

PREMIERA MIESIĄCA TOM CLANCY'S THE DIVISION

PIXEL

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

INSIDE

Far Cry Primal
SUPERHOT
Hitman
Gry kontra komiksy
Netrunner
Kontrolery
Warszawska Szkoła Filmowa
Krótka historia przygodówek
Irving Gould i Commodore

DARK SOULS III

"NIENAWIDZĘ TEJ GRY!"
MIROCZNA SERIA OD FROM SOFTWARE POWRACA

4 (14) / 2016 / KWIECIEŃ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 14
0 3>

CENA 14,50zł (w tym 6% VAT)
pixel-magazine.com

9 772391 796602

PREMIERA MIESIĄCA TOM CLANCY'S THE DIVISION

PIXEL

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

INSIDE

Far Cry Primal
SUPERHOT
Hitman
Gry kontra komiksy
Netrunner
Kontrolery
Warszawska Szkoła Filmowa
Krótka historia przygodówek
Irving Gould i Commodore

DARK SOULS III

"NIENAWIDZĘ TEJ GRY!"
MIROCZNA SERIA OD FROM SOFTWARE POWRACA

4 (14) / 2016 / KWIECIEŃ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 14
0 3 >
9 772391 796602
CENA 14,50 zł (w tym 6% VAT)
pixel-magazine.com

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!

DZIEŃ DOBRY

LISTEM POLECONYM DO WIRTUALU



Podczas ubiegłomiesięcznej audycji na Twitchu dyskutowaliśmy o VR. Miałem wrażenie, że entuzjazm do nowych wspaniałych technologii lekko w redakcji Pixela podupadł.

O VR jest głośno, a będzie jeszcze bardziej. Sam byłem w euforii, mając na głowie gogle od HTC Vive, ale tak rozważając na spokojnie - no, przecież nigdy jeszcze w historii elektronicznej rozrywki to się nie udało! Próbowali liczni: Virtuality Group z rozbudowanym stanowiskiem, na które mogły sobie pozwolić jedynie bogate salony gier, przekłętą i pechową Virtual Boy, zamiecione pod dywan iGlasses od Apple, aż wreszcie król ich wszystkich - wyglądający zaskakująco współcześnie hełm wirtualny VFX-1. Świat nie chciał tych genialnych pomysłów. Po części z powodu, że sprzęty generowały bardzo ubogą inkarnację tego, w co równolegle graliśmy w niewirtualnych wcieleniach, ale może też dlatego, że ludzie zwyczajnie nie są przystosowani do VR? Mówił o tym Paweł Schreiber - nakładanie gogli z ekranami stanowi wprowadzanie w błąd mózgu, podsuwając mu inne niż faktyczne odległości od przedmiotów. Dorzucę jeszcze jeden argument - otóż przypomnijmy sobie, po co w ogóle gramy? Po to, żeby przeżywać przygody, jakich nie doświadczymy w realu. Nawet czasem mordujemy, strzelamy w skroń jakiegoś 3D-ludka, która rozbryzguje się niczym ściśnięta śliwka.

Gdybyśmy założyli gogle i czynili to jeszcze bardziej namacalnie i bezpośrednio, efekt byłby przytłaczający. Bo w sumie chcemy smakować wirtualnego świata, ale na dystans, zawsze mając pole do ucieczki w bezpieczne rejony rzeczywistości.

Dlatego myślę sobie, że VR - choć tak bezwstydnie kusi na starcie - aby osiągnąć sukces, musi nas przekonać czymś, z czego jeszcze sobie nie zdajemy sprawy. Pomijam potrzebę posiadania szybkiego peceta do HTC Vive i Oculus'a oraz bardzo prawdopodobne problemy Sony, żeby na PlayStation VR przygotować sensowną liczbę tytułów.

Piszę te słowa na walizkach, bo dosłownie za kilkanaście godzin po raz pierwszy w życiu ruszam do całkiem realnej Doliny Krzemowej. Jadę tam, żeby dotrzeć do wspomnień po narodzinach gier wideo, zobaczyć miejsca, w których się to wszystko zaczęło: gdzie jadał Nolan Bushnell, gdzie wysypywały się ćwierćdolarówki z pierwszego przepelnionego automatu Ponga i gdzie prowadzoną przez sfofera limuzyną zajął z radośnym wdziękiem Ray Kassar. Mamucią relację z tej pielgrzymki przeczytacie w następnym numerze, ale to jedynie wycinek atrakcji, jakie czekać na Was będą 28 kwietnia, gdy w kioskach pojawi się nowy numer Pixela. ■

Mioc.

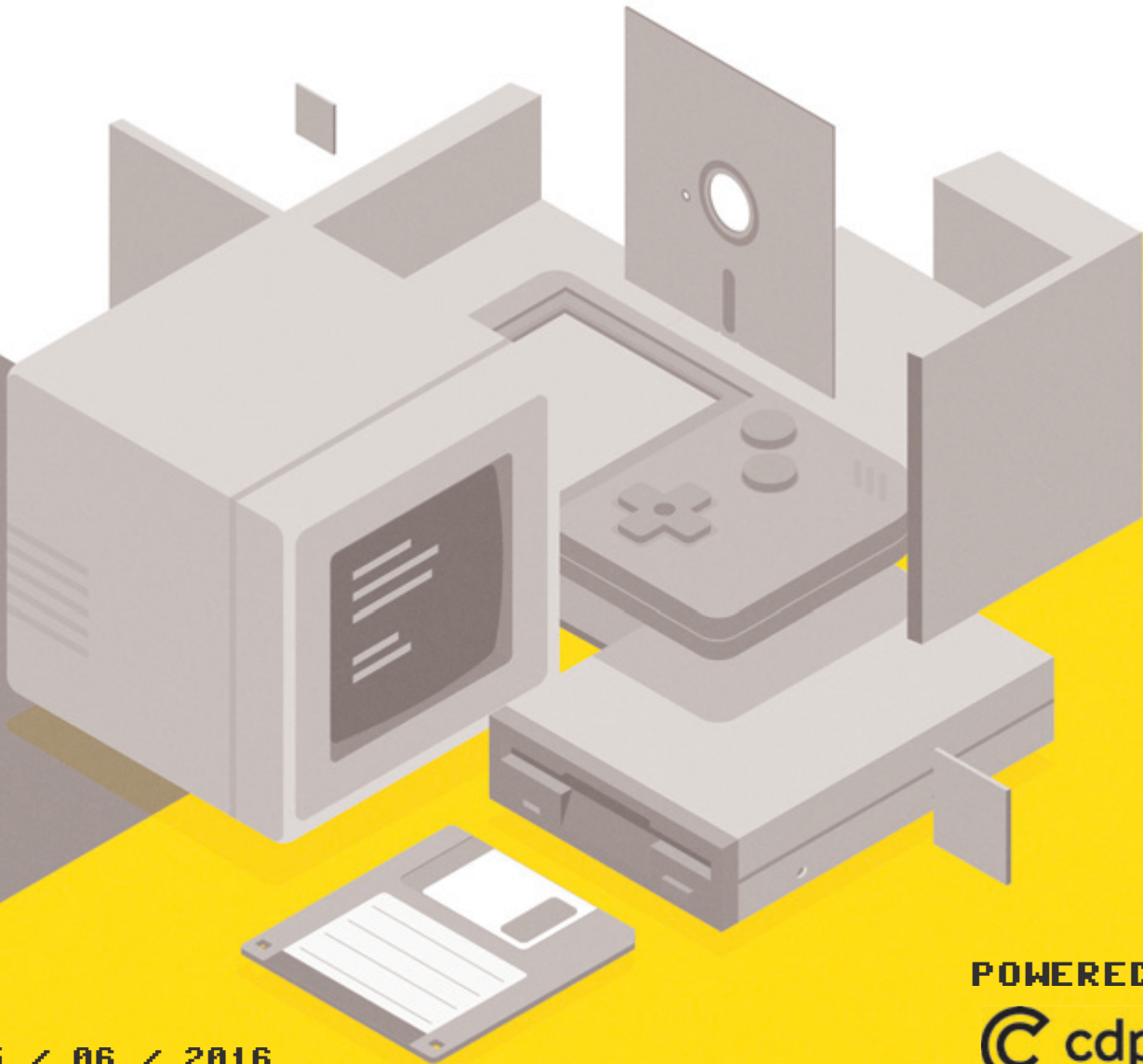




PIXEL HEAVEN

2016

RETRO & INDIE
GAMING FEST



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

POWERED BY



OFICJALNY SKLEP PIXEL HEAVEN

PATRONAT
HONOROWY



PREZIDENT 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,

k 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 ZAREJESTRUJ SIĘ DZIŚ I ODBIERZ SWÓJ EGZEMPLARZ BAJTKA!

interia

WP

POLITYKA

gameZILLA.pl

Komputer

cojestgame

gram.pl

EUROGAMES.pl

A! artyst

IGN

MEDIA

PRÓGUSKA

PLAYING

GEEKCLUB.pl

FPIEC.PL

ARHN.EU

WAWA.LOVE

PLAYING

GILDIA.PL

DECOMPRESSOR

INDIE

IT professional

gamemusic.pl

szulferweg

polbud.info

REPPUS

Polygama.pl

Bolski Gaming

MMMO24

9P

GEZMO.PL

PRZYJACIELE

SAVE THE FLIPPY

SPInka Film Studio

Blue hamster

FAKE FORCE

ATARI artyst

RECY

MAA

EVILUS

anigmatec

Loaders

mind Cloud

ARTKOMISAL

POLYGON

VIBENT COOPER

padCast

ROKIE KOMPUTER GRY

bits code fun

bits 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 Głowacki, Jacek Grabowski, Mikołaj Kamiński, Marcin Kiendra, Bartłomiej Kluska, Michał Król, Rafał Kurpiewski, Jacek Marczewski, Ludwika Mastalerz, Dariusz J. Michalski, Grzegorz Miller, Grzegorz Młodawski, Mateusz Ożyński, 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
Idea Ahead
Al. KEN 36A lok. 93A
02-797 Warszawa (PL)
+48 (22) 855 10 35
idea-ahead.com
Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych, zastrzega sobie prawo do ich bezpłatnej publikacji oraz prawo do skrótów i redakcyjnego opracowania tekstów i innych materiałów przyjętych do druku. Za treść reklam i ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Okazało się, że wielu jednak to czyta! Fajnie – wszyscy ci, którzy postąpili zgodnie ze wskazówką, mogą się spodziewać niespodzianki. Kolejny Pixel ukazuje się 28 kwietnia.



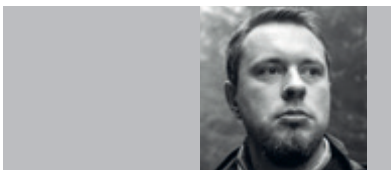
Pokemony kontratakują! Oryginalna seria gier Pokemon – Red, Blue oraz Yellow z okazji dwudziestolecia ląduje na Nintendo 3DS, sprawiając, że oryginalny region Kanto można odwiedzić na absolutnie wszystkich generacjach przenośnej konsoli japońskiego giganta! (SOS)

„KONOSUBA – God’s blessing on this wonderful world!” to komedia anime o licealście, który zamarował życie na gry komputerowe, a potem głupio umarł. Dostał jednak drugą szansę – i po śmierci przeniesiół do krainy wyjętej żywcem z japońskiego RPG. Dużo beki, akcji i dziewcząt. (MRW)



Miałem sen. Nie tego kalibru, co Martin Luther King, ale wyśniłem odpowiednik Spotify dla kinomanów, a potem przyszło mi do głowy, że i gracze z takiego serwisu by zapewne chętnie skorzystali. Dystrybutorzy i producenci, odstępując ten pomysł nieodpłatnie. Proszę bardzo. (BC)

Ochłapy. Tyle wiemy o innych gatunkach mieszkających wśród nas. Rola psów w świecie gier jest albo czysto rozrywkowa, albo pomocnicza. Serio? Nikt nie odtworzył świata z punktu widzenia psa. Czyżby postrzeżenie przez nie rzeczywistości mogło okazać się zbyt obce dla naszych zmysłów? (BD)



Nadchodzi potężna fala dodatków do MKX, ale trafi ona tylko do posiadaczy konsol. Decyzja ta rozwścieczyła pecetowców do tego stopnia, że niektórzy protestują, pozbywając się już kupionych egzemplarzy. WB Games ma sposób, by zrazić do siebie ludzi, którzy nie odwrócili się od nich po kłęsce z Arkham Knight. (AB)

Premiera Mass Effect Andromeda została przesunięta na początek 2017 roku. Z jednej strony jestem zmuszony zagryźć zęby i dłużej poczekać, a z drugiej mam teraz więcej czasu na ponowne ogranie trylogii. Kocham tę serię pomimo wiadra hejtu wylanego w związku z zakończeniem „trójki”. (MK)

INSIDE

7-20 LOADING

21-40 PLAY THE GAME

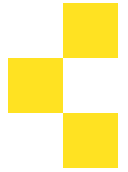
41-68 HALL OF FAME

69-88 SECRET LEVEL

89-109 CREDITS

110-114 SETTINGS

LOADING



08 Intel Extreme Masters znów okazało się wielkim show.



09 Screenshake to niesamowita, kameralna impreza indie w Antwerpii.



10 Mieliśmy okazję zagrać w najświeższą wersję Dark Souls III. Gra nabrała wigoru i świeżości, zapowiada się kolejny hit.



14 No Man's Sky zapowiadał się na space sim roku. Przyglądamy się wnikliwym okiem, czy wszystkie obietnice autorów się sprawdzą.



16 Dotarliśmy do twórcy fascynującej gry o życiu i śmierci. Pinstripe odniosło sukces na Kickstarterze i już niedługo się ukáže.

ISTNIAŁY NIEGDYŚ TRZY SYSTEMY KASET VIDEO: VHS, BETAMAX I VIDEO2000.



18 Odwiedziliśmy Warszawską Szkołę Filmową, żeby dostarczyć informacje chcącym się uczyć kreacji gier. Nowe kierunki właśnie uruchamiają nabór!

MOŻE PODZIELIĆ LOSY SPORE I STAĆ SIĘ DZIEŁEM NADMIERNIE WIELKIM.



✦ Ta wersja okładki nie przeszła.

TEMATY Z OKŁADKI

10, 62

WRESZCIE MAMY ŚWIĘTO GIER, KTÓRE PRZYCIĄGA UWAGĘ MAINSTREAMU



Intel Extreme Masters

Rozgrywane w Katowicach po raz trzeci finały IEM przyciągnęły tłumy młodych widzów, podziwiających zmagania mistrzów e-sportu na żywo w Spodku [mieszczącym zaledwie 11 000 osób], jak i za pośrednictwem Twitcha.

■ Voyager

Tegoroczny, X sezon mistrzostw IEM przyciągnął ponad 100 000 widzów, obserwujących światowe finały rozgrywek w najpopularniejsze gry sieciowe. Łączna pula nagród wynosiła w tym roku 500 000 dolarów.

Kolejki pod katowickim Spodkiem stają się już tradycją od 2013 roku, kiedy to IEM po raz pierwszy zagościł w Polsce. Ten, kto starał się dostać do serca wydarzenia szybciej, mógł wydać na bilet wstępu od 60 do 500 zł. Za opcję dla VIP (w pakiecie miejsce w hotelu i catering przez cały czas trwania mistrzostw) trzeba było zapłacić aż 4000 złotych. Mimo swojej ceny - dla miłośników e-sportu było to sensowne rozwiązanie, bo w Katowicach (i okolicy) już od dawna brakowało wolnych miejsc noclegowych...

W Counter-Strike: Global Offensive zwyciężył szwedzki zespół Fnatic (w składzie: JW, olofmeister, flusha, KRIMZ, Dennis), pokonując

e-sport

LOL

W finale League of Legends koreański zespół SK Telecom T1 (Duke, bengi, Faker, Bang, Wolf) pokonali 3:0 Szwedów z Fnatic (Gamsu, Klay, Spirit, Febiven, Rekkles). Kolejne pojedynki trwały 36:52, 38:42 i 22:01 minuty. Zwycięzcy opuścili Spodek z 50 000 dolarów w kieszeniach.

Brazylijczyków z ekipy Luminosity (FalleN, fer, coldzea, fnx, TACO) 3:0. Pojedynek rozgrywany do trzech zwycięstw na pięciu mapach poprzedzany był rundami walk na noże, w których wygrana pozwalała zwycięzcom decydować o doborze mapy. Pomimo jednoznacznego ostatecznego wyniku, zwycięstwo Szwedów wcale nie wydawało się przesądzone. Luminosity wybrali Overpass, początkowo zyskując dużą przewagę, później przegrywając 17:19 (po dogrywce), następnie Fnatic zdecydował się na Cache, tym razem zyskując niesamowitą przewagę, 16:3. O zwycięstwie Fnatic zdecydowała rozgrywka na Inferno (mapę wybrali Brazylijczycy), szale wygranej początkowo przechylały się mocno na stronę Brazylijczyków, ostatecznie Szwedzi wygrali 19:15. Nieco wcześniej Fnatic pobił polski zespół Virtus.pro, w piątkowym ćwierćfinale, 2:0. Za zwycięstwo w CS:GO Fnatic odebrał nagrodę w wysokości 100 000 dolarów.

Mistrzem StarCraft II: Legacy of the Void został Koreańczyk Polt, który pokonał Norwega Snute'a, 4:2. Zainkasował 35 000 dolarów.

W HearthStone AKA Wonder pokonał SilverName'a 3:0. Identyczny wynik w Heroes of the Storm osiągnęli TeamDignitas, pokonując mYinsanity i zdobywając nagrodę w wysokości 5000 dolarów.

W Intel Challenge Katowice (Counter-Strike: Global Offensive): żeński zespół Europejek WRTP (juliano, vilga, nylon, zAAz, minimicheater) wygrał z Amerykankami i Kanadyjkami, CLG Red (missharvey, potter, Cath, bENITA, di^) 2:0 (16:10 na mapie Mirage i 16:8 na Cache). Zwycięzynie wróciły do domu, dzieląc się 15 000 dolarów.

Mistrzostwom IEM 2016 towarzyszyła niedawno wybudowana, ogromna i wypełniona po brzegi hala targowa, w której na widzów czekały prezentacje na stoiskach, turnieje w gry i tradycyjne rozrzucane w tłum wszelakie gadżety. ■

DLACZEGO LEPIEJ GRAĆ W INDYKI KAMERALNIE NIŻ W WIELKICH HALACH TARGOWYCH?

SCREENSHAKE

2016



■ Anatomically Incorrect Dinosaurs to znakomity przykład gry, która mogła pojawić się tylko na Screenshake.



■ Wykład Natalie Lawhead - czyli jak nieśmiała, spokojna dziewczyna wyprodukowała szaleństwo (tetrageddon.com).

Belgowie nie ryby i swoje... indyki mają. Screenshake odbył się w dniach 19-21 lutego w Antwerpii, razem z towarzyszącą imprezą Belgian Game Awards, gdzie główną nagrodę zgarnęło Larian Studios za Divinity: Original Sin.

■ Outstar

Samej gry - czy chociażby wspomnienia o niej - zabrakło zupełnie na festiwalu, który skupia się na projektach artystycznych, niszowych i dalekich od rekordów sprzedaży. W sali expo można było co prawda zagrać w The Witness czy Firewatch, ale triumf święcił Line Wobbler, jednowymiarowy dungeon crawler oparty w całości na... świecącej linii czy Downwell, niezwykle wciągający platformer japońskiego debiutanta, w którego grę można było zagrać zarówno za pomocą rąk, jak i nóg.

Wykład Ojiro Fumoto, twórcy Downwella, był zresztą jednym z najjaśniejszych punktów festiwalu. Młody, skromny Japończyk porzucił intratną karierę... śpiewaka operowego. Podjął się popularnego wśród początkujących deweloperów wyzwania „I Game A Month”, tworząc każdego miesiąca jedną grę w całości. Trzynastą z kolei był prototyp Downwell, natychmiast dostrzeżony na Twitterze przez wydawcę Devolver Digital. Dzięki jego wsparciu Downwell trafiło do pierwszej dziesiątki gier sprzedawanych na Steamie, a Ojiro w końcu miał możliwość wyjazdu poza rodzinny kraj. Najpierw promował swoją grę w San Francisco, później podbił Europę.



Jedną z najciekawszych gier pokazu był Liftoff - symulator lotu drona dostępny przez Early Access na Steamie. Twórcy współpracują z producentami części do dronów, dzięki czemu możemy stworzyć idealną kopię naszego sprzętu w świecie wirtualnym i trenować jego kontrolę w locie za pomocą pada lub kontrolera RC (tego samego sprzętu, którego używa się do latania prawdziwym dronem).

Niezwykle ciekawym eksperymentem była muzyka improwizowana na żywo do gry w Journey oraz Ori and the Blind Forest - bębny, wiolonczela i klawisze stworzyły niezwykle klimat, a instrumentalisci zawiesili sobie poprzeczkę wysoko, grając do rozgrywki toczony na bieżąco przez siedzącego naprzeciwko fana.

■ Line Wobbler autorstwa Robina Baumgartena wygrał wiele nagród w świecie indie - bohaterem, światelkiem na linii, sterujemy za pomocą „wobblera” (joysticka na sprężynie).

Klimat

Centrum festiwalu było w Het Bos, gdzie wcześniej znajdował się... squat grupy wędrownych artystów. Nawizywano kontakty, piwo lało się na prawo i lewo. Szkód, na szczęście, nie odnotowano.

Zakończyliśmy festiwal z łezką w oku. Mieliśmy szansę obejrzeć przedpremierowo „Thank You For Playing”, film o powstawaniu That Dragon, Cancer, dokumentujący zarówno proces tworzenia gry, jak i ostatnie miesiące życia chłopczyka, o którym mowa w fabule. Kamera podąża za Joelem i jego rodzicami zarówno w sytuacjach szczęśliwych, jak i tragicznych - choć z początku widz czuje się, jakby wszedł z buciorami w życie obcych ludzi, reżyser z każdą minutą cierpliwie tłumaczy potrzebę uwiecznienia tego procesu i pokazania go w abstrakcyjnej formie znanej z gry. Warto zobaczyć - i warto zagrać (recenzję gry można znaleźć w Pixelu #12). ■

DLA WYCHOWANYCH W MROKU GRACZY ZBLIŻA SIĘ LUKULLUSOWA UCZTA

DARK SOULS III

Tokijskie From Software działa jak snopowięzka, przetwarzająca plody rolne w równych interwałach. Bez żadnych opóźnień i rozczarowań. 12 kwietnia wkroczymy ponownie do uniwersum, gdzie zatarta jest granica między życiem a śmiercią.

■ Micz

Demon's Souls mnie ominęło, ale pierwsze Dark Souls wessało na ponad 150 godzin i zmusiło do wybebeszenia wszystkich bossów, łącznie z całkiem przyjaznym płonącym dżentelmenem na samym końcu.

Co tak fascynowało w tej grze? Straszny, zimny od szarości i błękitów, zabójczy świat przemierzany przez bohatera tak paskudnego, że twarz musiał chować pod przyłbicą. Naprzód pchała ciekawość, jak bardzo wielka i brzydka maskara będzie czaić się za kolejnym rogiem. Pojedynki z wylaniającym się z wody, przypominającym wielką paszczę delikwentem, z okutanymi w złote zbroje wykołojeniami Ornsteinem i Smoughiem albo ze stanowiącym powiązany siatką wór czaszek Nito były traumatycznymi doświadczeniami. Zupełnie uwiodła mnie lokacja zwana Ash Lake, samotna i pozbawiona groźnych mieszkańców, acz wypełniona tak hipnotyczną muzyką i księżycowymi krajobrazami, że samo przebywanie w niej stanowiło ładną wycieczkę w nierzeczywistość.

■ To nie scenka przerywnikowa - dosłownie tych rozmiarów jest jeden z mieszkańców Lothric.



■ Nie należy liczyć na kwieciste dialogi w wydaniu bohatera. W końcu jest on Nierozpalonym, wyruszającym na poszukiwanie Władców Pogorzeliśk.

Grałem w to, mimo że nie powinienem, bo robota leżała, a PS3 wylewało siódme poty, żeby pokazać piękno zachodzącego słońca nad wieżami Anor Londo.

TAKI SOBIE REVEAL

Dark Souls 3 miało być oficjalnie zapowiedziane podczas zeszłorocznych targów E3, jednak kilka miesięcy wcześniej screeny z produkcji wyciekły do internetu i trochę popsulo to efekt zaskoczenia. Okazało się, że ekipa Hidetaki Miyazakiego pracuje

Ten widok na Lothric nasuwa skojarzenia z Bloodborne.

slash
& burn



miesiący crunchu, podczas których produkcja nabrała nowych kształtów. Właśnie to miał udowodnić tajny pokaz gry w warszawskiej restauracji AleGloria, obwarowany takimi klauzulami NDA, że ich złamanie mogłoby położyć niejedną redakcję. To, w co miałem okazję grać na pokazie, stanowiło rozszerzoną wersję dostępnej pod koniec zeszłego roku bety.

A ZWĄ JE LOTHRIC

Każda z trzech dotychczasowych części cyklu działa się w innym królestwie. Także Dark Souls 3 przenosi nas do nowego dominium Lothric, przedstawianego jako sporne ziemie Władców Pogorzeliisk. Ale uwaga, uwaga! O ile poprzednio było albo ciemnawo, albo cholernie ciemno, to teraz mamy przywilej przebywania w całkiem dobrze oświetlonych

lokacjach, a przynajmniej tak wyglądały one na ustawionych w AleGlorii automatach z PlayStation 4 w środku.

Podczas imprezy pani prowadząca wywiady zaskoczyła jednego z przedstawicieli dystrybutora pytaniem typu „Czy tym razem fabuła będzie zrozumiała, bo wcześniej nikt nie wiedział, o co tam chodzi?”. Wbrew pozorom miała sporo racji, bo Japończycy czy to w filmie, czy w grach, lubią zamieniać wątki fabularne. Nie ma jak w Hollywood, że wszystko jest u nich proste jak w pysk strzelił! Pan Miyazaki faktycznie trochę się rozpędził, snując story o czwórce bogów, którzy pokonali rządzącą światem kastę smoków. Dwojkę z tych bóstw, Nito i Gwyna, gracz po drodze rozpolował i nie byli wcale trudniejsi od innych bossów.

Na początku gry, podobnie jak w DS2 czeka nas kreacja bohatera.



**BŁOODBORNE DAŁO SIĘ SKOŃCZYĆ
O WIELE SZYBCIEJ NIŻ DARK SOULS.
WYDAJE SIĘ TEŻ, ŻE POZIOM TRUDNOŚCI
„TRÓJKI” NIE BĘDZIE NADMIERNIE WYSOKI.**

nad grą już od połowy 2013 roku, realizując ją równoległe z Bloodborne. Sam guru musiał rozdzielić obowiązki, do pomocy przy tworzeniu szkieletu gry ściągnął Isamu Okano, który dla From Software pracował przy Steel Battalion: Heavy Armor.

Na gamescomie 2015 stanowiska z DS3 podczas dnia prasowego nie były raczej oblegane. Gra śmigła na pecetach i, prawdę mówiąc, prezentowała się jak jakiś DLC od dwójki, z całą pewnością nie powalając. Od tego czasu minęło jednak kilka

Uskok przed ciosem, podbiegnięcie z boku, dźgnięcie, odbiegnięcie...

Odcylcowy

Najbardziej wredny cios wykonujemy, dopadając do przeciwnika od tyłu i zamaszystym ruchem pakując ostrze w korpus na wysokości kości ogonowej. Delikwent zostaje oprawiony naszym tuczniak.



CHOĆ POZIOM TRUDNOŚCI NADAL JEST WYSOKI, GRA BĘDZIE BARDZIEJ „DLA LUDZI”

Dark Souls lepiej sprawdza się na padzie niż na klawiaturze, gdzie gra może stać się upiorna.



Skoro bohater wykorzenił pół świata Lordran i eliminował bogów, to żeby uniknąć zbędnych pytań, akcję przeniesiono gdzie indziej, a teraz jeszcze znowu w kolejne miejsce.

Intro DS3 dość enigmatycznie anonsuje kilka fundamentalnych dla fabuły postaci. Czołową z nich jest gigant Yhorm, pojawiający się z płonąącą ręką, w koronie i mocno okutany żelazną zbroją. Jest podobnie jak Gwyn jednym z Władców Pogorzelski (Lords of Cinder), dawnym królem zbezczeszczonej stolicy. Pokazany jest także Aldrich, znany jako święty z głębin, przypominający wielkiego szarego gluta, oraz Legion Nieumarłych Farrona, który jak wiele na to wskazuje – stanowi przywołaną z grobów ekipę eskortującą Yhorma.

REŃCE NA SOULSACH

Dokonało się: ląduję w lokacji zwać się, jak wszystko tutaj, całkiem poetycko, Cmentarzem Popiołów. Mam trzy paski energii. Jeden z nich to magia. Są też w zapasie trzy energetyczne flaszki uzupełniające

GRA DOSTĘPNA BĘDZIE W JĘZYKU POLSKIM. POJAWI SIĘ TRYB MULTIPLAYER UMOŻLIWIAJĄCY WALKĘ W SZĘŚCIO OSOBOWYCH ZESPOŁACH.

ludex



Pierwszy boss od razu robi za nauczyciela.

Przekształcając się w monstrem po stracie połowy energii, każe przyjąć nową taktykę. Po jego uбициu otrzymujemy Coiled Sword, dzięki któremu da się w komnacie dalej stworzyć Firelink Shrine. Na ziemi odkrywamy leżące kawałki wiadomości, opisujące mechanizmy świata, do którego trafiliśmy na żer.

utraconą siłę życiową. Idę wąskimi drózkami, napotykając szkielety ubrane w płaszcze z kapturem. Jedno dźgnięcie miecza wystarcza, by każdego z tych mnichów sprowadzić do parteru. Teren otoczony jest wysokimi skałami, z których grzbietów niczym kolce wystają tablice nagrobne. Gdzieś w płytkim bajorku szaleje miniboss kojarzący się z elektrycznym psem z kryształami. Patrząc w górę, na tle nieba widzę mury potężnego zamku, do którego wytrwale trzeba zmierzać.

Wspinając się stromą ścieżką, widzę odległe ośnieżone szczyty tuższych Alp. Zeskok na szerokie pole, po środku którego kłęczy posągowy wój znany w legendach jako ludex Gundy, z wbitym w pierś mieczem. Wyciągam go, po czym drań ożywa, meldując się jako pierwszy boss. Pojedynka jest dość trudny – trzeba wykonywać klasyczne soulsowe skoki, gdy drań zaczyna wymachiwać bronią. Mając już mało energii, przepoczwarza się w grubego zwierza, pod którego tłusty korpus trzeba wskoczyć, by kąsać z bliska, wydobywając się z zasięgu patykowatych łap bossa.

W środku wieży znajdowało się puste palenisko, które za pomocą magicznego miecza dało się zamienić na ognisko, czyli punkt, gdzie można zregenerować siły i przenieść się do innego miejsca. Korzystam z teleportu, trafiając na zamkowe flanki. Nie wszystkich trzeba tu atakować.



Kłęczące i modlące się truposze nie będą kąsać, jeśli nie zostaną zaczeplone. Wyliniałe psy i strażnicy są już bardziej wścibscy. Na barbakanie siedzi smok, którego jedno ogniste pierdnięcie zmiata wszystko, co napotka na drodze. Można je wykorzystać do sterylizacji nieumarłego tałatajstwa, ale jak ubić skrzydlatego? Tego już niestety nie dowiem się z wersji pokazywanej w AleGlorii.

☛ Za takie capiące gotykiem lokacje wszyscy kochają Soulsy.

DARK SOULS III ZYSKAŁO NA DYNAMICE W STOSUNKU DO POPRZEDNICH CZĘŚCI. WALKI SĄ O WIELE SZYBSZE, MOŻNA JE PROWADZIĆ W OTWARTY SPOSÓB.



☛ Seria Dark Souls od początku pokazuje Tolkiena w krzywym zwierciadle. To, co u niego było brzydkie i złe, tu jawi się jako szczyt piękna.

DOŻYĆ DO PREMIERY

O ile po gamescomie miałem wrażenie, że będzie słabiej niż w „dwójce”, to teraz zmieniłem zdanie. Powoli staram się zarezerwować 150 wolnych godzin. To przecież tylko siedem dni grania non stop. Wszystkie te krużganki, machikuły i mury obronne nieodparcie kojarzą się z Bloodborne. Momentami trudno się połapać, że to Soulsy, a nie

☛ Grafika nowych Soulsów nie powala, jeśli chodzi o detal, natomiast robi wrażenie, gdy mowa o grze światła i subtelnych efektach z nim związanych.

kolejny odpryskowy tytuł From Software. Jedyne widok upośledzonych umysłowo, cierpiących na chorobę Heinego-Medina, paralitycznych monstrów dowodzi bezbłędnie, że mistrz Miyazaki robi to, z czego jest ceniony w światku gier. Przygotowuje kolejne entrées do rzeczywistości, w której w najgorszych koszmarach nie chcielibyśmy się znaleźć. ▀



Sekrety No Man's Sky

■ Voyager

Gra, którą stworzyło tak niewiele, dla tak wielu oczekujących całego wszechświata przygód: zaledwie dziesięcioosobowy zespół Hello Games zamierza stworzyć piaskownicę, w której pomieszczą się wszyscy gracze na Ziemi, choćby ich przyszło i siedem miliardów.

Reklamy No Man's Sky obiecują bardzo dużo: proceduralnie generowane planety, układy słoneczne, wreszcie całe i nieodkryte galaktyki do zwiedzania. Właściwie sami twórcy nie mają pojęcia, co stworzyli, jaki był wynik ewolucyjnego eksperymentu, rozpoczętego w trzewiach maszyny. Niewątpliwie sumaryczna powierzchnia dostępnych planet jest znacznie większa od World of Warcraft, GTA V, Guild Wars i wielu innych kreacji zachwycających rozmiarem. Do zwiedzania mamy 18 trylionów planet, dla lepszego wyobrażenia to: 18 000 000 000 000 000 000 000 000 000 000 000 000 planet. No dobrze, mamy już funkcjonujący wszechświat, z własnym układem okresowym pierwiastków, mamy planety o ukształtowanej przez procedury powierzchni, fakturze, faunie i florze.

Co dalej? Wpuszczamy w ten kolorowy cyrk graczy, by przekonać się, co z nim zrobią (i jak długo da się na tym modelu zarabiać). W pewnym sensie Niebo Niczyje to przeciwieństwo Elite: Dangerous. Tu nie oberwiemy obuchem rygorystycznych praw fizyki, będzie raczej

sympatycznie i kolorowo jak w „Gwiezdnym wojnach”: pojedynki kosmiczne oczarują paletą barw laserów, a lądowania na powierzchniach planet okażą się komfortowe, choć pojazd (przypominający X-winga) raczej nie wygląda na jednostkę wystarczająco dużą, by upchnąć na pokładzie napęd ponadświetlny. Zamiast zimnego, wrogiego kosmosu otrzymujemy świat barwny, umowny, w który łatwo się wczuć i równie łatwo odstawić na bok (gdyby wydarzyła się właśnie premiera jakiejś Bardzo Ważnej Gry). Przy Kosmosie złożonym z 18 trylionów planet rozgrywka w multiplayerze musi skłaniać do umawiania się z kolegami w określonych galaktykach.



SPACE SIM

■ Imponujące pejzaże obcych planet budzą wątpliwości: czy taki świat mógłby zaistnieć?

Wrzuceni w ten wir ludzie, choćby nawet bardzo chcieli, mają nikłe szanse na spotkanie. Z drugiej strony, metoda tworzenia tak złożonego uniwersum może doprowadzić do wygenerowania pewnych anomalii, które albo znacząco ułatwią (sprowadzając tym samym w jedno miejsce łowców zasobów), albo utrudnią niektórym z graczy zabawę. Nie sposób kontrolować takiego mechanizmu,

autofire

W wieku 50 lat zmarł nagle Fergus McGovern, założyciel Probe Software. Przygotowywał wiele konsolowych konwersji gier. W Mortal Kombat 2 doczekał się nawet easter egg.

■ Mobilne Spectrum

Firma Retro Computers, której Vegę opisywaliśmy w Pixelu #08, powraca. Vega Plus będzie konsolą przenośną, na którą w akcji crowdfundingowej zebrano już 300 tysięcy funtów. Autorzy zapewniają dostęp do ponad 1000 gier z ZX Spectrum.



Strażnicy pilnują ładu na nieodkrytych planetach. Więc jednak ktoś tu już był.



Cukierkowy, kolorowy wszechświat No Man's Sky stoi w opozycji do zimnego, realistycznego uniwersum Elite: Dangerous.

Nie starczy nam życia, by zwiedzić każdą z planet, na których ewoluowało życie złożone z procedur.

Wygląda na to, że będziemy mogli stać się właścicielami planet, układów słonecznych i całych galaktyk. Znaleźniska możemy przekazywać w postaci paczek danych przez boje sygnałowe rozmieszczone, na (wydawałoby się) nieodkrytych przez nikogo planetach. Przydatny będzie też skaner, który pozwoli sprawdzić planetę przed wylądowaniem, wskaże (jak dobrze poinformowana nawigacja samochodowa) najciekawsze miejsca oraz naprowadzi nas na zasoby i nieodkryte gatunki istot żyjących.

Planety



Zabawa w eksplorowanie galaktyk to błyskawiczne przeskoki z miejsca na miejsce, przerywane barwnymi walkami w pustej przestrzeni.

Przeprowadzenie ataku na stworzenia zamieszkujące dany świat może się skończyć kontratakami ze strony strażników. Pole do popisu spore, szczególnie wtedy, kiedy bogaty w zasoby układ gwiazdny stanie się źródłem przychodów dla kilku lub kilkunastu graczy. Szykują się więc masywne pojedynki w przestrzeni kosmicznej, pełnej pojazdów i rozbłyków. Na tym polu No Man's Sky będzie musiał zmierzyć się z popularnością Eve Online i być może wciągnie w swoje wiry strategów od Ogame. Może jednak też podzielić losy Spore i stać się dziełem tak wielkim, że przerośnie możliwości i percepcję najważniejszych postaci: samych graczy. Wpatrując się w pięknie dopieszczone składowe wygenerowanych przez speców od algorytmiki światów, wciąż szukam w nich skaz, tak jak w rzeczywistym świecie. Zastanawia mnie, jak uda się zsynchronizować zniszczenia obiektów i planet, dokonanych przez graczy i skutecznie, w czasie rzeczywistym uaktualniać całe planety nadwyrężone wojnami i zabawą w strzelanie w co popadnie. Być może to my narobimy w No Man's Sky większego bałaganu, niż twórcy przewidzieli. I co wtedy? Restart wszechświata?

No Man's Sky to na razie słodki cukierek w bardzo kolorowym opakowaniu. Oby jego wnętrze po rozgryzieniu nie okazało się puste. Albo ciężkostrawne. Na razie No Man's Sky zbiera pochwały i cieszy wzrok tym, co kreują algorytmy.

Do zarządzających procedurami Układu Słonecznego i planety Ziemia: sporo dałoby się tu poprawić. Dziękuję za uwagę, jeśli ktokolwiek słuchał. ▬

chyba że jego twórca będzie sukcesywnie łątał niedoskonałe uniwersum i tym samym psuł zabawę tym, którzy w niedoskonałości cyfrowych dzieł upatrują ich wielkości.

W No Man's Sky spędzamy czas na eksploracji planet. Siłą rzeczy, przeskakujemy z planety na planetę w poszukiwaniu zasobów, niszcząc co popadnie (niepozorny pistolecik ma moc!) i odkrywając nowe okazy fauny.



Planety nie tylko urzekają pięknem – są też źródłem potrzebnych zasobów i noszą ślady dawnych wojen.

Laury dla indyków

WG Labs, czyli komórka Wargamingu zajmująca się promocją twórców niezależnych, ogłosiła konkurs na innowacyjne projekty. Gry znajdujące się przynajmniej w fazie alfa należy zgłaszać do 30 kwietnia. Nagroda główna wynosi 10 tysięcy dolarów.

Demoscena

Do 24 kwietnia w Muzeum Techniki i Przemysłu NOT w Pałacu Kultury i Nauki w Warszawie potrwa wystawa „Demoscena” poświęcona komputerowym artystom, zlepiającym swoje dzieła z bitów, pikseli i syntetycznych dźwięków.

John Romero w Polsce

W dniach 16-17 maja krakowska Stara Zajezdnia stanie się miejscem, w którym przebywać będzie twórca Doom. John Romero został zaproszony przez organizatorów Digital Dragons. Podczas imprezy wygłosi prelekcję.

W drodze do piekła

Kiedy po raz pierwszy zobaczyłem zapowiedź Pinstripe, pomyślałem: jest niezłe. Kiedy dowiedziałem się, że to efekt pracy jednej osoby, szczęka mi opadła.

■ Spektor

Tworzenie gier to sport zespołowy. Zdarzają się oczywiście tak utalentowani autorzy, jak Sos, którzy potrafią w pojedynkę wyczarować małe hipergrzywne cuda. Jednak rzadko kiedy tego typu produkcje zaskakują jakością wykonania. Zazwyczaj już na pierwszy rzut oka widać, że robił je „jednoosobowy team”. No, chyba że ten team nazywa się Amos Games.

Stoi za nim pochodzący z USA Thomas Brush, autor darmowych przygodówek Coma i Skinny, który od czterech lat pracuje nad nowym projektem o nazwie Pinstripe. Sam odpowiada za każdy jego element: scenariusz, grafikę, muzykę i programowanie. Miałem okazję przetestować bardzo wczesną wersję gry. Widząc i słysząc efekty, pozostaje tylko przyklasnąć autorowi i pozazdrościć wszechstronnych talentów. Zwłaszcza że Thomas składa swoją grę po godzinach, zawodowo zajmując się czymś zupełnie innym.

Fabula Pinstripe jest prosta. Były pastor o imieniu Teddy, który porzucił stan kapłański z powodu kryzysu wiary, rusza do piekła, by odnaleźć swoją córkę Bo, porwaną przez dziwną istotę podającą się za Boga. Piekło stworzone przez Brusha w niczym nie przypomina tego klasycznego z obrazów Bosch. To kraina pełna lodu, zimna i różnorodnych niebezpieczeństw. Wygląda jednak niezwykle pięknie.

■ Las, w którym rozpoczynamy przygodę, z każdym kolejnym ekranem coraz bardziej wciąga i zaskakuje.



■ Autor



Thomas Brush i jego laptop kontra reszta świata – tak można w skrócie opisać działalność tego zdolnego scenarzysty, programisty, kompozytora... można by wymieniać długo. Poza Pinstripe warto rzucić okiem na jego wcześniejsze produkcje – Coma i Skinny.

Każda z plansz została indywidualnie narysowana z dbałością o szczegóły. Choć mamy do czynienia z bajkową grafiką 2D, to autor zadbał o głęboką perspektywę. W tle zawsze coś się dzieje: migają światła domów, kołyszą się drzewa, przelatują klucze ptaków. Dzięki temu podczas wędrówki mamy wrażenie, że to kraina, która żyje swoim życiem, a nie pusta scenografia. Gęsty i mroczny klimat dodatkowo buduje muzyka – oszczędna i oparta na dźwiękach pianina – autorstwa projektanta. To właśnie między innymi za elektroniczną muzykę do gry Coma był wcześniej nagradzany. Tym razem postawił na naturalne brzmienia, idealnie wpasowujące się w mroczny klimat Pinstripe.

Skontaktowałem się z Thomasem i postanowiłem zapytać go jak udało mu się w pojedynkę uzyskać tak wysoką jakość: – Lata i lata pracy – przyznał. – Moim głównym celem było stworzenie wyjątkowej atmosfery, dzięki której użytkownik

zapomni, że gra w grę. Odpowiednio dobrana muzyka, wygląd postaci i miejsc, a także nastroju ma dla mnie ogromne znaczenie – dodaje.

Powód, dla którego postanowił zrealizować grę w pojedynkę, jest prozaicznie prosty. Brush pochodzi z małego miasta w Karolinie Południowej i po prostu nie mógł znaleźć do współpracy nikogo odpowiedniego, kto sprostałby jego oczekiwaniom: – W przypadku Pinstripe miałem bardzo konkretną wizję prostej i spójnej gry.

autofire

Szef marki Xbox Phil Spencer udzielił wypowiedzi, w której przyznał, że konsole w obrębie generacji stoją w miejscu i trzeba by to zmienić. Szykuje się Xbox z wymiennymi wnętrznościami?

PASTOR
TEDDY

Cel ten mogłem zrealizować w stu procentach jedynie samodzielnie, wykonując każdy jej element. W przyszłości nie wykluczam jednak pracy w zespole - podsumowuje.

Jeśli chodzi o samą mechanikę, to Pinestripe jest typową mieszanką przygodówki, w której czekają na nas kody, szyfry i klucze do odnalezienia, oraz gry zręcznościowej, gdzie musimy się odrobinę nagimnastykować. Gra rozpoczyna się w tajemniczym pociągu. Nasz bohater podróżuje z córką. Jak to w PKP bywa, jest dość zimno i naszym pierwszym zadaniem jest odnalezienie szalika dla Bo. Po drodze spotykamy tajemniczego gościa, który proponuje nam szklanek czegoś mocniejszego i na pożegnanie rzuca „She’s a doll face”. Po powrocie okazuje się, że córka zniknęła. Pociąg staje, a my ruszamy w krainę szukać jej śladów.

Interakcja z innymi bohaterami jest tutaj niezwykle ważna. Każde spotkanie i rozmowa pomagają nam w rozwiązywaniu zagadek. Przykładowo w leśnym domu odwiedzamy naszego ojca. Po wykonaniu prostego zadania zręcznościowego otrzymujemy od niego strzelbę.

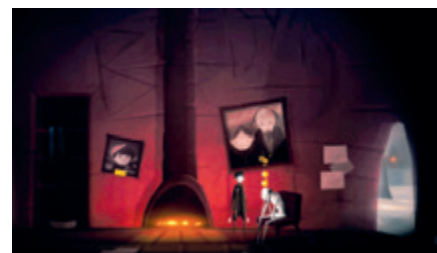
✚ Każde tło to małe dzieło sztuki stworzone za pomocą pędzla i laptopa.

Za jej pomocą pokonujemy przeszkody (strzel w sznurek, a spadnie skrzynka, po której wdrapiesz się wyżej) i odstrzelujemy nieprzyjaciół. Dialogi z bohaterami i wykonywanie kolejnych zadań przypominają trochę Legend of Zelda.

Szybko okazuje się, że podróż śladami córki to tylko niewielka część całej historii. W drodze do piekła spotykamy innych członków rodziny, odkrywamy ich (a jednocześnie naszą) przeszłość i pomagamy im wydostać się z tarapatów.

O ile klimat i grafika wypadają tutaj fantastycznie, to trzeba przyznać, że w zaprezentowanym fragmencie gry nie trafiłem na jakąś szczególnie trudną zagadkę. Nie wspominając o banalnych zadaniach zręcznościowych. Miejmy nadzieję, że Thomas posiada nie tylko talent do rysowania i komponowania, ale także tworzenia wymagających łamięłówek, które w gruncie rzeczy są tutaj najważniejsze. W końcu ile można się karmić samym klimatem. Co ciekawe, po czterech latach pracy

Interakcja z innymi bohaterami jest tutaj niezwykle ważna. Każde spotkanie i rozmowa pomagają nam w rozwiązywaniu zagadek.



✚ Szatan w Pinestripe to nie rogaty Diabło, ale elegancki dżentelmen.

nad grą, mając ją praktycznie na finiszu, jej twórca postanowił poszukać dodatkowych finansów w serwisie Kickstarter. Wszystko po to, aby w końcu wydać dzieło, o jakim marzył - rozbudowane o kilka nowych elementów. Odzew był bardzo pozytywny. Pinestripe dołączył do szeregu gier, które sfinansowano w wyjątkowo krótkim czasie. W momencie pisania tego tekstu licznik przekroczył kwotę 90 tysięcy dolarów i bił nadal. Poza podstawową wersją gry rozbudowaną o poziom Niebo (pierwotnie trwał zaledwie 2 minuty), wspierający doczekają się profesjonalnie nagranych dialogów oraz wersji mobilnej gry.

Co Thomas zrobi z taką ilością pieniędzy? Na pewno nie zatrudni kogoś dodatkowego do pomocy. Pozostaje mieć nadzieję, że przekuje to w jakieś złoto. Autor potwierdził, że jeśli zbiórka się uda, grę zobaczymy już jesienią. ■



■ Zmarł Dave Needle

20 lutego zmarł legendarny inżynier, od którego zaczął się projekt Lorraine, zmieniiony potem w Amigę. To on znalazł R.J. Micala i razem z nim dokończył prototyp komputera. Oprócz tego był współtwórcą konsol Atari Lynx oraz 3DO.

■ HTC Vive schodzi

Znane są ceny tego wyśnionego przez wielu sprzętu do VR. W Europie będzie kosztował 899 euro, a sprzedaż ruszy od 5 kwietnia. Na innych kontynentach cena jest zbliżona. W ciągu 10 pierwszych minut przedsprzedaży zamówiono 15 000 sztuk.

■ Commodore!

Na tegorocznym Pixel Heaven zagościł Mister Amiga, czyli Petro Tyschtschenko. W Commodore pracował ponad 10 lat. Potem zatrudniał go firmy Escom i Gateway, które przejmowały prawa do Amigi po bankructwie giganta.



NAUKA TWORZENIA GIER

PIXEL
WYWIAD

Z kanclerzem Warszawskiej Szkoły Filmowej **Maciejem Ślesickim** rozmawia Piotr Mańkowski.

Trzy lata temu Warszawska Szkoła Filmowa uruchomiła nowy kierunek studiów, na którym wykładana jest praktyczna wiedza na temat gamedevu. Trzy lata nauki kończą się licencjatem. Przy szkole działa także Liceum Filmowe oraz od września rusza Liceum Kreacji Gier Wideo.

P Mówił pan podczas swego wystąpienia, że w szkole filmowej obserwował pan, jak ludzie tracili oryginalność, inspirując się nie samym życiem, lecz tym, co się dzieło na Facebooku. Ale co było iskrą, która spowodowała pójście w kierunku gier trzy lata temu?

Wie pan, częścią mojego zawodu jest to, że oglądam świat i wszystko to, co się w nim dzieje. Ja się mogę na tym nie znać, ale nie mogę tego nie docenić. Jest jasne, że wszystkie multimedia się dzisiaj nawzajem przeplatają. Ilość inspiracji growych w filmach jest ogromna i odwrotnie. Z drugiej strony często ci sami kompozytorzy piszą muzykę do filmu i do gier, operatorzy są wynajmowani do tego, żeby „świecić gry”. Polscy specjaliści działający w multimediami są na świecie cenieni. I wreszcie, nie sposób nie zauważyć, że branża gier generuje dziesięć razy więcej pieniędzy niż branża filmowa. Byłoby więc dobrze, gdyby ludzie, dla których kreacja gier stanowi pasję, zebrać w jednym miejscu i szkolić pod okiem specjalistów. Nikt nie będzie bredził o teorii sprzed 30 lat, bo naszymi wykładowcami są ludzie, którzy zrobili najlepsze polskie gry. A ponieważ w tej branży zaczyna się niezwykle młodo, wpadliśmy na pomysł, żeby zacząć szkolić ludzi jeszcze wcześniej i stąd stworzenie Liceum Kreacji Gier Wideo.

P Ciekawi mnie jeszcze ten moment sprzed trzech lat. Jak to było: wysłał pan wici w branżę, żeby poszukać kogoś, „kto się zna”, i w ten sposób trafił na Macieja Miąsika? Tak, polecono mi go. Maciej dalej u nas uczy, jest stałym wykładowcą. Można powiedzieć tak – lepszych nie ma. Pewnie jeszcze chce mnie pan zapytać, czy sam gram. Niestety nie, dawno już w nic nie grałem – ostatnio w jakiejś Call of Duty czy coś innego. Strzelałem sobie. Ale nie dlatego, że nie lubię, tylko dlatego, że mam na głowie zespół szkół filmowych, który nie jest fabryką śrub. To jest żywy organizm, tutaj codziennie dzieje się coś nowego.

P Jak rozumiem, pański stosunek do gier jest życzliwy, daleki od podejścia TVN-owskiego, gdzie co jakiś czas realizowane są reportaże o kimś, kogo gry wykończyły... Nie, a skąd! Jeżeli to jest rodzaj pewnej kreacji, to czym się to różni od filmu albo od seriali? Raczej niczym.

P Czyli co jest powodem nadal występującej wstrzeźliwości mainstreamu wobec gier?

To jest bardzo proste. Rodzic widzi, że dziecko ciągle gra. Nie interesuje go, w co gra, tylko mówi: „Idź, pograj w piłkę, nie siedź cały dzień przed komputerem”. Z jednej strony jest w tym trochę racji, ale z drugiej – ta opinia wyrosła z przekonania rodziców, że to jest zjadacz czasu. Polacy mają często tendencję do zawracania kijem Wisły. Tymczasem jeśli świat płynie w takim kierunku, to my go nie zatrzymamy. Raczej należałoby go ulepszyć. Kiedyś to samo, co dziś o grach, mówiono o serialach: „Co za chłama, kto to ogląda?”. A dzisiaj się okazuje, że te serie, szczególnie amerykańskie, mają bardziej rozbudowaną

Zapisy



Dzień otwarty Liceum Kreacji Gier Wideo odbędzie się 9 kwietnia. Natomiast jeśli chodzi o studia filmowe, dokumenty będą przyjmowane w czterech turach, jednak najlepiej zainteresować się tą najwcześniejszą – tutaj termin składania zgłoszeń mija 30 czerwca.

1 Podczas dni otwartych w Warszawskiej Szkole Filmowej Maciej Ślesicki przekonywał, że nie jest to szkoła dla graczy, lecz dla osób, dla których gry stanowią pasję i chcieliby poznać ich naturę.

2 Warszawska Szkoła Filmowa jest dobrze znana uczestnikom Pixel Heaven 2015. Do budynku, gdzie odbywają się zajęcia, przylega odnowione kino Elektronik, którego historia sięga lat sześćdziesiątych.

3 W tym roku prace licencjackie obroni na WSF pierwszy rocznik ludzi posiadających akademickie wykształcenie w kreacji gier. Będą to pierwsi w Polsce twórcy z ukończonym takim kierunkiem.





Maciej Szcześnik za majstersztyki game designu ostatnich lat uznaje Faster Than Light oraz Portala.

psychologię bohaterów, są po prostu lepsze. Kiedyś było „Boże, znów się gapić na to w telewizji zamiast pograć w piłkę”. Ta sama rozmowa była zawsze. To jest pokoleniowe. Dlatego ja mówię, że to nie jest liceum dla graczy, tylko dla ludzi, którzy chcą kreować ogromną dziedzinę multimedialnego przemysłu.

P Pana wspólnik Bogusław Linda miał do czynienia z grami. Podkładał głos Kratosowi z God of War. A teraz w teatrze zrobił spektakl, w którym używa wielu multimediiów. To ważne, co teraz powiem: nie ma znaczenia czy do kreacji świata używamy patyka do rysowania w piasku, czy superkomputera. Ważne jest to, co mamy w głowie i co mamy do przekazania innym. Całe życie byłem wrogiem szuflady. Jeśli komputer jest wrzucany do szuflady z napisem „sama zabawa, nic dobrego z tego nie wynika”, to ja się przeciwko czemuś takiemu buntuję. Bo narzędzie nie jest ważne. I dlatego ludzie przychodzący do nas uczą się programu kuratorskiego, bo to jest szkoła z uprawnieniami szkoły publicznej, a oprócz tego będą mogli rozwijać własną kreatywność. Po to tu jesteśmy.

P Jaka będzie przyszłość? Co się stanie z popularnym obecnie trendem VR?

To zależy tylko i wyłącznie od tego, czy stanie się to tanie, a przez to masowe. Kiedy byłem młodym człowiekiem, istniały trzy systemy kaset wideo: VHS, Betamax i Video2000. VHS był najgorszy, ale zwyciężył, bo był tani i prosty. To tak działa, nie inaczej. ■

Z wykładowcą WSF Maciejem Szcześnikiem rozmawia Piotr Mańkowski.

P Jak zaczynałeś karierę w branży gier?

Od pisania do Magii i Miecza, potem chciałem pisać opowiadania SF, więc szukałem podstaw do tworzenia światów studiowałem fizykę. Pewnego dnia kolega z roku powiedział, żebym się udał na rozmowę do CD Projektu, który poszukiwał projektantów gier. Byłem rekrutowany przez Jacka Brzezińskiego i Michała Madeja w 2004 roku. Pracowałem przy wszystkich trzech Wiedźminach, potem przeszedłem do 11 bit studios.

P Powiedz tak po ludzku, czym jest game design, który wykładasz w WSF?

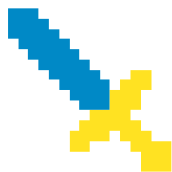
Projektowanie gier składa się z kilku komponentów. Przede wszystkim z projektowania mechaniki, czyli zasad gry. To jest analityczne myślenie, ułożenie algorytmów jak gra ma działać. Oprócz tego jest projektowanie fabuły, dość podobne do scenopisarstwa w filmie. Jest też projektowanie poziomów, czyli rozstawiania elementów na planszach.

P Nie ma to nic wspólnego z językami programowania?

To jest głównie działanie koncepcyjne, ale we współczesnym świecie wielu projektantów gier zna się zarówno na grafice 3D, jak i na językach programowania po to, żeby w ogóle wiedzieć, czy coś, co przyjdzie do głowy, da się praktycznie wykonać w grze.

P Na czym dokładnie polega twoja działalność w WSF?

Obecnie zajmuje się nadzorowaniem wykładowców oraz opracowywaniem programu nauki na naszych trzyletnich studiach kreacji gier, które kończą się pracą licencjacką. Są to studia dzienne, na których są dwa rodzaje przedmiotów. Jeden jest ściśle związany z grami, specjalizacyjny – typu na przykład programowanie w C Sharpie albo tworzenie gier w Unity 3D. Drugi to zajęcia związane z filmem – praca z kamerą, motion capture. Na zajęciach tworzymy własne gry: proste platformówki, światy 3D. Teraz wprowadziliśmy nowy program, gdzie studenci przez 3 lata tworzą swoją pracę dyplomową – ta gra ma mieć ręce i nogi, a po trzech latach może nawet będzie wydana. W tym momencie mamy na roku jedną grupę, czyli około 20 osób. Obecnie startujemy z jeszcze jednym nowym kierunkiem: Kreacja Dźwięku: Film, TV, Gry, gdzie będzie wykładał między innymi znany z Wiedźmina 3 Marcin Przybyłowicz. Przypominam też, że nasi wykładowcy to czynni twórcy, którzy nie są akademickimi teoretykami, tylko cały czas robią gry i zwalniają się na 2 godziny z pracy, żeby tu wpaść i nauczać. Obecnie wiele polskich studiów musi zatrudniać ludzi z zagranicy, a my chcemy dostarczyć na ten rynek nowe kadry. ■



Team



Maciej Ślesicki, Maciej Szcześnik i dyrektor Liceum Filmowego Piotr Łukomski stanowią trzon kadry. Wśród wykładowców znajdują się tak wspaniałe nazwiska jak: Janusz Majewski, Andrzej Kolodyński, Krzysztof Zanussi, Magdalena Łazarkiewicz, Jan Kidawa-Błoński, Krzysztof Lang czy Prot Jarnuszkiewicz.

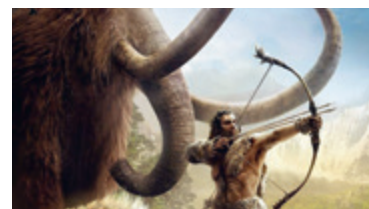
PLAY THE GAME



22 Tom Clancy's The Division



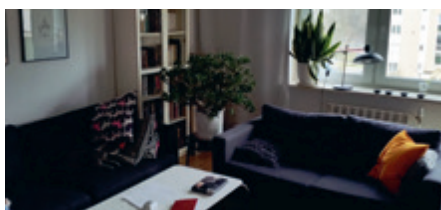
24 SUPERHOT



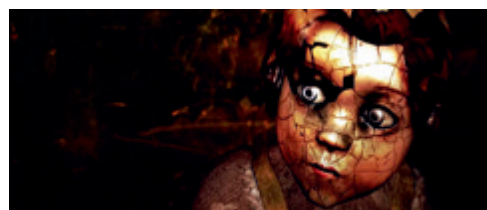
25 Far Cry Primal



26 Hitman



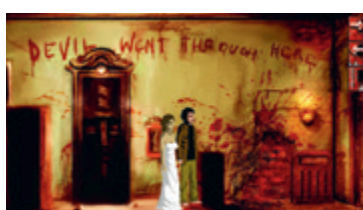
28 Ffŵl Ebrill



30 The Town of Light



31 Zheros



32 Downfall



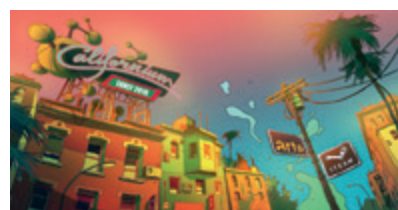
33 Shardlight



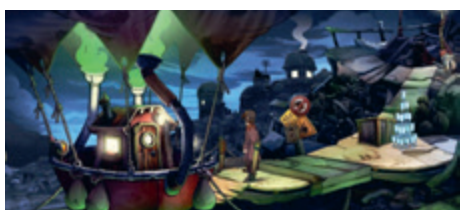
36 Devil Daggers



37 AC Chronicles: Russia



38 Californium

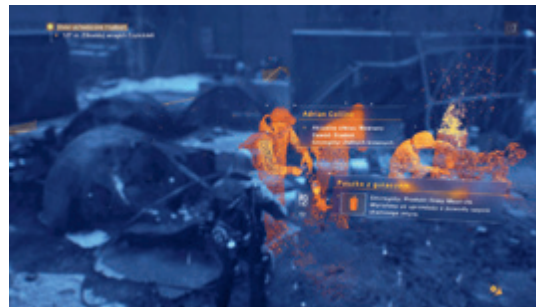


39 Deponia Doomsday



40 Solstice

**ZE WSZYSTKICH
STRON SŁYCHAĆ
STUKOTY, SZEPTY,
STŁUMIONE TRZAS-
KI I POMRUKI.** ””



W końcowym okresie do pracy dołączyły trzy inne, niezależne zespoły, co dowodzi, ile wysiłku włożono w powstanie The Division.

➤ Światło żarówek gryzie w oczy bardziej naturalnie niż w innych grach, importowane prosto z kamieniarskich zakładów w Chinach odmiany impali Iśnią jak lustro - The Division wygląda obłędnie!

➤ Gra wykorzystuje nowy silnik graficzny Ubisoftu Snowdrop, który został zaprojektowany z myślą o konsolach nowej generacji.





TOM CLANCY'S THE DIVISION™

PC PS4 XONE PEGI 18

PRODUCENT: Massive Entertainment Wersja PL: tak

■ Piotr Pieńkowski

Wydawcą gry jest Ubisoft, ale i producent nie wypadł prosto spod ogona. To szwedzkie studio Massive Entertainment, znane z takich tytułów, jak World in Conflict czy Far Cry 3.

Wyobraźcie sobie niedaleką przyszłość. W Nowym Jorku wybuchła epidemia nieznanego odmiany ospy. Wszystko wskazuje na to, iż jest to zamach terrorystyczny, ale kto za nim stoi i jakie przyswiewając mu cele, tego nie wiadomo. Oczywiście w tak ekstremalnej sytuacji, kiedy ofiary śmiertelne liczone są w tysiącach, na porządku dziennym są wszechobecna panika, anarchia i akty przemocy. I tu pojawia się idea Dyrektywy 51 – autentycznego rozporządzenia podpisanego przez prezydenta Busha, które mówi o możliwości stosowania w podobnych sytuacjach środków nadzwyczajnych, mających na celu utrzymanie ciągłości władzy. W The Division zapewnić to ma specjalna agenda rządowa, która musi przywrócić ład i porządek, posuwając się nawet do działań ekstremalnych. Naturalnie gracz wciela się w agenta takiej właśnie organizacji i misja za misją wykonuje brudną robotę, próbując przy okazji poskładać ze strzępów informacji (nagrań z kamer przemysłowych, podsłuchanych rozmów i trójwymiarowych projekcji tak zwanych ech) jakieś sensowne wyjaśnienie całej tej tragedii.

I tu następuje pierwsze zaskoczenie. Bo choć z zapowiedzi wynikało, że będziemy mieli do czynienia z sandboksowym survivaliem, w efekcie

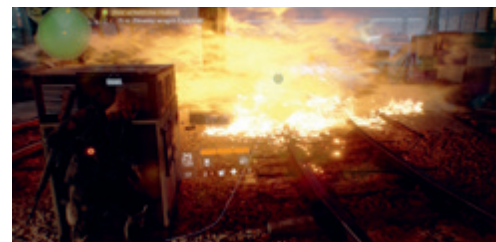
otrzymujemy grę z konkretną kampanią opowiadającą historię od A do Z. Do tego już początkowe misje wskazują, że nie będzie to nic innego jak strzelanina, tyle że w postapokaliptycznych realiach. Ale nic bardziej mylnego, bowiem w istocie szybko pojawiają się elementy rodem z RPG, które całkowicie zmieniają charakter zabawy. Mowa o cechach broni i wyposażenia, decydujących o ich skuteczności, ale także o zdolnościach bohatera, na które składają się umiejętności, talenty i atuty. Trochę to przypomina Fallouta 4, ale – jeśli już o tym mowa – The Division w ogóle jest przedziwną hybrydą pomysłów z wielu gier. Dla przykładu całą kampanię, na wzór Dead Island czy Left4Dead, można przejść w 4-osobowej grupie graczy. Z kolei same punkty zboru (online) i ruszanie do misji (offline) przypominają mi nieco Guild Wars. A na przykład interfejs po części ma swój rodowód w Watch Dogs. W każdym razie najważniejsze, że zapożyczenia te są wyjątkowo sprawnie zaimplementowane i tworzą nową wartość, a o to tu przecież chodzi. Poza tym pojawiło się wiele fajnych nowinek, jak choćby ta, że do grupy może dołączyć także piąty gracz, który za pomocą telefonu lub tabletu będzie pilotował drona, czy to, że śmiertelnie ранego towarzysza przy określony czas można reanimować, a także, iż kwaterę, w której zdajemy raporty możemy (i właściwie musimy) rozbudowywać, zyskując nowe umiejętności.

Na razie teren gry obejmuje jedynie Manhattan, ale w istocie jest to i tak olbrzymi obszar. A jeśli komuś mało,

■ Ubisoft zapowiedział grę na targach E3 w 2013 roku, więc trochę musieliśmy poczekać. Nie samowitą muzykę skomponował Szwed Ola Strandh.

Clancy

Być może nie wszyscy zdają sobie sprawę, że Tom Clancy zmarł w 2013 roku. Zupełnie nie przeszkadza to w wydawaniu książek opatrzonych jego nazwiskiem. Rola pisarza w powstawaniu gry była więc... mocno umowna. Pewne jest, że jego firma Red Storm Entertainment opracowywała projekty wykorzystywanych w The Division broni.



to w planach jest już kilka DLC i z różnych poszlak wynika, że ich akcja będzie toczyła się także w Bronksie i Brooklynie oraz w Queens i na Staten Island. Gorzej, że obecnie mamy do czynienia jedynie z czterema rodzajami przeciwników, a główny wątek to zaledwie 10-12 godzin gry, choć na szczęście jest także całe mnóstwo misji pobocznych, które podwajają ten czas.

O tym, jak gra wygląda, powiem tylko tyle, że jest naprawdę super i że kompletnie nie rozumiem malkontentów. Pewnie, że kilka rzeczy mogłoby wyglądać jeszcze lepiej, ale przy tak bogatym w szczegóły świecie pewne ograniczenia są nieuniknione. W zamian są zresztą takie smaczki, jak wypukłości od kul po drugiej stronie ostrzelanych znaków drogowych, odpadające fragmenty muru czy glazury, przymykanie oka u celujących przeciwników i wiele innych ciekawostek.

Na koniec zostawiłem wisienkę na torcie. Jest nią lokacja o nazwie Strefa Mroku. W miejscu tym epidemia miała swój początek i służby ratunkowe oraz żołnierze przybyli tu z najlepszym sprzętem, który jednak musieli w pewnym momencie porzucić. W efekcie gracz w każdym momencie kampanii może przenieść się tutaj i spróbować swoich sił w poszukiwaniach. Od razu jednak uprzedzam, że lekko nie będzie. I nawet nie dlatego, że przeciwnicy są tu znacznie liczniejsi i silniejsi, ale także z powodu innych graczy, którzy ostatecznie mogą zapolować także na nas (choć nie bez konsekwencji). Inaczej mówiąc, Strefa Mroku to po części survival, a po części deathmatch – w klimacie, który urywa głowę. Moim zdaniem właśnie ten tryb stanowi fundament The Division i nie wątpię, że to właśnie on zadecyduje o popularności gry. Ale żeby to zrozumieć, trzeba wejść do Strefy Mroku samemu. ■



➤ Pojawianiu się przeciwników towarzyszy czerwona poświata, którą łatwo dostrzec w tak sterylnym otoczeniu. Gra nie jest jednak łatwa. Kilku przeciwników idących z różnych stron to spore wyzwanie.

SUPERHOT

PC MAC XONE PEGI 12

PRODUCENT SUPERHOT Team Wersja PL: tak

➤ Krooger

O tym, jak bardzo czekałem na SUPERHOT, przypomniałem sobie tuż przed premierą. Pamiętam, że po pierwszej prezentacji gry w formie grywalnego prototypu byłem pod ogromnym wrażeniem i przez dobry kwadrans szukałem na podłodze swojej szczęki.

Pomysł na rozgrywkę był tak prosty, że do dziś zastanawiam się, jakim cudem już dawno nikt na niego nie wpadł.



piOS

Tekstowy system operacyjny w stylu DOS w roli menu głównego gry, które jest również jednym z jej elementów fabularnych. SUPERHOT zaskakuje od samego początku do końca.

➤ Okrzyki „SUPERHOT” po każdej misji budują tajemniczy klimat całej opowieści.



➤ Satisfakcja z celnie oddanej serii strzałów jest ogromna!

Patent polegał na tym, że czas gry płynął jedynie wtedy, kiedy poruszał się bohater, a akcję oglądało się z jego oczu. Jeśli stał w miejscu, wszystko dookoła stało nieruchome. Nawet kule wiszące w powietrzu. Dzięki temu unikanie strzałów czy przewidywanie ruchu przeciwników urosło z czasem do rangi sztuki. Można było oddać się w pełni wirtuozerii i sprawić, by będący w przewodzie liczebnej przeciwnicy padali jeden za drugim. To właściwie dopiero SUPERHOT, jako pierwszy po „Matrixie” pokazał całemu światu, czym jest naprawdę bullet time. To gra, którą się chłonnie i celebryje. Niczym dobrą książkę, doskonały film akcji czy też... urlop w wymarzonej miejscy. Przez nieco ponad dwie godziny grania potrzebne na ukończenie SUPERHOT nie myślałem o niczym innym. To było jak czynność, którą uwielbia się robić, całkowicie się w niej zatracając.

Finalny produkt niewiele różni się od tego, co pokazano w prototypie. I bardzo dobrze. Teren dookoła jest biały, ale wszystko zostało ładnie ocienione. Jedynie interaktywne elementy są koloru szarego. Można podnieść butelkę lub kulę bilardową i cisnąć nią w przeciwnika.



➤ Fabuła gry ociera się o orwellowską wizję świata.

Można go uderzyć i sprawnie odebrać broń, którą to należy go dobić i szybko wypatrywać kolejnego „czerwonego” szukającego guza. Nigdy nie wiadomo, ile naboju zostało w pistolecie odebranym przeciwnikowi, a samych pukawek jest kilka: pistolet, strzelba i karabin. Pistolet jest w miarę dokładny, strzelba potrafi położyć kilku przeciwników, a karabin strzela seriami. Jest też katana, którą w łatwy sposób można rozprawić się nawet z kilkoma delikwentami.

Po co jednak to wszystko? Przeciwnicy nazywani są po prostu Red Dudes, ale mimo to fabuła w SUPERHOT istnieje i jest całkiem intrygująca. Nie chciałbym tutaj zbyt zdradzać, ale ociera się ona o hakerów, IRC i wirtualną rzeczywistość. Już samo menu gry jest niejako załącznikiem hakerskiej intrygi.

Cieszę się, że SUPERHOT to polska niezależna produkcja, bo gra jest dokładnie taka, jak sobie wyobrażałem. A to nie zdarza się zbyt często. Po przejściu można do niej wracać w nieskończoność, próbując nowych sztuczek czy też oglądając powtórki przygotowane przez użytkowników. Nie wiem, jakie są plany na rozwój gry, ale edytor poziomów uczyniłby ją nieśmiertelną! ■

➤ Arsenał nie jest rozbudowany, a używanie każdej z broni ma swoje wady i zalety. Satisfakcja ze strzałów jest jednak zawsze tak samo wysoka!



✚ Polujemy 24 godziny na dobę. Najczęściej nie dostajemy żadnego wsparcia od współplemieńców. Jednak sam teren powinien być... znany, ponieważ fani już odkryli, że Ubisoft wykorzystał mapę zbliżoną do fragmentu tej z Far Cry 4.



Far Cry Primal

■ PC ■ PS4 ■ XONE **PEGI 18**

PRODUCENT Ubisoft Montreal **Wersja PL:** tak

■ b-side

W żołnierskich słowach – potężny zawód... dla wszystkich hejterów Ubisoftu. To kolejny sandbox od tego wydawnictwa, który nie tylko powala klimatem, ale wciąż bez reszty samą rozgrywką.

Do projektu byłem nastawiony sceptycznie. „Far Cry w czasach kamienia łupanego? Brzmi jak brak pomysłu na nową część. I próba podpięcia się pod modę na gry survivalowe”. Być może tak właśnie było. Nowy Far Cry to cały czas gra z otwartym światem, w której na mapie roi się od misji, wrogów, surowców i skarbów. Tak, interfejs momentami jest kopią z „trójki”. Tak, znajdą się nawet podobne animacje. Ale zanim pojawiła się choćby okazja do narzekania, prehistoryczna ssawa wyrwała mnie z butów, a prarzekzywistość zmusiła do myślenia o przetrwaniu, nie o krytyce.

Klimat „nieudanych wakacji” z poprzednich części był w zasadzie łagodny – już na starcie mieliśmy karabin, brykę i osadę sojuszników. Teraz lądujemy w dzikim buszu z jednym współplemieńcem, a dosłownie każda wyprawa poza bezpieczne okolice jaskini może skończyć się śmiercią. Świat Oros jest cudownie porośnięty bujną, nieskalaną przez człowieka roślinnością, ale w co trzecim krzaku może czaić się antyczna hiena albo stado wilków.

A ja mam tylko maczugę i łuk z garścią strzał. Na broń palną za wcześniej o tysiące lat. Na szczęście pozostały sprawne nogi. Podstawowy cel to zbieranie rozproszonych współplemieńców i rozbijanie czaszek tym z innego osiedla. Gra daje fajne poczucie budowania wspólnoty. Nasza licha jaskinia z czasem zamienia się w regularną wioseczkę, stawiamy wytworne chaty, a specjaliści odwdzięczają się bonusami i odblokowaniem talentów. Rozwijanie ich jest kluczowe, bo początkowo śmierć czai się naprawdę na każdym kroku. Punktem zwrotnym zabawy jest oswojanie zwierzaków, które towarzyszą nam w każdej akcji. A gdy poskromimy coś wielkości niedźwiedzia, można sobie w końcu darować ciągłe włączenie trybu wizji łowcy i przejmowanie się tym, co nas czeka za rogiem.

✚ Niezależnie jak bardzo dopakujemy bohatera, walka z choćby jednym mamutem cały czas będzie wyzwaniem.

✚ Oswojone zwierzaki to najważniejszy po maczudze sojusznik. Sówka eksploruje pobliski teren i wykańcza pojedynczych strażników.

Chyba że dotrzemy do rubieży krainy i wpadniemy pod kopyta stada jaków czy mamutów. Wtedy nie ma ratunku. Poczucie swobody i przygody, poukrywane znajdzki, przeróżne misje i generujące się co chwila miniquesty to tylko część przyjemności. Drugą stanowi tak zwany kostium. Studio Ubisoft już wielokrotnie udowodniło, że osiągnęło mistrzostwo designu. Śliczne krajobrazy, wyjąłowe i mroźne krainy północy, cały przekrój drapieżników, poukrywane jaskinie i urocze doliny. W tej scenarii nie mam nic przeciwko temu, że przejmowanie obozów od wrogich neandertali to kaska z poprzednich części gry.

Gra, w którą nie wierzyłem, okazała się niemal perfekcyjna. Gdyby tylko wpleciono tu trochę RPG i bardziej zaawansowanego survivalu... ■





HITMAN

PC PS4 XONE

PEGI 18

PRODUCENT IO Interactive Wersja PL: tak

Pocztar



Nowa odsłona Hitmana wywołała kontrowersje po decyzji o wydaniu jej w odcinkach. Z początkiem marca do rąk graczy trafił prolog oraz pierwsza lokacja – Paryż. Sprawdzamy, czy warto znów wcielić się w łysiego mordercę z wytatuowanym kodem kreskowym.

Udostępniane w ramach siedmiu osobnych epizodów lokacje będą miały otwarty charakter. W każdej czekać będą główne cele misji fabularnych i poboczne zlecenia, w tym te tworzone przez graczy.

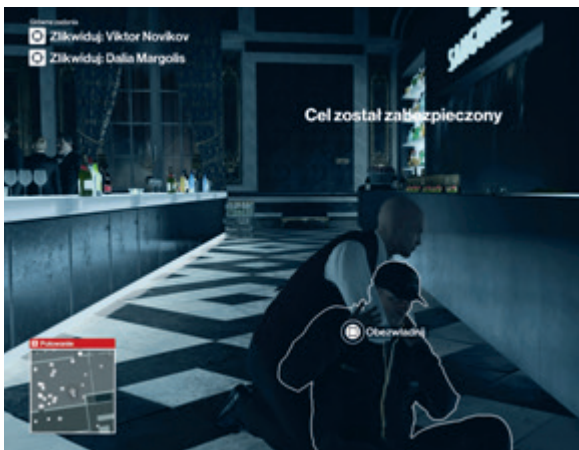
Scenariusze możemy rozgrywać na kilkanaście sposobów. Do celu prowadzą różne drogi, które możemy odkrywać, studiując proponowane przez grę wyzwania. Zaproponują one, by w danej lokacji wykorzystać truczkę na szczury, ładunki wybuchowe czy inne cechy danego środowiska, aby doprowadzić do śmierci delikwenta. Gra mo-

tywuje do końca wyzwania, nagradzając bonusowymi możliwościami zaplanowania kolejnych misji, nowym ekwipunkiem czy strojem. Polecam jednak samemu

✦ Kod kreskowy nikogo nie dziwi. Hitman to mistrz kamuflażu.

odkrywać opcje wynikające z miejscówek – jest wtedy trudniej, ale i bardziej ekscytująco. Poziom wyzwania możemy jeszcze podkręcić, ukrywając wszystkie opcje pomocy





oraz rezygnując z korzystania z tak zwanego Instynktu, pokazującego rozstawienie przeciwników i podświetlającego cel oraz użyteczne przedmioty.

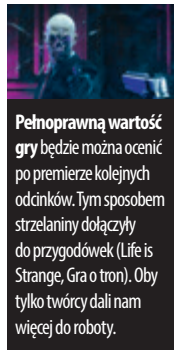
Przebijanie się w odebrane innym stroje pozwoli nam dostać się w niedostępne miejsca, ale cały czas musimy pamiętać o ukryciu ciała. Rozpoznać zabójcę mogą teraz przedstawiciele tej samej profesji (ekipa kucharzy zorientuje się, kiedy przebijemy się za szefa kuchni). To ciekawostka, dodająca rozgrywcę pikanterii.

Hitman wygląda schludnie, ale nie jest to najwyższa półka graficzna. Wrażenie robią tłumy ludzi, ale za to liczba FPS potrafi okazjonalnie spaść. Jednak największą wadą nowej inkarnacji Agenta 47 jest chaos. Chociaż od czasu bety poprawiono nieco sztuczną inteligencję, wciąż zdarzają się kuriozalne sytuacje, kiedy strażnicy ignorują nas, gdy w ułamku sekundy przebijemy się na ich oczach. Mają też zdecydowanie za krótką pamięć, ale taki już urok tego typu gier.

Jeśli graliście w betę, znacie już 3/4 zawartości pierwszej paczki. Niby można ograć tę samą misję na różne sposoby, ale każde kolejne podejście jest mniej emocjonujące. Być może zmieni się to, gdy otrzymamy nowe Kontrakty i Nieuchwytnie cele, ale na misje dodatkowe jeszcze sobie poczekamy.

Hitman da nam tyle, ile zdecydujemy się w niego włożyć. Jeśli będziemy grać spokojnie, trzymając się reguł, skrupulatnie planując każdy krok, zabawimy się całkiem nieźle. W przeciwnym wypadku łatwo i boleśnie odkryjemy słabe strony tej produkcji. ■

Serial



Pełnoprawną wartość gry będzie można ocenić po premierze kolejnych odcinków. Tym sposobem strzelaniny dołączyły do przygódówek (Life is Strange, Gra o tron). Oby tylko twórcy dali nam więcej do roboty.



LEGENDA ZAWSZE POZOSTANIE ŻYWA



Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. ©2016

STAŃ SIĘ BOHATEREM NASZEJ HISTORII



amiibo



NINTENDO KUPISZ U PARTNERÓW

MediaMarkt
www.mediamarkt.pl

SATURN
www.saturn.pl

mediaexpert O
www.mediaexpert.pl

Komputronik:
www.komputronik.pl

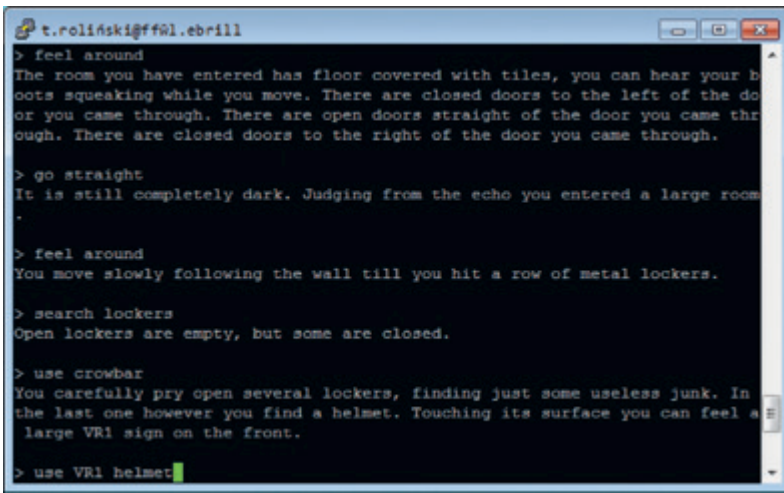
cdp.pl
www.cdp.pl

Nintendo

NINTENDO 3DS

CONQUEST ENTERTAINMENT

www.nintendo.pl



Ffŵl Ebrill



PC

PRODUCENT WTF Wersja PL: nie

■ Tomasz Roliński

Premierę gry dokładnie rok temu zapowiedziano na początek kwietnia 2016, ta data zbliża się wielkimi krokami. Widziałem ją jako jedyny polski recenzent - i choć kończyłem grać dwa dni temu, ciągle mam dreszcze i nie mogę się otrząsnąć z wrażenia!

Po pierwsze, sam pomysł. Ffŵl Ebrill zaczyna się jak tekstówka, by w miarę rozwiązywania kolejnych zadań zmieniać się w coraz bardziej rozbudowaną grę FPP. Po drugie, opowiadana historia szkatułkowa, której różne poziomy przenikają się

■ WELSH THIGH FANS



Studio Welsh Thigh Fans zostało założone po bankructwie High Grounds of Wales. Rozmowy w firmie prowadzone są wyłącznie po walijsku. W sieci trudno znaleźć więcej informacji o twórcach, poza stroną zawierającą dość enigmatyczną zapowiedź gry. WelshThighFans.com

■ Na początku rozgrywki przypomina się Hobbit. Albo Puszka Pandory.

w najmniej oczekiwanych miejscach. I w końcu po trzecie, metafizyczna warstwa symboliczna, łącząca ze sobą grafikę, linię życia i mit powstania świata. W trakcie gry w żyłach płyną czyste emocje, brakuje miejsca na krew!

Ffŵl Ebrill to kilka równoległych podróży. W najbardziej podstawowej warstwie to podróż przez labirynt, z którego usiłujesz się wydostać. Budzisz się w małym, ciemnym, zamkniętym pomieszczeniu. Nie wiesz co się stało, kim jesteś ani skąd się tu wzięłeś. Początkowo dysponujesz tylko słowem - informacje niosą wyłącznie (opisywane) dotyk, smak i zapach. Zaczynasz poznawać otoczenie. Nie jest lekko - po ciemku łatwo się zgubić, ściany pomagają kontrolować kierunki, ale kiedy je puścisz, tracisz orientację.



■ Prościutkie 3D symbolizujące sgerbwd pójdzie na każdym komputerze...

Twoja sytuacja (jak grafika w grze) poprawia się, gdy znajdujesz kolejne hełmy VR i przechodzisz do wyższych warstw świadomości. Pierwszy hełm pokaże ci schematy pomieszczeń, potem świat stanie się trójwymiarowy, by w końcu osiągnąć fotorealizm. W całej podróży nie trafisz na nikogo. Jesteś tylko ty, labirynt i podróż przez odtwarzaną historię życia. Tyle że w życiu tylko jedna rzecz jest pewna...

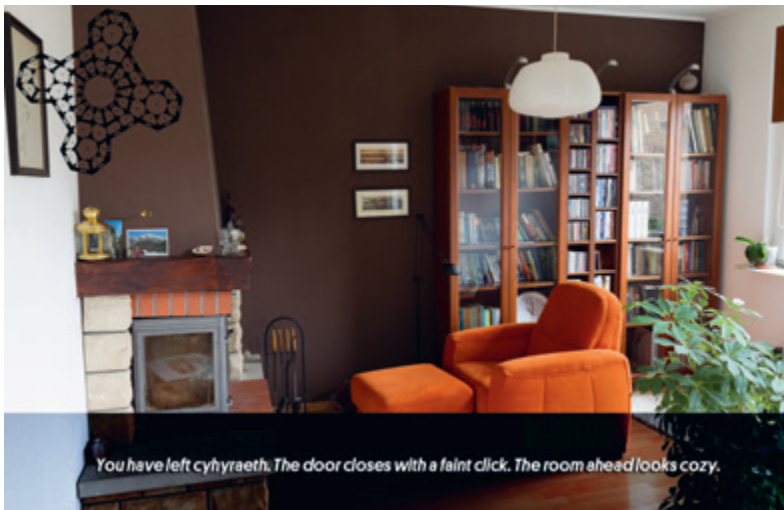
Ale to tylko powierzchnia, bo w grze ważnych jest kilka genialnie połączonych warstw symbolicznych, które zaorały mi kresomózgowie. W walijskich legendach *Ffŵl Ebrill* to dzień tworzenia świata. Bogowie zaczęli od *gair* - słowa, z niego stworzyli *sgerbwd* - szkielet, owinęli go *cyhyraeth* - ciałem, a w końcu boginie pokryły to wszystko *ton* - powierzchnią, skórą, ubrały świat w liście i kwiaty, dopieszczając najdrobniejsze szczegóły. Każda warstwa tworzenia to kolejna nakładana warstwa świadomości, a cały proces stanowi podróż duchową przez kolejne warstwy. I ten schemat - w przewrotny sposób - powtarzany jest w grze, w której zaczynamy od słowa (a właściwie linii poleceń), by po kolejnych stopniach rozwoju grafiki (zręcznie odtwarzających autentyczne kroki milowe w rozwoju interfejsów graficznych) dotrzeć do obrazu w jakości fotograficznej. I do końca...

■ ...ale fenomenalna grafika fotorealistyczna z *ton* potrafi zadławić podwójne GTX 980 Ti chodzące w SLI.

■ Oculus

Ostatni etap gry ma otrzymać wsparcie technologii Oculus VR, aczkolwiek hełm będzie tylko opcją, niekonieczną dla ukończenia przygody.

Absolutna petarda! ■



You have left cyhyraeth. The door closes with a faint click. The room ahead looks cozy.

NAJLEPSZE GRY NIEZALEŻNE TYLKO W **cdp.pl** misja: rozrywka



Darkest Dungeon

HARD WEST

Agatha Christie
The ABC MURDERS

BOGATE WYDANIA PUDEŁKOWE ORAZ CYFROWE

• POLSKA WERSJA JEZYKOWA • TYLKO NAJLEPSZE PRODUKCJE INDIE GAMES •



INDIE GAMES (ANG. INDEPENDENT VIDEO GAME) – POPULARNE OKREŚLENIE GIER NIEZALEŻNYCH, CZYLI TYTUŁÓW, KTÓRE PRZEDE WSZYSTKIM POWSTAJĄ Z INICJATYWY MAŁEGO ZESPOŁU LUB NAWET JEDNEJ OSOBY. CHARAKTERYZUJĄ SIĘ INNOWACYJNĄ ROZGRYWKĄ, KTÓRA WYRÓŻNIA SIĘ NA TLE WYSOKOBUDŻETOWYCH PRODUKCJI. BARDZO CZĘSTO PORUSZAJĄ AMBITNE TEMATY ORAZ POSIADAJĄ POWAŻNĄ TEMATYKĘ. FIRMA CDP.PL JEST JEDNYM Z NIEWIELU WYDAWCÓW WSPIERAJĄCYCH TEGO TYPU PRODUKCJE I DEWELOPERÓW, WYDAJĄC GRY INDIE ZARÓWNO W WERSJI PUDEŁKOWEJ JAKI I CYFROWEJ.

ZAMÓW Z DARMOWĄ DOSTAWĄ W



The Town of Light

PC XONE

PRODUCENT Lka.it Wersja PL: nie

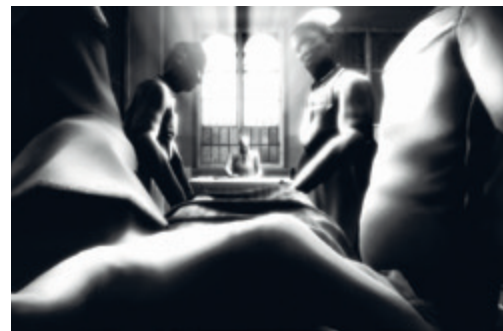
Voyager



Opowieść rozpoczyna się w czasach nam współczesnych. W skórze dziewczyny Renee wkraczamy w otchłań zrujnowanej kliniki psychiatrycznej. Nie będzie to podróż łatwa, bo w jej trakcie zostaniemy zaatakowani zagubionymi wspomnieniami.

Choć znaczna część gry to bieganie z miejsca na miejsce i poszukiwanie (zgodnie z fabułą) odpowiednich lokacji i przedmiotów, mimo że cała opowieść rozwija się liniowo, a odgałęzień w tej historii jest zaledwie kilka, to niewątpliwie włoskiemu studiu Lka.it udało się uknuć historię poskładaną równie zgrabnie, jak *Vanishing of Ethan Carter* i z równie piękną pieczołowitością przedstawioną na ekranie (wystarczy sięgnąć po prawdziwe zdjęcia Ospedale Psichiatrico di Volterra, aby dowieść tego twierdzenia). Jedynie sposoby straszenia gracza w wielu przypadkach są sztampowe i przewidywalne, a oprawa dźwiękowa, przez nieprecyzyjnie wyciszane i czynione głośniejszymi melodie oraz zapętlone, powtarzane do znudzenia trzaski, śmiechy i inne dźwięki (poprawne

z punktu naszego wyobrażenia o nawiedzonym ośrodku psychiatrycznym) - nieznośnie, uciążliwie przeszkadzająca. I tak, w roli byłej pacjentki krążymy po ruinach psychiatryka, szukając wspomnień, wykonując nieskomplikowane zadania (gdybyśmy się pogubili, gra oferuje wbudowany notatnik i system podpowiedzi), wyposażeni jedynie w latarkę lub znaleźnisko. To drugie z jakichś nieznanych powodów Renee musi mocno trzymać w dłoni zamiast latarki. Są momenty, że ziewałem z nudów, zwiedzając ciemne korytarze, spoglądając na mapy, biegając z miejsca na miejsce. Fakt, to nie FPS czy *Resident Evil*, w których porcja ołowiu albo strachu oczekuje za każdym rogiem. Tu opowieść budowana jest powoli, jak w klasycznej przygodówce, natomiast rozgałęzienia fabuły powstają podczas dokonywania wyborów odpowiedzi. Pewnym wychnieniem od zwiedzania ponurych, opuszczonych wnętrz są krótkie wizyty w zalanych promieniami słonecznymi ogrodach kliniki. Tak samo przeskoki do wspomnień, opowiedzianych w odcieniach szarości w 3D lub za pomocą



Wspomnienia Renee nie do końca pokrywają się z rzeczywistością.

Szpital



Ospedale Psichiatrico di Volterra uwięził w swoich leczniczych ramionach ponad 6000 pacjentów. Po 70 latach działalności został zamknięty i skazany na rozpad. Tak jakby świat miał już na zawsze zapomnieć o tokańskim szpitalu. Nawet nierozszyfrowane symbole i runy narysowane przez jednego z pacjentów (Oreste Ferdinanda Nannettiego), zdobiące 180-metrowy mur, powoli zżera upływ czasu. Wyposażeni w bagaż wiedzy i zdjęć mogliśmy spodziewać się gry, do której grafikę mógłby opracować inny Włoch, Luigi Serafini, autor *Codex Seraphinus*. Jego alfabet i szalone szkice wciąż nie zostały rozszyfrowane.

Morbus Bleuleri, znana też jako schizofrenia, w tych murach rozwija się ze zdwojoną szybkością.

rysowanej, dwuwymiarowej grafiki, wypranej z barw - dopełniają grę i dobrze urozmaicają zabawę. Dodajmy do tego graffiti na ścianach, dokumenty medyczne do przeglądania i dawne schematy oraz rysunki anatomiczne zawarte na naściennych plakatach i w podręcznikach, które zachowały się w gabinetach.

Mimo że był w tej grze taki moment, który prawie uznałem za zakończenie (niezbyt udane), to fabuła została pociągnięta dalej, w obszar, który rzeczywiście przeraża. Mam wrażenie, że studio Lka.it oddało wielki hołd pacjentom volterrańskiemu szpitala psychiatrycznego, odkrywając w świecie interaktywnej gry, dlaczego wystawiono ów ośrodek na upływ czasu i powolny rozpad. Dla samego zakończenia tej opowieści warto sięgnąć po grę, mimo że na początku wygląda ona jak kolejna próba straszenia opuszczonym ośrodkiem psychiatrycznym. Podobna do *The Suffering*, nie jest może tak złożona jak *Sanitarium*, a nasza bohaterka czuje się mniej pewnie w swoim świecie dziewczynką niż Alice z *American McGee's*, za to zdaje się pogryzać w szaleństwie równie szybko jak *Alan Wake*.

W sumie dobrze było nie znać szczegółów historii tokańskiego szpitala psychiatrycznego, bo wtedy kraniec tej opowieści mógłby okazać się aż nazbyt oczywisty. ■





✦ Po przegranych wyborach prezydenckich Donald Trump wstąpił do kosmicznych marines.

ZHEROS

PC PS4 XONE PEGI 7

PRODUCENT Rimlight Studios **Wersja PL:** tak

■ Michał R. Wiśniewski

Czasem człowiek musi sobie, tak po ludzku, zwyczajnie, z pięści albo z kopyta, komuś albo czemuś, przyfasolić. Dlatego wymyślono gry beat'em up.

Na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych królowały w salonach gier. IREM, SEGA, CAPCOM - te nazwy były jak znak jakości. Wiadomo było, że żeton się nie zmarnuje. Zheros kontynuuje tradycję takich właśnie klasycznych chodzonych mordobić. Nie wymyśla na nowo koła, raczej poddaje je lekkiemu liftingowi.

Fabula - szczątkowa: zły wróg wypuścił armię robotów. Stylistyka - karykaturalna. W końcu nie można dziś traktować takich rzeczy na serio. Grafika - trójwymiarowa (dużo dzieje się w tle). To już nie wysokość udająca głębię i kilka dwuwymiarowych planów, ale możliwość biegania i atakowania w każdym kierunku. Ciosy - szybkie albo mocne, do tego karabinek (przypomina się capcomowy Aliens vs. Predator)

Ulepszenia



Ukryte w grze gwiazdki należy inwestować w rozwój umiejętności - mocniejsze ciosy, lepszą obronę czy działko. Typowe dla beat'em up nowej generacji, jak w „Scott Pilgrim vs. The World”.



✦ Cybernetyczna Korporacja Syriusza poleca swój nowy produkt - skrzyżowanie psa z kubłem na śmieci.



i pole siłowe (niektórych wrogów można pokonać, jedynie odbijając ich pociski).

Bohaterowie - do wyboru mięśniak z kwadratową szczęką albo akrobatka (można grać we dwojkę). Mięśniak idzie drogą pięści, zwinna panna - sieje groźbę kopniakami. Do tego combosy i nowe ciosy do odblokowania. Oprócz bicia (i strzelania) znajdziemy tu kilka elementów platformowych (skakanie po taśmach w fabryce) i przeszkód typowych dla bijatek (lasery, podłoga pod napięciem). Jest nawet absolutny evergreen pod tytułem „walka w windzie”.

Gra jest dość trudna (na najwyższym poziomie aż zbyt trudna), momentami bywa frustrująca - śmierć cofa do ostatniego checkpointa,

co denerwuje, gdy się spadnie w otchłań w segmencie platformowym (łatwo źle wycelować z powodu nieruchliwej kamery).

Wrogowie to, jak wspomniałem, armia robotów i cyborgów mutantów. Chociaż bicie robotów przypomina trochę bezpieczne podejście „Mrocznego widma” (śmieszne roboty zamiast szturmowców), to w kontekście chodzonej bijatki sprawdza się fabularnie: w klasycznych tytułach trzeba było mocno ignorować fakt, że jesteśmy atakowani przez klony. Tu wrogowie są dosłownie produkowani masowo i nikomu to nie przeszkadza. Mam nadzieję, że wraz z nostalgią za latami dziewięćdziesiątymi zmutowane cyborgi powrócą w wielkim stylu. W dzisiejszych czasach uzależnienia od mediów społecznościowych i postępującej degradacji środowiska naturalnego mogą okazać się o wiele ciekawszą metaforą niż zgrane do cna zombie. Tu oczywiście nie ma miejsca na żadne metafory, chyba że tłuczenie kolejnych hord metalowych łobuzów można uznać za wyraz nienawiści do zniewalającej nas technologii. Jeśli wkurzają cię komputery, teraz możesz się zemścić. ■



✚ ... dodać uprzednio przetrawiony koktajl...

✚ Mózdek świni zamarynować i pozostawić na noc w lodówce...

✚ ... po czym całość wstawić do rozgrzanego pieca na 30 minut.



Downfall



PRODUCENT Harvester Games **Wersja PL:** nie

✚ Murmur

Jak nigdy nie przepadałem za remake'ami czy to filmowymi, czy groowymi, tak w przypadku Downfalla musiałem zmienić zdanie. I to nie tylko ze względu na wyraźnie lepszą grafikę tudzież dźwięki, ale przede wszystkim z powodu fabuły, która porusza delikatne życiowe tematy i która zrobiła ze mnie potwora... i to dosłownie. Zachodzę w głowę, jakim cudem przeoczyłem ten tytuł!

Z pozoru historia opowiedziana w Downfallu nie wyróżnia się niczym wyjątkowym. Oto młode, ale już po przejściach małżeństwo - Joe i Ivy Davis - trafia w ulewną noc do niewielkiego hotelu Quiet Heaven. Gołym okiem widać, że nie będzie to sielankowy pobyt. Ivy wyraźnie jest przybita, wręcz śmierdzi od niej depresją. A Joe? Joe jak to zakochany facet, dwoi się i troi, aby choć trochę uczynić pobyt przyjemniejszym. Niestety, po ciężkiej nocy okazuje się, że Ivy zaginęła, więc Joe postanawia ją odnaleźć.

Banalna historia, prawda? Nie! Gra ma kilka zakończeń, a granica

między jednym a drugim jest cienka. Wiele zależy nie tylko od tego, ile zagadek rozwiążemy, czy jakie przedmioty znajdziemy, ale też i od interakcji z napotkanymi w hotelu osobami. Chociaż teraz zastanawiam się, czy można je tak nazwać. Właściwie każda napotkana postać ma w sobie coś niepokojącego. Coś, co sprawia, że ciężko do końca wyczuć jej intencje. To powoduje, że zaczynamy poważnie zastanawiać się nad tym, w jakim kierunku poprowadzić konwersację i autentycznie żyć tymi wyborami. Odniosłem wrażenie, że każdy element gry miał na celu jedno - zrobić ze mnie psychopatę. Nie żartuję.

Z reguły zawsze, kiedy w grze mogę odegrać jakąś rolę, wybieram ścieżkę tego dobrego, szukającego bezkonfliktowego rozwiązania. I tak było też w tym przypadku, ale do czasu. Im dalej zagłębiałem się w historię, tym bardziej zaczynałem

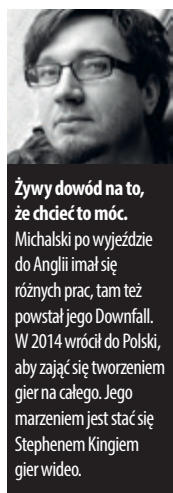
wczuwać się w chorą atmosferę Quiet Heaven i czuć, że nie zawaham się przed niczym, aby rozwiązać zagadkę zaginięcia Ivy. I tak też się stało. Pod koniec gry byłem już chodzącą bezwzględnością, gotową w każdej chwili zabić, byle osiągnąć cel. Tak, w Downfallu trup pada dosyć często i to na różne widowiskowe sposoby - noga, ręka, mózg na ścianie, można rzec.

Wspomniałem już, że gra ma kilka zakończeń. Niestety, nie miałem na tyle czasu, aby podążać różnymi ścieżkami, ale bez względu na to, jak zakończycie grę, i tak pozostanie duże pole do interpretacji tego, co wydarzyło się przez ostatnie godziny. I tak samo, kiedy będziecie chcieli z kimś podyskutować o przedstawionej w Downfallu historii, jej postaciach, każdy rozmówca może mieć odmienne zdanie.

Jeśli chcecie poznać możliwe przyczyny, dlaczego związek Ivy i Joe wygląda tak, a nie inaczej, obowiązkowo ukończcie prolog. Nie dość, że jest „mocny”, to rzuca nieco światła na przyszłe wydarzenia. Polecam także zapoznanie się z grą The Cat Lady.

Downfall przypomina trochę niskobudżetowy horror z tanimi efektami specjalnymi i nienajlepszą grą aktorską, ale za to rewelacyjną, gatunkowo okrutnie przemieszaną muzyką. Żałuję, że nie mam miejsca, by napisać coś więcej. Absolutnie pozycja obowiązkowa dla fanów Kinga, którzy z pewnością dostrzegą wiele inspiracji jego twórczością. ■

Remigiusz



Żywy dowód na to, że chce to móc.

Michalski po wyjeździe do Anglii miał się różnych prac, tam też powstał jego Downfall. W 2014 wrócił do Polski, aby zająć się tworzeniem gier na całego. Jego marzeniem jest stać się Stephenem Kingiem gier wideo.

✚ Dokładny przepis na stronie glowapel-nasmakow.pl.





✚ Przeciętny obywatel próbuje wiązać koniec z końcem w pogorzelniku cywilizacji, jakim stała się większa część miasta.

Shardlight



PRODUCENT Wadjet Eye Games **Wersja PL:** nie

✚ User Jama

Od wybuchu bomb cywilizacja zrobiła parę kroków wstecz. O tym, że kiedyś było inaczej, przypominają ruiny wspaniałych niegdyś budowli oraz zielony blask odłamków uranowego szkła, używanych zamiast elektrycznych żarówek, których nie ma już co zasilać.

Ludzi dziesiątkuje tajemnicza choroba zwana na ulicy zielonym płucem, na którą nie ma lekarstwa. Bogaci, żyjący w dzielnicach luksusu, kupują sobie szczepionkę, dobro ścisłego zarachowania. Biedni mają szansę ją zdobyć tylko w drodze loterii. Aby uzyskać los, trzeba wykonywać różne niebezpieczne prace dla władzy.

Luminescencja

Szkle uranowe istnieje w rzeczywistości, faktycznie ma piękny seledynowy kolor i świeci pod wpływem promieniowania ultrafioletowego. Zawdzięcza to zabarwieniu związkami uranu: uranianem sodowym bądź dwutlenkiem uranu.

✚ Za drzwiami po prawej kryje się kwatera główna zakonspirowanego ruchu.



✚ Arystokracja żyje w komfortie zbliżonym do tego sprzed upadku bomb. Tutaj podziwiamy siedzibę Tyberiusza.

Tak swoją przygodę zaczyna bohaterka gry Amy Wellard. Z pasji jest mechanikiem, restauruje stary samochód zmarłego ojca, potrafi naprawić wszystko, nawet uszkodzony reaktor atomowy.

Pierwotne zadanie szybko wciąga Amy w zawiłości nowego porządku świata. Władzę w mieście dźwży Arystokracja. Na jej czele stoi Tyberiusz, dowódca wojska ubranego w mundur z epoki rewolucji francuskiej. Tajny ruch oporu, mający za zadanie obalenie imperatora, organizowany jest przez Dantona. Gdzieś obok funkcjonuje kult Żniwiarza, którego wyznawcy nie mogą doczekać się wyzwolenia z okowów doczesnego życia.

W cały ten tydzień Shardlight wskazujemy w biegu, bez przydługich wstępów, odkrywając po trochu tajemnice tej postapokaliptycznej społeczności. To tradycyjną przygodówką typu point & click, wzorowana na klasykach LucasArts z lat dziewięćdziesiątych. Prosty interfejs ma tylko dwie akcje przypisane do guzików myszy: użyj oraz zobacz.

Zagadki są zróżnicowane co do typu i poziomu trudności. Trzeba wykorzystać odpowiedni przedmiot w odpowiednim miejscu, czasem połączyć przedmioty ze sobą, ale też kluczem do otwarcia drzwi może być wykonanie właściwego rysunku na tablicy. Ważna jest sekwencja akcji. Pewne możliwości pojawiają się dopiero wtedy, gdy zrobimy poprzedni krok poprawnie. Zadania generalnie są bardzo logiczne. Potrzeba tylko trochę spostrzegawczości, a czasem iskry pomysłu.

Proporcje części fabularnej i zadaniowej są dobrane tak, by podtrzymać zainteresowanie gracza. Grafika, podobnie jak w Technobabylon, poprzedniej produkcji Wadjet Eye Games, jest rysowana w stylu pixel art. Jest to po części zabieg artystyczny, a po części pochodząca z wiekowego już silnika Adventure Game Studio. Rozpikselowane postacie oraz tła nadają grze przyjemny klimat retro, a niska rozdzielczość stawia małe wymagania sprzętowe. Gra uruchomi się na słabszych pecetach i na laptopach. Jeszcze w tym roku planowane jest wydanie Shardlight na urządzenia mobilne. ■



16-17 May 2016 Kraków, Poland

Największa biznesowa impreza dla producentów gier w Europie środkowej

- » ponad 1000 uczestników z kilkudziesięciu krajów
- » 90 wystawców, fundusze kapitałowe, międzynarodowe media



- » Warsztaty i wykłady specjalistów z branży z całego świata
- » Prestiżowe nagrody Digital Dragons dla najlepszych produkcji

zarejestruj się i dołącz do nas!

www.digitaldragons.pl



Digital  Dragons



KRAKOWSKI
PARK
TECHNOLOGICZNY

Digital Dragons 2016

wo-wschodniej!

Spotkaj największe gwiazdy branży gier!

Chris Avellone
game designer Fallout 2



Feargus Urquhart
jeden z głównych twórców Fallout

John Romero
Projektant gier komputerowych
Wolfenstein 3, Doom i Quake



Ed Fries
kreator pierwszej wersji konsoli Xbox

Devil Daggers

PC

PRODUCENT Sorath Wersja PL: nie

PAWEŁ SCHREIBER

Wiem, że w ciemności coś się czai, jeszcze zanim cokolwiek zobaczę. Słyszę dziwny, trudny do opisanie bulgot. Szybko odwracam się w jego stronę i widzę ledwie wylaniającą się z mroku kolumnę z ciała i kości, wysoką na kilkanaście metrów.

Powoli się obraca. Teraz wygląda jak przyozdobiona ludzkimi kośćmi mątwą. Wypluwa z siebie z obrzydliwym mlaśnięciem prawie tuzin kolosalnych ludzkich czaszek, które z klekotem zaczynają się toczyć w moją stronę, czasem podskakując na kilka metrów w górę. Jak gromadka niesfornych dzieciaków. Wyciągam rękę w ich stronę, a z moich palców sypią się czerwone błyski. Kolejne czaszki rozbryzgują się w malowniczych fontannach krwi. Biegam dookoła ciasnej areny, uciekając przed kolejnymi falami sunących za mną czaszek. Pojawiają się i większe, z ogromnymi rogami, które najpierw kręcą się bez celu, a potem nagle rzucają się na mnie. Ze wszystkich stron słychać stukoty,

✚ Kiedy na nie spokojnie popatrzę, czaszki w DD wyglądają prawie sympatycznie.

Ojciec

Oczywistą inspiracją dla szaroburej, ponurej grafiki Devil Daggers są gry FPS

id Software. W sieci pojawiają się głosy, że DD dużo bardziej przypomina pierwszego Quake'a niż sam Quake.

✚ Myślałem, że tego rodzaju estetyka już się wyczerpała. Myliłem się.

✚ Nie wiem, co to jest. Nie chcę wiedzieć, co to jest.

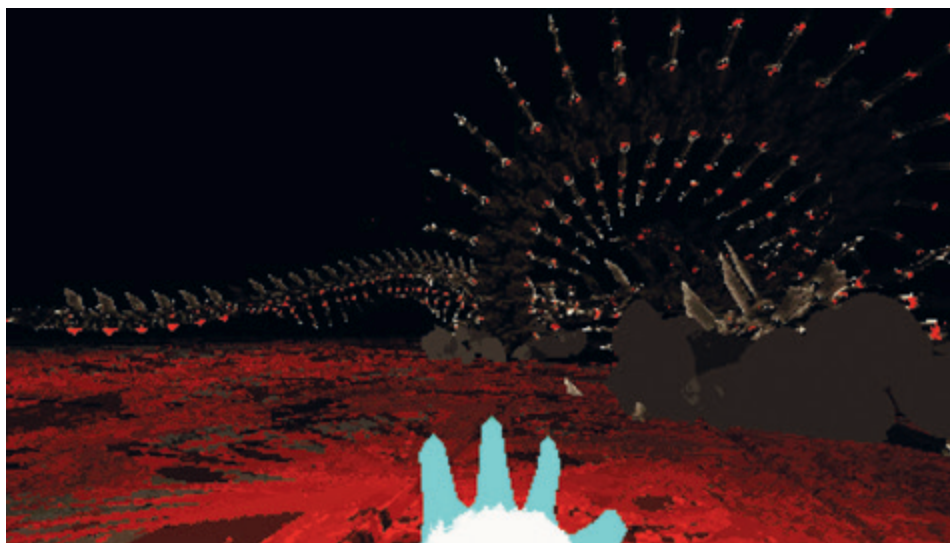
szepty, stłumione trzaski i pomruki. Zza krawędzi areny, z kompletnych ciemności, wychyla się coś, co wygląda na wielkiego kościanego owada. Delikatnie fosforyzuje. Nie ma czasu bliżej mu się przyjrzeć, bo znów biegnę tyłem, zygżakiem, próbując mieć na oku wszystkie fale pędzących za mną dziwadeł. Rozglądam się i strzelam szybciej i szybciej, jak w transie. Ekran spływa czerwienią - znów nie żyję. Nie dostrzegłem w porę zielonkawego czerepu na owadzych nóżkach, który zaszedł mnie od tyłu. Jestem zlany potem. Pobitem swój rekord - w świetle Devil Daggers przetrwałem właśnie całą minutę, chyba najdłuższą w życiu.

Devil Daggers to minimalistyczna strzelanka rozgrywająca się na maleńkiej płaskiej arenie, w której zadaniem gracza jest uwijanie się między hordami goniących go przeciwników - kilkudziesięciu wrogów to tutaj chleb powszedni. Trzeba biegać jak w ukropie, bo jedno dotknięcie oznacza śmierć. I strzelać - promienie z naszych palców skutecznie eliminują wrogów, ale ci mnożą się na tyle szybko, że prawie nigdy nie jesteśmy bezpieczni. Małeńka płaska



arena, jedna broń, dwa tryby strzału (ogień ciągły i pojedyncza rozproszona salwa) - miłośnicy FPS mogą się krzywić, że taki układ nie daje zbyt dużych możliwości taktycznych. Nic bardziej mylnego. Pierwsze, czego uczy Devil Daggers, to świadomość, że taktyczne planowanie jest tu przynajmniej tak ważne, jak małpi refleks. Gracz musi szybko opanować podstawowe triki - łączenie kilku stad wrogów w jedno, łatwiejsze do opanowania; strzelanie do większych wrogów z takiej pozycji, która pozwala od razu złapać wylatujący z nich kryształ wzmacniający siłę ognia. Trzeba wiedzieć, kiedy uciekać, a kiedy rzucić się na falę czaszek, kilkoma celnymi strzałami wybić sobie w niej przejście i wylądować po drugiej stronie, zyskując sekundę lub dwie spokoju (a to w Devil Daggers bardzo dużo). Z czasem pojawiają się stwory coraz większe i dziwniejsze, a wraz z nimi kolejne strategie działania.

Wszystko to w szalonym nawet jak na FPS tempie, które najbardziej przypomina błyskawiczne akcje w Hotline Miami, i doskonałej oprawie audiowizualnej. Ścieżka dźwiękowa pełna dziwnych odgłosów niepokoi jak audio ze starych Thiefów. Grafika z kolei to wysmakowane retro 3D w niskiej rozdzielczości i z teksturami pełnymi wielkich pikseli jak w klasycznej FPS sprzed akceleracji sprzętowej, przez co piekielny świat gry staje się jeszcze bardziej drapieżny i sugestywny. Wisienką na torcie jest możliwość oglądania replayów tysięcy gier zapisanych na globalnej liście rekordów. To oczywiście gra, w którą należy grać w małych porcjach, ale minuta w Devil Daggers ma w sobie więcej emocji niż niejedna produkcja przewidziana na wiele godzin. ■





Assassin's Creed Chronicles: Russia



✚ Fabuła przedstawiona w Russii pełna jest intryg, morderstw i pogoni za potężnym artefaktem... za wszelką cenę.



✚ Historia zaczyna się właściwie dopiero, kiedy ginie car Mikołaj i prawie cała jego rodzina. Ocalała Anastazja to klucz do rozwiązania zagadki tajemniczego artefaktu.

✚ Wąsaty Nikolai Orelov sprawdza się w roli skrytobójczego asasyna, pomimo tego, że na pierwszy rzut oka wygląda jak klasyczny wojak.

PC PS4 XONE **PEGI 16**

PRODUCENT Climax Studios **Wersja PL:** tak

✚ Krooger

Z żalem żegnam się z miniserią, mającą być pierwotnie jedynie dodatkiem dla posiadaczy przepustki sezonowej Assassin's Creed Unity.

Z czasem, po nieco zachowawczej w mechanice części pierwszej, udało jej się zdobyć sympatię graczy. Historie opowiedziane podczas tej serii były ciekawe i różnorodne, a ulepszenia i poszerzenia wraz z kolejnymi częściami mechanika dawała dużą satysfakcję z poznawania ciekawych historii. Zwieńczenie trylogii o podtytułach Russia ma wszystkie najlepsze rozwiązania serii oraz kilka nowych, które doskonale wkomponowują się w tło czasowe opowieści. No i oczywiście odmienną od pozostałych oprawę graficzną - monochromatyczna czerń i biel przebijana jest dominującą w wielu miejscach czerwienią, tworząc razem niesamowity, artystyczny wręcz klimat!

Akcja dzieje się w 1918 roku w Rosji. Wcielamy się w rolę Nikolaja Orlelova, który wraz ze swoją rodziną pragnie opuścić kraj. Zanim to jednak zrobi, musi wykonać ostatnie zlecenia dla Zakonu Asasynów: wykraść artefakt z rąk bolszewików, którzy przetrzymują rodzinę cara Mikołaja. Sprawy jednak się nieco komplikują i prawie cała rodzina cara zostaje wymordowana.

Jedyną osobą, której udaje się uciec i zabrać ze sobą cenny artefakt, jest Anastazja - najmłodsza córka Nikolaja. Podczas wykonywania misji kierujemy ojcem albo Anastazją. Zadania zostały skrojone pod konkretną postać. Te z dziewczyną są nastawione na pozostawanie w ukryciu, w czym pomaga jej Helix - córka cara nie posiada niestety żadnych gadżetów oprócz ostrza noża, którym potrafi się całkiem sprawnie posługiwać. Nikolai z kolei oprócz klasycznego wabienia przeciwników gwizdaniem czy też dezorientacji ich bombami dymnymi może użyć liny z hakiem, którą przyciągnie określone elementy otoczenia czy też unieruchomi urządzenia elektryczne. W swoim arsenale ma też karabin, którym eliminuje przeciwników ze znacznej odległości, co przydaje się w wielu miejscach. Charakterystycznym elementem tej odsłony serii są misje snajperskie, które polegają często na torowaniu drogi uciekającej Anastazji. Russia zdaje się być bardziej dynamiczna niż poprzednie części. Więcej tutaj krwawego rozwiązywania problemów, ale nadal najbardziej oplać się robić to z zaskoczenia.

Mam nadzieję, że Ubisoft ma w planach wydanie kolejnych historii spod znaku Chronicles, ponieważ po skończeniu całej trylogii mam zwyczajnie apetyt na dużo więcej! ■

✚ Wyprane kolory z czerwonym na czele. Graficznie Russia to majstersztyk budowania klimatu obrazem. A to przecież „tylko platformówka”.

Paski

Ponownie historia w grze odnosi się do serii komiksów.

Tym razem dzieje się pomiędzy wydarzeniami przedstawionymi w serii „Assassin's Creed: The Fall” i albumem „Assassin's Creed: The Chain”, które doskonale uzupełniają nieprzedstawione tutaj wątki.



✚ Kalifornia, spokojna ulica, ale gdzieś na granicy spojrzenia zaczyna przeciekać rzeczywistość... co robi tu stacja TESLACO?

✚ Kult Abrahama Lincolna w Republice Kalifornii nawiązuje do „Możemy cię zbudować” Dicka.

Californium

PC MAC

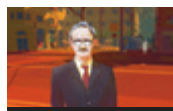
PRODUCENT Darjeeling, Nova Production Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Na prozie Philipa K. Dicka najpierw poznała się Europa: w Polsce promował go sam Stanisław Lem, jako diament wyłowiony spośród amerykańskiej pulpy, powodzeniem cieszył się również we Francji.

W Ameryce mistrz psychodelicznego s.f. został doceniony dopiero pod koniec życia, a nawet po śmierci, gdy ekranizowano kolejne książki i opowiadania. „Blade Runner”, „Pamięć absolutna”, „Raport mniejszości”, żeby wymienić tylko te niewierne, ale dobre same w sobie ekranizacje. Najbliżej oddania wizji kalifornijskiego paranoika było animowane „Przez ciemne zwierciadło”. O dziwo, spuścizną po PKD nie interesowali się zbyt twórcy gier. Tu i ówdzie można dostrzec nieuniknione wpływy, ale poza taktycznym „Ubikiem” (francuskim!), ledwie czerpiącym z oryginału, powstało tylko kilka gier na podstawie filmów, w tym ambitna przygodówka Blade-runner, która - bawiąc się wątkami filmu - dorzuciła kilka wątków z innych dzieł Dicka.

Kartony



✚ **Chociaż środowisko gry jest w pełni trójwymiarowe, to postacie są sprite'ami jak ze starych FPP typu Doom, w dodatku nieruchomymi. Lenistwo autorów, świadomy wybór artystyczny czy może coś więcej?**

✚ **Najlepszy przyjaciel każdego pisarza - wydawca.**



Californium idzie jeszcze inną drogą. To francuska (znów!) gra, która powstała jako uzupełnienie zrealizowanego przez telewizję Arte filmu dokumentalnego o PKD. Zarówno dokument, jak i gra są na tyle samodzielne, że można się nimi cieszyć bez znajomości drugiego. Californium nie jest adaptacją żadnej z książek, ale pięknym hołdem złożonym twórczości i obsesjom Dicka. Pozwala wcielić się w postać niejakiego Elvina Greena, podupadłego narkomana fantasty z Kalifornii, dorabiającego w latach siedemdziesiątych pisaniem sloganów reklamowych. To pierwszoosobowy symulator pisarza: pierwsza scena

sadza nas nawet przed maszyną do pisania, a potem możemy snuć się po zagraconym mieszkaniu.

W lutym i marcu 1974 roku Philip K. Dick przeżył kilka niezwykłych wizji. W jednej z nich szatan zbluzgał go przez radio. Elvin Green otrzymuje natomiast tajemniczy przekaz z telewizora. I jak bohater Dickowego „Czasu poza czasem” zaczyna paranoicznie dostrzegać drobne pęknięcia w rzeczywistości. Mechanika gry sprowadza się do odszukiwania glifów ukrytych w tych glitchach, gdzieś na skraju oka. Kliknięcie na każdy odsłania następną warstwę rzeczywistości. Gra to wycieczka po dickowych światach - narkotycznym Kalifornii, koszmarnym totalitarnym państwie policyjnym, marsjańskiej kolonii i wreszcie - rzeczywistości, która się rozpadła. Po drodze spotkamy postacie i dialogi nawiązujące do twórczości PKD (światny żart z opowiadania „Roog”!). Zaś grafika utrzymana w stylu europejskich komiksów lepiej oddaje klimat prozy PKD niż wciskane w gorset cyberpunka hollywoodzkie ekranizacje. ■



✚ Wieża ułożona z kieliszków i Rufus pomagający w przeprowadzce? To się musi źle skończyć!



Zabawę ubarwia jeszcze jeden element wprowadzony do rozgrywki: zamiast rozdzielania osobowości lub powielenia bohatera, dostajemy do dyspozycji komplikację w postaci profesora McChronicle'a. Tak, słusznie się domyślicie - będziemy powtarzali niektóre wyczyny, korzystając z jego maszyny do podróży w czasie. Nowy, niespotykany do tej pory w Deponii element to quick time events. Pewne operacje musimy wykonać, wykazując się zręcznością, jednak można je pominąć, a konsekwencje przegranej z czasem pojedynku odwrócić, próbując jeszcze raz. Przerwy w zbieraniu przedmiotów i czasami zbyt abstrakcyjnym wykorzystywaniem zdobywczy wypełniają minigry, złożone i wciągające.

Na swojej drodze Rufus spotka wielu znanych z poprzednich części bohaterów, wśród nich Toni i Goal. Na plus nowej Deponii trzeba wliczyć nieco mniejszą dawkę natarczywego, ciężkiego, niemieckiego humoru. Po trzech nierównych częściach Doomsday stanowi dobrą odmianę. W sam raz dla tych, którzy poszukują solidnej, dobrze opowiedzianej przygodówki. Nawet, jeśli pozostawi ona w świadomości gorzkie wrażenie, że to opowieść o nas samych. Kto by się jednak przejmował. Rufus i tak wie lepiej. ■

Deponia Doomsday

PC MAC PEGI 12

PRODUCENT Daedalic Entertainment Wersja PL: nie

■ Voyager

Seria niefortunnnych wypadków i tragedii, w których centrum zawsze był Rufus, przewidziana na trzy solidne odcinki doczekała się kolejnej (tragicznej dla Deponii) odsłony.

Rufus powrócił! W praktyce oznacza to wzrost liczby nieszczęść na każdym metrze kwadratowym powierzchni, po której porusza się nasz bohater. I bardzo dobrze, bo Daedalic Entertainment trzykrotnie dowiódł już, że w tworzeniu postaci nieudacznie zabawnych nie ma sobie równych.

Wyraźnie dopracowano szatę graficzną, słychać też poprawę jakości kwestii mówionych (w poprzednich trzech częściach niepożądane zniekształcenia występowały w zlepienych z części nagraniach wypowiedzi bohaterów). Poza tym Deponia... dojrzała. Oprawa graficzna nie tylko jest ładniejsza. Nieco ciemniejsza tonacja sprawia, że patrzymy na świat zbudowany na śmietniku cywilizacji zupełnie inaczej. Rufus wciąż dąży do osiągnięcia swojego celu: dotarcia do Elysium, niezależnie od liczby trupów, którymi wybrukowana będzie jego droga. Stylistykę tej przezabawnej

opowieści w nieco innym kierunku prowadzi intro - tym razem obserwujemy opowieść zbudowaną zgodnie z regułą Hitchcocka: od wizji wysadzenia Deponii, w której Rufus bierze czynny udział. W pierwszym epizodzie napięcie na chwilę spada - znajomi Rufusa, uzbrojeni w wiedzę o jego umiejętnościach sprowadzania na otoczenie niekontrolowanego chaosu (w wybuchowym stężeniu), umiejętnie usuwają z otoczenia krytyczne elementy. Światła przygasają, ogień z grilla znika, zupełnie jak uciekająca przed Douglasem Facklerem otoczenie w „Akademii Policyjnej”.

■ Czas

Motyw podróży w czasie nie jest nowy (Future Wars, Eksperyment Delfin, Day of the Tentacle), jednak Daedalic bardzo skutecznie wykorzystuje schematy.

✚ Robot-łódzka (w standardowym trybie mrożący kostki lodu), we wprawnych dłońach Rufusa staje się groźnym przeciwnikiem.





Solstice

PC MAC

PRODUCENT MoeCube Wersja PL: tak

Paweł Schreiber

Klejnot Północy to miasto z piękną architekturą w krajinie wiecznych mrozów, gdzie przeżycie dnia graniczy z cudem.

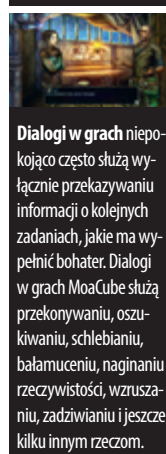
Do tego, jakby dla popisu, rosną w nim tropikalne rośliny. Przed śmiercią bronią mieszkańców dwie rzeczy: przepływające przez misterną sieć rurociągów strumienie ciepłej wody i magiczna kopuła chroniąca przed wpływami otoczenia. Klejnot Północy, miasto zamieszkane przez wielkie Rodziny zarządzające kolosalną potęgą finansową, to prztyczek w nos, jaki Człowiek wymierzył Naturze.

Kiedy przychodzi noc polarna, Prawdziwa Zima, przedstawiciele Rodzin opuszczają miasto. Pozostaje w nim tylko garstka ludzi pilnujących, żeby wszystko działało jak należy. Właśnie u progu tej pory roku do miasta docierają główni bohaterowie gry Solstice - Galen, który ma objąć stanowisko miejscowego lekarza, i tajemnicza młoda dziewczyna Yani. Solstice to - podobnie jak poprzednia gra firmy MoeCube, Cinders

- wysmakowana graficznie visual novel. Przez większość czasu rozgrywki czytamy więc sążniste dialogi, oglądając przy tym skromnie animowane postaci na pięknych tłach (graficzka MoeCube, Gracjana Zielińska, znów spisała się na medal). Od czasu do czasu podejmujemy decyzję, która wpływa na dalszy tok fabuły.

Szybko okazuje się, że za ślicznymi obrazkami kryje się bardzo ponura i dojrzała historia. Chociaż Klejnot Północy próbuje wyglądać jak raj na ziemi, to wiele rzeczy tu nie gra - od czasu do czasu ktoś po prostu znika, mechanizmy zapewniające mieszkańcom przeżycie zaczynają szwankować, ożywa pamięć o niepokojących legendach, a do tego nieuchronnie zbliża się zimowe przesilenie - i, być może, katastrofa. Co najważniejsze, przybyli z zewnątrz Yani i Galen coraz lepiej poznają społeczeństwo miasta i rządzące nim mechanizmy. Z jednej strony przerażające, a z drugiej - niepokojąco przywodzące

Rozmowa



Dialogi w grach niepokojąco często służą wyłącznie przekazywaniu informacji o kolejnych zadaniach, jakie ma wypełnić bohater. Dialogi w grach MoeCube służą przekonywaniu, oszukiwaniu, schlebaniu, bałamuceniu, naginaniu rzeczywistości, wzruszaniu, zadziwianiu i jeszcze kilku innym rzeczom.

Constance to prawdziwa dusza towarzystwa. W otoczonej śniegiem mieście prowadzi łaźnię zbudowaną na gorących źródłach.



na myśl społeczeństwa, w których sami żyjemy. System, który miał być sprawiedliwy, a wyszło jak zwykle. W gęstej siatce powiązań między postaciami Solstice nie ma dobrych i złych. Nawet najlepsi mają nieczyste sumienia, i nawet najgorsi mają racje, które mogą ich usprawiedliwiać. W porządek miasta uwikłani są wszyscy. Nawet ci, którzy dopiero do niego przybyli. Nikomu nie można do końca ufać, do tego stopnia, że w pewnym momencie zacząłem tracić zaufanie nawet do postaci, którymi sam kierowałem - to spory wyczyn ze strony scenarzystów.

Oczywiście, jak na grę MoeCube przystało, nasze decyzje prowadzą do różnorodnych zakończeń. Obok czterech podstawowych wariantów mamy też niezliczone wersje dalszych losów napotkanych przez nas postaci. Fabuła świetnie buduje napięcie, dialogi świetnie budują postaci (nie udały się tylko sceny miłosne i momenty, w których Galen próbuje prezentować swoje poczucie humoru), ale przede wszystkim Solstice daje do myślenia. Wiele gier porywa się dzisiaj na obrazy rozwarstwienia społecznego i niesprawiedliwości, zwykle tworząc dystopie kierowane przez zbrodniczych szaleńców. Solstice, w którym każdy jest współodpowiedzialny za to, co się dzieje, to rzecz mądrzejsza i ciekawsza od większości z nich. ■



42 Gra, która powodowała u amigowców szybsze bicie serca.



48 Irving Gould odgrywał w historii Commodore kluczową rolę. Był formalnie ponad Jackiem Tramiem, a jego decyzje miały historyczną moc.



54 Infocom uchodził za firmę, która tworzyła najbardziej wyrafinowane gry przygodowe. Cóż z tego, że były to tekstówki. Miały fabuły, jakich nie znał świat!

HALL OF FAME

HISTORIE NAJWAŻNIEJSZYCH GIER,
JAKIE KIEDYKOLWIEK POWSTAŁY
I DZIEJE ICH TWÓRCÓW



62 Dark Souls było konsekwencją drogi obranej przez From Software. Zmieniło też standardy tego, co uznajemy za „trudne” w grach.



**NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE**

CIEŃ SMOKA

CZYLI POWRÓT DO MOONSTONE

Jedną z najważniejszych gier na Amigę, wielki kolekcjonerski rarytas Moonstone, był dla twórców finansową kląpą. Mimo genialnego klimatu oraz wybitnej grywalności recenzenci chłodno odnieśli się do brutalnego systemu walki, a dystrybutorzy odmówili umieszczenia gry w ofercie.

■ Ziemek

W jaki sposób tworzyć klimat niedopowiedzeniami i tajemnicą? Dzisiaj to wiemy dzięki tytułom jak *Gone Home*, dającym tę szczególną radość ze zbierania okruszków informacji i układania puzzli w spójną całość. Na początku lat dziewięćdziesiątych taka wiedza pozostawała w rękach nielicznych, o ile rzeczywiście ktoś miał świadomość narzędzi, jakimi się postugiwał.

Czasy eksperymentów z formułą gier nie szły w parze z badaniem i analizowaniem tych doświadczeń, więc brakowało refleksji. Autorom Moonstone to jednak nie przeszkodziło w stworzeniu świata, w którym magia i tajemnica nie wynikały z pokręconych historii, podejmowania

trudnych tematów czy w końcu z kontrowersji. Wręcz przeciwnie. Fabuła należała do najprostszych z możliwych, przestrzeń żywcom wyjęta z gier D&D, nawet nazwy lokacji dziwnie nawiązujące do klasycznego papierowego RPG. Całość jednak spływała magią budowaną przez oszczędnie dawkowane strzępy wiedzy, dzięki czemu gracz miał poczucie uczestnictwa w czymś pozornie znanym, a jednak na każdym kroku zmuszającym do stawiania pytań. Dlaczego rycerze wyruszają po święte kamienie? Po co one komu? Po co rytuał? Dlaczego zamiast współpracować walczą ze sobą na śmierć i życie? Co tak naprawdę oznacza to dziwne zakończenie? Gra skąpiła informacji, a jeśli już je dawała, to nie wprost.



RAZ NA JAKIŚ CZAS TRAFIA SIĘ GRA, O KTÓREJ MOŻEMY POWIEDZIEĆ, ŻE NICZEGO JEJ NIE BRAKUJE, WSZYSTKIE ELEMENTY PASUJĄ DO SIEBIE, A MY TRACIMY POCZUCIE CZASU, ZAGŁĘBIAJĄC SIĘ W PRZYGODĘ.

Dzisiaj, kiedy możemy sięgnąć do oficjalnej instrukcji, te emocje tracą na sile, ale w tamtych czasach sami dopowiadaliśmy sobie brakujące elementy, uczestniczyliśmy w narracji na równych prawach, co projektanci, a historia, której byliśmy uczestnikami, nabierała szczególnego smaku uniwersalnego mitu.

CAŁY TEN KLIMAT

Co jest takiego w Moonstone, że pobudza wyobraźnię i emocje? Najprościej mówiąc, chodzi o coś, co w żargonie deweloperskim nazywa się „player’s fantasy” – o oczekiwania gracza wobec tytułu zarówno te uświadamiane, jak i te kryjące się poza zasięgiem refleksji. Raz na jakiś czas trafia się gra, o której możemy powiedzieć, że niczego jej nie braku-

je, wszystkie elementy pasują do siebie perfekcyjnie, a my odkrywamy, że ktoś najprawdopodobniej prześwietał nasze potrzeby i stworzył coś, co idealnie na nie odpowiada: w całości i bez kompromisu.

Moonstone to bardzo dziwna hybryda i eksperyment projektowy utrzymany w nurcie charakterystycznym dla ery 16 bitów, kiedy modne stało się łączenie elementów strategicznych i zręcznościowych w sposób pozornie upraszczający, ale dający bardzo dużo satysfakcji z dynamicznej rozgrywki. Najznakomitszymi osiągnięciami tego stylu były Defender of the Crown i North & South, które umiejętnie ubierały prostą akcję w coś, co dodawało jej powagi i znaczenia, mianowicie w mapę. Moonstone ma podobną konstrukcję,

✦ Jedno celne uderzenie w czaszkę i Bestia Throggów pada na ziemię. No, chyba że spuścimy...

choć trzeba uczciwie przyznać, że wynika ona nie tyle z zapotrzebowania rynkowego, co z zaskakujących inspiracji, którymi kierowali się twórcy. Do tych inspiracji wrócimy na koniec, bo rzecz to fascynująca, ale spójrzmy najpierw na samą grę. Intro ukazuje rytuał druidów, którzy w Stonehenge namaszczaają rycerza na świętą wyprawę. Tym rycerzem jesteśmy oczywiście my, ale szybko przekonujemy się, że nie chodzi wcale o bycie wybrańcem, a gladiatorem na wielkiej arenie obejmującej aż cztery prowincje fantastycznego, pełnego niebezpieczeństw świata. Dlaczego druidzi, zamiast zorganizować wyprawę drużynową (jak to zwykle w filmach i książkach bywa) postanowili napuścić jednego wojownika na drugiego, pozostaje



w kręgach domysłów (przynajmniej dopóki nie sięgniemy po instrukcję). Jedno jest pewne: celem wyprawy jest zdobycie magicznych kluczy rozrzuconych po okolicy i strzeżonych przez brutalne, często bezmyślne, ale zdecydowanie nieprzychylnie nam bestie, otwarcie wrót do Alei Bogów i przyniesienie stamtąd księżycowego kamienia.

Podobnie jak wymienione wcześniej klasyki zręcznościowych strategii, Moonstone ma konstrukcję turową. Gracze (może ich być nawet czterech) na przemian wydają polecenia swoim bohaterom, co sprowadza się do wędrówki po mapie od legowiska potworów do kolejnego z krótkimi przerwami na odpoczynek w miastach lub rodzinnej osadzie. Wizyta w legowisku kończy się starciem z jego mieszkańcami, a w wypadku wygranej plądrowaniem zgromadzonych skarbów. Każdy łup cieszy. Magiczne przedmioty podnoszą statystyki, złoto pozwala na zakup lepszego ekwipunku, zwoje i mikstury ratują z opresji i pozwalają na bardzo ciekawe akcje (mina drugiego gracza, kiedy rozkazujemy krnąbrnemu zazwyczaj smokowi, żeby go zaatakował, jest bezcenna). Należy dodać, że w gruncie rzeczy Moonstone jest grą RPG, a więc zasada się paradygmacie rozwoju parametrów postaci, zdobywania poziomów doświadczenia i eksperymentowania z ekwipunkiem. Kwestie te potraktowane są z dużą lekkością i bliżej grze do Diablo niż do Wizardry, niemniej jest to bardzo istotny element



JAK PODKREŚLAJĄ TWÓRCY, GRĘ OD POCZĄTKU PLANOWANO TAK, ABY SATYSFAKCUJĄCE BYŁY NIE TYLKO SAME ZWYCIĘSTWA, LECZ NAWET PORĄŻKI.

rozgrywki i bez porządnie rozwiniętego bohatera jesteśmy narażeni na ryzyko szybkiego zejścia w brutalny i spektakularny zazwyczaj sposób.

OBLICZA ŚMIERCI

Śmierć w Moonstone ma wiele twarzy. Jak podkreślają sami twórcy, grę od początku planowano w taki sposób, żeby satysfakcjonujące były nie tylko zwycięstwa, lecz i porażki stanowiły atrakcję. Każdy rodzaj przeciwnika ma unikatową taktykę,

✦ Za nieznaczną opłatą mistyk Mythrall zabierał duszę rycerza na astralną wędrówkę, która mogła przynieść tyleż dobrodziejstw, co przykrości.

broń, ataki, wreszcie sposób, w jaki rozprawia się z dogorywającym bohaterem. Od rozplątania na pół przez spalenie, powieszenie, nabicie na róg, rozgniecenie na krwawą miazgę po utopienie w błocie i ścięcie głowy jednym precyzyjnym ciosem miecza. Jest w czym wybierać, a znakomite animacje podkreślają dramaturgię. Zresztą walka zrealizowana została z takim znużeniem i wycuciem, że trudno o lepszą na Amidze. Pod względem liczby ciosów Moonstone plasuje się pomiędzy klasycznym slasherem (beat'em up z bronią białą) a bijatyką z wczesnej ery 16-bitowej. To znakomicie wyważone proporcje, pozwalające na szybkie opanowanie sterowania, a jednocześnie zmuszające do długiego i satysfakcjonującego procesu opanowywania taktyk i timingu. Wiele w tym zasługi projektu przeciwników, z których każdy jest unikatowy, każdy wymaga innego podejścia i każdy stanowi śmiertelne zagrożenie, jeśli choćby na chwilę opuścimy gardę albo się rozproszymy. Najciekawsze jest to, że autorzy zdecydowali się na skalowanie siły potworów względem parametrów bohatera. Im więcej nasz rycerz ma punktów życia, tym więcej potworów czai się w legowisku, a w pewnym momencie wychodzą nawet w kilku,

✦ Pomysłowość i plastyczność wykonania zagrywek kończących walkę, to silna strona Moonstone.



✦ Słaba sprzedaż i późniejszy kultowy status spowodowały, że dzisiaj Moonstone stanowi rarytas kolekcjonerski.



Brutalność

Przemoc oraz wszechobecna krew przyniosły grze tyleż pożytku, co kłopotów. Zachwyceni gracze do dzisiaj wspominają toczony na Amidze pojedynek, podczas gdy w prasie panowało przekonanie o przekroczeniu przez twórców granicy dobrego smaku.





BUDUJĄCE NIESAMOWITĄ ATMOSFERĘ UTWORY SKOMPONOWANE ZOSTAŁY PRZEZ OSOBĘ BARDZO WAŻNĄ DLA DZIEŁA UNIEŚMIERTELNIENIA AMIGI JAKO PLATFORMY DO GIER: RICHARDA JOSEPHA.

za nic mając ideały uczciwej potyczki. O ile pojedynczy troll z maczugą to prawie pewna śmierć, to dwóch jednocześnie próbujących wbić nas w ziemię zmusza do tańca w lichej nadziei, że znajdziemy okazję do kontrataku. Na szczęście mamy możliwość poradzenia sobie z problemem, z których najlepszą jest strategia czyszczenia legowisk w kolejności od najtrudniejszego do najłatwiejszego. Wbrew pozorom daje to ogromną satysfakcję, podobnie jak każdy skutecznie zadany cios i powalony przeciwnik.

ARTYSTYCZNA MASAKRA

Znakiem szczególnym Moonstone jest wybitna animacja i dynamika ruchu. Swego czasu zachycałem się sposobem realizacji tych elementów. Skłoniło mnie to nawet do przestudiowania metod, jakie stosuje się w profesjonalnych produkcjach bija-tyk 2D. Jakie wnioski? Bez zaskoczenia - na przykładzie Moonstone można uczyć się tworzenia animacji. Jest wszystko, co ma być: wyprzedzanie, podążanie za akcją, podkreślenie klatek kluczowych, wyolbrzymianie. Drążąc temat dalej, doszukałem się informacji o twórcach tego systemu i proszę bardzo: Rob Anderson, odpowiedzialny za grafikę i ruch w grze, jest w istocie animatorem z wykształcenia. Wszystkie klatki rozrysowane zostały najpierw na papierze (w formie czarno-białych szkiców), a następnie przeniesione do pamięci Amigi za pomocą DeLuxe

Painta III. Ale perfekcyjna animacja to nie wszystko. Równie ważne jest zaprojektowanie zasięgów, szybkości wyprowadzania i czas trwania poszczególnych ciosów, co przy zróżnicowanych zachowaniach przeciwników daje sporo miejsca na eksperymentowanie z taktykami. Można by o walce w Moonstone rozmawiać godzinami, ale pewne jest, że dzisiaj daje taką samą satysfakcję jak 25 lat temu, i to jest w istocie niemałe osiągnięcie.

ZNAJOME TONY

Moonstone nie byłoby tym, czym jest, gdyby nie oprawa dźwiękowa, z którą wiąże się pewna ciekawostka. Otóż te wszystkie wpadające w ucho, budujące niesamowitą atmosferę utwory skomponowane zostały przez osobę bardzo ważną dla dzieła unieśmiertelnienia Amigi jako platformy do gier. Richard Joseph był prekursorem i propagatorem sampli mowy jako ważnego instrumentu w gro- wych kompozycjach.

Jeśli muzyka z Gods, Cannon Foddera, Sensible World of Soccer, Speedballa 2, a nawet Barbariana (C64) coś dla Was znaczy, to wiedźcie, że wyszły spod jednej ręki. O mistrzostwie w doborze dźwięków w samej rozgrywce również nie można zapomnieć, bo jakością i mocą wyprzedzają konkurencję o kilka długości. Dodam jeszcze, że większość sampli pochodzi z filmu „Czerwona Sonja” (na VHS), co mówi co nieco o warunkach, w jakich powstawały gry w tamtym okresie.

KLĄTWA KRWI

Jakiś czas temu autorzy udzieliли kilku wywiadów, rzucając nowe światło na dzieje Moonstone. Gra sprzedała się słabo. Na tyle słabo, że Mindscape (wydawca i producent gry) odmówił Andersonowi finansowania drugiej części, o której wiemy tylko, że miała być większa, ładniejsza, z wyborem rycerzy o różnych posturach i umiejętnościach, a nawet z wizualnym dostosowaniem postaci. Dodatkowo w bardzo dziwnych okolicznościach zawężono dystrybucję, ograniczając się do Europy. Próba wydania Moonstone w Stanach zakończyła się fiaskiem, gdy Toys R Us, wtedy czołowy dystrybutor na rynku (25% sprzedaży wszystkich gier w US), uznał, że gra jest zbyt brutalna i nie umieści jej na półkach. Fakt ten do spółki z negatywną odpowiedzią Nintendo i Segi



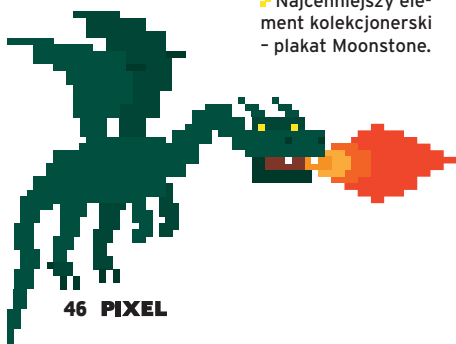
✦ Bajkowa okładka oryginału w najmniejszym stopniu nie zdradza, że zawartość ocieka przemocą.

Mindscape



Firma nie należała do tych wydawców, których gry kupowało się w ciemno, choć trudno mówić o nich bez szacunku. Mindscape miało swoje oddziały na całym świecie, wyceny giełdowe szły w miliardy, ale przede wszystkim to im zawdzięczamy Warhammer: Dark Omen.

✦ Najcenniejszy element kolekcjonerski - plakat Moonstone.





✦ Scena potrząsania rycerzem przez Baloka to czysta ucztą dla fanów dobrej animacji.

MOONSTONE DOCZekał SIĘ SOLIDNEJ DAWKI KRYTYKI. KIEDY GRA POJAWIŁA SIĘ NA RYNKU, Z MIEJSCA OTRZYMAŁA BARDZO SUROWE NOTY ZA PRZEMOC.

✦ Nękanie wizytami bohatera mag Math potrafił w nerwach zamienić rycerza w ropuchę.



na propozycję przeniesienia gry na konsole skutecznie ostudziło zapędy Mindscape. Szkoda, bo przez słabą sprzedaż i limitowaną liczbę kopii dzisiaj za oryginał trzeba zapłacić nawet półtora tysiąca złotych.

Wspomniałem na początku o inspiracjach, które skłoniły głównego projektanta Todda Prescottta oraz Roba Andersona do przyjęcia takich, a nie innych założeń projektowych. Są nimi (tu małe zaskoczenie) - gry planszowe, ze szczególnym wskazaniem na Talisman (Magia i Miecz) i Dark Tower. Z pierwszej zaczerpnięto ideę wędrowki, walki z potworami, elementy RPG i przewodni motyw wyprawy po sławę i chwałę. Druga dostarczyła pomysłu na świat podzielony na cztery regiony oraz konieczność zebrania kluczy otwierających drogę do tajemniczego celu umiejscowionego pośrodku planszy.


✦ Zakończenie Moonstone zaskakiwało nie tylko treścią, ale i fantastycznym wykonaniem.

Muzyka

Znakomita oprawa muzyczna i umiejętny dobór sampli mocno wpływają na ostateczną jakość gry. Brutalność i moc ciosów podkreślają dźwięki „pożyczone” z filmów fantasy, a dramatyczne momenty pokroju ataku bagiennika w jednej chwili przyspieszają akcję serca.

W kwestii walki niespodzianka jest już mniejsza: Anderson był wielkim fanem Barbariana od Palace Software i chciał stworzyć coś równie dobrego, co świetnie zresztą mu się udało. Barbarian wypłynął na fali kontrowersji (pamiętna Maria Whittaker na okładce oraz dosłowność i brutalność potyczek), nic więc dziwnego, że i Moonstone doczekał się solidnej dawki krytyki. Był koniec roku 1991, kiedy gra pojawiła się na rynku, z miejsca otrzymując bardzo surowe noty za krew i wszechobecną przemoc (Amiga Format przejechała się po niej bezlitośnie, przestrzegając graczy przed zakupem i wystawiając notę 59%). Zresztą sami autorzy z przekąsem wspominają odmowne odpowiedzi od Ninny i Segi twierdzących, że nie chcą brutalności na ich konsolach, po czym dokładnie rok później podpisujących kontrakt na Mortal Kombat.

Dzisiaj wydaje się to nieprawdopodobne, ale na początku lat dziewięćdziesiątych pruderyjność w kwestii krwi i przemocy w grach panowała na skalę niespotykaną. To musiało pęknąć i pękło wraz z MK i Doomem, Moonstone stał się jednak ofiarą starej mentalności.

Gra Kanadyjczyków jest dzisiaj rarytasem na rynku wtórnym i pięknym wspomnieniem z najlepszych lat Amigi. Wspaniałe czasy, kiedy z przyjaciółmi siedziało się przed komputerem z nadzieją na dobry łup, szczęście w walce ze smokiem i błąd w taktyce przeciwnika. Wielka to była przygoda, fantastycznie opowiedziana, pełna magii, a przy tym grywalna w sposób dany mało której grze tego okresu. Nie namawiam do zakupu oryginału, bo to koszt poważny, ale jeśli coś warto w kolekcji amigowej mieć, to Moonstone jest warty każdej wydanej złotówki. 

ZŁY PAN OD COMMODORE

TAJEMNICE IRVINGA GOULDA

Fani do dziś oskarżają go, wraz z ostatnim prezesem Commodore Mehdim Alim, o doprowadzenie do upadku firmy. Irving Gould nie żyje od dwunastu lat, ale jego postać budzi kontrowersje – choćby dlatego, że wciąż bardzo niewiele wiadomo o jego życiu.

 Micz

➤ Artykuł z New York Magazine, z którego pochodzi prezentowane zdjęcie, w 1985 roku dość trafnie przewidział przyszłość, jaka czekała Commodore. Już sam tytuł „Głębokie zanurzenie” nie brzmiał optymistycznie.

Klub

Idea komputera domowego rodziła się w Homebrew Computer Club. Był to cykl spotkań fanatyków informatyki z Doliny Krzemowej zainaugurowany 5 marca 1975 roku w garażu w Menlo Park. Spotkania prowadził jako moderator Lee Felsenstein. Po latach HCC określono mianem „kolebki, w której wychowała się cała branża”.



Twarzą Commodore był przez lata Jack Tramiel. To on pojawiał się w programach telewizyjnych i na targach, wychwalając kolejne sukcesy firmy, której formalnie był dyrektorem generalnym. Owe sukcesy były nie byle jakie.

Skalę rozwoju najlepiej opisuje kurs akcji. W 1977 roku jeden udział kosztował 2 dolary, a już sześć lat później, po premierze C64 i u szczytu rynkowej hegemonii Commodore, jego cena wzrosła do 60 dolarów. Tramiel, nazywany czasem anti-Jobsem, rzucał bezpośrednie

i bardzo poważne wyzwanie Apple, które kiedyś bezskutecznie próbował kupić, a potem zamierzał wymieść z rynku, masakrując starzejące się Apple II dzięki znacznie tańszemu C64 – nie mówiąc już o zepchniętym w nicość komputerze Lisa, który Steve Jobs wycenił na 10 000 dolarów. To nie jest jednak tekst o Tramielu. Wielki Jack występuje w nim w tle, my skoncentrujemy się zaś na postaci człowieka, dzięki któremu Commodore w ogóle mogło istnieć, a dokładniej – na opisanu kulisów jego kluczowych decyzji.

NA BRUK!

Do śpięć pomiędzy Tramiel a głównym udziałowcem firmy i zarazem szefem rady nadzorczej Irvingiem Gouldem dochodziło już w 1982 roku, gdy ten pierwszy nawet na moment zrezygnował z pracy dla Commodore, ale zaraz potem powrócił. Wydawał się niezastąpiony, ale jak to w życiu bywa, tylko do pewnego momentu.



✚ Rynek kalkulatorów w USA był tak ukształtowany, że chipów do ich produkcji dostarczało Texas Instruments. Gdy zaczęło dyktować na nie wysokie ceny, jednocześnie sprzedając tanio kompletne kalkulatory, wymiotło całą konkurencję.

✚ Commodore PET ukazał się na rynku w styczniu 1977 roku, kosztując 795 dolarów. Apple II pojawiło się pół roku później w cenie 1298 dolarów za wersję 4K RAM oraz 2638 dolarów za wersję 48K.



CBMTime



Elektroniczne zegarki Commodore stanowiły w latach siedemdziesiątych krzyk mody. Reklamowane dumnym hasłem CBM Time, wykonane z solidnych materiałów, działają do dzisiaj. Ich cechą charakterystyczną są czerwone cyferki.

Na początku 1984 roku Gould miał już na jego miejsce czekającego w blokach startowych menedżera Marshalla Smitha. W piątek 13 stycznia 1984 roku odbyło się za zamkniętymi drzwiami zebranie rady nadzorczej Commodore. Tramiel już od kilku dni był mocno poddenerwowany, więc czuło się wiszącą w powietrzu awanturę. Wielki Jack wyszedł ze spotkania w jego trakcie i następnie wraz z rodziną wyjechał z Nowego Jorku. Trzy dni później ogłosił, że rezygnuje z posady dyrektora i odchodzi z firmy. Nigdy nie powiedział, co dokładnie wydarzyło się podczas owego zebrania. Ani on, ani jego synowie, ani Gould nie chcieli tego zdradzić. Dopiero pod koniec 2015 roku na jednym ze spotkań Leonard Tramiel opowiedział, jak to wyglądało. W jego wersji Wielki Jack miał przekonywać Goulda, że nie może traktować firmy niczym własnego folwarku, na co inwestor miał odpowiedzieć krótkim „Do widzenia”. Obaj panowie już nigdy

więcej nie zamienili ze sobą ani jednego słowa.

Równo dwa tygodnie po tej feralnej radzie nadzorczej Steve Jobs zaprezentował Macintosha, dobijając moralnie i finansowo Commodore. Kilka miesięcy potem były asystent Tramiela Michael S. Tomczyk wydał książkę „Home Computer Wars”, która po dziś dzień stanowi jedyne pisemne źródło wiedzy na temat Irvinga Goulda. Jest to pozycja napisana z pozycji człowieka wiecznie zadowolonego, który niczego i nikogo nie krytykuje, jednak kilka spostrzeżeń i opisów Tomczyka jest wartych każdych pieniędzy. Pozwalają one na zrozumienie, skąd w ogóle wziął się Irving Gould.

CZŁOWIEK Z TORONTO

Urodził się w 1919 roku, był więc o dziewięć lat starszy od Tramiela. O jego młodości praktycznie nic nie wiadomo poza tym, że zajmował się interesami wszelakiej maści i był znany w Toronto, gdzie działalność



Wielkoduszne memorandum

Czasem udaje się odnaleźć dokument, który stawia w nowym świetle znane z historii postaci.

Dzięki uprzejmości jednego z byłych pracowników Commodore otrzymaliśmy niepublikowane nigdzie wcześniej pismo Irvinga Goulda do pracowników. Zostało napisane w 1988 roku, kilkanaście miesięcy po wyrzuceniu z posady dobrze radzącego sobie dyrektora generalnego Commodore Thomasa Rattigana. Widać, że centrala, z której nadawał Gould znajdowała się

w Nowym Jorku, skąd do West Chester jest jedynie 200 kilometrów.

Memorandum pokazuje, że drobnym gestem dającym 5% bonusu każdemu z pracowników, Irving Gould, który w 1988 roku mianował się dyrektorem generalnym całego Commodore, próbował zmotywować załogę w obliczu nieuchronnie nadchodzącego krachu.

commodore international limited



375 Park Avenue
New York, NY, 10152
(212) 935-3840

June 27, 1988

TO: All Employees
FROM: Irving Gould

As indicated in my memo of January 19, 1988, I am pleased to announce that each eligible Commodore employee will receive a cash bonus of 5% of annual base salary. This bonus will be payable as soon as possible after June 30, 1988.

While the performance of our company has improved markedly, many important challenges still lie ahead. I thank each of you for your important contribution to Commodore in fiscal 1988, and look forward to your continued dedication and hard work in fiscal 1989.

IG:jf



■ Targi Consumer Electronics Show odbywają się do dziś, ale dawniej ich rola była niepomrotnie większa. W latach 1978-94 odbywały się dwie edycje rocznie - zimą w Las Vegas oraz letnią w Chicago. Podczas tej pierwszej cała amerykańska branża informatyczna zapowiadała swoje plany na bieżący rok.



■ Procesor MOS Technology 6502 był sercem pierwszych komputerów domowych. Sterował pracą PET, VIC-20, Apple II, Atari 400/800, a także serii XL i XE.

Irving Gould powiedział kiedyś, że najlepszym biznesem, jaki robił w życiu, była sprzedaż tanich, podłych kalkulatorów na początku lat siedemdziesiątych.

prowadziło również Commodore. Firma od 1962 roku była spółką giełdową, zamieniając swój dalszy człon z Business Machines na International. Gould posiadał również spółkę Interpool, zajmującą się wypożyczaniem kontenerów i na niej głównie zarabiał pieniądze. Inne przedsięwzięcia traktował jako okazyjne inwestycje.

Prezesem założonej przez Jacka Tramiela firmy był w tamtym czasie C. Powell Morgan, jednocześnie zarządzający grupą kapitałową Atlantic Acceptance Corporation. W 1965 roku popadła ona w tarapaty, nie będąc w stanie spłacić krótkookresowej pożyczki. Kanaadyjska komisja rządowa ustaliła, że dochodziło do nieprawidłowości na tyle poważnych, że Morgan zapewne trafiłby za kratki. Postępowania nie dokończono, gdyż następnego

roku oskarżony zmarł na białaczkę. Owo zdarzenie postawiło Tramiela w trudnej sytuacji, gdyż jako osoba powiązana z Morganem, korzystająca z jego usług, znalazł się na cenzurowanym. Żaden bank nie chciał mu udzielić pożyczki. Wydawało się, że kariera Tramiela zakończyła się zanim zdążyła ruszyć z kopyta. I wówczas pojawił się Irving Gould, wyłożył na stół 400 tysięcy dolarów amerykańskich, otrzymując za to ekwiwalent w postaci 17% akcji Commodore. Od tego czasu był ważną postacią w firmie, ale ciągle jeszcze nie trzymał steru w rękach.

SKRĘT KU PRZYSZŁOŚCI

Irving Gould rzekł kiedyś w chwili szczerości, że najlepszym biznesem, jaki robił w życiu, była sprzedaż tanich, podłych kalkulatorów na początku lat siedemdziesiątych.

Klejnoty Commodore



■ W 1976 roku Irving Gould uporządkował sprawy organizacyjne Commodore International Ltd. Centralę finansową ulokowano na Bahamach, oddział USA nazwano Commodore Business Machines. Oprócz tego działały Commodore Canada, Germany, UK, Switzerland, Japan oraz Hongkong, z którego fabryki zdjęcia publikujemy.



■ W 2000 roku ukazała się kultowa już dziś książka „Fire in the Valley: The Making of the Personal Computer”. Autorzy piszą o Commodore jedynie przy okazji premiery PET. Wskazują na najślabsze ogniw polityki firmy, a mianowicie na skoncentrowanie się na sprzedaży na rynku europejskim.



UK Power

■ Oddział Commodore w Wielkiej Brytanii stał się czołową siłą firmy. Jego szef David Pleasence po upadku przedsiębiorstwa w 1994 roku próbował ściągnąć fundusze na wykup aktywów i kontynuować działalność Commodore.

■ W szczytowym momencie rozwoju Commodore miało 7 własnych fabryk: w Anglii, Włoszech, Holandii, Belgii, Danii, Australii oraz na Tajwanie. Jack Tramiel zdradził w jednym z wywiadów, że dzięki wykorzystaniu taniej siły roboczej z Dalekiego Wschodu da się zredukować koszt złożenia komputera do 2% całego kosztu produkcji.

➤ Po dawnej siedzibie Commodore w West Chester nie pozostał ślad. Sam budynek przearanżowano, a zajmuje go sieć telewizyjna QVC.



Irving Gould musiał sięgnąć do własnego konta po 3 miliony dolarów i przekazać je Commodore na wykup MOS Technology oraz fabryk na Dalekim Wschodzie, gdzie składano kalkulatory.

Do porządku przywołał MOS Technology pozew sądowy, w którym Motorola nie bez racji wyciągała argument, że jej byli inżynierowie z Chuckiem Peddlem na czele bezprawnie wykorzystywali patent na procesor 6800. Przygotowania do batalii sądowej wystraszyły właściciela MOS Technology, firmę Allen-Bradley, która wolała porzucić interes niż wikłać się w proces z Motorolą. MOS Technology zostało przekazane jej pracownikom. Na stole czekała ugoda z gigantem z Chicago. Potrzebny był jeszcze tylko zastrzyk gotówki.

MOS było latem 1976 roku łatwym kąskiem do przejścia, okazją, jaka w branży technologicznej trafia się raz na dekadę. Nie jest jasne, kto i w którym dokładnie momencie dostrzegł ją w Commodore. Wiadomo jednak, że Irving Gould musiał sięgnąć do własnego konta po 3 miliony dolarów i przekazać je Commodore na wykup MOS oraz fabryk na Dalekim Wschodzie, gdzie składano kalkulatory. Ta strategiczna decyzja doprowadziła do niesamowitego rozwoju firmy do kształtu i skali, z których wszyscy ją znamy. Transakcja zakupu firmy Chucka Peddle'a odbyła się we wrześniu. Wartość giełdowa Commodore wynosiła w tamtym momencie 60 milionów dolarów, a transakcja przewidywała przekazanie MOS niecałych 10% akcji. Po jej dokonaniu Gould jako prezes rady nadzorczej i główny udziałowiec Commodore był już niekwestionowanym panem i władcą całego przedsiębiorstwa. Aż do samego końca.

Siedzibę firmy przeniesiono z Toronto do West Chester w stanie Pensylwania, by być bliżej fabryki i biur MOS Technology. Wtedy to też Chuck Peddle osobiście namówił Tramiela, żeby wyprodukować komputer PET (Personal Electronic Transactor). Wcześniej udał się z tym projektem do pracujących w garażu państwa Jobs w Los Altos dwóch młodych fanatyków, którzy od 1 kwietnia 1976 roku pracowali pod banderą Apple, ale ci nie byli zainteresowani współpracą. Szczęście po raz kolejny uśmiechnęło się do Commodore.

Mózg



Chuck Peddle w przyszłym roku skończy 80 lat, a wygląda całkiem młodo! Zaraz po zakupie MOS Technology miał moment słabości i uciekł do Apple, ale nie zdołał się na dłuższą metę dogadać się ze Steve'em Jobsem, po czym powrócił do Commodore. Na dobre odszedł w 1980 roku, by razem z Chrism Fishem założyć Sirius Systems Technology. Fish był młodym Anglikiem, odpowiadającym w Commodore za sprzedaż na wszystkich rynkach poza amerykańskim. Kursował pomiędzy Bahamami a Szwajcarią, gdzie znajdowała się centrala podejmująca kluczowe decyzje związane z handlem w Europie.

Ten okres okazał się przełomowy dla całego Commodore. Wszystko zaczęło się od tego, że firma swą działalnością nadepnęła na odcisk jednemu z gigantów przemysłu elektronicznego w USA - zlokalizowanemu w Dallas Texas Instruments, które w 1975 roku postanowiło wejść na rynek kalkulatorów. Żelazny uścisk Tekszańczyków poznała najpierw firma Bowmar, która zbankrutowała zaduszona niczym królik przez pytona. Ciężko było konkurować z koncernem, który ceny kalkulatorów potrafił umieścić na tak niskim poziomie, że przebijanie jego oferty oznaczałoby sprzedaż grubo poniżej kosztów podzespołów. Po stłamszeniu Bowmaru przyszła kolej na wypraszanie z rynku Commodore. W 1976 roku firma przy przychodzie ze sprzedaży na poziomie 56 milionów dolarów zanotowała czteromilionową stratę.

To był kluczowy moment z dwóch powodów. Po pierwsze, realia nauczyły Tramiela, że biznes to wojna. Artykuły łączące to hasło z pobytem młodego Jacka Tramiela w Auschwitz, choć charakteryzuje je poetyckie zacięcie, nie mają nic wspólnego z rzeczywistością.

Zapamiętajmy to dobrze - boss swe późniejsze biznesowe praktyki, które przyniosły mu złą sławę, przywołał od Texas Instruments.

Drugą konsekwencją ruchów na rynku kalkulatorów było zrozumienie przez Goulda, że firma nie przetrwa bez technicznego wsparcia. Jako główny inwestor był gotów dołożyć do Commodore swoje własne pieniądze, jeśli tylko powstałby racjonalny plan, jak je spożytkować.

Gdy spojrzymy na mapę Ameryki Północnej, z jednej strony jeziora Ontario widzimy panoramę wieżowców Toronto. Nieco niżej, na przesmyku łączącym ów akwen z jeziorem Erie szumią słynne wodospady Niagara. Na południu, już po przekroczeniu granicy Kanady z USA trafiamy do stanu Pensylwania, w którego południowo-wschodnim krańcu, blisko Nowego Jorku znajduje się miasto Norristown. To właśnie w nim działała i miała własną fabrykę firma MOS Technology, podobnie jak Commodore zderzająca się z wielkimi mościami świata elektroniki, tyle że nie z odzianymi w kowbojskie kapelusze Tekszańczykami, lecz z twardzielami z Chicago - z pamiętającą czasy Wielkiego Kryzysu Motorolą.



Jack Tramiel z dyrektorem operacyjnym Jamesem Finke podczas lotu odrzutowcem należącym do Commodore.



Stoisko Commodore podczas zimowego CES w 1984 roku. To tu Jack Tramiel wygłosił swoją słynną mowę. Kilka dni później został wyrzucony z Commodore.

To, co wydarzyło się w ciągu siedmiu kolejnych lat, doprowadziło do apogeum, gdy przychody przekroczyły miliard dolarów, a Commodore sprzedawało więcej komputerów niż reszta branży razem wzięta. Wtedy też Irving Gould doszedł do wniosku, że Jack Tramiel nie jest właściwą osobą do prowadzenia firmy o tak wielkim zasięgu.



Obecnie marką Commodore dysponuje dwójka włoskich biznesmenów. W 2015 roku wypuszczono smartfon PET.



Bez firmy z Dallas nie byłoby amerykańskiej elektroniki. Powstała w 1951 roku z przekształcenia innego przedsiębiorstwa. Dostarczała tranzystorów, półprzewodników i układów scalonych dla całego przemysłu w USA. Texas Instruments próbowało też sił w produkcji komputerów, debiutując w 1979 roku z TI-99/4.

Rok 1976



Przejęcie MOS Technology przez Commodore nosi pewne cechy wspólne z wykupem Atari przez Warner Communications. Nolan Bushnell tak dowodził Atari, że przy niemałych przychodach generował straty i dopiero przeorganizowanie firmy przez nowy management pozwoliło jej wystartować do gwiazd. W przypadku Commodore pozyskanie nowej technologii, z procesorem MOS Technology 6502 na czele, pozwoliło na wzięcie udziału w zupełnie nowej konkurencji – w wyścigu, którego celem było przygotowanie pierwszego komputera domowego w przystępnej cenie.

MAGNAT Z BAHAMÓW

Zachowało się kilka zdjęć Goulda, z których najsympatyczniejsze pochodzi z artykułu w New York Magazine. Nie był to korzystny tekst. Przypominał, że po spadku akcji Commodore z poziomu 60 dolarów do 10 w 1985 roku, Gould jako posiadacz 20% udziałów stracił około 300 milionów dolarów. Autor artykułu wskazywał również, że przyszłość Commodore stoi pod znakiem zapytania z powodu nierozwinięcia sieci handlowej – większość sprzętu sprzedawano za pomocą wielkich sieci typu K Mart.

Najważniejsze jednak wspomnienia dotyczące jego osoby napisane zostały przez Michaela Tomczyka, który zapamiętał go jak przystojnego, sześćdziesięcioletniego kosmopolitę, legitymującego się cechami biznesmena światowej klasy. Tkwiła w nim również królewska nuta, objawiająca się w sposobie bycia i rozmowy z ludźmi. Sporo czasu spędzał w swoim domu na Bahamach, stąd pracownicy Commodore widzieli go wiecznie opalonego i z tym samym dyskretnym uśmiechem. Był bardzo spokojny, uprzejmy, miał maniery zawodowego golfisty. Tomczyk określa go wręcz mianem demokracji, gdyż nigdy nie obnosił się ze swoim bogactwem, a jednocześnie zawsze uważnie słuchał wszystkich stron podczas zgromadzeń zarządu.

Dodajmy do tego, że w przeciwieństwie do Tramiela Gould bywał szczodry dla pracowników, czego wyrazem był choćby prezentowany przez nas niepublikowany wcześniej dokument. Istnieje też całkiem prawdopodobna teoria wyjaśniająca, dlaczego Gould w końcu wyrzucił Jacka Tramiela. Ciężko przypuszczać, żeby ten golfista dał się ponieść nerwom i z powodu emocji pozwolił odejść człowiekowi, który odpowiadał za sukces godnej podziwu linii komputerów. Za tą decyzją stał zapewne plan sprzedaży całego Commodore.

Zrozumiemy to, gdy zobaczymy, kim był następca Tramiela w fotelu dyrektora generalnego. Gould na jego miejsce przygotował liczącego



Marshall F. Smith na zdjęciu z 1985 roku. Przed przyjściem do Commodore pracował dla firmy z Antyli Holenderskich.

prawie dwa metry, przypominające go Skandynawa, siwiutkiego Marshalla Smitha. Nieco wcześniej to właśnie on był architektem, który dopracował umowę sprzedaży Interpool, czyli kontenerowej firmy Goulda. Zanim dał się namówić na przyście do Commodore, powiedział, że nie chce mieć do czynienia z Tramiel. Gdy zostało to spełnione, pojawił się na jego miejscu i zaczął restrukturyzację w stylu blitzkriegu.

Musiło nastąpić coś nieprzewidzianego, że w 1984 roku nie udało się sprzedać Commodore, bo już w kolejnych miesiącach Smith wygenerował przekraczającą 200 milionów stratę i stał się niepotrzebny. Ostatnią nadzieją dla Commodore miały być jego nowy dyrektor generalny oraz Amiga, ale to już temat na osobną opowieść w jednym z kolejnych numerów Pixela.

Gdy w 2004 roku Irving Gould umierał, mało kto o nim pamiętał. Jak pisał Michael Tomczyk, pozostawał tajemnicą nawet dla pracowników firmy. Nie ocalał ani jeden wywiad z nim, również we wspomnianym artykule w New York Magazine nie padał ani jeden cytaty z niego. Amerykańscy fani celują w złośliwych, a często chamskich komentarzach pod adresem Goulda. Prawda jest jednak taka, że gdyby Jack Tramiel nie spotkał go pół wieku temu, nie byłoby Commodore, które znaleźmy i wielbiliśmy. ■



Trudno interesować się historią gier wideo i nie znać tej okładki. W 1981 roku Infocom rozstał się z wydawcą, czego efektem była reedycja Zorka.



Problem z pierwszym wydawcą Zorka – Personal Software – polegał na niezrozumieniu idei tekstówek. Zamówiona przez nich okładka odstraszała.



InvisiClues, czyli poradniki do gier Infocomu, były podstawą w dobie przed internetem. Zastosowanie atramentu sympatycznego zapobiegało spoilerom.



Trinity było jedną z najdziwniejszych produkcji Infocomu. Mroczna opowieść o podróży w czasie miała skłaniać do refleksji na temat wyścigu zbrojeń.



A Mind Forever Voyaging przedstawiało przyszłość Stanów Zjednoczonych w dobie eksperymentów ekonomiczno-politycznych na upadającej cywilizacji.

 Ziemek

KRÓLOWIE WYOBRAŻNI

Mało która firma w branży gier osiągnęła tak wiele w tak krótkim czasie, jak Infocom.

Twórcy z Infocomu uważani są za pionierów gatunku tekstówek, nawet oni mieli jednak swojego mistrza w osobie Willa Crowthera. Będąc nie tylko programistą, ale również zapalonym grotolazem, Will zapuścił się na początku lat siedemdziesiątych w czeluści Jaskini Mamuciej w Kentucky. Wrażenia musiały być ogromne, skoro nie tylko powstała wirtualna mapa obiektu, ale też gra komputerowa stanowiąca fabularyzowaną relację z wyprawy. Do napisania gry doszło zresztą w ciekawych okolicznościach. W kilka lat po przygodzie w Kentucky Crowther rozwiódł się z żoną. Pchany nie tylko sentymentem, ale i racjonalnie pojmowaną chęcią utrzymania relacji z córkami, grotolaz amator siadł do

klawiatury i w roku 1975 stworzył interaktywną opowieść, przy której zamierzał spędzać czas z dziećmi.

RADOŚNIE ABSURDALNY ŚWIAT

Colossal Cave Adventure (w skrócie Adventure) była bardzo prosta w założeniach. Przestrzeń gry została podzielona na lokacje i szczegółowo opisana barwnym językiem. Jako poszukiwacz skarbów gracz miał możliwość zwiedzania jaskini, podnoszenia przedmiotów oraz ich używania. Wkrótce każdy, kto był włączony w sieć z dostępem do mainframe PDP-10, na którym pracował Crowther, z zaskoczeniem odkrywał, że od Adventure trudno się oderwać. Odkryli to również dwaj panowie rozwijający język programowania (MDL)

w Laboratory of Computer Science w Massachusetts Institute of Technology. Dave Lebling i Marc Blank nie tylko zachwycili się grą, ale uznali, że sami mogą napisać coś równie interesującego. Zaraziwszy entuzjazmem trzeciego członka załogi, Tima Andersona, rażno zabrali się do pracy. Wkrótce pojawił się skromny prototyp z kilkoma lokacjami, wzmocniony rozbudowanym parserem Leblinga.

Krótkie wyjaśnienie dla niekoderów – parser to program przetwarzający język ludzki na strukturę danych zrozumiałych dla maszyny i pozwalający na naturalną komunikację z komputerem. Sukces panów z MIT polegał w dużej mierze na tym, że ich oprogramowanie pozwalało na wiele więcej niż

ZORK – SŁOWO, KTÓRE PRZED POWSTANIEM GRY NIE ISTNIAŁO W ŻADNYM JĘZYKU – JEST DZISIAJ SYMBOLEM CAŁEGO GATUNKU. CO O TYM ZADECYDOWAŁO? PRZED WSZYSTKIM PRZYGODA. JAKO BEZIMIENNY POSZUKIWACZ WKRACZALIŚMY DO RUIN WIELKIEGO PODZIEMNEGO IMPERIUM.

konkurencja, ze słynnym Adventure włącznie. Pionierskie dzieło Crowthera odczytywało zaledwie proste komendy dwuwyrzowe, parser Leblinga operował zaś na pełnych zdaniach umożliwiających wydawanie skomplikowanych poleceń. Na takim fundamencie już w roku 1977 zaczął powstawać Zork – projekt, który wkrótce miał zawiązać wyobraźnię posiadaczy komputerów domowych w całych Stanach Zjednoczonych.

Zork – słowo, które przed powstaniem gry nie istniało w żadnym języku – jest dzisiaj symbolem całego gatunku. Co o tym zdecydowało? Przede wszystkim przygoda. Jako bezimienny poszukiwacz wkraczaliśmy do Wielkiego Podziemnego Imperium (a właściwie tego, co po nim zostało) i rozpoczynaliśmy wielką wędrowkę zakończoną zebraniem dwudziestu trofeów gwarantujących otwarcie wrót do części drugiej. Sami musieliśmy zadbać o źródła światła (latarnie, pochodnie) oraz solidną broń, bez której każda kreatura czająca się w podziemiach stanowiła śmiertelne zagrożenie. Przy tym wszystkim wędrowka okraszona była znakomitą humorem, z unikatowym klimatem na pograniczu absurdu. Mieliśmy też poczucie, że komputer znakomicie rozumiał, o co nam chodzi.

Zork, podobnie jak wszystkie następne gry Infocomu, w perfekcyjny sposób wykorzystywał możliwości parsera, przy czym największe wrażenie robiły odpowiedzi na nasze błędy. Przykładowo na polecenie „uderz trolla” maszyna reagowała, słusznym skądinąd pytaniem „ale czym?”, a gdy odpowiadaliśmy „mieczem”, potrafiła z całą stanowczością wytknąć nam, że „nie masz miecza”. Bardziej przypominało to dialog z żywą osobą aniżeli zmaganie z interfejsem komputera.

Wróćmy jednak na chwilę do klimatu Zorka, bliskiego poczuciu humoru Douglasa Adamsa i Terry’ego Pratchetta. Jak się później okazało, radośnie absurdalny świat był rezultatem pisania na raty i to przez wielu autorów. Każdy z nich miał inną wizję i wrażliwość literacką, co w zwykłych okolicznościach musiałyby prowadzić do stworzenia dzieła niestrawnego i niespójnego. W tym jednak przypadku zakończyło się projektem o dużym wdzięku i świeżości.

W roku 1979 Zork nabrał ostatecznych kształtów. Również w tym samym roku Albert Vezza, profesor MIT i opiekun zespołu, w którym pracowali twórcy gry, uznał, że nadszedł czas na realizację od dawna zamierzonego celu założenia własnej firmy informatycznej. Podobnie myślało wiele osób z jego grupy, więc szybko zebrano się dziesięć osób, które zainwestowały po kilkaset dolarów w przedsięwzięcie. Co znamienne (i kluczowe dla dalszych losów firmy), pierwsze plany nie zakładały tworzenia gier. Plany zresztą nie zakładały niczego, oprócz mglistej wizji zarabiania na oprogramowaniu biznesowym. Firma powstała i to właściwie tyle. Mogło się to skończyć nieciekawie, na szczęście Anderson i Lebling przytomnie podsunęli pomysł na wydanie czegoś, co już istniało, mianowicie Zorka. Pomysł przyjęto bez ociągania. Al Vezza nie był co prawda wielkim entuzjastą gier, ale jakoś trzeba było zgromadzić większe fundusze na bardziej prestiżowe projekty. Prace ruszyły.

Patrząc wstecz, wyraźnie widać, że kluczowym czynnikiem sukcesu gier Infocomu okazała się dostępność na wszystkie popularne maszyny domowe. Nie była to rzecz trywialna – tekst w końcu swoje waży. Nawet w erze 16 bitów gry robiły wszystko, żeby ograniczać

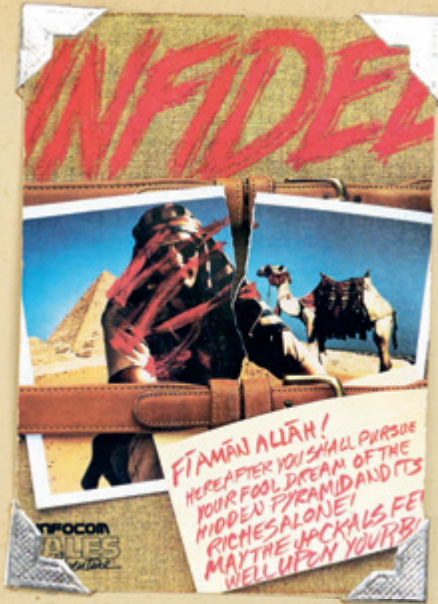
słowo pisane (casus gier fabularnych od SSI i częstych odwołań do obszernych instrukcji), tym bardziej dotyczyło to ośmiobitowców. Pierwsza wersja Zorka zajmowała 1 megabajt przestrzeni dyskowej i wymagała pół megajbta pamięci operacyjnej. Na maszynie do zastosowań naukowych takiej jak PDP-10 nie było z tym problemu, ale limit 48 kB RAM dla większości komputerów domowych wydawał się zaporą nie do przebycia. Ludzie z Infocomu nie zamierzali się jednak poddawać i podeszli do problemu systemowo. Po pierwsze przepisano Zorka w bardziej optymalny sposób. Po drugie powstał pomysł na tak zwaną Z-Machine, czyli maszynę wirtualną, która spełniała dwie funkcje: pozwalała na kompresję tekstu i na uruchamianie Zorka na każdym popularnym w tamtych latach mikrokomputerze (Apple, Atari, RadioShack, NEC, Commodore, IBM). Dawało to Infocomowi ogromną przewagę konkurencyjną – plik z fabułą wystarczyło napisać raz, a jego obsługa na różnych komputerach zajmowała się już Z-Machine.

WĄSACZ Z MIECZEM BRONI PRZED KLIENTAMI

Zork, mimo daleko posuniętych optymalizacji, wciąż jednak zajmował zbyt dużo miejsca. W efekcie pocięto go na trzy części i w takiej formie trafił do graczy. Infocom nie czuł się na tyle mocno, żeby samemu wydać grę, więc wszedł w współpracę z Personal Software i tak w grudniu 1980 roku nastąpiła pamiętna premiera, najpierw na TRS-80, a chwilę później na Apple II. Od razu też pojawiły się zgrzyty na linii deweloper–wydawca. Personal Software utrzymywało się ze sprzedaży popularnego arkusza kalkulacyjnego VisiCalc, o grach mając pojęcie znikome. Najlepszym dowodem na niezrozumienie tego rynku okazała się okładka Zorka, na której wąsacz z mieczem przymierzał się do usiecania przerazonego goblina. Bardziej od klimatu gry odejść się nie dało, a przy okazji ilustracja skutecznie odstraszała tych, na których Infocomowi zależało najbardziej: dojrzałych graczy, szukających bardziej wyrafinowanej rozrywki, dalekich od stereotypu dzieciaków tłoczących się w salonach arcade.



Papierowy zegar słoneczny z zestawu Trinity. Artefakt pojawiał się na okładce gry. Tym większą niespodzianką było znalezienie go w pudełku.



Infocom potrafił zaskakiwać. W Infidel wcieliśmy się w awanturnika, który nie tylko nie dawał się lubić, ale i marnie kończył przygodę z tajemniczą piramidą.



Wishbringer opowiadał historię o pracowniku poczty, który został przeniesiony do alternatywnej wersji rodzinnego miasteczka i musiał stawić czoło złemu magowi.



The Adventures of Lane Mastodon było zabawnym komiksowym feelie dodawanym do pudełek z superhitem Infocomu: Leather Goddesses of Phobos.



Spellbreaker to trzecia i ostatnia odsłona przygód młodego maga, który musi zdobyć potężną wiedzę, aby zmierzyć się z silniejszymi przeciwnikami.



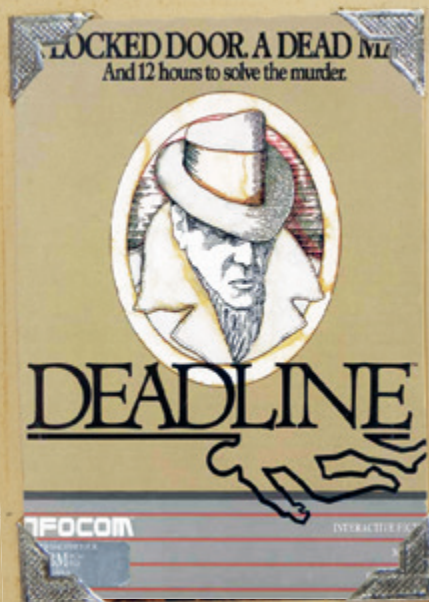
Arthur: The Quest for Excalibur było jednym z ostatnich przedsięwzięć Infocomu i jednym z niewielu, gdzie kolorowa grafika uzupełniała obszerne opisy.



Zarząd Infocomu zaczął poważnie rozważać rozstanie. Nim jednak zapadły jakiegokolwiek decyzje, Personal Software samo zaproponowało rozwiązanie umowy. Infocom odkupił wszystkie pozostające w magazynie kopie Zorka, które następnie przepakował w bardziej adekwatne pudełka i w ten sposób w październiku 1981 roku do sklepów trafiła nowa edycja. Bardzo pomysłowe okazało się umieszczenie gier również w księgarniach, z doskonałym efektem finansowym zresztą. O ile z Personal Software udało się sprzedać niecałe 8 tysięcy sztuk Zorka przez niespełna rok, o tyle odświeżone wersje rozeszły się w 160 tysiącach w dwa miesiące. Sukces był niepodważalny.

Znakomita sprzedaż Zorka rozpoczęła złoty okres w historii Infocomu. Jeszcze w 1981 roku do zespołu dołączył Steve Meretzky, który szybko awansował z testera na najbardziej rozpoznawalnego pisarza (jego Planetfall do dzisiaj przytaczany jest jako przykład mistrzowskiego budowania emocji w grach z pamiętną śmiercią robota Floyda). Ale utalentowani twórcy to tylko jedna z przewag, które wypracował Infocom w tamtym okresie.

Przygody uratowanego z eksplodującego statku chorążego i sympatycznego robota Floyda uważane są za jedno z większych osiągnięć w historii narracji w grach.



Pierwsza gra Infocomu, w której pojawiły się tak zwane feelies, czyli fizyczne dodatki mające na celu zbudowanie klimatu oraz dostarczenie użytecznych informacji i sugestii.



Równie istotna okazała się polityka budowania relacji z graczami, za którą odpowiedzialny był inny członek zespołu, Michael Dornbrook. W skrzynce firmowej co dzień pojawiały się listy z błaganiami o pomoc w rozwiązaniu tej czy innej łamigłówki. Dornbrook nie tylko wpadł na pomysł płatnych porad (po 2 dolary za wskazówki), ale również stworzył newsletter o nazwie New York Times, który poza funkcją informacyjną pełnił istotną rolę w promocji nowych tytułów. Wielkim hitem okazały się też tak zwane Invisiclus – książeczki z rozwiązaniem zagadek, napisane atrymentem sympatycznym, dzięki czemu czytelnik nie musiał martwić się o niezamierzone spoilerowanie zabawy. Wraz z doskonałą sprzedażą kolejnych gier Infocomu również Invisiclus rozchodziły się w ogromnych ilościach, przez kilka lat będąc najchętniej kupowanymi publikacjami w kategorii „informatyka”, przebijając poradniki obsługi programów użytkowych. Wkrótce wokół Zorka zgromadziła się wielotysięczna grupa aktywnych użytkowników, tworząc żelazny elektorat Infocomu.

Niewiele trzeba było czekać i firma znów pokazała, że rozumie fanów.

Dzięki współpracy z agencją reklamową Giardini/Russel nowa, detektywistyczna gra Deadline wydana została w okazałym pudełku, w którym poza nośnikiem i instrukcją znalazły się tak zwane feelies – drobiazgi pozwalające na większe wczucie w klimat. W tym konkretnym przypadku były to fotografie z miejsca zbrodni, raporty z przesłuchań, odciski palców, a nawet dowody w postaci pigulek znalezionych przy ciele. Gracze byli zachwyceni, a prasa obszernie rozpisywała się o Infocomie, który odtąd systematycznie rozwijał pomysł z ciekawymi dodatkami. Niektóre feelies (jak na przykład monety z Zorka) stały się bardzo poszukiwanym towarem na rynku wtórnym.

WEJŚCIE W BIZNES

I tak nadszedł rok 1982, a wraz z nim coś, co najlepiej oddać można przez porównanie z ciężkim przypadkiem schizofrenii. Infocom systematycznie budował swoją pozycję na rynku gier, będąc jednym z najbardziej szanowanych deweloperów. Rewelacyjna sprzedaż idąca w miliony dolarów nie oddawała jednak tego, co działo się za drzwiami przeniesionej do Cambridge

(stan Massachusetts) firmy. Z jednej strony ponad 20 osób znakomicie bawiło się w tworzenie hitów w poczuciu misji i wiary w to, co robili. Pisanie przygód traktowane było jako coś bardzo prestiżowego. Powstał nawet dekalog Impa (osoby piszące scenariusze nazywano w zespole Implementerami lub Impami), który doskonale referował podejście do pracy i samych gier („Odkrywam nowe medium do opowiadania historii”, „Moi czytelnicy powinni zostać wciągnięci w fabułę i zapomnieć o świecie, w którym żyją”, „Żaden z moich celów nie jest prosty, ale wszystkie są warte ciężkiej pracy”, „Niech nikt nie śmie wątpić w moje poświęcenie dla sztuki, którą uprawiam”).

Z drugiej strony sukces finansowy otworzył drogę do realizacji celów postawionych przed Infocomem jeszcze w czasach zakładania spółki, czyli wejścia na rynek oprogramowania biznesowego. Zarząd zdecydował o stworzeniu działu Business Products. W efekcie w zdrowym bycie, doskonale odnajdującym się na rynku i świetnie orientującym się, skąd ma chleb, pojawiło się ciało obce. Zaczęło się jednak niewinnie, od konstatacji, że o ile na jednej grze można uzyskać 50 dolarów o tyle na pudełku z profesjonalnym programem biznesowym 10 razy więcej. Również okoliczności zdawały się korzystne. Jeszcze za czasów pracy w MIT założyciele Infocomu poznali dwóch programistów: Briana Berkowitza i Richarda Ilsona. Panowie planowali stworzyć nowoczesną bazę danych, różniącą się od konkurencji przystępnością, wygodnym interfejsem i szeregiem istotnych usprawnień. Szybko wrócono do tego pomysłu i już w październiku 1982 roku Berkowitz i Ilson dołączyli do zespołu. Co prawda ludzie z działu gier byli zaniepokojeni obrotem spraw, obawiając się zmiany profilu firmy, ale wątpliwości neutralizowały wyniki sprzedaży sugerujące, że Infocom jest skazany na sukces.

Sukces rzeczywiście towarzyszył firmie przez dłuższy czas. W 1983 roku na rynek trafiła pierwsza gra napisana przez Steve'a Meretzky'ego – Planetfall, błyskawicznie zyskująca kulturowy status, a przecież w kolejce stały tak

Nieco agresywna reklama produktów Infocomu miała nie tylko przyciągnąć uwagę, ale też mile techać ego fanów, uważających gry tekstowe za bardziej „dojrzałe”.



Plundered Hearts to nie tylko wyjątkowy romanś w pirackich realiach, ale też gratka dla kolekcjonerów.

ROK 1985 BYŁ TYM DLA BRANŻY INFORMATYCZNEJ W USA, CZYM BAŃKA Z ROKU 2000 DLA RYNKU INTERNETOWEGO. STARTUPY PADAŁY JAK MUCHY, INWESTORZY POCHOWALI SIĘ PO KĄTACH, SPRZEDAŻ MALAŁA. SKOŃCZYŁ SIĘ TEŻ ŻŁOTY OKRES GIER TEKSTOWYCH.

doskonałe projekty jak The Witness, Infidel czy Enchanter.

Starsze gry również sprzedawały się znakomicie. Rekordzista Zork trzy lata z rzędu okupował miejsca w pierwszej dziesiątce top-list sprzedaży, długo pozostając numerem jeden wśród wszystkich gier ukazujących się w USA. Infocom miał zresztą aż 10 tytułów w pierwszej czterdziestce top selling. Koniec roku 1983 zamknął się 6 milionami dolarów sprzedaży. Rok następny przyniósł aż 10 milionów, do czego walenie przyczyniła się premiera megahitu Autostopem przez Galaktykę pisanego przez szalenie wówczas popularnego Douglasa Adamsa (do spółki z Metzkyem). Patrząc na tempo wzrostu, zarząd szacował, iż rok 1985 da wynik 12 milionów i to w najbardziej czarnym scenariuszu. Okazało się jednak, że nic nie jest tak podatne na zmiany, jak rynek komputerowy i czarny scenariusz miał nie tylko się sprawdzić, ale błyskawicznie pociągnąć w dół całą firmę.

Spójrzmy jeszcze raz na liczby. Profit za rok 1983 wyniósł około pół miliona dolarów. Rok kolejny to co prawda aż 10 milionów ze sprzedaży, ale też 2,4 miliona straty. Skąd takie wyniki? Z inwestycji w dział oprogramowania biznesowego oczywiście. Zwiększenie zatrudnienia do 100 osób samo w sobie musiało obciążyć budżet, doszły też inne koszty, w tym kolejna zmiana lokalu i czynsz w wysokości obłędnych 600 tysięcy dolarów rocznie. Infocom, mimo znakomicie sprzedających się gier, w rzeczywistości żył na kredyt. Zarząd zaczął rozglądać się za inwestycją z zewnątrz i tutaj czekała przykra niespodzianka. Fundusze z niechęcią patrzyły na podział w zespole, słusznie wnioskując, że firma próbująca sił na dwóch odmiennych rynkach łatwo może się wywrócić. Co prawda pojawiła się opcja zakupu całości za 20 milionów, ale ją odrzucono.

Udało się za to pozyskać pół miliona, czyli zdecydowanie za mało, żeby zapewnić Infocomowi stabilność. Nadzieją było zwiększenie sprzedaży gier (co wydawało się pewne) i sukces bazy danych, dla której przyjęto nazwę Cornerstone (tu również prognozy były optymistyczne).

Tymczasem rok 1985 był tym dla branży informatycznej w USA, co dotcom bubble z roku 2000 dla rynku internetowego. Startupy padały jak muchy, inwestorzy pochowali się po kątach, sprzedaż malała. Skończył się też złoty okres gier tekstowych, a rozwój grafiki komputerowej pozwolił rozwinąć skrzydła takim graczom jak Sierra On-Line. Jeszcze dwa lata wcześniej Infocom naśmiewał się z czarno-białych ekranów Mystery House, ale już premiera King's Questa pokazała, że przygodówki graficzne to przyszłość. Popularyzowały się też maszyny 16-bitowe, zachwycające wysoką rozdzielczością i paletą barw, umożliwiające tworzenie rozległych, plastycznych światów. Jakby i tego było mało, Infocom sam aktywnie bronił się przed zmianą. Cały etos działu gier opierał się na fundamentalnym dogmacie przewagi tekstu nad reprezentacją graficzną. Tym samym przyszłość firmy na rynku gromym przestała być jasna. O przyszłości na rynku oprogramowania biznesowego miał zadecydować Cornerstone.

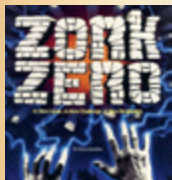
FIRMA ZABITA KLAPĄ

Niestety sprawy i tutaj potoczyły się nie po myśli zarządu. Cornerstone okazał się klapą, sfinansowaną przypomnijmy z pieniędzy, które nie zostały jeszcze przez firmę zarobione. W roku 1985 zamiast planowanych 12 milionów dolarów ze sprzedaży gier pojawiło się tylko 10 milionów. Widząc, co się święci, bank kredytujący firmę zażądał natychmiastowego zwrotu wcześniejszych pożyczek.

Jedynie poświęcenie pracowników, którzy wyłożyli własne oszczędności, pozwolił na jakiś czas odwlec upadek. Projekt Cornerstone ucięto, większą część zespołu zwolniono. Mimo to sytuacja była krytyczna.

W roku 1986 pomocną rękę podało Infocomowi Activision i za 7,5 miliona dolarów kupiło rozsypującą się firmę. Zmiany przyjęto początkowo ze sporymi nadziejami, które zniknęły po kilku miesiącach, gdy przychylny Infocomowi prezes Activision został zastąpiony przez Bruce'a Davisa. Nie ukrywał on, że nie widzi przyszłości w grach tekstowych. Kolejne decyzje systematycznie podkopywały pozycję Infocomu: nietrafiona polityka marketingowa i cięcie kosztów doprowadziły do spadku sprzedaży do 10 tysięcy sztuk na tytule. Mimo poważnego odchudzenia firma wciąż była na minusie. Próbowano ratować się, eksperymentując z grafiką, ale zarówno Froblitzky (1986), jak i Beyond Zork (1987) dobitnie pokazywały, że Infocom jest pod tym względem w epoce kamienia. W 1988 roku firma zrobiła jeszcze jedno podejście z Zork Zero, ale również bez oczekiwanego odzewu z rynku. Nikt nie miał pomysłu, jak wrócić na dobre tory, włączając zarząd Activision, który w maju 1989 roku podjął decyzję o zlikwidowaniu Infocomu i przeniesieniu części zespołu do innych prac. Raptem pięć osób przyjęło propozycję.

Wiele materiałów i analiz poświęcono przyczynom upadku Infocomu. Nic w tym dziwnego ze względu na znaczącą pozycję, jaką firma zajmowała w pierwszej połowie lat osiemdziesiątych i jak wielki narósł wokół niej kult. Źródeł porażki upatruje się w niejasności celów firmy, traktowaniu głównej ścieżki biznesu jako przejściowej, ogromnych kosztach funkcjonowania niemających pokrycia w przychodach, zaniedbywaniu rozwoju technologicznego (grafiki) i budowaniu kultury organizacji wspierającej taki stan rzeczy. Jedno jest pewne: firmy już nie ma, ale warto czasem wrócić do Zorka, Planetfalla czy Leather Goddesses of Phobos i pozwolić działać wyobraźni, będącej – jak w reklamach Infocomu – najpotężniejszym procesorem graficznym. ■



Wydany w 1988 roku Zork Zero próbował odrabiać „dług technologiczny” poprzednich produkcji. Mimo nowoczesnego podejścia gra przepadła na rynku.



Podobna do Deadline detektywistyczna przygoda, w której poszukujemy sprawcy morderstwa znanego i ekscentrycznego milionera.



Steve Meretzky nadzorował prace nad adaptacją „Autostopem przez Galaktykę”, do której teksty pisał sam Douglas Adams.



Frywolna opowieść fantastyczna z mocnym seksualnym zabarwieniem rozgrzewała swego czasu wyobraźnię posiadaczy pecetów i Amig.



Kolejny pomysł Infocomu na rozbudzenie wyobraźni fanów. True Tales of Adventure to fikcyjny magazyn, dostarczający informacji i budujący klimat przygody.



Najbardziej rozpoznawalnym elementem serii Dark Souls pozostają epickie walki z bossami. Takie jak spotkanie z Capra Demonem w komnacie o powierzchni 30 metrów kwadratowych.

DARK SOULS

ŚMIERĆ NAS NIE ROZŁĄCZY

„Nienawidzę tej gry” – oto cała treść jednej z pozytywnych recenzji Dark Souls. Coś, co pozornie wydaje się wewnętrzną sprzecznością, doskonale tłumaczy istotę serii Hidetaki Miyazaki, która w kilka lat zdobyła status kultowej.

■ Ludwika Mastalerz

Klucza do zrozumienia fenomenu Dark Souls najlepiej zacząć szukać paradoksalnie w innych grach: współczesnych tytułach AAA, a więc superprodukcjach, w których powstanie pompowane są grube miliony i które skazane są na wielokrotnie wyższe przychody.

Ten paradygmat, tak powszechny, że zapomnieliśmy o istnieniu innych, pociąga za sobą niestety nieuniknione konsekwencje. Tytuły z finansowej ekstraklasy muszą być inkluzywne, otwarte na możliwie jak największe spektrum graczy, aby zminimalizować ryzyko finansowej porażki. Muszą też spełniać warunki konstrukcyjnej ekonomiki: jeżeli potężny zespół deweloperów pracuje długie miesiące nad wszystkimi elementami tytułu, naturalne jest obranie takiej konstrukcji gry, aby gracz, umiejętnie prowadzony przez twórców za rękę, musiał trafić na znakomitą większość stworzonej dla niego zawartości, z pomocą napastliwego oznaczania

punktów w przestrzeni lub perswazyjnego interfejsu wyznaczającego kolejne cele i zadania. Warstwa fabularna zwykle dostarczana jest za pomocą równie silnie dziś już skonwencjonalizowanych środków: niewyobrażalnie rozgadanych postaci zlecających questy czy niekończących się wstawek filmowych. Produkcje From Software konsekwentnie pokazują, że chodzenie utartymi ścieżkami to nie konieczność, lecz wybór.

MARTWE DUSZE

Korzenie filozofii, która stanowi fundament konstrukcyjny Dark Souls, odnaleźć można już w serii King's Field. Wyprodukowana przez From Software na przełomie wieków saga osadzona była w mrocznym, złowrogim świecie. Mimo pierwszoosobowej perspektywy dobrze zdradzała znane z późniejszych produkcji elementy: wolno poruszającego się bohatera, którego ospałe ataki wymagały precyzji i wyczucia tempa, świat popychający do ryzykownej





eksploracji i brak jakiegokolwiek tutorialu tłumaczącego wprost mechanikę gry. Jak to zwykle bywa z tytułami z wczesnej epoki 3D, czas nie był łaskawy dla King's Field, jednak przydzielony w 2007 roku do uratowania rozsypującego się projektu Demon's Souls Hidetaka Miyazaki był w stanie wydestylować z niego niezbędne składniki. Sony, wydawca gry w Japonii, niemal do premiery pozostawał jednak kompletnie nieświadomy jej elementarnej właściwości: była piekielnie trudna. Miyazaki wraz z producentem ukrywali wysrubowany poziom trudności do ostatniej chwili. W efekcie Demon's Souls zaraz po premierze uznano za porażkę. Podczas krótkich sesji na Tokyo Game Show opancerzony bohater padał raz za razem, a gracze nie mieli nawet szansy zrozumieć logiki stojącej za jego niekończącym się ciągiem zgonów. Mizerna kampania marketingowa i powtarzająca się krytyka recenzentów za „szczątkowość fabuły” zaowocowały finansową kląpą. Z czasem klimat wokół debiutu Miyazakiego zmienił

➤ Już seria King's Field ujawnia główne założenia game designu From Software rozwijane w późniejszych tytułach.

Oreż



Księżycowy miecz
– wariacja tej broni pojawia się w każdej grze From Software od King's Field aż po Bloodborne.

➤ Demon Pieśni w wyglądzie łączy komizm i grozę.



O KLASIE SERII ŚWIADCZĄ CIEKAWIE- SKONSTRUOWANI NPC OFERUJĄCY OSOBISTE, NIERZADKO EMOCJONALNIE- PORUSZAJĄCE QUESTY.

się jednak diametralnie, a wszystko to dzięki uporowi tworzącej się wokół niego społeczności graczy. Tysiące fanów tytułu i zdobywający szybko popularność youtuberzy odkrywali kolejne sekrety i składali w całość pełną luk i wieloznaczności historię. Krok po kroku pokazywali głębię i złożoność wykreowanego przez Miyazakiego świata i rządzących nim systemów. Przede wszystkim jednak dowiedli, że głównym założeniem gry jest szacunek dla gracza i nadzieja pokładana w jego zdolnościach.

Ten element w pełni wybrzmiał wreszcie w 2011 roku w Dark Souls. Miyazaki chciał, aby gracz był współtwórcą własnego doświadczenia, a nie jedynie widzem w wyreżyserowanym przez niego spektaklu. Wiedzę o świecie i postępy w eksploracji trzeba było wydzierać grze z gardła, doskonaląc się w sztuce uników, parowań i kontr. Soulsy były jak trener osobisty doceniający postępy, ale karcący natychmiast za zbyt dużą pewność siebie. Mechanizm był genialnie prosty: ogniska działały jako swoiste punkty zapisu, a więc docieranie do kolejnych pozwalało zatknąć flagę w nowym miejscu mapy. Każda śmierć pozbawiała jednak gracza zebranych z ciał poległych wrogów dusz – waluty



➤ Lautrek z Carim – jeden z najciekawszych NPC w historii serii.

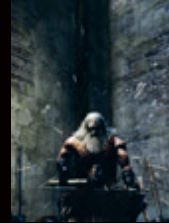
niezbędnej do rozwijania postaci. Niekończące się przeciąganie liny między ryzykiem a nagrodą owocowało zatem częstą frustracją i rzadkimi, ale tym samym niezmiernie satysfakcjonującymi chwilami przełomu. Twórcy nagradzali również za dociekliwość – świat najeżony był ukrytymi przejściami prowadzącymi do pozostających poza główną trasą lokacji czy dyskretnie schowanymi artefaktami, które potrafiły wypełnić białe plamy w składanej przez gracza opowieści o królestwie Lordran. To tu gracie pozbawieni konwencjonalnej gratyfikacji w postaci epickich scenek i zamasyzowanej ekspozycji szukali spełnienia.

CENA EKSPLOKACJI

Miyazaki lepiej niż ktokolwiek inny rozumiał mechanizm motywujący graczy do badania przestrzeni.

SPOŁECZNOŚĆ DARK SOULS TO NIESTRUDZENI KRONIKARZE I INTERPRETATORZY ŚWIATA I JEGO HISTORII, MNOŻĄCY KARKOŁOMNE TEORIE.

Poznanie świata jest w Dark Souls tak ekscytujące, bo przychodzi piekielnie trudno. Na nową lokację trzeba zasłużyć w walce. Co więcej, już po kilku godzinach spędzonych z grą staje się oczywiste, że nie dostaniemy tu żadnego dyskretnego przewodnika. Przechodząc grę po raz pierwszy, gracz może ominąć bez ostrzeżenia w najmroczniejsze, najbardziej niebezpieczne zakamarki. Nawet w zderzeniu z sandboksami, które dają pozornie więcej dowolności od tytułów pokroju Tomb Raidera czy Arkham Asylum, gra Miyazakiego była



U kowala można wzmocnić i naprawić zużyta w walce broń.

jak film Stanleya Kubricka wyświetlany we współczesnym multipleksie: publiczność potrzebowała czasu, by zrozumieć zupełnie inny język, jakim komunikuje się twórca. Gracze, przyzwyczajeni, że są traktowani jak mało rozgarnięte dzieci, docenili zaufanie, jakim obdarzyli ich autorzy: odpowiedzialność za odczytanie tajemnic Lordran spoczywa wyłącznie na nich. Okazało się, że za cenę wyjątkowej głębi gracze bez wahania zgodzą się na wyzwanie i nieprzystępność.

Efektom takiego podejścia był rozwój społeczności zbudowanej wokół tytułów From Software.

❖ Nie musisz umierać sam! Wkomponowany w konstrukcję opowieści dyskretny tryb kooperacji pomoże przetrwać najtrudniejsze chwile.



Kilkuetapowe pojedynki z bossami są zróżnicowane i skonstruowane niczym osobne minipowieści.



Cała góra część ciała **Ziewającego Smoka** zmieniła się w ogromną paszczę w wyniku nieopohamowanej żarłoczności. Klasyczna zagrywka drania – wzbicie się w powietrze i zrobienie marmolady z przygniecionego przeciwnika.



Walka z **Księżycowym Motylem** to jedna z niewielu potyczek dystansowych, w których gracz uczy się unikania pocisków. Najlepiej tę mroczną pannę atakować błyskawicami, starając się blokować jej magię specjalną tarczą.



Strażnik Sanktuarium – hybrydowe stworzenie podobne do mantykory używa w walce piorunów, nie wspominając o twardych kozich rogach. Słabszą stroną bestii, jak wszystkich siersięców, jest mała odporność na ogień.

TRADYCYJNIE JUŻ DODATKI DO GIER FROM SOFTWARE DOPOWIADAJĄ HISTORIĘ Z GŁÓWNEJ FABUŁY.

VaatiVidya, EpicNameBro i inni youtuberzy z pomocą wytrwałych graczy tworzyli hipotezy dotyczące snutej przez Miyazakię opowieści, równocześnie pomagając początkującym w tworzeniu skutecznych typów postaci, doskonaleniu strategii walki czy odnalezieniu wyjątkowo potężnej broni. Majstersztykiem twórców była implementacja dyskretnego dwubiegunowego trybu multiplayer. Gra pozwalała wzywać innych graczy do pomocy przy starciach z wymagającymi bossami, równocześnie dając każdemu możliwość inwazji na świat kolejnego nieszczęśnika.

✦ Kojący odgłos trzaskających płomieni - balsam na zszarpane nerwy.



✦ Postać Artoriasa, opętanego rycerza z niesprawną lewą ręką, zainspirował bohatera Berserka - Guts.



Łuski



✦ **Ziejący ogniem smok na moście** to pierwsza śmiertelna zagadka w Dark Souls. Ci bardziej uważni i uporczywi zostaną nagrodzeni potężnym na tym etapie gry mieczem.

Społeczność bardzo szybko zbudowała własną etykietę i reguły pojedynków. Wysoki poziom trudności Dark Souls oczywiście musiał przyciągnąć grupę agresywnych elitarystów drwiących z mniej umiejących adeptów. Pozostają oni jednak marginesem zbiorowości otwartej i wyjątkowo kulturalnej.

SŁOŃCE W MROKU

Warstwą, która dodatkowo podkreśla daremność wysiłków bohatera, jest styl wizualny i ton snutej przez From Software narracji. Wydane w 2013 roku Dark Souls II i tworzony równolegle przez Miyazakię Bloodborne są bezpośrednią kontynuacją zainteresowań studia. Boletaria, Lordran, Drangleic i Yhnamn - wszystkie te światy łączy mrok.

Powtarzającym się motywem jest, zwykle pradawna, klątwa, której efekty widzimy w spotworniałym, upadłym świecie. Molowe tony w połączeniu z wszechogarniającą agresją mieszkańców powodują, że droga gracza staje się pielgrzymką w poszukiwaniu nadziei. Patrząc na każdą lokację, zaczynamy automatycznie dopatrywać się jej dawnej świetności, w wykrzywionych twarzach monstrów dopatrujemy się resztek utraconego człowieczeństwa. Nawet w nasyconym atmosferą gotyckiego horroru Bloodborne powraca uczucie melancholii, smutku za bezpowrotnie utraconym światem i doskwierającej coraz bardziej samotności. Być może stąd nawyk, szybko wykształcający się u graczy, desperackiego chwytania się choćby najmniejszych źródeł ciepła:



✦ Halabarda to doskonała broń do walki w tłumie.



❖ Bossowie dzielą się na opcjonalnych i tych blokujących progres w grze. Stalowy Golem strzeże dostępu do Anor Londo.

**EUFORIE Z POKONANIA PRZECIWNIKA POTĘGUJE
SILNIE AKCENTOWANA DYSPROPORCJA ROZMIARU
—WIĘKSZOŚĆ POTĘŻNYCH WROGÓW WYPEŁNIA
SZCZELNIE EKRAŃ.**

❖ Stabilność tarczy to statystyka określająca jak łatwo będzie przeciwnikowi przełamać gardę.

wspomnienia miłości u trzecioplanej postaci, nietkniętego posągu pamiętającego czas sprzed plagi, krótkiej rozmowy z jedną z niewielu pokojowo nastawionych istot, czy wreszcie, promieni słońca.

„Praise the sun”, gest wdzięczności za chwilę wytchnienia w koszmarnej nawałnicy, moment na refleksję, zaskakujący przeblysł piękna w na wskroś tragicznym, brzydkim świecie, stał się uniwersalnie rozpoznawalnym znakiem wtajemniczenia w unikatowy nastrój Dark Souls. Mimo wielu inspiracji, do których Miyazaki przyznawał się wprost, lub nawiązań, które gracze odnaleźli sami, seria pozostaje koktajlem o smaku dalece przewyższającym smak poszczególnych składników. Połączenie realistycznych średniowiecznych zbroi i architektury z karykaturalnymi demonami przynosi na myśl mangę Berserk, wielokrotnie wspomnianą przez Miyazakiego.

Sylwetki Artoriasa z Otchłani i głównego protagonisty Berserka - Gutsa czy, bliźniaczo podobne do Odnaki Tropicielea w Bloodborne znamię ofiarowania mogą być niemal bezpośrednimi cytatami, mocniejszym spoiwem jest jednak spowijający oba światy mrok i bezlitosna brutalność, z jaką obchodzi się z bohaterami. Poczucie samotności pogłębia jeszcze warstwa dźwiękowa gry - ograniczenie muzyki do boss fightów i filmowych przerywników przy jednoczesnym epatowaniu gracza dźwiękami: złowieszczymi krokami, niepokojącym wyciem z trudnego do określenia kierunku, dudniącym w uszach szumem wody. Bezkompromisowe światy Miyazakiego są pełne niebezpieczeństw i równocześnie przygnębiająco puste.

NIUANSE BACKSTABA

W przypadku gry wymagającej od graczy krańcowego zaangażowania warunkiem koniecznym sukcesu jest przywiązanie uwagi ze strony twórców do wykonania nawet najdrobniejszych szczegółów. Niestety, przy całej swej maestrii, gry From Software nie ustrzegły się mniejszych czy większych potknięć. Niechlujne mapowanie obiektów otoczenia w pierwszej części powodowało, że czasami walka w pobliżu głazów czy beczek zamieniała się w balet na polu minowym. Gracz nigdy nie wiedział, czy nie zahaczy się o niewidoczną





krawędź lub odwrotnie, nie przeniknie przez litą skałę. Do historii przeszły również problemy „jedyńki” z trybem multiplayer, w którym lag potrafił zakończyć pojedynki repliką walki Tylera Durdena z bohaterem Fight Clubu - ciosy nadchodziły znikąd i bezwładna kukła osuwała się bez życia na ziemię.

Dark Souls II w oczach zagorzałych fanów poprzedniej części uratowały dopiero trzy doskonale dodatki. Wielopoziomowe przestrzenie oryginału połączone były ze sobą nieoczywistymi skrótami, tworząc razem misterny, tętniący tajemnicami ekosystem. W sequele mapa świata sugerowała już bardziej liniową progresję, a połączenia między lokacjami przypominały bardziej tory kolejowe niż skomplikowany system wind, szybów i tajnych przejść średniowiecznej twierdzy. Biorąc pod uwagę, że to raczej Bloodborne udało się zreplikować rozpoznawalną z oryginalnych Soulsów euforię znalezienia skrótu, łączącego dwie pozornie

oddalone od siebie o całe światy lokacje, znów kluczowa wydaje się postać Miyazakiego. Zajęty tworzeniem historii lovecraftowskiego łowcy obecny dyrektor From Software ograniczył się jedynie do roli nadzorczej przy procesie powstawania Dark Souls II.

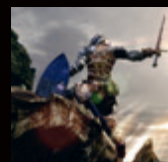
Lepsze i gorsze iteracje przechodził też przez ostatnie 7 lat ciągle udoskonalany system walki i asortyment broni. Dziecinnie prosty do wykonania w Demon's Souls backstab (pchnięcie ostrzem w plecy przeciwnika odejmujące zdecydowanie więcej zdrowia niż zwykły cios) z każdą kolejną grą podlega coraz większym obostrzeniom. W Bloodborne wymagało już od gracza niemal perfekcyjnego wycucia przestrzeni i tempa, dzięki czemu walki PvP okazały się dużo ciekawsze. Z drugiej strony horror Miyazakiego znacznie ograniczył dostępny graczowi arsenał, ilość nadrabiając jakością. Każda broń w zależności od przeciwnika i ulubionej strategii mogła być wykorzystywana w formie krótkiej

CZY MIYAZAKIEMU UDA SIĘ UCHRONIĆ JEGO GRY OD LOSU PRODUKCYJNIKÓW AAA SPÓD ZNAKU ASSASSIN'S CREED?

Walka z Sifem to rozdzierające doświadczenie - wierny wilk broni grobu swojego tchnienia.

- szybszej - oraz dłuższej, zadającej większe obrażenia i lepiej radzącej sobie z kontrolowaniem tłumu. W drugą rękę po raz pierwszy w historii From Software mogliśmy chwycić pistolet pełniący jednak głównie rolę przerywania ataków przeciwnika, a nie zadawania mu poważnych ran. Ewolucja, choć dla laika niezauważalna, trwa w najlepsze. Dark Souls III wydaje się destylatem tego, co najlepsze we wszystkich poprzednich grach. Jest dużo szybsza od poprzednich gier w serii, obiecuje bogatszy niż w Bloodborne arsenał, równocześnie dodając nową mechanikę walki w postaci Weapon Arts - trybu ciosów specjalnych przypisanych do każdej broni. Wszystko wskazuje na to, że ofensywny styl walki będzie premiowany przy zachowaniu różnorodności i większym udziale magii niż kiedykolwiek wcześniej. Czy Miyazakiemu uda się uchronić wychodzące ostatnio co roku gry From Software od losu produkcyjniaków AAA spod znaku Assassin's Creed czy Far Cry, których gracze raczej już nie wypatrzą z wypiekami na twarzy? Cóż, etykieta wymaga, by na szacunek i zaufanie odpowiedzieć tym samym. **L**

Fechtunek



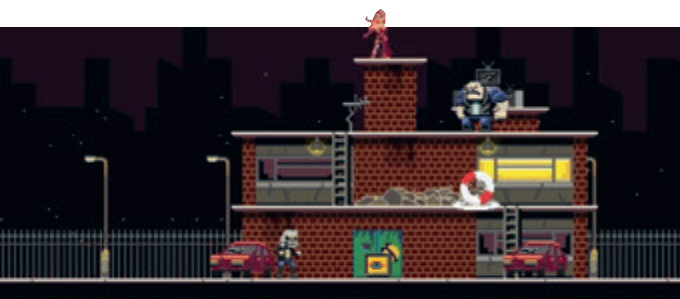
Dark Souls tradycyjnie już oferuje setki różnych broni obdarzonych różnymi zestawami ciosów w zależności od tego, czy używane są w parze z tarczą, czy w trybie dwuręcznym.



Pierwszy prawdziwy boss fight daje tylko przedsmak kolejnych. Demon Taurus nie powinien stwarzać trudności nawet początkującym.

SECRET

LEVEL



70

Muzycy rockowi pojawiali się w grach wideo i pisali do nich muzykę – oto historia ich związków z tym medium.



76

Dawne kontrolery niejednokrotnie budzą dzisiaj śmiech, ale niegdyś fascynowały.



79

Wielkie Apple poniosło niegdyś klęskę na rynku konsolowym.

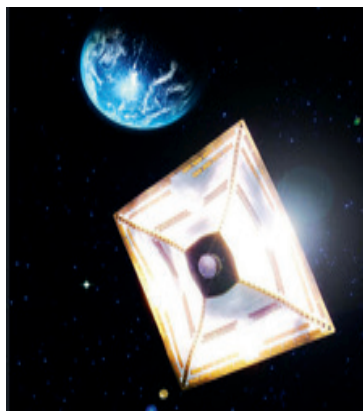


82

Pixel otrzymywał sygnały, żeby pisać o grach planszowych i karciankach. Bierzymy więc na warsztat Netrunnera.

**KORPORACYJNY CEO KAŻE
NAMIERZYĆ ŚMIAŁKA I SPALIĆ
CAŁĄ DZIELNICĘ.**

”



86

Prognoza pogody w kosmosie? Jest możliwa, a wręcz konieczna!




POZYCJA WYGODNA,
PAD W RĘKU, ODDECH.

88

Śledzi tu razem o urokach (i pewnych skutkach ubocznych) nocnego grania.

**JEŚLI WIATR SŁONECZNY NA-
ZWIEMY BRYZĄ, TO FLARA
SŁONECZNA BYŁABY BURZĄ.**

”



Melodi



Kiedy gry dopiero raczkowały, przemysł muzyczny był już wart krocie. Mimo to szybko zwrócił uwagę na młodszego kuzyna i oba światy się przenikały. W efekcie gwiazdy muzyki zaczęły pojawiać się w wirtualnym świecie, przemycając do gier nie tylko swoją twórczość, ale także siebie samych.

■ Bazyl

Za pierwszy romans muzycznych ikon z grami można uznać flippersy. Automaty do gier ozdobione podobiznami scenicznych bożyszczy pojawiły się już w latach sześćdziesiątych. Jednym z najsłynniejszych był automat firmy Williams, który ukazywał Beatlesów. Co ciekawe, wypuszczono go jeszcze przed zdobyciem licencji, więc pierwsze wersje przedstawiały kwartet z Liverpoolu podpisany jako The Bootles. Swoje stoły w tamtych czasach mieli też choćby The Rolling Stones, Ted Nugent, Dolly Parton czy Kiss.

To było dopiero preludium do inwazji muzyków na ekrany bardziej zaawansowanych technicznie wynalazków. Pionierem była grupa Journey - dziś nieco zapomniana, ale niegdyś podbijająca listy przebojów. W 1982 roku posiadacze Atari 2600 mogli bronić muzyków przed atakami grupies czy paparazzi w grze Escape nawiązującej do płyty o takim też tytule. Już rok później ukazał się kolejny krążek zespołu, a do salonów

gier zawiązał automat zwący się po prostu Journey. Zastosowano w nim ciekawy manewr i aby umożliwić graczom słuchanie muzyki w dobrej jakości, w maszynach zamontowano odtwarzacze kasetowe. Niedługo później własnych tytułów doczekali się między innymi Thompson Twins (The Thompson Twins Adventure z 1984 roku), Frankie Goes to Hollywood (Frankie Goes to Hollywood z 1985 roku) oraz sam król popu - Michael Jackson.

GRAJKOWIE GRAJĄ

Autor takich przebojów jak „Smooth Criminal” czy „Bad” w 1988 roku próbował podbić świat kina filmem „Moonwalker”. Po dwóch latach zaczął się jego najazd na cyberprzestrzeń przeprowadzony przy użyciu gier na motywach wspomnianego obrazu. Ukazały się trzy zupełnie różne programy, które zatytułowano identycznie - Michael Jackson's Moonwalker. Wydana przez U.S. Gold gra dostępna była na komputery osobiste, natomiast za Moowalkery na konsole oraz automaty odpowiadała

a do grania

W pierwszej grze Journey muzyka zespołu pojawiała się tylko w intro.

W Moonwalkerze na Segę Jackson atakował przeciwników krokami tanecznymi i rzutami kapeluszem.

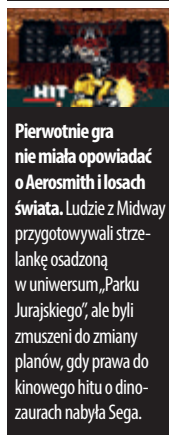
czyli Queen: The eYe wydanej w 1998 roku przez Electronic Arts. Niestety, z Revolution X grę połączyły także słabutkie recenzje. Na uwagę zasługuje jednak ścieżka dźwiękowa, zawierająca nowe miksy przebojów grupy Queen. Dzięki temu The eYe stało się obiektem pożądania miłośników zespołu, a nie zwykłych graczy. Także produktem raczej dla fanów okazał się Ed Hunter, czyli strzelanka stanowiąca część trzypłytkowego wydania z największymi przebojami Iron Maiden. Zadaniem gracza było odnalezienie maskotki zespołu, a kolejne lokacje osadzono w miejscach nawiązujących do okładek płyt grupy. Założenie było ciekawe, ale sama rozgrywka kiepska i gra pozytywne wrażenie zrobiła chyba

Gdyby Planet Michael ujrzano światło dzienne, to wyróżniałoby się brakiem przemocy, a historia pokazuje, że muzycy w grach lubią sobie postrzelać lub być chociaż przyczyną sięgnięcia po broń jak Aerosmith w Revolution X. Ten wydany w 1994 roku rail shooter zabierał nas w nieodległą przyszłość, w której zła organizacja zdobyła władzę nad światem i porwała zespół Aerosmith. Bohater ruszał, by ocalić kapelę, a przy okazji wyzwolić ludzkość. Oczywiście przy dźwiękach hitów Stevena Tylera i spółki. Za Revolution X odpowiadał Midway, więc nie zabrakło nawiązań do ich sztandarowego dzieła Mortal Kombat. Na przykład po eksplozjach Tyler krzyczał „Toasty!”. Wersja na automaty została dobrze przyjęta, ale porty na sprzęty domowe spotkały się z miażdżącą krytyką. Edycję na PS określano jako jedną z najgorszych gier w historii.

Także dystopiczny obraz przyszłości zaserwowano w grze inspirowanej twórczością zespołu Queen,

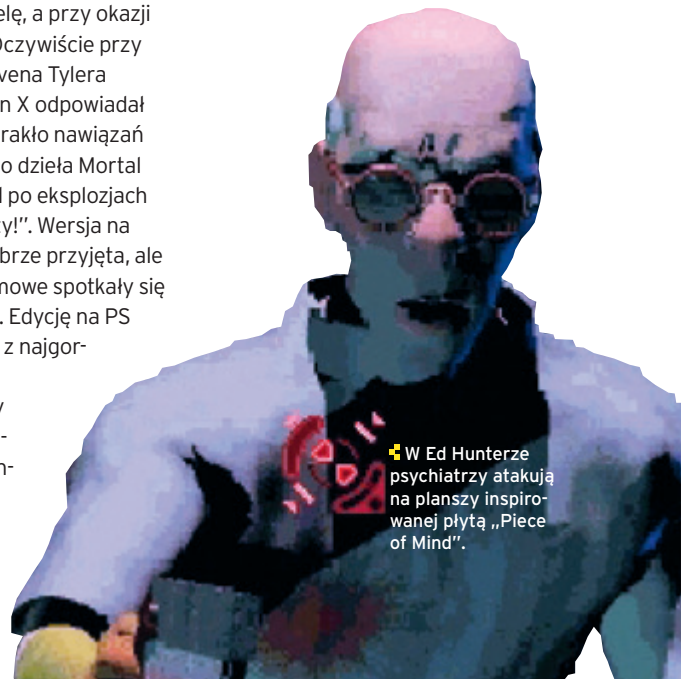
Sega. Interesująco musiały wyglądać rozmowy graczy próbujących skonfrontować swoje doświadczenia z grą Jacksona i w pewnym momencie orientujących się, że tak naprawdę grali w zupełnie różne tytuły. Był to dopiero początek przygody gwiazdora z grami. Wśród projektów z nim w roli głównej najciekawiej wyglądał zapowiadany mniej więcej od 2010 roku Planet Michael, który miał być MMO skupiającym się na życiu i twórczości Jacksona. Brzmi to jak primaaprilisowy dowcip, ale okazało się, że stojąca za projektem firma SEE Virtual Worlds podeszła do sprawy poważnie. Jak dotąd ten oryginalny pomysł nie doczekał się realizacji.

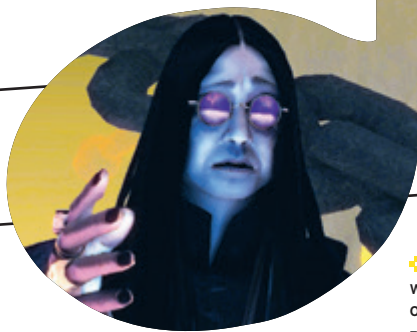
Revolution X



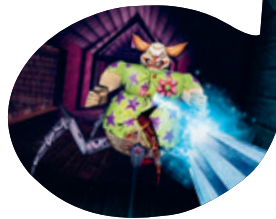
Pierwotnie gra nie miała opowiadać o Aerosmith i losach świata. Ludzie z Midway przygotowywali strzelankę osadzoną w uniwersum „Parku Jurajskiego”, ale byli zmuszeni do zmiany planów, gdy prawa do kinowego hitu o dinozaurach nabyła Sega.

W Ed Hunterze psychiatrzy atakują na planszy inspirowanej płytą „Piece of Mind”.





✚ Ozzy w Brutal Legend wystąpił jako Guardian of Metal oraz Dadbat - nietoperz z ludzką głową.



✚ W Psycho Circus oprócz utworów Kiss pojawiła się muzyka autorstwa Willa Locont.

tylko na członkach zespołu. Na szczęście dla ludzi ze studia Synthetic Dimensions wiele redakcji odmawiało recenzji Ed Huntera. Tłumaczyło, że nie jest to samodzielny produkt, ale dodatek do płyty zespołu.

Na tym bladym tle nieźle wypadła gra od innej legendy rocka - Kiss, czyli Psycho Circus: The Nightmare Child. Kiss do cyfrowego świata trafili nieco okrężną drogą, gdyż strzelanka z 2000 roku to adaptacja komiksów autorstwa Todda McFarlane'a. Aby pomalowanym muzykom nie było za wesoło, kompletnie zjechało Kiss Pinball, który trafił do posiadaczy PlayStation w 2001 roku. Wypadł więc znacznie gorzej niż jego „analogowa” wersja, a nawet komputerowy flipper od konkurencji, czyli wydany przez EA w 1992 roku Crüe Ball oparty na twórczości Mötley Crüe.

RAPOWE HISTORIE

Wirtualna scena nie była wyłącznie domeną rock'n'rollowców. Już w 1995 roku obecni byli na niej raperzy. To za sprawą Rap Jam: Volume One, czyli koszykówki na SNES, w której za zawodników służyły gwiazdy hip-hopu w tym

Na PC nie ukazały się gry Wu-Tang Clanu, 50 Centa ani żadna z części serii Def Jam. Najwyraźniej raperzy wolą konsole.

Coolio, LL Cool J czy Flavor Flav z Public Enemy. Późniejsze tytuły z raperami w roli głównej były już bardziej krwawe. W 1999 roku gracze mogli wcielić się w członków Wu-Tang Clanu w bijatyce Wu-Tang: Taste The Pain, za którą odpowiadali spece od wirtualnych mordobić z Paradox Development (późniejsze Midway Studios Los Angeles). Gra rynku nie zrewolucjonizowała, ale nie przyniosła też wstydu nowojorskim raperom ani programistom. Dziś pamiętana jest chyba głównie ze względu na kod umożliwiający wykańczanie pokonanych przeciwników. Taste the Pain zostało wydane przez Activision i chyba ludzie z EA im pozazdrościli, gdyż już w 2003 roku rzucili na rynek podobny produkt - Def Jam Vendetta. Tym razem do walki stanęli raperzy związani z wytwórnią Def Jam, a zadaniem gracza było skopanie tyłków między innymi Method Manowi, Redmanowi czy DMX.

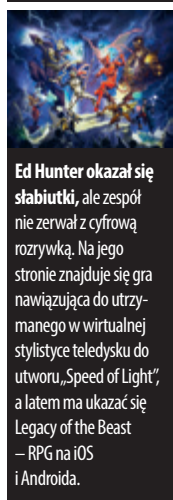
Tytuł doczekał się dwóch kontynuacji: Def Jam: Fight for NY z 2004 i Def Jam: Icon z 2007 roku. Kiedy konkurencja toczyła wirtualne bójki, za broń chwycił 50 Cent. Raper w 2005 roku wyruszył, by mścić się na swoich niedoszłych zabójcach w 50 Cent: Bulletproof. Mimo kiepskiego przyjęcia gra po czterech latach doczekała się sequela. 50 Cent: Blood on the Sand okazał się dużo lepszy od poprzedniczki.

NIECO AMBITNIEJ

Nie wszyscy muzycy starali się szturmować bramy cyberprzestrzeni z karabinami, pięściami czy magią w rękach. Zupełnie inną wizję miał Peter Gabriel. W ramach promocji albumu „Us” zaprezentował on w 1993 roku program Xplora! Peter Gabriel's Secret World. Nie rzucało się tu w złoczyńców kapeluszem, ani nie uciekało przed natrętnymi groupies. Zamiast tego były wokalista Genesis



Iron Maiden



Ed Hunter okazał się słabiutki, ale zespół nie zerwał z cyfrową rozrywką. Na jego stronie znajduje się gra nawiązująca do utrzymanego w wirtualnej stylistyce teledysku do utworu „Speed of Light”, a latem ma ukazać się Legacy of the Beast - RPG na iOS i Androida.



✦ W Omikronie David Bowie wcielił się w Boza i wokalistę grupy The Dreamers.



✦ Na podstawie *Bad Day on the Midway* miał powstać serial reżyserowany przez Davida Lyncha. Na planach się skończyło.



✦ W grach Oldfielda pojawia się informacja, że opanowanie sterowania zajmuje kilka godzin, co niezbyt zachęca do zabawy.


zaferował nagrania ze studia czy prób oraz wywiady z muzykami. Innymi słowy to, czego pożąдали fani przed wynalezieniem YouTube'a. Xplora! nie była jedynie multimedialnym przewodnikiem po karierze muzyka, gdyż odblokowanie dostępu do kolejnych sekcji programu wymagało rozwiązywania zagadek, więc klasyfikowano ją jako przygodówkę. Gra została świetnie odebrana i w 1996 roku doczekała się kontynuacji zwanej się Eve. Podobną drogą podążył Prince. Jego *Prince Interactive* ukazało się w 1994 roku i także oferowało sporą dozę informacji o artyście oraz grę przygodową pod względem rozgrywki przypominającą słynnego *Mysta*. O swoim wirtualnym świecie marzył także Mike Oldfield, ale zwlekał dłużej niż koledzy z branży, gdyż nie podobało mu się to, co oferowały komputery w latach dziewięćdziesiątych. Dopiero technologia nowego milenium była dla muzyka wystarczająca, dzięki czemu powstał projekt *MusicVR*, w którego skład wchodzi obecnie dwa tytuły: wydany w 2002 roku *Tres Lunas* i dwa lata młodszy *Maestro*. Nie ma tu walki z hordami przeciwników czy nawet specjalnego celu, który trzeba osiągnąć. Jest za

to możliwość wirtualnego spaceru po wykreowanym przez Oldfielda świecie. Oczywiście przy akompaniamencie jego muzyki.

MISTRZOWIE DRUGIEGO PLANU

Muzycy w świecie gier zaistnieli, nie tylko wypychając na pierwszy plan swoją twórczość lub samych siebie. O tym, że strategia ataku z drugiej linii bywa lepsza, przekonała choćby przygodówka *Bad Day on the Midway* z 1995 roku. Powstała ona za sprawą artystów z grupy *The Residents*, a określana była jako skrzyżowanie *Sim City* z *Twin Peaks*. Gorzej wypadła rok młodsza *9: The Last Resort*, w której postaciom głosów użyczyli nie tylko profesjonalni aktorzy, ale też Cher oraz Steven Tyler i Joe Perry z *Aerosmith*. Miał za to czym się chwalić David Bowie. Nietuzinkowo artysta udostępnił swoją muzykę i sam wcielił się w dwie postacie w znakomitym *Omikron: The Nomad Soul*. Pod względem naszpikowania gwiazdami muzyki wyróżnia się jednak przede wszystkim *Brutal Legend*. Pojawia się tam cała plejada gwiazd rocka, w tym Ozzy Osbourne, Lemmy Kilmister, Lita Ford i Rob Halford, a główną rolę gra Jack Black, który





Utwory i nawiązania do twórczości Avenged Sevenfold można znaleźć w CoD: Black Ops i CoD: Black Ops II.



W GTA Vice City Stories Phila Collinsa strzeże Vic Vance.

jest nie tylko komikiem, ale też członkiem duetu Tenacious D.

Sporo gwiazd sceny zaliczyło też epizody w produkcjach mających z muzyką niewiele wspólnego. Na przykład zespół Blind Guardian zleca jeden z questów w Sacred 2: Fallen Angel. Wśród nagród za wykonanie zadania jest wizyta na wirtualnym koncercie niemieckich metalowców. Wokalista Guardianów, Hansi Kursch, wyznał, że wspólnie z kolegami zdecydował się na udział w grze, gdyż był wielkim fanem pierwszej części Sacreda i nie mógł się doczekać kontynuacji. Także cyfrowy koncert można zobaczyć po przejściu Call of Duty: Black Ops II.

Tym razem występują Avenged Sevenfold, a towarzyszą im dwie postacie z gry. Nie można zapomnieć także o Philu Collinsie, który pojawia się w GTA Vice City Stories. Po kilkukrotnym uratowaniu życia piosenkarza można zobaczyć, jak w grze wykonuje swój hit „In the air tonight”. Ludzie z Rockstar Games twierdzili, że obecność Collinsa miała tchnąć w grę ducha lat osiemdziesiątych. Z kolei muzyk wyznał, że zgodził się pojawić w GTA, żeby móc się tym chwalić wnukom.

A skoro już mowa o GTA, warto przypomnieć, że w San Andreas głosu radiowemu prezenterowi Tommy'emu Smithowi użyczył Axl Rose.

Muzycy mają też bogatą tradycję pojawiania się w grach jako dodatkowe, często ukryte, postacie. Kilkom takich gościnnymi występami może pochwalić się seria Tony Hawk's Pro Skater, przez którą przewinęli się James Hetfield i Robert Trujillo z Metaliki (THPS HD) oraz Gene Simmons z Kiss (TH Underground). W Fight Clubie pojawiał się zaś Meat Loaf, co nie powinno dziwić, gdyż wokalista zagrał także w filmowym hicie z Edwardem Nortonem i Bradem Pittem. Niespodzianką był za to Fred Durst z Limp Bizkit odblokowywany po przejściu gry. Także Michael Jackson, który miał na koncie własne gry, zdecydował się zostać ukrytą postacią. Można go zobaczyć w Ready 2 Rumble Boxing: Round 2. Jeśli jednak chodzi o jego udział w tworzeniu gier, to legendą obrosło domniemane zaangażowanie gwiazdora w prace nad Sonic the Hedgehog 3. Podobno miał napisać do niej muzykę, ale... tutaj zdania są podzielone.





✦ Umieszczenie Kurta Cobaina w Guitar Hero 5 wywołało skandal.



✦ Na potrzeby Sacred 2 przearanżowano i skrócono utwór Blind Guardian „Sacred Worlds”.



✦ Członków Metaliki do THPS HD można dokupić dzięki dodatkowi Revert Pack.



Według byłego pracownika Segi Rogera Hectora japońskie kierownictwo firmy zrezygnowało z usług piosenkarza, gdy pojawiły się zarzuty o molestowanie dzieci. Zupełnie inną wersję wydarzeń przedstawił współpracujący z Jacksonem klawiszowiec i kompozytor Brad Buxer. Twierdził on, że pracowali razem nad muzyką do przygód niebieskiego jeża, ale Michaelowi nie podobała się jakość dźwięku oferowana przez Segę Genesis i poprosił o usunięcie go z listy płac. Do dziś nie wiadomo, która wersja jest prawdziwa ani czy ostatecznie w grze można usłyszeć dźwięki napisane przez króla popu. To, że był on zaangażowany w projekt, potwierdziła sama Sega w wydanej w 2009 roku antologii Sonic's Ultimate Genesis Collection.

ZOSTAŃ GWIAZDA

Mariaż muzyki i gier spowodował też narodziny nowego gatunku, czyli gier muzycznych, w których trzeba śpiewać, używać niby-instrumentów czy kopiować taneczne ruchy widocznych na ekranie idoli. Podwaliny pod znane dziś hity położono już w latach dziewięćdziesiątych. I znów na horyzoncie pojawia się Aerosmith.



Metallica



Zespół ma swoją edycję **Guitar Hero**, a Hetfield i Trujillo śmigają na desce razem z Tonym Hawkem, ale w planach była też inspirowana Metallicą gra w klimacie postapo autorstwa Black Label Games. Projekt miał ujrzeć światło dzienne w 2005 roku, ale słuch po nim zaginął. Zostały tylko ślady w postaci trailera oraz szkiców koncepcyjnych autorstwa Caluma Alexandra Watta.

To właśnie ich muzyka zagościła w Quest for Fame z 1995 roku. Gra ta pozwalała wcielić się w gitarzystę, który pnie się po szczeblach kariery. Wirtualne wymiatanie na gitarze było możliwe dzięki dodawanemu do gry kontrolerowi zwanemu V-Pick. Były też bardziej bolesne eksperymenty. W 1992 roku Sony Imagesoft wydało cztery gry pozwalające składać teledyski. Były to Power Factory Featuring C+C Music Factory oraz trzy odsłony Make My Video skupiające się kolejno na twórczości INXS, Kris Kros i Marky'ego Marka. Wszystkie okazały się spektakularnymi klapami.

Dzisiejsze gry muzyczne święcą jednak sukcesy i trudno byłoby wymienić wszystkie gwiazdy, które pojawiły się w Rock Bandach czy innych SingStarach. Część z nich dostała nawet gry poświęcone wyłącznie swojej twórczości. Najwięcej powodów do chwalenia się ma chyba Abba, która ma na koncie SingStar ABBA i ABBA: You Can Dance. Coś dla siebie mieli też fani Metaliki, Van Halen, Aerosmith, Black Eyed Peas, Spice Girls, The Beatles, Green Day, Britney Spears czy oczywiście Michaela Jacksona. Pokuszono się nawet

o polską grę tego typu - wydany w 2010 roku Music Master Chopin. W tym wypadku główny bohater z dosyć oczywistych powodów nie mógł wziąć udziału w pracach nad grą. Udział artystów w grach muzycznych czasem jednak kończył się w sądzie. Kontrowersje wywołały zwłaszcza dwie gry wydane w 2009 roku przez Activision. Najpierw sportretowany w Band Hero zespół No Doubt pozwał firmę, gdyż muzykom nie spodobało się, że ich podobizny mogą wykonywać także utwory innych wykonawców. Później jeszcze głośniejsze protesty spowodowało pojawienie się w Guitar Hero 5 Kurta Cobaina, który po odblokowaniu mógł wesoło płąsac w rytm przebojów pokroju YMCA. Określono to jako bezczeszczenie pamięci artysty, a protestowali między innymi Jon Bon Jovi oraz byli członkowie Nirwany. Z kolei żona Cobaina, Courtney Love, groziła firmie pozwem i zarzekła się, że wspomże No Doubt w ich sądowej batalii przeciw Activision. Proces miał odbyć się w 2012 roku, ale został bezterminowo przełożony. Widać miłość gier i muzyki, chociaż ciągnie się od wielu lat, bywa także trudna. ■

WSZYSTKO POD KONTROLĄ

Zacząło się od prostych przełączników, przycisków i opartych na potencjometrach „wiosetek”. Później były joysticky oraz obowiązkowe pistolety/strzelby, przypominające, że podczas pisania historii gier warto pamiętać o strzelnicach z wesołych miasteczek. A później... Cóż, później zaczęła się jazda bez trzymanki.

■ Mirek Filiciak

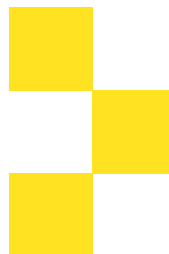
Są tym, co najbliższe graczom, ale zawsze jakby z boku opowieści o nowych platformach, zastosowanych procesorach i układach graficznych. Zawsze trochę pokrzywdzone – to na nich wyładowywane są frustracje związane z niepowodzeniami. Ale przecież historia gier to także historia kontrolerów.

„Wbudowanie sterowania wirtualną kamerą w konsolach do gry na poziomie sprzętowym to prawdziwie historyczne wydarzenie. Kierowanie wirtualną kamerą staje się równie ważne, jak sterowanie działaniami postaci” – pisał w roku 2001 jeden z najważniejszych badaczy mediów Lev Manovich. Ten przełom to tak naprawdę zintegrowanie w padach dwóch niezależnych kontrolerów kierunku, dzięki czemu na przykład konsolowe gry FPS przestały być „gorszymi braćmi” tych z komputerów, na których można było grać z użyciem klawiatury i myszy. W wypadku Golden Eye 007 na Nintendo 64 był to analogowy joystick oraz krzyżak, choć perfekcyjnym rozwiązaniem okazały się dopiero dwie analogowe gałki. Spopularyzowało je Sony swoim Dual Analogiem (1997-1998), a później – DualShockiem.

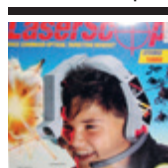
Ale ta historia jest oczywiście znacznie bardziej skomplikowana.

Dziś mało kto o tym pamięta, ale początkowo kontrolery do PlayStation, które w podobnej formie przetrwały już blisko 20 lat, były krytykowane przez graczy jako zbyt duże i nieporęczne. Teiyu Goto, stojący tak za designem pada, jak i samej konsoli, opowiadał magazynowi Famitsu, na jaki opór napotykały jego propozycje, zwłaszcza pomysł dodania do pada wystających uchwytów. Sześć osób nie chciało odchodzić zbyt daleko od popularnego designu padów do SNES. Liczyło, że posiadacze konsoli Nintendo kupią sprzęt Sony – dlatego Goto był odsyłany z kolejnych prezentacji z nakazem przygotowania „płaskiego” kontrolera. Na szczęście w obronie projektu stanął ówczesny prezes Sony Norio Ohga. Goto sugeruje, że prezesowi bardziej „trójwymiarowe” podejście do pada kojarzyło się z jego hobby: pilotowaniem samolotów.

Kontrolery są fizycznym przedłużeniem filozofii sterowania. W trafieniu z koncepcją do graczy nie chodzi tylko o ergonomię. W wypadku konsol kontroler stanowi z platformą i oprogramowaniem jedną, z założenia spójną całość. Nintendo dba o swój prorodzinny wizerunek,



LaserScope



HUD to technologia mocno eksponowana w filmach z lat osiemdziesiątych. Za sprawą Konami od roku 1990 jej namiastka dostępna była dla graczy. LaserScope nie okazał się jednak hitem na miarę „Robocopa” czy „Terminatora” – zbyt słabo działał.

dlatego na ich padach trudno machać przyciski. Gdy firma pracowała nad Nintendo 64, równolegle tworzone sprzęt i tytuły startowe. Pracując nad Super Mario 64, Shigeru Miyamoto miał zainspirować się kontrolerem do konsoli i pomysłem centralnego umieszczenia analogowej gałki, zwiększając w grze rolę swobodnego śmigania we wszystkich trzech wymiarach. Ale takie historie można dopisać do większości platform. Microsoft wprowadza na rynek Xboksa? Skoro „platform sellerem” ma być Halo, to oprócz dwóch analogów w padzie trzeba zintegrować spusty, niemal identyczne jak w broni palnej. W nieudanym Pippinie Apple i Bandai wartością dodaną miała być nawigacja po stronach internetowych – do pada trafił trackball. Sukces Nintendo Wii wsparł nie tylko pomysł na interfejs haptyczny, ale też wygląd kontrolera Remote, wyglądającego jak pilot do telewizora, i to raczej takiego z lat dziewięćdziesiątych. Idealna zachęta dla casuali, których onieśmielają krzyżak, dwa analogi i kilkanaście przycisków. Ale do Wii jeszcze wrócimy.

Na specyficznym sterowaniu ufundowano całe gatunki gier – począwszy od muzycznych (nie chodzi tylko o gitary; pamiętacie marakasy do

1**2****1**

Joystick MATT AFF zadebiutował w roku 1985. Produkcja kontrolerów w łódzkiej firmie trwa do dzisiaj.

2

Xbox Elite, czyli mainstream wita kosztowne, dające się konfigurować kontrolery dla aspirujących e-sportowców.

3**3**

Resident Evil Chainsaw Controller: drogo, niewygodnie, bez nowych funkcji. Ale jak wygląda na półce!

4

Power Glove – wizja przyszłości gier sprzed ponad ćwierćwiecza. Rękawica zaliczyła występ w słynnym „Czarodzieju” z Fredem Savagem.

4



Twórcy kontrolerów zawsze byli rozdarci między ergonomią a innowacyjnością, między uniwersalnością a specjalizacją. Ilu błędów poprzedników unikną twórcy kontrolerów do sprzętu VR?

Samba de Amigo na Dreamcasta?), przez taneczne (maty) po „celowniczkę” (pistolety). Kontroler udający niemal połowę kokpitu mecha zapewnił miejsce w historii grze Steel Battalion z Xboksa. Bongosy do Donkey Konga, wędka Sega Fishing Rod, Shinkasen Wii Controller – każdy, kto bawił się z użyciem takich dedykowanych rozwiązań, wie, jak wielką robią różnicę. Inna sprawa, że czasem ograniczona użyteczność takich kontrolerów w połączeniu z wysoką ceną sprawiają, że zakup zawsze jest trudnym wyborem. Choć ja sam w czasach znikania kontrolerów za sprawą Kinecta, Move i ekranów dotykowych z coraz większą nostalgią patrzę na popychane w szafach i na strychu plastikowe graty.

Z perspektywy współczesnych rozwiązań do sterowania kluczowymi momentami było pojawienie się joysticka i krzyżaka. Kariera joysticka zaczęła się na automatach od produkcji Midway, a w domowych konsolach od sprzętu firmy Fairchild. Najważniejszy był jednak ikoniczny

joystick do Atari VCS, konsoli, która na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych poszerzyła rynek domowego grania do nieznanymi wcześniej rozmiarów. Z kolei krzyżak, czyli D-pad, choć wcześniej kilkakrotnie pojawił się w salonach gier (maszyny japońskich firm UPL i SNK), karierę zrobił dzięki Nintendo. Współczesny kształt nadał mu człowiek legenda Gunpei Yokoi, który na początku lat osiemdziesiątych stanął przed wyzwaniem, jakim był rozwój gier kieszonkowych, sterowanych standardowo przy użyciu dwóch przycisków. Deweloperzy domagali się zwiększenia swobody ruchu, a na joystick nie było miejsca... Rozwiązanie okazało się na tyle dobre, że później trafiło do konsoli NES.

To z NES i innymi konsolami z lat osiemdziesiątych i początku dziewięćdziesiątych związane są najdziwniejsze chyba eksperymenty związane ze sterowaniem, mające na celu stworzenie alternatywy dla ściskanego w dłoniach kontrolera. W Polsce słabo znane, bo aż do

pojawienia się PlayStation i Sega Saturn synonimem konsol w naszym kraju był głównie słabo oprzyrządowany Pegasus.

Legendą jest Nintendo Power Glove, produkowana przez zabawkarską firmę Mattel rękawica rodem z cyberpunkowych filmów, która do sprzedaży trafiła w roku 1989. Pracował nad nią między innymi Jaron Lanier, związany wcześniej z Atari hipisujący spec od wirtualnej rzeczywistości (dziś znany bardziej jako artysta i filozof). Zasada działania była prosta: ukryte w rękawicy czujniki odczytywały siłę zaciskania poszczególnych palców, a umieszczone przed ekranem sensor lokalizował gesty dłoni w przestrzeni. Zarówno design samej rękawicy, jak i widok gracza robiły wrażenie. Mniejsze, niestety, robiła lista dostępnych gier, wykorzystujących możliwości sprzętu. Wydano... dwie. Pomimo tego kontroler sprzedał się w nakładzie 100 tysięcy egzemplarzy. Kilka lat później z odczytywaniem ruchów graczy przed ekranem eksperymentowała Sega z Activatorem do konsoli Mega Drive. Znacznie prostsze konstrukcyjnie, lecz podobnie jak Power Glove obliczone na zwiększenie poczucia zanurzenia graczy w świecie gry, było urządzenie do NES o nazwie Konami LaserScope z roku 1990: pistolet świetlny zintegrowany z futurystycznym zestawem słuchawkowym z mikrofonem. Ten ostatni służył do wyłapywania komendy „Fire!”, aktywującej strzał. Niestety, wyłapywał też szumy tła, skutecznie psując zabawę. Niewiele wyłapywało z kolei U Force, czujnik ruchów rąk graczy, współpracujący z NES...

Na tanią technologię sensownie radzącą sobie z takimi rozwiązaniami trzeba było czekać aż do pojawienia się Nintendo Wii, którego nazwa kodowa nie przypadkiem brzmiała „Revolution”. Zapewne jednak nie byłoby ponad 100 milionów sprzedanych sztuk tej konsoli, gdyby nie trudne doświadczenia poprzedników. Ciekawe, na ile z lekcji z przeszłości wnioski wyciągną twórcy rozwiązań dla kolejnego trendu, od którego w najbliższych latach trudno będzie uciec: VR. ■

QuickShot





■ Japońska wersja konsoli Pippin. W USA sprzedawano wariant w czarnej obudowie. Do europejskich sklepów konsola ostatecznie nie dotarła.



R E B A C Z Y W Y
P i P P i N

Trudno pominąć Apple, gdy mówimy o historii komputerów i ich ewolucji w inne urządzenia, których dziś używamy także do gier. Ale mało kto pamięta, że w latach dziewięćdziesiątych „jabłuszko” próbowało zaistnieć na rynku konsol.

■ Mirek Filiciak

Po serii porażek takich jak Macintosh TV (połączenie komputera z telewizorem, które sprzedało się w zaledwie kilku tysiącach egzemplarzy) na początku roku 1994 Apple znajdowało się na skraju bankructwa.

Właśnie wtedy do firmy zgłosili się przedstawiciele japońskiego giganta zabawkarskiego Bandai z pomysłem wspólnego stworzenia konsoli. W Cupertino ideę przyjęto entuzjastycznie, widząc w niej nadzieję na wyjście z finansowych tarapatów. Pomysł był prosty: zgodnie z ówczesną filozofią Apple, kluczem miały być licencje. Żeby ograniczyć koszty, nie należy

produkować własnego urządzenia, lecz - podobnie jak 3DO - opracować platformę (konsole w standardzie 3DO produkowały Panasonic, Sanyo i Gold-Star). Platformę oczywiście opartą - jak w Amidze CD32 - na rozwiązaniach z własnych komputerów. To był drugi filar pomysłu. Napływ gier miało zapewnić wykorzystanie systemu operacyjnego z komputerów Macintosh. Potencjalnymi odbiorcami gier w nowym standardzie miały być miliony posiadaczy komputerów z logo kolorowego wówczas jabłka. Trzeci filar: bazując na wizerunku Apple, okrojony komputer miał być promowany jako coś więcej niż maszynka do gier.



- Co poszło nie tak? Można by napisać o tym doktorat – mówił Adamowi Volkowi Julian Wilson, menedżer Apple pracujący przy projekcie Pippin.

Pippin, a właściwie PiPPiN (niech żyją lata dziewięćdziesiąte!), w praktyce był odchudzoną wersją low-endowego Macintosha – serce stanowił procesor PowerPC 360, taktowany zegarem 66 MHz, korzystający z 6 MB pamięci. Konsola otrzymała też napęd CD-ROM. Całością zarządzał każdorazowo nagrywany na płycie system operacyjny MacOS 7. Sprzęt zaprojektowano tak, by można było podłączyć do niego nie tylko dostarczane w zestawie pady i modem, ale też opcjonalne pady bezprzewodowe i całą gamę sprzętu komputerowego, od klawiatury, przez stację dysków, po drukarkę. Początkowo Apple nie planowało integrować w konsoli dostępu do internetu, jednak badania rynku pokazały, że tego oczekują klienci. Tę funkcję eksponował zarówno interfejs (w menu można było wybrać dostęp nie tylko do gier, lecz także do serwisów informacyjnych, edukacji i „interaktywnej muzyki”), jak i model sprzedaży – konsolę oferowano wraz z pakietami dostępowymi do sieci, co miało być dodatkowym źródłem dochodów.

Apple oczekiwało kilkunastu dolarów od każdego sprzedanego egzemplarza konsoli, której pierwszymi producentami zostały Bandai i – jako podwykonawca – Mitsubishi. Każda z trzech firm miała też brać po dolarze od każdej kopii gry – z perspektywy wydawców niewiele.

W marcu 1995 roku w Japonii zadebiutował model Atmark (czyli eksponujący możliwość łączenia się z siecią „znaczek @”), w białej obudowie, który kosztował w przeliczeniu 620 dolarów. Premiera amerykańskiego czarnego @World miała miejsce pół roku później. Choć Bandai nie ukrywało, że sprzedaje sprzęt poniżej kosztów, za te pieniądze można było wówczas kupić i PlayStation, i Sega Saturn, a za resztę dokupić jeszcze grę. W dodatku tłok na rynku był potężny: niebawem miało zadebiutować Nintendo 64, w sprzedaży były też konsole Philipsa, Atari, wspomnianych już Commodore oraz 3DO i kilka innych platform, które nigdy nie wyszły poza Japonię. No i oczywiście kwitło granie na komputerach. Sytuacja nie była więc łatwa.

✦ Jednym z atutów konsoli miały być produkcje z elementem edukacyjnym, jak Mr. Potato Head Saves Veggie Valley.

✦ Kompilacja dwóch części słynnego Marathonu była pierwszym podejściem Bungie do rynku konsol.

Czy mogło się udać? Zbyt wiele elementów pozostało niedopracowanych. Krótka historia Pippina to przede wszystkim historia napięć między Apple a Bandai. Japończycy w samą promocję platformy wspomnieli blisko 100 milionów dolarów, Apple odmówiło finansowania na podobnym poziomie. To iskrzenie przełożyło się na współpracę ze studiami deweloperskimi. „W Bandai mówią, że to produkt Apple i sami nie mogą się zdecydować, na co mogą sobie bez nich pozwolić”

– mówił reporterowi New York Timesa Yosuke Suzuki ze studia Voyager na początku roku 1996. W efekcie paleta gier dostępnych dla Pippina ustanowiła niechlubny rekord: jeśli odliczyć oprogramowanie edukacyjne w rodzaju multimedialnej encyklopedii, w USA można było kupić zaledwie kilkanaście pozycji. W Japonii oferta była tylko nieco lepsza, zbliżając się łącznie do poziomu około 80 tytułów. Brakowało exclusive’ów, wykorzystanie marek Bandai, jak Power Rangers, nie zmieniło negatywnego obrazu całości, podobnie jak dostępność przeróbek kilku hitów, takich jak Marathon, Shockwave czy The Journeyman Project.

W promującym konsolę w USA spocie na pytanie „czym jest Pippin?” padała odpowiedź: „Nazywano go już maszyną do grania, terminalem internetowym, odtwarzaczem medialnym. Ale jest wszystkim tym równocześnie”. W nagraniu wypowiedziali się pracownicy Apple, ale też zachwycony połączeniem gier, internetu i potencjału edukacyjnego nastolatek.



Podkreślano kompatybilność z komputerami Macintosh, ale też fakt, że pierwszy (nie wiedząc jeszcze, że praktycznie jedyny) licencjodawca to Bandai, a więc przyjazna dzieciom firma zabawkarska. Z kolei japońska reklama zaczynała się od ciemnego ekranu ze znakiem „@”, by po dźwiękach łączenia się modemem z numerem dostępowym eksplodować setkami obrazów, zmontowanych w tempie godnym złotej ery MTV. W drugiej wersji klipu eksponowano futurystyczny kształt pada oraz oczywiście gry. To też nie wystarczyło. Gracze nie docenili kilku innowacyjnych produktów, jak choćby aplikacji do robienia animacji korzystającej z licencji Dragonballa. Zawiódł też koncept z dostępem do sieci - co z tego, że konsola była tańsza niż komputer, skoro modem był koszmarnie wolny (14,4 kbps), a rozdzielczość telewizora kineskopowego nie sprzyjała surfowaniu. Zresztą boom na internet dopiero miał nastąpić. Nie pomagał też brak dedykowanego układu graficznego, choć trzeba podkreślić, że potencjał sprzętowy konsoli na tle konkurencji był duży.



➤ Pippin to nie tylko konkretne odmiany, ale też określenie owoców z jabłoni-samosiejki.

Pippin



Nazwa Pippin – być może najslabsza w historii rynku konsol – nie była nawiązaniem do bohatera „Władcy Pierścieni”, lecz do spokrewnionej z Macintoshem odmiany jabłek.

Spore możliwości i obsługa internetu nie wystarczyły, by pokonać liczną konkurencję. Zwłaszcza że Apple i Bandai szybko zmieniły swoje priorytety.

Fiaskiem zakończyły się negocjacje w sprawie produkcji konsol prowadzone z Samsungiem. W podboju Europy, gdzie pozycja Apple była i tak zdecydowanie słabsza niż w USA, miała pomóc norweska firma Katz Media, choć podpisanie umowy służyło chyba głównie uspokojeniu analityków i kupieniu czasu na pozyskanie kolejnych, tym razem znaczących partnerów. Konsol z logo Katz powstało nie więcej niż 2 tysiące. Co więcej, wychodziły z fabryk... Bandai. Dziś pełnią rolę kolekcjonerskich rarytasów, ostatecznie bowiem nie trafiły do sklepów, lecz do odbiorców takich jak hotele, szpitale i sklepy. A potem... Cóż, Bandai zaczęło negocjacje w sprawie fuzji z Segą, w niesionej sukcesem zabawki Tamagotchi firmie zaczęto też prace nad WonderSwanem, który miał rzucić wyzwanie GameBoyowi. Do Apple powrócił Steve Jobs i po prostu zgasił Pippinowi światło.

Kilkanaście miesięcy po premierze, platforma była praktycznie martwa, Bandai wstrzymało produkcję w połowie roku 1997. Ze 100 tysięcy wyprodukowanych konsol nabywców znalazła mniej niż połowa. Do dziś bez wielkiego trudu można kupić nierozpakowany zestaw za cenę 2-, 3-krotnie niższą od tej z dnia premiery.

Życzliwa interpretacja historii platformy Pippin każe uznać ją za kolejne rozwiązanie, które wyprzedziło swój czas. Na poziomie techniki (w kolejnych latach po architekturę PowerPC sięgnęły Nintendo, Microsoft i Sony), jak i ogólnej koncepcji. Apple wyłożyło się przecież na czymś, co dziś na rynku konsol jest paradygmatem: na podłączonym do sieci centrum domowej rozrywki. Trudno jednak nie dostrzec w Pippinie reprezentanta pełnej pomyłek ery Apple „bez Jobsa”. Pomyślu, który - jak na ówczesne realia - był popsuty od samego początku. ■



➤ The Journeyman Project: Pegasus Prime zajmował aż 4 płyty CD-ROM.



ANDROID: NETRUNNER

Gra karciana, która pozwala głębiej się zanurzyć w pojedynki hakerów z korporacjami niż niejedna gra wideo.

■ Paweł Kamiński

Szykający się do skoku runner nie ma pojęcia, co czeka na niego w korporacyjnej sieci, którą zdecydował się zhakować. Czy umieszczone przed chwilą na serwerze aktywa to cenna agenda?

Wykradzenie tych danych spowolniłoby nieco plany podboju świata przez koncern Haas-Bioroid. Ale równie dobrze może to być tylko dokumentacja kampanii reklamowej nowych seksownych bioroidów. Doda tylko kilka kredytów do i tak puchnących od kasy kont syndykatu, więc może szkoda czasu

i środków na włam. Jeśli jednak to coś niewinnego, to czemu na straży postawili aż dwa lody? Jeszcze nieaktywne, ale nie ma czasu na spokojną infiltrację. Trzeba skoczyć i się przekonać - w najlepszym wypadku będzie to pasywna bariera. Jeśli runner nie zainstalował odpowiedniego lodołamacza, odetnie mu połączenie. Gorzej, jeśli to agresywny strażnik, który zaatakuje runniera, skasuje programy i zostawi go bezbronnego. A nawet jeśli haker przełamie lód i dostanie się na serwer, może tam czekać przemyślnie napisany soft udający niewinne pliki.

ICE

ICE (Intrusion Countermeasures Electronics)

– określenie sieciowych programów obronnych spopularyzowane przez Williama Gibsona w opowiadaniu „Wypalić chrom” z 1986 roku. Tłumacz „Neuromancera” Piotr W. Cholewa zdecydował się przełożyć to jako LOD (Logiczne Oprogramowanie Defensywne), zachowując podwójne znaczenie oryginału. W Netrunnerze to po prostu „Łód”.

✦ Runner może być górą w cyberprzestrzeni, ale korporacja wynajmie freelancera, by osobiście zajął się szkodnikiem i jego kumpłami.

Usmaży włamywaczowi platy czołowe, zmieniając go w warzywo. Czasem lepiej się odłączyć i nie kuścić losu. Gorzej, gdy haker źle ocenił sytuację i chwilę potem korporacja inwestuje kilka kredytów, by zrealizować agendę i zdobyć punkty.

Za każdym razem, gdy dwóch graczy w Android: Netrunner siada przy stole i rozkłada swoje karty, rozpoczyna się podobna historia. Po jednej stronie czai się korporacja. Oficjalnie robi coś przydatnego dla społeczeństwa: eksperymentuje z klonowaniem, transmituje newsy i programy rozrywkowe, buduje stacje kosmiczne. Ale jej karty są zakryte i nikt nie wie, co tak naprawdę knuje. Może planuje stworzyć oddział nielegalnych najemników, dokonać wrogiego przejęcia, testować uzależniającą wirtualną rzeczywistość albo przyspieszyć beta-testy produktów, by szybciej wypchnąć je na rynek. Dla ochrony swoich planów może powoli budować potężny, najeżony lodami serwer. Albo stworzyć sieć niechronionych, przeplatając ze sobą agendy, pułapki i użyteczne aktywa – niech runner zgaduje, niech traci czas i pieniądze na ich kasowanie. Gdy jednak śmiałek porwie się na jakiś istotny serwer, korporacyjny CEO bez mrugnienia okiem każe go namierzyć i spalić całą dzielnicę. Zamordowanie hakera też jest skutecznym sposobem na wygraną.



Motywacje walczących z korporacjami runnerów są rozmaite. Magik, długowłosa nerd - hardware nosi w chlebaku niczym podręczniki do RPG – traktuje wszystko jak wielką grę. Elegancki cyborg Gabriel chce przede wszystkim wyrwać dla siebie kilka kredytów. Ideały są mu obce. Nastolatka, podpisująca się „Teoria Chaosu”, zwyczajnie dobrze się bawi, igrając z niebezpieczeństwem. A Apex, zbuntowana SI, pożera dane, by żyć. Gracz ma do wyboru jeszcze wiele innych barwnych postaci – hacking w Netrunnerze nie jest domeną dwudziestoletnich samotnych mężczyzn, jak często w popkulturze bywa.

✦ Prywatne oddziały ochrony to elementy łączący cyberpunkową rzeczywistość Netrunnera z naszą.



Najlepiej ominąć pierwszy łód, logując się z korporacyjnej toalety. Ilustracja i nazwa współgrają z mechaniką.



Całonocne włamy wymagają odpowiedniego paliwa. Pięć kart w ręku to nie tylko możliwości w rozgrywce, ale i punkty życia.



Déja Vu oznaczało błąd Matrixa. Tu jest raczej zrzędzeniem losu. Pozwala odzyskać program lub dwa.



Włamywaczem może być profesor uniwersytetu, dziennikarka śledcza, kurier, biznesmen, arystokratka – każdy ma inne umiejętności i będzie wymagał innego stylu gry. Choć korporacje są potężne, runnerzy też mają arsenał trików. Czy to instalowanie wirusów, które powoli zniszczą dane z głównego serwera R&D, czyli talii korporacji. Szybkie skoki z jednorazowymi lodołamaczami połączone z wykradaniem pieniędzy, by powstrzymać rozwój należącej do syndykatu sieci. Odzyskiwanie skasowanych programów w chwili, gdy są potrzebne. Budowanie sieci kontaktów, by zarabiać pieniądze i zdobywać informacje o kolejnych ruchach wroga. Albo tradycyjne, choć czasochłonne: zainstalowanie arsenału software i hardware, który będzie radził sobie z każdym lodem i pułapką. Przed namierzeniem i atakiem bezpośrednim też da się obronić – wystarczy założyć pancierz na analogowe ciało.

To najlepsza symulacja hakera, w jaką grałem. Admina sieci pewnie też, choć nie znam za wiele takich gier. Świetnie radzi sobie z opowiadaniem historii i obrazowaniem świata za pomocą kart. Oglądając ilustracje, czytając cytaty z wymyślonych postaci, można ułożyć sobie w głowie, kim jest nasza postać i jakimi środkami dąży do celu. A te mogą być różne.

Netrunner daje mnóstwo opcji poprowadzenia rozgrywki.



➤ Runner może się ukrywać, ale wyznaczona nagroda ściągnie mu na głowę korporacyjnych siepaczy.

Pod ładnymi obrazkami i fantazjami o podbojach sieci czai się wciągający model rywalizacji: mnóstwo kombinowania i twarda matematyka. Gra wymaga rozsądnego zarządzania zasobami – w każdej turze można wykonać tylko ograniczoną, niewielką liczbę akcji. Wiele z nich kosztuje dodatkowo cyberpunkową walutę – kredyty, więc liczenia nie brakuje. Często jeden kredyt zaważy o zdobyciu punktów lub pozwoli ująć z życiem. Konieczne jest planowanie naprzód i odgadywanie zamiarów przeciwnika. Informacje o ruchach korporacji są ukryte. Trzeba ryzykować, by je zdobyć. Na dynamikę meczu wpływa jego asymetryczność. Runner

ma przewagę na początku, gdy koncern dopiero buduje swoją sieć. Gdy jednak ustabilizuje ekonomię, zabezpieczy serwery i zatrudni adminów, hacker musi działać ostrożnie. Niczym w pokerze liczy się też blef. Czasem udaje się wygrać, bo przeciwnik dał się zmylić i był przekonany, że plan jest inny. Znaczenie



Klik na akcja w turze. Runner ma cztery korporacje trzy, więc dodanie sobie jednego to potężna umiejętność.



Jedna z postaci z zestawu podstawowego. Ma unikatowy styl gry – wirusy powoli niszczą zasoby korporacji.



Lodołamacze to podstawowy oręż runnera. Niestety za instalację i łapanie lodów trzeba zapłacić.

Netrunner to pojedynek umysłów. Po jednej stronie haker, jego kontakty, programy, sprzęt. Po drugiej szef korporacji, cyfrowe zapory, zabójcze pułapki i admini sieci. O wyniku rozstrzyga matematyka, przewidywanie ruchów przeciwnika, ale nierzadko i bluff.



ma też uprzednie przygotowanie talii. Warto zaskoczyć przeciwnika niestandardową, mało graną kartą. Wieczór spędzony przy Netrunnerze męczy jak rozwiązywanie matematycznych zadań, ale i daje olbrzymią satysfakcję.

Gry karciane często odstraszaają nowych graczy perspektywą kupowania ton paczek z kartami, by trafić na te przydatne. Jednak Netrunner różni się tu od Magic: The Gathering czy Hearthstone. Liczba potrzebnych dodatków jest skończona, a ich zawartość znana. Każda karta jest w niezbędnych trzech kopiach. Ułatwia to wejście w grę - można kupować to, co nam potrzebne. A w gronie znajomych bawić da się już zestawem podstawowym, który kosztuje nie więcej niż gra wideo. ■

Netrunner czerpie z rozmaitych cyberpunkowych dzieł. Androidy nazywano bioroidami, ale są powszechne jak w „Łowcy androidów”.



Turnieje

Spółeczność Netrunnera w Polsce nie jest specjalnie duża, choć rośnie. Na turniejach szybko można zdobyć nowych znajomych. Mało jest niezdrowej rywalizacji, dobrze bawić się może nawet świeży gracz. W wielu miastach organizowane są cotygodniowe spotkania, gdzie można się poduczyć grania, a i wygrać drobne nagrody. Spis miejsc, gdzie spotkacie innych graczy, znajdziecie na przykład na wcg.lajcik.org



Korporacyjne lody mają rozmaite podprogramy. Namierzenie runnera to tylko wstęp do nękania lub zabicia.



STAŃ SIĘ BOHATEREM NASZEJ HISTORII



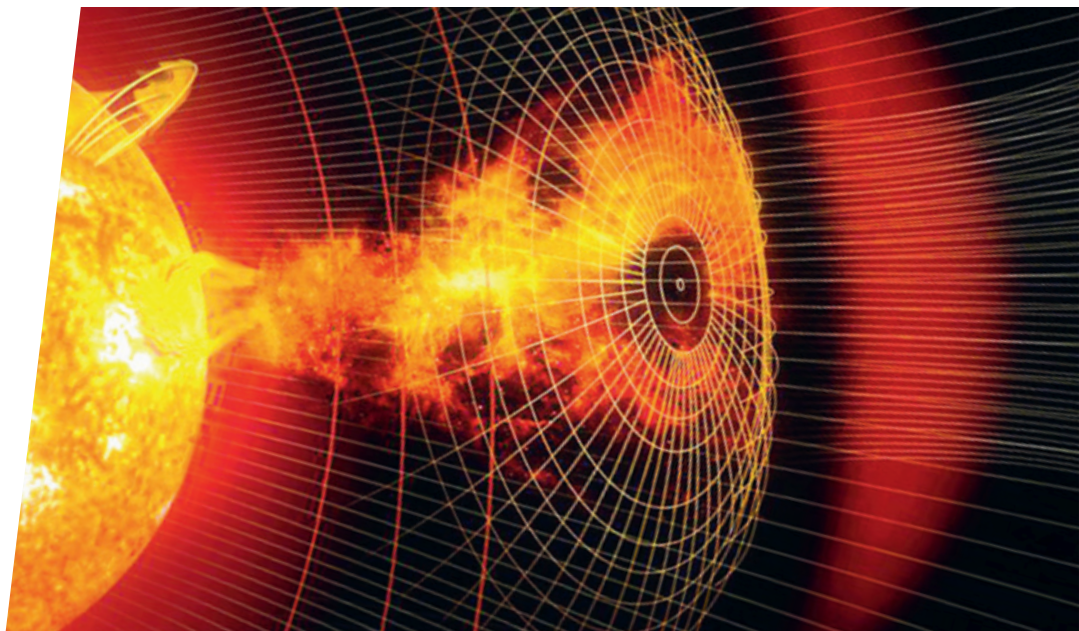
MediaMarkt SATURN mediaexpert Komputerik cdp.pl
www.mediamarkt.pl www.saturn.pl www.mediaexpert.pl www.komputronik.pl www.cdp.pl

Nintendo Wii U CONQUEST ENTERTAINMENT
www.nintendo.pl

Meteorologia ko

Kapitan rakiety udającej się w lot w obrębie Układu Słonecznego, podobnie jak kapitan żaglowca, będzie musiał przed wyruszeniem w podróż dokładnie zapoznać się z prognozą pogody na czas rejsu. Z tą różnicą, że pogoda w kosmosie to dziedzina dopiero raczkująca.

■ User Jama



Pogodę na Ziemi kojarzymy ze zjawiskami atmosferycznymi, deszczem, śniegiem, bezchmurnym niebem, wyżami czy niżami.

W przestrzeni międzyplanetarnej nie ma oczywiście atmosfery, więc i pogoda jest opisywana inaczej, choć podobnie jak na Ziemi zjawiska te napędza aktywność Słońca. Leżąc placikiem na plaży, odczuwamy przyjemne światło i ciepło słoneczne.

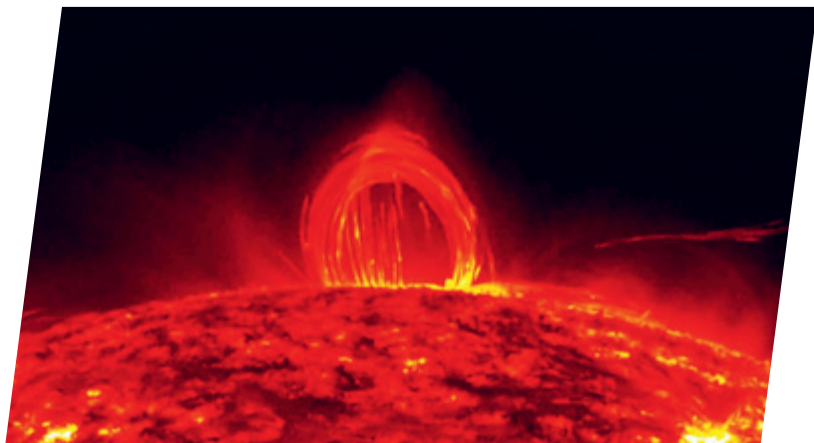
Prawdopodobnie nie zaprzętały sobie głowy tym, co jest jego faktycznym źródłem. Szczególnie przeciwnicy energii atomowej powinni docenić, że nasza gwiazda jest gigantycznym reaktorem termojądrowym, w którym paliwem jest wodór, a produktem jego fuzji jest hel. W wyniku tej reakcji uwalniana jest energia, która w postaci fal elektromagnetycznych i rozprzeczonych wysokoenergetycznych cząstek dociera do Ziemi.

■ Koronalny wyrzut masy przypomina to, co nad ranem dzieje się po obfitującej w trunki imprezie. Słoneczny reaktor atomowy gwałtownie wyrzuca ze swych trzewi niewyobrażalną ilość plazmy, a potem jak gdyby nigdy nic pracuje dalej normalnie.

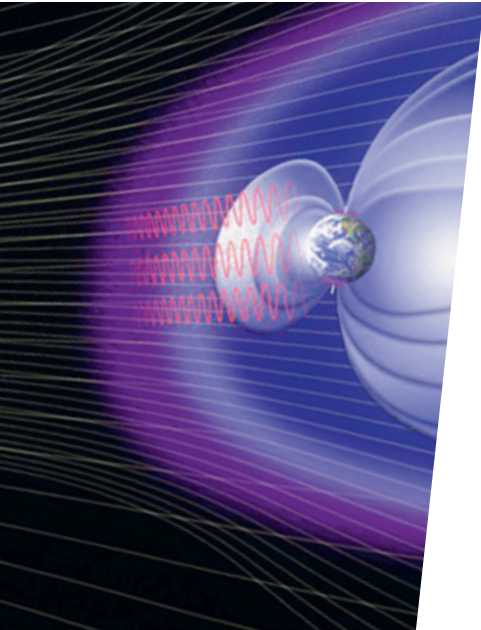
Na powierzchni doświadczamy tylko części bogactwa promieniowania słonecznego. Chroni nas silne pole magnetyczne planety, które niczym odkurzacz wylapuje większość szkodliwego promieniowania, a także gruba atmosfera, którą można porównać do metrowej grubości pancerza z ołowiu. W kosmosie będziemy zdani wyłącznie na liche ekranowanie skafandrów oraz kadłuba statku, dlatego znajomość kosmicznej pogody jest tak ważna.

Korona słoneczna, której zwykle nie widzimy, chyba że mamy szczęście obserwować pełne zaćmienie Słońca, niczym dookolny karabin maszynowy nieustannie wystrzeliwuje w przestrzeń kosmiczną zjonizowane cząstki: protony i elektrony. Strumień tych rozprzeczonych cząstek zalewa cały Układ Słoneczny. Sprawia on, że w bliskim kosmosie, aż za orbitę Plutona, nie ma idealnej próżni. Szacuje się, że w ciągu każdej sekundy w postaci takiego wiatru słonecznego ze Słońca ulatuje w przestrzeń milion ton materii.

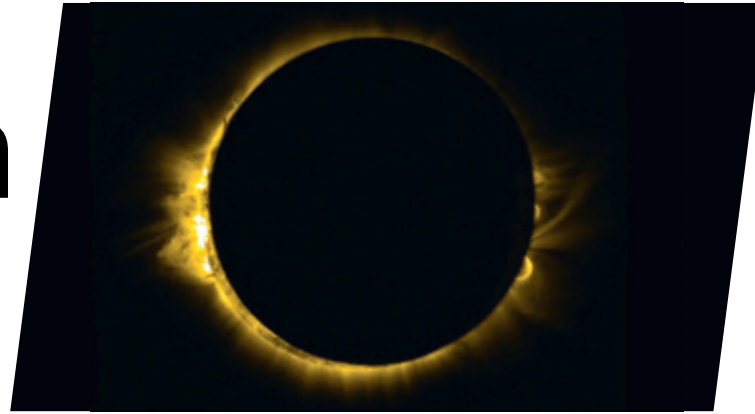
■ Flara słoneczna wygląda jak fontanna ogrodowa, tyle że towarzyszy jej wyladowanie energii niczym w wybuchu bomby wodorowej. Największa zdetonowana na Ziemi bomba miała siłę 50 megaton, ponad 1000 razy więcej niż obie bomby, które zostały zrzucone na Hiroszimę i Nagasaki.



smiczna



Wiatr słoneczny wywiera na obiekty w kosmosie wielokrotnie mniejsze ciśnienie niż wiatry powietrzne na obiekty na Ziemi, mimo to wpływa na zmiany kursu satków kosmicznych, szczególnie podczas dłuższych lotów. Rozważa się nawet wykorzystanie go do napędzania satków transportowych za pomocą słonecznego żagla. Żagle te musiałyby być olbrzymie, rzędu kilometra kwadratowego. Za to podróż, choć powolna, byłaby tania, bo odbywałaby się wyłącznie siłami natury.

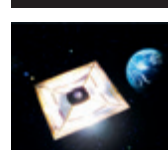


✚ Korona słoneczna widziana z Ziemi wygląda jak główka marnie rozpalającej się zapałki. Faktycznie jednak sięga kilka milionów kilometrów od powierzchni Słońca i ma temperaturę ponad miliona stopni Celsjusza.

Istnieją też gwałtowniejsze formy aktywności naszego ulubionego naturalnego reaktora atomowego, widoczne w postaci jeziorów plazmy wykwitających w przestrzeń. Mniejsze nazwane są flarami, większe, które odrywają się od Słońca, określa się mianem koronalnego wyrzutu masy. Te drugie mają często rozpiętość rzędu 6000 razy średnicy Ziemi, kiedy w przestrzeń wyrzucana jest gorąca, naelektryzowana plazma o masie 10 miliardów ton. Jeśli wiatr słoneczny nazwalibyśmy bryzą, to flara słoneczna byłaby burzą, a koronalny wyrzut masy - huraganem.

Kosmiczne huragany potrafią dewastować sprzęt elektroniczny nawet w chronionym obszarze Ziemi. Znane są przypadki usmażonych satelitów telekomunikacyjnych czy unieruchomienia całej sieci energetycznej, jak miało to miejsce w prowincji Quebec w Kanadzie w roku 1989. Mniejsze burze, choć nie niszczą elektroniki bezpośrednio, potrafią skutkować przekłamaniami bitów w komputerach sterujących, co może powodować zawieszenie

ikaros



W roku 2010 japońska agencja kosmiczna JAXA wysłała w udaną misję do Wenus pierwszy na świecie, prototypowy statek kosmiczny napędzany żaglem słonecznym. Żagiel miał powierzchnię blisko 200 m², a mimo to ważył tylko 2 kg. Osiągnięto to przez zastosowanie ultracienkiego tworzywa polimerowego o grubości 7,5 mikrometra. Na żaglu osadzone były cienkowarstwowe ogniwa słoneczne, zasilające systemy sterowania, kamery oraz urządzenia do nadawania telemetrii.

się lub wykonanie potencjalnie destrukcyjnej akcji. Nie byłyby też obojętne dla ludzi. Promieniowanie kosmiczne rozrywa i uszkadza łańcuchy DNA. Jego efekt kumuluje się w czasie dłuższych podróży. Choć nie ma żadnych danych doświadczalnych z wpływu burz kosmicznych na organizm człowieka poza tarczą Ziemi, spekuluje się, że skutki byłyby podobne do choroby popromiennej.

Obserwacje aktywności słonecznej wskazują, że ma ona cykl mniej więcej 11-letni. W czasie maksimum dochodzi do większej liczby flar i koronalnych wyrzutów masy. Potrafimy rozpoznać obszary aktywne na Słońcu w postaci widocznych plam, jednak nie potrafimy jeszcze z dużą dokładnością prognozować, z którego obszaru aktywnego i kiedy wystrzeli flara. Prognoza kosmicznej pogody wykorzystuje klasyfikacje flar według ich energii. Najmniej energetyczne oznaczone są symbolem A, najbardziej energetyczne symbolem X, a pomiędzy są stopnie B, C oraz M. Dodatkowo każdy stopień może być opisany cyfrą od 1 do 9, przykładowo flara M2 jest dwa razy mocniejsza od flary M1. Prognoza podaje prawdopodobieństwo wystąpienia flary określonej mocy w okresie 24- i 48-godzinnym. Cząstki wystrzelone przez flarę docierają ze Słońca do Ziemi w ciągu 3-4 dni. ■

✚ Zorze polarne pojawiają się, gdy wiatr słoneczny wściekle smaga ochronne pole magnetyczne Ziemi, z reguły przy biegunach, gdzie magnetyczna tarcza jest najsłabsza. Sztuczną zorzę można wywołać, detonując ładunek jądrowy w jonosferze.



TUNGUSKA

ACH, TE NOCE
DLA SIEBIE...



ZA OKNEM
NOC, ULICE
ODPŁYNEŁY,
CISZA.



RESZTA
DOMOWNIKÓW
CHRAPIE I ŚNI.



OPRÓCZ KOZY,
OCZYWIŚCIE.
CZUJNA BESTIA.



POZYCJA WYGODNA,
PAD W RĘKĘ, ODDECH.



START

KIEDYŚ MOŻNA BYŁO TAK
CODZIENNIE, DZIŚ TO LUKSUS.



WIĘC POZWALASZ
SOBIE, NURKujesz
BEZ WYRZUTÓW
SUMIENIA.

NIE
WYPŁYNIESZ
DO RANA.

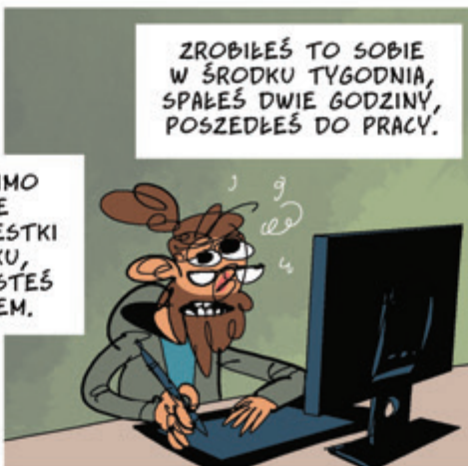


NASTĘPNEGO DNIA
WYGLĄDASZ TAK.



BO POMIMO
PRAWIE
CZTERDZIESTKI
NA KARKU,
NADAŁ JESTEŚ
KRETYNEM.

ZROBIEŚ TO SOBIE
W ŚRODKU TYGODNIA,
SPAŁEŚ DWIE GODZINY,
POSZEDŁEŚ DO PRACY.



PO KOZIE ZAWALONEJ NOCKI
NIE WIDAĆ, OCZYWIŚCIE.
NIEZNISZCZALNE ZWIERZĘ.



CREDITS



91 Obszerny artykuł o tym, jak francuscy twórcy komiksów działali na terytorium elektronicznej rozrywki począwszy od lat osiemdziesiątych.



99 Archon był świetnie znany zwłaszcza posiadaczom komputerów Atari, stanowiąc wariację na temat szachów, wzbogaconą o elementy zręcznościowe.

NORTH & SOUTH JEST OPARTE NA POPULARNYM FRANCUSKIM KOMIKSIE „LES TUNIQUES BLEUES”.

PRODUKCJE TELTALE NIE SĄ ODPOWIEDZIĄ NA WYCZERPANIE SIĘ POINT & CLICKÓW.

FELIETONY

90 MRW piszący felieton o grach dla dorosłych – to musi brzmieć naprawdę groźnie.

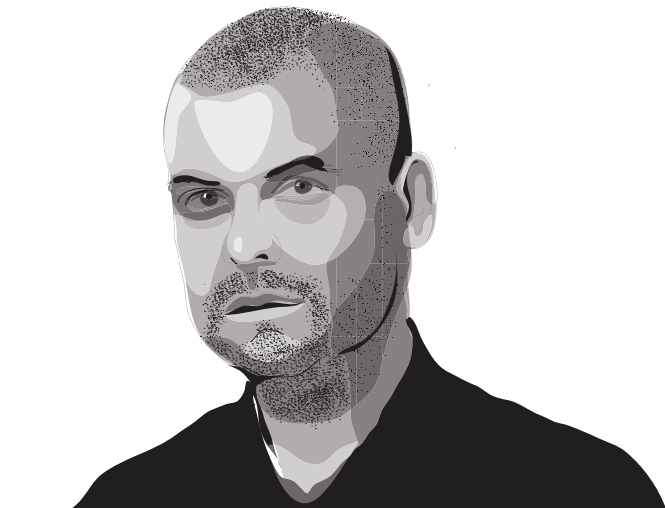
98 Martyna w swoim tekście opowiada o tym, jak twórcy gier reagują na krytykę ze strony odbiorców.



102 Co przez ostatnich 20 lat działo się z przygodówkami? Mamy odpowiedź.



108 Historia z Polski rodem: niezależni twórcy gier rzucili wyzwanie Ultimie!



GRY DLA DOROSŁYCH

Michał R. Wiśniewski

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

Wpadła mi niedawno w ręce pewna gra – i zaraz szybko wypadła. Z powodu brzydkich wyrazów.

Jestem tolerancyjny. Nie zraziłem się, że gra została zrobiona w RPG Makerze, nie przeszkadzało mi, że autorzy w nocce o grze podpierają się Wiedźminem, że niby takie „dylematy moralne”. Machnąłem ręką na brak obsługi pada, chociaż to dziwne w dziele inspirowanym konsolowymi RPG. Ale kiedy w czasie kilku pierwszych minut rozgrywki natrafiłem na kilka brzydkich wyrazów, paluszki jakoś same ułożyły mi się w śmiertelną kombinację Alt+F4.

No litości, małymi kroczkami zbliżam się do czterdziestki i nie mam zamiaru tracić czasu na grę, która mając do zaoferowania jedynie scenariusz, opiera dialogi na tanim szokowaniu zbędnym wulgaryzmem. Serio, nie ma nic trudnego w napisaniu „kurwa” albo „chuj”, sztuką jest wyrazić silne emocje bez sięgania po takie środki. A już z pewnością wrzucenie paru wulgaryzmów nie sprawi, że dzieło stanie się dojrzalsze czy doroślejsze, co najwyraźniej chcieli osiągnąć autorzy gry. Wręcz przeciwnie. Taką strategię przyjęła na przykład brytyjska firma Manga Entertainment, która na początku lat dziewięćdziesiątych wydawała japońskie filmy animowane z angielskim dubbingiem. Anime sprzedawano wówczas jako „animację dla dorosłych”, więc żeby podkreślić ową „dorosłość” tłumacze dorzucali od siebie nieco bluźgów, nieobecnych w oryginale.

Oczywiście wcale nie celowali w dorosłych, tylko w nastolatków, którzy byli głównymi odbiorcami tych filmów. Kogo innego obejdą animowane cycki albo przekleństwa? Czternaście lat to idealny wiek, żeby się czymś takim ekscytować. Tak jak kultową grą Franko, która nie mogąc sprzedać się ani grafiką (okropną), ani animacją (równie okropną), ani mechaniką (najbardziej okropną z tego wszystkiego), oferowała brzydkie wyrazy i przemoc (oraz, oddam sprawiedliwość, pyszny lokalny koloryt).

Swoją drogą, co to właściwie znaczy „gra dla dorosłych”? Czy jest to gra typu Wiedźmin 3, pełna owych dylematów, seksu i przemocy? Nie wydaje mi się. To gry dla młodzieży, dla kogoś, kto dopiero uczy się życia i fajnie, że może przetrzymać sobie jakieś bardziej skomplikowane sytuacje w wirtualnej przestrzeni tak jak wariacką jazdę samochodem w jakiejś grze o samochodach. Ale czy dorosły będzie szukać w grze, medium głównie eskapistycznym, tego samego główna, z którym musi zmagać się na co dzień? Dziękuję bardzo, real dostarcza odpowiedniej dawki moralnej rozkminy.

A potem przypomniałem sobie, w co grał mój tata. Otóż grał w życiu w trzy gry: Donkey Kong Jr. na konsolce Game & Watch (miał wtedy tyle lat co ja teraz), Boulder Dash na ośmiobitowcu i, po latach, Angry Birds na iPadzie. Co łączy te gry? Niski próg wejścia, zwarty, ale dający wyzwanie mechanizm, niewielka czasochłonność. Akurat dla kogoś dorosłego, zmęczonego, szukającego relaksu. ■

PIXEL
COMIC BOOK

1

Fantasy, Horror, Mystery and More!

POKOLENIE WYJĄCEGO METALU

SPECIAL
ISSUE

FREE

Gry i komiksy mają dużo wspólnego. Zobaczymy to dobitnie na przykładzie francuskiej branży, gdzie historie obrazkowe często trafiały na monitory.

OOPS!

■ Paweł Schreiber

Już jako dzieciak, pod koniec lat osiemdziesiątych, szybko zacząłem dostrzegać odrębność francuskich gier komputerowych, które od czasu do czasu trafiały na naszego Amstrada.

Zacząłem się badać od tekstówki wydanej przez ERE Informatique, noszącej wdzięczny dla polskiego odbiorcy tytuł SRAM. Trafiła nam się francuska wersja językowa, więc granie przypominało błędzenie we mgle (tyle że ze słownikiem w rękę). Skąd mieliśmy tyle samozaparcia? Ze względu na grafikę. Byliśmy przyzwyczajeni do skromnych pejzażyków Hobbita, pojawiających się tylko w wybranych miejscach, a w SRAM był piękny obrazek na każdą lokację, a do tego podniesione przedmioty można było obejrzeć w kieszeni w postaci słiznie wycieniowanego sprite'a.

Potem przyszły gry Infogrames – Prohibition i Dieux de la Mer, w których rozgrywka była taka sobie, ale grafika wydawała się już o krok od fotorealizmu (nawet na zielonym monitorze). Doszedłem do wniosku, że francuscy twórcy myślą oczami. Z ich gier pozostawały w głowie przede wszystkim obrazy.

NA SMYCZY KADRÓW

Dzisiaj wydaje mi się, że nie sposób do końca zrozumieć tego wizualnego przepychu francuskich gier wideo z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych bez spojrzenia na to, jak rozwijał się powojenny komiks francuskojęzyczny. Można powiedzieć, że twórcy gier po prostu przelewali na ekran to, czym wcześniej nasiąknęli, czytając komiksy, które we Francji i Belgii są zjawiskiem kulturowym nie do przecenienia.

W czasach, kiedy twórcy gier marzący o wizualnych szaleństwach musieli się ograniczać do animowania niewielkich sprite'ów, czasem dużo ciekawiej bywało myśleć o grach wideo jako przedłużeniu nie sztuki filmu, a sztuki komiksu. A najłatwiej było w ten sposób myśleć we Francji, która komiksami żyła i oddychała.

Pod koniec lat osiemdziesiątych komiksami zainteresowało się kilka francuskich firm tworzących gry komputerowe. W Cocktail Vision powstawały zręcznościowe adaptacje najbardziej oczywistych tytułów: gry o Asteriksie i Luckym Luke'u, a CobraSoft stworzyło grę na podstawie serii „Blake & Mortimer”. Bardziej wyrafinowanym gustem wykazali się autorzy z Infogrames, którzy wzięli się za tytuły ciekawsze i trudniej przekładalne

na język interakcji. Na ich warsztat jako pierwszy trafił (nota bene wydany niedawno w całości w Polsce) wielki epos historyczny François'a Bourgeona „Pasażerowie wiatru” – rozgrywająca się w XVIII wieku opowieść o przygodach młodej, nad wyraz niezależnej kobiety Isy, błąkającej się w towarzystwie różnorodnych awanturników po całym świecie w cieniu francusko-brytyjskich wojen kolonialnych. Dwie części komputerowej adaptacji „Pasażerów” są właściwie identyczne. Przypominają tekstówki pokroju SRAM: pod dużą ilustracją znajduje się nieco mniejsze okienko z tekstem. Rola gracza ogranicza się do czytania kolejnych fragmentów opowieści. Od czasu do czasu musi podjąć prostą decyzję – zwykle taką samą, jak bohaterowie komiksu. Kiedy wybierze źle, musi zaczynać od nowa. Passengers on the Wind to gra niespecjalnie ciekawa, ale za to ładna. Na ekranie komputera pojawiają się wiernie odtworzone kadry komiksu Bourgeona.

Nieco bardziej interesującą grą komiksową ze stajni Infogrames była adaptacja święcącej w latach osiemdziesiątych wielkie triumfy serii „W poszukiwaniu ptaka czasu” autorstwa Régisa Loiseła (rysunki) i Serge'a le Tendre'a (scenariusz). To klasyka komiksowego fantasy

WHAM!

GROOVY

Kultowe North & South jest oparte na popularnym francuskim komiksie „Les Tuniques Bleues”, opowiadającym o czasach wojny secesyjnej.

od dawna dobrze znana polskim czytelnikom. Fabuła jest na pierwszy rzut oka niezbyt oryginalna (piękna dziewczyna i podstarzały rycerz wyruszają na wyprawę w poszukiwaniu tytułowego Ptaka Czasu, który ma uratować świat przed zagładą), ale szybko nabiera tempa i niuansów. Podstawową zaletą serii jest wykreowany przez Loiseła świat – baśniowy, ale wypełniony namacalnymi szczegółami, porównywalny chyba tylko z pięknymi obrazami z „Ciemnego kryształu” Jima Hensona. W adaptacji Infogrames znowu mamy do czynienia z kadrami komiksu pojawiającymi się w różnych miejscach ekranu, ale tym razem gracz ma stanowczo więcej do roboty. Kursorem myszy wybiera nie tylko opcje dialogowe, ale również kierunek, w jakim mają się udać postaci, formy interakcji z innymi bohaterami (porozmawiaj, zabij, spróbuj uwieść) i przedmioty do użycia. The Quest for the Time Bird ma całe mnóstwo zupełnie fundamentalnych wad: gracz często nie wie, jaki skutek odniosły jego działania, często błądzi między lokacjami, a do tego fabuła podąża dokładnie za historią opowiedzianą w komiksie, więc próżno tu oczekiwać nawet drobnych zaskoczeń. Z drugiej strony widać też jednak dbałość o szczegóły. Możemy zagadnąć każdą napotkaną postać albo próbować uwodzić innych nie piękną Roksaną (w polskiej wersji komiksu – Pelissą), tylko starzejącym się rycerzem Bragonem, co skutkuje wesołymi reakcjami rozmówców. The Quest for the Time Bird, broń Boże, nie

staje się przez to dobrą grą – niedociągnięciem jest wciąż stanowczo za dużo – ale chwilami pozwala mieć wrażenie, że zanurzyliśmy się w świat komiksu Loiseła, a nie tylko go reproduujemy. Tym, co w produkcji Infogrames najlepsze i najciekawsze, jest jednak oprawa graficzna. O ile komiksowe obrazki w Passengers on the Wind były jeszcze trochę nieporadne, w The Quest for the Time Bird oglądamy kawał solidnego pixel artu opartego na kawale solidnego komiksu.

Najbardziej udaną adaptacją komiksu stworzoną przez Infogrames jest gra, której wielu odbiorców pewnie w ogóle nie kojarzy z komiksem – kultowe North & South jest oparte na popularnym francuskim komiksie „Les Tuniques Bleues”, opowiadającym o czasach wojny secesyjnej. W grze nie pojawiają się ani bohaterowie komiksu, ani elementy jego fabuły – obecny jest tylko jego styl wizualny. Okazało się, jak to często w grach bywa, że im dalej od dosłownej adaptacji, tym ciekawszy ostateczny efekt.

WYKUWANIE METALU

Gdybyśmy jednak mieli szukać w komiksie tego, co nadało francuskiej szkole gier komputerowych jej niepowtarzalny charakter, musielibyśmy odnieść się nie do pojedynczych tytułów, a całego zjawiska, którym było pokolenie twórców skupionych wokół założonego w połowie lat siedemdziesiątych pisma Métal Hurlant. Zanim się pojawiło, francuskojęzyczny rynek komiksu obracał się przede wszystkim wokół trzech czasopism: Spirou, Tintin i Pilote. Każde z nich miało swoje gwiazdy. W Spirou światowe kariery zaczynali między innymi Lucky Luke i Smerfy. Tintin (poza oczywistą obecnością bohatera komiksu Hergé)

miał jeszcze choćby Cubitussa (a później pojawiali się tam również Polacy – Tadeusz Baranowski na krócej, a Grzegorz Rosiński ze swoim Thorgalem – na dłużej). Pilote, założony między innymi przez René Gosciniego, od początku budował swoją reputację na przygodach Asteriksa i Obeliksa. Z początku komiks uznawany był za formę skierowaną przede wszystkim do dzieci i młodzieży, zaś po pewnym czasie pojawiła się cała grupa twórców, którzy chcieli swoje dzieła adresować do dużo starszego odbiorcy. Publikowali w różnych pismach, ale najbardziej bojowa okazała się ekipa współpracowników Pilote: Jean Giraud (czasem tworzący pod pseudonimami Gir oraz Moebius) oraz Philippe Druillet.

Wystarczy spojrzeć na to, co publikowali w Pilote, żeby zdać sobie sprawę, jak bardzo wykraczali poza pierwotną formułę pisma przeznaczonego dla młodego odbiorcy. Krótki komiks Moebiusa zatytułowany Zboczenie (1973) to historia zwyczajnej francuskiej pary, która próbując dojechać samochodem nad morze, zjeżdża z głównej drogi i trafia na szereg coraz dziwniejszych zjawisk i postaci: od ogromnego Nadczłowieka przez epicką bitwę aż do krajobrazu po zagładzie nuklearnej. Trzeba być ślepym, żeby nie zauważyć, że Objazd wyrósł bezpośrednio z fascynacji Moebiusa narkotykami halucynogennymi, z którymi się zetknął w czasie podróży do Meksyku.

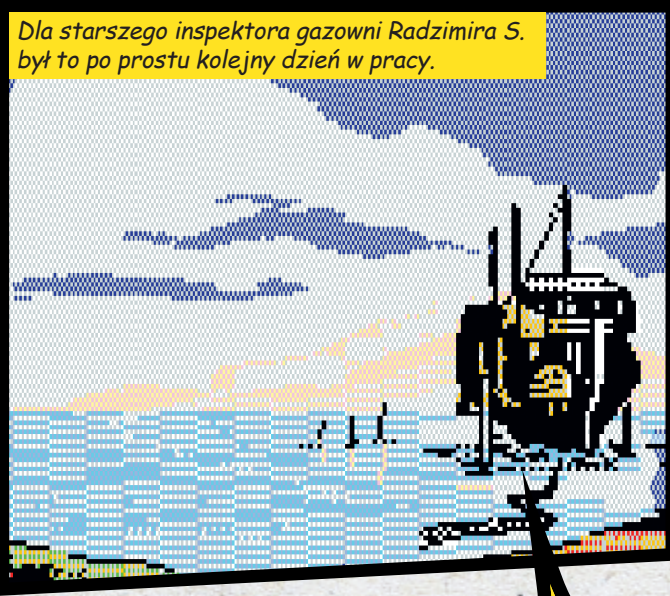
Bourgeon



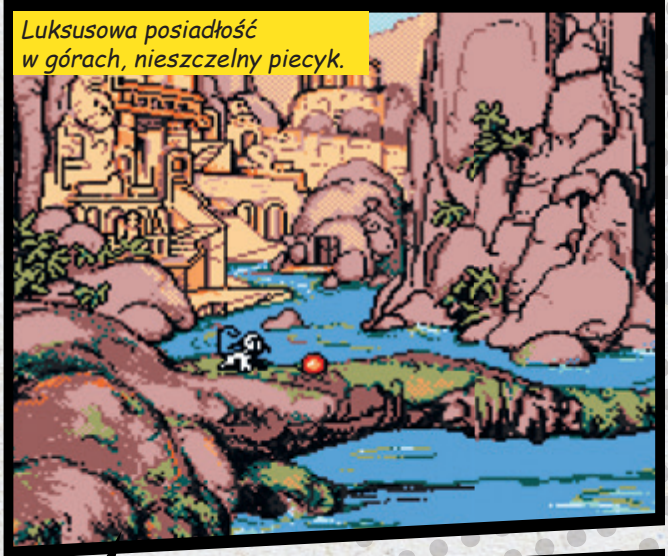
François Bourgeon to wielki klasyk francuskiego komiksu historycznego. Oprócz serii „Pasażerowie wiatru” stworzył też rozgrywającą się w XIV wieku sagę „Towarzysze zmierzchu”. Ostatnio zwrócił się w stronę twardego SF, tworząc cykl „Cyann”.

Najbardziej bojowa okazała się ekipa współpracowników Pilote: Jean Giraud (znany też jako Gir oraz Moebius) oraz Philippe Druillet.

Dla starszego inspektora gazowni Radzimira S. był to po prostu kolejny dzień w pracy.



Luksusowa posiadłość w górach, nieszczęlny piecyk.

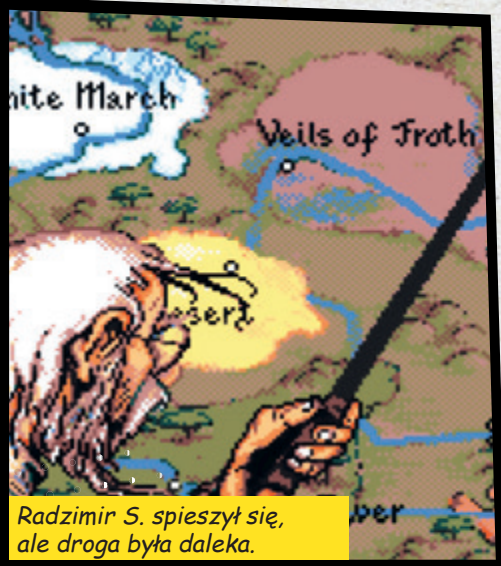


Ludzka głupota nigdy się nie zmienia.



BOOM!

Otwarty ogień.



Radzimir S. spieszył się, ale droga była daleka.



Kiedy już znalazł się na miejscu, założył kombinezon.



Na koniec okazało się jednak, że pomylił adres.



Szybko zamówił najtańszą taksówkę.



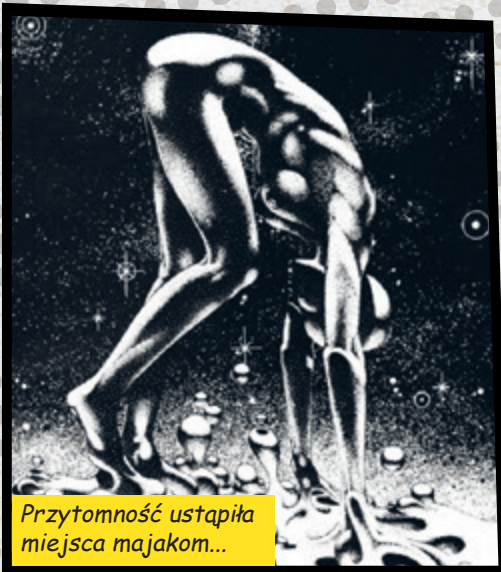
Wdał się w niepotrzebną sprzeczkę z kierowcą.



Kobięcy krzyk, a potem zgrzyt miazdzonej blachy.



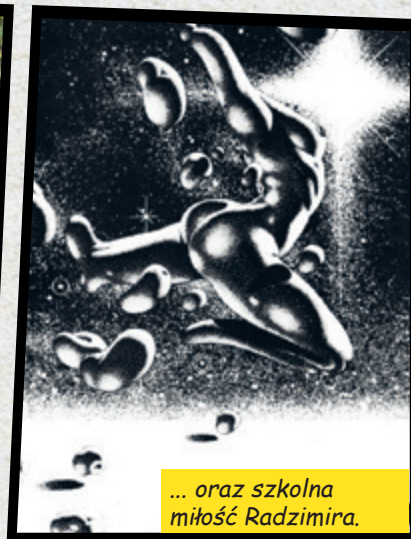
Radzimir S. przeżył wypadek, ale był w ciężkim stanie.



Przytomność ustąpiła miejsca majakom...



... których bohaterkami były dominująca matka...



... oraz szkolna miłość Radzimira.

*Delphine Software
zamówiło u Moebiusa
ilustrację na okładkę
gry Fade to Black.*

Druillet publikował w Pilote sagę o kosmicznym odkrywcy Lone Sloane, który w pewnym momencie natrafił na pozostawiony w otchłaniach wszechświata przez mrocznych bogów jeszcze mroczniejszy tron. Sloane trafia do świata, w którym zamiast statków kosmicznych w przestrzeni często latają większe od planet gotyckie katedry, starożytne posągi czy chmury wijących się ludzkich (i nie-ludzkich) dusz. Styl komiksów Druilleta trzeba zobaczyć, żeby w niego uwierzyć – łączy klasyczną space operę z wariacjami na temat secesji i art deco, a pojedyncze kadry są często tak monumentalne i pełne szczegółów, że muszą zajmować całą stronę. Starsze pokolenie komiksarzy nie odnosiło się do nich niezyczliwie (po lekturze pierwszego tomu przygód Sloane'a Hergé napisał do Druilleta list pełen czołobitnego zachwytu), ale łamy Pilote'a były dla takich szaleńców po prostu za ciasne. W roku 1975 założyli więc (wraz z Bernardem Farkasem i Jean-Pierre'em Dionnetem) własne pismo, w którym mogli robić, co chcieli. Nowy magazyn, zatytułowany Métal Hurlant, stał się magnesem dla podobnie myślących autorów takich jak choćby Philippe „Caza” Cazaumayou czy Enki Bilal, którzy uważali, że nadszedł czas na stworzenie dużego ruchu promującego komiksy nie dla młodzieży, tylko dla dorosłych. Choć lubili się wygłupiać, to bardzo poważnie traktowali to, co robili – w udzielonym dwa lata temu francuskiej telewizji wywiadzie Druillet stwierdził, że Métal Hurlant to nie tyle pismo, co ruch artystyczny taki sam jak surrealizm czy dadaizm.

Dla komiksu powstanie Métal Hurlant okazało się powiewem świeżego powie-

trza, którego od dawna potrzebował. Epidemia szalonych komiksów dla dorosłych szybko przeniosła się za Atlantyk. Już w roku 1977 ukazał się pierwszy numer amerykańskiego wydania pod swoim tytułem Heavy Metal. Zaraz rozchodziła się bardzo szybko również na świat filmu. Najbardziej widowiskowym przykładem jest fakt, że jedną z głównych inspiracji dla szkiców koncepcyjnych do „Blade Runnera” były komiksy Enki Bilala.

NIEWPRAWNI WIZJONERZY

Jedną z najbardziej rozpoznawalnych marek zainspirowanych środowiskiem Métal Hurlant były opisywane w Pixelu #05 gry ERE Informatique wydawane pod etykietą Exxos – Captain Blood, Purple Saturn Day i Kult: Temple of Flying Saucers (znana też jako The Chamber of the Sci-Mutant Priestess). Podróżujący przez tysiąclecia po wszechświecie kapitan Blood, który kiedyś był człowiekiem, a dziś jednym skinieniem palca niszczy światy, to ewidentnie krewny Druilletowski Lone Sloane'a. Charakterystyczna oprawa graficzna Kultu była zainspirowana twórczością Cazy (jego styl polscy odbiorcy mogą pamiętać choćby z filmu „Gandahar” w reżyserii René Lalouxa), a na imprezie inauguracyjnej działalności marki Exxos wystąpił Alejandro Jodorowsky, wówczas znany przede wszystkim już nie jako filmowiec, tylko scenarzysta rysowanej przez Moebiusa serii komiksowej „Incal”. Wpływy komiksów spod znaku Métal Hurlant wyraźnie widać też w grach studia Silmarils. Dotyczy to zwłaszcza zrzędnociówek science fiction StarBlade

i Metal Mutant, w których dynamiczne walki odbywają się w dopieszczonych w każdym szczególe, poetyckich scenariach obcych planet i przypominających wielkie świątynie baz kosmicznych. Akcja jest w nich już, jak na dzisiejsze standardy, dość toporna, ale tła wciąż zachwycają pomysłowością i rozmachem. Bez odrealnionych krajobrazów tworzonych przez autorów z Métal Hurlant nie byłoby też zapewne landszaftów z Another World. Delphine Software swoje przywiązanie do Moebiusa zademonstrowało, zamawiając u niego ilustrację na okładkę gry Fade to Black.

Jednymi z najwierniejszych uczniów pokolenia Métal Hurlant pozostali dawni twórcy Exxosa, którzy przerodzili się w końcu w firmę Cryo. Tworzyli gry pełne estetycznych fajerwerków, dziwnych pomysłów i mistycznych odlotów. Niestety, nie przejmowali się szczegółami w rodzaju przemyślanych mechanicznych zagadek, przez co wydawali gry coraz bardziej frustrujące i niedobre. Tworzone przez nich światy wciąż pozostają jednak bardzo sugestywne i zbliżone do tego, co można było obejrzeć w Métal Hurlant – czy to kraina współdzielona przez dinozaury i ludzi w Lost Eden, czy Atlantyda i jej powietrzne statki we flagowej serii przygodówek Cryo Atlantis, czy wreszcie zwiariowana przyszłość serii MegaRace, po której oprowadza nas dyplomowany świr Lance Boyle. Do miłych okołokomiksowych wspomnień związanych z Cryo muszą też dodać pełne epickich scen batalistycznych siedmiominutowe intro do Kronik Czarnego Księżyca,



Bilal



Ten urodzony w Jugosławii francuski rysownik i scenarzysta para się nie tylko komiksami („Trylogia Nikopola”, „Tetralogia potwora”), ale i filmem („Tykho Moon”, „Immortal – kobieta pułapka”). W roku 2008 Michel Ancel przedstawił Bilala jako jednego z artystów pracujących przy Beyond Good and Evil.

*Jednymi z najwierniejszych
uczniów pokolenia Métal Hur-
lant pozostali dawni twórcy
Exxosa, którzy przerodzili
się w końcu w firmę Cryo.*

W roku 2003 ukazała się ostatnia jak dotąd gra firmowana nazwiskiem Druilleta - przygodówka Salammbó.

skądinąd nienajlepszej gry strategicznej opartej na serii komiksowej o tym samym tytule. Późniejsze zetknięcie z komiksem wywarło na mnie o wiele mniejsze wrażenie.

Związek wydawanych przez Cryo gier z twórcami awangardy francuskiego komiksu sięga jednak jeszcze głębiej, a to za przyczyną specjalizującej się w przygodówkach firmy Arxel Tribe, która postanowiła nie tylko ich naśladować, ale i wciągnąć do współpracy. Zaczęło się skromnie. Pewnie mało kto z grających w adaptację „Pielgrzyma” Paulo Coelho zorientowałby się, że w tej dość mizernej postaci odpowiada sam legendarny Moebius. Obecność wybitnego twórcy dużo silniej odcisnęła się na serii Ring, opartej na Wagnerowskim cyklu operowym „Pierścień Nibelungów”. Philippe Druillet wspomina, że pomysł na inscenizację opery w oprawie rodem z jego komiksów narodził się już w latach siedemdziesiątych, ale wtedy go porzucił. Ludzie z Arxel Tribe nakłonili go, żeby wrócił do tego pomysłu nie na scenie, tylko na ekranie komputera. W ten sposób powstała gra Ring: The Legend of the Nibelungen (1998). Jej forma była typowa dla produkcji Arxel Tribe i Cryo. To przygodówka ze światem widzianym oczami bohatera, w której z lokacji do lokacji poruszamy się skokowo, ale możemy się swobodnie rozglądać we wszystkich kierunkach. Typowe dla Arxel Tribe i Cryo jest też niestety niedopieszczenie fabuły i rozgrywki – mnóstwo tu niejasnych dialogów, Bóg wie do czego służących przedmiotów i zagadek albo nielogicznych, albo zupełnie pozbawionych polotu. Do tego sporo kiepskiego poczucia humoru. Ale jest tu również mnóstwo Druilleta, który projektował postaci i lokacje.

Jego talent nie zawsze jest się w stanie przebić przez nieco siermiężne wykonanie, ale niektóre miejsca – takie jak na przykład Asgard, ukazany jako kolosalny statek kosmiczny pełen niepokojących rzeźb – po prostu zapierają dech w piersiach i przypominają najlepsze obrazy z jego komiksów. Twórcy gry nie umieli wykorzystać ani talentu Druilleta, ani towarzyszącej rozgrywce muzyki Wagnera, która często staje się tu nieistotnym tłem. Jest jednak na tyle dobrze, że można sobie wyobrazić, jak mogłaby wyglądać pełnoprawna adaptacja „Pieśnienia Nibelungów” w wykonaniu Druilleta – i po plecach przechodzą ciarki. Ukazała się również druga część gry, Ring 2: Twilight of the Gods (2002), tym razem pokazująca akcję z perspektywy trzeciej osoby. Zamiast wielowątkowej fabuły części pierwszej, w której wszystkie wątki był traktowane tak samo powierzchownie, mamy tu jedną spójną historię – tragiczne dzieje Zygryfda, który najpierw zostaje największym herosem swoich czasów, pokonując smoka Fafnira, a w końcu ginie przez splot wydarzeń zbyt skomplikowany, żeby go zmieścić w przekrojowym tekście w Pixelu. Scenarzyści nie najlepiej poradziли sobie z sążnistymi dialogami, a projektanci dodali do problemów poprzedniej części irytujące fragmenty zręcznościowe. Tak jak przy poprzedniej próbie – pod zwalami tego, co się nie udało, kryją się załóżki wspaniałej gry, które nie miały jak wykiełkować.

TWÓRCY NIEPOKORNI

Druillet nie dał za wygraną – w roku 2003 światło dzienne ujrzała ostatnia jak dotąd gra firmowana jego nazwiskiem, przygodówka Salammbó: Battle for Carthage, oparta na jego opus magnum, trzytomowym komiksie Salammbó. To monumentalna adaptacja powieści historycznej Gustawa Flauberta pod tym samym tytułem, tyle że Druillet, zachowując sporo Flaubertowego tekstu, przenosi akcję ze starożytnej Kartaginy w daleki kosmos, a w roli jednego z głównych bohaterów, zakochanego w kapłance Salammbó najemnika Matho, obsadza swoją ulubioną postacią, gwiazdowego nomada Lone Sloane'a. Nie będę nawet próbował opisywać tego komiksu – wszystkie wcześniejsze szaleństwa Druilleta są przy nim skromnymi i zachowawczymi

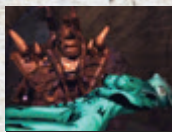
historyjkami obrazkowymi. Mogłoby się wydawać, że wobec takiego dzieła twórcy gry komputerowej stoją na przegranej pozycji. Udało im się jednak znaleźć bardzo dobrą formułę oddania ekscytrycznych, monumentalnych projektów Druilleta na ekranie komputera. Dzięki dopieszczonego szczegółom i śmiałej kolorystyce to najlepiej wyglądająca Druilletowska gra komputerowa. Nie do końca udana – bo wciąż grzeszy kiepskimi zagadkami, niejasno prowadzoną fabułą i nienajlepszym wykorzystaniem muzyki (tym razem nie Wagnera, tylko Antonina Dwořaka) – ale zadziwiająca oprawą graficzną na tyle, że można to przeboleć. Można powiedzieć, że Druillet i tak miał z grami więcej szczęścia niż Enki Bilal, który czuwał nad grą Nikopol: Secrets of the Immortals, opartą na jego słynnej trylogii. Powstała bardzo źle zaprojektowana przygodówka z pełnymi szczegółami, ale monotonnymi lokacjami, na których podstawie trudno sobie nawet wyobrazić, dlaczego komiksowy oryginał mógł kogokolwiek zainteresować.

Francuscy i belgijscy twórcy, którzy rozsadzili od środka tradycje komiksu, mieli ogromny wpływ na wyobraźnię twórców gier wideo. Szkoda, że gry tak skromnie im się za to odwdzięczyły – kiedy tylko zabierały się za ich utwory, wychodziły z tego dziełka co najwyżej średnie. Oczywiście, można pomarzyć o jakichś producentach-wizjonerach, którzy, szastając pieniędzmi, zapraszają do współpracy Druilleta, Bilala czy Caze, dając im do dyspozycji ekipę, która świetnie rozumie komiks i gry, i pozwalając na zrobienie takiej produkcji, na jaką zasługują. Wiadomo, że takie marzenie się nie spełni, a ich komiksy nie dadzą się na dobre zamknąć w formie gier. Może to jeszcze jeden przejaw przekory pokolenia Métal Hurlant, które próbowano zamykać w wielu schematach, ale zawsze im się wymykali. ■

Bilal nie miał szczęścia do gier.

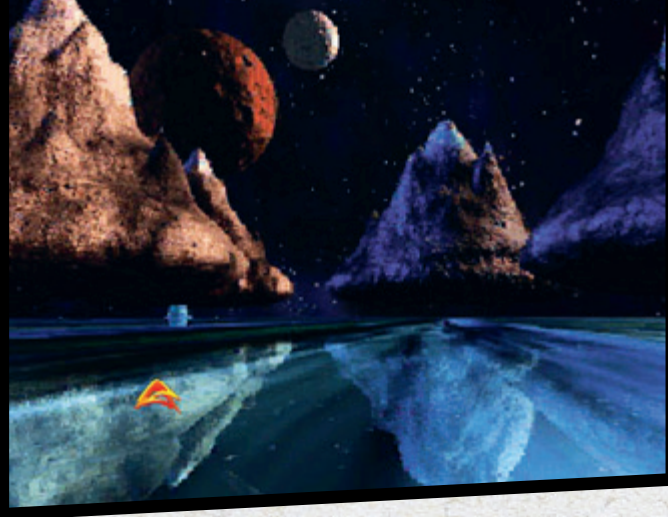


Druillet

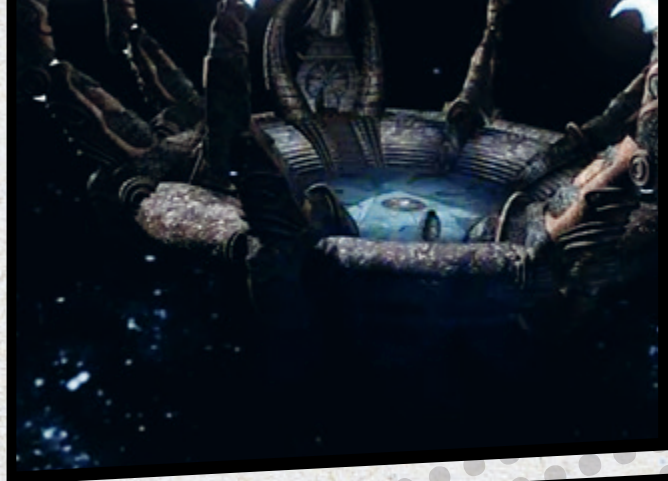


Gry z serii Ring idą śladem komiksu „Salammbó” i fabułę XIX-wiecznej klasyki przenoszą w realia widowiskowej space opery, w której bogowie latają ogromnym statkiem kosmicznym, zaś Córy Renu przypominają tancerki erotyczne z cyberpunkowego klubu.

Radzimir ocknął się
w dziwnej okolicy.



Czy to tu wezwano
go do wybuchu?



Nagle na drodze stanął mu
poważnie wyglądający portier...

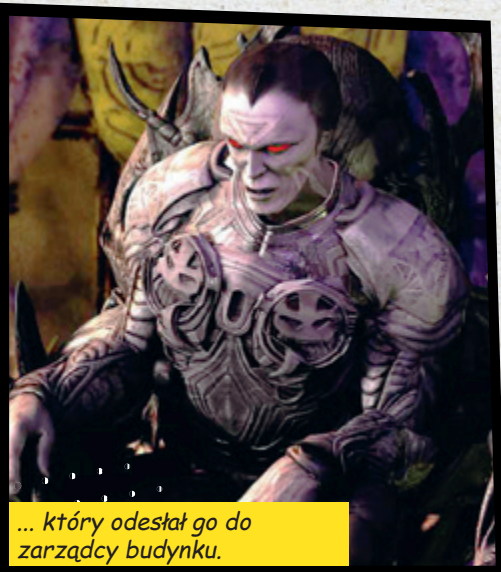


YEAH!

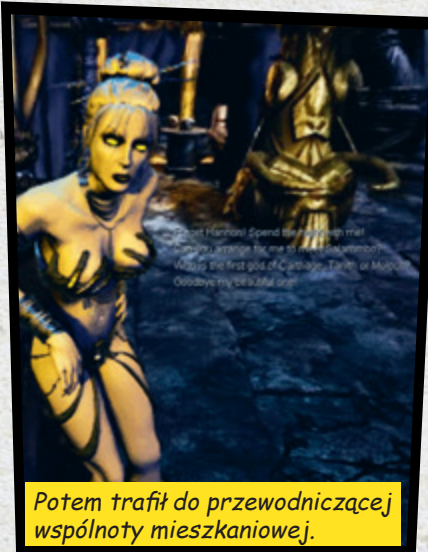
Był gotowy.



... który odesłał go do
zarządcy budynku.



Potem trafił do przewodniczącej
wspólnoty mieszkaniowej.



Radzimir S. zmarł wkrótce
po wypadku, nie odzyskawszy
przytomności.





CENIĆ DZIEŁO, NIE AUTORA

Martyna Zych

Pasjonatka popkultury, o której zrobiło się głośno, gdy zaczęła realizować rozmowy z autorami gier na Twitchu. Sama również tworzy gry.

W sieci pojawił się nagłówek, na który czekali wszyscy wrogowie zbierek na tworzenie i produkcję gier. Główny autor Ant Simulator informuje, że ich dzieło nie powstanie, ponieważ wszystkie pieniądze zdobyte na Kickstarterze zostały... przepite i wydane na striptizerki. To nie żart czy nędzna próba zwrócenia na siebie uwagi - to przepełniony smutkiem manifest człowieka myślącego, że podobne sytuacje zdarzają się tym, którzy biorą do zespołu ludzi z ulicy, a nie wieloletnich przyjaciół.

Szukających kolejnych powodów do bojkotowania crowdfundingu muszą rozczarować – ów naiwny człowiek ogłosił, że sam ze swojej własnej kieszeni wypłaci wszystkim równowartość za-inwestowanych pieniędzy. Dlaczego nie sąd, zapytacie? Prawnik spojrzął na umowy zawarte między współnikami – nieszczęsny deweloper podpisał papiery z lukami prawnymi, dzięki którym bardzo ciężko będzie mu wygrać z „przyjaciółmi” w sądzie. Poddał się na wstępie.

Bardzo możliwe, że symulator mrówki jeszcze powstanie – prowadzone prace, głównie przez niepijącego lidera, są na bardzo zaawansowanym etapie. Pomysł jest ciekawy: gracz steruje mrówką w dość realistycznym środowisku, łącznie ze wspinaniem się na żdzbla trawy. Stoi przed nim wyzwanie rozmnożenia grupy i przetrwania przez określoną liczbę dni. Czy jednak grywalność w jakikolwiek sposób przełoży się na zatarcie historii powstania? Wróże przyszłą recenzję: „cóż, gdyby striptizerki były nieco tańsze, może dałoby się zaimplementować wersję na Linuxa. 0/10”.

We współczesnych czasach ciężko jest nam oderwać dzieło od artysty. Niektórzy twórcy gier to już celebryci, rozchwytywani przez dziennikarzy i brylujący w social mediach, a każde ich spotkanie komentowane jest przez tabuny internautów.

Najlepszym przykładem na to jest Phil Fish, autor (niesamowicie dobrej!) gry FEZ. Jego negatywna wylewność w internecie skończyła się atakami hakerów, a w końcu – zniknięciem z mediów, wystawieniu studia na sprzedaż i rezygnacji z tworzenia sequela do jednego z najsłynniejszych tytułów sceny indie. Wszystko dlatego, że zdarzyło mu się powiedzieć: „gracze to najgorsi ludzie na świecie”, „wszystkie japońskie gry są do d...” oraz pogrozić śmiercią swojemu byłemu współpracownikowi. Lista jest nieco dłuższa i pełna inwektyw, wskazująca na wybuchowy charakter autora niezwykle spokojnej gry bez cienia przemocy.

Podobnie długa jest lista deweloperów bardzo emocjonalnie podchodzących do krytyki swojej gry. Twórca Titan Souls tak ucieszył się z tweeta, w którym John „TotalBiscuit” Bain (znany internetowy opiniotwórca) odmówił recenzji jego dzieła, że wydrukował jego wypowiedź w licznych kopiach i rozkleił po swoim domu, łącznie z drzwiami lodówki. Naturalnie z całego wydarzenia zrobił fotorelację, którą umieścił na Twitterze z podpisem „to jest najszczęśliwszy dzień w moim życiu”. Jego nienawiść do rzetelnej krytyki odbiła się w setkach niepochlebnych recenzji na Steamie i tak powszechnym bojkocie, że sam TotalBiscuit opublikował prośby o zaprzestanie kampanii nienawiści. „Hejty” ustały, niesmak pozostał – gra, mimo świetnej oprawy audiowizualnej i ciekawej rozgrywki, zebrała niepochlebne recenzje i zupełnie zniknęła z afiszy.

Zarówno FEZ, jak i Titan Souls to gry, które mogę z czystym sumieniem polecić. Ant Simulator jest bardzo ambitnym projektem jak na początkujący team, a jeśli gra kiedykolwiek ujrzy światło dzienne, pewnie przetestuję. Gdybym miała doceniać tylko dzieła, których autorzy są sympatyczni, musiałabym pewnie wyrzucić dużą część mojej kolekcji albumów muzycznych. Czemu z grami miałyby być inaczej? ■



Archon to jedyne szachy, w których pokonasz Garriego Kasparowa, i jeszcze wyglądają ładniej niż te normalne. Szachownica jest większa i zmienia kolory, a bierki są zdecydowanie ciekawsze. Można poczarować, pogłótkować i sprawdzić się w zręczności operowania joystickiem. Gra idealna? Prawie.

■ Bartłomiej Kluska



Archon, produkcja z 1983 roku, pozwolił zaistnieć w branży debiutującemu, nieznanemu wydawcy... Electronic Arts. O twórcach gry, studiu Free Fall, nikt już nie pamięta.

Dwie zamysłone postaci nad szachownicą. Dowódca Białych z wahaniem przesuwa jednorożca w kierunku pola mocy. Lider Czarnych błyskawicznie sięga po bazyliżka i rusza w tym samym kierunku. Wprawdzie światło dzienne daje przewagę Białym, ale wynik starcia zawsze jest sprawą otwartą. Szachownica znika, czas na pojedynek.

Archon wychodzi od koncepcji partii szachowej, w której to siłowa konfrontacja pomiędzy bierkami decyduje, która z nich zostanie na danym polu, a która odpadnie z gry. Autorzy wpadli na ten pomysł, oglądając w „Gwiezdnym wojnach” pojedynki holograficznych szachów toczony pomiędzy Chewbaccą i C-3PO, ich wersja jest jednak

zdecydowanie bardziej złożona. Pola na szachownicy po każdym ruchu zmieniają kolor: im są jaśniejsze, tym więcej siły mają zajmujące je białe bierki, i odwrotnie – gdy pola ciemnieją, rośnie siła stojących na nich bierek czarnych. Dodatkowo pięć specjalnie oznaczonych pól to tak zwane pola mocy, o które toczą się szczególnie zażarte pojedynki – zajęcie wszystkich oznacza błyskawiczne zwycięstwo w partii. Same bierki też są zupełnie inne dla białej i czarnej strony konfliktu, poruszają się o różną liczbę pól, po ziemi lub – jak skoczek w szachach – ponad głowami pozostałych figur, co wymusza stosowanie odmiennych strategii prowadzących do sukcesu. Oczywiście nawet najtęższy mózg nie wygra, jeśli nie będzie potrafił celnie strzelać i szybko reagować na ataki rywala.

W odróżnieniu od klasycznej szachownicy ma tu rozmiary 9x9 pól, w tym 5 to pola mocy – ich zajęcie kończy partię.

Najważniejsza część partii toczy się bowiem wtedy, gdy szachownica zostaje zastąpiona przez prostokątną arenę, na której zostają dwie bierki i kilka stale zmieniających położenie terenowych przeszkadzajek.

Tu dochodzimy do bardzo istotnego elementu, czyli różnej wartości bojowej biorących udział w starciu wojowników sił światła i ciemności. Przykładowo rycerze i gobliny – odpowiadając pionom w tradycyjnych szachach – posługują się bronią białą i muszą podejść do przeciwnika, by zadać mu cios. Zazwyczaj nie zdążą, ponieważ inne figury potrafią prowadzić ogień z dystansu. Czy są to wolne, lecz zabierające mnóstwo energii życiowej pociski, jak w przypadku trolli i golemów, czy błyskawicznie pędzące do celu strzały,

Sledztwo



Murder on the Zinderneuf, z akcją niebanalnie osadzoną w międzywojniu, to gra, którą Freeman i Westfall przygotowali równocześnie z Archonem, a EA wydało też w 1983 roku. Podczas lotu sterowcem jeden z pasażerów popełnił morderstwo, a gracz musi ustalić, kto to zrobił, nim maszyna wylądjuje. Rozgrywką za każdym razem wygląda inaczej.



W tych szachach nawet najlepszy strateg nie wygra, jeśli nie będzie wystarczająco biegły w operowaniu joystickiem – oto motto przyswiecające trójce twórców Archona: Jonowi Freemanowi, Paulowi Reiche III oraz Anne Westfall.



W lutym 1996 roku Garri Kasparow przegrał partię turniejową z komputerem szachowym IBM Deep Blue.

Jeśli mistrz posiadał konsolę NES, mógł się odegrać na maszynie. Ta wersja wyróżnia się wyjątkowo głupią SI.

Na plus edycji konsolowej przemawia grafika zdecydowanie ładniejsza niż na innych platformach ośmiobitowych.

Trudnej sztuki dokonali natomiast autorzy konwersji na PC. Ich grafika CGA jest brzydsza nawet niż na ZX Spectrum.

Dla porównania: Archon na Spectrum wygląda tak. Na szczęście niezależnie od platformy grało się równie przyjemnie.

Historia Archona zaczęła się na Atari 800. „Wtedy to był najatrakcyjniejszy komputer” – wspominała Anne Westfall...

... nikt nie przypuszczał, że już wkrótce growe nowości będą omijać komputery z logo Atari na obudowie.

z jakich słyną bazyliuszki oraz jednorożce, to dla trafionego rycerza lub goblina kwestia mało istotna. Trudnym przeciwnikiem jest też walczący po stronie Białych feniks, spopielający każdego, kto znajdzie się zbyt blisko. Szczególnie ważne dla końcowego rezultatu partii są natomiast figury maga i czarownicy – nie tylko groźne w starciu bezpośrednim, ale dysponujące również magicznymi umiejętnościami. Mogą uwięzić bierkę przeciwnika, wskrzesić własną, teleportować ją na drugi koniec szachownicy, a nawet przywołać na pomoc bojowo nastawionego żywiołaka.

Za wszystkie te innowacyjne pomysły odpowiadał Jon Freeman. Ten weteran branży tworzył gry jeszcze na Commodore PET. Założył Automated Simulations, Inc., producenta, który później przekształcił się w firmę Epyx, potentata ośmiobitowej rozrywki. Freemanowi atmosfera dużego zespołu nie odpowiadała, dlatego wraz z żoną, programistką Anne Westfall, na początku lat osiemdziesiątych założyli własne, rodzinne studio – Free Fall Associates. W pracach nad Archonem pomagał im jeszcze Paul Reiche, który dla tego projektu zrezygnował z kariery w Epyksie. Freeman przekonał również debiutującego wydawcę, że warto rozpocząć działalność na rynku gier wideo właśnie od Archona. Wydawcą tym było Electronic Arts.

To zresztą Trip Hawkins, założyciel EA, odpowiadał za to, że gra Free Fall jest zaledwie bardzo dobra. Narzucając krótkie terminy, uniemożliwił odpowiednio długie testy i szlifowanie szczegółów. Widać to choćby w momencie, gdy na arenie spotykają się dwa feniksy: oryginalny (reprezentant Białych) i przemieniony w feniksa shapeshifter (biorący udział



Świetnie przygotowana i wzbogacona o nowe elementy edycja Archon Classic jest dostępna na Steamie i ma opcje, na które fani czekali od 1983 roku. Warto zagrać!

w bitwie po stronie sił ciemności), zawsze przybierający kształt i właściwości figury, z którą aktualnie walczy. Pojedynek próbujących się wzajemnie spalić feniksów może trwać naprawdę długo. Na wymuszonym pośpiechu najbardziej ucierpiała jednak sztuczna inteligencja – Freeman od początku zakładał, że Archon będzie grą wyłącznie dla dwóch graczy, a jednak Hawkins tuż przed premierą zdecydował o wprowadzeniu opcji gry przeciwko maszynie. Działająca pod presją czasu Westfall ukończyła zadanie, lecz nie zdołała wykonać go dobrze. W efekcie prawdziwi wyjadacze potrafią pokonać komputer nawet w ciągu minuty.

Gra w wersji na Atari 800 ukazała się jeszcze w 1983 roku, by następnie rozstać logo EA przez podbicie kolejnych platform sprzętowych: Commodore 64, IBM PC i Apple II (1984), ZX Spectrum, Amstrada CPC i Amigi (1985) czy wreszcie konsoli NES (1989). Za każdym razem spotykała się z bardzo pozytywnym przyjęciem. Zwyciężyła w corocznym plebiscycie magazynu Softline w kategorii „najlepsza gra na Atari” i dostała przyznaną przez redakcję Electronic Games „Arkie Award” w kategorii „najbardziej

innowacyjna gra komputerowa”. Polakom jej zasady przybliżył w numerze specjalnym „44 gry na Atari” magazyn Komputer.

Idąc za ciosem, autorzy już w 1984 roku przygotowali sequel pod tytułem Archon 2: Adept, pozwalający na rozwinięcie skrzydeł zarówno zwoleńnikom główkowania, dla których wadą części pierwszej była ograniczona liczba strategii prowadzących do zwycięstwa na szachownicy, jak i koneserom walk na ubitej ziemi (elementy zręcznościowe w Adepcie stały się trudniejsze, można było kierować także pociskami). O wiele większym wyzwaniem stało się również pokonanie komputerowego przeciwnika. Dekadę później Archon powrócił na PC w grze z podtytułem Ultra, w której autorzy zmienili grafikę pola walki na izometryczną (co powodowało niekiedy trudności w trafieniu rywala), a każdej z postaci dodali drugą broń.

Jon Freeman i Anne Westfall, choć mają na swoim koncie także kilka innych interesujących produkcji, nigdy już nie powtórzyli sukcesu Archona. Obecnie zajmują się przygotowywaniem gier karcianych. Ich najważniejsze dzieło powracało jeszcze kilkakrotnie – zarówno na urządzenia mobilne, jak i na komputery. Najnowsza wersja (Archon Classic), zawierająca kampanie i nowe szachownice oraz umożliwiająca walkę nawet czterem graczom jednocześnie, jest dostępna na Steamie. Przecież walka sił światła i ciemności nigdy się nie kończy. ■



Ten trzeci



Paul Reiche, współautor Archona, po opuszczeniu Free Fall kontynuował karierę w branży. Najbardziej znany jest jako twórca Star Control, gry łączącej elementy strategii z pojedynekami kosmicznymi w stylu Spacewar!

✦ Dla debiutującego w branży EA Archon był pierwszym rynkowym sukcesem. Szybko przyszedł następne: M.U.L.E., Realm of Impossibility, One on One, Skyfox, The Seven Cities of Gold... Nowych hitów od Free Fall już się nie doczekamy.





GRY NOWEJ PRZYGODY

Przygodówka typu point & click była kiedyś królową gier. Współcześnie jesteśmy świadkami różnych reanimacji gatunku. Wielu twórców marzy się renesans nurtu, inni porzucili klasyczne rozwiązania i ruszyli na poszukiwania nowych form opowiadania.

■ Ludwika Mastalerz





Zaledwie rok minął od wydania odświeżonej graficznie wersji *Grim Fandango*, a już za chwilę Tim Schafer wypuszcza kolejny remaster gry, która dla wielbicieli przygodówek była kamieniem milowym w historii gatunku – *Day of the Tentacle*. Pewnie, wspominając najlepsze gry złotej ery, niezawodnie włącza się nostalgia, ale niedługo po niej wracają gorsze wizje. Jak te niezliczone godziny spędzone przy konstruowaniu kompletnie absurdalnych sztucznych wąsów z kociej sierści w grze *Gabriel Knight* czy pozbawionym jakiegokolwiek sensu manipulowaniu gumową kaczką, by zdobyć kompletnie przypadkowy klucz leżący na torach metra w *The Longest Journey*. Klasyczne point & clicki z dzisiejszej perspektywy

✦ Wbrew pozorom piękny pixel art Technobabylon nie jest efektem artystycznego wyboru, ale kwestią budżetową.



uginają się od błędów w designie: niekończące się pixel hunt, zagadki podlegające tylko swej wewnętrznej wydumanej logice, kompletny brak szacunku dla tempa opowiadania historii.

NEOKLASYCZYM NA BUDŹECIE

Dlaczego byliśmy gotowi im wybaczać? Cóż, dwadzieścia lat temu nikt nie słyszał o patingu, a filmowość opowiadania kojarzyła się graczom co najwyżej z full motion video albo nieinteraktywnymi wstawkami. Kompulsja rozwiązywania kolejnych zagadek była celem samym w sobie, wspomaganym jedynie opowiedaną historią, najczęściej rekompensującą kolejne przestoje absurdalnym humorem.

Dziś stare numery nie przejdą, nawet gdy pozostaniemy blisko klasyki gatunku. Patrząc na współczesne przygodówki studia Wadjet Eye, mimo ich ostentacyjnej estetyki retro, nie można pozbyć się wrażenia, że to produkcje z innej epoki niż *Broken Sword* czy *The Secret of Monkey Island*. Twórca studia Dave Gilbert przy każdej okazji powtarza, że puzzle są w jego grach tylko po to, by opowiedzieć więcej o konstrukcji stworzonego świata i wrzuconych w niego postaciach. Nie wystarczy jak Tim Schafer w *Broken Age* uprościć stary schemat: usunąć nadmiar przedmiotów z kieszeni bohatera, pozostawić na ekranie mniej aktywnych

hotspotów, a wybór między „pociągnij” i „popchnij” zastąpić jednym kontekstowym kliknięciem. To dlatego bohaterce Technobabylon łatwiej rozwiązywać problemy, przebywając w eskapistycznej wirtualnej rzeczywistości Transu niż w realnym świecie. Dlatego w *Gemini Rue* doświadczamy tej samej mrocznej, cyberpunkowej rzeczywistości z dwóch skrajnie odmiennych perspektyw: zabójcy zdeterminowanego, by odnaleźć brata, i pacjenta bez pamięci, próbującego posklejać odłamki własnej osobowości. Kompletnie nie dziwi zatem wyznaczenie Gilberta, że pixelartowa grafika to nie ukłon w stronę estetyki złotej ery, a jedynie finansowa konieczność tworzenia niskobudżetowych gier. Inni w poszukiwaniu nowych skutecznych metod opowiadania odeszli jednak od wzorców lat dziewięćdziesiątych.

OPOWIEDZ MI NOWĄ BAJKĘ

Nie można powiedzieć, że produkcje studia Telltale są odpowiedzią na wyczerpanie się point & clicków. To raczej obranie zupełnie innej drogi. Gry te nie tylko maksymalnie zredukowały zagadki kosztem fabuły, ale powiedzieć, że historia jest tu najważniejsza, to nic nie powiedzieć.

PRYGDÓWKI POINT & CLICK ISTNIAŁY JUŻ W POŁOWIE LAT OSIEMDZIESIĄTYCH – JAKO ZAPOMNIANE DZIŚ PRODUKCJE NA MACINTOSHA.



✦ Pełne absurdalnego humoru *The Secret of Monkey Island 2* to skrzyżowanie Monty Pythona z prozą Lewisa Carrolla – jedna z najzabawniejszych gier, jakie wymyślono.

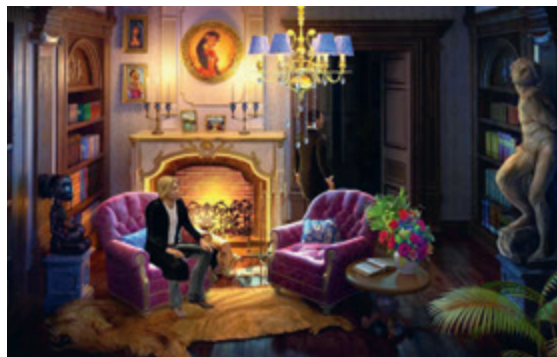


Przed wszystkim dokonał się w nich filmowy zwrot w narracji, a jak wiadomo film to nie tylko scenariusz, ale także reżyseria, zdjęcia, montaż i gra aktorska. Telltale wykonało sporo pracy, aby filmowe triki przenieść na język interaktywnego medium. Dodać jeszcze należy, że korzystają nie tyle z osiągnięć kinematografii, co rewolucji serialowej, która zaczęła się zaledwie kilkanaście lat temu. Ich opowieści nie wykorzystują zatem najpopularniejszego w kinie trójaktowego podziału akcji, ale rozwijają się bardzo powoli, a bohaterowie ulegają stopniowej przemianie raczej niż gwałtownej transgresji. Wbrew pozorom brak puzzli nie pozbawia tych gier interaktywności. Co chwila gracz zmuszony jest do podjęcia jakiejś akcji lub wybrania kwestii dialogowej, z tym że tu czas na działanie i dokonywanie wyborów jest ograniczony. Jeśli gracz nie podejmie decyzji przed zniknięciem kurczącego się szybko paska, jego milczenie także może mieć konsekwencje. Dynamika opowiadania sprawia, że historia wydaje się bardziej naturalna, postęp w grze może blokować właściwie tylko zgon, który po błyskawicznym ponownym załadowaniu jest łatwiejszy do uniknięcia.

Widmo śmierci w zamierzeniu miało silniej angażować gracza, zmuszać do skupienia, bo tylko dzięki niemu akcja toczyła się bez zakłóceń. Niestety, ten mechanizm często powoduje przeciwny skutek: elementy walki, chowania się czy



W WYMYŚLONYM PRZEZ SIEBIE MODELU GIER PRZYGODOWYCH TELLTALE BARDZO DŁUGO NIE MIAŁO ŻADNEJ KONKURENCJI.



✦ Broken Sword Tima Schafera ukazało się w dwóch częściach. Druga była sporo słabsza.

✦ Seria Gabriel Knight jest wciąż największą inspiracją dla twórców ze studia Wadjet Eye.

✦ Bajkowa konstrukcja świata The Wolf Among Us kontrapunktowana jest konwencją klasycznego noir i poważną narracją.

uników są w produkcjach Telltale na tyle słabo zaprojektowane, że sprawiają wrażenie wymuszonych i trochę śmiesznych. Do tego wybiją nieco gracza z emocjonującej historii. Elementy walki dają za to świetny efekt wtedy, gdy mają dalsze, długoterminowe konsekwencje, na przykład gdy jedna z bohaterek Gry o tron musi podjąć szybko decyzję: zdecydować uciec od napastnika, który podstępnie zwabił ją nocą do królewskiego ogrodu, ryzykując bycie złapaną i oskarżoną o knucie spisku, czy zabić i mieć poważny problem z ukryciem ciała (o moralnym ciężarze nie wspominając).

KONTRREFORMACJA

Krytycy Telltale zarzucają im psucie gatunku przez hołdowanie innym mediom kosztem różnorodności rozgrywki i wprowadzanie szeregu rozwiązań rozleniwiających gracza. Bardziej wytrawni dyskutanci próbują dyskredytować mechanikę dokonywania wyborów, która tylko oszukuje gracza, że ma on istotny wpływ na ostateczny kształt opowieści. To prawda, że produkcje takie jak The Wolf Among Us czy Tales from the Borderlands stwarzają iluzję fundamentalnego kształtowania historii, ale studio nigdy nie miało zamiaru uczynienia z gracza demiurga świata przedstawionego, a jedynie jego uczestnika. Jednak znajduje się on w innej pozycji od widza serialu telewizyjnego, którego zaangażowanie zależy wyłącznie od aktywnego oglądania i interpretowania poczynań bohaterów. Dokonywanie wyborów służy nie tyle poszerzeniu wolności gracza, ile pogłębianiu immersji. Fabuła każdej z tych gier jest rozgałęziona, ale nadal ograniczona i podporządkowana starannie rozpisnemu scenariuszowi. Przyjemność uczestnictwa płynie z emocjonalnej więzi z bohaterem, poczucia odpowiedzialności za jego los i snucia rozważań „co by było gdyby”. Gracz zostaje włączony w opowieść nie poprzez awatara, pod którym skrywa własną osobowość, ale przez wejście w cudze buty.

Prawdziwym problemem tych epizodycznych produkcji nie jest zatem to, że nie oferują doświadczenia gier fabularnych z otwartym światem,





ale fakt, że czasem szwankuje jeden lub kilka elementów triady dobrego serialu: historia, bohater lub niepowtarzalny język opowiadania. Wszystkie trzy elementy świetnie zagrały tylko w *The Walking Dead*, w którym udało się zaadaptować telewizyjny pierwowzór, oferując jednocześnie coś więcej. Ciężar dokonywania dramatycznych wyborów, który spoczywa tu na barkach gracza, sprawia, że postapokaliptyczny świat wydaje się jeszcze bardziej przerażający. Z kolei growa wersja „*Gry o tron*” nie wytrzymuje porównań z serialem HBO. Telltale poszedł na łatwiznę, kreując klan Forresterów – zaledwie ubogich krewnych Starków. Włączenie ich w świat bohaterów, oglądanych od sześciu sezonów, wcale nie pomaga. Główne postaci z serialu, z którymi zdążyliśmy się żyć, występują tu tylko w epizodach. Dynamika zaskakujących śmierci skopiovana jeden do jednego nie działa, gdy postacie są nijakie, a scenariusz nie grzeszy oryginalnością. Niezły *The Wolf Among Us* również kuleje przez własne przekonanie o fikcyjnej uniwersalności mechaniki gier Telltale. *Bigby Wolf*, który zmuszony jest prowadzić śledztwo, robi to za pomocą kadłubowych

👉 *The Walking Dead* zrewolucjonizowało gatunek i pozostaje najlepszym tytułem studia Telltale.



narzędzi, kompletnie nie oddających pracy detektywa. Proste kliknięcie w kolejne obiekty od razu prowadzi do wniosków, jednocześnie niezamierzenie parodiując mechanizm dochodzenia i tradycyjnych puzzli w klasykach point & click. A przecież poczucie gracza, że wykonuje trywialne czynności, można było łatwo zniwelować poprzez dodanie, chociażby najprostszej, ale specjalnie stworzonej na potrzeby tego konkretnego tytułu,

funkcjonalności podobnej do tej z *Sherlock Holmes: Crimes and Punishments* czy wydanej niedawno *Agatha Christie: ABC Murders*.

ZNIKAJĄCY PUNKT

Kopowanie i modyfikowanie formuły Telltale bez pożyczonych od innych twórców znanych licencji (*Gra o tron*, *Fables* i zapowiadany w tym roku *Batman*) wydawało się skazane na porażkę aż do



👉 *Gra o tron* – w wersji Telltale członkowie rodziny Forresterów towarzyszą znanym z serialu HBO postaciom, ale pozostają na zapleczu najważniejszych wydarzeń.

wydania *Life is Strange*. Jego bohaterką jest studentka, która przypadkiem odkrywa zdolność cofania czasu. Pozostając w zgodzie z epizodycznymi produkcjami znanego poprzednika, ma jednak nadzwyczaj rozwinięte możliwości eksploracji: wiele przedmiotów można podnieść i zbadać, przeczytać gazety i ogłoszenia, robić i oglądać zdjęcia, a także angażować się w wiele niemających większego znaczenia dla głównej osi fabularnej sytuacji: zwyczajne rozmowy, pomaganie kolegom czy towarzyskie. Główne zadanie gracza to nadal dokonywanie wyborów, ale akcja ma tu zupełnie inne tempo, bo żaden wybór nie musi być ostateczny – dzięki cudownej zdolności Maxine gracz może sprawdzić wszystkie możliwości.

Funkcja zmieniania przeszłości nie jest bynajmniej wygodną wymówką, by nie kazać graczowi powtarzać całego epizodu po kilka razy, ale jednym z głównych tematów opowieści. Zabawę językiem samej gry dorównują w *Life is Strange* autotematycznym zabawom kina autorskiego. Imersję osiąga się tu zupełnie inaczej niż w produkcjach *Telltale* – nie przez kreację bohaterki, która sama w sobie nie jest szczególnie interesująca, ale przez możliwość aktywnego jej przeprowadzenia przez zarówno drobne, jak i znaczące interakcje.

Zanim na szczycie listy najlepiej sprzedających się gier wszech czasów znalazły



Life is Strange – fasada arthouse'owego filmu spod znaku Sundance skrywa mroczną, dojrzałą historię.

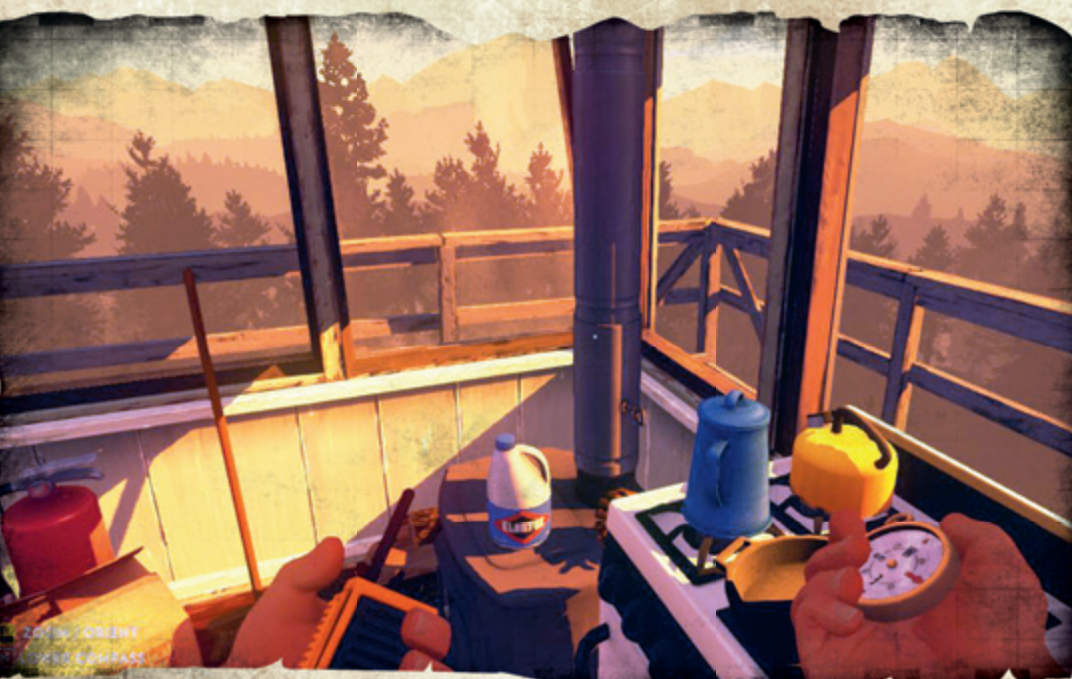
W SYMULATORACH CHODZENIA WIĘKSZOŚĆ ROZGRYWKI TOCZY SIĘ W GŁOWIE GRACZA, UCZESTNICZĄCEGO AKTYWNI W KONSTRUOWANIU SIĘ SENSÓW HISTORII.

Krajobrazy *Firewatch* są przefiltrowane przez percepcję człowieka szukającego na odludziu ciszy i ukojenia.



Myst był jednym z pierwszych symulatorów chodzenia.

się *Simsy*, aż do 2000 roku laur zwycięzcy należał do *Mysta* – rewolucyjnego tytułu dla gatunku gier przygodowych. Gracz stąpił się z bohaterem dzięki pierwszoosobowej perspektywie i przemierzał teren tajemniczej wyspy, próbując ze znalezionych skrawków poskładać jej zawiłą historię. Współczesne przygodówki zdają się czerpać silnie z *Mysta* poprzez wyciągnięcie na pierwszy plan jednej z jego cech konstytutywnych – puzzli albo eksploracji – kosztem drugiej. Przez to gry przygodowe powstałe na przestrzeni kilku ostatnich lat można podzielić zasadniczo na dwa rodzaje. Twórcy *Machinarium* czy *The Talos Principle* osiłą swoich gier uczynili zagadki. Fabuła jest tu przyczynkowa, choć niepozbawiona znaczenia. Ma przede wszystkim spajać doświadczenia gracza, dzięki czemu kolejne puzzle układają w coś więcej niż tylko ciąg umysłowych wyzwań. W przeciwną stronę poszedł cały nurt „symulatorów chodzenia”, w którym interaktywność została zredukowana kosztem opowieści. Polegają na przemierzaniu przestrzeni w poszukiwaniu skrawków życia,



które złożone w całość odpowiadają na pytanie, jaka historia wiąże się z danym miejscem albo daną postacią. Określenie „walking simulator” często używane jest z przekąsem jako wyraz pogardy dla gier o minimalnej interaktywności. W rzeczywistości jest ona większa, niż może się wydawać. Eksploracja jest tu jak wolna reakcja chemiczna, w której proste związki i interakcje skutkują większym odkryciem. Bardzo ważną częścią jest staranna architektura przestrzeni i nastrój. W Zniknięciu Ethana Cartera fotorealizm zapewnia wysoką „dotykalność” każdego penetrowanego miejsca, ale atmosfera niesamowitości sprawia, że jednocześnie nic nie jest do końca uchwytne. W Firewatch przestrzeń pozostaje dużo bardziej umowna, redukcja szczegółów sprzyja uwypukleniu sielankowych elementów – ciepłego słonecznego światła, wiatru wiejącego w górach, śpiewu ptaków i groszkowej zieleni trawy. Już strona tytułowa, pokazująca wieżę obserwacyjną z powiewającą swobodnie flagą, informuje gracza, że trafił do idealnego miejsca, w którym można się odgrodzić od ludzi i przykrych wspomnień.

PODRÓŻE BEZ PRZEWODNIKA

Nowoczesne gry przygodowe, pozbawione tradycyjnych puzzli, przenoszą ciężar rozwikłania tajemnicy na całość doświadczenia, chętnie przy tym korzystając ze sztafażu gatunkowego horroru. Kholat wykorzystuje prawdziwe zdarzenie z przeszłości – zaginięcie grupki młodych alpinistów na przełęczy Diatłowa. Nie wiadomo do dziś dlaczego w środku nocy przez rozdarty namiot studenci wybiegli półnady na czterdziestostopniowy mróz. Narosłe wokół tragedii teorie spiskowe to wymarzony materiał na horror. W grze gracz wciela się w członka ekipy poszukiwawczej, mającej na celu rekonstrukcję zdarzeń. Jedyłą pomocą w wędrówce po zaśnieżonych szczytach i zasopionych jaskiniach są kompas i mapa, jednak zbyt długie wpatrywanie się w nie grozi niedostrzeżeniem czających się wszędzie tajemniczych istot.

Wykorzystanie konwencji horroru w Gone Home ma charakter subwersywny. Gracz przez dłuższy czas ma poczucie, że za chwilę zdarzy się coś strasznego albo odkryje mroczną tajemnicę, węsząc po domu swoich krewnych.



Twórcy zapewniają ten nastrój przez odpowiednie udźwiękowanie – burzę za oknem czy skrzypienie podłogi – i mylne tropy, choćby w postaci resztek czerwonej farby do włosów w łazience. Dom licznej rodziny naprawdę skrywa wiele sekretów, ale okażą się one raczej rodzinnymi konfliktami niż efektem działania nadprzyrodzonych sił.

Wielu graczom nie podobało się zakończenie zarówno Gone Home jak i Zaginięcia Ethana Cartera. Zarzucano twórcom asekuranctwo i stosowanie tanich trików. W rzeczywistości oba

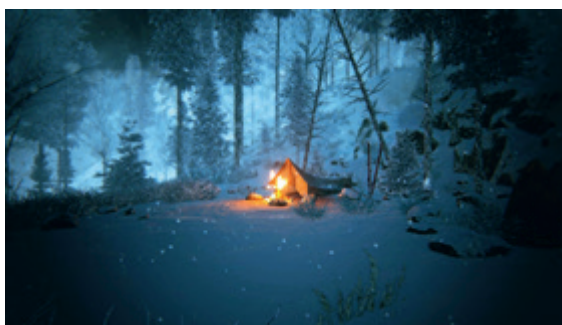
✦ Fotorealistyczna grafika Zaginięcia Ethana Cartera zachęca do zbaczania z głównej osi fabularnej i samodzielnej eksploracji.

✦ Pomarańczowe światło w Kholacie ma podwójny kod – może sygnalizować bezpieczny obóz albo śmiertelne zagrożenie.

tytuły stanowią przykład dojrzwania medium gier wideo, w którym narracja jest czymś więcej niż pretekstem do zapewniania graczowi emocjonalnych dreszczy. Swingowana w nich konwencja horroru uwidacznia codzienne problemy zamiatane pod dywan bez potrzeby denerwującego moralizowania.

Ciężar interaktywności w dobrych symulatorach chodzenia przeniesiony jest z rozgrywki wprost do umysłu odbiorcy, który usiłuje stopić się z odgrywaną postacią, mimo że często na wstępie nic o niej nie wie. Podróż, w którą się udaje, jest powolnym procesem dookreślenia bohatera, nawet jeśli jest to krótkie myszkowanie po cudzym domu. To ciągła reinterpretacja zdarzeń i naszego w nich udziału jest sednem rozgrywki. Zdanie ze początku Zaginięcia Ethana Cartera: „Niniejsza gra jest podróżą bez przewodnika” dobrze oddaje naturę oddziaływania tego swoistego podgatunku na gracza, który uczestniczy w procesie formułowania się znaczeń, nawet jeśli jego palce nie wciśkają zbyt często przycisków na padzie. Argument interaktywnych purystów, że symulatory chodzenia nie są już grami, w czasach coraz bardziej intensywnych poszukiwań nowych form opowiadania wydaje się brzmieć coraz słabiej. ■

EKSPLORACJA JEST TU JAK POWOLNA REAKCJA CHEMICZNA, W KTÓREJ PROSTE ZWIĄZKI I INTERAKCJE SKUTKUJĄ WIĘKSZYM ODKRYCIEM.



MSI GS70 2QE Stealth Pro

PRZENOŚNE CENTRUM GIER

Nie ma chyba gracza, który po uruchomieniu na swoim komputerze mocno wyczekiwanej produkcji nie chciałby zobaczyć jej od razu w maksymalnych ustawieniach graficznych, bez żadnych problemów czy zacięć, najlepiej w stałych 60 klatkach na sekundę. I gdyby tylko nie dotyczyło to także komputerów przenośnych, pewnie nie byłoby w ogóle rozmowy. No ale nasze wymagania stale rosną. Starając się im poddać, MSI przygotowało serię gamingowych ultrabooków. Jeden z nich, model GS70 Stealth Pro trafił do naszej redakcji.

Trzeba przyznać, że komputer ten robi świetne pierwsze wrażenie. Smukła, w większości aluminiowa obudowa utrzymana w szarej, stalowej barwie z wyraźnie odcinającym się od tła logo Gaming G Series z charakterystycznym smokiem w czerwonej tarczy to coś, co z miejsca zwraca uwagę. Podobnie zresztą jak rozmiary tegoż sprzętu, bo przecież mówimy tu o ultrabooku z niebagatelną matrycą FHD w rozmiarze 17,3 cala! Co najlepsze jednak, wrażeńie obcowania z czymś naprawdę ekskluzywnym nie znikną tu zaraz po otwarciu pokrywy komputera.

■ Dzięki technologii MSI Matrix Display i znajdującym się w obudowie komputera portom HDMI 1.4 i MiniDisplay 1.2 możliwe jest podłączenie do niego aż 3 zewnętrznych monitorów, które razem dają w grach niesamowite pole widzenia.

Migawka techniczna

Matryca: matowa, Full HD 17,3 cala
Procesor: Intel i7-5700HQ „Broadwell” (2.7 GHz/ 6 MB Cache)
RAM: 16 GB
Grafika: NVIDIA GeForce GTX 970M 3 GB GDDR5
Dysk: 128 GB SSD + 1 TB HD

Jest to zasługa zarówno rozplanowania poszczególnych elementów pokroju centralnie umieszczonego włącznika, jak i eleganckiej, podświetlanej klawiatury prosto od cenionej wśród graczy firmy SteelSeries. Nie da się też narzekać na liczbę różnego rodzaju wyjść i portów, wśród których jest i HDMI 1.4, czytnik kart pamięci i aż 4 gniazda USB 3.0. Jedno, czego tu nie znajdziemy, to napęd optyczny. Jednak w dobie prężnie działającej cyfrowej dystrybucji gier i powiązanych z nią kluczy w pudełkowych wersjach gier trzeba zadać sobie pytanie, czy faktycznie jeszcze go potrzebujemy.

Ale wygląd to jedno, a wydajność – drugie. Jak radzi sobie ów notebook z tym co Kochamy najbardziej? Wyjątkowo dobrze. Dysponując naprawdę mocną konfiguracją sprzętową, w skład której wchodzi czterordzeniowy procesor Intel Core i7 2,7GHz, 16 GB pamięci RAM i karta graficzna NVIDIA GeForce GTX 970, możemy pozwolić sobie na odpalanie gier w wysokich lub nawet bardzo wysokich ustawieniach i to bez większych obaw o nagłą utratę płynności ich działania. Oczywiście zdarzają się wyjątki, takie jak choćby Wiedźmin 3, ale przy Dzikim Gonie w Ultra nawet najpotężniejsze maszyny potrafią dostać zadyszki. Niestety, duża moc zamknięta w tak cienkiej obudowie ma również i swoje słabsze strony. Przy wzroście obciążenia aluminiowy spód wyraźnie się nagrzewa. O ile jednak z rosnącą temperaturą w miarę sprawnie radzi sobie jeszcze automatyczny system Cooler Boost, wykorzystujący dwa znajdujące się w obudowie wiatraki, o tyle na dość krótki czas pracy na baterii wielkiego wpływu nie mamy. Jeśli więc już chcemy grać w wymagające tytuły, to raczej wyłącznie na zasilaniu sieciowym. ■

■ Niskoprofilowa, podświetlana klawiatura SteelSeries, z dość wyczuwalnym, ale bezgłośnym skokiem idealnie sprawdza się i podczas codziennej pracy, i dynamicznej rozgrywki.



NAJWIĘKSZY MAGAZYN MOBILNYCH TECHNOLOGII



WELCOME TO THE WORLD OF MOBILITY

www.mobility.com.pl

 MobilityPL

Modecom Volcano V1

ROZMIAR MA ZNACZENIE

Każdy, kto choć raz składał komputer, wie z jakimi wyzwaniami trzeba się zmierzyć. Płyta główna, pamięć, procesor ze sporej wielkości chłodzeniem, karta graficzna, dysk twardy - to wszystko trzeba gdzieś upakować. Zazwyczaj jest to dość ograniczona przestrzeń średniej wielkości obudowy komputerowej. Bardziej wymagające konfiguracje prawdziwie zapalonych graczy potrzebują jednak czegoś znacznie, znacznie większego.

I właśnie z myślą o takich pasjonatach powstała obudowa big tower - MODECOM VOLCANO V1. Jej atutem nie jest jednak wyłącznie duże, wyjątkowo przestronne wnętrze. Owszem, bez problemu mieszczą się tu płyty główne w rozmiarze od Micro ATX po EATX wraz z najbardziej wydajnymi kartami graficznymi o długości do

35 centymetrów. I to nie w jednym, a w aż czterech egzemplarzach, bo całość dostosowana została także do konfiguracji 4-Way GeForce SLI/ AMD CrossFireX i szczególnie przydatnego wówczas chłodzenia wodnego. Znacznie ciekawiej przedstawia się tu jednak sama konstrukcja VOLCANO V1. Nie sposób nie docenić zarówno specjalnego systemu ułatwiającego wygodne zarządzanie okablowaniem podczas montażu wszystkich podzespołów, jak i dwóch, oddzielnie zamykanych przedziałów (z dostępem z każdej strony): osobno dla płyty i kart rozszerzeń i osobno dla aż 9 dysków twardej. Zapewnia to spory komfort użytkownika, pozwalając na szybki i bezproblemowy dostęp do dysków. Oczywiście nie zapomniano przy tym o odpowiednim chłodzeniu



➤ By dostać się do przedziału dyskowego i umieszczonego tam demontowanego koszyka na 6 dysków 3,5 cala (w tym 2 typu hot swap), wystarczy pociągnąć za specjalny uchwyt na wydzielonej bocznej ścianie.

tak rozbudowanych konfiguracji. Odpowiada za to pięć wbudowanych wentylatorów. A jeśli komuś i to okaże się zbyt mało, to jest jeszcze miejsce na dwa kolejne, na spodzie obudowy. Idealnym dopełnieniem systemu chłodzenia jest umieszczony na górnym panelu kontroler sterujący pracą wszystkich wentylatorów. ■

Razer Wildcatt

KONTROLER Z TURNIEJOWYM PAZUREM



Specjalna, mocno podrasowana edycja kontrolera do Xbox One zrobiła niedawno furorę wśród graczy. Zakochali się oni w wymiennych drążkach, łopatkach i przyciskach kierunkowych oferujących niespotykaną dotąd swobodę własnej konfiguracji gamepada. Mogłoby się wydawać, że z tak wysoko zawieszoną poprzeczką (również cenową) nikt konkurować nie będzie. A jednak Razer podjął rzuconą rękawicę. I to z całkiem niezłym skutkiem.

Co ciekawe, podczas projektowania swojej wersji elitarnego kontrolera amerykański producent obrał nieco inną drogę, uderzając bezpośrednio do zawodowych graczy. To między innymi dzięki ich opiniom Razer Wildcatt otrzymał dwa dodatkowe, umieszczone na spodzie, wzmocnione wielofunkcyjne spusty (triggery) zamiast łopatek znanych z Xbox One Elite. Efekt? Znacznie szybsza i dokładniejsza reakcja na poczynania gracza, tak potrzebna podczas dynamicznych strzelanin.

➤ Jak przystało na sprzęt z górnej półki wraz z Razer Wildcatt otrzymujemy stylowy, twardy futerał, dwa przyklejane uchwyty na pad, kabel USB, dwie gumowe nakładki na analogi oraz niewielki śrubokręt służący do odłączania dodatkowych triggerów.

Bo to właśnie temu gatunkowi gier dedykowany jest ów kontroler. I nie ma co do tego żadnych wątpliwości. Przemawia za tym choćby jego znacznie niższa waga (zbliżona do standardowego gamepada Microsoftu), umiejscowienie dwóch dodatkowych przycisków (bumperów) tuż pod palcami gracza, a także specjalne hamulce głównych spustów skracające czas potrzebny na ich aktywację. Co ciekawe, Wildcatt ma również wbudowany panel Quick Control, pozwalający błyskawicznie zmienić konfigurację przycisków, przełączyć profil bądź dostosować dźwięk z gry lub czata do własnych preferencji. Jedynym minusem tej konstrukcji jest brak możliwości bezprzewodowego połączenia kontrolera z konsolą. Dla miłośników Xboxa może to być spora wada, dla posiadaczy pecetów z Windows 10 (bo i z nim współpracuje Razer Wildcatt) - nie będzie to miało większego znaczenia. ■



➤ Atrakcyjny wygląd, trzy wersje kolorystyczne, niezłe brzmienie i korzystna cena – oto niezaprzeczalne atuty słuchawek Maxell Super Thins.

Super Thins

BARDZO CIENKIE I LEKKIE SŁUCHAWKI

Firma Maxell prezentuje słuchawki Super Thins charakteryzujące się niewielką wagą oraz przystępną ceną.

Podstawą konstrukcji słuchawek są 30-milimetrowe przetworniki charakteryzujące się pasmem przenoszenia zawartym w przedziale 20 Hz – 20 kHz, czułością na poziomie 105 dB oraz niewielkim oporem elektrycznym wynoszącym 32 omy. Słuchawki są nie tylko wyjątkowo cienkie, ale również bardzo lekkie. Konstrukcja umożliwia łatwe składanie oraz bezproblemowe przechowywanie płaskiego, kompletnie złożonego zestawu w teczce, torbie sportowej lub plecaku. Muszle słuchawek charakteryzują się wyjątkową miękkością, którą zapewnia wyściełanie gąbką. Model wyróżnia się również małą wagą, dzięki czemu Super Thins mogą być bez problemu używane w trakcie nawet długich podróży oraz w pracy. ■

Matrix GTX980 Ti

BIJEMY REKORDY

➤ ASUS Matrix GTX980 Ti to najwydajniejsza karta dla graczy i entuzjastów overclockingu, przygotowana do bicia światowych rekordów w podkręcaniu.

Dzięki obsłudze rozdzielczości 4K/UHD 4096x2160 zapewnia doskonałą jakość obrazu w grach. Wykorzystuje technologie DirectCU II i CoolTech, które współpracują z nową funkcją Memory Defroster. Przeznaczona jest ona dla zaawansowanych overclockerów. Umożliwia szybkie odmrażanie pamięci karty graficznej podczas podkręcania w temperaturach poniżej zera. ROG Matrix GTX 980 Ti ma

także możliwość zamontowania systemu chłodzącego z płynnym azotem (LN2). Maksymalne wykorzystanie mocy karty i osiągnięcie najlepszych wyników staje się jeszcze prostsze. Dodatkowo tryb Safe Mode wspomaga bezpieczeństwo podczas przetaktowywania – jeden przycisk umożliwia natychmiastowe przywrócenie domyślnych ustawień BIOS. Co ważne, najnowsza karta graficzna od firmy ASUS jest aż o 30 procent chłodniejsza i trzy razy cichsza od referencyjnych modeli. ■

➤ Asus Matrix GTX 980 Ti to karta na prawdziwych entuzjastów, którzy bezkompromisową wydajnością przedkładają ponad wszystko.



Monitor PG279Q

WYBÓR MISTRZÓW

➤ PG279Q wykorzystuje technologię IPS i obsługuje rozdzielczość WQHD 2560x1440 z czasem reakcji 5ms grey-to-grey (GTG). Częstotliwość odświeżania obrazu wynosi 144 Hz, co jest bardzo dobrym wynikiem.

Jednak w połączeniu z kartami GeForce GTX 960 lub wyższymi osiągniemy 165 Hz, czyli niezrównaną płynność gry. Przycisk Turbo pozwala graczom natychmiast przełączać częstotliwości odświeżania do różnych scenariuszy. Monitor wyposażono w pięciokierunkową nawigację panelu OSD oraz dedykowany klawisz Game-Plus, który umożliwia wyświetlenie na ekranie celownika i stopera. Z wąską ramą doskonale wpisze się w dowolne otoczenie, a jego ergonomiczny



➤ Jak przystało na produkt z rodziny Republic of Gamers znajdziemy tu pełen pakiet najnowszych technologii, w tym NVIDIA G-Sync, która gwarantuje ultrapłynną rozgrywkę.

design umożliwia pełną regulację kąta nachylenia, osi, obrotu i wysokości. Zastosowano w nim system zarządzania kablami i możliwość zamontowania na ścianie za pomocą uchwytu VESA. Wśród złączy znajdziemy DisplayPort, Mini DisplayPort, dwa porty HDMI (do natywnej obsługi WQHD), jeden USB 3.0 oraz Mobile High-Definition Link (MHL) 2.0 do połączeń 1080p z urządzeniami mobilnymi z opcją jednoczesnego ich ładowania. ■



CO WIDZI BOREK?

Marcin Borkowski

Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.

Trudno grać Borkiem. I nie chodzi nawet o to, że Borek ma dwie lewe, drewniane ręce, więc zręcznościówki odpadają. Problem w tym, że Borek co i rusz jakieś michałki wyłapuje.

Grasz takim Borkiem w Morrowinda, a on się zaśmiewa do rozpuku, że lucznik szmaja. Nie, żeby miał coś przeciwko mańkutom, ale jak już ktoś trzyma miecz w prawej, to zwykle trzyma łuk w lewej, a tam – na odwrót. To nawet Bethesda się zorientowała i w Oblivionie poprawili.

Ale tam łuk. Weźmy The ABC Murders. Na miejscu pierwszego morderstwa trzeba obejrzeć kasę. Szufladka na gotówkę, cyferki, guziczki... Tylko te guziki jakieś takie od czapy, śmieje się Borek. To jest 1935 rok, długo przed decymalizacją, na kasie powinien być system £sd, guziki do 12 pensów w szylingu i 20 szylingów w funcie, zresztą – ze względu na konstrukcję arytmetrometru – umieszczone pionowo. A na ekranie nic z tych rzeczy, nic o £sd biedny grafik nie wiedział.

W tym samym miejscu Borek śmiał się z jeszcze jednej rzeczy – za sklepem mieszkała ta biedna sklepikarka (podwójnie biedna, bo właśnie ją zabili). Miała ci ona mebelek i puzderko, oba z wyrafinowanymi zamknięciami, jakich by się Pałac Buckingham nie powstydział. Halo? Takie rzeczy to musiały kosztować hop hop i jeszcze trochę, skąd one u tej nieszczęsnej kobiety, z trudem wiążącej koniec z końcem?

Czy takie – za przeproszeniem – stosunki społeczne. W co by nie grał, za dużo mu handlarzy, bandytów i wojska, za mało rolników, którzy by to mieli wyżywić. I tak mi wylicza: w takim Falloucie 4 osadnicy to muszą się przyłożyć, jeden obsłuży sześć roślinek, jedna roślina nakarmi jednego NPC-a (albo tylko pół), to na te setki NPC-ów co się ich spotyka, dziesiątki powinny robić w polu. A tu nic, zwłaszcza na początku pół i farmerów co kot napłakał. A tacy bandyci jako te ptaszęta

niebieskie, nie sieją, nie orzą, a żyją i wyglądają całkiem dostatnio. Już ponad tysiąc ich Borkiem zabiłem, a co i rusz nowych widzimy. Skąd oni się rekrutują? Kogo oni łupią? Niepojęte.

Borek potrafi się uczepić nawet ściętego drzewa. Gram sobie nim w Elder Scrolls Online, Glenumbra, piękne bory koło Deleyn's Mill, ułożone pnie drzew, jak to koło tartaku, a ten znowu w śmiech. Czego tym razem? A bo po rzazach widać, że drzewa ścięte piłą spalinową, skąd w Tamriel piła spalinowa?

Te drzewa i drewno to zresztą co i rusz zwracają jego uwagę. W Dear Esther też pnie drzew leżały i też kręcił nosem, że od czapy. Skąd na tej wyspie tyle drewna, jak tam drzewa nie rosną? Na takiej wyspie płotki to się z kamieni układa, jak już by pnie drewna dowieźli, to jako materiał budowlany. Zwiedzam Red Creek Valley szukając Ethana Cartera, pięknie jest, co ja wam będę mówił, przecież grafika to połowa tej gry jak nie więcej, a ten staje przy sągu drewna i znowu się brechta, że to bez sensu. Skubany co roku układa drewno do kominka w garażu, to i wie, musi być z boku podparte. Raz nie podparł, to zjechało i mu rower połamało. A tu proszę, wszystkie sągi stoją, jak gdyby nigdy nic.

Albo oglądamy z Borkiem Wiedźmina. Jak tam pięknie, wiatr kołysze drzewami... a ten znowu w śmiech. Niedoszły żeglarz się w nim odezwał, cytatami ze skali Beauforta mi jedzie. „Małe drzewa kołyszą się” to wiatr piątka, może nawet szóstka, mówi. No to co? A on, że przy takim wietrze na wodzie powinny być „fale umiarkowane, gęste białe grzebień”, a tu woda gładka, jeszcze się w niej krajobraz odbija, jak przy flaucie. Mówię mu, żeby nie robił dymu. A on, że dym nie lepszy, bo prosto w niebo bije, chociaż już przy jedynce powinien się pochylać. ■

BOREK

19-22 MAJA 2016
STADION NARODOWY

FESTIWAL
KOMIKSOWA
WARSZAWA



SPOTKANIA • AUTOGRAFY • WARSZTATY • COSPLAY

WWW.KOMIKSOWAWARSZAWA.PL

TP-LINK®

Internet LTE

w Twoim domu!

Dwupasmowy
Router LTE



TP-LINK®

Archer MR200



W centrum miasta, na obrzeżach, w lesie, w górach i dolinach. Gdziekolwiek mieszkasz, Router LTE TP-LINK zapewni Ci najszybszy internet bezprzewodowy. Wystarczy, że włożysz do niego kartę SIM od operatora sieci komórkowej i już zawsze będziesz w zasięgu.

Router LTE TP-LINK. **Włączasz • Działasz.**

Czytaj **CONNECTED**
www.connectedmagazine.pl

www.tp-link.com.pl

