

PREMIERA MIESIĄCA UNCHARTED 4

PIXEL

KULTURA GIER

INSIDE

Doom
Total War: Warhammer
Nowości VR
Homefront: The Revolution
Civilization VI
Defender
Starquake
Dzieje TSR
Pixel Heaven 2016

MASTER OF ORION

ŚWIĘTO
MIĘDZY GALAKTYCZNYCH
STRATEGÓW

6 (16) / 2016 // CZERWIEC

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

0 5 >

16



PREMIERA MIESIĄCA UNCHARTED 4

PIXEL

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

INSIDE

Doom
Total War: Warhammer
Nowości VR
Homefront: The Revolution
Civilization VI
Defender
Starquake
Dzieje TSR
Pixel Heaven 2016

MASTER OF ORION

ŚWIĘTO
MIĘDYGALAKTYCZNYCH
STRATEGÓW

6 (16) / 2016 / CZERWIEC

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 16
0 5 >
CENA 14,50 zł (w tym 8% VAT)
pixelmagazyn.com



9 772391 796602

BLADEBOUND

HACK 'N' SLASH Z KRWI I KOŚCI



ZAGRAJ ZA DARMO



WWW.BLADEBOUNDGAME.COM

POBIERZ



ARTIFEX MUNDI



DZIEŃ DOBRY

Uwierzyć w te wszystkie cuda

Nie da się uciec od tematu VR, nie da się zamknąć oczu i udawać, że to tylko zwykła moda. Po każdym kolejnym założeniu gogli na głowę przekonuję się, że tym właśnie zrewitalizowanym korytem popłynie rzeka wirtualnej rozrywki.

Co rusz któryś z naszych redaktorów przeżywa nawrócenie na VR. Tak, byliśmy sceptyczni i mieliśmy do tego prawo, pamiętając o tym, jak wyglądała historia gier. Tyle nieudanych sprzętów, tylu gigantów zwijających w popłochu swoje namioty z pola bitwy – poza tym użytkownicy gier nie lubią, gdy moiżni świata rozrywki ex cathedra ogłaszają im prawdy objawione. Z salki Cryteka na GDC omal nie zostałem kilka miesięcy temu wyrzucony za sceptycyzm w stosunku do nowej fali VR, ale pamiętajmy też o jednym: Oculus, którego tam testowałem, mimo całej wrzawy nie ma szans zbliżyć się do mocy doznań, jakich dostarcza HTC Vive. Nie da się w produkcji reklamowanym przez Facebooka trzymać w dłoni rewolweru i dowolnie nim obracać. Nie da się robić uników przed wystrzelonymi do nas pociskami czy strzałami. Nie da się wreszcie wykonywać rzeczywistych kroków. Zanurzenie w cyfrową przestrzeń nie jest tak przytłaczające, jak w przypadku sprzętu pompowanego medialnie przez Valve.

Trzeba też powiedzieć o kosztach. HTC Vive da się zamówić przez Steam'a za około 4 tysiące złotych.

Do obsłużenia wirtualu potrzeba też peceta, na którego wnętrzności wydamy co najmniej 5 tysięcy, a w tajnym pokoiku testowym, z którego korzystaliśmy, stała wręcz maszyna za 12 tysięcy. Poza tym gdybym nawet się szarpnął na takie wydatki, ciężko byłoby mi w domu rozstawić całą instalację, nie narażając się na pytania rodziny, czy aby nie zwirowałem do reszty. Będzie jak dawniej – pogramy sobie w pracy, trochę po kryjomu, wśród swoich. I to jest główna i w zasadzie jedyna bariera ograniczająca na razie rozwój tego zjawiska.

W tym numerze Pixela, na samym starcie rewolucji, rozpoczynamy drukowanie recenzji gier VR. Te z tytułów, które przetestowaliśmy najbardziej dogłębnie i uznaliśmy za wyjątkowo ciekawe, będą trafiły do Play the Game. O wielu innych napiszemy w dziale Loading. Pewne jest jedno – rewolucja się rozpoczęła i Pixel stanie się jej kronikarzem.

Oprócz tekstów o VR publikujemy także materiały o wielu nowych przebojach z górnej półki. Dużo miejsca poświęcamy LucasArtsowi, chciałbym też zarekomendować obszerny tekst o bijatykach, które próbowały łączyć swój gatunek z labiryntówkami. Nie zapominamy o nadchodzącym święcie graczy, jakim stanie się Pixel Heaven, zaś wakacyjny numer pojawi się w kioskach już 30 czerwca. ■

Mioz.





PIXEL

Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy
Andrzej Bazylczuk, Marcin Bieniek, Marcin Borkowski, Michał Cichy, Aleksandra Gwalina, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Jerzy Dudek, Mirosław Filićiak, 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 Zdanczewicz, Martyna Żych

Oficer dyżurny
Wolff
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. Kolejny Pixel ukaże się 30 czerwca, czyli na chwilę przed ćwierćfinałami EURO 2016 we Francji. Obstawiajcie, na kogo wówczas trafi nasza reprezentacja!

Partner online



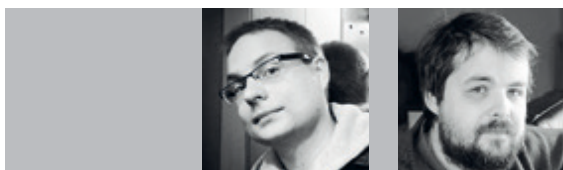
Ostatnia prosta przed wakacjami to u mnie dopinanie miliona spraw związanych z największą w historii edycją Pixel Heaven, a także prace nad... 135. numerem Bajtka. Okolicznościowe wydanie wydrukujemy w formacie zbliżonym do dawnego oryginału i oczywiście na najgorszym papierze, jaki znajdziemy w drukarni! (RŁ)

Podrasowane wersje aktualnych konsol, kosztowne zestawy do VR... Czy rynek gier obiera kurs na jeszcze ostrzejsze drenowanie naszych kieszeni? Pewnie ktoś to dobrze policzył, ale ja odpadam, i pewnie nie tylko ja. Nadejdą złote czasy dla gier indie i ogrywania staroci? (MF)



Będąc zagorzałym fanem konsol (zaraz obok klasycznych pieców), nie sądziłem, że dożyję chwili, gdy nowe konsole dostaną swoje lepsze, mocniejsze wersje. Owszem, widzę w tym pewne podobieństwo do dodatkowej pamięci do Amigi i Nintendo 64, ale wówczas były inne czasy. A teraz? Konsumpcjonizm pełną gębą! (MP)

Miałem na sobie hełm HTC Vive i przez większość czasu śmiałem się jak wariat. Patrzenie na wirtualną broń w dłoni i czolganie się w przestrzeni, której nie ma, to doznania nieporównywalne z niczym. Nie wycekiwałem VR, tymczasem to VR przyszła do mnie i zerwała mi kask, zakładając mi go na głowę. (MO)



Prawie 5 lat czekania i jest: Uncharted 4 miało bardzo wysoko postawioną poprzeczkę. Twórcy zmienili ton i zaproponowali dojralszą, bardziej stonowaną przygodę. Ale czy tego właśnie chcieli fani? Mnie brakowało karkołomnego wariactwa. Dajcie znać, jakie są Wasze odczucia. (PP)

Ostatnio na moim iPadzie zagościła gra Super Tribes. Tytuł niespecjalny, rozgrywka – zubożona do granic możliwości Cywilizacja, partyjka trwa kwadrans, czyli pewnie nic ciekawego... o, kurczę. Gram, gram i gram. Żadna Cywilizacja od Civ 2 mnie tak nie wciągnęła. Polecam! (PS)

INSIDE

5-24 LOADING

25-46 PLAY THE GAME

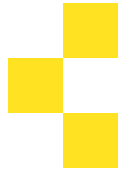
47-68 HALL OF FAME

69-88 SECRET LEVEL

89-115 CREDITS

116-122 SETTINGS

LOADING



06 Piąta już edycja festiwalu A MAZE. nie mogła umknąć naszej uwadze.



07 Już 3 czerwca rozpocznie się największy zlot fanów klimatów retro i gier niezależnych w Polsce. To już czwarta, największa edycja Pixel Heaven!



10 Enigmatis 3 to nowa niebanalna produkcja HOPA od Artifex Mundi.



12 Cóż można więcej dodać – przynosimy pierwsze informacje dotyczące Civilization VI. Świat z pewnością nie będzie już taki sam!




14 Ron Gilbert osobiście opowiedział nam o Thimbleweed Park.




15 W Warszawie odbył się pokaz wyścigów Assetto Corsa.



16 Dla strategów Master of Orion będzie jednym z wydarzeń roku, dlatego uważnie śledzimy rozwój tego projektu.



18 Pixel świętuje poródowi VR. Testowaliśmy nowości na HTC Vive!



22 W łódzkim studiu Plastik powstaje coś równie ciekawego, jak Datura.

LUBIĘ CZUĆ STRUŻKI ZIMNEGO POTU, ODZWIERCIEDLAJĄCE PIERWOTNY STRACH.



Wahaliśmy się, ale ostatecznie ten projekt poległ.

TEMATY Z OKŁADKI

16, 100

NAJBARDZIEJ INDYCY FESTIWAL W EUROPIE POWRACA Z JESZCZE WIĘKSZĄ POMPĄ

MAZE.

Od 20 do 24 kwietnia w samym sercu Berlina można było spotkać śmietankę twórców indie wraz z ich produkcjami.

Sos

A MAZE. to jedna z największych, a zarazem najbardziej undergroundowych imprez przeznaczonych stricte dla twórców oraz miłośników gier niezależnych. Odbywa się w starym kompleksie naprawy taboru kolejowego RAW (Reichsbahnausbesserungswerks) w sercu jednej z najbardziej wyluzowanych dzielnic Berlina, Friedrichsheim. Na imprezę przybyło sporo ponad 5000 uczestników z całego świata, więc na pewno było z kim porozmawiać, a i było w co pograć!

Festiwal organizowany jest od 2012 roku i właśnie obchodził swoje piąte urodziny. I jak na pierwszą edycję przybyła garstka zapaleńców, których można było policzyć na palcach dziesięciu stóp, tak tym razem liczba uczestników była wręcz rekordowa. Cały event trwał 3 dni i był podzielony na część dydaktyczną, składającą się z wykładów oraz warsztatów, oraz część wystawową, gdzie można było pograć w gry i potaćczyć na koncertach do dziwacznej muzyki.



Jeden z warsztatów udało mi się nawet poprowadzić wraz z Davidem Haywardem oraz Jonatanem Van Hove, a zamienialiśmy na nim przypadkowe rzeczy domowego użytku na kontrolery do gier. Kapcie, książki, okulary, pojemniki, wszystko za pomocą kilku guziczków i odrobiny elektroniki dostawało nowe życie.

A MAZE. jest wydarzeniem innym niż większość branżowych eventów. Nacisk kładzie się głównie nie na wykłady i znane nazwiska, a na świetną zabawę oraz celebrowanie gier niezależnych i ich odmienności. Dlatego też bardziej popularną częścią imprezy była wystawa gier, gdzie można było pograć w takie dziwadła jak na przykład Suck My Rainbow, sterowaną za pomocą odkurzacza, czy też Genital Jousting, której nazwa mówi sama za siebie.

Oprócz tego cały wieczór można było posłuchać i potaćczyć na koncertach artystów z całego świata, a dla odważnych był też Fire Truck Open Sound System, czyli żuk strażacki, którym udało mi się

Żuk strażacki tętnił życiem. Przez cały czas odbywały się tam koncerty i imprezy.

Organizator A MAZE. Thorsten S. Wiedemann prezentuje gry nominowane do nagród.

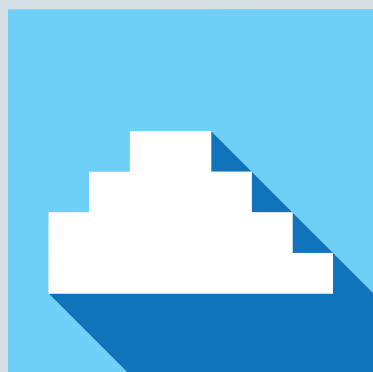


BERLIN

Na warsztatach tworzyliśmy kontrolery do gier z przedmiotów przyniesionych przez uczestników.

szczęśliwie dojechać do Berlina, by przetransformować go w otwartą scenę, gdzie każdy może puszczać swoją muzykę. Niesamowity klimat, przemiła, nieskrępowana atmosfera i mnóstwo niesamowicie utalentowanych osobistości to to, co sprawia, że A MAZE. jest najlepszą imprezą dla indyków na Starym Kontynencie. Mimo że wydarzenie skupia się na dobrej zabawie zamiast na aspektach networkingowo-biznesowych, w tym roku na konferencji prasowej odbywającej się jeszcze przed rozpoczęciem odnotowano 900-procentowy wzrost zainteresowania ze strony prasy. Zamiast jednego, jak w zeszłym roku, na konferencji pojawiło się aż dziewięciu przedstawicieli tej branży. ■

W DNIACH 3-5 CZERWCA WARSZAWA STANIE SIĘ MEKKĄ MIŁOŚNIKÓW RETRO



PIXEL HEAVEN 2016

RETRO & INDIE GAMING FEST

Impreza, która rozpoczęła żywot trzy lata temu w dusznym klubie przy ulicy Burakowskiej w Warszawie, rozwija się w tempie amerykańskich targów PAX. W tym roku spodziewana jest rekordowa liczba widzów, zaszczyci nas również tyłu zagranicznych gości, jak nigdy dotąd.

■ Marek Wilk

Jedno z firmowych haseł Pixel Heaven brzmi: bez łzawej melancholii. Bo rzeczywistość nie chodzi o to, by w kombatanczej atmosferze przywoływać stare dobre czasy, lecz by opowiadać o nich z historycznej perspektywy, starając się znajdować łączniki z teraźniejszością.

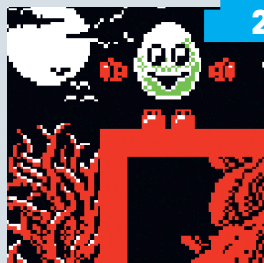
Przestrzeń bazy Miejskich Zakładów Autobusowych, gdzie odbędzie się tegoroczna impreza, pozwoli na umieszczenie większej liczby stoisk oraz rozszerzenie strefy retro w stosunku do zeszłego roku. Co więcej, miejscówka ulokowana jest w jednym z najpiękniejszych zakątków warszawskiego Żoliborza.

Sto metrów obok jest Metro Marymont, zaś z dwóch stron zajezdnia otoczona jest Sadami Żoliborskimi i Parkiem Kaskada. Na samym terenie imprezy rozstawia się foodtrunki oferujące różne rodzaje kuchni, dodatkowo w przeciwieństwie do zeszłorocznej edycji, smaczne przekąski będzie można oficjalnie popić chmielowym trunkiem. Pixel Heaven to także, a może zwłaszcza miejsce, w którym można nawiązać kontakty i znajomości. Fani elektronicznej rozrywki czują się tu jak wśród swoich, w nieskrępowanej atmosferze oddając się swojej pasji.

Z większością naszych zagranicznych gości nawiązaliśmy wcześniej kontakt, przeprowadzając z nimi wywiady do Pixela. Teraz nadszedł czas na spotkanie z polskimi graczami w Warszawie. Nazwiska zaproszonych sław prezentujemy na kolejnej stronie. ■



1



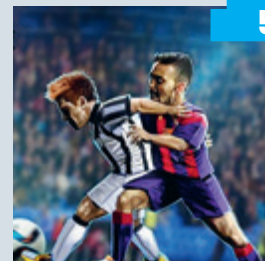
2



3



4



5

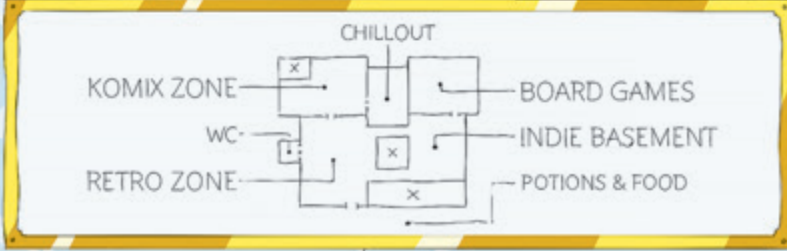
**GOŚCIE
NA NASTĘPNEJ
STRONIE**



IV. EDYCJA

PLAN GRY

3-5-06-2016
HALA MIEJSKA
ZARZĄDZANIE MIASTEM
MIELCZ





NASI GOŚCIE



Peter Molyneux

Brytyjski twórca kilka razy zaproponował coś zupełnie nowatorskiego, zmieniającego bieg historii gier. Najpierw stworzył nowy gatunek strategii, obwieszczając światu, że na ekranach monitorów można niczym Bóg kreować ludzkie życie. Wraz z Syndicate wprowadził do branży cyberpunkowy, brutalny klimat. Tytan gamedevu wreszcie w Polsce!



Bracia Oliver

Legendarny brytyjski duet odpowiedzialny za Dizzy'ego. Prowadzili odwieczną rywalizację z braćmi Darlingami, stanowiąc jeden z najbarwniejszych zespołów tworzących gry w latach osiemdziesiątych. Oliverowie są aktywni do dzisiaj, z gracją i swobodą łącząc przeszłość z teraźniejszością.



Ben Daglish

Legendarny kompozytor miesiąc po Pixel Heaven skończy 50 lat. Obok Davida Whittakera i Roba Hubbarda stanowi najważniejsze nazwisko wśród autorów dźwięków i muzyki do gier lat osiemdziesiątych. Tytuły, które wzbogacił swoimi kompozycjami, można by wymieniać długo, jednak najważniejsze z nich to The Last Ninja, Gauntlet, Switchblade i Deflektor.



Petro Tyschtschenko

Do Commodore International dołączył w 1982 roku, wrastając w codzienność firmy niczym dąb. Nie pracował na najwyższych stanowiskach, ale był bardzo związany z kombinatem dowodzonym przez Irvinga Goulda. Po latach jest jednym z głównych depozytariuszy wiedzy o Commodore. Tryska energią, humorem i pozytywnym nastawieniem do otoczenia.



Jon Hare

Już po raz trzeci na Pixel Heaven. Najpierw przyjechał w charakterze legendy, potem jako muzyk, a obecnie przybywa głównie w roli autora Sociable Soccer, czyli niesamowicie zapowiadającej się piłki nożnej. Podczas warszawskiej imprezy odbędzie się oficjalna premiera gry, a także rozegrany zostanie turniej z udziałem Jona.

HOPA, mroki i demony



▣ Lubicie ładne obrazki? Takich jak ten w najnowszym Enigmatisie nie brakuje. Ilość detali robi wrażenie.

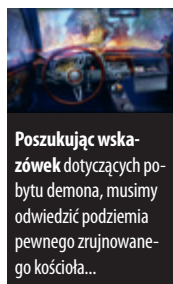
Enigmatis to coś więcej niż zwykła przygodówka w klimacie HOPA. Wyróżnia ją trzymająca w napięciu fabuła i dopracowana realizacja. Wkrótce poznamy trzecią odsłonę serii, w której, w pogoni za demonicznym kultem, trafimy w górskie rejony Karakorum.

▣ Spektor

Przypomnijmy, Enigmatis to seria autorstwa katowickiego studia Artifex Mundi, która od kilku lat podbija serca graczy na całym świecie (zwłaszcza dam). W pierwszej części Enigmatis wcieliśmy się w panią detektyw, która próbuje rozwikłać tajemnicę zaginionej dziewczyny w mrocznym opustoszałym miasteczku Maple Creek. W drugiej odsłonie, podążając śladem zaginionego małżeństwa, nasza bohaterka dociera do skrywanego wiele sekretów rezerwatu Ravenwood.

Po drodze okazuje się, że te banalne zdarzenia rodem z przeciętnego kryminału, skrywają o wiele poważniejszą historię, zahaczającą o magię

▣ Lokacje



Poszukując wskazówek dotyczących pobytu demona, musimy odwiedzić podziemia pewnego zrujnowanego kościoła...

przed premierą

i wątki mistyczne. Pastor, nasz główny podejrzany, to ostatni z dwunastu przedstawicieli kultu demona Asmodaia, który jako jedyny jest w stanie go wskrzesić. Przeszkodzić mu w tym może nie kto inny jak nasza pani detektyw. Trzecia część, zatytułowana The Shadow of Karkhala, przedstawia dalszy ciąg pościgu za Pastorem, który tym razem kieruje się daleko poza Stany Zjednoczone, w wysokie góry Karakorum.

Jeśli nigdy nie graliście w gry HOPA lub słyszeliście, że są banalne i nudne, najnowsza część Enigmatis może sprowadzić Was na dobrą drogę. Udostępniony fragment beta jest mroczny, niebezpieczny i intrygujący. Zamiast spokojnego wprowadzenia od razu wpadamy w wir akcji.

Gdy lecimy w śnieżycy, nasz samolot ulega poważnemu uszkodzeniu. W krótkim czasie musimy uporać się z wyrwą w kadłubie, pożarem i awarią silnika. Pomocą okażą się przedmioty poukrywane w samolocie, które musimy odnaleźć i właściwie ze sobą połączyć.

Podobnie jak w poprzednich częściach deweloperzy zadbali, by gracz się nie nudził. Dlatego poza szukaniem drobiazgów na ekranie czekają na nas zagadki logiczne (kluczowym elementem jest tablica z dowodami, na której musimy właściwie połączyć odpowiednie poszlaki) oraz zadania zręcznościowe (jak spacer po oblodzonej kłodzie rozpiętej nad przepaścią). Na plus zalicza się także grafika, w której ręcznie rysowane tła mieszają się z bardzo przyzwoitymi animacjami 3D. Gołym okiem widać, że z tytułu na tytuł Artifex Mundi udoskonala swój warsztat.

Czy nasza pani detektyw w końcu dopadnie Pastora? Czy uda mu się uciec po raz trzeci? Wszystko wskazuje na to, że jego koniec jest bliski. ▣

VHSHELL

LIVE

3.06.2016

na **PIXEL HEAVEN**



 **PIXEL
HEAVEN**
2016 RETRO & INDI
GAMING FEST

GODZ.: 20:00
ZAJEZDZIA AUTOBUSOWA MZA
UL. WŁOŚCIAŃSKA 52, WARSZAWA

SID MEIER'S CIVILIZATION VI

Aż 8 milionów graczy dało się ucywilizować grą wydaną niemal sześć lat temu. Jeszcze w tym roku będą mogli to powtórzyć, a twórcy przygotowują kolejne zmiany, które znacznie urozmaicą rozgrywkę

■ Sir Haszak

Pojawienie się Kazimierza Wielkiego w dodatku Nowy Wspaniały Świat wyczerpało moje oczekiwania względem Civilization. Jednak twórcy, mimo niewątpliwego sukcesu piątej części, potrafili spojrzeć na swoje dzieło dużo bardziej krytycznie niż ja.

- Problemem numer jeden jest granie w Civilization V za każdym razem w ten sam sposób - mówi Ed Beach, główny projektant Civilization VI.
- Gracze zawsze używają tych samych ustrojów i technologii, podczas gdy inne pozostają nietknięte. Zawsze dążą do wybudowania Akademii narodowej i Wielkiej

Biblioteki, do zdobycia jak największej wiedzy, a kto jest najbardziej zaawansowany technicznie, ten wygrywa. Chcemy z tym skończyć.

Dwoma głównymi lekarstwami dla uzdrowienia tej sytuacji ma być reorganizacja miast i badań naukowych.

WIELKIE MIASTA

- Dotąd wszystkie pola zagospodarowywało się niemal automatycznie - tłumaczy Ed Beach. - Na równinie stawiało się farmę, na wzgórzu kopalnię, na bawelnie plantację. Chcemy, by gracze znacznie głębiej musieli przemyśleć wykorzystanie każdego pola. Dlatego tak jak w Civilization V



■ Jeśli dasz się zrobić w konia, będziesz miał jazdę.

rozproszyliśmy po mapie armie, tak w tej części rozpraszamy miasto.

W nowej części miasto będzie złożone z centrum oraz dzielnic, które stworzą wokół niego do trzech pierścieni. Każde miasto będzie mogło mieć tylko jedną dzielnicę danego rodzaju, a łącznie będzie ich 12.

W nich z kolei będą wznoszone ulepszenia miejskie. Jeśli chcemy wybudować bibliotekę i uniwersytet, najpierw trzeba będzie założyć dzielnicę naukową, czyli Kampus. Wybudowanie każdej dzielnicy będzie wymagało starannego przemyślenia. Na przykład umiejscowienie wspomnianej dzielnicy w pobliżu lasów

■ Współczesne miasta starają się nie rozlewać po okolicy, by ograniczyć koszty utrzymania infrastruktury. Civilization idzie pod prąd.





trzeba tego robić, by zaszkodzić przeciwnikowi. Wystarczy uderzyć w jego dzielnicę przemysłową, handlową czy religijną.

Takie rozproszenie utrudnia również obronę i wymusza podejmowanie trudnych decyzji. Możemy skupić się na osłonie centrum, ale wtedy wystawiamy dzielnice na zniszczenie, albo bronić dzielnic na obwodzie miasta, co wymaga większych sił. W obronie pomagają dzielnice militarne (Encampments), które mogą prowadzić ostrzał jak miasta w Civilization V. Stanowią jednak też pewne zagrożenie, ponieważ przeciwnik może je zająć i korzystać z nich mimo braku kontroli nad miastem.

Podwójny cień okrętu sugeruje, że twórcy jeszcze nie ucywilizowali sprawy podwójnego słońca.

AKTYWNA NAUKA

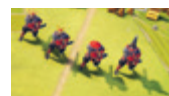
Drugim systemem mającym sprowadzić z utartych ścieżek jest aktywne opracowywanie technologii. Samo drzewo technologii nie będzie drastycznie zmienione, a badania będą polegały na wskazaniu wynalazku i poczekaniu na wynik pracy naukowców. Jednak tym razem dużo będzie zależało od środowiska i stylu gry, który będzie nadawał przyspieszenie opracowaniu pewnych technologii.

Każda z technologii będzie miała minimisję do wykonania. Jeśli ją zrealizujemy, otrzymamy połowę zasobów niezbędnych do ukończenia nad nią prac. Przykładem może być Murarstwo. Jeśli odkryjemy w pobliżu złoża kamienia i wybudujemy kamieniołom, zostanie opracowane znacznie szybciej. W podobny sposób cywilizacje mające miasta nadmorskie będą budowały łódki rybackie i galery, dzięki czemu szybciej zaczną opracowywać technologie morskie, a wodzowie lubujący się w militarnym rozstrzygnięciu sporów osiągną znacznie szybsze postępy w badaniach z dziedzin wojskowości.

To zaledwie dwie duże zmiany spośród planowanych, ale wydają się mocno modyfikować filozofię gry. O ich znaczeniu ostatecznie przekonamy się najpewniej 21 października tego roku, bo wtedy planowana jest premiera. Jest szansa, że szósta część przywróci serii blask nieco przybłąkły po Beyond Earth. ■

NEW HOPE

Wojaska



Rozwinięciem pomysłu „jedna jednostka na polu” będzie wprowadzenie łączenia jednostek w twory złożone i większe. Tym razem będziemy mogli stworzyć kombinację złożoną z osadników i wojowników czy piechoty i artylerii przeciwpancernej. Większe jednostki tego samego rodzaju połączymy w potężne korpusy.

równikowych, gdzie jest bogactwo flory i fauny, przyspieszy badania nad technologiami związanymi z biologią. Z kolei bliskość wzgórz zwiększy premię do badań kosmosu, bo w czasach przed aparaturami własnie stamtąd najłatwiej będzie obserwować gwiazdy. Dzielnica handlowa zyska premię z powodu bliskości rzeki, którą dopłyną towary.

- Chcemy, by ludzie patrzyli w mapę i zastanawiali się, jak wykorzystać każde pole - mówi Ed Beach.

Skończy się budowanie wszystkich cudów świata w jednym mieście.

Po pierwsze dlatego, że tym razem każdy cud zajmie jedno pole,

a po drugie wiele z nich zależeć będzie od rodzaju terenu. Piramidy nie da się wybudować poza pustynią, Stonehenge będzie musiał się znaleźć na płaskiej, trawiastej powierzchni, a Wielka Biblioteka sąsiadować z Kampusem. Rozproszenie miasta po mapie ma zapewnić dużo nowych informacji i decyzji. - Ponieważ wszystkie dzielnice i budynki są na mapie, przeciwnik od razu wie, jaki charakter ma każde miasto. Czy jest przemysłowe, naukowe czy handlowe - mówi Andrew Garrett, projektujący sztuczną inteligencję.

- By przejąć kontrolę nad miastem, trzeba zdobyć centrum, ale nie

TO NIE BĘDZIE PROSTY POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI, LECZ REWITALIZACJA



Thimbleweed Park

✚ Dziesiątki odniesień, smaczki i parodystyczne wstawki – oto czym będzie się karmić ta gra.

Powrót starych mistrzów staje się faktem. Prawdopodobnie już jesienią ukaże się przygodówka, przy której pracują Ron Gilbert, Gary Winnick, David Fox i Mark Ferrari, czyli czołówka dawnego Lucasfilm Games.

■ Miz

Podczas tegorocznej Game Developers Conference po raz pierwszy pokazano grywalną wersję Thimbleweed Park.

Engine gry został napisany od zera przez Rona. Interfejs może rodzić pewne skojarzenia ze SCUMM, ale nie na tyle, by Disney, który obecnie posiada wszelkie prawa do twórczości Lucasfilmu, mógł rościć jakiegolwiek pretensje. Zresztą różnic jest wiele – choćby scrollowane lokacje czy różne warstwy tła.

Zaczynamy od bramy, przy której stoi dwójka bohaterów spoglądających na ciało. To ono stanie się osią całej intrygi, a naszym zadaniem będzie rozszyfrowane, kim był nieboszczyk i kto go zamordował. Ruszamy do miasta, a w tle towarzyszy nam podstępna muzyczka niczym z kryminału Agaty Christie autorstwa Steve'a Corca, z którym Ron już wcześniej pracował. Niektóre lokacje wręcz odwołują się do klasyki: jest piwnica jak w Maniac Mansion, w której trzeba włączyć światło.

**RETRO
STYLE**

Jest też cyrk przypominający nieco ukrytą w lesie lokację z Secret of Monkey Island. W trakcie peregrinacji odblokujemy kolejne postaci, którymi będziemy mogli kierować. Ron w fabule nawiązuje do dobrze znanych nadnaturalnych motywów, co objawi się choćby tym, że jeden z bohaterów, Franklin, będzie duchem.

Spore wrażenie robi gra światel: rozpraszających się, odbijających w kałużach, przenikających przez szyby. Ma to o tyle duże znaczenie, że lwia część fabuły dzieje się po zmierzchu. Jedno z innych odstępstw od SCUMM, który był doskonale poziomy, stanowi rozszerzenie niektórych lokacji w pionie. To oznacza wchodzenie na schody prowadzące na kolejne piętra w obrębie jednej lokacji.

Ron szacuje, że znawcy przygodówek będą w stanie skończyć Thimbleweed Park w około 7 godzin. Zwykłym graczom powinno to zająć około dziesięciu. Dodatkowo wprowadzone zostaną dwa tryby: prostszy z nich umożliwi niedzielnym

graczom skorzystanie z uproszczonej wersji programu, tak żeby podczas zabawy nie doznali żadnego stresu. Autorzy nie planują wstawek w stylu labiryntów à la Sierra On-Line, tym niemniej jedna sekcja rozgrywająca się w obowiązkowych kanałach będzie obecna w Thimbleweed Park.

Zapowiada się dzieło wyglądające inaczej niż Broken Age czy nawet The Cave, bardziej bazujące na poetyce pixel artu, ale w dobrym znaczeniu tego słowa, bo starające się pożenić stare z nowym. Ta produkcja znacznie lepiej wygląda na żywo niż na screenach, gdy towarzyszy nam gra cieni i światel. Dla fanów LucasArts to pozycja obowiązkowa, najważniejsze wydarzenie od czasu premiery odświeżonych edycji Secret of Monkey Island. Dla miłośników dobrych gier to też będzie gratka, możliwość przetestowania szarych komórek na genialnie zapowiadających się łamigłówkach.

Dinozaury gamedevu powróciły, by opowiedzieć stare po nowemu, i widać, że mają się świetnie. ■

Team

Prezentacja odbyła się w hotelu tuż obok hal Game Developers Conference. Ronowi towarzyszyła Australijka Jenn Sandercock, która pracuje przy Thimbleweed Park jako programistka.

3, 2, 1... START! NA KONSOLE WJEDZIE NAJBARDZIEJ REALISTYCZNY SIM RACING!

Assetto Corsa



Jako fan szybkiej jazdy, smrodu spalin i dużej dawki adrenaliny z przyjemnością skorzystałem z zaproszenia Techlandu.

■ Murmur

Już na wstępie muszę zaznaczyć, że po pokazie nadal wiele rzeczy związanych z wersją konsolową pozostaje tajemnicą. Ci z Was, którzy grali w wersję PC, dostępną już przecież od długiego czasu, wiedzą jednak, czego po Assetto Corsa można oczekiwać. Przed pozostałymi odsłoniemy tajniki tej samochodówki.

Udostępniona wersja gry była mocno okrojona. Dawała dostęp tylko do dwóch torów oraz trzech samochodów: Audi R8, McLaren P1 oraz Ferrari FXX, w którym się zakochałem! A że w wersji finalnej ma być tych aut ponad setka, miałem prawo być nieco zawiedziony. Dostępny był również jeden wyścig z komputerowymi przeciwnikami, jeśli zaś chodzi o multi, to niestety musiałem obejść się smakiem. Wiele opcji umożliwiających modyfikację przeróżnych ustawień również nie było dostępnych. Skupiłem się więc na samej jeździe.

■ Modele samochodów odwzorowano z dbałością o najdrobniejsze szczegóły. Można na nie patrzeć godzinami!

SPEED

■ Latanie bokiem jest czadowe nie tylko w realu, ale i w wirtualnym świecie... i tak samo trzeba posiadać odpowiednie zdolności!



Z oferowanych samochodów Audi wydało mi się za wolne. Z McLarenem było już nieco lepiej, ale znowu miałem wrażenie, że jest trochę ociężały. Dlatego większość czasu spędziłem, śmigając Ferrari, którym pokonywanie kolejnych metrów toru było ogromną przyjemnością. Widać, że autorzy odwalili kawał roboty, projektując samochody. Pomijam wygląd modeli i wnętrz, bo te prezentowały się już rewelacyjnie w wersji PC, ale realistyczny model jazdy to majstersztyk. W przeciwieństwie do wielu gier tutaj naprawdę czuć różnicę między prowadzonymi samochodami. Nawet najdrobniejsze zmiany, jak chociażby wyłączenie kontroli trakcji, mogą zaskoczyć przy pierwszym nadeptnięciu pedału gazu. Szczerze, nie chciałem nawet próbować gry na padzie, bo sędzenie za kierownicą sprawiło mi nieopisaną frajdę i było przy okazji ogromnym wyzwaniem, kiedy dokładnie mogłem poczuć i walczyć ze wszystkimi nierównościami na torze. Bez względu na to jednak, czy gramy na padzie, czy na kierownicy, Assetto Corsa to nie tytuł dla niedzielnych kierowców. Gra nie wybacza żadnych błędów i każdego samochodu trzeba uczyć się od nowa.

Przy włączonych uszkodzeniach i braku wyobraźni zajechanie maszyny jest tylko kwestią czasu. Szkoda, że uderzenie w bandę przy dużej prędkości nie powoduje realnych zniszczeń – pęknięte szyby i powyginana karoseria, to maks, co udało mi się osiągnąć.

Wiele pytań nadal pozostaje bez odpowiedzi. Nie wiadomo jeszcze, czy gra w wersji konsolowej będzie pobierała mody, czy będą przygotowywane jedynie paczki z dodatkową zawartością. Nie wiemy także, jakie dokładnie zmiany zajdą w trybie kariery, który był jedną ze słabszych stron wersji PC. Nie miałem też przyjemności spróbować swoich sił w drifcie ani zobaczyć całej masy innych możliwości.

Po dwóch godzinach z Assetto Corsa czuję ogromny niedosyt, ale też poczucie, że spędziłem ten czas przy świetnej grze. Chciałbym napisać coś więcej na temat wersji konsolowej, ale nie mogę. Zdecydowanie za mało czasu miałem, aby pomęczyć grę, a mocno ograniczony dostęp do samochodów i opcji wręcz uniemożliwia wydanie jakiegokolwiek werdyktu. Niemniej jednak zapowiada się prawdziwa uczta dla fanów koni mechanicznych i sim racingów. ■



GALAKTYK JEST TYLE DO PODBICIA, ŻE WYSTARCZY DO KOŃCA ŻYCIA

Master of Orion: Conquer the Stars

W drugiej wersji Early Access można już zobaczyć, jakie wyzwania stawia przed nami podbój galaktyki. Choć pewne elementy wymagają jeszcze dopracowania, wiadomo już, że tym razem pomyślano o początkujących zdobywcach nowych światów

Sir Haszak



JUŻ GRAMY!

do zasiedlenia, możemy znaleźć świat bajecznie bogaty ze świetnymi warunkami do życia.

Dochodzi do pierwszych spotkań z obcymi cywilizacjami, które z jednej strony są dość uprzejme, z drugiej nie mają oporów przed określaniem swoich interesów. Jak nie podoba im się, że osiedlamy się w graniczącej z nimi galaktyce, od razu to mówią. A jak jednak się osiedlimy, natychmiast odbijają się to na relacjach. I trzeba przyznać, że jeśli chodzi o dyplomację, cały czas mamy wrażenie permanentnej inwigilacji poczyną. Cywilizacja A wywoła wojnę B, a my staramy się utrzymać poprawne stosunki z oboma, bo mamy z nimi korzystne umowy handlowe. Wystarczy, że przywódca A kichnie, a my odpowiemy „Na zdrowie!”, już łączący się z nami przywódca B i zwraca uwagę na niestosowność naszego zachowania.

Przy okazji odkryć trafiamy też na kosmiczne potwory i planety niezależne. Do potworów trzeba dorosnąć militarnie i nie negocjować. Bo o czym można rozmawiać z kosmicznym węgorzem?

Najnowsza inkarnacja Master of Orion przekonuje, że podbicie galaktyk nie jest sprawą złożoną, gdy chodzi o mechanikę. Robi wiele, by nie przestraszyć adepta gier 4X. A przy tym ma coś z dawnych produkcji: wymaga strategicznego planowania i cierpliwości.

ODKRYWCY POTWORÓW

Przyjemnie jest od początku. Wybieramy rasę (w wersji hardkor wymyśliły ją sami) i zaczynamy z jedną planetą i jednym statkiem zwiadowczym. Wszystko jest nowe, ciekawe i nieznanne.

SI chętnie wchodzi w partnerstwo handlowe lub naukowe.

Szpieg

Autorzy bardzo się starali, by szpiegowstwo nie było zbyt silną bronią i rzeczywiście to się udało. Ponad połowa misji zakończyła się niepowodzeniem, dlatego nie należy na nim polegać, o ile się nie jest Darlokiem.

Zwiadowcy odkrywają nowe układy, naukowcy opracowują nowe technologie, ludność planety rośnie i wznosi coraz to nowe budowle, a my planujemy, gdzie wysłać statek kolonizacyjny, gdy się go już dorobimy. Oczywiście najlepsze są planety duże, ziemniopodobne i zasobne w minerały, tyle że o takie trudno. W poszukiwaniu możemy kierować się rodzajem gwiazd układu, ale zdarzają się różnego rodzaju niespodzianki – w okolicach błękitnej gwiazdy, teoretycznie mającej obok siebie planety bogate w surowce, ale słabo nadające się

❗ Czerwona planeta w nomenklaturze MoO to nie Mars, lecz planeta z wysokim poziomem zanieczyszczeń.



Natomiast z planetami niezależnymi raczej się nie bijemy. Takie cywilizacje nie eksplorują kosmosu i mają określony profil, przykład kupiecki. Możemy im dać podarek (tylko raz), a potem spełniać ich życzenia dotyczące opracowania konkretnej technologii. Jeśli je spełniamy, rośnie sympatia do nas i... zazwyczaj wtedy jakiś kosmiczny prostak anihiluje zaprzyjaźnioną z nami cywilizację niezależną. Choć parę razy udało mi się skorzystać z wdzięczności zaprzyjaźnionych kupców i przyjąć po kilkadziesiąt kredytów.

NAWYK CZYSZCZENIA

Gdy galaktyka jest duża, a stadium gry późniejsze, sprawy zyskują nieco na złożoności. Wynika to z kilku względów. Po pierwsze, nasze statki latają dość wolno, dopóki nie opracujemy technologii ich błyskawicznego przemieszczania między układami, co następuje w okolicach środka 500-turowej kampanii. Do tego czasu przerzucenie floty z jednego krańca na drugi trwa kilkanaście czy nawet kilkadziesiąt tur. To z kolei wymusza planowanie – jeśli zabierzemy flotę na jeden koniec imperium, a wrogowie zaatakują drugi, to nie mamy najmniejszych szans wrócić w żadnym sensownym czasie. Dzielenie sił nie daje przewagi na żadnym krańcu – ot, strategiczne dylematy.

❗ Bezrobocie jest pojęciem nieznanym, ale zdarzają się bumelanci, gdy spadnie morale kolonii.



News



Wszystkie istotne wydarzenia galaktyki prezentuje serwis informacyjny. Dowiemy się z nich, kto rozpoczął wojnę, zawarł rozejm czy odkrył układ Oriona. Od czasu do czasu dostajemy też raporty donoszące na przykład, kto ma najwięcej zasiedlonych planet.

Poza tym daje się we znaki zarządzanie planetami. Niby można ustawić je na automatyczne i zdefiniować priorytety, ale kto odda we władanie SWOJE włości sztucznej inteligencji?! Więc zarządzamy sami. Póki mamy wielkie bagienne planety ubogie zasobami, jest łatwo. Brak zasobów oznacza brak produkcji, a to z kolei oznacza brak zanieczyszczeń. Ale planety bez zasobów zasiedlają tylko kosmiczni frajerzy. Dlatego mamy produkcję i mamy zanieczyszczenia. I co jakiś czas mamy alarm: planeta X jest tak brudna i śmierdząca, że mieszkańcy nie widzą się, jak do siebie mówią. Trzeba wtedy wszystkie moce produkcyjne przez kilka tur rzucić na sprzątanie. I co jakiś czas powtarzają operację. A nowy pancernik czeka w dokach na dokończenie... Ale znów zadbano o komfort imperatorów: można odłożyć prace nad budowlą czy statkiem, wysprzątać i wrócić do budowy w tym miejscu, w którym się ją przerwało.

Jest jeszcze jedna rzecz, na którą zwróciłem uwagę: niewielka presja przeciwników przy normalnym poziomie trudności. Nie próbowałem konfrontacyjnego stylu gry, ale złapałem się na tym, że to ja definiowałem sobie cele (zając ten układ, zniszczyć tego potwora, zagrozić przejście) zamiast działać

pod presją wydarzeń czy konkurencji. Sytuacja rzadko stała na ostrzu noża. Gdy zależało mi na czymś, zazwyczaj to osiągałem. Dlatego przeszedłem na wyższy poziom i było nieco lepiej.

W porównaniu z poprzednimi wersjami gry bardzo poprawiła się nie tylko dyplomacja, ale także projektowanie statków. Obecnie SI wyciąga maksimum z obudów i dostępnego sprzętu, co ułatwia życie tym, którzy nie lubią sobie brudzić rąk działkami, torpedami, tarczami czy silnikami. Widać też jednak, że niektóre elementy umieszczone w tej wersji nie zostały jeszcze dopracowane. Nadal nie wiadomo, po co na planetach są specjalne surowce, bo nie można nimi handlować. Nie zawsze dobrze działa informacja o zanieczyszczeniach. Czasami doradca wskazuje nie tę planetę, gdzie występuje problem, dodatkowo motając sytuację.

Dzięki bardzo przejrzystemu interfejsowi, prostym zasadom i ładnej grafice najnowsza inkarnacja Master of Orion wydaje się znakomitym początkiem dla wszystkich, którzy nie mieli jeszcze do czynienia z gatunkiem 4X. Tyle że nie ma magii kolejnej tury, a kolejnych dziesięciu tur. I rodzi się pytanie, czy takie tempo gry skusi współczesnych młodych graczy. ■

Nowy wymiar rozrywki

Dzisiejsze VR ma dwie twarze: taniego Cardboarda do smartfona i kosztownego zestawu dla gracza oczekującego zupełnie nowych doznań.

■ Voyager

Zaplanowana wiele lat temu ewolucja świata cyfrowej rozrywki miała wiele imion: Jaguar VR, VFX1, Nintendo Virtual Boy. Na prawdziwe zmiany musielibyśmy czekać aż dwie dekady.

Rok 2016 okazuje się przełomowy dla gier. Moda na oglądanie wirtualnej rzeczywistości, która rozpoczęła się wraz z prototypowymi modelami gogli Oculus Rift, nie przeminęła i powoli staje się naszą nową rzeczywistością. Sony poprawia wydajność PS4, szykując się na premierę PlayStation VR, Samsung rozwija modę na mobilne granie na Androidzie z zestawem Gear VR, Google proponuje tanie gogle do dowolnego smartfona, wykonane z kawałka tektury i dwóch soczewek, Oculus chwali się ogromną biblioteką gier, a HTC oferuje kompletne rozwiązanie dla graczy PC.

Jak wiele zmieniło się od czasów pierwszych eksperymentów na rynku gier, podpowiadają liczby: VFX1 był wyposażony w parę wyświetlaczy, każdy o rozdzielczości 263+230 pikseli. Dziś wbudowane w gogle ekrany oferują rozdzielczości sięgające 1080+1200 pikseli na każde oko. Wciąż to za mało, by sprawnie emulować rzeczywistość. Ta dalej jest bardziej materialna, ma wyższą rozdzielczość i nie wymaga wiązki kabli podpiętych do wydajnej karty graficznej.



O większości z wymienionych wad natychmiast zapomnimy po nałożeniu gogli, dopasowaniu słuchawek i pochwytceniu kontrolerów w dłonie.

Bez dwóch zdań za kilka lat ze świątyni gracza zniknie kilkudziesięciocalowy telewizor LCD, być może pozostanie zamontowany w rogach salonu zestaw głośników 5.1, za to

■ The Gallery: Episode One. Gry przygodowe w VR mogą stać się przyczynkiem do reanimacji mechaniki znanej z Mysta.

generowanie obrazu powierzmy wyświetlaczom wbudowanym w gogle. Będziemy pętać się jak lunatycy po pokoju, uchylać przez nieistniejącymi w rzeczywistości pociskami, machać wirtualnym mieczem i pocić się ze strachu na widok zombie, które dopuściliśmy zbyt blisko siebie. Tak jak Nintendo z Wii odmieniło przynajmniej

autofire

Prawie 100 niezależnych produkcji z całego świata rywalizuje o nagrody Pixel.Awards 2016 w ramach tegorocznego Pixel Heaven. Ogłoszenie wyników już 4 czerwca podczas imprezy.

■ Nintendo NX

Japoński potentat zapowiedział, że w marcu 2017 roku wypuści na rynek nową konsolę, znaną obecnie jako NX. Sprzęt ma być całkowicie nową koncepcją, niekonkurencyjną do Wii U. Podejrzewa się, że NX będzie miał coś wspólnego z VR.





✚ The Lab. Obrona zamku wymaga umiejętnego celowania i błyskawicznej reakcji. Szybko zapominamy o tym, że łuk nie istnieje.



jedno pokolenie graczy, podrywając ich z foteli, tak dziś Oculus, HTC i Sony zrywają nasz stały związek z rzeczywistością.

Nie są jedyni: na rynku gogli VR dostępne będzie już wkrótce blisko 30 różnych modeli. Za urządzeniami podąża cyfrowa rozrywka od prostych dem, pozwalających biegać



po pokoju z Cardboardem i oglądać wnętrza nieistniejących grot, po całym zgrabne produkty rozrywkowe na stacjonarne maszyny. Już dziś na Steamie znajdziemy ponad 200 tytułów gier przeznaczonych na gogle VR.

Miałem okazję testować przez dwie godziny zestaw HTC Vive złożony z gogli VR, słuchawek, pary kontrolerów i kamer nadzorujących położenie wyposażenia wirtualnego gracza. Po błyskawicznym przybraniu wirtualnej zbroi niemal natychmiast i zupełnie bezboleśnie wkraczamy do odmienionej rzeczywistości. Fakt, rozdzielczość 1,3 Mpix na jedno oko (1080+1200 pikseli) to nieco za mało, ale pierwszy zachwyt, kiedy siedząc w podwodnej klatce obserwujemy wieloryba niemal zahażającego płetwą o nasz nos (demo technologiczne theBlu), zupełnie rekompensuje niedostatki. Poza tym sfera, w której się znajdujemy, ma sumarycznie znacznie większą rozdzielczość niż jakikolwiek telewizor 4K dotychczas wyprodukowany. Pole naszej zabawy ogranicza zarówno kabel (nie potknąłem się ani razu,

✚ Jeebooman. Aby w wirtualnym świecie nie być przywiązany do jednego miejsca, wystarczy skorzystać z teleportera.



✚ theBlu. VR to nie tylko rozrywka, ale także możliwość poznania tajników oceanu.

choć gdzieś w świadomości cały czas tkwił ten najbardziej nieznośny element wyposażenia), jak i wirtualna klatka, zapobiegająca uderzeniu w ścianę czy zawadzeniu kontrolerem o laptopa.

Przedsmak zabawy w VR daje Valve The Lab - zestaw eksperymentów z wirtualną rzeczywistością, w których możemy chwytać przedmioty ze stołu, rzucać kość robopsiakowi, czy wreszcie wziąć udział w obronie bram zamku, celnie strzelając z łuku do najeźdźców, tarcz, wybuchowych beczek i baloników. W tym momencie zupełnie zacierają się różnice pomiędzy rzeczywistością i VR - postępując się



■ Battlefield 1

Autorzy Battlefielda ogłosili, że nowa odsłona gry będzie osadzona w realiach pierwszej wojny światowej. Studio DICE zapowiada, że nie popełni technicznych błędów wynikłych po premierze poprzedniej części gry.

■ UBOOT

Polskie studio PlayWay Krzysztofa Kostowskiego ruszyło na Kickstarterze z nowym projektem. UBOOT zapowiada się na interesujący, świetnie wykonany symulator niemieckiej łodzi podwodnej z czasów drugiej wojny światowej.

■ MICASA na iOS

Aplikacja służąca promocji idei równego podziału obowiązków domowych we współczesnych związkach cieszy się tak dużym powodzeniem, że twórcy postanowili stworzyć wersję na system iOS oraz wersję anglojęzyczną na iOS i Androida.

W MAJU LICZBA GIER OBSŁUGUJĄCYCH HTC VIVE PRZEKROCZYŁA 200



■ The Brookhaven Experiment: oświetlić, wycelować, ustrzelić zombiaka, przeładować, operację powtórzyć. Chronić plecy i zasobność magazynka.

VR

wirtualnym łukiem zapomniałem o tym, że ciężki de facto nie trzeba naciągać, a opór stawiany przez napięty łuk nie istnieje. Równie szybko da się odkryć, że wirtualna rozgrywka wciąga jak wodospad i pozwala bić pokłony twórcom pierwszych, prawdziwych gier VR mimo woli. Przyznaję, z dużym żalem opuściłem The Lab, ale już za moment byłem umówiony z hordą zombie w The Brookhaven Experiment. No dobra, przyznaję się - lubię czuć strużki zimnego potu, odzwierciedlające pierwotny strach przed żartocznym, prymitywnym, nieludzkim potworem wgrzającym się w ciało. Tego, że magazynek trzeba przeładować, a rozglądanie się z latarką w rękę wokół jest podstawowym nawykiem przetrwania, nauczyłem się od pierwszego zagryzienia. Pewnie, Brookhaven Experiment ma swoje wady (no bo kto stawia obóz w środku płaskiego terenu, kiedy wokół tyle budynków), ale sama zabawa w precyzyjne celowanie w głowy przeciwników, zdobywanie bonusowego uzbrojenia

Wirtualna rzeczywistość natychmiast uczy gracza jednego: plecy i głowę trzeba chronić. Przydałaby się dodatkowa para oczu na plecach.

(większy magazynek, celownik laserowy, granaty) oraz odkrywanie, że pula amunicji jest jednak ograniczona - dają w sumie sporo satysfakcji z pokonania kolejnej fali zombie.

Wciąż osadzeni w jednym punkcie przestrzeni pozostajemy także w Space Pirate Trainer - strzelanie, w której każdy z kontrolerów może służyć albo za jedną z dostępnych broni, albo za tarczę energetyczną.

Uzbrojeni walczyliśmy z kolejnymi zastępami dronów, celując do przeciwników, chroniąc się tarczą lub uchylając przed pociskami. Jeszcze lepiej jest w strzelaniu Jeeboman, w której oprócz walki z przeciwnikami przewidziano opcję błyskawicznej ucieczki - lewy kontroler steruje teleportacją - możemy, przytłoczeni przez hordę wrogów, ewakuować się i spokojnie rozstrzelać

The Lab



Valve znów zaskakuje graczy. Eksperymenty z wirtualną rzeczywistością prawdopodobnie znów przesuną w czasie premierę HL2: EP3, ale do tego zdążyliśmy się już przyzwyczaić. Za to zabawa z rozkoszonym robopieskiem jest świetna.

autofire

Disney zamyka lansowany od miesiąca projekt Infinity, likwidując przy okazji pracujące nad nim studio Avalanche. Oznacza to też wycofanie się giganta z produkcji gier wideo.

■ Wojna na planszy

Dzięki Kickstarterowi ufundowany został projekt wydania This War of Mine w formie planszówki. Esencją gry będzie przetrwanie w czasach wojennej zawieruchy. Wydawcą jest brytyjska firma Awaken Realms. Premiera została planowana na luty 2017 roku.



pozostałych przeciwników z bezpiecznego dystansu.

Statycznej, osadzonej w jednym miejscu rozgrywce zupełnie zaprzecza inna gra: Unseen Diplomacy - pozornie miniaturowy, wirtualny świat, ograniczony do powierzchni obszaru gry, jednak bez przerwy zmieniający się w miarę postępów w zabawie. OK, ściany nie istnieją, aby przejść przez szyby wentylacyjne, właściwie nie trzeba się nachylać, jednak instynktownie bijemy pokłony twórcom gry i pozwalamy im przeczołgać się przez pole wiązek laserowych... tak na wszelki wypadek, nawet jeśli grafika w grze jest czysto symboliczna.

Zapowiedzią tego, jak sprawnie ograniczoną przez kable mobilność można przelożyć na język gier przygodowych z ubiegłego tysiąclecia, jest pierwszy epizod The Gallery - przygodówki przypominającej od strony mechaniki Mysta. Ponownie wracamy do skokowego przenoszenia się z miejsca na miejsce, wykorzystując do teleportacji jeden z kontrolerów. Za to interakcja z otoczeniem i swoboda rozglądania się wokół nadaje zabawie w grę przygodową zupełnie inny wymiar. Zdziwicie się, jak chętnie będziecie sięgać po

✚ Space Pirate Trainer. Kolejna nauzka dla graczy, którzy muszą nauczyć się, że unikanie pocisków to nie WSAD, a gimnastyka.

✚ Unseen Diplomacy. Szczątkowa grafika i prosty pomysł na zabawę. A i tak jest fajnie błąkać się po szybach wentylacyjnych i zbierać klucze.

pierwszą lepszą muszlę leżącą na półce albo tłuc o siebie butelki, zanim przystąpiacie do faktycznej rozgrywki.

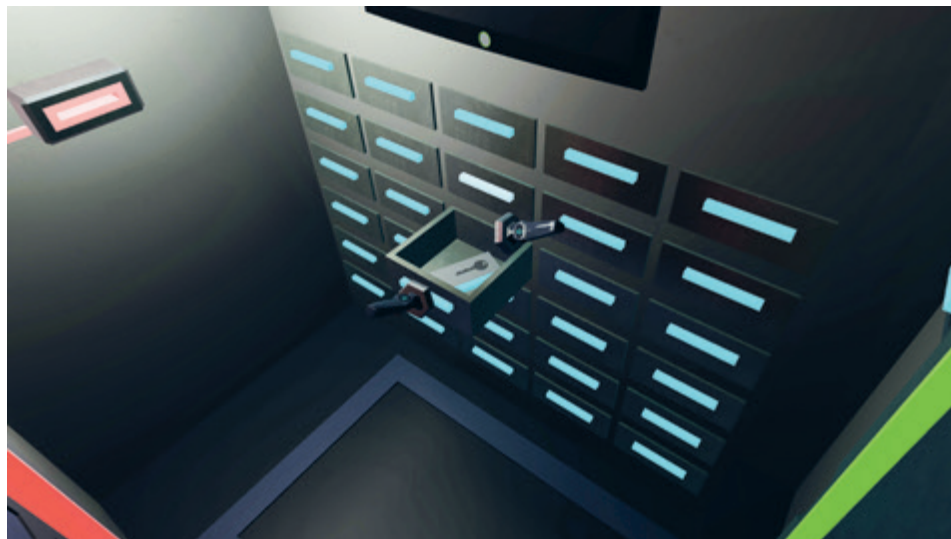
Przykładem na to, jak dobrze wykorzystać konieczność zabawy w jednym miejscu jest strzelanina EVE Gunjack, opracowana przez autorów EVE: Online. Tu, wcielając się w rolę strzelca pokładowego, wygodnie rozsiadamy się w fotelu i kierujemy ogień na cel za pośrednictwem głowy. Reszta to już czysta dawka adrenaliny, ołów, lasery i szczątki wrogów... o czym zdążyłem napisać w recenzji Gunjacka.

W przypadku konsumenckiej edycji zestawu HTC Vive pozytywnie zaskakuje precyzja kontrolerów i brak opóźnień w przekazywaniu obrazu nawet przy bardzo gwałtownych ruchach głowy. Zdecydowanie warto poświęcić choć chwilę na prawdziwe gry zrealizowane w VR - nie tylko łatwo wkręcić się w wirtualne światy. To po prostu pierwsze poważne tornado przyśzości, które odmieni rzeczywistość

graczy raz na zawsze. Sprowadzić na ziemię może nas za to cena zestawu do grania w VR. Za przyzwoitą, stacjonarną maszynę „VR Ready” zapłacimy około 5000 złotych. Tyle samo trzeba wydać na gogle i kontrolery w zestawie HTC Vive. Solidny laptop wyposażony w wydajną kartę graficzną (mobilną lub stacjonarną) to wydatek rzędu 8000-13 000 zł. Wtedy suma, sięgająca nawet 17 000 zł, może ostudzić zapał każdego fascynata wirtualnej rzeczywistości.

Rynek urządzeń mobilnych opakowanych w Google Cardboarda lub Samsung Gear VR pozwala obniżyć koszty zakupu zestawu do zabawy do zaledwie kilkuset złotych, jednak jakości i komfort rozrywki, jaką mogą dziś zaoferować tytuły wydane na Steamie oraz gry VR dla PS4, skłania ku stacjonarnej rozrywce i uwiązaniu się na smyczy z kabla...

W sumie zastanawia mnie tylko, co z tym fantem zrobią Microsoft i Nintendo... ▬



Microsoft zamyka

Założone niegdyś przez Petera Molyneux brytyjskie studio Lionhead zostało rozwiązane. Jednocześnie skasowano Fable Legends, flagowy produkt przygotowywany od kilku lat. A zapowiadało go tak wiele magazynów...

Międzywojnie SF

Znany z obrazów łączących dzieła Chełmońskiego czy Giermskiego ze stylizką SF Jakub Różalski, który zrealizował też dwie okładki dla Pixela, pracuje nad grą wideo. Tajemniczy projekt łączący strategię z RPG nosi nazwę World of 1920+.

Powrót Romero

W wywiadzie w Pixelu #12 legendarny twórca nie chciał powiedzieć, czym będzie jego nowa gra, ale teraz to ujawnił. Razem z dawnym przyjacielem z id Software Adrianem Carmackiem pracuje nad FPS zatyłowanym Blackroom.

Księżniczka i potwór

Pixelowej podróży po polskich studiach produkujących gry ciąg dalszy. Począwszy od pierwszego numeru, co miesiąc pokazujemy najciekawsze dokonania rodzimego gamedevu – tworzone w pocie czoła wspaniałe gry.

■ Paweł Schreiber

Historię o mojej wizycie w łódzkim studiu Plastic zaczniemy konwencjonalnie – że pociąg, że stacja Łódź Kaliska, że w Łodzi deszczowo, że do siedziby studia Plastic kawał drogi. W samochodzie gawędzimy sobie z Michałem „Bonzajem” Staniszewskim, szefem zespołu, o tym, kiedy wreszcie skończą budować tę Łódź Fabryczną.

Że wysiadamy, że schody, że sterylne korytarze, a w końcu spore pomieszczenie, w którym pracuje niewielki zespół Plastików. Atmosfera niemal domowa, tym bardziej że po świeżo czyszczonej wykładzinie wszyscy chodzą w kapturach. Przyjechałem tu, żeby zagrać w najnowszy projekt firmy – platformówkę TPP Bound, tworzoną na PS4 pod skrzydłami studia Sony Santa Monica (studio Plastic jest w elitarnym gronie – Santa Monica opiekuje się też między innymi Thatgamecompany czy The Chinese Room). Kiedy wreszcie siadam na kanapie z padem w dłoni (a za mną rozsiada się ekipa twórców, żeby robić notatki – rekordzista zapisze 18 stron), a na ekranie pojawiają się pierwsze sceny gry, przestaje mnie nagle obchodzić cały ten konwencjonalny początek, że pociąg, że deszczowa Łódź, że kaptur i kanapa. Nie obchodzi mnie nawet, kiedy wreszcie skończą tę Fabryczną, co ją budują już od Bóg wie jak dawna. W głowie rodzi mi się raczej projekt tekstu podzielonego na dwie sekcje: „Rany, jak ta gra wygląda” i „Rany, jak to wszystko się rusza”.

■ Kim właściwie jest zamaskowana Księżniczka? Tego dowiemy się po premierze gry.



■ Dance



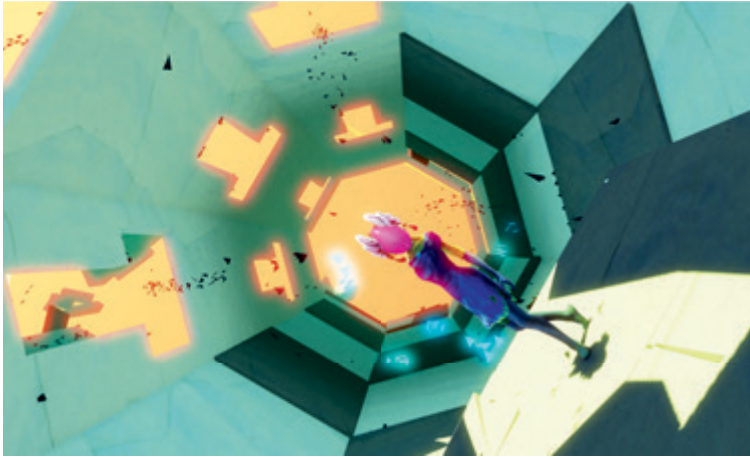
Kluczowym elementem gry stylistyki gry jest taniec. Głównej bohaterce użyła swoich ruchów Maria Udod, ukraińska tancerka mająca na koncie współpracę ze słynną grupą Scapino Ballet z Rotterdamu.

Bound nie sposób pomylić z żadnym innym tytułem. Środowiska, po których się poruszamy, w swoim minimalizmie na pierwszy rzut oka mogą się kojarzyć z grafiką 3D z wczesnych lat dziewięćdziesiątych. Otaczają nas ogromne, monumentalne struktury zbudowane z prostych form geometrycznych, nieskażone rozpixselizowanymi teksturami. Twórcy podkreślają swoją fascynację sztuką modernistyczną: minimalistyczną twórczością Pieta Mondriana czy eleganckimi geometrycznymi projektami Bauhausu. Prawdziwa uczta dla oczu zaczyna się, kiedy wyjdziemy na otwartą przestrzeń, nad rozciągające się po horyzont morze tysięcy falujących sześcianów



W Bound znajdują się również sceny dowodzące, że grawitacja to przeżytek.

NA TROPIE



Czy tańcem da się skleić świat, który się rozlatuje?

Ekipa Plastic zainteresowała się baletem nowoczesnym. Właśnie dlatego bohaterka Bound nie tyle biega, co tańczy, korzystając z ruchów baletnicy Marii Udod.

pod oślepiąco pomarańczowym niebem. Elementy otoczenia wydają się statyczne tylko z daleka, bo kiedy do nich podchodzimy, ożywają - pokrywają się siateczką spękań, uginają się i falują pod dotykiem naszej postaci. Kiedy stają między bohaterką gry a kamerą, płynnie się rozchylają. Rozpadają się na tysiące kawałków i składają się w całość z wirujących w powietrzu chmur odłamków przypominających zeschnięte liście. Mógłbym się dwoić i troić, żeby te przejścia między ruchem a bezruchem opisać, ale trzeba to po prostu zobaczyć.

W toku długiej historii projektu koncepcja tego, jak animować główną postać, zmieniała się kilkakrotnie. Przełom nadszedł, kiedy ekipa Plastic zainteresowała się baletem nowoczesnym i zauważyła, że poza światem tytułów wykorzystujących maty taneczne w grach wideo taniec pojawia się sporadycznie. Właśnie dlatego bohaterka Bound nie tyle biega, co tańczy, korzystając z ruchów baletnicy Marii Udod. Taneczne są tu nie tylko kroki, skoki i przewroty, ale również upadki czy reakcje na atakujące postać elementy otoczenia. Wysmakowane, wystylizowane

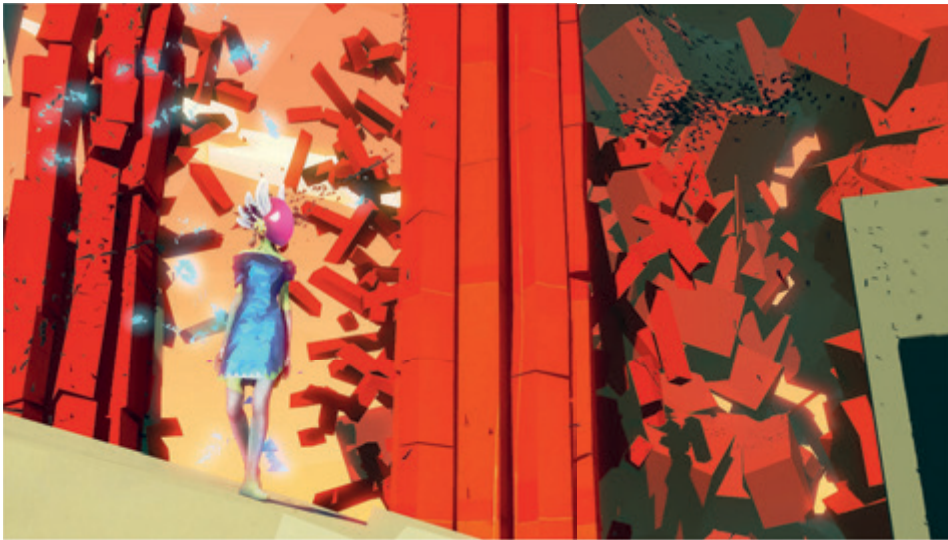
ruchy świetnie pasują do takiego otoczenia. Często przyłapywałem się na tym, że poruszałem postacią nie tyle po to, żeby gdzieś dotrzeć, tylko żeby się jej ruchem nacieszyć - jak się później dowiedziałem, to przypadłość dość częsta u testujących Bound. Nic dziwnego - to jedna z najpiękniejszych gier obecnej generacji.

Pięknie wygląda i pięknie się rusza, ale o co w tym wszystkim chodzi? Oszczędna fabuła Bound opowiada o Księżniczce, wezwanej przez matkę (oczywiście pełniącą funkcję Królowej) do walki z pustoszącym jej królestwo kolosalnym Potworem. Coś, co na pierwszy rzut oka wydaje się prostą, czarno-białą baśniową sytuacją, szybko się komplikuje. Dlaczego potwór raczej nam grozi niż atakuje? Dlaczego, skoro jest taki straszny, w jednej z pierwszych konfrontacji z nim widzimy, jak bezsilny i zmęczony zsuwa się ze swojego gigantycznego tronu? I, co najważniejsze, dlaczego zasłania sobie twarz taką samą maską jak Księżniczka i Królowa? Jak to często z baśniami bywa, prosta opowieść o krainie za górami, za lasami, okazuje się fasadą, za którą kryją się jak najbardziej poważne i realne problemy.

Twórcom zależało, żeby gracze rozgryzali fabułę osobiście, więc nie wypada mi pisać nic poza tym, że do rozgryzienia jest tu całkiem dużo, a relacje trójki bohaterów okazują się w końcu bardzo niejednoznaczne. Choć Bound to przede wszystkim gra platformowa, jest też bliskim

Autor gra. Ekipa Plastic notuje.





Animator Bartek Brudz pilnuje, żeby Potwór ruszał się jak potwór.

Chmury samolocików, odłamki budowli - w świecie Bound wszystko się rusza.

Jeśli chodzi o mechanikę rozgrywki, Bound najbliższej chyba do (stanowczo niedocenionego) Prince of Persia z 2008 roku.

krewnym nie-gier w rodzaju Gone Home czy Everybody's Gone to the Rapture, w których duża część przyjemności płynie ze składania w całość kolejnych elementów fabuły. Staniszewski podkreśla, że jednym z celów gry jest opowiedzenie historii wychodzącej poza popkulturowe schematy, które królują w grach wideo.

Jeśli chodzi o mechanikę rozgrywki, Bound najbliższej chyba do (stanowczo niedocenionego) Prince of Persia z 2008 roku, gry świetnie godzącej ogień z wodą: z jednej strony

ART DANCE

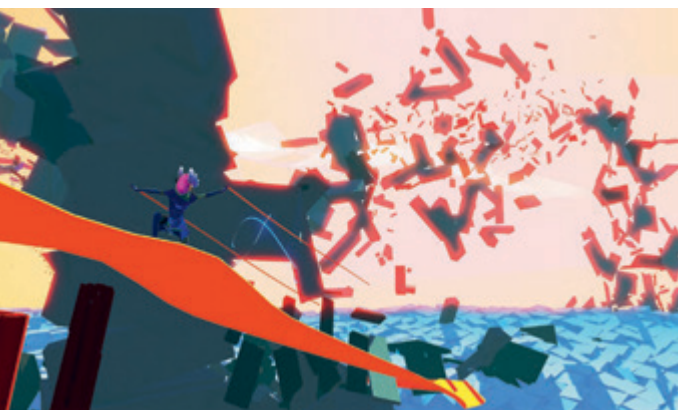
✦ Szalony lot na wstążce na koniec poziomu.



wymagającej skupienia i refleksu, a z drugiej - bardzo relaksującej. Podobnie jak w grze Ubisoftu nie tyle stresujemy się kolejnymi wyzwaniami, co cieszymy pięknem otoczenia i akrobacji bohaterki. Oczywiście musimy się wysilać, skacząc z platformy na platformę, szukając drogi naprzód w gąszczu korytarzy, ale kiedy niezręcznie skoczmy i spadniemy w przepaść, wracamy do jednego z gęsto rozmieszczonych punktów zapisu. Dochodzi do tego mechanika tańca, pozwalającego na wymykanie się zagrożeniom - unoszące się w powietrzu chmury papierowych samolocików czy kipiące fale ognia nie zabijają, tylko zatrzymują naszą postać, a taniec pozwala jej się otrząsnąć i ruszyć dalej. Z początku wydawało mi się, że całość do tego się ogranicza, ale po pewnym czasie zacząłem zauważać alternatywne, trudniejsze trasy, którymi można było docierać do końca poziomu. Kiedy już wstałem od gry, dowiedziałem się, że byłem wyjątkowo mało spostrzegawczy, bo zauważyłem tylko niewielką część ukrytych przejść i zakamarków.

Jeśli ktoś chce przechodzić Bound na luzie, jak po sznurku, gra mu na to pozwoli, ale ciekawscy poszukawcze tajemnych przejść i skoków na granicy niemożliwości zobaczą dużo więcej. W testowanej przeze mnie wersji pojawiały się jeszcze niedogodności w sterowaniu - przede wszystkim trudności w odmierzeniu długości skoków. Czasem raziło też stosunkowo niewielkie zróżnicowanie wyzwań, z którymi się zmagalem, chociaż trzeba przyznać, że w kilku miejscach twórcy wykazali się dużą kreatywnością.

Plastic to na polskim rynku zespół bardzo nietypowy. W świecie gier „produkcje dla dorosłych” zwykle oznaczają twory, które dorosłych trochę nudzą, za to niezdrowo ekscytują nastolatków. Gry Plastików są dla dorosłych w zupełnie innym znaczeniu - opowiadają o problemach, których nastolatek po prostu nie zrozumie, w oprawie audiowizualnej, której nastolatek nie doceni. Takiej twórczości w grach zawsze kibicowałem. Niekoniecznie dlatego, że z definicji lepsza, tylko dlatego, że tak jej mało. Jej głównym problemem jest zwykle wyważenie tematyki i oprawy z jednej, a elementów interaktywnych z drugiej - taki był też od zawsze problem produkcji Plastików. W Bound są pod tym względem dużo bliżej równowagi niż kiedykolwiek przedtem. ■



PLAY THE GAME



26 Uncharted 4



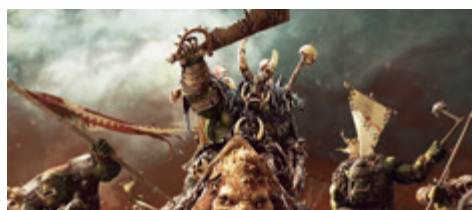
28 Doom



30 Big Pharma



32 Homefront: The Revolution



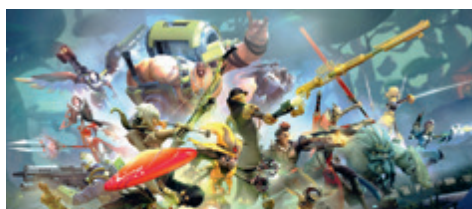
33 Total War: Warhammer



34 EVE Gunjack



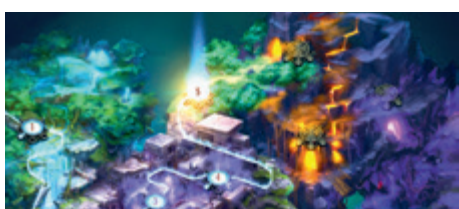
35 Vanishing Realms



36 Battleborn



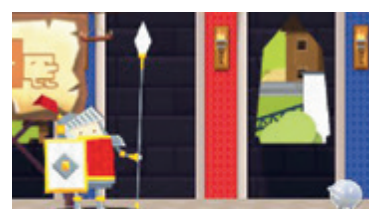
38 P.O.L.L.E.N.



40 Bladebound



42 Tachyon Project



43 Flat Kingdom



44 Ecotone



46 Stephen's Sausage Roll

**PRZYPIEKANIE
KIEŁBASEK OKA-
ZUJE SIĘ ZAJĘCIEM
FASCYNUJĄCYM
JAK MAŁO CO.** ””

✚ Nate, Sully i Sam często pakują się w kłopoty. W tle piękny Madagaskar.

UNCHARTED 4

Kres Złodzieja



✚ Animacja postaci to najwyższa półka. Warto się zatrzymać i podziwiać.

PS4 PEGI 16

PRODUCENT Naughty Dog Wersja PL: tak

■ Poczta



✚ Wybory opcji dialogowych nie mają wpływu praktycznie na nic. Zbędny bajer.

- 🔍 Znalazłem El Dorado...
- 👁️ Zwiedziłem Shambhala...
- 🏆 Odkryłem item o tysiącu rubli

Czwarta przygoda ma być ostatnią grą z serii od mistrzów kodu z Naughty Dog. Zapowiadano najdłuższe, najbardziej angażujące widowisko, które pozwoli na długo zapamiętać finałową przygodę Drake'a. Czy obietnice zostały spełnione?

Po wydarzeniach z poprzednich części nasz bohater się ustałkował. Porzucił fach łowcy skarbów, ożenił się z Eleną i prowadzi spokojne, nudne życie. Każdą chwilę spędza jednak na wspomnianiu ekscytujących przygód. Kiedy Nathana dopadają demony przeszłości w postaci

pukającego do drzwi starszego brata, od 15 lat uznanego za zmarłego, kolejna wielka wyprawa stanie się faktem. Bracia ruszają tropem pirackiej fortuny, zgromadzonej przez kapitana Henry'ego Avery'ego w drugiej połowie XVII wieku.

Twórcy powoli wprowadzają nas w historię. Zanim poskaczemy po półkach skalnych, splądrujemy tajemnicze groby czy jaskinie i poślemy do piachu setki wrogów, będziemy oglądać liczne przerywniki filmowe, w trakcie których lepiej poznamy bohaterów i ich motywacje. Nadaje to grze głębi, ale i sprawia, że ściskamy pada z niecierpliwością. Na szczęście Naughty Dog wie, jak zapełnić graczy czas. Nawet etapy pozbawione spektakularnych akcji dają nam na przykład możliwość interakcji z przedmiotami nawiązującymi do poprzednich części gry.



W pewnym momencie autorzy składają też hold... samym sobie, ale robią to w pięknym, nostalgicznym stylu, który obudzi wspomnienia w fanach marki PlayStation. Magia.

Kiedy wreszcie rzucimy się w wir przygody, dostaniemy klasyczny zestaw elementów, które uczyniły trylogię Uncharted klasykiem współczesnej gry przygodowej. Twórcy pokombinowali ze znanym dotychczas balansem rozgrywki. Strzelanin jest tutaj sporo mniej, ale w zamian dostajemy bardziej rozległe lokacje, gdzie możemy ukrywać się w wysokiej trawie czy w wodzie lub zrobić jatkę w stylu Rambo. Pierwsza metoda zmusi nas do uważania na patroli i pozostawiania poza zasięgiem wzroku strażników (o czym poinformują nas odpowiednie znaczniki). Cicha eliminacja daje przewagę. Podniesiony alarm to z kolei niemal gwarancja ostrzału ze wszystkich stron. Wrogowie nauczyli się flankować i zachodzić od tyłu,

więc nieodzowny będzie odwrót taktyczny i zmiana pozycji. Przeciwników możemy teraz oznaczać albo efektywnie wyeliminować, zeskakując na nich z góry.

Więcej jest natomiast eksploracji. Wspinaczkę urozmaicają czekanie i lina z hakiem, pozwalająca dostać się w trudno dostępne miejsca. W kilku miejscach można się zaciąć, ale gra szybko proponuje wskazówki lub rzuca nas po śmierci we właściwe miejsce. To uproszczenie, ale niezbyt nachalne. Podpowiedzi uzyskamy też, rozmawiając z towarzyszami wędrowki. Interakcja została przeprowadzona perfekcyjnie: bohaterowie rozmawiają swobodnie na przykład podczas podróży samochodem. Przy okazji: misje z autem terenowym wypadają świetnie i nie przeszkadza w tym kompletnie arcade'owy model jazdy. Tradycyjnie istotne są także zagadki - w tym przypadku może nieco zbyt proste, ale jak zwykle inteligentne i doskonale przemyślane.

❖ Takie widoki to w Uncharted norma. A pamiętacie czasy mgły na całym horyzoncie?

Multiplayer



W momencie ogrywania gry multiplayer nie był jeszcze ogólnodostępny. Po premierze pozwoli on graczom pojedynkować się z innymi w pięcioosobowych drużynach, szukać skarbów czy podbijać obszary na planszy. W grze sieciowej użyjemy przedmiotów o nadnaturalnych właściwościach i wykorzystamy „skórki” postaci z całej serii, zarówno tych złych, jak i dobrych. A wszystko to w 60 klatkach na sekundę!

Uncharted 4 to absolutnie najładniejsza gra na konsole. Wspaniałe tekstury, modele postaci i ich szczegółowa mimika, zapierające dech w piersiach widoki, ogrom efektów (świetne: ogień, światło i dym), a także rzucające na kolana przywiązanie do detali. Większość czynności ma swoje konsekwencje: łażąc po dżungli, zabrudzimy i zamoczymy ubranie, błoto oblepi nam samochód, stopy zostawią wyraźne ślady na piasku. Elementy otoczenia sypią się w drobny mak, a ja z radością ostrzeliwałem pnie drzew, by zobaczyć, jak lecą drzazgi. Jest moc! Przy całym tym przepychu znalazłem może ze dwa pomniejsze glitche, a animacji zdarzyło się chrupnąć tylko raz.

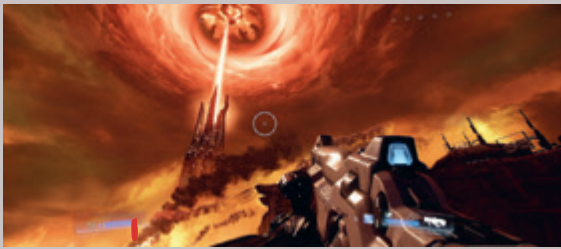
Równie imponująco prezentuje się warstwa muzyczna, która nadaje ton szczególnie podczas wymian ognia. Zatrudnienie Nolana Northa i Troya Bakera do głównych ról gwarantuje też wysoki poziom voice-actingu. Polski dubbing to wysoka półka, chociaż nie obyło się bez kilku zbyt dosłownych, drętowych tłumaczeń.

Wszyscy wiedzieliśmy, że to będzie dobra gra. Pozostawało pytanie: jak bardzo? To najdłuższa przygoda Drake'a - jej ukończenie zajęło mi około 16 godzin, chociaż „lizanie ścian” w poszukiwaniu skarbów i dzienników spokojnie wydłuży ten czas do 20. Osobiście odczułem okrojenie liczby strzelanin i ograniczenie spektakularnych, wariackich akcji do niezbędnego minimum. Fani zagadek i eksploracji będą natomiast wniebowzięci, ponieważ to oni są bardziej dopieszczani przez czwartą część. Może będę w mniejszości, ale bardziej podobała mi się różnorodność i nieustanna akcja Uncharted 2, jednak prezencja „czwórki” i tak nie pozwalała mi odłożyć pała, dopóki nie ukończyłem przygody (z krótką przerwą na sen).

Czy to już koniec? Naughty Dog zarzeka się, że nie chce robić kolejnej przygody Drake'a. Może to i dobrze. Po czterech epickich grach zwyczajnie może zabraknąć pomysłów i momentów „wow”. Z chęcią oddadzą stery innej ekipie, a zakończenie Kresu złodzieja pozostawia... no cóż, sami sprawdźcie co. ■

❖ Mój jedyny poważny zarzut: takich akcji jest w Uncharted 4 zdecydowanie za mało.





✚ Rozgrywkę i widoki da się określić jednym słowem: mięsiste.

✚ Painsaw – wyposażony w pazury nowy model piły spalinowej działa na kanistry.

✚ Przetwórnia argentu konwertuje energię piekła na zwykłą, czystą moc.

✚ Takie widoki tylko na Marsie! Baza UAC jeszcze nigdy nie była tak ładna. W pojedynkach na powierzchni nie musimy martwić się o zapas tlenu.





PC PS4 XONE

PEGI 18

PRODUCENT: id Software Wersja PL: tak

Voyager



Dooma zawsze cenilem za adrenalinę, której zrywy budziła każda z części. Czwórka wraca do korzeni, jednocześnie czerpiąc wprost z trójki sporą część wystroju baz UAC i krajobrazu marsjańskiego.

Dosyć wspomnień. Krwawą rzeź czas zacząć. Po pograniu w betę multi bardzo bałem się, że nowy Doom będzie jak Quake. Po trzech pierwszych etapach (można je potraktować jako rozgrzewkę, wprowadzenie w fabułę i mechanikę rozgrywki) i wskoczeniu pod gorący, piekielny prysznic, wiedziałem już, że jest dobrze. Doom nie daje odpocząć – każda z dużych potyczek, zazwyczaj rozpoczynających się od piekielnej wrzawy, po wyrwaniu serca z krwistego kopczyka demonów (zwanego w polskiej edycji gniazdem juchy) to sygnał do rozpoczęcia kilkunastominutowej batalii. I to jakiej! Na standardowym poziomie trudności podniesie tętno do rytmu wyznaczonego przez piekielnie dobry soundtrack, dudniący basem i przesterami.

Mechanika rozgrywki, w której punktowane są tak zwane zabójstwa chwały (po ludzku: fatality), zmusza do pozostawiania w bliskim kontakcie z przeciwnikami,

Doom powrócił w pełnej krasie: dobrze znani przeciwnicy nabrali masy, kilkuminutowe pojedynki dają nieźle popalić, a finiszowanie demonów na wiele sposobów jeszcze nigdy nie było tak satysfakcjonujące.

dobijania demonów w krwistym finiszu, nagradzanym ekstrakcją zdrowia. Jeszcze lepszy zestaw bonusów zgarniamy za efektowne przecięcie wroga piłą mechaniczną, wtedy zwłoki rozsypują się jak piniata. Uwaga, piła mechaniczna wymaga zebrania paliwa do pracy! Poziomy wyraźnie nabraly barw i nie jest to wyłącznie brąz i szarość czy czerwień i czerń. Zbyt przypomina to czasami przekolorowanego Quake'a III, ale nie jest źle. Zawartość Dooma w Doomie wciąż jest wysokoprocentowa: postrzeleni przez siebie wrogowie atakują się nawzajem, a chwila nieuwagi... jest niewybaczalna. Dziwię się, że mysz przetrwała tę masakrę, a WSAD nie został na stałe wciśnięty w stół. Urody rozgrywce dodają giwery: solidne i siejące porządne spustoszenie (może poza standardowym pistolecikiem i superdubeltówką, której czas przeładowania pozostawia wiele do życzenia). Reszta, łącznie z standardowym shotgunem i chaingunem razi jak trzeba, ma też do wyboru

■ Runiczne wyzwania to jeden z najciekawszych elementów rozgrywki – szybkie, dynamiczne przezywniki, sprowadzające się zwykle do eliminacji wrogów jedną bronią.

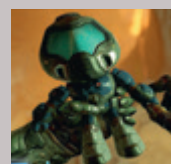
alternatywny ogień (usprawnienia możemy nabyć i przełączać podczas potyczek).

Powierzchnię Marsa oglądamy bez zamartwiania o zapas tlenu, a sam kombinezon daje się ulepszać po zebraniu odpowiednich komponentów. Rozgrywkę usprawnia też podwójny system wyzwań: każdy z etapów ma wyznaczone trzy dodatkowe cele, a odkrywanie run pozwala nam uzyskać dodatkowe usprawnienia. W ramach oddechu lawirowania pomiędzy pociskami i przerośniętymi demonami jest jeszcze pieczołowite wykopywanie z poziomów sekretnych miejsc (nie są łatwo dostępne). W eksploracji pomaga wygodna, trójwymiarowa mapa.

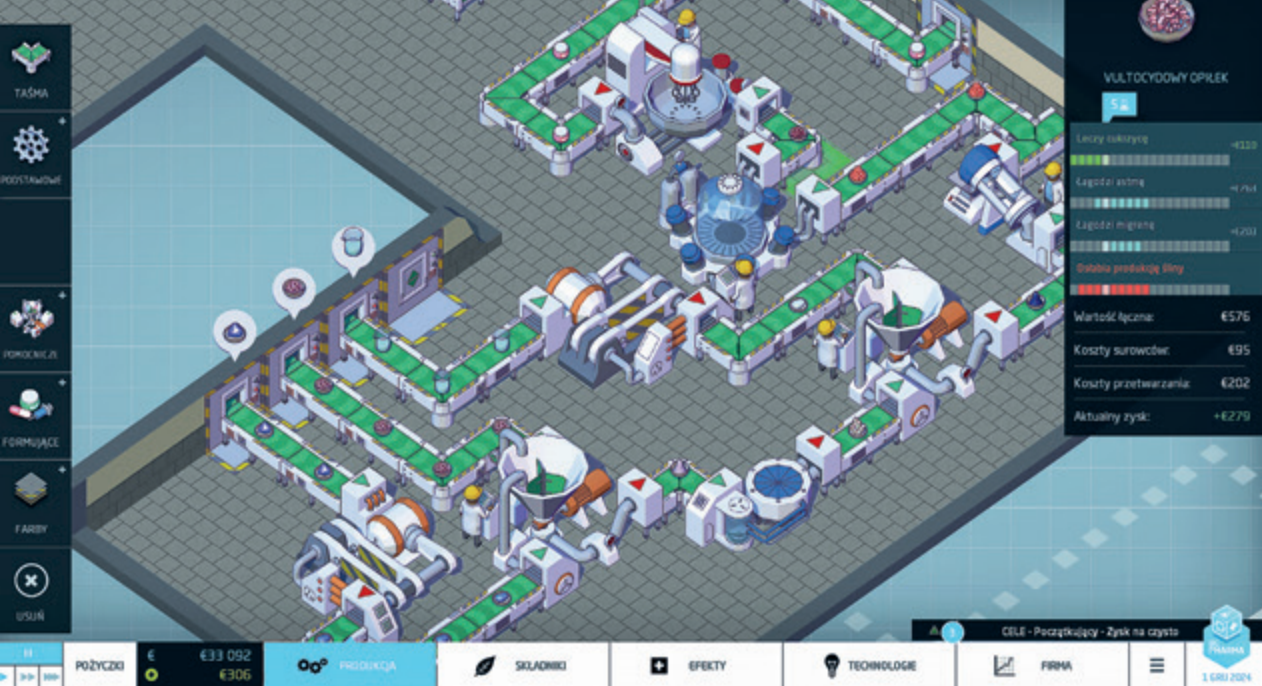
W nowym Doomie wszystko gra, poza drobnymi glitchami i iskrami zastygającymi w powietrzu. To prawdziwy, pełnokrwisty Doom, którego tak nam od lat brakowało. Bez straszenia w ciemnościach.

Dzięki, id Software. Dawno mnie tak Baron piekła nie przestraszył i nie sponiewierał. ■

Figurki



Zmysł kolekcjonera szybko podpowie nam, że mapy nowego Dooma obfitują w sekretne miejsca. A jest czego szukać: dodatkowe wyposażenie i baterie argenty do zbroi Pretora, wyzwania run i takie oto maskotki, odkrywające galerię modeli demonów.



Linia produkcyjna specyfiku, który łagodzi astmę, migrenę, leczy cukrzyce, a jedynym działaniem niepożądanym jest osłabienie produkcji śliny. Król wśród leków drugiego poziomu.

Big Pharma

PC PEGI 3

PRODUCENT Twice Circled **Wersja PL:** tak

Sir Haszak

Prawdziwa gratka dla specjalistów od mieszania. Stajemy na czele koncernu farmaceutycznego, by zadbać o zyski korporacji. I okazuje się, że mieszanie odczynników na leki to całkiem dobra zabawa

Od pewnego czasu wiadomo, że ogry są jak cebula. Big Pharma też taka jest. W najprostszej wersji mamy odczynniki o jednym działaniu pozytywnym i kilku niepożądanych. Każde z tych działań występuje przy nieco innym stężeniu. Na początku w dużym uproszczeniu naszym zadaniem jest takie przetworzenie składników, by wydobyc z substancji efekt leczniczy i pozbawić ją działań niepożądanych.

Do tego mamy maszyny, które robią różne rzeczy ze stężeniem i efektami. Na przykład łączą efekty pozytywne dwóch substancji albo pozbawiają je części działań niepożądanych. Zaczynamy jednak od najprostszych konstrukcji, które minimalnie zwiększają i zmniejszają stężenie, by otrzymać lek pierwszego stopnia.

Postać



Schematy produkcji nowych leków zawierają podpowiedzi.

Na początku dostarczamy substancję, na końcu linii produkcyjnej otrzymujemy lek w odpowiedniej postaci i opakowaniu. Z czasem uczy się otrzymywać substancje zaawansowane i działające na kilka chorób jednocześnie. Pewne zmiany działania nie są oczywiste, ale w grze mamy podpowiedzi, jak zmienić substancję, by otrzymać określony efekt działania. Mimo to osiągnięcie leku piątego stopnia działania jest już ogromnym wyzwaniem.

Na tę medyczną stronę przedsięwzięcia nakłada się coś na kształt puzzli. Pomieszczenia, o które rozbudowujemy fabrykę, są wąskie i kręte. Zmieścić tam linię produkcyjną złożoną ze sporych maszyn połączonych taśmociągami i połączyć to z aplikatorami substancji czynnych oraz miejscami odbioru gotowych leków jest pewną gimnastyką. Oczywiście poziom trudności rośnie wraz z opracowywaniem bardziej skomplikowanych maszyn i coraz bardziej złożonych linii produkcyjnych.

Całą naszą działalność odkrywco-badawczo-produkcyjną należy rozpatrywać w kontekście biznesowym. Każda maszyna w ciągu produkcyjnym podnosi koszt leku. A są jeszcze odkrywcy szukający nowych substancji i naukowcy opracowujący nowe maszyny. Jedni i drudzy dużo kosztują. Nie mamy wpływu na ustalenie ostatecznej ceny preparatu - wynika ona z popytu. Ten zmienia się w czasie, bo wpływają na niego wydarzenia na świecie i działania konkurencji. Pacjenci mogą porzucić nałogowe żarcie kaszanki, przez co nasz rewelacyjny specyfik na dnę moczową przestanie być tak pożądany, a nasz znakomity antydepresant nie okaże się tak potrzebny, gdy ruszą po porady do psychologów (dlaczego nie psychiatrów?).

A przecież jest jeszcze konkurencja, która wypuszcza własne specyfiki. To, że konkurują z naszymi i wypierają je z rynku, jest niczym w porównaniu z opatentowaniem leku, co wyrzuca nas z danego segmentu rynku. Dlatego musimy się spieszyć z inwestycjami w składniki i maszyny, a to wymaga kredytów zaciąganych na lichwiarski procent.

Co prawda nie ma tu marketingu czy suplementów diety, a odkrywaniu substancji nie towarzyszy przypadek, jak to często ma miejsce w rzeczywistości, ale i tak od ilości możliwości w Big Pharmie można dostać zawrotu głowy. A potem opracować na niego specyfik. ■





ELO MORDY i WARIATY!

To nie jest ogłoszenie o pracę! Nie interesuje nas Twoje CV oraz doświadczenie zawodowe, ale...

Jeśli robisz gry i masz niestandardowe pomysły,
które chciałbyś zrealizować...

Odezwij się do nas!

Wspólnymi siłami stworzymy grę, która zdobędzie szacunek na rejonie!

Księga ulicy mówi jasno - kto gry ze SPInką produkuje tego Spejson DZIKIEM poczęstuje!

**BLOK
EKIPA**

RUDY
TO

www.spinkafilm.pl
YT.com/spinkafilmstudio



Czekamy na Ciebie – spinkagames@gmail.com



☛ Efekty mgiełek, poranny spleen czy soczysty zachód słońca są we współczesnych strzelaninach oddawane bezbłędnie.

HOMEFRONT: THE REVOLUTION

PC PS4 XONE PEGI 18

PODUCENT Dambuster Studios Wersja PL: tak

■ b-side

To nie była gra, na której sequel czekało wiele osób. Tym przyjemniejsze za-skoczenie, że wojenna opowieść powraca w zmienionej i przede wszystkim udanej formule.

Pisząc w skrócie - pierwszy Homefront był przeciętnym klonem Call of Duty. Z pewnością zostałby lepiej zapamiętany, gdyby nie irytujące tempo akcji, przesadna liniowość czy do bólu naiwna fabuła o koreańskiej inwazji na USA. Ze wszystkich błędów, które dało się powtórzyć, na szczęście padło tylko na fabularne tło.

Ponownie Zjednoczona Korea okupuje USA, tym razem przez podstępne zmonopolizowanie amerykańskiego rynku swoją elektroniką i uzbrojeniem. Jednym guzikiem wywołali ogromny krach i po raz kolejny przyszli z bratnią pomocą, by tak naprawę siać terror. Z tego sztampowego political fiction byłiby ludzie, bo fabularnie dzieje się tu sporo, ale w rolach głównych obsadzono sztampowe kukielki i milczącego bohatera. Na szczęście łatwo da się to przełknąć, bo zabawa wciąga mocno.

Naczelną rewolucją w Homefrontie jest zamiana świata z liniowego na otwarty. Poruszamy się po kolejnych dzielnicach rozległego miasta ograniczeni głównie koreańskimi patrolami żołnierzy i dronów. A co mamy do roboty? Szpiegujemy, biegamy między bazami ruchu oporu, sabotujemy, zbieramy znajdkki, wyzwalamy i strzelamy. Gra została podzielona na dwie przeplatające się fazy.

Pierwsza - i najfajniejsza - to regularna wojna w opustoszałych i zrujnowanych częściach miasta. Poza wykonywaniem fabularnych misji przejmujemy dystrykty przy pomocy rebelianckich sojuszników. Początkowo jest bardzo ciężko, bo świetnie uzbrojone patrole piesze, zmotoryzowane i latające okupanta są

Motor

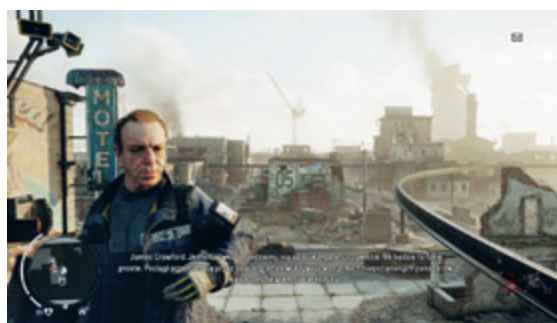
Nie wiem jakim cudem, ale twórcom udało się tak zaprojektować miasto, żeby nawet bez jego znajomości swobodnie i na pełnym gazie przejechać do dowolnego punktu. Wyskocznie i jazda po opuszczonych blokach w pakiecie!

☛ Ten facet ma sporo do powiedzenia, ale nie liczcie na bajki, tylko na wkręcenie w kolejną rozróbę.

wszędzie, a my zasuujemy z pistolecikami i każde wychylenie z budynku może zakończyć się śmiercią lub długą ucieczką. Na szczęście wspomniani rebelianci nie próżnują, walczą na własną rękę lub podążają za nami. Oczywiście po czasie odblokujemy kilka broni i dodatków. Moim faworytem była klasyczna strzelba, karabin z lunetą snajperską i bomby rurowe na zdalnie sterowanym samochodziku. Wybór nie jest duży, ale każdą z zabawek można rozbudować. Skojarzenia z Far Cry słuszne, ale tu jest dynamiczniej.

Faza druga to dzielnice, w których życie toczy się w miarę normalnie, więc wszystkie sprawy staramy się załatwić po cichu. Tutaj rozgrywka skręca w stronę Assassin's Creeda - mamy wspinaczkę na budynki, szukanie opozycyjnych gadżetów, ciche przejmowanie kluczowych miejsc i ryzykowne akcje ratunkowe. Wszystko jednak i tak się kończy z hukiem, bo podburzany przez nas lud powoli wychodzi na ulice i finalne fortece zdobywamy już z otwartą przytłocą.

Trochę naiwna, ale jednak zwarta fabuła w połączeniu z masą rebelianckich atrakcji okazała się udaną kombinacją. Choć po pewnym czasie ekscytacja trochę siada, to The Revolution i tak dostarcza solidną, wciągającą rozgrywkę. ■



Frakcja wampirów spodoba się wszystkim fanom Nekropolis z HOM&M.



wampiry, które mogą odwdziżyć się tym samym. Gra nie pozwala ludziom osiedlać się w krasnoludzkich fortecach, a krasnoludom - w wampirzych pałacach, choć deweloper obiecał mod po premierze, który ma tę funkcję odblokować.

Gra wydaje się jednak gloryfikować strategiczne podejście utrzymywania stosunkowo niewielkich, ale silnych defensywnie królestw. Twórcy chcieli uniknąć efektu „kuli śnieżnej” znanego zarówno z gier Total War, jak i chociażby Cywilizacji - w pewnym momencie rozgrywki żaden z przeciwników nie jest w stanie nam stanąć na drodze, a cała mapa lśni kolorem naszych flag. W Total War: Warhammer utrzymanie świata zgodnego z kanonem uniwersum zakłada, że w każdym historycznym momencie istnieje armia, która może pokrzyżować nam plany.

Niestety, oczekiwana przez fanów uniwersum frakcja Chaosu jest dostępna za darmo tylko do zakupów przedpremierowych i podczas pierwszego tygodnia po premierze gry. Później będzie pełnić rolę płatnego DLC. Ten ruch studia Creative Assembly może być tłumaczony średnią reputacją ich nowszych gier tuż po premierze - wielu graczy unika przedczesnych zakupów, obawiając się błędów w rozgrywce. Jednak moje próby - co prawda, jedynie w kampanii jednoosobowej - przebiegły zupełnie sprawnie. Optymalizacja pozwala na znacznie płynniejszą rozgrywkę od Total War: Attila, a wielkie bitwy krasnoludów po prostu warto zobaczyć. **L**

Total War: Warhammer

PC MAC PEGI 16

PRODUCENT Creative Assembly Wersja PL: nie

Outstar

Fani Warhammera mogą zacierać ręce i otwierać portfele. Fani serii Total War... będą musieli się do tej produkcji przekonać.

Symulator fantastycznych bitew i podboju już od pierwszych minut wywoła uśmiech od ucha do ucha u każdego, kto choć raz zatracił się w książce czy sesji RPG bazującej na tym popularnym uniwersum. W grę wprowadzają nas świetnie zrealizowane cutsceny, a w oczekiwaniu na bitwę ekrany ładowania - tradycyjnie dla gier Total War - serwują nam cytaty, zastępując jednak historyczne słowa złotymi myślami goblinów czy wampirzych królów. W podstawowej wersji gry dostępne są cztery frakcje: Krasnoludy, Księstwo Wampirów, Imperium i Zielonoskórni, każda z dwoma dowódcami do wyboru. Co może odstraszyć fanów gier z serii Total War, to właśnie brak „wojny totalnej” między tymi frakcjami. Co prawda można toczyć bitwy ze wszystkimi, ale w grze występuje znaczne ograniczenie ekspansji regionalnej.

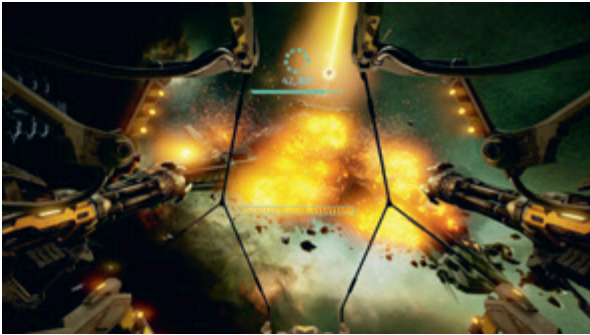


Krasnoludy mogą zajmować tylko landy swojej rasy lub Zielonoskórnych, Zielonoskórni - vice versa. Imperium może za to dokonywać ekspansji na inne ludzkie tereny (oprócz Norsca) oraz podbijać

Bitwy bazują na sprawdzonym interfejsie gier Total War.

Ograniczenie ekspansji uniemożliwi orkom zamieszkanie w tym miejscu.





✚ Kosmiczna rozwałka w VR wprawdzie cierpi na niedostateczną rozdzielczość, ale eksplozja tuż przed nosem robi wrażenie.



EVE Gunjack



PRODUCENT CCP Games Wersja PL: nie

✚ Voyager

Jako strzelec chroniący statek górniczy, zawieszony gdzieś w bezkresnej przestrzeni kosmosu, tylko czasami mamy szansę spoglądać na planety majestatycznie obracające się pod naszymi stopami.

Chwil wytchnienia nie będzie wiele, na zaczerpnięcie oddechu pomiędzy kolejnymi falami wrogów mamy tyle czasu, co na przeladowanie magazynków. Zapierające dech w piersiach widoki będzie trzeba odłożyć na później, bo praca (czytaj: zabawa i bicie rekordów) to nie przelewki.



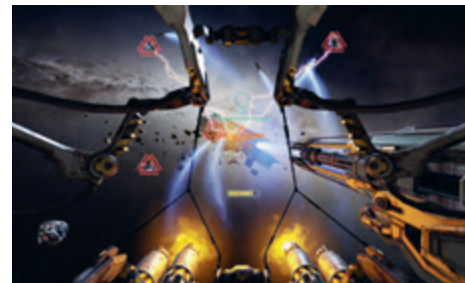
EVE VR

Studio CCP Games znalazło świetny sposób na promowanie swojego uniwersum EVE Online. Najpierw przyjrano się epickim pojedynkom w wykreowanym świecie, później przeniesiono je na gogle VR w EVE Valkyrie (multiplayer) i EVE Gunjack.

✚ Na twardego zawodnika warto wykorzystać zdołbyczny laser. Siła rażenia ogromna, bateria wyczerpuje się szybciej niż w smartfonie.

Kto by pomyślał, że Pixel tak szybko zabierze się za recenzowanie gier VR. Stało się! EVE Gunjack to symulator pracy strzelca pokładowego, odpowiedzialnego za ochronę jednego z wielu statków górniczych, pętających się po rubieżach galaktyk EVE Online. W praktyce to po prostu dynamiczna strzelanina, w której pozycjonowanie dział sprzężono z hełmem VR (w przypadku wersji dla HTC Vive). Niewiele jest tu do opanowania – spust jednego z kontrolerów służy do wysyłania setek ton ołowiu i megadżuli energii w otwartą przestrzeń, bez przerwy nawiedzanej przez jednostki wroga. Pozostałe przyciski pozwalają przeladować działa lub wykorzystać jedną z bonusowych broni, wydartych z trzewi pokonanych przeciwników. Proste? Pewnie. I dające sporo satysfakcji, gdy porówna się swoje wyniki z najlepszymi rezultatami innych graczy.

Kierowanie ogniem za pomocą głowy i czujników wbudowanych w gogle jest na tyle precyzyjne i intuicyjne, że właściwie opanowanie zasad rozgrywki nie wymaga żadnego poradnika. Tylko spostrzegawczość i błyskawiczny refleks dają jakiegokolwiek szansę na przetrwanie etapu (mamy łącznie trzy próby na przejście każdego z nich).



✚ Grad pocisków – nie daj się wpakować w oko cyklonu bez przeladowanego magazynka.

Wprawdzie zestaw naprawczy do osłon da się ustrzelić, ale występuje on rzadko jako bonus, więc lepiej skupić się na celnym prowadzeniu ognia, umiejętnym wykorzystaniu bonusowych broni (rakiety samonaprowadzające, laser, sfera spowalniająca wrogów) oraz rozpoznawaniu typowych zachowań przeciwników. Niekiedy w formie przerywników od kolejnych fal myśliwców natykamy się na większych wrogów, wyposażonych w dłuższy pasek życia i lepsze uzbrojenie. Nerwowe zestrzeliwanie dziesiątek rakiet musi (w oczach zewnętrznego obserwatora) wyglądać jak potrząsanie głową, która zetknęła się z rojem os.

Po kilku pokonanych etapach odkrywamy, że umiejętność pokonanie kolejnych statków kosmicznych, tak dobrze znanych z uniwersum EVE Online, sprowadza się również do precyzyjnego dobrania momentów na przeladowanie dział. Patrząc na EVE Gunjacka w kategorii gier, mamy do czynienia z kolejną odmianą Galagi zrealizowanej w wersji VR. I to wykonanej z rozmachem oraz z dobrze rozplanowanymi poziomami. Tak trzymać! Mógłbym zatracić się w roli strzelca pokładowego! ■



✚ Przed pojedynkiem odrobina epickości: animacja ukazująca jak zasiadamy w fotelu strzelca i naciągamy na siebie system sterowania ogniem.



Vanishing Realms



PRODUCENT Indimo Labs Wersja PL: nie

Pagan Baby **!:|:| ACCESS**

Dokładnie jak w latach osiemdziesiątych - niczego nie wiem o grze, tylko zamiast wkładania kasy do magnetofonu i modłów, by jego piszczenie zakończyło się sukcesem, podłączam się do pęku kabli.

Stoję w zamkowych komnatach i zastanawiam się, w jaki sposób będę się poruszać, skoro środowisko bazowe HTC Vive to klatka o wymiarach kurnika. I nagle prawym kontrolerem generuję promień, wskazując miejsce, gdzie chcę przejść. Może to być krok obok albo drugi kąt komnaty. W ten sposób, metodą żabich skoków, przypominającą nieco to, jak 15 lat temu podziwialiśmy krainy Myst 3: Exile, poruszam się po wirtualnym świecie.

W Vanishing Realms chodzimy po wnętrzu ponurego zamczyska, otwierając kolejne kraty, drzwi, zbierając żywność i kolekcjonując broń. Czasem przez szpary i machikuły sączy się światło, tworząc piękną i złowrogą poświatę. Gra jest uproszczonym RPG, w którym posiadamy punkty życia oraz gromadzimy przedmioty wkładane do przytroczonego do pasa chlebaczka. Największa frajda następuje, gdy w lochach spotykamy bestie, z którymi trzeba walczyć mieczem (piekielnie realne doświad-

czenie) albo gdy trzeba (dosłownie!) przykucnąć, by nie oberwać strzałą wystrzeloną z kuszy, której świst słyszymy wówczas tuż nad głową.

Przeżyłem w Vanishing Realms małe katharsis, znajdując nagle drogę poza obręb murów. Była tam wyspa, a wokół niej szumiący ocean i gromady ptaków unoszących się na tle księżycy w pełni. Wszystko wydawało się tak realne, że stałem tylko i patrzyłem, sycąc się przebywaniem w innym świecie. To było coś takiego, jak dotarcie nad most nad przepaścią w Another World, jeden z tych ryjących wyobraźnię momentów, za które kocham gry wideo.

Grę samodzielnie stworzył Kelly Bailey, czyli autor muzyki do pierwszego Half-Life i człowiek, którego twarz - wraz z innymi trzema pracownikami Valve - posłużyła do kreacji wizerunku

✦ Klimatyczne lokacje z efektami świetlnymi całkiem dobrej jakości. Jedyne tekstury jak z lat dziewięćdziesiątych nieco zaburzają ten eden.

✦ Cudowna wyspa tuż obok zamkowych murów.

Gordona Freemana! Po wielu latach pracy odszedł z Valve, by realizować gry mobilne, ale potem zmienił kurs. Jak sam Kelly powiada, nad Vanishing Realms pracował przez siedem miesięcy i wypuścił grę na premierę HTC Vive. Ledwo pół roku plus jeden człowiek - to lepiej niż w czasach sypialnianych programistów!

Obecnie gra jest w stadium Early Access, co nie objawia się zakłóconą funkcjonalnością czy bugami, lecz tym, że brakuje drugiego rozdziału, czyli połówki gry, nad którą Kelly dopiero pracuje. Już teraz jednak ma się ochotę podpiąć oczy do gogli i ruszać w ten lekko blokowaty, ale jednak piękny świat. Vanishing Realms to jeden z głównych argumentów za kupnem VR, wspaniały wstęp do tej kuszącej i niebezpiecznej wersji rzeczywistości. ■





✚ Misji w trybie fabularnym jest 8 i można je rozgrywać w pojedynkę lub w drużynach.

✚ Kampania nie jest długa, a zadania zbyt monotonne, aby można było czerpać z nich frajdę w pojedynkę.



Battleborn

PC PS4 XONE PEGI 16

PRODUCENT Gearbox Software Wersja PL: nie

Murmur

Twórcy Borderlands robią strzelankę z elementami MOBA, rezygnując jednak z rozwiązań free2play. Co z tego wyszło?

Nie miałem zbyt dużych oczekiwań związanych z fabułą, trudno jednak nie odnieść wrażenia, że sami twórcy również niespecjalnie się nad nią napocili. Ot, mamy 5 frakcji, które stoją na krawędzi unicestwienia, zwierają szeregi i stają do walki w obronie ostatniej gwiazdy we wszechświecie.

Battleborn to przede wszystkim gra nastawiona na potyczki drużynowe, sama rozgrywka zaś czerpie garściami z rozwiązań znanych z gier MOBA. Są więc areny, na nich dwie drużyny po 5 graczy i w zależności od wybranego trybu, a są trzy, muszą one realizować określone cele, aby zyskać przewagę nad przeciwnikiem. Areny pełne są powerupów oraz miejsc, gdzie za odpowiednią ilość surowców można postawić wieżyczki czy zakupić robota, który będzie podążał za nami. Dzięki dużemu zróżnicowaniu bohaterów pod względem broni czy umiejętności każdy dobierze odpowiedniego do swojego stylu gry, a możliwość rozwoju i zdobywania dodatkowego wyposażenia urozmaicają całość. Szczególnie fajnie sprawdza się system mutacji, który na czas pojedynku pozwala na rozwój bohatera w różnych kierunkach.

Poważnym problemem Battleborn są sami gracze, jak i system balansu.

Wygląda na to, że wybierani są oni całkowicie losowo, przez co często rozbieżność w doświadczeniu jest zbyt duża i rozgrywka traci sens. Wiele graczy zamiast skupiać się na taktyce i drużynowej współpracy, czym prędzej wybiera najmocniejszą postać i ślepo wali przed siebie, jak w klasycznym deathmatchu. Siłą rzeczy akcja na ogół skupia się w jednym miejscu, co w przypadku FPS rodzi pewne problemy, szczególnie przy ilości fajerwerków zalewających ekran. Pole walki jest mało czytelne i często nie widać, kogo atakujemy. Zamieszanie powoduje, że pojedynki stają się najwzyczajniej nużące, a brak porozumienia w drużynie tylko pogarsza sytuację.

TAP, TAP, TAP!

Równocześnie na platformy Android i iOS ukazała się gra Battleborn Tap. Szybka, przyjemna rozrywka – trafiamy na arenę i walczymy z kolejnymi falami przeciwników, uderzając w ekran. Warto sprawdzić, chociażby dla bonusów do „dużej” wersji gry.

Paradoksalnie, to w trybie fabularnym dla kilku graczy spędziłem najwięcej czasu, a zabawa była przednia. I nie chodzi jedynie o to, że ukończenie wszystkich misji w pojedynkę to droga przez mękę. Misje są fajne, może zbyt zróżnicowane, ale o wiele łatwiej stworzyć zgraną drużynę z przypadkowo wylosowanymi graczami, co znowu przekłada się na dobrze spędzony czas.

Gra jest bardzo ładna i ma fajny klimat, poświęciłem jej wiele godzin, ale to wszystko. Za szybko do zabawy zaczęła wdzierać się nuda. I zdaje się, że nie jestem osamotniony w tej myśli. Mogą o tym świadczyć długie czasy oczekiwania lub wręcz problemy w znalezieniu kompanów do grania. I to już w kilka dni po premierze. ■



PREMIERA
31.05.2016



WIEDZMIN

DZIKI  GON

DODATEK DO GRY
KREW I WINO

18

WYMAGA PODSTAWOWEJ WERSJI GRY

The Witcher® jest zarejestrowanym znakiem towarowym CD PROJEKT S.A. Gra Wiedźmin © CD PROJEKT S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Gra Wiedźmin jest oparta na twórczości Andrzeja Sapkowskiego. Wszelkie inne znaki towarowe, nazwy i logo są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do swoich prawowitych właścicieli.

THEWITCHER.COM

CD PROJEKT RED

cdp.pl
mięsa rozrywka



✦ Sceny na zewnątrz, gdzie bohater porusza się w skafandrze z hełmem, najbardziej współgrają z noszeniem przez gracza gogli VR. Interfejs gry stara się naśladować rzeczywistość. Przykładowo aby obrócić koło w tej maszynie, trzeba analogiczne kółko kręcić joyem w padzie.

innych ludzi, pozostały za to ich nagrania dźwiękowe, raporty, przedmioty osobiste. Mechanika gry jest uproszczona do minimum. Wykonujemy w zasadzie trzy czynności – przemieszczanie się, dokładne oglądanie zebranych przedmiotów oraz manipulowanie tym, co się da: szufladami, dźwigniami, przyciskami. Jest to zabieg celowy, ponieważ gra przeznaczona jest na Oculus Rifta, a na zwykłym monitorze działa niejako przy okazji. Choć gogle do wirtualnej rzeczywistości świetnie pokazują świat gry, to nie ma jeszcze dobrego patentu na naturalne interakcje. Jak na razie trzeba wykorzystywać tradycyjne metody, czyli pada lub klawiaturę i myszkę.

Największym mankamentem P.O.L.L.E.N. jest to, że bardzo szybko się kończy. Zdążyłeś rozsmakować się w tym świecie, ślinka strzyka na myśl, co będzie na drugie danie i deser, a tu okazuje się, że trzeba się zwinąć już po zupie, choć cena była jak za pełny obiad. Wygląda to trochę tak, jakby pierwotne plany twórców były nakreślone z większym rozmachem, bliższe świetnej narracji na samym początku, ale w trakcie projektu przyszedł księgowy i powiedział, że minął termin i skończyły się pieniądze. To by tłumaczyło też słabsze zakończenie, będące nie do pary z resztą gry. ▣

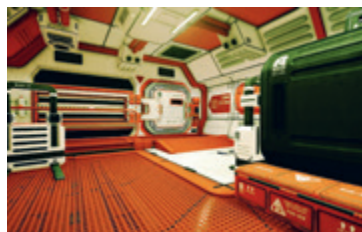
✦ Nielad w oddziale medycznym stacji zdradza, że doszło tu do niepokojących wydarzeń.

P.O.L.L.E.N.



PRODUCENT Mindfield Games Wersja PL: nie

User Jama



Wizualna estetyka gra kojarzy się z retrofuturyzmem znanym z serii Fallout, tyle że w wydaniu kosmicznym. Klimat przywodzi na myśl „Solaris” Lema: izolacja, samotność, zetknięcie się z nieznaną, niezrozumiałą formą inteligencji. Niestety sama rozgrywka jest krótka niczym przerwa obiadowa.

W innej linii czasu prezydent Kennedy nie został zastrzelony w Dallas, przez co świat mocniej niż nasz rozwinął się w kierunku technologii kosmicznych. Jeszcze przed końcem XX wieku korporacja Rama Industries ustanowiła stację badawczą w pobliżu Saturna, na jego największym księżycu Tytanie. Kontakt z załogą stacji nagle się urwał i trzeba zbadać na miejscu, co się wydarzyło.

Fińskie studio Mindfield Games jeszcze przed opublikowaniem gry podkreślało, że graficznie będzie na poziomie o wiele droższych produkcji. Trzeba przyznać, że wnętrza stacji badawczej wizualnie dopracowane są w każdym calu. Najbardziej cieszą oko różne drobiazgi

Hydroponika



Pionowe ogrody na Ziemi są dość drogą i kłopotliwą zabawą. Można tylko się domyślać, jak kosztowna w utrzymaniu byłaby taka imponująca kolumna w laboratorium na księżycu Saturna.

✦ Rama Industries dyskretnie, lecz konsekwentnie przypomina, kto jest właścicielem wszystkich tutejszych dóbr, umieszczając logo korporacji na każdym sprzęcie.

i szczególnie w rodzaju kosmicznych plakatów BHP, napisów ostrzegawczych na maszynach i urządzeniach, odręczne notatki naukowców, którzy zniknęli ze stacji, tytuły książek, które czytali i różne inne przedmioty, które nie mają zastosowania w grze jako takiej, natomiast są istotnym elementem scenografii.

Zwiedzamy opuszczoną stację, natrafiając co i rusz na ślady tego, co się wydarzyło. Nie ma tu już



HUUUGE

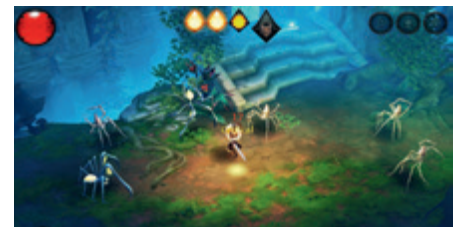
The Best Games are HUUUGE.



WE'RE HIRING!
[BIT.DO/HUUUGE](http://bit.do/huuuge)

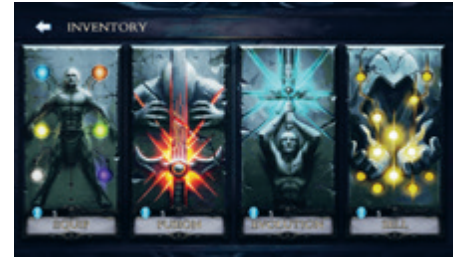
WWW.HUUUGEGAMES.COM





➤ Środowiska są kolorowe, choć nie wypełnia ich nadmiar detali.

➤ Menu ekwipunku wygląda jak zestaw kart do gry.



Bladebound

IOS ANDROID

PRODUCENT Artifex Mundi **Wersja PL:** tak

Mac

znów świat staje na krawędzi zagłady, ludzka cywilizacja pogrąża się w mroku, a siły zła szaleją na całego. Wtedy pojawiają się oni. Nieustraszeni, szukający prawdy, sprawiedliwości i zemsty. Gotowi do zmierzenia się z każdym wrogim stworzeniem. Wielcy bohaterowie gier! Nie inaczej jest w nowej, świetnie zapowiadającej się grze RPG na urządzenia mobilne od Artifex Mundi, czyli Bladebound.

Gdy ostatni z Zakonu Strażników Ostrza zostaje pokonany przez Wiarołomcę, świat spowijają ciemności. Na szczęście wojownik powraca z zaświatów, by upomnieć się o sprawiedliwość. I choć fabuła robi wrażenie pretekstowej, to od strony rozgrywki Bladebound jest pełnokrwistym RPG akcji. Mamy więc cały system rozwoju postaci oraz umiejętności. Poza trybem fabularnym dostępne są cotygodniowe wydarzenia, a także tryb areny.

Sposób obsługi jest jednak tym, co wyróżnia tę grę. Sami twórcy określają ją jako swipe'n'slash, czyli sterowanie gestami. Nie mamy więc wirtualnych joysticków, a cała kontrola przemieszczania się i walki opiera się na gestach

i rysowaniu odpowiednich znaków na ekranie telefonu. I trzeba przyznać, że takie rozwiązanie faktycznie się sprawdza.

Oprawa wizualna stoi na wysokim poziomie. Przeciwnicy są zróżnicowani, a walka przynosi satysfakcję. Jedyne nierozbudowane poziomy mogą denerwować. Aby przejść etap, wystarczy zaledwie kilka minut siekania. Pamiętajmy jednak, że ta niedogodność okazuje się błogosławieństwem, gdy chcemy pograć parę minut podczas jazdy tramwajem.

Bladebound dystrybuowany jest w modelu free2play. Naturalne dla takich gier jest, że właściwie nigdy nie są skończone, a aktualizacje dodające

➤ Pająki, mrówki faraona, rybiki - czasem zmieniamy się w dezynsektora.

Bez litości

Jeśli zginie się podczas misji, traci się wszelkie zdobyte przedmioty i premie. Zyskuje się za to doświadczenie, którego graczy nikt nie odbierze.

➤ Zamczyska wiszące nad urwiskami stanowią sól ziemi RPG.

nowe wydarzenia, atrakcje lub nawet zmieniające główny tryb zabawy, są częste. Trudno więc już dziś wyrokować, jak będzie wyglądała gra za kilka miesięcy. Ważne też, że nie jest to produkcja pay-to-win. Pozostaje grywalna, nawet jak ktoś nie ma ochoty za nic płacić. W tej chwili Bladebound dostępny jest tylko na urządzenia z systemem Android wyłącznie na terenie Polski. Wersja iOS jest w przygotowaniu, a oficjalna światowa premiera planowana jest na początek 2017 roku.

Wiele więc jeszcze przed twórcami, ale już teraz jest to tytuł wart polecenia, szczególnie tym, którzy poszukiwali, ale stracili już nadzieję na rozbudowane gry na urządzenia mobilne. Trzymamy kciuki za Artifex Mundi, bo to kolejna polska gra, która ma potencjał, by ruszyć na podbój świata! ■



„»Homefront: The Revolution«
ma zadatki na wyjątkową grę”.

Usgamer.net

„»Homefront: The Revolution« sprawia,
że brudna partyzancka wojna wciąga jak nigdy”.

Wired.co.uk

HOMEFRONT THE REVOLUTION



PAKIET DUCHA
REWOLUCJI!

ROZPĘTAJ REWOLUCJĘ

GRĘ POLECAJĄ:

Multikino

Militaria.pl
Shooting & Outdoor

na EKRANIE.PL

muzyka FM

PIXEL

FRAG OUT!

TECHLAND

XBOX ONE

PS4

PC
DVD-ROM

STEAM

CRYTEK CRYENGINE



©2016 and published by Deep Silver, a division of Koch Media, Austria. Developed by Deep Silver Dambuster Studios. Homefront, Deep Silver and their respective logos are trademarks of Koch Media GmbH. Portions of this software are included under license ©2004-2016 Crytek GmbH. All rights reserved. Crytek, CryEngine and their respective logos are trademarks of Crytek Group. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2016 by RAD Game Tools, Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All rights reserved.

Tachyon Project

PC PS4 PSV XONE WIU PEGI 7

PRODUCENT Eclipse Games Wersja PL: nie

Voyager

Po pierwszej rozgrywce miałem zamiar wyrzucić Tachyona do kosza - tylko nie wiem gdzie Wii U ma kosz - i już do niej nie wracać. Banalna, cyberpunkowa historyjka (program Ada zyskuje świadomość, porzucony na pastwę systemów obronnych serwerów) została przedstawiona w formie krótkich, komiksowych wstawek, prezentowanych pomiędzy poszczególnymi etapami gry.

Nieco wypełnia ona pustą przestrzeń, jaką dostajemy jako pole walki. No bo trudno nazwać różnorodnym puste, prostokątne coś, zajmujące cały ekran, otoczone ramką. Wewnątrz pustego obszaru znalazło się miejsce na pojazd, którym sterujemy za pomocą dwóch analogowych joysticków (jeden kieruje pojazdem, drugi ogniem) i pary bocznych przycisków. Na pierwszy rzut oka filozofii w rozgrywce nie ma zbyt wiele - musimy przetrwać kolejne fale wrogów i zbierać szczątki po rozbitych pojazdach. Następujące po sobie ataki

Ubij bossa, ale najpierw celnie wstrzel się pomiędzy warstwy ochronne.

Wyzwania

Obok trybu fabularnego to jedna z największych atrakcji Tachyon Project.

Różnorodność etapów pozwala przećwiczyć umiejętności przed właściwą walką.

Gdybyś w ogniu walki zgubił swój pojazd, fala zmierzających do jednego punktu wrogów podpowie, gdzie szukać.

podzielone są na kilka etapów. Jeśli zginieemy, możemy kontynuować walkę od ostatnio przegranej części.

Właściwie w tym miejscu można by postawić kropkę. Na szczęście finezji rozgrywce dodają różnorodność przeciwników i ich zachowanie na planszy, a także zdobywane w miarę postępów w grze kolejne elementy wyposażenia (osłony, przyspieszenie, większa energia życiowa) i uzbrojenia podstawowego oraz dodatkowego, które możemy dowolnie przypisywać do przycisków, wyzwalaając na przykład zabójczą falę energii, miny zbliżeniowe lub miny spowalniające wrogów.



To wszystko razem czyni z banalnej strzelaniny, zaprojektowanej w najmniej zróżnicowanych planszach, jakie widziałem od czasu Asteroids, całkiem zgrabną (pod względem mechaniki rozgrywki) strzelaninę. Atrakcyjność Tachyon Project podnoszą dodatkowe wyzwania, rozgrywane poza głównym wątkiem fabularnym. Nieskończone fale wrogów, zabijanie na czas, tryb klaustrofobii (związanej z zamianami terenu), walka tylko bronią dodatkową lub śmierć od jednego strzału - to tylko niektóre z nich. Co więcej, w wyzwania powalczymy w trybie maksymalnie czterech graczy, co może prowadzić do wielokrotnienia kolorowego zamieszania na ekranie.

Oprawa graficzna Tachyon Project mogłaby być lepsza, ale utrzymanie cyberpunkowej stylizacji uzasadnia wykorzystanie prostych modeli pojazdów i oszczędne stosowanie detali w wystroju poziomów. Poza tym w ferworze walki mało kto zwraca uwagę na detale. Nieco niezrozumiały jest dla mnie zabieg spowalniania animacji i odtwarzania muzyki w przypadku utraty życia - efekt ten początkowo uznawałem za źle wykonany port na konsolę (wygląda to tak, jakby sprzęt nie wyrabiał się z narzuconymi mu zadaniami). Do czasu, aż zobaczyłem identyczne spowolnienie w wersji dla PC.

Wersja na Wii U pozwala na rozgrywkę na ekranie kontrolera, jednak producent zapomniał o odtwarzaniu dźwięków przez wbudowany głośniczek. ■





■ Kwadrat jest powolny jak ślimak, za to bez problemu radzi sobie z dużymi obiektami.



■ Ogień, lawa, ruchoma platforma. Tyle możliwości, aby się potknąć i siarczyscie przekląć!

Flat Kingdom

■ PC ■ MAC

■ PRODUCENT Fat Panda Games **Wersja PL:** nie

■ Murmur

Mieszkańcy królestwa płaskiego jak Keira Knightley wiedli do tej pory sielskie życie, a ochronę przed wprowadzającym chaos trzecim wymiarem zapewniały im magiczne klejnoty. Nic jednak nie trwa wiecznie. Pewnego dnia wspomniane klejnoty padły łupem złodzieja o imieniu Hex. Razem z klejnotami uprowadzona została też księżniczka... bo na końcu zawsze musi czekać księżniczka, prawda?

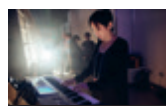
W tej sytuacji nie pozostało nic innego, jak wezwać do pomocy jedynego bohatera, który jest w stanie przywrócić ład w królestwie. Bohaterem tym jest Flat, niepozorny mały ludek, który potrafi przybierać różne kształty. Dokładnie to trzy: kółko, kwadrat i trójkąt. I to czyni z niego idealnego kandydata na superbohatera!

Zatrzymajmy się na chwilę przy umiejętności transformacji Flata, gdyż idzie za tym bardzo ciekawe rozwiązanie kwestii walki. Otóż we Flat Kingdom nie eliminujemy przeciwników w typowy sposób: nie strzelamy kulami ognia i nie skaczymy im po głowach. Każda konfrontacja przypomina raczej grę w papier, nożyce, kamień. Jak już wspomniałem, bohater może przybierać formę trzech figur geometrycznych.

Przeciwnicy również się z nich składają, więc aby ich pokonać musimy przyjąć odpowiednią formę, na przykład trójkąt bije kółko.

Bardzo przypadł mi do gustu taki system walki, mimo iż jest on naprawdę wymagający, bo czasami ciężko na pierwszy rzut oka ocenić, z jakich figur składa się przeciwnik. Niejednokrotnie byłem o krok, aby rzucić to wszystko w cholerę i zmarnować kolejną godzinę na jakiś serial. Ale za zmianą kształtów idzie coś więcej. Nie wspomniałem jeszcze, że każdy z nich daje naszemu bohaterowi inną umiejętność. I tak na przykład trójkąt potrafi bardzo szybko biegać, a kwadrat jest wręcz stworzony do radzenia sobie z ciężkimi przeszkodami. Z czasem też każda z figur zyskuje nowe umiejętności. Dodatkowo za monety możemy rozwijać pasek życia.

Matsumae



Japońska kompozytorka muzyki do gier. W branży od trzech dekad. Ma na swoim koncie pokazną liczbę tytułów. Najbardziej znana jest z twórczości przygotowanej na potrzeby Mega Mana. O dziwo, dopiero w 2015 roku postanowiła nagrać swój pierwszy solowy album. Cóż, nigdy nie jest za późno!

Poza tym Flat Kingdom to całkiem typowa platformówka. Jest dużo skakania, ruchomych platform, trafiają się pułapki czy spadające elementy sufitu, no i są oczywiście bossowie. A z tymi jest trochę zabawy, bo na każdego trzeba znaleźć inny sposób, co wiąże się na ogół z kilkukrotnym powtarzaniem walki. Zresztą, powtórki należy od razu wkalkulować w czas spędzony nad grą, bo łatwo zginać, a punkty kontrolne nie trafiają się zbyt często. Świat wykreowany we Flat Kingdom jest taki, jakiego można oczekiwać po platformówce. Kolorowy, pełen kształtów, oderwany od rzeczywistości i cały czas gra w nim muzyka, w tym przypadku skomponowana przez samą Manami Matsumae. Ani trochę nie dziwi mnie, że gra dostała nagrodę w kategorii Najlepsza Platformówka na targach PAX 2016. To wymagająca i inteligentna rozrywka dla dojrzałego gracza. Z czystym sumieniem polecam! ■



■ Przed wyruszeniem w drogę dobrze jest zakupić dodatkowe życia. Zresztą ten pan nie posiada nic więcej do zaoferowania.

Ecotone

PC MAC

PRODUCENT Sundae Factory Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Platformówki są stare jak Donkey Kong. Wiadomo, trzeba biegać, skakać i uważać, żeby nie wpaść w zbyt głęboką dziurę albo nie nadziać się na wroga. To podstawa, która przez lata obrosła różnymi nowymi pomysłami.

Ecotone próbuje przyciągnąć różnorodnością. Każdy kolejny poziom przynosi zmianę w stylu zabawy. Stała jest jedna zasada: zebrać wszystkie świecące kulki (zwykle trzy) i nie zginać. Umrzeć można wpadając w mroczną kałużę, wylatując za ekran albo zostając Dotkniętym Przez Potworka. Na graczy czekają takie niespodzianki jak niewidzialne



I'm not sure I'm going in the right direction.



platformy (nawiązujące do ścieżki zdrowia z filmu „Indiana Jones i ostatnia krucjata”), przesuwanie elementów planszy, skok w nieznaną, odwrócone sterowanie, klonowanie. Szkoda je wszystkie wymienić, bo element zaskoczenia - co będzie na następnej planszy - jest kartą przetargową gry. Wskazówki co zrobić - i elementy fabuлки - zawierają się w nazwach poziomów. Nie zawsze są to pomysły oryginalne, wręcz przeciwnie, wiele z nich pojawiło się już w innych platformówkach. Koneserzy szybko się odnajdą w tych nowych-nienowych wyzwaniach. Sam pomysł gry o zmiennych zasadach był trenowany (i doprowadzony do ekstremum) w takich produkcjach jak flashowa Karoshi. Ecotone wydaje się bardziej zbalansowany między pomysłami fajnymi i przegiętymi. Po prostu trzyma się zasady, że gra niezależna musi być trudna.

■ Świat pomiędzy światami zamieszkują przerośnięte bakterie i robale.

■ Naukowcom wciąż nie udało się rozwiązać zagadki wiszących platform.

■ Gry platformowe są świetnym nośnikiem treści filozoficznych...

■ ...zamiana klawiszy lewego z prawym symbolizuje chaos współczesności.



Nie wystarczy jedynie rozkminić, jak przejść dany poziom, trzeba go jeszcze przejść - i tu zaczynają się schody - wymagane są precyzja skoków i dobry refleks. Nie dałem rady na klawiaturze, niezbędny okazał się pad. Nie jest to kałużowy relaks jak przy Rayman Origins. Czy to sztuczna trudność, mająca przykryć brak innej zawartości? Raczej nie, gra oferuje przecież 45 poziomów zebranych w trzy światy (i jeden ukryty). Grafika jest poprawna, w stylu wektorowo-flashowym. Widać, że odcisnęła się mroczno-cienista estetyka Limbo, moda, która raczej szybko nie przemienie. Ecotone dość dobrze się w niej odnajduje, wyposażając bohatera w maskę (a może twarz?) nawiązującą do Shy Guya z Super Mario Bros. Biała, z otworami na oczy i usta, sprawia, że gdy idzie przez magiczny las stanowiący tło gry, przywodzi na myśl leśne duszki z anime Księżniczka Mononoke. A to dobre skojarzenie. Spodobało mi się, że świat gry jest żywy, jednookie robale przegryzające się przez wiszące skały zerkają w stronę bohatera, świecące robaczki spłoszone zrywają się do lotu. Różne drobiazgi, ale przyjemne drobiazgi.

Całości dopełnia klimatyczna muzyka, niepokojąca, sprawiająca wrażenie, że coś jest nie tak, że gdzieś coś się czai... ■

BATTLEFIELD 1™

ŚWIATOWA PREMIERA

21 PAŹDZIERNIKA

GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ
(DUBBING)



DICE™

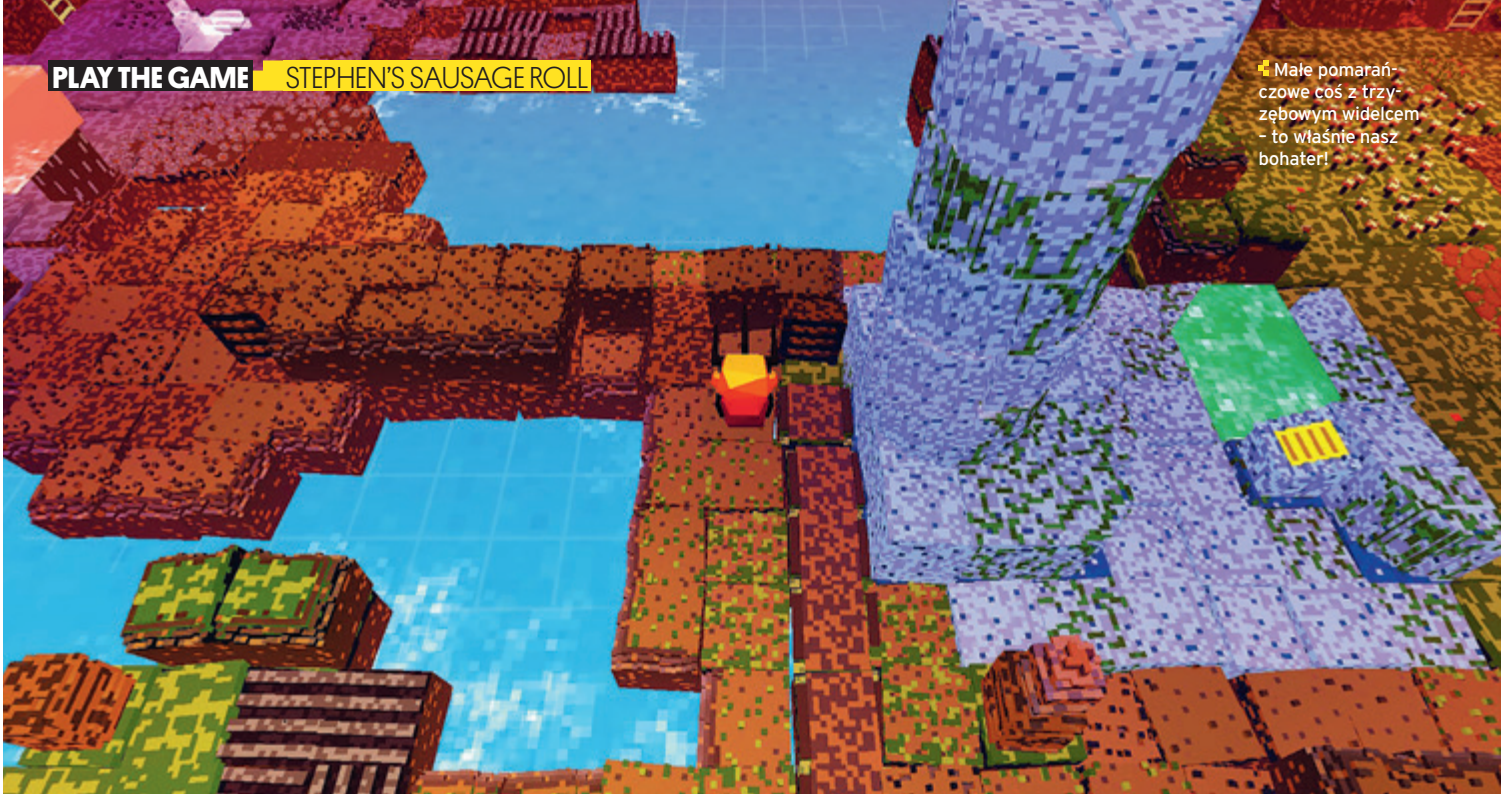


ZAMÓW TERAZ I ZAPŁAĆ SZYBKIM PRZELEWEM INTERNETOWYM W



TRANSAKcje OBSŁUGUJE





Stephen's Sausage Roll

PC MAC

PRODUCENT Increate Games **Wersja PL:** nie

Paweł Schreiber

Stephen's Sausage Roll to gra o smażeniu kiełbasek. Gdy po kilku godzinach miałem wrażenie, że za chwilę będę musiał zbierać ze ściany kawałki mojego biednego mózgu, pomyślałem, że chyba na dłużej polubię gry o kiełbaskach.

Tytułowy Stephen to Stephen Lavelle, czyli increate, jedna z tych legend sceny indie, które, w przeciwieństwie do Cactusa (Hotline Miami), Edmunda McMille-na (Super Meat Boy) czy Terry'ego Cavanagha (VVVVVV) nie przebiły się wcześniej do świadomości tak zwanych zwykłych graczy. Tytułowe kiełbaski to najzwyklejsze w świecie kiełbaski, które główny bohater gry musi przypiekać na rozżarzonych paleniskach. Całość jest wariacją na temat Sokobana – świat jest podzielony na kwadraty, a nasza postać kiełbasek nie nosi, tylko je przed sobą toczy. Ale Sokoban to przy pieczeniu kiełbasek dziecinada.

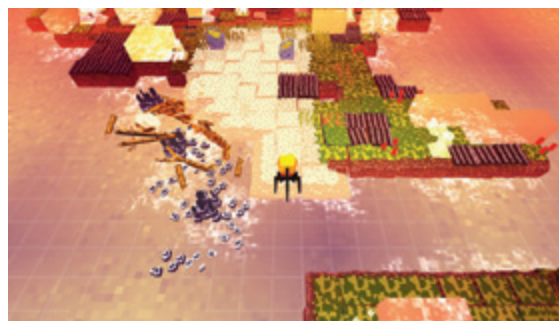
Każda kiełbaska jest długa na dwa pola i musi być przypieczona z obu stron. A kiedy już zostanie w jakimś miejscu przypieczona, pod żadnym pozorem nie może dotknąć nim ponownie paleniska, bo się przypali. Do tego ludek, którym kierujemy, trzyma długi szpikulec, którym przy obracaniu się zahacza o pobliskie kiełbaski, przetaczając je dalej.

Brzmi to wszystko niezbyt porywająco, ale dzięki – nie wahajmy się użyć tego słowa – genialnym projektom poziomów przypiekanie kiełbasek nagle okazuje się zajęciem fascynującym jak mało co. SSR nie patyczkuje się z graczem i prawie od samego początku zmusza szare komórki do maksymalnego wysiłku. Każdy etap w SSR ma kilka typowych faz.

Roll



Autorem nietypowego tytułu jest nie increate, tylko Bennett Foddy, wykładowca New York University uczący studentów projektowania gier wideo, szerszym rzeszom graczy znany pewnie lepiej jako twórca komicznego i frustrującego „symulatora” biegania – QWOP.



Pierwsza, „No przecież to proste”, kończy się błyskawicznie, bo każde pozornie oczywiste rozwiązanie okazuje się tylko podstępem ze strony increate. Potem następuje zwykle faza „Przecież się nie da”. Mózg najpierw śwędzi, potem boli, potem boli straszliwie. A potem wyrastają mu skrzydła.

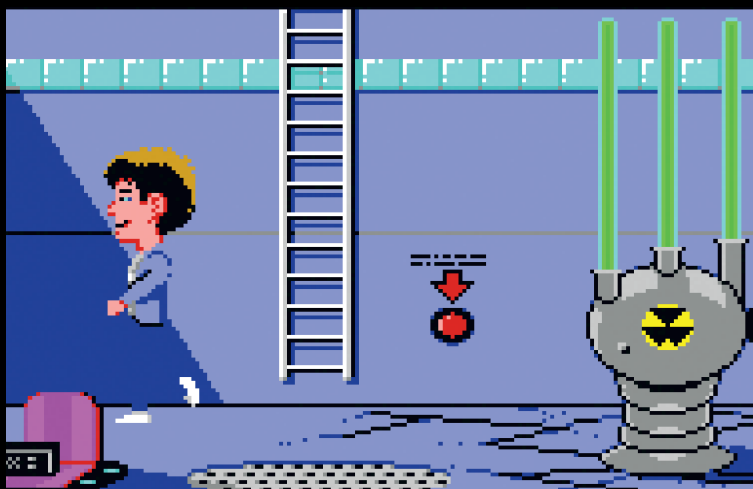
Po fazie „Jak można było na to nie wpaść?!” przechodzimy do następnego poziomu. W SSR w toku gry pojawia się zaledwie kilka nowinek, które nigdy nie wywracają mechaniki do góry nogami. Zasadniczo wciąż robimy to samo, ale jakimś cudem za każdym razem inaczej i coraz ciekawiej.

Wspomniałem na początku, że SSR nie jest grą dla każdego. Nie tylko ze względu na prostą (a w swojej sierniężności śliczną) grafikę, ale przede wszystkim ze względu na poziom trudności. Kiedy, jako całkiem doświadczony kiełbaskowicz, zobaczyłem cieszący się już specyficzną internetową sławą poziom The Great Tower, myślałem, że się popłaczę. Lubicie kuchnię hinduską? Znacie to uczucie, kiedy po zjedzeniu potrawy opatrzonej w menu największą ilością ostrzegawczych papryczek nie jesteście pewni, czy jeszcze macie język? Dla niektórych to straszliwa męka, ale inni nie zamieniliby tego na nic.

I właśnie taka to jest gra. ■



48 Być może najbardziej dynamiczna i złożona 8-bitowa labiryntówka!



52 Maniac Mansion jest jedną z trzech, może czterech najważniejszych gier w ogóle. Pixel oddaje hold wielkiemu dziełu Lucasfilm Games.



58 Ron Gilbert został odpytany przez Pixela na okoliczność Maniac Mansion, ale nie tylko. Sławny twórca gier opowiada nam o swojej, trwającej już ponad 30 lat, karierze.



64 Defender spowodował niemałe zamieszanie w salonach gier. Twórcy tej epokowej gry opowiadają, jak doszło do jej powstania.

HALL OF FAME

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

NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE

STARQUAKE



Lata osiemdziesiąte, Wielka Brytania.
Złote lata komnatówek na ZX Spectrum, wielkich
labiryntów na kilkaset ekranów. Starquake
Stephena Crowa miał ich 512 – akurat tyle,
żeby pomieścić całą planetę.

■ Michał R. Wiśniewski



Co sprawia, że uważamy jakiegoś gracza za najlepszego na świecie? Oceny z piśmiennictwa, głosy internautów, wyniki obrad niezależnego panelu ekspertów? Pewnie tak, ale zawsze jest też jakiś wymiar osobisty. Starquake jest dla mnie ważny dlatego, że była to pierwsza gra, którą przeszedłem do końca, którą udało mi się wygrać. Nie obyło się bez małej pomocy – mapy z Bajtka, która ukazała się na rozkładówce numeru 5/88. Ale i tak nie było łatwo.

Chociaż w Bajtku zamieszczono kody do teleportów ułatwiających poruszanie się po planecie, na niewiele mi się zdały, bo różniły się między platformami. Grałem na komputerze MSX, a dla Bajtka istniały wówczas jedynie klany Atari, Commodore, Amstrad i Spectrum. Jedynym wyjściem było odwiedzenie wszystkich teleportów na piechotę i pospisywanie ich nazw, słuchanych jako kody. Zanim więc zaatakowałem główny cel gry, spędziłem trochę czasu, eksplorując wszystkie zakamki tej pięknej planety...

BLOB, HISTORIA PRAWDZIWA
Bajtka był wówczas, jak wspominałem w jednym z felietonów, medium onirycznym, to znaczy, że autorzy tekstów często musieli sobie wyobrazić, w co tak naprawdę grają. Tako fabuła gry zamieszczona obok mapy okazała się nieco wyssana z palucha. Starquake wcale nie jest grą, w której „pilot Blob” rozbił kosmolot w trakcie poszukiwania nowych światów na „planecie X”, nie szukamy w niej „elementów reaktora” jego statku i wcale nie należy ich zanieść do „centrum sterowania lotem”. Zamieszczona obok mapy ilustracja przedstawiająca pulchnego kosmonauta lecącego na spadochronie nie miała luźny związek z rzeczywistością.

Tytuł gry nawiązuje do astrofizycznego zjawiska trysnienia gwiazd neutronowych, chociaż z nauką ma niewiele wspólnego. Scenariusz gry został napisany z przymrużeniem oka (poczuciem humoru można zasłonić wiele ograniczeń technicznych) i opowiada o planecie, która wyleciała z czarnej dziury. Jej jądro jest tak niestabilne, że grozi eksplozją, która sprawi, że cała galaktyka zostanie zniszczona.



▲ Wersja C-64: doskonała muzyka, wysoka rozdzielczość i zbyt kolorowe sprite'y.

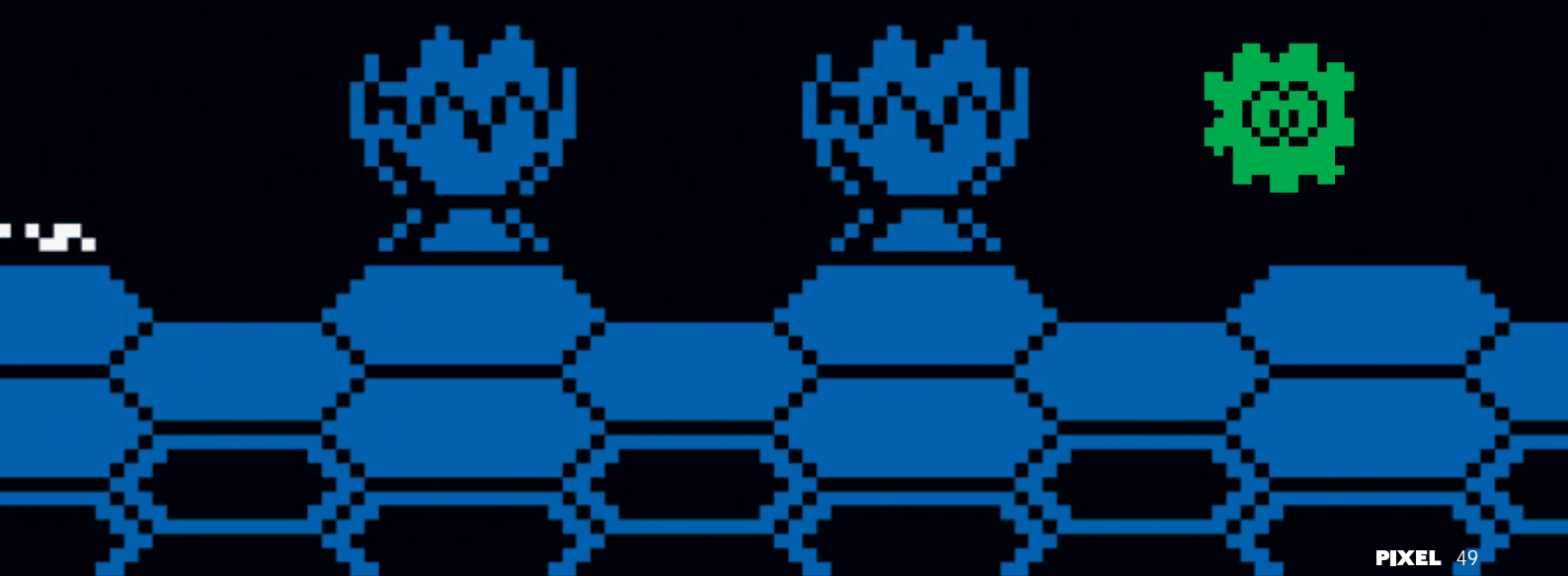


▲ Wersja MSX: wierne odwzorowanie oryginału, z lepszą muzyką i urokiem duszków.

Należy je zatem jak najszybciej naprawić. Do misji został zgłoszony BLOB – Bio-Logically Operating Being (Istota Funkcjonująca Bio-Logicznie) – bohater z przypadku, który dysponował jedynym dostępnym statkiem. Statkiem, którego wrak można podziwiać w startowej planszy gry – rozbił się na skutek błędów komputera pokładowego. Te kilkadziesiąt białych pikseli ułożonych w kupkę złomu robiło na mnie zawsze wrażenie – co za prosta i efektywna metoda narracji! Wiele gier z tamtego okresu po prostu się zaczynało, tu miałem wrażenie uczestniczenia w opowieści. Takich drobiazków jest wiele – jak choćby rozsiadanie astronautów w jaskiniach planety szkielety astronautów, którym nie udało się zgłubić jej sekretów. Kiedy widzisz zwłoki, wiesz, że to poważna sprawa.

PLAC ZABAW

Programowanie Starquake Steven Crow zaczął od stworzenia BLOB-a. Mały kulisty robot na króciutkich nóżkach, z wielkimi oczami i dwoma czułkami antenami był zainspirowany postacią z komiksu Lunar Jetman, ukazującą się w miesięczniku Crash. Najpierw powstała animacja



chodzącego stworka, potem Crow stworzył dla niego kilkuekranowy plac zabaw. W przeciwieństwie do poprzedniej gry Crowa, Wizard's Lair, która była komnatówką z widokiem z góry, Starquake było grą z widokiem z boku, z działającą grawitacją. Plac zabaw służył właśnie do testowania fizyki gry i nowych umiejętności BLOB-a. Samym chodzeniem nie uratuje się galaktyki. Co ciekawe, w przeciwieństwie do wielu bohaterów platformówek BLOB nie umiał skakać. Był za to wyposażony w generator podestów, pojawiających pod jego stopami, które po chwili znikwały. Pozwalały jednak zbudować wieżę, by wspiąć się do góry. Liczba możliwych do wygenerowania podestów była ograniczona. Po każdym użyciu kurczył się wskaźnik. Na szczęście można było go doładować, zbierając odpowiednie paczki energetyczne.

Poruszanie po planecie ułatwić miały także windy antygravitacyjne: zielone tuby unoszące BLOB-a w górę, które Crow zaczerpnął ze swojej wcześniejszej gry Factory Escape. Na marginesie - jej bohaterem był również mały robot, który nie umiał skakać - i również był wzorowany na postaci znanej z innego medium, mianowicie na morderczym Daleku z kultowego brytyjskiego serialu SF „Doktor Who”.

Planeta była zamieszkała przez nieprzyjazną faunę. Prosty trick sprawił, że wydawała się żywa: chociaż wraże

**NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE**

✦ Gra stworzona z doskonałą znajomością ZX Spectrum działała w płynnych 50 FPS.



✦ Do niektórych drzwi potrzebny był klucz. Karta uniwersalna nic tu nie pomogła.

stworki pojawiały się losowo, gra zapamiętywała ich pozycje. Gdy się przeszło na sąsiedni ekran i wróciło, znajdowały się w tym samym miejscu i konfiguracji. BLOB nie był bezbronny - strzelał wiązkami z oczu. Również one wymagały doładowywania.

Poruszanie umożliwiały latające platformy (space hopper), których dodatkową zaletą była mocniejsza broń, odbijająca się od ścian. Niestety można było nimi latać tylko między stacjami dokującymi. Nie dało się przejść przez niektóre ciasne korytarze i zbierać przedmiotów. Kluczowe było też ogarnięcie wspomnianego wcześniej systemu teleportów.

JĄDRO CIEMNOŚCI

Grę rozpoczyna rozbicie się na obcej planecie i ten wątek survivalowy jest obecny cały czas. To jedna z niewielu gier, gdzie można było wykitować, gdy stało się w miejscu, i to nie dlatego, że przyszedł stworek i zabijał, ale że cały czas powoli ubywało energii.

Stephen Crow (rocznik 1965) programować zaczął w szkole, zafascynowany Missile Command. Debiutancką Laser Snaker zaprogramował w BASIC na ZX81 w wieku 17 lat. Obecnie pracuje w Blizzardzie, gdzie grzebie przy Warcraftie.

Niezbędne było więc zbieranie energetycznych kanistrów. Energię traciło się też przez kontakt z obcymi (uwaga na latające śruby, zabijające na miejscu!). Natychmiastowym zgonem kończył się też kontakt z ostrymi kryształami i prądem elektrycznym. Gra na szczęście szczerze rozdawała dodatkowe życia.

Celem gry było znalezienie jądra planety, a potem dziewięciu przedmiotów, którymi można je naprawić. Były one losowe i rozmieszczone losowo. Widać tu brak powagi w scenariuszu: jądro planety składało się z takich



Teleporty ułatwiały szybkie przemieszczanie się po planecie, ale trzeba znać kody.

fantów jak igła z nitką, parasol albo dyskietka. Przedmioty (do czterech naraz) BLOB nosił w kieszeni, do której miał dostęp w trybie FIFO. Oprócz elementów jądra przydatna była karta uniwersalna, umożliwiająca przechodzenie przez zabezpieczone drzwi oraz korzystanie z piramidek Cheopsa, gdzie można było wymienić jakiś przedmiot na inny. Teoretycznie zarówno drzwi, jak i piramidki wymagały użycia kombinacji kart z cyferkami odpowiadającymi ich kodowi, ale dużo prościej było wejść w posiadanie owej karty.

NAJLEPSZA GRA ŚWIATA

Jaki jest zatem przepis na najlepszą grę świata? Jasny cel gry, elementy narracji zaszyte w planszach, przemyślana fizyka i zdolności bohatera, różnorodne środowisko, techniczna doskonałość wykonania, wyważony poziom trudności. To wszystko ma Starquake.

Stephen Crow miał więcej pomysłów: aby BLOB zamieniał się w kulkę (jak późniejszy Sonic), był wystrzeliany z działka i wpadał do flippera. Niestety zabrakło pamięci. Planował użyć tych rzeczy w drugiej części, nad którą przepracował trzy miesiące, ale nigdy nie ukończył. Zmieniły się czasy i komercyjnych gier nie robiono już w pojedynkę. Crow uważa dziś Starquake za swoją ulubioną grę i wciąż myśli o sequele. Kiedyś, w wolnej chwili, na iPhone'a... ▬



STRACHY NA LACHY

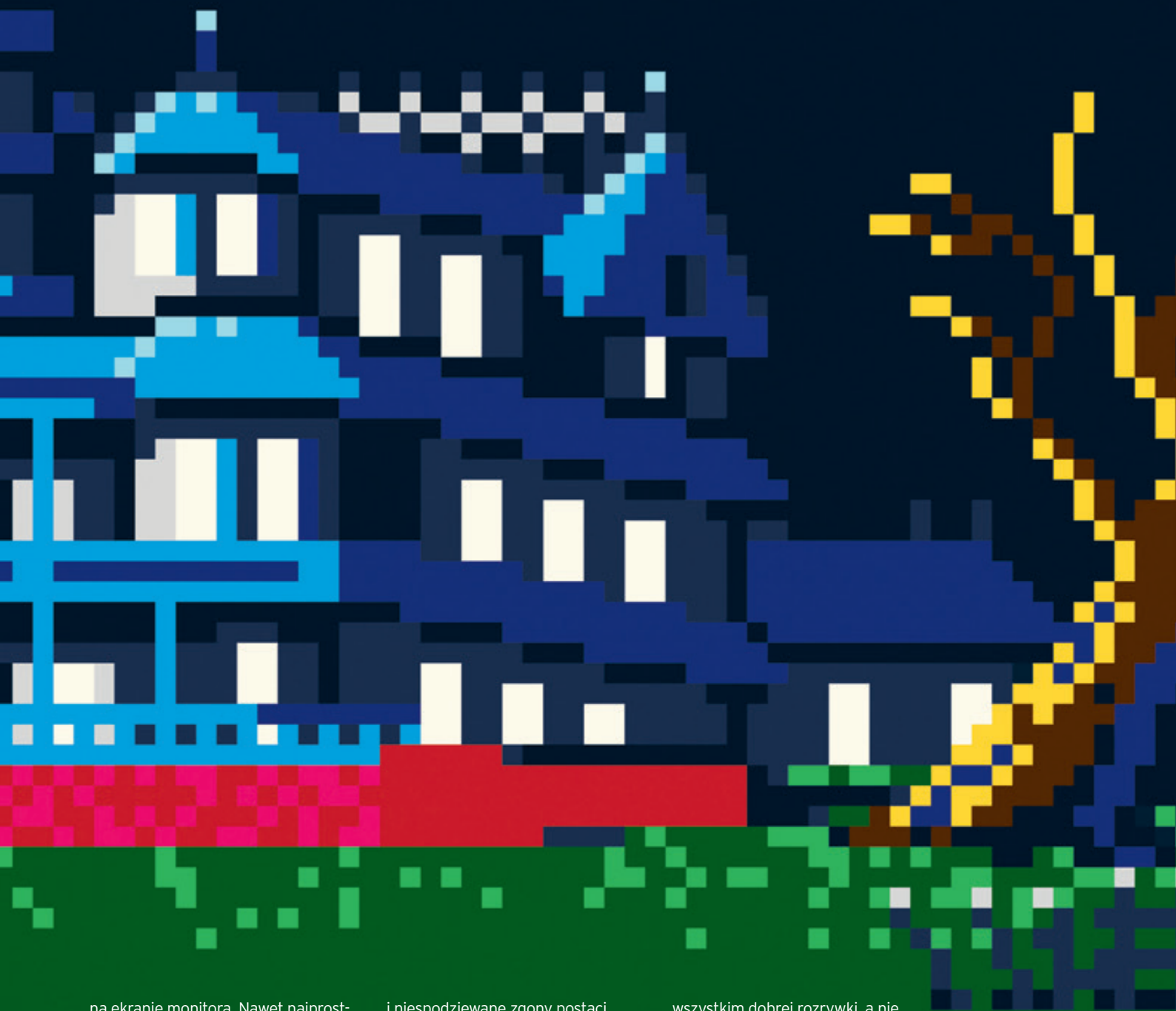
MANIAC MANSION

Ponura rezydencja zamieszkała przez zwariowaną rodzinę, porwana cheerleaderka, kosmiczna macka marząca o karierze gwiazdy rocka i klimat horroru klasy B z domieszką komedii. Banalny wydawałoby się pomysł, który pozwolił LucasArts stworzyć jedną z najważniejszych gier w historii.

■ Marcin Kiendra

Wychowałem się na klasycznych tekstowych przygodówkach i grach z serii Quest od Sierry. Ponieważ język angielski znam jeszcze słabo, posiłkowałem się słownikiem i przede wszystkim opisami w Bajtku oraz Top Secrecie.

Redaktorzy byli na tyle łaskawi, że drukowali dokładne komendy potrzebne do wykonania konkretnych czynności



na ekranie monitora. Nawet najprostsze rzeczy takie jak podniesienie jabłka w King's Queście wymagały wklepania z klawiatury „take apple” (przynajmniej program darował nam stosowanie rodzajników). I chociaż możliwość zanurzenia się w wirtualnym świecie przypominającym bajki znane z dzieciństwa niesamowicie działała na wyobraźnię, toporny interfejs potrafił zabić całą przyjemność z zabawy. Jeśli dodać do tego częste

i niespodziewane zgony postaci, łatwo sobie wyobrazić, że tego typu gry wymagały dużej ilości wolnego czasu i anielskiej cierpliwości.

Dlatego kiedy w 1987 roku Maniac Mansion zadebiutował na C64, okazał się dla mnie objawieniem, a dla całej branży oznaczał nowy rozdział w skostniałym od lat gatunku przygodówek. Rewolucję zapoczątkował człowiek imieniem Ron Gilbert, który od gier wideo oczekiwał przede

wszystkim dobrej rozrywki, a nie spędzania czasu nad niewygodnym interfejsem i omijaniem niepotrzebnych pułapek zastawianych na biednych graczy. Jako młody programista w 1984 roku trafił do firmy Lucasfilm Games (przemianowanej później na LucasArts), gdzie wspólnie z Garym Winnickiem zajmowali się przenoszeniem gier z 8-bitowego Atari na Commodore. Panowie szybko przypadli sobie do gustu,





mieli podobne poczucie humoru i potrafili godzinami rozmawiać o komputerach. Gilbert nosił się z pomysłem na nową grę przygodową stanowiącą opozycję do wymagających produkcji Sierry, którym podzielił się z kolegą. Winnick podszedł do sprawy entuzjastycznie, a Lucasfilm, widząc w tym szansę na podbicie rynku, dało zielone światło do rozpoczęcia produkcji.

W grze mogliśmy sterować nie jednym, a trójkiem bohaterów wybieranych spośród szóstki szkolnych przyjaciół.

HORROR Z PRZYMRUŻENIEM OKA

Historia opowiedziana w Maniac Mansion zaczyna się od uderzenia meteorytu w pobliżu posesji zamieszkałej przez rodzinę Edisonów. Okazuje się, że ten kawałek kosmicznej skały będący rozumną istotą przejmując kontrolę nad umysłami mieszkańców rezydencji. Doktor Fred Edison rozpoczyna szalone eksperymenty na ludzkim mózgu, a w pracy towarzyszą mu żona Edna o wyrafinowanych seksualnych upodobaniach, kompletnie zdziwaczały syn Ed oraz zamieniony w mumię kuzyn Ted. Gabinet osobliwości uzupełnia para kosmicznych przybyszów pod postacią macek, z których zielona ma w planach zostać gwiazdą rocka, a purpurowa okazuje się geniuszem zła i pomocnikiem dra Freda. Właściwa akcja gry przenosiła się 20 lat później do momentu, kiedy w okolicach posiadłości Edisonów znika cheerleaderka Sandy Pantz, będąca jednocześnie dziewczyną głównego bohatera. Gracz jako Dave Miller, uczeń lokalnego liceum, wraz grupą szkolnych przyjaciół wyrusza z misją ratunkową.

Brzmi jak scenariusz taniego horroru? Oczywiście, ponieważ Gilbert i Winnick byli wielkimi fanami filmów, w których grupa nieświadomych nastolatków łąduje w opuszczonej



Pierwszy kontakt z Maniac Mansion był szokiem. Oto zamiast sterowania z klawiatury i wpisywania komend grę obsługiwało się myszką, korzystając z interfejsu SCUMM.

rezydencji, gdzie po kolei giną z rąk nieznanymi sprawców. Niektóre postaci występujące w MM były wzorowane na znajomych obydwu programistów i chociaż oficjalnie nigdy nie przyznali, kto jest kim, branża dorobiła własne teorie. Pielęgniarka Edna miała być odpowiednikiem mamy Rona, a szkolna wokalistka Razor to dziewczyna Gary'ego Winnicka. To przekonanie ciągnęło się wśród graczy wiele lat, aż w końcu twórcy ostatecznie zdementowali te domysły. Wszyscy grywalni członkowie ekipy Dave'a byli wzorowani na typowych amerykańskich nastolatkach, wśród których znaleźli się między innymi kujon Bernard, artystyczna dusza Wendy i luzak Jeff. Posiadali też różne umiejętności, dzięki czemu zagadki można było rozwiązywać na kilka sposobów, docierając ostatecznie do jednego z siedmiu możliwych zakończeń.

Pierwszy kontakt z MM był nad wyraz pozytywny. Oto zamiast sterowania postacią z klawiatury i wpisywania komend całą grę obsługiwało się myszką, korzystając z interfejsu SCUMM, o którym za chwilę. Poszukiwania zaginionej dziewczyny urozmaicały pojawiające się co jakiś czas scenki przerywnikowe. Pokazywały, czym aktualnie zajmują się mieszkańcy domu. To było świetne posunięcie, ponieważ raz, że stwarzały filmowy

klimat, a dwa - budowały pewne napięcie, dając nam znać, że znaleźliśmy się w miejscu, gdzie goście nie są mile widziani. W razie wpadki mózgi naszych bohaterów były wysysane i stawały się obiektami badań szalonego dra Freda. Gra kipiła humorem, zagadki były wyważone i nie sprawiały wrażenia nieprzystępnych, zwiedzaniu pomieszczeń towarzyszyła zabawa w chowanego z rodziną Edisonów. Po drodze mogliśmy jeszcze obejrzeć absurdalny telewizyjny show z meteorytem w roli głównej i zaliczyć wizytę kosmicznej policji.

SCUMM

Początkowo prace były prowadzone w Asemblerze 6502, ale Gilbert nie był zadowolony z efektów i postanowił stworzyć własne narzędzie pozwalające zapanować nad rozbudowaną grą. Na dodatek mogłoby być ono wykorzystane przy tworzeniu następnego tytułu. Tak narodził się SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion), który z punktu widzenia gracza sprawił, że przygodówki stały się o wiele bardziej przyjemne w odbiorze. Interfejs składał się z 15 komend takich jako Open, Give czy Pick up oraz spisu niesionych przedmiotów, dzięki czemu całość była bardzo intuicyjna. Historia pokazała, że SCUMM okazał się pionierskim

Pudełko



Oryginalna kopia Maniac Mansion to marzenie wielu kolekcjonerów. Ceny wersji na Amigę zaczynają się na aukcjach od 150 funtów, a w przypadku C64 trzeba się liczyć z dwukrotnie wyższym wydatkiem. Niżej wymieniane są kartridże na NES, które bez instrukcji i pudełka można zakupić już od 15 funtów.

rozwiązaniem, nawet jeśli jego pierwsza odsłona nie ustrzegła się kilku niedociągnięć. Niektóre polecenia były wykorzystane tylko raz podczas całej gry, przez co niepotrzebnie zajmowały miejsce w interfejsie, który i tak rozpychał się na 1/3 ekranu. Ponadto w lokacjach brakowało systemu podświetlania istotnych przedmiotów i za każdym razem trzeba było ich szukać, korzystając z ikony „What is”. Dlatego z każdą następną grą SCUMM zmieniał się na lepsze i napędzał 11 kolejnych gier od Lucasfilm/LucasArts, kończąc swój żywot w mocno zmodyfikowanej wersji przy okazji wydania The Curse of Monkey Island.

Ron Gilbert zawsze ciepło wspomina prace nad Maniac Mansion. Cenił sobie swobodę twórczą i możliwości realizacji zwiariowanych pomysłów, których nie musiał konsultować z armią korporacyjnych menedżerów.

Początkowo przychylnie nastawione szefostwo Lucasfilmu zaczęło mocno się niecierpliwić, nie widząc konkretnych postępów po kilku miesiącach produkcji. Faktycznie Gilbert i Winnick zostali w pewnym momencie przegnieni ilością pracy, a problem leżał w obszerności gry, która z tygodnia na tydzień puchła od nowych koncepcji. Lwią część czasu pochłaniał wspomniany już pomysł umieszczenia sześciu grywalnych postaci do wyboru (oraz głównego bohatera), wielowątkowość i kilka zakończeń. Z pomocą przyszedł David Fox pracujący wcześniej w Lucasfilmie nad świetnie wyglądającą graficznie kosmiczną strzelaniną Rescued on Fractalus na małe Atari i nieco zapomnianą przygodówką Labyrinth opartą na filmie z Davidem Bowie. Fox zajął się usprawnianiem silnika gry, dzięki czemu Gilbert mógł wrócić do dopieszczania fabuły i postaci.

Serial

W USA pojawił się także serial oparty na Maniac Mansion.

Jego akcja skupiała się na rodzinie Edisonów, która właśnie wprowadziła się do tytułowej rezydencji, obok której rozbił się meteor. Całość zamknęła się w 66 odcinkach podzielonych na 3 sezony.

Wersja na konsolę NES prezentowała nieco inny styl graficzny niż Amiga czy C64.

Organizacja produkcji nadal odbiegała od ideału i wiele elementów powstało na bieżąco, ale luźny styl pracy sprzyjał powstawaniu najlepszych pomysłów. Grający w MM z pewnością pamiętają akcję z ugotowaniem chomika w kuchence mikrofalowej, którą Fox dodał w tajemnicy przed Gilbertem. Kiedy ten natrafił na nią przypadkiem podczas testowania prototypu, był zachwycony żartem kolegi, a gag stał się w przyszłości jednym z najbardziej rozpoznawalnych momentów w grze. Gilbert w zręczny sposób wplatał do gry popkulturowe elementy i anegdoty. I tak do pokoju zielonej macki przemycił swoje muzyczne preferencje, umieszczając na ścianie plakaty z napisami „Disco sucks!” i „Rock Tour’86”. Do spostrzegawczych graczy oko puszczał model X-winga stojący w sypialni Eda, tablice rejestracyjne THX-1138 czy piła łańcuchowa z wiecznie pustym bakiem, do którego paliwo można było znaleźć w kolejnej grze Lucasfilmu, czyli Zaku McKrackenie. Posiadłość Edisonów to z kolei luźna kopia rezydencji George’a Lucasa, w której pracowali programiści. Tym sposobem w pomieszczeniu biblioteki znalazły się spiralne schody, które w rzeczywistości prowadziły na antresolę, a w grze były zasłonięte tabliczką „Out of order”. Przez lata krążyła plotka o tym, że można się tędy dostać do ukrytej lokacji, a gracze szukali sposobu na otwarcie przejścia. Ostatecznie okazało się, że to celowy easter egg.

Pomimo iż o Maniac Mansion mogą wypowiadać się w samych superlatywach, to na tak dopracowanym



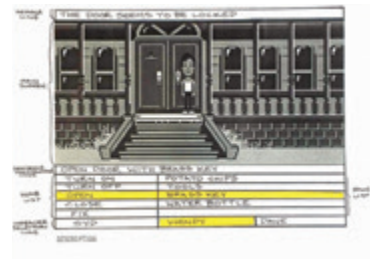
Podczas produkcji powstało wiele notatek i szkiców koncepcyjnych, dzięki którym lepiej poznajemy oblicze legendy.



Jedna z pierwszych scen, czyli wejście do rezydencji. Ujęcie w grze pokazywało tylko parter. SCUMM nie preferował lokacji wertykalnych.



Główny hol na rysunkach koncepcyjnych i w grze wyglądał bardzo podobnie. Niestety, zniknął portret Edisona, a i gargulce straciły sporo ze swego pierwotnego uroku.



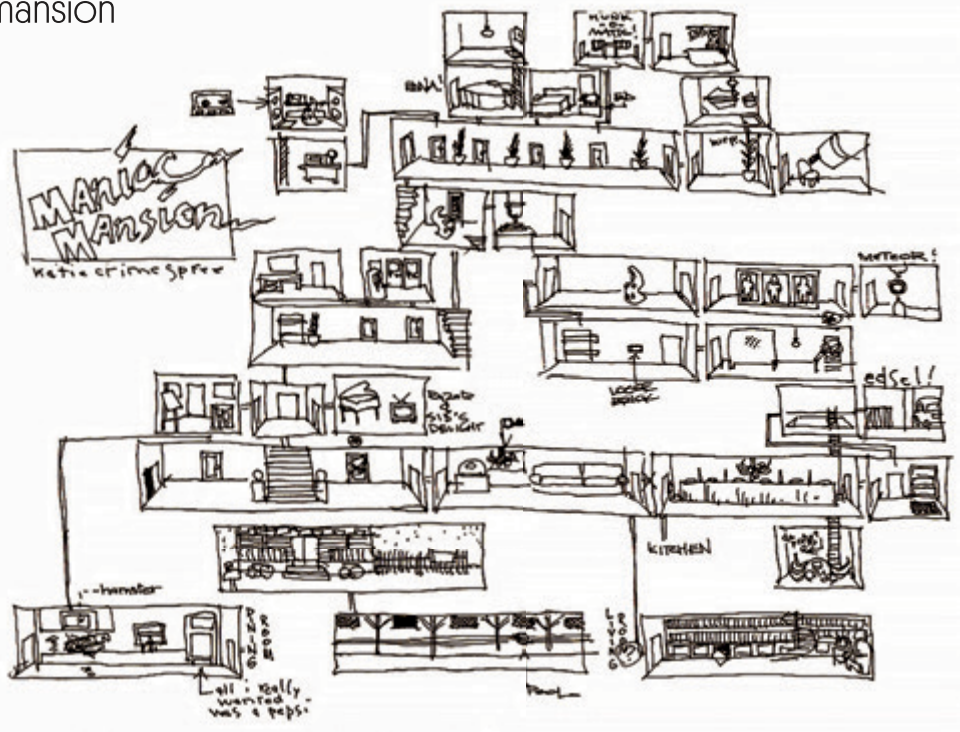
Pogląd na wczesną wersję interfejsu SCUMM z innym układem komend i przedmiotów. Evolucja ewidentnie przebiegała w prawidłowym kierunku.

produkcje znalazłem kilka rys. Na przekór hucznym zapowiedziom twórców w grze występowały sytuacje bez wyjścia, dla których jedynym ratunkiem jest skorzystanie z opcji „Load game”, a bohaterowie mogli zginąć bądź zostać złapani, chociaż wynikało to bardziej z błędu grającego niż z celowego działania programistów.

CENZURA NINTENDO

Pierwotną platformą dla Maniac Mansion było C64 ze stacją dysków, a wersja kasetowa (marzenie szczególnie polskich graczy) nie miała szans się ukazać ze względu na rozbudowanie gry. Jeszcze w 1987 roku pojawiły się wersje na Apple II i PC z kartami graficznymi CGA, będące bezpośrednią kopią oryginału. Amigowcy musieli uzbroid się w cierpliwość, dzięki czemu kilka miesięcy później dostali wypolerowaną na błysk produkcję z większą paletą kolorów, podwójnie podbitą rozdzielczością i scenografią bogatszą w detale. Chwilę później wypuszczono równie udane porty na Atari ST i ponownie na PC tym razem dla posiadaczy kart EGA.

Najdziwniejsza wersja pojawiła się na 8-bitową konsolę Nintendo, kojarzoną przecież z grami arcade, ewentualnie z RPG, a nie z gatunkiem przygodówek. Prace nad konwersją wykonało zewnętrzne studio Realtime Associates, dla którego największe wyzwanie stanowiło dostosowanie MM do wymogów Nintendo of America.



Mapa rezydencji. Żeby zwiedzić wszystkie pomieszczenia, trzeba było ukończyć grę więcej niż raz.

Czyżby jedna z ofiar eksperymentów szalonego doktora Freda Edisona?

Korporacja mocno dbała o rodzinny wizerunek wypuszczanych przez siebie gier, więc nie było mowy o przemocy, wulgarnym języku, nagości i tym podobnych elementach mogących skazić umysły młodszych graczy. Zmieniono więc niektóre wypowiedzi dra Freda zawierające słowa „Kill” i „Suck”, pod nóż poszły seksualne aluzje rzucane przez Ednę i niektóre elementy wystroju wnętrz jak rzeźba nagiej kobiety i szkielet przywiązany do ściany łańcuchem. Co ciekawe, cenzurze umknęły dwie dosyć istotne rzeczy, choć niektórzy doszukiwali się w tym celowego prztyczka w nos polityce Nintendo.

Po pierwsze, na ścianie w kuchni pozostawiono krwawy rozbрызg sugerujący odcinanie kończyn występująca w grze piłą łańcuchową, a po drugie, nadal można było ugotować chomika w kuchence mikrofalowej. Mowa tutaj o amerykańskiej wersji MM, ponieważ w wydaniu europejskim definitywnie usunięto obydwie kontrowersyjne fragmenty. Gdyby nie niszczycielskie działanie obrońców moralności, wersja na NES wypadłaby całkiem dobrze. Graczom zaserwowano odmienny od oryginału styl graficzny, plasujący się jakościowo gdzieś pomiędzy C64 a Amigą, i znacznie rozbudowano ścieżkę dźwiękową. Każda z postaci otrzymała własny motyw muzyczny skomponowany przez George'a Sangera, który zawodowo parął się pisaniem muzyki do gier (jego OST znajdziemy między innymi w produkcjach Wing Commander i 7th Guest). Największego aktu kanibalizmu na MM dokonano w Japonii. Na tamtejszym rynku tytuł jeszcze bardziej ugrzeczniono, wprowadzając wiecznie uśmiechnięte postaci w stylu super-deformed, a ponure z założenia domostwo przyjęło wesołe barwy. Żadna z tych zmian nie wyszła grze na dobre i, patrząc z dzisiejszej perspektywy, Nintendo pozbawiło grę klimatu komediowego horroru pełnego wysmakowanego humoru oraz podtekstów znanych z komputerowych odpowiedników.





Przed Maniac Mansion w żadnej innej grze eksploracja terenu nie była tak dogłębna. Nie chodzi tylko o znajdowanie ukrytych przedmiotów, lecz również o niespotykaną wcześniej interakcję z otoczeniem.

Ten dziwoląg nigdy nie opuścił granic Japonii, w związku z czym liczba wydanych egzemplarzy jest niewielka, ale dla kolekcjonerów i tak najważniejsza pozostanie wersja na C64 osiągnąca dziś wysokie ceny na portalach aukcyjnych.


OPIS W TOP SECRECIE

Gry przygodowe nie należały do najpopularniejszego gatunku w naszym kraju przede wszystkim za sprawą skomplikowania i bariery jaką był język angielski. W momencie, kiedy Maniac Mansion zawitał na nasze giełdy - obstawiam, że był to rok 1988 - rozprowadzany przez piratów nie zawierał chociażby lakonicznej instrukcji, a tym bardziej dokładnego opisu przejścia. Przynosząc dyskietki do domu, samemu ze słownikiem w rękę trzeba było odkrywać tajemnicę szalonej rodziny, zamieszkującej ponurą rezydencję. Niektórzy w kilka osób zbierali się przed ekranem komputera i wspólnie metodą prób i błędów rozwiązywali kolejne zagadki. W tamtym okresie każda informacja pozwalająca pchnąć grę dalej była na wagę złota, więc pomocy szukało się u znajomych, a w akcie desperacji pisano

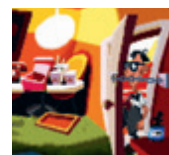
listy do Bajtka z prośbą o wyjaśnienie problemu. Nie muszę dodawać, że odpowiedź praktycznie nigdy się nie pojawiała. Dopiero w połowie 1991 roku magazyn Top Secret zlitował się nad zagubionymi graczami, drukując nie tylko odpowiednią solucję, ale też dokładną mapę pomieszczeń. Mniej więcej w tym czasie po giełdach zaczęły krążyć opisy tworzone przez handlarzy pozwalające ukończyć MM innymi sposobami.

NOWE ROZDANIE

Maniac Mansion od razu powędrował na szczyty list przebojów, zgarniając oceny w okolicach 90 procent oraz tytuł gry roku w USA. Z miejsca ustawił w szeregu pozostałe przygodówki z produkcjami Sierry na czele, dając jasny sygnał, że era wpisywania komend z klawiatury właśnie dobiegła końca. Roberta i Ken Williamsowie po latach przyznali, że nie grali w hit Lucasfilmu, a swoim pracownikom sugerowali nieporuszanie w firmie tematu gier konkurencji. Ale nawet wielka Sierra musiała skapitulować ze swoim archaicznym systemem i kolejne tytuły z serii „Quest” doczekały się graficznego interfejsu.


 **Maniac Mansion Enhanced z 2004 roku to nad wyraz udana próba odświeżenia klasyka.**

Dzień Macki



Sequel Maniac Mansion kontynuował dobre tradycje oryginału, ponownie stawiając na humor i dobrą zabawę. Tym razem głównym mąciwodą była fioletowa macka, której zamarzyła się władza nad światem. Jej plany miały pokrzyżować powracający ze starej obsady Dr Fred oraz Bernard w towarzystwie dwóch nowych postaci.

Wydawało się, że sukces zaowocuje szybkim wypuszczeniem kontynuacji, ale Ron Gilbert zajął się Zakiem McKrackenem, w którym tym razem to on pomagał Davidowi Foxowi. Później pracował jeszcze przy Last Crusade z Indianą Jonesem w roli głównej oraz nad genialnym The Secret of Monkey Island, przy okazji którego poznał się z inną gwiazdą Lucasfilmu - Timem Schaferem. To właśnie jemu przekazał pałeczkę przy tworzeniu sequela swojego hitu. Gilbert zdążył jeszcze nakreślić scenariusz i główne założenia Day of the Tentacle, po czym w 1992 roku opuścił firmę i założył własne studio Humongous Entertainment.

Przez lata MM zyskało status produkcji kultowej, czego wyraz dali fani, tworząc w 2004 roku odświeżoną wersję z dopiskiem „Enhanced”. Styl graficzny pozostał wierny oryginałowi z tym, że zwiększono liczbę kolorów z 16 do 256, co miało przypominać złoty okres przygodówek w oprawie VGA. Interfejs SCUMM też doczekał się przeróbki, gdzie liczbę komend ograniczono dla wygody do dziewięciu, a przedmioty zyskały graficzne ikonki zamiast opisu tekstowego. Remake jest doskonałą okazją, żeby raz jeszcze skonfrontować się z rodziną Edisonów, odwiedzić stare kąty w rezydencji i docenić kunszt Rona Gilberta. W końcu Maniac Mansion to prawdopodobnie największy przełom w historii gier wideo. 



WŁADCA MAŁPICH UMYŚŁÓW

Z **Ronem Gilbertem** o tym, jak stworzył arcydzieła wśród gier i co robił potem, rozmawia Piotr Mańkowski.

P Chciałem cię zapytać o czasy, gdy nie było jeszcze komputerów. Czym się wtedy bawiłeś?

Gdy byłem w szkole średniej, dotarli do mnie kieszonkowe gry elektroniczne. Niedługo potem pojawiło się Atari VCS, które męczyliśmy razem z kolegami. Mój ojciec był fizykiem i miał dostęp do komputerów mainframe. Wpadałem czasem do jego laboratorium, gdzie miałem możliwość grania w Spacewar! To było długo zanim pojawiły się salony gier. Zostałem poniekąd wystawiony na wpływ gier od samego początku i tak to pozostało do dzisiaj.

P Grałeś w Colossal Cave Adventure?

Tak. Nie jestem pewien, czy to był dokładnie oryginał, ale pamiętam, że zetknąłem się z tekstówkami na mainframe. To wyglądało tak, że wraz z kumplami gromadziliśmy się przed tym ogromnym oscyloskopem PDP wyposażeni w długopisy i kartki, by w trakcie gry robić notatki potrzebne do rozumienia tego, jak dalej podążać w przygodzie. Trudno jednak powiedzieć, że bym w latach siedemdziesiątych był hardkorowcem. Byłem raczej niedzielnym graczem. Nie byłem opętany przez gry aż do momentu, gdy trafiłem na studia i zacząłem pisać własne programy. To był czas, gdy rządził Commodore PET.

P W wieku 20 lat trafiłeś do Lucasfilm Games. Noah Falstein zatrudnił cię do pomocy przy robieniu konwersji Koronis Rift na C64. Jak dokładnie tam trafiłeś?

Zacząłem się od tego, że rzuciłem koledż w rodzinnym Oregonie i dostałem w Kalifornii robotę przy tworzeniu gier na C64. To była firma zajmująca się oprogramowaniem edukacyjnym. Robiłem na przykład grę o wirusach walczących z układem odpornościowym człowieka. Pracowałem tam pół roku, po czym wróciłem do nauki. Tyle że praca w tej firmie dostarczyła mi kontaktów. Był tam ktoś, kto znał Steve'a Arnolda, czyli pierwszego dyrektora generalnego Lucasfilm Games i przez niego dostałem informację, że szukają oni programistów znających się na C64. Dostałem rekomendację i Steve osobiście do mnie zadzwonił, czy nie wpadłbym na rozmowę kwalifikacyjną. Porozmawiałem z całym zespołem i zostałem zatrudniony. Rozpocząłem pracę nad portem Koronis Rift z Atari 800 na C64. Gdy się pojawiłem, połowa programu była już napisana, włączyłem się więc bardzo płynnie w życie Lucasfilm Games.

P Zaraz potem nadszedł Labyrinth. Jak wspominasz tę grę?

Był interesującym projektem, osadzonym gdzieś w pół drogi pomiędzy tekstówkami a tym, co miało nadzieść. Eksperymentował z interfejsem, ale jednak był blisko tekstówek. Nie pracowałem przy tym projekcie, bo po skończeniu Koronis Rift działałem przy konwersji Ballblazera na C64. Zacząłem też wymyślać grę, która miała się nazywać I Was a Teenage Lobot i była mocno inspirowana animacją „Heavy Metal”, a sam tytuł nawiązywał do niskobudżetowego horroru z lat pięćdziesiątych „I Was a Teenage Werewolf”. O co tam chodziło? Groteskowa przyszłość, przestępcy, lobotomia - to było trochę za mocne jak na firmę trzymającą się rodzinnych wartości. Gra zatrzymała się na etapie konspektu, ale dzięki temu wykazałem, że chcę pracować na stałe dla Lucasfilmu. No, a zaraz potem razem z Garym Winnickiem zaczęliśmy działać przy Maniac Mansion, co zajęło nam troszkę czasu.

P Kocham tę grę, uważam ją za największy przełom w historii elektronicznej rozrywki. Cieszę się, że mogę osobiście zapytać jej autora. Jak wyglądał ten dzień, gdy wpadliście z Garym na pomysł, by robić Maniac Mansion?

To nie był jeden dzień. Z Garym pracowaliśmy razem w Lucasfilmie i często dyskutowaliśmy o grach. Ponieważ obaj byliśmy fanami horrorów klasy B, głównie z lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych, kombinowaliśmy jak wymyślić grę osadzoną w takich realiach. I nagle w 1986 roku na ekrany wszedł remake „Little Shop of Horrors”, który stanowił jakąś iskrę przyspieszającą nasz proces twórczy. Wtedy jeszcze nie wiedzieliśmy, jaki to będzie gatunek. Czuliśmy jedynie, że musi to być komediowy horror. Gary dużo rysował i gdy uznaliśmy, że mamy już odpowiednią ilość materiału, udaliśmy się do Steve'a Arnolda z projektem. Mniej więcej w tym samym czasie odwiedziłem mojego kuzyna, który grał u siebie w King's Questa. Nigdy wcześniej nie widziałem tej gry, a gdy ją ujrzałem, zrozumiałem, że taki właśnie musi być Maniac Mansion - z gatunku graphic adventure...

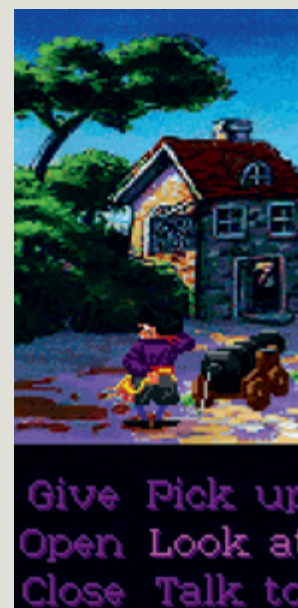


P No nie mów, że zniechędzona Sierra On-Line stała się inspiracją dla Maniac Mansion!?

Tak było. Dobrze znałem tekstówki, ale zespolenie tekstu z obrazkami stanowiło objawienie. Strasznie denerwowały mnie występujące w tej grze postaci, poza tym wpadłem na pomysł, że lepiej byłoby klikać przedmioty i wybierać z menu stosowne dla nich opcje niż pracować wpisywaniem komendy z klawiatury. Pracę nad Maniac Mansion zaczęliśmy od dyskusji, wspólnego oglądania filmów i rysowania map rezydencji, w której miała się rozgrywać akcja. Wyglądało to tak, że stwierdziliśmy, że będzie potrzebna łazienka. Zaraz potem pojawił się Dead Cousin Ed i nagle eureka - powinien być pod prysznicem.

P Ty wszystko programowałeś?

Tak, zacząłem pisać grę w assemblerze. Pomógł mi bardziej doświadczony pracownik Lucasfilm Games Chip Morningstar, który pewnego dnia zapytał, dlaczego nie korzystamy ze skryptów? Tak były napisane Zork czy King's Quest. To całkowicie zmieniło styl pracy nad Maniac Mansion. Tak też narodził się interfejs SCUMM



Humongous Entertainment został założony w 1992 roku przez Rona Gilberta i Shelley Day. Stworzył też filię Cavedog.



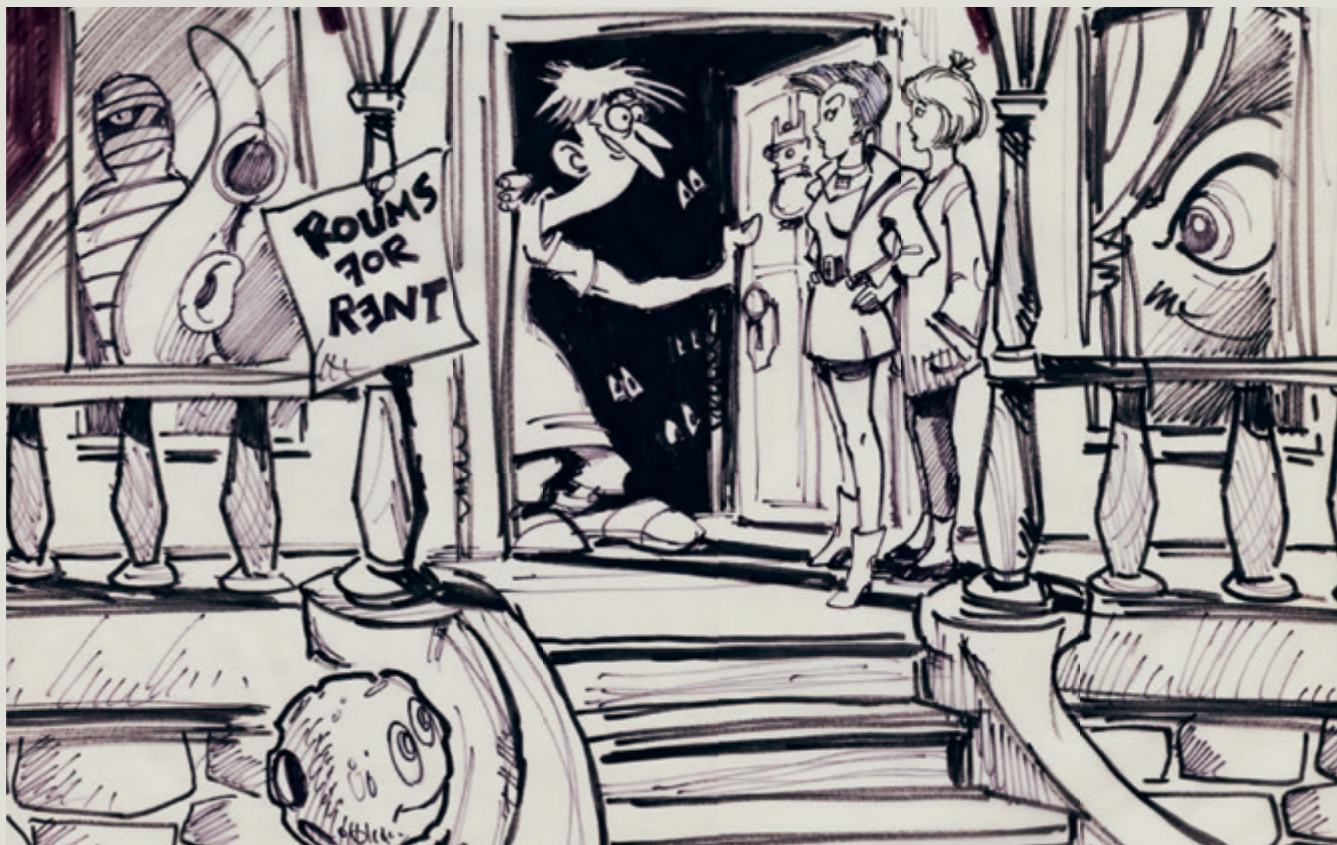
Putt-Putt był flagowym produktem Humongousa. Został wymyślony przez biznesową partnerkę Rona, która pierwotnie planowała to jako serię bajek dla swojego syna.



Panama Sam był ambitnym chłopcem obdarzonym wielką wyobraźnią. Stanowił rodzaj superbohatera, tyle że działającego za pomocą bardzo przyziemnych metod.



Freddi Fish wystartował w 1994 roku i rozrósł się do rozmiaru osobnej serii. Gry opowiadały o przygodach żółtej i zielonej rybki, wspólnie rozwiązujących zagadki.



dołączyli do mnie Mark Ferrari, który rysował tła, oraz Steve Purcell, który tworzył wizerunki postaci oraz animację. Potem zatrudniłem Tima Schafera i Dave'a Grossmana, żeby pomogli przy programowaniu, ale okazało się, że chłopcy posiadają poczucie humoru i potrafią pisać, więc przrzuciłem ich do tworzenia dialogów. Napracowaliśmy się i znów okazało się to samo, co przy poprzednich grach: dobre recenzje, ale sprzedaż tak z dziesięć razy gorsza od Sierry. Stało się jednak wówczas coś ważnego. Człowiek odpowiedzialny za sprzedaż w Lucasfilmie, który przez wiele lat mieszkał w Europie, powtarzał nam, że musimy być tam obecni i to bezpośrednio, bez pomocy Activision czy Electronic Arts, które nas wcześniej dystrybuowały. I co nastąpiło? Zaczęliśmy sprzedawać więcej gier w Niemczech niż w całych USA.

P Rywalizowałeś z Brianem Moriartym, który równoległe z tobą wypuścił Looma?

W Lucasfilm Games nigdy nie było rywalizacji. Brian zrobił zupełnie inną grę - krótką i stosunkowo prostą. W tym sensie był Nostradamusem, gdyż przewidział to, co się dzieje obecnie. Ale wtedy wielu ludzi nienawidziło Looma za to, że był taki krótki. A Brian? Przyszedł do nas z Infocomu i otrzymał carte blanche - szefostwo pozwoliło mu zrobić grę, jaką tylko chciał, bez konieczności uzasadniania projektu.

P Opowiedz o sequele Secret of Monkey Island.

Drugą część zacząłem realizować zaraz po skończeniu

➤ Jeden ze szkiców prezentujących wszystko, co najlepsze w Maniac Mansion: tajemnicę, dziwny humor, parodię i niebezpieczny urok.

Heavy Metal



Kultowa animacja ukazała się w 1981 roku. Jej reżyserem był Gerald Potterton, znany z innego pełnometrażowego filmu rysunkowego – „Yellow Submarine” o Beatlesach. Producentem zaś był Ivan Reitman, najbardziej znany jako reżyser „Pogromców duchów”.

„jedyńki”, jeszcze bez wieści o tym, jak się ona sprzedała. W tamtych czasach trzeba było czekać miesiące od premiery, żeby zorientować się, czy gra była sukcesem: sprawdzałeś ile kopii wyprodukowano, musiałeś czekać na zwroty ze sklepów, żeby mieć konkretne liczby. W tym przypadku zrobiono wyjątek.

P No, ale za zakończenie zebrałeś od fanów baty. Przedstawienie, że wszystko było żartem i że chłopcy tak naprawdę bawili się w lunaparku...

Żartem? Może, a może nie? Dobrze, nie ukrywam, że planowałem wówczas trzecią część i miało się to spiąć w całość. Ale nic więcej nie powiem.

P No właśnie, co było powodem, że odszedłeś z LucasArtsu?

Byłem już tam przez osiem lat i sporo się nauczyłem. Nie tylko jak tworzyć gry, ale również marketingu, i zaczęło mnie korcić, żeby spróbować to wszystko robić na własne konto. Ludzie nie zdają sobie sprawy, że Secret of Monkey Island nie był wielkim hitem, więc to nie była sytuacja, że w jakimś szaleństwie opuszczałem wielki „franchise”. To nie był też problem złego traktowania ani pieniędzy. W ogóle to było tak, że najpierw poszedłem do szefostwa LucasArtsu i zaproponowałem, żebyśmy robili gry dla dzieci, ale nie byli zainteresowani. No to zaproponowałem szefowi, Dougowi Glenowi, że będę to robić sam, zakładam firmę Humongous Entertainment, i chciałbym wykupić od nich licencję na SCUMM.



Eugene Jarvis i Larry DeMar ze złotym pięćdziesięciotysięcznym Defenderem w 2005 roku.

DEFENDER



Steve Ritchie dla Pixela: „Musielśmy umieścić wiele przycisków, ale nauka latania statkiem, zmiany kierunku, używania nadprzestrzeni i broni – wszystko to razem było satysfakcjonujące i dawato się opanować”.



W Defenderze na ekranie poruszało się wiele obiektów. Gdy nie udawało się uratować astronautów, planeta eksplodowała, a atak mutantów i UFO zmienił się w pandemonium.

Tygodnik Time w 1982 roku obwieszczał, że gry wideo podbijają świat. Publikacja ta natchnęła Waltera Daya do założenia Twin Galaxies – organizacji zbierającej i nadzorującej rekordowe wyniki w grach wideo.



OD FLIPPERA DO DEFENDERA I Z POWROTEM

Dla branży flipperowej Williams był czymś podobnym jak dla komórek Nokia albo IBM dla komputerów typu PC. Tyle że w przeciwieństwie do dwóch ostatnich firm przeszedł do historii. Nas jednak najbardziej interesuje jedna gra wideo Williama, którą wszedł przebojem na rynek i zapisał się w dziejach.

■ Łukasz Dziatkiewicz

Firma Williams Manufacturing Company - specjalizująca się we flipperach, ale produkująca także inne maszyny arcade - została założona w 1943 roku. Gdy trzy dekady później Pong na dobre rozpoczął dzieje gier wideo, Williams stworzył jego kłona pod tytułem Paddle-Ball. Obie gry i reszta rodziny „paletka i murek” wraz ze Spacewar! oraz Computer Space tworzyły fundamenty nowego świata.

Trend strzelanin SF kontynuowali ze szczególnym sukcesem Space Invaders z 1978 roku, a w kolejnym roku Asteroids. Williams uderzył w tym samym kierunku, wykazując się przy tym innowacyjnością i wyczuwaniem potrzeb odbiorców. Wcześniej ani Paddle-Ball, ani opracowany po nim Pro Tennis do przebojów nie należały.

OBROŃCA I ZDOBYWCA

W rozgrywającym się w przestrzeni kosmicznej Defenderze naciskanie fire było niezbędne do przeżycia, ale to była tylko jedna warstwa dzieła. Od razu budziło ono uznanie, tyle że

jednocześnie uważano zabawę za zbyt... trudną. Nie mogło być inaczej, skoro do kontroli tytułowego statku kosmicznego służył joystick i aż pięć przycisków! Drażek umożliwiał wyłącznie poruszanie góra-dół, klawisze niezbędne zaś były do: przyspieszania, zmieniania kierunku lotu, strzelania, odpalania superbomby niszczącej wszystko na ekranie i wreszcie włączania funkcji hiperprzestrzeni, polegającej na znikaniu i pojawianiu się w innym, losowym miejscu, którą to sztuczkę wykorzystano już w Asteroids.

Skomplikowane sterowanie było po części wynikiem rozbudowania miejsca rozgrywki, którego nie ograniczono jedynie do tego, co widział gracz, bo również po raz pierwszy w historii akcja toczyła się także poza nim! Z tego powodu w Defenderze do obserwowania całości służył radar.

Swobodne przemierzanie terenu wymusiło płynne przesuwanie się ekranu, co też było absolutną nowością i ważnym krokiem w rozwoju gier wideo. Już samo to czyniło z Defendera dzieło rewolucyjne.

A to nie koniec, ponieważ wrogowie polowali na nasz statek i reagowali na jego ruchy, podczas gdy we wcześniejszych produkcjach poruszali się po stałych torach. Główny autor Defendera Eugene Jarvis podkreślał, że zależało mu na sztucznej inteligencji nieprzyjaciół, a nie ich sztucznej... głupocie. I pomyśleć, że mówił to młody debiutant, który później przyznał: „Nie miałem błędnego pojęcia o grach wideo”. Lubił jednak grać i od klasycznego Spacewara! z 1962 roku był wręcz uzależniony. I tak zniechęcony otrzymał zadanie uratowania stojącego na skraju bankructwa króla flipperów.

DEFENDER W SĄDZIE

Jarvis po studiach na szacownym Berkeley zatrudnił się najpierw w Hewlett-Packard, a następnie w Atari, gdzie programował pierwsze pinballe wykorzystujące mikroprocesory. „Było jasne, że mikroprocesorowa rewolucja w grach właśnie się zaczęła i otworzyła całkiem nowe wszechświaty w tworzeniu gier.” - opowiadał po latach.

Stolik



Defender podobnie jak wiele ówczesnych automatów doczekał się wersji stolikowej, czyli tak zwanego cocktaila. Tak samo zrobił Williams ze swoim kolejnym hitem Joustem, zaś konkurencja na przykład z Ms. Pac-Man czy Centipede.

Sfrustrowany awaryjnością atarowskich flipperów po dwóch latach odszedł. Do Williamaśa ściągnął go jeden z najlepszych projektantów flipperowych Steve Ritchie. „Po jakimś roku pracy dla Ritchiego zacząłem zwracać się w kierunku gier wideo. Chciałem je tworzyć, dostrzegłem w tym życiową szansę. To co w nich lubię, to fakt, że pobudzają instynkt przetrwania. To zasadniczo odróżnia je od flipperów”.

W lutym 1980 roku Williams postanowił dać mu szansę. Dość ryzykowna decyzja nie była dziełem przypadku. Jarvis: „Firma mało co nie zbankrutowała kilka lat wcześniej, więc zespół był szczupły: dwóch lub trzech programistów, tyle samo gości od hardware’u i garstka projektantów. Dział sprzedaży i marketingu to był jeden stary człowiek z telefonem. Ponieważ nikt z kierownictwa nie miał pojęcia o technologii, była to sytuacja: «Maszeruj albo giń». Nie było więc nikogo, kto by powiedział nam, co robić. Mieliśmy absolutną wolność twórczą. Zakłady Williamsa były wielkie, brudne i stare (...) z tysiącem robotników robiących wszystko od transformatorów, przez przełączniki, na płytkach drukowanych skończywszy. Jeśli najnowsza gra by nie wypaliła, wszyscy szli na przymusowe zwolnienia do czasu przygotowania nowego modelu. Tak więc los firmy znajdował się w rękach paru młodzieńców”.

Na przygotowanie gry Jarvis miał osiem miesięcy. Tyle czasu zostało do branżowych targów organizacji AMOA jesienią 1980 roku. Pierwszy kierunek inspiracji wyznaczyły przypuszczalnie Space Invaders i Asteroids. Jako kolejny większość źródeł wymienia... telewizyjny serial sądowy „The Defenders” z pierwszej połowy lat sześćdziesiątych. Po latach autor tłumaczył to tak: „Jeśli czegoś broniś, jesteś atakowany, a to usprawiedliwia radykalne działania”. Brzmi ciekawie, tylko Jarvis sam nie wiedział, o jaką obronę ma w grze chodzić. Poza tym stało to w pewnej sprzeczności z artykułem o inwazji gier wideo w Playboyu. Jarvis opowiadał w nim, że najpierw wraz inżynierami decydowali, jakie komponenty zostaną użyte w maszynie,

jaka będzie rozdzielczość monitora, ilość pamięci i czy gra będzie kolorowa. Poza tym miał bardzo ogólne pojęcie o tym, co chciał stworzyć: „(...) wiarygodny świat i powód, by w nim przebywać”.

Kreowanie zaczęło od powierzchni planety. „Następnie, ponieważ zależało mi na wrażeniu trójwymiarowości, dołożyłem gwiazdy na tle czarnego nieba i sprawiłem, że poruszały się z połową prędkości obiektów na pierwszym planie. Wreszcie statek kosmiczny, który był w tym wszystkim najważniejszy”. I tu utknął. Nie mógł się zdecydować, czym specjalnym będzie on dysponować i jak będą wyglądać przeciwnicy. W oczekiwaniu na pomysł Jarvis narysował na dole małe ludziki, ale cała ekipa uważała, że to strata czasu. W końcu udało mu się stworzyć przeciwników, lecz nadal nie wiedział, o co w grze będzie chodzić. Jedyne, czego był pewien, to że trzeba będzie występować w roli obrońcy. Wspominał: „Dwa tygodnie przed zakładanym terminem skończenia gry prawie odchodziłem od zmysłów. Gra zaczęła śnić mi się po nocach, latałem w moim statku. O niczym innym nie myślałem, ale dalej nie składało mi się to w całość”. I oto pewnej nocy odpowiedź przyszła we śnie – kluczem mieli być owi ludkowie, to ich należało chronić, a jeśli zostaną porwani, odbijać. „Nie znam innej gry, która pozwala odzyskać twojego człowieka po tym, jak wpadł w ręce wroga. I dodatkowo ludzie są twoimi przyjaciółmi. To tłumaczyło, po co tu jesteś. W większości gier wideo jesteś sam”. Trzeba pamiętać, że Jarvis mówił to w 1982 roku.

Przyjmując tę wersję jako najbardziej prawdopodobną, aczkolwiek na przykład w „The Ultimate History of Video Games” Stevensa L. Kenta stoi: „Jarvis podjął decyzję, by bronić astronautów (...) Spędził tygodnie, kreując ludzików, którzy chodzili po powierzchni planety, podczas gdy gracze zestrzeliwali obcych z nieba”. Jak widać nie wiadomo, co było wcześniej: kura czy jajko – zasadnicze zadanie i jego główny wykonawca czy może postacie, których należało bronić. Książka Kenta podaje za



Flipper Defender został wyprodukowany w liczbie zaledwie 369 sztuk. Jego projektantem był słynny Barry Oursler, który starał się przenieść wiele elementów z oryginału.



Defender na Atari 2600 był równie daleki od oryginału, jak na ZX Spectrum.

to spójną wersję w kwestii presji czasu i owych ludków. „Sześć naciskał go, by skończył grę, nawet jeśli oznaczałoby to skasowanie astronautów. «Jakoś w tym czasie chciałem po prostu spakować moje rzeczy do pudełka i zwolnić się. Właściwie nie wiem, czemu tego nie zrobiłem. Wszyscy mi mówili, że za dużo czasu poświęciłem małym astronautom»”.

ZESPÓŁ I AKWARIUM

Ostatecznie działało to tak: jeden rodzaj statków przeciwnika usiłował porwać ludzi. Należało je wcześniej zniszczyć, względnie zestrzelić podczas prób uprowadzenia, ale tak, by nie trafić człowieczka, którego spadającego trzeba było złapać i odstawić z powrotem na podłoże. Jeśli porywaczowi udawało się dotrzeć z nieszczęślikiem do góry ekranu, zmieniał się w niebezpiecznego mutanta kamikadze. A to zaledwie dwa typy wrogich jednostek – czyhało ich w sumie sześć, co samo w sobie było niezwykłe, no i każdy latał inaczej.

Strefa akcji była zamknięta. Sam Jarvis mówił, iż chodziło mu o to, by gracz czuł się niczym w akwarium. I tak rzeczywiście było, z tym że lecąc ciągle w jedną stronę, docierało się do końca i wylatywało po drugiej. To wszystko było potrzebne, by zrobić, jak sam Jarvis mówił, grę „rozbudowaną i gwarantującą strategiczne doznania”. Być może jakiś wpływ na te cechy miała pierwsza gra, jaką poznał, czyli szachy.

W przeciwieństwie do gier komputerowych produkcji arcade nawet w ich początkach nie robili pojedynczy zapalęncy, lecz niewielkie zespoły. Nie inaczej było w przypadku Defendera. Drugą obok Jarvisa ważną osobą był Larry DeMar. On także pracował nad flipperami, nie tylko jako ich programista, ale i projektant. Znajdziemy go na liście płac tak kultowych maszyn jak FunHouse, The Addams Family czy The Twilight Zone. Zapytałem Larry’ego o jego wkład w Obrońcę: - Wszedłem do zespołu projektowego Defendera przygotowującego część oprogramowania wraz z Jarvisem, Samem Dickerem oraz Paulem Dussaultem.

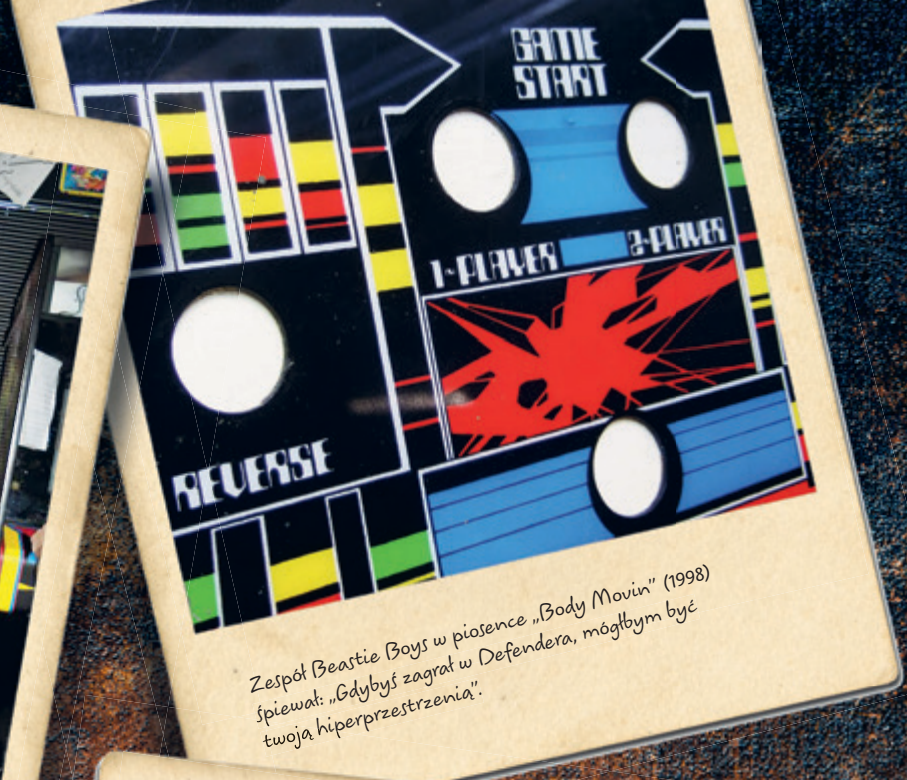
Reklama



Do reklamy Defendera wykorzystywano astronautów, grające rodzinki, ale i atrakcyjną panią. Pod tym względem Williams był bardzo zachowawczy i przywiązany do flipperowego dziedzictwa...



Po grze w Defendera oprócz zszarganych nerwów najbardziej cierpiały nadgarstki...



Zespół Beastie Boys w piosence „Body Movin” (1998) śpiewał: „Gdybyś zagrał w Defendera, mógłbym być twoją hiperprzestrzenią”.

DEFENDER



Val B., były operator automatów, a obecnie autor książek i artykułów o flipperach i maszynach wrzutowych, wspomina: „Wydaje mi się, że pierwsze egzemplarze stanęły w polskich salonach po stanie wojennym w 1983 roku. Ja grałem na nim pierwszy raz chyba latem tego roku nad morzem w Łebie lub w Kołobrzegu”.



Billy Joe Cain mieszka w teksaskim Austin i regularnie udziela się na Twitterze.

Obudowa Defendera była majstersztykiem. Boki maszyny wyraźnie pokazywały, że astronauty są w opałach.



Sądzę, że to Sam powinien być uznany za drugą najważniejszą osobę po Eugenie. Albo Chuck Bleich, bo to on zaprojektował cały system elektryczny. Ja byłem drugi na początku prac, kiedy przygotowywaliśmy hardware i elementy oprogramowania. Ale jakiś czas później zajęliśmy się ze Stevem Ritchiem flipperem Black Knight Williamsa, a Sam dołączył do Eugene'a, tworząc większość Defendera. Niemniej pod sam koniec prac, kiedy każda para rąk była potrzebna, aby ukończyć go na czas, Paul i ja wsparliśmy Eugene'a i Sama.

DeMar nie wymienił wszystkich. Wkład miał zwłaszcza Ritchie, który wraz z Jarvisem zdecydował o zasadniczym charakterze środowiska gry. Nie zmienia to faktu, iż jednemu człowiekowi należy się gros splendoru za Defendera.

DUŻO I REKORDOWO

Obrońcę dopracowywano jeszcze bladym światem przed imprezą AMOA. Wieczorem okazało się, że brakuje trybu „attract mode” (prezentacji, gdy nikt nie gra), a w nocy podczas kodowania pojawiły się problemy z ładowaniem gry. „Koło 4 rano nagraliśmy wszystkie epyromy z programem i cholera nie działało. Po prostu wgraliśmy grę ponownie i jakimś sposobem zadziałała. Rozeszliśmy się do domów, wziąłem prysznic, wbiłem się w garniak i pognałem na targi. Umieściłem w maszynie chipy, gra odpaliła, do rozpoczęcia targów zostało pięć minut” - wspominał Jarvis. Nieszczęścia, a już na pewno kłopoty, chodzą jednak parami, bowiem Defender z pierwszej konfrontacji z grającymi nie wyszedł obronną ręką. Co prawda budził podziw, ale okazał się zbyt skomplikowany. Sam Jarvis wziął to znacznie gorzej: „Ludzie się go bali, tylko patrzyli i mówili: «Dobra, zagraj i pokaż mi jak to robić». Przy innej okazji wspominał: „Sądzę, że wszystko rozbijało się o liczbę przycisków”.

A później było tak: „Po pierwszym wstawieniu Defendera do salonu gier bałem się nawet tam zajrzeć, bo nie ma nic bardziej przybijającego, niż nowa gra, na której nikt nie gra. Jednak dowiedziałem się, że są jacyś



Defenderowi czempion Steve Juraszek bez żalu wyznał, że za pieniądze, które wrzucił w ten automat, mógłby kupić samochód, zaś jego mama mówiła, iż wolalaby, żeby był tak dobry w odrabianiu lekcji.



Jarvis dzięki Defenderowi miał swoje pięć minut, Playboy poświęcił mu znaczną część artykułu o grach wideo, a jego pierwszej grze największej miejsca. Poza tym materiał ten opisywał Pac-Mana i Centipede.

chętni, więc poszedłem drugiego wieczora. Maszyny z Defenderem były dosłownie okupowane, tłoczyło się do nich ze 20 osób – nigdy nie widzieliście czegoś takiego”. Krótko mówiąc, w przeciwieństwie do samej branży rynek przyjął go entuzjastycznie. Nabywców znalazło około 60 tysięcy automatów, co uczyniło Defendera jedną z najlepiej sprzedających się maszyn arcade w dziejach. Dla Williamsa wywalczył on rekordowy wynik, dostarczając około miliarda dolarów przychodu!

Nic dziwnego, że gra zyskała status jednego z najważniejszych tytułów złotej ery gier wideo. I pomyśleć, że ta skomplikowana produkcja o świetnych jak na ówczesne czasy grafice i dźwięku, mieściła się w 24 kB i wykorzystywała jedynie 16 kolorów! To zapewniło jej miano najbardziej zaawansowanej gry wideo tego okresu, ale nie było przeszkodą do zaadaptowania na komputery oraz konsole, w tym mocno lansowane Atari 2600 z jednoprzyciskowym joystickiem. Samych kartridżów konsolowych z Defenderem sprzedano ponad 5 milionów. I nic dziwnego, bo oto nadszedł czas, gdy gry wideo stały się zjawiskiem masowym. Najlepszy dowód to fakt, że w 1982 roku okładka tygodnika Time głośno obwieszczała: „Gry wideo podbijają świat!”, a na jego łamach doniesiono, że w ciągu roku w USA wrzucono do maszyn arcade 20 miliardów ćwierćdolarówek! Udział Defendera w tym smakowitym torcie szacuje się na 1-1,5 mld dolarów!

Defenderowe rekordy bito też na samym ekranie. Jarvis: „Pamiętam, że zrobiłem coś koło 61 tysięcy i nikt w firmie nie miał wątpliwości, iż to najwyższy wynik, jaki może osiągnąć człowiek. (...) Oczywiście po jakimś tygodniu dzieciaki go pobity”.

Bicie rekordów w połączeniu z gwałtownie rosnącym medium sprawiło, że najlepsi zawodnicy zaczęli wyrastać na celebrytów. Dzięki wynikowi w Defendera po raz pierwszy gracz wideo zyskał status gwiazdy – został nim 15-letni Steve Juraszek z Illinois. Ten noszący swoje skądże nazwisko chłopak 1 stycznia 1982 roku za jedną ćwierćdolarówkę bronii

astronautów i zmagał się z wrażliwymi kosmitami ponad 16,5 godziny, zdobywając prawie 16 milionów punktów! Juraszek w dużej mierze dzięki wspomnianemu artykułowi w Timie został pierwszym sławnym wideograczem.

Zaledwie 23 dni później w Seattle 23-letni Doug Mahugh w ciągu doby ugrał ponad 20 milionów. W tym samym roku został on zatrudniony jako redaktor magazynu JoyStick oraz napisał książkę, jak należy grać w Defendera, ale opublikował ją dopiero w 2013 roku na własnej stronie internetowej. Jeden z bardziej wiarygodnych wyników uzyskał Billy Joe Cain. Rekordowe 33 644 725 zaliczył w ponad 32,5 godziny, co oficjalnie zostało zatwierdzone przez stronę RecordSetter.

BEZ KOŃCA

Karierę Defendera wyznaczyły adaptacje na prywatne sprzęty do gry, sequele, klony, zapożyczenia i inspiracje w innych grach oraz... flipper. Zrobił go sam Williams i nie okazał się wcale zły. Podobnie jak Defender 2, czyli Stargate z nowymi wrogami i... dołożonym szóstym klawiszem! Drugiego Defendera popelnili Jarvis z DeMarem we własnej firmie Vid Kidz dla Williamsa. Później napisali jedynie dwie gry, za to jedną z nich nie było jaką - Robotron: 2084.

Obaj dżentelmeni są do dziś aktywni w branży gier, z tym że Jarvis pozostaje wierny grom wideo, zaś DeMar porzucił je na rzecz gier hazardowych. Z kolei Williams w 1999 roku zamknął swój oddział flipperowy, co wyglądało na śmierć tych wspaniałych maszyn. Po niewypale projektu Pinball 2000, zakończonego na dwóch modelach, firma skupiła się na o wiele bardziej dochodowych maszynach hazardowych, czyli jednorękim bandytom. Nie pierwszy raz zaszokowały one flipperom, choć nie można zapominać o ich związkach, w tym historycznych.

Poza flipperem i sequelem Defender doczekał się wielu potomków i powinowatych, większość oczywiście z nieprawego łoża, ale najsukciejniej broni się oryginał. Najlepszy dowód, że Billy Joe Cain osiągnął swój wynik w 2013 roku. ■

Wojsko

Szerzyły się pogłoski, że amerykańska armia wykorzystuje Defendera do treningu rekrutów.

Z całą pewnością omawiany tytuł potrafił doprowadzić na skraj wyczerpania nerwowego.

SECRET

LEVEL



70 Pierwsza wojna światowa jest tematem rzadko poruszonym w grach wideo. Gdy jednak trafia na warsztat, rodzą się nietrywialne tytuły.



74 Kompozytor Peter McConnell opowiada Pixelowi o swojej muzyce.



80 Felieton MRW rozpoczyna się od Metal Sluga granego na PS2...



81 TSR było w latach siedemdziesiątych bogiem wśród wydawców systemów fabularnych RPG. Potem w firmie zaczęły się dziać rzeczy dziwne.

NASTĘPUJE SZAŁ NA PUNKCIE D&D, A TSR ROŚNIE W SPOSÓB NIEKONTROLOWANY.

WOJNA POWIETRZNA STANOWIŁA EKSCYTUJĄCY, ALE MARGINALNY ASPEKT KONFLIKTU.



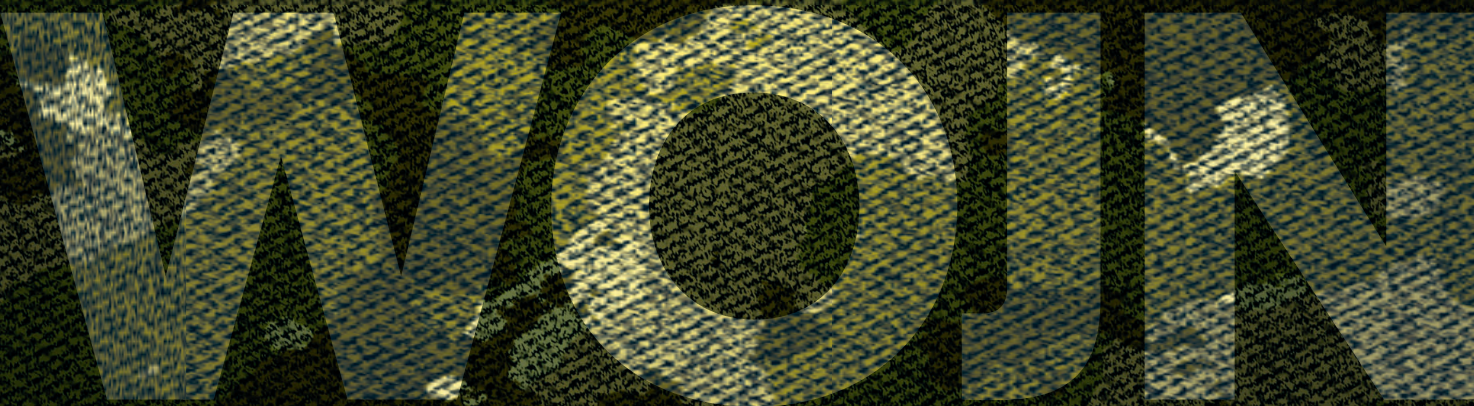
86 Przeglądając się kosmosowi, dochodzimy w końcu do zupełnie pierwotnego problemu: jak biesiadować w stanie nieważkości?



Pod koniec lutego pojawiła się informacja, że kolejna odsłona serii Battlefield przeniesie graczy na fronty pierwszej wojny światowej. Wreszcie coś innego! – zareagowała większość komentatorów na forach internetowych.

■ Mirek Filiciak

ZAPOMNIANA



”

**WAR.
WAR
NEVER
CHANGES...**

Zmieniają się jednak sposoby zabijania.
To podczas pierwszej wojny światowej
zmodernizowano je w bezprecedensowy sposób.



Pisanie o nowym trendzie to pewnie przesada, ale rocznice stulecia wybuchu pierwszej wojny światowej, a później kolejnych jej krwawych bitew, zwiększyły obecność tego konfliktu w popkulturze. Słaba widoczność to oczywiście efekt zwycięstwa w tej makabrycznej rywalizacji drugiej wojny światowej, w Polsce dodatkowo wzmocniony niemal całkowitym ignorowaniem jej poprzedniczki w historycznych narracjach. Jasne, w latach 1914-1918 Polska jako państwo nie istniała. Nie zmienia to jednak faktu, że na frontach pierwszej wojny światowej walczyło 3 miliony Polaków, z czego pół miliona nigdy nie wróciło do domu. Walczyli i ginęli w szeregach armii rosyjskiej, niemieckiej i austro-węgierskiej.

Z perspektywy rynku gier dysproporcje pomiędzy wykorzystaniem tematyki obu wojen światowych są ogromne. Wikipedia kataloguje dobre trzy setki gier o tematyce z drugiej wojny światowej, z pierwszej - przeszło pięciokrotnie mniej. Chris Kempshall w książce „The First World War in Computer Games” komentuje to tak: „Druga wojna światowa to temat eksplorowany przez developerów od dekad, bo odnosi się do okresu, który gracze lubią i który oferuje rozpoznawalne scenariusze, znajomą scenografię i opowieść opartą na walce dobra ze złem. Ale przez to ten gatunek jest też silnie ograniczony”. W wypadku pierwszej wojny światowej formuła jest bardziej otwarta, bo to słabiej znana część historii, a wskazanie



Wojna w Valiant Hearts to przede wszystkim cierpienie - stąd ważne role odgrywają marginalizowane w „bohaterskich” narracjach kobiety i zwierzęta.

tych jednoznacznie „złych” jest znacznie bardziej problematyczne.

Kolejne przyczyny pomijania pierwszej wojny światowej w grach to różnice w tempie walki czy uzbrojeniu, bo przy ćwierć wieku późniejszych maszynach do zabijania te starsze wyglądają isticie steampunkowo: monstrialne czołgi, niezgrabne samoloty... Śmieszny też (o ile wojna może śmieszyć) groteskowa chwila logika działań, osadzona w XIX-wiecznej strategii i taktyce, choć dysponująca już bardziej nowoczesnymi środkami. Jednym z symboli tego zderzenia były choćby zmiany umundurowania: kolorowe uniformy czy złote guziki nie przeszkadzały w walce w zwarciu, ale przy ostrzale na dystans zdradzały lokalizację żołnierzy. Front często był poligonem doświadczalnym dla nowych wynalazków i koncepcji. Trudno nie zauważyć, że to pierwsza wojna

Seriale



Poranieni psychicznie i fizycznie weterani pierwszej wojny światowej pojawiają się w ostatnich latach choćby w serialach takich jak brytyjskie „Peaky Blinders” czy amerykańskie „Zakazane imperium”.

Jedną z kluczowych atrakcji moda The Great War jest wprowadzenie do serii Total War czołgów.

światowa była konfliktem, podczas którego walka została „uprzemysłowiona” - nie tylko poprzez modernizację broni, ale też całego zaplecza logistycznego. Przed wielkimi bitwami nie tylko budowano dziesiątki kilometrów okopów, ale też kładziono dziesiątki kilometrów torów kolejowych i tysiące kilometrów kabla telefonicznego. Usprawiono transport i opiekę medyczną: jeszcze pół wieku wcześniej zaledwie jeden z pięciu zabitych żołnierzy ginął na polu bitwy, reszta umierała z ran i chorób. Podczas pierwszej wojny światowej tę statystykę odwrócono.

Napięcie pomiędzy „starym” i „nowym” na polu bitwy najlepiej widać w długiej dominacji pośród tytułów poświęconych pierwszej wojnie światowej gier o tematyce lotniczej. Jak w dedykowanym im tekście pisze Andrew Wackerfuss z Biura Historii Sił Powietrznych przy Pentagonie, nie wynika to bynajmniej z roli, jaką sto lat temu odegrały samoloty. „Wojna powietrzna stanowiła ekscytujący, ale z perspektywy militarnej marginalny aspekt konfliktu” - pisze Wackerfuss. Jak pokazuje jednak choćby Red Baron Siery, ważna była opowieść o asach lotnictwa, toczących pasjonujące pojedynki. Nie przypadkiem instrukcję (której oczywiście nikt wówczas w Polsce nie widział) otwierał wizerunek średniowiecznego rycerza i wstęp, odnoszący się do tradycji rycerskich turniejów.



A



✚ Pomalowany na czerwono Fokker Manfreda von Richthofena to jeden z najczęściej przywoływanych w grach symboli Wielkiej Wojny.

**GDYBY NIE I WOJNA ŚWIATOWA,
MAPA EUROPY WYGLĄDAŁABY INACZEJ.
POMIMO TO TWÓRCY GIER CORAZ CZĘŚCIEJ
STAWIAJĄ ZAPOMNIANE PYTANIE:
O CO WALCZYLI CI WSZYSZY LUDZIE?**



✚ W Verdun można z bliska obejrzyć mniej malowniczą część scenografii tamtego konfliktu: błoto okopów.

Film-pomnik



Niemym dokumentem „The Battle of the Somme” obejrzało w roku 1916 w kinach Zjednoczonego Królestwa ponad 20 milionów osób. Tyle, co pierwsze „Gwiezdne wojny” i więcej niż jakikolwiek inny brytyjski film w historii.

Walt i jego siostra stali się bohaterami interaktywnego komiksu „Dogs of War”, dodatku z wersji dla platform iOS i Android.

Nie bez znaczenia jest zapewne także fakt, że to, co w wypadku innych gatunków przekłada się na frustrację – archaiczna technologia i stosunkowo niskie tempo działań – w wypadku symulatorów lotniczych obniża próg wejścia. Łatwiej przecież latać dwupłatowcem niż F-16. Jednak w ostatnich latach chwytliwe połączenie nowoczesności z efektywnym mitem o szlachetnych jednostkach ustępuje innym perspektywom.

Jedną z najgłośniejszych produkcji ostatnich lat poświęconych pierwszej wojnie światowej jest niezależne Verdun. To oparty na silniku Unity sieciowy FPS, przygotowany i wydany przez studia M2H oraz Blackmill Games. Gra oferuje cztery tryby, ale kluczowy jest historyczny Frontlines, w którym walka maksimum 32 osób podporządkowana jest zajmowaniu kolejnych sektorów na mapie i bronieniu okopów. Verdun pozwala poczuć ograniczenia broni sprzed stu lat – większość karabinów wymaga przeładowania, co dramatycznie zmienia charakter walki. Złe wycelowanie – cóż, masz problem, zwłaszcza, że jedno trafienie najczęściej oznacza zgon. W połączeniu z oprawą graficzną, która oczywiście mocno odstaje od „Battlefieldowych” standardów, sprawia to, że Verdun nie jest pozycją dla każdego. Opinie graczy są spolaryzowane: od zachwytów po etykietkę nudnego i niedopracowanego kuriozum. Tytuł znalazł jednak grupę miłośników, a deweloperzy pracują nad kolejnymi urozmaieniami: pod koniec marca pojawił się darmowy dodatek, między innymi powiększający dostępną mapę oraz wprowadzający nowe jednostki. W przyszłości w grze mają pojawić się czołgi i kawaleria.

Inną wciąż rozwijaną pozycją jest pobrany ponad 400 tysięcy razy mod The Great War do wysoko ocenianej przez fanów strategii Napoleon: Total War (zadebiutował w roku 2013). Seria łączy strategię turową z walką w czasie rzeczywistym, ale jak dotąd Creative Assembly nie przygotowało żadnej odłony, pozwalającej walczyć w XX wieku. Dlatego zadanie, które postawił przed sobą zespół stojący za modyfikacją, polegało nie tylko na wprowadzeniu nowych postaci



CZY PO MAŁYCH SUKCESACH OSTATNICH LAT TEMAT PIERWSZEJ WOJNY ŚWIATOWEJ „AWANSUJE” DO SEGMENTU AAA?

historycznych i przygotowaniu modeli nowych jednostek i uzbrojenia (choć tych oczywiście nie zabrakło: są monstrualne czołgi, a nawet miotacze ognia i gaz). Zmieniono całą mechanikę prowadzenia bitew i to z powodzeniem, bo mod uznawany jest za jeden z najlepszych w historii serii. Ogromne wrażenie robi skala starć – do ataku na karabiny maszynowe wroga można prowadzić tysiące żołnierzy.

Niewątpliwą perłą wśród gier o pierwszej wojnie światowej jest Valiant Hearts Ubisoftu Montpellier, a więc studia o nieporównanie większym zapleczu niż połączone siły M2H i Blackmill Games, o społeczności moderów nie wspominając. Ta pozycja, utrzymana w nietypowej jak na gry o tej tematyce konwencji – przygodówki o prostej, komiksowej grafice – to przejmująca opowieść o ludziach skrzywdzonych przez wojnę. Jeśli za punkt odniesienia przyjąć wspomniane wcześniej opowieści o szlachetnych lotnikach dżentelmenach, to francuska gra sytuuje się na drugim krańcu spektrum: pokazuje świat, w którym udzielenie pomocy szeregowemu żołnierzowi wroga może być bardziej oczywiste niż wykonanie rozkazu dowódcy. Pomimo prostej mechaniki i pacyfistycznego przesłania Valiant

Hearts oferuje ogromną grywalność, a niektóre sceny, jak pełne humoru samochodowe ucieczki przed pociskami w rytm klasyki, choćby czardasza Brahmsa, trudno zapomnieć. Podobnie jak bohaterów, w tym będącego symbolem tego tytułu dobermana sanitariusza Walta. A przy tym to także gra encyklopedia, w nienachalny sposób przybliżająca obraz życia w wyniszczanej konfliktem Europie.

Czy po małych sukcesach ostatnich lat temat pierwszej wojny światowej „awansuje” do segmentu AAA? Na pewno zwiększyłyby to znajomość historii tego konfliktu – zwłaszcza że dziś gry coraz częściej pośrednio pełnią funkcję edukacyjną, w czasach PRL realizowaną przez silnie zmilitaryzowaną popkulturę, z filmami i serialami o drugiej wojnie światowej na czele. Nie ma też wątpliwości, że pierwsza wojna światowa mogłaby wnieść do gier o tematyce wojskowej powiew świeżości. Ale też trudno mieć złudzenia, że jakiegokolwiek studio, tworząc wysokobudżetowy tytuł, razem z tematem wykorzysta w swojej produkcji to, co stanowi o sile przywoływanych pozycji: pogłębioną refleksję nad historią, jak w Valiant Hearts, czy – jak w Verdun – polemikę z dominującą w danym gatunku mechaniką. ■





**PIXEL
WYWIAD**

CZARODZIEJ Z LUCASARTS

Z kompozytorem **Peterem McConnellem** o tym, dlaczego nie został fizykiem i czym się w życiu zajmuje, rozmawia Mariusz Borkowski.

✚ Kontakt z różnorodną muzyką i naukami ścisłymi ukształtowały światopogląd kompozytora, oddziałujący każdego dnia na tworzone przez niego utwory.

Choć tyle mówi się o tym, że czas gier przygodowych z interfejsem point-and-click już przeminął, to w dalszym ciągu dzięki niewielkim studiom deweloperskim oraz akcjom na Kickstarterze powracają one niespodziewanie z otchłani zapomnienia, by bawić oraz budzić w nas wyjątkowe emocje. Bez wątpienia takim dawcą pozytywnej dawki humoru jest studio Double Fine założone przez Tima Schafera – ojca takich klasyków jak Day of the Tentacle czy Grim Fandango. Jego ostatni projekt, Broken Age, sfinansowany z dobrej woli graczy na platformie Kickstarter, został zapamiętany między innymi dzięki oprawie dźwiękowej przygotowanej przez Petera McConnella.

W środowisku graczy kompozytora kojarzy się zwłaszcza za sprawą produkcji Grim Fandango, będącej wszystkim tym, co najlepsze z czasów studia LucasArts. Studio niegdyś słynęło z nieszablonowych gier przygodowych, odznaczających się wyśmienitą oprawą audiowizualną i niepowtarzalnym klimatem. Błyskotliwa fabuła Grim Fandango prawdopodobnie posłużyła do powstania

jednej z najważniejszych ścieżek dźwiękowych w historii gier wideo. Już od pierwszego utworu porywała słuchaczy na długie godziny do świata nowoorleańskiego jazzu i nielegalnych spelunek w Harlemie z czasów prohibicji. Peter McConnell w rozmowie z nami postanowił podzielić się swoimi wspomnieniami z okresu, kiedy jeszcze pracował dla studia LucasArts oraz opowiedzieć o tym, jak niewiele brakowało, a zostałby fizykiem, co tak naprawdę miało również duży wpływ na to, czym aktualnie się teraz zajmuje.

Prawie zostałeś fizykiem. Co sprawiło, że zmieniłeś zdanie i wybrałeś zawód muzyka?

Często mówię, że od urodzenia jestem muzykiem, to znaczy nie pamiętam czasu, kiedy muzyka zupełnie mnie nie pochłaniała i fascynowała. Stąd okres, kiedy głębiej zaangażowałem się w takie rzeczy jak matematyka, fizyka i ogólnie nauka, wydaje mi się teraz bardziej chwilowym zwrotem, jakbym z jakiegoś powodu zapomniał, co uwielbiałem i czemu poświęcałem większość wolnego czasu podczas dorostania. Muzyka wróciła na pierwszy plan

„Kiedy zajmuję się muzyką do gier, wnoszę różnorodność doświadczeń pochodzącą z lat słuchania i grania.”



1 Pierwszą grą, nad którą kompozytor współpracował z Timem Schaferem, było Full Throttle – właśnie wtedy zrodziło się partnerstwo pomiędzy artystami.



2 Ścieżka dźwiękowa do Grim Fandango uważana jest przez krytyków muzycznych za kamień milowy w historii gier przygodowych z interfejsem point-and-click.



3 Peter McConnell powraca razem z Timem Schaferem w Psychonauts 2 i chciałby skomponować nową, jeszcze bardziej pokręconą muzykę.



podczas studiów, gdy zdałem sobie sprawę, że nie uwielbiam matematyki i nauki na tyle, żeby zajmować się nimi cały czas, podczas gdy nie mogłem żyć bez muzyki. Pamiętam, jak pewnego razu Yo Yo Ma, muzyk mieszkający w moim akademiku podczas studiów - zanim zyskał światową sławę - dał darmowy koncert w sali rekreacyjnej tuż pod moim pokojem. Wszyscy mówili, że zostanie najlepszym wiolonczelistą na świecie, ale ja w tym samym czasie rozwiązywałem zadania z fizyki, patrząc na swoją gitarę, na której nie grałem od tygodnia, za bardzo zajęty pracą, żeby po prostu zejść po schodach i posłuchać za darmo Yo Yo Ma. W tamtej chwili uderzyło mnie, że musi być coś nie tak z moimi priorytetami. To tylko jeden przykład rzeczy, z powodu których na półtora roku rzuciłem studia, śpiewałem na ulicy i pracowałem fizycznie, dopóki nie wpadłem na pomysł na życie. Potem wróciłem i zacząłem studiować muzykę. Doświadczenie matematyczno-naukowe przydało mi się jednak później, kiedy opracowywałem technologię dźwięku dla LucasArts.

P Opowiedz nam, proszę, w jaki sposób trafiłeś do zespołu LucasArts.

Michael Land i ja byliśmy współlokatorami podczas studiów i później, a naszą pierwszą pracą zawodową było opracowywanie oprogramowania dla Lexiconu, firmy produkującej filtry pogłosu i efektów dla muzyków. Poza tym graliśmy w zespołach i mieliśmy plany, żeby przeprowadzić się z Bostonu do Kalifornii i założyć własny biznes. Tak się złożyło, że Michael pierwszy trafił w rejon zatoki San Francisco, a do czasu, kiedy ja się tam przeprowadziłem, pomysł z zespołem zdążył już zejść na

dalszy plan, ale Michael dostał świetną pracę w LucasArts przy tworzeniu ich nowego działu audio. Potrzebował kogoś, kto pomógłby mu zaprojektować i zaimplementować nowy system dźwięku. Szczęśliwie posiadałem odpowiednie umiejętności dzięki mojej kombinacji doświadczeń muzycznych i technicznych. Poszedłem więc na rozmowę kwalifikacyjną i wszyscy przypadli mi do gustu. Czułem się naprawdę szczęśliwy, bo mieli mi płacić za wymyślanie fajnych rzeczy i, co lepsze, miałem dostawać pieniądze za komponowanie muzyki.

P Pracowałeś w LucasArts w czasach świetności studia. Jak wspominasz tamten okres?

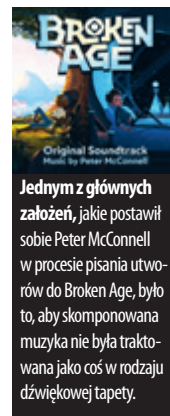
To było trochę jakby płacono mi za wrócenie na studia. Wszyscy byli młodzi i pełni entuzjazmu, żeby stworzyć coś nowego. Przez pierwszych parę lat mojej pracy kładziono większy nacisk na innowację i kreatywność, a nie na zysk. Z tego, co rozumiem, to podejście przyszło na początku od samego George'a Lucasa. Ostatecznie musiało to ulec zmianie, ale na przestrzeni lat dziewięćdziesiątych zachowaliśmy to pierwotne poczucie eksperymentowania i wysokich standardów. To było naprawdę świetne miejsce pracy, szczególnie dział audio. Byliśmy ze sobą bardzo blisko. Gdyby było inaczej, nie sądzę, że wytrzymałbym tam prawie dziesięć lat.

P Początek swojego dzieciństwa spędziłeś w Szwajcarii, gdzie wówczas poznałeś muzykę Mozarta oraz nieco później zespół Sons of the Pioneers grający utwory na twoją przyszłą karierę jako kompozytora?

Miałem to szczęście, że mieszkałem w wielu miejscach

✚ W procesie produkcji oprawy audio do Broken Age dużym punktem zwrotnym dla projektu okazało się zaangażowanie Melbourne Symphony Orchestra.

Styl



Jednym z głównych założeń, jakie postawił sobie Peter McConnell w procesie pisania utworów do Broken Age, było to, aby skomponowana muzyka nie była traktowana jako coś w rodzaju dźwiękowej tapety.

„Od podstawówki do końca liceum uczyłem się gry na skrzypcach. Podczas studiów poznawałem tajniki muzyki elektronicznej dzięki Ivanowi Tcherepninowi, wnukowi słynnego rosyjskiego kompozytora i fanowi Jimiego Hendrixa.”

o różnych kulturach muzycznych. W Szwajcarii moje pierwsze wspomnienia to Mozart, niemieckie pieśni ludowe i amerykańska muzyka kowbojska, odtwarzana przez mojego tatę na magnetofonie szpulowym. Choć byłem dwujęzyczny i mieszkałem w Europie, miałem poczucie bycia Amerykaninem. Zanim poszedłem na studia, w USA mieszkaliśmy w Kentucky, Kansas i New Jersey. To bardzo różne miejsca, mające własną regionalną kulturę muzyczną. Od zawsze uwielbiałem wszelką amerykańską muzykę folkową, od bluegrassu po delta blues, a także rock'n'rolla. Nauczyłem się grać na pięciostrunowym banjo i gitarze. Poznawałem nowe utwory na banjo, przegrywając je z płyt winylowych na magnetofon szpulowy taty, a potem odtwarzając je z połową prędkości, żeby spisać nuty. Nigdy jednak nie utraciłem swojego zamiłowania do muzyki klasycznej. Od podstawówki do końca liceum uczyłem się gry na skrzypcach. Podczas studiów poznawałem tajniki muzyki elektronicznej dzięki Ivanowi Tcherepninowi, wnukowi słynnego rosyjskiego kompozytora i fanowi Jimiego Hendrixa. Poza tym naprawdę pokochałem jazz i w tamtym czasie dużo improwizowałem. Po studiach grałem w paru zespołach, a już pracując w LucasArts, byłem frontmanem kapeli grającej alternatywnego rocka. Zdarzyło mi się nawet brać udział w krótkiej trasie koncertowej po Europie z gothowym zespołem tuż po zakończeniu pracy w firmie w 2000 roku. Kiedy więc zajmuję się muzyką do gier, wnoszę różnorodność doświadczeń podchodzącą z lat słuchania i grania. Czasem zauważam, że konkretny typ doświadczenia muzycznego okazuje się naprawdę przydatny. Na przykład w przypadku Hearthstone czerpałem z lat spędzonych na nauce pewnego konkretnego stylu grania na gitarze akustycznej, który okazał się idealny do ścieżki dźwiękowej.

P Większość swojego czasu w LucasArts spędziłeś raczej na projektowaniu dźwięków niż na samym komponowaniu muzyki do gier, może z niewielkimi wyjątkami. Czy mógłbyś nam zdradzić, czy był taki projekt, gdzie mimo wszystko miałeś swój udział w procesie produkcyjnym ścieżki dźwiękowej, ale oficjalnie o tym nie napisano?

W LucasArts tak naprawdę prawie nie zajmowałem się projektowaniem dźwięków. Zajmowałem się za to komponowaniem, technologią muzyczną, obróbką muzyki i trochę zarządzaniem. Bardzo staraliśmy się, żeby w listach płac znalazło się mniej więcej wszystko,

czym się zajmowaliśmy, więc wątpię czy są projekty, nad którymi pracowałem, a gdzie nie jestem wymieniony. Do mniej znanych rzeczy, które robiłem, należy nagrywanie głosów. W jednej z wcześniejszych gier użyłem głosu Yodzie - zdaje się, że było to Rebel Assault II - i Admiratowi Ackbarowi w późniejszej grze z „Gwiezdnymi wojen”. Nagrałem też głosy dla wielu bezimiennych szturmowców, którzy masowo „ginęli”.

P Czym była dla ciebie praca w LucasArts? Przystankiem do czegoś lepszego czy może, gdyby była jeszcze taka możliwość, to chciałbyś wrócić pod skrzydła studia?

Był to bardzo ważny etap mojego życia, który dał mi możliwość poznawania gier i muzyki. Dało mi to szansę stworzenia moich pierwszych ścieżek dźwiękowych, a obróbka dźwięku pozwoliła mi zapoznać się z muzyką Johna Williamsa. Ale teraz zdecydowanie wolę swobodę, autonomię i różnorodność muzyczną, jaką daje samodzielna praca.

P Cofnijmy się na chwilę do początku twojej współpracy z Timem Schaferem, z którym spędziłeś najwięcej czasu przy produkcji wielu znanych graczom przegodówek point-and-click. Którą z tych gier najlepiej wspominasz i jak wpłynęła ona na twoją karierę?

W pewnym sensie praca z Timem to kwintesencja mojej kariery, nie tylko za czasów LucasArts, ale i później. Pierwszym tytułem, przy którym współpracowaliśmy, musiało być Monkey Island 2, ale z racji, że był tylko jednym z trzech scenarzystów, nie pamiętam, żebym pracował konkretnie z nim. Pierwszą okazją do bliższej współpracy było Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle. Właśnie podczas prac nad DOTT stało się jasne, jak świetnie pisze Tim. Pamiętam, że byłem na niego zły za skrócenie czołówki po tym, jak już napisałem do niej muzykę i poruszyłem tę sprawę, wykraczając daleko poza swoje kompetencje. Zawsze było mi trochę wstyd, że to zrobiłem. Pierwszą grą, nad którą naprawdę pracowaliśmy razem, było Full Throttle i myślę, że wtedy zrodziło się nasze partnerstwo, bo Throttle było całkowicie jego grą, a ja byłem jedynym kompozytorem.



✚ Na samym początku istnienia LucasArts studio kładło większy nacisk na innowację i kreatywność, a nie na zysk.



✚ Pierwotnie w LucasArts panowało poczucie eksperymentowania i utrzymywania wysokich standardów.

✚ Możliwość nagrania na nowo muzyki do Grim Fandango z udziałem Melbourne Symphony Orchestra była dla kompozytora spełnieniem marzeń.



Wydaje mi się, że mieliśmy poczucie, że chcemy pracować razem, a wszyscy pozostali dźwiękowcy zgodzili się, że muzyka najbardziej pasowałaby do mnie. Moje doświadczenie z gitarą akustyczną i studiowaniem muzyki elektronicznej pomogło mi stworzyć tło muzyczne, które moim zdaniem (choć musieliśmy je wykonać w całości za pomocą syntezatorów i sampli) nadal ma to swojskie, świetnie pasujące tam brzmienie. Udział w miejscowej scenie rock'n'rolowej pomógł mi też znaleźć zespół The Gone Jackals, który jest kluczową częścią tamtej ścieżki dźwiękowej. Muzyka z gry wzbudziła duże zainteresowanie i wydaje mi się, że ja i Tim uznaliśmy ją za sukces. Kiedy więc pojawił się Grim Fandango, byłem naturalnym wyborem, jeśli chodzi o kompozytora, szczególnie ze względu na moją znajomość jazzu ze studiów. Powiedziałbym, że to właśnie Grim Fandango przypieczętował naszą współpracę.

P Otrzymałeś okazję zremasterowania muzyki do Grim Fandango z udziałem Melbourne Symphony Orchestra. Mogłbyś opowiedzieć, jak doszło do współpracy i jak bardzo zmieniła się muzyka względem pierwowzoru?

Wykonanie na nowo muzyki z Grim Fandango było spełnieniem marzeń. Byłem zadowolony z partii jazzowych oryginału, mniej z samplowanych dźwięków, zarówno w jazzowych utworach, jak i w „orkiestrowym” tle muzycznym. Możliwość zrobienia tej muzyki na nowo z Melbourne Symphony była czymś absolutnie niesamowitym. Nie zmieniłem prawie nic w samych kompozycjach, prawdopodobnie mniej niż tuzin nut różni się od oryginału. Chodziło więc jedynie o to, żeby muzykę zagrali prawdziwi muzycy. Niektórych utworów nie udało nam się na nowo nagrać z powodu budżetu, ale nawet te wykonaliśmy na nowo z nowymi samplami, więc ostatecznie dostałem muzykę, którą zawsze chciałem. To, w jaki sposób doszło do współpracy z Melbourne Symphony, samo w sobie jest ciekawą historią, sięgającą do prac nad pierwszą częścią Broken Age. Andrew Pogson, zastępca kierownika artystycznego MSO, skontaktował się wtedy ze mną w sprawie wykonania na żywo suity z muzyką z Grim Fandango. Podczas planowania tego przedsięwzięcia wspominałem, że pracuję nad Broken Age i Andrew zapytał, czy MSO mogłaby się w jakiś sposób zaangażować. Odpowiedziałem: „Czytasz mi w myślach!”. Zorganizowanie tego kosztowało wiele



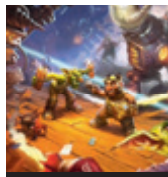
✦ Peter McConnell jest również kolekcjonerem instrumentów muzycznych, z których później korzysta przy nagrywaniu muzyki do gier.

trudu ze względu na liczbę zaangażowanych osób, ale ścieżka dźwiękowa okazała się olbrzymim sukcesem i otworzyła przed nami drogę powrotu do Grim Fandango i nagrania zremasterowanej muzyki.

P Muzyka do gier wideo coraz bardziej przypomina muzykę filmową. Czy twoim zdaniem jest to dobry kierunek?

Powiedziałbym raczej, że ten wpływ działa w dwie strony. Słyszę wiele ścieżek dźwiękowych z filmów, które brzmią jakby były inspirowane muzyką z gier. Przy czym nie wiem, czy można powiedzieć, że istnieje brzmienie muzyki filmowej czy brzmienie muzyki z gier. Ostatecznie nie jest to wszystko muzyka do obrazu, a istnieje duża różnorodność muzyki tego typu. Oczywiście istnieją stereotypowe brzmienia dla pewnych gatunków. Większość osób chyba zgodzi się ze mną, że w grach i filmach słyszeliśmy mniej więcej o sto nawiązań do Carmina Burana za dużo, ale utarte schematy będą istnieć zawsze, a czasem są nawet potrzebne. Czy rzeczywiście powinniśmy martwić się, że gry czy filmy stają się mniej twórcze? Być może, ale jednocześnie cały czas pojawia się coś nowego o niesamowitym brzmieniu. Trzeba tylko wiedzieć, gdzie szukać.

Gitara



W przypadku Hearthstone Peter McConnell czerpał inspirację do napisania muzyki z lat spędzonych na nauce pewnego konkretnego stylu grania na gitarze akustycznej, który okazał się idealny do ścieżki dźwiękowej.

P W tej chwili rozpoczęły się prace nad produkcją gry Psychonauts 2. Czy na tym etapie możesz nam zdradzić, czego twoi fani mogą się spodziewać po muzyce? W tym momencie naprawdę nie mam pojęcia, bo dopiero opracowujemy podstawowe elementy gry. Wiem na pewno, że wykorzystam część motywów z pierwszego Psychonauts i że gra będzie zawierać rozsądną ilość gitarowych brzmień, ale reszta będzie zupełnie nowa.

P Co uważasz za swój największy sukces muzyczny, niekoniecznie związany z branżą muzyczną gier wideo? Pod względem artystycznym uważam Grim Fandango Remastered za swój największy sukces, ale nie wiem, czy mam prawo do takich ocen. A kiedy pracuję nad konkretną ścieżką dźwiękową, to ona na ogół podoba mi się bardziej niż cała reszta. ■

✦ Praca z Timem Schaferem to kwintesencja kariery Petera - nie tylko za czasów LucasArts, ale i później.





Polygamia.pl

Nowa Polygamia - opiniotwórczy blog o grach wideo

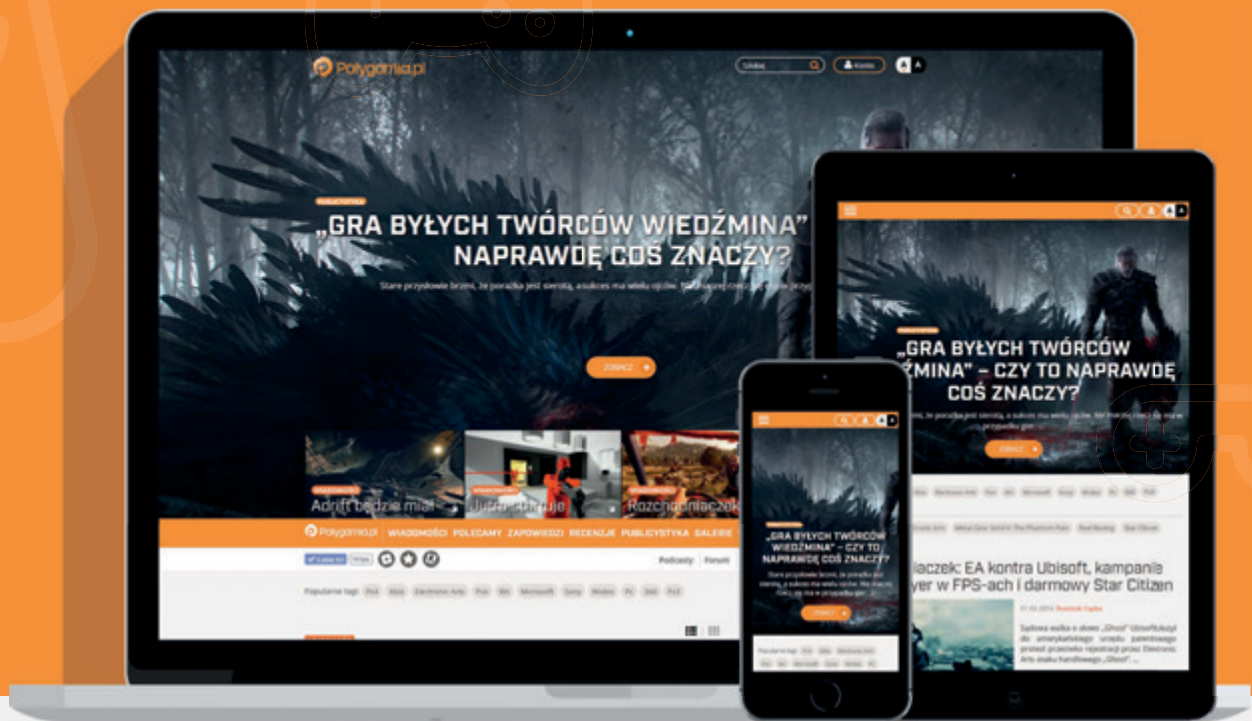
Ambitna publicystyka

Nowoczesny layout

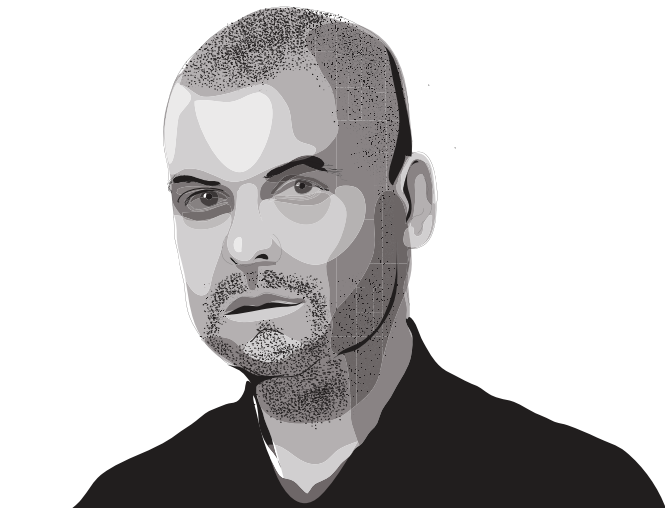
Ciekawie przedstawione aktualności Rzeczowe recenzje

Relacje z targów i wydarzeń

Zaangażowana społeczność



“Różne urządzenia, ta sama jakość”



TYLE WYGRAĆ

Michał R. Wiśniewski

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

Kiedy gram w Metal Sluga na PlayStation 2 i na koniec dostaję ekran z wyliczonymi kontynuacjami,

przeliczam to sobie na pieniądze, które bym musiał wydać w automacie. Nawet kiedy gorzej mi poszło, to i tak jestem na plus, bo tyle kasy zostało w kieszeni!

Emulowane – legalnie i nielegalnie – gry z salonów gier pozwoliły na zemścić się na pożerających pieniądze maszynach. Wiem, że są ludzie potrafiący przelecieć MS4 na jednym życiu, ale cóż, jestem ciamajdą i do nich nie należę.

Ale jest jedna gra, automatowy potwór z dzieciństwa, której się emulować nie da. Taka łapa do wyciągania fantów. Crane game. UFO Catcher. Mówię – wyciągania, ale hej, czy ktokolwiek kiedykolwiek coś wyciągnął? Legendy miejskie! Nawet w „Czarodziejce z księżycą” pokazany jest koleś, który potrafi wyciągać fanty tylko dlatego, że jest demonem uśpionym w ludzkim ciele i ma telekinetyczne zdolności.

Pamiętam wciąż „mój salon”, niebieski blaszany barak w nadmorskiej miejscowości. Pamiętam plastikowy samochódzik terenowy, który umyśliłem sobie wygrać. I pamiętam, jak łapa go prawie złapała, a potem – to dopiero ciamajda – wypuściła. Nazywałem tę grę „robotem” i od tego czasu omijałem.

Aż tu pewnego dnia... Oglądam ostatnio trochę anime, w tym takich pokazujących „codzienne życie”, wiecie, że ktoś sobie na randkę poszedł albo do szkoły, albo w ogóle zbija baki, no i w jednym odcinku takiego serialu była scena, jak jedna

gimnazjalistka uczy drugą wyciągania fantów. Obejrzałem, pośmiałem się i zapomniałem, aż tu pewnego dnia poszedłem do kiosku w centrum handlowym i po drodze minąłem maszynę z łapą do wyciągania fantów.

No, no. Dwa złote – jedna próba. Pięć złotych – trzy. Miałem piątaka, który wypalał mi dziurę w kieszeni. Przypomniałem sobie porady z anime...

Przy maszynie stał dziesięcioletni chłopiec z mamą. Naiwne dziecko. Mama wrzuciła dwa złote, a on wybrał, co by chciał. Tak się nie da. Niektóre fanty są zwyczajnie nie do wyjęcia, za lekkie, spadną, gdy wciągana łapa uderzy o pokrywę silnika. I tak się stało. Pingwin z Madagaskaru najpierw powoli podjechał do góry, a potem bęc – i spadł.

Odsunęli się od maszyny. Podszedłem pewnym krokiem (ważne, gdy są widzowie – być pewnym siebie), wrzuciłem piątaka i odpaliłem, z pewną nonszalancją, łapę. Ale fail, przy pierwszym zjeździe łapa walnęła w obudowę zsypu!

Ale nic to, dzieciak patrzy, przeanalizowałem układ fantów i zlokalizowałem obiecujący cel. Maskotka marvelowskiego Ironmana z wielką głową, lekko przysypana innymi. Pomny tipsów z anime nie próbowałem wyjąć go za pierwszym posunięciem, tylko odpowiednio ustawić. OK.

Ostatnia próba. W lewo. Do przodu. Łap.

Ziuuu. Łapa zjeżdżała przez wieczność.

A potem, nie mogę wciąż w to uwierzyć, złapała Ironmana za przerośnięty łeb i...

Wygrałem. Po trzydziestu latach pokonałem robota. ■



UPADEK GIGANT

ŚMIERĆ TSR **A**

Nawet potężna budowla musi upaść, gdy uderzy się w jej fundamenty. Wystarczy jeden zły krok, by się przewrócić i mieć problem ze wstaniem. I choć w przypadku tej opowieści złych kroków było wiele, to fundamenty trwały jeszcze długo. To opowieść o upadku pierwszej firmy wydającej Dungeons & Dragons, czyli TSR [swego czasu Tactical Studies Rules].

■ Zdan



✦ Nikt nie powiedział, że bycie poszukiwaczem przygód jest łatwe lub przyjemne.

MITYCZNE KORZENIE

Każda ponura opowieść ma zwykle miły i przyjemny początek. Tak też jest i tym razem. TSR zostało założone w 1973 roku przez dwóch praktykujących graczy. Byli nimi Don Kaye i Gary Gygax. Ten drugi to jeden z kluczowych bohaterów naszej opowieści i ważniejszy z dwójki twórców Dungeons & Dragons (drugim był Dave Arneson).

W jakim celu panowie założyli firmę? Cóż, bardzo prozaicznym: chcieli wypuścić D&D na światło dzienne. Problemem było to, co zwykle w takich przypadkach, czyli pieniądze. Kaye i Gygax zwyczajnie nie mieli wystarczająco dużo gotówki. Mogli poczekać aż wydana przez nich gra wojenna *Cavaliers and Roundheads* (dzieło Gygaxa i Jeffa Perena) zacznie przynosić odpowiednie przychody, ale byli niecierpliwi. Nie chcieli czekać.

Tu na scenę wkracza postać o nazwisku, które będzie się jeszcze przewijać w naszym dramacie, czyli Brian Blume. Miłośnik szachów oraz wojennych planszówek dysponował potrzebną gotówką, więc można było przystąpić do dzieła. I tak w 1974 roku świat poznał malutkiego bobasa Gygaxa i Arnesona, który wkrótce miał wyrosnąć na potężnego Herkulesa.



✦ Okładka podręcznika do AD&D 1e. Pomnik iście piękny.



✦ AD&D 2e. Mężnie i prężnie, ale bez Gygaxa.



✦ Piękna i Bestia. Klasyczny, znany od lat motyw.

POPULARNOŚĆ D&D BYŁA Z ROKU NA ROK CORAZ WIĘKSZA I ZACZĘŁY SIĘ POJAWIAĆ DODATKI, TAKIE JAK GREYHAWK, BLACKMOOR CZY ELDRITCH WIZARDRY.

Na rynku pojawiło się Dungeons & Dragons, pierwsza papierowa gra RPG. Jej początki były dość skromne - w pierwszym roku istnienia TSR udało się sprzedać całość nakładu, czyli 1000 egzemplarzy gry. Choć dzisiaj może się to wydawać śmiesznie mało, dla TSR taki wolumen oznaczał sukces, a zarazem dodruk kolejnego tysiąca.

Niestety los bywa okrutny. Oto 31 stycznia 1975 roku niespełna czterdziestoletni Don Kaye został powalony śmiertelnym atakiem serca, a jego obowiązki w TSR przejęła wdowa po nim. Nastąpił zgrzyt. Donna Kaye nie była graczką i według Gygaxa nie pasowała do TSR, a i dogadać się z nią było ciężko.

Brian Blume, Gygax oraz Arneson utworzyli więc spółkę TSR Hobbies Inc. Z pomocą przyszedł ojciec Briana, Melvin Blume. Dzięki zasobności jego portfela udało się wykupić

✦ Substancją każdego papierowego RPG stanowiły wielościennie kości.



Donnę Kaye i mogli bez przeszkód poświęcić się działaniom firmy. To wtedy Gygax miał wygłosić opinię, że nie pozwoli, by TSR było rządzone przez nie-graczy. To dość istotne stwierdzenie i - jak się potem okazało - na swój sposób prorocze.

Rozpoczęły się giełdowe kalkulacje i roszady, w wyniku których rodzina Blume stała się większościowym udziałowcem. Ale nie uprzedzajmy faktów. Jedyne, co jest warte odnotowania, to fakt, że w 1978 roku odsetek akcji posiadanych przez rodzinę Blume spadł poniżej 50 procent. Cóż to oznaczało w normalnym języku? Ano dokładnie tyle, że do 1985 roku żadna grupa nie miała jednoznacznej kontroli nad TSR Inc. Gygax nie był jej właścicielem, lecz prezesem i twarzą „na zewnątrz”, czyli dla graczy. Właśnie to było dla niego najważniejsze - w końcu mienił się graczem z krwi i kości.

SHOW MUST GO ON

A co z Dungeons & Dragons? Można powiedzieć: dziecko rosło w imponującym tempie. Zaczęły się pojawiać dodatki, takie jak Greyhawk, Blackmoor czy Eldritch Wizardry.

W 1977 roku TSR opracowało strategię „dwugłowego węża”. Pojawiały się równocześnie dwie linie D&D: Advanced oraz Basic. Jak można się domyślić, różniło je rozbudowanie zasad gry. Advanced Dungeons & Dragons stało się ukochanym dzieckiem samego Gygaxa i nim zajmował się najchętniej.



Podstawowe podręczniki do tego systemu dały TSR potężny zastrzyk gotówki i w 1978 roku przychody ze sprzedaży netto osiągnęły niemal okrągły milion dolarów.

W 1979 roku miało jednak miejsce zdarzenie powodujące, że TSR i jego flagowy produkt trafiły na pierwsze strony gazet i prosto do wyobraźni potencjalnych graczy. Otóż niejaki James Dallas Egbert III, zapalony gracz w D&D, zniknął ze swojego stanowiska uniwersytetu w Michigan. Wynajęty detektyw Willam Dear miał wyobraźnię godną gracza RPG, wysnuwając tezę, jakoby Egbert myślał, że gra jest prawdziwa. Miał zgubić się w tunelach z parą wodną w pobliżu uniwersytetu i tam szukać potworów i skarbów. Dość powiedzieć, że nie była to do końca prawdą, a sam Egbert uciekł do Luizjany z powodów osobistych. Media jednak podchwyciły temat, przez co szum wokół D&D stał się czymś konkretnym.

Dotychczas TSR było małą, ale niezłe radzącą sobie firmą, wydającą niszowe gry planszowe oraz samo Dungeons & Dragons. Od 1979 do około 1982 roku nastąpił istny szal na punkcie D&D, a TSR rosło w sposób niemal niekontrolowany. Gygax porównywał w tym okresie firmę

■ Nie każde drzwi powinny być otwarte. Nie każdego klucza należy użyć...

do postaci RPG: zaczynała jako manufaktura „niskiego poziomu”, ale „zdobywając doświadczenie” ma teraz „poziom równie duży, jak firmy w rodzaju Milton Bradley czy Parker Brothers”. Cóż - gracz zawsze graczem będzie.

Jednak ani Gygax, ani Blume nie znali się na biznesie czy zarządzaniu. To też ważny aspekt naszej opowieści i do niego także w pewnym punkcie wrócimy. Warto też odnotować, że w 1976 roku do TSR dołączył Kevin Blume, a w 1980 roku - po przejęciu akcji swojego ojca - stał się członkiem zarządu. Frakcja rodziny Blume stawała się coraz silniejsza w TSR.

Ojciec



Dave Arneson (1947–2009) to wspólnik Garym Gygaxem współtwórcą Dungeons & Dragons. Zapamiętany też został jako autor świata Blackmoor. Wiele z jego koncepcji było kluczowych w rozwoju D&D. W ostatnich latach życia wykładał na Full Sail University na Florydzie.

BITWA U SMOKÓW

Wydawało się, że wszystko jest w jak najlepszym porządku. Pieniądże płynęły rzeką, TSR zatrudniało nowych pracowników, a Gygax przewidywał zyski wielkości 75 milionów dolarów na rok 1983. Słowem - kraina mlekiem i miodem płynąca. A jednak coś się psuło w państwie RPG.

TSR zaczęło wykonywać dziwne ruchy, których apogeum stanowiło przejęcie firmy Greenfield Needlewomen zajmującej się produkcją akcesoriów do... robótek ręcznych. Tak, robótek ręcznych. Po co?





Tłumaczono to wtedy tym, że przedsiębiorstwo stara się rozszerzać potencjalne możliwości zysku oraz pozycję na rynku. W późniejszych wywiadach Gygax mocno się tej decyzji wypierał i zwał ją na braci Blume. Któż wie, jak było naprawdę?

Dodatkowo w 1983 szał na Dungeons & Dragons zaczął maleć. Przychód za ten rok wyniósł około 26 milionów dolarów. Gygax się pomylił. Do tego, jak można się domyślić, zakup wspomnianej wcześniej firmy do robótek ręcznych okazał się niewypałem. TSR było w tarapatkach. Dołożmy do tego niejasną strukturę zarządzania,

✚ Zwykły dzień wysokopoziomowego wojownika. Pora obiadu.



w której w pewnym momencie było aż trzech prezesów i nie wiadomo było, kto tak naprawdę rządzi. TSR po raz pierwszy przegrało rzut obronny na płynność finansową, w wyniku czego musiało zwrócić się do banku po pożyczkę.

Było jasne, że nadszedł czas na reorganizację. TSR Hobbies Inc. podzielono na cztery mniejsze firmy: każda zajmowała się innym aspektem działalności. W zarządzie nadal jednak pozostawali Gygax, Brian i Kevin Blume. Gygax zajął się sprawami telewizji i kina. Próbował sprzedać markę Dungeons & Dragons w Hollywood. Dla TSR był to bardzo sensowny krok. W końcu miecze, smoki i magia to idealny materiał na film. Jak się okazało, nie do końca idealny - powstała tylko kreskówka, która miała premierę we wrześniu 1983 roku. Realizacja filmu kinowego okazała się niestety poza zasięgiem smoczej ekipy.

W TSR działo się jednak źle. Tak źle, że w 1984 roku pojawiło się trzech członków zarządu z zewnątrz. Gygax powrócił z Hollywood. Z pomocą zewnętrznych inwestorów próbował wykupić rodzinę Blume i samemu dalej zarządzać firmą. To rządy Kevina i Briana Blume doprowadziły TSR nad przepaść, a Gygax chciał ratować to, co się dało. Niestety, TSR brakowało pieniędzy na taki ruch.





W tym momencie na scenie pojawiła się postać kluczowa naszego dramatu. Lorraine Williams. Gygax w 1984 roku spotkał się z nią, próbując namówić, by zainwestowała w firmę. Odmówiła, ale stwierdziła, że spróbuje pomóc. Gygax zatrudnił ją więc – miała doświadczenie jako menedżer i okazała się dobrym pracownikiem. Rodził się jednak jeden problem: Williams nie była graczką. Co więcej, delikatnie mówiąc – nie cenila graczy.

➤ Dobry demon to martwy demon.



➤ Świat Smoczej Lancy. Miły, ale to kolejne fantasy...

Miała jednak pieniądze, ponieważ jej rodzina była w posiadaniu praw do postaci Bucka Rogersa, co oznaczało końskie zastrzyki twardej gotówki. Dokonano więc rzeczy, jakiej Gygax najmniej się spodziewał – Lorraine Williams wykupiła akcje braci Blume i stała się właścicielką, a jednocześnie dyrektorem generalnym TSR. Gygax próbował odwoływać się sądowo od tej decyzji, gdy zaś przegrał, postanowił, że nie chce pracować z Williams. Sprzedał swoje akcje i pod koniec 1985 roku odszedł z TSR. To była właśnie ta chwila, w której potrawa straciła smak, a małe potknięcie zamieniło się w fatalny upadek.

KU ZMIERCHOWI

Na początku rządów Lorraine Williams TSR radziło sobie nieźle. W 1987 roku wydano podręcznik opisujący słynny świat Forgotten Realms, tak dobrze znany teraz z wielu wcieleń komputerowych. W 1989 roku pojawiła się druga edycja Advanced Dungeons & Dragons. Wydawało się, że wszystko dobrze działa. Ba! Sukces powieści w świecie Dragonlance tylko to potwierdzał. Kluczowe okazały się lata dziewięćdziesiąte. Dungeons & Dragons stało się dla wielu grą

przestarzałą i pełną trudnych do zrozumienia zasad. Tytuły z konkurencyjnych stajni White Wolf i West End Games zaczęły być coraz bardziej popularne, a TSR znalazło się w kropce. Można powiedzieć, że jego uwagę przykuwało za wiele rzeczy naraz: do drugiej edycji Dungeons & Dragons wydano tonę światów i każdy próbowało utrzymać przy życiu osobną linią wydawniczą. W dalszym ciągu publikowano książki. Były też nieudane wycieczki w kierunku gier karcianych (Spellfire) oraz gier... kościanych (Dragon Dice). A nie były to małe inwestycje. Zamawiano wielkie ilości produktów, które potem zalegały w magazynach.

Do tego na rynku pojawiła się mała firma z wielkim hitem – Wizards of the Coast i ich Magi: The Gathering. Jak stwierdził Ryan Dancey z tej firmy, TSR było w stanie przeżyć to wszystko. Co więc go zabiło? Brak uwagi poświęconej graczom. Wypuszczano świetne produkty, ale nie było to to, czego gracze oczekiwali. Choć druga edycja Advanced Dungeons & Dragons okazała się dobrym systemem, porzucono dla niej pierwszą edycję, która miała wielu miłośników. I choć Lorraine Williams mogła być dobrą bizneswoman, to działała w specyficznych okolicznościach. Sprzedawała produkty ludziom, których nie szanowała i o których nic nie wiedziała. W 1996 roku firma Random House, czyli dystrybutor TSR, dokonała zwrotu produktów na kilka milionów dolarów. Firma znalazła się w potrzasku. Brakowało pieniędzy, by opłacić drukarnie i próbować zarobić na podstawowych produktach, czyli podręcznikach do D&D. Nie było wyjścia. Znienawidzona przez fanów Lorraine Williams została zmuszona sprzedać TSR coraz silniejszemu Wizards of the Coast.

Dungeons & Dragons przeżyło i ma się dobrze do dziś, ale to materiał na osobną opowieść. Gary Gygax okazał się niestety dobrym prorokiem. Nie-gracz zgubił swego czasu największą firmę na świecie wydającą gry RPG. A wystarczył przecież tylko jeden fałszywy krok... ■



➤ Igranie z demonami ma swoją cenę. Nigdy nie róbcie tego solo.

■ Dostawa na wynos w przypadku ISS to dystans 400 km w pionie. Rakietą Falcon 9 dostarcza kapsułę dostawczą Dragon na orbitę w niecałe 10 minut, ale kolejnych kilka dni zajmuje doganianie stacji, która orbituje z prędkością 27 600 km/h. Kiedy Dragon w końcu znajdzie się w odległości 10 metrów od celu, załoga ISS przechwytuje go robotycznym ramieniem.



Kosmiczne żarcie

Zdobywcy gwiazdnych przestworzy muszą jeść jak każdy z nas. Jedzenie trzeba dostarczyć, przygotować, podgrzać, spożyć, a potem po sobie pozmywać. Wszystko odbywa się niby podobnie, a jednak zupełnie inaczej niż na Ziemi.

■ User Jama

Wraz z wprowadzeniem prywatnych kosmicznych rozwozicieli w rodzaju SpaceX ceny spadły mniej więcej o połowę, natomiast dalej jest to koszt rzędu 5000 dolarów za każdy kilogram ładunku. Litrowa butelka wody wypita na orbicie to rachunek w wysokości prawie 20 tysięcy złotych. Koszty są prawdziwie astronomiczne, ale to wcale nie największe wyzwanie.

Na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej nie ma lodówek do przechowywania żywności. Znaczący zamrażarek różnego rodzaju jest kilka, natomiast służą one głównie do zapewnienia określonych temperatur obiektów wykorzystywanych w eksperymentach naukowych.

Załoga może w nich schłodzić napoje, natomiast żywność jako taka przechowywana jest w temperaturze pokojowej. Po prostu całodobowo włączone lodówki na produkty spożywcze pożerałyby zbyt dużo prądu.

Stosuje się dwie inne metody zabezpieczenia kosmicznej żywności przed psuciem się. Pierwsza to liofilizacja – proces, w którym pozbywamy się wody z żywności poprzez jej zamrożenie, a następnie wprowadzenie do warunków bliskich próżni, gdzie lód ulega sublimacji i zostaje sama sucha masa. Kawa rozpuszczalna produkowana jest z wykorzystaniem liofilizacji, podobnie jak kawałki truskawek czy brzoskwiń, które znajdziemy w niektórych płatkach śniadaniowych.

■ Astronautka Sandra Magnus koniecznie chciała spróbować upichcić coś na orbicie.

■ Święta

Amerykańska załoga celebrowała Dzień Dziękczynienia. Z tej okazji serwowane są specjalne frykasy z torebek, ale klimat pozostaje jak w maszynie windy. Doskwiera brak prawdziwego stołu i rodziny.



Druga metoda to obróbka termiczna znana z procesu produkcji konserw, gdzie jedzenie pozbawiane jest flory bakteryjnej i uzyskujemy produkt trwały w temperaturze pokojowej, który następnie jest pakowany próżniowo. Metalowe opakowania zastąpiono lżejszymi i praktyczniejszymi woreczkami, choć Rosjanie do dziś lubią przekąsić na orbicie jedzenie z tradycyjnej blaszanej konserwy.

W dostawach zapasów znajdują się również ograniczone ilości świeżych warzyw i owoców, dobieranych pod kątem możliwie długiej trwałości. Suche produkty takie jak ciastka czy cukierki na orbicie są takie same jak w sklepie na rogu, tylko przepakowane w pojemniki odpowiednie dla niskiej grawitacji. Chleb ze względu na kruszenie zastępuje się tortillą. Napoje zimne i gorące dostępne są w postaci sproszkowanej, również z reguły gotowe ze sklepu. Choć na Ziemi ludzie wymyślili już alkohol w proszku, to w kosmosie spożywanie trunków z procentami jest zabronione, choć nie zawsze tak było. Załoga stacji MIR miała do dyspozycji po butelce koniaku na głowę na specjalne okazje.

Testowano na orbicie picie napojów gazowanych. Pierwsza była coca-cola w roku 1985 spożywana na pokładzie wahadłowca Challenger ze specjalnie przystosowanych puszek. W warunkach mikrogravitacji gaz nie wydziela się w postaci bąbelków tylko pozostaje w napoju, przez co z jednej



✚ Wszystkie elementy dania na ISS przyczepione są rzepem do tacy, bo inaczej by odfrunęły. Szućce doczepione są magnetycznie. Oprócz tradycyjnego noża i widelca obowiązkowym sztucem są nożyczki do przecinania opakowań. Nie stosuje się łyżek, wszystkie napoje i zupy konsumuje się przez słomkę. Smacznego!

Pierwszą przekąską na orbicie skonsumował Jurij Gagarin 12 kwietnia 1961 roku. Menu pokładowe statku Wostok zawierało trzy tubki. Dwie zawierały pastę z wołowiny i wątróbki, a trzecia deser.

strony połkamy go w większej ilości niż na Ziemi, z drugiej nie wydziela się on z napoju również w żołądku. Skutkuje to dość przykrym „mokrym” bekiem, przypominającym wymioty. Z innych fast foodów w roku 2001 w ramach kampanii reklamowej firma Pizza Hut dostarczyła pierwszą orbitalną pizzę. Była pakowana próżniowo i nieco mniejsza niż standardowe pizze, aby zmieściła się w podgrzewaczu.

Aby poprawić walory smakowe potraw, astronauta mają do dyspozycji ketchup, musztardę i majonez. Sól i pieprz też są dostępne, tyle że w postaci płynnej. Sól rozpuszczona jest w wodzie, a pieprz rozprowadzony w oleju. W warunkach bez grawitacji zwykła solniczka lub pieprzniczka rozpyliłaby ziarenka we wszystkich kierunkach, mogłyby dostać się do oczu lub do nosa, osadzać się na sprzączie i w systemach wentylacji.

Jedzenie przygotowuje się w kambrze na dwóch urządzeniach. Jeśli będziemy spożywać danie na ciepło, woreczki z potrawą wkładamy do podgrzewacza. Wygląda on jak aluminiowa walizka. W środku jest elektryczna płyta grzewcza, która może pogrzać potrawę maksymalnie do mniej więcej 80°C. Natomiast jeśli chcemy przygotować sobie napój, bądź mamy

pakiet z żywnością liofilizowaną, korzystamy ze stacji do nawadniania. To taki dystrybutor ciepłej i zimnej wody. Nalewamy wodę o pożądaną temperaturę do torebki i gotowe.

Posiłki spożywa się na indywidualnych tackach, które można przytrzymać do uda lub do ściany. Szućce są namagnesowane, dzięki czemu same przylegają do tacki, kiedy je odłożymy. Oprócz tradycyjnych utensyliów używa się dodatkowo nożyczek do rozcinania folii. Tacka wyposażona jest w rzepy, do których możemy przypiąć woreczki z jedzeniem. Jemy bezpośrednio z woreczka, powoli i spokojnie, żeby żywność nam nie odfrunęła. Napoje spożywamy przez rurkę.

Zmywać trzeba tylko sztućce. Ponieważ na orbicie nie ma tradycyjnego zlewu z bieżącą wodą, wyciera się je specjalnymi nasączonymi chusteczkami. Każdego dnia członkowie załogi wypełniają też kwestionariusz, w którym opisują, co dokładnie jedli. Opakowania produktów żywnościowych zbiera się do śmieci, które za jakiś czas spalą się podczas wejścia w atmosferę ziemską. ■

Podgrzewacze



Na orbicie nie gotuje się potraw, nie ma ku temu warunków. Zajmowałoby to zbyt dużo czasu i pochłaniało zbyt wiele energii. Całe jedzenie przylatuje już spreparowane w torebkach lub konserwach, wystarczy je tylko podgrzać. Rosyjskie podgrzewacze są zintegrowane z blatem stołu i potrafią pogrzać naraz kilka konserw. Amerykańskie przypominają aluminiowy nesoser, do którego wkłada się torebki z jedzeniem.



TXT & GFX: **QUERZU**

KDP 16

WIDZIELIŚCIE KIEDYŚ
RYSOWNIKA KOMIKSÓW
PRZY PRACY?

NA PEWNYM ETAPIE TWORZENIA,
JEGO TWARZ WYKRZYWIA SIĘ
W GRYMAS, KTÓRY MALUJE SIĘ
NA FIZIS AKTUALNIE RYSOWANEJ
PRZEZ NIEGO POSTACI.

RYSOWNIK WCHODZI W SWOISTY
RODZAJ TRANSU, ŚWIADOMOŚĆ
I PODŚWIADOMOŚĆ ZLEWAJĄ SIĘ
W JEDEN BYT, KTÓRY ZACZYNA
TRAKTOWAĆ RYSOWANY ŚWIAT
JAKO TEN PRAWDZIWY.

A PAMIĘTACIE
JERZEGO WRÓBLEWSKIEGO,
TYTANA PRACY Z PONAD 60
ALBUMAMI I ZESZYTAMI NA KONCIE?
TO JEMU ZAWDZIĘCZAMY IKONICZNY
WIZERUNEK **ŻBIKA**, **BINIO BILLA**,
TAJEMNICĘ ŻŁOTEJ MACZETY
I **CZERWONE BIKINI** GŁÓWNEJ
BOHATERKI **FIGUREK Z TILOS**.

TAK PRAWDZIWY, JAK
MAGAZYN, KTÓRY TRZYMACIE
WŁAŚNIE W DŁONIACH.

KONIKIEM WRÓBLEWSKIEGO
BYŁ WESTERN, ALE DZIĘKI
KLASYCZNEJ, AMERYKAŃSKIEJ
KRESCIE DOSKONAŁE RADZIŁ
SOBIE W SENSACJI, SF
CZY CARTOONIE. MISTRZI

ODSZEDŁ W 1991 ROKU,
TRZY DNI PO SWOICH
51. URODZINACH.

PAMIĘTAJMY
O JERZYM WRÓBLEWSKIM.
PAMIĘTAJMY, ŻE WSZYSTKO,
CO TWORZYŁ, BYŁO DLA NIEGO
PRAWDZIWE. JEGO ŻYCIE
I TWÓRCZOŚĆ NAZWIJMY,
JAK NALEŻY...

NIESAMOWITE PRZYGODY JERZEGO WRÓBLEWSKIEGO

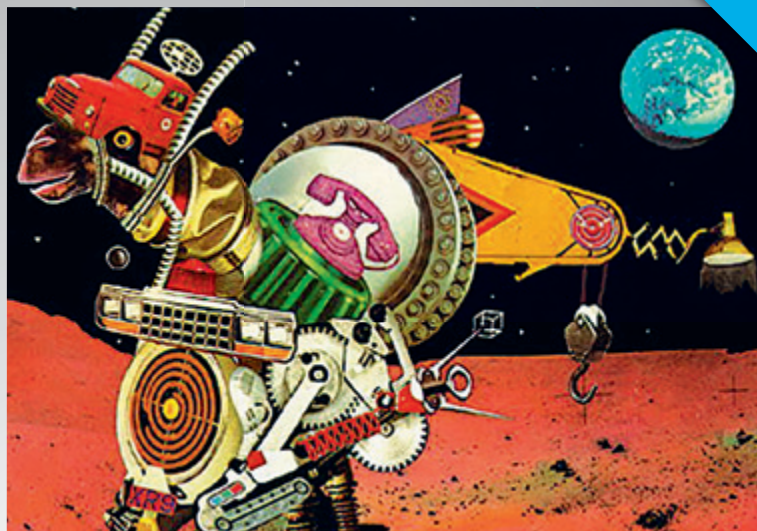
BAM!



CRASHGAMES



90 Chodzone bijatki narodziły się długo przed Mortal Kombat. Gatunek niezmordowanie rozwija się do dziś.



100 Przy okazji nadchodzącej premiery Master of Orion warto przyjrzeć się, skąd w ogóle wzięły się strategie rozgrywane w kosmosie.



107 Historia Uncharted zaczęła się od nazwania Drake's Fortune mianem Dude Raider. Szybko okazało się, że nie jest to kopia Tomb Raidera.

HAGAR BYŁ POWOLNY, ALE DYSPONOWAŁ ZABÓJCZĄ PARĄ W ŁAPACH.



114 OnEscapee było próbą poprawienia Flashbacka, czy może raczej brutalną próbą skopiowania legendy? Nasz archeolog rozpoczyna kolejne wykopaliska.

FELIETONY

98 Martyna Zych sama tworzy gry, ale lubi też powspominać – tym razem złotą erę komputerowych strzelanin.

106 Czy branża elektronicznej rozrywki boi się słowa „zabawa”? Imersja czy cybergra brzmią poważnie, ale...

CREDITS



PRZEWODNIK PO CHODZONYCH BIJATYKACH

Pod koniec lat osiemdziesiątych chodzone bijatyki skutecznie walczyły o swoje miejsce w szeregu gier wideo. Kolejne produkcje zgrywane były na giełdach na taśmy i dyskietki, a wianuszki gapiów otaczały je w salonach arcade.

■ Marcin Kiendra

Za protoplastę uznaje się **Kung-Fu Mastera z 1984 roku, który jako pierwszy wprowadził pewne elementy nakreślające definicję chodzonych bijatyk.**

Można do nich zaliczyć walki z kolejnymi falami przeciwników, okazjonalnych „szefów” i możliwość wykonania kilku wariantów ciosów. Od strony technicznej tytuł prezentował się raczej przeciętnie.

Postacie poruszały się tylko w lewo lub prawo, niekiedy korzystały ze schodów. Prezentowały przy tym tylko kilka klatek animacji. Pomimo to Kung-Fu Master zyskał sporą popularność, co było jasnym sygnałem, że nowy gatunek ma szansę zaistnieć na rynku. Pomysł pochwylił Jordan Mechner, wydając kilka miesięcy później grę Karateka dla posiadaczy Apple II. O ile przedstawiona historia ratowania ukochanej

dziewczyny z rąk złego szoguna była dosyć banalna, to wykonanie zasługiwało na najwyższe noty. Cała idea projektu zrodziła się z wielkiej pasji autora do zagadnienia animacji. Mechner dokładnie analizował metody pracy stosowane przez studio Disneya i postanowił przenieść je na ekran komputera. Wykorzystał technikę rotoskopii polegającą na przeniesieniu ruchów postaci z materiału filmowego klatka po klatce. W ten sposób stworzył płynne animacje (w roli modelu wystąpił znajomy instruktor sztuk walk). Karateka w przeciwieństwie do Kung-Fu Mastera nie stawiał na dynamiczną rozgrywkę, a raczej na majestatyczne pojedynki 1 na 1. Gra okazała się wielkim sukcesem i do dzisiaj jest uznawana za jeden z najlepszych osmiobitowych tytułów.



Kung-Fu Master postawił pierwszy krok, a raczej cios na drodze istnienia chodzonych bijatyk. Pojedynki z bossami kończymi każdy poziom weszły do historii.



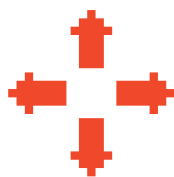
Karateka z 1984 roku to jedna z dojrzałych i najlepiej wykonanych produkcji na małe Atari. Konkurowała z wydanym przez Mastertronic Ninj



MROCZNE DZIELNICE

Chociaż orientalne klimaty wydawały się naturalnym środowiskiem dla chodzonych bijatyk, w 1986 roku nastąpiła zmiana kierunku za sprawą Renegade'a od japońskiego Technosu. Dalekowschodnie scenerie zostały zastąpione przez obskurne dzielnice współczesnej metropolii, a samotny bohater musiał stawić czoło całej bandzie miejscowych zakapiorów. Dużym przełomem było zdynamizowanie gry przez walkę z kilkoma przeciwnikami naraz oraz możliwość poruszania się we wszystkich kierunkach. Gracze doczekali się kilku dobrych portów Renegade'a na komputery domowe, z których najlepsza była wersja na Spectrum. Pocziwy Gumiak mógł pochwalić się niezłą grafiką, płynnością i dobrym balansem rozgrywki. Programista Mike Lamb zastosował ciekawą sztuczkę techniczną, a mianowicie podzielił modele postaci na trzy części: jeden typ nóg był wspólny dla wszystkich, a różne torsy i głowy były

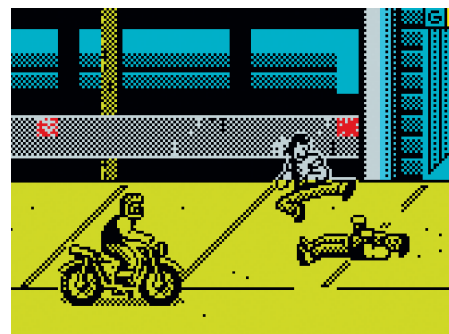
✚ Renegade - niebezpieczne ulice i podejrzane towarzystwo na ekranie ZX Spectrum. Na automatach grę w Japonii wydał sam Technos, zaś w USA i Europie - Taito.



stosowane zamiennie. Dzięki temu zaoszczędził miejsce w pamięci ZX i na ekranie mogło się pojawić wielu przeciwników jednocześnie.

Ten sam deweloper w 1987 roku stworzył Double Dragona, grę zawierającą szereg usprawnień w stosunku do poprzednika. Najważniejszą rzeczą była możliwość zabawy w dwie osoby, dzięki czemu gracze opracowywali własne taktyki i wspierali się podczas walki z kolejnymi falami przeciwników. Lista dostępnych ciosów powiększyła się o uderzenia łokciem, głową oraz rzuty, w czym pomocny był nowy układ sterowania, składający się z kilku przycisków ataku. Ponadto można było korzystać z porzuconej przez wrogów broni oraz rzucać w nich beczkami i skrzyniami. Warto wspomnieć o nietypowym zakończeniu: kiedy gracze pokonali głównego przeciwnika, musieli zmierzyć się ze sobą, walcząc o względy uratowanej dziewczyny.

Automatowe wydanie Double Dragona przeniesiono na wszystkie możliwe domowe systemy, ale konwersje wypadły błędnie. Wersje na Spectrum i Amstrada były mało grywalne ze względu na powolność działania i słabą detekcję kolizji, a już kompletną katastrofą okazało się wydanie na C64, tak niedopracowane, że lepiej niech historia o nim zapomni. W niespełna rok później pojawił się Double Dragon 2 oferujący więcej wszystkiego: dłuższe





etapy, nowych przeciwników i bronie, którymi można było ich okładać. Po raz kolejny poprzeczka została podniesiona, a chodzone bijatyki zaczęły wysuwać się na czoło popularności w salonach arcade.

Sukces Double Dragona na automatach nie uszedł uwadze konkurencji i jako pierwszy o swój kawałek tortu upomniał się brytyjski Ocean. Firma wykupiła od Technosu licencję na markę Renegade i przygotowała kontynuację gry tylko na komputery domowe. Trzeba uczciwie przyznać, że wydany w 1988 roku Target: Renegade jest najlepszą chodzoną bijatyką na ośmiobitowce. Wewnątrz Oceanu toczyła się rywalizacja programistów, z których każdy chciał wypuścić jak najlepszą wersję na swój komputer i właśnie to przełożyło się na jakość produktu. Gracze nie posiadali się z zachwytem, bo wszystko było wtedy niezwykle widowiskowe: powalanie motocyklistów kopniakami z wyskoku, okładanie pięściami leżących wrogów i walka ramię w ramię z kolegą na kanapie obok.

UTARTE ŚCIEŻKI

Obydwie serie dały podwaliny pod swoisty schemat, który w następnych latach powielano wiele chodzonych bijatek. Fabuła kolejnych gier przeważnie kręciła się wokół wrogiego gangu terroryzującego miasto, na czele którego stał



szef wszystkich szefów dysponujący obowiązkowo najdłuższym paskiem energii. Gracze, przebijając się przez kolejne etapy, docierali do finałowego starcia, które kończyło się efektowną śmiercią głównego przeciwnika i wpisem na listę najlepszych zabijaków. Standardowym miejscem akcji stały się podejrzane dzielnice pełne typów spod ciemnej gwiazdy, stacje metra czy opuszczone fabryki. Pomiędzy etapami dorzucano bonusowe zadania polegające na jak najszybszym zniszczeniu samochodów lub

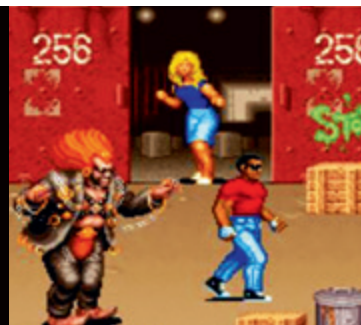
Double Dragon nie zachwycał oprawą, ale dostarczał za to tony grywalności, szczególnie w wydaniu dla dwóch graczy.

spadających skrzynek. Deweloperzy oddawali w ręce graczy dodatkowe przedmioty do walki z przeciwnikami takie jak kije baseballowe, klucze francuskie czy metalowe pałki, a scenierię urozmaicano ruchomymi elementami tła szybko pozbawiające pasków energii każdego, kto stanął na ich drodze. Przyjęło się, że dobra chodzona bijatyka musiała mieć możliwość gry z drugą osobą w kooperacji. Z czasem na automatach pojawiały się tytuły dla czterech, a nawet sześciu graczy jednocześnie.

Captain Commando ze stajni Capcomu stawiał na futurystyczne klimaty w komiksowej oprawie i pozwalał na zabawę czterem graczom.



Vendetta od Konami to jeden z bardziej widowiskowych przykładów omawianego gatunku. Szkoda, że gra dostępna była tylko na automatach.



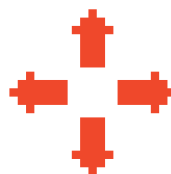
➤ Zespół Final Fighta wraz z producentem Yoshiaki Okamoto został następnie przeniesiony do prac nad Street Fighterem II.

Zgodnie z trendem w 1989 roku Capcom rozpoczął prace nad swoją własną grą, która miała okazać się jedną z najbardziej rozpoznawalnych pozycji tego gatunku. Początkowo projekt nazywał się Street Fighter '89, ale ostatecznie zdecydowano się stworzyć osobną markę o nazwie Final Fight. Capcom zakupił maszyny arcade z grammi konkurencji i kazał swoim programistom sprawdzić je od A do Z, wyławiając najlepsze elementy mogące znaleźć się w nowej produkcji. W ten sposób powstało fikcyjne miasto Metrocity kontrolowane przez gang opryszków pod wodzą niejakiego Mad Geara oraz powtarzalna do bólu historia o ratowaniu porwanej córki głównego bohatera. Z nowości przede wszystkim pojawiły się trzy postacie do wyboru o zróżnicowanych umiejętnościach, dzięki którym gracze mogli stosować różne taktyki. Hagar był powolny, ale dysponował zabójczą parą w łapach, Guy słabą siłą rekompensował szybkimi ciosami i zwinnością poruszania się, a Cody plasował się gdzieś pośrodku. Istotnym elementem było wprowadzenie ciosów specjalnych, które wprawdzie zabierały trochę energii, ale pozwalały wyjść z opresji przy największej zawrusze. Zresztą obydwie patenty były później wykorzystywane w dziesiątkach kolejnych gier tego gatunku. Final Fight okazał się tak wielkim przebojem na automatach, że wkrótce ruszyła lawina konwersji na konsole i komputery 8- i 16-bitowe. Zapoczątkował też wojnę na chodzone bijatyki pomiędzy posiadaczami Segi Mega Drive a Super Nintendo, ale początkowo tylko ci drudzy mogli zaopatrzyć się w ten tytuł. Żeby nie było tak różowo, wersja na SNES nie była wolna od wad. Dopiero w 1993 roku Mega Drive, korzystając z dobrodziejstwa opcjonalnego napędu CD,



otrzymała znakomity port Final Fighta. Był najbardziej kompletną wersją gry, w jaką można było bawić się w domu.

Wcześniej Sega zadbała o swoich graczy, wypuszczając nową serię Streets of Rage (1990 rok), co było doskonałym powodem do utarcia nosa posiadaczom konsol Nintendo. Dziennikarze zachwycali się w recenzjach arcade'ową otoczką, rozmachem i wręcz ogłaszali pojawienie się nowego króla chodzonych bijatek. Popularność serii była w pełni zasłużona, a największe triumfy Streets of Rage odniosło w Japonii, która notabene dostała ocenzone wersje pozbawione między innymi krótkich spódniczek u walczących kobiet czy ruchów niektórych postaci uznanych za zbyt prowokacyjne (!). Łącznie ukazały się trzy części, z których każda kolejna była wydawana na większym kartridżu pozwalającym zmieścić bardziej rozbudowane poziomy i doskonalszą oprawę.



➤ Final Fight pierwotnie miał się nazywać Street Fighter '89. Tytuł zmieniono, bo nie nawiązywał do znanej bijatyki 1 na 1.



W Final Fight po raz pierwszy pojawiła się możliwość wyboru bohatera. Każda z postaci oferowała inny styl walki.

MAGIA I MIECZ

Ci, którym nie odpowiadało przebijanie się przez podejrzane dzielnice, mogli spróbować swoich sił w walkach w klimatach fantasy. Sztandaryowym przykładem tego gatunku jest niewątpliwie Golden Axe z 1989 roku, którego pomysłodawca Makoto Uchida nie ukrywał inspiracji filmem „Conan Barbarzyńca”. Główny bohater paradujący z nagim torsem i wielkim mieczem w dłoni wraz z rudowłosą wojowniczką (równie skąpo odziana) wyglądali jak żywo wyciągnięci z filmowego hitu. Do spółki dodano im krasnoluda uzbrojonego w topór i całą trójkę wrzucono do krainy wzorowanej na dziełach Tolkiena, którego Uchida uwielbiał.

Golden Axe doczekało się kilku kontynuacji na różne konsole Segi, ale tak naprawdę sławę zyskała tylko druga część z podtytułem Revenge of Death Adder dostępna jedynie na automatach.

O krok dalej poszedł Capcom, tworząc Tower of Doom oparte na licencji papierowego Dungeons & Dragons. Łączenie chodzonej bijatyki z elementami gry fabularnej, rozwojem postaci i korzystaniem ze znalezionych przedmiotów mogło wydawać się szalonym pomysłem – na szczęście efekt był znakomity. Gracze mogli wybierać spośród czterech postaci o mocno zróżnicowanych umiejętnościach i statystykach.





Wszystko zgodnie z kanonem D&D: krasnolud był najbardziej wytrzymały, wojownik doskonale radził sobie w zwarciu, kleryk potrafił leczyć drużynę i odpędzać szkielety, a elf dysponował niszczycielską magią, miotając po ekranie ogniste kule i lodowe nawałnice. Walcząc z całym bestiariuszem fantastycznego świata, gracze mogli wybierać trasę wędrowki. Zmieniali tym samym przebieg gry. Mogli korzystać także ze zdobyczej broni i przedmiotów zwiększających statystyki. Genialnym posunięciem było wyposażenie automatu arcade w cztery kontrolery. Dzięki temu można się było

почuć jak podczas prawdziwej sesji RPG. Po sukcesie Tower of Doom szybko wypuszczono kontynuację Shadow over Mystara stworzoną zgodnie z zasadą: więcej, lepiej i szybciej. Gra rzeczywiście była jeszcze bardziej rozbudowana, dorzucono dwie nowe postacie, masę zaklęć, broni i przedmiotów oraz powiększono poziomy. Niestety, zapomniano o zrównoważeniu rozgrywki, przez co stała się ona bardzo trudna, wręcz nieprzystępna dla samotnego śmiałka, i dlatego trzeba było grać w zespole, żeby odparać ataki dziesiątek wrogów, opanowując jednocześnie chaos na ekranie.

➤ **Golden Axe: Revenge of Death Adder** pobit pierwowzór pod względem oprawy i grywalności.

Bardziej stonowane klimaty oferowało Knights of the Round z akcją osadzoną w świecie legend arturiańskich, które pozwalało graczom wcielić się w skórę (zbroję?) rycerzy okrągłego stołu. Podczas produkcji Capcom jak zwykle dbał o szczegóły i zafundował swoim programistom pokazy posługiwania się bronią białą, żeby jak najwierniej oddali klimat średniowiecznej zawieruchy. Nowością, jaką wprowadził ten tytuł, było dosiadanie wierzchowców, co znacznie podnosiło mobilność postaci i pozwalało łatwiej dosięgać mieczem przeciwników.



BIJATKA O LICENCJĘ

Choć gatunek przez kilka lat nie doczekał się żadnych rewolucyjnych zmian, gracze i tak chętnie sięgali po nowe produkcje. Gdzieś obok utartych schematów pojawiały się gry próbujące wnieść powiew świeżości chociażby z wykorzystaniem różnych licencji. Pierwsze było Konami, które w 1990 roku zaatakowało z Teenage Mutant Hero Turtles, czyli tytułem opartym na popularnym serialu animowanym. Produkcja szturmem zdobyła salony gier głównie z powodu

Trylogia Streets of Rage była naczelną chodzoną bijatyką na Segę Mega Drive. Drugą część jest uważana za najlepszą w serii.



Fantastyczny świat Tower of Doom wyjęty wprost z podręczników Dungeons & Dragons, osadzony w realiach Mystary.



CREDITS



dobrego zrównoważenia rozgrywki, która była niezwykle przystępna dla niedzielnych graczy. Żółwie Ninja śmigaly po ekranie, siejąc niemałe spustoszenie w szeregach wroga, w czym pomagały łatwe do wykonania kombinacje ciosów i długie paski energii – rzecz niespotykana w typowej grze arcade. W krótkim czasie pojawiły się wersje gry na wszelkie komputery domowe, ale niestety żadna z nich nie zbliżyła się do wysokiej jakości oryginału.

Idąc za ciosem, Konami ponownie postawiło na kreskówkowy świat. Tym razem zabrało się za chodzoną bijatykę opartą na kultowym serialu „Simpsonowie”. W grze pojawiła się cała plejada znanych z telewizyjnego tasiemca postaci i miejscówek. Automat arcade wyposażono w zestaw czterech kontrolerów, dzięki czemu można było grać całą ekranową rodziną i wyprowadzać kooperacyjne ciosy specjalne. Ciekawe, że w owym czasie jedyna konwersja dostępna była na C64 w wersji dyskietkowej i oficjalnie nie opuściła granic USA, a szkoda, bo port był całkiem udany. Królem kreskówkowej grafiki był jednak Asterix, który swoją doskonałą oprawą i tonami humoru przyciągał graczy jak magnes. Przy okazji tworzenia bijatyki z Galami przygotowano dziesiątki rysunków postaci i scenarii. Dzięki nim gra wiernie oddawała ducha komiksu. Klimat podkreślały pojawiające się przy ciosach dymki „Piff” i „Bam” czy

gwiazdki wirujące nad głowami ogluszo-nych postaci.

Okazało się, że pisanie gier w oparciu o wykupione licencje sprawdza się o wiele lepiej niż wymyślanie własnych serii. Szczególnie mocno wykorzystywał to Capcom, którego bijatyki były oblegane w salonach arcade. Japończycy wykorzystywali kolejne rewizje swoich automatowych płyt głównych CPS, wypuszczając coraz bardziej dopracowane produkcje. Co jakiś czas rzucali na rynek okrojone konwersje na Mega Drive czy SNES.

Nie bano się eksperymentów, stawiając na mroczne klimaty w bijatyce Punisher, gdzie bezwzględny bohater na spółkę z Nickiem Furym oczyszczali kolejne dzielnice miasta z gangu Kingpina. Pomysłodawcą gry był Akira Yasuda, prywatnie wielki fan cięższych gatunkowo komiksów, który koniecznie chciał pokazać się oraz brutalność



❖ W Shadows over Mystara na ekranie działo się tak wiele, że momentami trudno było zapanować nad właściwą grę.



❖ Mocna drużyna króla Artura w walce z ciężkozbrojną armią wrogiego władcy.

Punishera. I rzeczywiście gracze mogli siać na ekranie pożogę nie tylko za pomocą pięści, ale także z wykorzystaniem karabinów i pistoletów. Wrogowie ginęli w fontannach tryskającej krwi, a Nick okazjonalnie palił papierosy, co w porównaniu z Asterixem czy Simpsonami było odważnym krokiem naprzód i ukłonem w stronę fanów komiksu. Capcom, będąc na fali w 1991 roku, wydał jeden z największych swoich hitów, czyli Cadillacs and Dinosaurs, wykorzystujący mało znaną w Polsce fabułę powieści graficznej Xenozoic Tales. Zmiksowany postapokaliptyczny świat z dinozaurami, bronią palną i szaloną jazdą krążownikiem szos po pustkowiach pokochali gracze na całym świecie. W Polsce automaty z grą były obowiązkową pozycją w wakacyjnych kurortach, gdzie hasło „idziemy na Kadilaki” cementowało znajomości i łączyło całe kolonie dzieciaków. C'n'D ukazał się w szczytowym okresie popularności chodzonych bijatyk i oferował wszystko, co najlepsze w tym gatunku. Po raz ostatni Konami odpowiedziało swojemu konkurentowi wydaniem gry X-Men, dla której przygotowano



Grając w The Simpsons, można było spotkać praktycznie każdą postać znaną z serialu. Wcześniej ukazał się Bart vs. the Space Mutants.



specjalną maszynę wyposażoną w dwa monitory tworzące panoramiczny obraz, sześć kontrolerów i tyle samo postaci z komiksowego uniwersum do wyboru. To była jedna z ostatnich chodzonych bijatyk 2D zrobiona z takim rozmachem.

NOKAUT

Apogeum wykorzystania licencji nastąpiło w 1994 roku przy okazji wydania gry Alien vs Predator. Szczegółowość modeli postaci, płynność animacji i czysta radość z gry do dzisiaj nie straciły na jakości. To była najbardziej dopracowana bijatyka, w jaką było można zagrać w salonach arcade, a deweloperzy wycisnęli już wszystko, co się dało z oprawy 2D. Zresztą w pewnej chwili dwuwymiarowe sprite'y przestały być atrakcyjne i wszyscy patrzyli w kierunku 32-bito-

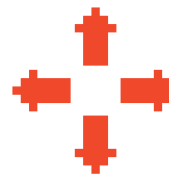
wych konsol. Ponadto dało się odczuć zmęczenie materiału, skoro w dziedzinie chodzonych bijatyk wymyślono już w zasadzie wszystko i gracze czuli się znużeni kolejnymi klonami wrzucanymi na rynek.

Liczono, że odsiecz w postaci grafiki 3D tchnie nowe życie w skostniały gatunek. Najpierw na automatach wypuszczono Die Hard Arcade luźno bazujący na pierwszej części filmu „Szkłana pułapka”, który wykorzystywał w pełni oteksturowane modele postaci i otoczenia. I chociaż gra robiła niesamowite wrażenie, była niestety tak krótka, że bijatykę w Nakatomi Plaza kończyło się w kwadrans. Kolejnych produkcji było jak na lekarstwo i wydawało się, że to już koniec gatunku aż w pewnym momencie pojawił się SpikeOut od Segi,



➤ Szaleństwo 3D ogarnęło też gatunek bijatyk. Niestety tytułów było mało, ale przynajmniej był wśród nich znakomity SpikeOut.

którego wykonanie deklasowało konkurencję. Dostaliśmy duchowego następcę Final Fighta w rewelacyjnej oprawie 3D, która wtedy była możliwa do osiągnięcia tylko na automatach dzięki niezwykle potężnej płycie Model 3. Po raz ostatni udało się w graczach obudzić głód walki na niebezpiecznych ulicach miasta.



Po roku 2000 nowe chodzone bijatyki, które pojawiły się na rynku, można policzyć na palcach jednej ręki (Bouncer, Castle Crashers, Scott Pilgrim). Było też kilka prób remasterów klasyków Double Dragona i Final Fighta, ale żadna z nich nie zawojowała rynku. Wszystkie atrakcyjne pomysły zostały już wykorzystane, a główna siła napędowa, czyli walka w kooperacji kilku osób przed jednym monitorem, umarła wraz z końcem ery salonów arcade i rozwojem gier sieciowych. Dobrze, że przynajmniej została nam tak bogata spuścizna gatunkowa. ▬

➤ Jedną z ostatnich chodzonych bijatyk w klasycznym ujęciu 2D był X-Men (1992), który oferował grę dla 6 osób jednocześnie.



Punishera autorstwa Akiry Yasudy i boga Capcomu Noritakiego Funamizu wyróżniała mroczna kolorystyka, brutalność oraz dużo krwi.



Asterix był bijatyką z przymrużeniem oka, a oprawa jako żywo przypominała komiksowe kadry. Znow na myśl przychodził „Kajko i Kokosz”...





GDZIE SIĘ PODZIAŁY TAMTE SHOOTERY?

Martyna Zych

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

Przyszło nam żyć w epoce, w której zdychają całe gatunki gier.

O dziwo, nie są to gatunki znane jeszcze z epoki retro (platformówki czy szmupy w stylu Raidena – te trzymają się wyjątkowo nieźle!) – mowa tu o wynalazkach młodszych pokoleń. Blizzard, ufając jeszcze rozwojowi MMORPG parę lat temu, rozpoczął pracę nad projektem o kryptonimie Titan. Plan był ambitny: stworzyć Ziemię w stylu SF, gdzie gracze za dnia prowadzą swoje firmy, sklepy i warsztaty samochodowe, a nocą ubierają się w stroje superbohaterów i toczą walki frakcji. Rozbudowany system AI miał pozwolić NPC rozpoznawać nas, oferować zniżki przy zakupach czy nawet wspólne założenie rodziny. Nasz avatar, powiedzmy – kucharz, mógłby wieczorem włożyć do piekarnika ciasto, ucałować wirtualną żonę, iść zbawić wszechświat, po czym wrócić do domu perfekcyjnie na czas, żeby spożyć deser.

Projekt przerósł ambicje twórców i został definitywnie zamknięty. Lata pracy nad modelami i lokacjami nie poszły jednak na marne – na zwłokach Titana powstał Overwatch, bijący rekordy popularności już w zamkniętej becie – internet podbił hashtag #Onlywatch, udostępniany przez smutnych graczy bez przedpremierowego dostępu do gry. To wspaniała multiplayerowa strzelanka, która zapewne z sukcesem zastąpi Team Fortress 2, ograne przez wszystkich fanów gatunku do znużenia. Starzy wyjadacze z kawiarenek internetowych, ekscylnkowie klanów w Quake’u czy Unreal Tournament mogą zacierać ręce...

...Czekaj, czekaj, wyjadaczu. Czy ty w ogóle wiesz, co to jest META? Dlaczego wybrałeś tę postać? Nasz zespół potrzebuje tanka. Nigdy nie grałeś w LoLa, czterdziestolatku? Naucz się, że tym bohaterem się nie gra, bo to Tier 4, a my tu pilnie potrzebujemy OP. Same nooby. Nie gram z wami. AFK.

Stary fan arenowych strzelaczek może zwyczajnie westchnąć i przestać grać przed próbą zrozumienia, dlaczego nagle wybór postaci stał się tak ważny w gatunku, którym za „starych dobrych czasów” rządziły tylko czyste umiejętności, refleks i znajomość mapy. Zamiast tego zainwestuje w DOOM, zwiedziony znanym mu tytułem i oczekując – zgodnie z franczyzą! – szybkiej rozgrywki, podnoszenia leżących na mapie broni i rosnącej potęgi, o ile wzrok i myszka nie zawiodą. Błąd. W becie zobaczyliśmy załączek całkiem niezłej gry dla fanów... Halo czy nowszych Call of Duty.

Tymczasem Epic Games, autorzy kultowego Unreal Tournament 2004, największy nacisk obecnie kładą na... grę MOBA z widoku trzeciej osoby, Paragon, która ma połączyć ideę shootera (lub po prostu gry akcji) z oklepaną już ideą zdobywania wieżyczek przeciwnika. Gra się nieźle, ale nikt nie wróży im sukcesu, bo o ile gatunek MOBA jeszcze nie umiera, to konkurowanie z najpopularniejszymi grami tego rodzaju to porywanie się z motyką na słońce. Niemniej, o Paragonie da się usłyszeć. O nowym Unreal Tournament, dostępnym już w fazie alfa, nic – ciągle cisza. Gdzie te arena shootery, ja się pytam? Tęsknię! ■

Outstar*

GAME PRINT

3D PRINTING TECHNOLOGY

Rabat dla czytelników:
-15%
Kod: PIXEL15%



www.gameprint.pl

PROFESJONALNY DRUK 3D

PRAWDZIWE GWIEZDNE WOJNY



Podbój kosmosu trwa. Codziennie, od przeszło 30 lat, na ekranach komputerów rozgrywane są bitwy o dominację w najdalszych rewirach wszechświata. Warto przyjrzeć się, jak kosmiczne strategie rozwijały się przez ten czas – od arkusza kalkulacyjnego do pełnej trójwymiarowości.

■ Szeptor



Widzisz przed sobą planetę pokrytą bliznami, która czeka na twój rozkaz: wylądować i przejąć nad nią władzę czy zetrzeć z niej w pył każdy najmniejszy ślad cywilizacji – tak rozpoczęła się entuzjastyczna recenzja **Reach for the Stars** opublikowana w **Computer Gaming World** w grudniu 1983 roku.

Gra autorstwa dwóch Australijczyków Rogera Keatinga i Iana Trouta była jedną z pierwszych kosmicznych

strategii, która realizowała zasady 4X (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate – eksploracja, ekspansja, eksploatacja, eksterminacja) i wyznaczyła sztywne ramy gatunku. Była przede wszystkim niezwykle dopracowana i grywalna jak na tamte czasy.

W kosmicznych podbojach mogło brać udział maksymalnie czterech graczy. Każdy dowodził inną rasą. W przypadku gry w pojedynkę pozostałych przeciwników obsługiwał komputer według ustalonego wcześniej poziomu trudności. Sztuczna inteligencja rywali



■ **Reach for the Stars** próbował choć trochę uatrakcyjnić grafikę, dodając skromną mapę nieba.



■ **Anacreon** krytykowano za wysoką cenę i słabą jak na 1987 rok grafikę. Doceniano świetną fabułę.



■ Główną inspiracją dla **M.U.L.E.** była planszowa gra **Monopoly**, z której zaczerpnięto większość zasad.

➤ To ptak? Stalówka pióra? Nie, to jeden z pojazdów kosmicznych, jakie możemy zobaczyć w M.U.L.E.



➤ Minęło sporo czasu, zanim tego typu zjawiskowe statki kosmiczne z ekranów startowych przeniosły się do gier.

stała na wysokim poziomie – ukończenie gry jako „veteran” było niebywale trudne. Naszym celem jako przywódcy rasy był podbój i dominacja w 54 dostępnych układach gwiazdnych. W tym celu musieliśmy w równomierny sposób dbać jednocześnie o rozwój populacji i wojska, prowadzenie ekonomii oraz organizowanie misji poszukiwawczych.

Gra pozwalała na wprowadzenie własnych ustawień, w tym między innymi: limitu tur (od 40 do 150); utrudnień w rozgrywce (nieplanowane wybuchy gwiazd, katastrofy naturalne, burze piaskowe osłabiające rozwój) czy rozpoczynanie misji jedynie z niewielką flotą zamiast gotowej kolonii. Do tego należy dodać przejrzysty interfejs, który po opanowaniu pozwalał świetnie cieszyć się rozgrywką. Nie bez powodu recenzent CGM na zakończenie dodał: „Mam nadzieję, że w ślad za Reach for the Stars wkrótce pojawi się więcej tego typu gier”. Na odpowiedź nie musiał długo czekać.

Wznowienia



Praktycznie każda ze wspomnianych kosmicznych strategii wydanych w latach osiemdziesiątych doczekała się wznowienia lub kontynuacji. Co ciekawe, choć wizualnie nowe Reach for the Stars (2000), czy M.U.L.E. (Space HoRSE, 2004) prezentowały się dużo lepiej, to pod względem grywalności nie dorównywały oryginałom.

LEGENDA ZAWSZE POZOSTANIE ŻYWA



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

STAŃ SIĘ BOHATEREM NASZEJ HISTORII



YO-KAI WATCH

W SPRZEDAŻY



Fire Emblem Fates Limited Edition

W SPRZEDAŻY



Kirby: Planet Robobot + amiibo

PREMIERA 10.6.2016

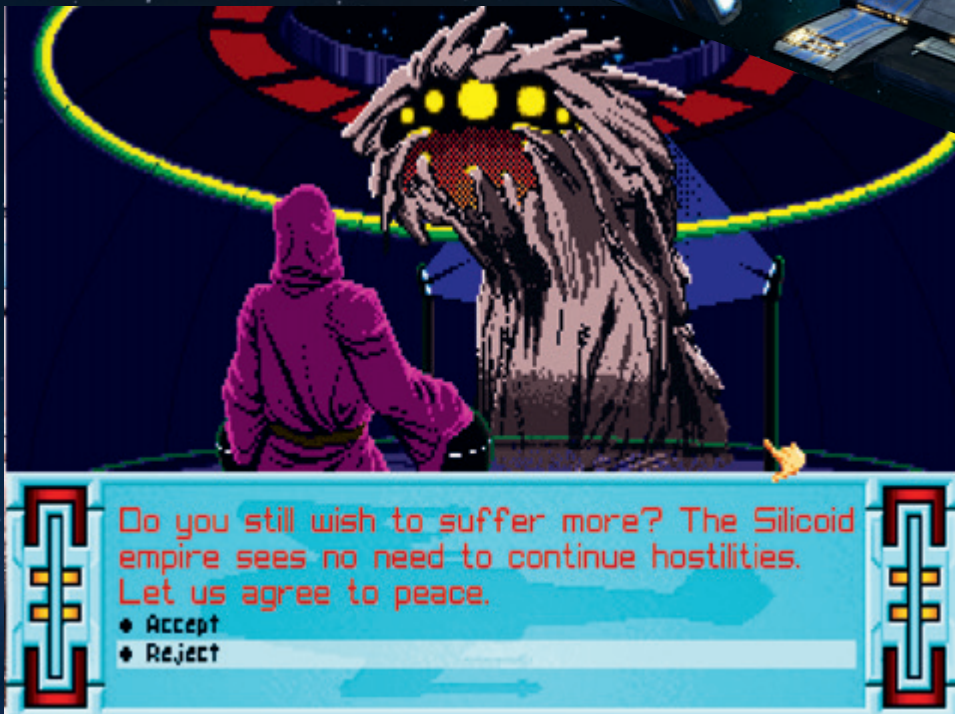
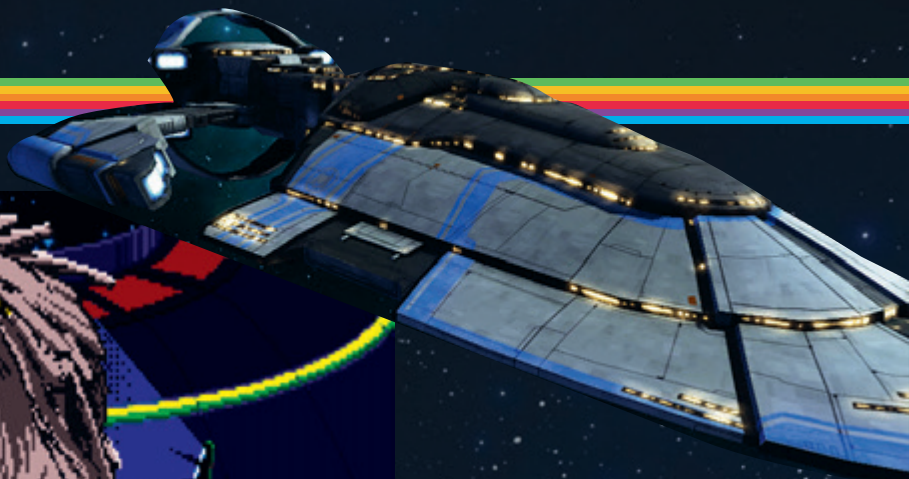
amiibo



NINTENDO KUPISZ U PARTNERÓW



www.nintendo.pl



Wydany w 1983 roku Cosmic Balance II do tego stopnia przypominał narzędzie dla księgowych, że żartobliwie nazywano go „VisiCalkiem w kosmosie”.

Kosmiczne strategie znakomicie rozwijały się w latach osiemdziesiątych. Jednak, poza pewnymi oczywistymi zasadami, w niczym nie przypominały dzisiejszych produkcji tego typu. Znacznie bliżej im było do literatury czy... zadań z matematyki niż współczesnych trójwymiarowych arcydzieł. Produkcje, które trafiały w latach osiemdziesiątych na Amigę czy Atari, podobnie jak pierwsze powieści science fiction pozwalały na odkrywanie dalekiego kosmosu, ale ze sporą pomocą wyobraźni. Poza zjawiskowymi okładkami czy ekranami menu

czekały na nas głównie tabelki i cyfry informujące o postępach w podboju planet. Wydany w 1983 roku Cosmic Balance II do tego stopnia przypominał narzędzie dla księgowych, że żartobliwie nazywano go „VisiCalkiem w kosmosie” (VisiCalc – pierwszy arkusz kalkulacyjny napisany na komputery Apple II). Wygląd planet, podgląd przebiegu bitew – nie miało to większego znaczenia. Liczyła się strategia i ostateczne zwycięstwo. Stan ten utrzymywał się do początku lat dziewięćdziesiątych. W 1992 roku CGW w specjalnej ankiecie

✦ Cechą dobrego przywódcy jest podejmowanie dobrych decyzji i zawiązywanie odpowiednich sojuszy.

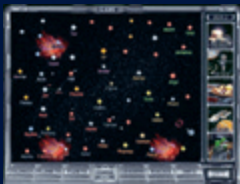
poświęconej grom science fiction skomentował Reach for the Stars krótko: „Najlepsza gra SF, jaka kiedykolwiek powstała... Wciąż warta, by w nią grać”. Nie da się jednak ukryć, że gatunek, jakim są kosmiczne strategie, wydał w tym okresie kilka znaczących tytułów, w tym między innymi oparty na cyklu „Fundacja” Isaaca Asimova Anacreon: Reconstruction 4021, który dał podwaliny pod wydane w latach dziewięćdziesiątych strategie jak Master of Orion czy Pax Imperia. To tutaj wprowadzono różne rodzaje osłon obronnych dla planet, wiele surowców do wykorzystania oraz urozmaicone klasy statków bojowych, transportowych i piechoty.

Im bliżej końca lat osiemdziesiątych, tym grafika zaczynała odgrywać coraz większą rolę. Warto jednak pamiętać, że na długo przed takimi hitami jak Millennium 2.2 (1989) i jego następcą Deuteros (1991), z bardzo nowatorskim interfejsem, czy Spaceward Ho! (1990), w którym nasze statki nabierały konkretnych kształtów, pojawiały się już kosmiczne strategie, próbujące dać graczom coś więcej niż wrażenie wypełniania zeznania podatkowego. Trzeba tu wspomnieć jednego z praociców strategii komputerowych, czyli Cytron Masters z 1982 roku, w którym nieśmiało próbowano przedstawić kosmiczne bitwy za pomocą bardzo ograniczonej liczby pikseli.

Dobrym przykładem jest także kultowy dziś M.U.L.E. Gra stworzona z myślą o Atari 400/800, później przeniesiona także na C64, nie tylko zadowalała każdego miłośnika ekonomicznych potyczek, ale przede wszystkim całkiem niezłe się prezentowała. Na ekranie mogliśmy zobaczyć przemieszczające się tytułowe M.U.L.E. – maszyny, za pomocą



✦ W Master of Orion II możemy zarządzać wieloma aspektami rozwoju kolonii – od podatków po morale.



✦ Możemy kolonizować planety, choć niektóre, jak asteroidy, wymagają odpowiedniej technologii.



✦ A tych jest całkiem sporo – można wynaleźć lub wymienić z innymi rasami ponad 200 patentów.





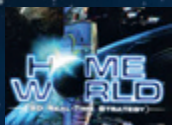
których zdobywaliśmy surowce z naszych włości. I tu rzecz najciekawsza. Multiplayer w M.U.L.E. był na bardzo wysokim poziomie. Maksymalnie mogło zmierzyć się ze sobą czterech graczy, którzy do zwycięstwa potrzebowali nie tylko zgromadzonych surowców, ale musieli także sprytnie handlować nimi i współpracować ze sobą. A nie było to takie proste, zwłaszcza że w rozwoju przeszkadzały wydarzenia losowe: ucieczki M.U.L.E., pożary, kradzieże czy spadające meteoryty. Jak to w życiu.

Z czasem, wraz z coraz większą mocą komputerów, kosmiczne gry strategiczne zaczęły prześcigać się w coraz ciekawszym i pełniejszym przedstawianiu galaktycznych uniwersów oraz rozwijaniu SI komputerowych przeciwników. Przełomowy okazał się rok 1993, po którym gry strategiczne – zarówno RTS, jak i turowe, związane z kosmosem, jak i szarą ziemską rzeczywistością – zaczęły wyrastać jak grzyby po deszczu. To wtedy ukazały się pierwsze części serii Space Empires i Master of Orion, z których ta druga jest szczególnie warta uwagi.

Dzieło autorstwa studia SimTex wprowadziło kosmiczne turowe strategie na zupełnie nowy poziom. U podstaw gry leżała interesująca historia oparta na micie o starożytnej cywilizacji, która miała we władaniu świat zwany Orionem, bogaty w cenne surowce oraz technologie. Do wyboru mieliśmy dziesięć grywalnych ras, z których każda



Sound



Wydany w 1999 roku Homeworld był jedną z pierwszych tak poważnych prób połączenia kosmicznych strategii z możliwościami grafiki 3D. Dziś oryginał nie robi już takiego wrażenia, ale jego wznowienie z 2015 roku już tak. Warto sprawdzić.

W latach dziewięćdziesiątych kosmiczne bitwy zaczynały powoli nabierać kolorów.



Liceum Kreacji Gier Wideo

**OSTATNIE!
WOLNE MIEJSCA**

**TWÓRZ ŚWIATY
ALTERNATYWNE**

Jedyne w Polsce Liceum Ogólnokształcące z autorskim programem edukacji multimedialnej przy Warszawskiej Szkole Filmowej

ul. gen. Zajączka 7 Warszawa

liceumgier.pl

**Warszawska
Szkoła
Filmowa**

**KREACJA
DŹWIĘKU**
Film / Telewizja / Gry

**DZIEŃ OTWARTY
14 MAJA**

ul. gen. Zajączka 7 Warszawa

**3-letnie studia licencjackie.
Udźwiękowanie filmów, reklam,
gier i rzeczywistości wirtualnej.**

Ucz się od liderów branży!

www.szkołafilмова.pl



pragnęła odnaleźć tytułowego Oriona i zdominować wszechświat. Rasy różniły się między sobą. Przykładowo ludzie byli świętymi handlowcami i dyplomata-
mi, a Bulrathi nie mieli sobie równych w walce na lądzie. Wybór odpowiedniej populacji wpływał na sposób rozgrywki. Na początku oczywiście dbaliśmy o jak najszybszą kolonizację sąsiednich planet i rozwój naszej kosmicznej floty. Następnie zaczynaliśmy eliminację przeciwników. Można było w tym celu użyć oczywiście siły, ale czasem zyskiwaliśmy więcej, wchodząc na drogę dyplomacji i handlu. Istotną rzeczą pozostawał rozwój techniczny naszej cywilizacji, który rozbił się na kilka dziedzin jak uzbrojenie, komputery czy konstrukcje.

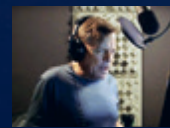
Każdy z tych elementów, w połączeniu z zupełnie nieprzewidywalnymi decyzjami komputerowych przeciwników, sprawiał, że Master of Orion wciągał na długie godziny. Wszystko to rozgrywało się w ogromnym świecie, do którego wciąż wraca się z przyjemnością za sprawą całkiem niezłej grafiki i świetnej muzyki. Zwłaszcza w drugiej części cyklu zatytułowanej Battle at Antares, która rozszerzała ofertę jedynki (więcej ras, planet, rozbudowany system walk i dyplomacji). Do dziś to pozycja

kultowa, czego z całą pewnością nie można powiedzieć o trzeciej części z 2003 roku, wyprodukowanej przez zespół, który nie miał nic wspólnego z oryginałem. Na szczęście pod koniec lutego tego roku światło dzienne ujrzał reboot serii, który zamiast wprowadzać rewolucję, postanowił odświeżyć starego dobrego Oriona i podać go w nowej odsłonie. To co nie uległo zmianie, to mechanika i cel – podbój kosmosu, który tym razem jest możliwy na pięć różnych sposobów. NGD Studios włożyli sporo serca w realizację. Dopieszczono nawet głosy bohaterów. Wśród aktorów pojawia się choćby sam Luke Sky... znaczący udział twórców do kultowego oryginału. Mark Hamill. Pokazuje to nabożne podejście twórców do kultowego oryginału.

Z czasem bogata fabuła w strategiach science fiction stała się ważnym elementem wyróżniającym. Świętym tego przykładem jest Homeworld z 1999 roku, gra z historią, której nie powstydziłby się najlepszy klasyk kina SF. Oto pradawna rasa Kushan, ukrywająca się po przegranej bitwie z obcymi w odległym zakątku wszechświata, postanawia odnaleźć drogę do swojego domu, planety Hiigara. Zjednoczonym plemionom ma pomóc w tym olbrzymi Statek Matka, 6-kilometrowy pojazd

Alpha Centauri Sida Meiera to kamień milowy w rozwoju kosmicznych strategii.

Głosy



Tegoroczne wznawienie serii Master of Orion zostało zrealizowane w hollywoodzkim stylu. Postaciom głosów użyli między innymi Mark Hamill, Alan Tudyk czy Michael Dorn.

kosmiczny, którego budowa zajęła 60 lat. Powstał dzięki zaangażowaniu najlepszych naukowców, z których jeden – Karan S'jet – ofiarował swoje życie i na stałe połączył się z rdzeniem statku. Całość została rozbita na 16 kampanii, rozpoczynających się i kończących od animowanych filmów, zdradzających kolejne fragmenty opowieści.

Homeworld zapisał się w historii nie tylko jako RTS z najlepszą historią, ale także wprowadził zupełnie nowe rozumienie pojęcia 3D w strategiach czasu rzeczywistego. Dzięki zastosowaniu trójwymiarowej grafiki oraz dynamicznej kamery, obracającej się we wszystkich kierunkach, mogliśmy sterować naszą flotą (skądinąd wyglądającą zjawiskowo) w dowolnym kierunku kosmicznej przestrzeni, a nie jak w większości strategii: po płaszczyźnie od punktu A do B. Bardzo intuicyjny i ograniczony do minimum interfejs pozwalał w sekundę przenieść perspektywę z planu ogólnego, na którym można wygodnie wydać rozkazy poszczególnym jednostkom, do planu szczegółowego, by podpatrzeć, jak nasze statki eliminują wroga.

Homeworld czarował tym, co działo się na ekranie. Jednak jeśli ktoś pod koniec lat dziewięćdziesiątych tęsknił za



Homeworld zaskakiwał nie tylko grafiką 3D, ale także ilością typów statków kosmicznych.



W Alpha Centauri mamy do wyboru jedną z siedmiu frakcji. Dodatek Alien Crossfire wprowadził kolejne siedem oraz jedną ukrytą.

zawitymi mechanizmami rozwoju kolonii międzyplanetarnych, mógł sięgnąć po Alpha Centauri, kosmiczną nieoficjalną kontynuację drugiej części Cywilizacji, która kończyła się na dotarciu naszej ekspedycji do tytułowego układu. Pod względem graficznym produkcja nie robiła większego wrażenia. Natomiast jeśli chodzi o fabułę i mechanikę, była arcydziełem. Po awaryjnym lądowaniu na jednej z planet, okazały się ona dość nieprzyjaznym środowiskiem, pełnym agresywnej fauny i flory. Podobnie jak w klasycznej Cywilizacji naszym celem było budowanie społeczności: rozwijaliśmy handel i technologie (których do wyboru mieliśmy ponad 70), dowodziliśmy właściwe decyzje polityczne. Grę doceniono zwłaszcza za możliwość samodzielnego projektowania nowych typów jednostek, ustrojów społecznych oraz bogatą fabułą, porównywaną do dzieł Stanleya Kubricka czy Franka Herberta.

Im dalej w nowy wiek, tym pragnienie podboju wszechświata malało. Owszem, wciąż na rynku pojawiały się strategie, a to z jednej strony nawiązujące do klasycznych turowych arcydzieł 4X (świetne Sins of a Solar Empire, Endless Space czy seria Galactic Civilizations), a to z drugiej próbujące powtórzyć sukces Command & Conquer i StarCrafta (Universe at War czy Grey Goo).

Wciąż jednak więcej w tym remake'ów i rebootów niż świeżej krwi, która przyspieszałaby bicie serca jak kiedyś Reach for the Stars, M.U.L.E., Master of Orion, Homeworld, Alpha Centauri... czy wiele innych, które nie załapały się na to podsumowanie. Renesans gatunku wciąż przed nami. Może strategie i VR okażą się tu jakimś wyjściem? Nie potraficie sobie tego wyobrazić? Ja też. Dlatego tak bardzo mnie to połączenie ciekawi. ■

LEGENDA ZAWSZE POZOSTANIE ŻYWA



STAŃ SIĘ BOHATEREM NASZEJ HISTORII



- ultima www.ultima.pl
- Komputronik www.komputronik.pl
- cdp.pl www.cdp.pl
- KONSOLEIGRY.PL www.konsoleigry.pl
- HDmarket www.hdmarket.pl



KONIEC EPOKI

Michał Zdancewicz

Miłośnik gier, muzyki i filmu. Rocznik czarnobyłski.
Człowiek, który mógłby zostać encyklopedią
popkultury, gdyby tylko miał więcej czasu.

Nie pamiętam, kto pierwszy powiedział do mnie: „Nie baw się!”, gdy w coś grałem.

Wiem za to, że w pewnym sensie to zdanie mną wstrząsnęło. Do tego czasu nie traktowałem gier na takiej samej zasadzie jak innych zabaw. One były czymś innym, czymś bardziej kompletnym, czymś nieuchwytnie wspanialszym. I nadal są. Ale są też tym, o czym mówiło powyższe zdanie skierowane wtedy do mnie. Zabawą.

Takie stwierdzenie nie jest dziś zbyt popularne. W końcu gry są „na świeczniku”, przebiły się do masowej świadomości, a granie powoli przestaje być traktowane jak coś, co robią przyszczate nerdy w swych zapuszczonych pokojach. Trendem jest teraz uważanie gier za sztukę, za nośnik wyższych treści, za godnego zawodnika w batalii z filmami, gdy chodzi o przedstawione fabuły. Wszystko to wydaje mi się bardzo sensowne i godne poparcia, ale mam jednak wrażenie, że powoli zapominamy w tym wszystkim o rozrywce. Gry są jednak, ze swojej definicji czymś, co ma zapewnić dobrą zabawę i przyjemne spędzenie czasu. Oczywiście nie jestem szalony i nie uważam, że dobra fabuła czy „filmowość” stoi w sprzeczności z tą zabawą. Od tego jestem daleki. Widzę jednak trend, że w grach jest coraz mniej samej „gry”, czyli mięsa. Dlaczego seria Dark Souls jest tak popularna? Według mnie jednym z powodów jest to, że stawa prawie w całości na mechanikę i bardzo dopracowany

gameplay. Wiecie, co opiera się na samym świetnym gameplayu i jest do dziś hitem? Znana nam z Pegasusa Contra. I to jest sztuka, która, mam wrażenie, została zapomniana. Kiedyś kochało się gry właśnie za to – za ich serce i duszę, którą jest wspomniana mechanika. Piękna grafika może powalić, a fabuła nami zawładnąć, ale jeśli to całe „mięso” jest słabe, to gra będzie... słaba. To brzmi jak herezja, ale to gameplay stanowi dla mnie esencję tego, czym jest gra. Wszystko inne to dodatki. Dodatki mogą być piękne, ale – używając kulinarnego porównania – są tylko przyprawami. Jeśli sam stek jest kiepski, to masa przypraw nie uratuje całego dania.

Zabawa nie jest złym słowem. Wręcz przeciwnie – kojarzy się pozytywnie. Nie wiem więc, dlaczego branża growa tak bardzo się boi tego wyrażenia. Gry to zabawki. Konsole to zabawki. Cóż z tego? Zabawki też mogą być piękne, ważne i na pewno są potrzebne. Niech nas po prostu dobrze bawią. Mogą być pełne patosu, mogą opowiadać chwytające za serce historie. Mogą zadawać pytania o sens bytu, przedstawiać horrory wojny i straty. To wszystko jest ważne i nie należy tego pomijać. Niech jednak za tym idzie dobre i krwiste growe „mięso”. Kiedyś wiedziano jak to robić. I jestem pewien, że te umiejętności nie zostały utracone. Niech znów króluje gameplay! Niech słowo zabawa nie znika z ust graczy i deweloperów!

Nie proszę chyba o zbyt dużo...? ■

Zdan



B O H A T E R



O S T A T N I E J



A K C J I

Seria Uncharted studia Naughty Dog przywróciła pierwotną radochę z kina przygodowego. To być może najlepszy przedstawiciel gatunku „gry dla każdego” – nie wymagający dużo umiejętności, ale oferujący niezapomniane doświadczenie i sposób opowiadania, który wciąga bez reszty w historię.



✦ Poruszanie się wodnym skuterem w Fortunie Drake'a należało do najbardziej topornych mechanik pierwszej odsłony serii Uncharted.

SILNIE OSKRYPTOWANE GRY NIE MUSZĄ OZNACZAĆ PRODUKCJI RODEM Z DRUGIEJ LIGI.

✦ Nathan Drake rzadko salwuje się ucieczką. Dużo częściej staje do walki z zastępem przeciwników.

✦ Niemiecka łódź podwodna to pierwsze zapierające dech w piersiach odkrycie młodego archeologa.





NIE KAŻDA GRA MUSI BYĆ WYZWANIEM I DOSKONAŁENIEM UMIEJĘTNOŚCI. CZASEM WYSTARCZY, ŻE JEST PASJONUJĄCYM DOŚWIADCZENIEM.

Facet budzi się we wraku pociągu. Po krótkiej ekspertyzie ciemnej plamy na brzuchu stwierdza, że to jego własna krew. Zanim zdąży pomyśleć, że „bywało gorzej”, wagon przechyla się pod kątem 90 stopni i tylko jeden przytomny gest – złapanie się siedzenia przed sobą – ratuje go przed poznaniem potęgi grawitacji. Chwilę później czeka go mroząca krew w żyłach wspinaczka w górę po tym, co z pociągu zostało. Jesteśmy w środku opowieści Uncharted 2: Pośród złodziei, a zważywszy na fakt, że studio Naughty Dog wypuściło właśnie ostatnią odsłonę swojej przygody z serią, także w środku historii archeologa Nathana Drake’a.

Ta scena to jeden z ikonicznych momentów dla historii gier i jedno z najlepszych otwarć, jakie kiedykolwiek powstały. Bez zbędnych wstępów – od razu w oku cyklonu walczymy o życie. Jeden z najsłynniejszych cytatów na temat filmu głosi, że „wszystko zaczyna się od trzęsienia ziemi, a potem napięcie wzrasta” i należy do mistrza suspense Alfreda Hitchcocka. Jednak trzęsienie ziemi zawdzięcza swój efekt umiejętnie wtrącanym momentom ciszy. Dlatego, gdy już doczołgamy się do kawałka lądu nad stromą przepaścią, przeniesiemy się w przeszłość, gdzie poznamy genezę

fatalnej katastrofy. Tym razem powoli, rozsmakowując się w błyskotliwych dialogach, ciesząc oko jasnym krajobrazem tropikalnej plaży.

SZLIFOWANIE DIAMENTU

Nie bez powodu przywołuję Hitchcocka – seria Uncharted należy do podgatunku gier bazujących silnie na zdobyczach kinematografii, przez złośliwych określanych jako „gry, które grają się same”. Na to miano zażyły sobie oskryptowaniem dużej części rozgrywki, liniową narracją i przedkładaniem przez autorów efektywności nad wolność gracza. Krytycy mają więc sporo racji, zaznaczając, że tytuły typu Uncharted są grammi dla każdego. Wystarczy, że nauczysz się trochę strzelać i skakać po stromych zboczach. Przesadą jest jednak stwierdzenie, że to produkcje z niższej półki. Aby je zaakceptować, wystarczy rozszerzyć pojęcie gry jako medium, które nie musi stawiać za każdym razem na doskonalenie umiejętności, ale także na samo doświadczenie.

Twórcy Uncharted uwodzą wciągającą historią, niezapomnianymi lokacjami i bardzo przyjemną rozgrywką. Staranność w tworzeniu detali sprawia, że najlepsze gry spod znaku tak zwanego cinematic action adventure są

➤ Zawsze z bronią, zawsze w (dobrym lub złym) towarzystwie.



Wspinacz



Szukanie drogi do niedostępnych miejsc wymaga od bohatera akrobatycznych umiejętności, a od gracza – spostrzegawczości i odrobiny refleksu. W pierwszym Uncharted wielkie wrażenie robiła sekwencja przechodzenia po belce drewna, wykorzystująca żyroskop w padzie PlayStation 3.

w stanie odświeżyć tropy, które w kinie przygodowym uległy już zużyciu. Perypetie Nathana Drake’a przeniesione na ekran nie sprawiłyby odbiorcy nawet połowy tej przyjemności, która płynie z aktywnego w nich udziału. Naughty Dog udało się w stworzyć głębokie przeżycie kinowe, nie robiąc przy tym z gry po prostu interaktywnego filmu. Studio bardzo umiejętnie porusza się w przestrzeni obu mediów, prowadząc opowieść „po szynach” i jednocześnie dając graczowi przyjemnie żłudne przekonanie, że to on kontroluje wydarzenia.

Nie zawsze tak było. Pierwsza część przygód Drake’a z dzisiejszego punktu widzenia jest nieco przestarzała. Gdy się w nią gra, można docenić nowatorskie jak na tamte czasy pomysły i doskonałą grafikę, ale daje dużo mniej przyjemności z gry w stosunku do kolejnych odsłon serii. Przede wszystkim na każdym kroku wyczuwalne jest zachłyśnięcie się twórców nowymi możliwościami technicznymi, przekonanie, że można eksploatować te same rozwiązania w nieskończoność w prostych sekwencjach wspinaczka – puzzle – potyczka – dialog. Próby wprowadzania co jakiś czas nowych elementów i mechanik nie do końca się sprawdziły. Pościg samochodowy czy pływanie wodnym skuterkem trudno nazwać tu przyjemnym urozmaicheniem – pierwszy jest trywialny, a drugie – niezwykle toporne pod względem sterowania. Bolesnie odczuwa się przewidywalność i monotonię kolejnych iteracji tego samego schematu, banalność zagadek, uporczywą wspinaczkę oczywistymi ścieżkami i ubogi garnitur dramaturgiczny. Nie zeszła za się jednak postać zawadiackiego bohatera i jego przekomarzenie się z towarzyszącymi: zadziorną reporterką i podstarzałym mentorem. Jeśli warto dziś sięgnąć po Fortunę Drake’a, to przede wszystkim po to, by poznać początki archeologa złodzieja, bo reszta prezentuje wartość głównie historyczną.

CHŁOPAK Z SĄSIEDZTWA

Kluczem do sukcesu serii Uncharted jest w dużej mierze bohater, łączący w sobie osobowości inteligentnego znawcy historii, bohatera kina akcji i sympatycznego chłopaka z sąsiedztwa. Nate ponoć jest potomkiem samego Francisca Drake’a nadwornego żeglarskiego i odkrywcy jej królewskiej mości Elżbiety I.

Nazwisko zobowiązuje, więc Nathan na każdym kroku stara się dorównać sławnemu pradziadowi, tyle że pracuje na własny rachunek. Z jednej strony ku nowym przygodom pcha go obsesja wiedzy i odkrywania tajemnic historii, z drugiej – zwyczajna chęć spieniężenia swoich umiejętności. Drake potrafi również sprawnie wspinać się nad przepaściami, strzelać z broni palnej i flirtować z kobietami. Daleko mu jednak do pewnego siebie, szowinistycznego Jamesa Bonda. We wszystkim, co robi, zachowuje nieślabnący chłopięcy entuzjazm i rodzaj komicznej nieporadności. Kobietom dość łatwo zbić go z pantałyku, byle granat wywołuje w nim paniczne okrzyki, a jak na wyborowego alpinistę zbyt często potyka się o własne nogi i pada na twarz wraz z walącą się pod nim posadzką. Działanie z rozmysłem

✦ W kolejnych odsłonach serii Naughty Dog wprowadziło i ulepszało skradanie się oraz walkę wręcz.

w fachu i przekraczaniu kolejnych swoich ograniczeń, ale także symboliczną wędrówką w głąb umysłu superzłodzieja. Fortuna Drake'a to niemal niezobowiązująca przygoda młodego archeologa na egzotycznej wyspie, próbującego odnaleźć skarby El Dorado. W krótkim prologu Nate w asyście reporterki Eleny Fisher wydobywa z dna morza trumnę swego domniemanego przodka. Choć trumna jest pusta, znajduje się tam dziennik żeglarza, skrywający cenne wskazówki do dalszych poszukiwań. Jak na historyka i archeologa Nate dość obcesowo obchodzi się ze znalezionymi artefaktami – trumnę otwiera łomem, a na wielowiekowych kartach dziennika i mapach nanosi własne notatki. Ten nieco nonszalancki styl bycia zostanie mu na całe życie. Zmieni się natomiast jego stosunek do bliskich mu osób.

W trakcie wyprawy dostanie jednak wiele kopniaków od losu: przekona się, że nie może bezkarnie igrać z kobietami i liczyć, że jego przybrany wuj Sully zawsze wyciągnie go z tarapatów. Przede wszystkim jednak stanie się mimo-wolnym bohaterem, ratującym świat przed groźnym uzurpatorem. Przesunięcie życiowych priorytetów stanie się inspiracją kolejnej misji. W Oszustwie Drake'a bohater już całkiem rozmyślnie chce uniemożliwić wykradzenie tajemnicy Atlantydy Pustyni tajnej organizacji. Tym razem żądza przygód, sławy i bogactwa schodzi na nieco dalszy plan. Drake nigdy przedtem nie był tak zderminowany, nigdy też jego przyjaciele nie starali się podważyć równie mocno jego motywacji i zawrócić go z dawno obranej ścieżki. Podążanie śladami Lawrence'a z Arabii i chrześcijańskich krucjat to metafora odwiecznej obsesji bohatera na punkcie odkrywania skarbów dawnej cywilizacji.

W Uncharted 3 wiele niesprzyjających okoliczności powoduje, że Nate'a kolejno opuszczają przyjaciele. Fakt, że przez większość czasu jest sam, pozostaje znamieny – Drake staje twarzą w twarz z własnymi demonami i musi przemyśleć, czy droga, którą niegdyś obrał, nadal ma sens. Odbывая osobistą krucjatę, prawie traci głowę, ale chwile zwątpienia się oplotą – archeolog dojrzwie wreszcie do myśli, że nagrodą za jego wysiłek nie będzie sława i bogactwo, ale poznanie, które jest wartością samą w sobie. Nikt go nie odznaczy medalem za kolejne bohaterskie uratowania świata – musi mu wystarczyć wdzięczność wiernych przyjaciół.



i zimną krwią nie figuruje w jego repertuarze – najpierw działa, potem myśli jak wykaraskać się z tarapatów. Świat bywa trudny dla beztroskich, prostych chłopaków jak Drake – koniec końców każda jego wyprawa, zaplanowana jako próba zdobycia sławy i bogactwa, kończy się misją uratowania świata przed zagładą i swoistą lekcją życia.

W kolejnych odsłonach wyczuwa się stopniowe dojrzewanie bohatera, a kluczem do jego metamorfozy są kolejne misje. Inaczej niż w reboocie Tomb Raidera wyprawy do legendarnych miejsc nie są drogą do doskonalenia się



Brutal



Drake wyrzynający w pień przedwimków traci część swego chłopięcego uroku. Tylko rzucane pod nosem panicznie-komiczne bon moty przypominały, że to wciąż sympatyczny archeolog, nie zaś komandos.

Początkowo obchodzi się z Eleną dość obcesowo – porzuca ją na brzegu, gdy odkryje, że może stanowić przeszkodę w osiągnięciu celu. Dziewczyna nie chowa jednak długo urazy, po prostu wyrusza jego śladem i okazuje się bardziej przydatna, niż można było początkowo przypuszczać. Sama nie jest zbyt dojrzała, przez cały czas troszczy się głównie o swoją kamerę i wystrzałowy materiał, który ma dostarczyć wydawcy.

Misja z drugiej odsłony serii zdradza mniej chlubną stronę zapalonego archeologa – niepokromioną żądzą wzbogacenia się i zdobycia sławy.

SKACZ, JAK CI ZAGRAMY

Nikommu jednak nie chciałoby się śledzić tych wędrówek, będąc przez większość czasu prowadzonym za rękę, gdyby twórcy nie potrafili stworzyć silnej emocjonalnej więzi gracza z bohaterem. Uda się nie tylko dzięki ciekawej fabule i samej konstrukcji postaci, ale także mistrzowskiemu połączeniu wciągającej rozgrywki z efektowną filmową opowieścią. Już od pierwszej części Uncharted twórcy starają się pokazać, że Drake z filmików i faktycznej rozgrywki niczym się nie różni. Aby szwy były niewidoczne, sterowany przez nas bohater wyposażony został w niezliczone kontekstowe



Przez większość walk Drake może liczyć na pomoc wiernych przyjaciół lub okazjonalnych sojuszników.



Sekwencja ucieczki z bombardowanego miasta w Uncharted 2: Pośród złodziei to jedna z najbliższo-
tliwiej zaplanowanych scen akcji
w grach wideo ostatnich lat.

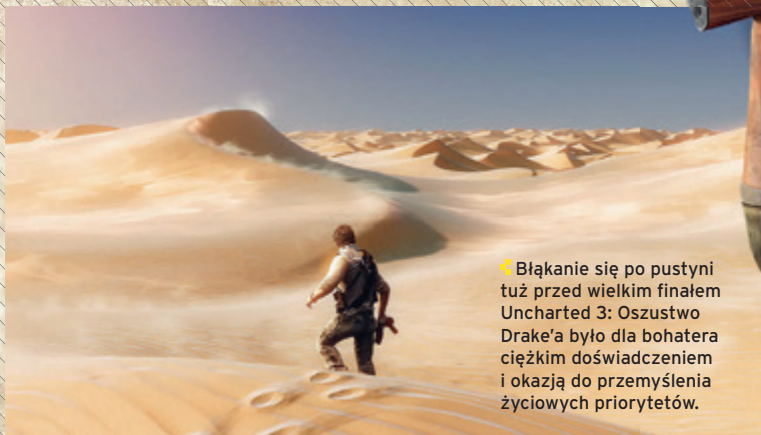


Seksowna, twarda i niezależna
Chloe ma też niebanalną, dojrzałą
osobowość i poczucie humoru.
Dzięki temu jej postać nigdy nie po-
pada w stereotyp drapieżnej kotki.

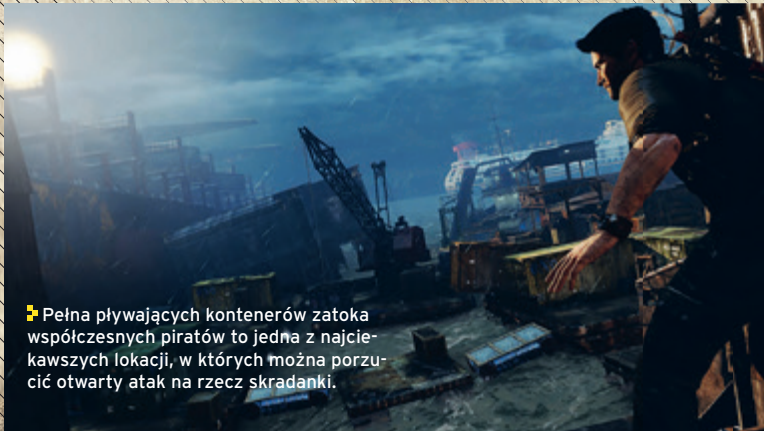




✦ Począwszy od drugiej części sekwencje walk są starannie zaplanowane i lepiej wkomponowane w opowiadaną historię.



✦ Błąkanie się po pustyni tuż przed wielkim finałem Uncharted 3: Oszustwo Drake'a było dla bohatera ciężkim doświadczeniem i okazją do przemyślenia życiowych priorytetów.



✦ Pełna pływających kontenerów zatoka współczesnych piratów to jedna z najciekawszych lokacji, w których można porzucić otwarty atak na rzecz skradanki.



animacje i pieczołowicie odwzorowane szczegóły. Nie chodzi tylko o wykorzystanie techniki motion capture, by oddać naturalność jego ruchów. Przechodząc przez drzwi, Drake muska ręką framugę, a wychodząc z wody ma przemoczone ubranie, pozostawiony samemu sobie zaczyna się rozglądać – stworzenie tych nieistotnych z perspektywy rozgrywki drobnostek wpływa silnie na immersję i poczucie, że sterowany przez nas bohater żyje swoim życiem. Postaci rzadko rozmawiają ze sobą, po prostu stojąc – rozmowy stwarzają zatem wrażenie odbywanych przy okazji, inaczej niż w zdecydowanej większości gier, gdzie dialog odbywa się między dwoma recytującymi swoje kwestie nieruchomymi figurami.

We fragmentach, w których gra jedzie „na szynach”, są elementy interaktywne, a w samej rozgrywce kamera często odrywa się od pleców postaci, by uchwycić jak najbardziej efektowny punkt widzenia danego zdarzenia. W ten sposób granice gry i filmu zacierają się. Innym zabiegiem „ukrywania szwów” jest szczegółowość przestrzeni i reżyserski patronat nad rozgrywką. Dzięki temu każda pozornie podobna sekwencja walki ma w sobie coś unikatowego: z tym samym arsenałem broni i podobnymi przeciwnikami nie odczuwa się mimo wszystko znużenia. Walka połączona ze wspinaczką po wagonach pędzącego pociągu; szalona pogoń za konwojem z przesiadkami na kolejne ciężarówki; ucieczka z walącego się budynku, atakowanego przez pancerny helikopter czy obrona górskiej wioski przed czołgiem – to zupełnie inne pod względem strategicznym i dramaturgicznym sytuacje. Dodajmy do tego fakt, że lokacje, w których przebywamy, są tak skonstruowane, że czasem po prostu chce się zatrzymać i popatrzeć na panoramę albo pochodzić ulicami miast, na których dzieją się dziesiątki pozostających w tle zdarzeń. Subtelna, ukierunkowana przestrzennie eksploatacja jest konsekwentnie ograniczana

w imię utrzymania tempa opowiadania. Twórcy z Naughty Dog wiedzą, że w „filmowych grach” tempo jest wszystkim. Dlatego gra nie może trwać dłużej niż kilkanaście godzin, mieć zatrzęsienia misji pobocznych, odrywających gracza od głównego wątku historii. Nie ma też mowy o alternatywnych zakończeniach historii – jak w hollywoodzkim filmie miejsce jest tylko na to, co najlepsze.

Dla uzyskania dobrego tempa przy jednoczesnym zachowaniu realizmu twórcy umiejętnie ukrywają czysto funkcjonalne elementy. Pierwsze widoczne zmiany we Wśród złodziei to lepsze wkomponowanie interaktywnych części scenografii – wypustki, po których wspina się Drake, są nadal stosunkowo łatwe do odszukania, ale nie irytują sztuczną barwą czy kształtem. Obecność większości przedmiotów pomagających w walce ma uzasadnienie – beczki z benzyną nie zalegają już w środku dziewiczej dżungli. Przestrzeń często skłania gracza do pośpiechu. O ile Fortuna Drake’a charakteryzowała się bardzo statyczną architekturą przestrzeni, w kolejnych częściach walące się podłogi i sufit, osuwające w przepaść skarpy i kamienne odpryski z pionowych powierzchni do wspinaczki są na porządku dziennym, podnosząc temperaturę rozgrywki. Inną strategią służącą utrzymaniu tempa jest niwelowanie wrażenia powtarzalności w nieodzownych elementach gry – za każdym razem, gdy postać przystępuje do wyważenia drzwi, znalezienia innej drogi czy rozwiązania zagadki, sygnalizuje to unikatowy, rzucony półgębkiem komentarz. Podobnie jest z animacjami – ich wielość powoduje, że rzadko się powtarzają, sprawiając wrażenie spontanicznych.

Pewne rzeczy są w konwencji action adventure nie do obejścia, jak to, że Drake, charakterologicznie starając się pozostać bohaterem w typie Indiany Jonesa, zmuszony jest uśmiercić więcej bezimiennych wrogów niż Rambo i John



✦ **Cale życie z Sullym. Victor Sullivan to dla Nate'a najlepszy przyjaciel, mentor, przybrany ojciec i konkurent w jednej osobie.**

Matrix razem wzięci. Naughty Dog potrafiło umiejętnie ominąć tę mieliznę w The Last of Us, tworząc zimny i podły postapokaliptyczny świat, gdzie zabijanie z zimną krwią komponuje się tonalnie z drogą przez mękę ostatnich cywilizowanych ludzi. Patrząc przez pryzmat dorosłej ponad wiek Ellie i balansującego nad otchłanią moralnej ambiwalencji Joela, bohaterowie trylogii Uncharted to z wdziękiem odegrane klisze – groźący emeryturą mentor, zadziorna i zaradna złodziejka, chcący zawiązać światem bezlitosny faszysta... W kolejnych odsłonach Uncharted te potencjalnie płaskie postaci ożywały dzięki doskonałemu dialogom i dojrzewającym wzajemnym relacjom – trójkątem między Nathanem i jego dwiema towarzyszkami został rozegrany dojrzały i w dobrym smaku, jego przypominająca stosunek ojciec–syn przyjaźń z Sullym doprawiona szczyptą rywalizacji. Sam główny bohater wiarygodnie dorastał – od nieopierzonego ryzykanta po szukającego już nie skarbów, a sensu życia dojrzałego mężczyznę.

W tym kontekście Uncharted 4 stanęło przed prawdziwym wyzwaniem – wrócić do efektownego świata blockbusterowych wybuchów i pościgów, jednocześnie zachowując wiarygodność bohaterów i emocjonalną więź wyniesioną na nowy poziom w postapokaliptycznym opus magnum. Twórcy otwarcie mówią, że cieszą się z ostatniego powrotu do serii, która wyniosła ich na piedestał współczesnego game designu. Nie chcąc utknąć w miejscu, sygnalizują, że ostatnia przygoda Nathana Drake’a jest znów efektowną jazdą rollercoasterem, która jednak łączy się z emocjonalnym ładunkiem The Last of Us. Odbiorcy ocenią, czy im się udało i czy dostali skarb większy niż El Dorado i Shangri-La razem wzięte. ■

Bohaterowie



Postacie drugoplanowe i ich rozmowy z Natem od początku stanowią mocny punkt całej serii. Bez nich historia byłaby tylko pretekstem dla kolejnych wypraw, a Drake bohaterem drugorzędnej sensacyjniaki. Głosu bohaterowi niezmiennie użycza aktor serialowy Nolan North. Sam wygląda jak nieco podstarzały Nathan – rola w grze wideo pozostaje jak na razie jego największym dokonaniem.

UNCHARTED JAKO SWOISTY INTERAKTYWNY FILM PRZYGODOWY WYNOŚI NA WYŻSZY POZIOM WSZYSTKIE ELEMENTY SZTUKI POPULARNEJ, ŁĄCZĄC AKCJĘ Z CIEKAWĄ FABUŁĄ.

Wielka ucieczka Daniela White'a

OnEscapee to jeden z najciekawszych następców Flashbacka i jedna z najlepszych opowieści science fiction w historii elektronicznej rozrywki. Niestety, niewielu graczy miało okazję, by przekonać się o tym osobiście.

■ Bartłomiej Kluska

Daniel White nie jest żadnym superbohaterem, komandosem czy agentem wywiadu, a tajemniczy porywaczę dopadli go, gdy spokojnie spędzał wieczór przed telewizorem. Ogłuszonego wyciągnęli z mieszkania i wywieźli w sobie tylko znanym kierunku. Daniel ma jednak szczęście w nieszczęściu, bo pojazd porywaczy rozbija się tuż przed dotarciem do celu. W wypadku giną wszyscy oprócz porwanego. Ścigany przez nieznaną wrogów White znajduje się na obcej planecie i musi uciekać.

Tu do akcji wkracza gracz, który wie tyle samo, co główny bohater, czyli nic. Jest nie wiadomo gdzie, strzelają do niego (nie wiadomo kto), próbują zabić (nie wiadomo dlaczego) – i albo zginie od razu (bardzo prawdopodobne), albo schowa się w podziemnym korytarzu, spróbuje przeżyć choć kilka chwil

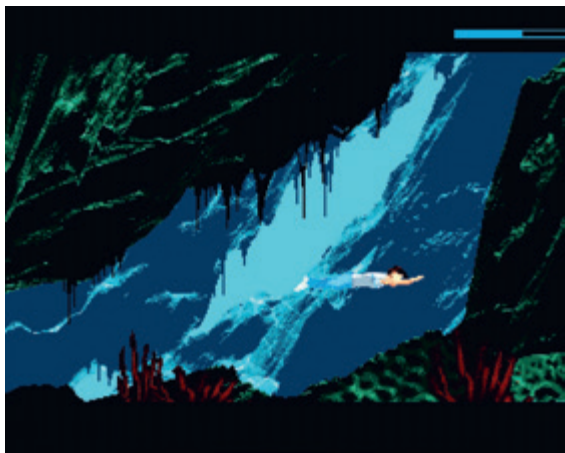
■ Dystrybutor chwalił się, że trwające pięć minut intro zajęło na płycie CD aż 9 MB.



Komunikacja

Poza introdukcją gracz nie usłyszy w OnEscapee ani słowa w jakimkolwiek znanym ludziom języku.

W ten sposób autorzy nie tylko chcieli pokazać, że Obcy wcale nie mówią po angielsku, ale także uczynić grę bardziej dostępną.



dłużej, nauczy się unikać zagrożeń i posługiwać bronią, a później... być może nawet wróci do domu. Tak zaczyna się OnEscapee, stworzona przez węgierskie studio Invictus, jedna z najbardziej intrygujących gier w historii Amigi.

Już od obejrzenia arcyklimatycznej introdukcji trudno uwierzyć, że dla Ákosa Diviánszkiego i Tamása Kozáka, którym wsparcia udzieliła garstka kolegów, był to absolutny debiut w branży. OnEscapee wykorzystuje wprawdzie rozwiązania doskonale znane graczom z Another World i Flashbacka, robi to jednak – zarówno w fabule i mechanice

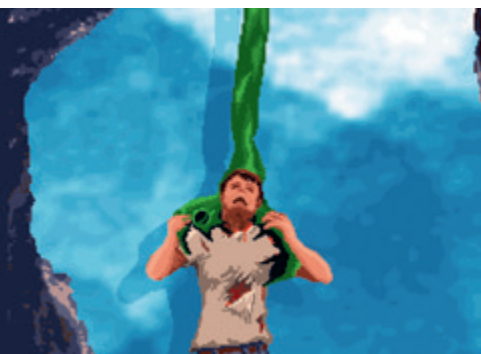
rozrywki, jak i kwestiach oprawy graficznej – w sposób wyjątkowo dojrzały. Zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę, że potencjalna konkurencja w tym gatunku – Fade to Black, Blackthorne czy Bermuda Syndrome – zgodnie omijała Amigę, a próby takie jak rodzimy Cyber Force: Zniewolony umysł, którego historię opisaliśmy w Pixelu #8, to jednak niższa liga. Tymczasem u Węgrów we wszystkim widać klasę światową: od udanego oddania klimatów mrocznego science fiction (w recenzjach pojawiły się nawet porównania do Blade Runnera), przez pracowicie przygotowane



✚ Autorzy przygotowali aż siedem poziomów graficznie nawiązujących do klasyki science fiction.



✚ Bohater ginął bardzo często, na szczęście autorzy udostępniłi - wcale wówczas nieoczywistą - opcję zapisywania stanu gry.



Napisana przez debiutantów z Węgier amigowa perełka OnEscapee miała premierę dopiero w 1997 roku, gdy niemal wszyscy gracze zdążyli już przesiąść się na pecety i PlayStation. Docenić ją mogła tylko garstka fanów.

animacje na każdą okazję (na przykład główny bohater może zginąć na ponad sto sposobów, co każdorazowo ilustrowane jest sugestywną scenką) i urozmaicone, przemyślane zagadki, aż po ręcznie rysowaną grafikę i epickie motywy muzyczne – OnEscapee to prawdziwa perełka. Niestety, spóźniona. Gra ukazała się pod koniec 1997 roku, co dla Amigi było już okresem schyłkowym, zatem tylko nieliczni wierni tym komputerom użytkownicy mieli okazję, by docenić kunszt Węgrów i wziąć udział w opowiedzianej przez nich historii. Co gorsza, aby to zrobić, musieli posiadać napęd CD, a w przypadku tej platformy nie było to przecież oczywiste.

Ci, którzy próbowali, też mogli nie podołać wyzwaniu (czego doświadczył między innymi piszący te słowa), OnEscapee była bowiem nieludsko wręcz trudna, a internet wypchany po brzegi solucjami i filmikami należało do przyszłości. Częściej zatem niż postępy w fabule obserwowało się kolejne, zawsze dosłownie pokazane na ekranie, śmierci Daniela White'a. Jednak w zamian za włożony wysiłek gra rewanżowała się możliwością uczestniczenia w fascynującej interaktywnej opowieści o Obcych porywających Ziemię do swojego świata. Chcąc nie chcąc, sterujący krokami bohatera gracz penetrował to zabójczo nieprzyjazne

✚ Graficzne nawiązania do słynnego poprzednika oczywiście również były widoczne.

środowisko, wykazywał się zręcznością w walce z reprezentantami tamtejszej fauny oraz robotami, rozwiązywał zagadki logiczne, błędził po labiryntach korytarzy, nurkował, przestawiał przełączniki, by odblokowywać kolejne przejścia, odwiedzał ogromne miasto, tajemnicze podziemia czy laboratoria, by w wielkim – po filmowemu chwytającym za serce – finale dotrzeć do wojskowej bazy, gdzie znajdowały się odpowiedzi przynajmniej na część pytań. Czy po wielu godzinach starań gracz mógł liczyć na happy end?

Wymagania



Aby uruchomić OnEscapee, potrzebna była Amiga z kością AGA, 4 MB pamięci RAM, dyskiem twardym i napędem CD. Ostatni posiadacze poczwójnej A500 mogli o grze Węgrów co najwyżej poczytać. Mogło też powstać wrażenie, że ewolucja znalazła tajemną ścieżkę.

W połowie następnej dekady – dużo za późno, by OnEscapee zyskała należną sobie popularność – ukazał się dostępny jako freeware remake gry na peceta. W tym czasie studio Invictus wyspecjalizowało się w wyścigach samochodowych i grach na urządzenia mobilne. Ktokolwiek, niezależnie od platformy, chciałby zmierzyć się z ich debiutanckim i najciekawszym dziełem, niech w trakcie penetrowania miasta Obcych wpadnie do baru, aby wraz z Danielem White'em posłuchać koncertu. Każdy gracz puszcza wtedy joystick bądź odsuwa klawiaturę, ociera pot z czoła, uspokaja oddech i przerywa walkę o przetrwanie. To jeden z tych magicznych momentów, jakie w grach zdarzają się bardzo rzadko. Szkoda, że tego z OnEscapee doświadczyło tak mało osób. ■

Monitor AOC C3583FQ

PO PROSTU MARZENIE

Wiedzieliśmy, że ten wielki 35-calowy monitor jest zakrzywiony i supernowoczesny. Nie mieliśmy jednak pojęcia, że granie na nim w Wiedźmina 3 przypomina oglądanie seansu filmowego.

Potężna maszyna pozwala na wyświetlanie obrazu w formacie 21:9 i rozdzielczości Wide Full HD (2560x1080), co w praktyce przypomina nieco efekt kultowej taśmy filmowej Panavision. Trzeba kręcić głową, żeby zobaczyć wszystko, co się dzieje na ekranie. Promień zakrzywienia matrycy jest tu większy niż w podobnych sprzętach, a częstotliwość odświeżania wynosi 160 Hz, czyli więcej niż w jeszcze niedawno tak reklamowanych telewizorach 100 Hz. Efektem tego jest ultrapłynność wyświetlanego obrazu.



Taki wehikuł trzeba mieć, żeby być pewnym, że żadna klatka nie jest gubiona, a najnowsze gry wyświetlane są z szybkością 60 klatek na sekundę. Problem powstaje, gdy uruchamiamy coś starszego - wówczas po bokach pojawiają się czarne pasy. Trzeba też pamiętać, że ów prom kosmiczny wymaga

✦ Zakrzywiona, 35-calowa matryca MVA ze wsparciem technologii AMD FreeSync gwarantuje niesamowite wrażenia wizualne w grach.

równie szybkiej karty graficznej, gdyż w stosunku do ekranów o proporcji 16:9 mamy o 1/3 więcej pikseli do wyświetlenia. Jeśli jednak jest to spełnione, dla gracza nie ma obecnie lepszej propozycji. Wszystkie najnowsze, pamięciożerne tytuły dopiero na AOC C3583FQ w pełni rozwijają swoje skrzydła. ■

Sapphire Radeon R9 390 NITRO

KRZEPKI KONKURENT DLA NVIDIA

Karta graficzna wielkości pokaźnego piórnika, wymagająca zasilacza o mocy co najmniej 375 W. To cudem łączy w sobie wszystko, co najlepsze w najnowszej generacji sprzętu do gier.

Jakoś tak się utarło, że produkty NVIDIA w ostatnich latach były cichsze i emitowały mniej ciepła niż produkty AMD Radeon. Teraz specjaliści z firmy Sapphire połączywszy siły z inżynierami AMD,



✦ Potężne trzy 92-mm wentylatory z masywnym radiatorem to element wydajnego systemu chłodzenia Tri-X, w jaki wyposażono Radeon R9 390 NITRO. Wraz z technologią Fan Control II zapewniają nam one komfort podczas zabawy w nawet najbardziej wymagające gry.

wypuścili na rynek coś, co nie dość, że spokojnie nawiązuje konkurencję z najnowszymi dokonaniemi Amerykanów z Santa Clary, to bez problemu radzi sobie ze wszystkim, co obecnie jest dostępne w elektronicznej rozrywce. Dzięki Sapphire Radeon R9 390 NITRO najnowsze gry można swobodnie puszczać na najwyższych detalach. Dla przykładu Dragon Age: Inquisition, które jest bardziej wymagające od Wiedźmina 3, pozwala poznać nam piękno lasów, które na niższych detalach wyglądały jak z uproszczonych książek dla dzieci. W stosunku do Geforce GTX 970 opisywana karta ma więcej pamięci operacyjnej. Nie znaleźliśmy w redakcyjnej bibliotece gry, z którą nie mogła sobie poradzić w stopniu więcej niż zadowalającym. Marzenie każdego eksploratora światów 3D! ■



NOWA Fantastyka

Najstarszy...
...jedyny na rynku

miesięcznik
miłośników fantastyki

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

PROMOCJA PREUMERATY

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

Ponad 26.000 stron tekstu
Prawie 150.000.000 znaków

Daj znać, jak przeczytasz!



TYLKO
84 zł

prenumeratę zamówisz na:
ksiegarnia.proszynski.pl/prenumerata

PRENUMERATA

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



Odwiedź nas na
www.fantastyka.pl

SteelSeries Rival 700

SUPERMYSZ

W pudełku znajdziemy mysz i dwa kable o długościach 1 i 2 metry. Możliwość odłączenia przewodów nie pozwoli nam jednak nawiązać połączenia bez kabelków. Kabel musi być, a dwa przewody mają zapewnić wygodną grę zarówno na laptopie, jak i na stacjonarnej maszynie. Złącze USB, wyprowadzone pod kątem 90 stopni w przedniej części Rivala, zapewnia solidne mocowanie i nie ma wpływu na komfort rozgrywki.

Mysz jest ciężka (waży 135 gramów) i bardzo solidna. Chropowata, pokryta gumą powierzchnia bocznych krawędzi pozwala solidnie uchwycić gryzonia, a lewy i prawy przycisk pracują precyzyjnie. Również rolka myszy, pracująca z wyczuwalnym skokiem, daje poczucie solidnego wykonania, trudno ją omyłkowo docisnąć, wywołując tym samym opcję przypisaną do środkowego przycisku myszy. Nad rolką znajduje się dodatkowy przycisk, umożliwiający (przy domyślnych

➤ Jedną z ciekawostek myszki Rival 700 jest w pełni konfigurowalny system drgań, które powiadomią gracza o wydarzeniach rozgrywających się na ekranie.

➤ Tym, co wyróżnia najnowszą mysz SteelSeries na tle konkurencji, jest wyświetlacz OLED. Mogą się na nim pojawiać nie tylko informacje o wybranym profilu, ale i statystyki bądź własne grafiki oraz animacje.



ustawieniach) zmianę rozdzielczości sensora optycznego. I tu niespodzianka - zakres jest potężny: od 100 do 16 000 CPI, co w praktyce przekłada się na precyzję ruchu niespotykaną do tej pory w gromach gryzoniach. Oprócz odłączanych kabli mamy możliwość wymiany jeszcze dwóch modułów myszy: sensora optycznego (co potencjalnie wydłuży żywotność Rivala) oraz korpusu. W ostatnim przypadku producent nie oferuje nowych, gotowych wzorów, pozostawiając dozę kreatywności graczom. Wystarczy sięgnąć po wzorec 3D korpusu, nanieść na nim własne poprawki i wykreować za pomocą drukarki 3D własny korpusik ze spersonalizowanym (i podświetlanym) logo. Brakowało mi od czasów pewnej (dociążanej odważnikami) myszy równie solidnego gryzonia do zabawy, a przynajmniej rozwiązania, które pozwoliłoby wczuć się w grę bez zastanawiania, czym się steruje. Rival 700 to doskonałe przedłużenie dłoni. ■



➤ MSI Nightblade MI jest gotowy do działania od razu po wyciągnięciu z pudełka.

MSI Nightblade MI

MAŁY, NIE ZNACZY SŁABY

➤ Niewielkie, kompaktowe komputery raczej rzadko kojarzone są ze sprzętem do gier. To błąd, bo nawet w małej obudowie da się umieścić całkiem wydajne podzespoły. Urządzenia z serii MSI Nightblade MI są tego najlepszym dowodem.

Niech nie zwiedzie nikogo naprawdę mała obudowa tych komputerów. Poza lekko drapieżnym wyglądem drzemie w niej bowiem całkiem niezły potencjał. Składa się na niego procesor

Intel Core i5 2,9 GHz z 6 MB cache, 8 GB RAM, dysk twardy o pojemności 1 TB i w zależności od modelu - karta graficzna NVIDIA GTX 950 bądź GTX 960.

Całość potrafi wykręcić w Wiedźminie 3, w ustawieniach wysokich, w FullHD nawet 50 k/s, nie katując nas przy tym nadmiernym szumem układu chłodzącego. Co najważniejsze jednak, mimo że to stacjonarny komputer, dzięki niewielkiej wadze (8 kg) idealnie nadaje się na LAN party. ■

Maginarium.pl

TWÓJ SKLEP Z GADŻETAMI



WIĘCEJ WZORÓW NA
WWW.MAGINARIUM.PL

Razer Hammerhead Pro V2

SŁUCHAWKI NIE TYLKO DLA GRACZA

Coraz więcej producentów sprzętu dla graczy stawia na mobilność. Ponoć takie są nasze oczekiwania. Trudno się więc dziwić, że firma Razer powraca do swoich dawnych konstrukcji, by je ulepszyć i dostosować do aktualnych trendów. Tym razem węzowe sploty ponownie opłoty dokanałowe słuchawki Razer Hammerhead Pro.

Zbudowana na bazie aluminiowego szkieletu nowa, druga już wersja Hammerheadów została wyposażona w głośniki z dużymi, 10-milimetrowymi magnesami neodymowymi, aż o 20% większymi od tych zastosowanych w pierwowzorze. Zapewnia to lepszą dynamikę i dokładniejsze, czystsze brzmienie.



W zestawie oprócz słuchawek znajdziemy trzy pary wymiennych, silikonowych końcówek, jedną parę końcówek bi-flange oraz rozgałęziacz audio/mikrofon.

Najbardziej charakterystyczną cechą tego modelu są jednak płaskie, zielone przewody i wbudowany węł pilot z mikrofonem wielokierunkowym o paśmie przenoszenia 50-10 000 Hz i czułości -45+3 dB. Dzięki jego kompatybilności z systemami iOS i Android słuchawki

Hammerhead Pro V2 idealnie komponują się z najnowszymi smartfonami, pozwalając na słuchanie muzyki i prowadzenie rozmów. Oczywiście nic nie stoi też na przeszkodzie, by - jak przystało na sprzęt dla graczy - podłączyć je do notebooka czy konsoli. ■

GeForce GTX 1080

UMARŁ KRÓL, NIECH ŻYJE KRÓL?

Zastępca

Dla bardziej oszczędnych graczy przygotowano nieco słabszy model - GTX 1070. Ale i on ponoć bez problemu wyprzedza dotychczasowego lidera wydajności, czyli Titana X.

NVIDIA przez ostatnie kilkanaście miesięcy niezmiennie dzierżyła tytuł producenta najwydajniejszych kart graficznych. Teraz postanowiła zdeklasować swoich dotychczasowych championów, i to o kilka długości, pokazując światu GeForce'a GTX 1080 - kartę pokonującą ponoć dwa połączone w SLI modele GTX 980 w wirtualnej rzeczywistości!

A przynajmniej w teorii, bo gdy powstawał ten odcinek Settings, GeForce GTX 1080 dopiero co został



Referencyjny GeForce GTX 1080 wyposażony został w 5 wyjść wideo - DL-DVI, HDMI 2.0b oraz trzy DisplayPort 1.4.

zaprezentowany. Co prawda pierwsze, referencyjne sztuki tej karty trafiły do wybranych redakcji, ale jak dotąd żadna nie opublikowała jeszcze własnych, niezależnych testów wydajności. Podsumujmy więc chociaż to, co wiemy już o nowym obiekcie westchnień niejednego pecetowego entuzjasty. GeForce GTX 1080 bazuje na procesorze graficznym Pascal GP104 z 2560 rdzeniami CUDA oraz 8 GB pamięci GDDR5X 256-bitowej. Taktowanie w trybie standardowym to 1,607 GHz, a w trybie Boost 3.0 - 1,733 GHz.

Dla pamięci wideo efektywne taktowanie to 10 GHz. Moc obliczeniowa sięga ponoć 9 TFLOPS (w porównaniu do 5,6 TFLOPS GTX 980 Ti). Mimo to karta nie wymaga dodatkowego zasilania poza jedną 8-pinową wtyczką. Pozytywnie zaskakuje również chłodzenie, które opiera się na referencyjnej 2-słotowej konstrukcji działającej na zasadzie komory parowej. W momencie gdy czytacie te słowa, GeForce GTX 1080 pojawił się już zapewne na półkach sklepowych. Oficjalna premiera tego potwora wyznaczona została bowiem na 27 maja. ■

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

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



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



WERSJA CYFROWA W CENIE PRENUMERATY!



TRZY PROSTE SPOSOBY NA ZAMÓWIENIE JUŻ DZIŚ

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

PIXEL

KULTURA GIER WIDEO

REGULAMIN

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



WOJNA ŚWIATÓW

(ALBO KIJ W MROWISKO)

Marcin Borkowski

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

Ćwierć wieku temu jako właściciel ZX Spectrum (a potem peceta) z pewnego dystansu oglądałem świętą wojnę między atarowcami i commodorowcami (kolejność alfabetyczna).

Mój dystans bynajmniej nie brał się z poczucia wyższości. ZX graficznie niczym się nie wyróżniał, a w czasach przed AY w warstwie dźwiękowej nie miał startu do swoich dalekich ośmiobitowych kuzynów. Błaznak startował w innej kategorii, zresztą też miał kupę ograniczeń, więc porównania nie bardzo miały sens. Rzecz nie w tym, że miałem lepszy komputer – raczej uważałem całą dyskusję za pozbawioną sensu.

Nie wracałbym do tego, gdyby nie ostatnie kilka miesięcy, które spędziłem, doglądając numeru specjalnego Bajtka przygotowywanego na Pixel Heaven. Od samego początku oczywiste było, że w numerze muszą się znaleźć klany. Co nie było oczywiste, to że podczas ich przygotowywania pobrzmiwać będą echa tamtych epickich zmagani. I nie chodzi o to, że się redaktorzy pocięli w trakcie robienia numeru, bo nic takiego nie miało miejsca, było miło, ą, ę, bułkę przez bibułkę, pełna współpraca (o ile można w ten sposób zaklasyfikować trzy miesiące zdawania pytania „to kiedy skończysz ten tekst?”). Ale co i rusz słyszałem hasła „w x to i to było lepsze”, „a u nas już wtedy zastosowano to rozwiązanie”, „już w tamtej wersji systemu operacyjnego było to, czego nawet dzisiaj nie ma w Windowsach”. Sorry panowie. Nawet gdyby te stwierdzenia były prawdziwe (a z ciekawości niektóre z nich sprawdziłem – i są naciągnięte jak prezerwatywa z wlanym wiadrem wody), sugerują kompleksy i syndrom niedocenienia. Aż się boję zgadywać, na kogo ostatnio głosowaliście.

Żeby nie było – doceniam i Atari, i Commodore (kolejność jak wyżej). Doceniam je jako dowód ludzkiej kreatywności, sposoby na rozwiązanie problemu, z jakim borykali się wówczas wszyscy

projektanci komputerów. Problem brzmiał: jak zrobić w sensownej cenie komputer, jeśli proste i logiczne rozwiązania są poza zasięgiem ze względu na koszty.

Weźmy grafikę. Konceptyjnie najprostsze i już wtedy od lat znane rozwiązanie, jakim jest frame buffer, z komórkami pamięci przypisanymi każdemu pikselowi, byłoby ze względu na ceny RAM za drogie, w dodatku zżerało przestrzeń adresową, zostawiając mało miejsca na programy i dane. Inżynierowie stawali na głowach, żeby wycisnąć jak najwięcej z jak najmniejszej ilości pamięci, żeby zrobić maszyny możliwie elastyczne, mogące udawać, że pracują szybko w wysokich rozdzielczościach i z dużą liczbą kolorów. Stąd liczne tryby graficzne, stąd te warianty ze zmienianiem trybu graficznego w biegu, pozwalające na optymalne wykorzystanie pamięci, stąd sprajty, odciążające procesor. Inżyniersko – fascynujące, praktycznie – rozwiązania dla ubogich (do których się wtedy zaliczali wszyscy właściciele komputerów, nie tylko ci z PRL).

Nie inaczej było z dźwiękiem. Cyfrowe metody rejestracji dźwięku i obróbki zaczęły swój triumfalny marsz w latach siedemdziesiątych. Wiadomo było, że to jest TEN kierunek. Potrzebne ilości pamięci – patrz grafika. Wszystkie systemy syntezy były tak naprawdę próbami obejścia tego problemu. Inżyniersko – fascynujące, praktycznie...

To stosowanie inżynierskich trików zawsze się gdzieś mściło, zawsze gdzieś się okazywało, że daje się przepięknie rozwiązać pewne zadania, ale istniejące ograniczenia uniemożliwiają rozwiązanie innych.

Kiedyś jeździłem maluchem. Bardzo lubiłem ten samochód, ale jakoś nie potrafię budować w sobie poczucia wyższości nad tymi, którzy jeździli syrenkami. Argumenty pewnie bym znalazł, ale jakoś tak... no nie wychodzi mi. ■

BOREK

hyperbook®



GEFORCE GTX
VRREADY



NAJMOCNIEJSZE LAPTOPY NA ŚWIECIE GOTOWE NA WIRTUALNĄ RZECZYWISTOŚĆ

hyperbook® X77DM-G

hyperbook® GTR87-G

hyperbook® SL501



Moc desktopa w laptopie

- > Profesjonalny ekran FullHD IPS
- > Desktopowy procesor Intel Core i7-6700K
- > Obsługa do 64GB RAM DDR4
- > Obsługa do 4 dysków SSD RAID
- > Desktopowa karta NVIDIA GTX 980
- > Thunderbolt 3
- > Certyfikat VR Ready

Najmocniejszy laptop na świecie

- > Profesjonalny ekran 4K IPS
- > Desktopowy procesor Intel Core i7-6700K
- > Obsługa do 64GB RAM DDR4
- > Obsługa do 4 dysków SSD RAID
- > 2 x NVIDIA GeForce GTX 980M SLI
- > Thunderbolt 3
- > Certyfikat VR Ready

Wydajny laptop dla profesjonalistów

- > Profesjonalny ekran FullHD IPS
- > Procesor Intel Core i7-6820HK
- > Obsługa do 64GB RAM DDR4
- > Obsługa do 4 dysków SSD RAID
- > NVIDIA GeForce GTX 980M
- > Wytrzymała aluminiowa obudowa
- > Certyfikat VR Ready

skonfiguruj swój komputer na: WWW.HYPERBOOK.PL

The TP-LINK logo is displayed in a bold, blue, sans-serif font. The background of the entire advertisement is a vibrant beach scene with a blue sky, turquoise water, and a sandy shore. In the foreground, there is a colorful pinwheel with red, yellow, green, and blue blades, a sandcastle, a seashell, and a starfish. A smartphone is positioned to the right of the speaker, showing a music library interface with a red header and white text. The speaker itself is black with a white handle and a white TP-LINK logo on the front grille.

TP-LINK®

GRA muzyka

GROOVI RIPPLE

Przenośny głośnik Bluetooth

Przenośny głośnik Bluetooth GROOVI RIPPLE

Muzyka to całe Twoje życie. Nieważne czy słuchasz ciężkiego rocka, koreańskiego popu, czy klasycznego jazzu, chcesz się nią dzielić z bliskimi. **Bo muzyka gra.** To głośnik dla Ciebie. Bezprzewodowy, żebyś nie plątał kabli. Kompaktowy, żebyś go wszędzie wcisnął. Z wydajną baterią, byś słuchał i słuchał. Na kempingu, na łódce, na plaży. Razem z powerbankiem TP-LINK i mobilnym hotspotem TP-LINK stworzą komplet, który zapewni bezstresowy wyjazd. Jedyne o co się martwisz, to wybór playlisty.

Czytaj **CONNECTED**
www.connectedmagazine.pl

www.tp-link.com.pl

