

PREMIERA MIESIĄCA DARK SOULS III

# PIXEL

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



SCI-FI OD BLIZZARDA

INSIDE

**Samorost 3**  
**Quantum Break**  
**Epistory**  
**Silicon Valley Comic-Con**  
**Broken Sword**  
**Defender of the Crown**  
**Konwersje gier arcade**  
**Ruiny świata Atari**

5x15z 2016 3 MAJ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 15  
0 4 >  
9 772391 796602  
CENA 14,50z (w tym 6% VAT)  
pixelmagazine.com

PREMIERA MIESIĄCA DARK SOULS III

# PIXEL

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



INSIDE

**Samorost 3**  
**Quantum Break**  
**Epistory**  
**Silicon Valley Comic-Con**  
**Broken Sword**  
**Defender of the Crown**  
**Konwersje gier arcade**  
**Ruiny świata Atari**

5 (15) / 2016 / MAJ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 15  
0 4 >  
9 772391 796602  
CENA 14,50 zł (w tym 6% VAT)  
pixel-magazine.com

NAJLEPSZA  
GRA RPG TARGÓW  
GAMESCOM 2015

PONAD 35 NAGRÓD  
I NOMINACJI  
NA TARGACH E3

# DARK SOULS III

O G A R N I J M R O K



1 2 . 0 4 . 2 0 1 6

DARKSOULS3.COM

PL ENG

16  
www.pegi.info  
TYMCZASOWO

Gra w wersji polskiej (napisy) i angielskiej

PS4

XBOX ONE

PC

FROM SOFTWARE

BANDAI  
NAMCO  
Entertainment

Dark Souls™ III & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / ©2011-2015 FromSoftware, Inc. "B" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. Dystrybucja w Polsce: CENEGA S.A. ul. Krakowiaków 50, 02-255 Warszawa

ZAMÓW W [muve.pl](http://muve.pl) — [muve.pl/promocje/dark\\_souls\\_iii](http://muve.pl/promocje/dark_souls_iii) →



DARMOWA  
DOSTAWA



RANKINGI  
I ODZNAKI



5% WRACA  
DO CIEBIE

# DZIEŃ DOBRY

Szekspirzy  
z globalnej wioski



**O**statnio buchnęła wieść, że *That Dragon, Cancer* sprzedał się w nakładzie kilkunastu tysięcy sztuk, podczas gdy filmiki z jego ukończenia obejrzały miliony użytkowników.

Powstało pytanie: czy internetowi rzemieślnicy bez żadnych pozwoleń, wykorzystując czyjeś dzieło w celu zarobienia garści miedzianków, nie powodują, że twórca jest pokrzywdzony? Że nie działa to jak promocja, lecz stanowi odbieranie lub zniechęcanie klientów, którzy w innych warunkach sięgnęliby po owe dzieło?

Istnieje grupa ludzi, którzy i tak nie kupią gier na Steamie ani w sklepie – choćby dlatego, że mają 12 lat i brakuje im pieniędzy na jakiegokolwiek wydatki poza naładowaniem karty SIM. Nie chodzi o zabawne krucjaty ani piętnowanie kogokolwiek, tylko o pytanie: dlaczego branża filmowa nie pozwala na organizowanie na YouTube „letswatchów” jej filmów? Bo filmy są nieinteraktywne, a gry są? Nie w tym tkwi sedno. Nie pozwalają, bo są mądrzy i mają większe doświadczenie w marketingu. W wielu grach wideo fabuła stanowi sedno i zdradzenie jej sekretów jest tak samo deprawujące jak pokazanie całych fragmentów filmu. Problem tkwi oczywiście w tym, że przez lata zjawisko napęczniało tak bardzo, że brakuje odważnego, który by zastosował promocję poprzez teasery, odcinając YouTube. Żeby było jasne – rozwiązania największych zagwozdek w grach są potrzebne, ale czy od

razu trzeba kręcić z tego 20 godzin filmu? Problem może rozwiąże się sam, gdy pewnego dnia YouTube ogłosi zmianę regulaminu i okaże się, że korzystanie z cudzych dzieł daleko wykraczające poza prawo cytatu sprawnie wymyka się monetyzacji. Dopóki tak się nie stanie, Mandzio, Rock czy Gimper mogą się uznawać za internetowych demiurgów, którzy żyją z gier. Nie znam osobiście tych ludzi i raczej ich nie poznam, nie interesują mnie ich statusy materialne, ale doskonale rozumiem gorzki żal autorów *That Dragon, Cancer*, małych żuczków nie mogących wiele w starciu z panami Tuby, którzy czują się ograbiani, podobnie jak ja się czułem, gdy mój komiks czy książka lądowały na portalu na „ch”.

To Hidetaka Miyazaki, a nie jakiś youtuber, zrealizował *Dark Souls 3* i podejrzewam, że chciałby mieć kontrolę nad swoim utworem. To dzięki twórcom, a nie odtwórcom, mamy gry, które kochamy. Pamiętajmy o tym w, mam przeczucie, nadchodzącej batalii, jaka rozegra się na łamach YouTube.

A w nowym Pixelu wiele dobroci powstałych z analizy i przemysłu, a nie kopiowania. Kilka niesamowitych relacji plus nowe perełki na różne platformy, no i oczywiście mięsiste teksty z nostalgicznym posmakiem. Kolejnego numeru naszego magazynu szukajcie w kioskach już 25 maja. ■

Mioz.

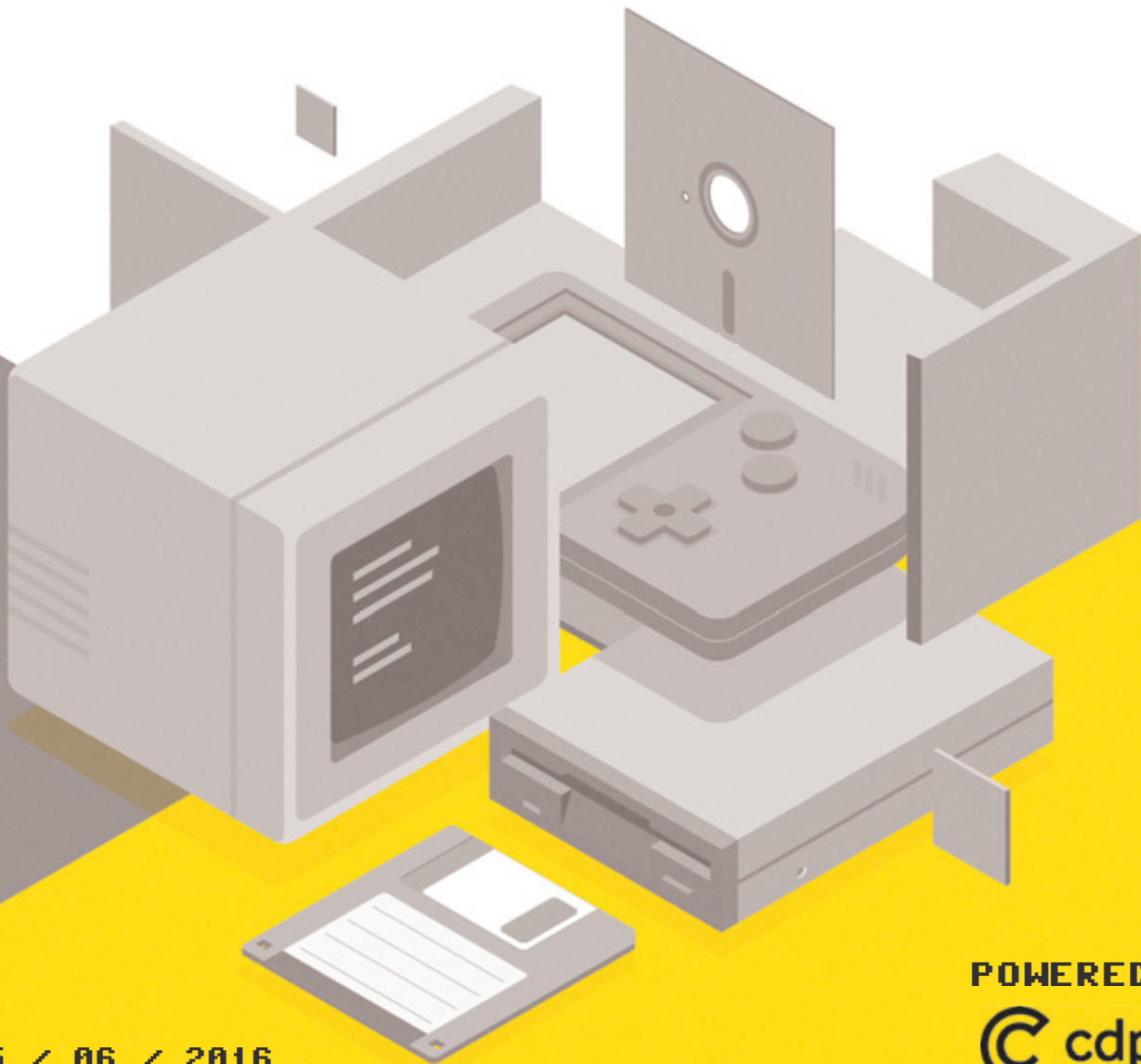




# PIXEL HEAVEN

## 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  PREZYDENT MIASTA STOLECZNEGO WARSZAWY

PARTNER ORGANIZACYJNY 

PARTNER STRATEGICZNY 

SPONSOR ŻŁOTY  

PARTNER PIXEL AWARDS 

MAGIA PAPIERU 

SPONSORZY       

## Peter MOLYNEUX



Legendarny projektant i programista gier komputerowych, odpowiedzialny za znane "god games": Dungeon Keeper, Populous, czy Black and White, a także m. in. za gry ekonomiczne, takie jak Theme Park czy The Movies. Obecnie współwłaściciel studia 22Cans. Podczas sesji Q&A opowie o początkach swojej kariery, największych sukcesach i planach na przyszłość.

## Petro TYSCHTSCHENKO



Rozpoczął współpracę z firmą Commodore w roku 1982, by po pewnym czasie zostać osobą odpowiedzialną za sprzedaż modeli VIC-20 i C64 w Europie. Po bankructwie Commodore został prezesem Amiga Technologies. Petro pozostaje nadal aktywny w środowisku fanów i użytkowników Amigi, często odwiedzając przeróżne spotkania na całym świecie.

## Jon HARE



Założyciel Sensible Software, człowiek odpowiedzialny za niemal połowę amigowego top ten wszechczasów, w tym takie tytuły jak Cannon Fodder, Sensible Soccer czy Mega-lo-Mania. Podczas tegorocznego Pixel Heaven zaprezentuje swoją nową produkcję Sociable Soccer, z pewnością też nie odmówi występu podczas Afterparty.

## Ben DAGLISH



Wszechstronny muzyk i kompozytor. Twórca wielu soundtracków do gier na ZX Spectrum, C64, Amstrada i oczywiście Amigę. Najgłośniejsze z nich to ścieżki dźwiękowe do The Last Ninja, Deflektor, Gauntlet, Auf Wiedersehen Monty czy Switchblade. Ben nadal jest aktywnym twórcą, udziela się m. in. w retro – kapeli SID80s.

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

interia

WP

POLITYKA

gamezella.pl

Komputer

cojestgame

gram.pl

EUROGAMES.pl

A! ARTYST

IGN

PLATINUM

MEDIA

TRUNGUSKA

GEEKCLUB.pl

FPIEĆ.PL

ARHN.EU

WAWA LOVE

PROLETARIAT

GILDIA.PL

DECOMPRESSOR

benchmark

INDIE

IT professional

gamemusic.pl

szulfirowang

polbuda.info

EPiPp

Polygama.pl

Babski Gaming

MIMO24

99

GEZMO.PL

PRZYJACIELE

MHKI

SAVE IT FLOPPY

blue hamster

FAKES FORCE

ATARI

PEREŁA

ATARI

ENTELLUS

amigatulec

Loaders

mind Cloud

ART KOLEK.PL

POLYGON

VIBRANT CODES

padCast

KOMPUTERY GRY

girls code fun

side code fun



## PIXEL

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

**Autorzy**  
Andrzej Bazylczuk, Marcin Bieniek, Marcin Borkowski, Michał Cichy, Aleksandra Gwałina, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Jerzy Dudek, Mirosław Filić, Jacek Głowacki, Jacek Grabowski, Mikołaj Kamiński, Marcin Kiendra, Bartłomiej Kluska, Jacek Marczewski, Ludwika Mastalerz, Dariusz J. Michalski, Grzegorz Miller, Grzegorz Młodawski, Mateusz Ożyński, Piotr Pienkowski, Maciej Piotrowski, Piotr Pocztarek, Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Barnaba Siegel, Michał Sledziński, Michał R. Wiśniewski, 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.  
Fred Raynal, Mike Montgomery, Jon Hare, Jeff Minter, Dino Dini, Ben Daglish, Peter Molyneux... Lista sław, które odwiedziły Pixel Heaven ciągle się wydłuża! A kolejny Pixel ukaże się 25 maja.

Partner online



**W tym roku największy konwent fantastyki Pyrkon przyciągnął prawie 40 tysięcy uczestników.** Nie obyło się bez gier wideo w postaci e-sportu, specjalnie wydzielonej strefy indie oraz P-jamu, 24-godzinnego game jamu o tematyce pizzaowej! (MK)

**Wiosenny wysyp anime w serwisie crunchyroll.com,** w tym gratka dla fanów gier, animowana wersja kulturowej serii przygodówek „Ace Attorney” znanego z konsolek Nintendo i smartfonów, okazja żeby poznać słynnego adwokata bez dziwacznej amerykańskiej lokalizacji. Objection! (MRW)



**Winył wraca do łask.** Dostrzegli to także wydawcy gier, którzy coraz częściej wypuszczają soundtracki na czarnym krążku. Bogata 4-płytkowa ścieżka z The Last of Us czy kolorowy 3-płytkowy box Uncharted to tylko niektóre z wydań ostatnich perełek. Czekam na więcej. (MB)

**Czy zamknięcie przez Blizzarda Nostalriusa,** prywatnego serwera oferującego grę w WoW bez dodatków, oznacza, że sami zaczną oferować nostalgiczne serwery? „Nie ma na to czasu” – mówi Blizzard. Za to gracze mają czas na petycje i kampanie mające na celu przywrócenie serwera. Do boju! (MZ)



**I po co Ci to było, DC?** Trzeba było konkurować z Marvelem na scenie komiksowo-serialowej! Znow strzał i znow potężne pudło. Aż szkoda na to patrzeć. Na seriale spuszcza zasłonę milczenia. Miejmy nadzieję, że przynajmniej nadchodzący „Suicide Squad” da radę... (MAZ)

**Noc w Muzeum Techniki.** Byłem, rozstawiłem wystawę. Muzeum pełne pustych korytarzy i cieni rzucanych przez relikty przeszłości to zdecydowanie ciekawsze miejsce niż za dnia. Przydałoby się kiedyś zrobić o tym grę horror. Taki Waxworks, tylko w rodzimych realiach... (BD)

# INSIDE

## 7-24 LOADING

## 25-42 PLAY THE GAME

## 43-68 HALL OF FAME

## 69-86 SECRET LEVEL

## 87-109 CREDITS

## 110-114 SETTINGS

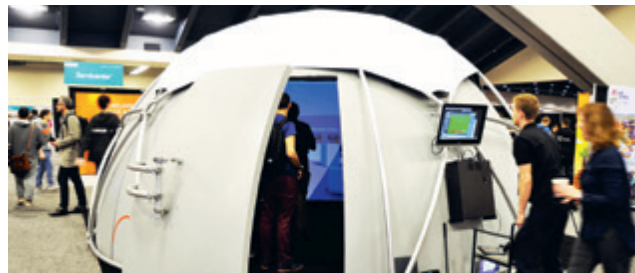
# LOADING



08 **Silicon Valley Comic Con** - narodziny niezwyklej imprezy w San Jose.



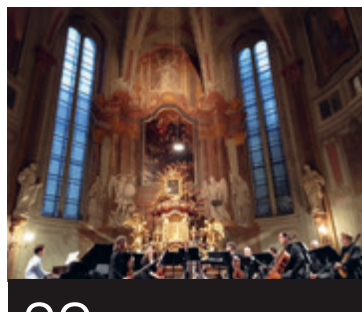
10 **Aktualny i ważny reportaż** z europejskiego Disneylandu.



12 **Game Developers Conference** w San Francisco to największy na świecie zjazd twórców gier. Dostarczamy relację z tego, co się tam dzieło.



14 **W Warszawie odbył się zamknięty pokaz Overwatcha.** Graliśmy w prawie skończoną wersję najnowszego dzieła Blizzarda.



20 **W Pradze zjawił się twórca muzyki** do Final Fantasy, by dać koncert.



21 **Recenzujemy nową książkę** o grach na polskim rynku.



16 **Sir Haszak wybrał się do Berlina, żeby porozmawiać** z twórcami wspaniale zapowiadającego się Master of Orion.



22 **CI Games nieźle sobie radzi na giełdzie, przygotowuje też nowe projekty.** Odwiedziliśmy ich siedzibę, żeby sprawdzić szczegóły.

**WEJŚCIÓWKA NA GDC  
MOŻE WAŻYĆ NAWET  
TYSIĄC BAKSÓW.**



✚ Ta wersja okładki ostatecznie nie przeszła.

**TEMATY Z OKŁADKI**

14, 62

# SILICON VALLEY COMIC CON

San Jose pożegnało zimę w przedostatni weekend marca. Żar łał się z liści palm na puste ulice. Samotny tramp poił się wodą z marmurowej fontanienki. Spleen zakłócało buzowanie całego Convention Center, gdzie zagościli fani innych światów.

Micz

**P**odejrzewałem, że ponieważ to pierwsza edycja konwentu oraz że poza lansowanym jako główne wydarzenie zjawieniem się ekipy „Powrotu do przyszłości” nie było w programie multum dobroci, impreza okaże się raczej niszowa.

Stanąwszy u wrót hali wystawowej ozdobionej wielkim pikselowatym wizerunkiem Steve'a Wozniaka - który jest głównym sponsorem Comic Conu - wśród setek fanów,



**KALI  
FORNIA**

połapałem się, że czegoś w pośpiechu musiałem nie doczytać. Oto w Dolinie Krzemowej wymyślono nowy scenariusz dla zlotu miłośników sci-fi, gier, horroru i fantasy.

Pod pierwszą ogromną salą kłębił się dziki tłum. Pytam, kto tam jest. Czyżby Michael J. Fox? Bo program nie podawał, o której godzinie będzie można złapać gwiazdy. Nie, niejaki Adam Savage, u nas znany tylko wybranym, ale w USA będący celebrytą dzięki emitowanej przez Discovery serii „Pogromcy mitów”. Tłum posortowany w alejkach, żeby nie stratować się nawzajem, czekał by pobrać od człowieka autograf.

Dwa piętra wyżej znajdowała się ogromna hala, w której handlowcy mieli powystawiane na stoiskach mniej lub bardziej kolekcjonerskie rarytasy śniące się fanom po nocach.

Okołowojenne zeszyty z Supermanem sprzedawane były przez faceta, który uciekł prosto z Woodstock. Obok jakiś szczur filmotek wystawiał kultowy, pierwszy amerykański branżowy magazyn o horrorze i SF zatytułowany Famous Monsters of the Filmland. Miał nawet na swoim straganie legendarny pierwszy numer z 1958 roku z Frankensteinem i damą na okładce, owinięty w coś przypominającego numizmatyczny kapsel, w stanie jak najbardziej gabinetowym - negocjacje rozpoczynał od 2000 dolarów. W rogu hali kręciło się stadko R2-D2. Spocony jak kurczak i muszący co parę minut ściągać gumową maskę komediant robiący za Batmana pstrykał sobie zdjęcia z dziećmi, zaś przyszczata załoga Ghostbusters szarpała się z delikwentem idealnie przebranym za ducha.



*Piszcie, że nazywam się Jenna z San Jose i chcę być sławna.*

Pstrykaj dalej! Nie po to przytargałem z Kioto trzy obiektywy, żebyś zrobił jedno zdjęcie.

✚ Steve Wozniak firmował całą imprezę swoją twarzą.



✚ Postaci z „Gwiezdných wojen” ostro walczyły o popularność z ekipą „Ghostbusters”.

W „Mrocznym widmie” jednak łatwiej się machało niż tu.



✚ Ray Park, znany lepiej jako Darth Maul, dał pokaz wywijania dwoma mieczami.



W tym cyrku niestety trzeba było szturmować łokciami. Co znamienne tłum, z którym zmagalem się, nie znając jego pełnej siły, został po imprezie oszacowany na 130 tysięcy osób. Najgorzej było w sekcji przeznaczonej na odbiór autografów. Do gwiazd prowadziły wydzielone tory jak dla koni. Zwykle stały puste, ale gdy zbliżało się ogłoszenie, że jeden z celebrytów się właśnie zjawia, wyrastały setki ludzkich głów i w mig zwarta niczym stonoga kolejka rosła do stu metrów. A lista aktorów, reżyserów oraz twórców była naprawdę bardzo długa: kapitan Kirk, facet, który grał Chewbacce, genialny kapitan Reynolds z „Fireflya”, aktor Jon Heder, reżyser „Deadpoola”, autor „Marsjanina” czy wreszcie największy z nich wszystkich, żywa legenda, założyciel Marvela Stan Lee. Plus circa setka innych znanych fanom gwiazd ze świata popkultury.

Przecierając szlak, dotarłem do sali, której wejście było mocno strzeżone. Pokazałem plaketkę prasową, dzięki czemu cudem mnie wpuścili i to bez kolejki, podczas gdy obok kłębił się tłumek ludzi czatujących z nadzieją „A jeśli ktoś wyjdzie, to będę mógł wejść?”. W środku podniosła atmosfera niczym na kongresie świadków Jehowy, a słowa siedzących na wygodnych fotelach Michaela J. Foxa, Lei Thompson i Christophera Lloyda spijane były bez jednego mlaśnięcia. To było historyczne spotkanie po latach, bo załoga „Powrotu do przyszłości” od dawna nie pojawiała się razem.

A program Comic Conu? Był, ale powiedziałbym, że incydentalny. Gdy przyjeżdżamy na Pyrkon, zderzamy się z setką paneli wygłaszanych przez średnio znanych ludzi z fandomu. No, ale jest część artystyczna, merytoryczna, kształcąca.

Tymczasem Wozniak zrozumiał, że to niepotrzebne ludziom brednie i postanowił dostarczyć im to, co naprawdę kochają, czyli ICH IDOLI. Impreza w San Jose była być może pierwszym gwiazd popkultury, które przybyły po to, by zmieszać się z tłumem i spotkać z fanami. Dać autograf, zrobić selfie, uściskać dłoń - o to chodziło, to było głównym celem, a nie słuchanie jak John Smith snuje przez godzinę wykład o różnicach trykotów Supermana i Batmana. To bardzo ciekawa koncepcja i równie udany, dobrze wyliczony debiut. Ja już troszeczkę wyrosłem z tego typu spotkań, więc daleki byłem od realizacji reportażu wcieleniowego, ale widząc te tysiące dzieciaków z rodzicami, a także całkiem dorosłych par, cosplayerów czy samotnych geeków w okularach i z kucykami, dało się dostrzec entuzjazm. Mało - euforię! Po latach będą pisać, że w Dolinie Krzemowej powstał nowy, niesamowity konwent. I my tam byliśmy, prawdopodobnie jako jedyna polska redakcja w ogóle, spisując notatkę z jego porodu. Jak śpiewała Dionne Warwick kojarząca mi się z tym miastem: „Do You Know the Way to San Jose?”. Amerykanie dobrze teraz tę drogę poznali. ■

✚ Najważniejszy punkt programu: reunion załogi „Powrotu do przyszłości”. DeLorean też stał w jednej z sal!



Gdyby nie dotaczyli Making of do DVD, mielibyśmy dziś większą publiczność.

# Disneyland od kuchni

Na łamach Pixela pisałem już niegdyś o kalifornijskim Disneylandzie, a teraz pora na ten podparyski. Tym razem udało mi się zajrzeć również za kulisy.

■ Bartosz Czartoryski

**D**eszcz i słońce, zimno i ciepło, a jednak kolejki są kilometrowe. Mój opiekun Damien – o usposobieniu nieporównywalnie łagodniejszym niż jego słynny filmowy imiennik – informuje mnie z uśmiechem, że podparyski Disneyland czynny jest trzysta sześćdziesiąt pięć dni w roku, obojętnie, co by się nie działo.



Ba, wydaje się nawet, że turyści i Paryżanie wypelzli na tę ulewę niczym dżdżownice i niemal do każdej popularniejszej atrakcji trzeba czekać co najmniej kilkadziesiąt minut. Niestety, podpatrzony przeze mnie w kalifornijskim Disneylandzie, pozwalający omijać ogonki system Fast Pass, do którego byłem uprawniony jako gość, a za który dopłaca się niemało do biletu, działa tutaj w zaledwie trzech czy czterech miejscach, czyli na przejażdżkę z Nemo i jego kumpłami z oceanu albo trzeba odstać swoje (półtorej godziny), albo liczyć, że uda się prześlizgnąć tuż przed zamknięciem parku. Ale, choć miałem na to dużo czasu, nie polecałem do Disneylandu tylko po to, żeby odhaczyć parę nowych atrakcji, których nie doświadczyłem w Anaheim (patrz Pixel #06), lecz zobaczyć pracę parku od kulis, od zaplecza. Mogłem bowiem obserwować, jak przygotowuje się nowy disneyowski musical.

Bo Disneyland to nie tylko karuzele, nawiedzone domy i rollercoastery,

■ Park powitał zbliżającą się wiosną mocą okolicznościowych dekoracji.

## Zamek



Co wieczór przed zamknięciem parku zamek Śpiącej Królowej staje się tłem dla multimedialnego pokazu: tańca świateł przy muzyce z ikonicznych już animacji Disneya. Spektakl wieńczy pokaz sztucznych ogni.

ale też spektakle aktorskie, których symultanicznie wystawia się tutaj kilka, zależnie od strefy, gdzie można dane przedstawienie oglądać. I tak na terenie Discoveryland mamy Akademię Jedi, czyli naukę fechtunku mieczami świetlnymi i sprawdzian umiejętności w walce z samym Darthem Vaderem, a gdzie indziej wystawia się muzyczne przygody Mikięgo na strychu u zaprzyjaźnionego czarodzieja. Ja miałem okazję obejrzeć The Forest of Enchantment, czyli musicalową przebieżkę po hitach Disneya z paru najpopularniejszych animacji jak „Księża dżungli”, „Tarzan” czy niedawni „Zapłątani”. Może zadziwić poziom dbałości o detale i precyzję choreografii, szczególnie zważywszy na to, że przedstawienie gości na scenie tamtejszego amfiteatru kilka razy dziennie, ale po wizycie i rozmowach z ludźmi odpowiedzialnymi za spektakl pozostaje ich tylko podziwiać. Bo The Forest of Enchantment przygotowano w zaledwie kilka miesięcy. Miałem okazję pogadać i z reżyserem



i pomysłodawcą w jednej osobie, i z trenerami od emisji głosu, i z kostiumologami, którzy zawiadują licznymi grupkami podwładnych, a wszystko to wymaga precyzyjnej roboty. Nie ma miejsca na fuserkę, przesłuchuje się tam setki ludzi nie tylko z Europy, projektuje od nowa kostiumy, nawet samodzielnie barwi materiały. A i tak, o ironio, najpewniej wszystkie te starania zostaną przyćmione, kiedy na lato powróci program z „Krainy lodu”, na który dzieciaki ciągną tłumnie.

Powracając jednak do tematu samego parku: nie różni się on znacząco od kalifornijskiego prócz tego, że wydaje się nieco mniej zadbane, a odwiedzone przeze mnie dla porównania atrakcje przeważnie okazywały się sklonowane (Phantom Mansion), mniejsze (brak majestatycznej bitwy morskiej w Piratach z Karaibów) i, bardzo rzadko, zupełnie różne (zamiast przejażdżki jeepem po szynach, starożytną świątynię przemierzamy z Indiana Jonesem rozpędzonym wagonikiem).

■ Disney wykorzystuje każdą z posiadanych licencji filmowych na wielu frontach. Oto jedna ze sklepowych witryn.



Na szczęście prócz Disneylandu na terenie parku znajduje się jeszcze drugi kompleks. Anaheim ma Disney California Adventure, a przedmieścia Paryża kuszą Walt Disney Studios Park, które studium filmowym są jedynie nominalnie, bo to przykrywka dla kolejnych przejażdżek, niektórych jednak zupełnie oryginalnych. Niedawno postawiono tam chociażby całą infrastrukturę - restauracja, sklepy - pod świeżą trójwymiarową atrakcją na bazie filmu „Ratatuj”,

■ Pokaz kaskaderski w studyjnej części parku co kilka godzin gromadzi parę tysięcy ludzi. Gościnne wpada nawet Zygzak McQueen.



jest i „Toy Story”, rzeczony „Gdzie jest Nemo?”, pokazy kaskaderskie (zresztą całkiem efektowne), ale i... stare hollywoodzkie hity. Trudno bowiem wyobrazić sobie, że ktoś mógłby tęsknić za „Armageddonem”, który ma tutaj swój osobny budynek, gdzie prezentuje się symulację destrukcji stacji kosmicznej przez przecinające kosmos meteory. Można też załapać się na przejażdżkę po części studyjnej, gdzie, tak po prawdzie, zebrano to, co dano paryskiemu parkowi z Hollywoodu, ledwie ścinki, kawałki scenografii z „Dinotopii”, jakieś makiety, przeniesioną żywcem uliczkę z „Władców ognia”, kopie maszyn latających z „Pearl Harbor”... Innymi słowy, Michael Bay nadal jest tu bogiem. I można mieć podejrzenia, że dobór owych atrakcji nie wynika wcale z fascynacji tymi filmami, ale z braku funduszy na rozbudowanie

i unowocześnienie oferty. O ile kalifornijski Disneyland szykuje chociażby specjalne atrakcje z „Gwiezdnymi wojnami”, praktycznie dobudowując do parku kolejny segment, tutaj przejażdżka promem kosmicznym na Endor oferuje nie kilkanaście losowo dobieganych tras, ale... tylko jedną i to nieszczerólną, bo pozbawioną ikonicznych postaci z kosmicznej sagi.

Rzecz jasna tylko malkontent mógłby narzekać na Disneyland. Mój „pech” polegał na tym, że zdążyłem wybawić się w Anaheim, ale ktoś, kto jeszcze nie miał szansy doświadczyć słynnych atrakcji, jakie oferuje francuski park, niech się nie waha. Trzeba jednak przyznać, że koszta nie są małe. Lecz Air France uruchamia coraz więcej połączeń z Polski, a z lotniska de Gaulle'a do disneyowskiego kompleksu to już rzut beretem. No i lato za pasem. ■

**Disneyland to istna fabryka, a za każdą atrakcją stoi sztab ludzi. Przyjrzyjmy się ich dziełom.**



### ■ Pracownia

Scenografowie, krawcy i projektanci nieprzerwanie ślęczą nad kostiumami i rekwizytami do przedstawień na żywo, których wystawia się tutaj po kilka dziennie.

### ■ Indiana

Disney zapowiedział realizację kolejnej części przygód Indiany Jonesa, więc kącik archeologa wkrótce zyska na popularności.



### ■ Potwory

Część studyjna zachwyca bogactwem szczegółów, których trzeba niekiedy uważnie wypatrywać i warto zaklepać choć dwie godziny na spacerowanie po parku.

# GDC 16

## GAME DEVELOPERS CONFERENCE

Jak co roku, na początku wiosny w samym sercu San Francisco zbierają się tłumy twórców gier. Od szefów wielkich korporacji, przez weteranów branży, którzy pamiętają, jak się pisało kod dłutem na kamieniu perforowanym, aż po indyków. Trzydziesta edycja GDC odbywała się od 14 do 18 marca w centrum konferencyjnym Moscone.

■ Sos

**P**rzez pierwsze dwa dni odbywała się wyspecjalizowana część konferencji, podzielona na różne sesje takie jak grafika, dźwięk, narracja czy też nieustannie narzekające na brak kasy indyki. W budynku mieszczącym ogromne sale wykładowe odbywały się odczyty i prelekcje - trochę historyczne („Pięć najczęściej popełnianych błędów podczas produkcji gier”), teoretyczne („Nowości w narracji”) albo praktyczne („Matematyka dla programistów”).

Tegoroczną nowością była cała mini-konferencja poświęcona wirtualnej rzeczywistości, którą uczestnicy oglęali, a kolejki przypominały te, które znamy ze starych niedobrych czasów. Również demografia uczestników w porównaniu do lat poprzednich widocznie zaskakiwała. Kiedy kilka lat temu po raz pierwszy przybyłem na GDC, poza paroma jednostkami próżno było szukać rodzimej twarzy wśród deweloperów. Ale czasy się zmieniły i tym razem nasz piękny kraj reprezentowała dumnie całkiem spora grupa. Aż



■ Howard Street oddziela obie części Moscone Center. Na zdjęciu widoczne jest skrzydło północne, z ogrodami na dachu.

miło było pogwarzyć po polsku na drugim końcu świata. Oprócz tego wciąż niewielki odsetek kobiet na konferencji widocznie zwielokrotnił się, a i udało mi się nawet usłyszeć o kolejkach do damskiej toalety, które w poprzednich latach występowały jedynie w dowcipach.

Od środy ruszyły dwie wielkie hale ekspozycyjne. W jednej z nich wystawiali swe dzieła twórcy niezależni, często miłośnicy artystycznych rozwiązań podłączających do komputera maszynę do szycia czy zminiaturyzowane młyńskie koło.

Z drugiej strony ulicy rezydowali moiżni świata gier, oferujący zapowiedzi VR i denerwujący się po zadaniu pytania, dlaczego są pewni, że era wirtualnej rzeczywistości już nadeszła. Z pokerowymi twarzami odpowiadali, że wszystko jest na dobrej drodze.

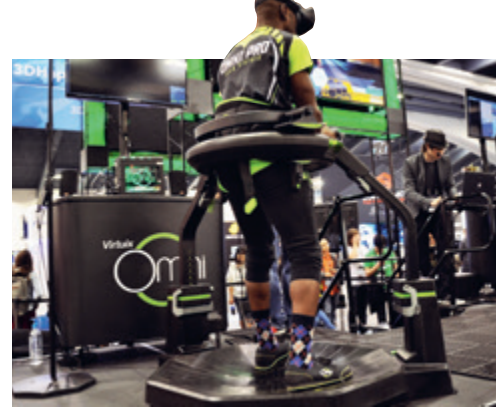


# USA

■ Sekcja Ctrl.alt.gdc była odpowiednikiem kina studyjnego. Prezentowano tam awangardowe gry wyposażone w najdziwniejsze kontrolery.



✚ Stanowisko Oculusu było obleżone bardziej niż Sony czy Samsung, które też próbowały czarować VR.



✚ Virtuix Omni to nowy sprzęt do VR, w którym mała służąca do biegania umożliwia penetrację wielkich środowisk 3D.



## Kultura



**Polski instytut kulturalny w Nowym Jorku** jako jedyna rodzima organizacja przyglądał się temu, co się działo na GDC. Przyczynił się też swym wsparciem do tego, że Pixel podczas GDC zdołał zrealizować kilka wywiadów. Cieszy nas zainteresowanie instytucji kulturalnych historią i teraźniejszością gier wideo.

Konferencja konferencją, a większość indyków wolała spędzać czas, wygrzewając się w pobliskim parku na trawie. Ba! Niektórzy przyjechali na konferencję bez... biletów, spędzając cały czas w pobliskich parkach, kawiarenkach czy na pobocznych eventach. I nie ma co się dziwić, gdyż taka wejściówka może ważyć nawet tysiąc baksów!

W centrum zainteresowań każdego indyka na GDC jest IGF, czyli festiwal gier niezależnych. Na stoisku festiwalowym można było pograć we wszystkie nominowane gry oraz porozmawiać z ich twórcami, którzy pomimo skrajnego wycieńczenia z chęcią opowiadali o swojej produkcji i pomagali nam w nią zagrać.



✚ Starr Long był chętny do rozmowy, ale od razu cisnęło się na usta: „Jak to możliwe, że położył pan Shroud of the Avatar?”



✚ Ojciec z synem. Ten pierwszy dzierży finanse rodzinnej firmy, drugi - jest superzdolnym animatorem, odpowiadającym między innymi za stworzenie smoków w Skyrimie.

Świat niszowej twórczości startł się z dominium wielkich firm, z których każda była obwieszona reklamówkami ze słowem VR. Trochę zabrakło środka, gier w stylu SUPERHOT czy Firewatch, które idą własną drogą.



W środę wieczorem z wielką pompą odbyło się uroczyste wręczenie festiwalowych nagród. Główną statuetkę w tym roku zgarnęła gra Her Story, a wśród nominowanych był również nasz rodzimy SUPERHOT.

Wieczorami równolegle odbywało się wiele branżowych imprez sponsorowanych przez różnorodne korporacje i środowiska. Niektórzy preferowali wielkie imprezy firmowane znanymi markami, natomiast inni wybierali kameralne spotkania z przyjaciółmi. A następnego ranka wszyscy przysypiali na krzeselkach do rytmu growych mądrości. I tak przez cały tydzień. ■

# OVERWATCH

Wystarczy 10 pierwszych sekund oraz 5 pierwszych ofiar, aby poczuć, że mamy do czynienia z produkcją Blizzarda.

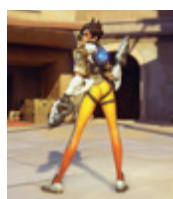
■ Murmur

**W** chwili gdy piszę te słowa, Overwatch wielu osobom kojarzy się z jednym - widokiem pośladek laski o twarzy ładnego chłopca, odzianej w żółty kombinezon. Nie wiem, o co tyle zamieszania, ale faktem jest, że sprawa ta nadała dodatkowego rozgłosu grze i zapewne jeszcze przez jakiś czas będzie ona z tą aferą kojarzona. Piszmy jednak o konkretnych. Miałem okazję sprawdzić Overwata w wersji na PS4 i muszę przyznać, że był to dobrze zagospodarowany czas.

W dużym uproszczeniu Overwatch to multiplayerowa strzelanina, w której naprzeciwko siebie stoją dwie drużyny. Każda składa się z 6 bohaterów. Ci są zróżnicowani nie tylko pod względem wyglądu, ale także umiejętności. Z założenia w Overwacie strategia odgrywać ma dużą rolę, więc dostępne postacie podzielone zostały na cztery kategorie: atak, wsparcie, obrona i tanki. Jeśli skład drużyny nie zapewnia odpowiedniej obrony czy ataku, gra poinformuje o tym przed rozpoczęciem walki. Wracając do bohaterów, każdy z nich posiada unikatowe ataki i umiejętności: teleportacja, wspinanie po ścianach, tworzenie tarczy obronnej, formowanie śmiertelniegroźnego wiatraka z katany, emitowanie fal dźwiękowych. Do opanowania jest całkiem spora przyciska... klawiszologia, co na początku sprawia pewne problemy.



## Tabloidy



**Niedługo dożyjemy czasów, w których pokazanie dużego palca u nogi będzie gorszące.** No bo spojrzcie na wdzięki Smugi. Czy przyjęta przez nią poza jest seksistowska lub wulgarna, jak sugerowały niektóre serwisy? Przecież ta "pupka" w ogóle nie rzuca się w oczy! Trenuj dziewczyno!

Spośród postaci najlepszy chyba okazał się Złomiarz, który poza pułapkami dysponuje w swoim arsenale też śmiertelniegroźną oponą, którą można sterować i zdetonować w wybranym momencie. Biorąc pod uwagę różnorodność dostępnych bohaterów, można śmiało stwierdzić, że każdy dobrze odpowiednią postać do swojego stylu gry. A ma być ich jeszcze więcej. Niestety, w dostępnej obecnie wersji nie miałem okazji przekonać się, czy i jak możemy rozwijać ich statystyki.

W trakcie prezentacji miałem możliwość spróbować swoich sił w dwóch trybach: jeden polegał na przejmowaniu punktów na mapie, drugi na bezpiecznym przetransportowaniu pojazdu z punktu A do punktu B. Poziomy są całkiem duże i miejscami trochę chaotycznie zaprojektowane. Często biegałem w kółko, próbując znaleźć drogę do miejsca, gdzie coś

się dzieje, bo niestety Overwatch ma tendencję do popadania ze skrajności w skrajność - albo panuje flauta, albo zamieszanie na ekranie staje się tak duże, że można dostać oczopląsu. Akcja na ogół skupia się w jednym miejscu, do którego w pocie czoła lecimy zaraz po respawnie. Podejrzewam jednak, że po premierze, kiedy gracze zaczną tworzyć drużyny na poważnie, sytuacja ta ulegnie zmianie i wszystko nabierze większego sensu.

## autofire

W wieku 79 lat zmarł Andrew S. Grove. Węgierski emigrant pracował w Fairchild Semiconductor, a w 1968 roku wraz z dwoma kolegami założył Intel Corporation i został jego prezesem.

## FPS



Jedną z zapowiadanych opcji była możliwość zmiany bohaterów w trakcie gry. Sprawdza się to nie tylko w przypadku indywidualnego gracza, który chce poeksperymentować, ale może być też wykorzystane jako ważny element strategii drużyny. Dlatego tak istotna jest zgrana ekipa. Inaczej można nieumyślnie osłabić drużynę albo wymusić na innym graczu konieczność zmiany bohatera.

Styl gry jest mocno casualowy i na swój sposób spokojny. Daje się we znaki brak możliwości biegania. Co prawda niektórzy bohaterowie mogą poruszać się trochę szybciej, jednak nie jestem zwolennikiem takiego rozwiązania. Podobnie sprawa wygląda z celowaniem: tylko niektóre postacie mogą namierzać przeciwnika. Ogólnie, pomijając konieczność zapamiętania przypisanych do danych przycisków zagrań, sterowanie jest bardzo łatwe i wygodne, przez co grze łatwiej będzie trafić do szerszego grona, szczególnie konsolowych odbiorców.

Graficznie Overwatch stoi na bardzo wysokim poziomie. Gra jest naprawdę prześliczna. Mam na myśli zarówno wygląd bohaterów czy poziomów, fantastyczną jakość animacji,

✚ Walka w Overwatchu to uczta dla oczu. Iskry aż sypią się z telewizora.

jak i płynność. Gra nie zacina się nawet na chwilę w momentach, gdy na ekranie dzieje się obłędnie dużo.

Dla mnie w strzelaninach ważna jest rozpiętość. W tym kontekście trochę martwi poziom interakcji z otoczeniem. Pod tym względem Overwatch wypada słabiej, bo pomimo usilnych prób większość otoczenia jest odporna na wszelkie zniszczenia, a te elementy, które reagują na

ostrzał, ulegają destrukcji w nienaturalny sposób. A przecież mamy 2016 rok i wszystko powinno efektywnie rozpadać się w drobny mak!

Aha, słyszeliście, że gra będzie po polsku, w dodatku z dubbingiem? No to dodam tylko tyle, że może lepiej nie obiecujcie sobie zbyt wiele po rodzimym języku. Dobrani aktorzy z całą pewnością nie pochodzili z pierwszej ligi.

Blizzard dużo ryzykuje, wypuszczając Overwatcha, ponieważ nadzieje pokładane w tym tytule są duże, a gracze nie będą się patyczkowali przy ocenie. Z góry też zakłada się, że twórcy takich hitów jak Diablo czy StarCraft po prostu nie mogą się pomylić. Po pokazie nie jestem stu procentowo pewny sukcesu, chociaż bardzo dobrze się bawiłem. Gra jest nierówna i mam wrażenie, że twórcy jeszcze eksperymentują z rozgrywką, przez co miejscami do akcji wkrada się niezaplany chaos. Z ostatecznym werdyktem wstrzymuję się wszakże do maja. Na razie jest dobrze, ale szczęście cały czas mam na swoim miejscu! ▬



✚ Standardowo. Aby przejąć punkt na mapie, musimy przez pewien czas bronić wyznaczonego obszaru.

✚ Gdybym miał wybrać bohatera tylko na podstawie wyglądu, miałbym problem. Wszyscy mi się podobają!



## Nowe Call of Duty

Activision nie pojawi się z własnym stoiskiem na tegorocznych targach E3, jednak nie przeszkodzi to w pokazaniu tam premierowej rozgrywki z nowej części Call of Duty. Pełen tytuł i pierwsze szczegóły pojawią się zapewne na początku maja.

## VR za 900 euro

HTC Vive można już kupować poprzez platformę Steam. Cena nie należy do niskich, ale wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że jest to najdoskonalszy z zaprezentowanych wehikułów do wkraczania w wirtualne światy.

## My Nintendo

Wielkie N od kwietnia oferuje nowe konto klienta, z którego skorzystają posiadacze konsol Wii U oraz 3DS. Wprowadza ono program lojalnościowy, łatwiejsze zakupy online, a także połączenia z innymi aplikacjami Nintendo.

# Z GWIAZDAMI DO GWIAZD

**PIXEL  
WYWIAD**

✦ Chris Keeling jako zawodowy żołnierz docenia obecny kształt bitew w MoO. Rozmawialiśmy tuż przed premierą drugiego builda Early Access.

Z dyrektorem projektu Master of Orion **Chrisem Keelingiem** o sugestiach twórców oryginalnej gry oraz elementach do poprawy rozmawia Dariusz J. Michalski.



**P** Zdecydowaliście się zrobić grę, która swoją sławę przeżywała ponad 20 lat temu. Od tego czasu gry mocno się zmieniły. Czy uda wam się przyciągnąć graczy młodszych niż 35+? Takich, którzy nie czują sentymentu do tytułu?

Ogółem hardkorowi pasjonaci tytułów 4X stanowią może półmilionową, a może milionową społeczność. Do tego w tym roku mają się ukazać także inne tytuły z tego gatunku. Użytkownicy będą mieli wybór. Dlatego musimy przyciągnąć nowych graczy, by odnieść sukces. To jeden z naszych głównych celów.

**P** Jak zamierzacie go osiągnąć? Gra będzie przecież także konkurować z tytułami innych gatunków, a te współczesne produkcje są znacznie bogatsze graficznie. Zdajemy sobie z tego sprawę, dlatego dodaliśmy animacje 3D oraz zatrudniliśmy znanych aktorów do dubbingu. Tworzymy grę piękną i bogatą w mechanizmy oraz fabułę. Z myślą o nowych graczach uprościliśmy interfejs, aby był dla nich bardziej przystępny. Mamy nadzieję, że sztuczna inteligencja pomoże im na początku gry, nim ją poznają.

## autofire

W USA odbyły się pierwsze, zamknięte pokazy filmu dokumentalnego „Beep: A History of Video Game Sound”. Recenzje sfinansowanej ze zbiórki na Kickstarterze produkcji są entuzjastyczne.

**Ben Daglish**

Legendarny kompozytor muzyki do gier wideo zjawia się na Pixel Heaven! Jest twórcą soundtracków do gier na ZX Spectrum, C64, Amstrada i Amigę. Najgłośniejsze z nich to The Last Ninja, Deflektor, Gauntlet czy Switchblade.

**Atmosphere 2016**

W dniach 17-18 marca odbędzie się w Krakowie konferencja, na której pojawi się ponad 400 gości. Będzie to święto Dev-Ops - nie tylko gier, ale także eBaya, Spotify i lwiej części najpopularniejszych kanałów społecznościowych.

Później sami przejmą władzę w swoich imperiach i zajmą się projektowaniem statków czy zarządzaniem populacją. Kiedy w końcu zobaczą, jak głęboka jest ta gra, jak złożona, poczują to, co gracze, którzy zetknęli się z nią ponad 20 lat temu.

**P** Twórcy tamtej gry doradzają wam. Czy możesz zdradzić, jakie zgłaszały uwagi?

To oni stworzyli gatunek 4X, więc oczywiście szanujemy ich opinie. Ich rady mają sprawić, byśmy odtworzyli ducha oryginalnej gry. Z drugiej strony byłem zaskoczony ich otwartością. Na początku zapytaliśmy ich: co byście zrobili ponad 20 lat temu, gdybyście dysponowali obecnymi zasobami Wargamingu, mieli dostęp do najnowszych technologii i platform, największych talentów itd. Oni to podchwycili.

**P** Możesz podać przykład?

Choćby bitwy turowe - byłem ich wielkim fanem. Spędziliśmy nad nimi sporo czasu, mimo to nadal nie były zrównoważone. Pierwszy gracz od razu zyskiwał przewagę. Poza tym były zbyt sterylne, a gracze mogli czuć się przytłoczeni ilością otrzymywanych informacji. Obracało się statek, strzelało i wiedziało, jaki jest jego zasięg ruchu i ognia. A prawdziwa bitwa to przecież chaos, brak pełnych informacji i niewiele czasu na podjęcie decyzji. Dzięki czasowi rzeczywistemu dodaliśmy stres, lęk o to, co się stanie, jeśli salwa nie dojdzie z powodu zbyt małego zasięgu broni. Ta forma rozgrywania bitwy daje też nowy poziom intensywności. Sprawia, że bitwy trwają krócej i nie traci się tempa gry. Sam rozgrywam mniej więcej 10 procent wszystkich bitew. Zazwyczaj te, w których siły przeciwnika są porównywalne z moimi albo kiedy stanowią wyzwanie, jak choćby pojedynki z Guardianem. Resztę rozstrzygam automatycznie.

**P** W większości gier jest za to kara w postaci większych strat. A w Master of Orion: Conquer the Stars?

Nie. Wszystkie symulowane bitwy są rozstrzygane na takiej samej zasadzie, jak rozgrywane w rzeczywistości. Wyjątkiem są sytuacje, gdy po obu stronach dowodzi sztuczna inteligencja. To nie ma nic wspólnego z losowaniem numerów. Bitwa naprawdę jest rozgrywana,

ale w oka mgnieniu, nawet jeśli po obu stronach uczestniczą w niej setki statków. Do tego stopnia, że jeśli gracz chce, może potem odtworzyć sobie jej nagranie.

**P** Nie zmienia to faktu, że bitwy rozgrywane w czasie rzeczywistym pojawiły się w części trzeciej.

Mocno popierał je Tom Hughes, znajdujący się w gronie konsultantów. Natomiast w ubiegłorocznych zapowiedziach stwierdzaliście, że macie zamiar nawiązywać do pierwszej i drugiej części Master of Orion.

Tom dał nam szereg cennych uwag. Nie mieliśmy możliwości skorzystać ze wszystkich. Poza tym nie koncentrowaliśmy się tylko na dwóch pierwszych częściach gry. Chcieliśmy czerpać najlepsze rozwiązania ze wszystkich, ale też przyjrzeć się ponaddwudziestoletniemu rozwojowi tytułów 4X i skorzystać także z ich najlepszych pomysłów. Przyjrzelismy się również ich słabościom.

**P** Jakie znaleźliście?

Na przykład bardzo trudno w tych grach określić granicę imperium. Dlatego wprowadziliśmy koncepcję systemów i linii łączących układy gwiazdne. Dzięki temu można powiedzieć, że ten system jest mój, a ten nie. W oryginalnym Master of Orion można było zarządzać systemem. W Master of Orion II zarządzało się planetami. W obecnej edycji połączyliśmy te elementy i zarządza się zarówno pojedynczymi planetami, jak i całym systemem. Można budować kopalnie na asteroidach, zmieniać gazowe giganty w planety, budować posterunki wojskowe lub czujniki. Jest zatem więcej sposobów oddziaływania na system i planety. To krok naprzód w gatunku gier 4X rozgrywanych w kosmosie. Ale

ciągłe chcemy więcej. Z oryginalnego Master of Orion wzięliśmy opowieść: 10 ras, planetę Orion, Guardianą i oryginalny scenariusz. I to jest coś, na czym się koncentrujemy. Na przykład Jeff Dee, który był dyrektorem artystycznym w Simtexie, pomagał nam w utrzymaniu projektów graficznych w duchu oryginału.

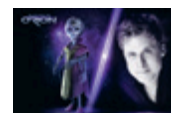
**P** Na czym to polegało?

Na przykład mieliśmy koncepcję, by Alkari, rasa ptaków, była podobna do jakiegoś gatunku występującego na Ziemi.



➤ Jedna z koncepcji gwiazdy zagłady.

## Gwiazdy



Wśród znanych głosów, którymi mówią przywódcy i doradcy poszczególnych ras, rozpoznamy między innymi Marka Hamilla („Gwiezdne wojny”), Alana Tudyka („Firefly”), Michaela Dorna („Star Trek: Następne pokolenie”), Kat Cressidę („Nawiedzony dom”), Johna de Lanciego („Star Trek: Następne pokolenie”), Roberta Englunda („Kosmar z ulicy Wiązów”).

## 150 milionów za GTA

Były szef studia Rockstar North Leslie Benzies pozwał firmę, domagając się zapłaty rzekomo należnych pieniędzy oraz skarżąc się, że został zmuszony do odejścia przez braci Houserów. Zapowiada się bezprecedensowa batalia sądowa.

## Jon Hare

Filar brytyjskiego gamedevu zjawi się na tegorocznym Pixel Heaven. Podczas imprezy odbędzie się premiera jego nowej gry Sociable Soccer. Uczestnicy Pixel Heaven będą mogli wziąć udział w turnieju w spadkobiercę popularnego Sensible'a.

## Obsidian się zbroi

Jeden z głównych twórców Fallouta, a potem współzałożyciel Troika Games, Leonard Boyarsky, zwolnił się z Blizzarda i dołączył do zespołu Obsidian Entertainment. Pracuje teraz biurko ze swoim dawnym druhem Timem Cainem.

## DRUGI BUILD EARLY ACCESS POZWALA MODYFIKOWAĆ PARAMETRY RAS



✚ Meklarom z łatwością przychodzi nawet sfabrykowanie oskarżeń.

Przygotowaliśmy więc kilka projektów: modrosójka błękitna, kardynał, orzeł, ale on powiedział: „Nie. Ta rasa przypomina ptaki, a nie ziemskie. Ona powinna kojarzyć się z obcymi”. I wróciliśmy do tej koncepcji. Z kolei David Govett, kompozytor muzyki do pierwszych części, wziął oryginalny temat i zmienił aranżację na nowoczesną, orkiestrową. Dzięki temu przypomina znaną muzykę, ale brzmi dużo przyjemniej. Można powiedzieć, że każdy z konsultantów pomógł nam, byśmy nie zbczyli z kursu.

**P** A jednak w sprawie sztucznej inteligencji (SI) nieco zbczyliście. Sam doświadczyłem ataków przez dużo słabszego przeciwnika. Zaczynał wojnę, choć nie miał szans na zwycięstwo. Gdy rozbiłem mu kilka flot i proponowałem pokój, nie przyjmował oferty, choć jej odrzucenie oznaczało dla niego anihilację.

Mamy świadomość, że obecnie SI jest bardzo słaba. Zbyt łatwo mają przede wszystkim gracze doświadczeni w grach 4X. Są problemy podczas budowy statków, bo SI nie wykorzystuje maksymalnie możliwości technicznych, by projektować najsilniejsze jednostki. Czasami na poziomie taktycznym podczas ataku na posterunek wojskowy ucieka, zostawiając bezbronną kolonię. Dlatego pracujemy nad lepszym zachowaniem SI zarówno w sensie strategicznym i taktycznym, jak i w dyplomacji.

**P** Jakie określiliście priorytety?

Przez pierwsze cztery-pięć dni od uruchomienia wersji Early Access dostaliśmy mnóstwo danych od społeczności, między innymi o sposobach zwycięstwa, wybieranych rasach, zrównoważeniu gry. Gromadziliśmy te dane, dzieląc je na 400 tematów. Przedyskutowaliśmy pierwsze 100 i zajęło to 4 godziny. Największymi trzema obszarami były: zachowanie SI, bitwy taktyczne i projektowanie statków. I na poprawieniu tych obszarów skupiamy się przez najbliższe kilka tygodni.

**P** Gdy grałem w builda we wrześniu ubiegłego roku, pojawiła się informacja o niezależnych planetach przypominających miasta-państwa z Civilization. W obecnym buildzie ich nie ma.

Wyjeliśmy je z gry, ponieważ uznaliśmy, że nie dają tyle zabawy, ile powinny. Skupiamy się na dopracowaniu jądra gry, ale zamierzamy poprawić także ten element. Jeśli uznamy, że dostarczają interesujących decyzji, z pewnością powrócą do gry. Obecnie stanowią alternatywę: czy je zaatakować i podbić, czy tolerować, by osiągnąć zwycięstwo dyplomatyczne. Oczekujemy od nich więcej.

**P** W obecnym buildzie można rozbić siły przeciwników i być pewnym wygranej, ale spędzić mnóstwo tur na dobijaniu wrogów.

To dlatego, że nie ma jeszcze zaimplementowanych pełnych warunków zwycięstwa. Gdy się pojawią, nie będzie potrzeby męczenia się w ostatniej fazie gry i odwiedzania kolejnych systemów, by zniszczyć resztki przeciwników. Po pierwsze można określić liczbę tur, po której gra podsumuje zdobyte punkty i wskaże zwycięzcę. Z drugiej strony można będzie zrezygnować ze zwycięstwa na przykład dyplomatycznego i grać dalej.

**P** Na planetach znajdują się zasoby, ale w obecnym buildzie są beużyteczne. Będzie się nimi handlować?

Początkowo mieliśmy system handlu tymi zasobami, ale wyjeliśmy go z gry, bo nie był zbyt użyteczny. Teraz na przykład złoto zwiększa dochody, a artefakty dają darmową technologię. Są i inne surowce, ale ciągle zastanawiamy się, w jaki sposób zasoby mają stanowić wartość dla gry. Czy mają służyć do handlu, czy dawać premię do morale mieszkańcom planety, na której występują? To jest coś, nad czym ciągle jeszcze pracujemy. Z pewnością chcielibyśmy uzyskać pewne zróżnicowanie między planetami.

**P** Wydaje się, że macie jeszcze sporo do zrobienia. Czy wszystko realizujecie zgodnie z harmonogramem?

Trochę więcej czasu potrzebowaliśmy w ubiegłym roku ze względu na zmiany wielu elementów gry, choćby bitew taktycznych z turowych na rozgrywane w czasie rzeczywistym. Teraz jednak jest bardzo dobrze. Mamy już 80% opinii od społeczności, przez najbliższe tygodnie będziemy ustalali priorytety, wprowadzali poprawki, szlifowali, tropili błędy, dodawali nowe rzeczy, jak ekran projektowania statków i moduł odpowiedzialny za szpiegowanie.

**P** Jaki jest termin premiery?

Jeszcze nie wiemy.

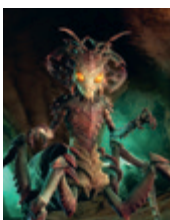
**P** 6 września?

Dlaczego?

**P** Bo to rocznica wydania pierwszej części.

Świetny pomysł, ale mam nadzieję, że będzie to wcześniej. ■

## Potwory



W grze znajdzie się pięć rodzajów potworów. Oprócz sławnego Guardiansa, pilnującego superplanety w systemie Oriona, potykać się będziemy z kosmicznym smokiem, węgorzem, amebą i kalamarnicą.

DOOM.COM

CENEGA



Bethesda



18  
www.pegi.info

© 2018 BETHESDA SOFTWORKS LLC, A ZENIMAX MEDIA COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. "D" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SEVEN COMPUTERS ENTERTAINMENT INC. ALSO, "X" IS A TRADEMARK OF THE SAME COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. DISTRIBUCJA W POLSCE: GENESIS S.A., UL. SPAKOWIAKÓW 50, 05-839 WARSZAWA.

# DOOM



ROZPĘTAJ PIEKŁO  
PIĄTEK 13 MAJA



ZAMÓW W **muve.pl**

[muve.pl/doom](http://muve.pl/doom)



DARMOWA  
DOSTAWA



RANKINGI  
I ODZNAKI



5% WRACA  
DO CIEBIE



► Koncert miał miejsce w kościele o architekturze utrzymanej w stylistyce późnogotyckiej, pochodzącym z początków XVII wieku.



► Kolejne magiczne spotkanie z Nobuo Uematsu.

# Koncert Final Fantasy

Koncerty muzyki z gier wideo są coraz bardziej popularne również w Polsce. Co roku odbywa się przynajmniej kilka z nich, a niedawno w Pradze miało miejsce zupełnie wyjątkowe muzyczne spotkanie.

■ Mariusz Borkowski

Czy kiedykolwiek słyszeliście o trasie koncertowej „A New World: intimate music from FINAL FANTASY”? Szczęśliwym trafem miałem okazję uczestniczenia w tym wyjątkowym wydarzeniu, które miało miejsce pierwszego kwietnia w Pradze w kościele pw. św. św. Szymona i Judy. W porównaniu z innymi większymi przedsięwzięciami w tym przypadku jest to świeże spojrzenie na popularne utwory z serii Final Fantasy, dzięki nadaniu koncertowi bardziej kameralnego klimatu z udziałem dziesięcioosobowej orkiestry. Pomysł powstał po to, aby słuchacze mogli poczuć bliższą więź z prezentowaną na żywo muzyką do gier Final Fantasy.

Podczas tego wieczoru w roli specjalnego gościa pojawił się Nobuo Uematsu, autor większości utworów do produkcji spod znaku Final Fantasy. Oprócz kompozytora obecny był również utalentowany pianista

## Muzyka

### Album

#### Zachęcamy do przesłuchania albumu

„New World: intimate music from FINAL FANTASY”, do którego materiał został specjalnie nagrany w Londynie. Prace nad płytą trwały w Abbey Road Studios pod czujnym okiem dyrygenta Arniego Rotha oraz Nobuo Uematsu. Wydawnictwo można nabyć w postaci elektronicznej lub w wersji pudełkowej dla kolekcjonerów.

młodego pokolenia Benjamin Nuss oraz Arnie Roth – dyrygent i producent związany z trasą koncertową „A New World: intimate music from FINAL FANTASY” od samego początku jej istnienia. Ogromną zaletą koncertu było w sporej części postawienie na nieco mniej ograne melodie. Takie, które nawet jeśli w podobnej aranżacji pojawiły się już na innych wydarzeniach, to i tak nie mogą być nazwane odgrzewanymi daniami. Muszę przyznać, że o wiele lepiej się bawiłem niż na niejednym koncercie z większym udziałem orkiestry symfonicznej.

Dużym atutem widowiska był sam kościół pw. św. św. Szymona i Judy, ponieważ zrobił on ogromne wrażenie na słuchaczach, a wszystko dzięki utrzymanemu stylowi późnogotyckiemu z początków XVII wieku. Obecnie kościół służy jako sala koncertowa. W dużej mierze architektura obiektu wpłynęła na jakość, a co najważniejsze brzmienie odegranych podczas tego wieczoru utworów.

Dlatego takich kompozycji jak Troia (Final Fantasy IV) albo Fragments of Memories (Final Fantasy VIII) słuchano nie tylko z wielkim skupieniem, ale jakby słyszano je po raz pierwszy w życiu. Ze względu na małą salę kontakt widzów z orkiestrą był dużo bardziej bezpośredni, co wpłynęło jeszcze lepiej na odbiór kompozycji, gdyż w przypadku trasy koncertowej „A New World: intimate music from FINAL FANTASY” zrezygnowano z wizualizacji.

Należy zauważyć, że sama forma koncertu należy do wyjątkowych na skalę światową, ponieważ na co dzień wydarzenia związane z muzyką do gier wideo wykonuje się w o wiele większych salach, co automatycznie przekłada się na odbiór widowiska. Projekt szczególnie polecam osobom, które z nostalgią wspominają czas spędzony przy grach studia Square, a obecnie Square Enix. Niemniej jednak forma koncertu powinna także zainteresować osoby niekoniecznie związane z grami wideo. ■

# Krew, pot, łzy i gry

Dzieło Jespera Juula będzie stawiane obok takich pozycji jak „Extra Life: Why Video Games Matter” czy „Reality is Broken” autorstwa Jane McGonigal.

■ Paweł Schreiber

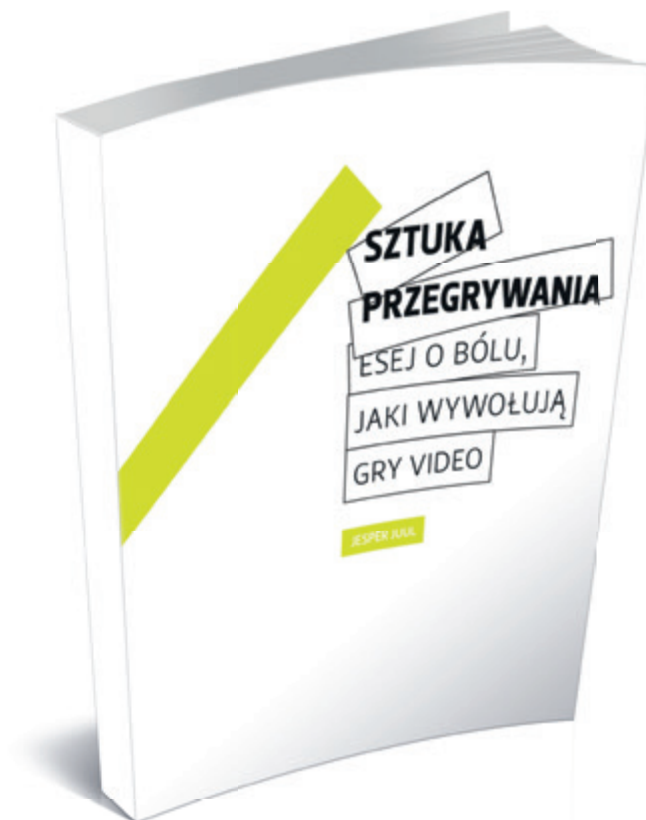
Zwykle wychodzimy z założenia, że w gry komputerowe gramy po to, żeby wygrać. Mamy też silne przekonanie, że gramy dla przyjemności. Znany badacz gier Jesper Juul dowodzi jednak, że często jest na odwrót – gry służą do tego, żeby w nie przegrywać, a od przyjemności ważniejsze są krew, pot i łzy. Poświęcił temu swoją książkę „Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo”, która właśnie ukazuje się w polskim tłumaczeniu (odpowiadają za nie Michał Tabaczyński i wyżej podpisany).

Na pierwszy rzut oka teza Juula wydaje się dziwna. Jak to, gry wideo boją? Przecież gry są formą rozrywki, więc siłą rzeczy muszą się skupiać na przyjemności. I przecież nie wszyscy gracze są masochistami (choć trzeba przyznać, że jest takich sporo). Ale Juul dowodzi, że ogromna część uciechy, jaką mamy z gier, zasadza się na cierpieniach, których przy nich doznajemy. Nie lubimy gier podających nam wszystko na talerzu i pozwalających wygrać bez żadnego wysiłku. Ceniemy raczej te, które najpierw nam pokazują, że jesteśmy do niczego, a następnie zmuszają, żebyśmy nad sobą (boleśnie) popracowali. Na ból w grach Juul patrzy z wielu stron, skupiając się na cierpieniach nie tylko graczy, ale również kierowanych przez nich postaci. Pokazuje, jak upada panująca w grach dyktatura beztróskiego happy endu, a gracze coraz częściej

■ „Sztuka przegrywania” to kolejna pozycja w serii „Cyfrowa Humanistyka” wydawnictwa Ha!art. Wcześniej ukazały się w niej między innymi „Cybertekst” Espena Aarsetha czy „Fan fiction. Nowe formy opowieści” Lidii Gąsowskiej.

akceptują również tragiczne losy bohaterów. Okazuje się, że tego rodzaju historie bywają dużo ciekawsze od lukrowanych opowiadań o bohaterach odnoszących zawsze podobne (i dość monotonne) sukcesy.

Ogromne powodzenie bezlitosnych dla gracza Dark Souls, serwującej porażkę za porażką Dwarf Fortress (Losing is Fun!) czy ponurych opowieści spod znaku The Walking Dead pokazuje, że Juul ma w gruncie rzeczy rację – w naszym dążeniu do wygrywania kolejnych gier nie możemy zapominać, że równie ważne bywają w nich klęski. To one nadają smak naszemu graniu. ■



Książka



■ Jesper Juul to dziś jeden z najważniejszych badaczy gier. Zastąpił książką „A Casual Revolution. Reinventing Video Games and their Players” opowiadającą, jak gry typu casual zmieniły oblicze branży gier wideo.

# Zgoda buduje... gry

CI Games zakończyło właśnie z niemieckim studiem Deck 13 i kontynuują współpracę. Również Tomasz Gop wrócił do firmy i ponownie jest głównym projektantem serii Lords of the Fallen. Wśród zakopanych toporów wojennych powstają dwie gry, które mają ugruntować pozycję CI Games wśród studiów tworzących pierwszoligowe tytuły.

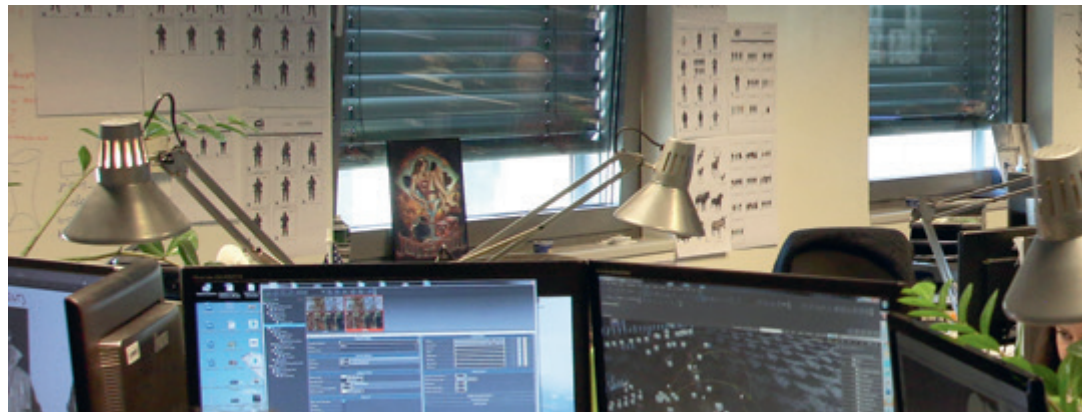
Banzai

**P**rzestronna siedziba CI Games mieści się w nowoczesnym wieżowcu w Warszawie. Firma przeniosła się tutaj z obskurnego budynku na Pradze. To trochę alegoria drogi, jaką przebyły gry CI - od koszy w supermarketach do półek z gramami AAA. Do superprodukcji należeć mają trzecia część Sniper: Ghost Warrior i kontynuacja Lords of the Fallen. O najnowszych projektach studia rozmawiam z szefem firmy Markiem Tymińskim oraz z Tomaszem Gopem, autorem odpowiedzialnym za Lordsów.

## SWOBODA NA CELOWNIKU

Nowy Sniper: Ghost Warrior wprowadzi do serii otwarty świat. Gracz będzie miał różne możliwości wykonywania zadań, a do celów będzie można podejść z wielu stron. Pojawia się też misje poboczne. To wszystko sprawia, że praca nad grą jest bardziej wymagająca. - Budujemy najpierw cały świat z mapami. Na tym dopiero tworzymy misje. To inaczej niż w Sniperze 2, gdzie tworzyliśmy po prostu misję po misji - wyjaśnia Marek Tymiński.

W grze pojawi się waluta, którą wykorzystamy do udoskonalania naszego sprzętu: karabinu, pocisków, a także drona. Ten ostatni jest nowym, ważnym elementem gry. Pomoże graczowi opracować plan walki, a następnie wykonać go. Jak będziemy zdobywać pieniądze w grze? - Raczej w maku pracować nie będziesz - śmieje się Tomasz Gop. Jednym ze źródeł będą zadania poboczne. Może się okazać, że ich charakter postawi



nas w trudnych moralnie sytuacjach. Czy jesteśmy gotowi pomóc swojej sprawie, przykładając rękę do zbrodni wojennych? Nasze decyzje prawdopodobnie wpłyną na przebieg gry, ale Marek Tymiński nie chce na razie zdradzać szczegółów.

Fabula będzie ważnym elementem gry, której akcja rozgrywa się w Gruzji. Choć opowiadana historia jest fikcją, to mocno nawiązuje do prawdziwych wydarzeń w regionie - twórcom zależało, by była realistyczna. Inspiracją były między innymi przeprowadzone przez studio rozmowy z byłymi snajperami.

W CI Games są szczególnie dumni z systemu strzelania snajperskiego, który zapewnił popularność serii, a teraz został jeszcze bardziej dopieszczony. Posługiwanie się snajperką stało się też bardziej wymagające. - W poprzednich częściach gracz mógł patrzeć na wiatr, na odległość, ale tak naprawdę kierował się tylko czerwoną kropką, pokazującą, gdzie ma mierzyć - opowiada Marek Tymiński. - Tym

razem z niej zrezygnowaliśmy i teraz snajper rzeczywiście będzie musiał skupić się na czynnikach wpływających na tor lotu kuli. Samodzielnie ustalić, gdzie ma celować. Gracze będą musieli się tego nauczyć, ale dzięki temu będą mieli pełniejsze doświadczenie z gry.

Zespół tworzący grę pracuje na ogromnej otwartej przestrzeni, gdzie

## Karabin



**Replika Cheytac M 200** jest w CI od pierwszej części Snipera. Każdy twórca może podejść do niej i zobaczyć, jak „czuje” się taką bronią w dłoniach. Używana też była podczas sesji motion capture i o mało nie znalazła się na okładce Snipera 2.



Tomaz Gop jako PR-owiec CD Projektu brawurowo opowiadał o Wiedźminie 2. Nie chciał jednak poprzestać na mówieniu o cudzych grach – tak zaczęła się jego przygoda z CI Games, gdzie został głównym projektantem Lords of the Fallen.



CI Games powstało wraz z premierą Snipera 2 w 2013 roku – wcześniej firma nazywała się City Interactive.



Twórcy lubią pracować w ciemności. Gdy na potrzeby zdjęć Tomek Gop zapalił światło, niektórzy reagowali jak wampir na światło dnia.

## WAR-SZAWA

każdy ma przed sobą dwa lub trzy monitory. Okna są zasłonięte i panuje półmrok. Gdy robię zdjęcie brunetce pracującej na tablecie graficznym, ta zdejmuję słuchawki z uszu i protestuje w języku angielskim. W CI Games pracuje osiem osób z zagranicy – część z nich to doświadczeni twórcy, którzy wnoszą do zespołu wiedzę zdobytą w dużych studiach. Wśród obcokrajowców są również osoby debiutujące przy produkcji gier.

Choć w pomieszczeniu pracuje kilkadziesiąt osób, wciąż nie jest to cała ekipa. Większość graficznych elementów świata gry jest tworzona przez zewnętrznego partnera – firmę Deck13, z którą CI współpracowało przy Lords of the Fallen. Co ciekawe, obie spółki po wydaniu gry weszły w spór prawny. CI Games postanowiło zerwać umowę w związku z „niena-leżyтым jej wykonaniem” przez partnera. Jednak w lutym 2016 studia nie tylko zawarły ugodę, ale też szybko wróciły do współpracy.

## Tomek Gop o pracach nad Lords of the Fallen 2: - Sam fakt, że spotykamy się, sprawia, że jesteśmy zapłodnieni koncepcją gry, zaczynamy myśleć w jednym kierunku.

### POWRÓT GOPA

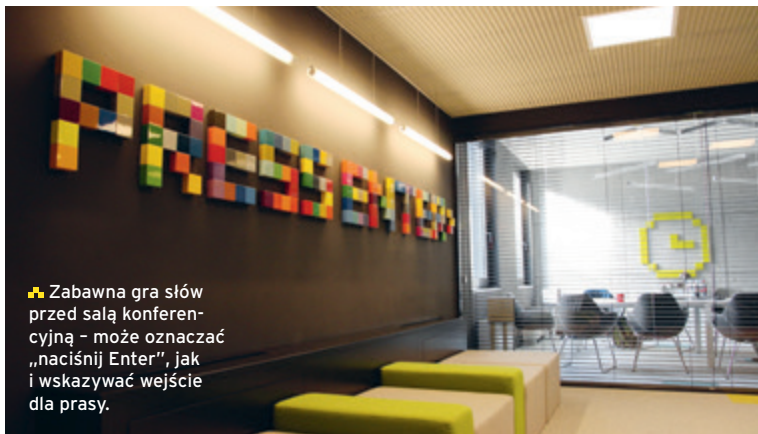
Choć priorytetem pozostaje przygotowanie Snipera 3, CI Games powoli zaczyna prace nad Lords of the Fallen 2. Pierwsza część tej gry to dziecko przede wszystkim Tomasza Gopa. Tomasz opuścił CI Games w połowie zeszłego roku. Zdecydował się na ten krok, gdy uznał, że jego wizja rozwoju serii rozmięka się z wizją Marka. Po krótkim epizodzie Gopa w Techlandzie panowie spotkali się ponownie. – Okazało się, że tych różnic między nami już nie ma – opowiada Tomek. – Ani Marek nie chciał dramatycznie zmieniać koncepcji gry, ani ja nie czułem się już tak ślepo przywiązany do niektórych pomysłów i mogliśmy rozmawiać bez „daj spokój, wychodzę”. Wróciliśmy do deski kreślarskiej i jest mi z tym cholernie dobrze.

Prace są na etapie tworzenia wizji, nie ma jeszcze żadnych konkretnych materiałów. Twórcy spotykają się i na przykład omawiają tło fabularne gry. Szukają motywacji dla gracza, dobierają inspiracje z literatury, mitologii. Albo analizują potencjalną mechanikę walki. – Sam fakt, że spotykamy się, sprawia, że jesteśmy zapłodnieni koncepcją gry, zaczynamy myśleć w jednym kierunku. I nawet gdy przynosimy ze sobą do stołu odległe od siebie inspiracje, to one do siebie pasują, mają wspólny element – opowiada Tomek.

Autorzy pozostaną przy sprawdzonym systemie walki, dobieraniu uzbrojenia i obciążaniu bohatera. Nie przywiązują się natomiast mocno do tego, na ile będzie to kontynuacja fabularna pierwszej części.



## NAJPIERW POWINIEN POJAWIĆ SIĘ SNIPER 3, A PO NIM LORDS OF THE FALLEN 2



✚ Zabawna gra słów przed salą konferencyjną - może oznaczać „naciśnij Enter”, jak i wskazywać wejście dla prasy.



✚ Nie chcesz dzielić się kubkiem? Schowaj go w szafce w holu.

Drugie Lords of the Fallen na pewno ma stać się grą mroczniejszą, mniej barwną i świetlistą. - Żeby było jak w prawdziwym świecie, a nie w oklepanej heroicznej opowieści - wyjaśnia Gop.

#### ODKRYĆ KUCHNIĘ

W wypadku będącej inspiracją dla Lordsów grze Dark Souls, twórcy milczą w sprawie mechaniki gry i można jedynie zgadywać, co mieli na myśli. Tomek Gop ma inne podejście. - Może to jest moja wada, że często lubię tłumaczyć ludziom pewne rzeczy. Po prostu nie mogę wytrzymać i mówię „Nie, poczekaj, ale ja ci wytłumaczę!” - wyznaje. To dlatego zaangażował się w tworzenie filmów z gry, a po obejrzeniu materiałów youtuberów grających we wczesną wersję przygotował krótki materiał, w którym wyjaśniał ich wątpliwości. Ta potrzeba nie spowoduje jednak, że w drugich Lords of the Fallen gracz dostanie

jakieś specjalne podpowiedzi. Możemy się spodziewać natomiast kolejnych filmów Tomka w internecie.

Tomek Gop w przeszłości był producentem i pracownikiem działu PR. Lords of the Fallen była pierwszą grą, którą projektował i to z tym zajęciem wiąże swoje marzenia na przyszłość. - Bardzo bym chciał stać się pełnokrwistym projektantem gier i stworzyć grę wybitną - wyjawia. W pracy przydaje mu się, że po części z doświadczeń z PR, nauczył się myśleć, nie w co sam



#### Wizyta w studiu

✚ Toaletę albo kuchnię w CI Games znajdziemy dzięki zabawnym ikonom retro.

chciałby grać, ale co gracze lubią i co pokochają. - Gram dużo w Dark Souls, bo lubię wyzwania. I dla mnie takim większym wyzwaniem jest właśnie stworzenie gry, w którą gracze będą chcieli grać.

Według Tomasza nie ma takiego twórcy gier, który byłby do końca zadowolony ze stworzonego dzieła. Szczególnie, że łatwiej zauważyć rzeczy, które chciałoby się poprawić, niż te, które zażyły i są dobre. - Przy pierwszych Lordsach naszym celem było poszerzenie grupy odbiorców gier harkorowych. Teraz przede wszystkim chcemy zrobić grę spójną. Jeżeli ma być bardzo trudna, to będzie - opowiada Gop. Pierwsza gra stworzyła świadomość marki, druga ma być dojrzała i bardziej doskonała.

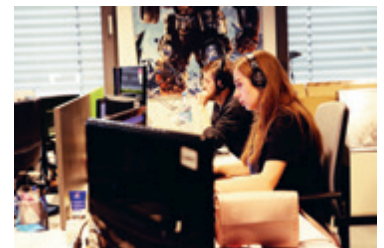
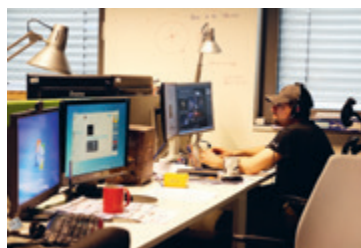
O tym, czy Sniper: Ghost Warrior 3 okaże się hitem na miarę oczekiwań i czy zapewni CI Games miejsce wśród twórców topowych gier, przekonamy się prawdopodobnie jeszcze w tym roku. Na Lords of the Fallen 2 poczekamy dłużej, ale z zapału głównego projektanta można wnioskować, że będzie warto. ■

**Serce siedziby CI Games to open space. Okryte mrokiem zasłoniętych żaluzji, a jednak tętniące energią.**



✚ Przy wielu stanowiskach tworzą się co chwila mikrozebrania twórców, wspólnie omawiających problemy.

✚ Przestrzeń przy stołach nie jest najmniejsza, ale i tak czasem tablet graficzny musi stać się podstawką pod kawę.



✚ Na sali można dostrzec zaledwie kilka dziewczyn - absolutną większość zespołu stanowią mężczyźni.

# PLAY THE GAME



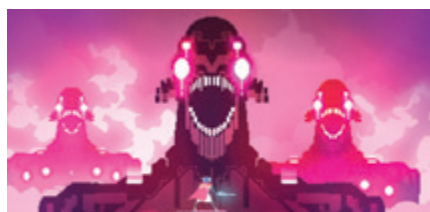
26 Dark Souls III



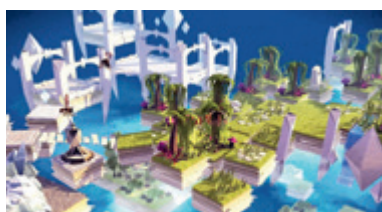
28 Quantum Break



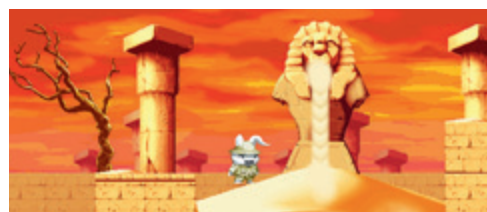
30 Salt Sanctuary



32 Hyper Light Drifter



33 Epistory



34 Pharaoh Rebirth+



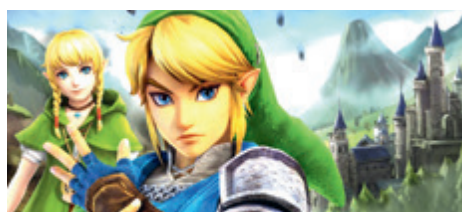
35 Day of the Tentacle Remastered



36 Grim Dawn



37 Green Game



38 Hyrule Warriors Legends



39 Samorost 3



40 Glitchspace



41 Bravely Second



42 Karaski: What Goes Up...

**WRESZCIE GRACZE  
DOWIEDZĄ SIĘ,  
CZY SOLAIRE BYŁ  
PIERWORODNYM  
GWYNA.**



Bohater w stroju strażnika obrazu z pierwszej części. Takich elementów jest więcej.



# DARK SOULS™ III

PC PS4 XONE

PRODUCENT From Software **Wersja PL:** tak

Mielu

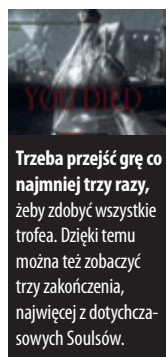
PEGI 16

**K**oniec jest bliski. W maratonie umierania wbiegamy na drogę prowadzącą do stadionu. Dark Souls III jest ostatnią częścią serii, a fanom pozostaje czekanie na dwa fabularne dodatki. Obstawiam, że co najmniej jeden z nich mocniej nawiąże do drugiej odsłony. Nie można było oczekiwać, że trójka odpowie na wszystkie pytania - to nie byłoby w stylu From Software, które uwielbia niedopowiedzenia - ale wciąż za dużo jest niewiadomych w tej układance, a Dark Souls II zostało dość mocno pominięte.

Nie oznacza to, że brakuje nawiązań do tej gry, jednak autorzy zrobili głębszy ukłon w stronę fanów pierwszej części. Będą zadowoleni, rozpoznając dobrze znanych wrogów, bronie, czary, a nawet miejsca i motywy muzyczne. W końcu też dowiedzą się, czy Solaire był pierwotnym Gwyna.

Osoby rozpoczynające przygodę z Dark Souls muszą wiedzieć, że gra czerpie garściami z Bloodborne i nie chodzi tylko o recykling materiałów graficznych czy użycie samego silnika, dzięki czemu animacja jest stabilna niemal cały czas. Rozrywka jest szybsza, postawa ofensywna jest mile widziana w walkach z bossami. To właśnie ten element sprawił, że wielu przeciwników Soulsów przekonało się do ostatniego hitu From Software. Oczywiście wciąż można używać magii lub chować się za tarczą.

## Platyna



Autorzy próbowali trafić do jak najszerszego grona odbiorców, wkładając w Dark Souls III wszystko, czego nauczyli się do tej pory. Znajdziemy tu labirynt w stylu Lochów Kielicha z Bloodborne. Użyjemy miecza wywołującego falę uderzeniową jak ten z Demon's Souls. Zabrakło tylko sytuacji, żeby gracz mógł zostać przywołany do świata innej osoby w charakterze bossa. Fan-service pełną gębą.

Niestety, nie jest to najlepsza odsłona serii. Level design nie stoi na tak wysokim poziomie jak



Sporo lokacji jest dobrze oświetlonych, co stoi w kontrze do programowo mrocznych poprzednich części Dark Souls.



## DARK SOULS III **PLAY THE GAME**

❖ Żeby należycie zbadać i ukończyć (w około 30 godzin) grę, posiłkowaliśmy się pierwszą wydaną na świecie edycją – japońską. Europejska wersja też do nas dotarła i podtrzymujemy zdanie z recenzji, tyle że zdarzają się w niej okazjonalne zawieszania systemu, czego nie było w japońskim oryginale.

❖ Starcia z bossami często są dwufazowe. Zmienia się zachowanie i wachlarz ciosów przeciwnika, a czasami również jego forma.

w pierwszej części. Walki online, w których bierze udział sześciu graczy, to jeden wielki chaos. Poprzednie odsłony były trudniejsze i dłuższe. W trzydziści godzin zabiłem wszystkich dziewiętnastu bossów (w tym opcjonalnych). Szczęście w nieszczęściu, nie można narzekać na jakość starć. Poza kilka wyjątkami są one pasjonujące (choć łatwe), a pojedynek z ostatnim bossem to majstersztyk, również

pod względem tego, jak komponuje się z fabułą trylogii.

Dark Souls III godnie podsumowuje serię, puszczając raz za razem oko do fanów poprzednich gier From Software, jednak zbyt się na tym skupia, zamiast budować własną tożsamość. Nie mamy wątpliwości – i bez tego jest to jedna z najlepszych gier tej generacji. Zabrakło „tylko” iskry geniuszu, ale jest jeszcze szansa, że zabłyśnie ona w DLC. ▀








# YO-KAI WATCH

### CZYM SĄ YO-KAI?

Yo-kai można znaleźć na całym świecie, jednak dla większości ludzi są niewidoczne. Każdy Yo-kai ma swoją osobowość i umiejętności. Za codziennymi niepowodzeniami i problemami często stoją właśnie one i ich zły humor...

### ZAPRZYJAŹNIJ SIĘ Z YO-KAI

Yo-kai są schowane w całym mieście: na drzewach, pod autami i nawet w koszach na śmieci! Tylko ty możesz je widzieć dzięki mocy Yo-kai Watch!

### W SPRINGDALE CZEKA NA CIEBIE PRZYGODA!

Odkryj tajemnice miasta Springdale i pomagaj jego mieszkańcom!

### POZNAJ SWOJE YO-KAI



WHISPER

bardzo cicho pomaga. Należy dowiedzieć się jak mówić o Yo-kai.



JIBANYAN

lubi ćwiczyć swoje bojowe obrony na przepiękających cybernetycznych zabawkach i boksowym studium!



BLAZION

jest w gorącej wodzie. Uwaga! Nie wiesz, czy jest porażnie rozgrzany lub!



PUPSICLE

trzęsie się z zimna niezależnie od tego jak jest ciepło.

### POMÓŻ SWOIM YO-KAI W WALCE



\*Wymagane bezprzewodowe połączenie z internetem, stworzenie Nintendo Network ID oraz akceptacja regulaminu i polityki prywatności sieci.

ŚLEDŹ, UDERZAJ, OBRACAJ SIĘ I PRZEPROWADZAJ SOULTIMATE ATAKI



W SPRZEDAŻY OD 29.04.2016



Demo do pobrania już dostępne!




NINTENDO DS    new NINTENDO DS XL

www.nintendo.pl



Nintendo eShop





# QUANTUM BREAK



🔧 Oprawa graficzna prezentuje się bombowo. Jest w co wlepić oczy!



🔧 Stop! Hammer Time!

PC XONE PEGI 16

🔧 PRODUCENT Remedy Entertainment Wersja PL: nie

🔧 Krooger

**M**iała być gra roku. Ekskluzywny tytuł na Xbox One wyczekiwany przez niemalże wszystkich graczy. Produkt przełomowy, w pełni multimedialny, który zaciera granice pomiędzy serialem telewizyjnym a grą wideo. Quantum Break. Tytuł fińskiego studia Remedy, znanego z Maxa Payne'a i Alana Wake'a, który w końcu podniesie z kolan Xbox One i dodatkowo pokaże wszystkim, że granie na PC nie umarło, a Windows 10 to pierwszy system operacyjny tak bardzo nadający się do grania. Nie uprzedzajmy jednak faktów.

Pierwsze, co rzuca się w oczy, a właściwie, co rzuca nami o ścianę, to fenomenalna jakość oprawy graficznej. W grach akcji nie zwracamy uwagi na takie detale, jak leżące na ziemi śmieci czy przedmioty poukładane na stołach, parapetach czy w szafkach. Quantum Break wprowadza ten element na wyższy poziom. Dzięki przestojom w akcji i możliwości przeszukiwania na spokojnie lokacji zupełnie podświadomie zacząłem zwracać uwagę, co i gdzie jest ułożone i jak bardzo dokładnie zostało zaprojektowane. Czułem, że obcuje z realnym światem. Ciekawie sprawdza się też konwencja serialo-gry. Każdy z pięciu aktów podzielony jest na część interaktywną, w której kierujemy głównym bohaterem i czasami bohaterami drugoplanowymi, oraz na część serialową, która

❏ Wojsko, ciężkie uzbrojenie, karabiny, wyrzutnie, specjalne jednostki... wszystko to ugina się pod presją czasu!



❏ Dzięki specjalnym zakrzywieniom czasowym Jack może odtworzyć wydarzenia i poznać istotne informacje.

zaprezentowana jest w formie kilkudziesięciu minutowych odcinków, tym razem bez użycia grafiki komputerowej. Historie zająmą się i to, co zrobimy podczas gry, ma realny wpływ na to, co zostanie zaprezentowane w kolejnym odcinku.

Sama gra natomiast to trzecioosobowa strzelanina z mocnym nastawieniem na prezentację fabuły i wpływanie na dalszy bieg wydarzeń. Sekcje mocno zręcznościowe, gdzie ciężko jest zdjąć rękę ze spustu, przerywane są spokojniejszymi fragmentami, gdzie jesteśmy świadkami tak zwanego załamania czasowego, podczas którego otoczenie wokół nas znajduje się w zawieszaniu.

To w sumie jeden z najciekawszych elementów rozgrywki, gdzie możemy dowolnie eksplorować dany obszar i rozmyślać na temat tego, o co w tym wszystkim chodzi. Wraz z poznawaniem coraz to nowszych faktów główny bohater Jack zyskuje nowe moce manipulowania czasem, bardzo przydatne podczas walki.

Niestety, samą grafiką człowiek nie żyje. Otoczenie zdaje się często monochromatyczne. Przeważający kolor biały i żółty oraz ubrani w podobne barwy przeciwnicy w połączeniu z fatalną precyzją głównego bohatera sprawiają, że parę razy miałem tej zabawy szczerze dosyć. Do tego dochodzi brak jakiegokolwiek

## Obsada



❏ **W grze występują aktorzy.** Stworzeni zarówno cyfrowo w rozgrywce, jak i podczas miniseriale. Mamy Shawna Ashmore'a znanego z roli Iceman w „X-Men”. W rolę kontrowersyjnego Paula Serene'a wcielił się Aidan Gillen, czyli burmistrz z „The Wire”. Martin Hatch to zaś Lance Reddick, pamiętny jako porucznik Daniels z tego samego serialu.

**Nowe dzieło Remedy trzeba zobaczyć i wyrobić sobie o nim własne zdanie. W moim przypadku oczekiwania były po prostu zbyt duże.**



❏ Walki z przeciwnikami, którzy również panują nad czasem, nie należą do wyjątkowo trudnych.

radaru pokazującego, co się dzieje dookoła nas, co w połączeniu z niewykorzystanym potencjałem specjalnych mocy sprowadza walkę do chaotycznego rzucania czym popadnie i strzelania w co popadnie. Nie ma tutaj większej spójności akcji. Oprócz walk z bossami, które są wymagające wyłącznie z powodu podwyższonej wytrzymałości przeciwników, gra nie stawia przed graczem żadnego ciekawego wyzwania. Samo założenie, żeby przerywać grę serialem, jest intrygujące, ale wykonanie pozostawia wiele do życzenia. Pomijając fakt, że strzelanina z Quantum Break jest średnia, to samo można powiedzieć o serialu rodem z kablówki. O jakości HBO czy Netflix'a nie ma co marzyć. Jak się okazuje, dokonane w grze wybory mają bardzo małe znaczenie, a ja mam wrażenie, że w grach nie raz widziałem ciekawsze sceny przerywnikowe między misjami, których nikt nie nazywał serialem.

Quantum Break to książkowy przykład przerostu formy nad treścią. Mógłbym przełknąć taki stan rzeczy, jeśli w grze znalazłbym choćby jeden absolutnie doskonały aspekt poza grafiką. Niestety, nie widzę nic takiego. Angażując się w przygodę, chciałbym nie móc się doczekać kolejnych wydarzeń. Kiedy nie gram, rozmyślać, co wydarzy się, jak uruchomię grę ponownie. Tutaj niestety tego nie czułem. Pierwiastek ciekawości był niewielki, a sama mechanika gry nie zachęcała do dłuższego posiedzenia.

Quantum Break to mimo wszystko ważny tytuł i chciałbym go z czystym sumieniem polecić, ale po chwili przypomina mi się ostatnia misja i ogarniają mnie zimne dreszcze. Tak zepsutego zakończenia gry nie widziałem od czasów... Alana Wake'a. Nowe dzieło Remedy trzeba zobaczyć i wyrobić sobie o nim własne zdanie. W moim przypadku oczekiwania były po prostu zbyt duże. ■



✚ Styl graficzny może się podobać, ale mnogość podobnych miejscówek szybko zaczyna nużyć.

# Salt and Sanctuary

PC PS4 PSV

PRODUCENT Ska Studios Wersja PL: nie

Pocztar

**D**emon's Souls, a potem trylogia Dark Souls stały się inspiracją dla deweloperów, którzy zauważyli popyt na gry zmuszające do rwania włosów z głowy. Tak powstało Salt and Sanctuary, platformówka 2D o surowym, ponurym klimacie i wyśrubowanym, niezmiernym poziomie trudności.

Tworzymy postać, wybieramy dowolnie modyfikowalną klasę i ruszamy w podróż po powtarzalnych, szaroburzych terenach, niebezpiecznych zamczyskach i lochach pełnych potworów, szkieletów i innych kreatur. Pomimo pokaźnego arsenału broni białej, tarcz, łuków i magicznych przedmiotów każdy napotkany przeciwnik, nawet najbardziej cherlawy, może nas bezceremonialnie ubić. Wejście w tłum wrogów przeważnie kończy się śmiercią, potrzebna jest więc taktyka: ciągły dobór broni o lepszych parametrach, umiejętne wykorzystywanie pierścieni, mikstur i zaklęć modyfikujących ataki oraz umiejętności pasywne, stosowanie

uników i bloków, a także trzymanie wrogów na dystans. Nawet jeśli do perfekcji opanujemy sztukę władania orężem, gra i tak znajdzie perfidny sposób na zafundowanie nam zgonu. Uważać trzeba na każdy krok: w każdej chwili może zaważyć się podłoga albo aktywujemy krwawą pułapkę, a w chaosie walki łatwo o nieuwagę. Niektóre momenty doprowadzą do szewskiej pasji, chociaż gra pozwala też skorzystać z zostawionych przez innych graczy wskazówek, ułatwiających eksplorację.

Walutą są monety i sól, które wykorzystujemy do rozwoju postaci i arsenału. Dzięki nim zwiększamy siłę, wytrzymałość i pojemność plecaka. Dbać trzeba o aktywację ołtarzy, pozwalających się zregenerować, odrodzić blisko miejsca zgonu czy kupić umiejętności. Szkoda tylko,

że drzewko rozwoju jest kompletnie nieczytelne.

Podobnie jak w serii From Software, tak i tu próżno szukać rozbudowanej fabuły. Strzępy rozmów z NPC rzucą trochę światła na historię, ale wycieczka po świecie Salt and Sanctuary jest wielką niespodzianką. Mapy nie mamy, a drogi i skróty łączące lokacje musimy odkrywać samodzielnie, czasem nawet po paru godzinach gry. Aktualnie niedostępne miejsca należy po prostu zapamiętać lub zapisać na kartce.

Walki z wielkimi bossami są równie wymagające, a kluczem do zwycięstwa pozostają obserwacja i rozważny atak: słaby i szybki, silny, lecz powolny lub z wysokości. Często jednak walczymy metodą prób i błędów, z przewagą tych drugich. Przydaje się też łut szczęścia. Porażka boli: cofa nas, czasem dość daleko, ale też kosztuje - zawsze tracimy trochę monet i sól. Łup można odzyskać, pokonując zabójcę, ale tylko raz.

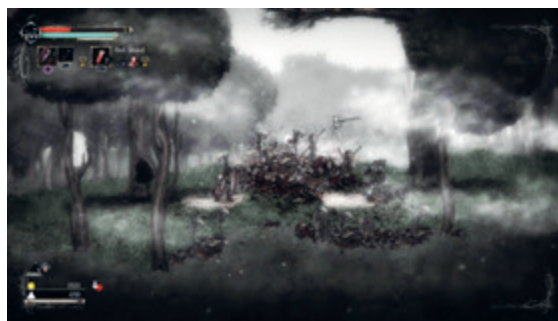
Z musu nauczymy się korzystać ze wszystkich dobrodziejstw inwentarza. Warto dokładnie przetrząść wszystkie lokacje: ukryte statuetki pozwolą przywołać do sanktuariów handlarzy, magów czy żołnierzy, w których może wcielić się inny gracz podczas kanapowej sesji.

SaS wielu odstraszy niezmiernym poziomem trudności. Trzeba zapалу i determinacji, by zaliczyć całość, ale z każdego ubitego wroga będziemy mieć dziką satysfakcję. ■

RPG



Jeśli nie zadbamy o zrównoważony rozwój bohatera, gra będzie sypać tytułową sól na nasze otwarte rany. W końcu Ska Studios aż do 2005 roku nazywało się Totally Screwed Software.



# 13-15 maja 2016

Centrum Kultury Zamek // Wrocław

[www.facebook.com/DniFantastyki](http://www.facebook.com/DniFantastyki)

[www.dnifantastyki.pl](http://www.dnifantastyki.pl)



12. edycja

# DNI FANTASTYKI

// Historie alternatywne //

**JOHN AVON / ADRIAN TCHAIKOVSKY**

J. Dębski / A. Jadowska / R&K Kosik / M. Parowski / A. Pilipiuk / J. Różalski



❖ Piękny krajobraz psują tylko porożrzucane tu i ówdzie stosiki trupów.

❖ Dialogi są w tej grze obrazowe. Dostownie.



# Hyper Light Drifter

■ PC ■ MAC ■ PS4 ■ PSV ■ XONE ■ WIU

PRODUCENT Heart Machine **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber

**W**ychodzę zza rogu. Oni też. Pandemonium - jedni na mnie leżą, inni próbują mi wskoczyć na głowę, jeszcze inni strzelają z bezpiecznej odległości.

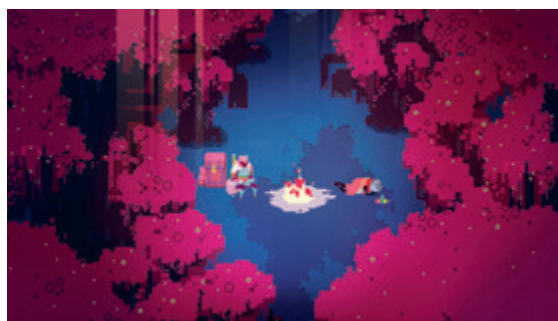
Uwiram się jak w ukropie - dwa ciosy miecza w lewo, uskok w górę, trzy ciosy w prawo (żołnierz z karabinem osuwa się w przepaść), uskok w lewo i chwila spokoju, więc można spróbować do kogoś wreszcie strzelić. Oczywiście - pudło. Zadowolona żaba w słomkowym kapeluszu właśnie do mnie doskoczyła, rzeczywistość na ekranie na chwilę zastyga, żebym miał czas dobrze się przyjrzeć widowiskowemu rozbrzydowi krwi i wszystko gaśnie. Moja postać, tajemniczy człowiek w płaszczu, wraca do życia w kącie ekranu, w miejscu ostatniego zapisu. Próbuujemy jeszcze raz. Chyba siódmy. A co to kogo obchodzi? Wychodzę zza rogu. Oni też...

W Hyper Light Drifterze zakochałem się od pierwszego wejrzenia, to znaczy od intra. Pikselowa grafika najwyższej próby i opowiadana wyłącznie obrazami historia apokalipsy: ogromne humanoidalne roboty zmiotane podmuchem ognia,

prowadzący bohatera przez dziwną bramę czarny pies, wychodzące spod ziemi macki ciemności. Jedną z głównych inspiracji była tu „Nausicaä z Doliny Wiatru” Hayao Miyazakiego i trzeba powiedzieć, że lepszego hołdu Nausicaä nie mogła sobie wymarzyć. Pkselowe krajobrazy Hyper Light Driftera są zachwycające. Przechodzimy przez zburzone miasta, zatopione ruiny i rosnące na zgliszczach lasy. Z mętnej błękitnej wody wylania się obrośnięte mchem cielsko kolosalnego robota, wyglądające jak rozłożone zwłoki - tyle że otoczone ślicznymi liliami wodnymi. Wszystko przy akompaniamencie wspaniałej ścieżki dźwiękowej Richarda Vreelanda, znanego choćby z muzyki do FEZ.

## Inspiracje

**Alex Preston, w największym stopniu odpowiedzialny za powstanie HLD, oświadczył, że gra stanowi krzyżówkę Legend of Zelda: A Link to the Past z... Diablo. Dzięki wsparciu społecznościowemu projekt uzyskał ponad 600 tysięcy dolarów na produkcję.**



Jeśli chodzi o rozgrywkę, HLD to najwyraźniej owoc związku między klasycznymi, jeszcze dwuwymiarowymi Zeldami i Dark Souls. Zelda - bo akcja jest tu tak samo ważna jak swobodna eksploracja zakamarków świata. Na tej równowadze opiera się cała dramaturgia gry - właściwie po każdej scenie, w której z trudem łapiemy oddech, następuje moment spokojnej idylli. Dark Souls - bo ginie się (bardzo!) często, ale w walce nie można liczyć na łut szczęścia, tylko na sprawną taktykę, wykorzystującą kilka prostych zagrań: cios mieczem, dynamiczny unik i (tylko od czasu do czasu) strzał czy rzut granatem. Każdy przeciwnik ma swoje sposoby działania, a kiedy już je poznamy, musimy się jeszcze nauczyć, jak sobie radzić z konkretnymi zestawami wzajemnie się wspierających wrogów. Po udanej walce miłe zmęczenie odczuwają na równi palce i mózgowica.

Wady? Kilka się oczywiście znajdzie. Przede wszystkim - problemy ze sterowaniem. Zestaw klawiatura plus mysz można sobie od razu odpuścić - po prostu trzeba grać padem. Jednak kiedy już się na niego przestawimy, okazuje się, że straszliwie trudne staje się sterowanie w biegu. Pozostaje czekać na patcha. Niedostatki HLD to jednak drobiazgi przy tym, jaka to piekielnie dobra gra - melancholijna jak krajobraz po końcu świata i emocjonująca jak najlepszy film płaszczka i szpady. ■

❖ Tajemniczy wojownik, który siedzi przy ognisku, jeszcze nie raz będzie nam pomagał.

# Epistory

PC MAC

PRODUCENT Fishing Cactus **Wersja PL:** tak

Piotr Pieńkowski



**B**elgijskie studio o nazwie Fishing Cactus nie jest właściwie szerzej znane, choć pracujący w nim ludzie podobno łącznie mają na swoim koncie ponad 30 tytułów.

Jednym z ostatnich ich dzieł jest Epistory - Typing Chronicles, rzecz absolutnie niezwykła tak pod względem grywalności, jak i prezentowanego świata, która po sześciu miesiącach funkcjonowania w systemie wczesnego dostępu wreszcie trafiła na rynek.

Z pozoru głównym bohaterem gry jest pisarz, którego opuściła wena i który pomimo tego próbuje stworzyć kolejne dzieło literackie na miarę swoich możliwości (podczas całej gry słyszymy jego głos i czytamy jego opisy), jednak w istocie będziemy poruszać się wymyśloną przez niego postacią - dziewczyną podróżującą na grzbiecie wielkiego lisa, która powoli odkrywa niezwykły świat i przypomina sobie, kim była, jest i być może będzie. Co ciekawe, autorzy chwalią się - i jest to

absolutna prawda - że do gry wystarczy jedynie klawiatura i choć z początku pomysł ten wydaje się nieco dziwaczny (ruch odbywa się za pomocą klawiszy E, F, J oraz I, ale możemy też przetrząsnąć się na klasyczny WSAD), to jednak szybko okazuje się on w pełni zasadny. Wszystko dlatego, że oprócz podróżowania po baśniowym świecie i odkrywania jego nowych obszarów, ścieramy się także z różnego rodzaju przeciwnikami za pomocą... słów. Dobrze przeczytaliście, słów, bowiem w trakcie walki naszym zadaniem jest jak najszybsze

✚ Odkrywanie świata, zbieranie przedmiotów, walka - wszystko to odbywa się przy pomocy słów, które trzeba w określonym czasie wpisać.

✚ Epistory to nie tylko piękne plenery, ale także liczne podziemia pełne wrogich stworów.

wpisywanie haseł wyświetlanych nad napastnikami. Zresztą podczas samej podróży należy także wpisywać wiele innych zwrotów, aby zniszczyć jakąś przeszkodę, otworzyć skrzynię czy choćby uruchomić portal. Co więcej, zarówno podróżowanie, jak i radzenie sobie z przeciwnościami zależne jest od cech rozwijanych dzięki punktom inspiracji zbieranym podczas naszej przygody, dzięki czemu koło się zamyka.

Ale nie tylko nowatorstwem czy fabułą stoi Epistory. Choć grafika z pozoru wydaje się tu mocno symboliczna, to jednak jej artyzm od razu bije po oczach. Przynam, że czegoś tak wysmakowanego dawno już nie oglądałem. Podobnie jest z muzyką, której motywy nie tylko pasują do wykreowanego świata, ale wręcz są wartością samą w sobie.

Epistory - Typing Chronicles zdecydowanie wymyka się standardowym ocenom. Zastanawiając się jak ocenić ten tytuł, myślałem o podkreśleniu jego edukacyjnych wartości (bo i uczy poetyckiej wrażliwości, i szkoli w szybkim pisaniu na klawiaturze) albo o położeniu nacisku na kobiecy charakter gry (i nie chodzi tylko o bohaterkę, ale o sposób narracji, zastany świat, a także sposób opowiadania fabuły). Ostatecznie jednak stwierdziłem, że to wszystko nie powie najważniejszego - tego mianowicie, że w tym konkretnym przypadku mamy do czynienia po prostu ze sztuką. Ostatnimi grami, które wywarły na mnie podobne wrażenie, były The Path i Limbo, choć pewnie znalazłoby się tu jeszcze kilka tytułów, których teraz nie pamiętam. Epistory w niczym im nie ustępuje, a wręcz dodaje od siebie zupełnie nową perspektywę. Gorąco polecam. ■



✚ Wbrew pozorom to nie dziewczyna na lisie jest główną bohaterką, ale pisarz, który decyduje o jej losie.



# Pharaoh Rebirth+



PRODUCENT Krobon Station Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

**A**ch, toż to mój ulubiony podgatunek gier niezależnych - japońskie komnatówki o archeologach!

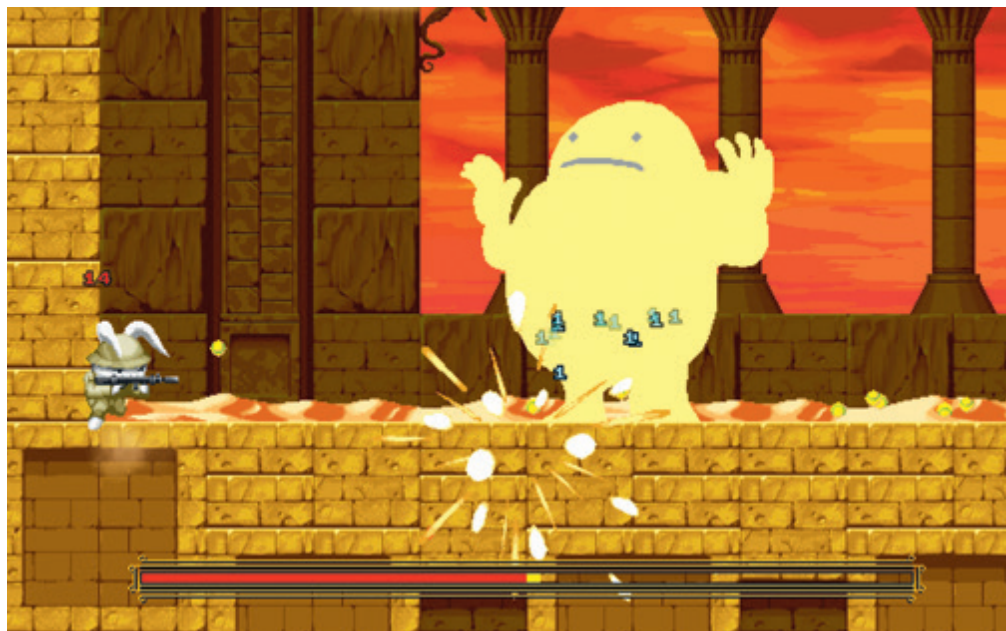
Jestem prostym człowiekiem, więc jeśli coś mnie czasem mocno zachwyci, to szukam później rzeczy podobnych. Dawno temu zakochałem się w Cave Story, jednej z najlepszych gier indie w historii. Urocza grafika, wciągająca i epicka fabuła, feelsy - wszystko było na swoim miejscu. Z innych powodów zachwyciła mnie La Mulana - przede wszystkim jako hołd złożony grom



na MSX, ale do tego epicki rozmach i hardkorowa trudność. Pharaoh Rebirth+ od twórcy ukrywającego się pod pseudonimem Krobon Station od razu przywołuje te miłe skojarzenia. Bohaterem jest archeolog dr Jonathan Banfield (jak z La Mulany), który jest słodkim puszystym królikiem (jak królikoidalne Mimogi z CS). Zwierzęce wcielenie zawdzięcza kłątwie (ot uroki grzebania w artefaktach), tej samej, która zmieniła jego

✦ ... ani w przyjemnej wycieczce pociągiem widmo (proszę tylko uważać na demonicznego konduktora)...

✦ ... ani w zabawach w piasku. Należy tylko pamiętać, aby do niego nie sikać, bo się zezłości.



✦ Perspektywa rychłej śmierci nie powinna przeszkadzać ani w podziwianiu cudnych egipskich widoków...

dawnego przyjaciela, rabusia grobowców Andre Betancourta, w żółwia. Jakby tego było mało, właśnie spadła na nich kolejna kłątwa (ot uroki grzebania w sarkofagach) - duch faraona Sehura 1 zabije ich za siedem dni. No chyba że odnajdą siedem Świętych Graali...

O ile Cave Story i La Mulana działały w fikcyjnych i fantastycznych lokalizacjach, tak akcja PR+ ma miejsce w Egipcie. Bez obaw - nie ma tu czasu na nudę piramid. Każdy z siedmiu poziomów jest zupełnie inny - znajdziemy się na przykład na opuszczonej stacji kolejowej czy w luksusowym hotelu. Pixelartowa grafika i animacja zachwycają - to nie żadne tanie duże kwadraty z tanich indyków, to pięknie zagospodarowane 640x480 pikseli w szesnastobitowym stylu.

W świat gry wchodzi się miękko (można dobrać poziom trudności), rozgrywka robi się coraz bardziej wymagająca w płynny sposób, bez wzbudzania frustracji. Skoro to gra o archeologu, obok głównego wątku fabularnego można zbierać różne skarby i przedmioty. Czasem ukryte w tajnych komnatach, czasem jako prezenty czy pozostałości po bossach. Niektóre poprawiają nasze statystyki, inne dają nowe umiejętności, pozwalające na sforsowanie wcześniej niemożliwych do przejścia przeszkód - wskazane będzie powtórne odwiedzenie już zaliczonych lokacji. Scenariusz PR+ może nie jest tak epicki jak CV czy LM, ale nadrabia to znakomitą fabułą, żywymi postaciami i pełnymi inteligentnego humoru dialogami. Gra ukazała się pierwotnie po japońsku. Wersja z serwisu Steam zawiera nie tylko angielskie tłumaczenie, ale również (stąd plus w tytule) cały dodatkowy poziom. Ta gra to perełka wśród indyków, urocza jak japońska maskotka. ■



Wynalazcy zawsze znajdą sobie jakąś przytulną piwniczkę. Niezależnie od epoki.

# Day of the Tentacle RE

PC PS4 PSV PEGI 7

PRODUCENT Double Fine Productions Wersja PL: nie

Voyager

Pomimo upływu 23 lat Bernard Hoagie i Laverne ani odrobinę nie zmądrzeli, Doktor Fred dalej prowadzi groźne dla otoczenia eksperymenty, a upojone toksynami macki dążą do opanowania całego świata.

Sięgnięcie po narysowaną i skomponowaną na nowo edycję Remastered gry Day of the Tentacle niektórym z nas pozwoli odkurzyć wspomnienia, innym odrobić zaległości w przygodówkowym panteonie wszech czasów, bo LucasArts w swoim dwuodcinkowym cyklu o rezydencji szaleńców wyznaczył co najmniej dwa trendy: rozgrywkę prowadzoną kilkoma postaciami oraz niezapomniany, wykoślawiony styl rysowania otoczenia (powielony później choćby w Sixth Sense Investigations i Skaucie Kwaternasterze).

Ekipa Double Fine Productions pod wodzą Tima Schafera poprawiła, co dało się poprawić w Day of the Tentacle, i pozostawiła zepsute to, co i tak było zepsute. W drugim przypadku mam na myśli atmosferę tandetnego horroru i... przeokropną muzykę, która w wersji odkurzonej brzmi równie straszliwie. Głosy też brzmią znajomo, tak jakby nikt nie

pokusił się o ponowne zrealizowanie nagrań poszczególnych bohaterów (w stosunku do wersji wydanej niegdyś na CD). Na szczęście nie dobrano się do samej opowieści - ta pozostała niezmienniona z jedną drobną różnicą - pod Shiftem umieszczono opcję podświetlenia aktywnych elementów. Sądząc po innych eksperymentach fabularnych, dokładanie nowych wątków może prowadzić do katastrofy, jak miało to miejsce w Leisure Suit Larry: Reloaded.

Oprawa graficzna po dostosowaniu jej do współczesnych oczekiwań nie straciła na wyrazie, a oszczędne wykorzystanie kolorów sprawia, że w świecie poszatkowanym podróznymi

## Emerytura



Nic tak dobrze nie zestarzało się, jak Day of the Tentacle. Po przemalowaniu grafiki - przebój LucasArts nie stracił ani trochę na dowcipie, stylu i niepowtarzalnym charakterze.

toaletami Chron-o-Jon na trzy oddzielone 200-letnimi okresami wydarzenia wciąż czujemy się jak za dawnych dobrych lat przebojów LucasArts. Dla pragnących powiększenia pikseli autorzy przewidzieli magiczny klawisz [F1], który natychmiast przywraca na ekran wspomnienia i klasyczne menu gier opartych na SCUMM.

W parze z odświeżoną grafiką idzie również zmodernizowany interfejs. Zamiast typowego dla starszych przygodówek LucasArts panelu z wyborem opcji i przedmiotów dostajemy kontekstowe menu, rozwijane po naciśnięciu prawego przycisku myszy, inwentarz wywołany naciśnięciem rolki myszy oraz - alternatywnie - wybór aktywnej opcji po przesunięciu rolki. Nie odkurzono za to jednego elementu: ukrytej w trzewiach C64 wersji Maniac Mansion, którą możemy przejść od początku do końca wewnątrz Day of the Tentacle, wizytując pokój znerwicowanego Eda.

Wróćmy jednak na jeszcze na chwilę na tory opowieści o mackach. Nie straciła ona nic a nic na dowcipie. Koślawo poruszające się postaci, przemalowane na kreskówkowy styl wciąż są wyraziste, odpowiednio irytujące i ślamazarnie pocieszne. Podział opowieści na trzy strefy czasowe komplikuje rozwiązywanie zagadek, ale przyjemność z uratowania świata przed zmasowanym atakiem zmutowanych macek jest równie ogromna, jak za dawnych lat. I nie ma znaczenia, że to wszystko wina Bernarda. ■

Konkurs szpetności. Zdobyć przebrania macki, odpicowanie mumii czy wyprodukowanie octu... zawsze wymaga czasu albo umiejętności wykorzystania toalety.



# Grim Dawn

PC

PRODUCENT Crate Entertainment Wersja PL: nie

Patrol

**G**rim Dawn to solidna siekanka z gatunku action RPG. Oczywiście nie sposób uniknąć tutaj porównań do bodaj najstynniejszego rościcza na świecie, zaznaczę więc od razu – Grim Dawn pod względem zastosowanych rozwiązań bardzo przypomina Diablo.

Niech za opis starczy fakt, że do tytułu zasiadłem bez czytania jakiegokolwiek instrukcji, a wszystkie skróty klawiszowe robiły dokładnie to, co chciałem, żeby robiły (poza spacją... trzeba nie mieć Boga w sercu, żeby pod ten klawisz domyślnie przypisać pauzę). W czym więc tkwi różnica? Przede wszystkim w stylistyce. Grim Dawn zahacza klimatami o dziewiętnastowieczny gotyk. Odwiedzienie tego znajdziemy między innymi w arsenale, gdzie oprócz mieczy, toporów i kusz ujrzemy również pistolety i strzelby. Dodatkowo, kolorystyka jest mniej cukierkowa niż w ostatniej odsłonie serii Blizzarda, ale mimo dominacji ciemniejszych odcieni widać, że jest to zamierzone działanie, a nie efekt tego, że grafik pogubił flamastry. Efekt końcowy cieszy oko.

Portal umieszczony w mieście pozwoli nam przenieść się do kluczowych punktów mapy

## Crate

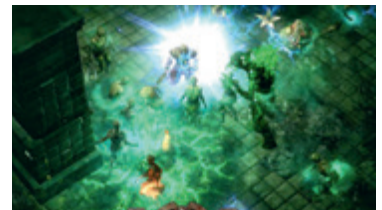
**Ekipa rozpoczęła prace nad Grim Dawn w 2009 roku**, wykupując fragmenty kodu z poprzedniej firmy, w której pracowali – Iron Lore Briana Sullivana (Titan Quest).

Kompletując konstelacje, dodatkowo wzmacnimy bohatera.

W Grim Dawn nawet ekran ładowania robi wrażenie.



Jeśli chodzi o mechanikę gry warto wspomnieć o możliwości tworzenia postaci wieloklasowych. Po dobieciu do dziesiątego poziomu doświadczenia dostajemy opcję wyboru dodatkowej klasy spośród startowych, a co za tym idzie, otrzymujemy dostęp do jej drzewka umiejętności. Pozwala to na ciekawe combosy i wzbogaca grę. Oprócz wspomnianych „drzewek” znanych z innych gier action RPG, Grim Dawn nakłada jeszcze jedną warstwę rozwoju bohatera. W trakcie gry natrafimy na kapliczki, których odblokowanie (przez walkę



Nawalanka w opuszczonym więzieniu trwa w najlepsze.

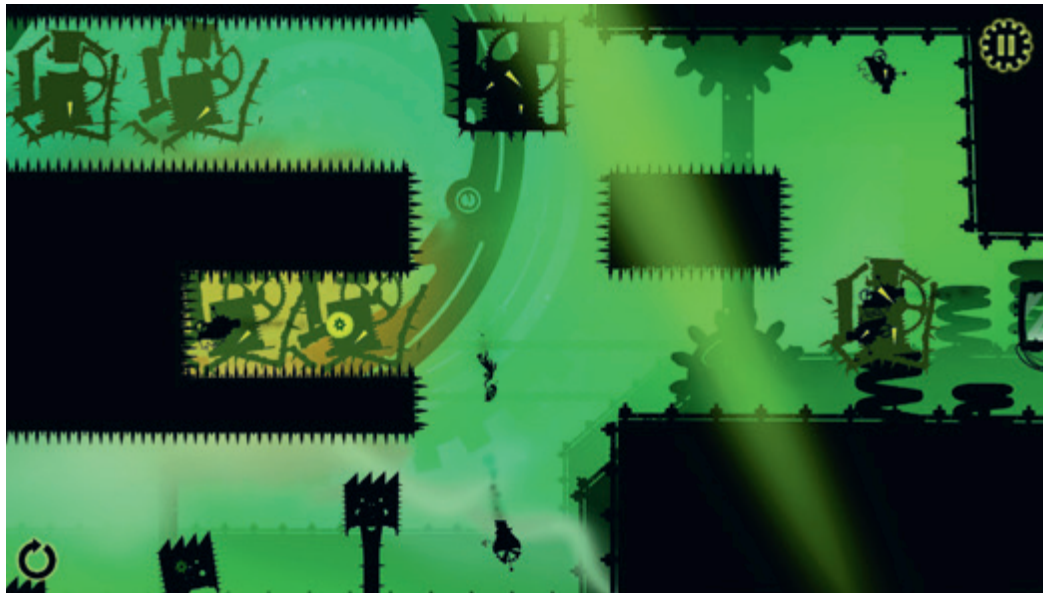


lub złożenie ofiary z określonych przedmiotów) przyzna nam punkty, które możemy wydać na mapie gwiazd. Każda gwiazdka wiąże się z określonymi korzyściami (wzmocnienie ataku, obrony, zwiększenie statystyk, dodatkowe umiejętności), a skompletowanie pełnego gwiazdozbioru – z dodatkowymi bonusami. Konstelacji jest tyle, że nawet nie chciało mi się ich liczyć. Każdy znajdzie tu coś dla siebie.

O fabule celowo wspominam na końcu, bo nie jest ani oryginalna, ani specjalnie porywająca. Ot ludzie zostali zaatakowani przez demony z innego wymiaru (dla odmiany...). Urozmaiceniem jest podział demonów na kilka ras, które niekoniecznie się lubią, więc obraz jednego potwora urywającego głowę drugiemu nie należy do rzadkości.

Grim Dawn to ciekawa alternatywa dla Diablo, a zwłaszcza dla osób, które uwielbiają godzinami dłużyć w „buildach”. Możliwość łączenia klas postaci, bogactwo przedmiotów i mnogość gwiazdozbiorów dadzą graczom większy wybór niż pamiętny Stadion Dziesięciolecia. ■





➤ Kierunek lotu możemy zmienić tylko za pomocą „dmuchawek”, które uaktywniają się w konkretnych zakresach czasu.

# Green Game

PC ■ MAC ■ IOS ■ PSV **PEGI 3**

PRODUCENT iFun4all Wersja PL: tak

Outstar

## Red Game

Poprzedniczka Green Game, mimo mrocznego wyglądu, miała bardziej pozytywną fabułę. Ptak pełnił rolę listonosza, którego droga do celu usłana była kolcami i pułapkami. Tym razem jesteśmy więźniem szalonego naukowca w jego gigantycznej maszynie...

**Z**ycie tego chuderławego ptaka jest jak eksperyment Schrödingera - do końca poziomu nie wiadomo, czy jest żywy, czy martwy.

Green Game: TimeSwapper to „kontynuacja” (albo raczej spin-off) dobrze przyjętej gry polskiego studia iFun4all, Red Game Without a Great Name. W poprzedniej odsłonie mogliśmy kontrolować kierunek teleportacji

bohatera, w jej zielonej następczyni stajemy się władcą czasu. Nie jest to jednak łamigłówkowa wersja SUPERHOT - czasu nie możemy sami z siebie spowalniać lub przyspieszać, prędzej „przeskakiwać między wymiarami”, zmieniając niektóre maszyny na mapie na niedziałające i vice versa, niszczyć kolczaste klatki czy sprawiać, że zamknięta w jednym wymiarze droga otworzy się w drugim. Wszystko po to, żeby biedny ptak doleciał do końca mapy.

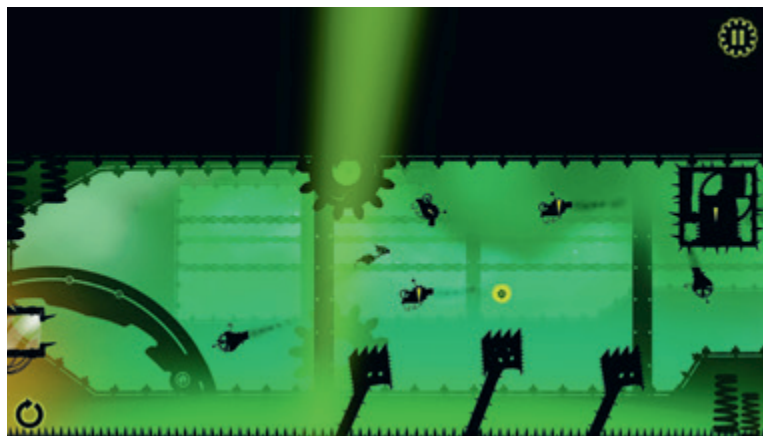
Green Game przeznaczona jest na systemy PC i iOS, prawdopodobnie najlepiej sprawdzając się na

urządzeniach mobilnych. Pececiarzy przestrzegam przed sugestią twórców umieszczoną na samym początku gry, która wyjaśnia, że czas należy kontrolować myszką - jest to bardzo niewygodny i nieprecyzyjny sposób! Całe szczęście, że strzałki na klawiaturze również działają i pozwalają bez większych problemów przesuwac promień światła, który w nieinwazyjny sposób pomaga w dokładnym oszacowaniu „zmiany czasu”.

Warstwa wizualna ogółem cieszy: czerwona gra miała może nieco więcej charakteru, ale protagonista nadal wzbudza dużą sympatię swoim zabiedzonym wyglądem, a cała gra trzyma się mocno czarno-zielonej, abstrakcyjnej stylistyki. Nieco gorzej jest z warstwą audio, co bywa częstą przypadłością gier przeznaczonych głównie do użytku mobilnego. Utwory w tle są chwytliwe i zostają w głowie, ale ich powtarzalność szybko zmusi nas do zdjęcia słuchawek. Nie bez powodu większość łamigłówek jest opatrzona spokojną muzyką ambient. Skoczne, melodyjne utwory mogą rozpraszać i gorzej studzą nerwy po kolejnej śmierci.

Mogłabym jeszcze wspomnieć o paru drobnych błędach w rozgrywce (hitboxy dmuchawek potrafią się przyciąć), ale tyle z uwag - pięćdziesiąt poziomów Green Game: TimeSwapper, mimo małych przeszkód, to niezła uczta dla fanów łamigłówek. Choć podstawowa długość gry (bez starań o najwyższą punktację) nie powinna przekroczyć dwóch godzin, dodatkowy czas rozgrywki zapewnią nam starania o wszystkie „znajdki”, do których dotarcie wymaga zarówno myślenia, jak i dużej zręczności. Po drodze warto spojrzeć na obecny w grze licznik śmierci... i obiecać sobie, że za drugim razem będzie lepiej. ■

➤ Zielony promień jest wskazówką, jak bardzo możemy przesunąć „czas” - precyzyjny kąt jest kluczem do unieszkodliwienia niektórych pułapek.





# Hyrule Warriors Legends

3DS PEGI 12

PRODUCENT Omega Force **Wersja PL:** nie

Sos

**F**ani ubranego na zielono elfa już od 30 lat uganiają się po lasach królestwa Hyrule za ciągle pakującą się w tarapaty księżniczką Zeldą, walcząc z potworami, zdobywając nowe przedmioty oraz rozwiązując zagadki. Hyrule Warriors zmienia reguły gry i pod względem mechaniki nie ma wiele wspólnego z resztą serii.

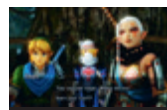
Gra ukazała się na Wii U oraz na 3DS z dopiskiem „Legends”, jednakże pomimo zmienionej nazwy i, delikatnie rzecz ujmując, uproszczonej grafiki, obie gry oferują identyczną rozgrywkę oraz zawartość. Ja miałem okazję posiekać w przenośnej wersji gry, a sieka się całkiem miódnie.

Hyrule Warriors to strategia czasu rzeczywistego, w której zamiast dowodzić wojskami z lotu ptaka, jesteśmy w samym centrum rozgrywki i kontrolujemy jednego z bohaterów znanych z poprzednich części przygód Linka. Nie dość, że musimy atakować hordy przeciwników, to nie możemy zapominać o defensywie. Mapa rozgrywki składa się z kilku fortów (Keep) oraz obozów (Outpost). Naszym podstawowym zadaniem jest zdobywanie fortów oraz opcjonalnie obozów. Aby zdobyć taki fort, musimy się do niego dostać i wybić potwory, siejąc generalny chaos tak długo, aż przyjdzie kapitan fortu zobaczyć, co się dzieje. Wtedy wystarczy jemu też spuścić manto i fort jest nasz. Zyskujemy chwałę, przy okazji szerząc radość i demokrację w całym królestwie Hyrule.

Ale siekanie to nie wszystko. Choć tłuczemy hordy przeciwników przez

Linke jest nową bohaterką w kadrze wojowników z Hyrule, dostępną jak na razie tylko w przenośnej wersji gry. Można ją jednak przenieść na Wii U.

## Fan serwis



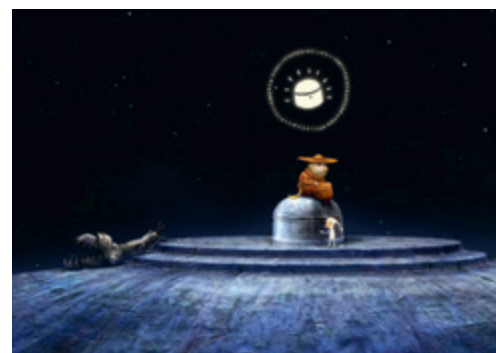
W grze przewijają się mnóstwo postaci i motywów z matczynej serii, jednakże rozgrywka zadowoli nawet mniej zagorzałych fanów, a być może przysporzy też nowych.

90 procent czasu gry, walenie na oślepie wiele nie daje, bo pojawia się element strategiczny. Na naszej małej mapce mamy kilku bohaterów, których możemy dowolnie zmieniać i pilnować, aby żaden z nich nie poległ. Rozstawienie jest równie ważne, gdyż przeciwnicy będą próbowali przedrzeć się wielokrotnie przez zajęte już obszary i zaatakować od wewnątrz. Czasami pojawia się nawet trzech bosów na różnych końcach mapy. Do tego są misje poboczne, pojawiające się po kilka naraz, no i przeciwnik wciąż próbuje zajmować nasze obozy i fortece. Ponadto co chwila jeden z bohaterów znajduje się w opałach i trzeba będzie ratować, a raz na jakiś czas otwierają się nowe bramy, przez które hordy przeciwników wlewają się na nasze tereny. Mimo to trzeba przeć do przodu na wszystkich frontach, głównym zadaniem naszej misji jest bowiem zdobycie głównego fortu przeciwnika lub pokonanie wielkiego bossa.

Podczas rozgrywki nie ma czasu na złapanie oddechu, więc jeżeli chcemy odczytać się podgryzać krakersy podczas grania, to jest idealna okazja. Hyrule Warriors to zdecydowanie najlepsza „hordowa nawałanka” ostatnich czasów, która dumnie łąduje zaraz obok takich hitów jak Gauntlet i Prototype. Wcale nie trzeba być fanem serii, żeby się w niej zakochać. ■

Specjalne ataki dające masowe KO to wisienka na torcie. A KO nie brakuje i średnio w jednej misji zaciukamy nieco ponad 1024 przeciwników.





➤ Po wykonaniu głównej misji w grze można bawić się w zadania dodatkowe, maksymalizując liczbę osiągnięć.

➤ Korzenie, porosty i samosiejki stanowią podstawowe tworzywo wypełniające kosmos Samorosta 3.

# Samorost 3

■ PC ■ MAC ■ IOS ■ ANDROID

PRODUCENT Amanita Design **Wersja PL:** tak

■ Pagan Baby

**W**ygłąda jak Gapiszon, penetruje kosmos w swojej fruującej purchawce. Dogląda, co się dzieje na lewitujących korzeniach i kieszonkowych wulkanach, aż w końcu trafia na planetę, na której rządzi zamknięty w samotnej wieży tyran.

Zaczął się od maila Tomasa Dvoraka, który osobiście przedpremierowo dostarczył Pixelowi kod do Samorosta trzeciego. Czech komponuje muzykę dla firmy Amanita Design, która od ponad dekady zadziwia prostymi przygodówkami w stylu papier-mâché. Ani Machinarium, ani Botanicula, ani wcześniejsze Samorosty nie trafiły jednak na mój warsztat – po trosze dlatego, że nie jestem miłośnikiem powrotów do lat dziewięćdziesiątych, gdy przygodówki rządziły światem – dzięki czemu świeżym okiem przyjrzałem się nowemu dziełu ekipy dowodzonej przez Jakuba Dvorsky'ego. Co ciekawe, jego poprzednia firma nazywała się NonSense. Kto wie, czy to nie najlepszy wyraz opisujący świat Samorosta?

Gapiszon łązkuje po, tak na oko, 30 lokacjach, w których trzeba rozwiązywać problemy z wciśnięciem się w szczelinę w belce drewna, uruchomieniem windy albo ustawieniem przegródek w labiryncie w taki sposób, by wrzucone jajeczko wyskoczyło właściwą szyjką.

Proste to, ale czasem trzeba dużo nałożyć się w tę i z powrotem, bo Jakub wiedział, że bez tego czysty czas gry mógłby się skurczyć niczym zaskroniec. Dzięki powyższym zabiegom rozgrywka trwa jakieś 6 godzin.

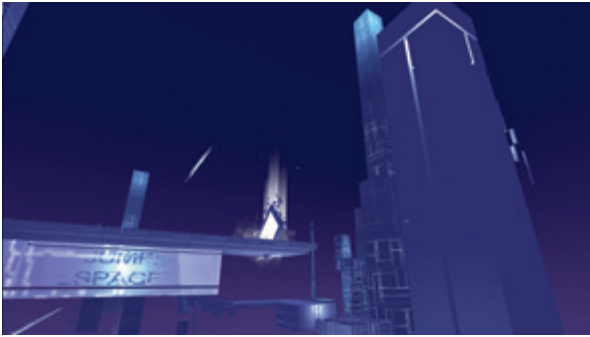
## Amanita

**Pierwszy Samorost był grą przeglądarkową.** Drugi – opartą również na technologii Flash produkcją na kilka różnych platform. W jedynekę można pograć za darmo poprzez stronę Czechów, dwójka kosztuje 5 dolarów.

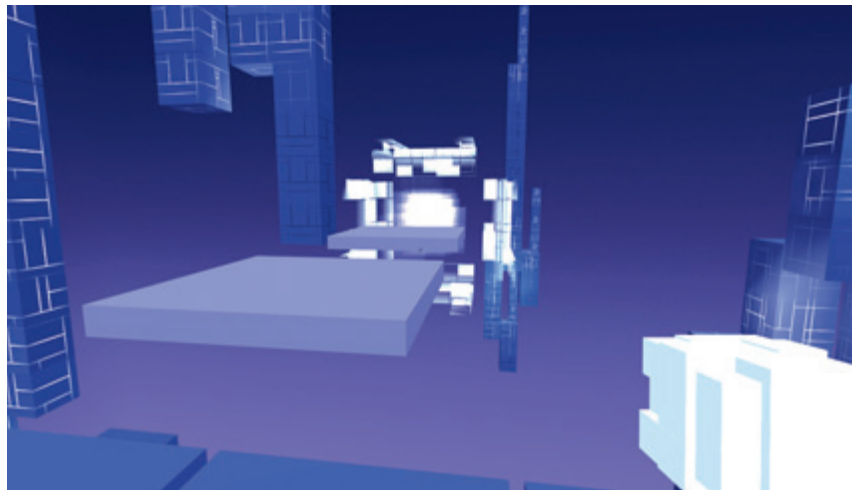


Jedna łamigłówka mnie rozbroiła: cztery przedziałki, a na nie nakładamy obrazki ogniska, łuczników, jeziorka, zwierząt, tworząc interaktywne scenki rodzajowe. Czegoś tak fikuśnego i pomysłowego zarazem nie widziałem jeszcze w grach, podobnie jak przypominającej orientalną plantację ryżu lokacji, gdzie płynie czółnem przez jezioro, w którym odbija się całkiem ziemski księżyc.

Po skończonej przygodzie przypominały mi się Goblinsy. Mało kto w 1992 roku rozumiał sens ich surrealistycznych zagadek, jeszcze trudniej było rozgryzać to po francusku. Samorost 3 to Goblinsy dla każdego, doskonała, zapewniająca odłot, stosunkowo prosta wyprawa do Nonsensowa wypełniona instalacjami z metalu, gliny, lateksu i sierści. ■



✚ Gra porusza także kwestie filozoficzne. Skąd przychodzimy? Z portalu. Dokąd zmierzamy? Do następnego portalu.



# Glitchspace

PC MAC

PRODUCENT Space Budgete Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

ACCESS

**N**o i w końcu doczekaliśmy tej przecznej przyszłości, wreszcie rzeczywistość wirtualna ma trafić pod strzechy.

W latach dziewięćdziesiątych, zanurzony w cyberpunkowych narracjach, obserwując falstart i fiasko technologii VR, często zastanawiałem się, do czego tak właściwie potrzebujemy tej całej rzeczywistości wirtualnej, poza oczywistymi zastosowaniami rozrywkowymi, takimi jak gry, seks i egzotyczne wycieczki. Wizja hakerów latających w abstrakcyjnych reprezentacjach danych, jaką snuł William Gibson na

początku lat osiemdziesiątych, była zupełnie niepraktyczna. Ale nikt nie mówi, że neuromancyzna poezja musi być praktyczna.

Glitchspace, gra FPP (w którą można grać również w Oculusie), zabiera gracza do takiej gibsonowskiej cyberprzestrzeni, abstrakcyjnego miejsca, labiryntu danych. To ciekawe, że budujemy sobie światy VR na podstawie dawnych wyobrażeń, prawda? Minimalistyczna, a przy tym estetyczna oprawa graficzna dobrze oddaje obcowanie z czystą informacją, przywołując na myśl film „Tron” - tylko bez elementów baśniowych takich jak gadające programy.

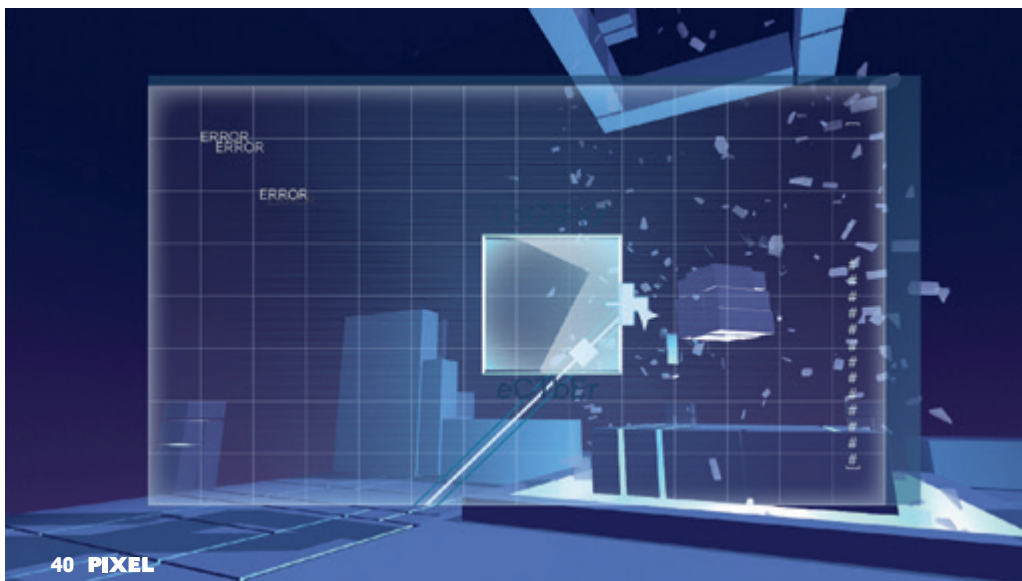
✚ Możecie pokazywać tę grę dzieciom, jeśli spytają, jak w środku wygląda internet, „O, a tędy idzie YouTube”.

Rzecz sprowadza się do pokonywania kolejnych trójwymiarowych labiryntów danych, tak by dotrzeć do portalu i przenieść się do następnej struktury. Ale żeby nie było zbyt łatwo, po drodze czyhają przeszkody. Czasem jest to ściana grodząca drogę, czasem zbyt duża odległość między platformami, czasem strumień danych blokujący przejście.

I to jest moment, w którym robi się ciekawie. Otóż dysponujemy możliwością wyświetlenia kodu źródłowego niektórych obiektów - czerwonych prostopadłościanów zwanych cuboidami - oraz przeprogramowania go w prostym języku wizualnym. I właśnie odpowiednie przeprogramowanie owych cuboidów to zagadki, które musimy rozwiązać. Przez łączenie odpowiednich bloków można zmieniać różne właściwości obiektów, takie jak położenie czy oddziaływanie na gracza. W trybie fabularnym trudność zagadek rośnie w sposób umożliwiający bezbolesne ogarnięcie tematu. Czy to gra edukacyjna? Raczej nie, chociaż może posłużyć jako pomoc przy wyjaśnieniu idei programowania obiektowego oraz trening orientowania się w trójwymiarowej przestrzeni i myślenia przestrzennego. Dzięki stonowanej grafice, klimatycznej muzyce i braku presji zrzecznościowej Glitchspace okazuje się tytułem doskonale relaksującym.

Gra w wersji alpha 2.2 w trybie fabularnym dostarcza trzy poziomy (jakieś dwie godziny gry), plac zabaw oraz dział R&D, w którym widać, że pomysły twórcom się jeszcze nie skończyły. Ten świat czeka na przeprogramowanie! ■

✚ Error, error, error... a co, jeśli wszyscy jesteśmy błędami w wielkim matrixie wszechświata?





# Bravely Second

3DS PEGI 12

PRODUCENT Silicon Studio Wersja PL: nie

Sos

Jeżeli jesteś pożeraczem JRPG tak jak ja, na pewno masz gdzieś w szufladzie Nintendo 3DS. A jeżeli wciąż się kurczy, to czas najwyższy to zmienić, bo nadeszła perełka, na którą nawet nie wiesz, że czekałeś. Bravely Second jest bezpośrednim sequelem Bravely Default sprzed trzech lat, który nieźle namieszał w świecie przenośnych JRPG, łącząc stare i sprawdzone rozwiązania z niesamowicie zakręconą historią.

Na początku gry wcielamy się w postać młodzieńca o imieniu Yew Geneorgia, którego zadaniem jako Strażnika Kryształów (Crystalguard) jest pilnowanie znanej z poprzedniej części Agnès Oblige. Ona od ostatniej części zdążyła awansować i zostać papieżem. Sielanka kończy się, gdy na horyzoncie pojawia się nowy wróg. Przemierzający świat na latającej wyspie oraz ukrywający się pod mroczną nazwą Kaiser Oblivion porwya Agnes, a nasz bohater rusza w pościg, spotykając na swojej drodze nowych towarzyszy broni.

Znani z poprzedniej części Edea oraz Tiz wkrótce dołączają do grywalnego grona. Nową postacią jest Magnolia Arch, która przybyła z Księżycy, by pomścić jego mieszkańców. Dla dobra graczy niesławny Ringabel umiera w pierwszych minutach gry (kto grał w BD, ten doceni).

Cała fabuła jest zawila jak tradycyjny włoski makaron i zaskakuje zwrotami akcji w praktycznie każdym możliwym momencie.

Jeżeli liczyacie natomiast na innowacyjne zasady rozgrywki, to w Bravely Second ich nie znajdziecie. Zabawa jest oparta na sprawdzonych rozwiązaniach znanych z Final Fantasy od 3 do 7, oferując rozbudowany system kreowania postaci za pomocą profesji. Profesji do wyboru mamy od groma: od standardowych, takich jak Biały Mag lub Czarny Mag, aż do dziwadeł typu „Catmancer”. Walka przebiega turowo i jest wzbogacona o odkładanie (Default) i wybieranie (Brave) tur na zapas oraz dość kosztowną możliwość dokończenia ekstratury w czasie rzeczywistym (Second).

Bravely Second ma wszystko, co pamiętamy z klasycznych RPG od Square. Słowem - magia, profesje, przywoływane monstra i mnóstwo broni.

Świat Luxendarc, w którym dzieje się akcja gry, prezentuje się rewelacyjnie na małym ekranie 3DS.



## Lokacje



Wymyślne i baśniowe lokacje zostały bardzo dobrze zaprojektowane. Powyżej Anheim – miasto napędzane wiatrem nieopodal Kryształu Wiatru. Gdy kryształ się zepsuł, to napędzali korbką.

Walka może i jest podzielona na tury, ale adrenaliny nie zabraknie.

Kosztowną, gdyż na zapełnienie potrzebnej do tego manewru klepsydry trzeba czekać aż 8 godzin lub zapłacić żywą gotówką (kłaniają się nasze ulubione mikropłatności).

Tak więc drogi pożeraczu JRPG, jeżeli tęsknisz za dobrym starym czasem wczesnych Final Fantasy, Bravely Second jest właśnie dla Ciebie. W tej grze jest wszystko, czego może chcieć każdy zagorzały fan FF: profesje, kryształy, zawila fabuła, ciekawe postacie, magia, summonsy oraz mnóstwo przedmiotów. A jeżeli nie grałeś jeszcze w poprzedniczkę, to jest to pozycja absolutnie obowiązkowa. Podczas gdy seria FF zupełnie zmienia kierunek, Bravely wraca do jej korzeni, nie tracąc przy tym ani grama miodności. ■





✚ A.A. Karaski, przyszłość luksusowego podróżowania, jeden z symboli wypatrującej przyszłości ery art déco.

# Karaski: What Goes Up..



PRODUCENT Unbound Creations **Wersja PL:** nie

■ Murmur

Jest początek XX wieku. Pierwszy sterowiec świata A.A. Karaski wyrusza w swój dziewiczy rejs, a my mamy okazję być częścią tego wielkiego wydarzenia. Szybki kurs sterowania, ustalenie danych personalnych, kontrola biletowa i... zapada ciemność. Po chwili budzimy się w nieznanym magazynie. Wszystko wskazuje na to, że wydarzyło się coś złego. Sterowiec padł ofiarą sabotażu i grozi nam katastrofa!

Tak naprawdę do końca nie wiemy nawet, kim jesteśmy i dlaczego znaleźliśmy się na pokładzie Karaskiego. Ale to tylko jedna z wielu zagadek, jakie przyjdzie nam rozwiązać. Karaski: What Goes Up... to połączenie gry przygodowej i skradanki z elementami akcji, w której główną rolę odgrywają dialogi oraz umiejętność łączenia faktów. Spotkamy kilkanaście postaci i każda z nich jest podejrzana o dokonanie sabotażu.

Prawdę możemy odkryć jedynie, eksplorując kolejne pokłady sterowca, szukając wskazówek i wypytyując gości oraz załogę. Trzeba być przy tym jednak ostrożnym, aby przez swoje zachowanie nie stać się głównym podejrzanym. A wieści szybko się rozchodzą.

Zaufanie innych to podstawa, ale nie gwarantuje, że każdy będzie chciał z nami rozmawiać. Dlatego czasami trzeba użyć innych środków, aby rozwiązać język rozmówcy. W tym celu pomocny okazuje się alkohol, najlepsze serum prawdy. Możemy też posunąć się do zwykłego przekupstwa. Obsługa statku jest czujna i obserwuje każdy nasz ruch, a im więcej plotek krąży o nas, tym trudniej uchronić

■ Jakub



**Nasz kolejny powód do dumy na scenie międzynarodowej.** Założyciel niezależnego studia Unbound Creations LLC, w którym pełni rolę głównego designera, scenarzysty i programisty. Na co dzień zajmuje się tworzeniem stron internetowych i marketingiem online.



się przed czujnymi spojrzeciami. W razie wpadki musimy albo wybrnąć z sytuacji, na przykład wręczając łapówkę, albo uciekać. Naturalnie nie wszystkie pomieszczenia w sterowcu są dostępne dla gości, dlatego musimy szukać różnych sposobów, aby się do nich dostać. Pomocne w tym są różne narzędzia do otwierania kratki wentylacyjnych czy uruchamiania urządzeń mechanicznych.

Wyraźnie czuć, że autorem gry jest nasz rodak. Wiele nawiązań do sło-wiańskiej kultury, charakterystyczne plakaty czy swojsko brzmiące nazwy trunków sprawiają, że czujemy się na Karaskim jak u siebie.

Nie uniknięto niestety kilku niedoróbek. Wiszące w powietrzu postacie czy znikające w trakcie rozmowy twarze nie robią najlepszego wrażenia. Czasami gra potrafi też dziwnie zwalniać. Również zachowanie załogi bywa w niektórych sytuacjach nielogiczne.

Karaski to specyficzny tytuł. Nie będę ukrywał, że początkowo trochę się nudziłem i nie byłem pewien, czy zdołam dotrzeć do końca. Z czasem jednak fabuła zaczęła się rozkręcać, z każdym zdaniem coraz bardziej chciałem odkryć, kto stoi za sabotażem i trudniej było mi się oderwać od monitora. Aż wreszcie dotarłem do końca i nie jestem zadowolony z wyników mojego dochodzenia. A może po prostu nie chcę się pogodzić z prawdą? ■



44 Defender of the Crown był pierwszym wielkim hitem na Amigę.



50 Seria Broken Sword doczekała się pięciu części, a to z pewnością jeszcze nie koniec. To dzięki niej temat templariuszy na dobre przeniknął do kultury masowej.



58 Współzałożyciel i mózg Revolution Software Charles Cecil udzielił Pixelowi wywiadu, w którym opowiada o swojej karierze sięgającej początków lat osiemdziesiątych.



**BILZARD**  
ENTERTAINMENT



62 Od pokoju hotelowego, w którym Bill Roper urządzał prezentację Diablo, aż po miliardy dolarów – tak wygląda historia Blizzard Entertainment.

# HALL OF FAME

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

# DEFENDER OF THE CROWN

NAJLEPSZA  
**GRA**  
NA ŚWIECIE

# W OBRONIE KORONY

Wielki przebój Cinemaware: Defender of the Crown nie tylko odbudował wiarę fanów Amigi w potęgę ich maszyn, lecz zmienił też sposób myślenia o grach i potrzebach ich odbiorców.

■ Ziemek

Od wczesnych lat osiemdziesiątych istniała czysta linia podziału pomiędzy produkcjami typu arcade: szybkimi, nastawionymi na zręczność, rankingi i spektakularną akcją, oraz grami tworzonymi z myślą o długotrwałej przygodzie, gdzie niemała inwestycja czasowa nagradzana była uczestnictwem w bogatym wirtualnym świecie. Nieco później, pod koniec tej samej dekady, zaczęła się rysować linia druga, nieco mniej zauważalna, ale z roku na rok coraz wyraźniejsza i również dzisiaj bardzo istotna.

Jedną jej stronę reprezentowały gry utożsamiane z przygodówkami Infocomu: trudne, elitarne, wymagające ogromnego zaangażowania oraz tolerancji wobec skromnej oprawy i interfejsu. Były to produkcje dla dojrzałego odbiorcy, od początku definiowanego jako koneser delektujący się smaczkami i gotowy w tym celu poświęcić bardzo wiele. Ten stereotyp przetrwał niewzruszony dobrych kilka lat i dopiero założyciele Cinemaware, kierowani

unikatowymi jak na tamte czasy inspiracjami udowodnili, że dojrzały i poważny konsument lubi również zasiąść przed ekranem dla relaksu i niezobowiązującej zabawy pod warunkiem, że jej jakość będzie na najwyższym poziomie. Pierwsza gra firmy, Defender of the Crown, w pełni wpisywała się w tę filozofię. Była odpowiednikiem wakacyjnego filmowego blockbustera: niezbyt głęboka, za to wypchana po brzegi fajerwerkami i przygodą.

Fenomen Defender of the Crown polegał na tym, że jeśli ktoś zetknął się z grą Cinemaware w latach osiemdziesiątych, do końca życia nosić ją miał w swej pamięci, a często i w sercu. Sam doskonale pamiętam, jak tuż po transformacji ustrojowej w jednym z wieczornych wydań wiadomości prowadząca zachwycała się superkomputerami umożliwiającymi tworzenie nowoczesnych efektów graficznych, co zilustrowała sceną pojedynku na miecze wziętą z Defendera. Słyszałem już wcześniej o tej produkcji (pisał o niej obszernie Młody Technik w roku 1987), lecz i tak nie mogłem



## ŻADNA INNA GRA Z POCZĄTKÓW OBECNOŚCI



ZX Spectrum również doczekało się swojej konwersji. Gra powstała na Węgrzech i pomimo odrzucenia przez wydawcę trafiła do nieoficjalnego obiegu.

✦ Pojedyunki w zamkowych korytarzach zapadały głęboko w pamięć dzięki niesamowitym, realistycznym ceniom.

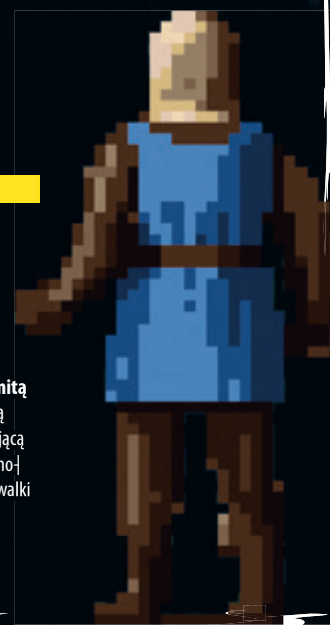
AMIGI NA RYNKU NIE POKAZYWAŁA SIŁY TEJ MASZYNY RÓWNIIE SKUTECZNIE.



Wersja na NES nie zachwyca grafiką, ale jest zaskakująco dopracowana pod względem sterowania i balansu, wciąż dostarczając świetnej zabawy.



Posiadacze C64 otrzymali znakomitą konwersję, mającą nie tylko oszałamiającą grafikę, ale też animowaną wizualizację walki w polu.



Your orders?

Hold Tournament  
Seek Conquest  
Go Raiding  
Build Army  
Read Map



uwierzyć w to, co widziałem. Podobne wrażenia mieli zapewne ludzie odwiedzający targi komputerowe w Los Angeles w październiku 1986 roku, kiedy DotC po raz pierwszy ukazała się publiczności. Trudno o wskazanie lepszego momentu, w którym komputery 16-bitowe udowodniły, jak bardzo ich gry mogą być jakościowo różne od osiągnięć poprzedniej generacji, dostarczając zupełnie nowych wrażeń i operując odmiennymi środkami wyrazu (w Europie podobny efekt wywołała premiera Shadow of the Beast w roku 1989, również na Amidze).

**MASTER DESIGNER SOFTWARE**  
Świeżość i odmiennność Defender of the Crown nie były dziełem przypadku i ściśle wiązały się z założeniami, z jakimi jej pomysłodawca Robert Jacob wszedł do biznesu growego. W roku 1982 przedsiębiorca z Chicago przeniósł się wraz z żoną do Los Angeles, żeby być bliżej środowiska filmowego, do którego zawsze go ciągnęło. Zanim jednak trafił do Hollywood, dość niespodziewanie zetknął się ze sceną gier wideo i błyskawicznie dał się jej zauroczyć.

Otwartość i szczerzy entuzjazm pozwolił mu na szybkie zdobycie kontaktów, a następnie na osiągnięcie pozycji pośrednika pomiędzy małymi studiami deweloperskimi a liczącymi się wydawcami. Pełnił tę rolę przez trzy kolejne lata i prawdopodobnie pozostałby w niej znacznie dłużej, gdyby nie wydarzenie, które miało miejsce przy okazji rutynowego, zdawałoby się, zlecenia.

Island Graphics pracowało podówczas nad programem graficznym na użytek nowego komputera ze stajni Commodore. Program miał ukazać się wraz z premierą maszyny, wiele wskazywało jednak, że nie uda się dotrzymać terminów, tym bardziej, że z dnia na dzień narastał konflikt ze zleceniodawcą. Robert na prośbę dewelopera znalazł im alternatywnego partnera, firmę Aegis z Santa Monica, podczas gdy Commodore podpisało kontrakt z Robertem J. Micalem. Efektem było powstanie GraphiCrafta, narzędzia, za pomocą którego Andy Warhol rysował Debbie Harry podczas pamiętnej premiery Amigi 1000. W tym właśnie okresie w trakcie wizyty w siedzibie Island Graphics Robert

**W ROKU 1986 KOMPUTERY 16-BITOWE UDOWODNIŁY NA PRZYKŁADZIE DOTC, JAK ODMIENNYCH WRAŻEŃ MOGĄ DOSTARCZAĆ W PORÓWNANIU Z POPRZEDNIĄ GENERACJĄ.**

Mapa Anglii w DotC łączyła prostotę interfejsu z precyzyjnym informowaniem o postępach w grze.



Piękne, pełne majestatu grafiki Jima Sachsa umilały czas oczekiwania na załadowanie się kolejnych scen.



Jacob zobaczył przedpremierową jeszcze wersję Przyjaciółki i doznał olśnienia. Droga maszyna o takich możliwościach stawiała zupełnie inne wyzwania twórcom gier. To był sprzęt dla wymagających, dojrzałych, bogatych użytkowników szukających audiowizualnych fajerwerków. Decyzja zapadła błyskawicznie. Robert z pośrednika przeistoczył się w producenta, który miał zamiar wziąć czynny udział w nieuchronnej rewolucji w branży.

Jacob jeszcze w tym samym roku założył firmę Master Designer Software. Do spółki z żoną Phyllis pełnił w niej funkcję producenta wykonawczego. Trzeci współzałożyciel Kellyn Beeck, przyjaciel Roberta i również pasjonat kina, podjął się roli głównego projektanta. Z nadzieją roku 1986 prace ruszyły pełną parą. W lutym, jak wspomina Kellyn, Robert zadzwonił do niego z pomysłem gry „z rycerzami, zamkami, pojedynkami i damami w opałach”, co bardzo przypadło mu do gustu. Wkrótce podpisane zostały cztery kontrakty: jeden z wydawcą (Mindscape), trzy pozostałe na projekty mające ziścić ideę gier dostarczających wrażeń i emocji prosto z sali kinowej. Były to: mafijny King of Chicago, inspirowany arabskimi baśniami Sindbad and the Throne of Falcon, Defender of the Crown oraz futurystyczny, bazujący na



## JACOB ZOBACZYŁ PRZEDPREMIEROWĄ WERSJĘ AMIGI I DOZNAŁ OLŚNIENIA. MASZYNA O TAKICH MOŻLIWOŚCIACH STAWIAŁA NOWE WYZWANIA TWÓRCOM GIER.

fabulach z superagentami S.D.I. Te dwa ostatnie przekazano doświadczonej grupie deweloperów znanej (zwłaszcza atarowcom) z szeregu bardzo dobrych portów na komputery ośmiobitowe: Sculptured Software (Ninja, Raid over Moscow, Panther).

### NADZIEJE I PROBLEMY

Od samego początku wiadomo było, że DotC stanowił oczko w głowie Jacoba. Gra najpełniej realizowała założenia linii Cinemaware, mającej początkowo być jednym z wielu brandów Master Designer Software, a która ostatecznie dała nazwę całej firmie. Gry filmowe, tworzone na wzór hollywoodzkich blockbustów, miały towarzyszyć Cinemaware do samego końca. Jacob zdawał sobie sprawę, że sukces bądź porażka Defendera zdecyduje o miejscu firmy na rynku, więc nie szczędził na fachowcach. Do stworzenia oprawy graficznej został zatrudniony Jim Sachs, programista i grafik, który zdążył już zbudować reputację na scenie C64 i który w roku 1986 miał – jako jeden z niewielu na świecie – bardzo obszerne doświadczenie z grafiką na Amidze. Sachs, twórca spektakularnych dem na ośmiobitowej maszynie Commodore, miał ewidentny talent do odkrywania



✦ Pojedynki na kopie rozpoczął wybór przeciwnika. Największym jednak wrogiem amigowego gracza było nieprecyzyjne sterowanie.



NES

Fani Defendera zdecydowanie powinni zapoznać się z wersją na NES. Uproszczonej grafikę rekompensuje rozbudowana, świetna w sterowaniu walka rycerzy na kopie i cepy bojowe.

uśpionych możliwości sprzętów, na których pracował, przede wszystkim jednak nie brak mu było fantazji i odwagi. Jemu zawdzięczamy niesamowite wrażenia z pojedynków na kopie z absolutnie unikatowym na tamte czasy widokiem FPP czy chociażby potężne cienie rzucone przez walczących rycerzy w korytarzach zamkowych. Defender of the Crown każdą sceną łamał dotychczasowe schematy, zaskakiwał czymś nowym, niepowtarzalnym i, jak pokazała historia, przez długi czas nieosiągalnym dla konkurencji.

Sachs jeszcze przed wakacjami dostarczył Sculptured Software solidną paczkę grafik i projektów. Efekt jego pracy porażał. Niestety, okazało się, że inni nie radzą





Interaktywna scena rozbijania murów zamku wrogiego władcy jednoznacznie kojarzy się dzisiaj z latami świetności Amigi.



## DOTC JEST SPEŁNIENIEM MARZEŃ BYCIA ŚREDNIOWIECZNYM WŁADCĄ Z CAŁĄ OTOCZKĄ POJEDYŃKÓW I UWIĘZIONYCH KSIĘŻNICZEK.

sobie w równym stopniu z nowymi technologiami. Jacob zaniepokojony brakiem namacalnych postępów prac wybrał się z wizytą do siedziby programistów w Salt Lake City i ze zgrozą skonstatował, że projekt jest w proszku. Na szczęście doświadczenia zebrane podczas wcześniejszych przedsięwzięć biznesowych pozwoliło mu skutecznie zareagować: z marszu zatrudnił producenta Johna Cuttera, który od tego czasu miał pilnować realizacji S.D.I., a Defendera zabrał ze Sculptured i powierzył go Robertowi J. Micalowi, legendarnemu współtwórcy Amigi, a później również Lynxa i 3DO. Prawdopodobnie na całym świecie nie było lepszego programisty do tego zadania. Mical znał Amigę na wylot,

był też znakomitym narzędziowcem. Szybko przygotował szereg systemowych usprawnień w silniku, w tym narzędzia do animacji, a następnie zajął się składaniem pomysłu w grywalny produkt. Jak wspomina John Cutter w wywiadzie udzielonym niedawno Pixelowi, Micalowi zajęło trzy miesiące, aby napisać praktycznie od zera całą grę. Niestety, zbliżający się deadline zmusił twórców do odrzucenia szeregu planowanych rozwiązań, ograniczenia kolejnych, a nawet zmiany w głównej mechanice (mało kto wie, ale DotC początkowo miał być grą czasu rzeczywistego; zrezygnowano z tego dopiero na etapie końcowych testów).

Wiele plotek i anegdot narosło wokół pracy Micala. Niektóre źródła podają, że pracował po 20 godzin dziennie przez sześć tygodni, inne, że zamknął się w pokoju i nie kontaktował się z nikim poza niezbędną wymianą danych z firmą. Faktem jest, że zarówno dla niego, jak i Sachsa był to okres szalony, kiedy ambicje i wizja walczyły z ograniczeniami czasowymi. Po ukończeniu prac nad DotC obaj panowie zrezygnowali z dalszej współpracy z Cinemaware, najprawdopodobniej wykończeni nierealistycznymi terminami. Dzisiaj jednak z sentymentem wspominają tamte dni i są dumni z tego, co stworzyli, nawet jeśli było



**Defender of the Crown miał wielu wydawców.** Praktycznie każdy rynek i każda wersja należały do kogoś innego. UbiSoft również miał w tym udział, wydając DotC na Amstrada CPC.

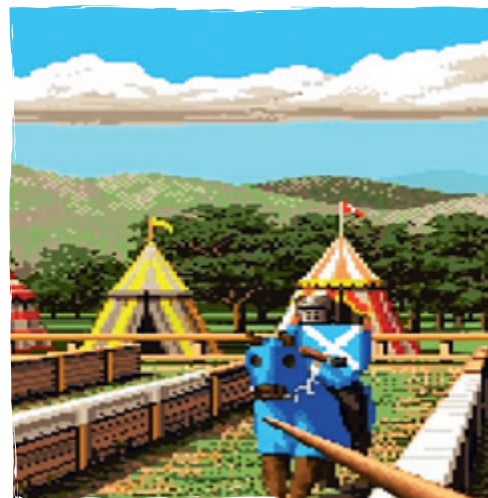
Scena walki na kopie widziana z perspektywy pierwszej osoby była ogromnym zaskoczeniem i świadectwem geniuszu twórców.

Jedna z reklam promujących grę. Istnieje uzasadnione podejrzenie, że ktokolwiek sugerował się nią przy zakupie, mógł przegapić screeny po prawej.

to obarczone sporym kompromisem w kwestii skali i dopracowania finalnego produktu.

**NIEPOSKROMIONA FANTAZJA**  
Problemy produkcyjne nie przełożyły się na odbiór gry przez samych graczy. DotC z miejsca okrzyknięto fenomenem, a posiadacze Amigi po ponad roku wstrzymywania oddechu nareszcie mogli zaczerpnąć powietrza pełną piersią. Warto w tym miejscu przypomnieć, że mimo zaangażowania się Electronic Arts w promocję tego fantastycznego komputera ani zaporowa cena, ani same gry, będące w większości podrasowanymi portami z komputerów 8-bit, nie uzasadniały inwestycji. Nieliczna liczba fanów z utęsknieniem czekała więc na obiecane cuda i gdyby nie Cinemaware, kto wie, czy kiedykolwiek by się doczekała.

Wiele się przy tym dzisiaj mówi, że jeśli obdrzeć DotC z grafiki i nostalgii, to pozostałości nie sposób obronić jako dobrej gry. Jest to hipoteza poniekąd uzasadniona, ale tylko jeśli rozpatrywać ją jako grę strategiczną, którą Defender na dobrą sprawę nie jest. Czym więc jest? Moim zdaniem (i nie tylko moim) - czystą fantazją i spełnieniem marzeń bycia średniowiecznym władcą z całą otoczką romantycznych pojedynków, uwięzionych księżniczek, malowniczych zamków na wzgórzu i murów pękających pod naporem machin oblężniczych. To hollywoodzkie marzenie, mające niewiele wspólnego





z realiami historycznymi, za to wiele z pielęgnowanymi na dnie serca marzeniami z dzieciństwa. Wcielanie się w anglosaskiego lorda i regularne sprawianie lania Normanom uzależnia, nawet jeśli wiemy jak bez trudu wygrać za każdym razem. Gdyby DotC urzekał mechaniką i balansem, taka sytuacja nie miałaby racji bytu, ale najwidoczniej nie w tym leży siła projektu i nie stąd bierze się jego legenda.

#### POZORY FILMOWOŚCI

O tym jak bardzo Cinemaware podkreślało filmowe korzenie swojego flagowego projektu przekonać się można dopiero, przeglądając zawartość opakowania. Instrukcję nafszerowano zdaniami typu „filmowa

### DUSZA GRY TKWI W MINIGRACH, Z KTÓRYCH KAŻDA JEST PRÓBĄ ODWZOROWANIA KLASYCZNYCH SCEN Z OBRAZÓW KOSTIUMOWYCH.



✦ Odbijanie zakładniczek i następujące po nich sceny łóżkowe rozbudzały wyobraźnię.

akcja”, „jak uczestniczenie w filmie”, „klasyczne filmowe tematy”. Można by odnieść wrażenie, że film jest tu dominującym medium wyznaczającym poziom jakości dla interaktywnej rozrywki. Kiedy jednak dokładniej przyjrzymy się samej rozgrywce, zauważymy, że wspomniane teksty to tylko naskórek i sztafaż, podobnie jak ekrany z gry w formie plakatów zdobiących wejście do kina czy nadruk na lakierowanym wieczku ukazującym rozsypany popcorn. Dusza gry tkwi w minigrach, z których każda jest próbą odwzorowania klasycznych scen z obrazów kostiumowych. Większość ma co prawda problem z balansem, niekiedy nawet ze sterowaniem (walka na kopie), ale każda nagradza niesamowitym ładunkiem satysfakcji świadczącej o wielkim

talencie twórców, wyjątkowej zdolności przewidywania pragnień graczy i dostarczania im tego, czego naprawdę potrzebują. Cinemaware być może mocno inspirowało się filmami, ale tworzyło gry, i to gry udane, a przede wszystkim inne niż konkurencja.

DotC ukazał się zgodnie z planem tuż przed Bożym Narodzeniem roku 1986 i sprzedał się na samej tylko Amidze w liczbie 250 tysięcy kopii. Był to sukces, którego żadna z kolejnych gier firmy nie powtórzyła. Spytałismy Johna Cuttera dlaczego w takiej sytuacji nie pokuszono się o kontynuację (DotC 2 na CDTV było jedynie podrasowaną wersją jedyńki). Były producent odpowiedział nam jednoznacznie: „To nie był dobry czas dla sequeli. Poza tym chcieliśmy robić rzeczy nowe, a nie brakowało nam pomysłów”. Cinemaware padło w 1991 roku, w samym szczyście dominacji Amigi. Zabiło ich, podobnie jak wiele innych zespołów poświęcających się Przyjaciółce, rozpasane piractwo. Dzisiaj DotC to przede wszystkim symbol zmian w branży i myśleniu o grach, ale wciąż też znakomita zabawa, która nie straciła nic ze swojego uroku. ■



#### Turnieje

DotC znakomicie radził sobie z opowiadaniem romantycznych historii, w których dzielni rycerze stawali na polu walki, ratowali honor dam i przykładnie tupili skórę wrogom.

# BROKEN S

## MIECZE, LUSTRA I ANIOŁY

Broken Sword to pięć gier, dwoje wyrazistych bohaterów, setki zagadek i jeden wyjątkowo irytujący kozioł. Nic z tego by jednak nie było, gdyby nie indolencja pewnego złodzieja.

 Bazyl



# WORD



Zagadka z kozłem wymagała kliknięcia nie tylko w dobre miejsce, ale też w odpowiednim momencie. Żadne zadanie wcześniej nie było tak skonstruowane, co zmyliło wielu graczy.

Historia serii Broken Sword mogła zakończyć się, nim jeszcze w ogóle się zaczęła. Otóż w 1990 roku pracujący wówczas w Activision Charles Cecil wraz z kilkoma kolegami planował założyć własną firmę robiącą gry.

Wstępną chęć wydawania ich produkcji wyraził Mirrorsoft, ale musiał zobaczyć, w co ma zainwestować. Przed planowaną prezentacją ktoś włamał się do samochodu, w którym był komputer Cecila, a na nim wszystkie efekty pracy. Gdyby dane zniknęły, nie dałoby się ich odtworzyć. Na szczęście skradziono tylko radio, a leżąca na tylnym siedzeniu maszyna pozostała nietknięta. Cecil mógł więc zaprezentować demo, które zrobiło na tyle duże wrażenie, że umożliwiło powstanie firmy Revolution Software. Przedstawiona w Mirrorsoftcie gra wyewoluowała w wydaną w 1992 roku przygodówkę Lure of the Temptress – pierwszy hit oparty na ich autorskim silniku Virtual Theatre. Pozycję studia ugruntował dwa lata późniejszy Beneath a Steel Sky, ale na największy przebój, czyli Broken Sword, trzeba było jeszcze poczekać.

➤ Część postaci wzorowano na osobach, które Charles Cecil spotkał podczas rekonesansu w Paryżu.

Zarys fabuły nowej gry zrodził się podczas bogato zakrapianego obiadu Cecila ze współzałożycielką Revolution Noirin Camrody i Seanem Brennanem z Virgin Interactive. Rozmawiali wówczas o historii templariuszy i uznali, że legendy związane z zakonem to świetny temat na grę. Mierzono wysoko i liczone, że nowa przygodówka zdoła zagrozić ówczesnym liderom gatunku, czyli produkcjom Sierra i LucasArts. Dlatego Cecil chciał wzmocnić ekipę Revolution. Aby sprowadzić najlepszych ludzi, ruszył swoje kontakty. I to nie tylko biznesowe, gdyż na przykład



➤ Kozioł, który stał się postrachem graczy, czekał w zamku Lochmarne w Irlandii.



NICO COLLARD.

➤ Nowe edycje dwóch pierwszych gier wzbogacono o komiksy i rysunki autorstwa Dave'a Gibbonsa.

COLLARD!  
GET YOUR  
ASS OVER TO  
THE PALAIS  
ROYAL --  
NOW!



✦ Używanie na różnych postaciach nosa należącego do klauna mordercy, dawało interesujące rezultaty.

kompozytora Barringtona Phelounga znał ze wspólnej gry w krykieta.

*PIERWSZY ATAK TEMPLARIUSZY*  
Broken Sword: The Shadow of the Templars trafił do sklepów jesienią 1996 roku i okazał się wielkim przebojem. Chwalono niemal każdy jego aspekt: nastrojową muzykę, komiksową grafikę opartą na odręcznych rysunkach, płynną animację, podkładających głos aktorów czy poważną i wciągającą fabułę umiejętnie połączoną z dużą dozą humoru. Na sukces gry wpływ miały też decyzje, które okazały się świetnymi ruchami marketingowymi. Przede wszystkim dobór głównych bohaterów. Cecil chciał umieścić w grze dwoje współpracujących i uzupełniających się postaci. Wprawdzie w oryginalnej edycji „Cienia Templariuszy” sterowało się tylko Amerykaninem Georgem Stobbartem, ale dzielnie sekundowała mu Francuzka Nico Collard. Dzięki temu puszczono oko do graczy obu płci i to zarówno z Europy, jak i zza wielkiej wody.

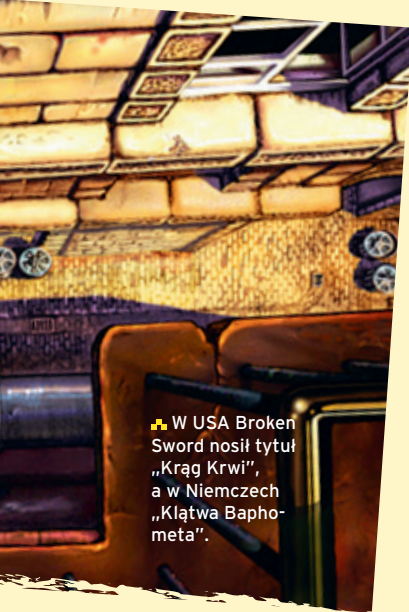
Nie obyło się jednak bez narzekania. Niektórzy recenzenci marudzili



na zadania wymagające szczególnie pokrętej logiki i konieczność wypatrywania w otoczeniu miejsc, na których można użyć czegoś ze zgromadzonego inwentarza. Do legendy przeszła zagadka z kozłem, która setki graczy doprowadziła do przedwczesnej siwizny. Stała się też znakiem rozpoznawczym całej serii. Podobno nawet taksówkarz wiozący kiedyś szefa Revolution, gdy usłyszał, że jest on autorem Broken Sworda, zapytał czy to ta gra od kozła. Rogate utrudnienie nie przeszkodziło grze rozejść się w milionie egzemplarzy. Sukces komercyjny w świecie gier niemal zawsze jest synonimem sequela i tak też było tym razem.

George i Nico powrócili już po roku za sprawą Broken Sword II: The Smoking Mirror. Tym razem przyszło im zmagać się z mitologią Majów

✦ Od lat krążą plotki o ekranizacji Broken Sworda. Charles Cecil zapewnia, że film kiedyś powstanie, chociaż zawsze coś odrywa go od pracy nad scenariuszem.



✦ W USA Broken Sword nosił tytuł „Krań Krwi”, a w Niemczech „Klątwa Baphometa”.



✦ Nico jest grywalną postacią we wszystkich częściach prócz oryginalnej wersji Shadow of the Templars.



*Broken Swords wyróżniały się spośród innych przygodówek możliwością śmierci bohaterów. Umrzeć nie można tylko w odświeżonej wersji pierwszej części.*

i intrygą, za którą stał uwięziony w obsydianowym zwierciadle bóg Tezcatlipoca. Oczywiście poprawiono oprawę audiowizualną, ale najważniejszą zmianą było uczynienie z Nico grywalnej postaci - gracz wcielał się naprzemiennie w nią oraz George'a. Recenzentów rozczarowało to, że sequel poszedł po śladach wydeptanych przez pierwowzór, nie próbując

✦ W The Sleeping Dragon pojawił się motyw legend arturiańskich, a nawet sam Excalibur.



✦ W trzeciej części do zagadek logicznych dołączyły zadania czysto zręcznościowe.

wnieść niczego nowego. Zaserwowano podobny humor, podobne zagadki i podobne rozwiązania techniczne. Tyle że gracze najwyraźniej nie oczekiwali rewolucji i znów portfelami zagłosowali na tak. The Smoking Mirror powtórzyło sukces poprzedniczki, ale tym razem ludzie z Revolution odpowiedzieli pokusę odgrzania jeszcze raz tego samego kotleta i zajęli się innymi projektami. W związku z tym George i Nico na kilka lat zapadli w hibernację. Przebudzono ich w zupełnie innym świecie.

#### TRZECI WYMIAR PRZYGODY

Pierwsze dwa Broken Swords były dziećmi złotej ery przygodówek typu point & click. Planowana na 2003 rok trzecia odsłona miała ukazać się w rzeczywistości, w której liczyło się przede wszystkim 3D. Przeniesienie Stobbarta i Collard w trzeci wymiar stanowiło zresztą wymóg wydawcy. A był to tylko początek rewolucji niesionej przez Broken Sword 3: The Sleeping Dragon. Zrezygnowano z komiksowej stylistyki na rzecz poważniejszego tonu oraz zmieniono sterowanie, by uczynić je przyjaznym dla korzystających z padów posiadaczy konsol. Było to niezbędne, gdyż grę wzbogacono o liczne elementy charakterystyczne dla gier akcji jak konieczność szybkiej ucieczki, skradanie się czy sekwencje QTE.



Pewnym wynagrodzeniem dla wiernych fanów detektywistycznej sagi mógł być powrót do znanego z jedyinki tematu templariuszy i to wzbogaconego o rozwiązanie zagadki Manuskryptu Wojnicza - tajemniczej książki, nad którą uczeni głowią się już od kilkuset lat. Zadbano też o pojawienie się kilkorga starych znajomych. Paradoksalnie zabrakło najbardziej rozpoznawalnych drugoplanowych bohaterów, czyli Duane'a i Pearl Hendersonów. Małżeństwo, które pałęta się po życiorysie George'a we wszystkich pozostałych odsłonach, miało się pojawić także w The Sleeping Dragon, ale nie pozwoliło na to tempo prac nad grą.

Nie tylko ekscentryczna para padła ofiarą presji czasu. Gra była naszpikowana tak wieloma zagadkami ograniczającymi się do przesuwania skrzynek, że można ją było wziąć za trójwymiarową wersję Sokobana. Winę za to wziął na siebie Cecil, który przyznał, że był to wynik braku czasu i niedostatecznego nadzoru z jego strony. Narzekano też na sterowanie i pracę kamery. Ta ostatnia potrafiła zrobić wiele, by wpędzić bohaterów do wirtualnych grobów, a graczy na skraj załamania nerwowego. Mimo niedociągnięć większość recenzentów była pod wrażeniem. Tym razem nie przełożyło się to na pełne konta studia. Według Cecila nie było to



spowodowane kiepską sprzedażą, ale modelem biznesowym, w którym wydawca - amerykański gigant THQ - inkasował lwią część zysków. W efekcie autorzy byli na sporym minusie. To oznaczało dla Revolution Software konieczność zmian.

#### DAMA (I FIRMA) W OPAŁACH

Charles Cecil w jednym z wywiadów wyjaśnił, że nie było już możliwości prowadzenia firmy, która skupia się na jednej grze, tworząc ją od A do Z. Dlatego do prac nad kolejną częścią serii przystąpiono wspólnie z niezależnym studium Sumo Digital. Owoc tego mariażu, czyli Broken Sword: The Angel of Death, ujrzał światło dzienne w 2006 roku.

Już przy doborze aktorów odniesiono pewien sukces. Z Georgem nigdy nie było problemu - od początku wcielił się w niego Rolf Saxon. Za to Nico za każdym razem głosu użyczał kto inny. W dodatku przez lata nie udawało się znaleźć odpowiedniej francuskojęzycznej aktorki. Nietypowa sytuacja miała miejsce przy naborze do The Sleeping Dragon, gdyż nie przeszła go pomyślnie żadna z kandydatek mówiących językiem Moliera i w Nico wcieliła się nadzorująca casting Sarah Crook. Dopiero przy czwartej części udało się znaleźć Katherine Pagon, czyli prawdziwą Francuzkę, która zagrała swoją wirtualną rodaczkę. Ludzie z Revolution wyraźnie wzięli sobie do serca krytykę,

która spadła na Śpiącego Smoka. Przyznano, że wprowadzone tam elementy akcji i działania pod presją czasu, które miały pomóc graczom wczuć się w klimat, nie zadziałały tak, jak powinny. Postanowiono uniknąć powielania błędów, ale uczyniono to w dosyć drastyczny sposób. Uznano, że skoro duża część niedoróbek poprzedniej odsłony wynikała z ukłonnów w stronę posiadaczy konsol, to wystarczy całkowicie ich zignorować. Anioł Śmierci został więc pierwszą grą z cyklu, która ukazała się wyłącznie na PC. Zaowocowało to przywróceniem możliwości sterowania myszką czy mocnym ograniczeniem zręcznościowych elementów. Nowością były zagadki logiczne polegające na włamywaniu się do komputerów, których stopień trudności wzrastał wraz z postęпами w grze. Według Cecila pomysł z zabawą w hakera sprawdził się dobrze, ale nie na tyle, by miał wrócić w kolejnych częściach.

Tradycyjnie duży nacisk położono na fabułę. Tym razem wszystko zaczęło się niczym w klasycznych filmach noir - od pojawienia się tajemniczej nieznajomej w opałach. Chęć ratowania jej skóry wiodła przez połowę świata, dziesiątki zagadek i tajemnice Watykanu



✦ Sekretna lokacja z trzeciej części oferowała niezły widok na wieżę Eiffla.

MEANWHILE, PERHAPS YOU COULD KEEP THE STONE SAFE?

BIEN SUR. OH, AND THAT REMINDS ME...

✦ Historyk André Lobineau irytował George'a i podrywał Nico, ale pomógł w rozwiązywaniu wielu zagadek.



Hacking za pomocą palmtopa pojawił się w czwórce i już raczej nie wróci.

Przez większość czwartej części gry George'owi towarzyszy tajemnicza Anna-Maria.



Według niektórych graczy Dan Brown, pisząc „Kod Da Vinci”, inspirował się Broken Swordem. Autor raczej czerpał z książki „Święty Graal, święta krew”.



Pewną rolę w czwartej części przygód Nico i George'a odgrywa Maluch.

z Arką Przymierza na czele. Ogólnie ludzie z Revolution i Sumo nie mieli się czego wstydić. No może poza karcącym wzrokiem konsolowców, gdyż pominięcie ich można uznać za pójście na łatwiznę. Niemniej czwarty Broken Sword spotkał się z pozytywnymi opiniami i sprzedał się nieźle. Niestety, brak możliwości zmiany umowy z THQ sprawił, że ekipa Cecilia kolejny raz była pod kreską.

**POWRÓT DO PRZYSZŁOŚCI**

Zarówno The Sleeping Dragon, jak i The Angel of Death były próbą przekształcenia klasycznych przygodówek tak, by pasowały do świata współczesnych gier. Tymczasem nieco niespodziewanie to świat zmienił się, pozwalając święcić sukcesy temu, co kilka lat wcześniej uznawano za przeżytek. Nawet Charles Cecil stwierdził kiedyś, że przygodówki point & click to martwy gatunek. Jeśli przez moment rzeczywiście tak było, to ekspansja urządzeń przenośnych i dotykowych interfejsów sprawiła, że zmartwychwstał on jako wyjątkowo żwawy zombie. Otworzyły się nowe możliwości, które postanowiono wykorzystać za pomocą sprawdzonych metod, czyli ponownie wydanych dwóch pierwszych gier z serii. Przy okazji odświeżono je audiowizualnie i nieco dostosowano do potrzeb dzisiejszego gracza, wprowadzając

system podpowiedzi czy upraszczając kilka szczególnie zagmatwanych zagadek. W tym niesławne zadanie z kozłem. Dodatkowo pierwszy Broken Sword w nowej odsłonie zyskał wątek dotyczący przeszłości ojca Nico, który rozwikluje się jako panna Collard. Broken Sword: The Shadow of the Templars - Director's Cut i Broken Sword: The Smoking Mirror - Remastered między 2009 a 2013 rokiem trafiły na większość liczących się dziś platform na czele z iOS i Androidem. Efekt był taki, że protoplaści serii po reanimacji sprzedali się nie gorzej niż trójwymiarowe wcielenia, a dzięki zmianie sposobu dystrybucji rzeka dolarów popłynęła prosto na konto Revolution, ratując firmę. Co ciekawe, Broken Sword znów rywalizował z Secret of Monkey Island, gdyż odświeżone przygody George'a Stobbarta i Guybrusha Threepwooda trafiły do sklepu Apple'a niemal jednocześnie.

**START Z KOPA**

Ten niespodziewany zwrot akcji musiał rzutować na kolejny rozdział w historii cyklu, którym był niemal całkowity powrót do korzeni. Pomógł w tym także inny wynalazek ostatnich lat, czyli crowdfunding. Nic nie sprzedaje się lepiej niż nostalgia, więc na nowego Broken Swarda w stylu starych Broken Swardów na Kickstarterze zebrano blisko 800 tysięcy dolarów, chociaż proszono o dwa razy mniej. Dzięki temu Revolution mogło samemu sfinansować grę i pracować w spokoju, bez konieczności ulegania żądaniom wydawcy i modlenia się do podsuwanego przez niego kalendarza.

Piątą część serii nazwano Broken Sword 5: The Serpent's Curse. Pewne obawy mogła wzbudzać okładka, na której George wyglądał, jakby po ostatnich przygodach postanowił wstąpić do klubu sobowtórów Dolpha Lundgren. Na szczęście po rozpoczęciu przygody okazywało się, że to stary dobry Stobbart.

Zresztą „starych dobrych” rzeczy było znacznie więcej. Powróciły choćby odręcznie rysowane dwuwymiarowe tła, będące tym razem dziełem ludzi o nazwiskach



Obok biurka Henriego widać okładkę Broken Sworda II.



wyrobionych w Disneyu czy DreamWorks Pictures. Odświeżono też sprawdzony w bojach silnik Virtual Theatre. Cecil i spółka wyraźnie wsluchali się w głosy graczy. Dlatego między innymi umożliwiono rezygnację z systemu wskazówek czy włączenie klasycznego wyglądu interfejsu. Zadbano także o okazały zasób easter eggów będących dodatkowym smaczkem dla starych fanów. Warto tu wspomnieć choćby pojawiającego się w różnych miejscach znanego z Beneath a Steel Sky robota Joeya, widoczny w jednej z lokacji plakat z okładką The Smoking Mirror czy kolejne zadanie z wrednym kozłem w roli głównej. Znowu postarano się o nośny, ale nieprzereklamowany temat i osadzono George'a i Nico w świecie wierzeń gnostyków. Rozwikłując zagadki, można więc było dowiedzieć się sporo o nieuznawanych przez Kościół ewangeliach czy rzezi katarów w Montségur.

Pełna swoboda i spory budżet pozwoliły na stworzenie znacznie dłuższej gry niż pierwotnie zakładano.

Postanowiono ją rozbić na dwie części. Oficjalnie tłumaczono to chęcią wyjścia naprzeciw oczekiwaniom graczy, ale prawdziwy powód takiego działania opisuje Charles Cecil w wywiadzie, który znajduje się zaraz za tym artykułem. Pierwszy odcinek wydano bowiem w grudniu 2013 roku, dzięki czemu The Serpent's Curse mogło zarabiać na siebie, kiedy zespół spokojnie pracował nad zakończeniem. Podział i ucięcie pierwszego epizodu cliffhangerem odbił się jednak na opiniach recenzentów, którzy nie byli pewni czy historia znajdzie satysfakcjonujący finał. Na szczęście ich obawy okazały się bezpodstawne.

Wszystko wskazuje na to, że piątą część przygód George'a Stobbarta i Nico Collard nie jest ostatnią, ale gracze będą mieli chwilę, aby nabrać apetytu na kolejne przygody. Charles Cecil zapewnia, że nie chce czekać zbyt długo z pracami nad szóstym Broken Swordem, lecz nowa część cyklu raczej nie będzie kolejną grą, która wyjdzie z warsztatu Revolution

Software. A co nią będzie? Tu decyzja jeszcze nie zapadła, a szanse ma choćby kontynuacja Beneath a Steel Sky z 1994 roku.

Co ciekawe, Cecil potwierdza krążące po sieci plotki, że akcja przyszłego Broken Sworda prawdopodobnie zabierze bohaterów do Niemiec. - Mamy tam wielu świetnych fanów, którzy zasypują mnie pytaniami po premierze każdej kolejnej gry - wyznaje Anglik. Może polscy fani też powinni upomnieć się o wizytę bohaterów serii? Dużą szansę na pewno miałyby Lublin. W końcu w jego herbie jest... kozioł. ■

W piątej części wróciły tła szkiecowane odręcznie, a następnie kolorowane w Photoshopie lub Illustratorze.



# ĆWIERĆ WIEKU REWOLUCJI

**Z Charlesem Cecilem**, współzałożycielem i szefem brytyjskiego studia Revolution Software, rozmawia Piotr Mańkowski.

**P** Co zrodziło twoją miłość do gier?

Po ukończeniu szkoły chciałem zostać inżynierem. Przemysł samochodowy był w fatalnym stanie, ale ja pracowałem dla akurat całkiem dobrze trzymającego się Forda i nauczyłem się tam wielu rzeczy. Pewnego dnia spotkałem kolegę, który uruchomił na wschodnim brzegu Anglii firmę Arctic Computing produkującą gry. Pokazał mi ZX-81 zaraz po premierze, graliśmy też na TRS-80. Był rok 1981 i wówczas zacząłem tworzyć gry przygodowe.

**P** To dla mnie zaskoczenie, bo wydawało mi się, że zaczynałeś od Lure of the Temptress. Ale pamiętam, że w latach osiemdziesiątych omal wszystkiego nie straciłeś, gdy kupiliście bardzo drogie komputery, przewoziliście je i okradziono wam samochód...

To prawda. Pierwsza połowa lat osiemdziesiątych okazała się złotym okresem dla brytyjskiej branży gier.

W Stanach bardzo mocne było Activision, a my mieliśmy U.S. Gold. Dostałem propozycję objęcia szefostwa działu rozwoju tej firmy. Miałem 23 lata, ekscytowałem się, jak to miło będzie zarządzać kilkudziesięcioosobowym zespołem. Przybywam pierwszego dnia do pracy i widzę, że jest nas tylko dwóch: ja i tester. Mieli mnóstwo ludzi od marketingu i sprzedaży, ale tylko dwójkę od rozwoju. Zaskakująca sytuacja wywiązała się, gdy okazało się, że U.S. Gold ma prawa do mundialu Meksyk 1986. Poprosili nas, żebyśmy przysposobili do tej roli Arctic Soccer, który był grą z 1982 roku i nie mógł się równać z Match Day od Ocean Software. Gra ukazała się, powstał wielki chaos, a zła fama ciągnęła się za mną przez lata. Ale zapomniałem pytania...

**P** Prawie ukradziono wam komputery.

A właśnie. Activision kupiło nam niebywale jak na tę erę pecety 386. Symulatory lotnicze działały na nich tak

Charles wraz z żoną Noirin Carmody i dwójką dzieci zawsze starannie planuje wakacje. Zrobione podczas nich zdjęcia często służą za materiał do lokacji w Broken Swordzie.

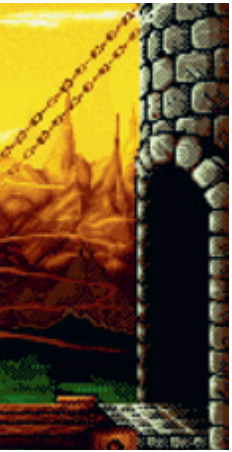
**1** Spośród gier Arctic wyróżniało się Paws (1985) wzorowane na grach Ultimate.

**2** Miasto Turnvåle w Lure of the Temptress zaczęliśmy zwiedzać od celi.

**3** System Virtual Theatre w 1992 roku robił takie wrażenie, jak obecnie VR.

**4** Wieżowce Union City w Beneath a Steel Sky ukazywały się na sam koniec przygody.

**5** Świat BaSS przypominał rzeczywistość opisaną przez Franza Kafkę.



płynnie, że znajomi przychodzili do mojego domu, żeby nacieszyć oczy. Kosztowały prawie 20 tysięcy funtów szterlingów, co było ogromną sumą w tamtych czasach. No więc założyliśmy Revolution Software z myślą o pobiciu Sierry On-Line, zwłaszcza King's Questa. Stworzyliśmy robocze demo, które zamierzaliśmy pokazać Mirrorsoftowi Robertowi Maxwellowi. Naszym kontaktem tam, odpowiedzialnym za interesy z deweloperami, był Sean Brennan. Gdy jechaliśmy na spotkanie, nalegałem, żeby nasze supercenne pecety zostały położone na tylnym siedzeniu i przyczepione pasami. Dotarliśmy do Londynu i trochę zabalowaliśmy. Gdy obudziłem się rano, zobaczyłem ku swemu przerażeniu, że ktoś się włamał do samochodu, żeby ukraść radio. Bałem się zajrzeć na tylne siedzenie, ale gdy to zrobiłem, zobaczyłem dzielnie przypięte pecety. Gdyby zginęły, oznaczałoby to zapewne koniec kariery Revolution Software.

**■ Jakie gry i firmy najbardziej szanowałeś w latach osiemdziesiątych?**

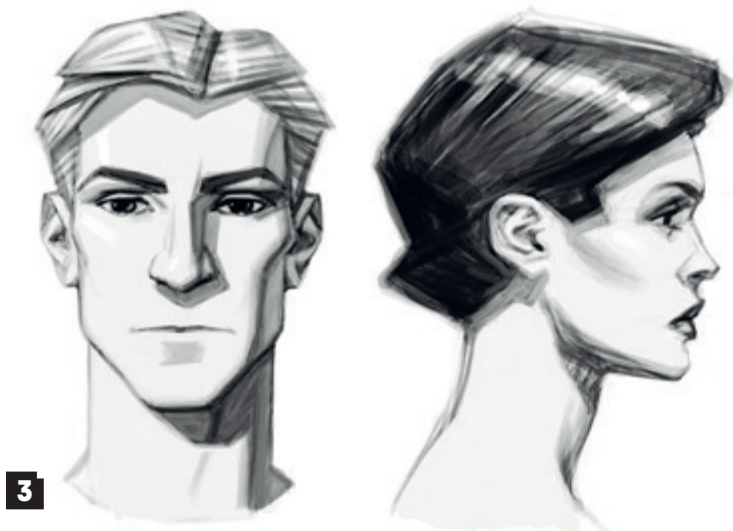
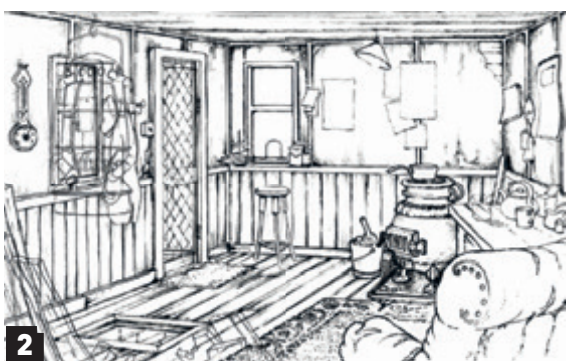
Ultimate Play The Game, a potem zostałem zmieciony pojawieniem się Impossible Mission na C64. Sama gra nie wciągała jakoś nadmiernie, ale ta animacja, ten projekt plansz... Gdy ją zobaczyliśmy w Arctiku, zrozumieliśmy, że nie mamy jak z tym konkurować. Świat pędził zbyt szybko. I to było jednym z powodów, dla których podjąłem pracę w U.S. Gold, bo to dawało mi dostęp do wielu podobnie świetnych tytułów.

**■ Jak doszło do powstania Revolution Software?**

Zacząło się od tego, że amerykański oddział Activision popadł w tarapaty finansowe. Dotarli do takiego punktu, że nie dało się dalej funkcjonować, podczas gdy oddział brytyjski radził sobie bardzo dobrze. No i mój ówczesny szef Jeff Mulligan poprosił, żebym pracował dla nich tylko dwa dni w tygodniu. To dało mi trzy dni w tygodniu, żeby uruchamiać Revolution wraz z dwoma programistami, którzy też pracowali dla Activision. Stać mnie było wówczas, by wynająć pierwszych pracowników. Dwóch naszych ludzi, Tony Warriner i David Sykes, zaczęło więc działalność w brytyjskim Hull podczas zimy. Ponieważ skarżyli się, że jest tak mroźno, że zamarzają im palce podczas stukania w klawiaturę, kupiłem im piecyk gazowy. Okazało się, że jest on wadliwy i emituje do pokoju mnóstwo dwutlenku węgla. Musieli więc otwierać okna, by go wywietrzyć, a wówczas robiło się jeszcze zimniej. Takie były nasze niełatwe początki.

**■ No ale w końcu nadeszło Lure of the Temptress...**

U źródeł tej gry stał pomysł, byś mógł wydawać polecenia postaciom, a one by je realizowały. To miał być w pełni interaktywny świat, który, jak pewnie pamiętasz, nazwaliśmy Virtual Theatre. Wszyscy pamiętają słynnego kowala z Lure of the Temptress, który przemieszczał się samodzielnie z lokacji do lokacji. Zresztą bardzo żałuję, że odeszliśmy od tego w kolejnych produkcjach, implementując ten system jedynie w Beneath a Steel Sky. Po latach okazało się jak bardzo Virtual Theatre



wyprzedzał swoją epokę. Pozostaje pytanie jak go przekształcić do współczesnych realiów.

**Q** Skoro wspomniałeś moje ukochane Beneath a Steel Sky, powiedz jak ci się udało namówić na współpracę komikсового artystę Dave'a Gibbonsa?

Cały czas się przyjaźnimy, dosłownie tydzień temu jedliśmy wspólny obiad. A jak się poznaliśmy? Znowu zdecydował przypadek. Rod Cousens, który był szefem europejskiego oddziału Activision, zlecił mi nawiązanie kontaktu z Gibbonsem, żebyśmy ustalili, czy można kupić prawa do „Watchmen”. Okazało się, że Dave ich nie posiada, bo sprzedał już wydawnictwu Dark Horse, ale bardzo szybko zauważyliśmy, że nadajemy na tych samych falach. Gdy przymierzaliśmy się do Beneath a Steel Sky, wsiadł do pociągu w Londynie i pojechał na naszą prowincję, do naszego biura mieszczącego się w lofcie ponad salonem z jednorękami bandytami. I tak został z nami jako współpracownik aż do dziś. Opowiem ci jeszcze o Infocomie, bo nikt wcześniej nie znał tej historii. Otóż byłem wielkim fanem Douglasa Adamsa, zwłaszcza Hitchhiker's Guide to the Galaxy, i pewnego dnia dowiedziałem się, że realizuje on grę Starship Titanic. Dotarłem do studia, w którym to powstawało i tam usłyszałem odpowiedź „Tak, widzieliśmy Beneath a Steel Sky, ale tę grę chcemy zrobić sami. Bardzo dziękujemy”. To była wielka pomyłka, ponieważ gdy wiele lat później Starship Titanic w końcu się ukazał, kosztował miliony funtów i był przestarzały. Wzięło się to po części z tego, że pierwotny projekt zakładał program multimedialny, nie grę. Douglas Adams sam to finansował i stracił miliony. Zmarł w 2001 roku z powodu ataku serca, a wiele ze stresu, który do niego doprowadził, pochodził ze Starship Titanica.

**Q** Lure of the Temptress i BaSS były sukcesami kasowymi?

Nie byliśmy wydawcami, więc nie mieliśmy pełnych danych. Przypomnę, że wydawał Virgin, do którego przeszedł wspomniany wcześniej przeze mnie Sean Brennan. Odpowiedź zawsze była podobna: świetna robota, róbcie następną.

**P** Co było pierwotną inspiracją dla Broken Sworda: książka „Święty Graal, święta krew”? No bo w sumie wyprzedziłście Dana Browna.

Mój Boże, Dan Brown... Ten facet uwierzyłby we wszystko, a cały ten Zakon Syjonu to taka bzdura na resorach, że aż zęby bolą. Inspiracja do gry przyszła jak zwykle od Seana Brennana. Podczas lunchu wspomniał o książce Umberto Eco „Wahadło Foucaulta”, która jako pierwsza wprowadziła temat templariuszy do kultury masowej. Dopiero po niej przeczytałem „Świętego Graala, świętą krew” - w której niemal wszystko okazało się nonsensem, tym niemniej sam historyczny zarys był ciekawy. Wiadomo było, że porzucimy znany z Lure of the Temptress pixel art, ale próby wysokiej rozdzielczości nie przynosiły dobrych rezultatów. Wiedziałem też, że chcę zerwać z zasadą „boxes in boxes” z BaSS. Pewnego dnia w miesięczniku Edge znalazłem ogłoszenie studia animatorów z Dublina. Pojechałem tam i na miejscu znalazłem człowieka, który narysował nam piękne tła, do tego wystarczyło wziąć kolorystę, a animatorów mieliśmy jeszcze od czasów Lure of the Temptress. Grywałem też często w krykieta z Barringtonem Pheloungiem, który komponował między innymi muzykę do serialu „Inspektor Morse” i to był ostatni człowiek niezbędny w tej układance.

**P** Kto wymyślał postaci w Broken Swordzie?

Ja. Jestem wielkim fanem Tintina. Mam „Tintin Bible”, gdzie opisana jest każda postać z tego uniwersum. Uwielbiam to, że można zacząć czytać Tintina w dowolnym momencie. Lubię to, że postaci są tam archetypiczne. Lady Piermont z naszej gry jest inspirowana Madame Castafiore z dzieła Hergé. Mamy w firmie ludzi od pisania dialogów, ale w całym procesie tworzenia opowieści jestem uważany za autokratę.

**P** Realizując kolejne części Broken Sworda, jako osoba kreatywna nie miałeś chęci robić coś innego?

Przecież robiłem! In Cold Blood, pracowałem przy przygodówkach z serii Doctor Who. Broken Sword wychodził średnio co pięć lat, więc było sporo wolnego czasu. Ale ta kreatywność, o której wspominałeś, czasem płatała figle. Przygotowując się do wydania naszej pierwszej gry, napisałem na kartce proponowane tytuły, a na samym dole dopisałem jako żart Lure of the Temptress. Kobieta od marketingu w Mirrorsoftcie wybrała to właśnie, a ja jej tłumaczę: to nie przejdzie, bo w grze nikt nie rozłącza nad nikim uroku, nie ma też żadnej kusicielki. Ona na to: „To czemu nie dopisać do scenariusza? Damy więcej pieniędzy”. Tak to działało w Mirrorsoftcie. Za chwilę jednak padli, prawa szczęśliwie wróciły do Revolution i poszliśmy z nimi do Virginu.

**P** Co cię skusiło, żeby spróbować sił na Kickstarterze z piątym Broken Swordem?

Gdy wypuszczaliśmy część trzecią przez Ubisoft, oni zarobili na tym 6 milionów dolarów. My zanotowaliśmy stratę 250 tysięcy funtów. Spłacenie jej zajęło nam 10 lat. Potem nadszedł Angel of Death i znów zostaliśmy

finansowo ogołoceni. W 2007 roku stanęliśmy na rozstajach i byliśmy blisko zamknięcia firmy. To był jednak rok premiery iPhone'a. Przedstawiciele Apple'a zobaczyli wersję Broken Sworda na 3DS i zaczęli nas namawiać, żeby wypuścić go też na iOS. Najpierw opublikowaliśmy Beneath a Steel Sky, a potem dwie części Broken Sworda. Okazało się, że rozdzielczość iPhone idealnie odpowiada oryginalnym rozdzielczościom naszych gier. Sukcesy tych edycji spowodowały, że w 2012 roku zapadła decyzja o realizacji Serpent's Curse. Kampania, jak pewnie wiesz, przyniosła nam ponad 770 tysięcy dolarów.

**P** Dlaczego podzieliłście grę na dwie części?

Oryginalnie planowaliśmy jedno zakończenie, a gra miała ukazać się w 2013 roku. Sukces na Kickstarterze spowodował, że urosły nasze ambicje i zaczęliśmy poprawiać grę. W efekcie stało się jasne, że nie dotrzemy przyrzeczonego terminu. Gdy to ogłosiliśmy, połowa użytkowników oznajmiła, że i tak nie wierzyła w jego utrzymanie, pozostali zaś oświadczyli: czekaliśmy na tę grę pięć lat, możemy poczekać jeszcze sześć miesięcy. Pod koniec 2013 roku stało się jednak jasne, że nie ukończymy gry. Bardzo mnie to martwiło, zwłaszcza że równolegle Tim Schafer oświadczył, że nie ukończy Broken Age. Dodatkowo zrobił to w dość mało wdzięczny sposób, że nie są w stanie ukończyć gry za 3 miliony dolarów, ale może dopłacić sami. Jednocześnie Neal Stephenson zebrał pół miliona dolarów na grę Clang, a następnie wydał oświadczenie, że rynek jeszcze nie jest gotów, przeprosił, że się nie udało i koniec. Peter Molyneux też popadł w problemy z Godusem. Ponieważ obawiałem się reakcji po ponownej informacji o przełożeniu całości, zdecydowałem się podzielić Serpent's Curse na dwie części.

**P** Obecnie pracujesz od 9:00 do 17:00 nad nowym projektem?

Revolution nigdy nie miało na co dzień studia. Gdy któraś z naszych gier wchodziła w etap produkcji, dopiero wtedy wynajmowaliśmy lokal. Czyli normalnie działały cztery osoby, a potem zespół się rozrastał. Ja generalnie uwielbiam tworzyć, a to nie ma stałych godzin. Wypijesz kawę, trochę popiszesz, wychodzisz odebrać dzieciaki ze szkoły, weźmiesz prysznic, znów trochę naskrobiesz na laptopie, wychodzisz gdzieś. Moja żona Noirin też pracuje w Revolution i doskonale to rozumie. Teraz właśnie projektujemy grę z zupełnie innej bajki, ale naiwnością z mojej strony byłoby o tym mówić, skoro może ona nigdy nie ujrzeć światła dziennego. Niewychylenie się z zapowiedziami to nie kaprys czy moda, lecz podstawa poważnego podejścia do tworzenia gier. O drugim projekcie dyskutuję z Davem Gibbonsem, a trzecia rzecz, jaką się zajmuję, to nowy Broken Sword. Szczerze mówię, że nie wiem, co się urodzi jako pierwsze. Mamy mały, dobrze zorganizowany team i nie musimy działać pod presją czasu. To najważniejsze. ■

**1** W Serpent's Curse poziom dopracowania lokacji osiągnął apogeum.

**2** Szkice koncepcyjne lokacji Broken Sword II: The Smoking Mirror.

**3** Szkice George'a i Nico do produkcji Broken Sword 3: The Sleeping Dragon.

**4** In Cold Blood (2000) było przygodówką z agentem MI6 w roli głównej.

**5** Na początku 2016 roku ukazał się pakiet ze wszystkimi grami Revolution.

## Strażnik



Dave Gibbons zdobył wieczną sławę oraz pieniądze dzięki „Strażnikom”.

Po latach wzbogacił też edycję specjalną Beneath a Steel Sky swoimi rysunkami, wcześniej dostarczając minikomiks do pudełkowej edycji tej gry. Nowy projekt tandemu Cecil-Gibbons mógłby okazać się wystrzałowy.

# BILZZARD®

## ENTERTAINMENT

➤ Konferencje organizowane przez Blizzarda od zawsze budziły spore emocje. W ostatnim czasie firma trochę przyhamowała z ogłaszaniem nowych projektów, skupiając się na tworzeniu dodatków i rozwijaniu gier z dotychczasowego katalogu.

# WIZJONERZY I GIGANCI

Te dwa słowa idealnie podsumowują 25-letnią historię Blizzarda. Czy dziś kalifornijskie studio nadal może się pod nimi podpisać?

■ Spektor

**N**ie ma co ukrywać, że innowacyjność Blizzarda, która była jego wizytówką na przełomie wieków, dziś ustąpiła rozmachowi, z jakim firma podbija obecnie kolejne rejony e-sportowej rozrywki. Wkrótce do karcianki Hearthstone i MOBA Heroes of The Storm dołączy widowiskowy FPS Overwatch. Wiekowe już tytuły popularne w sieci jak StarCraft, jego następcą StarCraft II czy World of Warcraft również mają się całkiem nieźle. Dziś 4 tysiące pracowników Blizzarda, rozsiadanych po 11 oddziałach na całym świecie, dba o to, by dominacja produkcji twórców Diablo ciągle się umacniała. A wszystko zaczęło się od trzech osób.

## WARIAT Z POTENCJAŁEM

Dokładnie 8 lutego 1991 roku Michael Morhaime, Frank Pearce i Allen Adham, absolwenci Uniwersytetu Kalifornijskiego, założyli firmę Silicon & Synapse. Chłopaki zafascynowane nowymi technologiami, słoneczna Kalifornia w tle - to dobrze znany scenariusz. Droga do sukcesu nie była jednak łatwa. Programiści początkowo specjalizowali się w przenoszeniu gier Interplaya na inne platformy, głównie

Maca i Amigę. Michael Morhaime w wywiadach z nostalgią wspomina tamten czas: - Allen był głównym designerem i osobą odpowiedzialną za firmę. Ja zajmowałem się programowaniem i działem IT... który w zasadzie nie istniał. Po prostu pilnowałem, by każdy komputer w biurze dobrze działał. Nie mieliśmy żadnej sieci, wszystkie dane przekazywaliśmy sobie na dyskietkach. Trzeci z założycieli, Frank Pearce, również dzielił swoje obowiązki między bycie programistą i... sekretarką - bowiem w ciasnym biurze Silicon & Synapse jego stanowisko znajdowało się najbliżej drzwi.

Przez pierwsze miesiące zlecenia dla Interplaya stanowiły dla założycieli Blizzarda priorytet - gdyż z czegoś trzeba było płacić rachunki. Wiadomo jednak, że w ten sposób świata się nie podbije. Już w 1991 roku ambitni Amerykanie rozpoczęli prace nad autorską grą RPM Racing. No, może nie do końca autorską. Był to remake znanego z C64 Racing Destruction Set od Electronic Arts. Nad grą pracował głównie Allen Adham wspomagany przez grafików z Interplaya. Oszczędność środków okazała się mocno widoczna na ekranie. Wprowadzie RPM był jedną z pierwszych gier na





platformę SNES stworzoną w systemie High Resolution Graphic Mode, pozwalającym na zwiększenie jakości detali, ale sama rozgrywka pozostała wiele do życzenia.

Dwa lata później stało się jasne, że była to tylko przymiarka do Rock'n'Roll Racing - gry, która nie tylko miała jak na tamte czasy porównywalną grafikę, ale wprowadzała również wiele urozmaiceń do samych wyścigów. Polegały one głównie na naprawie i udoskonalaniu maszyn oraz utrudnianiu przeciwnikom dotarcia do mety. Do tego świetna ścieżka dźwiękowa, na której znalazły się takie samochodowe hity jak „Paranoid” Black Sabbath czy „Born to Be Wild” Steppenwolf. Przy nich noga sama wciskała pedał gazu.

W tym samym czasie Silicon & Synapse wypuściło na rynek dobrze przyjętą platformówkę z elementami logicznymi The Lost Vikings, która zwróciła na studio

✚ Postać z Overwatcha tylko odrobinę przypomina Big Daddy'ego.

✚ Mrok, dużo krwi i diabelskie symbole - ciekawe czy gdyby Diablo powstało w dzisiejszych czasach, Blizzard pozwoliłby sobie na ten kierunek. Z wiekiem nieco złagodnieli.

## ✚ Głosy



Chris Metzen to nie tylko utalentowany twórca gier, ale także aktor. Jego głos pojawia się w większości produkcji Blizzarda – od Diablo po Heroes of the Storm.



Pojawiło się kilka innych propozycji, jak Midnight Studios czy Ogre – nazwa, za którą mocno obstawał Allen, ale Davidson & Associates szybko wybili mu ją z głowy. Ostatecznie wybrano tę jedyną właściwą – Blizzard.

uwagę nie tylko graczy i mediów (tytuł „Best Software Developer of the Year” przyznany przez VideoGames Magazine), ale i mecenasów, nabierających apetytu na wciągnięcie studia pod swoje skrzydła. I tak firma Davidson & Associates w 1994 roku zaofiarowała skromne 6,75 miliona dolarów za przejęcie Blizzarda, na co Adham i spółka chętnie przystali. W końcu mogli pozwolić sobie nie tylko na zatrudnienie sekretarki, ale i całego działu IT. Pod skrzydłami Davidson & Associates sprawy szybko zaczęły iść do przodu. Do zespołu dołączyli nowi członkowie - między innymi 19-letni „wariat z potencjałem” Chris Metzen oraz Bill Roper. Obaj mocno odcisnęli się na kształcie światów i historii znanych z WarCrafta, Diablo czy StarCrafta.

Moment ten był dobrą okazją do zmiany nazwy na bardziej chwytliwą i wyrazistą. Przez krótki czas wykorzystywano nazwę Chaos, ale jak to zwykle bywa, wcześniej zarezerwowali ją Chaos Technologies. Pojawiło się kilka innych propozycji, jak Midnight Studios czy Ogre - nazwa, za którą mocno obstawał Allen, ale Davidson & Associates szybko wybili mu ją z głowy. Ostatecznie wybrano tę jedyną właściwą - Blizzard.

## OBSESJA DOSKONAŁOŚCI

Przyszła pora na pierwszy wielki autorski tytuł. - Pamiętam jak po powrocie z targów CES byliśmy pod wrażeniem Dune II i możliwości, jakie dają strategię czasu rzeczywistego - wspomina Morhaim. - Dune II była grą dla jednego gracza, multiplayer to byłoby dopiero coś - dodaje, dostrzegając ogromny potencjał w gatunku RTS. Tak narodził się pomysł na WarCrafta. Żeby uciec jak najdalej od porównań do cyklu Command & Conquer, historię osadzono w świecie fantasy. Położono nacisk na tryb multiplayer zarówno w sieci lokalnej, jak i przez modem. Dodatkowo wprowadzono po raz pierwszy w grach RTS kreator map - ważny element nakręcający rozgrywkę dla wielu graczy. Później tym śladem poszedł Westwood (C&C), a także Microsoft (Age of Empires).

Gra pojawiła się na półkach jesienią 1994 roku i z miejsca stała się hitem. Bardzo atrakcyjna oprawa graficzna plus grywalność doprawiona takimi detalami jak świetne kwestie dialogowe - to wszystko sprawiło, że Blizzard w końcu zaczął zarabiać duże pieniądze. Wciąż posiłkował się mniejszymi produkcjami, jak platformówka Blackthorne czy bijatki The Death and Return of Superman i Justice



W pierwotnej wersji The Lost Vikings poziom trudności był ekstremalnie wysoki. Doświadczeni testerzy mieli problemy z ukończeniem gry.

League Task Force, ale to właśnie WarCraft pokazał, że kalifornijskie studio ma ogromny potencjał i jest stworzone do realizacji naprawdę wielkich projektów.

W tym czasie krystalizowała się filozofia pracy studia - wydawanie gier dokładnie wtedy, kiedy będą gotowe. Praktycznie od samego początku daty premier produkcji Blizzarda były umowne. Oczywiście nie notowano tak wielkich poślizgów jak kilka lat później w przypadku Diablo III, ale potrafiono zatrzymać maszynę promocyjną, by poprawiać drobne, czasem niezauważalne dla większości elementy. Jeśli nieraz przez to kłękniecie na producenta, to podziękujcie w pierwszej kolejności

Praktycznie od samego początku daty premier gier Blizzarda były umowne. Nie notowano wielkich poślizgów, ale potrafiono zatrzymać maszynę promocyjną, by poprawiać drobne, czasem niezauważalne elementy.

Brianowi Fargo, który w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych testował większość gier, jakie wydawał Interplay, w tym także te wychodzące w warsztacie Blizzarda. Wysyłając ostateczną wersję Lost Vikings, Morhaima i spółka byli przekonani o doskonałości swego dzieła. Fargo był innego zdania. Kazał przerysować postacie, które wydawały mu się zbyt podobne do siebie, oraz uprościć niektóre poziomy. - Nie byliśmy z tego powodu zadowoleni, ale Allen przyznał, że Brian ma rację. Ostatecznie dzięki temu powstała znacznie lepsza gra - twierdzi Morhaima.



## Północ

**Blizzard North to odrębny zespół**, który gromadził specjalistów od gier RPG. Odpowiadał między innymi za dwie pierwsze części Diablo. Jego rozpad mocno odcisnął się na nie do końca udanym Diablo III.

Od tego momentu mordercze testy i poprawki towarzyszyły każdej z gier, jaka opuszczała stajnię Blizzarda.

## MORDERCZE TEMPO

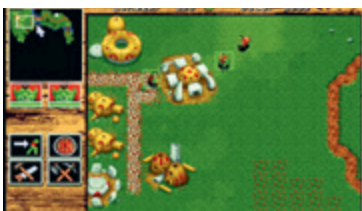
Druga połowa lat dziewięćdziesiątych to czas rozkwitu i prosperity, ale też niepewności związanych z wielokrotną zmianą właściciela. Dowodzący Blizzardem Allen Adham nie stracił jednak głowy i trzymał rękę na pulsie, by firma nie zaprzepaściła swoich „pięciu minut”. Po sukcesie WarCrafta łatwo byłoby osiąść na laurach lub pospiesznie, w nakręcanym przez prasę wyścigu z Westwoodem o tytuł króla RTS,

WarCraft z niepozornego RTS stał się globalną marką łączącą miliony użytkowników. Mimo silnej konkurencji World of Warcraft wciąż dominuje wśród sieciowych RPG.



## WARCRAFT TO ŚWIETNY PRZYKŁAD TEGO, JAK TWORZYĆ UDANE KONTYNUACJE GIER

Trzy części WarCrafta to trzy osobne historie, z których każda kolejna wciąga coraz bardziej. Zajrzyjmy za ich kulisy.



Pierwsza wizyta w krainie Azeroth ujmowała prostotą i świetną grafiką. Misje nie ograniczały się do gromadzenia surowców i walk – pojawiały się wątki taktyczne. To tutaj po raz pierwszy w RTS mogliśmy zbierać jednostki w grupy.



WWarCraftcie II Blizzard nie miał zamiaru zbyt wiele mieszać – zachowano prosty i intuicyjny system rozgrywki, do którego gracze zdążyli się przyzwyczaić. Udoskonalono oprawę audiowizualną oraz rozbudowano multiplayer.



Trzecia część to już nie RTS, ale RPS – strategia, w której ważną rolę odgrywają pojedynczy bohaterowie. Ryzyko tych zmian było spore, ale w połączeniu z bajeczną grafiką 3D efekt finalny okazał się zjawiskowy.

Po sukcesie WarCrafta łatwo byłoby osiąść na laurach lub pospieszyć, w nakręcanym przez prasę wyścigu z Westwoodem o tytuł króla RTS, wydać niedopracowanego następcę.

wydać niedopracowanego następcę. Tymczasem Blizzard nie tylko stworzył udaną kontynuację w postaci WarCrafta II (najlepiej sprzedającą się grą na PC w tamtym czasie), ale chwilę później wydał StarCrafta - opartego na tych samych zasadach, ale osadzonego w zupełnie innym uniwersum i wprowadzającego nową jakość. Nie chodzi tylko o ciekawe i rozbudowane opcje gry sieciowej, ale wprowadzenie do mechaniki typowej dla RTS rozbudowanych wątków fabularnych. Dzięki temu StarCraft nie był kolejną strategią nastawioną wyłącznie na gromadzenie minerałów i przerabianie ich na wojsko. Jeśli istnieje wzór idealnego RTS, to jest nim właśnie StarCraft, gra, która choć w tym roku staje się już pełnoletnia, wciąż daje masę dobrej zabawy. Wiedzą o tym zwłaszcza mieszkańcy Korei Południowej, dla których sieciowa rozgrywka w StarCrafta stanowi sport narodowy.

Studio nie dało się wciągnąć w wyścig z Westwoodem, nie dało się też zamknąć, jak autorzy C&C, w szufladce

➤ StarCraft II to bardzo udana kontynuacja serii nie tylko wizualnie, ale przede wszystkim fabularnie.

### 📌 Dowódca



Rzadko zdarza się, by założyciel firmy, która przez lata przechodziła z rąk do rąk, wciąż miał w niej wiele do powiedzenia. Michael Morhaime czuwa nad rozwojem najnowszych produkcji Blizzarda.



specjalistów od jednego gatunku. Oto podczas przypadkowego spotkania na targach Allen Adham dostrzegł potencjał w projekcie RPG przedstawionym przez małe studio Condor założone przez Maxa Schaefera, Ericha Schaefera i Davida Brevika. Gra o nazwie Diablo w zamyśle była turówką z widokiem 2D, inspirowaną „rogalikami” pokroju Telengard. Adham dostrzegł potencjał w wersji demo, stwierdził jednak, że wolałby grę w czasie rzeczywistym z widokiem w rzucie izometrycznym. Condor, widząc szansę na realizację projektu, zgodził się na wszelkie zmiany, łącznie ze zmianą nazwy swojego studia na Blizzard North. Tak narodził się odłam Blizzarda odpowiedzialny za stworzenie dwóch części Diablo oraz dodatku Lord of Destruction.

Tylko tyle i aż tyle - po sukcesie Diablo droga do kolejnych części stała otworem, jednak podczas tworzenia Diablo II pracujący nad nim zespół wpadł w tak mordercze tempo, że po premierze dwójki nie był w stanie wykrzesać z siebie nic więcej poza wspomnianym dodatkiem. No, ale po kolei. Po wielkim sukcesie Diablo Blizzard nie zamierzał odpuścić i od razu zamówił sequel - jeszcze większy (nowe klasy, system rozwoju, czary i umiejętności), bardziej rozległy (4 rozbudowane, losowo generowane krainy) i w znacznie większym zakresie nastawiony na rozgrywkę w serwisie Battle.net, który wystartował razem z pierwszym Diablo. W związku z ogromnymi wymaganiami producenta oraz olbrzymimi oczekiwaniami graczy zespół Blizzard





## Zaawansowany silnik graficzny umożliwiający wyświetlanie tekstur 3D w wysokiej rozdzielczości plus wciągająca fabuła – za te elementy gracze pokochali WarCrafta III.

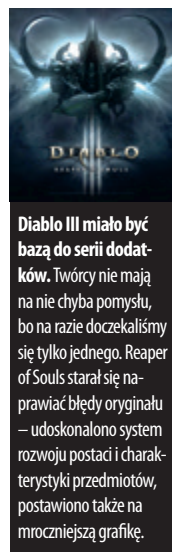
North przeszedł podczas pracy nad Diablo II prawdziwą drogę przez mękę. Pierwszy fragment rozgrywki został ujawniony na targach E3 w roku 1998, premierę zaplanowano na rok 1999. Prace przeciągnęły się do połowy 2000 roku. Ekipa tworząca grę pod koniec była tak wyczerpana i wypalona, że zespół Blizzard North powoli zaczął się po prostu kruszyć. Kluczowi projektanci mający doświadczenie w produkcji gier RPG opuścili firmę, przez co wkrótce cały oddział został zamknięty. Blizzard wrócił do tematu, na którym znalazł się najlepiej – do gier RTS.

### WŁASNY ŚWIAT

Na początku nowego wieku StarCraft wciąż cieszył się sporą popularnością, Diablo II biło kolejne rekordy sprzedaży, ale właściciele Blizzarda czuli niedosyt. Diablo II krytykowano głównie za słabą dwuwymiarową grafikę – podczas gdy wszyscy producenci zaczęli w tym czasie zbroić gry w silniki 3D. Kalifornijskie studio w 2002 roku wyciągnęło jednak asa w postaci kontynuacji serii WarCraft. Silnik graficzny umożliwiający wyświetlanie tekstur 3D w wysokiej rozdzielczości plus wciągająca fabuła, w której główną rolę grają bohaterowie

✚ Pierwotna wersja Diablo III miała być jeszcze bardziej kolorowa. Fani mogliby tego nie przeżyć.

### Reaper

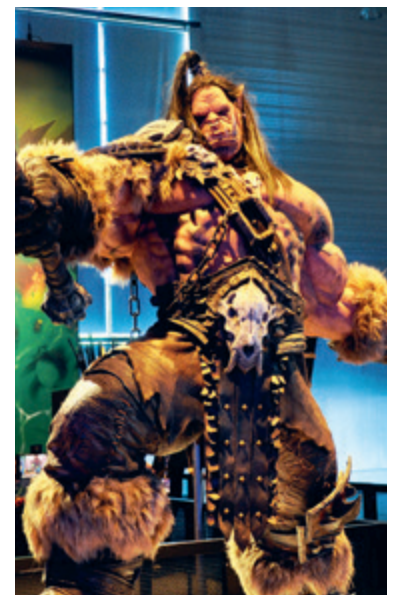


mogący zdobywać punkty doświadczenia i rozwijać umiejętności – za te elementy gracze pokochali nowgo WarCrafta. Twórcy nie kryli zadowolenia: – Osiągnęliśmy szczyt naszych możliwości. Odtąd mogliśmy stworzyć każdą grę – przyznał Chris Metzen.

Ambicja poszybowała bardzo wysoko – Blizzard postanowił urzeczywistnić marzenie graczy o wirtualnym świecie fantasy. Informacja o premierze World of Warcraft, pierwszym MMORPG Blizzarda, pojawiła się na konferencji w Londynie w 2001 roku, jeszcze przed wydaniem WarCrafta III. Gracze na całym świecie zaczęli zbroić się w cierpliwość... i sprzęt, który uciągnąłby tego typu produkcję, z rozległym światem, tysiącami użytkowników i grafiką 3D. Twórcy mieli jednak sporo obaw, czy ta machina zaskoczy. EverQuest, najpopularniejszy MMORPG w tamtym czasie, nigdy nie zgromadził nawet pół miliona użytkowników. Blizzard przyzwyczajony do milionowych sprzedaży taki wynik uznał za sporą porażkę. Chris Metzen wspomina: – Mieliśmy marzenie, że w pierwszym roku w naszej grze będzie biegać i walczyć milion ludzi. Rzeczywistość okazała

się bardziej łaskawa, magia marki Blizzard zrobiła swoje – od premiery w 2004 roku do końca 2005 abonament opłaciło 5 milionów użytkowników na całym świecie. Gra stała się wielkim wydarzeniem w branży, odcisnęła się także na popkulturze – poświęcono jej między innymi odcinek „Miasteczka South Park”.

Nagle Blizzard stanął przed nowym wyzwaniem: – Do pewnego momentu naszym jedynym zmartwieniem było robienie dobrych gier. Po wydaniu WoW doszło mnóstwo obowiązków związanych z obsługą techniczną. To całkowicie zmieniło charakter i kulturę





pracy w naszej firmie - dodaje Metzen. Blizzard stał się gigantem podzielonym na wiele mniejszych grup odpowiedzialnych za tworzenie i rozwijanie gier oraz obsługę wydanych produktów. Główny nacisk położono na WoW. Gra, która niedawno świętowała 10 lat, nadal nie narzeka na ruch na serwerach, doczekała się także pięciu dodatków i całej masy dodatkowej treści. W czasach, gdy wiele nowych produkcji MMORPG z braku ruchu zanika po kilku tygodniach od premiery, jest to konkretny sukces.



### CO DALEJ?

Na fali sukcesu Blizzard próbował stworzyć pierwszy zupełnie nowy tytuł od 1998 roku o nazwie Titan, ale projekt napotkał wiele problemów i w 2013 roku został oficjalnie zamknięty. Atmosfera w firmie, która przekształciła się w olbrzymią międzynarodową korporację, nie była najlepsza. Postanowiono odświeżyć dobrze znane marki - w 2010 roku ukazał się StarCraft II: Wings of Liberty, a dwa lata później wyczekiwana kontynuacja Diablo. O ile pierwsza z gier spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem, to Diablo III zostało zmiażdżone przez graczy. Krytykowano w zasadzie wszystko - od konieczności gry online, przez niski poziom trudności i nowy - niekoniecznie lepszy system tworzenia postaci, na bajkowej grafice kończąc. Późniejszy dodatek Reaper of Souls próbował naprawiać te błędy.

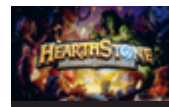
## Na każdym BlizzConie wyczekiwano informacji nie o kolejnym dodatku do WoW czy skromnej grze F2P, lecz o nowym tytule.

W Heroes of the Storm gracze toczą pojedynki drużynami złożonymi z postaci, które znamy z serii Warcraft, StarCraft i Diablo.

Trzydzieści milionów sprzedanych egzemplarzy Diablo III na różne platformy trochę osłodziło tę krytykę.

Gracze, zmęczeni odświeżaniem starych kotletów, wciąż mieli nadzieję na zupełnie nową oryginalną propozycję Blizzarda. Na każdym kolejnym BlizzConie wyczekiwano informacji nie o kolejnym dodatku do WoW czy skromnej grze F2P, ale o zupełnie nowym tytule od twórców WarCrafta, Diablo i StarCrafta.

### Hearthstone



**WarCraft jako karcianka?** Jak widać z tej marki można wydsnąć dosłownie wszystko (czekamy na wysyci!). Gra zbiera różne recenzje - z jednej strony jest chwalebna za ciekawy system zasad, z drugiej dostaje jej się za mikropłatności, bez których ciężko cokolwiek osiągnąć.

W 2014 roku cierpliwość została nagrodzona. Na specjalnym panelu zaprezentowano kilkuminutową animację w stylu Pixara, na której zmechanizowany robogoryl walczy w futurystycznym centrum handlowym z rewolwerowcem przypominającym śmierć. Całość robiła wrażenie, na jakie wszyscy czekali - po prostu „Wow!”. Tą grą jest oczywiście Overwatch. Szybki i dynamiczny FPS, w którym główne role grają wyraziści bohaterowie, wkrótce ma szansę stać się prawdziwym hitem e-sportowej rozrywki.

Największą zaletę Overwatcha stanowią barwni bohaterowie.

Trzymam kciuki za ten sukces i mam jednocześnie nadzieję, że w słonecznym kalifornijskim biurze Blizzarda wciąż ktoś trzyma klucze do ponurych lochów pełnych paskudnych bestii. Chętnie bym tam kiedyś wrócił. ■



# SECRET

# LEVEL



70

Nostalgiczna wycieczka po Dolinie Krzemowej, po historycznych miejscach, gdzie kilka dekad temu królowało wielkie Atari.



80

Felieton, który odważnie łączy światy Bajtka i VR.

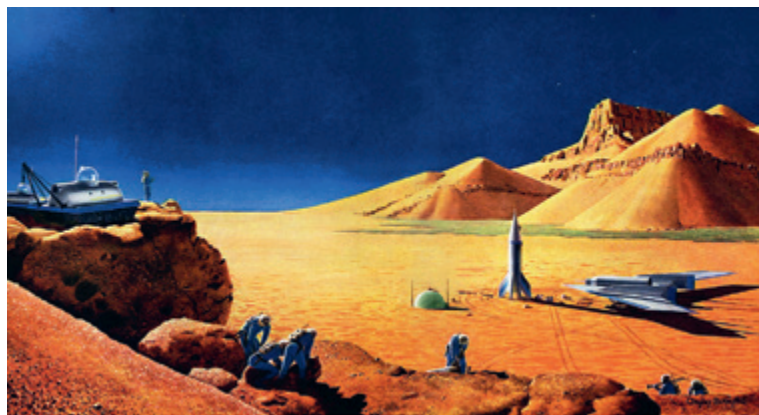


81

Testujemy kieszonkową zabawkę, na której można uruchamiać stare gry.

**ATARI WYNAJĘŁO MŁODEGO PROGRAMISTĘ BILLA GATESA DO OPRACOWANIA JĘZYKA BASIC.**

”



84

Kolonizatorzy planet, zdobywcy kosmosu, panowie międzygwiazdnych przestrzeni. Na razie tylko w planach, ale co się wydarzy już jutro?

**W GOAL 3 JUŻ PO PIERWSZYM MECZU EKRAN ROBI SIĘ CZARNY.**

”



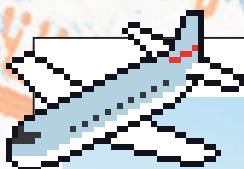
P I O T R M A Ń K O W S K I



# świata Atari

Gry wideo narodziły się w tym samym rejonie, co komputery domowe, na dodatek w tym samym okresie. Pojechałem do Doliny Krzemowej, żeby dotknąć własną ręką pozostałości po tych wspaniałych czasach. Równych czterdzieści lat po tym jak potężny Warner Communications postanowił kupić Atari Inc. i rozpoczęła się gorączka – największy szal na elektroniczną rozrywkę w całej historii Stanów Zjednoczonych.





✚ Krystaliczne kalifornijskie niebo nad Santa Clara co chwila jest przecinane przez sylwetki samolotów startujących z jednego z trzech lotnisk w Dolinie Krzemowej.

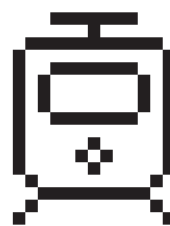
### DOLINA KRZEMOWA

Zanim powstały gry, na tych terenach zakrzewiły się inne przemysły. Gleba do tego, by powstał przemysł informatyczny, zaczęła się formować w północnej Kalifornii jeszcze na początku XX wieku. Działał już wówczas na tych ziemiach Uniwersytet Stanforda ufundowany przez gubernatora stanu na cześć zmarłego syna. Po tragicznym trzęsieniu ziemi w San Francisco paradoksalnie nastąpiło zasilenie regionu w nowe kadry. Już po trzech kolejnych dekadach, w przededniu wybuchu drugiej wojny światowej, Dolina Santa Clara stała się kolebką informatyki. Przemysł medialny zjawił się równie szybko. To właśnie niedaleko San Francisco powstała pierwsza w USA stacja radiowa, ale już w latach trzydziestych, gdy prezydent Franklin Delano Roosevelt zaczął przeczuwać

zbliżający się światowy konflikt zbrojny, w Sunnyvale ulokowano także bazę wojskową. Z czasem rozwinął się tam ośrodek badawczy NASA. Z kolei w Menlo Park zaraz po wojnie powstał Stanford Research University, podkreślając znaczenie całego regionu. I o ile przemysł rozrywkowy po wojnie omijał okolice San Francisco, grupując się w położonym 600 kilometrów na południe Los Angeles, to właśnie w Dolinie Krzemowej zaczęły kiełkować korzenie nowoczesnej elektroniki.

Pionierami byli David Packard i William Hewlett, otwierający nowy rozdział legendy w 1939 roku, gdy w garażu w Palo Alto zainaugurowali powstanie swojej wiekopomnej firmy. Po drugiej wojnie światowej drugi potężny filar przemysłu elektronicznego położyli założyciele Fairchild Semiconductor, dostarczającego

✚ Kultowa miejscówka dla wszystkich numizmatyków. Ostatnia pozostałość po wystawie światowej z 1915 roku w San Francisco, podczas której opublikowano okolicznościowo półdolarówki i złote dolary.



### PRZYDATNE INFO

Korzenie Doliny Krzemowej tkwiły w samym San Francisco.



Trzęsienie ziemi zrobiło z San Francisco prawie to samo, co hitlerowcy z Warszawą. Spora część miasta, zwłaszcza nabrzeża, zostały utworzone z gruzów.



Garaż twórców Hewlett-Packard w Palo Alto, choć nie można go zwiedzać, stanowi jedną z ważniejszych atrakcji turystycznych regionu.





✚ San Jose. Milion mieszkańców, niska zabudowa, pustynny klimat. Jakoś to miejsce nie przyciąga. Branża gier właśnie tu się wykuwała, ale potem uciekła na zachód.

układy elektroniczne oparte na półprzewodnikach. Firma działała w San Jose, tworząc tam wraz z innymi działającymi przedsiębiorstwami zaplecze dla rozwoju przemysłu produkującego technologiczne cuda XX wieku.

Góry otaczające dolinę Santa Clara są widoczne gołym okiem z obu stron. Śnieg się tu podobno nigdy nie pojawia, natomiast zimy przypominają naszą wczesną jesień. Jest pochmurno i trochę pada, ale zwykle nie są to ulewę, tylko przyjemne kapuśniaczki.

Nazwę „Dolina Krzemowa” ukuł w 1971 roku dziennikarz Don Hoefler, pisząc serię artykułów w magazynie Electronic News. Jej północna i południowa część zajęte zostały przez twardą elektronikę. Gry wideo usadowiły się mniej więcej w sercu Doliny Krzemowej.

Wybrałem się tam w poszukiwaniu pozostałości po imperium, które dla wielu ludzi w Polsce posiada nostalgiczną wartość. To od komputerów Atari zaczęła wielu z nas, a logo Fuji automatycznie kojarzy się w pierwszych grami. Bez Atari nie byłoby wirtualnej rozrywki, jaką znamy. Możliwe, że nie byłoby też krachu z 1983 roku ani Nintendo nie wzrosłoby do potęgi. Świat z całą pewnością byłby inny.

### PIERWSZY ŚLAD

Największym miastem w Dolinie Krzemowej jest San Jose. Wyłączając nawiedzoną rezydencję Winchesterów, nie jest to nazbyt interesująca okolica. Bezduszną pustynia domków, miejsce, gdzie po roku czy dwóch wtapiasz się w ten palmowy, słoneczny klimat i przestajesz myśleć o wyzwaniach i wielkim świecie. Pewnie dlatego Nolan Bushnell uciekł stąd tak szybko, jak tylko zdołał. Historię powstania Atari osnuwają mity wynikłe po części z tego, że różne portale podają coraz to inną datę jego powstania. Widelki obejmują pięć pierwszych lat dekady. Pisze się, jak to Bushnell samodzielnie założył firmę, podczas gdy prawda jest nieco bardziej złożona,

Nazwę „Dolina Krzemowa” ukuł w 1971 roku dziennikarz Don Hoefler, pisząc serię artykułów w magazynie Electronic News.



✚ Uniwersytet Stanforda stanowił kuźnię kadr dla firm nowych technologii.



✚ Firma Ampex z Redwood City wyszkoliła pracowników Atari.



✚ Nutting Associates dało Nolanowi Bushnellowi biznesowe podstawy.

### PRZYDATNE INFO

Gry wideo początkowo nie miały żyznej gleby.



We wczesnych latach siedemdziesiątych fanatycy gier zrealizowali już kilka butlegowych przebojów: Galaxy Game, Hamurabi, Lunar Lander czy wreszcie proste gry

RPG oraz komputerowe wersje Dungeons & Dragons. Wszystko to powstawało głównie na komputerach PDP, aż wreszcie Will Crowther wstrząsnął światem dzięki Colossal Cave Adventure.



a wyszła na jaw, gdy szczury archiwów zdołały dotrzeć do oryginalnego dokumentu sporządzonego przez notariusza w San Jose.

Dokument datowany na 27 czerwca 1972 roku stanowi, że firmę Atari Inc. zakładała czwórka osób: Nolan Bushnell, jego żona Paula, Fred Dabney (nie Ted, jak bywa określany w literaturze) oraz jego żona. Jako miejsce zamieszkania całej czwórki podany jest adres należący do Dabneya domku jednorodzinny na południowych rogatkach San Jose. Ot, jednopiętrowy domek z garażem, jakich tysiące w okolicy. Nikt nie kojarzy, co się tu działo owe niemalże pół wieku temu. Taksówkarze pytani o Atari robią wielkie oczy i coś sobie przypominają, ale nie potrafią podać szczegółów.

Atari nie powstało z powodu poetyckiego uniesienia, lecz z potrzeby walki o własne mienie. Bushnell wcześniej pracował w firmie Ampex i tam też poznał przyszłych współpracowników takich jak Dabney, Al Alcorn czy twórca VCS Steve Bristow. Już wtedy szlifował swoje późniejsze metody biznesowe.

Zaczął się od tego, że miał zrealizować projekt dla macierzystej firmy, ale znaczącą jego część wyniósł na zewnątrz i tym sposobem pod patronatem Nutting Associates zaczął produkować pierwszy na świecie automat z grą wideo, którą było Computer Space. Gdy zaś przestał być zadowolony z podziału zysków, postanowił zorganizować własną firmę. Znana jest historia Syzygy, które miało

być pierwotną nazwą owego przedsięwzięcia, jednak okazało się zastrzeżone. Na reklamach Computer Space mimo tego pojawiało się. Do dziś istnieje też jednopiętrowy pawilon w Santa Clara zlokalizowany w San Tomas Business Park, w którym działało Syzygy. Miał on garaż, co umożliwiło dopisanie się Bushnellowi do garażowej legendy Doliny Krzemowej. Niemożność zarejestrowania nazwy filmowej dostrzegł dopiero notariusz z San Jose, co zresztą opóźniło proces rejestracji Atari. Ekipa w końcu uwierzyła, że słowo oznaczające w grze go otoczenie pionów będzie właściwsze. Freda Dabneya Bushnell bardzo szybko się pozbył. Przez lata nie było wiadomo, co się dokładnie wydarzyło. Kolportowano wersję, jak to wspólnik znudził się pracą, podczas gdy sam zainteresowany milczał. Zaczął mówić dopiero kilka lat temu. Z goryczą opisywał, jak to otrzymał propozycję nie do odrzucenia, że oto sprzedaje swoje udziały albo wspólnik przeniesie aktywa do innej firmy i on zostanie z niczym. Stara maksyma o tym, by nie wojować mieczem, miała się również wkrótce sprawdzić w przypadku Bushnella.

✚ Drewniany dom przy 1425 Blackstone Avenue w San Jose, na który to adres zarejestrowano Atari, Inc. został zbudowany w 1971 roku. Był własnością Freda Dabneya. Niedawno wystawiono na sprzedaż za milion dolarów.



✚ W tym budynku w Santa Clara Al Alcorn pracował nad prototypem Ponga. To było pierwsze biuro firmy po ucieczce z San Jose.

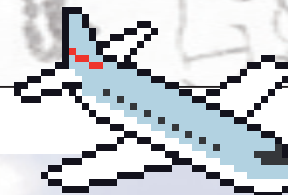


**Pieczęć notariusza potwierdzająca założenie Atari, Inc.** Jako główne cele działalności wymieniono „produkcję nowatorskich gier” oraz „robienie biznesów na całym świecie”.



**Computer Space był pierwszym automatem, a zarazem porażką Atari.** Przynajmniej w tym zakresie. Przyczyn powyższego dopatrywano się w skomplikowanej klawiszologii.





✚ Słynny lokal, w którym lubił przesiadywać Nolan Bushnell, zanim jeszcze stał się sławny.

### KĄT DLA PONGA

Kluczowe wydarzenie dla rozwoju gier wideo miało miejsce w maju 1972 roku w Airport Marina Hotel w położonym obok San Francisco mieście Burlingame. To właśnie tam Magnavox zaprezentowało na zamkniętym pokazie konsolę Odyssey. Kluczową grą był tenis polegający na przebijaniu kwadratowej „piłki” dwoma paletkami. Na owej imprezie pojawił się Nolan Bushnell, wysłany na nią przez Nuttinga wraz z dwoma innymi pracownikami, co zresztą po latach potwierdził wpis na liście gości. Dzięki tej wizycie w jego głowie zrodziła się idea Ponga. Zwróćmy uwagę na zbieżność dat – w kolejnym miesiącu powstaje Atari, zaś Bushnell odłącza się od Nuttinga, podobnie jak wcześniej od Ampexu, i podąża własną drogą. Tak jak kluczowy układ Computer Space zaprojektował mu Dabney, tak Ponga stworzył mu Al Alcorn w jednopiętrowym budynku w Santa Clara, gdzie przychodzili do pracy jedynie we trójkę. Gdy powstał problem, co zrobić z prototypem, Bushnell z Alcornem postanowili przetestować maszynę w prowadzonym w Sunnyvale przez ich kumpla lokalu znanym jako Andy Capp's Tavern. Jego lokalizacja przy najstarszej drodze biegnącej przez obszar Zatoki San Francisco, całkiem słusznie nazywanej El Camino Real (królewską drogą), zapewniała napływ spragnionych odpoczynku kierowców, mogących zaparkować na przyległym parkingu i strzelić sobie piwko u Andy'ego. Nawiasem mówiąc, pomysł testowania nowego automatu pochodził z 1971 roku, kiedy to Bill Nutting wstawił Computer Space do baru Dutch Goose w Menlo Park, tuż obok Uniwersytetu Stanforda – głównie po to, by dowiedzieć się, że projekt niemal na pewno będzie klapą.



Tymczasem w Andy Capp's Tavern rozdził się załazek salonów gier. Powietrze było ciężkie od smrodu petów, spowite mgłą oparów piwa, słychać było beknienia, ktoś zarobił w zęby, a inny delikwent wylatywał przez drzwi wprost na trawkę przy El Camino Real. W sierpniu 1972 roku do tej plugawej atmosfery dołączyły przenikliwe piknięcia odbijanej piłeczki. Automat z Pongiem napełnił się ćwierćdolarówkami w ciągu jednego wieczora. Gry wideo otrzymały zielone światło do ekspansji. Po latach urosł mit, że ów dziewiczy automat aż zatkał się od wrzucanych monet – taką wersję przedstawiał zresztą sam Nolan Bushnell. Al Alcorn przypomina sobie jednak, że nocny telefon, jaki wykonał do niego właściciel knajpy, dotyczył podejrzanego zachowania ludzi, którzy najwyraźniej przyszli nie po to, by pograć, lecz na przespiewki.

✚ Oto co pozostało z Andy Capp's Tavern, która funkcjonowała w tym budynku do połowy lat siedemdziesiątych. Wieczorami ustawiają się tu kolejki po bilety na kabaret.

Jak się okazało, byli oni przedstawicielami firmy Ramtek, która niedługo potem zaczęła kopiować Ponga. Andy Capp's Tavern od dawna nie istnieje. Budynek pozostał, wprowadził się do niego klub komediowy Rooster T. Feathers. Otwiera się po godzinie ósmej wieczorem i oferuje drinki oraz występ jakiegoś średnio znanego kabareciarza. Pozostał najbardziej barwnym miejscem spotkań w Sunnyvale, jednak jego legenda przysła.

### LOS GATOS

Na południe od San Jose rozpościera się niewielkie miasteczko stanowiące ostatnią ostoję informatycznej cywilizacji. Pierwsza siedziba Atari znajdowała się na południu ciągnącego się przez wiele kilometrów Winchester Boulevard. Pod adresem 14600 mieścił się całkiem nowoczesny, mający ciemną bryłę biurowiec Cadre Building.



### PRZYDATNE INFO

Ojciec gier wideo żąda za jeden wykład 40 tysięcy dolarów.



**W Nolanie Bushnellu zawsze tkwiła zadra, że nie dorobił się tak, jak powinien.** Pracujący dla niego Steve Jobs z Wozniakiem zbilili fortunę, natomiast on – człowiek, od którego

zaczął się wart obecnie miliardy przemysł elektronicznej rozrywki, przez długie lata nie mógł otrząsnąć się z długów, w jakie popadł po wielkim krachu gier wideo z 1983 roku.



Firma wprowadziła się do niego wiosną 1973 roku, wpisując się tym samym w ciąg ekspansji na zachód. Mój taksówkarz nie mógł znaleźć tego budynku. Na początku myślałem, że jest tu jakiś problem z numeracją, bo w Kalifornii często numery przeskakują w dość niespodziewany sposób. Przypomniałem sobie jednak, że przed wyjazdem widziałem na Google Maps, że w miejscu, gdzie powinien się znajdować, prowadzono jakieś roboty. To nie była pomyłka. Okazało się, że Cadre Building już nie ma. W 2015 roku decyzją o jego likwidacji zatwierdził Netflix, w ciągu kolejnych miesięcy dokonując dzieła zniszczenia, co stanowi jakże wymowny znak czasów. Kolejny symbol został wymazany z mapy przez nową, dynamicznie rozpychającą się cywilizację.

Zawróciłem w stronę San Jose, docierając do niebywale przyjemnego zakątka Los Gatos, gdzie na East Campbell Avenue odbywał się lokalny biobazar połączony z targiem śniadaniowym. Cała promenada została wyłączona z ruchu, a na poboczach rozstawili swe stragany handlowcy o różnych kolorach skóry. Można było kupić świetnie pachnącą grillowaną wołowinę, cały wachlarz bezglutenowych produktów, truskawki wielkości jajek albo popcorn produkowany w garze, do którego zmieściłby się kalifornijski grizli.

Chartum to stolica Sudanu. Tak też się nazywa lokal, w którym we wczesnym okresie lubiła się bawić kadra Atari. To właśnie tam Nolan Bushnell poznał swoją drugą żonę, która pracowała jako kelnerka, ale jednocześnie nie była typem podrywaczki bogatych klientów. Khartoum było własnością jej rodziny. Za dnia lokal stał zamknięty. Opis informował, że jest to miejsce spotkań dorosłych, gdzie pije się koktajle i drinki. Ale był! I to w bardzo dobrym stanie zachowania. Trochę mnie dziwi,



✚ Siedziba Atari w Los Gatos została zrównana z ziemią przez Netflixa.

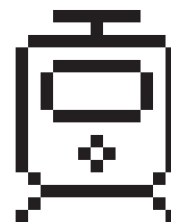
że Bushnell nie wybrał na miejsce spotkań którejś z knajpek przy wspomnianym ciągu targowym, ale prawdopodobnie chodziło o to, że Khartoum było jedynym miejscem w okolicy, do którego nie wchodziła dzieciarnia i szukający godziny spokoju staruszkowie. To był po prostu modny swego czasu lokal nocny.

### SUNNYVALE

Objechałem całą Dolinę Krzemową, spacerowałem ulicami Mountain View, Santa Clary czy Palo Alto. Chciałem poczuć klimat tego miejsca, spróbować

zrozumieć, dlaczego właśnie w takich, a nie innych miejscach geniusze ery informatycznej zakładali swoje firmy. I o ile część położona blisko San Francisco wydała mi się z grubsza nieco stara i oziębiała, jeśli mówimy o architekturze i zagospodarowaniu przestrzeni, to im dalej, tym coraz więcej fantazji i swobody. Pojawienie się lidera nowego przemysłu właśnie w Sunnyvale miało swój sens. To miasto wydaje się rozrywkowe ze swej natury.

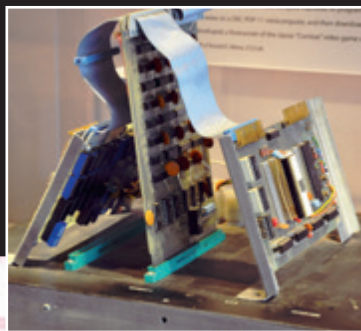
Jego historia zaczęła się w 1850 roku, gdy Martin Murphy zakupił od lokalnych Indian obszar znany jako Rancho Pastora de las Borregas. Prawa miejskie „Słoneczna Dolina” uzyskała sześć dekad później. Głównym pracodawcą jest wojskowa firma Lockheed Martin, dostarczająca między innymi pociski balistyczne Trident zdolne przenosić ładunki wodorowe. Zaraz za nią lokują się wszakże Apple, Yahoo, a także LinkedIn, mieszczący się naprzeciw hotelu na Mathilda Avenue, w którym mieszkałem.



✚ Murphy Avenue w Sunnyvale stanowi kulturalny tygiel miasta, miejsce spotkań w restauracjach z całego świata.

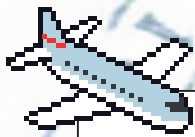


Jedno z unikatowych zdjęć prezentujących linię produkcyjną w budynku Atari w Los Gatos. Pierwszy rok fiskalny zamknął się przychodem w wysokości 3,2 miliona dolarów.



Prototyp konsoli VCS, noszący kryptonim Stella, powstał w Los Gatos. Pracowało nad nim kilka osób, zwłaszcza Joseph C. Decuir i Jay Miner.





Centrum nie jest wielkie, ale jakże miłe, europejskie. Motywem pojawiającym się na wszelkich folderach czy reklamach Sunnyvale jest bowiem Murphy Avenue, historyczna uliczka tuż obok stacji Caltrainu, będąca w istocie deptakiem wypełnionym samymi restauracjami. Unoszą się tu najpiękniejsze zapachy świata, przede wszystkim z Tajlandii i Indii. Niedużo jest hamburgerów i frytek – przeważają bardziej wyrafinowane potrawy. Rozkaz przeprowadzki do Sunnyvale wydał były przedsiębiorca pogrzebowy, a podówczas wszechwładny szef centrali Steven Ross po przejęciu Atari przez Warner Communications 1 października 1976 roku. Jednocześnie pomógł Bushnellowi rozwieść się z żoną Paulą, by nie stała się ona przez przypadek współwłaścicielką udziałów w firmie. Jako adres docelowy wybrano Borregas Avenue pod numerem 1265. Pierwszym tytułem opublikowanym po wcieleniu do imperium Warnera był Night Driver.

#### MOFFET PARK

Na początku lat siedemdziesiątych północna część Sunnyvale stała się bardzo modnym zakątkiem dla branży technologicznej. Region miał duże ambicje, co przejawiało się choćby w nazwach nadawanych ulic. Było tu i Bordeaux, Gibraltar, Java, no i najważniejsza z nich wszystkich, mityczna Borregas Avenue. To tam zaczęło się wszystko, co ważne. W niedzielę rano Sunnyvale pachniało jaśminem. Gdy wyruszałem z hotelu na północ miasta, po niebie snuły się chmury burzowe, tyle że one w Kalifornii często wyglądają inaczej niż u nas – są podszyte purpurą, płyną też w różnych kierunkach, niczym kolejne tła gry wideo. Do Moffet Park prowadzi trzypasmowa Mathilda Avenue. Jadąc na południe,



✚ Borregas Avenue 1265. Duży parking, zwłaszcza z tyłu budynku. Na górze paliły się światła, mimo że nie dostrzegłem śladu po najemcach.



✚ Dojazd od strony San Francisco. Drzwi dawnej siedziby Atari zdobi kartka ostrzegająca przed alarmem.



✚ Komiks z czasów świetności Atari przedstawiał firmę jako międzygalaktycznego potentata.

można nią dotrzeć do słynnej siedziby Apple przy ulicy o wielce wymownej nazwie Infinite Loop. W weekendy za dnia Sunnyvale wygląda jak pustynia. Szedłem poboczem, tylko co jakiś czas mijany przez szemrzący cicho samochód. Ani żywego ducha, choćby stróża pilnującego któregoś z budynków. Wszedłem na wiadukt nad autostradą prowadzącą z San Francisco do San Jose. Spojrzałem na zachód i spróbowałem sobie wyobrazić jak każdego dnia rano przyjeżdżał z tego kierunku dyrektor generalny Atari Ray Kassar. Przy jednopiętrowym, rustykalnym Sheptonie trzeba skręcić w prawo, mijając Bordeaux Avenue, by dotrzeć do wrót legendy. Pierwszym zaskoczeniem było, że ten teoretycznie niemodny już rejon

rozwija się na nowo. Na rogu Borregas Avenue wyrasta okazały biurowiec, obok budowane są dwa kolejne. Wygląda na to, że okolica otrzymała wsparcie. Nawet zrobiono porządny chodnik, przewidując, że będą tędy zmierzać do swego kieratu pracownicy biurowi. Podążam wprost pod numer 1265. To po lewej stronie ulicy. Już z daleka widać biały jednopiętrowy budynek z betonowymi filarami wzmacniającymi fasadę i jeszcze masywniejszym dachem, zupełnie jakby ktoś obawiał się ataku z powietrza. Bryła o iście kosmicznych kształtach. Dzisiaj się już tak nie buduje w Sunnyvale. Powstające w Moffet Park biurowce mają szklane fasady i często fikuśne kształty, a to wygląda na wzmocnione pudełko zapałek.

#### PRZYDATNE INFO

Złota Era gier wideo rozpoczęła się, gdy do akcji wszedł Warner Communications.



Przełom nastąpił, gdy Steven Ross zobaczył na spacerze z dziećmi automat Indy 8. Sprzęt kosztował 4500 dolarów, a rocznie zarabiał ponad 250 tysięcy.



Kadra zarządzająca Atari z ramienia Warnera. Steven Ross siedzi w środku. Po jego prawej Manny Gerard, a po lewej – zmarły w 2010 roku David H. Horowitz.





Budynek stał całkowicie opuszczony. Nie było nawet stróża, a jedynie ostrzeżenie, by niczego nie dotykać, bo może się uruchomić alarm. Potwierdza się to, co mówił w wywiadzie do Pixela #06 Jeff Burton – że w środku na piętrze nie było pokoi, lecz otwarta przestrzeń, w której stanowiska były odseparowane jedynie ściankami działowymi. Patrzyłem przez szybę na słynne schody, po których codziennie wdrapywał się Ray Kassara, wzbudzając żarty pracowników.

#### **BLACK MAN RAY**

Gdy siedziałem sobie w knajpce przy Powell Street w San Francisco i sprawdzałem, czy California maki faktycznie smakują inaczej niż u nas, z głośników leciał kawałek brytyjskiej grupy China Crisis, cofający myśli do złotej ery gier wideo. Jeszcze tylko brakowało mi Flock of Seagulls, żeby idealnie poczuć klimat sprzed 35 lat.

O Rayu Kassarze już pisaliśmy w Pixelu, ale to postać kluczowa dla dziejów gier wideo, dlatego jego rolę dyrektora generalnego Atari trzeba omówić bardzo starannie, wspominając mniej znane fakty.

Raya Kassara ściągnął do Warnera jego przyjaciel Bill Sarnoff, zajmujący się w firmie działem książkowym. Po długich namowach, gdyż menedżer nie chciał opuszczać ukochanego Nowego Jorku, dał się w lutym 1978 roku namówić na podróż do Kalifornii. Miał wówczas równe pięćdziesiąt lat i był w sile

swoich zdolności zawodowych. W tym czasie pracował jeszcze w branży tekstylnej, jako pionier importując do USA bawełnę z Egiptu. Dobrze się dogadywał z ludźmi spod piramid, gdyż sam miał lokalne korzenie. Formalnie działał jako konsultant, świadcząc usługi gigantowi ciuchowemu Burlingtonowi.

Sarnoff przekierował Kassara na rozmowę z Mannym Gerardem, który był prawą ręką bossa całego Warnera, Steve'na Rossa. Pewne było, że Bushnella wcześniej czy później trzeba będzie wyrzucić, gdyż trudno było sobie wyobrazić dalsze tolerowanie jego samowolki, doprowadzającej do coraz większych strat. Gerard właśnie w wyciszonym konsultancie odnalazł kandydata na uzdrowiciela Atari. Kassara postawił trzy jego zdaniem zaporowe warunki: apartament w San Francisco, szofera z limuzyną wożącego z domu do Sunnyvale oraz udział w zyskach firmy. Podobno ku zdziwieniu samego zainteresowanego wszystko to błyskawicznie zostało zaakceptowane. Został zainstalowany w dziale produktów, śledząc słupki sprzedaży oraz analizując, dlaczego konsola VCS notuje tak wysoki procent zwrotów. Bushnell uważał go za obce ciało i nie zamierzał wdawać się w dłuższe dyskusje. Czuł, że gość pełni rolę przysłanego przez centralę namiestnika, którego głównym zadaniem jest donoszenie, co się dzieje w firmie. Istnieje fragment nagranych amatorską kamerą filmu, na którym widać jak

Kassar przychodzi do biura, zagląda na moment do pokoju, w którym prowadzi zebranie Bushnell. Z uśmiechem, ale bez słowa, podaje mu rękę, po czym natychmiast oddala się. Widać, że pomiędzy panami panowała ukryta wrogość. Bushnell znacznie bardziej szanował Manny'ego Gerarda, którego przynajmniej uważał za fachowca od negocjowania umów.

Było jeszcze coś więcej. Powiedział mi o tym po raz pierwszy już jakiś czas temu jeden z byłych pracowników Atari, ale nie uznałem tej informacji za istotną dla opowiadanej historii, więc nie podawałem jej. W kontekście konfliktu z całą kadrą Atari ma ona jednak znacznie. Otóż Ray Kassara jest gejem, obecnie całkiem oficjalnie mieszkającym ze swoim partnerem w stanie Floryda. Już dowodząc Atari nie ukrywał swoich upodobań. Należy pamiętać, że w czasie, gdy zjawiał się w Sunnyvale, firma prześlągnięta była duchem wolnej miłości rodem z Woodstock. Słynna koszulka Bushnella z napisem „Uwielbiam pieprzyć” nie była czczym żartem, mając w pamięci, że dorobił się ponad dziesiątki dzieci. W piątkowe wieczory odbywały się koedukacyjne spotkania, a to, co się podczas nich dokładnie działo, pozostaje do dziś objęte tajemnicą. Jeden z zainteresowanych napisał wręcz: „Ludzie mają rodziny, dzieci, po co wzbudzać falę rozwodów opowiadając o tym, co się działo w ustronnych zakątkach Borregas

✚ Ray Kassara to pierwszy w branży człowiek, który nie znalazł się na grach, ale zdołał je wypromować. Rozpoczął ciąg przemian, doprowadzając do powstania Activision, Imagic, Accolade czy Electronic Arts.



✚ W Sunnyvale na Murphy Avenue można do dzisiaj zjeść przesmaczone dania, takie jak ta wołowina z brokułami w słodkim sosie kokosowym z dodatkiem chili.



Avenue? Jakie to ma dziś znaczenie?”. W latach siedemdziesiątych miało. Kassar nie był w stanie zrozumieć tego środowiska i w gruncie rzeczy brzydził się nim, czemu dał wyraz po latach w jednym z nielicznych wywiadów. Z kolei u ekipy wiernej Bushnellowi wywoływał, najłagodniej mówiąc, dystans. W czasie gdy ekipa programistów szła do Khartoum, on wolał wpaść do legendarnej, będącej bardzo „out” Twin Peaks Tavern w San Francisco. Wzajemne niezrozumienie stanowiło jedno ze źródeł konfliktu. Pewnie nie najważniejsze, ale w zestawieniu z sięgającą 15 lat różnicą wieku uruchamiało barierę komunikacyjną. Wcześniej Atari miało szefa, z którym można było zapalić skręta albo dostać pozwolenie na swingowanie, a teraz wszystko się profesjonalizowało i żarty się skończyły. Ludzie pracujący przy grach musieli zrozumieć, że nie są primadonnami. Jeden po drugim zaczęli odchodzić z Atari.

### CHUCK E. CHEESE'S

Końcówka lat siedemdziesiątych była wspaniałym okresem dla Atari. Firma wynajęła młodego programistę Billa Gatesa do opracowania języka Basic na powstający komputer Atari 800. Ponieważ ambitny okularnik ociągał się, działając jednocześnie nad DOS dla IBM, został wyrzucony z pracy przez innego pracownika Atari, Alana Millera, który sam dokończył pracę nad zadaniem. Pozostał przy tym jedynym na świecie człowiekiem, który wyrzucił z pracy Billa Gatesa. W 1978 roku oddano do użytku jeszcze jeden budynek na Borregas Avenue, z numerem 1272. Umiejscowiono tam dział automatów Gene'a Liplina oraz sekcję gier na Atari VCS. To właśnie tam nad E.T. pracował pewny siebie Howard Scott Warsaw. To z mieszczących się tam magazynów oraz jeszcze dwóch sąsiednich przy Borregas Avenue wywożono zbędne kartridże na słynny pogrzeb na pustyni w Nowym Meksyku. Bodaj najważniejszym obiektem na terenie budynku było jednak koedukacyjne SPA, w którym w piątkowe wieczory, aczkolwiek nie tylko, odbywały się imprezy będące zapewne regularnymi orgiami. Bushnell nie był znany z czystej gry. Tak samo jak wykorzystwał aktywa Ampexu



do stworzenia Atari, podkradł pomysły na gry od innych, tak samo powziął chytry plan stworzenia swojego nowego imperium za pieniądze Warnera. Chuck E. Cheese's powstał w maju 1977 roku, otwierając pierwszy lokal w San Jose. W założeniu miała to być sieć pizzerii, służących za salony gier, ale tym odróżniających się od wszelakich spelun, że zachęcających do przyjsia całe rodziny. Był wszakże drobiazg, który na początku umykał uwadze Manny'ego Gerarda... Otóż Bushnell budował Chucka E. Cheese's za pieniądze Warnera, przekierowując na jego potrzeby większość ze 120-milionowego zastrzyku pieniędzy, jaki gigant przeznaczył na Atari. Z relacji różnych osób wynika, że nie było odgórnie ustalonego planu wyrzucenia Bushnella. To on sam, najmocniej jak mógł, zapracowywał sobie na to, co nastąpiło. Pojawiał się w firmie coraz rzadziej, przesiadując głównie na sąsiedniej ulicy Bordeaux w biurze Chuck E. Cheese's, nawiasem mówiąc, obok budynku obsługi klienta Atari i kilku innych należących do firmy, jawnie

✚ Borregas Avenue 1272. Budynek niemal na skrzyżowaniu z ruchliwą Java Drive. To w tych murach Howard Scott Warsaw pisał niesławne E.T.

lekceważąc swoje obowiązki ciągle jeszcze przecież urzędującego dyrektora generalnego. Nie wykazywał też zainteresowania VCS, a przecież był to główny produkt, który sprzedawało Atari. Po tym jak Steven Ross podpisał na niego wyrok, udało mu się odkupić Chuck E. Cheese's od Warnera za pół miliona dolarów, gdyż gigant po prostu nie wiedział, co z tym fantem zrobić. Bushnell musiał jedynie przy tym podpisać siedmioletni zakaz konkurencji, czyli przez ten okres musiał się zajmować czymś innym niż produkcją gier. Ray Kassar na początku 1979 roku oficjalnie zajął miejsce Bushnella i przez trzy lata radził sobie bardzo dobrze. To, co się wydarzyło potem, dokładnie opisaliśmy w Pixelu #01.



✚ E.T. było reklamowane choćby w magazynie Antic, dedykowanym wyłącznie komputerom i konsolom Atari.

### OSTATNIE DNI TRAMIELA

Jack Tramiel przejął władzę w Atari w lipcu 1984 roku. Firma została mu oddana praktycznie za darmo przez Warnera, który chciał się pozbyć balastu wpływającego na spadek kursu jego własnych akcji. Tramiel powyrzucał

### PRZYDATNE INFO

Załamanie bonanzy nastąpiło równo 41 lat po Pearl Harbor.



**Manny Gerard** znał się na biznesie i rozumiał gry wideo. To on wykonywał brudną robotę za Stevena Rossa, zwalniając najpierw Bushnella, a kilka lat później Kassara.

Latem 1982 roku, nie przeczuwając zupełnie przesilenia, które nadeszło na giełdzie zimą, Atari uruchomiło w Santa Clara własny salon gier nazwany Atari Video Adventure.

połowę personelu, sprowadzając swoich wiernych ludzi z Commodore, pragnąc tym sposobem dodatkowo osłabić konkurenta.

Siedzibę, co dość zaskakujące, przeniósł... na drugą stronę ulicy. Dosłownie. Nowe siedlisko Atari znalazło się pod numerem 1196. Budynek stylem przypomina swego sąsiada, ale jest jeszcze bardziej ociężały, ma czarne szyby niczym limuzyna. Jest obecnie bodaj w całości wynajmowany. Wymieniono szyby w przednich drzwiach, cała reszta pozostaje taka jak dawnej. Niedługo upłynie pół wieku od wzniesienia budynku, a nadal wygląda zaskakująco nowocześnie, podobnie jak wiele innych z okolicy.

W 2011 roku byłem dość bliski zrobienia wywiadu z Tramielą. Szukając obecnie pozostałych po nim śladów, chciałem chociaż odwiedzić jego grób. Tymczasem nigdzie nie mogłem znaleźć informacji, gdzie został pochowany. W żadnym nekrologu nie zostało podane, gdzie odbywał się pogrzeb. Przypuszczam, że Wielki Jack został skremowany, a urna z jego prochami znajduje się w jakiejś prywatnej kwaterze. Wiadomo tylko, że zmarł w niedzielę 8 kwietnia w szpitalu w Palo Alto, dokąd został przewieziony ze swojego domu w Monte Sereno. Gdy w 2009 roku rozmawiałem z Lucjanem Wenclem, mówił mi, że Tramiel jest ciężko chory i ma wszczepione bajpasy. Jak się okazało, właśnie serce stało się przyczyną śmierci.

Ruszyłem we wspomniane rejony. Autobusy tam nie docierają, gdyż Monte Serenostanowi niewielką oazę największych bogaczy. Rzadko który z nich ma jedynie dwa samochody i jeszcze rzadziej który dom kosztuje mniej niż półtora miliona dolarów. Położona na południe od Los Gatos wioska składa się nieoznakowanych rezydencji, przy których bramach nie można znaleźć żadnych inskrypcji. Jak się nieoficjalnie dowiedziałem,



✦ Siedziba przy Borregas Avenue 1196 jest obecnie oblegana przez najemców.

dom Tramiela miał się znajdować na końcu Lexington Drive. Dociera się tam do dwóch bram odgradzających teren przypominający sad i trudno wywnioskować, która z nich prowadzi do rezydencji.

Był już, bo rodzina Tramielów niedługo po śmierci Jacka sprzedała ową śródziemnomorską w stylu nieruchomości za 9 milionów dolarów.

Tramiel podobno nie był miłym człowiekiem. Al Alcorn wspomina, że słynął z nieplacenia ludziom należności i urządzania karczemnych awantur. Patrząc z perspektywy czasu, dostrzegamy, że poprzez niszczenie sieci sprzedaży wyczerpującą wojną cenową najpierw

osłabił Commodore, a potem brakami pomysłów na konkurowanie z innymi dobił Atari. Najpierw tworzył, a potem niszczył. W muzeum komputerów w Mountain View wiszą jakieś jego zdjęcia, ale nie ma portretu ukazującego go jako wielkiego szefa, który wylansował komputery domowe.

W niedzielę wieczorem spod fabryki firmy lotniczej Lockheed Martin pojechałem autobusem do Cupertino, żeby zobaczyć obecnie najmłodniejszy budynek w okolicy, do którego nawet o tej porze ciągnęły wycieczki, głównie Japończyków. Tramiel wymieniał Apple jako swojego głównego konkurenta, wystawiając do boju Atari ST, by zmieść z pola bitwy Macintosha. Gdzieś głęboko w gardle kluje na myśl, że wielkie Atari zostało zakopane w ziemi, podczas gdy Apple jest wszędzie – nawet w Sunnyvale ma swoje biura. Ale nikt przecież nie powiedział, że ten świat jest sprawiedliwy. Historia Atari jest właśnie dlatego tak piękna, że łączy dramatyzm z nostalgią, ulotną zadumą nad czymś, czego już dawno nie ma. Dobrze, że przynajmniej historia będzie pamiętać. ■



✦ Świątynia fanów Steve'a Jobsa przy Infinite Loop w Cupertino. Sklep z produktami Apple mieści się na parterze w budynku z prawej. Telefony, tablety i komputery są wystawione bez cen.



Joe Keenan był całkiem niezłym menedżerem, ale zawsze pozostawał pod wpływem Bushnella. Także wtedy, gdy po odejściu z Atari kierował Chuck E. Cheese's.



Dawny dom Jacka Tramiela w Monte Sereno jest niewidoczny od strony ulicy, przy której leży. Patrząc za zamkniętą bramę, widać tylko sad.





# ANALOGOWE SNY

## Michał R. Wiśniewski

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

## Przeglądałem ostatnio stare Bajtki i nasza mnie pewna refleksja.

Dwadzieścia lat temu, kiedy teksty o anime i mandze po raz pierwszy pojawiły się na łamach magazynów growych, a potem specjalistycznych, przeciętni fani mieli dostęp do śladowej ilości tytułów. Rubryka „Manga Room” w Secret Service czy magazyn Kawaii w pierwszej fazie pełniły więc rolę oniryczną: czytało się dokładne streszczenia anime, oglądało załączone obrazki i można było sobie dany tytuł wyobrazić.

Podobnie było z Bajtkiem. Zacząłem go czytać 1986 roku, a pierwszy komputer dostałem dopiero w 1989. W dawnych czasach przed mapami i street view Google uprawiało się tzw. „podróże palcem po mapie” – i ja również, pewnie nie sam, uprawiałem takie podróże przez wirtualny świat. Studiowałem uważnie mapę gry, czytałem opis, wgapiałem się w niewyraźne zdjęcia ekranów – a resztę załatwiała wyobraźnia.

Dziś, wracając do tych tekstów, widzę, że było to medium oniryczne podwójnie: nie tylko czytelnicy wyobrażali sobie, że grają w jakąś grę, także redakcja często wyobrażała sobie, o czym właściwie jest ta gra. W jednym z poprzednich felietonów opisałem odjechany opis gry Critical Mass, która w bajtkowym śnie została adaptacją „Diuny” Franka Herberta. Nie był to odosobniony przypadek, choć inne nie są tak spektakularne. Ot, czasem trzeba było zmyślić fabułę gry na podstawie tego, co widać na ekranie,

bo autor tekstu zwyczajnie nie widział na oczy instrukcji, w której zawarto całe wprowadzenie. A internetu przecież nie było.

Takie to już były te „stare dobre czasy”, w których z paździerzowej rzeczywistości trzeba było uciekać w krainę fantazji. I chociaż w ogóle za nimi nie tęsknię, to jednak trudno nie zauważyć, jakie to wszystko było rozwijające dla wyobraźni. Kiedyś, jak byłem jeszcze w przedszkolu, poszedłem na zabawę karnawałową, która niefortunnie wypadła w dniu, w którym w telewizji leciały Fraglesy. Magnetowidów wówczas nie było, ale tata nagrał mi odcinek na magnetofon. I sama ścieżka dźwiękowa wystarczyła, żeby w mojej głowie pojawiły się obrazy.

Dziś jest strasznie mało okazji, żeby pracować nad wyobraźnią, kiedy od małości jest się podłączonym do tysięcy multimedialnych strumieni. Są jeszcze książki, ale raz, że mało kto czyta, a jak już czyta, to są to rzeczy, które szybko trafią na ekran. Po co wyobrażać sobie Harry’ego Pottera, skoro wiadomo jak wygląda z filmu. Docenić więc trzeba gry niezależne z toporną pikselową grafiką, które podobnie jak produkcje z Atari 2600 wymagają uruchomienia fantazji: ta abstrakcyjna kupka punktów to E.T.

Schować się może Sony ze swoim PlayStation VR, fejsbukowy Oculus Rift nie ma startu: żaden hełmofon rzeczywistości wirtualnej nie pozwoli na odbycie równie cudownej podróży w nieistniejący świat, co stara mapa do Dan Dare albo Saboteur z Bajtka. ■

# PEGASUS W KIESZCZENI?

Misja: w cenie rocznej prenumeraty Pixela kupić przenośną konsolę, na której ruszą Contra i Super Mario, a może nawet coś więcej.

■ Bartłomiej Kluska



Cztery przyciski strzału działają bez zarzutu, ale dlaczego nie ma możliwości przypisania im funkcji autofire?

Przyciski kierunku i joystick wyglądają tak jak w Sony PSP. Niestety, podobierstwa kończą się w sferze wizualnej. Precyzyjne sterowanie postacią nie jest możliwe.

Oczywiście znawcy zagadnienia już dawno temu wypożyczyli się w napakowaną emulatorami Sony PSP, dedykowane maszynki Dingoo czy GP2X (bardzo dobre, ale w zasadzie niedostępne w Polsce) lub jakieś wynalazki z Androidem na pokładzie, lecz ja spróbuję osiągnąć cel niższym kosztem i przy minimalnym wysiłku.

Konsola o zachęcającej nazwie MP5 Game Player, dostępna na popularnym portalu aukcyjnym, kusi możliwością uruchamiania gier nie tylko z NES (a co za tym idzie, lepiej znanego w Polsce Pegasusa), ale także Segi Mega Drive czy nawet Game Boya Classic i Advance. Do tego: 4-calowy wyświetlacz, joystick oprócz d-pada,

32 GB wbudowanej pamięci z załadowanymi tysiącami gotowych do użycia gier (o których pochodzenie i legalność przez wrodzoną grzeczność nie zamierzam pytać sprzedawcy), aparat 10 Mpx, odtwarzanie muzyki i filmów, radiodbiornik, słuchawki, możliwość podłączenia do telewizora, menu w języku polskim... Zabawek takich jest wiele, różniących się kształtem i nazwą, choć wnętrzości mają zazwyczaj te same. Model wybrany przeze mnie ma trzy zasadnicze atuty: wygląda prawie jak Sony PSP, kosztuje tylko nieco ponad sto złotych i jest dostępny od ręki. Wybór jest prosty: kup teraz.

Dokonując zakupu, nie spodziewam się oczywiście, że urządzenie w tej cenie powali mnie jakością wykonania.

Obok dobrze znanych przycisków funkcyjnych Start i Select niespodziewanie wyłądowny + i – odpowiedzialne za regulację głośności. Czasem mogą się mylić.

## Gry

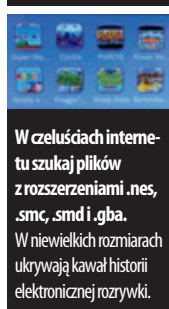
W latach dziewięćdziesiątych trzeba było iść po kartridże na bazar. Wtedy, jeśli gra nie chciała się uruchomić, mogłeś jeszcze przecyzycić styki carta. Dziś komunikat „format pliku nie popiera” bezwzględnie kończy zabawę.



4-calowy wyświetlacz, choć odbiega od dzisiejszych standardów, daje radę. Przynajmniej jeśli konsolę trzymamy prosto przed sobą i nie próbujemy grać w silnym słońcu.

Mam rację. Obudowa MP5 Game Playera skrzypi, przyciski się chwieją, farba odłazi, słuchawki od razu lądują w koszu, głośniczek nieszczęśliwie usytuowany pod d-padem trzeszczy, jeśli akurat naciskam kierunki, a instrukcję (po angielsku) przygotował Tłumacz Google... Wybaczam jednak anonimowemu chińskiemu producentowi te oszczędności, z nadzieją uruchamiając konsolę (żeby to zrobić, nie wystarczy użyć przycisku Power On, trzeba jeszcze przytrzymać Start; chwilę trwało, nim się zorientowałem). Niestety, to dopiero początek rozczarowań. Powiedzieć, że obsługa urządzenia jest nieintuicyjna, to nie powiedzieć nic. Dlaczego część opcji akceptuje się przyciskiem Start, a inne guzikiem A? Dlaczego z niektórych ekranów

### Romy



W czeluściach internetu szukaj plików z rozszerzeniami .nes, .smc, .smd i .gba. W niewielkich rozmiarach ukrywają kawał historii elektronicznej rozrywki.

wychodzimy Selectem, a z innych B? Dlaczego nie można samodzielnie zdefiniować gier dostępnych bezpośrednio z pulpitu, a ulubiony tytuł trzeba każdorazowo mozolnie odnajdywać w tekstowym katalogu? Dlaczego nie ma wyszukiwarki plików? To pytania, które bardziej nerwowo i wymagający użytkownik na pewno chętnie zadałby projektantom MP5, ja jednak ustawiałem śrubokrętem głowicę w magnetofonie Commodore 1530 i zwalniałem 600 kB pamięci konwencjonalnej w MS DOS, więc jestem nawykły do niewygód. Poza tym bardzo chcę wreszcie zagrać, dlatego tylko z recenzenckiego obowiązku odnotowuję, że radio gra bez zakłóceń (słuchawki są anteną), urządzenie płynnie wyświetla filmy AVI, RMVB czy WMV, odtwarzacz radzi sobie

z muzyką w formacie MP3 i ma nawet equalizer, a aparat fotograficzny robi marne zdjęcia w rozdzielczości 1024x768 punktów. Są też kalkulator, kalendarz, dyktafon i budzik, ale oczywiście nikt z tych funkcji nigdy nie skorzysta. Nikt nie będzie też narzekał na żenującą jakość tłumaczenia interfejsu (z perełkami takimi jak „ustawienia show” w opcjach, „spacja ślizgawki” w aparacie czy wieńczący nasze boje komunikat „ustaw sukces”). Za to wszyscy chętnie odpaliliby wreszcie Battle City, Duck Tales czy Bubble Bobble.

To na szczęście się udaje, a gry w formatach NES czy GBA działają poprawnie. Można nawet skorzystać z atrakcji takiej jak zapisanie aktualnego stanu rozgrywki. Niestety, zgodność nie jest stuprocentowa

Zaawansowani miłośnicy przenośnego retro na pewno mają już lepsze zabawki.



### Pandora

Hulając na Linuksie, teoretycznie mogła emulować wszystkie konsole starsze niż Dreamcast i jeszcze dało się na niej przeglądać sieć czy – dzięki klawiaturze QWERTY – wygodnie odpisać na maila. Projekt miał być jak najbardziej otwarty i dawać użytkownikom maksymalną swobodę korzystania z urządzenia.



# 3000+ GIER 8 GB DOŁO 4,3 CALA HD

i zaskakująco często emulator zawodzi, a konsola podsumowuje nasze wysiłki komunikatem „format pliku nie popiera”. Miałem w trakcie zabawy z MP5 kilkadziesiąt (!) sytuacji, w których gry odmawiały posłuszeństwa, choć dowolny emulator pecetowy radził sobie z tymi samymi plikami bez problemu. Co gorsza, konsolka niekiedy zawiesza się w trakcie rozgrywki. W Goal 3 już po pierwszym meczu ekran robi się czarny i urządzenie trzeba resetować. Nie uruchomią się też żadne romy składankowe, trzeba więc zapamiętać o kultowych 168 w 1, Złotej Piątce czy Kunio 8 in 1.

Niestety, MP5 Game Player słabo radzi sobie także z grami następnej generacji. Emulator potrafi wprawdzie uruchomić sporo produkcji z Super Nintendo (o czym nie wspomina specyfikacja) czy Sega Mega Drive,

MP5 Game Player obiecuje więcej, niż może dać. Z drugiej strony: stówka z groszami to niewygórowana cena za taką podróż w czasie.

lecz urządzeniu ewidentnie brakuje mocy - gubi klatki animacji i przycina, co czyni zabawę na przykład z wyścigami mało przyjemną.

Moje wątpliwości budzi również sterowanie. Joystick nie zapewnia choćby minimalnej precyzji, a przyciski kierunku wydają się nieco zbyt śliskie. Może być jednak i tak, że to siwiejący na skroniach redaktor Pixela stracił refleks i dlatego w Contrze ginie już w drugim etapie, zamiast, jak kiedyś, docierać do końca na trzech życiach. Zresztą, czy lata temu, łapiąc jajka do koszyczka w Nu, pogodi! Elektroniki, ktokolwiek zwracał uwagę na wygodę kontrolera?

MP5 Game Player po podłączeniu do komputera kablem USB widoczny jest jako dysk zewnętrzny i zostawia do dyspozycji użytkownika 27 GB, ale transfer czegoś więcej niż kilku plików w formacie NES wymaga cierpliwości jak przy wczytywaniu gier z magnetofonu Atari. Obraz z konsoli można również wyświetlić na telewizorze przez złącze AV, jednak osiągnięte tą metodą efekty wizualne przekonają tylko najbardziej radykalnych miłośników turpizmu. Co ciekawe, kabel audio-video dodany do zestawu ma... 40 cm długości. Ekranik kiepsko sprawuje się w warunkach plenerowych - w pełnym słońcu granie okazuje się niemożliwe. Wbudowany, ładowany przez USB akumulator wystarczy na dzień intensywnej zabawy.

Kto chciałby korzystać z tego kieszonkowego Pegasusa aż tyle? Dzieci, co sprawdziłem w własnym, szybko zniechęcając się kłopotami z interfejsem, niewygodnym sterowaniem i kiepskim wykonaniem całości. Taka konsola pokazana w szkole może je zresztą narazić na towarzyski ostracyzm. Pewnej wiedzy i orientacji w formatach plików wymaga też penetrowanie internetowych baz z grami abandonware, co może sprawiać trudność młodszemu fanom konsol. Dochodzą do tego uciążliwe kombinacje: ściągnij plik, skopiuj na konsolę, uruchom, zobacz, czy działa, jeśli nie działa, poszukaj innej wersji romu, ściągnij, skopiuj i tak dalej. To zabawka dla cierpliwych. Co bardziej cywilizowanym graczom na pewno będą też przeszkadzać wątpliwości co do prawnych i moralnych aspektów całego przedsięwzięcia, które są dokładnie takie, jak w przypadku Pegasusa w latach dziewięćdziesiątych. Z kolei starszych miłośników retro, których na pewno stać już na lepsze zabawki (będziemy o nich częściej pisać w Pixelu), zdenerwuje sam emulator. Super Mario Bros działa, ale na przykład gry Technosno zawieszają się w różnych dziwnych momentach (po skończeniu meczu czy po ukończeniu etapu). Wszystkie wyżej wspomniane mankamenty mogą MP5 Game Playerowi wybaczyć, tego ostatniego - jako fan Kunio-kuna - już nie. ■

tl;dr

**Bardziej się przy tej konsolce namęczyłem niż pogałem.** Kiepskie sterowanie i kłopoty z uruchamianiem romów skutecznie przypominają, dlaczego wczesne lata dziewięćdziesiąte dobrze wyglądają tylko we wspomnieniach.



## Dingoo

Kosztowało poniżej stu dolarów, mogło pochwalić się dużą, prężnie działającą społecznością użytkowników (która przygotowała dystrybucję Linuksa) i świetnie radziło sobie z emulacją maszyn starszych od PlayStation. Kto by nie chciał pograć w hity z Amigi na handheldzie?



## GP2X WIZ

Ta koreańska konsola zachwycała eleganckim wykonaniem, ale kosztowała dwa razy więcej niż Dingoo przy zbliżonych możliwościach. Emulowała wszystko od Spectrum po Atari ST, od Vectrexa po MAME i od przygodówek ScummVM po Quake'a. Gdyby tylko była trochę tańsza...

■ Tak mogłaby wyglądać ziemiska kolonia na planecie skutej lodem. Futurystyczna stacja antarktyczna Księżniczka Elżbieta jest domem dla 20 naukowców. Wykorzystuje kosmiczne technologie – recyklingu słodkiej wody oraz pozyskiwania energii słonecznej latem i wiatrowej zimą.



# Kolonizatorzy planet

Założmy, że znaleźliśmy odpowiednią planetę i wysyłamy statek z kolonizatorami z Ziemi. Spróbujmy zastanowić się, ile właściwie ludzi musiałoby na nim być, żeby zapewnić misji sukces w postaci zbudowania licznej i stabilnej populacji na obcym globie.

■ User Jama

**P**rzyjmując że populacja Ziemi, która przekracza obecnie siedem miliardów ludzi, wywodzi się od biblijnych lub jak kto woli antropologicznych Adama i Ewy, można by zaryzykować twierdzenie, że wystarczyłoby wysłać parę – mężczyznę i kobietę.

Nawet gdyby taka para została dobrana pod kątem najlepszego genomu, z możliwie małą liczbą szkodliwych genów recesywnych, z tak minimalnym zestawem kolonizatorów byłby szereg kłopotów. Aby zapewnić przetrwanie gatunku, ich potomstwo musiałoby być obu płci i w kolejnych pokoleniach krzyżować się między sobą.

■ Kolonia z serialu „Expanse”, wydrążona w planecie karłowatej Ceres w pasie planetoid między Marsem a Jowiszem, z namiastką nieba w postaci cyfrowej projekcji na suficie.

## Plany

■ **NASA przymierza się** do założenia pierwszej ludzkiej kolonii na Marsie do roku 2030. ESA chciałaby również do 2030 ustanowić europejską kolonię na Księżycu.

Kazirodztwo nie bez powodu jest zakazane w większości kultur, ponieważ może prowadzić do degeneracji genetycznej, skutkującej wolniejszym rozwojem fizycznym i umysłowym, chorobami, bezpłodnością. Doświadczyli tego Habsburgowie, którzy w obawie przed rozcieńczeniem szlachetnej błękitnej krwi krzyżowali się wyłącznie w ramach rodu, co po mniej więcej dwustu latach doprowadziło do jego kresu. Pomijając aspekty moralne i prawne, nie każde dziecko z chowu wsobnego będzie obciążone ułomnościami, więc przy odpowiedniej dyscyplinie w zakresie dzietności kolejnych pokoleń i odrobinie szczęścia w genetycznej loterii teoretycznie mogłoby się udać.



W roku 2002 antropolog z Uniwersytetu na Florydzie John Moore obliczył, że dla zapewnienia przetrwania kosmicznych kolonizatorów powinno być 150-180, co jego zdaniem pozwoliłoby na normalne rozmnażanie się, właściwie bez chowu wsobnego przez przynajmniej 60-80 pokoleń, czyli mniej więcej 1500-2000 lat. Dobrą analogią dla kolonii kosmicznej o tej liczebności jest zasiedlenie wysp Polinezji. Badania DNA mitochondrialnego pozwoliły oszacować, że prawie cała obecna populacja Polinezji licząca mniej więcej dwa miliony ludzi pochodzi od 50-100 kobiet, a więc od grupy 100-200 osadników. Obecni mieszkańcy Polinezji, choć liczni, mają jednak bardzo małą różnorodność genetyczną.

Uboga pula genetyczna to większa podatność na choroby. Skrajny przykład w świecie roślin to bananowiec. Banany, które dzisiaj kupujemy w sklepie, to gorsza, mniej smaczna odmiana tego owocu. Ta lepsza została wybita w ciągu kilku dekad przez zarazę panamską, która zaczęła je atakować w roku 1920. Banan rozmnażany jest wegetatywnie, kolejne rośliny są genetycznymi klonami, więc każda nowa choroba, która zabija jednego osobnika, może zabić je wszystkie.

Kolejny antropolog, Cameron Smith z Uniwersytetu Stanu Portland, wziął się za bary z problemem.



**Arthur C. Clarke kiedyś napisał, że nowe pomysły przechodzą przez trzy etapy: To nie może się udać. To pewnie dałoby się zrobić, ale po prostu nie warto. Wiedziałem od początku, że to świetny pomysł.**

W roku 2013 i podniósł poprzeczkę do 12-18 tysięcy ludzi jako minimalnej grupy kolonizatorów, która powinna być dodatkowo odporna na katastrofy, masowe wymieranie w wyniku epidemii lub innych przyczyn. Biorąc pod uwagę, że obecnie w bliskim kosmosie, na orbitalnej Międzynarodowej Stacji Kosmicznej są tylko trzy osoby, niekiedy sześć, jeśli akurat jest wymiana załóg, to wysłanie w kosmiczny rejs tysięcy ludzi jeszcze przez kolejne stulecia będzie niemożliwe do realizacji w praktyce.

Do rozważenia pozostają koncepcje hybrydowe, minimalizm w zakresie transportu, a następnie rozbudowa zróżnicowanej genetycznie populacji na miejscu. Wykorzystując metodę in vitro oraz zabierając na wyprawę bank zamrożonych zarodków lub nasienia, można by w skrajnym przypadku ograniczyć dorosłych kolonizatorów tylko do jednej kobiety, nazwijmy ją Gają. Gaja musiałaby być niesamowicie odporna psychicznie, aby przetrwać w pojedynkę na innym świecie i to wychowując sama potomstwo. Ponadto w trakcie długoletniego lotu międzygwiazdowego przechowywany materiał genetyczny mógłby

■ **Możliwe jest, że nie uda się stworzyć kolonii kosmicznych bez wykorzystania zaawansowanej inżynierii genetycznej, która pozwoliłaby wyposażać kolonizatorów na przykład w większą naturalną odporność na promieniowanie kosmiczne.**

## ■ Ektogeneza



**Naukowcy twierdzą, że technologia hodowli zarodków ludzkich poza organizmem matki powstanie w ciągu kolejnych 30 lat. Choć potencjalnie przydatna do kolonizacji innych planet, to wywróci do góry nogami obecny porządek na Ziemi.**

ulec uszkodzeniu pod wpływem promieniowania kosmicznego. Prawdopodobnie potrzebne będą więc śmielsze rozwiązania, wsparte technologiami, które na razie są tylko na etapie szalonych pomysłów, do tego mocno kontrowersyjnych etycznie. Jednym z nich jest embriogeneza. Zamiast zamrożonych zarodków ludzkich w misję wysyłalibyśmy komputer z bazą danych, w której zapisane byłyby różne genomy, spisane z osobników na Ziemi, być może wstępnie modyfikowane, aby usunąć szkodliwe geny recesywne. Następnie na miejscu z informacji tych „wydrukowane” zostałyby gotowe embriony. Kolejnym krokiem kolonizacji byłaby ektogeneza, która eliminowałaby potrzebę wysyłania w podróż jakichkolwiek dorosłych ludzi. Embriony rozwijałyby się w sztucznym łonie, a nad dalszym rozwojem kolonizatorów niemowlaków czuwałyby roboty. A może zamiast tych skomplikowanych dróg na skróty po prostu wyślemy w kosmos bakterie i poczekamy miliard lat, co też z nich wyrośnie? ■

**TUNGUSKA**

TXt & GfX: QUERZU

# KDP<sup>15</sup>

NIE JEST TO (POD ŻADNYM WZGLĘDEM) JAKIEŚ WIEKOPOMNE WSPOMNIENIE, ALE I TAK SIĘ NIM Z WAMI PODZIELE, BO CZEMU NIE?



W TAMTYCH CZASACH, KIEDY SIĘ BYŁO DZIECIAKIEM Z KOMPUTEREM, TWÓJ POKÓJ ZAMIENIAŁ SIĘ W SALON GIER.

JEŚLI SIĘ MIAŁO MAGNETOFON BEZ FUNKCJI TURBO, KATALOG GIER NA KUMPELSKICH PRZYGRYWKACH OGRANICZAŁ SIĘ DO TAKICH, KTÓRE WGRYWAŁY SIĘ OK. 100 NUMERKÓW.

NIKT NIE BYŁ WTEDY NA TYLE CIERPLIWY, ABY CZekać PÓŁ GODZINY LUB DŁUŻEJ NA GRĘ. JAK DZIŚ (HEHESZKI).

A NAJSZYBCIEJ NA TELEWIZORZE POJAWIAŁY SIĘ EKRANY STARTOWE RIVER RAID, MOON PATROL CZY BOULDER DASH.

JEDNAK CZASAMI DOPADAŁA BRATA I MNIE POTRZEBA WGRANIA NIGDY NIEWGRANEGO. CZEGOŚ NA 300 NUMERKÓW I POZA.

MUSIELIŚMY WTEDY TWARDO ZAKOMUNIKOWAĆ TOWARZYSTWU, ŻE DZIŚ NICI Z SALONU, WGRYWAMY COŚ GRUBEGO, POTRZEBUJEMY CISZY I SPOKOJU.

MOŻE BYLIŚMY PRZECZULENI, ALE Z DOŚWIADCZENIA WIEDZIELIŚMY, ŻE NAWET NAJMNIEJSZY WSTRZĄS W OKOLICACH WGRYWANIA MÓGŁ TĘ CZYNNOŚĆ ZAKOŃCZYĆ.

JAK TAK CZŁOWIEK CZEKA TE PÓŁ GODZINY LUB DŁUŻEJ SCHOWANY ZA SZAFĄ W PRZEDPOKOJU, ODDYCHAJĄC WOLNO I MIAROWO, NIE WYDAJĄC ANI SZMERU, TO SIĘ W CZŁOWIEKU BUDZĄ WIELKIE NADZIEJE I NIE TYLKO.

ZGRZYT I ERROR NA PRZEDOSTATNIM NUMERKU.

JEDNA Z PIERWSZYCH LEKCJI ŻYCIA: JAK SIĘ MA SPRAWIAĆ, TO SIĘ SPRAWIAŁO

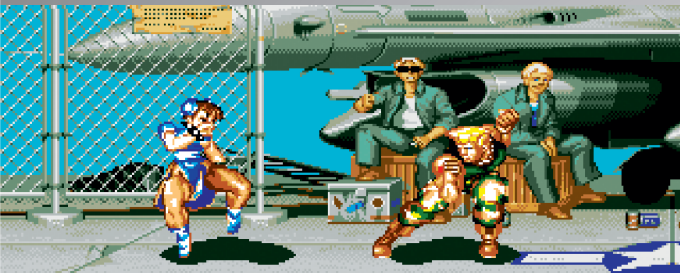
DZIEWKI WERWANIA

BURK!

CISZA



# CRASH



**88** Konwersje przebojów z automatów na komputery i konsole przeważnie się nie udawały, ale byli artyści, którzy dokonywali cudów.



**94** Bez żadnej wątpliwości jeden z najciekawszych programów, jakie Nintendo opublikowało nie tylko w ostatnich latach, lecz w całej swej historii.



**98** Po śmierci Davida Bowiego zostało nie tylko Space Oddity, ale również sporo śladów, jakie artysta pozostawił na terytorium gier wideo.

**W SNAKE EATERZE JEDNA Z MISJI MAJORA ZERO NOSIŁA KRYPTONIM „MAJOR TOM”.**



**100** Wbrew pozorom era 3D nie zaczęła się od Wolfensteina 3D. W latach osiemdziesiątych podejmowano liczne próby tworzenia trójwymiarowych światów.

**W INSTRUKCJI NIE BYŁO ANI SŁOWA O TYM, KIM JEST POSTAĆ GRACZA.**

## FELIETONY

**106** Zdanu rozważa symptomy nadejścia pewnej epoki w świecie gier. Bardzo smutnej zresztą.



**107** Wykopalka Bartka Kluski tym razem wymagały aż trzech stron. Powód nie był błahy – Sołtys to przygodówka z kolorytem, jakiego nie miała konkurencja.



# KONWERSJE GIER ARCADE

Kiedy w 1972 roku pojawił się Pong, maszyny arcade rozpoczęły triumfalny pochod przez bary, kręgielnie i stacje benzynowe. W Polsce zadomowiły się w wakacyjnych kurortach, barakowozach i dworcowych spelunach.

■ Marcin Kiendra

**N**ie ma chyba osoby, która w tamtych czasach interesowała się grami komputerowymi i ani razu nie odwiedziła salonu z automatami. Te miejsca przyciągały jak magnes i dawały jasno do zrozumienia, co jest wyznacznikiem rozwoju gier wideo. Maszyny arcade wyposażane w coraz potężniejsze płyty główne, nowe standardy i rozwiązania techniczne w zakresie wyświetlania grafiki (wektory, wielokąty, tekstury) wyprzedzały to, co oferowały komputery domowe.

Było to naturalne zjawisko, ponieważ kolejne generacje automatów pojawiały się przynajmniej raz w roku, a maszyny 8-/16-bitowe trwały na rynku niezmiennie przez wiele lat.

Pojawienie się Amigi 500 wyrównało szanse i dużo gier wyglądało podobnie jak na automatach, co nie znaczy, że posiadacze C64 czy ZX Spectrum musieli się obejść smakiem. Wydawcy szybko zorientowali się, że konwersje to żyła złota. Jeżeli gra przyciągała tłumy w salonie arcade, było prawie pewne, że ludzie ponownie zapłacą za zabawę nią we własnym domu. I chociaż na przestrzeni lat to przede wszystkim konsole były głównymi platformami, na które przenoszono gry z automatów, w Polsce konwersje są znane głównie z komputerów domowych i to na nich się skupimy w tym tekście.

## SYPIALNIANI PROGRAMIŚCI

Kto i w jaki sposób zajmował się przenoszeniem tytułów arcade na 8-bitowe maszyny? Duży wydawcy jak Ocean



### Kung Fu!



Brian Beuken w ramach pracy nad Yie Ar Kung-Fu na ZX Spectrum korzystał z wypożyczonej maszyny arcade, którą pracował we własnym garażu.

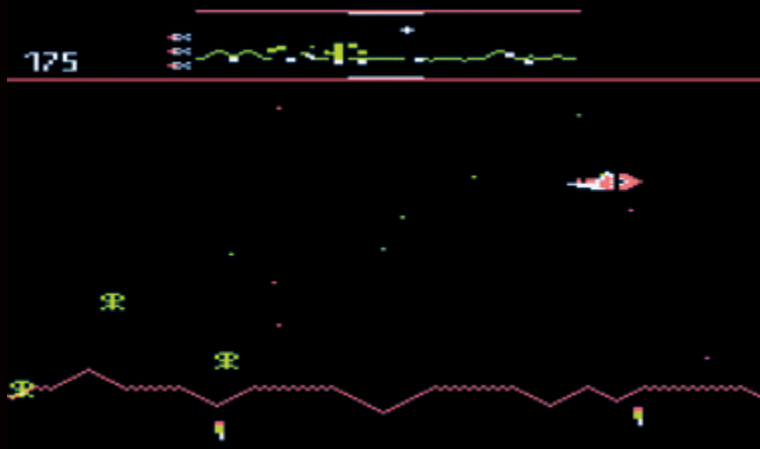
czy U.S. Gold najczęściej zatrudniali do tego celu tak zwanych bedroom coders (sypialnianych programistów), czyli młodych chłopaków w wieku 17–25 lat ze smykałką do programowania. Byli znani z tego, że potrafili dokonywać cudów z kodem gry, mieli wielkie ambicje, a ich praca nie kosztowała zbyt dużo. Proces konwersji przybierał różne formy. Najwygodniej dla wszystkich było, jeżeli wydawca oryginalnego tytułu dostarczył programiście automat arcade wraz z pełną dokumentacją techniczną w języku angielskim. Ponieważ większość przenoszonych tytułów pochodziła od takich firm jak Namco czy Konami, bywało, że cała dostępna pomoc była napisana tylko po japońsku. Pozostała zatem możliwość korzystania do woli z oryginalnego automatu,



W Golden Axe dobrze grało się na automatach i Amidze. ZX Spectrum niespecjalnie poradziło sobie z konwersją.



Hard Drivin' rozpoczęło erę grafiki 3D na automatach. Wersja na ośmiobitowce wyglądała dobrze na screenach, ale w kwestii ruchu było już tragicznie.



Defender to klasyczna strzelanina, która dobrze sprawdziła się w salonach gier i na domowych systemach.

co znacznie ułatwiało pracę i pozwalało na sprawdzenie zasad działania gry od A do Z. Wspomniane papierowe dokumentacje stanowiły prawdziwe biblie, które oprócz suchych uwag technicznych zawierały szkice koncepcyjne, rozrysowane klatka po klatce animacje postaci czy mapy poziomów.

Jeżeli wydawca nie chciał wypożyczać maszyn, zapraszał programistów do swojej siedziby, gdzie oprócz zapoznania się grą można było konsultować pomysły z ekipą odpowiedzialną za dany tytuł. Popularne było też wysyłanie kaset wideo z zapisem przejścia całej gry. W skrajnych przypadkach wydawca przekazywał tylko kilka broszur reklamowych danej pozycji i skąpe informacje techniczne, więc twórca konwersji musiał osobiście pofatygować się do lokalnego salonu arcade celem zapoznania się z oryginalną maszyną.

Kontrola jakości na poszczególnych etapach powstawania tytułu nie była tak powszechna, jak obecnie.

Najczęściej programiści pracowali w domu, raz na jakiś czas przekazując wydawcy raport z postępów lub wersję demo, ale bywało też tak, że na półki sklepowe trafiały praktycznie niesprawdzone gry. Już wtedy znano pojęcie crunchu i sztywne terminy wydawnicze. Dlatego trafiały się zabugowane czy ewidentnie spartolone tytuły, które musiano wypuścić, skoro reklamy w czasopismach zostały wykupione, a dziennikarze zdążyli się o nich rozpisać w działach z zapowiedziami.

## STARCIE 8-BITÓW

Jedną z pierwszych konwersji na komputery domowe był Tempest z 1980 roku, który wylądował na ZX81. Ponieważ ten prosty sprzęt był zdolny do wyświetlania grafiki tylko w trybie tekstowym, to oczywiście gra nie przypominała oryginału. Wektorowe środowisko zostało zastąpione znakami graficznymi gdzie X, W i Z symbolizowały statki kosmiczne i trzeba było naprawdę dużej wyobraźni,

żeby dostrzec w tym kosmiczną strzelaninę. Szlak został jednak przetarty.

W pierwszej połowie lat osiemdziesiątych najwięcej konwersji otrzymywało Atari XL/XE. Wszystkie znane automata hity pokroju Pac-Mana, Defendera, Jousta czy Asteroids zostały przeniesione z bardzo dużą starannością. Inne 8-bitowce także dostały swoje wersje, ale to jednak małe Atari święciło triumfy. W kolejnych latach sytuacja się zmieniła, kiedy portowanie gier arcade stało się domeną europejskich wydawców. Pomijali ten komputer w swoich planach, skupiając się na ZX Spectrum+/48 i C64, do których później dołączył Amstrad CPC.

Różne komputery miały przy konwersjach swoje mocne strony. C64 mogło pochwalić się szybkim przesuwem ekranu i znakomitym dźwiękiem ze słynnego chipu SID. Na Spectrum programiści korzystali z dużych i dokładnych sprite'ów, a Amstrad dysponował największą paletą kolorów w stosunku do konkurentów ze swojej półki. Właśnie takie różnice były wykorzystywane przy portowaniu gier i powodowały, że ten sam tytuł przeniesiony na wymienione wyżej komputery potrafił prezentować zupełnie inną jakość.

I tak kosmiczna strzelanina R-Type pchała Spectrum na granice jego możliwości, oferując grafikę pełną drobnych szczegółów oraz płynne animacje, podczas gdy wersje na inne 8-bitowce wypadły dosyć słabo. Posiadacze C64 mogli się cieszyć znakomitymi wersjami Buggy Boya, Smash TV czy Bubble Bobble, które świetnie oddawały ducha gry na automatach. Z kolei na Amstrada przeniesiono tytuły takie jak Gryzor z oprawą graficzną stojącą na równi z niektórymi tytułami z Amigi czy poczciwego Donkey Konga uznanego przez ówczesną prasę za najdokładniejszy port arcade w historii tego komputera. Atarowcy, nie mając w swym zasięgu praktycznie żadnej z powyższych gier, otrzymali na osłodę konwersję Gauntleta, która wypadła niespodziewanie dobrze, wyprzedzając w prasowych ocenach wersję na inne maszyny.

Część przekonwertowanych gier było jednak zwyczajnie słabych. Obiecanki wydawców o doznaniach rodem z salonów arcade czy perfekcyjnej oprawie można było włożyć między bajki.



Konwersje gier wydawano często w dużych i bardzo okazałych zestawach.



## Edycje specjalne gier wydane w dedykowanych im „pudłach”



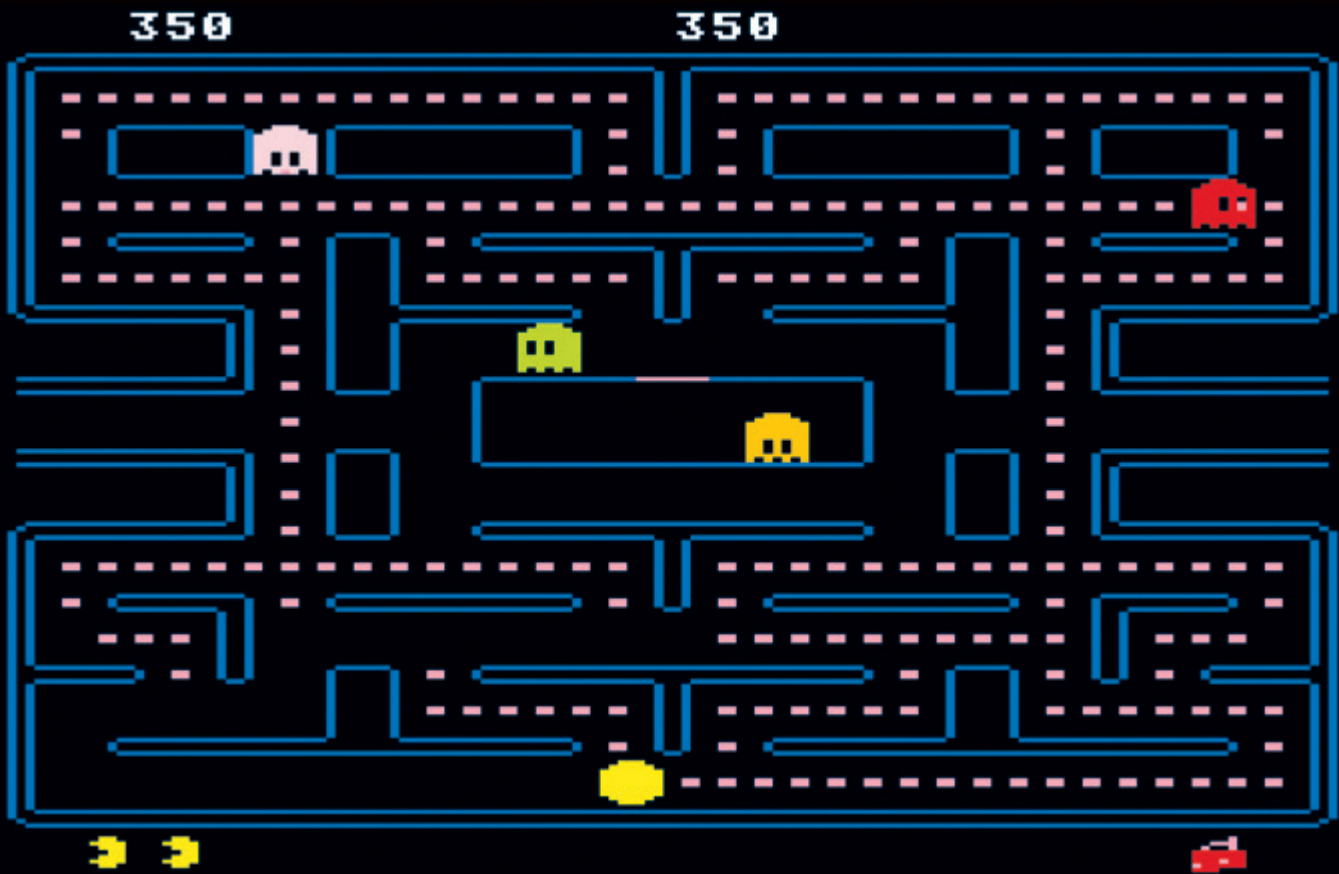
Afterburner kręcił graczem wokół własnej osi podczas lotniczych ewolucji.



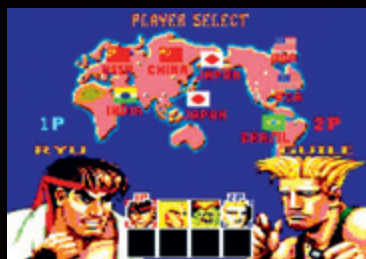
Repliki pistoletów maszynowych uzi w Operation Thunderbolt.



Trzęsący się fotel i mocne stereo za uszami stanowiły atuty Space Harriera.



NA POCZĄTKU LAT 80. NAJWIĘCEJ KONWERSJI OTRZYMYWAŁO ATARI XL/XE. HITY POKROJU PAC-MANA CZY ASTEROIDS ZOSTAŁY PRZE- NIESIONE Z DUŻĄ STARANNOŚCIĄ.



Street Fighter 2 w wersji na ZX Spectrum (na górze), Amstrada (środek) i Amigę (u dołu).



Gyrzor w amstradowym wydaniu to kolorowa orgia destrukcji.





▲ Outrun - wiatr we włosach, muzyka z kaseciaka i dziewczyna w fotelu pasażera. U góry Amiga, na dole arcade.

## POSIADACZE C64 MOGLI SIĘ CIESZYĆ WERSJAMI BUGGY BOY CZY SMASH TV, KTÓRE ŚWIETNIE ODDAWAŁY DUCHA GRY NA AUTOMATACH.

Reklamy w prasie i kolorowe pudełka skutecznie przyciągały klientów, ale jakość gier była czasem tragiczna. Tytuły bywały niegrywalne, straszły oprawą AV lub znacząco odbiegały od swoich automatowych odpowiedników. Przykładowo wydany w Europie Afterburner na C64 został fatalnie przyjęty przez graczy i obsmarowany w recenzjach, dlatego Sega przed wydaniem tytułu na rynku amerykańskim poleciła napisać grę od nowa.

Właściciele Amstrada otrzymali wybrakowaną wersję Outruna bez muzyki i części etapów czy Altered Beast z mocno kulejącą animacją i koszmarnym sterowaniem. Dochodziło też do sytuacji jak w przypadku wyścigów Chase HQ, kiedy wersja gry na jeden sprzęt zbierała ciągły w prasie (C64), a na drugim była uznawana przez dziennikarzy za najlepszą w swojej klasie (ZX Spectrum).

Trzeba sobie zdawać sprawę, że marne konwersje nie były zawsze winą braku umiejętności programistów. Przenoszenie gier z potężnych maszyn arcade na słabsze komputery wymagało wielu

kompromisów i kolorowa, pełna fajerków grafika musiała się zmierzyć z możliwościami technicznymi maszyn domowych. Etapy trzeba było zmieścić w 64 lub 48 kilobajtach pamięci, co wymuszało cięcia i dzielenia ich na fragmenty wgrywane osobno.

Brano się nawet za tytuły, które – jak się wydawało – nie miały prawa istnieć na 8 bitach. Dobrym przykładem jest Hard Drivin', czyli pierwsze w historii wyścigi w pełnej oprawie 3D. Przeniesienie tak skomplikowanej technicznie gry na C64 czy Spectrum musiało skończyć się katastrofą. I tak też było – obydwie porty działały przeraźliwie wolno, detekcja kolizji nie istniała, a całość podano w monochromatycznej grafice. Stało się jasne, że z konwersjami coraz bardziej rozbudowanych gier trzeba się wreszcie przenieść na mocniejsze maszyny.

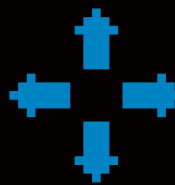
### NADCHODZĄ 16-BITOWCE

Na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych do walki o najlepsze porty arcade włączyły się Amiga, Atari ST, a także nadrabiające dystans PC.

### Mortal Kombat



Wersja na Super Nintendo była pozbawiona krwi i ciosów fatality. Za to posiadacze Mega Drive mogli oglądać wyrwane serca i kręgosłupy, co oczywiście wykorzystywali marketingowcy Segi w reklamach gry.



Możliwości tych komputerów pozwoliły zrealizować wiele ambitnych konwersji takich jak Dragon's Lair czy Space Ace. Wydawcy chwalili się, że automatowe gry przypominające animowane filmy mogły wreszcie zagościć w każdym domu, ale akurat w przypadku tych dwóch tytułów było to stwierdzenie mocno na wyrost. Po pierwsze, ich wczytywanie było koszmarem (ciągłe wachlowanie dyskietkami w stacji). Po drugie, oglądanie w kółko tych samych animacji przy ograniczonej właściwej grze szybko się nudziło.

Pierwsza wyraźna różnica w konwersjach na dwie różne generacje komputerów pojawiła się przy okazji wydania Golden Axe, popularnej chodzonej bijatyki w klimatach fantasy. Amigowa wersja błyszczała oprawą i miała przeniesione wszystkie elementy z arcade, czego nie można powiedzieć o portach na 8-bitowce. Na Spectrum przycięto etapy i zubożono grafikę o liczne detale, a na C64 całkowicie zepsuto ten tytuł, pozbawiając go opcji gry w dwie osoby oraz ograniczając liczbę przeciwników na ekranie do jednego.

Tam, gdzie starsze maszyny dostawały zadyszki, pokolenie 16-bitowców radziło sobie całkiem sprawnie. Szczególnie było to widoczne w grach pokroju OutRuna czy G-Loca, gdzie liczyła się płynność rozgrywki i możliwość szybkiego skalowania bitmapowej grafiki.

Kolejne hity przenoszono na komputery domowe. Tiger Road, Rainbow Islands, Forgotten Worlds udowodniły, że w domu można się bawić równie dobrze, jak w salonie arcade. Brakowało oczywiście dodatków znanych z oryginałów w postaci zamontowanych replik karabinów (Operation Wolf), kierownicy (Power Drift) i trzęsących się foteli (Space Harrier) i trzęsących się foteli (Space Harrier), co odbierało niektórym grom nieco emocji. Dość powszechnym problemem dla programistów było to, że komputery domowe miały do dyspozycji joysticki z jednym przyciskiem fire. Przez to w wielu grach trzeba było stosować różne kombinacje ruchów dżążka, żeby na przykład wyprowadzić postać konkretny cios albo rzucić granat.

Końcówka lat osiemdziesiątych to wysyp konwersji z gatunku chodzonych mordobić. Final Fight, Double Dragon czy Renegade lądowały na wszystkich możliwych platformach. Co ciekawe, ostatni z wymienionych tytułów na ZX Spectrum i Amstradzie zyskał dużo większą popularność niż wersja na Amigę.

Pokrewnym gatunkiem były gry z wojownikami ninja w rolach głównych. Shadow Dancer, Shinobi, Ninja Gaiden to typowe do bólu zręcznościówki, które zyskały popularność na automatach, więc wydawcy przenieśli je na komputery domowe. Kawalek arcadowego tortu zabrały celowniczkami w wydaniu dla dwóch graczy jak Operation Thunderbolt i Terminator 2. W obydwu przypadkach korzystanie z myszki było wręcz



■ Renegade było doskonałym portem na ośmiobitowcach.



■ Amigowy Shadow Dancer to typowa szkoła konwersji lat dziewięćdziesiątych.

obowiązkowe do wygodnej zabawy. O kieszenie klientów walczyły też dwie słynne bijatki. Najpierw w 1992 roku zaatakował Street Fighter 2. Wydanie gry na „Przyjaciółkę” było spełnieniem marzeń graczy, którzy wreszcie mogli oddawać się morderczym treningom w domowym zaciszu. Wśród 8-bitowców wybijała się wersja na ZX Spectrum wydana tylko na modele ze 128 kB pamięci z niesamowicie dużymi sprite'ami postaci oraz tłami pełnymi detali znanych z wersji automatowej. Ten graficzny przepych był niestety okupiony rwącą się animacją i koszmarnym systemem ładowania gry z taśmy, wymagającym istnych przekładańców w magnetofonie. Szykowano też port na Amstrada CPC, który we wczesnej wersji prezentował się wybornie, i wielka szkoda, że ostatecznie tej wersji nie wydano.



Rok później na scenę wkroczył Mortal Kombat, jedna z ostatnich wielkich konwersji na Amigę. Starzejąca się pięćsetka otrzymała port, który siłą rzeczy został zubożony w stosunku do oryginału. Postacie były o 1/3 mniejsze niż w wersji arcade, zmniejszono liczbę klatek animacji, a tła straciły na detalach. Nie przeszkadzało to oczywiście w masowym wyrwaniu serc i kręgosłupów przez zachwyconych graczy.

## ZMIERZCH AUTOMATÓW

Coraz powszechniejsze PC w konfiguracji 486 DX z grafiką SVGA, choć w praktyce dużo silniejsze od Amigi czy ST, nie były popularnymi platformami do przenoszenia gier z automatów. Przede wszystkim domeną „poważnych komputerów” były symulatory lub strategie i słusznie zakładano, że grupa odbiorców jest zupełnie inna. Zresztą do grania w tytuły arcadowe najwygodniejszy jest joystick lub pad, a takie urządzenia nie były jeszcze popularne wśród pecetowców. Kręcenie w Street Fighterze 2 ćwierćkolek na klawiaturze było nie lada wyczynem.

Na Zachodzie sytuacja wyglądała inaczej niż w Polsce. Na tamtejszych rynkach w rolach maszyn dla graczy dominowały konsole pokroju SNES czy Mega Drive, na które dostarczano masę konwersji arcade o naprawdę wysokiej jakości. W połowie lat dziewięćdziesiątych świat oszalał na punkcie niesamowitej grafiki 3D oferowanej przez PlayStation i Segę Saturn. Potężne jak na swoje czasy maszyny umożliwiły tworzenie niemal perfekcyjnych konwersji, a deweloperzy mieli ułatwione zadanie, ponieważ popularne automaty działały na podobnych podzespołach, co konsole.

W końcówce lat dziewięćdziesiątych tempo pojawiania się nowych gier w salonach znacznie spadło. Kolejne generacje Nintendo i PlayStation oferowały coraz lepszą oprawę. Dlatego gracze woleli bawić się w domu zamiast wydawać pieniądze na granie na automatach. Złote czasy nowych maszyn arcade i konwersji minęły bezpowrotnie, ale na pewno zostaną zapamiętane jako istotny etap w historii elektronicznej rozrywki. I o tym przypominają nam wydawcy, wydając co jakiś czas kolejne składanki klasycznych hitów, na które lata temu tak ochoczo wydawaliśmy kieszonkowe w salonach gier. ■



# SUPER MARIO MAKER

Zawsze chciałem robić gry. Słowo „robić” to bardzo ogólne stwierdzenie. Niby dwie w swoim życiu już zrobiłem, ale nie jestem z nich w pełni zadowolony. Nie mówmy jednak o nich.

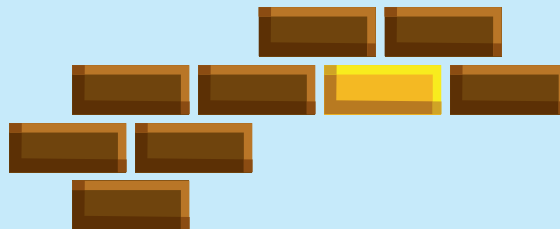
■ Krooger

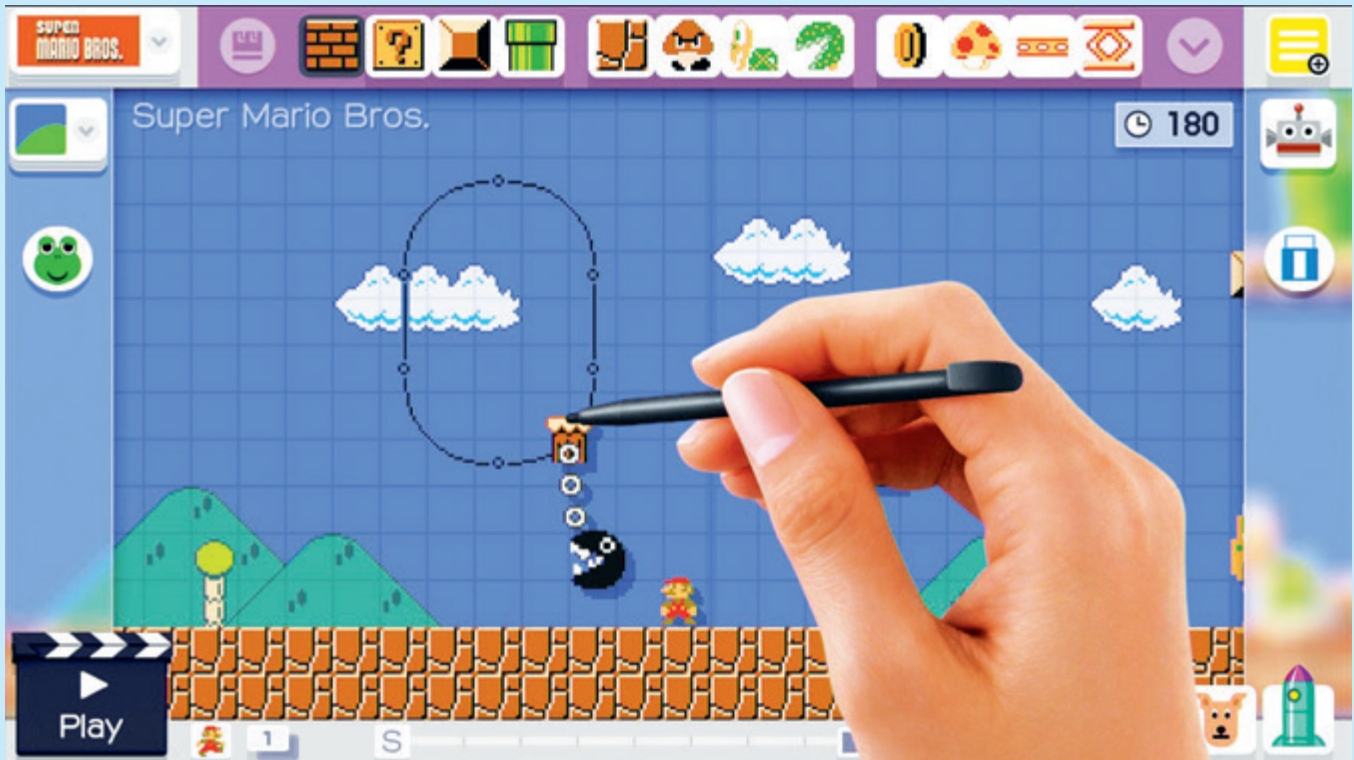
**G**dy mówimy o robieniu gier, największym problemem jest zawsze to, jak się do tego zabrać. Spotkałem kiedyś na konferencji o grach wideo znajomego z branży, który akurat był w trakcie prac nad kolejną produkcją – wcześniej pracował przy Wiedźminie czy przy jakimś innym mało znaczącym, budżetowym tytule.

Pogratulowałem wykładu, a on w podziękowaniu zapytał, dlaczego to nie ja tutaj wykładam. Moja wrodzona skromność nie pozwoliła mi się nie zgodzić z tym organizacyjnym faux pas, ale moje wewnętrzne, niespełnione „ja” od dłuższego czasu błagało o twórcze objawienie. Odparłem, że nie miałbym nic ciekawego

❖ Zrobienie własnego poziomu opartego na świecie Super Mario każdemu chyba kiedyś chodziło po głowie.

do powiedzenia, ponieważ nie zrobiłem jeszcze żadnej poważnej produkcji – nie mam pojęcia, czym ona miałaby być. Według niego rozwiązanie miało być bardzo proste: muszę wiedzieć, jaka ma być gra, a nie czym być – to przyjdzie w pewnym momencie samo. „Jaki styl graficzny lubisz?” – zapytał. Biorąc pod uwagę mój ewentualny budżet, odparłem – pixel art





(choć to pełnokrwiste, ciężkie i szczegółowe 3D w stylu Gears of War jest moim prawdziwym marzeniem). Jaki styl architektoniczny czy klimat otoczenia lubisz? Bez wątplenia jest to mikś steam-punka, art deco i googie. Czym miałyby być sama gra, nie było w tej rozmowie istotne. Platformówką? Przygodówką? Na pewno musiałyby mieć wciągającą fabułę. Tak – fabuła to coś, co w grach cenię ostatnio najbardziej. Tego dnia powstał wstępny plan mojej produkcji.

Sam plan to jednak nie wszystko. Bez odpowiedniego zespołu ludzi, bez podzielenia obowiązków, bez budżetu niewiele można zrobić. A sam proces odblokowania artystycznego i braku weny? Podsunęcia ciekawych pomysłów, mechaniki? Pokazania, że „da się”? Przerabiałem programy typu RPG Maker i pochodne, dzięki którym można opowiadać ciekawe historie, ale czas, jaki musiałbym na nie poświęcić, był niewspółmierny do efektów. No i znając siebie, ciągle bym po sobie poprawiał!

➤ **Arsenał** możliwych do wykorzystania elementów świata jest co najmniej wystarczający.



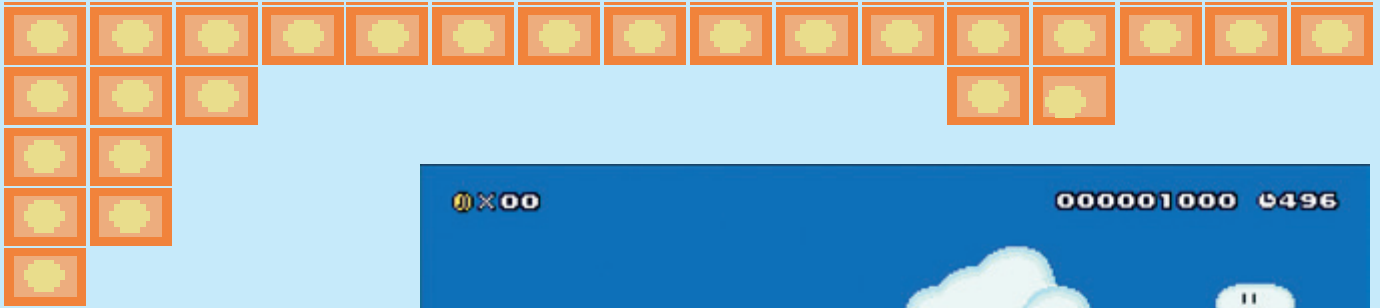
Bawiłem się kiedyś w tworzenie etapów do gry platformowej, która niestety nigdy nie ujrzała światła dziennego. Uważałem się wtedy trochę za „level designera” i trochę za „gameplay programera”. Decydowałem, co i w którym miejscu będzie ustawione na drodze bohatera i jaki będzie wywoływało efekt. Muszę przyznać, że nie wkręciłem się wtedy w to wyjątkowo, ale zrzucam to na ograniczoną liczbę elementów do wyboru i uproszczoną mechanikę. Po raz pierwszy miałem wtedy styczność z fizycznym tworzeniem gry.

Gdzieś w tym czasie pojawił się edytor poziomów, który w drugiej części pozwalał na prawdziwe cuda z pogranicza gatunku i to chyba właśnie dlatego nie do końca mi podszedł. Szukałem czegoś prostego i nakierowanego na jeden rodzaj rozgrywki, ale z ogromną bazą elementów i możliwych do wykorzystania mechanik. Przez dłuższy czas zastanawiałem się, dlaczego tak bardzo chciałem spróbować Super Mario Makera na Wii U

i dlaczego tak bardzo przypadł mi on finalnie do gustu. To proste. Super Mario Maker zdaje się mieć nieograniczone możliwości, przy czym całkowicie skupia się na byciu narzędziem do robienia rasowych platformówek! I ten interfejs! Re-we-la-cja!

Gra niczego nie udaje. Nie stara się wciskać niczego na siłę. Daje po prostu wszystko, co przez 30 lat istnienia serii z wąsatym hydraulikiem siedział w głowie Shigeru Miyamoto i pozwala bawić się tym do woli. Popuszczenie wodzy fantazji nie kończy się tutaj

**STREFA NINTENDO W**  **cdp.pl**  
Pełna oferta gier i sprzętu na [cdp.pl/nintendo](http://cdp.pl/nintendo)



puszką w głowie i stwierdzeniem „nie wiem, za co się złapać”, a jedynie jest impulsem do próbowania wszystkiego na wszystkim. Każdy zna Mario i każdy wie, że wystarczy kilka platform, grzybek, żółw oraz garść monet i mamy miodny poziom do pochwalenia się przed znajomymi. Klęska urodzaju tej serii nie jest znana. Prostota i miodność, a i owszem.

W Super Mario Makerze do wyboru są dwie opcje. Można zająć się tworzeniem poziomów lub po prostu pograć. Poziomy, na które natrafimy podczas gry, to albo przygotowane przez twórców levele mające na celu pokazanie nam, z czym możemy się zmierzyć w edytorze, lub też „best of” poziomów przygotowanych przez graczy z całego świata. Tutaj pojawia się jeden mały zgrzyt, który na szczęście nie psuje efektu końcowego. Poziomy stworzone przez społeczność są po prostu słabe. Ciężko trafić na coś wartościowego w stylu znanym z serii. Wiem, że o gustach się nie dyskutuje, ale jeśli chciałbym zagrać w klon Super Meat Boya czy też masochistyczne VVVVVV, to po prostu bym zagrał w oryginały. Silenie się na stworzenie jak najtrudniejszego poziomu zazwyczaj kończy się źle – frustracją. Trzeba jednak przyznać,



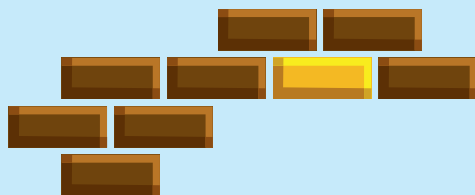
Możliwość zmiany stylu graficznego „na żywo” podczas tworzenia poziomu to bardzo przydatna rzecz.

że takie poziomy pokazują, że zwyczajne wesołe skakanie z Marianem może przerodzić się w prawdziwą walkę na śmierć i życie.

W jaki więc sposób Super Mario Maker uczy level designu, a może wręcz samego game designu? Prowadząc za rączkę i stopniowo odkrywając wszystkie swoje karty. Na początku zadanie jest proste. Należy dokończyć tworzenie pierwszego poziomu z kultowego Super Mario Bros. Po krótkim wstępie wiadomo już, w jaki sposób rozmieszczać elementy i jak dodawać do nich określone opcje. Przy drugim poziomie dostałem nowe tło i mogłem dodać kolejne interaktywne elementy. Codziennie przez 9 dni z rzędu Super Mario Maker odkrywał przede mną kolejne karty, abym mógł w końcu „przejrzeć całą talię”, decydując się na to czy dany poziom powstanie w otoczeniu znanym z Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3, Super Mario World, czy może New Super Mario Bros. Niezależnie od otoczenia, tworzenie poziomów jest intuicyjne i właściwie po pięciu minutach można zabrać się do pracy.

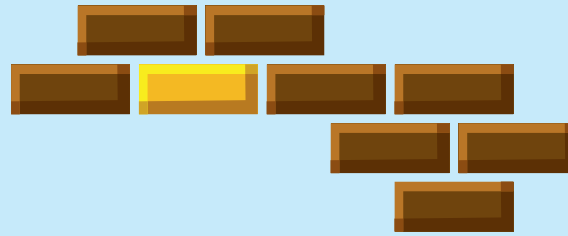
Kontroler Wii U, zwany padletem, to idealne urządzenie do tworzenia. Eliminuje konieczność przeskakiwania triggerami pomiędzy kategoriami czy jeżdżenie po ekranie elementami przy pomocy gałki analogowej. Za pomocą padleta wszystko obsługiwane jest dotykowo, głównie za pomocą rysika. Co prawda po dłuższej sesji przydałby się taki o wymiarach długopisu, a nie wykałaczki, ale można się przyzwyczaić. Najlepsze w tym wszystkim jest to, że grę możemy obsługiwać bez użycia telewizora. To dobre rozwiązanie, jeśli chcemy się w stu procentach oddać szalowi kreacji.

Podczas tworzenia okazuje się, że wiele elementów z różnych lat produkcji



serii z Marianem to tak naprawdę te same elementy, różniące się jedynie grafiką zależną od tego, na jaki temat się przełączymy. Dzięki temu tworząc, mamy możliwość płynnego przełączania się pomiędzy „światami”, niemal jak podczas grania na konsoli w Secret of Monkey Island, gdzie jednym przyciskiem przełączaliśmy widok wersji gry zremasterowanej i oryginalnej.

Elementem, który bardzo pomaga w tworzeniu, jest 10 Mario Challenge – seria poziomów, na których ukończenie mamy 10 żyć. W zależności od tego, jak daleko zaszliśmy w seriach, stają się one coraz trudniejsze, pokazując coraz to nowsze mechaniki rządzące światem Mario i główną zasadę – księżniczka zawsze jest w innym zamku. Każdy z takich poziomów można później rozmontować na części pierwsze w edytorze, dzięki czemu wszystko poznajemy od środka. Możemy więc przed rozpoczęciem tworzenia poznać organoleptycznie tajniki światów lub pominąć wyzwania i samodzielnie spróbować coś stworzyć. Dzięki temu ani przez chwilę nie czułem pustki twórczej. Kiedy chciałem wpaść na jakiś pomysł, odpalałem wyzwania, z których elementy później interpretowałem w swoich poziomach.



Samo tworzenie jest do bólu intuicyjne. Dostajemy możliwe do wykorzystania elementy, odblokowane tła i kilka dodatkowych opcji każdego ze światów. Same elementy potrafią skrywać niespodzianki, dzięki czemu ich liczba jest większa niż ta, którą widzimy na liście. Wystarczy potrząsnąć Koopą, żeby ten zmienił się w czerwonego Koopę. Po energicznym machnięciu Lakitu zostaje po nim sama chmurka, którą można podstawić Mario w ramach alternatywnego sposobu podróżowania po etapie. Wszystkie rozwiązania daje się na bieżąco sprawdzać, dzięki możliwości uruchomienia poziomu z dowolnego miejsca. Wystarczy postawić tam Mario i kliknąć „Play”. Poziom, który w trybie testowania ukończymy, staje się oficjalnym, możliwym do ukończenia poziomem z wąsaczem w roli głównej. Teraz można taki wgrać na serwery Nintendo i czekać na opinie graczy. A opinia graczy ma znaczenie.



## Hardkor



**Poziom trudności niektórych poziomów przyprawia o zawrót głowy. Ciężko jest nieestety odsiać poziomy absurdalne od tych przyjemniejszych. Łatwo można się przez to zniechęcić do twórczości społeczności.**

✦ Na początku tworzenie poziomów to próbowanie wszystkiego na wszystkim. Zabawa jest przednia!

Statystyka pokazująca procent graczy, którzy ukończyli poziom, poinformuje nas o jego trudności. Możemy też sprawdzić, w którym miejscu zginęli gracze. Generalnie cała zakładka Course World to taki mały portal społecznościowy twórców świata Mario. Dawno tak dobrze się nie bawiłem, widząc ogrom pracy, którzy ludzie włożyli w stworzenie czegoś niepowtarzalnego, ale też widząc, jak dobrze gra jest zarządzana od strony marketingowej. Specjalne poziomy są wgrywane wprost z imprez, podczas których powstają. Pojawiają się oficjalne etapy stworzone na potrzeby konkretnych wydarzeń, nie tylko branżowych. Mario jest w końcu międzypokoleniowy i uniwersalny!

Tworzenie etapów wciągnęło mnie na bardzo długo. Właściwie cały czas tworzę. Gdyby nie intuicyjny interfejs, mógłbym szybko odpuścić. A tak – dzięki padletowi mogłem w każdej chwili zabrać się do pracy niezależnie od tego, do czego aktualnie wykorzystywany był telewizor. Co prawda Super Mario Maker nie sprawił, że w końcu zrobiłem swoją pierwszą prawdziwą grę, ale pokazał, że doskonałe narzędzie potrafi wyzwoić ogromne pokłady kreatywności. ▀



✦ Budowanie z Mario to bardzo kreatywne i wciągające zajęcie. Jeśli ktoś odnajdzie się w nim wyjątkowo dobrze, warto pokazać swoją pracę innym!



# CYFROWY ŚWIAT BOWIEGO

Nagła śmierć Davida Bowiego wstrząsnęła światem muzyki, ale nie tylko. Literatura, film, moda i oczywiście gry wideo – nie ma chyba dziedziny, w której artysta nie zostawiłby po sobie śladu.

■ Szeptor

**N**ie jest żadną tajemnicą, że branża muzyczna i świat gier mają ze sobą wiele wspólnego. W końcu kompozycje, które słyszymy w tle, mają bardzo wielkie znaczenie dla pełnego odbioru danej produkcji. Często odpowiadają za nią artyści sprzedający płyty w milionowych nakładach. Wystarczy wspomnieć Trenta Reznora z Nine Inch Nails, Becka czy Deadmau5, którzy mają na swoim koncie muzykę do gier. Świetnie wypadł także soundtrack do trzeciej części Maxa Payne'a nagrany przez alternatywny zespół HEALTH.

Wielu widzi w grach wideo swoją przyszłość. Nawet leciwy Paul McCartney, wielki fan kompozycji Soyo Oko, w jednym z wywiadów powiedział: – W dzisiejszych czasach warto robić muzykę do gier, bo te sprzedają się znacznie lepiej niż płyty CD. Poza tym docierasz do zupełnie nowego grona odbiorców.

Niektórzy wykonawcy nie poprzestają na samej muzyce i angażują się w tworzenie gier na całego. Całkiem niedawno Kanye West, raper i producent znany z przesadnej megalomanii i całkiem niezłych płyt, przedstawił trailer wymyślonej przez siebie gry zatytułowanej Only One. To historia skupiona wokół zmarłej matki rapera, której pomagamy wejść do nieba.

■ Bowie, poza wieloma muzycznymi wcieleniami, stworzył także kilka wartych zapamiętania ról filmowych – na zdjęciu jako Król Goblinów w kultowym „Labiryncie”.

Poza bombastycznym fragmentem, kiedy matka Kanye'a pędzi przez chmury na pegazie, na razie niewiele wiadomo. Mając jednak na uwadze dług rapera wynoszący 53 miliony dolarów, efekt ostateczny pewnie poznamy nieprędko.

## REWOLUCJONISTA I MUZYK

Nie da się jednak ukryć, że z całego muzycznego świata to właśnie David Bowie odcisnął szczególne piętno na branży gier.

Tuż po jego śmierci japońskie studio Square Enix udostępniło do pobrania za darmo grę Omikron: The Nomad Soul, w której produkcję Bowie był mocno zaangażowany. Ów tytuł jako pierwszy dał nam przedsmak wielkich sandboxów 3D, w których możemy robić praktycznie wszystko. Dwa lata przed premierą GTA III otrzymaliśmy wielkie, otoczone kopułą miasto Omikron, tętniące swoim życiem. Na ulicach spotykamy dziesiątki przechodniów, z którymi możemy zamienić słowo, a na drogach liczne samochody, do których możemy wsiąść. Wszystko to zatopione w gęstej mrocznej fabule. Na samym początku z naszym bohaterem kontaktuje się postać z innego wymiaru, policjant z Omikronu o imieniu Kay'1 669. Prosi go o pomoc w rozwiązaniu zagadki serii morderstw. Nieliniowa opowieść prowadziła przez mroczne zakamarki miasta.

■ Choć Omikron to gra sprzed 17 lat, grafika postaci stała na wysokim poziomie.





➤ Ziggy Stardust to jedno z najbardziej rozpoznawalnych muzycznych wcieleń Bowiego. Mural z jego podobizną wkrótce ozdobi jeden z warszawskich bloków.



## Akcja gry została osadzona w latach osiemdziesiątych i wypełniona muzyką z tego okresu – w tym także utworami Davida. Dla jednych rzecz nie do zniesienia, dla innych ukłon w kierunku złotej ery muzyki tanecznej.

David Cage, szef zespołu Quantic Dream odpowiedzialnego za produkcję, tak wspomina spotkanie z Bowieem: – Przez miesiąc codziennie widywaliśmy się w jednym z mieszkań w Paryżu. Pierwszego dnia zabrałem ze sobą wszystkie projekty związane z grą i scenariusz. Wspólnie z Bowieem godzinami omawialiśmy i analizowaliśmy każdy element. Później pracowałem nad muzyką. Efekt trafił nie tylko do gry, ale także częściowo na wydany w 1999 roku album muzyka zatytułowany „Hours”. Krążek sam w sobie był dość innowacyjny – to pierwsza płyta, którą można było pobrać z internetu jeszcze

przed oficjalną premierą. Część ścieżek została nagrana przez internet.

Bowie nie tylko skomponował muzykę do gry, ale także miał swój udział przy tworzeniu ostatecznej wersji scenariusza. Sam pojawia się w grze w postaciach dwóch bohaterów – jako rewolucjonista Boz oraz wokalista fikcyjnego zespołu The Dreamers, którego muzyka jest zakazana w Omikronie.

### Snake słucha popu

Śladów Bowiego w grach wideo należy szukać także w serii Metal Gear Solid. Choć muzyk nie pojawia się w niej osobiście, to twórca przygód Snake'a Hideo Kojima, jako wielki fan Bowiego, przezmycił w swoich grach sporo odniesień do jego twórczości. Widać to zwłaszcza w ostatniej odsłonie cyklu Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. Akcja gry została osadzona w latach osiemdziesiątych i wypełniona muzyką z tego okresu – w tym także utworami Davida. Dla jednych rzecz nie do zniesienia, dla innych ukłon w kierunku złotej ery muzyki tanecznej.



Dowodzona przez nas grupa nosi nazwę Diamond Dogs, identycznie jak płyta Bowiego z 1984 roku. W otwierającej sekwencji, w której Snake budzi się z trwającej kilka lat śpiączki, w tle słyszymy piosenkę „The Man Who Sold the World” z idealnie pasującymi do sytuacji słowami „I must have died alone, a long time ago”. Widzimy też kasetę z nazwą tego numeru. Dźwięki syntezatorów zastosowanych w piosence dodatkowo przypominają o tym, że Snake obudził się w zupełnie innej epoce. W 2015 roku nowemu pokoleniu graczy przedstawił ją Midge Ure, którego wersja piosenki pojawia się w grze.

Wcześniej, w trzeciej części MGS zatytułowanej Snake Eater, jedna z misji Majora Zero nosiła kryptonim „Major Tom”. To z kolei nawiązanie do postaci astronauty dryfującego w kosmosie w uszkodzonym statku, bohatera albumu „Space Oddity”. Generalnie dociekliwi fani odkryli, że większość postaci pojawiających się w MGS była zainspirowana różnorodnymi wcieleniami Davida Bowiego. Wystarczy porównać wizerunek Snake'a w ostatniej części serii oraz image muzyka z okresu „Diamond Dogs”. Podobnych śladów jest więcej i to nie tylko w Metal Gear Solid. McCartney miał rację. W dobie powolnej śmierci płyt i nośników muzyki gry wideo to świetne miejsce, by zostawić po sobie ślad przyszłemu pokoleniu. ■

### Snake



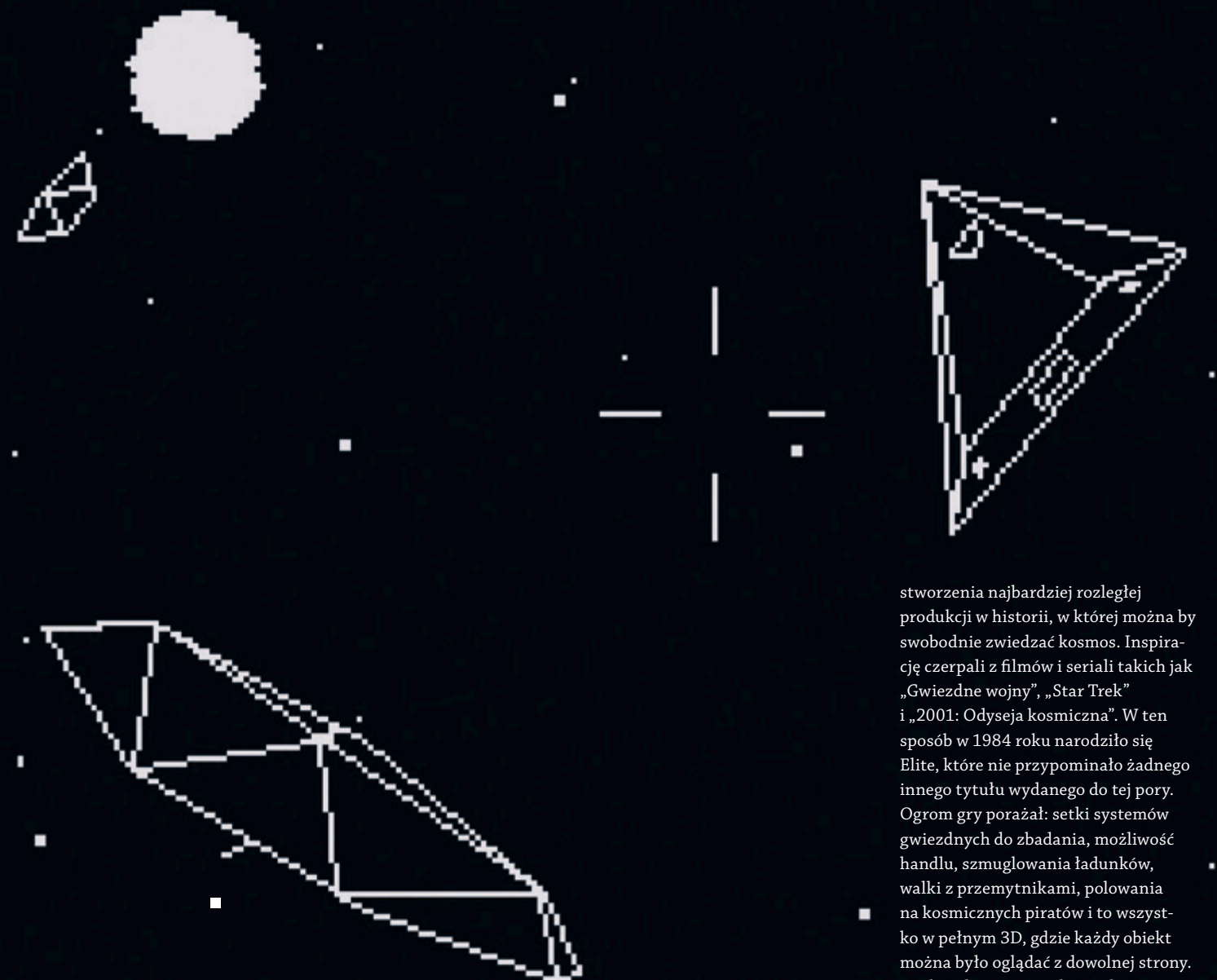
Muzyka, kreacje i postacie Bowiego miały wpływ na fabułę i wygląd wielu elementów serii Metal Gear Solid. Teraz, po śmierci artysty, możemy być pewni, że jeśli kolejna część kiedykolwiek powstanie, prawdopodobnie będzie hołdem oddanym muzykowi.

Load New Commander (Y/N)?

# ŚWIATY 3D NA 8 BITACH

Grafika 3D stanowiła margines w grach na 8-bitowych komputerach. Produkcje na Spectrum czy C64 były oparte o płaskie sprite'y, ale kilku utalentowanym programistom udało się przekroczyć granicę trójwymiarowych światów.

■ Marcin Kiendra



stworzenia najbardziej rozległej produkcji w historii, w której można by swobodnie zwiedzać kosmos. Inspirację czerpali z filmów i seriali takich jak „Gwiezdne wojny”, „Star Trek” i „2001: Odyseja kosmiczna”. W ten sposób w 1984 roku narodziło się Elite, które nie przypominało żadnego innego tytułu wydanego do tej pory. Ogrom gry porażał: setki systemów gwiazdnych do zbadania, możliwość handlu, szmuglowania ładunków, walki z przemytnikami, polowania na kosmicznych piratów i to wszystko w pełnym 3D, gdzie każdy obiekt można było oglądać z dowolnej strony. Wydawało się, że w Elite żadne ograniczenia nie istnieją, a geniusz obydwu programistów pozwolił zmieścić kawałek wszechświata w skromnych 32 kB komputera.

Niesamowite, że tak przełomowa gra nie mogła początkowo znaleźć swojego wydawcy. Zawarte w niej pomysły wydawały się zbyt ambitne i nieprzystępne dla typowego gracza przyzwyczajonego do poruszania się statkiem ciągle w prawo, nabijania punktów i pilnowania liczby żyć. Na szczęście ludzie z firmy Acorn docenili pracę włożoną w ten tytuł i uczynili go flagowym produktem na BBC Micro. Cała wizja świata Elite została przedstawiona w grubej instrukcji dołączanej do oryginalnego wydania.

✦ Czarno-biała wektorowa grafika Elite sugestywnie oddawała klimat kosmicznej otchłani.

**P**ierwszy krok wykonał w 1980 roku Flight Simulator, pozwalając zasiąść za sterami Cessny i polatać nad małym fragmentem terenu. Kilka wektorowych linii symbolizujących pas startowy, hangar i łańcuchy górskie wystarczyło, żeby można było poczuć wolność i swobodę poruszania się na ekranie komputera. Kolejne nieśmiałe próby wkroczenia w trzeci wymiar podejmowały inne pseudosymulatory jak Fighter Pilot, Tank Duel i Battlezone, jednak prawdziwy hit przyszedł kilka lat później.

Stworzyli go młodzi Brytyjczycy David Braben i Ian Bell, którzy poznali się w 1983 roku podczas zajęć informatyki w koledżu. Panowie szybko znaleźli wspólny język, ponieważ obydwa amatorsko pisali gry i fascynowały ich możliwości, jakie oferowały ówczesne komputery, a w szczególności brytyjski BBC Micro. Grafika 2D nie była dla nich wyzwaniem, dlatego poszukiwali nowych rozwiązań w oprawie 3D opartej o wektory. Ian Bell stworzył w assemblerze załączek gry, który ewoluował do kosmicznych wręcz rozmów. Wraz z Brabemem konsekwentnie realizowali swoje marzenie



Braben i Bell opisali w niej systemy gwiazdne, sytuację polityczną, obce rasy i dostępne wyposażenie, co pozwalało zrozumieć ideę gry i panujące w niej zasady. Grę przeniesiono na wszelkie możliwe komputery i łącznie sprzedała się w nakładzie ponad miliona egzemplarzy, przy okazji inspirując kolejnych programistów do tworzenia przełomowych tytułów.

## PIONIERZY 3D

Elite wywarło wielki wpływ na młodego programistę Petera Cooke'a, który marzył o własnej grze z trójwymiarowym światem. Zacztyany w dziełach pisarzy SF takich jak Asimov, Lem i Niven chciał koniecznie wyjść poza schemat banalnych kosmicznych strzelanin, polegających na hurtowej eliminacji obcych najeźdźców. Na początek opracował prototyp gry, z którym udał się do Clema Chambersa, szefa firmy CRL, szukającego akurat świeżych pomysłów na nowe produkcje. Przygotowane na ZX Spectrum demo z grafiką 3D robiło tak dobre wrażenie, że panowie od razu zaczęli nakreślać zarys przyszłego hitu. Tak swoje życie rozpoczęła gra Tau Ceti, której nazwa pochodzi od jednej z gwiazd, która w tamtych latach fascynowała poszukiwaczy życia pozaziemskiego. Fabuła wymyślona przez Cooke'a wpisywała się w trend

■ Bezimienni strażnicy stoją na szczytach wzgórz abstrakcyjnego świata w The Sentinel.

gatunku SF i opowiadała o grupie kolonistów wysłanych z Ziemi w poszukiwaniu planet zdolnych do życia. Po drodze pojawił się wątek o zasiedlaniu nowego świata, tajemniczym wirusie dziesiątkującym populację i misji ratunkowej, w której brał udział gracz. Cała historia została dokładnie opisana w instrukcji dołączanej do gry, a nad jej merytoryczną stroną czuwała



■ Strzeliste budowle opuszczonych baz zdominowały krajobraz Tau Ceti.



■ The Sentinel uznano za jedną z najważniejszych gier na C64.

■ Na okładce Elite zagościł podstawowy statek gracza – Cobra Mk.1.

mama Cooke'a będąca wykładowcą astronomii na uniwersytecie.

Opracowanie Tau Ceti zajęło kilka miesięcy, z których lwią część czasu pochłonęły prace nad środowiskiem 3D. Właściwa akcja działa się w kwadratowym oknie wielkości połowy ekranu, ponieważ tylko w ten sposób dało się zapewnić płynność działania. Statek gracza poruszał się pomiędzy obiektami zbudowanymi z prostych wypełnianych wektorów, a podczas zwiedzania budynków widok przełączał się na klasyczne 2D. Pomimo że odwiedzane planety wyglądały bliźniaczo podobnie, i tak podróżowanie po systemie Tau Ceti angażowało o wiele bardziej niż inna typowa produkcja dostępna wtedy na rynku. Warto też wspomnieć o ciekawym opakowaniu, w jakim sprzedawano grę. Zamiast klasycznego prostokąta miało ono kształt sześcioboku, co podkreślało wyjątkowość produkcji.

Mniej więcej w tym samym czasie Paul Woakes pracował na swoim C64 nad Mercenary: Escape from Targ – grą, która pod względem nowych pomysłów wyprzedzała swoją epokę. O ile Tau Ceti zachwycało dokładnością wykonania, a Elite rozmachem gwiazdnych podróży, wydane w 1985 roku Mercenary było pierwszym sandboxem z grafiką 3D.

Stworzenie wirtualnego miasta, w którym gracz może iść, dokąd chce, i jeszcze wchodzić do wnętrza wielu budynków, powodowało opad szczęki. I chociaż obiekty na ekranie składały się z kilku wektorowych linii, dało się w nich rozpoznać siatkę ulic, mosty, stadion czy centrum ze strzelistymi biurkami. Cel stawiany przed graczem był jasny: uciec statkiem kosmicznym z miasta na tytułowej planecie Targ. W tym momencie Mercenary pokazywało swój pazur, czyli nieliniowość, dzięki której można było ukończyć grę na kilka sposobów, a poszczególne zadania wykonywać w różnej kolejności. Już na samym początku gracze mogli zdecydować, czy do miasta wybierają się na piechotę, czy za sterami pojazdu, a ten z kolei można było kupić albo ukradnąć, zwracając na siebie uwagę miejscowej policji. Takich wyborów mających wpływ na fabułę było wiele i wydaje się wręcz nieprawdopodobne, że to wszystko zmieściło się w 64 kB pamięci. Paul Woakes, pracując przy Mercenary, przygotował sobie dziesiątki rozwidła fabularnych, pobocznych zadań, przewidywał, co mogą zrobić gracze, i szykował im niespodzianki. Ze względu na zobowiązania terminowe i ograniczenia techniczne większość z tych pomysłów nie znalazło się w finalnej wersji. Zostały za to wykorzystane przy okazji kolejnych części Mercenary, czyli Damocles i Dion Crisis.

#### AMBITNE POMYSŁY

Kolejni młodzi programiści szukali nowych rozwiązań tak jak Sandy White, autor gry o tajemniczym tytule I, of the Mask, eksperymentujący z pełnym trójwymiarowym środowiskiem, w którym ściany, podłoga i sufit wykonane są z wielokątów. W stosunku do wektorowych linii wypełniane bryły 3D robiły piorunujące wrażenie, szczególnie że całość działała z przyzwrotną płynnością.

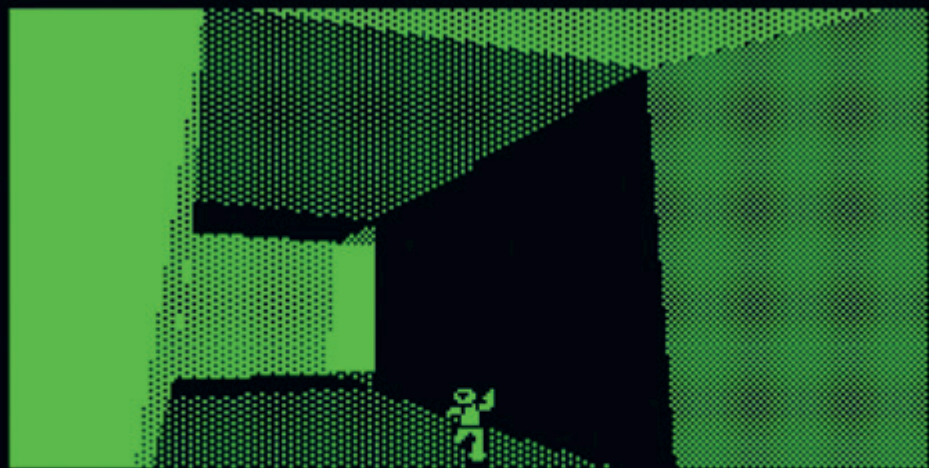
White całkowicie poświęcił się opracowaniu strony wizualnej, przez co pogubił się we właściwym przedstawieniu fabuły. W instrukcji nie było ani słowa o tym, kim jest postać gracza i w jakim świecie się znajduje. W kilku zdaniach wspomniano tylko o głównym celu, czyli zebraniu w labiryncie korytarzy części do budowy wielkiego androida.



Na łamach prasy komputerowej autor I, of the Mask przyznał, że planował zakończenie gry w postaci animacji 3D, w której złożony android zyskuje świadomość i obraca się przeciwko swojemu stwórcy, a następnie całej ludzkości.

I, of the Mask skończyło bardziej jako pokaz możliwości graficznych na ośmiu bitach niż właściwa gra. Na łamach prasy komputerowej autor przyznał, że planował zakończenie w postaci animacji 3D, w której złożony android zyskuje świadomość i obraca się przeciwko swojemu stwórcy, a następnie całej ludzkości. White chciał w ten sposób zwrócić uwagę na kwestię, do czego może prowadzić rozwój sztucznej inteligencji. Niestety, braki w zasobach sprzętowych ZX Spectrum zmusiły go do przekazania przesłania gry w formie lakonicznego tekstu. Recenzenci i gracze mieli kłopot z tym tytułem, ponieważ poza świetną jak na owe czasy grafiką nie byli w stanie zrozumieć, o co w niej chodzi. To dobry przykład pionierskich rozwiązań, których autor niestety nie umiał właściwie sprzedać.

Rok 1985 nie oznaczał końca ambitnych pomysłów z wykorzystaniem trzech wymiarów. W kategorii surrealistycznych doznań na pierwsze miejsce wskoczyło The Sentinel. Geoff Crammond, którego konikiem były symulatory, postanowił sprawdzić się w innym gatunku, dzięki czemu powstał jeden z najlepszych tytułów logicznych na C64. Miejscem akcji w The Sentinel był nieznaną odległą



■ I, of the Mask  
- ciekawa technika  
3D zamknięta  
w monotonnej grze.



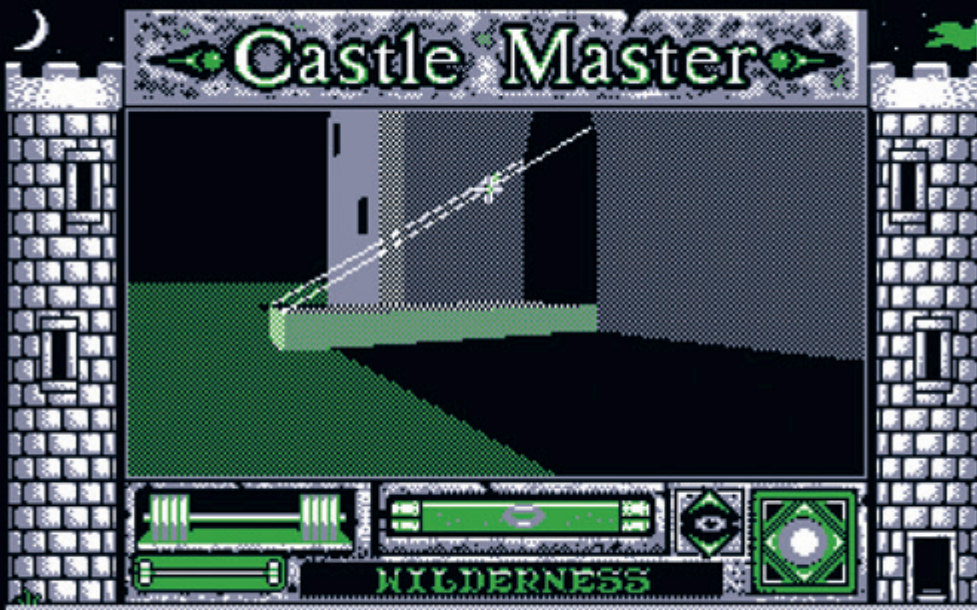
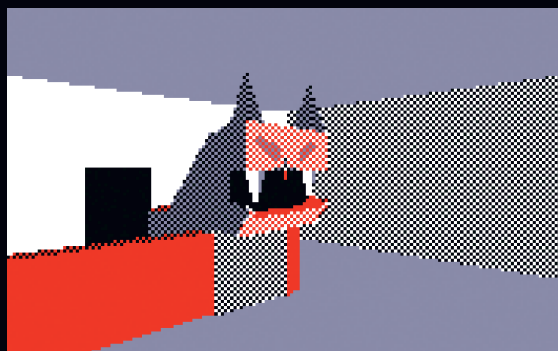
ład zamieszkały przez posągowych strażników, będących pozostałością starożytnej cywilizacji. Celem gracza wcielającego się w rolę robota była ich dezaktywacja, a cała zabawa sprowadzała się do pozostania niezauważonym i znalezienia odpowiedniej ścieżki na planszy przy ograniczonych zasobach energii. Prawdopodobnie niewiele osób dotarło do końca gry ze względu na liczbę etapów, których jest, bagatela, 10 tysięcy. Całość nie byłaby może tak efektowna, gdyby nie grafika 3D. Crammond stworzył plastyczny teren z dolinami i pagórkami oparty o proste wielokąty, które potęgowały wrażenie obcowania z tajemniczym światem. The Sentinel był kolejnym tytułem wymykającym się utartym schematom wśród dziesiątek podobnych do siebie gier.

## FREESCAPE

W pierwszej połowie lat osiemdziesiątych istniały w zasadzie tylko dwa autorskie silniki wykorzystywane przy produkcji gier. Pierwsze skrzypce grał Filmation od Ultimate napędzający kolejne izometryczne tytuły braci Stamperów: Knight Lore, Pentagram czy Gunfricht. Mniej znanym był Softsolid 3D stworzony na potrzeby gry Ant Attack, który pomimo zapowiedzi nie został już później nigdy użyty. W kwestii trójwymiarowej



Stworzenie wirtualnego miasta w Mercenary, w którym gracz może iść dokąd chce i jeszcze wchodzić do wnętrzu wielu budynków, powodowało opad szczęki.

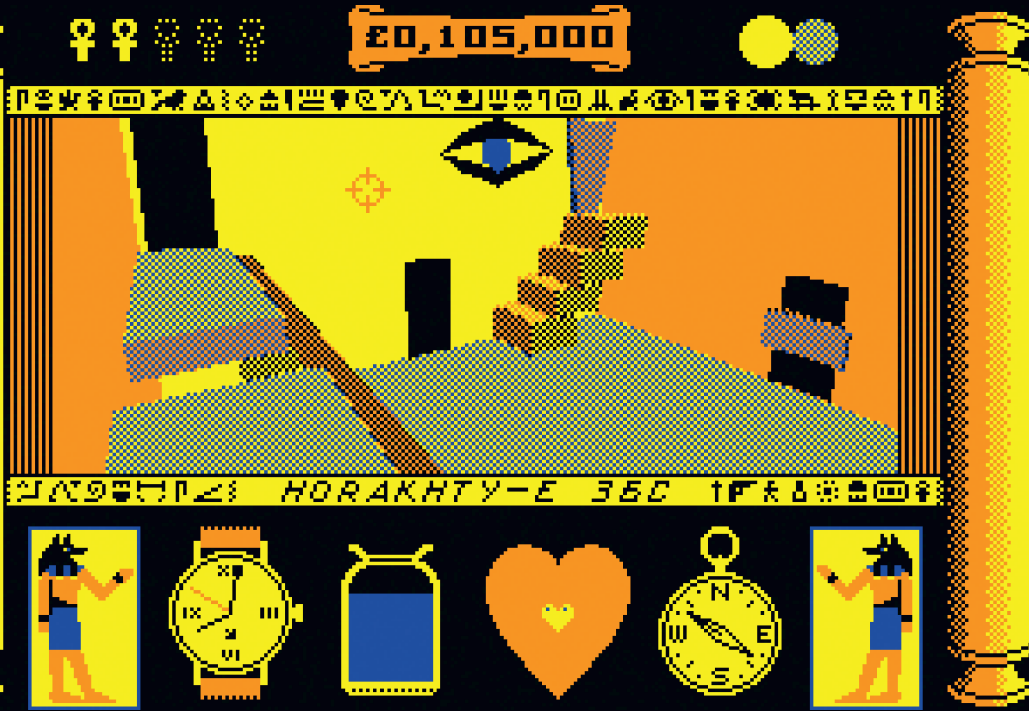


grafiki na ośmiu bitach każdy tytuł był pisany od zera i nie istniało żadne uniwersalne narzędzie ułatwiające pracę twórcom gier.

Dlatego Ian Andrew z firmy Incentive postanowił, że dla zaoszczędzenia czasu pracy kolejne gry jego studia będą wykorzystywały wspólny silnik, który w przyszłości da się rozbudowywać i optymalizować. W 1987 roku po wielu miesiącach siedzenia nad kodem powstał Freescape, pozwalający na tworzenie wirtualnych światów z grafiką 3D wykorzystującą wielokąt. Ze względu na przedłużające się testy silnika Invective zaczęło tracić płynność finansową i musiało za wszelką cenę pokazać światu swoje nowe dziecko. Z pomocą przyszedł programista Chris Andrew, który po zapoznaniu się z możliwościami Freescape zabrał się do pracy, żeby po kilku tygodniach napisać na Amstradzie tak bardzo wyczekiwany przez firmę hit. Gra nazywała się Driller i pozwalała zasiać za sterami kosmicznej maszyny górniczej z zadaniem uratowania kolonii na księżycu Mitral przed eksplozją zgromadzonych pod powierzchnią wielkich pokładów gazu. Od strony technicznej tytuł zachwylił liczbą i skomplikowaniem modeli 3D. Silnik Freescape pozwalał generować duży świat gry i to na dodatek w wielu kolorach, ale od tego przepychu cierpiała animacja, która z trudnością osiągała 3 klatki/s. Te żabie skoki były szczególnie kłopotliwe podczas wymiany ognia, kiedy należało dokładnie wycelować we wroga wieże strażnicze. Zresztą to była jedyna wada wytykana przez recenzentów, którzy zgodnie przyznawali grze wysokie noty.

Tak jak w przypadku wydanego dwa lata wcześniej Tau Ceti także tutaj zadbano o dostarczenie graczom ekskluzywnego produktu, pakując całość w duże lakierowane pudełko skrywające bogatą zawartość. W środku można było znaleźć grubą instrukcję zawierającą opowiadanie wprowadzające w świat Drillera, karty z rozpisanymi klawiszami sterującymi oraz kartonowy model

✦ Średniowieczne zamki można było zwiedzać w dziesiątkach gier 2D, ale trójwymiarowe lochy były tylko w Castle Masterze.



księżycyca Mitral, który po złożeniu służył za mapę do gry.

Tytuł dobrze przyjął się na rynku, co dało firmie sygnał, żeby kuć żelazo póki gorące. Dzięki gotowemu silnikowi kolejna produkcja powstała w niespełna pięć miesięcy. Darkside był bezpośrednią kontynuacją Drillera, w której udało się poprawić wydajność 3D. Dzięki temu gra zyskała na płynności i stopniu rozbudowania.

Kolejny sukces w liczbie sprzedanych sztuk zachęcił Investive do zmiany klimatu i zejścia z akcją na Ziemię. Wszystkie omówione do tej pory pozycje obracały się wokół gatunku science fiction, a tymczasem wydany w 1988 roku Total Eclipse zrywał z tradycją i zamienił przestrzeń kosmiczną na ciasne wnętrza egipskiej piramidy. Pod względem fabularnym nie było mowy o żadnych ambitnych pomysłach jak we wcześniej omawianych produkcjach. Programiści stawiali przede wszystkim na dopieszczenie silnika graficznego, chociaż trzeba im oddać honor, że w dopracowaną stronę wizualną wplekli ciekawe zagadki logiczne.

Mniej więcej w tym czasie ośmiobitowce dotarły do szczytu swoich możliwości i na dalsze usprawnianie Freescape nie było już szans. Procesory dostawały czkawki przy próbie

## W 1987 roku po wielu miesiącach siedzenia nad kodem powstał Freescape pozwalający na tworzenie wirtualnych światów ze złożoną z figur geometrycznych grafiką 3D.

Driller i Total Eclipse oparte na silniku Freescape wyciskały praktycznie 100% z możliwości 8-bitowców.

uszczegóławiania otoczenia, a braki w pamięci nie pozwalały na dalsze dodawanie przestrzennych modeli.

Ostatnia produkcja wykorzystująca ten silnik to Castle Master z 1990 roku, stanowiący godne pożegnanie z epoką. Już sam początek gry zwiastował mroczny klimat: na ekranie pojawiło się ponure zamczysko w szalejącej w tle burzy. Most zwodzony opadał i gracz wkraczał za mury twierdzy, gdzie czekało go kilka godzin poszukiwania ukrytych komnat, omijania pułapek i rozwiązywania puzzli. Castle Master był solidną pozycją, ale zabrakło w nim powiewu świeżości i nowatorstwa znanego z wcześniejszych produkcji.

Na początku lat dziewięćdziesiątych grafika 3D stała się już domeną 16-bitowców. Dysponowały one przecież dużo większymi możliwościami i pokazywały starszym braciom, jak powinno się generować wirtualne światy. Bardziej szczegółowe modele, więcej kolorów i przede wszystkim płynność działania uświadomiły graczom, że kres życia Spectrum i C64 stał się faktem i nadszedł czas przesiadki na silniejsze komputery. Tylko na Amidze i ST mogli rozpracowywać kolejne ambitne tytuły jak Hunter, Midwinter czy Frontier, będący sequelem znakomitego Elite. A ci, którzy nie rozstali się ze swoimi ośmiobitowcami? No cóż, dla nich skończyła się pewna piękna epoka. ▀





# KONIEC EPOKI

## Michał Zdancewicz

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

**Spoglądam w noc powoli  
otulającą Warszawę.  
Ruda wymieszana  
w szklance z colą uśmiecha  
się do mnie przymilnie.**

Wypijam ją jednym haustem. Pamiętam po co się dziś spotka-  
liśmy. Obok mnie grzmiały głośniki. To znowu „Ace of Spades”.  
Za mną ludzie zgodnie stukają się szklankami. Myślę. Wiem  
doskonale, że wszystko przemija. Wiem doskonale, że tak musi  
być i nic nie można na to poradzić. A jednak gdzieś tam w środ-  
ku chciałbym, żeby legendy żyły wiecznie...

Żyjemy w dziwnych czasach. Z jednej strony nasi idole, le-  
gandy, ludzie kultowi są bliżej nas niż kiedykolwiek wcześniej.  
Jest Twitter, często możemy po prostu napisać do nich maila  
lub mamy dostęp do ich starych wywiadów. Z drugiej strony  
– legendy zaczynają odchodzić. Nie żyje Lemmy, Bowie, nie  
zagra nic więcej Lou Reed. Dla wielu były to, i pewnie dalej są,  
postacie absolutnie legendarne. W sumie nic dziwnego. Wyżej  
wymienieni dżentelmeni budowali swoje legendy długo i dali  
nam sporo rzeczy po prostu genialnych. Byli jako herosi z ko-  
miks – nietykalni, zawsze obecni, zawsze gotowi na kolejną  
trasę, płytę czy koncert. A jednak odeszli. Wraz z nimi odeszła  
jakaś magia, to nieuchwytnie „cudowne” dotknięcie magicznej  
różdżki, które powoduje ciary na plecach. I wiecie co? Dla wielu  
to samo można powiedzieć o grach. Nie zrozumcie mnie źle:  
żyjemy w najlepszych czasach dla growych zapaleńców.

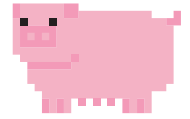
Gry są coraz częściej w mainstreamie, a w samych pozycjach  
możemy wybierać i przebierać. W tym względzie w muzyce jest  
identycznie: mnóstwo kapel z dowolnego gatunku. Jednak...  
czegoś brakuje. Dla wielu ta epoka, pomimo coraz większej  
technicznej doskonałości i złożoności gier, nie powoduje szyb-  
szego bicia serca. Zaiste dziwne to czasy. Spójrzmy na popular-  
ność retro – czy przypadkiem nie jest to krzyk za tym czasem,  
gdy gry miały duszę? Gdy twórcy byli okryci pewnym nimbem  
tajemnicy? Kiedy zapowiedź gry była kilkoma screenami  
i kawałkiem tekstu w gazecie? Pewnie to wszystko i jeszcze  
więcej innych czynników ma znaczenie.

Dla mnie retro to próba uchwycenia magii tego, co kiedyś.  
Magii, której często grom AAA uchwycić się nie udaje. Na  
szczęście legendy growego biznesu mają się całkiem dobrze  
i nie zapowiada się, by zaczęły odchodzić do krainy wiecznych  
łowów z taką regularnością jak ostatnio muzycy. W końcu  
jednak to się stanie. Mam wrażenie, że wtedy magia z gier  
może ulecieć jeszcze bardziej. Będziemy wtedy spotykać się,  
by wspomnieć Johna Romero czy Shigeru Miyamoto? Mam  
szczerą nadzieję, że tak. W końcu dla współczesnej kultury są  
to równie ważne postacie, jak wielcy muzycy. To pełnoprawni  
kreatorzy światów, mistrzowie wyobraźni i w końcu – artyści.  
I choć mam wrażenie, że w growym światku kult twórcy jest  
jednak mniejszy niż u muzyków, to życzylibym sobie, żeby i ich  
w dniu odejścia wspomniano tak ciepło, jak wielkie legendy  
dźwięków. Dlaczego?

Bo nawet gry nie są odporne na koniec kolejnej epoki... ■

Zdan

# PRZYGODA SOŁTYSA



**P**olska produkcja, przygotowywana pod szyldem Laboratorium Komputerowego Avalon, nie mogła oczywiście rywalizować z zachodnimi konkurentami grafiką w wysokiej rozdzielczości, animacjami full motion video czy udziałem aktorskich gwiazd, ale miała inne, istotne dla naszych graczy atuty: ruszała już na prastarym PC AT z monochromatycznym monitorem, z myślą o osobach, które nie posiadały jeszcze kart dźwiękowych, do zestawu dołączono kasetę magnetofonową zawierającą muzykę z gry, a dodatkowo w instrukcji obsługi zamieszczono zabawne opowiadanie.

Jest też zaleta podstawowa: humor rodem z Wąchocka. A miejscowość ta jest przecież – jak rozpowiadają dowczipnie – tak mała, że jej mieszkańcy wysiadają z autobusu tylko środkowymi drzwiami, bo przednie i tylne są już poza wsią. Zresztą rzeczony autobus też stanowi motoryzacyjny ewenement: jest szerszy niż dłuższy, bo przecież wszyscy

W połowie lat dziewięćdziesiątych przygodówki osiągnęły apogeum popularności. Under a Killing Moon, Phantasmagoria czy Full Throttle pozwalały wierzyć, że gatunek ma się świetnie i jeszcze przez wiele lat będzie bawił graczy. W szranki ze światowymi gigantami próbował stanąć rodzimy Sołtys.

■ Bartłomiej Kluska

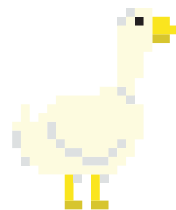
pasażerowie chcą siedzieć obok kierowcy. Podobno są tam również aż cztery mosty, bo dopiero za czwartym razem trafią do rzeki. Co gorsza, sama rzeka jest bardzo wąska, więc gdy dwie ryby się mijają, jedna musi wychodzić na brzeg. Za to miejscowy ksiądz ma głos tak niski, że parafianie słuchają kazań, leżąc na kościelnej posadzce. Amatorzy tego typu żartów, w ówczesnej Polsce bardzo popularnych, mogą poczuć się w świecie Sołtysa jak w domu.

## SWOJSKIE KLIMATY

– Od zawsze lubiliśmy absurdalny humor z filmów braci Zuckerów – wspomina Mirosław Liminowicz, współwłaściciel

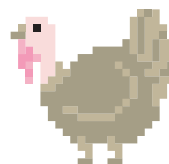
Avalonu, scenarzysta gry. – „Ścisłe tajne” i „Czy leci z nami pilot?” oglądaliśmy jeszcze w latach osiemdziesiątych na wideo. Podobał nam się także „Latający cyrk Monty Pythona”. Podobne klimaty odnaleźliśmy także w swoich dawnych dowcipach o Wąchocku i Porążu. Tę drugą miejscowość nawet zwiedziliśmy z Danielem Kleczyńskim, naszym muzykiem, w poszukiwaniu natchnienia.

Na jeszcze jedną inspirację wskazuje programista Janusz B. Wiśniewski. – Bardzo popularny był wówczas nadawany w Polsce serial „Świat według Bundych”, a wynikało z niego, że widz najlepiej czuje się, gdy ogląda bohaterów głępszych od siebie – mówi.





✦ Sołtys jeszcze nie wie, że w Wąchocku należy chodzić w kasku, bo zerwała się lina od dzwonu i kościelny rzuca w nią kamieniami.



## MIĘDZY GENIUSZEM A BEZNADZIEJĄ

W 1995 roku, gdy ukazał się Sołtys, poprzeczka była zawieszona wysoko. Przecież Beneath a Steel Sky, I Have No Mouth and I Must Scream, Discworld czy Prisoner of Ice udowodniały, że przygodówki mogły już opowiadać historie godne literatury czy filmu. Oczywiście Sołtys nie miał aż takich aspiracji. W polskiej produkcji gracz wcielił się w tytułowego bohatera. Próbował on namówić niedoszłego zięcia Leona, który zobaczywszy pannę młodą – jedyną córkę sołtysa – uciekł sprzed ołtarza, by jednak złożył przysięgę małżeńską. W drodze do końcowego sukcesu musiał między innymi rozwinąć asfalt na drodze (wiadomo przecież, że w Wąchocku jest on zwijany na noc, naliwić piszczącą mysz, zobaczyć słynny szeroki autobus czy poczęstować winem kościelnego, który rzucał w dzwonnice kamieniami (dlatego trzeba było przejść w kasku). „Niejednokrotnie przechodząc do nowej lokacji, wybuchłem śmiechem, ponieważ od razu przypominał mi się dowcip zabawny zilustrowany na ekranie” – pisał rozbawiony tą fabułą redaktor Świata Gier Komputerowych. Na to, że jest ona w zasadzie zlepkiem niepołączonych ze sobą gagów, zwracał z kolei uwagę recenzujący Sołtysa w Top Secret Marcin Borkowski. „Oscyluje między geniuszem a beznadzieją, ale z przewagą tego pierwszego” – pisali Alex i Gawron, recenzenci Gamlera. Na pewno nikt nie mógł zarzucić autorom braku oryginalności.

– Oczywiście znaleźmy gry zachodnie, ale jako młodzi i gniewni nie padaliśmy przed nimi na kolana – wspomina Mirosław Liminowicz. – Nie chcieliśmy kopiować cudzych rozwiązań, skoro własne pomysły wydawały nam się lepsze.

## W CAŁOŚCI AUTORSKA KONCEPCJA

Niestety, daleko idące nowatorstwo sięgnęło też interfejsu gry. Kontrowersyjne było już poruszanie się między lokacjami, co robiło się za pomocą zestawu numerycznych przycisków, uaktywnianych w miarę postępów w fabule. „A dlaczego nie przez wyjście za brzeg ekranu, jak to zwykle bywa w takich grach? Dlaczego nie za pomocą mapy?” – dopytywali wyraźnie zirytowani Alex i Gawron.

Absurdalny, swojski humor wyróżniał Sołtysa na tle konkurencji. Atutem przygotowującego go zespołu było doświadczenie. Liminowicz dał się poznać graczom jako twórca kultowych wśród atarowców gier Fred i Lasermania, Wiśniewski to ceniony publicysta Tajemnic Atari oraz autor bardzo popularnego Quick Assemblera, Kleczyński, muzyk rzeszowskich undergroundowych zespołów, odpowiadał wcześniej za ścieżkę dźwiękową znakomitego Electro Body duetu Pelc i Miąsik. Janusz B. Wiśniewski do współpracy zaprosił dodatkowo debiutującego w branży grafika po katowickiej ASP Łukasza Pisarka.

Oczekiwania były duże. Sołtys pozwoliłby zaistnieć Avalonowi na pecetowym rynku. Firma była w przełomowym momencie: wcześniejsze próby podbicia serc pecetowych graczy komnatówkami w ośmiobitowym stylu (Smuś, Spy Master) nie powiodły się, Atari XL/XE i Commodore 64, na których Avalon

odnosił największe sukcesy jako producent i wydawca, stały się platformami niemal wymarłymi, a kupowane za bezcen od nastoletnich amatorów gry na Amigę (takie jak katastrofalny Agent Czesio) nie mogły konkurować z profesjonalnie przygotowywanymi produkcjami zachodnimi. Gwiazda rzeszowskiej firmy zaczęła blednąć. Sołtys miał tę sytuację zmienić, choć również przygotowywany był w warunkach chaotycznych – na prywatnych komputerach w mieszkaniach autorów.

– W swojej pracowni nie miałem nawet telefonu stacjonarnego – wspomina Łukasz Pisarek. – Gdy czegoś nie wiedziałem, schodziłem do budki telefonicznej pod budynkiem i dzwoniłem do Janusza z pytaniem, jak to zrobić na silniku, który tworzył. Gdy udało mi się wyłuszczyć, o co chodzi, kończyły się żetony, a zanim dotarłem na górę, nie pamiętałem połowy z tego, co mówił.

✦ Aby autobus mógł pojechać dalej, trzeba rozwinąć przed nim asfalt.



Jednak o ile nieintuicyjną nawigację można było jeszcze przeboleć, o tyle katastrofą okazała się konieczność wcześniejszego podchodzenia sołtysiem (lewy przycisk myszy) do każdego przedmiotu, którego zamierzało się użyć (prawy przycisk myszy). Dwa kliknięcia zamiast jednego denerwowały graczy, a sam bohater wzmagał jeszcze ich złość, gdy bez wyraźnego powodu reagował na polecenie przekornym i pozbawionym logicznego uzasadnienia „a właśnie, że tam nie pójde”. A przecież wystarczyło zagrać w dowolną przygodówkę Sierry czy LucasArts, by zobaczyć, że interfejs może być bardziej przyjazny.

Kontrowersje budziła także grafika z charakterystycznymi tłami, które wyglądały jak malowane farbami wodnymi, co nie było efektem często widzianym w grach. – Rysowałem je bezpośrednio na komputerze – wspomina Łukasz Pisarek. – Próbowałem przy tym przenieść na ekran reminiscencje ze świata, w którym wówczas funkcjonowałem: nawiązania do „Babiego lata” Chełmońskiego czy „Lekcji muzyki” Vermeera. Nie wiem, czy ktoś to w ogóle zauważył.

– Animacja much fruujących w jednej ze scen została natomiast wykonana według mojego pomysłu – opowiada Janusz B. Wiśniewski. – Owad składa się z trzech pikseli w fazie lotu z rozłożonymi skrzydłami, a z jednego piksela, gdy zbiera się do wymachu. To w całości autorska koncepcja.

– Generalnie wszystko miało być właśnie takie trochę chropowate i nieudolne, aby pasowało do przedstawionego świata – tłumaczy programista. – To dotyczy



## WSZYSTKO MIAŁO BYĆ TROCHĘ CHROPOWATE I NIEUDOLNE, ŻEBY PASOWAŁO DO PRZEDSTAWIONEGO ŚWIATA. WYSZŁO NAM AŻ ZA DOBRZE.

również inspirowanej folklorem muzyki Daniela Kleczyńskiego. Moim zdaniem wyszło aż za dobrze, bo odbiorca niekoniecznie musiał dostrzegać przymrużenie oka w tych banalnych rytmach i mógł pomyśleć, że artysta lepiej nie umiał.

W atmosferę siermiężności wpisywało się także samo uruchamianie programu, który wymagał 600 kB pamięci konwencjonalnej, przy równoczesnym zainstalowaniu zewnętrznego sterownika myszy. Dla mniej doświadczonych użytkowników peceta mogło okazać się to trudnym zadaniem. Na szczęście instrukcja obsługi Sołtysa przynosiła cenne porady: „należy umieścić DOS w tak zwanym HMA, wykluczyć ładowanie dodatkowych driverów i programów rezydentnych, nie używać nakładek takich jak Norton Commander.



### Pudełko



Wydany na 5 dyskietkach Sołtys kosztował 39 zł. Under a Killing Moon (4 CD) i Phantasmagoria (7 CD) ponad 4 razy tyle. Jednak tylko do polskiej produkcji dołączano kasetę magnetofonową z muzyką z gry.

✦ Ilu mieszkańców Wąchocka potrzeba, by wkręcić żarówkę w pomieszczeniu obok? Dokładnie tyle, ilu siedzi przy tym stoliku.



Jeśli masz tylko 599 kB wolnej pamięci, spróbuj, może się jeszcze zmieścisz”.

Mimo wad i kontrowersji nowa gra Avalonu zbierała pozytywne recenzje w polskiej prasie. Świat Gier Komputerowych ocenił ją na 90%, Gambler przyznał 100% w kategorii „pomysł”, Secret Service 85% w kategorii „miodność”, a Top Secret 8/10 za całokształt. Sołtys miał jednak pecha, bowiem musiał walczyć o serca i portfele graczy nie tylko z wyżej wymienionymi produkcjami zachodnimi. W tym samym czasie na rynku ukazały się także znakomite polskie przygodówki: stworzony przez Metropolis Adriana Chmielarza Teenagent i zaskakujący Skaut Kwaternaster debiutującego w branży Roberta Hebera (ten drugi tytuł też wydało LK Avalon). Obie, oferując oryginalne scenariusze, ale korzystając ze sprawdzonych zachodnich wzorców w zakresie oprawy i interfejsu, znacznie bardziej spodobały się graczom. Rok później AD 2044 Rolanda Pantoły udowodniło, że w Polsce można już tworzyć gry przygodowe na światowym poziomie. Tymczasem o będącym odważną próbą wyjścia poza schematy rządzące gatunkiem Sołtysie wszyscy szybko zapomnieli.

W 1997 roku zespół pod kierownictwem Janusza B. Wiśniewskiego powrócił do przygodówek komediową grą Sfinx, w której gracz, sterując tym razem dwójkiem małoletnich bohaterów, pomagał awaryjnie lądującemu na Ziemi kosmiczemu. Sfinksa wydało dowodzone nadal przez Mirosława Liminowicza Laboratorium Komputerowe Avalon. Łukasz Pisarek na dobre związał się ze światem elektronicznej rozrywki: w Detalonie razem z Rolandem Pantołą pracował nad Reahem, Schizmem i Sentinelem, w City Interactive stworzył serię Art of Murder (programistą w tym projekcie został Wiśniewski) i Chronicles of Mystery. Daniel Kleczyński skomponował muzykę do wielu z tych gier. Wykazał się również przy Wiedźminie. A cała ta historia zaczęła się właśnie przy Sołtysie – „chropowatym i nieudolnym”, ale naszym, swojskim.

I jeszcze jedna informacja: Wąchock odzyskał prawa miejskie rok przed premierą gry, więc władzę sprawuje tam burmistrz. ■



## Śłuchawki HyperX Cloud Revolver

# NAMIERZ WROGA

Gamingowe słuchawki HyperX Cloud Revolver zostały wyposażone w najnowszej generacji przetworniki o średnicy 50 mm, które kierują dźwięk do ucha w sposób umożliwiający precyzyjne umiejscowienie jego źródła.

Oprócz tego urządzenie oferuje szersze pasmo przenoszenia i tworzy rozległą, a zarazem głęboką przestrzeń akustyczną poprawiającą precyzję dźwięku. Dzięki temu, korzystający z Cloud Revolver gracz uzyskuje przewagę nad przeciwnikami, których lokalizację może dokładniej określić, nawet gdy są jeszcze daleko. Opracowane od nowa profile audio tworzą jeszcze bardziej rozległą scenę dźwiękową, sprawdzającą się doskonale nie tylko w grach FPS i potyczkach toczonych na wielkich,



wirtualnych otwartych przestrzeniach, ale pozwalającą również odtworzyć wrażenia z sali koncertowej.

Wysoki komfort nawet podczas wielogodzinnej rozgrywki Inżynierowie firmy HyperX do produkcji

✦ Częstotliwość przenoszenia: 12-28000 Hz, impedancja: 30 om, poziom ciśnienia akustycznego: 104,5 dB SPL/mW przy 1 kHz.

najnowszych słuchawek Cloud Revolver wykorzystali materiały wysokiej jakości. Sam pałąk oraz podkładki uszne zostały wykonane ze skóry ekologicznej z czerwonym przeszyciem, co sprawia, że całość jest niezwykle wygodna i nie powoduje dyskomfortu nawet w przypadku wielogodzinnej rozgrywki. Solidna stalowa rama, zapewnia z kolei niezmienną trwałość i stabilność podczas użytkowania. Odłączany mikrofon z funkcją redukcji szumów oferuje lepszą wyrazistość głosu gracza i tłumienie dźwięków otoczenia podczas rozmów w trakcie gry, a ponadto posiada certyfikat TeamSpeak i jest kompatybilny z komunikatorami Discord, Skype, Ventrilo, Mumble i RaidCall. ■

## 3WAY i 4WAY SLI Bridge

# DLA WYMAGAJĄCYCH GRACZY

W zeszłym roku firma MSI z ogromnym sukcesem wprowadziła na rynek mostek pozwalający połączyć ze sobą dwie karty graficzne, bazujące na układach Nvidii pracujące w trybie SLI - MSI 2WAY SLI BRIDGE L.

Mostek ten wyróżnia się ciekawą stylistyką dopasowaną do produktów z serii GAMING. Teraz MSI dodaje do swojej oferty dwa kolejne mostki sprzedawane w formie zestawów, które pozwalają połączyć ze sobą karty graficzne w konfiguracji 3WAY i 4WAY SLI. Produkty przeznaczone są dla prawdziwych entuzjastów, którzy chcą uzyskać możliwie najlepsze efekty i doznania w grach uruchomionych w rozdzielczościach 4K w wykorzysta-

niem konfiguracji wykorzystujących moc kilku jednostek GPU, pracujących na kilku zamontowanych w komputerze najmocniejszych dostępnych na rynku kartach graficznych.

W czasie, gdy gracze mogą cieszyć się pełną wydajnością najmocniejszych kart graficznych, układy graficzne generują duże ilości ciepła, które musi być odprowadzone w celu zapewnienia podzespołom optymalnej temperatury pracy. Dlatego w zestawach mostków 3WAY i 4WAY SLI firmy MSI znalazł się odłączany 120-milimetrowy, cichy wentylator, umieszczany w specjalnym uchwycie montażowym. Dzięki niemu zapewniony został optymalny przepływ powietrza, pozwalający utrzymać

✦ Dzięki regulowanemu, gumowemu stopkom ramkę, na której osadzony jest wentylator, można swobodnie położyć na kartach różnej wysokości.

niską temperaturę pracy wewnątrz komputera, podczas najgorętszych wirtualnych potyczek.

Zestawy mostków 3WAY i 4WAY SLI Bridge wykonano z tych samych wysokiej jakości materiałów jakie wykorzystano do produkcji mostka 2WAY SLI BRIDGE L, włączając w to ekskluzywne, świecące, dzięki podświetleniu LED, gamingowe logo, które może być sterowane z poziomu dołączanej do płyt głównych i kart graficznych firmy MSI aplikacji MSI Gaming App. ■





**MOBILITY**  
DAYS 2016



**STREFA  
MOBILNYCH GRACZY**

[www.mobilitydays.pl](http://www.mobilitydays.pl)

## Mad Catz R.A.T. Pro X

# POCZUJ SIĘ PRO

Zawodowcy to zupełnie inny rodzaj graczy. Zakochani w jednym tytule stale szukają sposobów na to, by być lepszym, szybszym, bardziej efektywnym. Producenci akcesoriów od lat starają im się to ułatwić, uważnie wsłuchując się w ich potrzeby. W efekcie powstają tak nietypowe konstrukcje jak myszy z serii R.A.T. O ile jednak dotychczas chodziło w nich jedynie o personalizację kształtu, o tyle nowy gryzoń z tym także charakterystycznym logo przynosi niemalą rewolucję.

Na pierwszy rzut oka Mad Catz R.A.T. Pro X wygląda niczym Frankenstein. Ot, posklejany z różnych, niekoniecznie pasujących do siebie części twór, z dziwnie dobraną kolorystyką, sporymi prześwitami i widoczną metalową ramą, któremu raczej daleko do zdobywców nagród za styl. A jednak pod tą wyjątkowo osobliwą aparycją kryje się mysz o niesamowitych wręcz możliwościach dopasowania niemal każdego jej elementu do indywidualnych potrzeb użytkownika. I nie chodzi tu jedynie o modułową budowę, wymienne panele boczne

Mad Catz R.A.T. Pro X oferowany jest w trzech wersjach: z optycznym sensorem PixArt PWN3310 (5000 dpi), laserowymi PixArt ADNS-9800 (8200 dpi) oraz podwójnym Philips PLN2037 twin-eye (8200 dpi).

czy opcję regulowania podkładki pod nadgarstek. W kwestii personalizacji gryzonia Mad Catz idzie tu bowiem znacznie, znacznie dalej.

O tym jak innowacyjna jest to konstrukcja przekonujemy się w momencie otwierania pudełka z R.A.T. Pro X. To, co początkowo bierzemy za całą myszkę, okazuje się wówczas jedynie pozbawioną sensora obudową. Nowy R.A.T. jest bowiem pierwszą na świecie myszką z systemem MSU - Modular Sensor Unit. Oznacza to ni mniej ni więcej możliwość wymiany sensora na inny: optyczny bądź laserowy. Co prawda w każdej dostępnej na rynku wersji tej myszki znajdziemy tylko

jeden, ściśle określony moduł tego rodzaju, ale producent już teraz oferuje osobne dokupienie dwóch pozostałych.

Co najlepsze jednak, na tym innowacyjność R.A.T. Pro X jeszcze się nie kończy. Oprócz całej gamy wspominanych już wcześniej wymiennych paneli oferuje ona także dwa komplety magnetycznych nart ze ślizgaczami (ceramicznymi dla lepszej kontroli i teflonowymi - dla szybkości), trzy różne rodzaje wykończenia rolki, a nawet opcję mechanicznego dostosowania siły jej oporu podczas przewijania. Wszystko po to, by dać użytkownikowi swobodę wyboru i komfort, jakiego dotąd nie było. ■



## Logitech G610 Orion

# ZWINNE KLAWISZE

Klawiaturę opracowano z myślą o graczach. Nie wygląd, lecz wnętrze świadczą o najwyższym przywiązaniu Logitecha do detalu.

G610 zostało wyposażone w popularne przełączniki Cherry MX Red, wytrzymujące 50 milionów naciśnień. Do tego klawisze z funkcją



Logitech zaledwie miesiąc po ogłoszeniu modelu G810 Orion Spectrum, opartego na przełącznikach Romer-G, wprowadził na rynek G610 Orion Brown i Orion Red.

dostosowania podświetlenia i jasności każdego z nich z osobna. Producent zadbał o specjalne dedykowane klawisze sterujące multimediami, które pozwolą natychmiastowo odtwarzać, wstrzymać oraz wyciszyć filmy i muzykę. Sprzęt oferuje wiele opcji w połączeniu z oprogramowaniem Logitech Gaming Software. Warto też wspomnieć o trzech możliwych kątach nachylenia klawiatury oraz funkcji umożliwiającej naciśnięcie dużej liczby klawiszy wraz z klawiszami modyfikującymi (Control, Alt, Shift) w dowolnej kolejności. Wszystko po to, by strzelanie do mutantów czy dowodzenie wojskami na pecetach było jeszcze wygodniejsze. ■

## Razer Ripsaw

# BY NIE URONIĆ ANI SEKUNDY

Odkąd rejestrowanie rozgrywek zyskało na popularności, a rynek gier zaczął bacznie przyglądać się cyferkom pod filmikami na YouTube, coraz więcej fanów wirtualnej zabawy sięga po urządzenia do nagrywania. Razer, weteran wśród producentów profesjonalnego sprzętu dla graczy, nie mógł przegapić tej okazji. Tak właśnie narodził się Ripsaw.

Co jak co, ale pomysłowości w nadawaniu nazw kolejnym swoim produktom Razerowi odmówić nie sposób. O dziwo jednak po „węzowych” myszkach i klawiaturach nawiązujących do jadowitych owadów tym razem postawiono na znacznie wyraźniejsze skojarzenie. Ripsaw pozwala bowiem na przechwytywanie nieskompresowanego obrazu z komputera lub konsoli i bezpośrednio streamowanie go do

sieci z pomocą programu XSplit bądź darmowej platformy Oper Broadcaster Software. Oczywiście wszystko to w rozdzielczości 1080p w 60 klatkach na sekundę i bez jakichkolwiek opóźnień, artefaktów czy rozchodzenia się obrazu. To ostatnie gwarantuje zastosowany tu interfejs USB 3.0. Co ciekawe, Razer Ripsaw stanowi część specjalnej linii produktów zaprojektowanych z myślą

✚ Pełna kompatybilność z XSplit i OBS sprawia, że Razer Ripsaw jest gotowy do pracy praktycznie zaraz po wyciągnięciu z pudełka, bez potrzeby instalowania dodatkowego oprogramowania.

o streamerach. W jej skład, oprócz opisywanego urządzenia wchodzi mikrofon cyfrowy Razer Seiren oraz kamera internetowa Razer Stargazer z automatyczną redukcją szumów i technologią Intel RealSense. Ciekawe czy to starczy, by Ripsaw odniósł sukces – konkurencja na tym polu jest bowiem wyjątkowo ostra. O tym zadecydują już sami gracze utrwalający i wysyłający w świat swoje wirtualne popisy. ■



## Acer Predator Z850

# EKRAN DLA NAJWYBREDNIEJSZYCH

Firma Acer dwoi się i troi, by ich flagowa marka Predator kojarzona była wyłącznie z najbardziej ekstremalnym sprzętem dla graczy. Dlatego trafiają tam wyłącznie notebooki, komputery stacjonarne i monitory o naprawdę wyśrubowanych parametrach. Niedawno serię tę uzupełniono o „najgłośniejszy tablet do grania”. Teraz do tego grona dołącza laserowy projektor.

I to nie byle jaki, bo Predator Z850 to pierwszy na świecie laserowy krótkoogniskowy projektor dla graczy zdolny wyświetlać obraz o przekątnej

aż 120 cali z odległości wynoszącej zaledwie 47 centymetrów. Co więcej, ultraszerokokątny obiektyw pozwala na powiększenie pola widzenia, oferując obraz o proporcjach 24:9. Wszystko to przy wysokim poziomie jasności sięgającym 3000 lumenów i współczynnika kontrastu rzędu 100 000:1. Gwarantuje to dokładniejszą reprodukcję barw wyświetlanego obrazu, o co zresztą dbają dodatkowo technologie ColorBoost3D i ColorStrafe II. Predator Z850 może pochwalić się też rozwiązaniami pozwalającymi na jego spakowanie

✚ Deklarowana żywotność laserowego podświetlenia Predatora Z850 wynosi 30 tysięcy godzin.

zaraz po zakończeniu projekcji, bez konieczności czekania na schłodzenie urządzenia oraz specjalnym, opcjonalnym modulem Wireless HD Kit, dzięki któremu możliwe jest bezprzewodowe przesyłanie obrazu i dźwięku. Całość prezentuje się więc imponująco. ■





# POGRAŁEM SOBIE W FALLOUTA 4

**Marcin Borkowski**

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

**Nie ja pierwszy i nie ja ostatni, recenzowaliśmy go już kilka miesięcy temu, zdążył zostać tu i ówdzie grą roku 2015, więc jest to już tytuł o uznanej pozycji. I nie będę polemizować z tym, że jest to gra dobra, że jest to gigantyczny kawał solidnej roboty – bo jest. Ale równocześnie nigdy jeszcze w czasie gry nie miałem takiego poczucia, że właśnie kończy się pewien model tworzenia gier z częścią fabularną, że pewne rozwiązania wyczerpały swój potencjał i trzeba szukać nowych.**

Fabula w grach jest standardowo przedstawiana albo w formie liniowej – jest tylko jedna ścieżka dojścia do celu, albo w formie drzewka możliwych decyzji – może się rozgałęziać i możliwe są różne zakończenia, często do danego finału można dojść na różne sposoby (technicznie mamy do czynienia ze skierowanym grafem acyklicznym, DAG, którego zresztą fabuła liniowa jest szczególnym przypadkiem). DAG opiera się o założenie, że po dotarciu do rozgałęzień możemy podjąć wyłącznie takie decyzje, jakie przewidzieli twórcy gry.

W Falloucie 4 w pewnym momencie mamy kilka zwalczających się nawzajem frakcji i musimy się opowiedzieć po którejś stronie. Sęk w tym, że opowiedzenie się po którejś ze stron było moim zdaniem złym rozwiązaniem. Opuść sobie analizę dlaczego. Nie sposób jej przeprowadzić bez zdradzania szczegółów – grunt, że tak do końca z żadnymi nie było mi po drodze. W efekcie w pewnym momencie musiałem dokonać wyboru spośród dostępnych opcji, a nie było wśród nich tej, którą uważałem za optymalne rozwiązanie.

Ta sztywność, wynikająca z zastosowania DAG, stanowi w tej chwili największy problem gier, w których oczekuje się od gracza współtworzenia fabuły. Niestety, nie zanoszą się na to, żeby dało się to łatwo zmienić. Problemów jest kilka.

Jednym jest system sztucznej inteligencji, który tworzyłby „płynny” scenariusz jako wypadkową działań gracza i wszystkich NPC (mających swoje własne cele, wiedzę o działaniach innych, sympatie i antypatie). Pewne uproszczone modele próbowano już implementować w przeszłości, ba, całkiem zaawansowane modele tworzenia scenariuszy powstają na przykład z myślą o szkoleniu oficerów śledczych policji (nie, to nie Prima Aprilis, projekt nazywa się VirtualSuspect). Są to ciągle bardziej przymiarki niż gotowe rozwiązania, nadające się do zastosowania w grze. Co więcej, o ile stworzenie takiego systemu generacji scenariusza nawet się powiedzie, zostaną ciągle jeszcze dwa poważne problemy do rozwiązania.

Po pierwsze, komunikacja. Fabuła oparta o DAG korzysta z dialogów opartych o DAG. No, może z tą acyklicznością różnie bywa. Czasem okazuje się, że rozmawiając z NPC, powtarzamy dokładnie tę samą sekwencję wypowiedzi, ale generalnie dialog jest precyzyjnie zaprojektowany i sztywny. O ile w normalnej rozmowie z ludźmi nie wybieramy jak Terminator spośród kilku gotowych wypowiedzi (FUCK YOU ASSHOLE), o tyle w grze tak musimy zrobić. Nie możemy sobie podyskutować, bo NPC nas nie rozumie. Na razie żadna maszyna nie zdała testu Turinga. Oczywiście rozmowy z NPC zwykle dotyczą konkretnego tematu, co ułatwia napisanie odpowiedniego czatbota, ale zadanie ciągle jest poza naszym zasięgiem.

Po drugie, synteza mowy. Teraz korzystamy z nagrań. Chatbot – taki w miarę inteligentny – musiałby korzystać z syntezy. A jak z nią jest, każdy słyszy. Nawet bardzo udana Iwona chwilami brzmi jak afatyk po wylewie. Nieco lepiej brzmią modele oparte o tak zwaną syntezę artykulacyjną, ale też im jeszcze dużo brakuje. Więc tu też daleka droga. Czarno to widzę. ■

BOREK



18-20  
MAY  
2016

Knowledge. Emotion. Business.

MALMÖ

## NG16 is all about building knowledge, sharing emotions and evolving business:

100+ speakers,  
including design legend **Hideo Kojima**,  
Epic Games' founder **Tim Sweeney**,  
Blizzard artist **David Luong** + many more;

A new and enhanced Indie Day – including a showcase of great indie projects, return of the popular Pitch & Match meeting system, the annual Nordic Game Awards – celebrating the best Nordic games, and of course a string of social events – including our renowned Gala Dinner and Nordic Party.

Register now at [conf.nordicgame.com](http://conf.nordicgame.com)!



# Internet w kieszeni z prędkością 4G

Mobilny hotspot LTE  
M7350



150Mb/s  
4G LTE



Dwuzakresowe  
Wi-Fi



Pojemna bateria  
2550mAh



Mobilny  
hotspot



Funkcyjny  
wyświetlacz



Udostępnianie kart  
micro SD po Wi-Fi



Wreszcie jest. Superszybki Internet 4G LTE na każdym Twoim urządzeniu. W pracy, w podróży i na wakacjach. Mobilny hotspot LTE TP-LINK pozwoli dzielić się Internetem z prędkością 4G ze współpracownikami, przyjaciółmi i rodziną. We wszystkich miejscach w zasięgu sieci LTE Twojego operatora, zapewniając kilkugodzinną pracę bez potrzeby zasilania urządzenia. A jeśli zainstalujesz w nim kartę micro SD, Twój mobilny hotspot będzie pełnił funkcję serwera plików, umożliwiając dostęp do pamięci po Wi-Fi. Natomiast wyświetlacz poinformuje Cię o stanie baterii, limitach transferów danych przydzielonych przez operatora i sile sygnału sieci 3G/4G. Byś był zawsze w dobrym zasięgu.

