmary o opuszczonym domu. Nie zna tego miejsca, nigdy w nim nie była, ale w głębi serca czuje, że istnieje ono naprawdę. Musi do niego dotrzeć, by raz na zawsze uporać się z koszmarami.

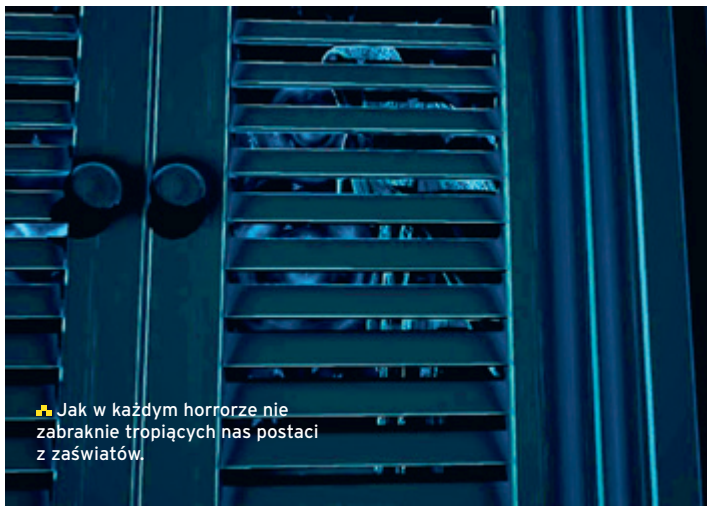
Poświęca wiele miesięcy na odnalezienie posiadłości. Sprawa byłaby prostsza, gdyby nie fakt, że Cassie jest niewidoma. Udaje jej się jednak osiągnąć cel. Okazuje się, że opuszczona rezydencja nosi nazwę Echo Bluff i skrywa wiele mrocznych tajemnic, które Cassie musi rozwikłać. Grę rozpoczynamy w momencie, gdy nasza bohaterka staje przed nawiedzającą ją w snach willą i nie bez wahania wchodzi do środka.

I tu rzecz najciekawsza. Cassie wprawdzie nie widzi, ale ma bardzo wyostrome pozostałe zmysły, w tym słuch. Używa go, by odnaleźć się w mrocznym świecie - w grze poruszamy się, wykorzystując echolokację. Po wejściu do domu widzimy

ciemność, jednak każdy dźwięk odbijający się od ścian i przedmiotów rozświetla na moment przestrzeń, nadaje jej kształt i pozwala nam się w niej odnaleźć. Należy jednak uważać - wywoływanie hałasów pozwoli nam odnaleźć się w mrocznej rezydencji,

## autofire

41-letni Dave Mirra, pseudonim Mirade Boy, gwiazda roweru BMX, został znaleziony z raną postrzałową głowy w swoim samochodzie w Kalifornii. Znany był z Dave Mirra Freestyle BMX.



■ Jak w każdym horrorze nie zabraknie tropiących nas postaci z zaświatów.



■ Rezydencja Echo Bluff w pełnej krasie, „widziana” oczami Cassie.

ale jednocześnie zdradzi naszą obecność tajemniczym mieszkańcom domu, którzy na nas polują. Skąd pomysł na tego typu rozwiązanie? Bill Gardner ze studia The Deep End Games odpowiedzialnego za grę, znalazł chwilę, by odpowiedzieć Pixelowi na kilka pytań: - Stworzyliśmy niewidomą bohaterkę po to, by przedstawić historię z zupełnie nowej perspektywy. Większość gier pierwszoosobowych daje nam wyraźny widok z pozycji ramion. Zależało nam na tym, by trochę to urozmaicić i stworzyć unikatowy horror - tłumaczy.

I rzeczywiście jest w tym coś świeżego i intrygującego - zwłaszcza pod względem grafiki. Stojąc przed nawiedzonym domem, dostrzegamy go tylko dzięki silnej wicherze, która odbija się od ścian i w ten sposób pozwala nam zwizualizować jego kształty.

Styl i estetyka grafiki to kolejny element wyróżniający Perception. Efekt widoczny na ekranie powstał na bazie dogłębnych analiz tego, w jaki sposób niewidomi „widzą” świat dzięki echolokacji. Twórcy podkreślają, że nie jest to stuprocentowe odzwierciedlenie czy symulacja tego zjawiska, ale gra bardzo mocno kładzie nacisk na realizm.

Gardner przyznaje, że on i jego zespół spędzili wiele godzin na odkrywaniu tego, w jaki sposób dźwięk może wizualizować pewne elementy otaczającego nas świata. Eksperymentowali także z metodą schlieren (fotografią smugową), która pozwala na obserwację niewidocznych dla oka zmian w gęstości powietrza pod wpływem na przykład zmian temperatury czy ruchu. Inspiracją tą techniką widać szczególnie w przedstawieniu obiektów w grze.

By jak najdokładniej oddać realizm poruszania się po świecie z perspektywy osoby niewidomej, twórcy sporo czasu spędzili na zgłębianiu zagadnienia. Bill Gardner ostatni rok swoich studiów poświęcił poznaniu nowoczesnych technologii i rozwiązań, które pomagają osobom niewidomym funkcjonować w świecie: - Przeprowadziłem wiele rozmów z niewidomymi, a także z nauczycielami w szkołach dla osób niewidomych i ekspertami w tej dziedzinie. Żeby w pełni ich zrozumieć, przez wiele godzin wykonywałem codzienne czynności z zamkniętymi oczami. To było wielkie wyzwanie, które na zawsze zmieniło moje spojrzenie na świat - dodaje.

## sztuka grania



**Deep End Games to niezależna firma** złożona z twórców działających przy produkcjach AAA jak Rock Band, Dead Space, Mortal Kombat i Thief. Na jej czele stoi Bill Gardner, który przez 12 lat pracy dla Irrational Games tworzył między innymi SWAT 4, BioShocka oraz BioShocka Infinite.

Dom, który przyjdzie nam przeszukać w Perception, oczywiście nie jest tak do końca opuszczony - zamieszkuje go zły duch. Twórcy nazywają go Obecnością (The Presence). Skutecznie odstrasza kolejnych lokatorów przed zamieszkaniem. Cassie musi się z nim zmierzyć, by złe sny odeszły raz na zawsze. Poza echolokacją sama rozgrywka będzie zawierała wiele elementów, które gracze mogą pamiętać z wcześniejszych produkcji zespołu odpowiedzialnego za BioShocka i Dead Space. Elementy fabuły odnajdziemy w napotkanych notatkach, nagraniach audio, rysunkach. Składając je w całość, poznamy tajemnicę miejsca nawiedzającego nas w snach.

Na zakończenie rozmowy Gardner dodał: - Nawet nie wiesz, ile wasze wsparcie znaczy dla nas, deweloperów AAA, który postanowili robić niezależne produkcje. Trzeba realizować tytuły, na które wielu graczy czeka - Perception zostało ufundowane na Kickstarterze w niecałe dwa dni. Obecnie odhaczane są kolejne cele, w tym między innymi tryb „Silent Night”, w którym teksty wypowiedane przez bohaterkę są ograniczone do minimum. Wszystko po to, by jak najmocniej zanurzyć się w świecie gry. ■

## ■ Lumberyard

Amazon opublikował beta wersję darmowego silnika 3D. Lumberyard oprócz tego, że ma umożliwić łatwe tworzenie trójwymiarowych światów, jest zintegrowany z Twitchem oraz usługą Amazon Web Services. Unity może odczuć konkurencję.

## ■ GameTrailers

Jeden z najbardziej zasłużonych branżowych serwisów zakończył właśnie działalność. Rozpoczął życie w 2002 roku, publikując głównie zwiastuny gier. Z czasem rozrósł się do rozmiarów dużego portalu, emitującego własne audycje live.

## ■ Battalion 1944

Niezależne studio Bulkhead Interactive osiągnęło sukces na Kickstarterze z projektem realistycznej strzelaniny 3D osadzonej w klimatach II wojny światowej. Wygląda to tak dobrze jak Call of Duty. Premiera planowana jest na wiosnę 2017 roku.

# NOWI OJCOWIE WIEDŹMINA

PIXEL  
WYWIAD

Z game directorem CD Projekt RED **Konradem Tomaszewiczem** o Wiedźminie i odbiorze przez fanów jego trzeciej części rozmawia Piotr Mańkowski.

**P** Kiedyś gry były lepsze niż dzisiaj?

Miały więcej duszy niż te obecne, ponieważ twórcy nie pakowali całego potencjału w grafikę, tylko skupiali się na fabule. Grałem w Secret of Monkey Island, Indiana Jonesa, King's Questa - niosły ze sobą coś takiego, że potrafiłem przez tydzień przy nich siedzieć bez przerwy. Pojawiało się mnóstwo gier i każda była inna, a teraz ludzie się inspirują sobą, przez co te gry są bardzo podobne do siebie. Raz na jakiś czas pojawia się Portal, który pokazuje, że jednak można inaczej, ale ten proces jest znacznie wolniejszy. Teraz na Gwiazdkę dostałem pad, który podłączasz do telewizora i możesz bawić się w 1500 starych gier z Amigi, Atari i innych platform.

**P** Pamiętasz pierwsze RPG, które cię wciągnęło i spowodowało, że pomyślałeś, iż to właśnie ten wymarzony gatunek?

Betrayal at Krondor, Lands of Lore oraz Ultima Underworld II, przy której spędziłem naprawdę mnóstwo czasu, bo po prostu czuwałem się, że tam jestem. Z kolei Ultima VII to był właściwie pierwszy RPG z otwartym światem. Wielkie miasto, mnóstwo poukrywanych rzeczy. Były cykle życia, każda postać coś robiła. Można było znaleźć dywan, na którym moja sześciuosobowa drużyna spokojnie sobie podróżowała. Czaszka dosłownie parowała, bo ludzie zrobili coś wyprzedzającego swoje czasy. Lubiłem też Might & Magic za poziomy doświadczenia, system magii. Nie lubiłem tylko zakończeń, bo tam zwykle pojawiali się kosmici i wszystko się wywracało do góry nogami. Pierwszy raz w tej serii widziałem karciankę w grze, co mnie zresztą zainspirowało do tego, żeby wcisnąć Gwintu do Wiedźmina 3. Żałuję natomiast, że nikt nie zrobił dobrego RPG ze świata Warhammera, bo ja w papierową wersję grałem bardzo długo i wiem, jak znakomity jest to system.

➤ Konrad to świetnie poukładany, kulturalny młody człowiek o rock'n'rollowym wyglądzie.

**autofire**

CD Projekt RED dołączył do kolekcji nagród kolejne trofea. Tym razem Wiedźmina 3 uznano za najlepszą grę roku, najlepszego scenarzystę oraz najbardziej kawowy świat podczas New York Game Awards.

**Rok bez asasy**

Ubisoft zaprezentował wyniki finansowe za trzeci kwartał 2015 roku, które okazały się gorsze od oczekiwanych. Jednocześnie szef firmy Yves Guillemot oświadczył, że kolejna gra z Assassin's Creed w tytule ukaże się dopiero w kwietniu 2017 roku.

**Konsolowy Samsung**

Koreańska firma wprowadziła usługę GameFly, po której wykupieniu telewizory Samsung Smart zmieniają się w konsole do gier. Do końca marca trwa promocja - przy zakupie telewizora, za darmo otrzymuje się gamepada oraz 3 miesiące GameFly.



✦ Krew i Wino ukaże się w kwietniu. Akcja tego drugiego i ostatniego płatnego dodatku rozgrywać się będzie w krainie Touissant.

No i jeszcze Deus Ex – tak doskonała fabuła i tak wielkie możliwości w świecie, że odcisnęło mi się to w czaszce. Była taka sytuacja w samolocie, że aby uratować zakładnika, musiałem zabić babkę. Potem walczyłem z jakimś przeciwnikiem, a on mi krzyczy, że zabiłem mu kobietę. Dopiero po chwili zrozumiałem, o co mu chodziło...

▣ Pracowałeś już w CD Projekcie w 2005 roku, żeby pamiętać ten moment, gdy Michał Kiciński rzucił hasło „Wiedźmin”?

W liceum czy na studiach nie łączyłem swojej przyszłości z grami, ponieważ myślałem sobie, że jest to nierozłącznie związane z programowaniem. Na czwartym roku studiów na akademii medycznej zobaczyłem ogłoszenie, że CD Projekt RED robi Wiedźmina i szuka ludzi, aplikowałem do działu testów. Dostałem na wejściu Punishera, którego znałem na pamięć – napisałem więc sześć stron bugów i od razu mnie przyjęli. Gdy zacząłem działać przy pierwszym Wiedźminie, było akurat tworzone demo „Kanały” na E3. Dopiero po kilku miesiącach zaczęła powstawać fabuła i implementowaliśmy ją na silniku Aurora. To były trudne czasy, bo nikt z nas nie wiedział jak robić gry.

▣ Jak wyglądała praca nad Wiedźminem i kto był mózgiem tego projektu?

Niestety, nie było mózgu. Panował chaos, były co prawda działy, które robiły różne rzeczy, ale brakowało pomiędzy nimi spoiwa. Jeśli chodzi o fabułę czy misje, to byłem ja, był Marcin Blacha, Sebastian Stępień i Artur Ganszyniec. Zadania mieli rozpisane tylko programiści, którzy wiedzieli, co muszą do silnika implementować, żeby to w ogóle działało. Artyści zrobili sobie miasto i nagle dowiadujemy się, że mamy zrobić fabułę do tego miasta.

▣ Ale Michał Kiciński udzielał się w trakcie produkcji?

On wpadał jak bomba. Zjawiał się na przykład, gdy przygotowywaliśmy jakieś demo. Grał i mówił: „Ale dlaczego ja trafiam na tego przeciwnika?”. Znajdował podobne rzeczy i cisnął, żeby to poszło w jakąś konkretną stronę, jaką on sobie kiedyś wymyślił. Można liczyć, że grę robiliśmy łącznie przez dwa i pół roku. Przy produkcji chodziło o to, żeby złożyć całość w taki sposób, by wydobyć z tego konkretne emocje, bo w tym wszystkim chodzi przecież o to, żeby odbiorca czuł, że jest w tej grze, a nie że siedzi przed ekranem i ogląda.

## ■ Zynga w przepaści

Niegdyś modna i popularna firma ogłosiła wyniki finansowe za 2015 rok. Strata wynosi 117 milionów dolarów, co w porównaniu z poprzednim rokiem (225 milionów) jest teoretycznie krokiem naprzód, ale... Era gier przeglądarkowych jest już za nami.

## ■ Nordic Game 2016

W dniach 18-20 maja odbędzie się w Malmö jedna z bardziej dynamicznie rozwijających się europejskich imprez growych. Na coroczną konferencję zjedzie ponad 2000 twórców gier z całego świata. Z Polski też wybiera się niemała ekipa.

## ■ Amiga żyje

W Pixelu #01 recenzowaliśmy pudełkową edycję gry na Atari XL. Tym razem dotarła do nas informacja o premierze Tanks Furry na Amigę CD w „small box”. Gra uzyskała drugie miejsce w kategorii GameDev na RetroKomp / LOAD ERROR 2015.

## WSZYSTKO ZACZĘŁO SIĘ OD SPOTKANIA NA STOISKU BIOWARE WIELE LAT TEMU



✚ Fabuła Krwi i Wina ma swymi rozmiarami dorównać pierwszej części Wiedźmina.

## Stolica



Sercem Touissant jest miasto i pałac Beauclair. Wspominał o nim Andrzej Sapkowski w „Wieży Jaskółki”. Jest to zbudowane przez elfy zaczerpnięte miejsce, gdzie każdy przyjeżdżający zakochuje się i nie chce opuścić jego murów. Rządzone przez księżną Annę Henriette księstwo Toussaint słynie zaś z wyrobu win.

▣ Sięgając wstecz, można poniekąd powiedzieć, że CD Projekt RED stworzyli panowie Zeschuk i Muzyka z BioWare'u, którzy kilkanaście lat temu po rozmowie z Michałem Kicińskim i Marcinem Iwińskim zlecili ich firmie wykonanie portu Baldur's Gate: Dark Alliance. Można powiedzieć, że po latach uczeń przerósł mistrza? Zaraz potem, jak przyszedłem do firmy, były targi E3 i pomagałem chłopakom prowadzić prezentację. Nikt nas wówczas tam nie znał, a trzeba było zachęcać ludzi, żeby przyszli do naszej budki. Przemycaliśmy więc piwo na te targi. I kręciliśmy się po korytarzach, głównie Michał, zaczepiając ludzi i zachęcając ich, żeby przyszli i zobaczyli, co to jest ten Wiedźmin. Rok później na E3 pokazaliśmy demo „Brama” i wówczas już BioWare przychodziło z rozdziawionymi ustami, że to tak wygląda. Oni na Aurorze zrobili Neverwinter Nights 2, a tutaj zobaczyli kosmos. Wtedy wszystko się zaczęło, cały ten szal, jaki nam do dzisiaj towarzyszy. Największej uwagi wymagał zawsze sam silnik gry, bo niewielkie zmiany powodują, że nagle całe miasto ci znika. Przy Wiedźminie 2 praca była już bardziej poukładana, bo Adam Badowski panował nad całością. Natomiast przy „trójce” przeszkadzało nam nieco zainteresowanie mediów i ciśnienie oraz oczekiwania ze strony fanów. Z jednej strony to wspinała rzecz, ale potrafi zwalniać produkcję.

▣ Zawsze miałem ochotę zapytać twórców Wiedźmina, czy grali w Gothica 3, ponieważ wiele elementów z tej gry odnalazłem u was.

Gothic 3 to przykład jak łatwo można zepsuć grę, jak ma się coś dobrego i chce się zrobić otwarty świat. Bardzo się tego baliśmy. Na pierwszym i drugim się wzorowaliśmy, bo to są gry z genialnym ekosystemem, w którym na przykład potwory potrafią walczyć ze sobą. Trójkę natomiast zepsułem, bo ktoś mnie zaatakował w miasteczku, więc wyciąłem je w pień. Potem mnie wszędzie rozpoznawali i atakowali, więc musiałem spustoszyć kolejne miasteczka. Nagle fabuła mi znikła i stwierdziłem, że nie chcę w to grać, bo nie wiem, o co chodzi.

▣ W Wiedźminie 3 nie da się wybić wszystkich?

Nie da. Generalnie są gry „gameplay-driven”, gdzie rozgrywka jest kluczem, ale są też gry „story-driven”, gdzie fabuła kształtuje narrację. I to jest właśnie nasza gra. Nie chcemy robić rzeczy, które byłby sprzeczne z charakterem Geralta, idealnie opisanym przez Sapkowskiego – on nie wyciąłby w pień miasta. Jest to zrobione tak, że jeśli kogoś zaatakujesz, to on ucieka, a przybiega straż i to z nią się kłócisz. Czyli wolność w otwartym świecie – tak, ale do pewnego momentu, żeby nie zniszczyć fabuły. Gothic z jego bezimiennym jest wyjątkiem, bo ja jednak lubię gry, w których postać jest dobrze opisana. Pamiętam KOTOR, gdzie bohater okazywał się głównym złym, do tego Lara Croft, Indiana Jones, Guybrush Threepwood, czyli postaci, które były kimś. W Gothicu poznajesz świat, my natomiast opieramy się na filmowości oraz przeżywaniu przygody przez konkretną postać. To jest dla mnie esencja papierowego „erpegowania” – trochę symulacja życia, ale w ramach fantastycznego świata. Czasem po skończonej sesji nie mogłem sobie przypomnieć szczegółów pokoju, w którym się ona odbywała, bo emocje wypełniały całą głowę.

▣ Jak zareagowałeś na to, gdy jakiś facet z Ameryki napisał, że zrobiliście rasistowską grę, bo nie ma w niej ciemnoskórych?

Mam wrażenie, że często różne media naginają się do sztucznej poprawności politycznej. Oddajemy w grze świat opisany przez Sapkowskiego i nikomu w trakcie produkcji nie przyszło do głowy, żeby rozważać umieszczanie w grze postaci ciemnoskórych. A tematów trudnych nie unikaliśmy, czego przykładem postać barona i temat alkoholizmu w rodzinie.

▣ Czy wasza umowa z Andrzejem Sapkowskim przewiduje, że możecie zrobić z postacią Geralta, co tylko chcecie, łącznie z uśmierceniem jej?

Możemy zrobić, co chcemy. Sapkowski powiedział przecież, że dla niego kanonem są książki, a gry go nie interesują. Książki są jednak dla nas biblią, standardem, którego nie łamiemy. Wielu graczy jest czytelnikami i muszą otrzymać coś zgodnego z tym, co znaleźli w książkach. Czytając „Sezon burz”, miałem wrażenie, że Sapkowski puścił do nas oko, bo pokazuje wizję przyszłości z sugestią, że ten Wiedźmin się tam gdzieś pojawia. Mam wrażenie, że pan Andrzej na naszej działalności korzysta, bo sprzedaż wzrasta i Wiedźmin trafił nawet na listę bestsellerów New York Timesa.

▣ O planach związanych z Wiedźminem pewnie na razie nie możesz powiedzieć...

Gdy zarząd zdecyduje, że robimy kolejną część albo jej nie robimy, to powiedzą to otwarcie w komunikacie giełdowym. Osobiście nie chciałbym pozostawiać tej postaci bez dalszego ciągu jej historii. ■

# PLAY THE GAME



22 XCOM 2



24 Layers of Fear



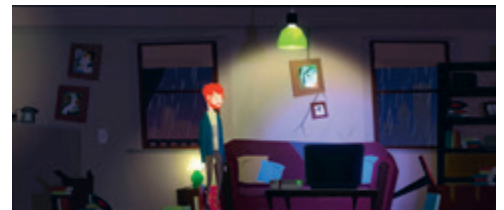
26 Darkest Dungeon



28 The ABC Murders



29 Gemini: Heroes Reborn



30 Between Me & The Night



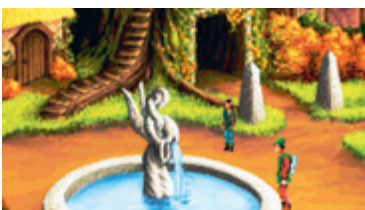
32 Dying Light: The Following



33 Sorcery!



34 The Witness



35 Order of the Thorne



36 Resident Evil 0 HD



37 Street Fighter V



38 Firewatch



39 Unravel



40 Rebel Galaxy



# XCOM 2

■ Nie ulega kwestii, że higiena jamy ustnej stoi u obcych na wysokim poziomie.

■ PC ■ MAC

■ PRODUCENT Firaxis Games **Wersja PL:** tak

■ Sir Haszak

PEGI 16

**D**ruga część zadziwiająco przypomina część pierwszą. W niektórych momentach śmieszny, w niektórych zaskakuje, trzyma w napięciu i jest trudna jak diabli. Może dlatego, że walczymy nie tylko z obcymi, ale i z czasem.

Mamy rok 2035. Po 20 latach od opanowania Ziemi przez obcych XCOM rusza do walki. Chce przypomnieć ludziom, że marionetkowe władze o nazwie ADVENT zostały narzucone siłą przez obcych. XCOM przechodzi do działań partyzanckich.

## PARTYZANCI Z WYCIĘTEGO LASU

Konstrukcja fabuły i świata nieco kuleje. Centrum dowodzenia mieści się w Avengerze - przechwyconym statku obcych, w którym spokojnie zmieściłby się co najmniej jeden warszawski Pałac Kultury i Nauki z iglicą. Dotąd się zastanawiam, jak doskonale wyposażeni obcy mogą nie zauważyć obiektu takich rozmiarów. W statku tym mieszczą się laboratoria, warsztaty, poligony,

centra łączności i mnóstwo innych pomieszczeń - wszystko, co mieściło się w starym centrum dowodzenia XCOM.

Jest jednak coś, co bywa znacznie lepiej ukryte przed obcymi - tatuaże naszych żołnierzy. Możemy spędzić godziny na dopracowaniu wyglądu bojowników niemal z położeniem frencha na paznokciach, ale też wybieraniu ich ubioru i broni. Simsy mogą pozazdrościć. Kłopot z tatuażami polega na tym, że w sporej części przypadków są pod mundurami. Wiemy o nich my i wytatuowani, ale nikt, łącznie z obcymi, ich nie zobaczy. Przy czym, o ile tworzenie żołnierza może trwać długo, traci się go w oka mgnieniu.

## POŚPIESZNA TURÓWKA

Trochę się pośmialiśmy, ale prawda jest taka, że na zwykłym poziomie trudności gra jest trudna. Skończyły się podchody z notorycznym krzykiem się za każdym wykrotem. Misje na czas, stanowiące rzadkość w części pierwszej, teraz stały się rutyną. Zazwyczaj cel misji należy zrealizować w określonej liczbie tur, ale bywają też bardziej wyrafinowane motywacje do pośpiechu. Na przykład zadania, w których bronimy naszych placówek terenowych przed wojskami ADVENT: musimy ocalić co

■ Grzebanie w czaszce jest jednym z pożyteczniejszych rodzajów ataku specjalisty.





✦ Trzeba przyznać, że bezimienni nie dbają o paznokcie: są długie i czarne.

### LUDZIE Z MISJĄ

Kłopot w tym, że małe są szanse, by nic się nie stało. Trzeba pędzić naprzód i dlatego należy ryzykować. A nasi ryzykanci dzielą się na cztery klasy. Pierwszą są łowcy. To tacy komandosi, którzy potrafią zniemacka pojawiać się i znikać. Do tego są mistrzami ciętej riposty, bo używają mieczy. Specjaliści, w zależności od obranej ścieżki, mogą leczyć lub hakować. To drugie pozwala na szereg profitów: od przechwytywania mechów i działek obcych po hakowanie ich systemów, dzięki czemu nie tylko je blokujemy, ale także zyskujemy zasoby lub informacje, które w XCOM 2 też są osobnym zasobem. Gorzej, gdy hakowanie się nie powiedzie – wtedy sprowadzamy sobie na głowę posiłki obcych lub poprawiamy parametry niezhakowanego robota. Pozostałe dwa typy bojowników to grenadierzy, robiący za mobilną artylerię, i strzelcy wyborowi. Pod koniec gry można korzystać także z mocy PSI, którą od początku wykorzystują obcy.

Każdą misję nasz oddział zaczyna w ukryciu. Można byłoby wtedy obserwować obcych chodzących w patrolach po stałych trasach, ale nie ma na to czasu. Gdy tylko zaatakujemy, oddział staje się widzialny, obcy szukają osłony i zaczynają się schodzi. Niekiedy, nawet gdy nam się wydaje, że teren został uprzątnięty, może pojawić się desant z powietrza. Pod koniec misji, gdy nasi żołnierze podciągają się zębami do punktu ewakuacyjnego,

✦ Strzelający do siebie obcy – miód na serce dla żołnierzy XCOM.

najmniej sześciu cywili. I spróbujmy się nie spieszyć, jak co turę pada jeden albo dwóch.

Na poziomie strategicznym nie jest lepiej. Obcy pracują nad projektem Awatar i naszym głównym celem jest jego udaremnienie. Trzeba likwidować bazy, które pracują nad jego opracowaniem. A przeciw innych zadań jest dużo więcej: analiza pojawiających się informacji, udział w drobnych misjach krzyżujących plany obcych czy dających zasoby, nawiązywanie łączności z kolejnymi obszarami, dzięki czemu zwiększamy miesięczne dostawy zasobów. Jeśli dodamy do tego, że nawet comiesięczne zasoby nie wpływają na konto, ale musimy tracić czas na ich odbieranie, sytuacja wygląda poważnie.

A wiadomo: gdzie się XCOM spieszy, tam się obcy cieszy. Nawet jeśli nasz żołnierz jakimś cudem nie zostanie zabity, musi wyleczyć się z ran, a potem odbudować siłę woli. To ostatnie osiągamy, trzymając ozdrowieńca przez jakiś czas w bazie, gdzie z wolna dochodzi do siebie. Możemy go też zabrać na misję. Jeśli jakimś cudem nic mu się nie stanie, siłę woli wzmocni szybciej.

**Na szczęście jest to nadal gra o podejmowaniu mnóstwa znaczących decyzji. Może dlatego nie miałem ochoty się od niej oderwać. W końcu trzeba odeprzeć obcych.**

taka niespodzianka naprawdę może zboleć.

Wśród przeciwników są monstra, które trują, przejmują kontrolę, przyciągają, teleportują się i klonują. Niektóre mają przykre kontry na ataki naszych żołnierzy, ale przyjemność ich odkrywania pozostawie czytelnikom.

Ci bojownicy, którzy przeżyją, za zebrane doświadczenie otrzymują dodatkowe umiejętności związane z ich specjalnością. Podobnie jak w pierwszym XCOM za każdym razem mamy dwie do wyboru. I jak w części pierwszej takich wyborów, mających potem wpływ na akcję, jest mnóstwo.

### DALEKIE LOTY

Miejsca akcji są zróżnicowane od eksploracji rozbitych UFO (wyjątkowo rzadko w tej grze), przez jakieś małe osady, po miasta z mnóstwem elementów małej architektury świetnie nadających się na osłony. Teren częściowo bywa niszczony, choć modele zniszczeń niekiedy dziwią. Na przykład nie ma połowy wagonu pociągu, ale jego dach pozostaje nienaruszony. Zaskoczyła mnie także gruba pokrywa śniegu w maju w okolicach Seattle, ale generalnie oprawa jest bardzo ładna (mnóstwo krótkich filmów, a najlepsze są te w spowolnionym tempie, gdy wartujący żołnierze zaczynają strzelać). Muzyka podkreśla emocje, podobnie jak komunikaty z bazy, która próbuje nas, a jakże, pospieszać.

Jedyną rzeczywiście odczuwalną wadą techniczną jest długi czas ładowania misji i wracania z niej. Oglądamy wtedy w Skyrangerze naszych ludzi i cele misji, a potem ich osiągnięcia, ale po paru minutach można wyjść z siebie. Przecież cała gra jest o pośpiechu!

Na szczęście jest to też nadal gra o podejmowaniu mnóstwa znaczących decyzji. Może dlatego nie miałem ochoty się od niej oderwać. W końcu trzeba odeprzeć obcych. Dlatego podejmuję decyzję o zakończeniu tego tekstu i wracam do walki. ■

## Nazwy



**Każda misja ma swoją nazwę.** Zazwyczaj bombastyczną lub śmieszną: Krwawy Wóz, Kostny Marsz, Zatruty Świt, Mały Ogier, Koszmarny Ogar, Prześladowający Amant czy Zaczarowany Księżyc. Żadna nie ma związku z akcją. Pseudonimy dostają też zaprawieni w bojach żołnierze. W moim rankingu na topie jest specjalistka, która otrzymała przydomek Szczelina.



Portret obrasta ciałem, zaczynając przypominać diaboliczną wersję pewnego arcydzieła...



Na początku 2015 roku podobną wycieczką w podwoje gotyckiego horroru było recenzowane w Pixelu #04 Tormentum.

Każdy artysta musi przygotować szkice koncepcyjne, choćby płótnem była ściana.

Pomijając szpetne ślady farby, to ten dom został zaprojektowany tak, by stymulować szaleństwo.



# LAYERS OF FEAR

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT: Bloober Team **Wersja PL:** tak

■ Borek

**T**ak, tak, dobrze pamiętacie. O Layers of Fear pisałem już w Pixelu #08. Wtedy myślałem, że jest to gra na więcej niż jedną kolumnę, ale brakowało miejsca. Teraz jest okazja, żeby wrócić do tematu – 16 lutego odbyła się premiera.

Dla przypomnienia – w LoF chodzi się po starym domu, znajdując ślady dramatu, jaki rozegrał się w małżeństwie dobrze zapowiadających się artystów: malarza i multiinstrumentalistki. Tu i ówdzie trzeba rozwiązać jakąś zagadkę, znaleźć klucz, ale są to nieistotne drobiazgi, bo ważny jest nastrój i imponderabilia. Na początku trafiamy na odniesienia do „Portretu Doriana Greya” – zapewne pomyślane jako wskazówki interpretacyjne. Gra jest pełna zamykających się drzwi, wymuszających jednokierunkową podróż, ciągów pokoi następujących po sobie jak kolejne dni, pomieszczeń w których wszystkie drzwi okazują się zamurowane, korytarzy, gdzie kręcimy się w kółko, nie mogąc zrobić kroku do przodu. Samo życie. W dodatku dom

➤ Jedną z inspiracji gry musiała stanowić twórczość włoskiego mistrza horrorów Daria Argento. Już w „Deep Red” pojawiała się ożywiona lalka.



**Od sierpnia, kiedy LoF pojawił się w wersji Early Access, gra ciągle ewoluuje, przybyły wersje na Steam OS i Mac OS X, a sama historia nabrała ciała i pojawiło się więcej szczegółów.**

wciąż się zmienia, a ze ścian cały czas bacznie przyglądają nam się rozmywające się portrety, zimno oceniając nasze działania i decyzje. Całość jest niebywale malarska i zdecydowanie warta uwagi.

Z opinią, że warto, zgadza się zresztą większość graczy i recenzentów, którzy obejrżeli wersję Early Access, choć niektórzy zarzucają grze kopiowanie pomysłów z P. T. i Wooden Floors. Niesłusznie. Po pierwsze, same pomysły są dużo starsze. Zmieniający się dom, w którym krąży się po tych samych pokojach, widziałem już w latach siedemdziesiątych, w „The House that Jack Built”,

## Ślady



W Layers of Fear nie ma tak dużo tekstu jak w Alone in the Dark. W wielu miejscach odkrywamy przedmioty i rysunki, które można oglądać ze wszystkich stron.

jednym z odcinków „The Avengers” (nadawanych u nas jako „Rewolwer i melonik”). Po drugie, pewne rozwiązania są dość oczywiste i wynikają z konwencji. Nie da się zrobić horroru bez gaszenia świateł i straszenia nieoczekiwanymi dźwiękami. To są odwołania do fizjologii, nie do wcześniejszych gier.

Od sierpnia, kiedy LoF pojawił się w wersji Early Access, gra ciągle ewoluje. Przybyły wersje na Steam OS i Mac OS X, a sama historia nabrała ciała i pojawiło się więcej szczegółów. Dość znacząco zmieniło to jej odbiór, pozostało mniej pola do domysłów. Ciągle dysponujemy wyłącznie oderwanymi faktami, pojedynczymi punktami na osi czasu, ale dostarczają one teraz znacznie więcej wiedzy o bohaterach, ich relacjach i o tym, jak te relacje ewoluowały. Ta dodatkowa wiedza nie zmienia jednak w żaden sposób niesionego przez grę ładunku emocjonalnego, a to właśnie wywoływane emocje przyciągnęły mnie do LoF pół roku temu. To nie jest klasyczny horror, adrenaliny tu dużo nie znajdziecie. Raczej fascynujące studium rozpadu przeplatającego się z szaleństwem. Warto. ■

**Michał Klimaszewski** robił dla Pixela relację z siedziby Bloober Team. Teraz siadł do gry...

Zacząłem późną nocą, gdy księżyc walczył z chmurami, by skończyć bladym świtem. Nie mogę napisać, że świetnie się bawiłem, bo Layers of Fear oferuje innego rodzaju doznania. Byłem przestraszony, poruszony, zdezorientowany i oszołomiony, a na koniec (dzięki ci, o Cthulhu!) usatysfakcjonowany. Niedawno ograłem też Until Dawn – typowy slasher z durnymi amerykańskimi nastolatkami, których nawet nie żał mi było uśmiercać. Jakże różne są to od siebie pozycje. To tak jakby zestawić

„Suspirię” Dario Argento z „Koszmarem minionego lata” – leżą na dwóch przeciwległych biegunach filmowej grozy, ale każdy z tytułów ma wiernych zwolenników. Gra krakowskiego studia przeznaczona jest dla dojrzałego odbiorcy, dla którego liczy się przede wszystkim atmosfera i tajemnica. Jeśli dodatkowo gracz obeznany jest w literaturze i sztuce oraz godzi się na to, że po ukończeniu zostanie z większą liczbą pytań niż odpowiedzi – wtedy powinien w pełni docenić Layers of Fear.

# Darkest Dungeon

PC ■ MAC ■ PS4 ■ PSV

PRODUCENT Red Hook Studios **Wersja PL:** tak

■ Murmur



**D**ark Souls o mało nie kosztował mnie nowego pada do Xboxa. Darkest Dungeon co prawda nie doprowadził mnie do takiego stanu, ale było naprawdę blisko. Na szczęście nie poddałem się!

Darkest Dungeon to specyficzny przedstawiciel gatunku RPG. Na dzień dobry zapomnijcie więc o tworzeniu zgranej drużyny, która po wykonaniu kilkunastu zadań będzie na tyle silna, żeby stawić czoło każdemu wyzwaniu. Tutaj to nie przejdzie.

A z czym tak naprawdę musimy się zmierzyć? Oczywiście ze złem w najczystszej postaci, które uwolnił jeden z naszych przodków podczas przekopywania swojej posiadłości.

W Darkest Dungeonie musimy zadbać nie tylko o naszych - niekoniecznie zdrowych na umyśle - śmiałków, z których każdy prezentuje jedną z kilkunastu klas, ale także i o osadę, gdzie rozpoczynamy przygodę. Znajdują się w niej budynki różnego przeznaczenia, pozwalające na werbowanie nowych członków drużyny, rozwijanie ich umiejętności bitewnych czy miejsca, gdzie mogą się odstresować lub wyleczyć.

Osadę rozwijamy, zdobywając rodowe pamiętki w trakcie penetracji podziemi, za usługi zaś płacimy monetami.

Gra od samego początku uczy pokory i oszczędności. Samo wysłanie drużyny to niemały wydatek, gdyż jest wiele przedmiotów, które należy zakupić przed wyprawą. Wierźcie lub nie, ale częściej będziecie wracać do osady przed ukończeniem zadania lub nie wracać w ogóle. Bardzo mało prawdopodobne jest wysłanie dwa razy z rzędu drużyny składającej się z tych samych członków.

Do podziemi schodzimy w czteroosobowej ekipie. Akcja gry przedstawiona jest wtedy z boku i rozgrywa się w czasie rzeczywistym. Generowane losowo lochy to bardzo ponure miejsca, gdzie roi się od pułapek i szkaradnych przeciwników. Ciemne podziemia wpływają bardzo źle na stan psychiczny naszej drużyny i szybko okazuje się, że obrażenia odnoszone w walkach nie są najgorszą rzeczą. O wiele bardziej uciążliwe są różnego rodzaju choroby czy stres, który może doprowadzić nawet do zawału serca i zgonu. Na szczęście dolegliwości i choroby można leczyć, jednak wyklucza to z kolejnej wyprawy



■ **Gołym okiem widać, jak duży wpływ na grę miała twórczość H. P. Lovecrafta.**

■ **Skupienie to jeden z bonusów tak podnoszących statystyki bohatera, jak i obniżających stres całej drużyny.**

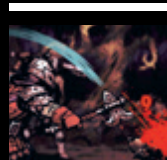
dotkniętych nimi bohaterów. To właśnie między innymi dlatego tak trudno jest stworzyć silną drużynę.

Walki rozgrywane są w systemie turowym, a na ich przebieg wpływ ma wiele czynników. Istotne jest między innymi ustawienie poszczególnych członków na odpowiednich pozycjach czy wspomniany stan psychiczny. Ale nawet posiadając silną drużynę, nie można przewidzieć wyniku, a już na pewno nigdy nie można mówić o stuprocentowej wygranej.

W mroczny charakter Darkest Dungeonu wspaniale wpisuje się narrator, w którego wcielił się Wayne June. Jego głos w połączeniu z klimatyczną muzyką i wyciem wilków budują świetny klimat. Piekielnie dobrze wypada również komiksowa oprawa graficzna, ze szczególnym naciskiem na postacie. Duży plus należy się też za polską wersję językową trzymającą klimat.

Darkest Dungeon to bezapelacyjnie jedna z ciekawszych produkcji, z jakimi miałem do czynienia w ostatnim czasie. Świetna oprawa audiowizualna, bardzo dobrze zrównoważony poziom trudności pojedynków i... ciągle poczucie niepewności towarzyszące każdej wyprawie do podziemi. Tak, tego mi było trzeba! ■

## Wayne June



**Aktor o głębokim głosie, bez którego Darkest Dungeon nie byłby tą samą grą.**

Nagrywa audiobooki, użycza głosu w grach, animacjach i produkcjach telewizyjnych.

■ **Mając zwiadowcę, można uniknąć walki, jednak przed zasadzką nie ma ucieczki.**



# PRENUMERATA. CZYTASZ GDZIE CHCESZ. I NA CZYM CHCESZ. TANIEJ.

Roczna prenumerata magazynu PIXEL (11 wydań)  
wraz z przesyłką na terenie Polski: ~~159,50 PLN~~ **121 PLN**



Zagraniczna roczna prenumerata magazynu PIXEL (11 wydań)  
wraz z przesyłką  
kraje UE: **347,60 PLN**  
USA, Kanada: **391,60 PLN**



## WERSJA CYFROWA W CENIE PRENUMERATY!



### TRZY PROSTE SPOSOBY NA ZAMÓWIENIE JUŻ DZIŚ

shop.pixel-magazine.com  
prenumerata@pixel-magazine.com  
+48 (22) 855 10 37

# PIXEL

KULTURA GIER WIDEO

#### REGULAMIN

1. Prenumerata realizowana jest za pośrednictwem Poczty Polskiej, listem ekonomicznym, najpóźniej jeden dzień roboczy przed ukazaniem się bieżącego wydania w sprzedaży detalicznej.
2. Koszt wysyłki wliczony jest w cenę prenumeraty.
3. Prenumerata rozpoczyna się od najbliższego numeru, który ukaże się po odnotowaniu wpłaty za zamówioną prenumeratę.
4. Wpłat można dokonywać on-line na stronie shop.pixel-magazine.com lub na podstawie faktury pro-forma.
5. Pytania i reklamacje prosimy kierować pod adres prenumerata@pixel-magazine.com lub telefonicznie pod numer +48 (22) 8551037
6. Zamawiający wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji zamówienia przez firmę Idea Ahead (zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. z 2002r. Nr 101, poz. 926 ze zm.).

# Agatha Christie – The ABC Murders

PC ■ MAC ■ IOS ■ PS4 ■ XONE ■ ANDROID

PRODUCENT Microïds, Artefacts Studios **Wersja PL:** tak

■ Borek

**A**gatha Christie była (i w statystykach jest) jednym z najpopularniejszych na świecie autorów kryminałów (i razem jednym z najpopularniejszych pisarzy), a „The A.B.C. Murders” jest jedną z jej najlepszych książek. Aż się prosi, żeby zrobić z niej grę – co właśnie nastąpiło.

Liczba gier na motywach powieści Christie jest zaskakująco mała, zapewne ze względu na dość restrykcyjne udzielanie zgód na wykorzystanie jej książek przez Agatha Christie Limited, właściciela praw autorskich. Zasada „mało, ale dobrze” bywa lepsza od zasady „dużo byle czego”, oczywiście pod warunkiem, że „dobrze” znaczy „dobrze”. Uprzedzając wypadki, jest nieźle, ale mogłoby być lepiej.

TABCM jest ciekawie zrealizowaną przygodówką z komiksową grafiką generowaną przez silnik 3D – i moim zdaniem ta graficzna stylizacja jest bardzo udana (choć animacja ruchów mogłaby być lepsza). Sterujemy poczynaniami

■ Hercules Poirot wystąpił u Agathy Christie ponad 80 razy. Jego wygląd w grze przywodzi na myśl ikoniczną postać zagrana przez Davida Sucheta.

## Microïds

**Firma istnieje od 1984 roku**, ale jej chyba najbardziej znana przygodówka – Syberia – pojawiła się dopiero w 2002 roku dzięki współpracy z twórcą komiksów Benoitem Sokalem.

■ **Wszyscy razem.** Za chwilę okaże się, czy mordercą rzeczywiście jest Alexander Bonaparte Cust, czy może jednak ktoś z obecnych.



Herculesa Poirota, jednego z głównych bohaterów Christie, poszukującego mordercy zabijającego w kolejności alfabetycznej losowe ofiary mieszkające w różnych miastach. Oprócz klasycznego repertuaru akcji: pogadać z tym i tamtym, obejrzeć, znaleźć, podziałać tym na owo, gra co jakiś czas żąda od nas wyciągania wniosków z obserwacji albo łączenia różnych poznanych faktów w jedną całość.

Znajomość książki nie jest potrzebna do znalezienia mordercy, ale warto do niej zajrzeć. Osobiście najpierw trochę pograłem

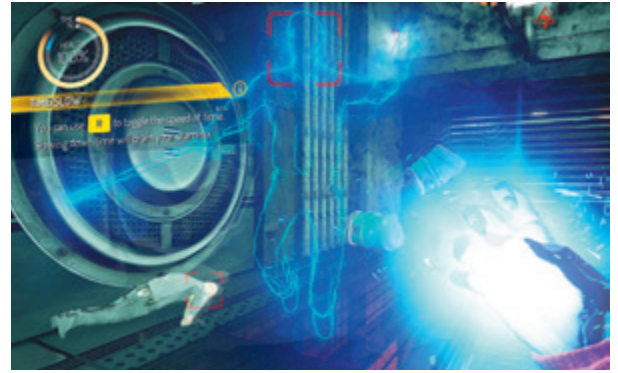
(pierwsze morderstwo), potem kawałek przeczytałem (pierwsze i drugie morderstwo), potem dograłem do końca i doczytałem do końca – i to skończenie gry najpierw było chyba dobrym wyborem. TABCM ma bardzo ładnie wykonaną fabułę, w niektórych miejscach tożsamą z książką, w innych zupełnie od niej inną. Nie wiem, czy za każdym razem zakończenie jest takie samo (i żeby sprawdzić, musiałbym zagrać jeszcze raz o początku, gra zapisuje się automatycznie i pozwala wyłącznie kontynuować). To, które obejrzałem (a właściwie sposób jego realizacji), było bardziej przekonujące niż finał powieści.

Niestety, całość bywa irytująca. Dwa razy nie wiedziałem JAK zrobić, choć wiedziałem CO zrobić, bo zmylił mnie interfejs użytkownika. Chwilami zagadki są nużące: naprawdę muszę po raz kolejny udowadniać, że list był pisany na tej samej maszynie? Ale największy problem miałem z wnioskowaniem na podstawie zebranych informacji. Wprawdzie rozwiązania ostateczne są sensowne, ale łączenie ze sobą konkretnych obserwacji w ten, a nie inny sposób nie ma wiele wspólnego z logiką. To raczej losowe zgadywanie, co autor scenariusza miał na myśli. ■





✚ Strzelba leży, kusi, aż prosi się, żeby ją chwycić i pocisnąć za spust. Ten niecny odruch trzeba w sobie zdusić.



# Gemini: Heroes Reborn

■ PC ■ XONE ■ PS4

PRODUCENT Phosphor Games Wersja PL: nie

User Jama



✚ Rzut okiem w inny czas pozwala ominąć uzbrojonych ochroniarzy w przeszłości oraz wojskowych najemników w przyszłości.



✚ To, co wygląda na komputerowe centrum sterowania, jest dla telekinytyka składem amunicji.



✚ Trevor Mason w swoim komplecie się eksperymentuje na osobnikach EVO.

**P**ara 20-latków, Cassandra oraz Alex, zapuszczają się w ruiny zniszczonego kompleksu. Chcą dowiedzieć się, co stało się z rodzicami dziewczyny, których ona nie pamięta. Szybko odkrywają, że pozornie opuszczony obiekt jest strzeżony przez uzbrojonych po zęby najemników, a co gorsza Alex wpada w ich łapska.

Cassandra pod wpływem zagrożenia uruchamia swoje nadnaturalne umiejętności temporalne. Potrafi natychmiast przenieść się kilka lat wstecz w czasie, a potem wrócić do teraźniejszości. Może też wejrzeć w przeszłość lub przyszłość, jakby odsłaniała kotarę, za którą rozgrywają się wydarzenia w innym czasie. Udaje jej się też przez krótki czas zwolnić bieg czasu. A na deser zostaje telekineza, umiejętność manipulowania odległymi przedmiotami.

Zgrubny pomysł na taką grę z superbohaterem w roli głównej powstał 10 lat temu, kiedy twórcy Gemini pracowali jeszcze w firmie Midway. Ich projekt nazywał się po prostu Hero. Gra nie została ukończona, bo Midway w tym czasie padł. Nie poddali się, założyli własną firmę i spróbowali sfinansować grę, zwaną Project Awakened poprzez Kickstartera. Ich kampania nie udała się. Dopiero w porozumieniu z właścicielem licencji na telewizyjny serial

„Heroes Reborn” powstały dwie gry – Enigma na urządzenia mobilne oraz Gemini na maszyny do gier. O ironio premiera gry Gemini zbiegła się z decyzją telewizji NBC o zaprzestaniu produkcji kolejnych odcinków serialu. Oryginalne w Gemini jest to, że z założenia sobie nie postrzelamy. Jeśli ktoś potrafi przenieść się w czasie, niczym Hiro Nokomura, to na co mu broń palna? W zamian możemy telekinezą rzucać w przeciwników, czym popadnie: krzesłami, beczkami, komputerami, a nawet jednym napastnikiem w drugiego.

Spowolnienie czasu umożliwia łapanie kul i odbicie ich z powrotem. Bawimy się z przeciwnikami w kotka i myszkę, znikając z ich czasu i pojawiając się z powrotem. Tam, gdzie droga w danym czasie jest zavalona gruzem, w przeszłości może być wolna oraz na odwrót, tam gdzie były zamknięte na klucz drzwi, w przyszłości może być tylko dziura w murze. Na plus można zapisać fizykę przedmiotów: beczki się turlają, szafki się odginają, drewniane skrzynie rozwalają, a na wielkie i ciężkie kontenery nawet telekineza nie pomoże. Dla fanów są tu poutykane gdzieś tam nawiązania do serialu w formie ukrytych przedmiotów. Na minus jest mocno liniowa, choć podzielona na lekkostrawne porcje ścieżka gry oraz jej niezbyt długi przebieg. Pełne przejście Heroes Reborn zajmuje około 6 godzin. ■

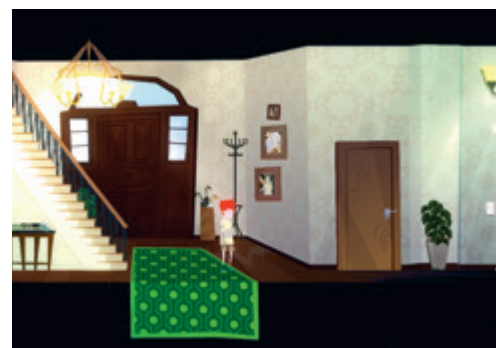
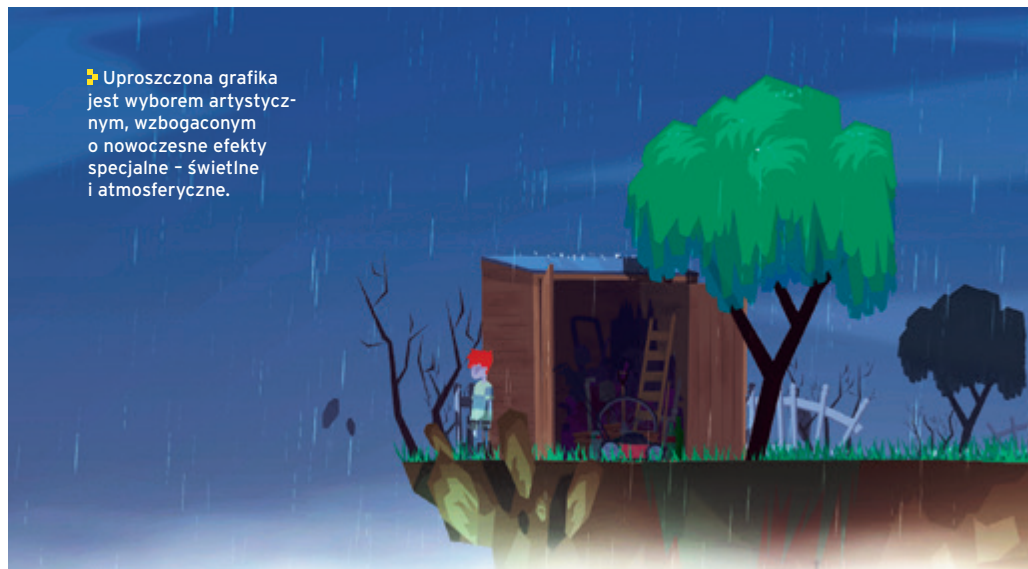
✚ Prequel tej gry, której bohaterką jest Dahlia, siostra Cassandra, jest dostępny na systemach Android i iOS pod tytułem Heroes Reborn: Enigma.

EVO



**Skrótowa forma następnego kroku ewolucji człowieka.** Tak w świecie „Heroes” oraz pokrewnym „Heroes Reborn” określa się ludzi obdarzonych zdolnością czytania w myślach, władania ogniem, niewidzialnością czy telekinezą. EVO budzą lęk w światowych rządach, którym wymykają się spod kontroli. Z kolei prywatne korporacje w nadnaturalnych mocach EVO widzą okazję do zarobku i zdobycia władzy – jedno i drugie niekoniecznie zgodnie z prawem.

Uproszczona grafika jest wyborem artystycznym, wzbogaconym o nowoczesne efekty specjalne – świetlne i atmosferyczne.



Surrealizm objawia się w mocnych scenach, ale i w subtelnych elementach, takich jak dywan zwisający poza obszar gry.

# Between Me and The Night

PC MAC

PRODUCENT RainDance LX Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Wszyscy żyjemy w Ameryce: nasza zbiorowa podświadomość została skolonizowana przez amerykański sen. Widać to w grach komputerowych, gdzie poza silnymi ośrodkami kulturowymi (jak Japonia) czy okazjonalnym folklorem (Stalker, Wiedźmin) wszystko robi się na rynek światowy, czyli amerykański. Ciekawie wygląda to na przykładzie *Between Me and The Night*, niezależnej produkcji z lisbońskiego studia Raindance LX.

Cieszmy się, że w zalewie pixelartu, którym producenci gier niezależnych łatają swoje skromne budżety, pojawiają się czasem inne prądy artystyczne nawiązujące do przeszłości. Jednym z nich jest grafika wektorowa z uproszczonymi obiektami i ograniczoną paletą kolorów, czerpiąca ze stylistyki *Another World*. Jednym z takich tytułów jest *Kentucky Route Zero*, przygodówka point'n'click utrzymana w klimacie realizmu magicznego i opowieści o duchach ze środkowych stanów USA. Ognistorude włosy bezimiennego bohatera *Between Me and The Night*

przywodzą na myśl Lestera Chaykina z *Another World*, widać też wyraźne inspiracje Kentucky..., chociaż bez wycieczek w grafikę trójwymiarową. Sterowanie też wydaje się miksem AW i KRO, połączeniem action adventure (bieganie, przesuwanie pudeł, przycisk akcji) i point'n'click (zbieranie i używanie przedmiotów za pomocą kursora, z tym że przedmiot musi być w zasięgu bohatera), co z początku może nieco konfundować. Drażniący jest brak zapisu stanu gry między etapami.

O ile KRO eksploruje magiczny świat przedziwnej architektury, urządza metazabawę z medium

## Gry w grze



W grze znajdziemy trzy platformówki. Jedną na domowej ośmiobitowej konsoli. Drugą na „gameboyu” leżącym w składziku w liceum (o ile się znajdzie ładowarkę i kartridż). A trzecią...

i nawiązuje do świata sztuki, to *Between...* wybiera dość banalny temat uczuć i wspomnień. Liczy się jednak klimat. Akcja gry zaczyna się w 1985, w dzieciństwie bohatera, w typowym amerykańskim domu dobrze znanym z seriali i filmów. Zamieszkują go ludzie-wspomnienia zrobieni z dymu, a emocje manifestują się jako potwory z horroru. Zagadki są dość proste, gdy już uporamy się z nadmiarem przedmiotów (gra oferuje osiągnięcia dla fanów zbieractwa). Od strony literackiej gra stawia na niedopowiedzenia i podsuszanie elementów układanki, chociaż czasem sięga i po dosłowność, i dosadne metafory, zwłaszcza w kolejnym etapie gry, umieszczonym w 1992 roku w (typowo amerykańskim znanym z seriali) liceum i wyjętym z sitcomu mieszkaniu dorosłego już bohatera w roku 2006.

Ważną rolę pełnią w *Between Me and The Night* gry wideo (grywalne!), w które od świata ucieka bohater, i oparta na nich kraina snów, jego droga do zatracenia, ale i - spoiler! - odkupienia. ▀

Lodowa kraina podświadomości, którą bohater odwiedza w snach jako postać z gry wideo.



 **GAZETA**  
**MAGNET**  **FON**  **OWA**



PRZEŁĄCZ SIĘ

Magazyn o polskiej muzyce. Szukaj nas w Empikach.  
Prenumerata: [www.magnetofonowa.pl](http://www.magnetofonowa.pl)



✚ The Following to przede wszystkim otwarte tereny, buggy oraz szybsze i groźniejsze zombie.

# Dying Light: The Following

PC XONE PS4 PEGI 18

PRODUCENT Techland Wersja PL: tak

■ Piotr Pieńkowski

**D**ying Light wydany został dokładnie rok temu i od razu podbił serca wielu graczy. Odzwierciedleniem tego są tak wysokie oceny branżowych recenzentów, jak i pięć milionów sprzedanych egzemplarzy.

Dla przypomnienia, akcja gry toczyła się w fikcyjnym mieście Harran, w którym wybuchła epidemia zombie i które z tego powodu zostało objęte kwarantanną. Jako Kyle Craine, agent Globanego Resortu Epidemicznego, dołączamy do jednej z grup ocalałych. Na ich czele stoją parkourowcy. Staramy się przeżyć w tym piekielnym świecie, wypełniając jednocześnie tajną misję. Jak łatwo się domyślić, zapasy antyzyny, czyli leku, który zatrzymuje przemianę w zombie, w końcu ulegają wyczerpaniu, co oznacza, że po prostu musimy poszukać innego ratunku. I tak właśnie zaczyna się The Following. Już na pierwszy

rzut oka widać zresztą, że wszystko będzie inaczej. Raz, że po wyjściu z kanałów znajdujemy się w rozległej dolinie, czyli jakby nie patrzeć na otwartym terenie (a nie w mieście). Dwa, że każdy napotkany człowiek jest co najmniej nieprzychylny, jeśli nie wrogi – jak to było niegdyś w Gothicu – i nietrudno się domyślić, że będziemy musieli tu sobie zapracować na zaufanie innych (co zresztą odzwierciedla nowy parametr w cechach postaci, czyli Rank. Trzy – à propos Gothica – że teren gry to nie jakaś tam „patelnia” z kilkoma drzewami tu i ówdzie, ale mnóstwo pagórków i dolinek, pół po żniwach, ale też łąk z wysoką trawą (uważajcie tam!), platform widokowych na szczytach gór, jaskiń i pieczar, opustoszałych plaż (no, prawie opustoszałych!), silnie bronionych domostw. Jest nawet spore jezioro oraz niewielkie miasteczko z widokiem na morze, a także liczne wieżyczki obserwacyjne, na których po śmierci odradzamy się.

✚ Czasem trzeba się sporo natrudzić, aby napotkani ludzie stali się przychylni.

Ogólnie wielkość terenu jest tu porównywalna w tą w podstawce.

Cztery – zombie są szybsze i mądrzejsze. Co gorsza, lubią schodzić się w gromady, przed którymi czasem trudno uciec, a do tego potrafią nas powalić, kiedy zaś w końcu trafimy na olbrzyma – oj, wtedy zaczynamy naprawdę rozumieć, co znaczy to słowo. I jest jeszcze pięć – najważniejszy wyróżnik. Tak, mam na myśli modyfikowalne buggy, o których głośno było już pół roku temu. Pojazdy te praktycznie całkowicie zmieniły rozgrywkę w The Following, nie tylko bowiem pozwalają błyskawicznie przemierzać spore odległości, ale także taranować hordy zombie, co przecież wpływa na strategię radzenia sobie w tym survivalu. Rzecz jasna, nasze bryki ulegają uszkodzeniom, więc trzeba o nie dbać.

Jak twierdzą autorzy gry, przejsie głównego wątku zajmuje do 15 godzin, zaś całości (czyli licząc z misjami pobocznymi) nawet dwa razy tyle – co zresztą sugeruje, że The Following nie jest jakimś tam podrzędnym DLC, a raczej pełnym rozszerzeniem w starym, dobrym stylu. Nie dziwota, w końcu prace trwały prawie rok i to po prostu widać. Jeśli zatem jesteś fanem Dying Light, musisz mieć ten dodatek obowiązkowo. A jeśli nie... No cóż, może czas, żebyś zasmakował survivalu w wydaniu Techlandu i sprawdził, czym zachwycają się gracze na całym świecie? ■

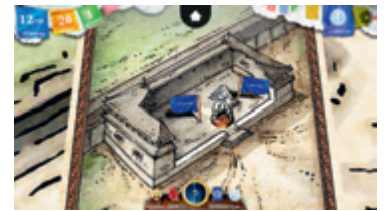


# Sorcery!

PC ■ MAC ■ IOS ■ ANDROID

PRODUCENT Inkle LTD **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber



✦ W trakcie gry można wchodzić do niektórych budynków – wtedy wyświetla się druga, mniejsza mapa.

Istnieją gry, których recenzja powinna w zasadzie ograniczać się do krótkiego **BRAC W CIEMNO!** Sorcery! to właśnie taki przypadek. Na tym kończę krótszy wariant swojego tekstu. Wariant dłuższy – dla czytelników ostrożniej robiących zakupy – poniżej.

Sorcery! to kolejny po świetnym 80 Days tytuł firmy Inkle przeniesiony z platform mobilnych na pecety (wydanie na komputery obejmuje dwie pierwsze części serii z tabletów). Jest adaptacją jednej z najlepiej wspominanych gier paragrafowych z lat osiemdziesiątych – tetralogii Sorcery! autorstwa Steve'a Jacksona. Chociaż punkt wyjścia fabuły serii jest wyświechtany do granic możliwości (samotny bohater rusza po artefakt pozwalający na władzę nad światem), Sorcery! popisowo go rozwija, budując przemyślany i spójny świat fantasy pełen tajemnic i niespodzianek, daleki od post-tolkienowskiej sztampy.

Komputerowych wersji starych paragrafówek jest dzisiaj sporo (przoduje w nich firma Tin Man Games), ale ich twórcy zwykle począynają sobie dość ostrożnie, dając graczom do dyspozycji wirtualną książkę z przewracanymi stronami, a czasem i ładnie stukające wirtualne kości. W Sorcery! zamiast książki mamy przed sobą przepiękną, ręcznie malowaną trójwymiarową mapę. Podążamy, jak to w paragrafówce, od jednego fragmentu tekstu do drugiego, ale każdy z nich ma swoje miejsce na mapie – stąd poczucie, że odkrywamy nie tekst, tylko tajemniczą krainę. Ważne wybory prowadzą nas dosłownie innymi ścieżkami, a więc żeby w pełni docenić bogactwo gry, warto przechodzić ją kilka razy, badając wszystkie zakamarki. Autorzy przywiązują ogromną wagę do decyzji gracza – raz napotkane postaci pamiętają, jak je potraktowaliśmy, a znalezione na jednym końcu mapy przedmioty mogą nam uratować życie na drugim.

✦ Chociaż w morzu nie można się wykąpać, to nadbrzeżne jaskinie czekają na śmiałych poszukiwaczy przygód.

## ✦ Pokerek



**Napotkany w miejskim więzieniu dziadek uczy nas gry w swindlestones** – rodzaj kościanego pokera, w którym najważniejszą umiejętnością jest śmiały błąf, a przeciwnicy zwykle nie dają się łatwo oszukać.

✦ Miasto Khare jest piękne tylko z lotu ptaka. W każdej alejce można dostać po głębie, w każdym domu zostać okradzionym.

Pierwsza część gry, Shamutanti Hills, ma jeszcze dość tradycyjną strukturę – tytułowe wzgórza odkrywamy, podążając jedną z kilku rozgałęziających się ścieżek. Prawdziwe szaleństwo zaczyna się w części drugiej, Kharé – Cityport of Traps. Tu zwiedzamy ogromne, cieszące się bardzo złą reputacją miasto. Jak się szybko okazuje, gąszcz ulic, uliczek i ciemnych zaułków to nic w porównaniu z gąszczem oplatających Kharé intryg. Zbieramy kolejne wskazówki pozwalające zrozumieć, skąd wziął się panujący w mieście chaos, prowadzimy łatwiejsze i trudniejsze negocjacje z mieszkańcami, handlujemy, walczymy, rzucamy przeróżne zaklęcia, gramy w kości w gospodach, odkrywamy kolejne dzielnice i czujemy się tak, jakbyśmy wcale nie grali w leciwą paragrafówkę, tylko w solidne, epickie RPG.

Właściwie jedyną wadą Sorcery!, o której warto wspomnieć, jest system walki. W zamierzeniach jest ciekawy, bo wymaga przewidywania reakcji przeciwnika na podstawie towarzyszącego ciosom tekstu, ale rzadko zdarzają się starcia, które w pełni wykorzystują jego potencjał (a że jest on spory, wiedzą wszyscy weterani pojedynku z mantyką pod koniec pierwszej części).

Można o Sorcery! pisać dużo, ale w tej grze najważniejsze jest i tak to, czego dobrze opisać się nie da – poczucie uczestnictwa w wielkiej przygodzie, w której nigdy nie wiadomo, co będzie dalej. Dzisiejsze gry lubią opowiadać widowiskową grafiką, ale Sorcery! przypomina, że najlepsze historie wciąż snuje się słowami, najlepsza karta graficzna to własna wyobraźnia, a najdziwniejsze bywają te podróże, które odbywamy palcem (lub kursorem myszy) po mapie. ■





Wyspa podzielona jest w widoczny sposób na części różniące się krajobrazem, architekturą, ale też rodzajem zagadek i ich logiką, która nie jest już aż tak oczywista.

# The Witness

PC IOS PS4

PRODUCENT Thekla, Inc Wersja PL: tak

User Jama

PEGI 3

Znajdziesz się na pięknej wyspie. Nie ma tu innych ludzi, zwierząt, ptaków, żadnego życia. Słyszysz tylko chrzęst trawy pod butami, czasem szmer strumyka, poza tym panuje niezłomna cisza i spokój. Wszystko wokół jest tak kolorowe i sterylne, jakby było sztuczne.

„Świadek” na pierwszy rzut oka przypomina zeszyt sudoku, którego kartki zostały rozrzucone po ładnie wymodelowanym środowisku 3D. Przy bliższym poznaniu widać jednak, że nie jest to rzecz sztamkowa. Pierwszym zaskoczeniem jest brak na ekranie słowa pisanego.

Nie ma tu żadnego wprowadzenia czy objaśnienia zasad. Odkrywamy je samemu po trochu intuicyjnie, wraz z postętami w grze. Twórcy nazywali taki sposób prowadzenia odbiorcy narracją niewerbalną. Ponieważ The Witness z założenia nie ma też ścieżki dźwiękowej, przez większość czasu towarzyszy nam tylko strumień własnych myśli. Okazjonalnie, choć rzadko, znajdujemy gdzieś zapisy audio zawierające nastrojowe sentencje zdawałoby się zupełnie niezwiązane. Ponieważ nie ma innych ludzi, nie ma też żadnej walki, nie można zginąć ani się zabić. Słowem, wielka złota klatka, z której trzeba się wydostać siłą umysłu, a nie zrećczością.

Sednem zabawy jest rozwiązywanie zadań w labiryntach na kolejnych panelach, z reguły na planie kraty. Rozwiązane panele odblokowują kolejne. Początkowo trudność jak

## Panele



Oprócz typowo planszówkowych paneli jak na obrazku, w grze natkniemy się również na panele wymagające interakcji ze środowiskiem. Rozwiązanie podpowie wówczas dzień rzucany przez gałąź drzewa na panel lub będzie nim obrys kształtu kamieni widzianych za nim.

dla przedszkolaków: poprowadź kreskę z jednego punktu do drugiego. Jednak okazuje się, że kolejne zadania, choć graficznie wyglądają podobnie, rządzą się zupełnie innymi regułami. Trzeba przejść od punktu do punktu, po drodze zaliczając inne punkty. Oddzielić kropki czarne od białych. Poprowadzić dwie linie różnych kolorów, tak by się nie spotkały, przy czym jedna jest symetrycznym odbiciem drugiej. Brzmi to banalnie, ale w praktyce nie jest proste, często wręcz jest piekielnie trudne. A kolejny zestaw paneli za rogiem ma inne zasady, jeszcze bardziej wyrafinowane i coraz bardziej wydawałoby się niemożliwe do zaliczenia.

Grę firmuje Jonathan Blow, znany z artystycznej platformówki Braid, z której zyski sfinansowały kolejne jego przedsięwzięcie. Prace nad „Świadkiem” rozpoczął w roku 2009, więc jak widać trochę czasu mueszło. Blow chciał dopieścić swoje dzieło. Jego zespół opracował do niej od podstaw silnik, aby zapewnić właściwy poziom artystyczny. Grafika rzeczywiście jest śliczna, opustoszała wyspa rozległa, a zagadki nietuzinkowe. Składa się na nie ponad 600 różnych labiryntów logicznych, których rozwiązanie zajmuje od 80 do 100 godzin gry, tudzież rwania włosów z głowy, zależnie od formy dnia. ■

DLaczego wszystkie te budowle, cały wielki area powstał na użytek tylko jednej osoby?





✚ Kwestie dialogowe przesłaniają cały ekran. Niezależnie od wybranego wątku fabuła i tak potoczy się ustalonym torem.



# Order of the Thorne: The King's Challenge

■ PC ■ MAC

PRODUCENT Infamous Quests Wersja PL: nie

✚ Voyager

**P**odejmując wyzwanie króla duszków, wkraczamy w świat Ładu według Thorne'a i rozpoczynamy opowieść, będącą w założeniu początkiem sagi klasycznych (bolesnych dla oczu i uszu) przygodówek.

Gdyby wrzucić do jednego worka King's Quest'a (VGA), Looma, Simona i przypisać to nieco Kyrandię oraz dobrze wymieszać, otrzymalibyśmy coś zbliżonego do The King's Challenge - nieco za krótką, ale dobrze opowiedzianą historyjkę o magicznym świecie pełnym wróżek, obowiązkowych, przekupnych trolli pilnujących przepraw przez mosty, zaklętych drzew, chytrych gnomów i innych barwnych konkurentów

✚ Żółwik



Nie wiemy, z jakiej baśni przywędrował, ale lubi łowić ryby i gada. W sam raz pasuje do opowieści o magicznym królestwie.

naszego bohatera, którzy zdecydowali się podjąć wyzwania Króla Wróżek. W tym roku polega ono na odnalezieniu królowej w rozległej i pełnej zagadek do rozwiązania krainie. Na wyzwanie stawia się siedmioro śmiałków, wśród nich bard Finn, którego los wskaże kursor naszej myszy. Nie sposób przyczepić się do fabuły (opowiedzianej przez lektorów podkładających głosy poszczególnym postaciom), wykonanej ręcznie rysowanej grafiki (w klasycznym, kłujących w oczy stylu 320×200 pikseli) czy muzyki zbliżonej do standardów dźwięków syntezatorów MIDI z lat dziewięćdziesiątych. Zagadki nie powinny stanowić wyzwania dla zaprawionych w przygodach podróżników, podobnie jak sztuczki z łączeniem i używaniem przedmiotów (w grze jest ich zaledwie kilkanaście). Nieco gimnastyki słuchowo-pamięciowej zapewni lutnia barda, na której przyjdzie nam wygrywać pieśni odpowiednie do miejsca i sytuacji.



✚ Mapa - ładna i częściowo beużyteczna. Nie możemy użyć jej do szybkiego przemieszczania się z miejsca na miejsce.

Jednak grze na lutni Finna zabrakło finezji układania melodyjek z Looma. Nie radzę sięgać po tryb łatwy, bo można sobie całkowicie popsuć zabawę. Kolorowa, bogata w barwne persony kraina ma i swoje mroczne oblicza - jak groźne bagna czy wyspę pełną nagrobków (nie mogę pojąć, po co autorzy zdecydowali się uśmiercić w grze zarówno kickstarterowych fundatorów, jak i Kena i Robertę Williamsów; nie tak wyobrażam sobie upamiętnianie ważnych osób w grze).

Kiedy autorom gry udaje się już wciągnąć nas w intrygę (polubić bohaterów), niespodziewanie docieramy do końca rozgrywki (grę da się ukończyć w 3 do 4 godzin). Na szczęście w planach jest kontynuacja w dwóch kolejnych epizodach: Fortress of Fire i Roehm to Ruin. Pierwsza część opowieści została zrealizowana na silniku Adventure Game Studio. Szkoda, że jej twórcy nie odważyli się na pokazanie świata The Order of the Thorne w nieco wyższej rozdzielczości. Zawsze jednak możemy sięgnąć do przetworzonych przez fanów źródeł opowieści o magicznych krainach i odważyć się na podróż w świat King's Questów I-III w wykonaniu AGDI. ■



✚ Udajemy retro: rozdzielczość zredukowana do 320×200, za to paleta barw przekracza 700 kolorów. Przydałoby się mniej kanciastych pikseli!

# Resident Evil 0 HD

PC PS3 PS4 X360 XONE PEGI 18

PRODUCENT Capcom Wersja PL: nie

Voyager

**D**la fanów serii sam tytuł jest tu wystarczającą rekomendacją. Dla reszty mamy do przekazania dobrą wiadomość: Resident Evila 0 nareszcie będziemy mogli katować na ekranach najnowszych konsol i pecetów.

Głównymi bohaterami prequela „jedynki”, którym jak dotąd mogli się cieszyć jedynie posiadacze Game-Cube'a i Wii, są Rebecca Chambers z ekipy S.T.A.R.S. oraz skazaniec Billy Coen. Po awaryjnym lądowaniu helikoptera dziewczyna trafia do stojącego w polu luksusowego pociągu, gdzie oprócz Billy'ego natyka się

na żywe trupy w każdym ciemnym zakamarku i niedokładnie domkniętej lodówce. Statyczne ujęcia z kamer z jednej strony dają nam odczuć, jak bardzo zmienił się świat komputerowej rozrywki przez ostatnią dekadę, z drugiej - poprawnie tworzą nastrój horroru: nie wiemy, co czeka nas na następnym ekranie. Jedyne pomruki nie do końca żywych przeciwników, dobrze zaprzyjaźnionych z wirusem T, skutecznie straszą. Jak na edycję szumnie nazywaną „HD Remaster” wciąż razi kiepska realizacja przerwanych filmowych (przynajmniej tych, które nie zostały zrealizowane na silniku gry), wnętrza, pomimo że stanowią jedno statyczne ujęcie, prezentują się już znacznie lepiej, a spora liczba detali i animowanych elementów podkreśla mroczną urokliwość Resident Evila 0. Nie da się swobodnie grać za pomocą myszy i klawiatury - przyjemność z rozgrywki odkryjemy dopiero po podłączeniu pada. Mimo że wciąż sięganie po przedmioty bywa uciążliwe (wymaga

✚ **Dobrze wyważona mikstura horroru i zestawu zagadek do rozwikłania. Strzeżonych przez zbroje rycerzy drzwi nie da się otworzyć celnym strzałem.**

✚ **Strzelaj albo giń!** Fragmenty fabuły są przerywane zdarzeniami wymagającymi wyciągnięcia broni.

uprzedniego ustawienia jednej z postaci obok trofeum), to w zupełności rekompensuje to przemyślany układ opcji na padzie, dobrze rozwiązane menu i najważniejsze: interakcja pomiędzy obojgiem bohaterów, których błyskawicznie da się przełączać w trakcie zabawy. Mistrzowskim zagranieniem jest też opcja sterowania analogami obiema postaciami jednocześnie! Na szczęście, opanowanie tej umiejętności nie jest konieczne do ukończenia Resident Evila 0. Za to silne nerwy i umiejętność logicznego myślenia, owszem.

Różne cechy postaci oraz zadania wynikające ze scenariusza sprawiają, że w czasie zabawy będziemy musieli rozdzielić bohaterów i samotnie potykać się o świeże zwłoki. Zagadki środowiskowe, umiejętnie wykorzystanie dostępnego ekwipunku i uzbrojenia oraz atakujący (zawsze w najmniej odpowiedniej chwili, zazwyczaj podczas przeładowywania broni) przeciwnicy dopełniają reszty: seria Resident Evil wprawdzie zastarzała się, ale wciąż budzi odpowiednią groźną, silnie przywiązuje do bohaterów (zadbamy o ich wygląd, zmieniając na przykład ubiór za pomocą DLC) i mocno uzależnia. Uzupelnia też opowieści o poczynaniach Korporacji Umbrella w ośrodkach badawczych wokół Raccoon City i, ma się rozumieć, powoduje solidne skoki adrenaliny na zmianach z oblewaniem graczy falami zimnego potu. To z jednej strony znakomita, wymagająca zręczności strzelanina, z drugiej: świetna przygodówka, opowiadająca o posępnych miejscach pełnych tajemnic, w której historię przerywa codzienna eksterminacja wydawałoby się zimnych zwłok [...otworzyć lodówkę, zastrzelić zombi, przeładować, zamknąć lodówkę, sprawdzić czy nie wstał, dobić...]. ■



✚ **Zmiana ubioru w Resident Evil 0 (możliwa dzięki DLC) doda groteskowe elementy do mrocznego nastroju stałego zagrożenia. Można się przyzwyczaić, grając w japońskie produkcje.**



# Street Fighter V

PC PS4 PEGI 16

PRODUCENT Capcom Wersja PL: tak

qrpiech

**N**ajnowsza odsłona popularnej bijatyki oferuje doskonałą oprawę audiowizualną i wyjątkowo satysfakcjonujące pojedynki. Szkoda, że pod względem zawartości jest uboższa od poprzedniczki i zawodzi fanów samotnej rozgrywki.

Street Fighter V robi doskonale wrażenie od pierwszych minut zabawy. Gra praktycznie przez cały czas trzyma 60 klatek animacji na sekundę (także na konsoli), potężnym ciosom towarzyszą znakomite efekty specjalne, a na ekran nałożono specjalny filtr dodatkowo wyostrzający obraz. Cieszą też pełne detale, niszczące się w trakcie walki areny i drobiazgi takie jak wybaluszanie oczu po otrzymaniu ciosu. Rewelacja!

Choć paleta ciosów dostępnych poszczególnym postaciom nie należy do ubogich, nawet najbardziej wymyślne z nich wyprowadza się stosunkowo łatwo, płynnie łącząc w kombinacje i z satysfakcją obserwuje szybko kurczący się pasek życia przeciwnika. Miłośnicy stosowania skomplikowanej taktyki dostali kilka nowych, przyjemnych rozwiązań, w tym możliwość chwilowego oszołomienia przeciwnika po wyprowadze-

niu kilku szybkich ataków. Doskonale sprawdza się też system V-Gauge (niezależny od znanego z poprzednich części i wciąż obecnego EX-Gauge). To specjalny pasek napieniający się, gdy postać jest atakowana - pozwala wyprowadzić potężny atak, kontrolę lub zyskać premię od obrażeń. Wszystko to zebrane do kupy sprawiło, że SFV zapewnił mi dużo większą frajdę niż Mortal Kombat X, choć dotąd nie przepadałem za serią.

Tym bardziej szkoda, że pod względem liczby dostępnych trybów SFV przegrywa tak z konkurencją, jak i ze swym własnym poprzednikiem.

➤ Ten cios przypomina nowoczesną mutację znanego z kultowej „dwójki” Wkrętaka ręcznego.

## Emerytura



Do gry dołączyło wprawdzie 4 nowych zawodników, w tym potężny Necalli i seksowna Laura, ale fanów zabolilo fakt, że w premierowym wydaniu zabrakło kilku znanych i lubianych twarzy, między innymi: Guile'a, Blanki, E. Hondy i Sagata.



Najbardziej boli brak trybu Arcade, czyli klasycznych „drabinek”. Zamiast niego gra oferuje krótkie, fabularyzowane rozdziały poświęcone każdemu z 16 wojowników. Niestety, większość składa się ze śmiesznie prostych walk przetykanych statycznymi planszami i dialogami. Co gorsza, historyjki są infantylne, a ukończenie całego trybu zajmuje... godzinę. Kampania fabularna z prawdziwego zdarzenia pojawi się dopiero w czerwcu w formie aktualizacji. Oby była lepsza.

Miłośnicy samotnego grania mają do dyspozycji także nudnawy z racji powtarzalności tryb Przetwanie oraz Wyzwania (te w momencie testowania gry nie były jeszcze dostępne). Kanapowy multiplayer ogranicza się zaś do pojedynków jeden na jednego bez możliwości włączenia jakiegokolwiek modyfikatorów. Pod tym względem Mortal zjada SFV na śniadanie.

Mocno celebrowany jest za to aspekt sieciowy. Do dyspozycji oddano całe centrum zarządzania walkami. Pojawia się również sklep, w którym, znając dotychczasową politykę firmy, dostępna będzie masa niewielkich dodatków za nieco mniej „niewielkie” pieniądze.

W Street Fightera V już teraz bez obaw mogą zainwestować wszyscy ceniący radosne oklepywanie się po gębach w sieci. Miłośnikom zabawy w pojedynkę radzę poczekać do czerwca. ■



■ Mgiełki, kurz, przenikające przez to wszystko światło powodują, że drzewa i skały nabierają dziwnych barw.

# Firewatch

■ PC ■ MAC ■ PS4

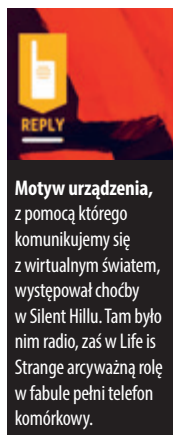
■ PRODUCENT Campo Santo Wersja PL: nie

■ Paweł Schreiber

**H**enry, bohater gry Firewatch, do lasu ucieka przed życiem, z którym nie może sobie poradzić. To typowa motywacja wartowników, całe lato spędzających na wieżach obserwacyjnych w środku parku narodowego i wypatrujących oznak pożaru. Mają dużo wolnego czasu, chcą побыć sami, spojrzeć na swoje życie z dystansu, podjąć jakieś ważne decyzje. Las jest tylko pretekstem.

Nikogo, kto grał w The Walking Dead firmy Telltale, nie trzeba przekonywać, że twórcy tej gry, Sean Vanaman i Jake Rodkin, umieją świetnie wykorzystać potencjał fabularny krótkofalówki. W Firewatchu, który jest ich najnowszym projektem, radzą sobie z nim jeszcze lepiej. Henry'emu towarzyszy

## ■ Krótkofalówka



**Motyw urządzenia,** z pomocą którego komunikujemy się z wirtualnym światem, występował choćby w Silent Hillu. Tam było nim radio, zaś w Life is Strange arcyważną rolę w fabule pełni telefon komórkowy.

tylko głos jego szefowej o imieniu Delilah. Najpierw rozmawiają tylko o sprawach służbowych, ale potem samotność robi swoje – zaczynają się pogawędki, a z czasem też rozmowy dużo poważniejsze. Z wieży Henry'ego, szczególnie nocą, świetnie widać wieżę Delilah. Ciemny las po horyzont, absolutna cisza, małe światełko w oddali i stłumiony głos w słuchawce – mało komu udaje się w grach tak pięknie odwzorować poczucie bliskości z inną osobą. Delilah staje się nieodłączną częścią życia Henry'ego – jej głos towarzyszy mu, kiedy błądzi po lesie, wspina się po skałkach, czy tropi łamiących regulamin parku turystów. Ich dialogów, świetnie nagranych przez Richa Sommera i Cissy Jones, nie powstydziliby się dobry film.

Szybko okazuje się jednak, że w sektorze Henry'ego problemem są nie tylko łamiący przepisy wycieczkownicy. W pewnym momencie zaczynają się tam dziać rzeczy dziwne i tajemnicze do tego stopnia, że ani my, ani bohater nie wiemy do końca, czy faktycznie mają miejsce, czy są tylko wytworami umysłu kogoś, kto za długo był sam. Tu autorzy gry przypominają, że są nie tylko

■ Nawet gdyby w Firewatchu nie było świetnej fabuły ani przekonujących postaci, i tak z ogromną przyjemnością można by się włóczyć po tamtejszych lasach i górach. Swoją urodą właśnie zdezonizował dotychczasowego faworyta w kategorii Najpiękniejszy Symulator Chodzenia, czyli The Long Dark.



specjalistami od krótkofalówek, ale jednymi z najlepszych w branży specjalistów od uwodzenia narracją. Fabuła Firewatcha wciąga niemożliwie, wzrusza w najodpowiedniejszych momentach, przeraża w najmniej spodziewanych. Krótko mówiąc, wodzi odbiorcę za nos błyskotliwie jak mało która gra na rynku. A w końcu, podobnie jak The Walking Dead, okazuje się poważnie traktującą gracza historią o poważnych sprawach. Opowiadana tu historia nie jest długa (średni czas ukończenia gry to pewnie 4-5 godzin), ale w pamięć zapada bardzo głęboko. Więcej powiedzieć nie mogę.

Wszystko to rozgrywa się w przepięknych przestrzeniach dziewiczej puszczy amerykańskiej, tutaj przedstawionej w stylizowanej oprawie, która z jednej strony świetnie oddaje złożoność lasu, a z drugiej – nadaje mu odrealniony, malarski urok.

Tworzenie świata Firewatcha było tym trudniejsze, że jest ściśle zintegrowany z jego fabułą – kolejne spacerunki po terenie parku coraz lepiej zaznajamiają nas z miejscami, które później będą dla niej kluczowe. Z jednej strony można powiedzieć, że Firewatch nie odkrywa Ameryki. To rozwinięcie kilku wcześniejszych formuł – poważne rozmowy z NPC à la Walking Dead (z wyborami, które zmieniają odcienie fabuły, ale nie jej bieg), symulator chodzenia z elementami fabuły, jak Dear Esther, Gone Home czy Zaginięcie Ethana Cartera, oraz motyw łączności radiowej z tajemniczym przewodnikiem jak w BioShockach. Ale z drugiej strony trzeba też dodać, że wszystkie te formuły są tu zrealizowane lepiej niż w pierwotnych wzorach. A to już nie lada wyczyn. ■

■ Na swojej wieży każdy jest sam – dotarcie do cywilizacji to kilka dni marszu przez trudny teren. Jedyny kontakt ze światem zapewnia krótkofalówka, dzięki której można się komunikować z sąsiednią wieżą.





# Unravel

PC PS4 XONE

PRODUCENT Coldwood Interactive **Wersja PL:** nie

Pocztar



Operowanie głębią ostrości twórcy gry opanowali do perfekcji.

**P**iękna, cudowna, magiczna – takie epitety będą padały w recenzjach Unravela. Mamy luty, a w moim odczuciu tytuł gry roku został właśnie przyznany.

Już od pierwszej minuty, kiedy na ekranie pojawia się wiadomość od Szwedów z Coldwood, widzimy, że będziemy mieli do czynienia z produkcją, w którą ktoś włożył całe serce. To uczucie zostanie z nami do końca, ponieważ Unravel zabierze nas w jedną z najpiękniejszych podróży, serwując doświadczenia, których próżno szukać w innych grach.

Bohaterem tej uroczej platformówki 2,5D jest Yarny – ludzik z czerwonej włóczki (ang. yarn). Poznajemy go w schludnym, cichym domu pewnej staruszki, pełniącym funkcję huba. Z niego ruszymy do kolejnych lokacji, wykorzystując porostawiane po domu fotografie. Czeka na nas 10 różnorodnych miniświatów, w których natrafimy na wspomnienia członków pewnej rodziny. Po ukończeniu każdej wyprawy otrzymujemy dostęp do kolejnych zdjęć w albumie, co pozwoli nam złożyć w głowie spójną historię. Odwiedzimy między innymi malowniczy ogród i las, plażę, warsztat, fabrykę, mokrada i wiele innych, fantastycznie zaprojektowanych miejsc. Zadbano nie tylko o szczegóły, ale i o klimat, który potęgują genialne efekty świetlne i pogodowe. Słońce przebijające się przez lasne

sitowie czy drobiny kurzu w pomieszczeniach to rzeczy nie do podrobienia. Mamy do czynienia z jedną z najpiękniejszych gier tej generacji konsol.

Yarny wykorzystuje włóczkę do rozwiązywania łamigłówek i pokonywania przeszkód. Dzięki niej możemy się podciągnąć, wybić w powietrze, przesunąć przedmioty czy uruchomić urządzenie.

Huśtamy się też na niej, co wymaga nie lada zręczności. Trzeba uważać, bo włóczka może się skończyć, zanim zdążymy ją uzupełnić. Gra nie jest przesadnie trudna, ale zagadki potrafią zaskoczyć wykorzystaniem fizyki, wody czy prądu, co w połączeniu z mocnym klimatem czyni z Unravela produkcję raczej dla starszych graczy.

Gra całkowicie pozbawiona jest dialogów, a ważną rolę pełni tu ścieżka dźwiękowa, stanowiąca narzędzie

Coldwood



**Poprzednie dzieła Szwedów, czy to sportowe, czy kaskaderskie, nie wzbudziły uznania. I nagle ekipa z Umeå postanowiła stworzyć grę inspirowaną ich miastem, położonym blisko koła podbiegunowego. EA przejęło dystrybucję oraz opiekę nad marką, której jednak nie udało się opatentować w USA.**

do sterowania emocjami gracza. Z początku skoczna i radosna, z czasem zamieni się w ponurą, nerwową, albo też smutną i melancholijną. Dość szybko zdamy sobie sprawę, że z pozoru kolorowa, infantylna platformówka jest w istocie ambitnym arcydziełem, działającym jednocześnie jako manifest dotyczący ochrony środowiska naturalnego, ale i metafora siły rodzinnych więzi. Dawno nie widziałem gry, która w tak wymowny sposób oddawałaby tęsknotę i żal, ale i dawała nadzieję na przyszłość.

Największą krzywdę zrobicie sobie sami, jeśli nie zainteresujecie się Unraveliem. Łatwo zaszufładkować ją jako ładną popierdółkę dla młodszych, ale byłby to kardynalny błąd. W tej małej perelce kryje się tak wielki ładunek emocji, że warta jest każdego pieniędzy. ■



Yarny jest przygotowany do siania spustoszenia w każdym terenie.



# Rebel Galaxy

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Double Damage Games **Wersja PL:** nie

■ Krooger

Studio Double Damage Games powstało w 2014 roku, ale jego założyciele, Travis Baldree i Erich Schaefer, to prawdziwi branżowi weterani. Schaefer odpowiadał swego czasu między innymi za kultowe Diablo i Diablo II, a obaj panowie razem już jako Runic Games stworzyli dwie części znakomitego Torchlighta. Kiedy więc zapowiedziano, że ich najnowszą grą nie będzie epickie RPG w klimacie fantasy, wiele osób wstrzymało oddech.

Rebel Galaxy to kosmiczny symulator z elementami handlu oraz sporym naciskiem na walkę w zręcznościowym stylu. Gra czerpie garściami z takich klasyków jak Privateer, Freelancer czy Archimedean Dynasty, ale robi to na tyle subtelnie, że nie staje się przeciętną kalką wspomnianych tytułów. Fabularnie nie jest wyjątkowo – sama historia mocno mnie nie wciągnęła, a misje w większości przypadków polegają

na ciągłym lataniu z miejsca w miejsce, ulepszeniu statku, aby podolać wyzwaniu trudniejszego przeciwnika i powrocie do latania. Galaktyka jest imponujących rozmiarów, a jej proceduralnie generowany układ sprawia, że większość czasu spędzamy niestety na samym podróżowaniu. Trudno się na szczęście zgubić, ponieważ po świecie poruszają się można jedynie w dwóch wymiarach, jak gdyby kosmos był wielkim oceanem, a statek kosmiczny, okrętem wojennym.

Gra doskonale równoważy misje fabularne z misjami pobocznymi. Warto jest pomiędzy poznawaniem historii zadbać o zdobycie funduszy na uzbrojenie i rozbudowę statku



## Kosmos

**Wirtualny Wszechświat jest coraz piękniejszy...**  
W Pixelu #02 opisywaliśmy historię kosmicznych symulatorów. Po tym jak wygasła linia produkcyjna Origin Systems długo nic się nie działo. Ale już od kilku ładnych lat obserwujemy renesans gatunku.

■ Już od czasu „Star Wars” wielką zagadką stanowi to, skąd się bierze ogień w próżni?

(lub kupno nowego), a można to zrobić na kilka sposobów. Zając się klasycznym handlem, wydobywaniem surowców, albo po prostu zostać łowcą nagród lub kosmicznym piratem. Sam handel niestety kuleje. Ciężko przeniknąć mechanizmy zmiany cen, przez co trudno wyczuć, co w danej chwili kupować. Wydobywanie surowców nie jest skomplikowane i polega na rozbijaniu określonych kosmicznych skał. Natomiast bycie łowcą głów lub piratem wiąże się już z koniecznością rozbudowania swojego statku i jest najciekawszym elementem gry.

Bitwy kosmiczne przypominają bitwy morskie (do których z resztą nawiązuje cała gra), ponieważ główne działa znajdują się na burcie statku i odpowiednie manewrowanie i ustawienie się do ostrzału to połowa sukcesu. Poziom zagrożenia przeciwnika jest widoczny podczas potencjalnego starcia, więc zawczasu można ocenić szansę na zwycięstwo. Decyzja o tym, czy chcemy działać zgodnie z prawem, czy być ponad nim, wiąże się z konsekwencjami i tym, jak będziemy postrzegani w całej galaktyce.

Takich gier jak Rebel Galaxy już się nie robi. Tym bardziej cieszy fakt, że kilkadziesiąt godzin spędzonych w kosmosie nie będzie wystarczające, żeby odstawić grę na półkę. Ta gra spokojnie mogłaby się nazywać Sid Meier's Space Pirates! ■



**42** The Last Ninja był w latach osiemdziesiątych graficznym wzorcem.



**46** Japończycy z Team Andromeda zrobili grę zręcznościową w klimatach fantasy, nie sądząc, że Panzer Dragoon wejdzie do historii branży.



**58** Po wielu latach spędzonych w Infogrames Bruno Bonnell chciał w końcu zrealizować jakiś własny superprojekt. W ten sposób narodził się wystawny, wysokobudżetowy Outcast.

# HALL OF FAME

HISTORIE NAJWAŻNIEJSZYCH GIER,  
JAKIE KIEDYKOLWIEK POWSTAŁY  
I DZIEJE ICH TWÓRCÓW



**52** Przy okazji pecetowej premiery Rise of the Tomb Raider warto sobie przypomnieć, skąd się wzięła Lara.

# LEGENDA OSTATNIEGO NINJA

Oto znieca na komputerową scenę wkroczył Armarkuni – zamaskowany ninja, który tropił mordercę swoich klanowych braci, podstępного szoguna Kunitokiego.

■ Marcin Kiendra



✦ Duże pudełko The Last Ninja 2 wyróżniało się na tle innych wydań gier na 8-bitowce.

■ John Twiddy



**Programista, któremu zawdzięczamy kod The Last Ninja,** pierwszy komputer, czyli Commodore PET otrzymał w wieku 16 lat i od razu zabrał się za naukę języka BASIC. Rozwinął skrzydła przy przesiadce na C64, który uważa za najlepszy sprzęt w historii. Przed The Last Ninja zasłynął dzięki takim tytułom jak Tau Ceti (1985) czy Ikari Warriors (1986). Aktywny do dziś, tyle że na mniejszą skalę.

**W** 1985 roku szef System 3 Mark Cale zaczął przygotowywać szkic wymarzonej gry. Jako miłośnik filmów Kurosawy i Dalekiego Wschodu umieścił akcję w feudalnej Japonii. Szukał nietypowego rozwiązania w zakresie wyświetlania grafiki, dlatego widok izometryczny wydawał mu się idealnym trafieniem. Gra miała łączyć walkę, zbieranie przedmiotów i rozwiązywanie prostych zagadek. Zatytułowano ją The Last Ninja.

Pomysły Cale'a wydawały się wykraczać poza to, co oferował C64. Przede wszystkim programiści nie byli sobie w stanie poradzić z upchnięciem całej jego wizji w 64 kB pamięci. Przez kolejne miesiące zespół ludzi siedział nad kodem gry i próbował kolejnych sztuczek, żeby sprostać zadaniu. Szef System 3 narzucał szybkie tempo pracy i doglądał wszystkich szczegółów. Samodzielnie wykonywał szkice koncepcyjne, zmieniał mechanikę rozgrywki i na bieżąco przekazywał nowe pomysły swoim programistom. Niestety, gra wciąż nie wyglądała zgodnie z wizją autora. Na szczęście w odpowiednim momencie pojawił się genialny programista John Twiddy, który uratował cały projekt. Pracował przez kilka tygodni bez wytchnienia, składając w całość jedną z najbardziej skomplikowanych technicznie gier na C64. Kolejną ważną osobą, która dołączyła do zespołu, był Hugh Riley zajmujący się grafiką. Stworzył niesamowite tła w wysokiej rozdzielczości oraz setki klatek animacji, które stanowiły prawdziwą ucztę dla oczu.



✦ Trzecia część zawierała animowane intro i outro, co w czasach 8-bitowców było ewenementem.

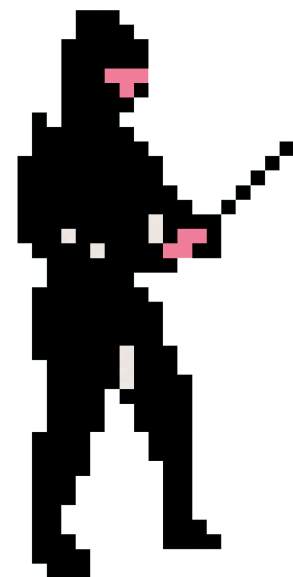


✦ System 3 pozostał w orientalnych klimatach przy okazji wydania International Karate i Bangkok Knights.

Można śmiało powiedzieć, że The Last Ninja powstał jako owoc miłości pasjonatów, wspólnie przekraczających kolejne programistyczne granice.

Nie obyło się oczywiście bez kilku cięć, które nie wpłynęły jednak na ogólny odbiór gry. Na początek Twiddy ograniczył pole poruszania się postacią do wyznaczonych ścieżek, co pozwoliło zaoszczędzić sporo zasobów sprzętowych. Następnie zmniejszył ilość dostępnej przez bohatera broni, a tym samym dodatkowych animacji, dzięki czemu zwolniło się dodatkowe miejsce w pamięci komputera. Na koniec ustalili z Callem, że cała gra zostanie podzielona na sześć wgrzywanych osobno etapów. Dla posiadaczy magnetofonów taka forma wczytywania była uciążliwa, ale jakość The Last Ninja miała rekompensować tę niedogodność.

Ostatnim etapem było przygotowanie odpowiedniej muzyki. Zajął się tym młody pasjonat C64 Ben Daglish, który dostał wolną rękę i w krótkim





czasie stworzył rewelacyjną ścieżkę dźwiękową idealnie pasującą do orientального klimatu gry. Ostatecznie produkcja zajęła prawie dwa lata pracy całego zespołu, setki prób, błędów i szukania rozwiązań mających zachwyć graczy.

Premierze gry towarzyszyły entuzjastyczne recenzje, a dziennikarze nie mogli nadziwić się jakości grafiki i muzyki, jakie osiągnięto na wiekowym już „Chlebaku”. Oceny w prasie nie schodziły poniżej 90 procent i oczywiście przełożyły się na wyniki sprzedaży. Łącznie rozeszły się ponad 3 miliony kopii, co czyni The Last Ninja jednym z najlepiej sprzedających się tytułów lat osiemdziesiątych.

Tak starannie przygotowana gra nie ustrzegła się jednak poważnego błędu polegającego na losowym znikaniu przedmiotu potrzebnego w ostatnim etapie. Jeżeli taka sytuacja miała miejsce, to całą zabawę trzeba było rozpoczynać od nowa. Olbrzymią trudność sprawiały też fragmenty, w których należało przeskakiwać postacią po kamieniach przez rzekę i bagna. Ta sekcja wymagała precyzji sterowania co do piksela i wywoływała słuszną wściekłość grających, ponieważ zwykle kończyła się śmiercią postaci. Po latach John Twiddy przyznał, że chciał w ten sposób rzucić graczom wyzwanie, ale zdecydowanie przesadził.

#### INNE PLATFORMY

Kiedy gra podbijała listy przebojów na C64, rozpoczęto prace nad wersjami na pozostałe 8-bitowce. Co ciekawe, swój port miało otrzymać nawet małe Atari, co z pewnością byłoby niesamowitą gratką dla jego

✦ The Last Ninja cechowała niezwykle dbałość o detale otoczenia.

#### Mark Cale



**Człowiek orkiestra, całkowicie zaangażował się w projekt The Last Ninja, pilnując produkcji każdego aspektu gry. Wciąż jest szefem firmy System 3 znanej z takich gier jak Putty, Constructor czy International Karate. To u boku Cale'a zaczynał karierę Jon Hare. System 3 teoretycznie pracuje nad nowymi projektami i ma stacjonarny adres w Londynie, ale wszelkie próby dowiedzenia się o szczegóły albo odwiedzenia ich siedziby spęły na niczym.**

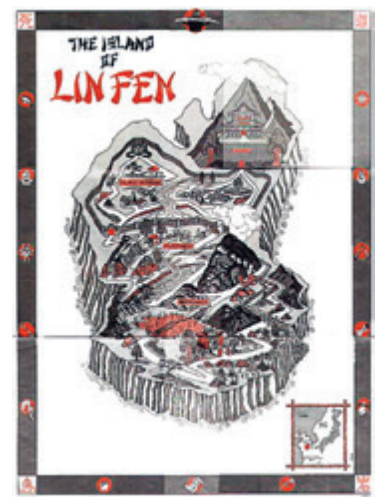


posiadaczy przyzwyczajonych, że europejscy wydawcy notorycznie ich pomijali. Okazało się jednak, że programiści nie dają sobie rady z kodem już we wczesnej fazie produkcji, dlatego zaniechano dalszych prac.

Stworzenie The Last Ninja na ZX Spectrum i Amstrada CPC powierzono zewnętrznej firmie. O ile początkowo wszystko szło dobrze i wykupiono nawet reklamę gry w miesięczniku Crash, to w pewnym momencie cały proces produkcyjny się zatrzymał. Pojawiły się poważne kłopoty z detekcją kolizji i animacją postaci, których nikt nie potrafił rozwiązać. System 3 próbował ratować sytuację, przekazując prace innej doświadczonej osobie, ale ostatecznie stworzenie obydwu portów miało trwać zbyt długo, w związku z czym ludzi przerwano do tworzenia drugiej części The Last Ninja.

Konwersje na BBC Micro oraz Acorn Electron wykonało studio Superior Software. W tym wypadku programiści świetnie wywiązali się z trudnego zadania, przepisując przecież The Last Ninja na komputery dysponujące połową pamięci C64! Gra miała co prawda obcięte detale i mniejszą rozdzielczość niż oryginał, do tego gorszy dźwięk, każdy etap wgrzywał się osobno, ale i tak odniósł znaczący sukces.

Wydaniu gry towarzyszyły entuzjastyczne recenzje, a dziennikarze nie mogli nadziwić się jakości grafiki i muzyki, jakie osiągnięto na wiekowym już „Chlebaku”.



✦ Dodatek w postaci mapy pozwalał wczuć się w klimat przygody. To był jeden z pierwszych tego typu bonusów umieszczanych w pudełkach z grami.



➤ Grafika z pudełka The Last Ninja 2 - wydania przeznaczonego na rynek USA.

Wydawało się, że przeniesienie tytułu na Amigę czy ST będzie kwestią czasu. Decyzja okazała się inna - System 3 pominął te komputery w planach wydawniczych i wypuścił wersję na PC (w grafice CGA i EGA), Apple 2GS oraz Acorn Archimedes. Ten ostatni port był zresztą najładniejszy ze wszystkich wersji gry na 16 bitów. Amiga na osłodę dostała swoją wersję gry z podtytułem Remix dopiero w 1990 roku.

W Polsce The Last Ninja pisał swoją historię cierpieniem graczy, którzy nie byli w stanie go ukończyć ze względu na źle przygotowaną przez piratów kopię. Na giełdach sprzedawano grę na kasetach jako pociętą wersję dyskietkową. Poszczególne fragmenty wgrywały się osobno i pewien błąd techniczny blokował przenoszenie przedmiotów między etapami, tym samym uniemożliwiając ukończenie przygody. W listach do Bajtka zrozpaczeni gracze prosili w tej sprawie o pomoc, ale problem pozostał nierozwiązany.

Co ciekawe, oryginalna wersja na dwóch kasetach wczytywała się bez problemu. Oczywiście na takie rarytasy w Polsce nie mieliśmy co liczyć, więc tylko szczęśliwi posiadacze stacji dysków grali w sprawnego The Last Ninja. Wszyscy za to mogli zobaczyć szczegółową mapę gry w pierwszym numerze Top Secretu.

## DRUGIE UDERZENIE

Pierwsza część odniosła olbrzymi sukces, który przerósł wszelkie przewidywania firmy. Mark Cale wspominał po latach, że System 3 przez długi okres otrzymywał worki listów z prośbami i pomysłami fanów dotyczącymi kontynuacji. Pod koniec 1987 roku zespół ruszył z pracami nad The Last Ninja 2, ponownie ustanawiając C64 platformą docelową.

Główni bohaterowie pozostali ci sami - Armakuni nadal tropił swojego odwiecznego wroga, czyli szoguna Kunitokiego. Fabularnie puszczono wodze fantazji, serwując graczom podróż w czasie z feudalnej Japonii do współczesnego Nowego Jorku.

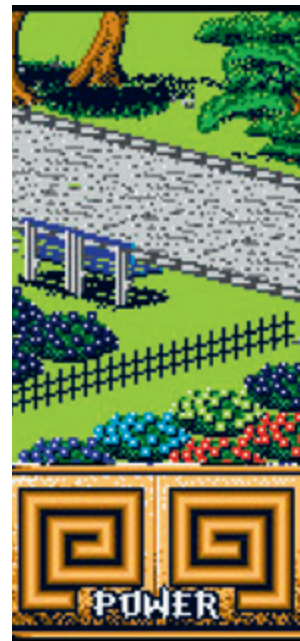
Mechanika rozgrywki The Last Ninja 2 szła bardziej w kierunku gry zręcznościowej i zawierała mniej zagadek do rozwiązania niż poprzednik. Poprawiono sterowanie i uczyniono grę bardziej przystępną bez konieczności wykonywania precyzyjnych ruchów co do piksela. Gra trafiła do sprzedaży w 1988 roku i od razu powędrowała na szczyty list przebojów. Redakcje poczytnych czasopism takich jak Zzap!64 czy Commodore User dawały jej noty bliskie ideału.

Niestety, podobnie jak przy pierwszej części nie ustrzeżono się poważnego błędu. Jeżeli gracz w trakcie wędrówki przypadkiem po-

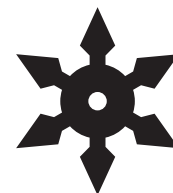
kod z komputera, blokował sobie tym samym przejście ostatniego etapu gry. Nie było możliwości powrotu, więc trzeba było rozpoczynać zabawę od nowa.

W 1990 roku wypuszczono usprawnione The Last Ninja 2 z podtytułem Remix. Tym razem, nie chcąc zawieść fanów, przygotowano wersję na ZX Spectrum i Amstrada. Na „Gumiaku” gra działała płynnie, postać Armarkuniego miała sporo klatek animacji i całość prezentowała się bardzo dobrze pomimo monochromatycznej grafiki. Niestety, konwersję na CPC zrobiono po linii najmniejszego oporu, dosłownie przenosząc oprawę ze Spectrum w stosunku 1:1. Szkoda, bo z bogatą paletą kolorów Amstrada mogło to wyglądać znacznie lepiej. Zadbano też o wydanie wersji na kartridżu dla nowego modelu Commodore, czyli C64 Game System. Na okładce gry umieszczono przyciągający wzrok napis „Four-Megs”, co w rzeczywistości oznaczało kartridż 512 kB, zresztą i tak niewykorzystany w całości.

Poprawione The Last Ninja 2 miało lepiej zrównoważony poziom trudności, dodatkową ścieżkę dźwiękową, zmienione stałe menu wokół ekranu gry oraz krótkie intro. Edycja Remix była sprzedawana w wersji normalnej (zwykle plastikowe pudełko z kasetą) oraz kolekcjonerskiej. Tę drugą zapakowano w duże kartonowe opakowanie, do którego dorzucano drukowaną instrukcję z historią postaci, mapę Nowego Jorku i wyposażenie ninja, składające się z maski z czarnego materiału i gumowego shurikena.



➤ Amigowa oprawa The Last Ninja 2 była ładniejsza niż na C64, ale sprzedaż na tej platformie szła znacznie słabiej.



➤ Trzecia część gry popchnęła C64 na skraj jego możliwości.





Warto wspomnieć, że z tą kolekcjonerką było sporo kłopotów, ponieważ niektóre duże sieci handlowe nie chciały jej sprzedawać ze względu na „zwartość nieodpowiednią dla dzieci”. The Last Ninja 2 doczekał się wreszcie portów na komputery Amiga i Atari ST jednak w przeciwieństwie do wersji na C64 recenzje nie były entuzjastyczne i gra osiągnęła średnią ocen 7/10 w kategorii 16-bitowców.

### OSTATNIA MISJA

Trzecie spotkanie z zamaskowanym wojownikiem miało miejsce w 1991 roku. W pracach nad grą nie uczestniczył już bezpośrednio John Twiddy, który udzielił ekipie kilku cennych programistycznych wskazówek i opuścił szeregi System 3, zakładając własną firmę deweloperską. Podobnie grafik Hugh Riley nie miał z tą odsłoną nic wspólnego, ponieważ odszedł z firmy zaraz po premierze The Last Ninja 2.

Fabula trójki kontynuowała wątki z poprzedniej części. Armakuni wciąż ścigał szoguna Kunitokiego i do ostatecznego starcia miało dojść w twierdzy ulokowanej w tybetańskich górach. Niestety, dało się odczuć zmęczenie materiału, bo gra w sferze mechaniki nie oferowała niczego zaskakującego. Ciekawe natomiast, że pomimo braku świeżości

Fabula trójki kontynuowała wątki z poprzedniej części. Armakuni wciąż ścigał szoguna Kunitokiego i do ostatecznego starcia miało dojść w twierdzy ulokowanej w tybetańskich górach.

recenzenci wystawiali The Last Ninja 3 wysokie noty (93 procent w Zzap!64 i 100 procent w Your Commodore). Chwalono znakomitą oprawę, która wydawała się przekraczać możliwości techniczne C64. Stopień szczegółowości i liczba kolorów mogą zachwycać do dzisiaj. Niesamowite wrażenie robiło zwłaszcza animowane intro, w którym główny bohater potajemnie wkrada się do górskiej twierdzy opanowanej przez żołnierzy Kunitokiego.

Mark Cale przyznał, że nie był do końca zadowolony z tego projektu. Uważał, że gra stała się zbyt mroczna i odeszła od klimatu feudalnej Japonii, która była naturalnym środowiskiem The Last Ninja.

Początkowo System 3 chciał wydać trzecią część tylko na kartridżu do konsoli Commodore 64GS. Klasykne wersje kasetowe i dyskietkowe dla C64 nie były planowane, ale ostatecznie zmieniono decyzję, ponieważ nie można było zignorować olbrzymiej bazy użytkowników tego kultowego komputera. Za to wersja na ZX Spectrum została skasowana we wczesnej fazie produkcji, a o innych starszych komputerach w ogóle nie myślano. The Last Ninja 3 wyładował też na Amidze i Atari ST, a jako ostatni pojawił się port na konsolę CD32. Ten ostatni różnił się od wersji na „gołą” pięćsetką tylko szybszym ładowaniem danych. Dziwne, że nie dodano żadnych nowych animacji ani bogatszej ścieżki dźwiękowej. Koniec końców na wszystkie platformy sprzedano prawie 3 miliony sztuk tego tytułu.

### NINJA NA EMERYTURZE

Kilka miesięcy po premierze The Last Ninja 3 programista Jon Wells zabrał się za tworzenie czwartej części na C64, ale szefostwo System 3 pozostawało sceptyczne wobec tego pomysłu. Rynek ośmiobitowców był na

wymarciu, a z kolei na Amidze gra nie zyskała wielkiej popularności. Mark Cale wprost stwierdził, że w tamtym czasie seria się wypaliła i kolejna część nie powtórzyłaby sukcesu poprzedników. Niestrudzony Wells sam opracował demo, przerabiając kod drugiej części, rozbudowując lokacje i usprawniając grafikę.

Niestety System 3 pozostał nieugięty nawet pomimo tego, że programista zobowiązał się zrobić wszystko sam poza godzinami pracy w firmie. Jedyną pamiątką, jak została się po wstępnych pracach, jest ekran tytułowy i menu.

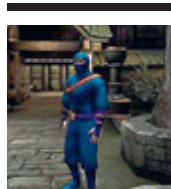
Później przez wiele lat gracze nie słyszeli niczego na temat kolejnej części. Dopiero w okolicach 2002 roku pojawiły się przymiarki do wydania remastera trylogii na PlayStation 2. Wszystkie trzy gry miały mocno nawiązywać do oryginałów, ale zostać uzupełnione o poprawione sterowanie i grafikę (ciągle w 2D). Pomysłu nigdy nie zrealizowano, ponieważ dział marketingu System 3 stwierdził, że w epoce gier 3D nie ma miejsca i pieniędzy na takie eksperymenty. Mark Cale nie dawał jednak za wygraną. Chciał powrócić z historią The Last Ninja i zapowiadał, że pełnoprawna czwarta część na pewno powstanie, a docelową platformą miała być konsola Xbox.

W 2003 roku na targi E3 przygotowano wersję alfa obejmującą jeden etap, udostępniono grę dziennikarzom na zamkniętym pokazie i następnie słuch o niej zaginął. Okazało się, że proces produkcyjny trwał zbyt długo, ciągle zmieniano mechanikę i ogólne założenia gry, co ostatecznie skończyło się skasowaniem projektu. Nic też nie wyszło z wydania Last Ninja na platformy mobilne. Ponieważ System 3 wciąż istnieje, być może któregoś dnia doczekamy się kolejnej części. Na razie Armakuni pozostaje w ukryciu. **L**



Projekt okładki The Last Ninja 4 jako ekskluzywnego tytułu na Xboxa.

### Czwórka



Ninja nowej generacji w pełnym 3D. Niestety projekt skasowano, chociaż kto wie, czy kiedyś nie powróci. W końcu starzy fani wciąż na to czekają.



# GRY DOBRE JAK SMOK

Może największym nieszczęściem serii Panzer Dragoon było to, że powstała na szybko porzuconą przez producentów i zapomnianą przez graczy Segę Saturn. Gdyby nie to, być może dzisiaj sława latającego na smoku Edge'a dorównywałaby sławie wywijającego mieczem Clouda.

■ Paweł Schreiber



**S**ega Saturn to konsola, która nigdy nie miała za dużo szczęścia. W zamierzeniu twórców powinna godnie konkurować z szumnie zapowiadaną przez Sony PlayStation.



Bitwę z Sony przegrała jednak już w przedbiegach, w jednym z najbardziej malowniczych pojedynków PR-owych w historii branży gier wideo, który odbył się na E3 w maju roku 1995. Tom Kalinske, szef amerykańskiego oddziału Segi, chciał pewnie zachwycić widownię, kiedy znieścacka ogłosił, że premiera Saturna w USA dokona się nie we wrześniu, a natychmiast. Podał też cenę nowej konsoli – 399 dolarów. Solidna zapłata za solidny sprzęt. Na odbywającej się niedługo później konferencji Sony w pewnym momencie głos zabrał



szef amerykańskiego oddziału firmy, Steve Race. Wszedł na trybunę, powiedział „299” i odszedł, nie czekając na koniec oklasków (trwały dość długo). Choć sprzedaż Saturna w Japonii była przyzwoita, na rynku amerykańskim konsola poniosła sromotną klęskę ze względu na zbyt wysoką cenę i przedwczesną premierę, za którą nie nadążyli ani sprzedawcy, ani autorzy gier. Firma podjęła też niemądrą decyzję o niemal równoległym wypuszczeniu rozszerzenia 32X do bardzo popularnej wówczas konsoli MegaDrive, de facto robiąc Saturnowi konkurencję w postaci gorszego, ale i tańszego odpowiednika. Kolejnym wielkim problemem Saturna okazała się skomplikowana architektura konsoli, która bardzo utrudniała pracę programistom. Po roku sytuacja była już



## Niebo

**Jako że w Panzer Dragoonie latamy na grzbiecie smoka**, fantastyczne stworzy, z którymi walczyliśmy, przeważnie pływają w powietrzu. Wyobraźnia twórców nie ma ograniczeń – napotkamy powietrzne węże, mieszkające w chmurach ryby, falujące na wietrze meduzy. Podobnie jak w grach Team Ico, jeszcze ważniejsze od kształtu potwora jest to, jak się rusza.



➤ Zawiązaniem akcji Panzer Dragoon Saga jest znalezienie dziewczyny uwięzionej w ścianie wielkiego podziemnego kompleksu. Na pierwszy rzut oka Azel wydaje się martwa - ale, jak wiadomo, pierwszym rzutom oka nie należy zbyt ufać.



➤ Panzer Dragoon ma w sobie coś, co skłania do tworzenia właśnie takich monumentalnych obrazów, zawieszonych w połowie drogi między klasycznymi plakatami „Star Wars” i sztuką secesyjną.



➤ Wkurzony smok świeci lepiej od latarni ulicznej. Niestety, dużo więcej je i trzeba po nim częściej sprzątać.



➤ Moja odpowiedź na pytanie, kim chciałbym zostać, kiedy dorosnę. Kto pierwszy rzuci kamieniem?

jasna. Sega wypadła z gry - klienci patrzyli tylko na sąsiednie półki, na których stały śliczne i kuszące PlayStation i Nintendo 64. Któż dziś pamięta o Saturnie? Ano, choćby ja. Właściwie z jednego powodu. Powód jest nie byle jaki i nazywa się Panzer Dragoon.

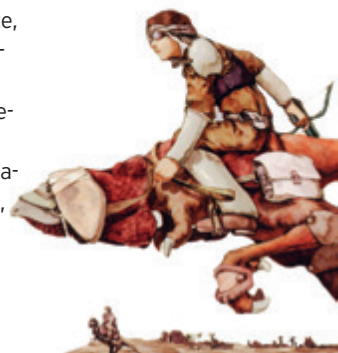
### STRZELANINA NA SZYNACH

Wydana w roku 1995 gra Panzer Dragoon, która miała się stać zaczątkiem całej serii, była pierwszym poważnym projektem Yukio Futatsugiego. W branży gier wideo zatrudnił się tuż po studiach, porzucając marzenia o karierze filmowca. Szybko został szefem pracującego w ramach Segi zespołu Team Andromeda. Punktem wyjścia dla Panzer Dragoona jest postapokalipsa, ale zupełnie inna od tego, do czego przyzwyczyła nas

choćby seria Fallout. Najbliższym krewnym świata z gry Segi jest Nauzykaa z Doliny Wiatru Hayao Miyazakiego. Pamięć o wojnie, która zniszczyła dawną cywilizację, żyje już głównie w legendach, resztki starych miast porosły dżunglą albo zasypał piasek, a ludzkość zdążyła już dojść do siebie na tyle, że zaczęła grzebać w tajemniczych ruinach, od których dotąd trzymała się z daleka. Na światło dzienne zaczęły wychodzić koszmary - dziwaczne zmutowane zwierzęta i starożytne biomechaniczne bronie. Jak to zwykle w takich sytuacjach bywa, śmiertelnie niebezpieczne i prześlizgnięte zarazem. Najślizgniętsze i najbardziej niebezpieczne są, oczywiście, pojawiające się w tytule gry smoki. Właśnie na takie stworzenie trafia główny bohater gry, Bogu ducha

winy myśliwy, polujący na pustynne skorupiaki. Jest świadkiem podniebnej walki dwóch smoków: czarnego i niebieskiego. Jeździec kierujący niebieskim smokiem zostaje śmiertelnie ranny. Musimy zająć jego miejsce i powstrzymać czarnego smoka, który wspomaga paskudne Imperium. Zawiązanie fabuły nie poraża oryginalnością, podobnie jak model rozgrywki - Panzer Dragoon to strzelanina na szynach, w której nasz smok leci określoną trasą, walcząc ze ściśle określonymi przeciwnikami. Rozczarowujące? Może odrobinę, ale kiedy tylko wzbijemy się w powietrze, zapominamy o wszystkich niedociągnięciach. Woda po horyzont. Spod fal gdzieś wynurzają się przekrzywione kolumny, resztki murów, czasem cały nadgryziony zębem czasu budynek. Ktokolwiek tu mieszkał,

➤ Jazda na dwunogach jest tak fotogeniczna, że czasem dziw bierze, dlaczego ludzkość tak bardzo zaangażowała się w jeżdżenie na koniach, kompletnie zaniedbując jazdę na strusiach.





Poza twórcą „Księżniczki Mononoke” Hayao Miyazakim w Panzer Dragoonie bardzo wyraźnie obecny jest również jeden z najciekawszych twórców w historii komiksu – Moebius (Jean Giraud).



✚ Azel, tajemnicza dziewczyna, od której zaczyna się Panzer Dragoon Saga.

✚ Starcie naszego bohatera z potężnym statkiem Imperium. Na smoczy chuch nie pomogą ani dodatkowe skrzydła, ani armaty, ani uzbrojeni po zęby żołnierze na pokładzie.



dawno się wyniósł - teraz cały ten obszar jest we władaniu potworów. Niektóre majestatycznie przelatują nad wodą, inne się z niej wynurzają, żeby za chwilę zniknąć pod jej powierzchnią. Trafiony celnym strzałem ogromny ważkopodobny stwór obraca się w powietrzu i uderza w tafłę morza, wzbijając wysoki na kilkanaście metrów słup wody. Wlatujemy do barokowego pałacu, śmigamy przez zalane komnaty. Po jakimś czasie trafiamy na pustynię, gdzie nad głową przeskakują nam kolosalne piaskowe czerwie. Ścigają nas imperialne statki - płynące po niebie żaglowce.

Chociaż możliwości graficzne Saturna dzisiaj już raczej śmieszają niż zachwycają, to projekty potworów i pojazdów Panzer Dragoona wciąż robią ogromne wrażenie. Ich twórca, Manabu Kusunoki, czerpał inspiracje od najlepszych - poza wspomnianym już Miyazakim, bardzo wyraźnie obecny jest również jeden z najciekawszych twórców w historii komiksu - Moebius (Jean Giraud). Grze Segi, w której obrazy przemawiają dużo sugestywniej od bardzo oszczędnej, pretekstowej fabuły, najbliższą chyba do słynnego cyklu Moebiusa Arzach, opowiadającego o surrealistycznych przejściach wojownika latającego na dziwnej skrzydlatej bestii.

Może właśnie to podobieństwo sprawiło, że producenci z Segi zwrócili się do francuskiego artysty z prośbą o przygotowanie okładki do japońskiego wydania gry. Widać po niej wyraźnie, że Panzer Dragoon i Moebius byli dla siebie po prostu stworzeni - szkoda, że na kanwie tej serii gier nie powstał pełnoprawny moebiusowy komiks.

Panzer Dragoon to jedna z tych gier, które trzeba zobaczyć w działaniu. Na statycznych obrazkach tamtejsze potwory straszą małą liczbą wielokątów i wielkimi pikselami tekstur, ale w ruchu nabierają niesamowitej gracji i dynamiki. Gra bardzo dobrze buduje poczucie ogromnej przestrzeni. Możemy, a nawet musimy się swobodnie rozglądać, bo wrogowie zamiast grzecznie siedzieć nam na ogonie, wciąż się z nami bawią - okrążają, wyprzedzają, zostają w tyle. Nieraz wlecimy w sam środek

ławicy falujących powietrznych płaszczynek, które ruszają się tak pięknie, że aż szkoda do nich strzelać.

Intrygujący świat gry i dynamiczna rozgrywka spodobały się odbiorcom. Na drugą część serii nie trzeba było długo czekać. Już w roku 1996 ukazała się gra Panzer Dragoon II: Zwei (co w Kraju Kwitnącej Wiśni pewnie nie śmiesz, ale w kilku innych krajach - owszem). Gra została zrobiona według formuły „więcej i lepiej”, która zadziałała tu niemal doskonale. Tym razem kierowany przez nas smok w zależności od naszych postępów zmienia formę i wachlarz możliwości ataku. Trasy, którymi latałyśmy, czasem się rozgałęziają, można więc wypróbować różne warianty lotu. Walki są dużo bardziej widowiskowe, a poziomy - ciekawiej zaprojektowane. Pierwszy Panzer Dragoon przypomina dobry sen o lataniu, ale dopiero druga część robi z niego prawdziwą poezję. Gra zaczyna się od poziomu rozgrywanego się wyłącznie na ziemi - nasz smok nie umie jeszcze latać, więc trochę niezdarne galopuje przed siebie. Kiedy wreszcie na dobre wzbija się w powietrze, odychamy pełną piersią. Nie na długo, bo oddech trzeba wstrzymać co chwila - ogromny statek imperialny, do którego strzelamy, rozpada się na naszych oczach i musimy się uchylić przed odrywającymi się od niego kawałami poszycia, a w przypominającej morskie głębiny dżungli między pniami drzew pobłyskują blade ciała dziwnych ryboowadów. Jedyne doświadczenie, z którym jestem w stanie porównać granie w Panzer Dragoon II, to walki z latającymi kolesami w Shadow of the Colossus - to samo poczucie ogromu przestrzeni, taka sama mieszanka akcji i poetyckiej melancholii.

#### PRZECIWNICY WYWOŁUJĄ OCZOPLĄS

W roku 1997, kiedy konsola PlayStation zadała konkurencji śmiertelny cios zatytułowany Final Fantasy VII, Saturna właściwie nie trzeba było dobijać - jego producenci wiedzieli, że nic już z niego nie będzie. Poza Japonią aktywna dystrybucja konsoli zakończyła się w roku 1998,



**Panzer Dragoon Saga nie jest konkurencją dla wielkich tradycyjnych jRPG, tylko czymś zupełnie odmiennym – do dzisiaj robiącym wrażenie swoją świeżością w tym bardzo zachowawczym gatunku.**

a w Japonii - w roku 2000. Ale dzięki ciężkiej pracy Team Andromeda nieudany produkt Segi odszedł w najpiękniejszym możliwym stylu, rzucając rękawicę superprodukcji Square. Panzer Dragoon Saga to ambitna gra jRPG na dużą skalę, zajmująca cztery płyty CD. Zamiast podierać się prerenderowanymi tłami, działa w pełnym 3D, a w scenkach przerywnikowych (robionych na silniku) pojawiają się w pełni udźwiękowane dialogi. Widać, że gra Segi próbowała dorównać rozmachowi konkurencji - jej fanatyczni wielbiciel do dzisiaj twierdzą, że jej się to udało. Nie wiem, czy to zestawienie ma sens. Panzer Dragoon Saga nie jest konkurencją dla wielkich tradycyjnych jRPG, tylko czymś zupełnie odmiennym - do dzisiaj robiącym wrażenie swoją świeżością w tym bardzo zachowawczym gatunku. Prace nad PDS zaczęły się równoległe z projektem Panzer Dragoon II: Zwei. Założenie brzmiało prosto, ale okazało się bardzo trudne w realizacji - chodziło o połączenie charakteru i dynamiki celowniczkowych części serii ze szkieletem porządnej gry RPG. Twórcy z początku błędzili we mgle, wypróbując kolejne rozwiązania, ale ostateczny projekt godzi ogień z wodą - czujemy, że



#### Moebius

**Pracujący nad serią Panzer Dragoon Kenta- ro Yoshida wspomina,** że w Team Andromeda właściwie wszyscy byli fanami Moebiusa, czyli boga francuskiego komiksu. Przygotowana przez niego okładka japońskiego wydania świetnie pasuje do stylu wizualnego gry. Poza Japonią gracze musieli się zadowolić prostym renderowanym obrazkiem z bohaterami gry. Okładka drugiej części poszła w tym samym kierunku - Yoshida podejrzewa, że Moebius był za drogi, żeby wynajmować go dwa razy.



➤ Ciekawski smok z Panzer Dragoon Saga żadnej jaskini nie zostawi w spokoju.

gramy w epickie RPG, a jednocześnie widzimy, że to Panzer Dragoon z krwi i kości. Przez większą część gry latamy na grzbiecie smoka, tym razem nie jak po sznurku, ale swobodnie zwiedzając kolejne lokacje. Kiedy tylko napotkamy wroga, przenosimy się na świetnie przemyślany ekran walki. Podobnie jak w serii Final Fantasy, pojedynki łączą czas rzeczywisty z systemem turowym - stopniowo wypełnia się pasek akcji pozwalający nam na trafianie wrogów coraz potężniejszymi strzałami. Team Andromeda dodaje jednak jeszcze coś - element zaczerpnięty z celowniczków, w których czasem, żeby znaleźć słaby punkt przeciwnika, trzeba poczekać, aż oblecimy go dookoła. W PDS możemy w dowolnym momencie manewrować wokół wroga (co wstrzymuje postępy naszego paska akcji). Można w ten sposób uciekać przed jego atakami (na przykład ewakuując się sprzed jego plującej kwasem facjaty) albo znajdować wrażliwe miejsca (na przykład nieosłonięty pancerzem zadek). Przeważnie trzeba te dwie taktyki łączyć (zwłaszcza wtedy, kiedy wrażliwy punkt jest najlepiej broniony) - na czas naładowania paska akcji usunąć się w bezpieczne miejsce, a potem błyskawicznie wskoczyć w pole rażenia i uderzyć na wroga, zanim on uderzy na nas. Sprawa się oczywiście komplikuje, kiedy wrogów jest kilku, a w wirze walki każdy jest odwrócony w inną stronę. A do tego wspiera ich rój kolosalnych pszczoł,

których królowa jest odporna na strzały z lasera.

Z celowniczkowych Panzer Dragoonów zapożyczono też zmianę form smoka i zupełnie podstawowy wybór - albo ręcznie celujemy silniejszą bronią w pojedyncze cele, albo odpalamy rakiety, które rażą słabiej, ale za to wielu losowo wybranych przeciwników. System walki w Panzer Dragoon Saga ma proste podstawy i kolejne piętra złożoności, a do tego świetnie łączy akcję i taktykę. Jest jednym z najlepszych w historii gatunku. Podniebne pojedynki zachowują to niesamowite poczucie pędu i przestrzeni, za które pokochałem dwie poprzednie części serii - czasem ostrożnie manewrujemy wokół dziesięć razy większego od nas bossa, a czasem, wzbijając tumany piachu, śmigamy tuż nad głowami galopującego przez pustynię stada potworków i próbujemy wejść mu na ogon.

Fabula gry, zgodnie z tradycją serii, za punkt wyjścia bierze postać (tym razem jest nią młodzieniec imieniem Edge), która trafia na pozostałości starożytnej cywilizacji. Edge znajduje w ruinach pogrzebane w ścianie ciało młodej dziewczyny. Nie wie, w co się wplątał - chwilę później tajemniczy trup (?) trafia w ręce przywódcy potężnej floty statków powietrznych, a postrzelony Edge wpada do głębokiego szybu. To właśnie tam spotyka swojego smoka, na którym rusza w pogoń za tajemniczą dziewczyną.

Fabula, choć oszczędna, obfituje (jak przystało na japońskie RPG) w zaskakujące zwroty akcji. Chociaż ma stanowczo mniejszą skalę od epickich wyżyn Final Fantasy VII, nadrabia subtelnością i tajemniczością świata, w którym się rozgrywa - nie przepało nic z surrealistycznego nastroju poprzednich części serii.

Czasami zastanawiam się, co by było, gdyby w Panzer Dragoon Saga zagrało w 1998 roku trochę więcej ludzi, i gdyby zdobyła taką popularność, na jaką zasługiwała. Oczywiście, Final Fantasy VII to rzecz bardzo śmiała narracyjnie, ale też bardzo zachowawcza pod względem mechaniki. PDS to nie tylko rozwinięcie jednego z najbardziej urokliwych światów w grach wideo, ale i bardzo udany krok jRPG w nieznaną, który do dziś potrafi zaskoczyć swoją odkrywczością.

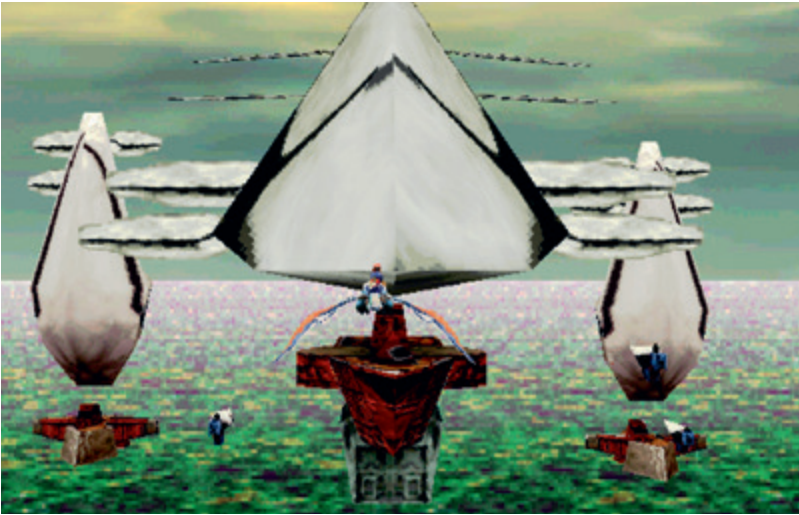
Kolejna, ostatnia odsłona serii - Panzer Dragoon Orta - ukazała się tylko na Xboksa w roku 2002. Niestety, nie poszła w ślady Panzer Dragoon Saga i wróciła do konwencji celowniczka (od PDS zapożyczając właściwie tylko możliwość swobodnego manewrowania wokół bossów w poszukiwaniu słabych punktów). Trzeba jednak powiedzieć, że to jeden z najwspanialszych celowniczków w historii gatunku. Głównym problemem pierwszych Panzer Dragoonów jest z dzisiejszego punktu widzenia oprawa graficzna. Orta jest dużo miłsza dla oka, zachowując tę samą atmosferę i nieprzewidywalny urok świata. Jeżeli ktoś boi się zabrać za starsze odsłony, a chce zobaczyć, na czym polega magia Panzer Dragoona, może zacząć właśnie od tego tytułu. Nieformalnym następcą serii jest wydany w roku 2013 na XOne Crimson Dragon - widać jednak, że jego twórcy są już wyczerpani. Scenerie i potworki wciąż są przepiękne, ale fabuła - nijaka, a misję często zamiast trzymać w napięciu - nudzą.

Stary dobry Panzer Dragoon leży więc pogrzebany pod zwałami historii gier jak starożytne ruiny, o których tak często opowiada. Na szczęście w grach PD ktoś się zwykle w te ruiny zapuszcza i odgrzebuje, co się da. Zwykle wraca stamtąd odmieniony. ■

## Język

**Specjalnie na potrzeby Panzer Dragoona powstał język nazywany przez fanów**

„Panzerese”, w którym słychać echa starożytnej greki, łaciny i rosyjskiego. To owoc językoznawczych zainteresowań głównego projektanta gry. Pojawia się przede wszystkim w scenkach przerywnikowych. Z wykorzystania języka panzerzyjskiego wyłamuje się tylko Panzer Dragoon Saga - tam obecny jest tylko w intryze, a dialogi wypowiadane podczas gry są już po japońsku.



Flota imperialna jest piękna, zdyscyplinowana i skazana na zagładę.



Edge w obozowisku pustynnych nomadów - jedna z nielicznych lokacji „chodzonych” w Panzer Dragoon Saga.

# PANZER DRAGOON

Kiedy zaczynały się prace nad Panzer Dragoonem, programiści z Team Andromeda nie mieli jeszcze dostępu do wciąż powstającej konsoli Saturn. Kiedy wreszcie dostali ją do ręki, okazało się, że gra przerasta jej możliwości. Rozpoczęła się heroiczna walka o optymalizację, która zakończyła się sukcesem w postaci stabilnej prędkości 20 fps. Takie to były czasy!



Nie ma większej radości niż znalezienie słabego punktu silnego bossa.

Lot za pędzącym przez pustynię stadem. Prawie jak Discovery Channel.



# TOMB RAIDER

## ŚLADAMI TAJEMNIC

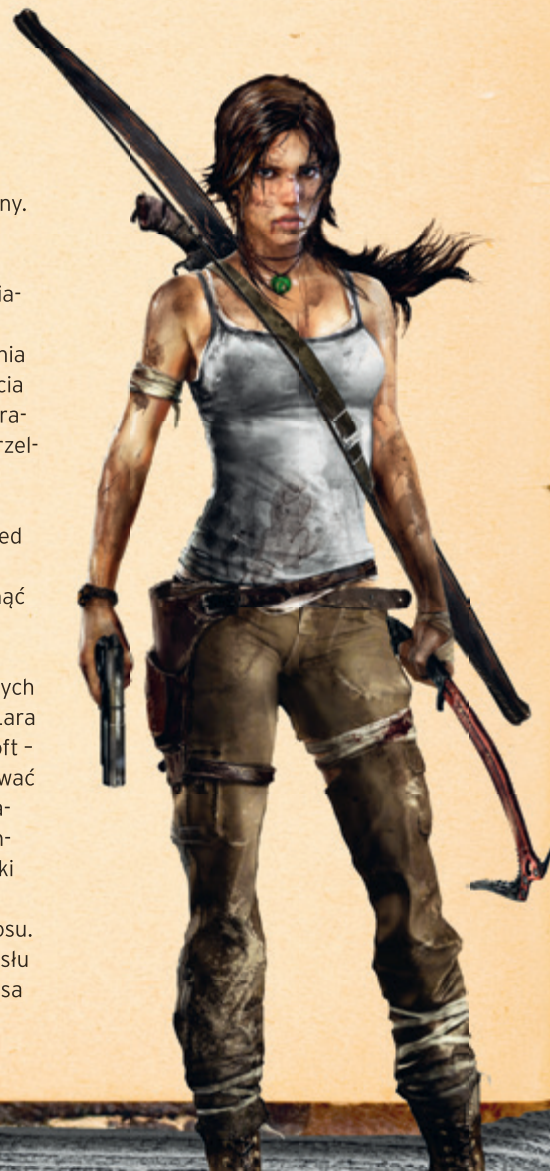
GRY O LARZE CROFT TO JEDNA Z NAJBARDZIEJ ZASŁUŻONYCH SERII. HISTORIA TEGO CYKLU JEST OPowieścią O EWOLUCJI GRAFIKI, WIRTUALNEGO STRZELANIA ORAZ CYFROWYCH PIERSI PANI ARCHEOLOG, LECZ NIE TYLKO. TO TAKŻE PRZEGLĄD WIELU LEGEND I MITÓW ROZPALAJĄCYCH WYOBRAŹNIĘ WIELBICIELI TAJEMNIC.

■ Bazyl

**G**racze poznali Larę Croft w 1996 roku i już z intro dowiadywali się, że dzielna podróżniczka złapała Wielką Stopę. Potem było jeszcze ciekawiej, gdyż pierwszy Tomb Raider pozwolił zmierzyć się z historią o Atlantydzie. Pierwszy o tym mitycznym lądzie pisał sam Platon, ale całkiem możliwe, że starożytny filozof po prostu go zmyślił. Wielu jej jednak poszukiwało. Według różnych teorii miała znajdować się gdzieś na Morzu Śródziemnym, Atlantyku, Karaibach, Antarktydzie lub w którejś z Ameryk. Sprawę bardzo poważnie potraktowali nawet naziści – zespół prowadzony przez Alfreda Rosenberga bezskutecznie szukał dowodów, że Niemcy to potomkowie mieszkańców Atlantydy.

Tomb Raider opowiedział się za najpopularniejszą, czyli śródziemnomorską tezę. Dołożył jednak do legendy sporo od siebie. Wraz z Larą gracz odkrywał, że na Atlantydzie istniała zaawansowana technologicznie cywilizacja, a krainą rządziło wspólnie troje władców, z których

jeden zwrócił się przeciw pozostałym członkom triumwiratu, co doprowadziło do zniszczenia krainy. W tej wersji legendy ważną rolę odgrywa także artefakt, którego część posiadał każdy ze wspomnianych monarchów. Ustrojstwo to pozwalało okiełznać siłę stwarzania i umożliwiało powoływanie do życia dowolnych istot na czele z potworami mogącymi służyć za tarcze strzelnicze dla dzielnej pani archeolog. Rozbicie artefaktu na trzy części stało się pretekstem, by Lara przed odnalezieniem Atlantydy mogła wystrzelić setki pocisków i nacisnąć dziesiątki przełączników w Peru, Grecji i Egipcie. Co ciekawe, we wczesnych materiałach dotyczących fabuły – tych, według których Lara miała nazywać się Cruz, a nie Croft – planowano jeszcze dalej podryfować na oceanie wyobraźni. Otóż zakładano, że Atlantyda była kontynentem rozciągającym się od Ameryki po Australię, a jej mieszkańcy to potomkowie przybyszów z kosmosu. Ostatecznie odstąpiono od pomysłu prześcigania Dänikena i Tsoukalosa w ich koronnej dziedzinie.



# DERA

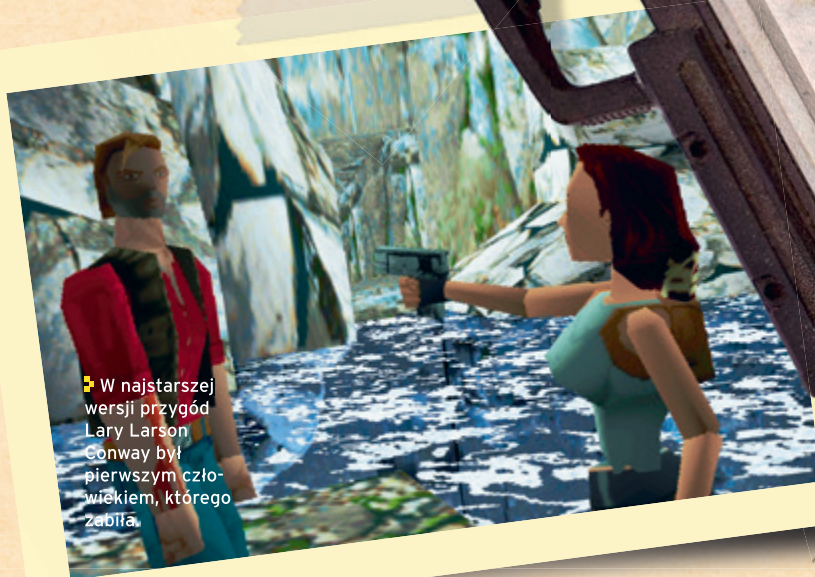


## CHIŃSKIE TROPY

W sequele ludzie z Core Design postanowili sami stworzyć legendę, zamiast budować fabułę na fundamentach znanej historii. Tym razem Lara poszukiwała Sztyletu Xi'an, który pozwalał posiadaczowi zamienić się w smoka, jak uczynił to zaprezentowany w intro chiński cesarz. O ile na świecie pełno jest historii o zaklętych ostrzach, o tyle trudno zgadnąć, które dało początek tej opowieści. Bez kłopotu można za to odnaleźć odniesienia do innych legend. Jest to choćby miasto Xi'an pojawiające się w nazwie artefaktu. To właśnie tam znajduje się słynna terakotowa armia. W grze gliniani wojownicy nie tylko pojawiają się, ale mają także brzydki nawyk ożywania i atakowania bohaterki. Można też znaleźć przesłanki sugerujące, że władca z wprowadzenia to pierwszy cesarz Chin Qin Shi Huang, w którego grobowcu odkryto wspomniane terakotowe zastępy. Źródła nie wspominają, by Huang zmieniał się w ziejącą ogniem poczwarę, ale w Chinach smok był symbolem cesarskiej władzy, a akurat ten władca zasłynął między innymi stosowaniem terroru, więc coś z mitycznego potwora rzeczywiście miał.

Nieco przy okazji podczas przygód w TRII Lara udowadnia, że w Tybecie żyją yeti. No a przynajmniej żyły do czasu, aż w ich rodzinne strony nie zawitała panna Croft ze swoim podręcznym arsenałem.

Reedycja TR2 z 1999 roku została wzbogacona o dodatek Golden Mask. Warto o nim wspomnieć, gdyż w odróżnieniu od dodatkowych misji



✦ W najstarszej wersji przygód Lary Larson Conway był pierwszym człowiekiem, którego zabiła.

**W INTRO TOMB RAIDERA LARA POJAWIA SIĘ NA OKŁADCE PISMA „ADVENTURER”. W REMAKE’U ZMIENIŁO ONO TYTUŁ NA „TOMB RAIDER”.**



✦ Lara dosyć brutalnie rozprawiła się z legendą o yeti.

**INNUICCY SZAMANI ZWANI ANGAKKUQ  
UŻYWALI MASEK, KTÓRE MIAŁY IM  
DAWAĆ NIEZWYKŁE MOCE. ZŁOTA MASKA  
TORNGARSUKA, POZWALAJĄCA OŻYWIĄĆ  
ZMARŁYCH, TO JUŻ JEDNAK DOWÓD NA  
KREATYWNOŚĆ TWÓRCÓW TOMB RAIDERA.**



do pierwszego TR, przedstawiał on zupełnie nową opowieść. Otóż gracz i okutana w ciepłą kurtkę oraz niewidzialne spodnie Lara ruszali na Alaskę, by zanurzyć się w świat wierzeń Inuitów. Główną rolę odgrywa tu bóg Torngarsuk, a w zasadzie jego maska - potężny (bo jakże by inaczej) artefakt pozwalający ożywiać duchy zmarłych. Także w tym przypadku nie starano się zmierzyć z istniejącym mitem, a na potrzeby gry stworzono nowy, gdyż o ile Inuici rzeczywiście wierzyli w Torngarsuka, to w jego złotą maskę już nie. W dodatku sam przedstawiony w grze artefakt dziwnie przypominał pochodzącą ze starożytnej Grecji złotą Maskę Agamemnona.

#### ONI ISTNIEJĄ

Golden Mask rozgrywał się na mroźnej Alasce i w podobnym klimacie kończyła się trzecia część gry. Nim jednak Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft znalazł swój finał, musiał się rozpocząć, a czynił to w Indiach. Potem Lara odwiedzała Londyn, południowy Pacyfik i Nevadę, by wreszcie dotrzeć na Antarktydę. Wszystko to, by odnaleźć artefakty zbudowane z meteorytu o niezwykłych właściwościach. Znowu zaserwowano więc tajemnicę stworzoną od podstaw, ale gracz w czasie jej rozwiązywania zahaczał o kilka znanych legend. Odkrywał na przykład, że w Strefie 51 naprawdę trzymane są ciała kosmitów oraz przekonywał się, że rzeźby znane z Wyspy Wielkanocnej są też na biegunie południowym.

Lara długo przy kominku nie mogła usiedzieć i już w 1999 roku ruszyła na kolejną przygodę. TR: The Last Revelation był wyjątkowy pod kilkoma względami. Przede wszystkim można było się dowiedzieć nieco o przeszłości bohaterki. Poznajemy ją tutaj jako nastolatkę, która pod okiem swojego mentora Wernera von Croya stawia pierwsze kroki w świecie poszukiwaczy przygód. Rozgrywający się w Kambodży prolog pełnił rolę samouczka. Po jego ukończeniu akcja przenosiła się do współczesnego Egiptu i reszta historii toczyła się już w krainie faraonów. To odróżnia TR4 od poprzednich

odstos, które pozwalały liniom lotniczym na Croftównie zarobić. Tym razem fabuła odnosi się do dobrze znanych wierzeń starożytnych Egipcjan. Oczywiście ludzie z Core Design musieli nieco namieszać w antycznej religii. Według ich wersji bóg Horus uwięził demonicznego Seta, ale po setkach lat panna Croft przez przypadek wypuściła na wolność pana chaosu i zniszczenia. W takiej sytuacji rzecz jasna przelałowała pistolety i ruszyła do akcji, by wypić piwo, którego nawarzyła. Za błędy trzeba płacić, więc gra kończy się dla Lary źle - została uwięziona w ruinach świątyni. Oczywiście nie oznaczało to końca jej przygód. Następcą Last Revelation był TR Chronicles z 2000 roku.

#### KAMIEŃ I WŁÓCZNIA

Wprawdzie w czwartej odsłonie Lare wzięło, ale powróciła w opowieściach przyjaciół, wspominających jej przygody. Dwie z nich dotyczyły zmagania Lary z wielkimi mitami nękającymi ludzkość. Na pierwszy ogień poszedł największy obiekt pożądania wielu pokoleń alchemików - kamień filozoficzny. Ta niezwykła substancja miała pozwolić zmieniać metale nieszlachetne w szlachetne, czyli na przykład ołów w złoto. Nic dziwnego, że poszukiwania tej receptury pociągały wielu, a monarchowie nie szczędzili środków na alchemików. Według legendy kamień filozoficzny odkrył tylko jeden uczonec - Nicolas Flamel. Niestety, w rzeczywistości ten średniowieczny alchemik dorobił się nie na cudownej zamianie kruszców, ale spekulacjom na rynku nieruchomości. To, co nie udało się innym, osiągnęła oczywiście Lara Croft, która kamień filozoficzny znalazła w Rzymie i okazał się on... kamieniem. Konkretnie kamieniem szlachetnym pozwalającym przemieniać metale w złoto przez sam dotyk.

W kolejnym wspomnieniu znajomi podróżniczeki przywołali jej wyprawę po Włócznię Przeznaczenia, czyli grot, którym miało zostać przebite ciało ukrzyżowanego Chrystusa. Obecnie jest aż kilka relikwii mających być świętą włócznią. Czy któraś z nich chociaż widziała



W rezydencji Croftów w TR3 znajdował się ukryty pokój z trofeami, a w nim między innymi szept Xi'an, Iris oraz głowa tyranozaura.



Swoją słynny plecak Lara znalazła przy zwłokach jakiegoś nieszczęśnika w świątyni Angkor Wat w Kambodży.



Największa tajemnica Tomb Raidera: dlaczego pociski do pistoletów nigdy się nie kończą?

Jezusa, można tylko zgadywać. Według legend przedmiot ten ma mieć moc uzdrawiania, ale scenarzyści i pisarze sięgający po wątek Włóczy Przeznaczenia od lat wołają nadawać jej bardziej niszczycielskie właściwości. Podobnie jest w Tomb Raiderze, gdzie moc przedmiotu najpierw zatapia przewoźcy ją okręt nazistów, a lata później podobnie traktuje maszynę rosyjskich mafiosów. Ciekawostką jest to, że Włóczy Przeznaczenia to jeden z nielicznych artefaktów, które nasza poszukiwaczka przygód po odnalezieniu zostawiła w spokoju, zamiast dołączyć do swojej kolekcji. Dwie pozostałe opowieści nie zahaczały już o znane legendy. Lara musiała w nich pokonać ducha rycerza z czasów Aleksandra Newskiego oraz wykraść Iris - artefakt odnaleziony przez Larę i von Croya w prologu poprzedniej części. Jak można było się spodziewać, gra kończy się informacją, że plotki o śmierci głównej bohaterki były mocno przesadzone.

#### POWRÓT ZZA GROBU

Cudownie ocalona Lara powróciła w 2003 roku za sprawą TR: The Angel of Darkness. Szósta część cyklu mocno różniła się od poprzedniczek. Między innymi pozwalała rozbudować postać oraz wybierać opcje dialogowe podczas rozmów. Zmiany zaszły także w przypadku fabuły. Tym razem Lara nie poszukiwała skarbu, ale starała się rozwikłać sprawę serii morderstw, w którą się wmixowała. Rzecz jasna przy okazji odkrywa spisek dążący do przejęcia władzy nad światem. Kluczem do tego miało być wskrzeszenie mitycznej rasy olbrzymów zwanej nefilim,

**PODCZAS SWOICH PRZYGÓD W TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION LARA CROFT NATKNĘŁA SIĘ NA ZWŁOKI POSZUKIWACZA PRZYGÓD, PO KTÓRYM ZOSTAŁ TYLKO BICZ I KAPELUSZ. BRZMI ZNAJOMO?**

co znów jest odniesieniem do znanego mitu. Wzmianki o nefilim można bowiem znaleźć nawet w Biblii, jednak wyjaśnienie pochodzenia tej rasy pozostaje zagadką. Angel of Darkness forsuje teorię, że nefilim to owoc krzyżowania się aniołów z kobietami. Czy tak było rzeczywiście, nigdy się nie dowiemy, gdyż Lara zadbała, by zapomniana rasa się nie odrodziła.

Szósty Tomb Raider spotkał się ze słabym przyjęciem, co sprawiło, że Eidos wyrwał serię spod skrzydeł Core Design i oddał ją w ręce ludzi z Crystal Dynamics. Ich pierwszym dziełem z Larą w roli głównej był reboot serii zatytułowany Tomb Raider Legend. Tym razem Lara mierzyła się z zagadką zaginięcia swojej matki, która na chwilę przed wyparowaniem wyjęła miecz wsunięty w kamień.

Po czymś takim droga musiała prowadzić prosto w świat legendy o królu Arturze i jego rycerzach. Mity arturiańskie od lat powodują spory historyków, którzy nie mogą dojść do tego, czy Artur jest postacią historyczną, zmyśloną, czy też jego życiorys przyrządzono z fragmentów CV innych władców z dodatkiem elementów baśniowych. U Lary Artur okazuje się realny, a zebranie szczątków Excalibura jest jej głównym zadaniem. Magiczny miecz jest tu nie tylko potężną bronią, ale też kluczem aktywującym zagadkowy portal. Zresztą podobne portale Croft odkrywa też w innych częściach świata i orientuje się, że legendy bliźniaczo podobne do arturiańskich, występują także pod innymi szerokościami geograficznymi. Na przykład w Ameryce Południowej odpowiednikiem Artura okazuje się władczyni miasta Tiwanaku, a jej Excaliburem - Laska Wirakoczy. Gra kończy się tym, że Lara rusza na poszukiwania mitycznego Avalonu - wyspy, na którą według celtyckich wierzeń trafiali bohaterowie.

Historia kontynuowana jest w TR Underworld z 2008 roku. Zanim jednak gracze zmierzili się z kolejną tajemnicą, mogli jeszcze raz przeżyć rozwikłanie zagadki

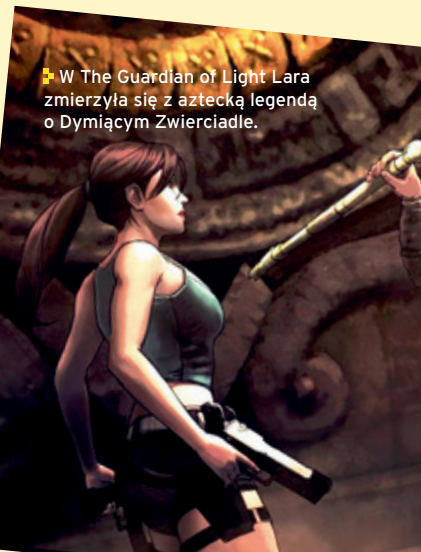
Atlantydy. To wszystko za sprawą TR: Anniversary, czyli wydanego w 2007 roku remake'u pierwszej części cyklu. Warto zaznaczyć, że ludzie z Crystal Dynamics wprowadzili w fabule kilka zmian, aby lepiej komponowała się z ich wizją losów dziedziczki Croftów. Wróćmy jednak do meritum. Underworld, jak sam tytuł wskazuje, skupia się na mitach o zaświatach. Lara szuka tu Avalonu, a trafia do Xibalby, czyli krainy umarłych według Majów oraz jej nordyckiego kuzyna - Niflheimu. To właśnie wierzenia wikingów są teraz motywem przewodnim, dzięki czemu można między innymi znaleźć części zbroi Thora, a nawet jego słynny młot - Mjöllnir. Scenarzyści, jak to w przypadku Tomb Raiderów bywało, tradycyjnie po swojemu interpretują zastane legendy i trzeba przyznać, że prezentują kilka oryginalnych pomysłów. Chyba najlepszy dotyczy Jormunganda - gigantycznego węża opasającego cały świat. Jego wyjście na ląd miało być jednym z kluczowych elementów Ragnaroku. W Underworld okazuje się, że Jormungand to w rzeczywistości płyty tektoniczne otaczające ziemię, których celowe uszkodzenie ma wywołać koniec znanego nam świata. Apokalipsy dzięki Larze udaje się uniknąć, ale dobiega końca jej poszukiwanie prawdy o losie rodziców. Zamyka się też pewna epoka w historii Tomb Raidera.

#### REBOOT REBOOTU

Na kolejną porcję tajemnic trzeba było czekać aż pięć lat - do premiery rebootu, który nazwano po prostu Tomb Raider. Po raz drugi przerobiono historię o początku kariery najślynniejszej cyfrowej poszukiwaczki skarbów. Tym razem sięgnięto po mniej znaną legendę - młodej pannie Croft przyszło się zmierzyć z historią o kraju Yamatai znajdującym się w dzisiejszej Japonii. Sprawa z tym państwem jest rzeczywiście ciekawa. Historycy z Kraju Kwitnącej Wiśni są zgodni, że państwo to istniało, ale niemożność ustalenia jego lokalizacji wpędza ich w bezsenność.



➤ Lara odnalazła Járngreipr, czyli rękawice Thora, pozwalające mu władać potężnym młotem Mjöllnirem.



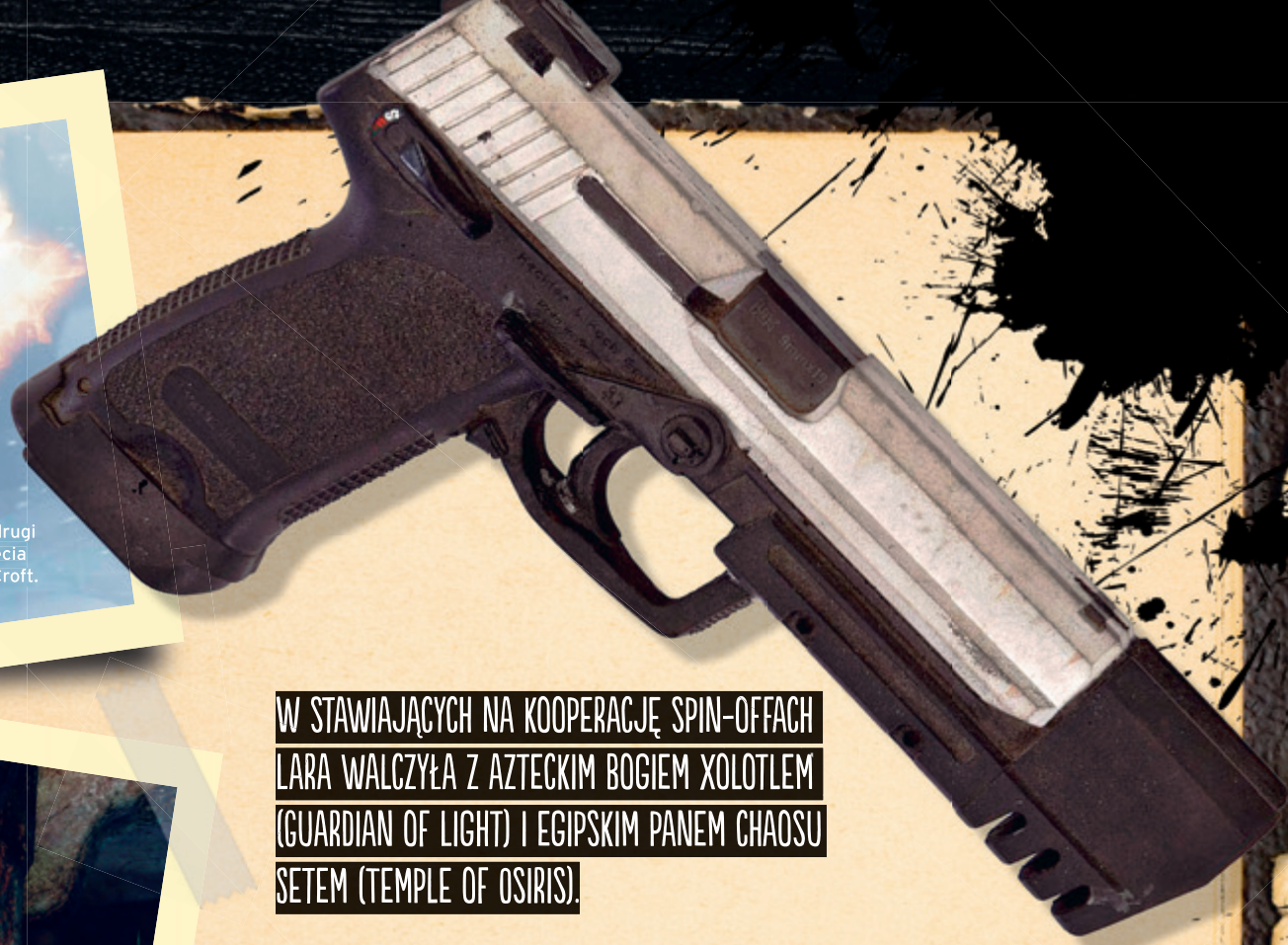
➤ W The Guardian of Light Lara zmierzyła się z aztecką legendą o Dymiącym Zwierciadle.



TR z 2013 roku to drugi reboot i w sumie trzecia wersja historii Lary Croft.



W Anniversary znajduje się dodatkowy poziom, na którym ćwiczyli twórcy gry.



## W STAWIAJĄCYCH NA KOOPERACJĘ SPIN-OFFACH LARA WALCZYŁA Z AZTECKIM BOGIEM XOLOTLEM (GUARDIAN OF LIGHT) I EGIPSKIM PANEM CHAOSU SETEM (TEMPLE OF OSIRIS).

Także władająca Yamatai królowa Himiko owiana jest mgłą tajemnicy, ale uznaje się, że rządziła krajem na przełomie II i III wieku i podobno parała się szamaństwem. Interesująca historia dotyczy jej wstąpienia na tron - podobno lud zmęczony ciągłymi wojnami o władzę uznał, że skoro faceci nie mogą dojść do porozumienia, to rządzić powinna kobieta. W grze opowieści o Yamatai i Himiko połączono z jeszcze inną legendą, a mianowicie Smoczym Trójkątem. Obszar ten zwany jest Trójkątem Bermudzkim Pacyfiku, gdyż w niewyjaśnionych okolicznościach mają tam znikać statki. W TR dowiadujemy się, że stoi za tym właśnie królowa z Yamatai.

Lara swoją karierę pogromczyni tajemnic kontynuowała w najnowszej części sagi, czyli Rise of the Tomb Raider, którą recenzowaliśmy w Pixelu #10. Także tu badała nieco mniej znaną legendę. Poszukiwaczka przygód zmierzyła się bowiem z zagadką „rosyjskiej Atlantydy”, czyli zaginionego miasta Kiteiż. Miał to być piękny gród leżący nad Wołgą. Według podań w XIII wieku do miasta dotarli chcący je złupić Mongołowie, a mieszkańcy zamiast

się bronić, zaczęli wznosić modlitwy o ocalenie. Bóg wysłuchał ich próśb i sprawił, że miasto zanurzyło się w odmęty jeziora. Podobno wciąż można usłyszeć dobiegające z głębin bicie dzwonów. Legenda bardzo przypomina historię o Świtezii, którą opisywał choćby Adam Mickiewicz, ale Kiteiż oferuje miłośnikom zjawisk paranormalnych coś więcej. Otóż według niektórych nad jeziorem często można zobaczyć UFO, a jeszcze inni utrzymują, że akwen jest bramą do równoległego świata. W uniwersum Lary okazuje się, że historia zaginionego miasta jest związana z artefaktem dającym nieśmiertelność.

Tak pokrótce prezentuje się historia legend, z którymi dotychczas zmierzyła się Lara Croft. O to, że lista ta będzie wciąż się wydłużać, możemy być spokojni. Gdy piszę te słowa, już zapowiedziany jest dodatek do najnowszej części przygód wojowniczej pani archeolog. Baba Yaga: Temple of the Witch przeniesie Tomb Raidera w świat dobrze w Polsce znanych słowiańskich wierzeń. Kto wie, może Lara przy okazji odnajdzie Złoty Pociąg i Bursztynową Komnatę? ■



✚ Obce niebo, obce góry, obce odbicia w obcej wodzie i facet w pomarańczowej koszulce. Ech, ci amerykańscy turyści...

# OUTCAST

## CZYLI NAJLEPSZA GRA NA ŚWIECIE

Nieczęsto zdarzają się „przyszłe klasyki”, które już w momencie premiery są postrzegane jako dzieła wyrastające poza ramy swojego medium. Akurat nadejście nowego milenium podziało stymulująco na twórców i kilku z nich podjęło próby stworzenia takich gier.

■ Paweł Schreiber

**T**o oczywiście trochę niemądry tytuł, ale będę się go trzymał. Dlaczego? Wszystko zaczęło się od porannej rozmowy z naczelnym – pogadaliśmy o tym i owym, ustaliliśmy temat tekstu do następnego Pixela, a potem przeszliśmy do wspominków o tym, w co się drzewie grywało. Właśnie wtedy naczelną, zupełnie w przelocie, wspomniał o grze, o której dziś już mało kto wspomina, nawet w środowisku miłośników wszystkiego, co stare i niedocenione. „Słuchaj! A może napiszę ci tekst o tym, że Outcast jest najlepszą grą na świecie?” – zawołałem nagle. „Pisz!” – odpowiedział naczelną. Fajny temat, który sobie chwilę przedtem wybraliśmy, poszedł w diabły (to znaczy do następnego numeru), a ja zostałem z trochę niemądrym tytułem, którego będę bronił.

### NIE POTKNAĆ SIĘ O WŁASNE NOGI

W świecie gier wideo od czasu do czasu pojawiają się szaleni twórcy, którzy postanawiają zrobić najlepszą grę na świecie, tytuł, który zmiecie

z powierzchni ziemi ich konkurencję, wykorzysta technologie, o których nikomu się nie śniło, będzie doprowadzał graczy do płaczu ze szczęścia. Takie projekty bardzo często kończą się wydaniem gry, która potyka się o własne nogi – nie realizuje połowy składanych przez twórców obietnic, a na każdą udaną innowację przypada ją w niej trzy rzeczy, które poszły nie tak. Do tego na przeciętnym sprzęcie nie daje się uruchomić, a na połowie nieprzeciętnych i tak nie działa. W okolicach wydania Outcasta (czyli w roku 1999) nie trzeba było daleko szukać takich przykładów. Niedługo przedtem wyszedł Trespasser, pod wieloma względami wyprzedzający swoje czasy o kilka długości, ale pod innymi wołający o pomstę do nieba. Niedługo potem – Ultima IX, która co prawda przeniosła Avatara w ogromny świat 3D, o jakim gry dotąd nawet nie marzyły, ale wielbiciele serii niemal jednogłośnie uznali ją za profanację tradycji, a długi proces produkcji sprawił, że poza swoją ogromną – jak na ówczesną grę TPP – skalą, UIX nie miała wiele do zaoferowania.



**Niektórzy NPC nie tylko szwendali się w określonych miejscach, ale – kiedy tylko mieli coś do załatwienia – potrafili przejść przez całą mapę.**

Outcastowi powiodło się dużo lepiej, co może zaskakiwać, wzięwszy pod uwagę, jak wiele śmiałych decyzji podjęli jego twórcy w czasie produkcji. Pamiętam, że kiedy stykałem się - na długie lata przed premierą - z pierwszymi zapowiedziami gry, przeważnie porównywano ją do Tomb Raidera. W końcu taki był wówczas główny punkt odniesienia w gatunku action adventure. Gdyby ktoś próbował mi tłumaczyć, że to nieliniowa gra z dużym otwartym trójwymiarowym światem, dynamicznie reagującymi postaciami niezależnymi i elementami sandboxa, po prostu nie wiedziałbym, o co chodzi. Outcast wyczyniał też różne dziwaczne rzeczy z grafiką: mapowanie wybojów, efekt zmiany ostrości tła przy dialogach, opcje antyaliasingu, pozwalające zniwelować skutki niskiej rozdzielczości, falujące odbicia na powierzchni wody (której przezroczystość zmieniała się w zależności od kąta widzenia). Wszystko, co w grach wideo miało się stać standardem dopiero pół dekadę później, tutaj już było. I to bez wykorzystania kart graficznych z akceleratorami 3D!

✚ Cutter Slade właśnie poznał nowe słowo - stojąca za nim brama to nie żaden portal, tylko Daoka.

### Talanowie



**Zamieszkujący świat Adelphy Talanowie** to istoty dość pocziwe, czasem wręcz głupkowate. Mają własny język (przy odrobinie wysiłku można zrozumieć podstawowe zwroty), ale mówią też dość biegle po angielsku - jak pokazuje fabuła gry, nie bez powodu...



Outcast bardzo ambitnie potraktował też sztuczną inteligencję - świat był pełen nie tylko wrogów do pokonania, ale i zajmujących się swoimi sprawami postaci niezależnych. W niektórych lokacjach kręciły się ich dosłownie stada, na bieżąco reagujące na poczynania naszego bohatera. Niektórzy NPC nie tylko szwendali się w określonych miejscach, ale - kiedy tylko mieli coś do załatwienia - potrafili przejść przez całą mapę. Pod bardzo wieloma względami Outcast był w swoim czasie po prostu grą z przyszłości, ale - w przeciwieństwie do innych gier zbytnio w przyszłość zapatrzonych - był też grą wyjątkowo udaną.

Chociaż firma Appeal, która stworzyła Outcasta, funkcjonowała stosunkowo krótko, to stanowiący rdzeń zespołu pracującego nad grą Yves Grolet, Yann Robert i Franck Sauer poznali się dużo wcześniej. W roku 1990 wspólnie tworzyli grę Unreal, dzielącą

tytuł z późniejszym o pół dekadę legendarnym FPS. Unreal firmy Ordilogic Systems był dużo skromniejszy od swojego wielkiego imiennika - to taka sobie zręcznościówka o barbarzyńcy walczącym z dinozaurami (etapy platformowe były przetykane lotami nad pseudotrójwymiarowymi krajobrazami). Jego najmocniejszą stroną były śliczne, nastrojowe tła. Właśnie ten atut twórcy Unreala wykorzystali w swoim następnym dużym projekcie - amigowej grze Agony, którą wydali już jako grupa Art&Magic pod szyldem Psygnosis. Jeśli chodzi o mechanikę, Agony jest strzelanką, w której lecimy wciąż w prawo, strzelając do przeciwników. Do legend w rodzaju R-Type wiele jej niestety brakuje - przeciwnicy się powtarzają, brak ciekawych broni i decyzji taktycznych. Ale jeśli chodzi o oprawę - tę grę trzeba zobaczyć, żeby w nią uwierzyć.



Tak sugestywnych krajobrazów (przesuwających się przed oczami gracza w trzech warstwach) nawet na Amidze można było wtedy ze świecą szukać. Mroczne lasy pełne niepokojących cieni, górskie wodospady, wysokie na cały ekran płonące drzewo... Ogromne wrażenie robiła też kierowana przez gracza płynnie animowana postać wielkiej sowy. Krótko mówiąc, gra Agony wyglądała jak ożywiona wersja którejś ze słynnych okładek tytułów wydawanych przez Psygnosis. Jako gra sprawdzała się zaledwie przyzwoicie, ale jako projekt artystyczny i techniczny imponuje do dziś. Jest też jednym ze sztandarowych przykładów tego, co kiedyś charakteryzowało gry powstające w krajach francuskojęzycznych - ogromnego nacisku na niezwykłą wyobraźnię wizualną, który gry zapożyczyły od frankofońskiego komiksu. Tę tendencję widać już w latach osiemdziesiątych, w produkcjach Loricels, ERE Informatique czy Infogrames, ale największą popularność zyskała później, w grach Cryo, Delphine i Silmarils. Outcast będzie jednym z ostatnich ważnych jej przykładów. Kolejne projekty Art&Magic były przeznaczane na automaty zręcznościowe. Ale belgijscy twórcy szybko znużeni się produkowaniem gier na starzejące się urządzenia stojące w salonach gier i zaczęli z coraz większym zainteresowaniem przyglądać się szalonemu rozwojowi pecetów, które w połowie lat dziewięćdziesiątych dosłownie zerwały się do lotu. Autorzy Agony szczególnie zainteresowali się grafiką voxelową, świecąca właśnie triumfy w produkcjach firmy NovaLogic. Zamarzyła im się gra zręcznościowo-przygodowa w pięknie pofalowanym voxelowym świecie. Problemem pozostawały możliwości sprzętowe. Komputery z połowy lat dziewięćdziesiątych były w stanie udźwignąć zręcznościowego Comanche'a, jednak rodzący się Outcast miał być dużo ambitniejszym projektem. Prace nad nim, prowadzone pod opiekuńczymi skrzydłami Infogrames, trwały ponad cztery lata.

### ŚWIAT DZIWNYCH POJĘĆ

Pierwszy szkic scenariusza był dość konserwatywny - gracz miał trafić

## Po wejściu do teleportera eskortujący grupę naukowców komandos o arcymęskim nazwisku Cutter Slade (pomysł marketingowców z Infogrames) budzi się w obcym łóżku w obcym domostwie.



do (a jakże!) fikcyjnego państewka południowoamerykańskiego i walczyć z perspektywy pierwszej osoby z kartelami narkotykowymi. Na szczęście pomysł ewoluował, by w końcu zmienić się w historię o wyprawie do wszechświata alternatywnego. Bajdurzenie o postępek mechaniki kwantowej, które na nią pozwalają, kończy się na szczęście na etapie intra. Potem zaczynają się dziwne. Po wejściu do teleportera eskortujący grupę naukowców komandos o arcymęskim nazwisku Cutter Slade (pomysł marketingowców z Infogrames) budzi się w obcym łóżku w obcym domostwie, przez chwilę narzeka na migrenę, potem na jajogłowych, którzy mu ją zafundowali, a następnie dostrzega nad sobą głowę swojego gospodarza, kształtem jako żywo przypominającą jajo, a do tego brązową. Zaludniony przez obcą rasę świat, do którego trafił, nazywa się Adelpha i jest na tyle dziwny, że i gracz, i Slade muszą się go uczyć właściwie od zera. Dlaczego? Spróbujmy zacząć od podstaw. Stworzony przez Yodów świat zamieszkują istoty inteligentne zwane Talanami, obecnie zniewolone przez dyktatora o imieniu Fae Rhan, opierającego się na Talanach o esencji Fae (są jeszcze trzy inne). Fae Rhana próbują zwalczać Strażnicy Dolotai, poruszający się między wyspami Adelphy za pomocą sieci Daok.

✦ **Zniewoleni Talanowie pracują w kopalni, a że to wesoly ludek - podśpiewują, czego na obrazku niestety nie widać.**

Cutter wygląda na Ulukai, a tylko Ulukai może zjednoczyć Shamazów wszystkich regionów, żeby odnaleźć zagubione Mony. Zasypanie gracza tym gradem informacji i niezrozumiałych słówek na samym początku gry to decyzja dość ryzykowna, ale zgodna z tradycją francuskich komiksów w rodzaju genialnego Garażu Hermetycznego Moebiusa, który dezorientuje odbiorcę z jeszcze większą beztróską.

Fabula i budowa świata w grze z pewnością bawią się kliszami, za każdym razem dodając do nich szczyptę dziwności - ułożone jak tarasy pola rissu w regionie Shamazar odwołują się oczywiście do azjatyckich pól ryżowych, ale biegają po nich ogromne strusopodobne gady o nazwie twon-ha. Pustynne miasto Talanzaar już na pierwszy rzut oka przywodzi na myśl niezliczone historie przygodowe osadzone w klimatach orientalnych (stąd pokusa, żeby przed wrogami uciekać, skacząc z dachu na dach), ale kryje się w cieniu kolosalnej, nieco futurystycznej piramidy. Historia ratowania Talanów przed okrutnym Fae Rhanem nie jest traktowana zbyt serio. Talanowie to ludek poczciwy, ale często głupkowaty. Ich konfrontacje z bezceremonialnym twardzielem Slade'em są szczęście humorystyczne niż dramatyczne. Outcast rzadko sili się na powagę - przez większość

### Efekty



✦ **Infogrames zastosowało wiele technik graficznych nowatorskich w latach dziewięćdziesiątych. Wśród nich cienie rzucające przez postać, głębię ostrości czy mapowanie wypukłości, nadające trójwymiarowym przedmiotom jeszcze bardziej realistyczny wygląd.**

**Wybiegające w przyszłość rozwiązania graficzne, wspaniała SI, nowatorska formuła fabularnej gry akcji w otwartym świecie, a do tego jedna z najlepszych ścieżek muzycznych w historii gier wideo.**

czasu jest lekką opowieścią przygodową z dużym dystansem do siebie, na czym bardzo dobrze wychodzi (zwłaszcza w porównaniu z podejrzanie zbliżonym fabularnie filmowym Avatarem, który zupełnie nie umie się śmiać z własnej absurdalności). Wszystkie dialogi są nagrane przez aktorów, a każdą z setek napotkanych postaci można zagadnąć (choć nie wszystkie mają dużo ciekawego do powiedzenia).

Oparty na voxelach silnik generuje przepiękne krajobrazy - dużo bardziej szczegółowe niż w (i tak pięknych) grach firmy NovaLogic, nie mówiąc o płaskich teksturowanych powierzchniach, które udawały naturalny teren w innych ówczesnych grach. Twórcy przywiązują ogromną wagę do detali nawet tak drobnych, jak ślady stóp zostawiane na śniegu. Firma Appeal zignorowała pojawiające się właśnie akceleratory 3D, przerzucając całą robotę na procesor. Outcast jest więc pięknym łabędzim śpiewem grafiki bez akceleracji (wykorzystującym efekty, o jakich ówczesna grafika akcelerowana dopiero zaczynała myśleć), ale płaci za to wysoką cenę, wyeliminowaną dopiero w wydanej ostatnio wersji 1.1 - maksymalna rozdzielczość gry wynosiła 512x384.

Do dziś pamiętam, jakim zaskoczeniem był dla mnie kontakt ze sztuczną inteligencją Outcasta - przywykłem

✚ **Ogromną rolę w budowaniu pełnego obcości klimatu Outcasta pełnią obrazy nieba Adelphy.**

✚ **Respekt**

Wydawcy trochę się bali eksperymentalnego silnika stworzonego przez Appeal, wymogli więc na firmie wydanie gry, która by go testowała. W ten sposób powstała strzelanka dla wielu graczy - No Respect. W porównaniu z Outcastem - nic szczególnego.

✚ **Zanim pojawił się Assassin's Creed, po orientalnych dachach biegano się w Outcaście.**



do gier, w których wrogowie po prostu na mnie biegli, a tu, kiedy trzech Talanów zajmowało mnie ogniem, czwarty próbował mnie zająć od tyłu. Oczywiście, w porównaniu z dzisiejszymi hitami wyraźnie widać wady i błędy w zachowaniu przeciwników, którym źle uruchomił się skrypt, ale tam, gdzie SI działa jak trzeba, robi bardzo naturalne wrażenie. Okolniczni NPC kulą się ze strachu (reagują nawet na wyjęcie broni - czasem strachem, czasem ucieczką). Najciekawsze jednak jest to, jak naturalnie wrogowie... chybają. Zwłaszcza ci słabiej wyszkoleni. Jednak żeby poznać pełne możliwości rozproszonej SI Outcasta, trzeba wyzwolić przynajmniej jedną prowincję Adelphy spod władzy Fae Rhana. Wtedy dziesiątki Talanów, pracujących w rozrzuconych po okolicy kopalniach czy uprawiających odległe od centralnej wioski pola, porzucają swoje zajęcia, dobierają się w grupki i idą tłumnie przez całą mapę do swoich domów, żeby zająć się przygotowaniami do wojny. Nigdy przedtem ani potem nie widziałem w grach czegoś, co by dorównało tej wędrówce ludów.

Klasą samą dla siebie jest tu muzyka, napisana przez Lenniego Moore'a. Zamiast tanich syntezatorów - pełna orkiestra symfoniczna z chórem, rzecz wówczas bardzo rzadka. Z początku wydaje się, że to kolejna ścieżka muzyczna próbująca lepiej już gorzej naśladować styl Carla Orffa, ale już po kilku utworach słychać, że Moore ma własny styl i pomysły. Opisywanie dobrej muzyki przez ignorantów nigdy nie kończy się dobrze, zachęcam więc Czytelnika, żeby przerwał lekturę i, choćby za pośrednictwem YouTube'a, wysłuchał

choćby wersji Requiem towarzyszącej napisom końcowym gry. Nic lepszego na potrzeby gier wideo nie skomponowano (a tylko kilka utworów może się starać o pierwsze miejsce ex aequo).

**BEZ SEQUELA**

Wybiegające w przyszłość rozwiązania graficzne, wspaniała SI, nowatorska formuła fabularnej gry akcji w otwartym świecie (którą wielu potem próbowało naśladować), a do tego jedna z najlepszych ścieżek muzycznych w historii gier wideo. Krótko mówiąc, w swoim czasie Outcast był zjawiskiem, w które trudno było uwierzyć. Wielu recenzentów wytykało mu wady: ograniczoną rozdzielczość, mało intuicyjne celowanie w perspektywie pierwszej osoby, zdarzające się czasem kardynalne błędy popełniane przez sztuczną inteligencję w walce. Ale prawie nikt nie umiał się też powstrzymać od podziwu. Trochę jak kiedyś Another World Erica Chahiego, Outcast był czymś tak świeżym i odmiennym od współczesnych sobie gier, że trudno było go z nimi porównywać.

Zakończenie gry wyraźnie sugeruje ciąg dalszy. Prace nad Outcastem 2 trwały przez jakiś czas, ale w końcu projekt skasowano (może dobrze się stało, bo pod naciskiem wydawców zmierzała w stronę banalnej gry akcji). Niedawno twórcy oryginalnej gry postanowili wydać jej pełnoprawny remake, ale zbiórka pieniędzy się nie powiodła. Na pociechę graczom pozostał Outcast 1.1, wersja gry działająca pod nowymi systemami operacyjnymi i w wyższych rozdzielczościach. Mam nadzieję, że wspaniała ekipa dawnego Appeal nie złożyła jeszcze broni. Bo Outcast... no cóż. Outcast to najlepsza gra na świecie. ■



# SECRET

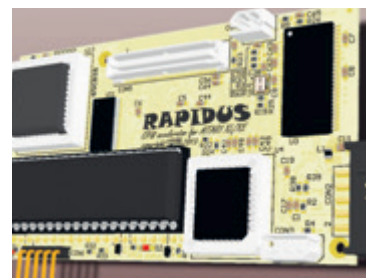
# LEVEL

## TOP SECRET

64 Dawno temu w innej galaktyce było sobie pismo o nazwie Top Secret, którego redaktorzy szli pod prąd...



66 Historia silnika graficznego Build oraz gier, które na nim powstały.



72 Wywiad z Lotharkiem, dobrze znanym w środowisku Atari.



76 Najnowsze prototypy robotów przypominają to, co od lat widywaliśmy w filmach science fiction.

**ZAUWAŻYŁ, ŻE PO PREMIERZE DOOMA GRY FPS STAŁY SIĘ NAJPOPULARNIEJSZYM GATUNKIEM.**

”

**POTRAFI PODAĆ RĘKĘ,  
PRZYNIEŚĆ TACĘ Z JEDZENIEM,  
SKAKAĆ NA JEDNEJ NODZE.**

”



78 Wszystko już złożone? Tak! OK – to pozostaje poczekać tylko na kolejny odcinek KDP...

# TOP SECRET

Tragicznie genialna, kultowo beznadziejna gazeta [albo jak mnie zjechał Ibis].

■ Borek

Większość z Was pewnie nie pamięta tej postaci: Andrzej Wróblewski (1922-2002), pseudonim Ibis - dziennikarz, wykładawca (Haszak miał z nim zajęcia w czasie studiów), znany z dbałości o jakość języka. Przez wiele lat pisał na ten temat felietony (Byki i byczki) do Życia Warszawy. Człowiek instytucja, chodzący autorytet i tak dalej.

Wiosną 1992 roku zostałem p.o. naczelnego Top Secretu. Poza logo nie było nic. Miałem puste szuflady, żadnego zespołu i zerowe doświadczenie. Redagowanie klanu PC oznaczało zwykle pisanie do niego samemu, całej gazety tak się nie robi. Oczywiście wszyscy zadeklarowali, że pomogą, i dostałem niemal z dnia na dzień kilka tekstów, ale z wieloma rzeczami zostałem sam. Nie miałem pojęcia o tym, jak zorganizować pracę redakcji, graficzka (Małgosia Doraczyńska) ani nikt w Spółdzielni nie miał żadnego doświadczenia z DTP, miałem przecierać szlaki. Zaczęło się rozpoznanie bojem.

Zbieranie materiałów i ich przygotowanie udało się jako tako ogarnąć (choć zawsze mieliśmy kłopoty z robieniem tego terminowo). Gorzej było z usługami zlecanymi na zewnątrz. To była orka na gorze.

Wynajęte studio DTP miało za dużo zleceń i za mało pracowników. Do pracy nad Top Secretem wyznaczili

2 Amigi). Również sugestie na temat uzbrojenia, jakie warto ze sobą zabrać są rozszerzone w omawianym programie (wybierz opcję

dziewczynę, która dopiero się uczyła. Bardzo wolno się uczyła, ze słyszalnym chrzęstem. Już wiedziała, że tekstu nie formatuje się spacjami, ale jeszcze nie umiała tego zrobić inaczej. Dużo zleceń oznaczało, że składali Top Secret tylko wtedy, gdy ich pilnowaliśmy. Przynosiłem nowe materiały, oni przeprasali, że nie zdążyli złożyć przyniesionych dzień wcześniej, umawialiśmy się na korektę następnego dnia rano, rano okazywało się, że nic nie jest zrobione, bo po moim wyjściu znowu składali coś innego. I tak w koło Macieju. Były momenty, że robiliśmy z Małgosią dyżury, żeby patrzeć im na ręce.

Drukarnia miała kłopoty z jakością. Blachy się rozjeżdżały, farby się mieszały, większość kolorów wyglądała jak błoto. Maszyny mieli przystosowane do formatu B, co ograniczało pole manewru - można było zmienić wysokość, nie można było zmienić szerokości, stąd ten format



1 Firma MICROPROSE kolejny już raz potwierdza swój prym w dziedzinie gier symulacyjnych. Powiedzieć że są dobrzy to mało, oni są naprawdę doskonali. Produkt którym z pewnością podbiją rynek amigowych symulatorów jest gra pod tytułem: B-17 FLYING FORTRESS. Tradycja musiała stać się zadość i wersja tej gry na Amigę pojawia się z mniej więcej półrocznym opóźnieniem w stosunku do PCeta. No ale nic się nie stało, teraz gdy jest już dostępna na Amigę możemy i my nacieszyć się naprawdę doskonałym symulatorem lotniczym. Grafika wygląda tak samo jak na PCe

4 5 *ne zdanie grozi wizją bezkresnego trawnika z tabliczką po środku "Własność Naczelnego! Koszenie surowo wskazane!". Chwilowo muszę prze-*

„ruskich zeszytów”, jak nas opisał któryś z czytelników. Drukarnia miała jedną zaletę - elastyczność terminów. Nawet jak się spóźniliśmy z numerem (zdarzało się, że nie tylko przez studio DTP), nie wypadaliśmy z kolejki. To był jeden z powodów, dla których długo z niej nie rezygnowaliśmy.

Mimo kłopotów w 1993 roku gazeta była uratowana, a sytuacja wydawała się opanowana. Było kilku stałe piszących współpracowników, był sekretarz redakcji na jakimś kawałku etatu, wychodziliśmy w miarę regularnie co dwa miesiące. Istniał już „Zepsół”, czytelnicy wciągali się w nasze gierki, przychodziły listy do Kopalnego, komentarze na temat trawnika zaczynały żyć własnym życiem.

Aby ukończyć etap musisz znaleźć cztery fragmenty układanki symbolizującej pewnego

...niej gem. Za g...  
...yło wejście do labi-  
Pomagając sobie  
...i łażąc bez celu  
...m na opusz-  
...drzwi. Gdy  
...rtem je  
...moim

Grafika gry jest trochę toporna i mogłaby być lepsza. Widać, że nie została stworzona z myślą o grze w pojedynkę, bo samochody są jakieś płaskie. Natomiast bardzo dobrze t...  
czy. Au...  
grę seki...  
trochę in...

ją natychmiast. Gra jak na gatunek SHOOT'EM UP jest bardzo dobra, niektórzy sądzą, że najlepsza. Grafika jest szybka i urozmaicona co sprawia, że gra jest pasjonująca. Akcja gry rozgrywana jest na bardzo różnorodnym terenie, całe robactwo latająco-pełzająco-strzelające posiada wiele różnych, bardzo dobrze animowanych wcieleń. Gra technicznie zrobiona fenomenalnie.

Gra należy do rodzaju układek, czy puzzlowatych jak ktoś wciągająca, ale na myślenie. Jeśli nie będziemy odpowiednio głowkować, to nici z wygranej. Dodatkowo elementem jest czas, który skraca czas (2 x czas!) wypieków kolejnych ciastek. Wtedy trzeba szybciej myśleć, przesuwać i usuwać ciastka, bo przegramy, jeśli zasypią nas słodkości Maria.

...ym zastanawiałem...  
...o wniosku, że jak na Amigę...  
...est całkiem niezła. Na koniec...  
...powiem że ludzie z MICROPRO-  
...SE zrobili kawał dobrej roboty,  
...należą się im za B-17 olbrzymie...  
...brawa. A tak nawiasem mówiąc...  
...podobno wkrótce czeka nas na-  
...stępane чудо z tej samej firmy...  
...mianowicie GUNSHIP 2000,  
...oczywiście na Amigę.

Kacper ma niezłą gra i przeciętną muzykę. Stroną gry jest animacja. W sumie przypomina „Dizzy’ego” i ma podobną pień trudności. Każdy,

O d pewnego maniaka gier komputerowych dostanę do przejrzania dwa numery czasopisma „Top Secret”: nr 22/1 i nr 16/3. Zaczęłam czytać. Już jestem w kioskach obwieszczal napis na okładce. Oto wyjątki ze Wstempniaka (sic! — myślałem, że to żart, ale zaraz okaże się, że nie).

Z...  
...po wyborach, które z...  
...yn (sic!) obiektywnych...  
...się nie odbęda.  
... Parszywie wdepnął i oba-  
...waliśmy się, że tak mu zostanie.  
... .. droga jest tylko jedna, a  
... cel jasny, a może nawet pełny.  
... .. zmieniliśmy graficzkę (ko-  
... bieta z ikrą!).  
... No, na ... Pełny luz! Ale czy-  
... tajmy dalej. Oto opisy gier:  
... .. dostępne opcje realizmu,  
... które jeszcze bardziej podno-  
... szą walory gry...  
... .. Muzyka podoba mi się, choć  
... nie jest to jakaś rewela.  
... .. Jeśli robi się cienko  
... pozbądź się balastu.  
... .. hajcowanie nieprzyjac  
... skich balonów...  
... .. nie wiem, bo mi zginęł  
... piska.  
... .. głównym celem jest  
... cęcie w pień szanow  
... wodników  
... .. a jak se dok  
... scenariuszowy, to  
... .. to jest skok tś  
... wy  
... .. Wszyscy, z  
... lgrzysek, napa  
... krwionych ocz  
... .. na twoje  
... wać tak dz  
... szczęka op  
... .. możli

- 1 Jak się nie da przeczytać? Konkluza jest czytelna.
- 2 Tyle dobrze, że liczba liter w zdaniu się zgadza.
- 3 Na wszelki wypadek w każdym zdaniu przypomnamy graczom, że to pismo o grach jest. Grach, do grania w gry.

- 4 Tekst można określić krótko jako fajowy. Teraz przejdmy do najważniejszej rzeczy, jaką jest jakość notatki. Długo się nad tym zastanawiałem i doszedłem do wniosku, że poproszę o papierową torbę na głowę, bo się wstydzę spojrzeć ludziom w oczy.
- 5 Typografia fantazyjna. Nie ma języka, w którym ten cytat byłby prawidłowo zaznaczony. Po polsku powinno być „cytat” (otwierający na dole, zamykający na górze, oba skierowane ogonkami w dół). Po wykrzykniku nie powinno być spacji.

Potem doszłusowali do nas jeszcze Dobrochna i Haszak, zmieniliśmy format, zmieniliśmy studio DTP, drukarnia w Ciechanowie poprawiła jakość. Zdarzały się nawet takie momenty, że byliśmy z siebie dumni.  
W 1994 roku w lutym ktoś przyniósł do redakcji numer Życia Naszego Codziennego, któregoś z kolejnych wcieleń dogorywającego Życia Warszawy. Na ostatniej stronie w felietonie Ibis był wymieniony osobiście z nazwiska. Nie był to powód do dumy. Pamiętam jak dziś – było kilka osób, wszyscy przeczytali i zaczęli wydziawiać, że ten Ibis to nic nie rozumie, że przecież to ma na tym polegać, że ten Zepsół w stopce to żart.

Tylko my dwaj z Haszakiem wymienialiśmy ponure spojrzenia, bo tylko my dwaj rozumieliśmy, że Ibis ma rację. Jak cała reszta jest bezbłędna, nie ma wątpliwości, że Wstempniak to żart, a Zepsół to oko puszczone w stronę czytelników. Jak w piśmie roi się od literówek i błędów, jak znajdujący się w nim zdania, ba, całe artykuły, nadające się do cytowania w „Humorze zeszytów”, „wstempniak” i „zepsół” przestają być objawami luzu, a zaczynają być objawami tego samego niechlujstwa, co „gąsiennica” i „znałość”.  
Wzięliśmy to sobie do serca, następne numery były lepsze. Ale co się wstydu najadłem, to moje. ■

chologicznego Michaela Bainsa. Pojeżdż pod adres na Palm street, jest tam ruina domu, w którym działa gang narokotkowy. Żeby tam się dostać po...



# BUILD

## BUDOWANIE 3D

W Secret Level goszczą mniej lub bardziej znane komputery oraz konsole, odciskające swe piętno na losach branży. Jednak na uhonorowanie obecnością w tym prestiżowym gronie zasługuje również... silnik graficzny, który odmienił dzieje gatunku first person shooter. Napisał go nastoletni Ken Silverman.

■ Bartłomiej Kluska

**N**ajstarsi miłośnicy FPS mogą pamiętać Silvermana z gry Ken's Labyrinth. Stworzona praktycznie w pojedynkę przez nastoletniego wówczas programistę, w 1993 roku próbowała nawiązać walkę z Wolfensteinem 3D. Bez sukcesu, bo choć technicznie doskonalsza od dzieła id Software (co przejawiało się większą niż u konkurenta interakcją z otoczeniem), sporo traciła przez niezbyt porywającą fabułę. Kto chciałby ratować szczeniaczka z pstrokatego świata pełnego dziwnych stworów i strzeląc z pistoletu na gumę do żucia, gdy na dyskietce obok czekał eksterminujący nazistów B.J. Blazkowicz?

Mimo niepowodzenia Silverman - za którego pierwszą umowę z wydawcą Ken's Labyrinth, czyli Epic MegaGames, musiał jeszcze podpisywać tata - wsiąkł w świat gier 3D. Błyskawicznie zaczął też projektować nowy silnik graficzny, który pozwalałby na generowanie pomieszczeń z podłogami i sufitymi na różnej wysokości oraz ścianami łączącymi się niekoniernie pod kątem prostym. Co ciekawe, pierwsze wersje kodu przygotowywał w BASIC i dopiero gdy dowiedział się, że pracujące nad Doomem id Software korzysta z Watcom C,

sam również sięgnął po ten kompilator. Swoją silnik nazwał Build.

Już jesienią 1993 roku, trzy miesiące po rozpoczęciu prac nad Buildem, kodem Silvermana zainteresowała się firma Apogee. Ten niewielki wydawca wyrobił sobie wśród graczy markę dystrybuowanymi w systemie shareware strzelaninami (Major Stryker) i platformówkami (Duke Nukem czy Commander Keen napisany przez... id Software) - a nie dało się ukryć, że gatunki te najlepsze lata mają już dawno za sobą. Build dawał Apogee szansę na nowe otwarcie. Ciekawostka: Epic MegaGames, wydawca Ken's Labyrinth, nie zdecydował się wówczas na zatrudnienie twórcy gry, by wkrótce rozpocząć prace nad własnym silnikiem generującym grafikę 3D - kilka lat później będzie on znany pod nazwą Unreal Engine.

Tymczasem Silverman - świeżo upieczony absolwent szkoły średniej - spokojnie pracował nad Buildem. Szybko zauważył jednak, że po premierze Doom gry FPS stały się najpopularniejszym gatunkiem, a wiele firm postanowiło stanąć do wyścigu o serca i portfele graczy. Nawet w Apogee zdecydowano się zastąpić lubiany szyld nowym - od tej pory trójwymiarowe produkcje tej firmy miały być znane pod nazwą 3D Realms.

Silverman szybko przekonał się, że rywalizacja będzie zażarta nawet w ramach tej samej drużyny. Gdy wprowadził w Buildzie możliwość spoglądania przez bohatera w górę i w dół (czego nie potrafił Doom), trzy dni później zauważył tę samą funkcjonalność w Rise of the Triad, konkurencyjnym projekcie... Apogee. Nie zastanawiając się długo, rzucił dopiero rozpoczęte studia i skoncentrował na programowaniu.

### „RZECZYWIŚCIE JEST NA CO POPATRZEĆ”

Pierwsze efekty prac Silvermana ukazały się jednak nie pod szyldem 3D Realms, lecz Capstone. Firma ta, wcześniej bez sukcesów atakująca rynek FPS opartą na przestarzałym już silniku Wolfensteina 3D strzelaniną science-fiction Corridor 7, postanowiła zainwestować w nowoczesną technologię. A w branży było już jasne, że najlepszy jest właśnie Build.

W 1995 roku w sklepach pojawił się stworzony przez Capstone Witchaven - gra w świecie brutalnego fantasy, zaludniona przez wiedźmy i demony. W klimatach tych dotychczas niepodzielnie rządził bazujący na silniku Doom Heretic, a schedę po nim przejął Hexen. Niespodziewanie pojawił się konkurent, oferujący kilka

### Noe 3D



Zwyczaj odsprzedają silnika graficznego zewnętrznym producentom zapoczątkowało id Software. Kod Wolfensteina 3D został wykorzystany nie tylko w pierwszych FPS Capstone czy przygodach Blake'a Stone'a, ale także w... pozbawionej przemocy chrześcijańskiej Super 3D Noah's Ark, w której Noe wędruje po swojej arce, by za pomocą owoców uspokajać transportowane zwierzęta.



„Wygląda na to, że dobry pomysł rzucony ponad rok temu przez Wolfensteina zapuścił macki w głowach programistów” – pisali po premierze gry Silvermana redaktorzy Alex & Gawron z Top Secret. Nie przypuszczali zapewne, że grając w produkcje takie jak Blake Stone, Corridor 7, Lethal Tender czy Ken's Labyrinth, obserwują narodziny FPS - jednego z najważniejszych gatunków w historii elektronicznej rozrywki.



Wymagania sprzętowe Witchaven mogły stanowić problem dla wielu polskich graczy. Minimum przyzwoitości, pozwalające komfortowo grać w trybie VGA, to 486 DX2 z zegarem 66 MHz i 8 MB pamięci RAM. Nawet Pentium 90 nie wystarczyło jednak, by cieszyć się płynną animacją w trybie SVGA.



Urozmaiceniem w grze TekWar miał być Matrix, w którym - jak opisywał to doznanie recenzent Top Secret - „zamiast kul atakują nas wirusy, gigabajty informacji miazdzą nasz układ nerwowy, migają różnokolorowe światła, rozliczne obiekty fruwią w powietrzu, a niepojęte konstrukcje i labirynty utrudniają przejście”. Niewielu graczy uznało tę wersję wirtualnej rzeczywistości za dobry pomysł.

Oceny DN3D w polskiej prasie: Top Secret - 10/10 w kategoriach grywalność i grafika, Secret Service - 95%, Gambler - 100% ogółem, 100% za grafikę, 100% za pomysły, 100% za grywalność.

świeżych rozwiązań. Przede wszystkim Witchaven dodał do klasycznych już składników gatunku (eliminacja wrogów, szukanie kluczy, otwieranie kolejnych przejść) elementy znane z RPG. Bohater uczył się, zdobywał punkty doświadczenia, poznawał magiczne zaklęcia, dzięki czemu mógł rozprawiać się z coraz silniejszymi wrogami. Odporność przeciwników, moc czarów i oręża wliczano jak w RPG, a w instrukcji podano w formie tabelki. Sama walka zaś, w przeciwieństwie do Doom i jego następców, koncentrowała się nie na wymianie ognia z dystansu, lecz na starciach wręcz z użyciem broni białej takiej jak topory, miecze czy halabardy (wszystkie one zużywały się w trakcie kolejnych pojedynków, aż w końcu nadawały się tylko do wyrzucenia). Tradycjonalistom zostawiono przynajmniej łuk. Ciekawostką było też powstawanie przeciwników: narodzili się oni jako ulepione z gliny figurki, które następnie twórcy gry obfotografowali z każdej strony i przerobili na sprite'y. Swoje atuty w zakresie generowania grafiki pokazał także Build. „Miło jest rozciąć zielonego



## Tak naprawdę Build to engine 2.5D, technicznie gorszy od tego, który id Software stworzyło do Quake'a. Autorzy dysponujący kodem Kena Silvermana, aby pokonać nowocześniejszego przeciwnika, musieli wspiąć się na wyżyny kreatywności. Z korzyścią dla gatunku FPS.

goblina na pół potężnym dwuręcznym toporem i patrzeć, jak czerwone fragmenty jego ciała po krótkim locie przyklejają się do ścian” - pisał w Top Secret specjalista od FPS Rooshkeen. Sam Witchaven szybko doczekał się sequela.

W Capstone równocześnie przygotowano TekWar - grę działającą się w zupełnie innej epoce: w nieodległej przyszłości, w której światem rządzi tek - narkotyk w formie mikrocząstek, rozprowadzany przez mafijnych „teklordów”. Historia nie była oryginalna, wymyślił i opisał ją w cyklu powieści William „kapitan James T. Kirk” Shatner. Wystąpił on także w serialu na podstawie swojej prozy (w niedzielne popołudnia emitowano go również w polskiej telewizji), a następnie użył nazwiska i twarzy grze komputerowej. W TekWarze zadaniem gracza było wcielenie się w policjanta z Kosmicznej Agencji Detektywistycznej i zatrzymanie procesu dystrybucji nielegalnej substancji. Naturalnie głównym narzędziem pracy funkcjonariusza pozostawały różne rodzaje broni palnej. Akcja gry działa się w Nowym Los Angeles - gęsto zaludnionym mieście - co wymusiło na twórcach wdrożenie nieznanego wcześniej w gatunku elementu: niezangażowanych w walkę przechodniów (gdy się ich zaatakowało, zaczęli błagać o litość). TekWar zachwyił jednak przede wszystkim niespotykaną dotychczas w FPS szczegółowością otoczenia i możliwościami interakcji. Dało się podróżować metrem, zanurzyć w morzu, penetrować systemy wentylacyjne czy obserwować telereklamy wyświetlane na ścianach budynków - wszystkie te nowości, choć nie wpływały w istotny sposób na rozgrywkę, zachwyciły graczy. „Krajobrazy możesz oglądać, obracając się, podnosząc lub opuszczając głowę oraz kucając i podskakując. To dobrze, że masz tak dużo możliwości,

gdyż rzeczywiście jest na co popatrzeć - pisał zauroczony recenzent Gamblera. - Na głównej stacji metra można zauważyć, że odwzorowano ją z najdrobniejszymi szczegółami: balustrady, kafelki, automaty biletowe, ściany pomazane sprayem... Stań przed lustrem. Zobaczysz w nim swoje odbicie i wszystko, co znajduje się za Tobą. Jeśli nie podoba Ci się Twa facjata - rozwal lustro strzałem. Zaobserwujesz fajny efekt rozpryskiwania się szkła”. Takie nieznanie wcześniej cudowności zapewniał właśnie Build.

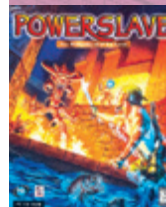
### „ATMOSFERA TOTALNEGO ZNISZCZENIA”

Wreszcie w 1996 roku możliwości silnika zaprezentowało również 3D Realms. W roli głównego bohatera ich następnej po Rise of the Triad strzelaniny FPP obsadzono Duke'a Nukema - sympatycznego mięśniaka występującego w dwóch dawno już zapomnianych platformówkach. Tym razem Duke musiał - z pomocą graczy - odeprzeć inwazję obcych już w trzech wymiarach.

Oczywiście DN3D zasługuje na osobny artykuł w pixelowym Hall of Fame. Wprowadził do gatunku tyle nowych pomysłów, że z powodzeniem wystarczyłoby ich na kilka świetnych gier. Zmniejszając, po któregoż użyciu nawet najgroźniejszych przeciwników można po prostu rozdeptać. Jetpack pozwalający prowadzić ogień z powietrza. Zamrażanie wrogów. Nurkowanie i walki pod wodą. Oglądanie innych sektorów planzy poprzez system kamer. Włączanie i wyłączanie oświetlenia w pomieszczeniach. Komentarze wygłaszane „z offu” przez głównego bohatera. Krwawe ślady butów zostawiane na podłodze. Pojawiające się na ścianach dziury po kulach. Lustra, w których można się przeglądać. Toalety, w których można załatwić potrzebę fizjologiczną (lub zastać Obcego w trakcie tej



**William Shatner, chcąc wyjść poza rolę kapitana Kirka, wymyślił świat TekWar, o którym opowiadał w książkach (po latach przyznał, że nie pisał ich osobiście), komiksach, filmach, serialu i grze komputerowej. Wszystkie były promowane jego nazwiskiem i twarzą, sukcesu „Star Treka” jednak nie powtórzyły.**



**PowerSlave został bardzo dobrze przyjęty przez sympatyków konsoli Sega Saturn, dla których gry FPS wciąż stanowiły nowość. Oczywiście ta wersja nie korzystała z silnika Build, ale innego rozwiązania - należącego do Lobotomy Software engine'u SlaveDriver, na którym działały także saturnowe, całkiem udane porty DN3D i Quake'a.**

czynności). Dające się wybijać szyby w oknach. Granie w bilard, rozbijanie butelek, oglądanie tancerek erotycznych i seansów kinowych... Gracze nie widzieli tego nigdy wcześniej. Nic zatem dziwnego, że DN3D osiągnął niesamowitą wręcz popularność.

Na jego punkcie oszaleli także Polacy. Zazwyczaj nieskory do żartów Świat Gier Komputerowych umieścił Duke'a w stopce redakcyjnej, długo też opisywano na łamach magazynu zażarte boje toczone przez redaktorów w znakomitym trybie multiplayer. Z kolei testującemu DN3D w Secret Service Kamilowi Mętrakowi zbyt długie granie ewidentnie zaszkodziło. „Flaki na suficie, walające się porozrywane części ciała, fruujące tułowia” - relacjonował swoje wrażenia z gry KaYteck. - „Jest ostro, bardzo ostro. Krew ścieka po ścianach, by po chwili skrzepnąć, po ziemi turlają się głowy pozbawione właścicieli. Wybuchy, ogień karabinów maszynowych, głucho eksplozje granatów, jęki konających, ostry dźwięk przeładowywanej broni, detonacje min, świst rakiet... Atmosfera totalnego zniszczenia! Zdarza się, że gracz nie jest w stanie oderwać palca z przycisku FIRE - ogarnia go jeden wielki obłąd, żądza mordu. Pruje setkami pocisków, aż do skończenia taśmy. Najpierw eliminuje zagrożenie - rozrywa przeciwników, później dobija konających i rannych, a potem demoluje wszystko w danym pomieszczeniu - fontanny szkła zasypują rozpadające się sprzęty...”. Podobne doświadczenia stały się dziełki grze 3D Realms doświadczeniem wielu miłośników gatunku.

Oprócz pomysłowości twórców Duke'a za sukces gry odpowiadał także Build - potężne narzędzie, dające ogromną swobodę kreowania trójwymiarowych światów. Choć trzeba podkreślić, że kod Silvermana to tak naprawdę engine 2.5D, a trójwymiar jest w nim zaledwie udawany (fakt, że bardzo dobrze). Łatwo to dostrzec, gdy podczas gry w DN3D spróbuje się z każdej strony obejrzeć tańczącą striptizerkę. Nie da się, bo to tylko bitmapa.

Tymczasem także w 1996 roku, zaledwie kilka miesięcy po Duke'u, z wielkim hukiem pojawił się Quake.

**Pojawienie się gier takich jak Quake 2 czy Unreal oznacza-  
ło dla Builda wyrok śmierci. Żył krótko, lecz intensywnie.  
Pozwolił wcielić się w Duke'a Nukema, Caleba i Lo Wang.  
Udowodnił, że poprzez FPS można opowiadać historie  
barwniejsze niż w tytułach id Software.**

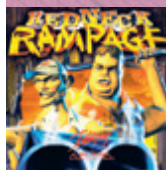
W pełni trójwymiarowy, w którym takie oglądanie byłoby możliwe. Oczywiście gdyby w grze id Software umieszczono modele tancerek erotycznych. A jednak Quake, choć technologicznie wyprzedzał konkurencję o kilka długości, pod względem samej rozgrywki był raczej krokiem wstecz. Nie wszystkich też przekonał ciężkim, pozbawionym elementów rozrywkowych klimatem. Dawało to nadzieję autorom dysponującym silnikiem Kena Silvermana, wciąż przecież młodym, ale już przestarzałym.

Zwróćmy uwagę, że tuż po premierze Quake'a rynek strzelanin FPP próbował podbić, wykorzystując właśnie Builda, PowerSlave (znany również jako Exhumed). Areną zmagania czynił on starożytny Egipt (co było zaskakującym posunięciem; najstarsi gracze mogą pamiętać osadzoną w tej samej scenografii przełomową Total Eclipse na Commodore 64). Podstawową lokacją była zatem piramida, a podstawowym przeciwnikiem - mumia. Broń była natomiast współczesna (maczeta, pistolet, karabin maszynowy, miotacz ognia), przynajmniej do czasu, gdy gracz znalazł magiczny arsenał. Ciekawostkę stanowiły też artefakty zwiększające możliwości bohatera w zakresie oddychania pod wodą, wyższych skoków czy przechodzenie po lawie bez uszczerbku dla zdrowia. Nad polem bitwy unosił się natomiast duch faraona Ramzesa (fabuła nie precyzuje, którego konkretnie), który wspierał gracza w walce z siłami ciemności.

A jednak, mimo tych interesujących pomysłów, PowerSlave przepadł niemal niezauważony (trochę więcej szczęścia miała wersja na konsolę Sega Saturn). Okazało się, że po tym, co pokazało id Software, nie wystarczy już zrobić „poprawnej” strzelaniny. By odnieść sukces, trzeba było zaferować graczom coś, czego jeszcze nie widzieli.

„KOSZMAR CHOREGO SADYSTY”  
Zrozumiała to firma Monolith, w 1997 roku oferując graczom Blood - FPS w klimatach tandetnych horrorów z lat dziewięćdziesiątych. Groteskowa fabuła o wyznawcach złowrogiego Tchernoboga, z którymi za pomocą wideł i broni palnej rozprawiał się ponury, powstały z grobu Caleb (jednocześnie rzucając chwytliwe one-linery), posłużyła za pretekst do pokazania krwawej jatki, jakiej nie widziały jeszcze gry komputerowe. „Wszędzie leżą zmasakrowane ciała, straszliwie okaleczone korpusy wiszą na hakach, wymyślne maszyny tną i ćwiartują ludzi, których później przerabia się na mięso w puszkach... To koszmar jakiegoś chorego umysłowo sadysty” - relacjonował swoją wizytę w świecie Blood wyraźnie przejęty recenzent Secret Service. Oczywiście w szczególnie widowiskowy sposób ingnili wrogowie Caleba, a arsenał broni zachwycał pomysłowością - szczególnie laleczka voodoo. Ta ostatnia przyczyniła się do narodzin zjawiska zwanego kampingiem, a wprost chwalił się takim niegodnym wojownika zachowaniem redaktor Świata Gier Komputerowych, opisując swoje polityki w trybie multiplayer: „Sztuczka polega na tym, aby ukryć się w jakimś strategicznym miejscu, z którego dobrze widać przedpole. Kiedy jakiś gość pojawia się w zasięgu wzroku, ja go wtedy laleczką... eee... to znaczy szpilą w laleczkę i po sprawie - klient pada bez tchu, nieświadom nawet dlaczego, a ja mam kolejny punkt do kolekcji. Oczywiście, moja zdradziecka technika wszystkich denerwuje, co jeszcze bardziej mnie cieszy”.

Pomysłowe nawiązania do klasyki kinowego horroru (jak lokacja przypominająca labirynt żywoptłów z „Lśnienia” Kubricka) dynamika rozgrywki, charyzmatyczna postać głównego bohatera, atmosfera grozy przemieszanej z obrzydzeniem, gdy



„W tej grze oryginalna jest tylko scenaria”  
— pisał o Redneck Rampage redaktor PC Gamera, ale po chwili musiał przyznać, że „i ta nowinka szybko się nudzi”. Autorzy ze studia Xatrix bardzo się starali, ale Build nie był w stanie już niczym zaskoczyć graczy.



Pozwalająca wziąć udział w wojnie w Wietnamie NAM próbowała stawiać na realizm, a odważne szarże w stylu Doom czy DN3D, zamiast setkami efektywnie zabitych przeciwników, tutaj kończyły się natychmiastową śmiercią. Cóż jednak z tego, skoro gra odrzucała rozczarującą jak na standardy 1998 roku grafiką. „Czasem trudno odróżnić wroga od drzewa” — pisał bezlitosny recenzent.



Extreme Paintbrawl zapisał się w historii FPS wyjątkowo głupią sztuczną inteligencją. Sterowani przez komputer zawodnicy zazwyczaj biegli przed siebie aż do momentu, gdy trafiali na ścianę — wtedy zatrzymywali się, niezdolni, by pokonać taką przeszkodę. Braki intelektualne nadrabiali nierealnie wysoką celnością. Prawie każdy strzał skierowany w stronę gracza trafiał w cel.

kopiemy głowę pokonanego wroga niczym futbolówkę - wszystko to sprawiło, że mało kto zwracał uwagę na nieco już przestarzałą grafikę. Blood doczekał się udanych dodatków, sequeła oraz licznych fanów (wyznawców?) do dziś wierzących w powrót Caleba.

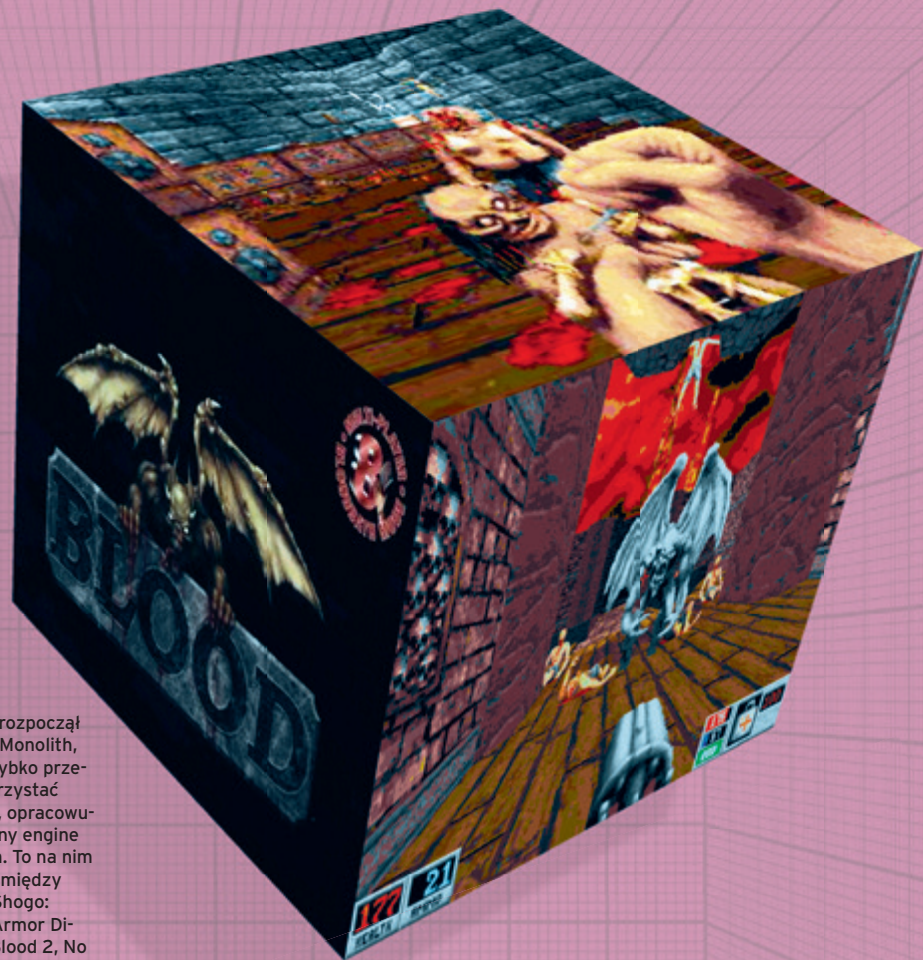
Podobną drogą próbowało pójść także samo 3D Realms, ponownie wykorzystując starzejącego się Builda w grze Shadow Warrior. Tym razem głównym bohaterem był Lo Wang, Japończyk ratujący swój kraj przed złym panem Zillą oraz jego hordami wojowników z tego i nie z tego świata, którzy planowali podbić Kraj Kwitnącej Wiśni. Wszecchobecne były zatem w grze azjatyckie elementy: katana, shurikeny, wojownicy ninja (o dziwo, korzystający z całkiem współczesnych granatów) czy wietnamscy samobójcy w charakterystycznych słonkowych kapeluszkach... Niestety, choć gra zawierała mnóstwo interesujących elementów, wszystkie z nich gracze gdzieś już widzieli. Nawet świeżo wyrwane serce, które Lo Wang miażdżył w dłoni, zabijając tym znajdujących się w pobliżu wrogów, kojarzyło się z niesławną laleczką voodoo z Blooda. Mimo szerokiego wyboru broni i ciekawych projektów poziomów u graczy dość szybko pojawiło się uczucie znużenia, pozwalające zauważyć, że grafika Shadow Warriora jednak odstaje od ówczesnych standardów i że jest to danie odgrzewane. Trzeba jednak przyznać, że mimo swojej wtórności gra 3D Realms zdołała zebrać grono wiernych fanów. Ostatni korzystający z silnika Blood epizod tej historii - Wanton Destruction - ukazał się w roku... 2005, a sama marka pozostaje obecna w świadomości graczy do dziś (o najnowszej, tworzonej przez rodzime Flying Wild Hog odsonie cyklu pisaliśmy w Pixelu #9).

Także w 1997 roku w sklepach pojawił się Redneck Rampage, w którym graczom ponownie przyszło odpierać inwazję kosmitów, tym razem jednak wcielając się w postać mieszkańca wioski w amerykańskim stanie Arkansas. Było to nowe dla gier wideo otoczenie i, jak elegancko zauważył recenzent Świata Gier Komputerowych, przetłumaczywszy najpierw

tytuł na „Furię kmiota”: „Dotychczas nie było programu tego rodzaju, w którym mielibyśmy możliwość penetrować prowincję”. W rzeczy samej, główną atrakcją Redneck Rampage były właśnie charakterystyczne klimaty hillbilly, wieprzowe skwarki i piwo zamiast apteczek, wskaźniki tłuszczu i pijaństwa równie istotne, co wskaźnik zdrowia, wszechobecne krowy i kurczaki (te ostatnie dało się nafaszerować dynamitem) oraz podobne niezbyt wybredne żarty z farmerów w kraciastych koszulach.

Trzeba jednak pamiętać, że w 1998 roku miłośników gatunku nie ekscytowało już Redneck Rampage, lecz ustalenie, czy lepszy jest Quake 2 czy Unreal. Jakakolwiek była odpowiedź na powyższe pytanie, dla Builda oznaczała ona emeryturę. Silnik Kena Silvermana wykorzystano jeszcze w kilku produkcjach: NAM (z akcją osadzoną podczas wojny w Wietnamie), WWII: GI (pozwalająca graczowi wziąć udział w alianckiej inwazji w Normandii) czy niesławnym Extreme Paintbrawl, reklamowanym jako „pierwszy FPS bez przemocy”, który przeszedł do historii jako jedna z najgorszych gier wszech czasów. Extreme Painbrawl, poza bogatą kolekcją wad, których opisanie zasługuje na osobny artykuł, próbował – jak wszystkie ówczesne gry – instalować się już pod Windows – czym sprawiał graczom wiele technicznych problemów. Pamiętajmy, że Build był kodem, dla którego środowisko naturalne stanowił odchodzący do lamusa system MS DOS. Pod koniec lat dziewięćdziesiątych cały komputerowy świat wołał działać już pod kontrolą „okienek”, co dla silnika 3D Realms stanowiło gwóźdź do trumny.

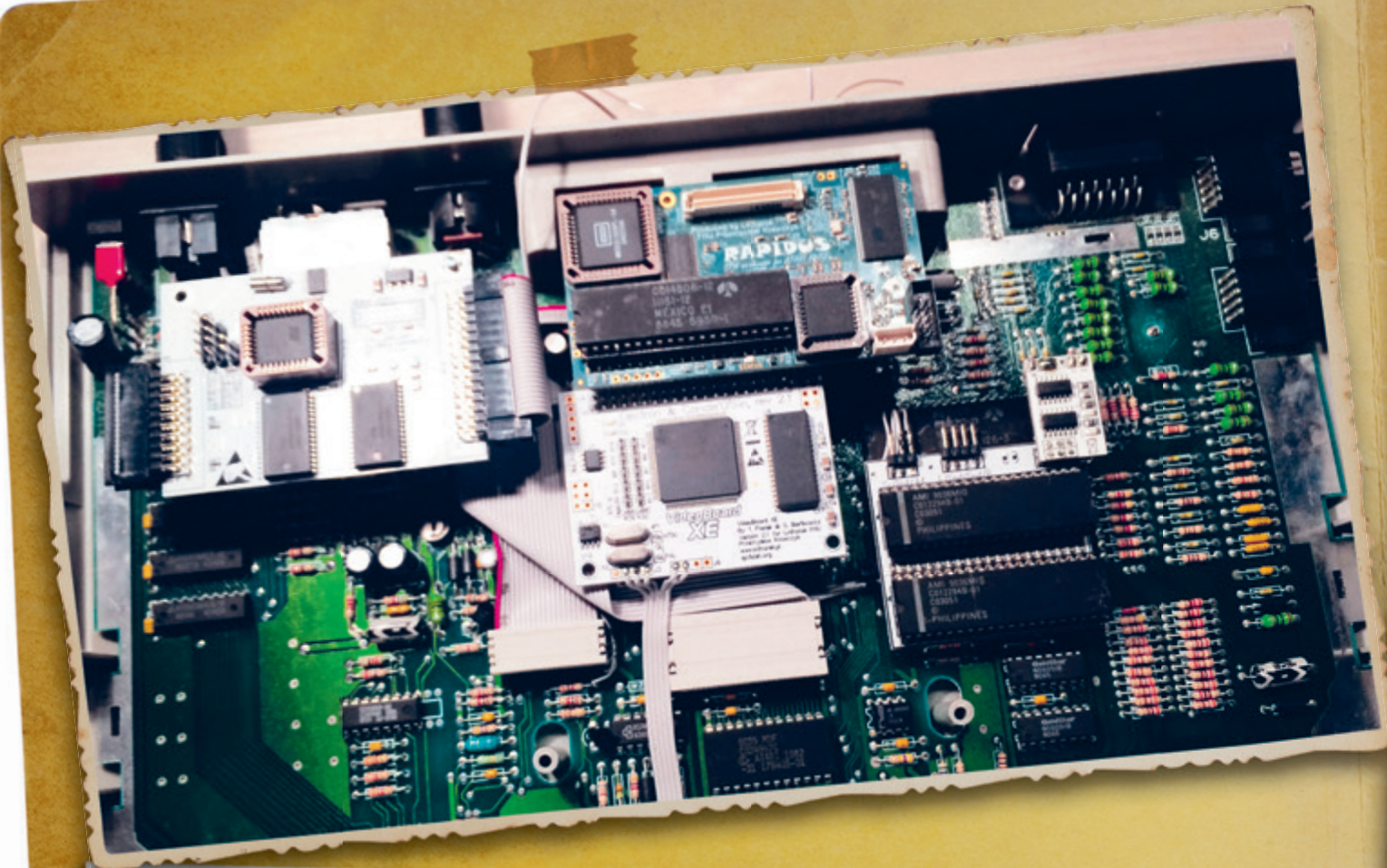
Ken Silverman zrezygnował z pracy dla Apogee, wrócił na studia i je skończył, po czym zajął się – tym razem bez większych sukcesów – tworzeniem silnika generującego trójwymiarową grafikę w oparciu o woksele (w akcji można było zobaczyć go w zapomnianej strzelaninie Ace of Spades), a obecnie pracuje nad wykorzystaniem holografii w grach wideo. Na razie największym osiągnięciem Silvermana pozostaje jednak stworzony dwie dekady temu Build. W 2000 roku autor udostępnił jego źródła w internecie. ■



■ Blood rozpoczął historię Monolith, które szybko przestało korzystać z Builda, opracowując własny engine LithTech. To na nim działały między innymi Shogo: Mobile Armor Division, Blood 2, No One Lives Forever, F.E.A.R. czy Condemned – kolejne warte osobnych artykułów rozdziały w historii tego ciekawego studia.



■ Oceny Shadow Warrior? Gambler - 69%. Secret Service - 5/10. 3D Realms nie zdołało powtórzyć sukcesu DN3D. Co dwa lata wcześniej wydawało się spełnieniem marzeń wszystkich graczy, tuż przed premierą Quake'a 2 nie budziło już przesadnego entuzjazmu.



✦ Ekstremalnie dopakowane Atari 65XE (rozszerzenia: Ultimate, Rapidus, Stereo, VBXE).



✦ Cartridge SIDE2 do 8-bitowego Atari to prawdziwy kombajn, chętnie używany przez scenowców.

✦ Lotharek (w czerwonej koszulce) przy swoim stoisku na Pixel Heaven 2015.

# LOTHAREK NA EKSPORT

Producent elektroniki do retrokomputerów  
**Przemysław „Lotharek” Krawczyk** opowiada  
Arkowi Staworzyńskiemu, jak przekuł swoją  
pasję w biznes o światowym zasięgu.

**P** Gdybyś miał zaznaczyć na mapie wszystkie miejsca, do których trafiły twoje produkty, w jakich najbardziej egzotycznych krajach musiałbyś wbić chorągiewki?

Bahrajn, Izrael, Arabia Saudyjska, Meksyk, Wyspy Owcze... Może inaczej: nie sprzedałem dotąd żadnego urządzenia do Mongolii. Niewiele sprzedają też do Afryki.

**P** Kiedy stałeś się „moderem” komputerów?

Pierwszą próbę „modowania” podjąłem pod koniec podstawówki, po tym jak zamieniłem swoje Atari 65XE na komputer Unipolbrit 2086. Zrobiłem to skuszony grą Knight Lore, niedostępną na Atari do 2008 roku. Okazało się, że Unipolbrit nie jest kompatybilny z moim joystickiem. Ponieważ jednak większość gier pozwalała definiować sterowanie na klawiaturze, wpadłem na pomysł, by uciąć wtyczkę joysticka i podpiąć kable do wybranych klawiszy. Po sześciu godzinach dłubania odniosłem sukces. Niestety, rodzice byli przekonani, że ten czas poświęciłem na naukę. Skończyło się olbrzymią awanturą, w której zresztą ucierpiał Unipolbrit, ale od tamtej chwili miałem już nowe hobby. Wiele lat później, około roku 2001 - już jako człowiek dorosły i żonaty - odzyskałem swoje Atari 65XE. Zrobiłem do niego interfejs SIO2PC, który pozwalał symulować stację dysków do Atari na PC, a potem kolejne ulepszenia. Nie do końca zadowolony z efektu, kupiłem i zacząłem przerabiać drugie Atari. Przy czwartym komputerze w domu zaprotestowała żona, wystawiłem więc dwa pierwsze na Allegro. Ku mojemu zdziwieniu sprzedały się w 20 minut. Wtedy pomyślałem, że może jest rynek zbytu na elektronikę do sprzętu retro.

**P** Jak hobby zmieniło się w biznes?

Niedługo potem przenieśliśmy się do Wielkiej Brytanii, gdzie w wolnym czasie zacząłem ulepszać kolejne komputery z wykorzystaniem schematów od osób poznanych na polskim forum Atari Area. Robiąc kolejne próby i składając wszystko ręcznie, powoli rozgryzałem temat, uczyłem się, jak projektować płytki drukowane, jak upraszczać montaż. Po powrocie do Polski trafiłem na projekt HxC 2001 - sprzętowego emulatora stacji dyskietek, wykorzystującego najpierw USB, potem karty SD. Jego zaletą była współpraca z Amigą, Atari ST, PC, a nawet z urządzeniami przemysłowymi. Napisałem do autora Jeana-François'a Del Nero zwanego „Jeffem” z propozycją produkcji. Dogadaliśmy warunki współpracy. Gdy zmontowałem i sprzedałem pierwsze kilkadziesiąt sztuk, policzyłem koszty i wziąłem 30 tysięcy złotych kredytu na wykonanie pierwszej dużej partii. W tym momencie hobby musiało już zyskać wymiar komercyjny. Udało się. Dwieście urządzeń sprzedałem w dwie godziny, kredyt spłaciłem po tygodniu. Zarobione pieniądze zainwestowałem w produkcję kolejnej partii. Przez pierwsze trzy miesiące sprzedało się kilka tysięcy sztuk.

**P** Emulator stacji dysków na kartach SD okazał się strzałem w dziesiątkę.

Na naszą korzyść działał fakt, że w tym okresie większość firm dostarczających dyskietki skończyła produkcję, a na świecie została masa urządzeń, które wciąż korzystały ze stacji dysków. Dlatego w pewnym momencie wsiadłem w samochód, pojechałem do Paryża do Jeffa, aby opracować kolejną wersję emulatora. Co ciekawe, pomógł mi przy padek. W celu certyfikacji wysłałem wersję „F” emulatora HxC do specjalistycznego laboratorium. Dostałem od nich

## Wygoda



Choć fani oldskulowych komputerów kochają dźwięki wgrzywania programu z magnetofonu lub stacji dyskietek, to na co dzień korzystają chętniej z nowoczesnych urządzeń, pozwalających szybko i wygodnie wczytać grę z karty SD.



#### ✚ Atari Falcon na warsztacie

zaskakującą informację, że urządzenie wytrzymało przepięcie 15 kV. Okazało się, że projektując płytkę drukowaną, popełniłem błąd, który niespodziewanie zadziałał korzystnie, powodując, że HxC stał się „nie do zabicia”. Dzięki temu nasze urządzenia idą do przemysłu. Za wielki sukces uważam to, że firma Boeing używa naszych emulatorów stacji dyskiety w swoich symulatorach lotniczych. Finalizuję też kontrakt z Federal Aviation Administration z USA na wyposażenie w HxC „F” ich rejestratorów pogody na 325 lotniskach cywilnych. W moim mieszkaniu siedem ogromnych pudeł czeka właśnie na wysyłkę do Ameryki.

**P** To spektakularne sukcesy. Nie jesteś jednak wynalazcą większości urządzeń, które sprzedajesz. Jaki jest twój udział w projektach?

Projektanci upgrade'ów do komputerów to znakomici konstruktorzy i elektrycy, ale często nie mają pojęcia o produkcji. To, co wychodzi spod ich ręki, to schemat, prototyp. Moim zadaniem jest zmiana projektu w produkt, czyli między innymi zaprojektowanie płytki, zadbanie o ergonomię, miniaturyzację, znalezienie dostawców, zlecenie i nadzorowanie produkcji, sprzedaż. Ważne jest poszukiwanie oszczędności na każdym z tych etapów. Wiedziałem na przykład, że położenie elementu SMD jest pięciokrotnie tańsze niż przyłutowanie jednego pinu w elemencie przewlekającym? Nie roszczę sobie pretensji do bycia wybitnym elektronikiem. Jestem dobrym producentem i to mi daje satysfakcję.

**P** Nabywcy z zagranicy ufają elektronice wyprodukowanej w Polsce?

Chyba tak. Cieszę się, że obdarzają mnie zaufaniem. Czasem dochodzi do nieporozumień, głównie wynikających z nieczytania przez klientów instrukcji, ale to normalne w tym fachu. Bywają też zdarzenia bardzo miłe, zaskakujące i zapadające w pamięć. Najsympatyczniejszą sytuację miałem niedawno z klientem, który przysłał do mnie MIST z urwanym gniazdem zasilającym. Gwarancja już minęła, ale ponieważ był to jeden z pierwszych nabywców MIST, postanowiłem zrobić mu niespodziankę.

Wymieniłem urządzenie na nową wersję, dołożyłem w prezencie kartę SD. Trzy dni później dostałem od niego niespodziewanie 100 euro wraz z gorącymi podziękowaniami.

**P** Porozmawiajmy o MIST. To urządzenie, które można nazwać emulatorem sprzętowym komputerów i konsol 8- i 16-bitowych.

Bardzo nie lubię słowa „emulacja”. MIST to bardzo specyficzne urządzenie, wymyślone przez Tilla Harbaum. Pozwala uruchamiać oprogramowanie z kilkunastu komputerów i konsol, od Atari 2600 i ZX-81 do Amigi i Segi Genesis. Ale MIST to nie emulator, tylko implementacja sprzętowa na FPGA (programowalnej macierzy logicznej). To odwzorowanie w sprzętowej strukturze realnych zjawisk, zachodzących na przykład w procesorach i układach specjalizowanych. W czym jest lepszy MIST od miniPC z zestawem emulatorów? To trochę tak, jakby porównać granie na Atari na telewizorze CRT i na nowoczesnym LCD. Odpal demo na emulatorze na PC i odpal na MIST, a zrozumiesz, o co mi chodzi. Odda ci w 100 procentach nawet błędy konstrukcyjne danego układu. To projekt bardziej hobbystyczny niż nastawiony na masową sprzedaż, choć sprzedano kilkadziesiąt sztuk. Dziesiątki MIST zostało rozdanych deweloperom.

**P** Retrogaming jest ostatnio modny. Ceny oryginalnych sprzętów rosną. Czy obserwujesz ten trend również w wzroście sprzedaży rozszerzeń w ostatnich latach, czy też rynek się nasycy?

Często się nad tym zastanawiam, bo od odpowiedzi zależy ukierunkowanie mojego rozwoju, aczkolwiek specyfiką tej działalności jest pewna komplementarność. Kolejne wprowadzane urządzenia zazwyczaj uzupełniają te oferowane wcześniej. Są klienci, którzy kupują produkt jako nowy, są tacy, którzy czekają i kupują cztery produkty w komplecie. Nie zauważam zmniejszenia sprzedaży. Ilościowo jest to tendencja zwykła. Może dlatego, że co kilka miesięcy zwiększam asortyment. Niektórzy klienci podsyłają mi własne pomysły.

**P** Mimo oferty skierowanej do fanów wielu komputerów jesteś czynnym atarowcem. Opowiedz, jak obecnie można u ciebie rozszerzyć możliwości 8-bitowego Atari XL/XE, jakie upgrady można do niego włożyć?

Najważniejszym upgrade'em, który można włożyć do małego Atari, jest odrobina uczucia, czasu i chęci. To jest kluczowy upgrade, bo jeśli go nie masz, to o całej reszcie zapomnij. Ale patrząc technicznie, podstawowym rozszerzeniem do Atari jest obecnie ULTIMATE wymyślony przez Sebastiana „Candle” Bartkowicza. Zawiera pamięć RAM 1 MB, dos Spar-taDOS-X, zegar czasu rzeczywistego, cztery systemy operacyjne. Tego rozszerzenia używa już kilka tysięcy osób na całym świecie. Do tego przydaje się emulator stacji dyskiety lub twardego dysku. Ja w swojej ofercie mam SIO2SD i potężny kartridż SIDE2. Trzecią rzeczą, o której warto pomyśleć, jest rozbudowa generatora dźwięku do stereo.



✚ Emulator stacji dysków HxC jest kompatybilny z ponad 200 komputerami i urządzeniami przemysłowymi.

#### Jakość



**Boeing docenił jakość wyrobów Lotharka,** używając emulatorów stacji dysków HxC w profesjonalnych symulatorach lotów, a amerykańska Federalna Administracja Lotnictwa chce wyposażić w jego urządzenia ponad 300 cywilnych lotnisk.

Kolejnym rozszerzeniem jest VBXE, rodzaj karty graficznej znacznie poszerzający możliwości tworzenia obrazu przez Atari. Najnowszym usprawnieniem, które za chwilę będzie produkowane seryjnie, jest RAPIDUS - wewnętrzna karta „turbo” z mikroprocesorem 65C816 taktowanym częstotliwością 20 MHz. Przy czym te dwa ostatnie upgrady są często nieakceptowane przez purystów.

**P** Porozmawiajmy o tym. O ile większość fanów komputerów 8-bitowych patrzy przychylnie na rozszerzenia pamięci RAM, to już upgrady zmieniające mikroprocesor czy układ graficzny spotykają się z oporem bardziej konserwatywnej części środowiska. Często pada dramatyczne pytanie: „Czy to jest jeszcze Atari?”. Jeśli spełniłeś postulat, o którym mówiłem wcześniej, i włożyłeś w ten komputer odrobinę miłości, to tak, wciąż jest to Atari, mimo że moje ma wszystkie możliwe upgrady. Pamiętam pierwszą grę, którą odpaliłem na Atari, Ghost Chaser wgrywaną z magnetofonu. I te same emocje, te same wypieki na twarzy towarzyszą mi teraz, gdy uruchamiam nowe rozszerzenie sprzętowe.

**P** Elementy elektroniczne mają ograniczoną żywotność. Pół biedy, jeśli psują się kondensatory czy kości pamięci, bo te jest łatwo zastąpić. Gorzej, kiedy odmawiają posłuszeństwa specjalizowane chipy, zaprojektowane przez Atari czy Commodore. Ich produkcja zakończyła się w latach osiemdziesiątych. Jak oceniasz, kiedy wszyscy będziemy skazani na współczesne zamienniki? Już jesteśmy na tym etapie, kiedy powstają zamienniki oryginalnych chipów w postaci implementacji na układach FPGA, AVR i innych, które często przewyższają mocą resztę komputera, ale nie sądzę, aby ktokolwiek chciał naprawiać w ten sposób stare Atari. Wciąż tańsze jest wyszukanie oryginalnych części. Istnieją zapasy, to kwestia dotarcia do odpowiednich źródeł, choć nie jest to łatwe. Ja na przykład kupuję nowe chipy POKEY (układ dźwiękowy Atari).

**P** Paradoksalnie ty, będąc w awangardzie moderów, przyczyniasz się do ratowania oryginalnych, zabytkowych urządzeń. Mam tu na myśli zaprojektowanie i zamówienie w Chinach wtyczek SIO, wykorzystywanych wyłącznie do 8-bitowego Atari.

To była wspólna inicjatywa moja i Jerzego „Duddiego” Dudka. Byłem sceptycznie nastawiony do opłacalności projektu, ale miałem dość patrzenia jak setki magnetofonów Atari są niszczone tylko po to, by pozyskać niedostępną od dziesięcioleci wtyczkę SIO. Przecież po obciążeniu wtyczki te magnetofony łądowały najczęściej na śmietniku! Początkowo rozesłałem zapytania do kilku polskich firm, ale uzyskane od nich oferty zaczynały się od 20 tysięcy złotych za formę wtryskową. Dlatego postanowiliśmy spróbować w Chinach. Przygotowaliśmy dziesiątki rysunków, zmieniając wtyczkę tak, by uniknąć ewentualnego złamania patentu (trzeba o takich rzeczach myśleć nawet po 30 latach).

**Najważniejszym upgrade’em, który można włożyć do małego Atari, jest odrobina uczucia, czasu i chęci. To jest kluczowy upgrade, bo jeśli go nie masz, to o całą resztę zapomnij.**

Okazało się, że elementy przewodzące umieszczone w oryginalnej wtyczce są już niedostępne, więc musieliśmy dostosować projekt do istniejących. Przełałem zaliczkę do chińskiego banku i zaczęliśmy próby. Potrzeba było czterech poprawek formy wtryskowej, aby uzyskać zadowalający rezultat finalny. Cały projekt zajął półtora roku. Na początek zrobiliśmy 5000 wtyczek i właściwie już je zużyłem.

**P** A czy obserwujesz różnice w zainteresowaniu modowaniem sprzętu między miłośnikami różnych komputerów?

Spectrumowcy często cenią swoje komputery w wersji sklepowej, podczas gdy atarowcy lubują się w rozbudowywaniu swoich maszyn. Podobnie amigowcy, szczególnie właściciele modelu 1200. Niewiele mogą powiedzieć o fanach C64.

**P** Z którego urządzenia jesteś najbardziej dumny?

Każdy projekt to moje dziecko i każdy kosztował mnie wiele miesięcy życia, ale chyba najbardziej dumny jestem z DIVIDE, interfejsu pozwalającego wgrywać programy do ZX Spectrum z karty CF lub SD. Przez dwa tygodnie zrobiłem oryginalny projekt na technologię SMD, przeniósłem całą logikę do układu CPLD. Następne dwa miesiące szukałem przyczyn braku stabilności. Tak powstała wersja 2k11. Przejście do kolejnej wersji (2k14) zajęło mi już tylko trzy godziny.

**P** Ostatnio wspominałeś na Facebooku o swojej nowej „zabawce” - pełnowymiarowym automacie arcade. Czy to przymiarki do rozszerzenia oferty?

Tak. To pierwszy automat wykonany według mojego pomysłu. Ma to być produkt bardzo różny od obecnych na rynku automatów bazujących na PC z zestawem emulatorów. Będzie oparty na pewnej odmianie komputera przemysłowego z odpowiednimi portami wejścia/wyjścia. Nowością ma być konstrukcja modułowa, pozwalająca na łatwe dostosowanie do wymogów klienta. Planuję też wdrożenie ciekawego (oczywiście całkowicie legalnego) modelu dystrybucji online gier do niego. Na razie jest to wczesny etap projektu. Po trzech tygodniach zabawy prototypem mam już dziesiątki uwag i nowych pomysłów. Planuję pokazać gotowy produkt w ciągu tego roku. ■

# Robo sapiens

Najbardziej złożone roboty humanoidalne mają mniej niż 60 stopni swobody ruchowej, czyli w uproszczeniu stawów. Człowiek ma ich 244.

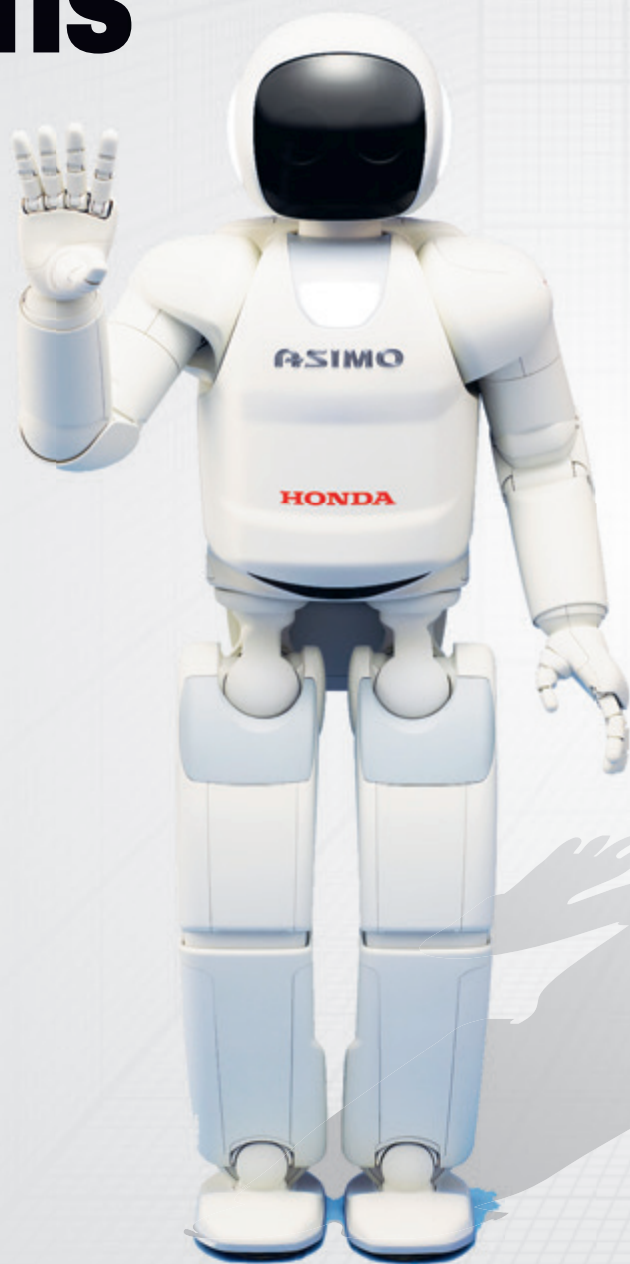
■ User Jama

**P**ierwszy humanoidalny krok na powierzchni Marsa zostanie zapewne wykonany mechaniczną stopą robota. Roboty będą potrzebne do zestawienia habitatu na powierzchni planety oraz sprawdzenia jego funkcji przed przylotem pierwszych ludzi. Ich asysta będzie nieoceniona w codziennych pracach na obcym globie oraz w czasie penetrowania rubieży Układu Słonecznego.

Mechaniczni zdobywcy kosmosu będą cztekokształtni z prozaicznej przyczyny. Tylko w takiej postaci mogą korzystać ze wszystkich urządzeń i narzędzi na statku na równi z ludźmi. Praktycznym sprawdzianem gotowości robotów do tego rodzaju wyzwań będą organizowane we wrześniu 2016 przez NASA zawody Space Robotics Challenge. Dyscypliny, w których współzawodniczyć będą roboty, symulują zadania w misji na Marsa. Otwieranie i zamykanie za sobą śluzy habitatu przy wychodzeniu na zewnątrz. Schodzenie i wchodzenie po drabinie prowadzącej z habitatu na

powierzchnię. Wyjęcie ze schowka kabla, przejście z nim po nierównym terenie i podpięcie go do gniazda oddalonego przynajmniej o dziesięć metrów. Sprawdzenie stanu magazynu części zamiennych. Wykonanie złożonej pracy naprawczej w rodzaju wymiany uszkodzonego koła łoża lub wymiany popsutego panelu słonecznego. Pobranie wskazanych próbek gruntu i skał z wykorzystaniem narzędzi. We wszystkich próbach robot dostanie tylko ogólne polecenie typu „weź kabel”, „zejdź po drabinie”. Prace musi wykonać samodzielnie bez ingerencji operatora oraz bez zdalnego sterowania, uwzględniając niewiadome środowiska, takie jak przeszkody po drodze czy konieczność znalezienia określonych przedmiotów.

Obecna generacja robotów humanoidów mechanicznie sprawuje się nieźle, coraz lepiej naśladując ruchy ludzi ilościowo i jakościowo. Największym wyzwaniem pozostaje wbudowana inteligencja, której zamiennikiem jest na razie ludzki operator. Zobaczmy, jak wyglądają trzy wiodące konstrukcje. ■

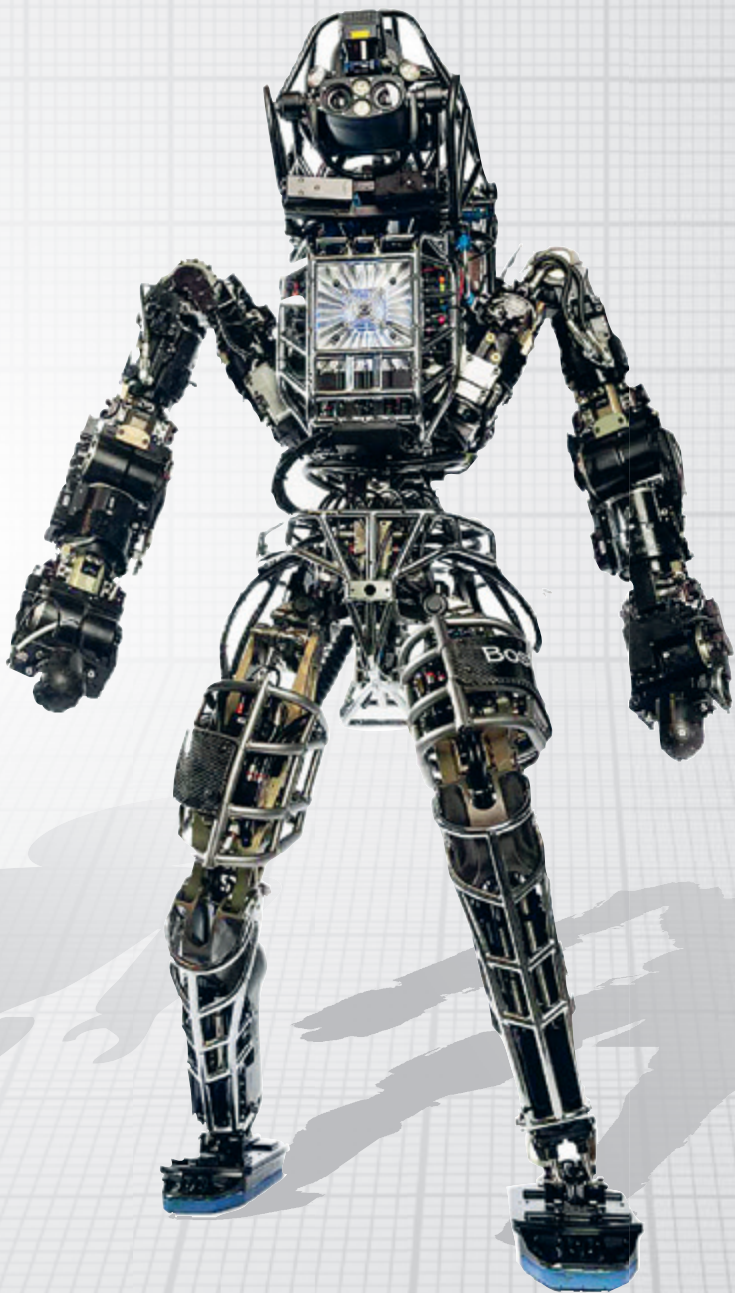


„Wyobrażam sobie czas, kiedy będziemy tym dla robotów, czym psy są dla ludzi i trzymam kciuki za maszyny” – Claude Shannon

 TUNGUSKA

## ■ ASIMO [Honda]

Japoński robot ma 1,3 m wysokości i waży 50 kg. Honda pokazała pierwszy model w roku 2000 i od tego czasu ciągle go udoskonala. Obecnie ASIMO jest już prawdziwą gwiazdą. Występował w telewizji, uświetniał imprezy branżowe w rodzaju CES, otwierał wystawy muzealne, dyrygował orkiestrą symfoniczną, otwierał sesję nowojorskiej giełdy. Jego możliwości ruchowe są naprawdę imponujące, co zawdzięcza 57 stopniom swobody, z których aż 13 jest w każdej pięciopalczastej dłoni. Spaceruje bezpiecznym, posuwistym krokiem. Potrafi wchodzić na schody, a także poruszać się w zatłoczonych miejscach, na przykład w centrach handlowych. Reaguje na proste komendy głosowe oraz gesty. Jest w stanie obrócić się w stronę źródła dźwięku. Potrafi podać rękę, przynieść tacę z jedzeniem, skakać na jednej nodze. iliona dolarów.



## Atlas (Boston Dynamics)

Robot przypominający terminatora po wyjściu z kąpeli w surówce. Mierzy 188 cm, waży 156 kg. Pierwszy prototyp wymagał kabla zasilającego, obecna wersja unplugged działa na baterii. Tak, też wystarcza tylko na godzinę. Atlas projektowany jest jako pomocnik w różnego rodzaju katastrofach. Dolna część ciała oraz ramiona są wprawiane w ruch hydraulicznie, natomiast przedramiona oraz nadgarstki elektrycznie. Ma mniej stopni swobody, bo tylko 30, ale za to najlepszy zmysł równowagi. Atlas potrafi chodzić w sposób wyglądający na bardziej ludzki, potrafi też biegać. Jeśli coś go wytrąci z równowagi, umie ją często odzyskać. Jeśli mimo wszystko upadnie, udaje mu się wstać. W jego głowie umieszczono stereoskopową kamerę oraz LIDAR, dodatkowe kamery są w kolanach (namierzone na stopy) oraz w nadgarstkach (namierzone na dłonie). Potrafi otwierać drzwi, wchodzić po schodach, używać narzędzi, balansować na jednej nodze, a nawet przejechać się elektrycznym samochodem.

## R5 Valkyrie (NASA)

Walkiria ma 190 cm wzrostu, waży 125 kg i posiada piersi. W rzeczywistości w tej części tułowia znajdują się silniczki przekraczające robotą w pasie. Zewnętrzna jej powłoka w większości stanowi materiał przyjemniejszy w dotyku niż zimny metal. Charakterystyczny jest też jej chód, lekko kołyszący biodrami. Robot może pochylać i obracać głowę, uginać kolana, a każda dłoń ma po trzy palce i przeciwstawny kciuk. Walkiria, zwana też Wal, ma mnóstwo czujników poutykanych w ciele. W głowie są kamery oraz LIDAR, mierzący odległości od przedmiotów z wykorzystaniem lasera. Kilka kamer jest w tułowiu, gdzie również mieści się sonar, umożliwiający akustyczną lokalizację przedmiotów. Wymienna bateria w plecaku starcza na godzinę. Opracowanie pierwszego prototypu robota pochłonęło 8,5 miliona dolarów.

# KDP<sup>13</sup>

GOŚĆ  
SPECJALNY  
KOLEŻ  
ZYCIA



TRZESZCZĄCE STAWY?  
MÓZG I GAŁKI OCZNE  
POKRYTE MAZIĄ,  
SPŁYWAJĄCĄ PÓ  
KRĘGOSŁUPIE RAZEM  
Z ZIMNYM POTEŁ?

YCHY...



JESTEŚ CHORY,  
PRZYJACIELU!



NIEMOŻLIWE...

A JEDNAKI



TO DOSKONAŁY MOMENT,  
ABY ZANURZYĆ SIĘ W WIRTUALNE  
ŚWIATY BOHATERÓW SPRAWNYCH  
I ZDROWYCH!

NO NIE  
WIEM...  
ZARAZ  
PADNĘ...

NONSENS!



NAJPIERW MUSISZ SIĘ DOSTAĆ DO  
KANAPY. WIEM, ŻE GORĄCZKA MIESZA  
W GŁOWIE, ALE DAŚ RADĘ!



POTEŁ ZAPATULIĆ,  
ZAKOKOŃIĆ W KOCACH  
CZY NARZUTACH.



MOMENT... NAJPIERW  
TRZEBA NAPARZYĆ HERBAT,  
LEKAMI SIĘ OBSTAWIĆ...



WŁĄCZYĆ KONSOLĘ...  
CHOROBA NIE ZWALNIA  
Z MYŚLENIA, HEŁOŁ!



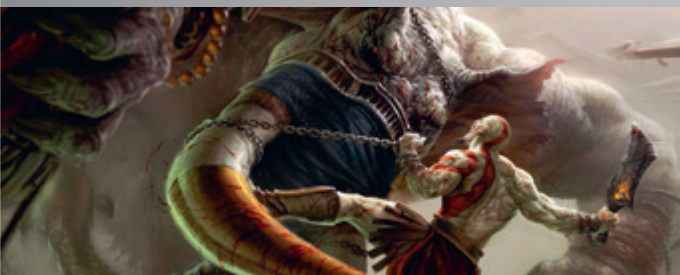
KUM...!



I TAK PRZYGOTOWANI,  
OBŁOŻENI NIEZBEDNOŚCIĄ  
MOŻEMY ZACZAĆ NASZĄ,  
TERAPEUTYCZNĄ PRZYGOŁĘ...



# CRIMINALS



**80** Duży, brzydki, agresywni, oporni – tacy są zwykle bossowie w grach wideo. Ale czym tak naprawdę są pojedynki z nimi?



**86** Co złego stało się z wirtualną grozą w ostatnich latach?



**90** MRW opowiada o problemach z zakupem cyfrowych dóbr.



**91** Resident Evil to drugi obok Tomb Raidera przypadek, gdy gra stworzyła nie tylko mocną markę w swoim medium, ale i w filmie.

## FINAŁ ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE JEST WADLIWY NA KAŻDYM POZIOMIE.



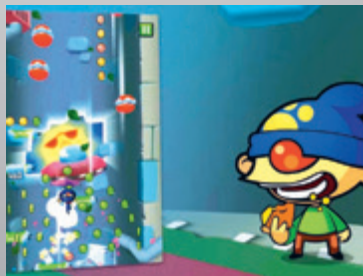
**96** Kompozytor ścieżek dźwiękowych do takich hitów jak Great Giana Sisters czy Turrican opowiada nam o tworzeniu muzyki do gier.

## GDZIEŚ W GŁĘBI LOCHÓW ROGUE SPOCZYWAŁ AMULET YENDORU.

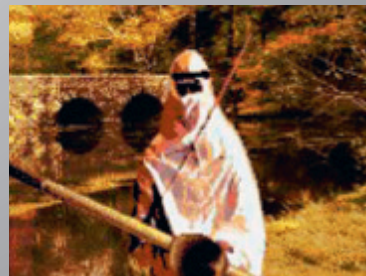
### FELIETONY

**100** Piotr Pieńkowski był jurorem na Global Game Jam, odkrył też w końcu uroki Star Citizen'a.

**101** Roguelike oznacza losowość. To gry RPG przeznaczone dla najbardziej wymagających fanów.



**106** Retroindyki. W świeżym nurcie indie można już mówić o retro.



**108** Pixelowe stanowisko archeologiczne odkopało kolejny artefakt.

# BOSS FIGHT!

## POEZJA POJEDYNKU

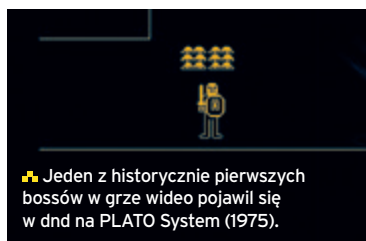
Red Falcon z Contry, Psycho Mantis z Metal Gear Solid czy duet Ornstein i Smough z Dark Souls to kamienie milowe w designie bossów. Potyczki z nimi wywoływały w najlepszym przypadku frustrację gracza, w najgorszym – zapalenie ścięgna dłoni. Czy w dobie obniżania poziomu trudności gier wideo ostateczne starcia mają jeszcze rację bytu?

■ Ludwika Mastalerz

**B**oss fight to jeden z ikonicznych elementów gier wideo, a także jeden z najstarszych. Pierwszy raz pojawił się już w 1975 roku w tekstowym RPG Gold Dragon. Jednak bossowie święcili prawdziwe triumfy dopiero w złotym wieku salonów z automatami, kiedy to najlepsze tytuły wymagały od gracza refleksu, pamięci mięśniowej i bezbłędnego trafiania w tempo sekwencji ataków i uników.

W czasach gdy gry musiały radzić sobie z ogromnymi ograniczeniami technicznymi, a graczy przy hardkorowym tytule trzymała przede wszystkim chęć jego przejścia, z pomocą przychodziły właśnie misterne projekty piekielnie trudnych boss fightów. Najprostszym rozwiązaniem było oczywiście obdarowanie przeciwnika unikatowym

■ Bossów nie mogło zabraknąć w dobrych platformówkach w stylu Gods.



■ Jeden z historycznie pierwszych bossów w grze wideo pojawił się w dnd na PLATO System (1975).





✦ Shovel Knight to remiks klasyków z NES, świetny przykład dobrej nostalgii.

Ale ewolucja trwa w najlepsze, więc warto zadać sobie pytanie czy dziś, gdy tytuły AAA stają się coraz łatwiejsze, a spadający poziom trudności równoważony jest wygładzonymi teksturami i hollywoodzką historią, boss fighty mają jeszcze rację bytu?

#### FATALNE ZAURCZENIE

Najtwardszy orzech do zgryzienia mają twórcy gier akcji przede wszystkim stawiających na aspekt fabularny, dla których wpełnienie bossa okazuje się często ostatnią deską ratunku przed przemianą w poprzytany strzelaninami bliskiego krewnego interaktywnego filmu. Amplituda zapominania i przypomnienia sobie przez autora, że jego odbiorca jest graczem, a nie czytelnikiem czy widzem, skutkuje najczęściej walkami, które zupełnie wybijają z pieczołowicie budowanego klimatu gry, miażdżąc imersję w kluczowych momentach. Świetna gra z nijakim bossem to jak złamanie nogi tuż przed metą maratonu. Do dziś wspominam cierpko konfrontację Batmana z Jokerem w zakończeniu Arkham Asylum. Nic by się nie stało, gdyby twórcy poprzestali na soczystej walce na słowne zaczepek i riposty, zakończonej kilkoma ciosami Nietoperza w uśmiechniętą groteskowo, wymalowaną twarz. Ślepe przywiązanie do tradycji komiksowego pierwowzoru (jak jest superbohater, musi być walka na pięści) zaowocowało jedną z najbardziej kuriozalnych walk w historii gier – aby wyrównać szansę między przeciwnikami, twórcy pozwolili Jokerowi wstrzyknąć sobie substancję, która zmienia

modelem, szerszą gamą animacji i większą wytrzymałością, jednocześnie prezentując mu absolutnie śmiertelne ataki. Pasek życia nie mógł być jednak wydłużany w nieskończoność. Trzeba było poszukać nowych rozwiązań w dramaturgii i dynamice rozgrywki. Dokąd doprowadziły zmiany w paradygmacie z lat dziewięćdziesiątych, można prześledzić na podstawie genialnego retro ukłonu dla gier z tamtych czasów, czyli Shovel Knighta.

✦ Już u swych narodzin strzelaniny 3D jasno zdefiniowały bossa jako strażnika końca poziomu.

✦ Postacie napotykane przez bohatera Shadow of the Colossus były... wyłącznie bossami.

✦ Bayonetta jest zwinna jak pantera i uzbrojona po obcas.



W finałowej bitwie w BioShock Infinite gracz ma do pomocy sterowanego mechanicznego ptaka, któremu wyznacza cele.



Andrew Ryan nie jest groźnym przeciwnikiem do pokonania, ale jego arogancja budzi prawdziwą furię bohatera.

sandboksem nowej generacji, pozostawia wiele do życzenia na poziomie najważniejszych, epickich potyczek z jednym wrogiem. Gra dostarcza wiele narzędzi do radzenia sobie z przeciwnikami, ale najwięcej zabawy daje korzystanie z nich w walce z chmarą przeciwników – odbitą strzałą jednego z oprychów przyszpilasz drugiego, podpalasz kolejnych znakiem Ygni i patrzysz jak zajmują się od siebie ogniem. Zdecydowanie mniej emocji dostarcza skakanie wokół potężnego, ale obdarzonego garstką ataków giganta, który po zadaniu jednego z kilku ciosów jest na moment kompletnie bezbronny. Twórcy wybrnęli jednak, stawiając na najmocniejszą stronę tytułu, a więc na wkomponowanie eksploracji w walkę z bossami. To podejście najlepiej widać na przykładzie Gryfa, który jest najistotniejszym elementem tutorialu przygotowującego gracza do roli, którą przyjdzie odegrać Wiedźminowi w otwartym świecie. Przez cały prolog dowiadujemy się o kolejnych elementach gry, które

go w ogromnego osiłka. W komiksach walka z Jokerem broni się właśnie przez statyczny charakter medium, pozwalając przedstawić zwykle powalenie na ziemię po trzech ciosach jako epicką bitwę. W ekranizacji Burtona Joker z Batmanem bawią się przez dłuższą chwilę w kotka i myszkę na wieży gotyckiej katedry w świetle księżycy. Walka jest ultrakrótką – czas wypełnia skradanka i wymiana złośliwych żartów. Co mogłoby zdarzyć się między bohaterami na dachu psychiatryka? Nie wiem, ale ze wszystkich nietrafiionych pomysłów ten, w którym Joker zmienia się w Hulka, szczerząc kły, jest z pewnością najgorszy.

## ZANIM OPADNIE KURTZYNA

Twórcy często zapominają, że wyzwanie nie jest jedynym elementem dobrego starcia. Powinno zamykać jakiś rozdział gry, być punktem zwrotnym lub dawać graczowi jakąś nową informację o świecie. Dzięki tym cechom w grach fabularnych wciąż jest miejsce na bossa. Dość prostym, ale skutecznym fortem posłużyli się twórcy BioShocka, serwując dwuetapowy finał, który zaczyna się spotkaniem z Andrew Ryanem. Przeciwnik, którego siła raczej płynie z intelektu i władzy niż siły fizycznej, nie mógł dostarczyć emocjonującej walki. Spotkanie z nim to potężna emocjonalna szpila dla naszego bohatera, który dowiaduje się,

## Klimat

**Budowanie napięcia jeszcze przed samym pojedynkiem** to jeden z ważniejszych elementów dobrego boss fighta. Wejście bossa stanowi często element celebracji. Wstrząsająca scena z Dark Souls, gdy słyszymy najpierw stukot czaszek, którymi obwieszony był jeden z bossów, zanim go jeszcze zobaczyliśmy, stanowi tego idealny przykład.

kim jest, i z furią rusza na ostatniego przeciwnika – Franka Fontaine'a, aby tym razem skorzystać z siłowych argumentów. Bez epizodu z Ryanem ostatnie starcie z „nadczołowiekiem” byłoby tylko smutnym wypełnieniem obowiązku.

Boss w grze fabularnej musi przede wszystkim mieć kontekst i osobowość, skrywać jakąś tajemnicę zamiast robić za zwykłą gąbkę na naboje. Największy problem z bossami mają gry z otwartym światem o rozgałęzionej gęstej fabule i ogromnej liczbie zadań pobocznych. Choć Wiedźmin 3 jest niewątpliwie

Pojedynek Batmana z Jokerem to jeden z najgorzej wymyślonych boss fightów.



ułatwiają nadchodzące starcie. Badając miejsca ataków bestii, przy okazji zbierania punktów doświadczenia, dowiadujemy się stopniowo, że to dość potężna, latająca poczwara, jakimi ziołami możemy ją zwabić i jaka petarda ułatwi nam jej pokonanie. Sama walka z latającym stworem pokazuje użyteczność kuszy: bełtem możemy sprowadzić Gryfa na ziemię, w zasięg naszego srebrnego miecza. W połowie walki Gryf zaczyna uciekać, zatem ścigając go musimy skorzystać z wiedźmińskich zmysłów, galopując na koniu. Wreszcie, kiedy już ubijemy maskarę, w nagrodę oprócz pieniędzy i wdzięczności wieśniaków zdobywamy trofeum, które przytrzone do końskich juków poprawia wybrane statystyki Geralta. Fakt, że z flaków ofiar bestii można wyczytać użyteczne wskazówki dotyczące nadchodzącej walki popycha gracza do uważnego poznawania gęstego, nasyczonego wydarzeniami świata, z dala od oczywistych ścieżek, a więc tego, na czym twórcom Wiedźmina zależało najbardziej.

#### MONTAŻ (BEZ) ATRAKCJI

Niewiele dobrego pod tym względem można powiedzieć o nowym Mad Maxie, który byłby zdecydowanie lepszą grą, gdyby zupełnie darował sobie bossów na rzecz najlepiej wychodzących Avalanche Studios karkołomnych potyczek samochodowych. Bliźniaczo podobni, do bólu przewidywalni minibossowie kończący zdobywanie kolejnych twierdz są tylko nieco bardziej zenujący od finałowego starcia ze Scrotusem. Trzyetapowa walka to festiwal designerskich błędów. Pierwsze starcie na pięści ma letnią intensywność, ale kończy się zaskakującą przesiadką do samochodu i pościgiem za opancerzonym konwojem. Jeśli polegać na sprawdzającej się w przypadku boss fightów zasadzie „więcej, szybciej, mocniej”, ostatni etap powinien rozgrzać nas do białości. Zamiast obiecanych emocji dostajemy przydługą scenkę i krótką sekwencję interaktywną polegającą na niekończących się uskawkach pieszego Maxa przed rozpędzoną furą Scrotusa. Potem po prostu odpala się filmowy epilog i groźny przeciwnik ginie tak samo niespodziewanie, jak się pojawił. Gdyby twórcy – zamiast udawać, że mają nam coś jeszcze do zaoferowania tym ostatnim starciem – wcześniej zaserwowali



✚ W Wiedźminie 3 walki z bossami są mniej emocjonujące niż ze zwykłymi przeciwnikami, ale każda z nich opowiada ciekawą historię.



✚ Kilkuetapowa walka z Crotusem jest rozczarowującym finałem niezłego Mad Maxa.

W imię zachowania spójności świata gry z rozbudowaną fabułą twórcy coraz częściej rezygnują z klasycznego starcia z bossem i zastępują go finałową epicką bitwą z wieloma przeciwnikami i punktami zwrotnymi.



✚ Trupia Główka z Wolfenstein: New Order nie był typowym bossem. Spotykany kilkakrotnie w trakcie wędrówki Błazkowicza, dopiero w finale wkurzał się i przywdziewał szkielet mecha.

klimatyczny filmik, Mad Max nie wystąpiłby w plebiscycie na Złotą Malinę gromyż zakończył ubiegłego roku.

Pewnym kompromisem między czczeniem tradycji a dbałością o spójność historii jest zastąpienie starcia z bossem ograniczoną w czasie finałową walką z wieloma zwykłymi przeciwnikami. Z rozwiązania tego korzysta BioShock Infinite, w którym potężną zgraję znanych z wcześniejszych etapów przeciwników trzeba pokonać, zanim wróg zniszczy nasz powietrzny statek.

Z kolei finał Tomb Raidera z 2013 roku jest miksem emocjonującej bitwy z koniecznością przetrwania w walczącej się świątyni. Nie ma tu niczego nowego w stosunku do reszty gry, jednak ostateczne starcie cały czas trzyma w napięciu dzięki świetnej, niemal filmowej dramaturgii rozpisanej na sekwencje strzelania do przeciwników, walki wręcz i ucieczki, w której główną rolę grają nieźle sekwencje zręcznościowe wymagające wciskania w odpowiednim momencie właściwych klawiszy.

#### TRYBIKI HISTORII

Potęę storytellingu, który potrafi uratować niezbyt udaną walkę, widać świetnie na przykładzie dwóch ostatnich odsłon serii Assassin's Creed. Z pozoru są bliźniaczo podobne: zarówno w Unity, jak i w Syndicate dwójka bohaterów dopada arcywroga w jego kryjówce. Mimo że ten ma przy sobie potężny artefakt, walka stanowi dużo mniejsze wyzwanie niż poprzednie misje, finał ma więc właściwie wartość czysto fabularną.

Jednak tylko ten z Unity stanowi trafione zwieńczenie całości. Pod finałową potyczkę świetnie przygotowano grunt: twierdza Germain'a jest naprawdę trudna do zdobycia, mozolne przekradanie się wzmaga ciekawość, a sama już walka zyskuje emocjonalną dynamikę przez jeden punkt zwrotny: gdy Arno zostaje uwięziony pod stertą gruzu, jego ukochna w pojedynkę rzuca się do straceniczego ataku. Nad jej grobem główny bohater w wewnętrznym monologu przyznaje, że zbyt intensywna żądza zemsty prowadzi do szaleństwa radykalizmu, a ten nieuchronnie do katastrofy. Jego słowa można odnieść zarówno do osobistej miłosnej tragedii, jak i do rewolucji francuskiej, która stanowi tło dla akcji całej gry i zbiera ponure żniwo na ulicach Paryża.

Tymczasem finał Syndicate jest wadliwy na każdym poziomie. Poprzedzające ostateczne starcie manewry w Pałacu Buckingham są dziecinnie proste i nużące, a naprzemienna walka rodzeństwem Frye jest tylko pozornym urozmaicheniem. W rzeczywistości taktycznie niczym szczególnym się nie różni. Nasz arcyłotr jest beznadziejnie nieciekawą postacią – prezesem ogromnego monopolistycznego przedsiębiorstwa. Brak emocjonalnego napięcia między naszymi bohaterami a oponentem i miałki finał



**Boss fight to prawdziwy test zarówno dla gracza jak i twórcy gry: pierwszy dostaje możliwość sprawdzenia nabytych dotąd umiejętności, drugi zaprezentowania szacunku dla gracza – im go więcej, tym ciekawsza i misterniej skonstruowana jest ostateczna rozgrywka.**



W RPG z warsztatu BioWare, Black Isle czy Obsidiana bossowie nie powalali swym wyrafinowaniem. Oto przed Wami główny zły pan, Thaos z Pillars of Eternity!



Seria Assassin's Creed nigdy nie miała ciekawych boss fightów, ale w Unity sytuację ratowała nadbudowana nad fabułą historia.

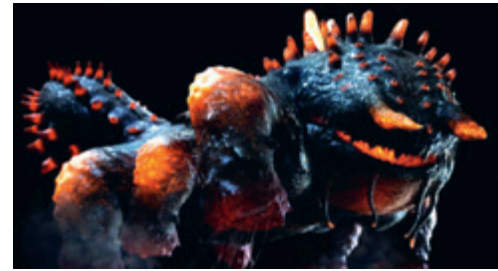
wieńczy tak samo miłą grę, w której – inaczej niż w Unity – większość misji odklejona jest od historii wiktoriańskiej Anglii.

### BRUNETKA W KLUBIE GO GO

Z oczywistych względów najlepsze boss fighty kryją tytuły w których walka nie jest jednym z wielu elementów rozgrywki, ale jej istotą. Choć przyjmują bardzo różne formy, trudno nie nazwać tych tytułów arcade'ową nową falą. Bayonetta bez bossów byłaby po prostu jedynie dobra. Kończące poziomy walki, które są jednocześnie kilkuaktowym show i coraz bardziej skomplikowanym testem sprawności w korzystaniu z całego wachlarza broni, kombosów i uników, wynoszą ją do poziomu arcydzieła. Z jednej strony dostajemy zamkniętą wieloetapową opowieść, w której przeciwnik zmienia formy, strukturę ataków i przenosi walkę w coraz to nową przestrzeń, z drugiej musimy odnaleźć się w turbospektaklu, gdzie zanim zdążymy przyzwyczaić się do kierunku i rytmu natarcia, wszystko staje na głowie. Pojedynek z ogromnym Fortitudo – kuriozalnym połączeniem ogromnej gadającej bez przerwy twarzy żywcem przeniesionej z barokowych rzeźb ze zwalistym dwugłowym smokiem ze skrzydłami – rozgrywa się wewnątrz amfiteatru przypominającego koloseum. Na początku na chybotzącej się kolumnadzie unikamy kłuszących smoczycy łbów, które starają się strącić półnągą wiedźmę w jezioro lawy, stworzone przez ziejącego ogniem Fortitudo poniżej. Gdy w końcu monstrum uda się obalić konstrukcję, Bayonetta musi, unikając ognia, skoncentrować ataki na smoczycy łbach. Uważać trzeba dla odmiany na masywne dolne kończyny anioła, który usilnie stara się nas rozdeptać, i jego szybki ogon. Wreszcie okaleczony Fortitudo wpada w szał i obala całą budowlę. Czarownica unika śmierci dzięki kilku sekwencjom zręcznościowym i zwalnia czas, by zadać ogromnej twarzy anioła ostateczny cios zawieszona w powietrzu między fragmentami rozpadającego się amfiteatru. Ten, pozbawiony smoczycy łbów, ogranicza się jedynie do prób rozgniecenia wiedźmy masywnym tułowiem bądź taranowania głową. Wreszcie wyrzucamy osłabionego bossa w powietrze, efektownie finiszując: wezwany z piekła jeszcze większy



Walka w Bloodborne jest znacznie szybsza i brutalniejsza niż w pokrewnych Dark Souls, ale jest też nieco łatwiejsza.



Również seria Lost Planet nie była wolna od wielkich, brzydkich i bezmyślnych bossów.

następnym razem nie popełnimy tego błędu. Niepowtarzalny zestaw prostych i złożonych uderzeń, szarż i ataków specjalnych sprawia, że gracz musi uważnie czytać i zapamiętywać ruchy przeciwnika. Jedna chwila nieuwagi może zniweczyć cały wysiłek i zmusić do powtórzenia walki, pogłębiając frustrację. Choć Bloodborne jest nieco łatwiejszy od Dark Souls, jeśli nie jesteś cierpliwy, to i tej gry nie polubisz. Gdy już poznasz doskonale przeciwnika, i tak będziesz chciał pokonać go jeszcze raz – inną bronią, odważniejszą strategią lub po prostu bez przyjęcia żadnych obrażeń. Estetyczna strona pojedynków dodatkowo pogłębia to uzależnienie od pełnej okrutnej piękna walki. Otoczenie gotyckiej architektury, muzyka symfoniczna i płynne, zmienne w dynamice animacje czynią z długich potyczek interaktywne arie operowe. Premiera Dark Souls 3 już w marcu, ale po cichu liczę, że honoru boss fightów w 2016 From Software nie będzie musiało bronić samotnie. ■

Kluczem do pokonania każdego bossa w Dark Soulsach jest umiejętność czytania ataków przeciwnika i anielska cierpliwość.

demon masakruje rozgadana dotąd anielską buźkę. Walka dowodzi, że dla każdego pozornie zbytecznego elementu designu bossa twórcy znaleźli jakieś zastosowanie i umiejscowili potyczkę w przestrzeni, która pozwoli optymalnie wykorzystać wszystkie zaprojektowane dla niego ataki. Fakt, że walka zaczyna się od zniecierpliwienia Bayonetty ciągłą gadaniną przeciwnika, a kończy dość efektownym zamknięciem mu ust – to konstrukcyjna wisienka na torcie.

## UPIÓR W OPERZE

Niemniej efektownych konstrukcyjnych piruetów dokonuje Bloodborne, zamykając we wszystkich boss fightach subtelne odpowiedzi na nurtujące gracza pytania fabularne i ulotne wskazówki dotyczące opanowania trudnej mechaniki walki. Gdy zjawiamy się w ponurej świątyni w Starym Yharnam, frenetycznym ruchem, przypominającym spazmatyczne kuśtykanie kulejącego wściekłego psa, wybiega na nas bestia. Jeden z pierwszych bossów odświadcza nam, jak uzależniająca i niebezpieczna potrafi być stara krew. Choć bestia wydaje się mocno pokiereszowana, z rozdartych pleców zwisają jej dwa płaty skóry jak groteskowe skrzydła, a nasza obecność podrywa ją do ataku. Od razu możemy go jednak przerwać, rzucając potworowi ostry koktajl z krwi. Nie zważając na zagrożenie, w totalnym amoku, jak narkoman na głodzie, będzie zlizywać ją z podłogi, dając nam

możliwość zadania serii ciosów w plecy. Wiemy już, że bestie w Starym Yharnam boją się ognia, więc chcąc szybciej odjąć im pasek życia przez każdą szarżą, możemy z daleka rzucić koktajlem Mołotowa. Bardziej przytomni gracze stłuką na łbie potwora urnę z olejem, aby płomień zadał większe obrażenia.

Każde starcie z bossem dostarcza wskazówek o posługiwaniu się uzbiętanymi przedmiotami, bo legendarna trudność walk w grach From Software skłania do eksperymentów. Po przemianie bestia pluje w nas trucizną. Jeśli nie mamy akurat pod ręką antidotum,

## Poziom

Legendarna trudność walki sprawia, że gry studia From Software można traktować jak arkadową nową falę. Co ciekawe, japońska firma istnieje od 1986 roku, a ich pierwsza gra, King's Field na PlayStation, choć była RPG z widokiem FPP, miała sporo cech wspólnych z Dark Souls.



# Epitafium

## cyfrowej grozy

Horror operuje przede wszystkim obrazem. Poza nielicznymi wyjątkami, takimi jak słuchowisko radiowe „Wojna światów” Orsona Wellesa, w radiu groza nigdy się nie zakrzewiła. W grach strach nie mógł więc zaistnieć w oparciu o kilka pikseli na krzyż.

■ Micz



**T**o, co próbowano robić we wczesnej epoce, opisywaliśmy w Pixelu #07. Był to prawdziwie dziewiczy okres, przypominający lata stosowania zniekształconej perspektywy w malarstwie średniowiecznym. Trudno powiedzieć, żeby te gry różniły się od innych labiryntówek poza wykorzystaniem w nich znanych z innych mediów straszliwych motywów i rekwizytów. Nad szkieletem designu nie dłubano aż do czasów pecetowych. Potem się zaczęło. W pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych nastąpiła erupcja – horror sięgnął gwiazd, a potem zaliczył solidny upadek. Aby jednak w pełni zrozumieć zmianę, jaka się dokonała, trzeba najpierw zdefiniować omawianą materię.

■ Postać Piramido-głowego z Silent Hilla 2 stała się ikoną komputerowego horroru. Monstrum nie było bossem, z którym należało walczyć. Pojawiało się niczym okrutny wyrzut sumienia...



■ W Waxworks (1992) z firmy Horror Soft pojawił się motyw głowy w szklanej kuli, który rok później został skopiowany w grach Myst i Return to Zork.



■ Wizerunek komputerowej Elviry zapożyczony został od aktorki Cassandra Peterson (ur. 1951).

W skrócie rzecz ujmując, utwór grozy stawia sobie za zadanie wywołanie u odbiorcy jednego z trzech uczuć: odrazy (ang. disgust), przerażenia (ang. terror) albo najbardziej szlachetnego spośród nich, czyli dogłębnego strachu (ang. horror).

Zniesmaczeni i obrzydzeni byli już odbiorcy wypuszczonej na NES butlegowej produkcji Chiller (1986), gdzie wpuszczono ich do kompletnie wyposażonego gabinetu tortur i pozwolono korzystać ze znajdujących się tam akcesoriów. Terror świetnie dostarczyła Elvira: Mistress of the Dark (1990), będąca bodaj pierwszym komputerowym horrorem operującym na bardzo sugestywnych wizualizacjach. Fabuła była sztubackim wyglupem z delikatnym smrodkiem sado-maso, podobnie zresztą jak wcześniejszy o dwa lata, campowy film z Cassandrą Peterson w roli Elviry. Jednak gdy monitor Amigi wyświetlał odrąbaną głowę bohatera z widokiem przez tchawicę w głąb gardła, przyzwyczajeni do pociesznych lemingów gracze pospadali z krzesel. Było w tej produkcji coś niezwykłego, odwołanie się do jednego z najbardziej klasycznych horrorowych archetypów utożsamiającego źródło zła z Miejscem, którym w grze był średniowieczny, pełen zabójczych niespodzianek zamek. Jednak gdy rozparta na kanapie, ukazująca podwiązki i przeczesująca swą perukę Elvira zaczynała



W Elvirze 2: Jaws of the Cerberus (1992) ginęło się co chwila, dopiero z replayów dowiadując się, co tym razem nas przepołowiło.

## Dom z Elviry, motyw obecny również później jeszcze w 7th Guest czy Resident Evilu, nabrał w postaci rezydencji Derceto rysów, na jakie zdobywały się najlepsze filmy gatunku z „Psychozą” na czele.

cokolwiek mówić, od razu pachniało zgrzywą. Simon Woodroffe świadomie parodiował horrorowe mity, podobnie jak chwilę później zabrał się za pastisz Tolkiena w Simon the Sorcerer. Parodia nigdy wszakże nie była ani nie będzie szlachetnym gatunkiem, zapamiętywanym przez pokolenia, gdyż w swej naturze jest wtórna, a poza tym w przypadku horroru realizuje się właściwie tylko w kategorii wywoływania zdegustowania u odbiorcy.

### DERCETO SPŁODZIŁO GATUNEK

I znów dochodzimy do „Nosferatu: symfonii grozy” gier wideo, jednego z kamieni

milowych elektronicznej rozrywki. Bez wspomnienia o nim ta historia nie byłaby kompletna. O powstaniu Alone in the Dark pisaliśmy w Pixelu #11, więc tutaj odnieśmy się tylko do narracyjnych mechanizmów. Dom z Elviry, motyw obecny później jeszcze w 7th Guest czy Resident Evilu, nabrał w postaci rezydencji Derceto rysów, na jakie zdobywały się najlepsze filmy gatunku z „Psychozą” na czele. Przede wszystkim ów dom nie był tym, czym się wydawał na początku. Do prawdy wiodła nas ścieżka, w której odkrycie trzeba było włożyć nieco pracy. Koniecznością stało się czytanie pamiętników, zapisków, fragmentów archiwaliów. Okazywało się wówczas, że prawdziwy problem stanowiły nie zombiraki, lecz sam dom z nadbagażem w postaci ulokowanej w podziemiach duszy pirata, kipiącej przenikającą wszystko nienawiścią.

Strach wynikał nie z faktu pokazania lunatyka z piłą mechaniczną gotową do pracy. Ba – zombie z Alone in the Dark były na swój sposób groteskowe, poubierane w pstrokate marynarki, przemierzające podwoje Derceto w dostojny sposób,

bez niepotrzebnego epatowania krwią czy wybałuszonymi pustymi oczami. Podczas obcowania z Alone in Dark czuło się cierpiącą skórę na karku, gdy otwieraliśmy drzwi, by zobaczyć stojącego za nimi zombie. To był terror w czystej postaci, podłączenie do krzesła elektrycznego bez dania czasu na odmówienie modlitwy. Najlepsze jednak nadchodziło w finale. Carnby wychodził z rezydencji po wyczyszczeniu jej ze złogów zła, wsiadał do samochodu, gdzie czekał na niego szofer o trupiej czaszce. To oczywiście kopia finału „Piątku trzynastego” czy „Martwego zła”, gdzie ciemność ponownie odżywa, ale tkwi też tu coś więcej. Nie da się tego wyjaśnić bez dopowiedzenia, czym jest wspomniana wcześniej najbardziej dogłębna groza, wynikająca bardziej z wewnętrznych przekonań niż wizualnych ekscesów. Otóż wyjątkowo okrutne wydaje się przeświadczenie, że całe ludzkie życie jest zdeterminowane przez mroczne siły i niezależnie od tego, co się robi, i tak się wpadnie w ich sidła. Tak działały najlepsze filmowe hehikuły z „Nie oglądaj się teraz” czy „Świtem żywych trupów” na czele, pozostawiające widza po seansie z wątpliwością, czy i jego świat przypadkiem nie jest nieco inny, niż mu się dotychczas wydawało. To ziarno niepewności, przekonanie, że zło siedzi wszędzie, stanowi domenę arcydzieł grozy.

### Chiller



Pod tą niesławną grą, wydaną na automaty oraz NES, podpisało się Exidy. Korzenie założonej przez Pete'a Kauffmana firmy sięgają lat siedemdziesiątych i skandalu związanego z premierą Death Race, w którym celem zabawy było rozjeżdżanie ludzi. Chiller szokował, ale wielkiego zainteresowania nie wzbudził.





**W Doomie z ołowiem raczej nie było problemu, natomiast w Alone in the Dark należało przemyśleć każdy strzał, bo na kolejnego truposzczaka trzeba by było ruszać z gołymi rękami.**

W Alone in the Dark owa puenta robiła wrażenie, w prosty sposób podsumowując wszystkie wydarzenia z rezydencji Derceto. To, co wieczne, nie może zostać wykorzenione nawet przez dzielnego faceta w surducie i z binoklem na oku.

Dzieło Frédérica Raynala zdefiniowało grupę gier, które po premierze Resident Evil'a w 1996 roku zaczęto nazywać survival horrorami. Ich najważniejszym wyznacznikiem było nieustanne zmaganie się z brakiem amunicji i środków poprawiających zdrowie. W Doomie z ołowiem raczej nie było problemu, natomiast w Alone in the Dark należało przemyśleć każdy strzał, bo na kolejnego truposzczaka trzeba by było ruszać z gołymi rękami. To właśnie element survivalu – zmaganie

✦ Od kilku lat twórca 7th Guest Rob Landeros próbuje zebrać fundusze na realizację części trzeciej o podtytułe Collector.

się w sytuacji przyparcia do muru – było konkretem, oddzielającym w teorii nowo namaszczonego gatunek od klasycznych strzelanin 3D.

Takie stawianie sprawy jest poniekąd sztuczne, ponieważ Doom również dostarczał w obfitości terror na najwyższym poziomie. Stojąc w drzwiach z giewką gotową do strzelania, słychać było ciężkie dyszenie zza węgła. To wielki czerwony bydlak czaił się, by uderzyć, gdy tylko nasz kosmiczny marine przekroczyłby próg jego dominium.

Co więcej, pierwszy moment w swoich kontaktach z grami wideo, gdy naprawdę poczułem zimne dreszcze na plecach, pojawił się w grze RPG. Oto w mało znaczącym dla historii Eye of the Beholder 3: Assault on Myth Drannor drużyna przebijająca się przez nocny cmentarz.

W pewnym momencie do kroków naszych

✦ W Alone in the Dark Raynal nieustannie zmagal się z sugestiami szefa Infogrames Bruno Bonnella, o którym obecnie wyraża się w bardzo niepochlebnych słowach. Śmierć zombie poprzez zamianę w kolorowe bańki stanowiła kompromis, żeby nie pokazywać na ekranie krwi ani martwych ciał.

śmiazków dołączał się złowrogi śmiech czających się gdzieś w zaułkach wiedźm. To dzielny Sound Blaster 2.0. dostarczał ten wyrafinowany dźwięk, oddziałując dużo mocniej na zmysły niż poprzez pokazanie choćby pięciogłowej bestii z tysiącem pazurów. Czyli umiejętnie dobrany obraz, a czasem wylaniający się z ciemności dźwięk były w stanie wskrzeszać grozę, podczas gdy fabuła jako składnik całości schodziła na drugi plan.

**LUKSUSOWE KEY**

Równoległe do nurtu horrorów korzystających z formuły 3D podążał drugi kierunek, czyniący z horroru instrumentalnie rękojmię do snucia opowieści. 7th Guest został zainspirowany grą z 1987 roku zatytułowaną Fool's Errand, w której występowały podobne zagadki. Dodano do tego napakowany duchami dom i zrobiono grę może nie będącą horrorem jako takim, lecz wykorzystującą sztafaż grozy na podobnej zasadzie, na jakiej King's Quest czerpał z fantasy.

Były też Dracula Unleashed, Frankenstein: Through the Eyes of the Monster, Phantasmagoria czy niesławny Harvester. Tutaj z kolei duży nacisk położono na składające się z wielu dziesiątek lub setek stron scenariusze, pełne filmowych odniesień i nafaszzerowane rekwizytornią, o której wcześniejsze gry mogły tylko pomarzyć. Pojawiały się tam eksperymenty: operowanie przemocą na nieznanym dotąd poziomie (w firmowanym przez Virgin Harvesterze pojawiły się sekwencje godne filmów typu „Cannibal Ferox”, otrzymujące podobne oznaczenia dopuszczalności jak pornografia), wykorzystanie do dostarczania grozy markowych aktorów (Tim Curry) czy wreszcie nieznanne

**Wiedźmy**



**Pierwsze dwie części Eye of the Beholder zrealizowało Westwood Associates.** Produkcją „trójki” zajęło się niemieckie studio Softgold Computerspiele. Gra była słabo oceniana, jednak sceny na cmentarzu i w lesie napawały autentycznym strachem.

✦ Twórcy Frankenstein: Through the Eyes of the Monster starali się sięgać do wielu mitów ze sfery „horror & mystery”, a jednak z serbskiego Nikoli Tesli zrobili Rosjanina.





✚ Phantasmagoria 2: Puzzle of Flesh oprócz brutalnych scen zgodnie z podtytułem dostarczała też wielu motywów LGBT.

wcześniej w grach wprowadzanie na plac boju gejów, którzy błyszczeli w Dracula Unleashed oraz Phantasmagorii 2.

W 1995 roku Magnet Interactive zaczęło się przygotowywać do realizacji Hellraiser: Virtual Hell. Fabuła wydawała się dość chwytliwa: ucieczka z trójwymiarowego piekła, do tego ekipa złych panów z Pinheadem, któremu głos nagrał sam Doug Bradley, oraz Pinballe – czyli monstra o głowach przypominających kule z filmu „Phantasm”. Magnet wyprodukowało demo, w którym widać było jak Pinhead wypęła z ekranu i bezceremonialnie pożera gracza. Byłaby to kolejna produkcja oparta na filmowym materiale, ale jednak zapowiadała się na najbardziej chory z dotychczasowych krwawych spektakli w grach. Może i okazałaby się nim, gdyby Magnet zdołał znaleźć producenta. Już w tamtym momencie „filmowy” ruch zaczął bowiem podupadać. Jak to z modami bywa, przemijają szybciej niż zjawiska wyrosłe z autentycznej potrzeby i wewnętrznego parcia tłumów. Interaktywne horrory szybko zmieniły się w hybrydy typu Realms of the Haunting (1996), łączące strzelaninę 3D z historią opowiedzianą za pomocą filmików, by w końcu przyłączyć się do obozu zwycięzców, czego doświadczyliśmy na przykład w Undying (2001). Clive Barker dostarczył tam wszystko, co najlepsze ze swoich książek, a jednak rzecz okazała się jedynie sprawną jatką, nie horrorem. Może problemem jest to, że nie da się utrzymać atmosfery zagrożenia przez kilkanaście godzin grania?

#### ZWYCIĘZCY-ZOMBIE

To trochę śmieszne, gdy się patrzy, na jaką skalę udało się rozrosnąć tak pośledniemu dziełu, jakim był Resident Evil, ale o nim samym piszemy w innym artykule.

✚ Produkcja Evil Within zaowocowała klimatycznymi szkicami koncepcyjnymi.



## Interaktywne horrory szybko zmieniły się w hybrydy typu Realms of the Haunting, łączące strzelaninę 3D z filmikami.

Jeszcze bardziej niesamowite jest przyjrzenie się korzeniom gry Silent Hill. Decyzja o jej produkcji zapadła w Konami latem 1996 roku, kilka miesięcy po premierze Resident Evil'a. Twórcy wiedzieli, że chcą powielić sukces sąsiadów z Capcomu, jednak przez wiele miesięcy projekt stał w miejscu. Ruszył dopiero po skorzystaniu z silnika niemal identycznego jak w Tomb Raiderze i z pomysłu Keiichiro Toyamy, żeby zerwać z kliszą nawiedzzonego domu, a w roli Złego Miejsca umieścić spowitą wieczną mgłą mieścinę.

Wirtualny horror rozrósł się do niepotykanych rozmiarów, a jednocześnie zaczął zmierzać w kierunku zręcznościowym, o czym zresztą w swoim tekście pisze Bartek Czartoryski. Z punktu widzenia zdeklarowanych fanów, oczekujących dojmujących przeżyć, a nie wywelekania coraz to nowych zombie i pomyśleń, którzy atakują z każdego rogu ekranu, to sytuacja dość smutna. Weźmy taki na przykład Evil Within autorstwa Shinjiego Mikamiiego, czyli mesjasza od Resident Evil'a, który rozgrzywkę w pierwszych scenach sprowadza do przekradania się za plecami japońskiego Leatherface'a. Gdy zrobi się krok za wcześniej, delikwent nas dostrzeże, przygwaźdza do ziemi i bez zbędnej dyskusji zaczyna siekać tasakiem. Ile razy można oglądać tę samą scenę i ile razy z wściekłości tłuc o ziemię padem? Przypomina to nieco sytuację z horrorem azjatyckim na rynku filmowym.



✚ Silent Hill miał kilka zakończeń, wśród których na pierwsze miejsce wybijała się zgrzybiałym „szaraków” w latającym spodku. W innym z nich okazywało się, że Harry nie zdołał się uratować z wypadku samochodowego...

Gdy Zachód zobaczył „The Ring: Krąg”, był zachwycony, ale potem kilkadziesiąt podobnych dzieł z Orientu spowodowało przesyt, a motyw dziewczyny z włosami zasłaniającymi twarz stał się jedną z najczęściej parodiowanych klisz gatunku.

Mnie też nie chce się dziesiątkować kolejnych zastępów zombie w grach. Chciałbym zwiedzać opuszczone miejsca, gdzie gwizdże wiatr, szukać grozy w historii samotnej czaszki, spoczywającej na skraju zielonej, pełnej kwiatów łąki. Trochę tak właśnie jest w Layers of Fear, które próbują płynąć pod prąd tego, co w ostatnich latach zdominowało gry o tematyce horroru. W wyobrażeniach portretu Doriana Graya jest przecież więcej ukrytej grozy niż w skopionym z filmów George'a A. Romero agresywnym trupie w dżinsach i upapranej malinowym sokiem koszuli. Takie właśnie życzenie powrotu gotyku w najlepszej postaci wyrzycimy na płycie nagrobnej growego horroru, który skończył wraz z kolejnymi klonami Resident Evil'a i Silent Hill'a. ■





# CHMURA ZAGŁADY

**Michał R. Wiśniewski**

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

**Ależ się zrobiliśmy wygodniccy, holy shit! Wszystko pod nos, za jednym kliknięciem, teraz zaraz. Te wszystkie netflixy i inne steamy, chmury i streamingi.**

Ale nie chcę pisać wspominkowego tekstu o tym, że jak kiedyś się chciało obejrzeć anime, to nie wystarczyło odpalić Crunchyrolla na PS3, tylko trzeba się było tłuc 700 kilometrów na zlot do Warszawy, taszcząc ze sobą telewizor 14 cali i kilka magnetowidów VHS (to nie było piractwo, to był dozwolony użytek osobisty), w bonusie załapując się na fotkę w Manga Room w Secret Service. Nie, chciałbym wyzaliczyć się na nieprzyjemności, jakie czają się na nieuważnych użytkowników korzystających z dystrybucji cyfrowej.

Nigdy nie lubiłem felietonów o tym, z których wynikało, że felietonista to ciamajda, a cały świat jest przeciwko niemu. Szczytem był rant pewnego polskiego pisarza s-f na telefony komórkowe, bo zadzwoniło mu, kiedy akurat wyciągał pieniądze z bankomatu, odruchowo odebrał, przez co bankomat zjadł mu pieniądze. Ja kiedyś odruchowo odebrałem i spadłem z roweru, ale nie wpadłem na pomysł, żeby pisać tekst o tym, że komórki albo rowery są be. Poleciłbym raczej korzystanie z zestawu głośnomówiącego albo słuchawek. Ale cóż, w końcu znalazłem się w sytuacji, kiedy moja ciamajdowość

zderzyła się z bezdusznym systemem i jedyne, co mi pozostało, to wypłakać się na łamach Pixela. A było to tak, że chciałem zagrać w grę, bo miała być przeceniona. Odpaliłem konsolę, wszedłem do sklepu, znalazłem grę, kupiłem dwoma klikami, nacisnąłem pobierz, ucieszyłem się, że tak szybko się pobrała, wszedłem do katalogu z grami i... Odkryłem, że wydałem 18 złotych nie na grę, tylko na ścieżkę dźwiękową. Dla jednego 18 zł to dużo, dla drugiego kwota nie warta wspomnienia, dość, że to równowartość gierki na PSP, OK? Pomyślałem, że może się uda zwrócić towar. I owszem, jest taka możliwość, o ile wcześniej się nie naciśnie przycisku POBIERZ. Towar pobrany należy do pobieracza. To nie jest widzimisię sklepu, takie jest polskie prawo. Napisałem jeszcze parę smutnych listów do korporacji, że jestem ciamajdą i czy mogliby to wziąć pod uwagę, ale zasłonili się regulaminem i zamknęli sprawę.

Jaki z tego wniosek? Nie być ciamajdą i czytać uważnie. A drugi – że ta cała cyfrowa dystrybucja poza wygodą nie jest wcale taka fajna. Ale to wiedziałem wcześniej. Dowiedziałem o tym, kiedy z cyfrowych sklepów zniknął Outrun HD, bo firmie Sega wygasła licencja Ferrari (ten na PS2, który mam na DVD, nie zniknął). Dowiedziałem się o tym, jak straciłem możliwość zainstalowania sobie Flashbacka na nowy iPhone, bo został wycofany z AppStore'a (dobranoc, moje 89 centów). I pewnie jeszcze raz się o tym dowiem w mniej lub bardziej przykry sposób. Ale i tak korzystam, bo czasem nie ma dobrego wyjścia. I jest to takie wygodne, prawda. Trzeba tylko uważać, co się klika. ■



# ● MARTWYCH LUDZIACH I ŻYWYCH TRUPACH

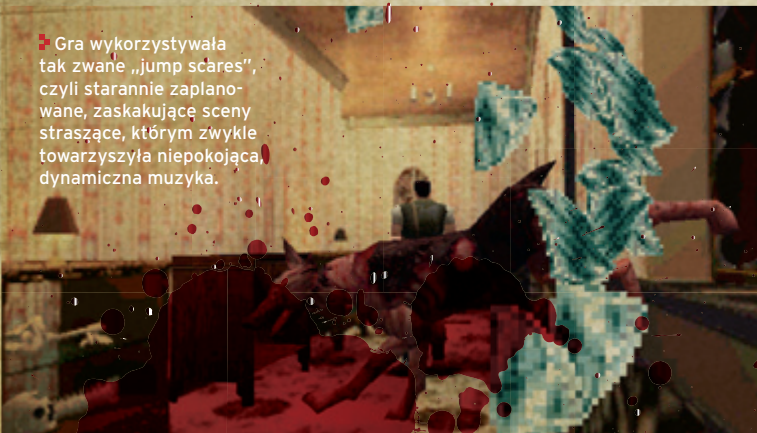
Powstawały na przestrzeni lat gry, a jakże, lepsze, ciekawsze, bardziej rozbudowane i może straszniejsze, lecz żadna nie zdefiniowała swojego gatunku tak dobitnie, jak Resident Evil.

■ Bartosz Czarторыcki

**D**o analizy survival horroru (terminu tego chyba nie trzeba tłumaczyć nikomu, kto ma przed sobą rozłożonego Pixela) można zastosować teorię zbiorów rozmytych, używaną częściej na polu literatury.

Jej zastosowanie pokazałoby, że sztandarowa seria firmy Capcom jest rdzeniem tego gatunku. Zasadą owej teorii jest wybór dzieła reprezentatywnego, niekoniecznie pionierskiego dla danego gatunku, ale kodyfikującego jego założenia,

a potem przyłożenie doń na zasadzie porównania każdego kolejnego publikowanego tytułu. To pozwala na wyodrębnienie bliźniaczych cech. Im gra bliższa tej znajdującej się w centrum zbioru, tym czystsza gatunkowo, a im dalej, tym bardziej, nazwijmy to, awangardowa.



■ Gra wykorzystywała tak zwane „jump scares”, czyli starannie zaplanowane, zaskakujące sceny straszące, którym zwykle towarzyszyła niepokojąca, dynamiczna muzyka.

Resident Evil nie bez słuszności uważany jest za zjawisko niemalże synonimiczne z całym survival horrorem. Jak nic znalazłby się w centrum podobnego zbioru skupiającego zarówno tytuły, które wydano przed premierą pierwszej części cyklu, jak i te wypuszczone już po ukazaniu się ostatniej jak do tej pory. Gry wideo, jako że ich teoretyczną i formalną podstawą jest eklektyzm, mogą świadomie i wybiórczo czerpać z potencjału narracyjnego innego medium, przy czym bodajże najchętniej odwołują się do innej sztuki wizualnej, a mianowicie kina.

➤ Głównym sprawcą zmiany tytułu z Biohazard na Resident Evil był Chris Kramer, dyrektor ds. komunikacji w Capcomie. Nazwy Biohazard nie dało się opatentować, nowa zaś nawiązywała do motywu domu, a poza tym była mocno campowa.

Praktycznie cały survival horror wyrósł na gruncie filmu grozy – z Resident Evilem na czele – co manifestuje się nie tylko w rozwiązaniach fabularnych, ale i sposobie realizacji. Rzecz jasna korzenie opisywanej tutaj serii sięgają też bezpośrednio komputerowych i konsolowych protoplastów gatunku, żeby napomknąć chociażby o Alone in the Dark, skąd wywiedziono między innymi staranność ustawienia kolejnych „kamer”, czy prekursorskim Sweet Home, nad którym czuwał japoński reżyser Kiyoshi Kurosawa. Trudno również rozmawiać o fenomenie cyklu, ignorując inne jego popkulturowe przejawy. Bo tak naprawdę gry to w przypadku Resident Evila dopiero początek.

## ŻYWE TRUPY

### W (NIE) TWOIM DOMU

Ale za to jaki! Pierwsza część ukazała się w 1996 roku i – choć konia z rzędem temu, kto dzisiaj potrafi zrekonstruować z pamięci skądinąd zagmatwaną fabułę całej serii – była tak po prawdzie wariacją na temat klasycznego motywu z nawiedzonym domem, do którego przybywają Bogu ducha winni, nieświadomi czyhającej wewnątrz grozy ludzie. Z tym że w rozległej posiadłości przycupniętej na skraju Raccoon City nie zagnieździł się żaden upiór czy duch,



**Resident Evil 2 nie bez przyczyny uchodzi za najlepszą odsłonę całej serii, został bowiem zrealizowany zgodnie ze świętą hollywoodzką zasadą sequela, czyli „mocniej, szybciej, więcej”.**

ale ofiary laboratoryjnego eksperymentu. Zresztą bodaj każdy tę historię zna. Istotniejsze jest, że Resident Evil, wykorzystując możliwości tkwiące w nowoczesnym sprzęcie, rozbudował schemat narracyjny Alone in the Dark oraz Sweet Home. Shinji Mikami, architekt tego przedsięwzięcia, pierwotnie miał podpisać się pod odświeżoną wersją drugiej z wymienionych gier, potem myślał o projekcie strzelaniny z perspektywy pierwszej osoby, ale ostatecznie gra uzyskała znany nam kształt.

Mimo marnej jakości scenariusza Mikamiemu udało się stworzyć atmosferę dojmującej grozy wynikającą



## Zombie



**O ile geneza zombie w filmach grozy najczęściej otoczona jest aurą tajemnicy i tak naprawdę nie stanowi istotnego dla fabuły zagadnienia, Resident Evil od razu zrzuci całą winę na wirusa t, mutagen przerobiony na broń biologiczną przez korporację Umbrella. Ma on jednak znacznie bardziej zróżnicowane działanie niż jego filmowe odpowiedniki.**

z utrzymywania gracza w ciągłej niepewności odnośnie do tego, co czyha w kolejnych pomieszczeniach. Co owym klimacie decydowały często szczegóły, jak chociażby animacje otwieranych drzwi pomiędzy przechodzeniem z jednej lokacji do drugiej, które były pomysłem na pograniczu geniuszu, bo nie dość, że nie zostawiono gracza z nudnym napisem „Loading...”, to jeszcze budowano napięcie. Nie był to oczywiście jedyny atrakcyjny patent zastosowany w Resident Evilu, ale istotniejsze dla klimatu kolejnych odsłon serii, a przynajmniej następnych dwóch, było zderzenie dwóch ikonicznych dla gatunku horroru motywów: mitu frankensteinowskiego (w ograniczonym stopniu) oraz zombie. Oba jednak wyszły na pierwszy plan dopiero przy okazji sequela wydanego w 1998 roku.

Resident Evil 2 nie bez przyczyny uchodzi za najlepszą odsłonę całej serii, został bowiem zrealizowany zgodnie ze świętą hollywoodzką zasadą sequela, czyli „mocniej, szybciej, więcej”. I faktycznie tak było. Choć nadal zagadki logiczne potrafiły dać do myślenia i zatrzymać gracza chociaż na kwadrans, skala całego bałaganu, jaki rozpętał się z powodu niecnych knoń korporacji Umbrella, pomnożyła się kilkukrotnie.

➤ Resident Evil 2 czerpał z najlepszych przepisów na udany sequel, nie zapominając jednak o duchu pierwowzoru, który stanowił o jego oryginalności.





Zamiast posiadłości dostaliśmy opalone przez żywe trupy i zmutowane stwory miasto. I choć nikomu się wówczas nie śnił otwarty świat i nieograniczona eksploracja Raccoon City, udało się stworzyć podobną iluzję, nie tylko za sprawą grafiki, ale i istic hitchcockowskiego bohatera. Niezależnie, czy gracz wybrał Claire Renfield, czy Leona Kennedy'ego, był tylko „everymanem” rzuconym prosto w paszczę szaleństwa. Same zasady rozgrywki pozostawały w sporej mierze niezmienione, podobnie oprawa – czyli poligonalne postacie poruszające się po renderowanych płach – ale stało się oczywiste, że Resident Evil nie skończy się na sequelu.

Fabuła przewidywała znaczne poszerzenie wielkiego biznesu medialnego, powoli pączkującego z tej pierwszej, niepozornej gry. Sam Mikami niechętnie się do podobnego pomysłu odnosił. Chciał już rozpisać finał. Jednak zarówno na skutek niezadowolenia poziomem gry, jak i odgórnego decyzji, projekt został porzucony, choć prace nad nim były już całkiem zaawansowane. Niewiele ostało się z niego w produkcie ostatecznym, ale zmiany (jedną z nich było chociażby wprowadzenie postaci Claire Renfield, siostry bohatera poprzedniej części, co splatało obie gry fabularnie) tak scenariuszowe, jak i techniczne tylko wyszły Resident Evilowi 2 na dobre.



✚ Brutalność Resident Evila 2 potrafiła zaskoczyć nawet największych, ekhm, wyjadaczy.

✚ Resident Evil 3, czyli Resident Evil 2 Redux? Niezupełnie. Gra oferowała nie tylko interesujący twist fabularny, ale i nowe możliwości rozgrywki.



## Mózg



**Shinji Mikami to ojciec chrzestny survival horroru.** Prócz Resident Evila stworzył jeszcze Dino Crisis oraz niedawny hit The Evil Within. Niestety, Mikami zarzeka się, że jest to ostatnia gra, jaką wyreżyserował w swojej karierze.

Nie sposób w tym miejscu nie napomknąć choćby słowem o ojcu chrzestnym nowoczesnego żywego trupa, czyli George'u A. Romero, bo to jego wizja nieruchawych, ale niezmiennie zabójczych zombie utrwaliła się w kulturze popularnej i zainspirowała również Mikamię. Nazwisko Romero, twórca słynnej Nocy żywych trupów, powiązane było też z potencjalną adaptacją filmową Resident Evila, lecz scenariusz złożony przez reżysera, bazujący na pierwszej odsłonie serii, nie spodobał się Capcomowi. Po tej współpracy pozostał jedynie półminutowy zwiastun gry zrealizowany przez kultowego twórcę na potrzeby rynku japońskiego.

Gra zebrała znakomite recenzje i sprzedawała się świetnie, lecz najistotniejszy zdaje się fakt, że rok 1998 dał początek rozszerzaniu marki o kolejne produkty powiązane z serią. Do końca dekady wypuszczono komiksowe adaptacje gry oraz zainicjowano serię książek pisanych przez Stephani D. Perry. Ale to nie wszystko. Resident Evil 2 szybko doczekał się także kontynuacji w formie słuchowisk radiowych, nie mówiąc już o późniejszej wersji na telefony komórkowe (Resident Evil: Uprising z 2009 roku) oraz swoistym retellingu na Wii z podtytułem Darkside Chronicles podanym w formie shootera „na szynach”. Teraz Capcom szykuje pełnoprawny remake kultowej gry. Świat Resident Evila ulega nieustannemu poszerzeniu.





**Od samego początku Resident Evil 4 planowany był jako gra akcji, a kiedy stery ostatecznie przejął niezadowolony z przebiegu prac Mikami, zdecydował o odcięciu się od korzeni tak zdecydowanie, na ile się da.**

## AKCYJNIAK GROZĄ PRZEPLATANY

Zaledwie rok po premierze Resident Evil 2 światło dzienne ujrzała kontynuacja i na poły prequel, gdyż wyjściową akcją gry Resident Evil 3: Nemesis osadzono na dobie przed wydarzeniami z części drugiej. Bohaterką była znana z jedyńki Jill Valentine, a sama rozgrywka, choć podobna, przeszła istotne zmiany, które, na dobre i na złe, wytyczą drogę kolejnym grom z cyklu. Postawiono bowiem na element aktywności, zwiększono liczbę przeciwników, wprowadzono tytułowego Nemesisa, kolejnego laboratoryjnego stwora, pozornie nie do pokonania

– wzorowanego na T-1000 z Terminatora 2 – i zaimplementowano system błyskawicznych decyzji opierających się na podjęciu walki bądź ucieczce, co wprowadzało pożądaną dramatyzm. Ale za sprawą owego przeniesienia akcentów gra zaczęła ciążyć ku dynamicznej strzelaninie, niepozbawionej jednak napięcia charakterystycznego dla poprzednich dwóch odsłon. Mikami podobny krok wykonał intencjonalnie, chcąc wykreować nastrój nieustającej niepewności i grozy wynikający z przytłoczenia gracza niezliczonymi bodźcami. I udało się tak, jak już nigdy później.



## Rozgrywka

### Od survival horroru do action horroru.

Tak najkrócej można by podsumować drogę, jaką przebyła seria Resident Evil. A co za tym idzie na przestrzeni lat diametralnie zmienił się sposób rozgrywki. Strachu należałoby szukać już w innych grach, ale napięcia nadal nie brakuje.

Resident Evil 4 przerzucił akcent na strzelanie i akcję, stąd widowiskowe boje ze stworami, jakich próżno szukać w poprzednich odsłonach.

Co nie oznacza oczywiście, że wypuszczonego już w kolejnym stuleciu Resident Evil 4 (2005) można uznać za klęskę. Bynajmniej, nic bardziej mylnego. Lecz gra ta oznaczała nieodwołalne już odejście głównej osi serii od estetyki i tempa survival horroru na rzecz rasowej gry akcji z kamerą ustawioną praktycznie na ramieniu bohatera (ponownie Leon Kennedy). Fabuła okazała się ledwie pretekstowa, ale możliwości oferowane przez sprzęt nowej generacji wywindowały rozgrywkę na niespotykany jeszcze w cyklu poziom, oferując nieograniczone poruszanie się w trzech wymiarach, oczywiście w granicach rozsądku oraz rzeczoną rezygnację z dotychczasowego sposobu narracji na rzecz ruchomej kamery. Zmieniło to nie tylko sam sposób rozgrywki, ale i atmosferę serii, choć nie bez znaczenia pozostawała na poły średniowieczna scenografia (dość powiedzieć, że pokonać tu trzeba chociażby istotę przypominającą górskiego trolla). Oczywiście takie posunięcie nie było dziełem przypadku, od samego początku Resident Evil 4 planowany był jako gra akcji, a kiedy stery ostatecznie przejął niezadowolony z przebiegu prac Mikami, zdecydował o odcięciu się od korzeni tak zdecydowanie, na ile się da. Trudno oczywiście podeprzeć podobne przypuszczenie faktycznie silnymi argumentami, ale nie bez wpływu na decyzje artystyczne ekipy Capcomu mógł pozostawać sukces komercyjny luźnych



Hunter – koszmar gracza. Na szczęście twórcy serii wykorzystali tę postać tylko w trzech odsłonach gry (nie licząc remake'u pierwszej części).

Mimo że multiplayer w Resident Evilu 5 ostatecznie okazał się udanym posunięciem, groza spadła na jeszcze dalszy plan, bo jak tu bać się we dwoje?





ekranizacji serii: „Resident Evil” (2002) i „Resident Evil: Apokalipsa” (2004), które, przeznaczone dla jak najszerzej publikacji, umocniły cokolwiek efemeryczną modę na tak zwane horrory akcji. Jakkolwiek by jednak nie było, kolejne części serii podążyły w tym samym kierunku i jeszcze bardziej radykalizowały odejście od formuły survival horroru.

Resident Evil 5 ukazał się w 2009 roku. Nacisk od samego początku położono na radosną strzelaninę i podporządkowano jej nowe elementy

✚ Chris Redfield i Sheeva Alomar z RE5 byli stanowczo zbyt silni i piękni.



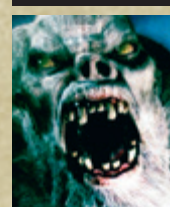
rozgrywki jak chociażby ekstensywne wykorzystanie QTE czy, cokolwiek atrakcyjny, tryb kooperacji na podzielonym ekranie. Innym eksperymentem było osadzenie akcji pod gorącym afrykańskim słońcem i skąpanie areny zmagania z zarażonymi stworami jaskrawym światłem, co pozwoliło na wyciśnięcie z silnika graficznego niesamowicie efektownych detali. I choć gra zapewniała solidny kawał rozrywki, stanowiła dobitny dowód na ostateczną zmianę kierunku, w którym zmierział Resident Evil. Pewnym ukłonem w stronę fanów stała się poniekąd część szósta wydana w 2012 roku, gdzie graczom zaoferowano cztery odmienne pod względem klimatu i rozgrywki (oczywiście w ograniczonym stopniu) scenariusze: jedne kładły nacisk na bezpretensjonalną akcję i strzelaninę, inne eksplorację i atmosferę grozy. Opinie na temat gry były jednak spolaryzowane i wątpliwe, czy z następną pełnoprawną odsłoną cykl powróci do swojej survival-horrorowej podstawy.

Oczywiście to nie wszystko. Przecież Resident Evil doczekał się mnóstwa gier pobocznych, wariacji, remake'ów,

✚ Resident Evil 6 podzielił graczy jak żadna inna gra z serii, uzyskując w prasie oceny od skrajnie słabych do entuzjastycznych.



## Pluszaki



**Design postaci w Resident Evilu przeszedł rewolucję.** O ile na początku prócz paru ikonicznych już bestii – jak Tyrant – projekty nie były zbyt ekstrawaganckie, tak z czasem twórcy nieźle się rozochocili. Wykorzystali to, że mutagen, którego działaniem zostały poddane różnorakie organizmy, może skrajnie namieszać.

lecz nie sposób tutaj nawet ich wymieniać, a co dopiero opisać. Ale sama ewolucja serii głównej doskonale ilustruje rozwój gatunku i panujących w nim trendów. A powracając do przytoczonej na samym początku tekstu teorii, wyłania się jasna konkluzja, że kolejne części coraz bardziej oddalały się od modelu wypracowanego przez pierwsze dwie, „najczystsze” odsłony. Poszukiwania artystyczne okazały się może i nie zawsze trafione, ale niezmiennie interesujące, a ich celem, przynajmniej za rządów Mikamiego, była usilna chęć uniknięcia sztampowości. Bo, jak to bywa, oryginalność również została przekuta na kliszę, co jednak niekoniecznie w przypadku gier gatunkowych może zostać poczytane za minus, gdyż pewna powtarzalność uchodzi im na sucho. Więcej – bywa nierzadko pożądana, szczególnie w przypadku marek z ugruntowaną pozycją. Resident Evil niesie ze sobą cały bagaż różnorodnych, głęboko zakorzenionych skojarzeń. Czy seria się pod nimi ugnie, czy jednak jeszcze wykrzesze z siebie coś zupełnie nowego, przekonamy się, być może, przy okazji siódmej części. ■

# NUTY NIE TYLKO Z CZASÓW 8-BITOWYCH

PIXEL  
WYWIAD

Z niemieckim kompozytorem **Chrisem Huelsbeckiem** rozmawiamy o jego trwającej 30 lat karierze.



**K**ażdego roku powstają dziesiątki tysięcy gier, o których nawet nie słyszeliśmy. Mimo rozwoju technologii oraz możliwości, jakie przyniosły ze sobą nowe platformy elektronicznej rozrywki, gdzieś w tym wszystkim została częściowo zatracona inwencja twórcza. Najbardziej ucierpiała na tym strona muzyczna gier wideo. Dlatego nic w tym zaskakującego, że w przypadku gier retro wracamy do nich najczęściej dzięki muzyce. Jest to sentymalna podróż za sprawą niezapomnianych melodii, które na stałe zapisały się w naszej pamięci.

Wspólnie z Chrisem Huelsbeckiem, znanym głównie wśród użytkowników Commodore 64 oraz Amigi ze skomponowania muzyki do Great Giana Sisters oraz serii Turrigan, cofnęliśmy się w czasie, by porozmawiać o jego trudnych początkach jako kompozytora muzyki do gier wideo.

**Jak to się stało, że zająłeś się komponowaniem muzyki do gier?**

Kiedy zaczynałem z komputerami i z programowaniem, chciałem projektować i tworzyć gry. Niestety, moje pierwsze próby nie poszły zbyt dobrze. Mój kolega był nieco bardziej utalentowany w tym kierunku i nawet sprzedał jedną swoją produkcję. Ale nie był dobrym muzykiem, więc użyłem mojego talentu i stworzyłem utwory do jego nowej gry. Okazało się, że muzyka była lepszym wyborem kariery.

**Jak twoim zdaniem zmienił się proces komponowania w stosunku do tego, który znasz sprzed 20 lat?**

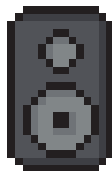
Było o wiele więcej ograniczeń związanych z programowaniem i sprzętem. Muzyka była zapisywana w formatach takich jak MOD czy mój własny TFMX, które zawierały nuty i aranżacje muzyki oraz cyfrowe sample instrumentów. Pojemność dysków i ilość RAM zawsze stawiały wyzwania i często były zbyt małe. Trudno uwierzyć, że teraz nie ma praktycznie żadnych ograniczeń, jeżeli chodzi o pamięć,



R-Type z japońskiego studia Irem nie był bezmyślną strzelaniną dla ludzi o małych palcach, lecz wymagał strategicznego myślenia. Tytułowy motyw przewodni autorstwa Chrisa tchnął monumentalną zadumą. W swych pierwszych brzmieniach odrobiniękojarzył się z Vangelisem.



Turrigan Manfreda Trenzera pod względem muzycznym był typową grą akcji. Dźwięki oscylowały w klimacie techno, dziko pulsując i podkręcając ciśnienie gracza. To nie była sztuka, lecz sprawnie zrealizowane zamówienie. Chris skomponował również muzykę do amigowych portów Turricana 2 oraz 3.





i że możemy wyprodukować muzykę czy jakąkolwiek inną produkcję studyjną, a nawet nagrać całą orkiestrę symfoniczną, jeśli tylko budżet na to pozwoli.

**P** Wielu kompozytorów wspomina, że najciekawsze elementy ich muzyki wynikły z ograniczeń budżetowych lub technicznych, które im narzucono. Takie „prowizorki i obejsia” często wymagają kreatywności. Znasz taką sytuację z własnego doświadczenia?

Oczywiście ograniczenia mogą rozwijać kreatywność, ale tylko na tyle, aby obejść przeszkodę i zaskoczyć słuchacza. Na początku zawsze próbowałem używać różnych sztuczek, by wycisnąć więcej ze sprzętu dźwiękowego i pozwolić słuchaczowi doznać nowych doświadczeń takich jak dodatkowe głosy, kanały i efekty. Jednakże wierzę, że podobna kreatywność jest w wolności wyboru, a teraz można podejmować decyzje, mając na uwadze to, co najlepsze dla gry lub ekspresji artystycznej. Ograniczenia sprzętowe i ograniczenia pamięci nie mają już tak dużego znaczenia.

**P** Jak przebiegała praca nad kolekcją Turrigan Soundtrack Anthology?

Moim celem było stworzenie dzieła, które rozpocząłem swoimi pierwszymi płytami, stworzenie studyjnych wersji moich klasycznych utworów. Turrigan zawsze był specjalnym projektem, zasługującym na odrobinę więcej uwagi. Mój album z 1993 roku zawierał tylko mały zbiór utworów,

Na początku zawsze próbowałem używać różnych sztuczek, by wycisnąć więcej ze sprzętu dźwiękowego i pozwolić słuchaczowi doznać nowych doświadczeń takich jak dodatkowe głosy, kanały i efekty.

więc powstał pomysł, żeby następny był nie tylko kontynuacją, ale kompletną kolekcją wszystkich kawałków z Turricana w jakości studyjnej. Aby zebrać potrzebny budżet na taki projekt, zwróciłem się do fanów, Kickstartera, a także do współproducentów: Thomasa Boeckera i Jana Zottmanna. Pracowałem bardzo blisko z pierwotnymi kompozycjami i wiernie je odtworzyłem we współczesnych dźwiękach i metodach produkcji, a także ulepszyłem część aranżacji.

**P** Należysz do nielicznego grona kompozytorów, o których grający na Commodore 64 jeszcze pamiętają. Czy przy wydaniu Turrigan Soundtrack Anthology zdobyłeś nowe grono odbiorców?

Myślę, że najbardziej zainteresowani TSA byli fani serii. Pojawiła się odrobina zainteresowania ze strony nowych osób ze względu na to, że zbiórka na Kickstarterze okazała się całkiem sporym sukcesem.

**P** Czy odczuwasz, że komponowanie muzyki do gier staje się coraz bardziej konkurencyjne?

Konkurencja jest z pewnością o wiele większa niż dawniej. Na wyrobienie sobie marki trzeba więcej czasu niż kiedyś.

**P** Czy mógłbyś czytelnikom opowiedzieć kilka słów o swoim miejscu pracy?

W połowie lat dziewięćdziesiątych miałem ogromne studio z olbrzymią liczbą syntezatorów, samplerów, modułów,



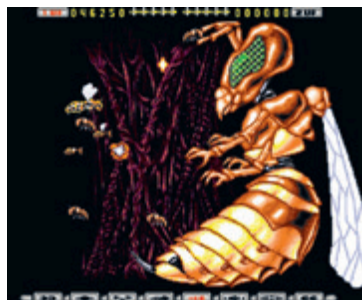
Giana



**Great Giana Sisters z 1987 roku stanowi fenomen.** Gra była odpowiedzią Niemców na Super Mario Bros. Time Warp Productions rzuciło na plac boju to, co miało najlepsze: Manfreda Trenza, Chrisa Huelsbecka, a także trzecią wielką postać niemieckiego gamedevu Armina Gesserta, który parę lat temu tragicznie zmarł na atak serca.



Battle Isle z niemieckiego studia Blue Byte stanowiło wycieczkę Chrisa w świat strategii. Werble i mocne wojskowe dźwięki w intrze stanowiły coś nowego w stosunku do muzyki do gier zręcznościowych. To jedna z bardziej złożonych, monumentalnych kompozycji niemieckiego artysty.

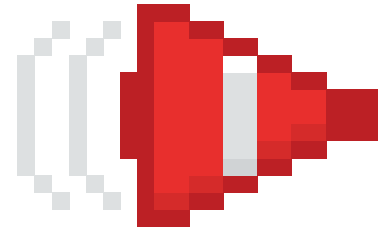


Apidya była osadzona w japońskich klimatach strzelaniną, w której trzeba było uparcie lecieć w prawo. Najpierw w zwykłym lesie, potem między innymi pod wodą, w wielkim mieście, a także w surrealistycznych krainach. Muzyka Chrisa była bardzo spokojna, kontemplacyjna.





Jakiegolwiek wsparcie wizualne odgrywa niesamowitą rolę w odnalezieniu właściwego stylu muzyki, który pasowałby do akcji na ekranie. Potem myślę o instrumentacji i o tym, co muzyka ma wyrażać w grze. Powinna być szybka czy wolna, głośna czy stłumiona – to są tego typu rozważania.



procesorów efektów, a także wielką konsolę do mikso-  
wania, a wszystko to połączone było kilometrami kabli  
audio i MIDI. Pomogłem zbudować kolejne duże studio  
dla Factor 5, miało nawet certyfikat THX. Ale na początku  
2000 roku miała miejsce rewolucja w postaci VST, czyli  
Virtual Studio Technology od Steinberga. W dzisiejszych  
czasach na swoim laptopie mogę stworzyć o wiele lepszą  
muzykę niż ta, która powstawała w moim wielkim studio  
z lat dziewięćdziesiątych. A oprogramowanie robi się lep-  
sze z dnia na dzień. Chciałbym być nawet bardziej mobilny  
i elastyczny w przyszłości, tak żebym mógł pracować bliżej  
z klientami. Już nawet mam do tego podstawy. Mamy  
bardzo ekscytujący okres dla kompozytorów.

**▣ Jeśli mógłbyś stworzyć muzykę do dowolnej produkcji, która powstaje, ale jeszcze nie miała swojej premiery, to co by to było?**

Gdybym miał wybór, to chciałbym zrobić muzykę do zabawnego, lekkiego filmu akcji z duszą. Właściwie to jakiegolwiek projekt filmowy byłby super. (śmiejch)

**▣ Dziś twórcy muzyki do gier mają dostęp do aplikacji, które potrafią imitować muzykę pełnej orkiestry symfonicznej. Czy uważasz, że współczesna technologia wzmacnia kreatywność muzyków czy raczej jej szkodzi?**

Nie sądzę, żeby jakiegolwiek postęp techniczny szkodził kreatywności. Jeżeli ktoś ma talent do pisania muzyki, wszystkie te narzędzia mogą być fantastycznie użyte do wyrażenia tego talentu. Ale żeby zrobić na tym karierę, mimo wszystko trzeba włożyć sporo pracy i mieć nieco oleju w głowie. Niemniej jednak miałem sporo szczęścia, że zaczynałem z Commodore 64. Mogłem połączyć moje umiejętności programowania i tworzenia muzyki, dzięki temu miałem coś specjalnego, od czego można było zacząć. Wtedy nie było takiej konkurencji.

**▣ Wygląda na to, że w trakcie swojej kariery udało ci się rozwinąć swój własny styl w muzyce. Czy musiałeś podejść w specyficzny sposób do skomponowania ścieżki dźwiękowej do gry?**

Myślę, że każdy artysta, który ciężko pracuje nad swoją muzyką, wyrobi sobie unikatowy styl. Gry mają pewne specjalne wymagania, jeżeli chodzi o produkcję muzyki.

To wynika z interaktywnej natury tego medium. Stylistycznie kompozytor stara się wesprzeć to, co dzieje się na ekranie. Mimo to pozostaje spore pole do popisu dla muzycznej interpretacji i eksperymentowania.

**▣ Patrząc bardziej na techniczne aspekty: masz na przykład jakieś ulubione syntezatory? Raczej używasz sprzętu analogowego, czy nie ma to znaczenia – biorąc pod uwagę, że naczelnym celem jest osiągnięcie zamierzonego efektu?**

Teraz używam tylko wirtualnych syntezatorów, ale lubię też wierne emulacje starszych analogowych i cyfrowych synthów. Moje ulubione to Korg Legacy Collection, Waldorf PPG oraz wszystko od Native Instruments i Arturii. Gdybym miał wystarczająco miejsca i pieniędzy, aby zebrać oryginalny analogowy sprzęt, zrobiłbym to, ale te cyfrowe reprezentacje są na tyle blisko oryginałów, że właściwie nie brakuje mi faktycznego sprzętu. I mogę w spokoju tworzyć muzykę bez martwienia się o sprawność starej elektroniki.

**▣ Poprzez swoją muzykę chciałbyś wywołać w słuchaczu konkretne myśli i obrazy, a może bardziej zależy ci na wzbudzeniu uczuć i emocji?**

Wzbudzanie emocji w słuchaczu jest bez wątpienia jednym z najważniejszych aspektów komponowania. Kiedy sam czuję emocjonalny feedback, słuchając swojej muzyki, wiem, że jestem na właściwej drodze!

**▣ Kiedy dostajesz zlecenia na napisanie muzyki, co jest twoim pierwszym krokiem?**

Zbieram możliwie najwięcej informacji o projekcie. Spisane koncepcje, wstępne artwarki, może nawet wczesne wersje gry, o ile są dostępne. Jakiegolwiek wsparcie wizualne odgrywa niesamowitą rolę w odnalezieniu właściwego stylu, który pasowałby do akcji na ekranie. Potem myślę o instrumentacji i o tym, co muzyka ma wyrażać w grze. Powinna być szybka czy wolna, głośna czy stłumiona – to są tego typu rozważania. Jak wiele kawałków trzeba? Czy implementacja będzie wymagała podejścia warstwowego czy sekwencyjnego? Gdy już mam zarys pojęcia o tym wszystkim, często siadam z samym dźwiękiem pianina albo z czymś bardzo podstawowym i tworzę garść melodii. Czasem zaczynam też z rytmami do linii basowych,

## Album



**Turrican Soundtrack Anthology** zostało ufundowane za pośrednictwem Kickstartera. Projekt wydania cztero-płytkowego albumu z zaaranżowanymi kompozycjami uzyskał wsparcie ponad 2000 osób, które przeznaczyły na niego 175 tysięcy dolarów. Album ukazał się w 2013 roku.

ale najczęściej skupiam się najpierw na znalezieniu dobrych melodii. Czegoś, co zostaje w głowie, chociaż to niekoniecznie musi być melodia, może to być pewien dźwięk albo pejzaż dźwiękowy. Niemniej jednak, to musi zapadać w pamięć i coś wyrażać. W późniejszej części procesu zaczynam dodawać więcej instrumentów i budować aranżacje, postęp utworu w czasie. Niekiedy zajmuje to kilka chwil, a czasem trwa bardzo długo – nie ma konkretnego schematu. Jak już utwór jest blisko ukończenia, zaczynam mikсовать i przeprowadzam mastering. To już jest całkiem proste, bo mogę czerpać z mojego wieloletniego doświadczenia. Myślę, że byłbym całkiem dobrym specjalistą od mikśowania i masteringu, ale moją pasją jest komponowanie.

**P Z perspektywy czasu jak teraz odbierasz możliwości dźwiękowe, jakie wówczas dawał sprzęt?** Nigdy nie zastanawiałem się zbyt wiele nad danymi możliwościami sprzętu. Zawsze kombinowałem, jak znaleźć jakieś sztuczki, by wydusić z niego więcej. Oczywiście po jakimś czasie nowa maszyna z nowym chipem muzycznym byłaby pożądanym „ulepszeniem”. To były ekscytujące czasy.

**P Ograniczenia dźwiękowe w postaci układu SID pozwoliły ci skomponować jedne z najbardziej rozpoznawalnych melodii w grach wideo. Jak wspominasz tamten czas? Czy rzeczywiście należał do bardziej odkrywczych niż współczesność?**

Ponieważ musieliśmy skupić się na najważniejszych elementach, melodia była główną częścią. Poza tym byli bardzo wierni odbiorcy: każdy, kto posiadał C64, podziwiał wszystkie fajne rzeczy, które mógł zobaczyć lub usłyszeć ze swojej maszyny. Z pewnością mieliśmy sporo frajdy, odkrywając i przekraczając kolejne granice.

**P Układ dźwiękowy w Commodore 64 był monofoniczny. Składał się z trzech dźwięków podłączonych do jednego filtra. Zatem jak sobie radziłeś z trudnościami, jakich przysparzał sprzęt podczas pisania muzyki?** Trzy kanały nie brzmiały, jakby było ich wiele, ale wystarczały, aby wyrazić podstawy kompozycji muzycznej:

melodię, bas i akompaniament. Dzięki sztuczkom, o których wcześniej wspominałem, na te ograniczenia można było nieco wpłynąć. Dobrym przykładem może być szybkie zmienianie nut albo typowe dla C64 szybkie arpeggia symulujące akordy na jednym kanale.

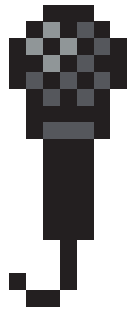
**P Skąd przyszedł pomysł na wydanie albumu Chris Huelsbeck: The Piano Collection oraz jakie masz plany na podobne publikacje?**

Ciągnęło mnie do pianina od wczesnego dzieciństwa. Pewnie dlatego, że w domu, w którym dorastałem, mieliśmy je dwa (moja babcia uczyła gry na pianinie, podobnie jak moja mama i ciotka). To był pierwszy instrument, na którym grałem. Uwielbiam jego dźwięk. Od lat miałem pomysł na płytę z moimi kompozycjami na pianino i od wielu lat szukałem odpowiedniego zespołu, by zrealizować ten pomysł. Gdy poznałem Patricka Neviana, wiedziałem, że znalazłem odpowiedniego pianistę, z którym mógłbym współpracować. Do tego wszystkiego chciałem zrobić zeszyt z nutami, aby inni też mogli sobie zagrać tę muzykę. Dlatego skorzystałem z pomocy moich przyjaciół z Sound of Games, którzy wykonali kawał dobrej roboty z drukowanymi partyturami. To prawdziwe błogosławieństwo, że udało się to wszystko poskładać i z pewnością byłbym zainteresowany, gdybym mógł mieć więcej mojej muzyki w formie drukowanej. Może nawet partytury dla całej orkiestry.

**P Z jednej strony dzięki serii Turrican stałeś się rozpoznawalną osobą wśród graczy, ale jesteś również autorem muzyki do wielu innych produkcji niezwiązanych z grami wideo. Czy przez to nie czujesz się więźniem jednego tytułu i czy chciałabyś to zmienić?**

Były inne tytuły, które cieszyły się całkiem niezłym zainteresowaniem. Konkretnie: Great Giana Sisters, Jim Power, Apidya, a nawet gry z serii Star Wars, nad którymi pracowałem. Oczywiście jak na razie Turrican jest najbardziej rozpoznawanym projektem w mojej karierze i nie mam nic przeciwko temu, ale nie mówię też, że na tym koniec. Wystarczy tylko jeden przełomowy projekt, aby to zmienić i już nie mogę się go doczekać! 📌

Rozmowę przeprowadził Mariusz Borkowski, szef serwisu gamemusic.pl



## Wielka piątka

**Chris Huelsbeck** należy do muzycznych gwiazd epok 8-bit i 16-bit obok takich kompozytorów jak David Whittaker, Ben Daglish, Rob Hubbard oraz Martin Galway.

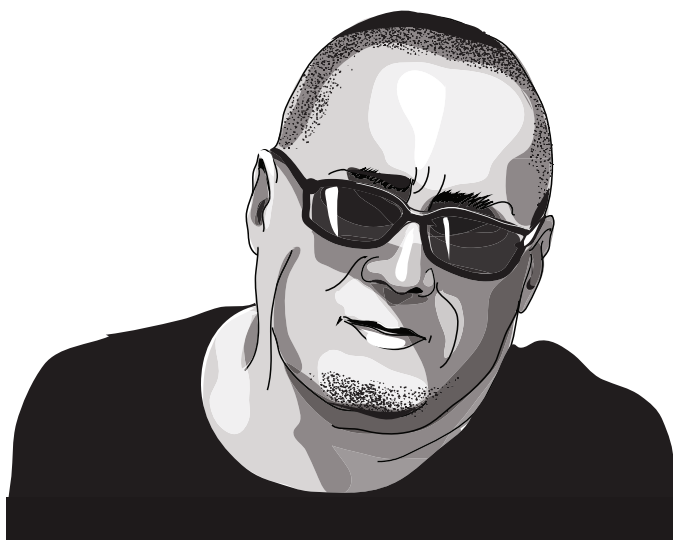


**Piano Collection** to inny z wydanych albumów **Chrisa Huelsbecka**. W ubiegłym roku został ufundowany za pośrednictwem Kickstartera.



Skupiam się na odnalezieniu czegoś, co zostaje w głowie, chociaż to niekoniecznie musi być melodia. Może to być pewien dźwięk albo pejzaż dźwiękowy. Niemniej jednak, to musi zapadać w pamięć i coś wyrażać. W późniejszej części procesu zaczynam dodawać więcej instrumentów i budować aranżacje.





# DUCH W NARODZIE WCIAŻ ŻYJE

## Piotr Pieńkowski

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

### **A** jednak w przyrodzie nic nie ginie. Po kiepskim początku roku dzień po dniu życie mi się rozpędza.

Owszem, w ramach zaszłości natknąłem się jeszcze na niewypał w postaci beta-testów *The Division* (zainteresowanie grą było tak wielkie, iż nie wszyscy, którzy klucze otrzymali, w tym i ja, mogli w grę zagrać), ale potem szło już tylko ku dobremu. Najpierw kilka nocy z rządu spędziłem razem z *The Following*, czyli z recenzowanym przeze mnie w tym numerze dodatkiem do *Dying Light*, a potem jeszcze znieznacka pojawiła się możliwość zagrania w wersję alfa kosmicznego megasymulatora pod tytułem *Star Citizen*. No i dotarłem do połowy lokalizacji *State of Decay* (bo postanowiłem pomóc w projekcie). Ale największą frajdę sprawiło mi jurorowanie w *Global Game Jam*.

Nie wiem, czy w ogóle kojarzycie, co to jest, a więc pokrótce wyjaśnię. Zaczniemy od tego, że impreza ta odbywa się jednocześnie na całym świecie, w ponad 70 krajach, w około 500 miejscach (głównie ośrodkach uniwersyteckich). Podczas niej spotykają się twórcy gier, którzy pojedynczo lub w małych grupach muszą dokładnie w ciągu 46 godzin stworzyć grę elektroniczną lub analogową (karciankę, planszówkę, grę towarzyską) na zadany temat. W tym roku hasłem był „rytuał”.

W Polsce GGJ odbywa się w większości dużych miast, między innymi w Warszawie, Łodzi, Gdańsku, Wrocławiu, Poznaniu i... w Bydgoszczy. U nas organizatorem od lat jest wydział *Gamedec* – badanie i projektowanie gier na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego – i widać musi robić to dobrze, bo z roku na rok uczestników przybywa. Swoją drogą, kiedy pierwszy raz zetknąłem się z ludźmi z tego kierunku, naprawdę pozazdrościłem, że czegoś takiego nie było w czasach mojej studenckiej młodości (tylko jakieś wychowania obronne, wychowania techniczne i inne resocjalizacje). Wyobrażacie to sobie? Zadanie domowe to przejść do końca *Fallout 4*, a na egzaminie gra się w *Atak zombie*! No, może trochę podkoloryzowałem, ale i tak – żyć, nie umierać!

Wracając jednak do tematu. Gry, które powstają w tak krótkim czasie, są oczywiście skazane na niedoskonałości, ale muszę powiedzieć, że imponują mi ci wspaniali ludzie (niekoniecznie studenci, bo zgłosić się może każdy). Przez dwa i pół dnia siedzą non stop i wcielają w życie nawet najbardziej zwariowane pomysły. Nie dla pieniędzy, nie dla sławy – dla przyjemności. Bo mogą. Czasem gra się udaje, a czasem nie, ale i tak wszyscy oni są zwycięzcami. W tym roku w Bydgoszczy wygrał bardzo grywalny projekt, w którym bogowie (gracze) wrzucali do lawy elfy, ale o wiele niezwyklesza wydaje się gra z drugiego miejsca. Sam nawet nie wiem, jak to nazwać. Symulacja kolejki do ubikacji? Dość powiedzieć, że rywalizacja – bo gra się w toto we dwóch – przypomniła mi czasy turniejów w *Spy vs Spy* (tyle że pod ubikacjami nie stawia się pułapek – choć autorzy pewnie niejedno jeszcze nam pokażą). Był także absolutnie wizjonerski projekt z dziedziny virtual reality wymagający jeszcze pewnych poprawek, ale jednak przyszłościowy.

Oczywiście, po powrocie do domu sprawdziłem w necie wyniki innych jamów i powiem tak – jest dobre, bardzo dobrze. Jeśli w ludziach jest taka wyobraźnia, taka moc, taki upór, to gry wideo i planszówki jeszcze długo będą na topie. Zresztą GGJ ewidentnie udowadnia także, iż gry w każdej postaci to nie tylko jakaś tam rozrywka dla mas, ale także forma ekspresji twórczej, a nawet sztuki.

W każdym razie, jest w narodzie siła – ciągle. Nie ma więc co narzekać, tylko trzeba pchać ten wózek dalej, zakładając, że czasem człowiek się potknie. W ogólnym rozrachunku i tak wszyscy jesteśmy do przodu. ■

# JAK NIE ZGUBIĆ SIĘ W ŁOCHACH

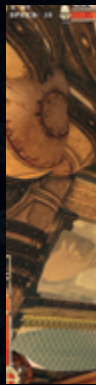
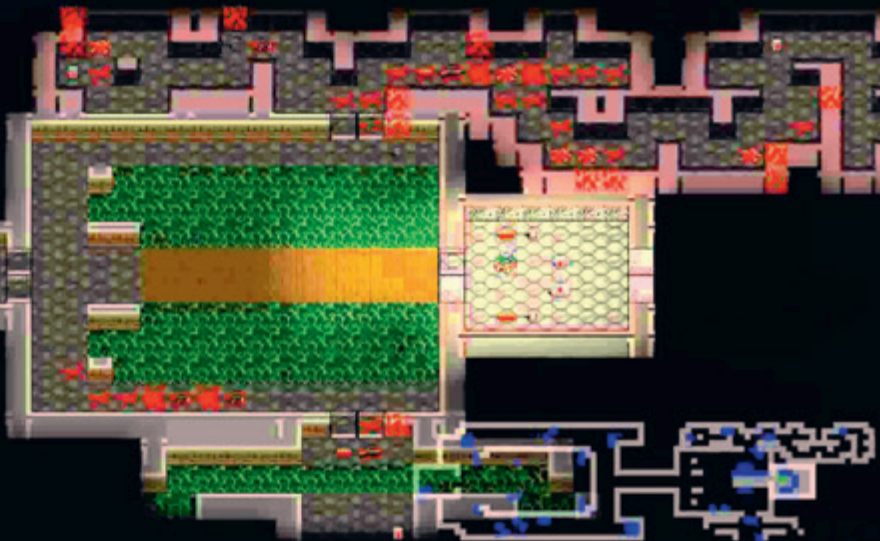
OD ROGUELIKE DO ROGUELITE



Oto historia o dumnym rycerzu @. Rycerz @ przemierzał najciemniejsze lochy w poszukiwaniu potężnego Amuletu Yendoru. Jego pochodnia z trudem rozświetlała cienie w kolejnym pomieszczeniu labiryntu. Ujrzał ruch. Spanikował. To pokój pełen D i G! Chwilę później za sprawą D wydał ostatnie tchnienie, a żaden checkpoint i respawn nie mógł go uratować.



❖ DoomRL - roguelike stworzony przez Kornela Kisielewicza, inspirowany kultowym dziełem Romero.



**P**owyższy opis dotyczy gry **Rogue** stworzonej na Uniwersytecie w Santa Cruz z myślą o systemach uniksowych. Jej autorzy – Micheal Toy, Ken Arnold i Glenn Wichman – nie spodziewali się, że sława pradawnego „Rogala” rozejdzie się po całym kampusie, a później po świecie.

Sam współtwórca Unixa i głowa stojąca za językiem programowania C Dennis Ritchie powiedział kiedyś, że Rogue „pożarł więcej zapasów CPU niż jakkolwiek inna gra w historii”. Dziś trudno się z nim zgodzić, choć nikt nie kwestionuje wpływu Rogue’a na świat gier – tym bardziej przy obecnym renesansie gatunku.

❖ Rogue wygląda średnio, ale widok wylaniających się z ciemności kropek budzi emocje.

## PERMANENTNA ŚMIERĆ

Czym charakteryzuje się gatunek zwany roguelike? Współczesnemu graczowi najłatwiej przedstawić go jako zupełne przeciwieństwo MMO. Zamiast odruchowego wciskania klawisza odpowiedzialnego za czar – zastanawianie się na każdym ruchu niczym szachista. Zamiast nieskończonej możliwości rozwoju postaci i wskrzeszenia po każdej śmierci – jeden błąd i tracisz wszystko. Zamiast wspólnego radosnego odkrywania świata z grupką znajomych – samotność w lochu, w którym nie do końca wiesz, jak się znalazłeś i czy twoje istnienie ma jakikolwiek cel. Brnij dalej i giń, jeśli jesteś zbyt słaby.

Roguelike, jak sama nazwa wskazuje, to gry w typie Rogue’a – naśladujące mechanikę swojego poprzednika. Podstawową cechą tego typu rozgrywek jest

## Na głodzie

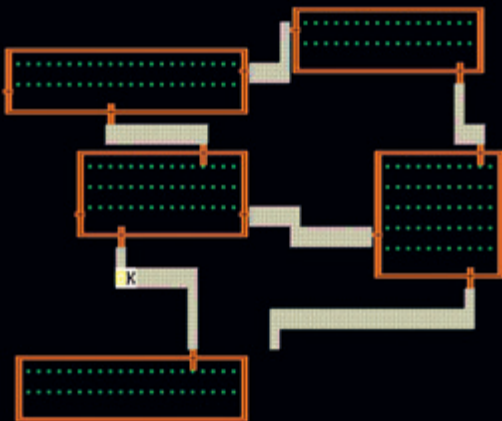


❖ Don't Starve oryginalnie było eksperymentalną wtyczką do przeglądarki Chrome, bazującą na idei roguelike, jednak ewolucja gry poszła znacznie dalej. Dyskusje o tym, czy DS to roguelike toczą się na forach do dziś.

nieodwracalna i permanentna śmierć. Nie ma „drugiego życia”, checkpointów, respawnów, powrotu do ostatniego stanu zapisu gry. Następuje zgon, a wraz z nim utrata wszystkich przedmiotów, poziomu rozwoju bohatera, wszystkich pieszczotliwie rozdawanych punktów do Siły czy Zręczności. Poziom trudności sprawia, że nawet najmniejszy błąd może doprowadzić nas z powrotem do początku gry, a to nie koniec barier stawianych przed graczem.

W tytułach typu Souls (Dark Souls, Demon Souls itp.), potocznie uważanych za najtrudniejsze gry na rynku, największym i dyskusyjnie jedynym prawdziwym wyzwaniem jest nauka schematów, powtarzalnych taktyk stosowanych przez bossów w celu zamknięcia nam drogi. Budzisz się przy ognisku, biegniesz w prawo, potem prosto,

❖ Niech was to nie zmyli: potwory nie znają litości.





Trójwymiarowe FPS roguelite podbijają pecetę coraz większą grupą - od Tower of Guns, przez Ziggurat, po Rogue Shooter, Receiver, Heavy Bullets...

napotkany boss żongluje trzema podstawowymi atakami, wszystko zależy od poprawnie stosowanych uników i naciskania przycisków w odpowiednim momencie. Po trzydziestej śmierci z rządu gracz uczy się wszystkiego na pamięć i dzięki temu w końcu pokonuje przeciwnika. Co jednak, jeśli układ pomieszczeń staje się losowy, podobnie z doбором przeciwników i przedmiotów, które możemy przeciwko nim użyć? Zamiast bossa, na którego szykowaliśmy taktykę, pojawia się coś zupełnie innego – strategia musi zostać pospiesznie zmieniona, a nasz skromny inwentarz nie pozwala na jakąkolwiek pomoc w walce. Proceduralnie generowane lochy to druga z najważniejszych cech gier typu roguelike i w parze ze śmiercią permanentną tworzy zabójczą mieszankę. Jak przeżyć, jeśli nigdy nie wiesz, co czeka za rogiem? Liczyć na łut szczęścia?

Zdecydowanie pomaga trzecia zasada: walka turowa. Decyzje podejmowane przed każdym ruchem są kluczem do długiego życia naszej postaci (lub do rychłej śmierci). Naturalnie, nie da się przewidzieć wszystkiego – oryginalny Rogue i wielu jego spadkobierców oparło mechanikę na systemie RPG Dungeons and Dragons, rzucając wirtualnymi kostkami przy każdym ciosie. Przy pewnej dozie pecha gracz nie może uniknąć śmierci, w swoich podróżach nie powinien jednak bazować jedynie na szczęściu – nawet w proceduralnie generowanych lochach można zauważyć pewne schematy i sposoby interakcji z przeciwnikiem, dające nam większą szansę na wygraną.



## Nazewnictwo gier z permanentną śmiercią i losowymi przeciwnikami to duży problem dla twórców i samych graczy. Roguelike, roguelite czy może survival?

### KONIEC Z ORTODOKSJĄ

Te trzy proste zasady to przepis na maksymalną grywalność i chęć powtórzenia gry na okrągło. Rogue szybko rozniósł się po świecie, uzależniając od siebie kolejne rzesze fanów i – niespodziewanie – tworząc bardzo ważną część historii gier. Wszystko przez Roberta Alana Koeneke z uniwersytetu w Oklahomie, który – zmuszony do zmiany pokoju pracy – musiał rozstać się ze swoją stacją roboczą z systemem operacyjnym Unix. Skazany na mini-komputer VAX-11/780 (na którym jego ulubiona gra nie działała), postanowił napisać swojego własnego Rogue'a, inspirowany uniwersum Tolkienowskim. Tak powstała Moria, gdzie przemierzamy lochy bohaterem wybranej rasy w celu pokonania potężnego Balroga. Niedługo później wydano Umorię (na systemy uniksowe) oraz Imorię (Pascal), a wersja z Unixa przyczyniła się do powstania gry Angband, gdzie

Twórca Tower of Guns Joe Mirabello tak opisuje grę na swojej stronie: „Jest jak Binding of Isaac, tylko mniej w nim martwych dzieci. Poza tym to pierwszoosobowa strzelanka. Może jednak nie jest jak Binding of Isaac”.

głównym antagonistą stała się inna legendarna postać prozy Tolkiena – Morgoth.

Zarówno w Morię, jak i w Angband z pasją grał ówczesny licealista, David Brevik. Wracał do nich wielokrotnie podczas nauki na uniwersytecie, pracując nad pomysłem swojej własnej gry, którą stworzył już jako szef nowopowstałego Blizzard North (wtedy – Condor Inc.). Tak powstało Diablo, czerpiące garściami z dorobku Rogue'a, zastępując jednak znaki ASCII wspaniałą grafiką i modyfikując poziom trudności, otwierając gatunek dla kolejnych pokoleń. Dyskusja o tym, czy Diablo to jeszcze roguelike, czy już zupełnie inny gatunek, nie ustaje do dziś. Okres szczytu popularności gier opartych na mechanice Rogue'a przyszedł 30 lat (!) po oryginalne, a twórcy niezależni zarabiają krocie na tytułach typu Spelunky, Rogue Legacy czy Binding of Isaac. Recenzenci coraz częściej zwracają jednak uwagę na to, jak nadużywa się terminu roguelike w stosunku do gier, które kompletnie swojego pierwowzoru nie przypominają. Przeglądając bibliotekę na Steamie, ten tag można znaleźć nawet pod trójwymiarowymi strzelankami jak Tower of Guns, grami platformowymi lub strategicznymi. Prawdopodobnie za sukcesem współczesnych indyków bazujących na mechanice Rogue'a stoi właśnie



VAX



**VAX to zarówno 32-bitowa architektura procesorów, jak i seria komputerów na niej bazujących.**

Wspomniany w tekście VAX-11/780 powstał w 1977 roku. Obsługiwał od 128 kilobajtów do 8 MB i przez długi czas był punktem odniesienia w testach wydajności sprzętu.



➤ Pierwsza wersja Spelunky jest dostępna za darmo na licencji open source.

odrzućcie część tych „świętych zasad”, którymi kierowały się gry roguelike i mariaż z innymi gatunkami. Śmierć permanentna dla przeciętnego gracza XXI wieku nie może być jedynym celem. Potrzeba mu motywacji, żeby nacisnąć guzik restartu. Tą motywacją mogą być postacie lub przedmioty do odblokowania w nagrodę za zajęcie daleko w głąb lochu lub osiągnięcia do pochwalenia się przed znajomymi na platformie Steam. Podobny schemat w uproszczony sposób pokazuje Runestone Keeper, gra polegająca na klikaniu na pola i odkrywaniu ich niczym karty w Memo. Każde pole może kryć skarb, potwora, pułapkę lub zejście na niższy poziom. Z pozoru brzmi jak Rogue, ale uwspółcześniona mechanika pozwala nam wydawać zdobyte podczas rozgrywki monety na ulepszenia postaci. Śmierć permanentna? Niby tak, ale z cichym zmartwychwstaniem w tle, gdzie zachowane zostają nasze atrybuty i wykupione bonusy.

Inną cechą różniącą tradycyjne gry typu roguelike od tych współczesnych jest finał gry. Co prawda wcześniej cel również był obecny – gdzieś w głębi lochów Rogue spoczywał Amulet Yendoru, z którym trzeba było wrócić na powierzchnię, a jedyne 100 poziomów lochu dzieliło gracza Angband od walki z Morgothem – ale śmierć następowała zazwyczaj znacznie wcześniej. Wiele gier w typie Rogue zrezygnowało z finału rozgrywki w ogóle, a do rangi filozofii wyniosło to słynne Dwarf Fortress – niezwykle rozbudowany, losowo generowany świat w ASCII, w którym naszym zadaniem jest strategiczna obrona, kontrola i zarządzanie grupą krasnoludów. Rozgrywka nie ma końca oprócz nieuchronnie zbliżającej się zagłady, która poprzez działania gracza może nastąpić wcześniej lub później. Motto gry nadane przez fanów to „Losing is fun” („przegrywanie jest rozrywką”). Dziś, w dobie achievementów i odznak zbieranych za osiągnięcia



➤ Bohaterowie Runestone Keepera prezentują się wspaniale, znając fakt, że świat wokół nich jest... połączeniem roguelike'a ze znaną wszystkim grą Saper.

w grach, ich twórcy coraz rzadziej decydują się na generowanie poziomów bez końca, zamiast tego wprowadzając nagrody za ukończenie jej parę razy lub na różne sposoby. Osiągnięcia liczone są również za... liczbę śmierci w grze. Umarłeś 500 razy? Proszę, oto Twoja odznaka na pocieszenie!

## WERSJA LITE

Fani oryginalnego Rogue'a mają pełne prawo do protestu, próbując przebić się przez tytuły określone jako roguelike i próbując znaleźć cokolwiek... choć trochę podobnego do pierwowzoru. Jak więc nazywać współczesne gry, które korzystają z mechaniki Rogue'a, ale znacznie ją modyfikują lub rozwijają? Twórcy Rogue Legacy wymyślili swój własny termin, zastępujący wyjątkowo nieudane określenie „roguelike-like”. Dla nich Rogue Legacy to tak zwany roguelite – gra bazująca na kluczowych zasadach Rogue, ale zmieniająca mechanikę rozgrywki i inspirowana zupełnie innym gatunkiem. W tym przypadku drugą inspiracją była Castlevania, której szybkie walki



➤ Uwaga: różowy kolor bossa nie musi oznaczać, że będzie łatwy.

## Loch



Nie byłoby roguelike bez tuneli, katakumb i kuzamatów. Stanowią one generyczny element gatunku, podobnie jak powietrze dla symulatorów lotniczych.



Brak rozwiniętej fabuły przestaje być wadą, jeśli mamy do czynienia z grą nastawioną na mechanikę. Spadkobiercy Rogue'a skupiają się na oryginalnej tematyce i stronie wizualnej znacznie bardziej od historii czy świetnie zarysowanych bohaterów.

zastąpiły bazujące na turach, powolne batalie toczone w Rogue'u. Inne połączenia działają równie dobrze, dając w rezultacie roguelite-FPS (Tower of Guns, Ziggurat) czy roguelite-survival (Don't Starve). A choć ten termin powstał wiele lat później, można uznać, że pierwszym roguelite było wspomniane... Diablo.

Ciekawi jednak sposób podejścia do fabuły, która – choć była obecna zarówno w Rogue'u, jak i Diablo – schodzi na dalszy plan przy zderzeniu z niezwykle wciągającą rozgrywką. W przeciwieństwie do gier przygodowych momenty wzbudzające w graczach największe emocje to nie pasjonujące zwroty fabularne, tylko znalezienie wymarzonego przedmiotu czy dostanie się w końcu o poziom dalej niż w poprzedniej rozgrywce.

Współcześni twórcy niezależni często traktują fabułę z przymrużeniem oka, tworząc udane parodie lub wprost pokazując, jak bardzo historia nie wpływa na grywalność roguelite'a. Dobrym przykładem jest Binding of Isaac, motywujący ucieczką do piwnicy strachem przed własną matką, która zbyt wiele czasu spędza na rozmowach z Bogiem, a ten wymaga od niej coraz większych dowodów wiary, wliczając w to zabicie własnego syna. Gra nie wyjaśnia, dlaczego kolejne poziomy piwnicy stają się stopniowo otchłanią, a później łonem matki, w którym musimy znaleźć jej... serce, będąc jednocześnie atakowanym przez wyjątkowo niezgrabną nóżkę (wiwat, anatomio!).

❖ W Neo Scavengerze każdy nowy heksagon może oznaczać śmierć... lub taczkę pełną konserw, zapalniczek i drewna na opał.

Binding of Isaac jest przez to dowodem, jak bardzo rozgrywka w grach typu Rogue i jej dalszych kuzynach związana jest z samą mechaniką bez względu na to, co widzi się na ekranie. Przez dziesiątki godzin spędzonych w grze nie pomyślałam przez moment, że z immersji wybija mnie atakowanie leżących wszędzie kup łzami czy zbieranie przedmiotów typu „głowa twojego kota”. Liczyło się to, że pod kupą znajdowała się cenna moneta, a głowa poprawia moje statystyki. Podobnie czują się gracze w Rogue'u, panikując na widok wspomnianych we wstępie literek D (smoków) czy G (gryfów). Z zewnątrz wygląda to zabawnie, ale mechanika tak sprytnie przywiązuje nas do drobnego znaczka @ (bohater), że po jego zniknięciu przyrzekamy zemstę związaną z rychłym rozpoczęciem gry od nowa.

Choć gatunek roguelite przedstawił elementy mechaniki rodem z Rogue'a przeciętnemu graczowi, a współczesne gry wydają się znacznie bardziej przystępne przez ładne grafiki i przyjemną muzykę, z całego serca polecam przeniesienie się z powrotem do lat osiemdziesiątych i próbę zagrania w Rogue'a w przerwie od Wiedźmina czy nowego Metal Gear Solida. Mechanika się nie starzeje, a sam Rogue nie powinien odstraszyć mniej wprawnych graczy. Niech ostatnim argumentem będzie to, że gra wygląda bardzo niewinnie na ekranie komputera w pracy, wpasowując się pomiędzy arkusze kalkulacyjne i nie zwracając na siebie uwagi szefa... Należy tylko uważać na okrzyki złości przy utracie ulubionego bohatera. Ostrzegającym! 🗡️

❖ Gdyby nie gry typu Rogue, niższy pan musiałby szukać innego zajęcia - podobnie jak legion graczy w Diablo 3.



❖ W Don't Starve Together możesz umrzeć razem z przyjacielem!



# Niedzielne indyki

■ Sos

**W**szyscy grający zdążyli się już zapoznać z terminem „gry indie” chociażby za sprawą *Minicrafta*, *The Stanley Parable* czy innych niskobudżetowych hiciorów.

Jednakże nie zawsze tak było. Jeszcze 10 lat temu nikt nie wiedział, co to

są gry indie, a sam termin używany był wyłącznie przez samozwańczych niezależnych twórców. Jednakże choć określenie jest młode, domorośli autorzy od zawsze specjalizowali się w wymyślaniu nowych koncepcji. Oto indyki retro od najstarszych aż po te, które stanowią bezpośrednie podwaliny terminu.

Zanim owo określenie przyjęło się, gry niezależne były w ogromnej większości darmowe, więc kategoryzowano je jako „freeware games”. Skupimy się jednak tylko na tych, które wniosły coś nowego do świata gier lub spopularyzowały niedoceniany wcześniej koncept, pomijając tytuły typu *Chicken Invaders*. ■



## KRET



1991

**A. BAKA I M. BURAS**

„Natura sprawiła, że urodziłeś się kretem w zatęchłej piwnicy zrujnowanego pałacu. Właściciel – sadysta, zrzuca Ci na głowę gruz, nie wiedząc, że jest on Twoim jedynym pożywieniem”. Kreta znają wszyscy, a kto nie zna, ten niech pozna. Nie wywarł on być może wielkiego wpływu na przebieg historii gier wideo, ale jest świetnym przykładem amatorsko stworzonej gry, która zamiast iterowania istniejących schematów, prezentuje zupełnie nowy pomysł i zachowuje minimalizm, skupiając się wyłącznie na jednym aspekcie gry i jego bezbłędnym wdrożeniu. Kret zdechł, niech żyje świętej pamięci kret! Grę można pozyskać z całkiem zadbanej oficjalnej strony pod tytułem Centrum Kreta.



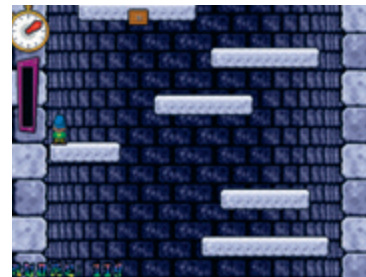
## NOCTIS IV



2000

**FOTTIFOH**

Gra, w której wcielamy się w gwiazdnego kota zwiedzającego galaktykę. Przed nim 100 tysięcy gwiazd, wokół których orbitują dziesiątki planet i księżyców, a na każdej z nich można wylądować. Na niektórych można nawet znaleźć rośliny i żyjątki. Nasz statek jest sterowany komendami z klawiatury. Dodatkowo, możemy nazywać nowo odkryte gwiazdy i planety i wymieniać się bazą danych z innymi graczami przez internet. Cała gra odbywa się w czasie rzeczywistym, czyli gdy na przykład skończy nam się paliwo, wysyłamy sygnał SOS. I czekamy kilka dni, aż ktoś będzie w pobliżu i pożyczycy nam kropelkę. Całość po spakowaniu zajmuje przerażające 1,8 MB. Grę można wciąż pobrać z oficjalnej strony, jednakże do uruchomienia jej potrzebny będzie komputer z DOS lub bootowalny pendrive, gdyż DOSbox nie jest w stanie uciągnąć ciężaru obliczeń.



## ICY TOWER

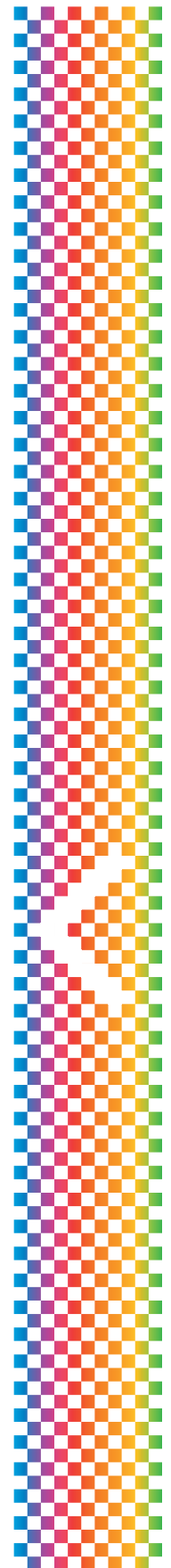


2001

**FREE LUNCH DESIGN**

Tej małej gierki nie muszą chyba nikomu przedstawiać. Wcielamy się w okrytego czapką Howarda, który wspina się na szczyt znalezionej właśnie lodowej wieży. Cała gra stworzona przez dwóch ludzi jest praprapradziadkiem flashowych, a później też smartfonowych gier z gatunku „kto gra dłużej, ten wygrywa”. Icy Tower do dziś króluje w wielu formatach jako gra mobilna i facebookowa, a i starą wersję da się w czeluściach internetu wygrzebać.

Jak odwoływać się do przeszłości, a jednocześnie jej nie kopiować? Kreatorzy mody indie muszą to wiedzieć!





## SEKLUS

2003

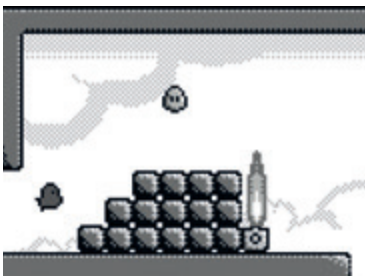
### CLYSM

Gra, gdzie nie ma nic do roboty oprócz zwiedzania, to ostatnimi czasy całkiem modne posunięcie, a Seklus jest jedną z pierwszych całkiem popularnych gier z gatunku „łazenie”. W grze wcielamy się w małego ludzika, który oberwał asteroidą na randce z dziewczyną. I, jak już wcześniej wspomniałem, gra polega jedynie na zwiedzaniu, odkrywaniu i zbieraniu zielonych robaczek przy akompaniamencie rewelacyjnych 8-bitowych rytmów.

Prekursorzy nowych trendów – od nich się wymaga miodności bez sięgania po superwyrafinowane środki.

## A MINI FALAFEL ADVENTURE

2007



### CHRIS NIMMO

Przyjazna platformówka o małym, odważnym, sojowym kurczaczku, który zbiera składniki, żeby być przepyszny, i musi uważać, by się przy tym nie usmażyć. W połączeniu z przyjazną dla ucha chip-tunową muzyką jest jednym z pierwszych przykładów dobrze wykonanego estetycznego minimalizmu w grach indie i krótko potem pociągnęła za sobą falę gier w podobnym stylu od indyków kłócących się, kto ma większy piksel.

## CLOUD

2005

### THATGAMECOMPANY

Pierwsza gra thatgamecompany, twórców Journey oraz Flower. Jest to gra o lataniu we śnie i zbieraniu chmur. Gra powalała, być może nie graficznie, ale jakościowo jak na czasy, w których tworzenie gier 3D było wciąż zarezerwowane dla profesjonalistów. W grze możemy latać w przestworzach, zbierać chmury i zostawiać je w innych miejscach. I to właściwie wszystko. Można chmurki ułożyć w napis albo ciągnąć je za sobą. Bądź co bądź thatgamecompany po dziś dzień nie przesadza w ilości rzeczy do zrobienia w swoich grach. Grę można pobrać z oficjalnej, niezmienionej od lat strony.



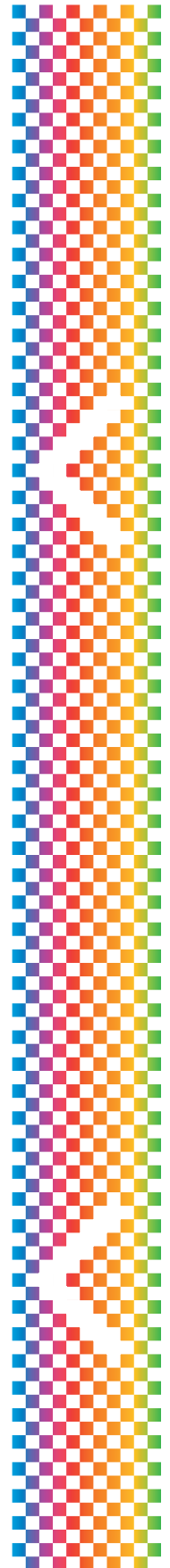
## WITHIN A DEEP FOREST

2005

### NIFFLAS GAMES

Niffflas jest ojcem chrzestnym platformówek indie. Jedną z pierwszych jego kreacji, Within A Deep Forest, opowiada historię... piłki, która przemierza świat, zdobywając ulepszenia i nowe umiejętności. Koncepcja przypomina poprzedniczkę z listy, jednakże tutaj mamy do czynienia z platformówką z przeogromnym, napakowanym sekretami światem. Level design na profesjonalnym poziomie oraz niesamowicie wpasowująca się w klimat ambientowa muzyka, to w tamtych czasach w grach niezależnych coś zupełnie niespotykanego. WADF jest prekursorem tak popularnego wśród indyków gatunku „platformówka, tylko że [tutaj wypełnić]”. Gra doczekała się spin-offu Knytt, gdzie wcielamy się w małego ludzika, który potrafi skrzętnie wspinać się na wszystkie ściany. Można go pobrać z oficjalnej strony. Na Steamie dostępna jest też najnowsza jej odsłona, Knytt Underground, będąca crossoverem Knytt oraz WADF.

W przeciwieństwie do mainstreamowych gier AAA w grach indie nie widać wyraźnego postępu ani względem grafiki, ani mechaniki. Produkcje te wciąż odkrywają „niezbadane terytoria” gier wideo. A te, jako jedno z najmłodszych mediów, wciąż pozostawiają wiele do odkrycia. I to nie tylko w hiperrealistycznych strzelaninach o wprowadzaniu w przeciwników wystrzeliwanej maszynowo demokracji, ale również w gatunkach, które wydawały się już martwe.





# RYCERZE MROKU

Copyright © 1997 L. K. RYALON

■ Ambitni twórcy Pechowego prezentu i Miasta Śmierci próbowali zrobić grę, jakiej nie wymyślił nikt przed nimi.

■ Efektem był symulator walk bronią białą z widokiem z oczu gracza i digitalizowanymi postaciami walczących. Uwaga! Gra tylko dla zagorzałych amigowców!



## Z mieczem na Złego

**D**la mnie i moich znajomych kupno peceta nie wchodziło w grę – opowiada Mariusz „MDW” Włodarczyk. – Chcieliśmy udowodnić sobie i całemu światu, że na Amigach wciąż można zrobić wszystko.

Mariusz wraz z bratem już wcześniej dali się poznać jako utalentowani autorzy gier. Przygodowy Pechowy prezent, z akcją dziejącą się w szkole i grafiką, której cechą charakterystyczną były duże głowy bohaterów, oraz Miasto Śmierci, futurystyczna strzelanka-celowniczek z robotami przemierzającymi Legnicę AD 2035, zbierały pozytywne recenzje, a amigowcom pozwalały wierzyć, że ich komputer wciąż miał się dobrze.

Bracia Włodarczykowie też w to wierzyli. Wraz z kolegami postanawili przygotować superprodukcję – grę, jakiej Amiga jeszcze nie doświadczyła. Była to osadzona w scenierii

Jest rok 1997. W prasie dla graczy działy ogłoszeń pęcznieją od anonsów osób pragnących tanio sprzedać swoją Amigę. Nie wszyscy jednak myślą o zdradzeniu „przyjaciółki”.

■ Bartłomiej Kluska

fantasy bijatyka FPP, w której gracz, postawiony przed zadaniem pokonania Złego, roznoszącego po świecie „ziarna gniewu”, spoglądał na pole walki oczami sterowanego przez siebie bohatera. Sama likwidacja Złego i jego wyjątkowo nieprzyjemnych z wyglądu sług odbywała się oczywiście w sposób najpewniejszy – za pomocą broni białej. Co ciekawe, biorące udział w pojedynkach postaci były zdigitalizowane.

– Postanowiliśmy sfilmować wszystkich wojowników kamerą VHS – opowiada Mariusz Włodarczyk. – Aktorami byli autorzy gry, oprócz mnie. Ja odpowiadałem za rekwizyty i stroje. Topór, który trzyma jeden z wrogów, robiłem z tektury i malowałem farbami, żeby

był odpowiednio cieniowany. Rękojeść topora to kij od łopaty. Długo wyklepywałem z blachy aluminiowej maskę na połowę twarzy, która i tak w końcu nie weszła do gry. Miecz samurajski też był z blachy aluminiowej, taśmy klejącej i starych gazet napchanych do środka. Ubrania przeciwników to jakieś szmaty wyciągnięte ze strychu, kurtka dziadka przewrócona na lewą stronę, ścierka na głowie, szalik... Ze względu na kiepską rozdzielczość grafiki i tak nie było tego później widać na ekranie. Czy ktoś w ogóle zauważył, że jeden z walczących ma sakiewkę? A ja schowałem w niej prawdziwe monety...

– Gdy wszystko było gotowe, zapakowaliśmy rekwizyty i stroje

### Kariera



**Wynagrodzenie, jakie otrzymaliśmy za Rycerzy Mroku,** po podziale między członków zespołu można porównać do miesięcznej pensji kasjera w hipermarkiecie – opowiada Włodarczyk.

w plecaki i poszliśmy do mieszkania ojca kolegi. Dlaczego tam? Potrzebne było pomieszczenie szerokie i wysokie jednocześnie. U nas był szeroki pokój, ale niestety za niski, żeby móc wymachiwać kijem. Drugi kolega miał odwrotną sytuację, czyli pokój wysoki, ale wąski. No a kręcić na zewnątrz wstyd. Zajął nam to kupę czasu. Cały dzień tam siedzieliśmy i powtarzaliśmy ruchy – opowiada Włodarczyk.

Niestety, autorzy musieli zrezygnować z najistotniejszego elementu programu. Pierwotnie planowali, że gracz będzie mógł zbliżać się i oddalać od wroga. To jednak w istotny sposób zwiększyłyby ilość grafiki, a program i tak zajmował już pięć dyskietek. Ze względu na koszty produkcji na więcej nie zgodziłby się żaden wydawca. Skalowanie tak dużych obiektów w czasie rzeczywistym też nie wchodziło w rachubę, ponieważ gra, która miała trafić do polskich amigowców, musiała działać już na Amidze 500. Ostatecznie zatem gracz przez całą walkę pozostawał w stałej odległości od przeciwnika, bez możliwości obrócenia się czy uniku. Musiał za to zadawać ciosy mieczem (wychylenie joysticka w zadanym kierunku + fire) i blokować

ataki, w czym pomagała obserwacja widocznych w osobnym okienku oczu rywala. Ten bowiem zwykł zerkać w kierunku, w którym za chwilę wyprowadzi uderzenie. W drodze do końcowego sukcesu oprócz będących sługami Złego wojowników należało pokonać jeszcze szereg pomniejszych wrogów takich jak osy, robaki czy nietoperze.

– Tła do pojedynków wzięliśmy z płyt CD z kolekcjami skanów, a końcowego bossa, wyglądającego jak piorun kulisty, zrobiliśmy w programie ImageFX. Zbieraliśmy szczęki z podłogi, gdy zobaczyliśmy, jak pięknie nasza Amiga policzyła taką błyskawicę – opowiada Włodarczyk.

Po ponad roku prac gra zatytułowana Rycerze Mroku była gotowa. Wydało ją Laboratorium Komputerowe Avalon. Gracze docenili atrakcyjną oprawę i klimatyczną muzykę, same pojedynki szybko jednak robiły się monotonne. Do tego, aby ukończyć grę, po zwyciężeniu wszystkich wrogów, trzeba było pokonać ich jeszcze raz, co autorzy w legendzie nazywali walką z powracającymi z zaświatów „duchami” poległych wojowników, a co można też uznać za sztuczne wydłużanie rozgrywki.

✦ „Wszyscy autorzy gry używali tylko Amig. Digitalizowana grafika była ściągana za pomocą amigowych digitalizerów, grafika rysowana i renderowana, muzyka i dźwięki powstały na Amigach, kod oczywiście też nie widział innych platform – przekonuje Włodarczyk.



**Topór, który trzyma jeden z wrogów, zrobiono z tektury i pomalowano. Rękojeść to kij od łopaty. Miecz jest z blachy, taśmy klejącej i starych gazet. Walczących sfilmowano kamerą VHS.**

✦ Autor Rycerzy Mroku jest dziś programistą aplikacji mobilnych. Po pracy w ramach grupy Encore Games tworzy gry niezależne, z których najbardziej znana jest póki co bazująca na Asteroids strzelanka Fortis.

Nic dziwnego, że recenzent Magazynu Amiga polecał grę tylko tym, którzy „lubią bezsensowną młóćkę i uwielbiają morze krwi”. Na szczęście autorzy, z myślą o najmłodszych amigowcach, umożliwili wyłączenie większości krwawych ozdobników.

Rycerze Mroku to brawurowa próba połączenia modnego wówczas widoku FPP z grami walki, a do tego jedna z ostatnich amigowych pozycji w katalogu wydawniczym Avalonu. Mariusz Włodarczyk nie chciał jednak dostrzec, że czas „przyjaciółki” dobiegł końca. Z autorami innego późnego amigowego przeboju, gry Zdrajca, rozpoczął prace nad przygodówką Kontakt – opowieścią o tym, jak ludzkość przywitała gości z kosmosu. Założenia były ambitne: płyta CD jako nośnik danych, renderowane grafiki, mówione dialogi, pełnoekranowe animacje, w tym takie, w których występowałyby żywi autorzy. Większość tych elementów była już gotowa, lecz trudności z komunikacją na odległość (żaden z członków zespołu nie miał dostępu do internetu) sprawiły, że projekt nie został ukończony.

Mariusz Włodarczyk pierwszego peceta kupił dopiero w 2002 roku, ale nie zdradził swojej „przyjaciółki”. – Błaszaka pozbyłem się kilka lat później z myślą „nigdy więcej”, a Amigi używam nadal. Wieczorami, po pracy piszę na niej kolejną grę – mówi. ■



## Ravcore Knight

# OBUDOWA DLA GRACZY

Dedykowane graczom akcesoria kojarzone są najczęściej z nietypowym, agresywnym wyglądem. Tymczasem najbardziej liczą się w nich: ponadprzeciętna funkcjonalność, dobre parametry i gwarancja komfortu użytkowania. Wbrew pozorom nie dotyczy to jedynie myszek, słuchawek czy klawiatur, ale także obudów komputerowych.

Twórcy Ravcore, debiutującej na polskim rynku nowej marki sprzętu dla graczy, najwyraźniej doskonale zdają sobie sprawę z dość wyśrubowanych potrzeb tej społeczności. Niedawno do oferowanych przezeń produktów dołączyła wyjątkowo ciekawa obudowa midi tower - Ravcore Knight. Utrzymana w charakterystycznej czarno-czerwonej stylistyce konstrukcja wyróżnia się sporym przestronnym wnętrzem,



w którym bez trudu zmieści się konfiguracja sprzętowa na bazie płyty głównej ATX wraz z 5 dyskami 2,5 cala osadzonymi bez pomocy narzędzi w specjalnych kieszeniach. Cztery standardowo umieszczone wentylatory zapewniają tu odpowiednią cyrkulację powietrza, gwarantując optymalne chłodzenie nawet najbardziej wymagającym komponentom. Co istotne, pozostawiono dużą swobodę regulacji ich prędkości. Wystarczy uchylić front obudowy i skorzystać z umieszczonego tu pokrętki, aby dostosować poziom obrotów wentylatorów do bieżących potrzeb komputera. Istnieje też możliwość zmiany intensywności ich podświetlenia. Pasjonaci gier, którzy lubią mieć wszystko w zasięgu ręki, docenią także łatwy dostęp do gniazd audio i 2 portów USB 3.0 oraz specjalny, dedykowany uchwyt na słuchawki zamontowany na bocznym panelu obudowy. ■

✦ W Ravcore Knight nie zapomniano także o miłośnikach chłodzenia wodnego, wyposażając obudowę w dwa dedykowane otwory służące do łatwego montażu takiej instalacji.

## Mad Catz R.A.T. 1

# ZBUDUJ SOBIE MYSZKĘ

Chyba każdy po zobaczeniu tego tworzywa zada sobie pytanie - co to właściwie jest? Wygląda jak mysz komputerowa, ale czegoś w niej wyraźnie brakuje. Na pierwszy rzut oka bliżej jej nawet do eksponatu z wystawy sztuki współczesnej niż urządzenia służącego do obsługi peceta. A już z pewnością mało kto pomyśli, że to gryzoń powstały z myślą o graczach. Przynajmniej do czasu ujawnienia napisu R.A.T.

Dla większości zagorzałych miłośników pecetowego grania R.A.T. stał się synonimem myszki, której obudowę da się dopasować do wielkości i kształtu niemal każdej dłoni. Było to możliwe dzięki systemowi śrub

i wymiennych elementów. W modelu R.A.T. 1 jego producent firma Mad Catz postanowiła pójść jeszcze dalej, oferując mysz o niespotykanej dotąd modułowej budowie. Takiej, którą w całości sami możemy zaprojektować i stworzyć.

Domyślnie myszka ta składa się z trzech elementów: modułu sensora optycznego o maksymalnej rozdzielczości 3500 dpi, szkieletu będącego czymś w rodzaju ramki i regulowanej podkładki pod nadgarstek. Oczywiście wszystkie te komponenty da się rozłączyć i, poza głównym modulem, zastąpić innymi, własnoręcznie wykonanymi. Producent wyraźnie zresztą do tego zachęca, umieszczając na swojej stronie pliki CAD z modelem obudowy,

✦ Myszka Mad Catz R.A.T. 1 doceniona została na targach CES 2016, otrzymując prestiżową nagrodę za innowację.

Niestety trzeba zdawać sobie sprawę, że bez moderskiego zacięcia, dostępu do drukarki 3D, a jeszcze lepiej dobrej znajomości któregoś z programów służących do projektowania trójwymiarowych obiektów niewiele skorzystamy z tej nowatorskiej bądź co bądź koncepcji. To zaś oznacza, że dla większości z nas R.A.T. 1 pozostanie tylko awangardową myszką komputerową, którą z racji swojego niewielkiego ciężaru (jedynie 50 gram) da się zabrać wszędzie. ■





## **TWORZENIE GIER WIDEO**

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

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

## Gogle VR Modecom Freehands MC-G3DP

# WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ

Jeszcze nigdy wcześniej zombiaki nie były tak blisko, StreetView nie dawał takiej frajdy, a przejażdżka kolejką górską nie była za darmo.

Tak właśnie jest z VR Modecom Freehands, do którego możemy włożyć smartfona do przekątnej 5,6", a panel przedni przygotowany jest dla gier z serii rozszerzonej rzeczywistości. W Google Play czeka masa darmowych aplikacji.

**UWAGA:** użyjcie kodu rabatowego PIXEL13 w sklepie euro.com.pl, a otrzymacie 90 PLN zniżki na zakup urządzenia. Kod działa do 30 marca. ■



■ Lekka konstrukcja z wygodną wewnętrzną wyściółką znacząco podnoszą komfort użytkownika gogli Modecom Freehands.



■ Wymienne końcówki słuchawek Ozone TriFX pozwalają samodzielnie dopasować wzmocnienie dźwięku do konkretnych gier.

## Ozone TriFX

# ZANURZ SIĘ W DŹWIĘKU

Niewielkie dokanałowe słuchawki TriFX wedle zapewnień producenta, hiszpańskiej firmy Ozone, mają wszystko, by zaspokoić wygórowane oczekiwania graczy. Znajdziemy tu więc ciekawy wygląd, lekką i bardzo wytrzymałą obudowę wykonaną z anodowanego aluminium, płaski, nieplączący się kabel oraz całkiem niezłą specyfikację.

Co prawda pasmo przenoszenia rzędu 10-20000 Hz, 16-omowa impedancja czy czułość sięgająca 95 dB na audiofilach wielkiego wrażenia raczej nie zrobią, ale graczom zapewnią całkiem niezłe doznania. Szczególnie, że producent wyposażył je w specjalne wymienne elementy, szumnie nazwane tu wzmacniaczami EQ - dedykowane fanom strzelanek High Pitch, podbijające basy Ultra Bass oraz stojące mniej więcej pośrodku Pure Mids. Dodatkowo w zestawie znalazły się trzy rodzaje gumek do łatwiejszego dopasowania słuchawek do ucha. Co więcej, nie zapomniano tu również o miłośnikach mobilnej rozrywki, dodając do pakietu specjalne przenośne etui i doposażając całość w niewielkiego pilota z funkcją push-to-talk. ■

## Gamepad Modecom Volcano SMA

# PAD DO SMARTFONÓW I KOMPUTERÓW



Czy miałeś kiedyś problem z kierowaniem wyścigówkami za pomocą wbudowanego w smartfona akcelerometru? Pewnie nie, ale już gra w platformówki to prawdziwa udręka na ekranie dotykowym.

Z ratunkiem w takiej sytuacji przychodzi Gamepad Modecom Volcano, urządzenie współpracujące ze

■ Dzięki wbudowanemu modułowi Bluetooth 3.0 połączenie ze smartfonem jest bajecznie proste.

smartfonami na systemach Android oraz iOS o przekątnej 4.5 do 5.5 cala. Niestraszne mu też komputery na Windows, a czas działania na baterii to około 15 godzin.

**UWAGA:** użyjcie kodu rabatowego PIXEL13 w sklepie euro.com.pl, a otrzymacie 70 PLN zniżki na zakup urządzenia. Kod działa do 30 marca. ■

## Seagate Game Drive for PlayStation / Xbox

# WIĘCEJ MIEJSCA NA GRY DO KONSOLI

Gdyby zapytać posiadacza którejkolwiek z konsol nowej generacji, czego mu najbardziej brakuje, odpowiedź byłaby zapewne jedna - miejsca na dysku. Bo choć zarówno PlayStation 4 jak i Xbox One oferują już modele z dyskami o większej pojemności, rozmiary dedykowanych im gier pochłaniają wolne miejsce w zastraszającym tempie. Rozwiązanie tej kwestii podsuwa firma Seagate.

Zwiększenie przestrzeni dyskowej w przypadku Xbox One jest bajecznie proste. Wystarczy zewnętrzny dysk twardego o minimalnej pojemności 256 GB, zgodny ze standardem USB 3.0. Nie każdy jednak sięgnie po dowolny dysk preferując dedykowane rozwiązania. I właśnie z myślą o takich posiadaczach konsoli Microsoftu Seagate przygotował specjalne

Wymiana i instalacja nowego dysku twardego w PlayStation 4 może stanowić pewną trudność, ale w sieci dostępnych jest wiele pomocnych tutoriali.

wydanie jednego ze swoich 2,5-calowych dysków, opakowując go w charakterystyczną zieloną obudowę z wymownym logo Xbox. Co najważniejsze jednak oferowane 2 TB wolnej przestrzeni na niemal 50 nowych gier dostępne jest po krótkiej, niemal w pełnej automatycznej konfiguracji.

Niestety to, co sprawdza się na jednej konsoli, nie działa na drugiej. PlayStation 4, z racji swoich ograniczeń, nie pozwala na instalowanie i grę z zewnętrznych nośników danych.



Stąd jedynym sposobem na zwiększenie dostępnej pojemności jest całkowita wymiana dysku. Ma to jednak i swoje plusy, bo dedykowany konsoli Sony Seagate Game Drive to hybryda SSHD z 8 GB pamięcią NAND Flash i technologią Adaptive Memory. Dzięki temu po wymianie dysku możemy liczyć nie tylko na niemal 890 GB wolnej przestrzeni (z nominalnych 1TB), ale znacznie szybsze ładowanie systemu i najczęściej uruchamianych gier. ■

Seagate Game Drive for Xbox idealnie sprawdzi się również w roli dodatkowego dysku do Xboxa 360.

## Asus ROG Horus GK2000

# KOSMICZNA KLAWIATURA

Firma Asus dba o to, by marka Republic of Gamers utożsamiana była wyłącznie z produktami najwyższej jakości. Nieważne czy jest to myszka komputerowa, notebook czy płyta główna, logo ROG niemal zawsze oznacza najnowsze technologie i nietuzinkowe rozwiązania.

Nie inaczej jest w przypadku nowej, mechanicznej klawiatury - Horus GK2000, która właśnie dołączyła do tej całkiem już bogatej linii produktowej. Futurystyczna obudowa z aluminiowymi elementami,

anodyzowanymi płytkami klawiszy, szczotkowanym wykończeniem i specjalną podstawką pod urządzenie mobilne skrywa tu 32-bitowy mikrokontroler oraz 4 MB pamięci do wykorzystania na własnoręcznie zaprogramowane makra i aż 10 różnych profili.

Jak przystało na klawiaturę mechaniczną z górnej półki, pod każdym klawiszem znajdziemy tu przełącznik Cherry MX Red o 4 mm skoku i indywidualnym, czerwonym podświetleniu.



Oczywiście nie mogło obyć się bez technologii N-key rollover gwarantującej poprawną identyfikację każdego klawisza, niezależnie od tego, ile z nich jednocześnie wciśniemy. Co ciekawe jednak, funkcję tę w opisywanej klawiaturze da się wyłączyć za pomocą dedykowanego przycisku. ■

Dzięki wbudowanej pamięci Horusa GK2000 możemy zabrać wszędzie bez obawy utraty ustawień. Zachęca do tego również znajdujący się w zestawie neoprenowy futerał.



# SKOŃCZ STUDIA, PISZ GRY?

## Marcin Borkowski

Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny  
Top Secretu, komentator spraw bieżących,  
postać znana i lubiana.

**N**ie wiem, czy to tylko ja tak mam, ale są kierunki studiów, które wzbudzają we mnie bardzo ambiwalentne uczucia.

Dobrze, że ludzie chcą się uczyć. Uczę się całe życie, a i tak wiem, że umrę głupi. Ale niektóre pomysły na kierunki studiów budzą moje wątpliwości.

Takie dziennikarstwo. Żeby zostać dziennikarzem, trzeba dysponować wiedzą na jakiś temat i umieć o tym napisać. Umiejętność sklecenia poprawnej notatki na zadany temat powinien mieć każdy maturzysta. Wiedza... jak ktoś chce być dziennikarzem piszącym o medycynie, powinien mieć wiedzę medyczną. Jak ktoś się chce zajmować nauką, powinien się znać na nauce. Jak ktoś chce się zajmować sprawami społeczno-politycznymi, powinien mieć wiedzę z zakresu socjologii i historii. Wyciągam z tego wniosek, że najlepsi dziennikarze to tacy, którzy skończyli „normalne” studia kierunkowe, a potem przeszli błyskawiczny kurs warsztatowy i organizacyjny w czasie stażu w redakcji (zwłaszcza że co redakcja, to zwyczajnie, więc i tak na studiach się pewnych rzeczy nauczyć nie można). Tak się składa, że znam trzech chemików, którzy zostali dobrymi dziennikarzami, nie studiując dziennikarstwa. Utwierdza mnie to w przekonaniu, że mam rację. Nie, żeby akurat chemia miała tu coś do rzeczy.

Albo studia dla pisarzy (po angielsku zwące się zwykle „Creative writing”). Naprawdę ktoś wierzy w to, że można nauczyć kreatywności? Dobry pisarz musi być czytany, mieć coś do powiedzenia i musi umieć pisać (wspominałem już o maturze?). Są kierunki studiów, z których człowiek wychodzi czytany do niemożliwości – na przykład polonistyka. Nie ma kierunków studiów, po których ma się coś do powiedzenia. Wykształcony baran pozostaje baranem, co najwyżej beczy z wyrafinowanym akcentem. Oczywiście, można uczyć rzemiosła, są pewne triki warsztatowe ułatwiające piszącemu

pisanie, a jego czytelnikom odbiór, ale trzeba ich użyć nie mechanicznie, a zastosować do wypracowania własnego stylu. To i tak trzeba zrobić, pisząc i walcząc z własnym tekstem. Dyskusja z innymi na temat tego, co się napisało (albo co napisali oni), bywa inspirująca, ale robić z klubu dyskusyjnego kierunek studiów?

Na deser zostawiłem sobie studia dla twórców gier komputerowych. Bardzo z grubsza gry tworzą programiści, graficy i scenarzyści. Dobrze zawodowo przygotowanemu informatykowi wszystko jedno, czy będzie się specjalizował w systemach płatności czy w silnikach graficznych – im szerszą i lepiej ugruntowaną ma wiedzę podstawową, tym szybciej i łatwiej wdroży się w nowy system i pozna nowe narzędzia (a i tak co kilka lat będzie się musiał uczyć zupełnie nowych rzeczy). Grafik – o ile kilkanaście lat temu ograniczenia sprzętowe (niewielkie rozdzielczości, niewielka liczba kolorów) rzeczywiście wymagały pewnych specyficznych umiejętności, dzisiaj grafik pracujący przy grach musi być przede wszystkim – uwaga, truizm idzie – dobrym grafikiem. Narzędzia i technika są rzeczą wtórną, zresztą, podobnie jak w przypadku informatyków, będą się regularnie zmieniać. Scenarzysta – patrz pisarz. Albo ma wyobraźnię, albo nie.

Zawsze kiedy słyszę o takich studiach, słyszę pewien zgrzyt. Rozumiałbym specjalizację, semestr warsztatów, bo oczywiście, że na końcu jest warstwa wiedzy specjalistycznej, ale podstawy są wspólne. Tworzenie dla pisarzy albo deweloperów specjalnego kierunku studiów to dla mnie czysty marketing i próba żerowania na marzeniach. Zwłaszcza, że i tak studenci dostają to samo, co gdzie indziej – plus odrobinę znajomości narzędzi, która zdezaktualizuje się w ciągu kilku lat. ■

BOREK

[PIXELHEAVENFEST.COM/PIXEL-AWARDS](http://PIXELHEAVENFEST.COM/PIXEL-AWARDS)

**3-5 / 06 / 2016**

**Zajezdnia Autobusowa MZA  
ul. Włociańska 52 / Warszawa**

INDIE GRAND PRIX ROOKIE OF THE YEAR FRESH AIR  
BIG BANG! TOTAL BLACKOUT BEST ART BEST GAMEPLAY  
BEST STORY BEST MOBILE BEST MULTI RETRO ROOTS  
BIG FISH GRAND PRIX WARSAW EXCELLENCE

**ZGŁOŚ SWOJĄ GRĘ!**

**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](http://www.connectedmagazine.pl)

[www.tp-link.com.pl](http://www.tp-link.com.pl)

