

PREMIERA MIESIĄCA NO MAN'S SKY

# PIXEL

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

INSIDE

gamescom  
Pokémon GO  
Comic-Con  
Enigmatis 3  
Abzu  
Inside  
Master of Orion  
Blade Runner  
Fairlight  
Dzieje Commodore  
Era kasyety  
Historia wyścigów



**DEUS EX**  
MANKIND DIVIDED™  
ROZŁAM LUDZKOSCI

8 (18) / 2016 / WRZESIEŃ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

08 > 18



9 772391 796602

CENA 14,50 zł (w tym 8% VAT)  
pixel-magazine.com



# VR

**WarsawDay2016**  
marketing & entertainment

**17 / 11 / 2016**

Warszawska Szkoła Filmowa

[vrwarsawday.com](http://vrwarsawday.com)

Organizatorzy

**PIXEL**  
MULTIMEDIA & VIDEO

**retail360pl**  
what's next?

Partner Strategiczny

**WARSZAWSKA**  
Szkoła  
Filmowa  
Warsaw Film School



# DZIEŃ DOBRY

Nie tylko doczesne  
2560x1440

**P**odczas wyjazdu nad morze ponownie odkryłem urok salonów gier. Jedynie w takich miejscach jeszcze one funkcjonują, tuż obok dorsza z frytkami i gofrów z borówką oraz bitą śmietaną.

I choć jednocześnie wieczorami w pensjonacie grałem na laptopie w jedno z najlepszych dzieł ostatnich lat, dorównujące oryginałowi Dark Souls II, to jednak ciągnęło mnie do zielonej budy pełnej sprzętu sprzed dekady lub dwóch. Z synkiem pędziliśmy w niej na dwie kierownice w OutRunie 2, chwilę później przekroczyłem pół miliarda na flipperze opartym na motywach z piłkarskiego mundialu. Na koniec próbowaliśmy przechytrzyć maszynę, do której wrzuca się złotówkę z nadzieją, że przesunie ona piętrzące się monety, aż te wypadną prosto w nasze dłonie. W grach liczą się momenty - pierwszy zestrzelony ślimak w Centipede, dojście do rzeźby czterech amerykańskich prezydentów w Vastarze albo pierwsze zdetonowanie superbomby w Defenderze. Tego właśnie zawsze szukałem w salonach gier - w podejrzanych spelunkach, w których możemy robić to, co kochamy i trafiamy na ludzi rozumiejących naszą pasję. Straszna szkoda, że salony nie znalazły formuły na obecną rzeczywistość, bo raczej tą formułą nie jest kasowanie 25 złotych za kwadrans korzystania z HTC Vive.

Ostatnio odkryłem przyjemność oglądania Fallouta 4 w rozdzielczości 2560x1440, zająłem na nowo do hiperrealistycznego designu Los Santos w GTA V, buszowałem też po wypełnionych nowościami stoiskach na gamescomie, a jednak to te pierwotne doznania grove cenię sobie najbardziej. Pewnie za ileś lat z przyjemnością będę wracał do tego, co się dzieje tu i teraz, bo na tym przecież polega nostalgia.

W powakacyjnym Pixelu dużo piszemy o nadchodzących tytułach, relacjonujemy imprezy z obu stron oceanu, świętujemy rocznicę ukazania się Quake'a oraz powrót Doom'a. Bardzo jestem dumny z osobistego tekstu o Fairlightcie, bo pokazuje on, co było awangardą 30 lat temu.

O wspomnianym wcześniej OutRunie piszemy w obszernym artykule o zapomnianym dziś trochę gatunku wyścigów samochodowych, pięć stron dedykujemy Commodore, duży tekst należy się także niezapomnianemu Blade Runnerowi. To był tytuł, który wyprzedził swój czas - do dziś pamiętam, jak Chris RUBYOR z Westwoodu przysłał nam przed premierą do magazynu RESET wielkie pudło z tą grą. Gdy tylko uruchomiliśmy into, wiadomo już było, że nic lepszego jeszcze nie powstało. Właśnie o nieumierające w deszczu wspomnienia chodzi w świecie elektronicznej rozrywki. Do zobaczenia w kioskach 29 września. ■

Mioz.





## PIXEL

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

**Autorzy**  
Andrzej Bazylczuk, Marcin Bieniek, Marcin Borkowski, Aleksandra Gwalina, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Jerzy Dudek, Mirosław Filiciak, Jacek Głowacki, Jacek Grabowski, Mikołaj Kamiński, Marcin Kiendra, Bartłomiej Kluska, Jacek Marczewski, Ludwika Mastalerz, Dariusz J. Michalski, Grzegorz Młodawski, Mateusz Ożyński, Albert Palka, Piotr Pieńkowski, Maciej Piotrowski, Piotr Pocztarek, Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Barnaba Siegel, Michał Sledziński, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz, Martyna Żych

**Oficer dyżurny**  
Wolff  
**Opieka graficzna**  
Szczepss  
**DTP**  
Dawid Chabior  
**Korekta i redakcja**  
Magdalena Broniec  
**Prenumerata**  
Marlena Kwiatkowska  
hello@pixel-magazine.com

### Wydawca



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. Powracamy po wakacyjnej przerwie. Nadchodzi ekscytująca jesień, przygotowujemy też dla Was nowe wydarzenie! Pierwszą zapowiedź znajdziecie w tym numerze.

Partner online



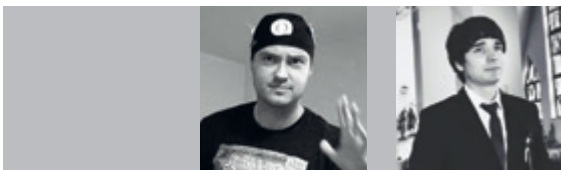
W wakacje próbowałem nadrabiać growe zaległości, ale część czasu zjadły mi seriale. Przy „Stranger Things” czułem się, jakbym znów po raz pierwszy widział „E.T.” – polecam! Najlepiej w pakiecie z kolejnym sezonem „Bojack Horseman”, który wspominkowe klimaty doprawi odpowiednią dawką ironii i sarkazmu. (MF)

Świat oszalał. Gracze ruszyli się sprzed monitorów i wyszli z domów. Ba, prześcigają się nawet w przebytych kilometrach. I po co? By wykluć jajo Pokemona albo zapolować na takie, których nie mają znajomi. Po ulicach snują się współczesne zombie. (MP)



Nowy sezon, nowe anime na Crunchyroll. „Mob Psycho 100” to ciekawa dekonstrukcja postaci obdarzonego parapsychofizycznymi mocami nastoletniego bohatera. Na podstawie komiksu „ONE” autora kultowego „One Punch Man”. Twórcy mistrzowsko oddali w animacji jego wyrazisty styl. (MRW)

Ostatnio nie mam ochoty grać ani w nowe, ani w stare tytuły. Potrzeba mi bodźca, żeby wyjść z marazmu i mam nadzieję, że już w październiku okaże się nim PS VR. Byłe Sony nie nakazało przesiadki na PS4 Neo, bo się obrażę i po raz pierwszy kupię Xboxa. Scorprio wygląda smakowicie. (PP)



Nadchodzi jesień, czyli tradycyjny okres drenażu portfela przez potencjalne hity. Szczególnie mocno ostrzę sobie zęby na Battlefielda 1 oraz Mafię 3 i ubolewam, że remaster Call of Duty dostępny będzie jedynie w pakiecie z nową odsłoną tasieńca. Shame on You, Activision! (MK)

„Stranger Things”, nowy serial platformy Netflix, to kolaż złożony z najlepszych scen i wątków „The Goonies”, „E.T.”, „Bliskich spotkań trzeciego stopnia”, „Obcego” i „Kozmaru z Ulicy Wiązów”. Lata osiemdziesiąte w pigułce. Nic oryginalnego, ale ogląda się bardzo przyjemnie. (MB)

# INSIDE

## 5-26

LOADING

## 27-44

PLAY THE GAME

## 45-66

HALL OF FAME

## 67-84

SECRET LEVEL

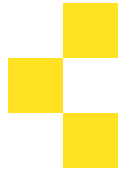
## 85-107

CREDITS

## 108-114

SETTINGS

# LOADING



**06** Jedyna relacja z oryginalnego Comic-Conu w San Diego.



**08** Nasz reporter dotarł też na Star Wars Celebration.



**10** Gamescom rozrósł się już do takich rozmiarów, że w Koelnmesse brakuje miejsca na kolejne stoiska. Świeża relacja z największych targów gier!



**18** Sony Pictures jest kolejną wytwórnią filmową, którą odwiedzamy. Miejsce narodzin „Facetów w czerni” dostarcza pewnych niespodzianek...

**SATOSHI TAJIRI, MANIAK SPACE INVADERS, JAKO NASTOLATEK WYDAWAŁ POŚWIĘCONY GROM FANZIN GAME FREAK.**



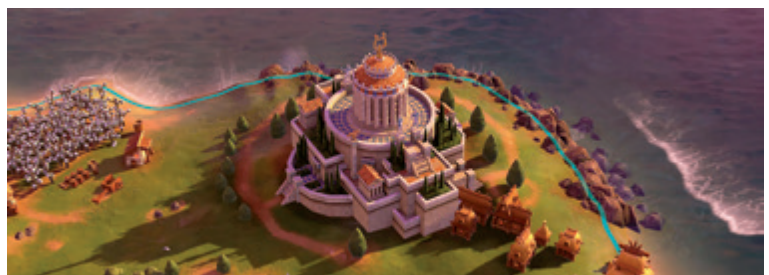
**20** Alice VR to projekt od gliwickiego Carbon Studio. Rzecz zapowiada się na awangardę tegorocznych produkcji VR.



**21** Yesterday było wielkim przebojem na platformach mobilnych. Teraz hiszpańskie Pendulo Studios pracuje nad rebootem tej przygodówki.



**22** Wielki światowy fenomen miał swoje korzenie w latach osiemdziesiątych. W Pixelu wnikliwie się im przyglądamy.



**24** Cywilizacja 6 dotarła do nas w wersji grywalnej. Obok Master of Orion zapowiada się najciekawsza strategia tego roku.

■ GŁÓWNY EVENT Z SERII COMIC-CON, CZYLI MEKKA GEEKA

# San Diego Comic-Con 2016

Po powrocie z czwartego już z rzędu Comic-Conu w kalifornijskim San Diego, coraz bardziej utwierdzam się w przekonaniu, że choć gry wideo niezaprzeczalnie zawierają się w bogatym krajobrazie współczesnej popkultury, to w tej mekce geeków i nerdów traktowane są per noga.

■ Bartosz Czartoryski

**B**o choć jak co roku Nintendo wynajęło całkiem sporą powierzchnię przeznaczoną na prezentację tego i owego - do tego jeszcze dostępną dla wszystkich chętnych, nie tylko posiadaczy wejściówek na SDCC - to jednak próżno było szukać jakiegoś sporego stoiska z logiem japońskiego giganta na hali wystawowej, gdzie tak naprawdę biło serce Comic-Conu.

■ Dead Rising 4 zaprezentowano zaledwie miesiąc po ogłoszeniu, że gra w ogóle powstaje.



■ Nie zawiodła NECA i figurki tej firmy jak zwykle zachwyciły niejednego kolekcjonera.

Żeby więc pograć sobie w nadchodzące Paper Mario: Color Splash i inne tytuły szykowane na 3DS i Wii U, należało przejść się kawałek do okolicznego hotelu. Zresztą tak zwane offsites to gratka dla tych, którym nie uda się kupić biletu na imprezę. Nic zatem dziwnego, że coraz to kolejne studia filmowe, stacje telewizyjne i dystrybutorzy gier (jak chociażby Square Enix, które ustawiło się na ogromnej powierzchni parkingowej i oferowało nie tylko swoje produkcje, ale też drinki, posiłki i leżaki) chętnie ustawiają się nieco na uboczu, żeby demokratycznie trafić do każdego zainteresowanego za prawdopodobnie mniejsze pieniądze. Za to szarpnął się Microsoft i reklamy Xboxa świeciły jasno nad stosunkowo niewielkim kawałkiem podłogi wydzielonym na głównej sali centrum konwentowego, gdzie promowano przede wszystkim Gears of War 4 (zorganizowano także spotkanie z producentami serii), także przy pomocy specjalnie wykonanych na tę okazję replik wykorzystywanego w grze sprzętu. Lecz bodaj najbardziej rzucające się w oczy stoisko przygotował Capcom, reklamujący kolejny sequel Resident Evil'a. Na środku kącia, a raczej rozległego kąta, postawiono dla graczy dwupiętrową chatę

DEADRISING 4

CRASH!

DEADRISING 4

DEADRISING 4

DEADRISING 4



✚ Urok SDCC polega nie tylko na tym, w co kto gra, ale kto w co gra.

**WHAM!**

Comic-Con pełen jest wrywających z kapci atrakcji, ale nie opłaca się z nich rezygnować dla oferty, jaką przywożą ze sobą producenci gier.



z drewna i tektury, w której można było wypróbować demo rzeczonożego tytułu. O ile miało się szczęście, bo codziennie rozdawano jedynie sto dziewięćdziesiąt wejściówek. Dla mnie osobiście wielkim nieobecnym było Ubisoft, które zdążyło już wrosnąć w krajobraz Comic-Conu ze swoimi ogromnymi, wymyślnymi torami przeszkód nawiązującymi do Assassin's Creed. Nie mówiąc już o PlayStation, które nawet nie zawracało sobie głowy imprezą, a szkoda. Bo choć Comic-Con pełen jest niesamowitych, wrywających z kapci atrakcji, to zwyczajnie nie za bardzo opłaca się rezygnować z którejkolwiek z nich dla oferty, jaką przywożą ze sobą producenci gier. Być może coś się zmieni za rok czy pięć, lecz póki co cieszymy się, że mamy taki gamescom. I Pixel Heaven. ■

✚ „The Walking Dead” to nie jest zwyczajny serial, lecz instytucja. Żywe trupy opanowały halę wystawową.

✚ Obecny co roku Blizzard przywiózł ze sobą głównie dostępne tylko tu i teraz wymyślne gadzety.

**BOOM!**

ŚWIĘTO NA CZEŚĆ „GWIEZDNYCH WOJEN” ODBYŁO SIĘ W LONDYNIE



# Star Wars Celebration

Zanim Star Wars Celebration przedzierzgnęło się w cykliczną, coroczną imprezę ściągnającą miłośników „Gwiezdných wojen” z każdego zakątka globu, miało być prezentem Lucasfilmu dla fanów z okazji premiery „Mrocznego widma” i jego sequeli.

■ Bartosz Czartoryski

**A** czy mogło być inaczej? Zainteresowany popkultura człek bombardowany jest dzisiaj tak intensywnymi bodźcami, że nie ma innego wyjścia - należy śmiało i zdecydowanie wybić się z kolorowego tłumu, żeby móc wychować sobie kolejne pokolenie zakochane w gwiazdnej sadze George'a Lucasa.

Truizmem będzie stwierdzenie, że od 1999 roku, kiedy na pierwsze Star Wars Celebration do Denver zjechało dwadzieścia tysięcy ludzi - co dzisiaj wydaje się liczbą śmiesznie małą - zmieniło się sporo. Pakiety vipowskie na tegoroczną londyńską edycję sprzedały się chwilę po uruchomieniu systemu sprzedaży, do Anglii sprowadzono kostiumy i rekwizyty z nadchodzącego „Łotra 1”, na scenie pojawiła się obsada filmu z Felicity Jones i Madsem Mikkelsenem na czele. Przyjechały też gwiazdy uwielbianej starej trylogii, takie jak Mark

na tropie



■ Rekwizyty z „Łotra 1” rekwizytami, ale żaden z nich nie przebił modelu myśliwca TIE w skali 1:1.

Przyszłość

Mimo że na Celebration Europe zapowiedziano jedynie nowe-stare tytuły, EA nie kryje, że w 2018 roku zobaczymy świeżutką grę osadzoną w uniwersum Star Wars, która powstanie we współpracy ze scenarzystami z Lucasfilmu.

Hamill czy Carrie Fisher, a hala wystawowa pękała od nierzadko potwornie drogich rzeczy, które, jak zapewniali sprzedawcy, można było dostać jedynie tam i jedynie wtedy. Można jednak bezpiecznie założyć, że statystycznego czytelnika Pixela - kimkolwiek on jest - najbardziej zainteresowałby sobotni panel Electronic Arts, podczas którego miano uchylić rąbka tajemnicy na temat szykowanych przez firmę atrakcji dla graczy. I kto się spodziewał rewolucji, ten się srodze zażwiódł. Ba, nawet rewelacji nie było, a poszerzenie pola bitwy.

■ Niekiedy trudno było odróżnić cosplayera od naturalistycznej gipsowej figury.

Innymi słowy, EA nadal będzie inwestować swoje siły przerobowe, żeby pełniejszym uczynić doświadczanie Battlefront. Przede wszystkim światło dzienne ujrzą nowe expansion packi. Pierwszy nawiązywać będzie do zbliżającego się „Łotra 1” (swoją drogą, choć reżyser Gareth Edwards robi dobrą minę do złej gry, przed przemontowanym i przerabianym przez innego filmowca blockbusterem jeszcze długa i wyboista droga) i oferować możliwość zagrania postaciami z nowego filmu. Drugi to po prostu odtworzenie ataku rebelianckiej eskadry na Gwiazdę Śmierci. Do dyspozycji gracza oddany zostanie nareszcie Chewie. Pokazano też zajawki rozszerzeń do sieciowego Old Republic oraz mobilnego Galaxy of Heroes. I tyle. Żadnego stricte nowego tytułu, co rozczarowuje, choć niewątpliwie EA przygotowuje coś pod Część VIII. ■



Międzynarodowe Targi Poznańskie



od 95 lat  
działamy  
z pasją



SPONSOR  
GŁÓWNY

# PGA

Poznań Game Arena

# 21-23 10 2016

## GRAMY GRUBO

SPONSORZY

PLAY

MODECOM

GŁÓWNY PARTNER RADIOSY



GŁÓWNY PARTNER LIVE STREAM



PARTNERZY TECHNOLOGICZNI



PARTNERZY MEDIALNI



PARTNER WYDARZENIA



PATRONAT HONOROWY



sposób na bilet



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

Bilety na:





❖ Pierwszego dnia mieliśmy wrażenie, że tłum jest mniejszy, ale na koniec przyszła informacja o 345,000 zwiedzających. Po raz pierwszy gamescom trwał aż pięć dni.



❖ Blizzard, podobnie jak Electronic Arts, wykupił powierzchnię niemal jednej trzeciej wielkiej hali.



# gamescom

Bardziej kolorowo niż zwykle, ale bez wielkich sensacji. Koloński gamescom 2016 pokazuje stabilność branży gier.

■ Piotr Mańkowski  
■ Albert Pałka



❖ Stanie trzech godzin w kolejce nie jest nowością, ale żeby potem nie dostać koszulki?!



❖ Hala numer 10 i niemiecka wersja Pixel Heaven. Automaty, stare konsole oraz wystawa historii konsol przenośnych.



❖ Microsoft zaprezentował linię gier pod Windows 10. Najwięcej emocji wzbudzało sieciowe Sea of Thieves.



❖ Jakub Marszałkowski z fundacji Indie Games Polska na tle polskiego stoiska na gamescomie. Po raz pierwszy na wielkiej imprezie prezentowano ponad 20 polskich gier!



❖ Ubisoft pokazał średniowieczne For Honor, ale najwięcej energii wkładał w promocję Watch Dogs 2.

Get CIVILIZED!  
Sid Man

NOCTIS LUCIS CAELUM I JEGO PRZYJACIELE W AKCJI

# Final Fantasy XV

Square  
Enix

Square Enix przygotowuje równoległe skierowane do młodszej widowni World of Final Fantasy, stanowiące powrót do źródeł i odtworzenie postaci przypominających te z NES.

Jednocześnie powstaje Final Fantasy XV, będące pozytywnym zaskoczeniem nawet dla osób niezbyt przepadających za serią. Mimo że bohaterowie wyglądają jak emo-nastolatki, to jest w tym jakaś ulotna tajemnica, chciałoby się powiedzieć - teledyskowa poetka na poziomie najlepszych dokonań Britney Spears czy N-Sync. Bohaterowie dosłownie tańczą podczas siekania mechanicznych potworów na pustyni. Ubrani w skóry, z tatuażami, designerskimi okularami czy czerwonym kostiumem z małą ilością przestrzeni na biust, są tyleż karykaturalni, co przyciągający wzrok.



Ujęcia są więc wolne, nastolatkom powiewają włosy, cedzą oni słowa na położonej wśród gór stacji benzynowej, potem wsiadają do swojego cadillaca o nazwie Regalia i wyruszają do kolejnej lokacji, w której trzeba zrobić porządek. Pozwólcie Final Fantasy być Final Fantasy!

Reżyserem Final Fantasy XV jest Hajime Tabata, który z marką związał się od czasu mobilnego Before Crisis: Final Fantasy VII.

Każdy, kto nie kupuje tego kiczu, niech przynajmniej zachwyci się tym, jak autorzy przygotowali środowisko gry. Nie jest fotorealistyczne, lecz komiksowe. Jesteśmy na tak, a pewnie niedługo opublikujemy większy tekst o tym, skąd wzięła się „ostateczna fantazja”.

# Vampyr

Dontnod

Prezentację francuskiego studia prowadził odpowiadający za narrację Stephane Beauverger, który w podobnej roli pracował też przy Remember Me oraz Life is Strange. Byliśmy strasznie ciekawi, czym nowym Dontnod zaskoczy po wielkopomnych przygodach nastoletniej Max Caulfield.

Vampyr przenosi nas do Londynu AD 1917, gdy miasto dziesiątkuje epidemia grypy. W tych okolicznościach bohater, doktor E. Reid, czuje się jako wampir całkiem niezłe. Wygląda jak dandys, ale zachowuje się tak, że sam Kuba Rozpruwacz mógłby bić mu pokłony. Gra jest bardzo brutalna,



Vampyr działa na Unreal Engine. Podobnie jak w Life is Strange, podjęte decyzje będą miały wpływ na rozwój świata gry.



nawet jak na współczesne standardy. Z oczywistych powodów aura jest wieczorno-nocna, zaś same postacie mocno przypominają styl Life is Strange. Przykrą niespodzianką jest dokonanie przez autorów tego, co zrobił Alfred Hitchcock w „Psychozie”, czyli zmuszenia odbiorcy do identyfikowania się z chorymi pomysłami Jonathana. Nie przebiera on w środkach, mordując kolejnych przypadkowych ludzi: oprócz dżentelmeńskiego zapuszczenia kłów w szyję, rozbryzguje głowy, szatkuje, dusi. Po co? By odkryć swą pełną tożsamość? Dotrzeć do tego, kto go uczynił wampirem? Stephane nie chciał zdradzić. Dodał tylko, że gra ukaże się, kiedy będzie gotowa.

KOLEJKI DO SPRZĘTÓW VR BYŁY OGROMNE, ALE...

# Oculus Touch

Crytek

**M**oże się to wydać pewną niespodzianką, ale na gamescomie nie było nadmiernie widać VR. Oczywiście budka, a właściwie zagroda Oculus, dzielnie znosiła obłężenie przez tłumy, natomiast producenci gier nie prezentowali wielu wirtualnych nowości.

Jak powiedział nam autor Aquanox: Deep Descent, stanowiącego spadkobiercę hitu z lat dziewięćdziesiątych Archimedean Dynasty: „Myśliliśmy o wersji VR, ale na razie czekamy, co się na tym polu wydarzy, żeby zdecydować, które platformy obsługiwać”. Wydaje się, że właśnie w ten



sposób zamierza czekać większość nieskorych do ryzyka producentów. Na przykład Electronic Arts przygotowuje mały fragment Battlefronta w VR, ale to tak na próbę. Tym niemniej na targach

➤ Climb kosztuje w sklepie Oculus 50 dolarów. Gra obok Edge of Nowhere i Chronosa stanowi największy obecnie przebój na gogle Facebooka.

zaprezentowano wreszcie w akcji nowy kontroler do Oculus, który nie będzie komercyjnie dostępny co najmniej do końca roku. Zamiast klasycznego pada pojawiły się dwa kontrolery, stanowiące de facto dłonie gracza w wirtualnym świecie - podobnie jak w HTC Vive. Tyle że efekty, jakie wykorzystano w grze Cryteka Climb, są zupełnie unikalne. Wspinając się po skałach i przeskakując pomiędzy nimi, musimy wykonywać normalne ruchy i wrażenie jest piekielnie realistyczne, niespotykane dotąd w grach. Climb jest już dostępny na rynku. Aktualizacja wersji na Oculus Touch zostanie dodana bezpłatnie. ☺

# Robinson's Journey

Sony

**J**ak powiedział człowiek z Cryteka: „Ludzie spodziewali się na PlayStation VR grafiki jak z PlayStation 2, a tymczasem proszę”. Robinson's Journey od czasu, gdy rok temu przedstawiliśmy jego robocze demo, nabrał ciała i jeśli nic się nie wydarzy, ukaże się jako jeden z jesiennych tytułów startowych gogli PlayStation VR.

W grze poruszamy się po tajemniczej planecie pełnej prehistorycznej fauny, ale zawierającej też elementy SF. Co pewien czas wspinamy się, przenosimy przedmioty, możemy też nimi rzucać. Celem jest eksploracja i poznanie sekretu tego baśniowego świata. Kolejki do stoiska Cryteka miały po kilkadziesiąt metrów ludzi spragnionych, żeby założyć na głowę świecące gogle. ☺



➤ Sprzęt Sony w przeciwieństwie do Oculus nie ma zintegrowanych słuchawek.

STRZELANIE DO WSZYSTKIEGO CO SIĘ RUSZA NADAL W MODZIE

# Call of Duty: Infinite Warfare



➤ Gra zaczęła powstawać w 2014 roku i zgodnie z planem produkcja zakończy się jesienią. Pierwszym hasłem reklamowym było „Znaj swojego wroga”.

**P**rezentacja rozpoczęła się niezwykle obiecującą sekwencją, w której oddział specjalny przybywa z misją ratunkową na stację kosmiczną. Fabuła opowiada o czasach, w których ludzkość wyruszyła na podbój Układu Słonecznego, a wrogie frakcje rozpoczęły walkę o dominację.

Jest napięcie, niepewność, no i sztuczne teksty – zupełnie, jakby Michael Bay zabrał się za „Obcego: decydujące starcie”. Naparzymy się z mechami, podobnie jak w Titanfallu 2 czy

niezłym The Surge od Deck 13, czyli Niemców, którzy wraz z CI Games pracowali nad Lords of the Fallen. Potem jednak wracamy do starych dobrych schematów: trwa wojna w świecie przyszłości, tylko przypadkowo przypominającym Mogadiszu z „Helikoptera w ogniu”. Na szczęście autorzy nie zapomnieli o zgrzywie, dodając jako jeden ze scenariuszy Zombies in Spaceland, czyli odwołującą się do symboli lat osiemdziesiątych jatkę w wesołym miasteczku. Dobrze, że nie w supermarkecie, bo ten segment obstarwił już Dead Rising! ☺

## MAFIA III

**P**odczas prezentacji mieliśmy momentami wrażenie, że to lata trzydzieste, a przecież akcja Mafii III dzieje się trzy dekady później! Bohaterem jest ciemnoskóry bohater wietnamski Lincoln Clay, który bierze odwet na włoskiej mafii za wymordowanie jego towarzyszy.

Akcja dzieje się w New Bordeaux wzorowanym na Nowym Orleanie. Jeździmy więc z miejsca na miejsce samochodem, wpadamy z gracją do



➤ Pierwszą i drugą część Mafii stworzyli Czesi z Illusion Softworks (potem jako 2K Czech). Trójkę realizują Kalifornijczycy z Hangar 13.

budynku, podchodząc od tyłu łamiemy kark, odsyłamy w kosmos strzałem z pistoletu z tłumikiem albo – i to nowość nawiązująca do brutalności, która jakoś mocniej w tym roku uderza z gier – pakujemy nóż myśliwski

prostu w czoło lub oczodoły delikwenta, przygważdżając go do ziemi niczym królika. W prezentowanej sekwencji Clay wpada do wieżowca włoskiego gangstera. Oszczędzi tylko sekretarkę, którą poprosi, by wzięła sobie urlop i zwiwała. Całą resztę rozsiecze, a z samym szefem zrobi to, co superbohaterowie czynili ze szczególnie groźnymi arcyłotrami, czyli zrzuci go z ostatniego piętra wprost na bagażnik samochodu. Mogłoby się wydawać, że rozgrzywka została skopiowana z GTA, ale jeśli już, to jest to wewnętrzna konkurencja, bo obie marki są wydawane przez 2K Games. ☺

## Hybrid Wars



**K**ażdy dziennikarz wie, że na stoisku Wargamingu jest – obok Koch Media – najlepsze wyżywienie na targach.

Na szczęście są też nowe projekty. Nowością zaprezentowaną po raz pierwszy w Kolonii jest Hybrid Wars, czyli starszokolna strzelanina nawiązująca

➤ Podczas prezentacji mieliśmy okazję obejrzeć premierowy fragment rozgrywki. Jest frenetycznie, dziko, ognicie, szybko, bez żadnych zasad!

do takich tytułów, jak Desert Strike czy Cannon Fodder. Gra powstaje w ramach projektu WG Labs, w którym Wargaming współpracuje z niezależnymi studiami, pomagając wydać ich projekty. W ten sposób powstał też Master of Orion, którego recenzujemy w tym numerze. Hybrid Wars jest projektem mniejszej skali, jednak dla miłośników dawnych klimatów będzie stanowić ulepszoną, bardziej dynamiczną wersję ich ukochanych przebojów. ☺

DO TERAZ I WOJNA ŚWIATOWA WYDAWAŁA SIĘ NUDNYM TEMATEM

# Battlefield 1

Electronic Arts

Studio EA DICE reprezentował Skandynaw, którego matka jest Polką. Z dzieciństwa zapamiętał jedno zdanie po polsku: „Zaraz dam ci w pupę!”, które potrafił całkiem poprawnie odtworzyć.

W nowym Battlefieldzie będzie z grubsza chodziło o to samo i mimo że scenarię jest I wojna światowa, arsenał broni wydaje się zaskakująco nowoczesny. Mamy bowiem i człowieka okutanego w stal, z bydlęcym działem, którego zadaniem jest robienie za jednoosobowy oddział artylerii. Jest żołnierz z karabinem z długą na półtora metra lufą, potrafiący niszczyć z tego urządzenia czołgi. Nie zabraknie sprawnego miotacza ognia



➤ Testowaliśmy fragment pustynny z 25 użytkownikami naraz. Można powiedzieć jedno - nie jest łatwo przeżyć, jeśli wychodzi się z ukrycia!

oraz pociągu pancernego, stanowiącego największy jak dotąd obiekt, którym można kierować w grach z serii Battlefield. Jest dynamicznie, kolorowo i nieco bardziej szalenie, niż w „poważnym” Battlefield 4. ☺

DICE

Mało kto pamięta, że uruchomione w 1992 roku w szwedzkim Växjö studio założyli członkowie demoscenowej grupy The Silents. Karię w grach panowie rozpoczęli od Pinball Dreams czy Pinball Fantasies, ale prawdziwym przełomem okazał się Battlefield 1942 z 2002 roku.

# Divinity Original Sin 2



Larian Studios



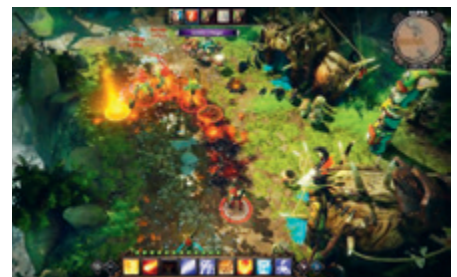
niż komiksowej stylistyce, jak to sam określił jeden z twórców. Obecnie trwają przygotowania do kampanii na Kickstarterze, a we wrześniu Original Sin 2 ma się ukazać jako Early Access na Steamie. Belgowie mają pieniądze na dokończenie gry, chcą jednak zainteresować swoją produkcją Amerykanów, a dotarcie do nich za pomocą Kickstartera jest naturalną metodą na zdobycie ich uwagi. ☺

Dla wielu będzie to najważniejsza i najciekawsza gra tegorocznego gamescomu. Z dala od zgiełku i mody na brutalne 3D, belgijskie Larian Studios pracuje nad kontynuacją Divinity: Original Sin. Fani otrzymają to, na co czekają, czyli wyprawę do tętniącego życiem świata fantasy.

Swen Vincke i jego ekipa przygotują niby stary schemat, ale wykonany z wielką dbałością i przywracający wiarę w izometryczne RPG. Będzie można grać naraz czterema postaciami, przemierzając krainę w kooperacji z kolegami. Grafika będzie bardziej szczegółowa, bliższa pod względem realizmu Wiedźminowi

➤ To będzie piękna, soczysta, kolorowa gra!

➤ Izometryczny rzut i prowadzenie kamery przypominają serię Sacred bardziej niż Pillars of Eternity.



WSZYSCY WIELCY ULEPSZAJĄ CIENIE, REFLEKSY, JAKOŚĆ WODY...

## Dishonored 2

Oryginał był znakomity, bo stanowił eksperyment wydawniczy trochę podobny skądś do Mirror's Edge. Teraz Arkane Studios wydaje się iść w kierunku „efektywniej, bardziej kolorowo i z wyrafinowanym gore”.

Szare Dunwall zostało zmienione na wystawne nadmorskie miasto Karnaca, w którym jako dorodna zabójczyni Emily Kaldwin (w grze możemy też działać jako bohater oryginału Corvo Attano) skradamy się i przeskakujemy, niczym X-Man,



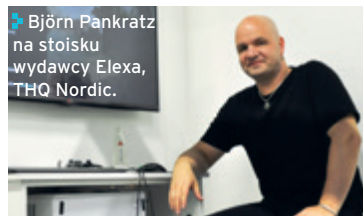
➤ Prezentowane na gamescomie demo rozgrywało się we wspomnianej Cloczkwork Mansion, ale na koniec pokazano również na krótko sekcję na kolejnym poziomie - Royal Conservatory.

na kolejne kondygnacje rezydencji lokalnego Nikoli Tesli. Facet ma stanowiący inżynieryjny cud dom pełen niespodzianek i masę pomocników, których trzeba zabić. Po pokojach kręcą się nawet wyposażone w maczety roboty. Detale zostały bardzo ładnie wykonane, ale prawdę powiedziawszy, gamescomowa prezentacja niosła rozczarowanie, gdyż utracono depresyjno-melancholijny ducha oryginału. Zamiast szarości otrzymujemy miły dla oka kolaż. Czekamy jednak spokojnie do 11 listopada. ☺

## ELEX

Prezentację gry, o której pisaliśmy w Pixelu #12, prowadził osobiście Björn Pankratz. Ucieszył się, gdy dostał numer z Johnem Romero na okładce i sobą w środku.

A sam Elex? No cóż, jak przyznaje mózgi Piranha Bytes, stanowi połączenie Wiedźmina z Falloutem. Ważną cechą gry jest to, że można poruszać się po dokładnie całym świecie, bez konieczności doładowywania



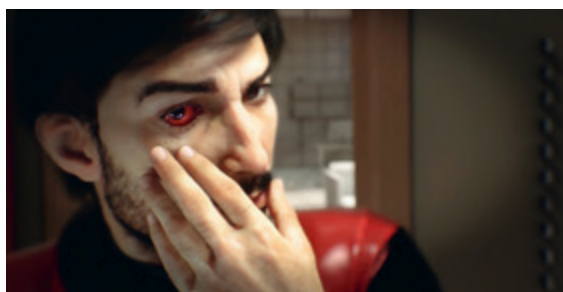
➤ Björn Pankratz na stoisku wydawcy Elexa, THQ Nordic.

kolejnych obszarów. Po prostu jedno wielkie środowisko. Elex działa na podrasowanej wersji autorskiego silnika, wykorzystanego wcześniej w Risenie. Obecny build ma pewne problemy z optymalizacją, również grafika nie dorównuje Wiedźminowi na pełnych detalach, ale przez Piraniami jeszcze dużo pracy. ☺



➤ Czy ta kopuła nie przypomina pewnego elementu z Gothica?

## Prey



Jedno z większych zaskoczeń gamescomu, choć należało się spodziewać kłona Quake'a - bo przecież słynny, powstający przez rekordową liczbę lat oryginał tym właśnie miał być. Intro pokazuje bohatera stojącego w swoim apartamencie na stacji kosmicznej, z widokiem na piękny świat przyszłości.

➤ To jest właśnie ten moment, gdy bohater Morgan Yu orientuje się, że eksperymenty zmierzające do poprawienia rodzaju ludzkiego mają swoją ciemną stronę.

Sielankę przerywa inwazja insekto-podobnych sił ciemności, ale nic nie jest tu oczywiste. Środowiska wydają się ciekawsze niż w nowym Doomie, a nad klimatem zagrożenia czuwa Arkane Studios, pracujące równolegle nad Dishonored 2. Do zespołu zwerbowało nawet samego Chrisa Avellone. Nie ma śladu po skasowanym Prey 2; to całkiem nowy projekt. Co ciekawe, gra działa na CryEngine, podczas gdy Dishonored 2 na id Tech 6. Oto wewnętrzna konkurencja! ☺

# Gwint:

## Wiedźmińska gra karciana

**N**ie będziemy ukrywać, że na początku podchodziliśmy nieufnie do GWINTA.

Ograniczony entuzjazm był spowodowany rozczarowaniem poprzednimi, nie do końca udanymi projektami pobocznymi studia CD PROJEKT RED: The Witcher Battle Arena oraz planszą „Wiedźmin: Gra Przygodowa”. Czas przeszedł tu jak najbardziej na miejscu, ponieważ na zamkniętym pokazie podczas gamescomu zobaczyliśmy w pełni dopracowaną, przepiękną produkcję. I byliśmy wniebowzięci.



CDP RED

➤ Gwint został wybrany najlepszą grą społecznościową gamescomu 2016.

Zarówno gracze single, jak i fani multiplayerów, znajdą w GWINCIE coś dla siebie. Twórcy mówią o ponad 10 godzinach pełnoprawnej kampanii dla jednego gracza, w której spotkamy dobrze nam już znanych bohaterów z serii oraz całkowicie

nowe postaci. Ci, którzy wolą potyczki online, nie będą wcale zmuszeni do przejścia kampanii, żeby odblokować karty, ponieważ GWINT ma dwa całkowicie niezależne od siebie tryby rozgrywki. Zamknięta beta startuje już 25 października. 📍

# Grand Values: Monaco

**C**zy słyszeliście o grze Grand Values: Monaco studia Bearhands Games? Jeśli nie, to duży błąd. Szczególnie, jeśli lubicie skradanki.

Cieszymy się, że mogliśmy dotrzeć do tej perełki, bo pokochaliśmy ją od pierwszego wejrzenia. W Grand Values: Monaco wcielamy się w postaci złodziejki, która wspólnie z dwójką przyjaciół zostaje zmuszona do spłaty 50 milionów dolarów w ciągu jednego tygodnia. Pozornie najprostszym sposobem na zdobycie takiej fortuny jest obłupienie milionerów z Monako. Tylko pozornie...

Grand Values to pełnoprawna skradanka, która różni się od flagowych tytułów tego gatunku, w tym między innymi od Thiefa, tym, że nie możemy



Berlin w akcji

w żaden sposób „pozbyć się” strażników - musimy polegać tylko i wyłącznie na swoim sprycie i dobrym rozpoznaniu terenu. Na specjalną uwagę zasługuje rozwinięty system kradzieży cennych przedmiotów. Gracz kontroluje ruch rąk postaci

➤ Graficznie Grand Values kojarzy się z Sea of Thieves. To styl odwołujący się do komiksów Didiera Tarquina, takich jak "Lanfeust z Troy".

przy pomocy dwóch gałek pada. Nawet najdrobniejsza pomyłka może wymusić na nas wczytanie gry w ostatnim punkcie zapisu. Tytuł, w formie epizodów, pojawi się na konsolach Xbox One oraz PlayStation 4 w 2017 roku. 📍

# Strefa indyków

Salon  
niezależnych



**N**a tegorocznym gamescomie silną reprezentację miały gry z rozbudowanym trybem lokalnej kooperacji oraz multiplayerem - zarówno, jeśli chodzi o tytuły AAA, jak i te niezależne. Co ciekawe, wśród indyckich propozycji znalazły się też takie, które śmiało mogą konkurować z wielomilionowymi budżetami czołowych wydawców.

Naprawdę soczystą kooperację znajdziemy w Shadow Warrior 2 - krwawym shooterze studia Flying Wild Hog. Spustoszenie w jedynce było niczym przy tym, co dzieje się

w sequele. Gigantyczny arsenał broni, piękne, losowo generowane lokacje, zróżnicowani przeciwnicy i dobrze opracowany tryb coop - to wszystko sprawia, że nie można oderwać się od ekranu.

Drugim ciekawym tytułem, również z nad Wisły, jest gra Oh...Sir! warszawskiej ekipy Vile Monarch. W Oh...Sir! celem gracza jest złożenie zdań, często bezsensownych, w taki sposób, aby jak najbardziej obrazić przeciwnika. Oryginał powstał w zeszłym roku na amJamie organizowanym przez ekipę studia Artifex Mundi, a teraz doczekał się sporego liftingu, zarówno graficznego, jak i w rozgrywce.

Ekipa Albion Online składa się w pewnej części z osób zwerbowanych z Drakensang Online.

Sporo pojawiło się na gamescomie też tytułów MMO, a w Europie nikt chyba nie doszedł do takiej wprawy w ich tworzeniu, jak Niemcy. Albion Online jest tego idealnym przykładem. Gracze mają realny wpływ na każdy element rozgrywki. Nie ma predefiniowanych klas postaci, więc każdy może być, kim chce: kupcem, kowalem czy wojownikiem.

Dużą niespodzianką okazało się Mother Russia Bleeds, klasyczny beat'em-up wydawany przez Devolver Digital. Byłem przekonany, że nic mnie już nie zaskoczy, jeśli chodzi o ten gatunek, ale dawka psychodelicznego klimatu rodem z ZSRR bezceremonialnie rozprawiła się z moimi wizjami. Bokser Siergiej w towarzystwie trzech kompanów ucieka z radzieckiego więzienia i kierowany żądzą zemsty siebie spustoszenie w okolicy. Oprócz dopracowanej grafiki pixel art mamy tu do czynienia z ciekawie rozwiązaniem naszego bohatera w postaci wstrzykiwanego narkotyku. W samej grze dostępnych jest kilka wersji magicznego specyfiku - każdej o innym działaniu. Co ciekawe, substancję można również odsysać strzykawką z ciał umierających przeciwników. ☺

## Aquanox

**Szykuje się jedna z najciekawszych gier rozgrywających się w głębiach oceanów!**

Węgrzy z Digital Arrow, na czele z Norbertem Vargą, szykują Aquanox: Deep Descent, które objawi nam postnuklearny świat podwodnej fauny i flory. Gra skupi się na eksploracji, ale będzie można też wybrać tryby polegające na walce.

Stoisko Little Nightmares bardzo się wyróżniało. Gra zdobyła nagrodę najlepszej gry niezależnej targów.



NIE KAŻDA KALIFORNIJSKA PRZYGODA KOŃCZY SIĘ HAPPY ENDEM...

# SONY PICTURES

Odwiedziny w rozsianych po Hollywood studiach filmowych to zazwyczaj dobrze zainwestowany czas. Ale, jak się okazuje, nie zawsze.

■ Bartosz Czartoryski

**O**drobina historii. Sony Pictures wydaje się bowiem tworem stosunkowo nowym i iście nieamerykańskim. Skąd wobec tego taki status studia i pielgrzymki pod jego bramę? Odpowiedź jest stosunkowo prosta: Columbia Pictures.

Japoński koncern wykupił posiadającą niesamowitą skarbnicę hollywoodzkiej klasyki wytwórnę w roku 1989 i od razu zaczął zaprowadzać swoje porządki. Od Time Warner odkupiono infrastrukturę należącą niegdyś do słynnego Metro-Goldwyn-Mayer i całość przemianowano na Sony Pictures Entertainment, przy okazji tworząc specjalne komórki zajmujące się nie tylko blockbusterami za grube miliony, ale także pielęgnowaniem pięknego przeciwieństwa Columbi i filmami mniejszymi, ze średniej półki lub arthouse'owymi. Innymi słowy, filmowy oddział międzynarodowej korporacji to istny kombajn, który powinien przeć jak taran. A jednak studio już od lat nie zdobyło żadnego Oscara, choć zapewne osoby na stołkach zamiast kolejnych statuetek preferują wysokie miejsce na liście box office.

I choć trzeba Sony Pictures - które filmy nie tylko produkuje, ale również i dystrybuje - oddać, że radziło sobie przez ostatnie ćwierćwiecze nieźle za sprawą tak mocnych serii jak „Spider-Man”, „Faceci w czerni” czy cyklu o Jamesie Bondzie oraz okrzyczanych seriali (żeby napomknąć



■ Pod biurem Ivana Reitmana stoją zaparkowane na stałe dwa wozy o tym samym numerze rejestracyjnym - ECTO 1. Na zdjęciu ten oryginalny z filmu „Ghostbusters” z 1984 roku, zaś zaraz obok postawiono auto z rebootu.

## TV Show



Jedną z największych atrakcji na terenie wytwórni Sony Pictures jest... wizyta w studiu telewizyjnym, gdzie nieprzerwanie od lat kręci się teleturniej Jeopardy, u nas emitowany niegdyś jako Va Banque.

tylko o „Breaking Bad”), sama siedziba studia nie robi, niestety, dobrego wrażenia. Wszystko wydaje się przykurzone, zaniedbane i, no cóż, byle jakie.

Siedziba Sony Pictures mieści się na północ od Hollywood, rzut beretem od oceanu i Santa Monica, gdzie rozciąga się modne Culver City. I jest to okolica znacznie atrakcyjniejsza od industrialnego, szarego i stosunkowo nudnego Burbank - gdzie sprowadzili się opisywani już na łamach Pixela giganci Disney czy Universal - niemalże turystyczna, żeby nie powiedzieć... hipsterska. Przytulne kafejki, starannie wystylizowane restauracyjki, placzki, fontanny, zieleń. Przyjemny spacer do studia umilają specjalnie ustawione wzdłuż ulicy instalacje przypominające największe hity i najgłośniejsze nazwiska kręcących dla Columbi, od Hitchcocka do Burtona. Sam budynek Sony Pictures przypomina futurystyczną piramidę, do tego znajomą. Po przekroczeniu jej progu kinomani niekoniecznie lubujący się w kinie z górnej półki poznają, że zrealizowano tam scenę



czy dwie z „Uciekiniera” z Arnoldem Schwarzeneggerem. Po zakupie biletu (zaledwie czterdzieści zielonych, czyli sporo mniej niż u konkurencji) praktycznie od razu, nie licząc wyświetlenia krótkiego filmu o historii studia, przechodzi się na drugą stronę ulicy, gdzie mieszczą się należące do wytwórni hektary. Budynek użytkowe stoją tutaj zaraz obok atrap i wszystko jest, jak zwykle w takich miejscach, pięknie wielofunkcyjne. Pierwszy przystanek to schody, gdzie Peter Parker otrzymał dyplom ukończenia szkoły, a ogląda się je z alejki, która robiła w niezliczonych filmach za nowojorski Central Park. Jeśli zaś wejść po rzeczonych schodach,

■ Przed budynkiem studia mieści się niewielki, mieszczący nieco ponad trzystu widzów, ale charakterystyczny teatr nazwany imieniem jednego z największych hollywoodzkich aktorów wszech czasów.



✚ Tak prezentuje się brama wjazdowa do Sony Pictures, ale nie tędy wchodzi odwiedzający. Wejście to zarezerwowane jest do celów służbowych.



✚ Trzeba przyznać, że ulice studia prezentują się imponująco. Tym bardziej szkoda, że odwiedzić można jedynie skrawek wytwórni.

trafi się pod gabloty z Oscarami zdobytymi na przestrzeni lat przez Columbię. I do tej pory wycieczka zapowiadała się obiecująco. Niestety, wytyczona dla zwiedzających ścieżka prowadzi jedynie wzdłuż monotonych uliczek i paru wystawek zastawionych rekwizytami z produkcji z ostatnich lat. Ano właśnie, brak jakichkolwiek odwołań do nieprzebranego przecież katalogu Columbi to niewybaczalny błąd i nie załatwi go nazwanie jednego z biur „Capra Building” czy ustawienie przy krawężniku przed gabinetem Ivana Reitmana ikonicznego już wehikułu pogromców duchów, Ecto-1, zarówno klasycznego, jak i tego AD 2016.

Jednak urok podobnych wizyt opiera się w dużej mierze na losowości i przypadkowości, bo nigdy nie wiadomo, które budynki będą akurat tego dnia dostępne. Miałem tyle szczęścia,

## HOLLY WOOD

### Studia

Na łamach Pixela opisaliśmy już prawie wszystkie dostępne zwiedzającym hollywoodzkie studia filmowe. Został nam jeszcze Paramount, a może i nawet uda się kiedyś zajrzeć za zamknięte drzwi Foxa...

że za zazwyczaj zamkniętymi drzwiami (jak mówił mój przewodnik, jedynie 10% odwiedzających za nie trafia) studia nagraniowego nie było wtedy nikogo. Niby nic, zwyczajna hala przypominająca nieprofesjonalne studio, w której John Williams nagrywał muzykę do „Gwiezdných wojen” (rzecz jasna podobnych nazwisk i tytułów można by tutaj wymienić o wiele więcej), ale przerobioną przez amatorów stodołę. Ponoć jednak akustyka jest tam bezkonkurencyjna i studio wynajmuje pomieszczenie i sprzęt największym, ze Stevenem Spielbergiem na czele, zaś w budce przylegającej do stanowiska orkiestry swoje szlagiery śpiewała Barbra Streisand. Nieco dalej mieści się sporych rozmiarów pomieszczenie, gdzie nagrywa się postsynchrony. Tam niegdyś stawał mamroczący Marlon Brando, by od nowa szemrać swoje kwestie, James Earl Jones dudnił jako

Darth Vader, a Glenn Close używała strun głosowych Andie MacDowell, kiedy ta grała Jane Porter w „Grey-stoke”. Zdecydowanie najlepszy i być może jedyny godny uwagi przystanek podczas trwającej dwie godziny pieszej wyprawy.

Rzecz jasna są jeszcze do odwiedzenia plany, ale ten punkt programu przewidziany jest zdecydowanie dla amerykańskich gospodyń, bo po krótkiej przebieżce po scenografii serialu komediowego „The Goldbergs” trafia się do studia... „Koła fortuny” albo „Jeopardy”. Przewodnik rozplywa się wtedy nad popularnymi, emitowanymi nieprzerwanie od bodaj stu lat teleturniejami, co może wywołać lekkie zażenowanie. I to koniec wyprawy zakończonej obowiązkową wizytą w niezbyt dobrze zaopatrzonym sklepiu. Trochę jak na szkolnej wycieczce. ■

**Rekwizytów u Sony jak na lekarstwo, ale te, które już wylądowały na półkach i w gablotach, wyglądają cudnie.**



### Arsenał

„Faceci w czerni” mocno zaznaczyli swoją obecność w studiu. Arsenał, jakim na filmie posługują się panowie, Isni jakby wyprodukowano go wczoraj.

### Motory

„Robocop” i „Ghost Rider” obok siebie. O koszmarku z Cagem zapomniano, ale remake tego pierwszego okazał się znośny.



### Pająk

Trylogia o Spider-Manie w reżyserii Sama Raimiego to dla Sony powód do dumy. I słusznie, bo filmy te rozpoczęły nową, zżytną modę na kino superbohaterskie.

# Alice VR

## ARX ACCESS



Podróże łażkiem jako łącznikiem pomiędzy poziomami pełnymi logicznych zagadek? Wygląda to prawie jak w „Marsjaninie” Ridleya Scotta.

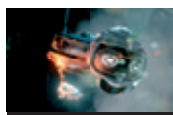
Jeżeli dziś tak piękny świat potrafi stworzyć trzyosobowy zespół, w ciągu zaledwie roku samodzielnie projektując poziomy, grafikę i fabułę, to co przyniesie jutro?

■ Voyager

**N**ie zdążyłem obejrzeć Alice VR podczas Pixel Heaven, za to miałem okazję nadrobić zaległości z Oculussem na twarzy i padem w dłoni podczas wizyty gliwickiego Carbon Studio w siedzibie CDP.pl.

Stylizacja świata i pewne elementy jego wystroju przywodzą mi na myśl grafiki z Hawkena (czerpiące pełnymi garściami z „Ghost in the Shell”), ujęcia z Preya (grawitacyjne chodniki!) oraz Half-Life 2, szczególnie w momentach, w których przesiadamy się do łażika. Fabuła tej opowieści skupia się pokrótce na historii pilota pewnego statku kosmicznego, który musi zatankować płynny grafen (czyli wyngiel w innym stanie skupienia), stanowiący niezbędne do dalszej podróży paliwo. Opowieść jest ledwo zarysowana, ale i tak skupimy się na obrazie, który odgrywa w Alice VR najważniejszą rolę.

■ Ambitni



**Unreal Engine 4 oraz VR** – to dwa wyznaczniki gliwickich programistów. Oprócz pracy przy tworzeniu Alice VR ekipa zajmuje się przygotowywaniem wizualizacji różnych form architektonicznych.

# VR

To pełnoprawna przygodówka, w której swoją rolę odgrywają odpowiedniki znanych z opowieści o Alicji i wpływających na wzrost napojów i ciasteczek, co daje ciekawe możliwości obserwowania świata z różnej perspektywy. Zostało to oczywiście wykorzystane do środowiskowych zagadek – tam, gdzie przejścia nie ma, najlepiej poszukać przycisków zmniejszających. A może... droga prowadzi po suficie? Niejeden Szalony Kapelusznik wyniósłby swoje wariactwo na wyższy poziom, podróżując po tych grawitacyjnych chodnikach. I choć zagadki nie są skomplikowane, to zarówno ich rozwiązywanie i bieganie po mrocznych fabrykach, jak i swobodne podróżowanie po piaszczystej powierzchni planety (w rytm radia grającego w łażiku), naprawdę daje satysfakcję. Bo świat Alice VR jest urokliwy, pomimo niskiej rozdzielczości wyświetlacza w goglach.

Zapytacie: co ta historia ma wspólnego z Alicją? Poza zmniejszaniem

i powiększaniem postaci bohatera, spotkamy jeszcze inne postacie znane ze świata Lewisa Carrolla, Kota i Kapelusznika. Kot zyskał metalowe odzienie i wyświetlacz – krótko mówiąc, jest to towarzyszący naszym poczynaniom robot, podobny do innych mechanicznych stworzeń napotkanych podczas podróży w świecie Alice VR. Chyba nie spotkamy tu ludzi, co czyni wirtualną podróż podobną do zmagania w Mysta czy Syberię, pozbawionych raczej żywego ducha. Nieco inny jest Kapelusznik – mogą tylko przypuszczać, że stanowi hologram, komputerową projekcję. Niestety nie spotkałem go w prezentowanych podczas pokazu poziomach gry.

Połączenie opuszczonych przez ludzi miejsc, wsparcie fabularne w postaci rozrzuconych notatek, towarzystwo mechanicznych stworów i sztucznych inteligencji, a wszystko to ubarwione przejazdami łażkiem? Wygląda to bardzo atrakcyjnie. I oby nam od tej gry do końca błędnik nie zwariował, bo zaczniemy chodzić po ścianach.

Gra będzie dostępna na początku w wersji dla PC oraz gogli Oculus i HTC Vive. Pierwszy polski projekt VR, o którym usłyszycie szeroki świat! ■

PEŁNA CZARNEGO HUMORU HISZPAŃSKA PRZYGODÓWKA

# Yesterday Origins

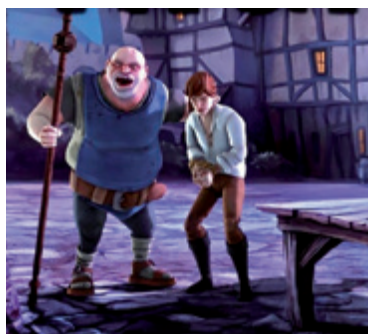
Znacie najskuteczniejszy sposób na zmarszczki?  
To samobójstwo pod prysznicem przy pomocy pistoletu z tłumikiem...

■ Murmur

**M**yślicie, że mam gorszy dzień, kiedy piszę te słowa, i chciałem zabłysnąć czarnym poczuciem humoru? Skądże! Sięgając po Yesterday Origins, musicie być przygotowani na tego typu absurdy.

Bohaterami gry są znani z poprzedniej części John Yesterday i jego piękna towarzyszka Pauline. Z pozoru zwykła para, ale jako nieliczni mogą spojrzeć sobie w oczy i obiecać, że będą ze sobą do końca świata – są po prostu nieśmiertelni. Problem w tym, że w przypadku Johna każdy zgon powoduje utratę pamięci. Naszym celem jest zmiana tego stanu rzeczy oraz odkrycie zapomnianych wspomnień Yesterdaya.

Demo, w które miałem przyjemność zagrać, rozpoczyna się w czasach Hiszpańskiej Inkwizycji. John zostaje oskarżony o zabawy z magią, więc umiejętność posługiwania się wieloma językami nie zawsze jest zaletą. W celi znajduje się też wyjątkowa locha, która, jak się później okazuje, jest częstym gościem snów, a być może wspomnień głównego bohatera. Już wersja demo pokazuje, jak bardzo ta gra będzie przepelniona



■ Izometryczne 3D współgrające z soczystymi kolorami. W październiku zapowiada się uczta dla miłośników klimatów spod znaku Dreamfalla czy Syberii.

czarnym humorem. Samo umiejscowienie akcji w czasach Hiszpańskiej Inkwizycji może sugerować, że nie jest to produkt skierowany do młodszej widowni. Niestety, niewiele można powiedzieć o etapach rozgrywanych we współczesnym świecie, ponieważ demo zawierało jedynie drobny wycinek.

Przedstawiony fragment gry daje nadzieję, iż Yesterday Origins będzie grą dojrzałą, z ciekawymi, a przede wszystkim wymagającymi łamiągówkami. Równie interesująco zapowiadają się bogate we wspomniane czarny humor dialogi. Rozmowa ze strażnikiem w lochach bardzo mnie rozbawiła. Jeśli ten poziom się utrzyma, będzie dobrze.

Mimo że gra jest typowym przedstawicielem point & click, autorzy poszli z duchem czasu i zalecają granie na padzie, co jest oczywiście podyktowane faktem, iż ukaże się ona również na konsoli. Mam tylko nadzieję, że finalna wersja będzie umożliwiała zapisywanie stanu gry w dowolnym momencie, ponieważ

■ Gra jest wydawana przez francuskie Microids, szykujące też Syberię 3, na którą poczekamy jednak do grudnia.



**DEMO**

jestem przeciwnikiem tworzenia się save'ów tylko w określonych momentach przygody.

Na koniec warto wspomnieć, że będzie to pierwsza produkcja Pendulo Studios, która została ubrana w trójwymiarową grafikę. Fakt ten nie ma dla mnie osobiście aż takiego wielkiego znaczenia, uspokajam jednak, że został zachowany komiksowy charakter poprzednich produkcji tego studia.

Demo Yesterday Origins okazało się być stosunkowo krótkie. Daleki więc jestem od wyciągania przedwczesnych wniosków co do finalnego produktu. Niemniej jednak to, co zobaczyłem, zainteresowało mnie na tyle, aby tytuł ten trafił na listę gier, na które czekam. ■

■ Tutaj Yesterday kogoś mimowolnie przypomina. Czy gdzieś na sali jest Ron Gilbert?

# LOADING

# POKÉMON®

## GO

ZŁAP JE WSZYSTKIE NA PIECHOTĘ

Michał R. Wiśniewski

**P**rzypomina to wszystko medialną historię, która miała miejsce dwie dekady temu, gdy kieszonkowe potwory podbiły świat, a potem, w roku 2000, także Polskę.

Serial animowany, karty do gry, figurki, książki, książeczki i komiksy, naklejki i maskotki, piórniki, zeszyty i tak dalej. Jedni widzieli w Pokémonach wysłanników szatana, inni – kapitalizmu; jedni i drudzy chcieli ratować dzieci. Pokémon GO, gra na bazie Ingressa, w której łapie się kolorowe stworki na ulicach i podwórkach, także wzbudza zachwyty (tyle pobrań! A jak akcje skoczyły!) i panikę (dzieci powpadają pod samochody! Bandyci będą zasadać się na graczy!). „Prawdziwi” gracze jak zwykle kręcą nosami na kaźdualową rozrywkę. Nie wiadomo, kto tu jest bardziej dziecinny. Ale odłóżmy na bok wszystkie obserwacje socjologiczne i felietonowe przemyślenia. Gdzieś w tym wszystkim został zapomniany fakt, że Pokémony to przede wszystkim seria znakomitych gier na przenośne konsolki Nintendo.

### POTWÓR W KIESZENI

Game Boy, kieszonkowa konsola Nintendo, odniosła tak olbrzymi sukces, że dziś wiele osób za porażkę uważa konkurencyjny produkt, Sega Game Gear. Nie jest to jednak prawda – była rozwinięta technicznie, miała niezłą bibliotekę gier, dobrze się sprzedawała – tylko że GB sprzedawał się o wiele lepiej. Stało się tak między innymi dlatego, że konsolka Nintendo, wprowadzona na rynek w 1989 roku, siedem lat później dostała drugie

życie – gdy wyszła na nią pierwsza generacja Pokémonów.

Satoshi Tajiri wymyślił Pokémony, gdy zobaczył Game Boya w roku 1990. Zafascynował go kabel służący do połączenia dwóch konsoli, umożliwiając na przykład pojedynki w Tetrisa i inne gry. Satoshi dostrzegł inny potencjał – społecznościowy.



Pokemony wyszły na ulice, zamieszkując w wirtualnej warstwie rozszerzającej rzeczywistość. Za nimi wyszli gracze i media głównego nurtu.



### Yellow

Na fali popularności serialu powstała specjalna wersja oryginalnej gry, w której zamiast z jednym z trzech startowych pokémonów startujemy z Pikaču, który wszędzie nam towarzyszy – tak jak w wersji telewizyjnej.

Wymyślił grę, w której można (i trzeba!) się wymieniać, tak jak wymienia się z kumplami kartami kolekcjonerskimi. RPG w stylu japońskim, którego celem jest zebranie 151 kieszonkowych potworów (Pocket Monster, w wersji międzynarodowej skrócone do PokéMon z powodów prawnych). Gra ukazała się w dwóch wersjach, Czerwonej i Zielonej (później wyszła również Niebieska, poprawiona,

## autofire

Padł kolejny rekord w wysokości nagród w turnieju e-sportowym. W tegorocznym Dota 2: The International pula przekroczyła 20 milionów dolarów. Pięć lat temu był to tylko milion.

### PlayStation Neo

Sony potwierdziło, że 7 września w Nowym Jorku odbędzie się konferencja, na której najprawdopodobniej padną nowe wiadomości na temat planowanej rozszerzonej wersji PlayStation 4. Czekamy na parametry sprzętu oraz datę premiery.





„Pikachu” to melanz dwóch onomatopei - dźwięku iskry elektrycznej (pika) i pisku myszy (chu).

techniki i sekrety Donkey Konga. Robiony ręcznie, powielany nawet w 10,000 egzemplarzy i sprzedawany w cenie 300 jenów, zgromadził wokół siebie podobnych zapaleńców. Jednym z nich był ilustrator, Ken Sugimori. Wkrótce doszli do wniosku, że zbyt wiele gier jest słabych. Wymyślili rozwiązanie - zacząć robić je samemu. Tajiri spędził na nauce dwa lata. W 1989 roku wydali pierwszą grę pod tytułem Quinty (Mendel Palace) na NES; grafikę zrobił Sugimori. W 1990 Tajiri wymyślił Pokemony - co najważniejsze, pomysłem na grę zainteresowało się Nintendo. Sugimori zaprojektował pierwszych 150 stworków. Gra powstawała sześć lat, a studio Game Freak niemal zbankrutowało. Tajiri pracował w cyklu 24+12 - doba pracy, dwanaście godzin snu.

Pomysł na zbieranie stworków Satoshi zawdzięcza dzieciństwu, spędzonego na japońskiej wsi. Łaził po lasach i łąkach, zbierając robaki. Zabierał je do domu i studiował. Wymyślał nowe metody ich łapania. W końcu postępująca urbanizacja sprawiła, że nie było gdzie łapać robaków (echa tych przemian można odnieść w filmach studia Ghibli). W miejscu stawów pojawiły się salony gier.

## W dwadzieścia lat Pokemony przeszły bardzo długą drogę – od prostej pikselowej grafiki do wirtualnej nakładki na rzeczywistość.

na imprezach Nintendo, a później wymieniać się z innymi. Wraz z kolejnymi generacjami Game Boya i jego następców pojawiały się kolejne generacje Pokemonów. Game Boy Color dostał Gold&Silver (wersja reżyserska Crystal), Advance - Ruby&Sapphire (Emerald), NDS - Diamond&Pearl (Platinum) oraz dwie części Black&White; 3DS - X&Y. Na bieżący rok zapowiedziano siódmą generację, Sun&Moon. Do tego powstały spin-offy - przygodówki o Pikachu i seria strategii Pokemon Stadium/Colosseum. Z każdą generacją pojawiały się nowe potworki, obecnie jest ich 722.

### WIELKI SZAŁ

#### OTAKU I ROBAKI

Urodzony w 1965 roku Satoshi Tajiri należał do pierwszego pokolenia twórców, którzy wychowali się już na japońskich filmach i serialach SF, a także na mandze i anime. Pokolenia otaku, do którego należał również Hideaki Anno, twórca kultowego „Ewangeliona”. Ich historie są podobne - zaczęli jako fani, a potem zmienili branżę. Satoshi, maniak Space Invaders, jako nastolatek wydawał poświęcony grom fanzin Game Freak, w którym opisywał

stała się bazą wydania zachodniego); różniły się one występującymi w nich Pokemonami. Był to pomysł Shigeru Miyamoto, który chciał w ten sposób wzmocnić aspekt społecznościowy - aby złapać je wszystkie, można było kupić oba kartridże, albo po prostu znaleźć innego gracza i się z nim wymienić. 151 Pokemon, tajemniczy Mew, był dostępny tylko w ramach wymiany. Można go było dostać

#### CHWILA RELAKSU

W wywiadzie udzielonym magazynowi Time Satoshi opowiedział, że chciał stworzyć grę, która da chwilę relaksu zaganiąnym na dodatkowe zajęcia japońskim dzieciakom. Podobnie działa Pokemon GO, które wraca zarówno do korzeni serii, jak i dziecięcych zabaw Satoshi. Fani „prawdziwych” gier mogą sobie stękać - nic tak nie uprzyjemnia oczekiwania na autobus, jak chwila zabawy z kieszonkowymi potworami. ▀

#### Niantic



John Hanke, założyciel Niantic (kiedyś oddziału Google), pracował między innymi przy Google Earth. W 2012 roku wyszedł Ingress, bez którego nie byłoby Pokemon Go.

#### THQ Nordic

Szwedzki wydawca gier w 2013 roku wykupił upadłe THQ a wraz z nim prawa do takich tytułów jak Darksiders, Red Faction czy Titan Quest. Zapowiada teraz rebooty wielu z zakupionych IP. W sierpniu ogłosił zmianę nazwy na THQ Nordic.

#### Po słowiańsku

Na początku sierpnia odbył się w Warszawie Slavic Game Jam, czyli trwający 48 godzin konkurs tworzenia gier. Impreza zgromadziła 270 uczestników z całej Europy. Powstało ponad 60 gier na najróżniejsze platformy - od karcianych aż po VR.

#### NES ożywa

Nintendo zapowiedziało wypuszczenie miniaturowej wersji klasycznej konsoli NES z okazji 33 rocznicy premiery tego sprzętu. W zestawie znajdzie się 30 wbudowanych gier oraz replika oryginalnego pada. Premiera maleństwa nastąpi 11 listopada.

KOLEJNA EDYCJA GRY DAJE SZANSĘ KULTURALNYM NIEUKOM

# SID MEIER'S CIVILIZATION VI

Po Beyond Earth, które okazało się lekkim zawodem, wracamy na Ziemię. Wygląda na to, że tym razem czeka nas wspaniała przygoda.

■ Sir Haszak



■ Mapa rozkładu wpływów religijnych wskazuje, że w Lizbonie dwa wyznania idą pacerz w pacerz.

**W**zasadzie nic się nie zmieniło: nadal budujemy cywilizację od prehistorii po niedaleką przyszłość. I nadal robimy to w turach. Pierwszą dostrzegalną zmianą jest bardziej kreskówkowa grafika, przypominająca mi odnowioną wersję Pirates i Railroads!, pod którymi także podpisał się Sid Meier. Zmiany są jednak znacznie głębsze. Choć gra wykorzystuje zdobycze poprzedniej części, wprowadza też całą gamę nowych możliwości.

## PAŃSTWO RZĄDEM STOI

Nadal każde z państw ma przywódcę. Tym razem jednak przywódcy mają bardziej złożone osobowości: jedną cechę znaną od początku i jedną ukrytą. O tej drugiej dowiadujemy

■ Chińczycy wyobrażają sobie, że stanowią ósmy cud świata. Dlatego są zazdrośni o budowę pozostałych.

się w trakcie rozmów, co nadaje dodatkowy sens dyplomacji, ale obie od początku wpływają na ich postępowanie. Dlatego na przykład musimy brać pod uwagę, że Pedro II, władca Brazylii, jest zazdrośny o większą liczbę sławnych ludzi w naszym państwie, Qui Shi Huang ma nam za złe większą liczbę wybudowanych



## autofire

Valve zmieniło zestaw gier dostępnych wraz z zakupem HTC Vive. Obecnie są to: recenzowany w Pixelu #17 The Gallery: Call of the Starseed oraz Zombie Training Simulator.

## ■ Overwatch na fali

W tydzień po majowej premierze gry zliczono 7 milionów użytkowników. W połowie sierpnia było ich już ponad 15 milionów. World of Warcraft miał w szczytowym momencie „tylko” 12. Overwatch powoli zaczyna zagrażać League of Legends.



Tym razem zasada: 1/3 starego, 1/3 poprawionego i 1/3 nowego zdaje się działać. I zmusza do wymyślania całkiem nowych strategii postępowania choćby podczas obrony miast.

cudów, a Montezuma przegryzłby nam tętnicę, bo mamy więcej luksusowych towarów. Nie trzeba zatem najeżdżać przeciwników czy budować osad w pobliżu ich granic, by doprowadzić ich do szewskiej pasji i wywołania wojny. Ta gra ma najwyraźniej mechanizm niszczący prymusów: chcesz być najlepszy we wszystkim, więc wszyscy będą cię nienawidzić.

Jednak sam przywódca to także premia, które dostarcza. Miałem okazję pograć Katarzyną Medycejską, bardzo intrygującą postacią. Za sprawą jej dam dworu od każdego przywódcy, którego spotka, spływają do niej plotki, dzięki czemu jest najlepiej poinformowaną przywódczynią w grze. Może też szkolić więcej szpiegów.

Ostatnim elementem jest system rządów, który bardzo zyskał na elastyczności i znaczeniu. Dzięki punktom kultury odkrywamy nowe formy rządów. Każda umożliwia wykorzystanie kart polityki w czterech rodzajach: wojskowym (na przykład premia do walk z barbarzyńcami, dwukrotne przyspieszenie produkcji jednostek morskich), gospodarczym (większe wpływy ze szlaków handlowych, o połowę szybsza produkcja osadników), dyplomatycznym (pierwszy posłaniec do miasta-państwa liczy się podwójnie) i dzikich kart (przyspieszenie pojawiania się wielkich ludzi określonej profesji). Im bardziej zaawansowany system rządów, tym więcej miejsc na karty polityk.

Takie podejście rodzi trzy następstwa. Po pierwsze, tworzenie polityki

## Kultura

By żwawo przesuwać się przez drzewko kultury (Civics Tree), trzeba wykonywać zadania. Dzięki temu szybciej opracowuje się ustroje i polityki, ale także zyskuje dostęp do budynków i ulepszeń. Na przykład by przyspieszyć wynalezienie Merkantylnizmu, trzeba zyskać jednego wielkiego kupca. A pozyskiwanie wielkich ludzi nie jest już tak łatwe, jak w poprzednich częściach. Ich liczba jest ograniczona podobnie do cudów, więc gdy się w danej epoce nie pospieszymy, może ich dla nas zabraknąć.

państwa jest bardziej elastyczne. W każdej erze jest kilka ustrojów do wyboru. Gdy nastawiamy się na rozwój ekonomiczny, wybieramy na przykład taki, w którym są dwa miejsca na karty gospodarcze, a nie ma kart wojskowych. Po drugie, ustrój modyfikujemy w locie. Jeśli budujemy cuda, używamy karty przyspieszającej ich budowę. Po zakończeniu możemy wymienić ją na inną, zwiększającą produkcję we wszystkich miastach lub obniżyć koszty zakupu nowych ziem. Po trzecie, rozwojem kultury można równoważyć niedoinwestowanie nauki. Dzięki niemu nasze mniej zaawansowane technicznie oddziały mogą być lepiej zorganizowane, łącząc się w armie. To w parze z ich szybszą produkcją pozwala skutecznie opierać się przeciwnikowi dysponującemu nowocześniejszą bronią.

## PALCEM PO MAPIE

Fundamentem państwa są dobrze prosperujące miasta. Zajmują teraz znacznie większą powierzchnię i dlatego nie martwimy się, gdy wokół miasta jest sporo pól bez zasobów. Przydają się do budowy dzielnic, na przykład religijnej, naukowej, wojskowej, rozrywkowej czy przemysłowej. W nich wznosimy budowle, które dotąd stały luzem: szkoły, teatry czy kaplice. Wzajemny układ dzielnic też może mieć znaczenie. Na przykład Japończycy dostają premię za budowanie miast bardzo ściśle. Potrzebujemy też pól na cuda, które także mają swoje wymagania. Na przykład Petra musi powstać na pustyni, a Stonehenge na polu płaskim i porośniętym trawą.

Zmieniła się także rozbudowa infrastruktury wokół miejskiego centrum. Pracownicy zamienili się

**FIRAXIS  
GAMES**

## „Giełda Pixela”

Pixel objął patronat nad organizowaną w gdańskim Domu Technika „NOT” „Giełdą 80/90”! Impreza odbywa się w każdą trzecią niedzielę miesiąca. Kupicie (lub sprzedacie) na niej elektronikę oraz media z minionych dekad.

## Super laptopy

Hyperbook wprowadził nowe modele laptopów dla graczy, wyposażonych w najnowszą generację kart graficznych opartych o architekturę NVIDIA Pascal. Po raz pierwszy karty graficzne w laptopach mają zbliżoną wydajność do wersji desktopowych!

## Riverwash 8

W dniach 2-4 września odbędzie się w Katowicach największe w Polsce multiplatformowe demoparty. Podczas imprezy będzie można między innymi posłuchać wykładów na temat kodowania na C64 oraz wziąć udział w scenowym quizie i karaoke.

## KAŻDY CUD ŚWIATA ZYSKAŁ ANIMACJĘ. I KAŻDY POWSTAJE PRZY UŻYCIU RUSZTOWAŃ



Stolica Francji przed wybudowaniem wieży Eiffla. Elizejski spokój, tylko bulwary przy Sekwanie troszkę brakuje.

w budowniczych, którzy błyskawicznie stawiają ulepszenia, ale mogą wykonać tylko trzy zlecenia (Chińczycy cztery), po czym znikają i trzeba szkolić nowych. To znacznie przyspiesza grę w początkowej fazie, podczas której niewiele powstawało. Jedyną rozrywkę stanowiło dotąd poznanie mapy i walki z barbarzyńcami.

Przy zakładaniu miasta ważne są nie tylko zasoby, ale także urok miejsca. Jeśli teren jest górzysty, nadmorski lub sąsiaduje z cudem natury, przyciągnie więcej mieszkańców zachwyconych okolicą. Wzniesienie miasta na pustyni gwarantuje, że oprócz nielicznych miłośników bezkresnej plaży nie przyjedzie nikt.

Oprócz naszych miast są także miasta-państwa, z którymi handlujemy, spełniamy ich życzenia

przybierające postać miniquestów (doprowadź szlak handlowy, wynajdź koło) i zdobywamy wpływy. Teraz przybrało to postać wysłanników, których kierujemy do miast, zyskując w zamian coraz większe premie zależne od charakteru miasta.

Mapa ma wpływ nie tylko na rozwój miast, ale także na naukę. Każdy z wynalazków ma dodaną minimisję, dzięki której znacznie przyspiesza się jego opracowanie. Na przykład wybudowanie ulepszeń na trzech polach znacznie przyspiesza wynalezienie rzemiosła, a handel zagraniczny opracujemy szybciej po odkryciu innego kontynentu.

#### ZBYT GRZECZNA WOJNA

Co prawda nie zapomniano o tych, którzy lubią powojować, ale w ogrywanym przeze mnie buildzie

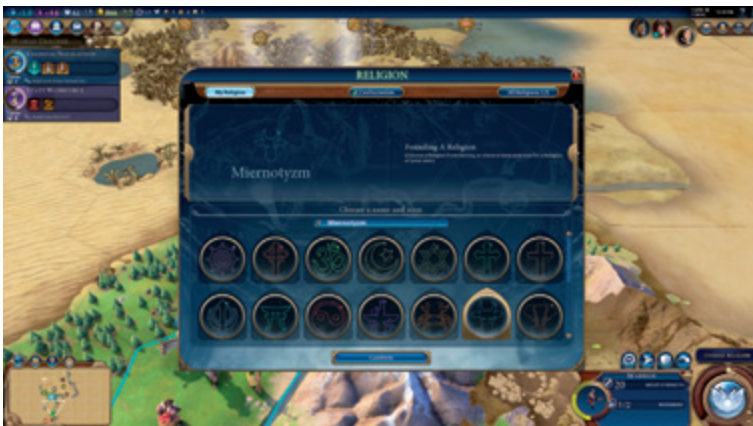
Pchnięcie kulą, podczas którego widać pewne braki techniczne, ale też i tytaniczny wysiłek zawodnika.

przeciwnicy zachowywali się nie dość agresywnie. Fakt, że barbarzyńcy regularnie uprzykrzali życie. Zajmowali najlepsze miejsca do osiedlania pod swoje obozowiska i podchodzili pod stolicę, więc bardzo przydawała się opcja eskorty, na stałe wiążąca jednostkę wojskową z cywilną. Jednak już inne państwa zachowywały się bardziej przyzwoicie niż powinny. Co prawda zostałem raz napadnięty przez Japonię i nastąpiło to w idealnym dla wroga momencie, bo miałem arcycisłą armię, ale przeciwnik nie wykorzystał swojej przewagi. Mimo że zajął kawał terenu, nie niszczył mi ulepszeń, co sprawiło, że szybko wyszkoliłem jednostki i przeszedłem do kontrataku. Może to kwestia poziomu trudności, a może ta część gry wymaga jeszcze dopracowania.

Pomimo drobnych niedoskonałości czekam na 21 października, czyli dzień premiery. Wszyscy, którzy w swoim życiu parę imperiów już wybudowali, powinni być zadowoleni. A wszyscy nowi będą mieli okazję sprawdzić, ile to daje satysfakcji. Wydaje się, że Sid Meier ze współpracownikami przygotowali graczom znakomity prezent z okazji ćwierćwiecza serii. ■

#### 100% STRATEGY

Zwolennicy innych wyznań, niż oficjalne, mogą czuć się usatysfakcjonowani.



Oto, jak Francis Drake trafił na służbę Francuzów.



# PLAY THE GAME



28 Deus Ex: Rozłam ludzkości



30 Abzu



31 Assetto Corsa



32 No Man's Sky



34 The Assembly



35 Inside

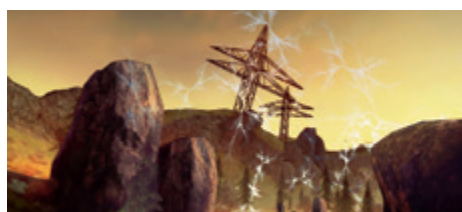
**GÓRSKIE LABORATORIA  
MAJĄ W SWOICH  
TRZEWIACH SPECÓW OD  
SZTUCZNEJ INTELIGENCJI.**



36 Carmageddon MD



37 Batman



38 Shadow of Kurgansk



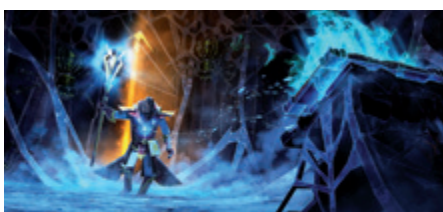
39 Reigns



40 Enigmatis 3



42 Master of Orion



43 Book of Demons

**WYDARZENIAM  
STERUJĄ SILNE,  
UKRYTE GRUPY  
WPŁYWU.**



ČAPKOVA KAŠNA

Wchodząc do metra, lepiej trzymać się strony dla augów, bo policjanci mają spluwy i nie zawahają się ich użyć.



# DEUS EX

## MANKIND DIVIDED™

ROZŁAM LUDZKOŚCI

PC PS4 XONE

PRODUCENT Eidos Montreal Wersja PL: tak

User Jama

PEGI 18

Ludzkość jest podzielona na osobniki naturalne i te z cybernetycznymi augmentacjami. Po Incydencie w 2027 roku pierwotny optymizm wobec nowych technologii zmienił się w strach. Mechaniczny apartheid stał się faktem, a to tylko początek.

Akcja ma miejsce w 2029 roku, w dwa lata po wydarzeniach Deus Ex: Bunt Ludzkości. Adam Jensen powraca jako agent Interpolu, a ściślej jego elitarniej komórki do zwalczania terroryzmu o nazwie Oddział Specjalny 29. Na początku jest trzęsienie ziemi, akcja w Dubaju sabotowana przez

nieznanych sprawców w złotych maskach, następnie wybuch bomby na dworcu w czeskiej Pradze, a potem suspens rośnie jak w dobrym filmie.

Rozbudowana, wielowątkowa fabuła jest mocną stroną nowego Deusa. Rzecz zaczyna się jako rutynowe polowanie na terrorystę, który zabił wielu niewinnych ludzi. Bardzo szybko jednak odkrywamy, że to tylko wierzchołek góry lodowej, a wydarzeniami sterują silne, ukryte grupy wpływu. Konspiracje, spiski, zdrady, rewolty, zamachy – wszystko to będzie udziałem Jensena, który musi dojść po nitce do kłębka, zdecydować, komu zaufać i po której stronie się opowiedzieć, a także dokonać kilku trudnych wyborów.

Gra przenosi nas w futurystyczny, cyberpunkowy i dopracowany w każdym szczególe świat: ubrania przechodniów, mundury, samochody

Chropowaty głos, chłodny uścisk dłoni oraz stalowe spojrzenie wzbudzają respekt.



na ulicach, plakaty na ścianach, reklamy outdoorowe, drony policyjne patrolujące ulice, egzoskielety, augmentacje u napotkanych ludzi. Odnosi się wrażenie, że świat ten jest pełniejszy i bardziej zagęszczony niż w Buncie Ludzkości. Kiedy idziemy ulicą lub przebywamy w kwaterze głównej OS29, możemy usłyszeć cudze rozmowy. Wrażenie kompletności i realizmu pogłębia warstwa językowa: przykładowo w Pradze przechodnie i policjanci odzywają się po czesku, czeskie są szyldy i znaki ostrzegawcze.

Mechanika gry to kontynuacja znanego z poprzedniej części systemu, który umożliwia różne style rozgrywki. Możemy stawiać na rozwiązania siłowe i rozwiązywać problemy, pokrywając je strumieniem ołowiu (tudzież granatami) i ścinając przeciwników niczym dojrzały łan zboża. Tu trzeba starannie dobrać narzędzia pracy, zadbać o zapas amunicji i wykazać się małą zręcznością.

Można też działać w ukryciu, odnajdując przejścia w duktach wentylacyjnych i kanałach ściekowych, wdrapując się oknami do budynków, obezwładniając przeciwników gazem lub strzałkami paraliżującymi. Wymaga to większej cierpliwości i pracy koncepcyjnej. Zwykle sytuacja w grze wymusza indywidualną mieszankę obu stylów.

Eidos Montreal specjalnie dla tej gry stworzył silnik Dawn. Za fundament posłużył silnik Glacier 2 użyty w Hitman: Rozgrzeszenie, który następnie został mocno nadbudowany - tak, aby wykorzystać potencjał sprzętu nowej generacji i wspierać charakterystyczną dla Deus Exa wielowariantowość. Nagrane zostało ponad sto godzin partii dialogowych, których części nigdy nie usłyszymy, ponieważ są one zależne od wyborów dokonanych w grze. Chyba że zagramy ponownie od zera, podejmując inne działania. Ta nadmiarowość, choć na pewno

Podziemna kwatera główna OS29 w Pradze. Wejście z ulicy przez nierzucający się w oczy sklepik.

## Jensen



Pracował w policji w Detroit, następnie w oddziałach SWAT, potem jako szef ochrony Sarif Industries, gdzie podczas jednej z akcji nieomal zginął. Przeżył jedynie dzięki augmentacjom, choć decyzję o wprowadzeniu wszczepów podjęli za niego inni.

Praca w Interpolu to nieregularne godziny i większe ryzyko zatrucia ołowiem, ale za to jakie widoki!

kosztowna w produkcji, sprawia, że świat gry wydaje się prawdziwie otwarty.

Nowością w stosunku do Buntu Ludzkości jest dostępność dodatkowych eksperymentalnych augmentacji, takich jak hakowanie na odległość, sprint Ikarusa czy nanoostrze. Mocne i efektowne, ale można je włączyć tylko po wyłączeniu na stałe jednego z fabrycznych augów - kolejny trudny wybór. Nowa jest również możliwość zbierania części, by we własnym zakresie wykonać amunicję lub poprawić osiągi broni, szybkostrzelność lub pojemność magazynka. Można również modyfikować broń, rodzaj celownika, nałożyć tłumik. Przeszukując lokacje w grze, natrafimy czasem na kolejną nowość, geometrycznie wypełnione trójkąty. Zebrane trójkąty można skanować z ekranu aplikacją Deus Ex Universe na telefonie komórkowym i w ten sposób odblokować bonusowe materiały w grze.

Ciekawostką dla poszukujących głębszego realizmu jest przystosowanie gry do obsługi kontrolera EyeX szwedzkiej firmy Tobii. To taka mała przystawka, która wygląda jak futerał na chińskie pałeczki, a która po zamontowaniu na monitorze pozwala częściowo obsługiwać grę samym wzrokiem, na przykład celować, patrząc na danego przeciwnika lub uruchamiać niektóre augmentacje. Szkoda tylko, że EyeX nie występuje w postaci designerskich ciemnych okularów, które nosi Adam Jensen.

Mankind Divided pierwotnie miał zostać opublikowany w grudniu zeszłego roku, ale premiera została opóźniona. Praca przy dużej grze fabularnej przypomina realizację filmu i wymaga podobnego budżetu. Trzeba zadbać o aktorów, stroje, rekwizyty, plenery, dialogi, poprawki w scenariuszu, efekty specjalne. Ta superprodukcja, która stanowi zakłęta w grze hybrydę „Bourne'a” i „Blade Runnera”, po prostu wymagała ostatecznego dopieszczenia i z perspektywy czasu widać, że warto było poczekać. Obowiązkowa pozycja dla fanów cyberpunku, mocna kontynuacja znanej serii i krzepki kandydat do tytułu gry roku. ■



# ABZU

PC PS4 PEGI 7

PRODUCENT Giant Squid Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

**P**ierwsze zapowiedzi Abzu wskazywały, że będziemy mieli do czynienia z ewidentnym klonem Journey, z akcją przeniesioną w głębinę oceanu.

W sumie nic dziwnego - Matt Nava, główny projektant gry, odpowiadał w Thatgamecompany za oprawę artystyczną Flower i Journey, a muzykę do Abzu stworzył Austin Wintory. Obawiałem się prostej powtórki znanych już schematów - ale się myliłem. Oczywiście, Abzu kopiuje garściami rozwiązania ze swoich poprzedników (i w tych momentach wypada najsłabiej), ale ma też pomysł na siebie.

Nasz bohater, płetwonurek w czarnym kostiumie, bez wprowadzenia trafia w sam środek śródek oceanu. Nie wiemy, kim jest i co ma robić. Wiemy tylko, że świetnie pływa. Tak jak we Flower czy Volo Airport, tu uciechę można czerpać z samego poruszania, dzięki solidnemu systemowi fizyki i świetnej animacji. Od początku do końca gry czułem się, jak zadowolony z siebie delfin - bez celu robiłem gwałtowne zwroty i fikołki albo wyskakiwałem nad lustro wody i wpadałem do niej z jak największym pluśnięciem.

Druga rzecz, która zachwyca, to odwzorowanie podwodnego świata.



Błękity płytszej wody, granaty głębszej, mrok najgłębszej. Piękne ruchy ryb - inne, kiedy płyną przed siebie, inne przy skręcaniu, inne przy połykaniu ofiary. A przede wszystkim - bogactwo otoczenia. Bo w Abzu po ekranie nie pływają dziesiątki, tylko setki morskich stworzeń. Wiele rzeczy już w grach widziałem, ale po przepłynięciu przez sam środek kolosalnej, kręcącej się wokół własnej osi ławicy, długo dochodziłem do siebie. Kiedy przyjrzałem się jej bliżej, zobaczyłem jeszcze krążące wokół niej drapieżniki, wyłapujące odłączone od towarzyszy ofiary. Potem spłynąłem głębiej, żeby dostrzec poruszające się w ciemności ogromne cielska humbaków.

## Sen



Autor tego tekstu w dzieciństwie miał często powracający sen. Wpadał do basenu, otaczała go mętna woda, opadał coraz niżej i niżej, wkoło robiło się coraz ciemniej, a w końcu z tej ciemności zaczynały wyłaniać się dziwne kształty: wieloryby, ośmiornice i inne stwory. W pewnym momencie sen, jak to ze snami bywa, zniknął. Później czegoś podobnego doświadczył tylko dwa razy, dzięki dwóm grom wideo. Lata temu w Shadow of the Colossus, kiedy Hydrus wciągał go pod wodę, i teraz w Abzu.

✦ Klania się „Wielki błękit” ze swoją filozofią oderwania się od rzeczywistości w głębinach.

✦ Słowo „ABZŪ” pochodzi ze starożytnych mitologii, gdzie „AB” oznacza wodę, a „ZŪ” - wiedzę.

W Abzu sporo się dzieje - badamy ruiny podwodnych świątyń, rekonstruując (jak w Journey) na podstawie starożytnych malowideł historię cywilizacji, z której się wywodzimy. Podążamy za tajemniczym rekinem, który prowadzi nas coraz głębiej w morze. Odkrywamy kilka tajemnic i rozwiązujemy kilka wielkich problemów. Ale fabuła i sporadycznie umieszczone w grze zagadki wypadają słabiej, niż w Journey - wyzwania nie dają do myślenia, a opowieść nie chwyta za serce. Osadzenie gry w mitologii Mezopotamii też wydaje się powierzchowne - tytułowy Abzu (lub Apsu) to pradawny ocean, ale pełen wody słodkiej, nie słonej.

Prawdziwe serce tej gry bije w odwzorowaniu tego, jak żyje i porusza się ocean. Tu ludzie z Giant Squid dokonali rzeczy wielkiej (a wspaniała muzyka Wintory'ego świetnie to podkreśla). To co - zapyta sceptyk - mam zagrać w Abzu tylko dlatego, że pięknie się tam pływa między pięknymi rybkami? A ja odpowiem - TAK. Niektóre gry są od tego, żeby przede wszystkim bawić, a inne od tego, żeby przede wszystkim zachwycać - Abzu należy do tej drugiej kategorii. Czujcie się ostrzeżeni lub zachęteni, co komu pasuje. ■

# Assetto Corsa

PC PS4 XONE PEGI 3

PRODUCENT Kunos Simulazioni **Wersja PL:** tak

Voyager

**K**uszące: usiąść w fotelu kierowcy za sterami Lamborghini Coutacha i rozpędzić metalowego potwora do 100 km/h w niecałe 7 sekund.

Dobrze, dobrze... zanim dojdziemy do tego etapu, proponuję poćwiczyć wersję dla początkujących kierowców jakimkolwiek Abarthem 500/595. Nie mówiąc już o próbach ścigania się czymś nowszym i lepiej wyposażonym w mechaniczne konie niż Coutach. Wyjdziemy z tego mniej poobijani, choć samo wizualne odwzorowanie modelu zniszczeń samochodów nie jest najmocniejszą stroną Assetto Corsa. Właściwie możemy wjechać w przeszkodę z 250-ką na liczniku... i jedyne, co da się uzyskać, to zjazd do pit-stopu zamiast efektownego rozgardiaszu na torze. Za to sam model uszkodzeń opon już ma wpływ na sterowność bolidu, podobnie jak zmienne warunki pogody (od słonecznych dni po mgliste wieczory; deszczu na razie nie zaobserwowałem) i temperatura, które również zmieniają rozgrywkę.

Assetto Corsa daje nam do dyspozycji realistycznie odwzorowane torry, które przetworzono na modele 3D poprzez laserowe skanowanie. Mamy okazję ścigać się na hiszpańskich torach w Barcelonie, brytyjskich Brands Hatch i Silverstone, włoskich Imola, Mugello, Monza, Mugello i Vallelunga, niemieckich Nordschleife i Nurburgring, belgijskim Spa oraz Holenderskim Zandvoort. Dla drifterów przygotowano również jeden japoński tor.

Gra oferuje zarówno opcję błyskawicznych wyścigów, próby czasowe, zabawę w driftowanie, treningi, hotlapy, jak również tryb kariery podzielony na kilka cykli (od nowicjuszy po zaawansowanych rajdowców). Kontynuacją kariery są mistrzostwa w kategoriachznaczonych przez Lotusa, Ferrari, Abartha oraz wyścigi GT i zawody F1. Gra ma również tryb wyścigów online.

Biorąc udział w wyścigu, możemy decydować o poziomie przeciwników, liczbie okrążeń i klasie konkurencyjnych samochodów



Wersja pecetowa gry ukazała się w grudniu 2014 roku. Teraz na polskim rynku wychodzą specjalne, poszerzone edycje konsolowe.



Ograniczona widoczność i szalone tempo to rzeczywistość wyścigów. Opanujcie tego demona na zakręcie bez wpadania na pobocze.

Oznaczenia na trasie podpowiadają idealny kierunek jazdy. Przydaje się amatorom, którzy uczą się sterować bolidem.

oraz naliczaniu kar za przejazdy po poboczach. Wyraźnie dostosowano grę do potrzeb niedzielnych kierowców: szybkie wyścigi można rozgrywać z włączonym ABS, kontrolą trakcji i stabilności oraz automatyczną skrzynią biegów i sprzęgłem. Podobnie możemy decydować o wpływie na sterowność pojazdu, zużycie i rozgrzanie opon oraz uszkodzenia mechaniczne.

Choć grafika otoczenia w wielu miejscach kuleje (widać to zwłaszcza po sylwetkach ludzi na trybunach oraz obsłudze pit-stopów, a także obserwując uproszczone modele budynków i drzew), Assetto Corsa nadrabia wszelkie niedostatki pięknie odwzorowanym światłem słońca rażącym wzrok, pęknięciami i osiadającym na szybach kurzem. Każdy z pojazdów ma swój charakter i brzmienie - trzeba poświęcić trochę czasu, by przyzwycząić się do ich osiągnięć i zachowania. Włoskie studio Kunos Simulazioni właśnie pokazało, gdzie bije serce najmocniejszych maszyn. Bezcerebralnie rzuciło rękawicę dotychczasowym mistrzom od komputerowych symulacji i ma szansę na stałe zdobyć solidną lokatę w swojej klasie. ■



No Man's Sky zależe nasze zmysły barwami i dźwiękiem. I nie pozwoli się nudzić podczas odkrywania gęsto usianych ciekawymi miejscami planet.



Spotkania z obcymi to okazja do językowych nieporozumień (pamiętajcie o zbieraniu słówek) i zdobycia dodatkowych schematów.

Mam własną planetę. Zapraszam. Nie obiecuję, że będę w domu. Powierzchnia nieco napromieniowana, za to agresywnych gatunków zwierząt niewiele.



# NO MAN'S SKY

PC PS4 PEGI 7

PRODUCENT Hello Games Wersja PL: tak

Voyager

Oszołomieni barwami świata, a także dostępną od ręki technologią służącą do podróży, ruszamy samotnie podbijać Wszechświat i nadawać istniejącym rzeczom, stworzeniom i planetom własne nazwy i własne znaczenia.

Pierwszego dnia poszedłem zwiedzać planetę, na której się przebudziłem w uszkodzonym statku kosmicznym. Zachwycając się kolorami otoczenia i żywą fauną i florą, niekiedy agresywną. Po drodze cały czas zbierałem zasoby i przeklinałem skromną pojemność plecaka do momentu odkrycia, jak łatwo przenosić je na pokład statku kosmicznego (dziwne, w drugą stronę połączenie nie działa). Później przeklinałem siebie za oddalenie się pojazdu na odległość godzinnego spaceru po skażonej promieniowaniem planecie. Dopiero drugiego dnia odważyłem się wznieść ponad atmosferę Uutosursk Prime, by zwiedzić jej sąsiednią planetę, Yufysilvis Raduth. Tam też jest życie.

Inne, jak i barwy świata, choć pewne elementy pozostają stałe - wygląd i kształt tworów zawierających niezbędne zasoby.

No Man's Sky podzieli graczy na trzy grupy - tych, którzy dadzą się wciągnąć w pułapkę eksploracji nieskończonych, proceduralnie wygenerowanych światów, tych którzy znudzą się już po odwiedzeniu kilku, może kilkunastu planet oraz tych, którzy natychmiast powrócą do surowego kosmosu Elite Dangerous, kwestionując kpinę z praw fizyki i ewolucji, jaką serwuje nam Hello Games. Bo tu nic nie jest na serio. Ekosystem roślinożerców i drapieźców pęta się w kółko, nie bardzo wiedząc, co ze sobą począć. Roślinki porastają absolutnie każdą powierzchnię, niezależnie od wysokości nad poziomem... cieczy, panosząc się też we wszystkich grotach. Interakcja z florą sprowadza się do jej niszczenia w celu zbierania zasobów bądź bezdestrukcyjnego wydobywania surowców. Fauna zazwyczaj ma dwie lub cztery



## Błędy w No Man's Sky już można dostrzec: lądowania na szczytach drzew, starty kończące się ponad atmosferą. Ale nic to – zabawa jest przednia.

łapy, z reguły jest obojętna na nasze poczynania, a jej główne zadanie to wdzięczenie się do zdjęć, pieczołowicie zbieranych wraz z informacjami o napotkanych osobnikach. A... zwierzęta można karmić (odwdzięczają się pocieszными odgłosami), najlepiej nie sobą (dotyczy agresywnych osobników).

Przeloty posiadany pojazdem również podlegają prawom ślapstickowego kina SF z lat pięćdziesiątych. Tu nie ma mowy o precyzyjnym lądowaniu czy nieumiejętnym dokowaniu na stacji kosmicznej – statek kosmiczny, napojony surowcami do podróży bliskich, dalekich i wertykalnych (pionowego startu), wypełniony ogniwami do silników pulsacyjnych i warpowych, pozwoli na swobodną eksplorację planet, układów słonecznych, przeskoków przez całe lata świetlne czy wreszcie podjęcia walki z piratami lub... przekonania się, jak to jest okradać statki handlowe.

Zejdźmy jednak na chwilę na ziemię (a przynajmniej jej barwny odpowiednik), bo to tam toczy się znacząca część akcji No Man's Sky. Wyposażeni w kombinezon odporny na toksyczne, zbyt zimne, nazbyt gorące lub napromieniowane otoczenie spędzimy długie godziny, biegając z miejsca na miejsce i uzupełniając od czasu do czasu listę POI planety w stosownych miejscach. Choć niebo nie należy do ludzi, to do spotkań z obcymi będzie wiele okazji.

Nie ma ich wprawdzie tak wielu, jak opuszczonych baz, punktów orientacyjnych czy terminali handlowych (gdzie na zapis w postaci cyferek wymienimy artefakty i surowce), ale praktycznie na każdej planecie (jak przypuszczam) można spodziewać się jakiejś małej kolonii czy kosmoportu. To nie tylko okazja do zebrania dobrej opinii (albo popsucia sobie reputacji), to również szansa na zakup lepszego uzbrojenia czy złożenia oferty przyjezdnemu obcemu za jego piękny, świetnie wyposażony i (zawsze zbyt drogi) statek kosmiczny. Jak to wszystko finansować? Oprócz rzadkich surowców trafimy na planety pełne kosztownych artefaktów i rzadkich roślin... albo rozbijemy paru strażników, by wydobyć z nich cenne zasoby. Da się też zarobić na odkrywaniu miejsc, roślin i zwierząt. Ale uwaga - wysyłając do globalnej bazy danych odkrycie, tylko raz możemy nadać znalezisku nazwę znalezisku lub pozostać przy domyślnym, wygenerowanym nazewnictwie.



### Detale



Gry recenzowaliśmy w wersji na PS4 i działała ona bez zarzutu. Zaraz po premierze pojawiły się jednak głosy wielu użytkowników, że edycja pecetowa wymaga bardzo wydajnej maszyny. Inaczej liczba wyświetlanych klatek na sekundę może spaść poniżej 30.

✚ Kolonie, fabryki, kosmodromy, punkty orientacyjne, monolity i centra handlowe. Niby wszystko jest, ale wciąż brakuje prawdziwych metropolii.

✚ Latające skały dodają światom uroku, jednak mam wrażenie, że procedury zapomniały wykreować zwykłe rzeki i strumienie.

Walki może i nie są mocną stroną gry, jednak zdarzy nam się nieraz oblać zimnym potem, gdy baterijka w broni wyczerpie się, a w plecaku zabranie pierwiastka odpowiedniego, by ją naładować. Dlatego trzeba mieć w zapasie żelazną porcję jakiegoś izotopu... no i cynku. Pojedynki w kosmosie, choć widowiskowe, tak naprawdę nie wymagają od pilota umiejętności. Wyraźnie Hello Games wychodzi z założenia, że kosmos No Man's Sky ma być dla gracza formą rozrywki, nie wyzwania.

Przez pewien czas sądziłem, że każda następna planeta będzie do złudzenia przypominać te już odwiedzone. Nie do końca tak jest, choć wystrój i kolorystyka odwiedzanych miejsc z reguły jest żywa, a rośliny często wykrojono ze zbliżonego szablonu. Zdarzały się jednak planety pozbawione zwierząt. Zależnie od planety, odmienne jest także zachowanie strażników - miałem okazję zobaczyć miejsca, w których drony atakowały bez ostrzeżenia, w innych moje poczynania traktowały obojętnie.

Największy atut No Man's Sky nie wynika jednak z różnorodności środowiska czy ogromu obszaru planet i całego wszechświata. To, co naprawdę udało się w tym dobrze skrojonym do potrzeb niedzielnego gracza produkcie osiągnąć, to rozgrywająca się w tle opowieść o spotkaniach z innymi rasami, egzystującymi w poszczególnych układach słonecznych. Komunikacja z nimi jest obciążona niedopowiedzeniami, do czasu uzbierania odpowiednio dużego słownika. Monumenty, kamienie wiedzy i rozsiane na planetach pozostałości tajemniczych budowli, dodają prawdziwego smaku temu przekolorowanemu uniwersum. W połączeniu z pierwiastkiem odkrywcy, drzemiącym w każdym graczku. Hello Games już ma odpowiednio duże grono fanów i środki finansowe, by teraz skupić się na dopracowaniu fabuły towarzyszącej nieskończonej podróży. I jeszcze jedno: No Man's Sky zasłużył na miano gry z najnudniejszymi skokami warp. ■



✚ Jeden z wielu testów, którym poddawana jest Madeline – zbieramy informacje, układając ścieżki neuronów.

# The Assembly



PRODUCENT nDreams **Wersja PL:** nie

■ Fingolfin

Pamiętacie, ile razy wracaliście do Black Mesy i odtwarzaliście ścieżki, którymi wędrował Gordon Freeman, ale z innej perspektywy? Valve wiedziało, co robi, prezentując kolejne rozdziały opowieści o tajnych laboratoriach i wpuszczając w środek zamieszania dwóch nowych bohaterów.

The Assembly w pewnym stopniu kopiuje ten schemat: tajne, ukryte we wnętrzu góry laboratoria mają w swoich trzewiach speców od sztucznej inteligencji, biologii, genetyki, nanotechnologii... kto wie, co jeszcze przykryła piaskiem pustynia Newady. Metody szefostwa tego tworu nie należą do szablonowych, o czym przekonuje się zarówno poddawana testom kandydatka do pracy, Madeline Stone, jak i wieloletni pracownik – wietrzący spiszek Caleb Pearson.

Naprzemiennie kierujemy losami dwóch bohaterów. Caleb ma względną swobodę poruszania się po podziemnych kondygnacjach The Assembly, podczas gdy Madeline przechodzi kolejne próby

mające sprawdzać jej przydatność w nowej pracy. O ile Caleba wiedzie ciekawość i konieczność zbierania dowodów, to Madeline, niepewna i zagubiona, rozwiązuje układanki logiczne i fabularyzowane zadania, w niektórych przypadkach związane z jej przeszłym życiem.

Wszystko to razem układa się w pełną tajemnic fabułę. Caleb powoli nabiera pewności, że w kompleksie dzieją się dziwne rzeczy, a coraz bardziej skołowana Madeline musi zastanawiać się, dokąd zaprowadzą ją wyniki testów i czy ma szansę na powodzenie.

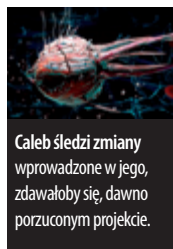
Pomimo dobrego zabiegu fabularnego, jakim było rozdzielenie opowieści na dwie postaci, trudno dobrze poznać Madeline. To Caleb gra pierwsze skrzypce i to w jego wcieleniu mamy szansę na swobodną eksplorację otoczenia. Rozgrywka w większości przypadków

sprowadza się do znalezienia odpowiednich przedmiotów i teczek z dokumentacją, poupychanych w szafach oraz szufladach, albo do rozwikłania prostych zagadek – odgadnięcia kodu do komputera lub zamka cyfrowego. Aby wszystkim było równie niewygodnie, bohater nosi gogle zbierające dane z otoczenia. To chyba pierwsza gra VR, w którą gramy z podwójną parą bryli na oczach.

Właściwie można byłoby uznać The Assembly za przyzwoitą, w miarę dobrze opowiedzianą grę przygodową, która sprawdza się w VR. Są jednak momenty, w których trzeba dokonywać trudnych moralnie wyborów, a ich podsumowanie w pewnej (ciekawej) postaci zostanie później wykorzystane. Ukończenie gry natychmiast przypomniło mi, że czekają na mnie kolejne rozdziały innej dramatycznej historii – zadania zmierzające do uwolnienia bohaterki *Republique Remastered*.

Po The Assembly wyraźnie widać zachłyśnięcie się technologią VR, podobnie jak miało to miejsce za czasów pierwszych gier wydawanych na CD-ROM (kiedy ogromną wtedy pojemność płyty zajmowały albo animacje, albo muzyka). Niby wszystko w tej zgrabnej przygodówce jest, ale rozgrywka dostosowana do gogli jest z natury krótka (zaledwie trzy godziny) i nastawiona na aspekt wizualny. No bo to przecież podziemiami The Assembly mamy się zachwycać! Niestety peany nad wykonaniem wystroju wewnątrz psują kiepsko wykonane modele postaci. ■

## Wirus



Caleb śledzi zmiany wprowadzone w jego, zdawałoby się, dawno porzuconym projekcie.

✚ Świetny wstęp i doskonale zbudowany nastrój psuje nieco schematyczna rozgrywka.





✚ Zaczynamy w lesie dziwnie przypominającym mroczną knieję z Limbo. Potem bywa miejscami sporo jaśniej.

# Inside

PC XONE PEGI 18

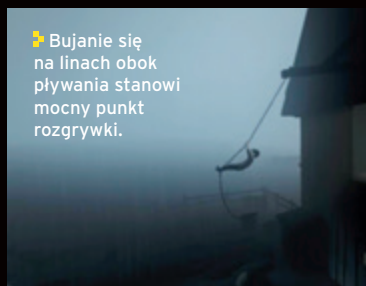
PRODUCENT Playdead Wersja PL: tak

■ Micz

Z grzeszę, jeśli napiszę, że nigdy nie byłem wielkim fanem Limbo? To, że „Gabinet doktora Caligari” był klimatycznym filmem, nie oznaczało, że świat półcieni i płonących za czarnymi płótnami lampek musi się sprawdzić w grach.

Umówmy się, że w podobnych grach nie liczy się ani postać, ani nawet precyzja animacji, lecz tajemnica zawarta w otoczeniu. To ona pcha do pokonywania kolejnych etapów, do zagłębiania się w jej zakamarki. Pod tym względem Inside jest mistrzostwem świata, gdyż na drugim planie opowiada całkowicie inną historię. Zupełnie, jak film ukradziony przez aktora przewidzianego jako epizod.

Bohater biegnie w prawo - tak jak Pitfall Henry czy bezimienny chłopiec buszujący po skraju piekieł w Limbo. Przemierza industrialny orwellowski świat, w którym co pewien czas pojawiają się ludzie i maszyny dybiący na naszego chłopca. Od czasu do czasu przeżywamy zaskoczenie - w pewnym momencie na przykład wśród tych złych



✚ Bujanie się na linach obok pływania stanowi mocny punkt rozgrywki.



✚ Część z tych bezwolnych ludzi może stać się sprzymierzeńcami naszego bohatera.



pojawia się człowiek ze swoim synkiem. Innym razem mijamy sympozjum osobników, którzy nie zwracają na naszą postać żadnej uwagi.

Celem Inside jest ucieczka i wymyślanie forteli, dzięki którym możemy się przemieszczać w złowrogim świecie. Zagadki nie są trudne, wymagają za to używania pomysłowych sprzętów i konstrukcji. Całość trwa jakieś 5 godzin, ale to, co się dzieje przez ostatni kwadrans stanowi zerwanie kasku i skarpetek naraz. To prawdopodobnie jeden z bardziej energetycznych spektakli w historii gier wideo ostatnich lat.

Jedyną wadą było dla mnie nadmierne gore. Patrzenie, jak chłopiec jest rozrywany na kawałki, duszony czy miażdżony, nie pasowało do konwencji, ale Playdead widocznie przyjęło taką estetykę jako swój drogowskaz. Nawiasem mówiąc, w kopenhaskim studiu po zrealizowaniu Inside nastąpił rozłam. Dino Christian Patti pożegnał się ze swoim partnerem Arntem Jensenem i z nie do końca jasnych powodów postanowił odejść. Podobnie jak bohater Inside... ale bez spoilerów. Ograniczmy się do stwierdzenia, że ta gra to jasna perełka w szumiącym i niepoznanym oceanie indyków. ▬

✚ Proszę państwa, oto nowoczesna forma czegoś, co David Cronenberg określił w filmie „Videodrome” jako „new flesh”!

# Carmageddon: Max Damage

PC XONE PS4 PEGI 18

PRODUCENT Stainless Games Wersja PL: nie

Voyager

Pierwsza jazda próbna w Carmageddonie to gwarantowana fascynacja formą wyścigów. Gra powróciła i jest w niezłej formie. Z drugiej strony po trzech oryginalnych edycjach oraz zeszłorocznej powtórcie z rozrywki (Carmageddon: Reincarnation) dostajemy właściwie ten sam kotlet polany tym samym sosem.

Jakby nie patrzeć, wyścigi na miejskich, podmiejskich i stadionowych torach mają ściśle określone zasady: przejechać w skończonym czasie przez wszystkie checkpointy i dotrzeć do mety. Żartowałem. To zasada dla mięczaków, stosujących się do reguł. Tak naprawdę prawdziwe punkty i kasa tkwią w rozjeżdżaniu przechodniów, inwalidów i rowerzystów. Kolor skóry, waga i płeć nie mają znaczenia: liczą się szybkość oraz umiejętność celowania zarówno w pieszych, jak i tych wspomagających się dwoma kółkami. Oczywiście możemy zachować umiar i unikać kolizji, ale Carmageddon nie byłby wtedy Carmageddonem. Swoją drogą, po co męczyć się zdobywaniem checkpointów, skoro można je wykraść temu, kto już przejechał trasę? Wystarczy rozbić mu furę.



Max Damage oferuje również dziesiątki prowadzących do wygranej bonusów. Tu nic nie jest na serio, zwycięstwo jest najważniejsze, choćby po trupach. Setkach trupów.

Punkty zdobyte na rozjechanych pieszych oraz rozbitych furach i tak wydamy albo na błyskawiczne naprawy pojazdu (czasem zadłużając się), albo na ustawienie samochodu do pionu (o ile nie da się tego zrobić zręcznością w sekwencji przycisków na padzie). Przydatne są też polowania na wszelkiej maści bonusy, bo bez nich trudno będzie zmierzyć się z konkurentami, no chyba że nasze umiejętności w rozbijaniu przeciwników są lepsze od maszyny.

➤ **Musią boleć: rozjeżdżanie pieszych to reguła wyścigu – bez zdobytych punktów, daleko nie zajedziemy.**

## Oryginał



Uplynęły prawie dwie dekady od pierwszej edycji Carmageddona. Warto po nią sięgnąć, jeśli jeszcze nie było ku temu okazji. Staruszek z 1997 roku nabrał groteskowego charakteru i wciąż gra się w niego lepiej niż w remasterowane edycje.


➤ **W świecie Carmageddona policja nie ma szans w starciu z furami rajdowców.**

Podobnie jak w klasycznej edycji Carmageddona wszystko to daje w sumie spójne zasady i prowadzi niezmiennie do jednego – totalnej rozwałki, plam krwi i wybuchających, podrasowanych samochodów. Zupełnie jak w przeciętnym filmie sensacyjnym. Aż dziw, że nie wyposażono nas na stałe w pokładowy karabin.

Sama rozgrywka jest bardzo dynamiczna i zupełnie zwariowana. Za to model uszkodzeń pojazdu nierealistyczny. Zdarzało mi się nawet jechać bez dwóch kółek. Bohaterowie wyścigów przypominają miksturę łupieżców z „Mad Maxa” z bywalcami salonów BDSM. Tak jak i samochody.

Z kolei wygląd i rozkład tras bardziej przypomina jakiś szalony wybrzyk designerów Running with Scissors (tych od Postala) niż typowe trasy miejskich wyścigów. Wystarczy jeden wypad na murawę stadionu albo pierwsza kolizja z zieloną krową, by nie mieć wątpliwości co do umowności otoczenia. Sporo do pozbierania w postaci bonusów znajdziemy zarówno w bocznych uliczkach, jak i wjeżdżając pod wodę. Wprawdzie ryzykujemy utopienie i nagły atak morskiejminy, ale czego nie robi się, by przechylić szalę zwycięstwa na własną stronę. ■





■ Za Gotham Batman może najwyżej świecić oczami.

# Batman

## THE TELLTALE GAME SERIES

PEGI 18

■ PC ■ PS3 ■ PS4 ■ X360 ■ XONE

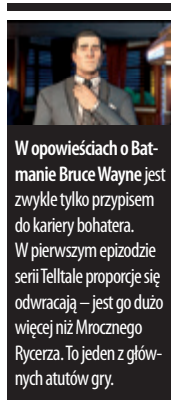
PRODUCENT Telltale Games **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber

**P**o dłuższym czasie spędzonym z najnowszym dziełkiem firmy Telltale, grą Batman, doszedłem do dwóch wniosków. Po pierwsze, bardzo trudno dzisiaj zrobić odkrywczą i ciekawą grę o Batmanie. Po drugie, bardzo trudno dzisiaj zrobić odkrywczą i ciekawą grę Telltale. Twórcy Batmana starają się dokonać jednego i drugiego, ale udaje im się to tylko częściowo.

Gry o Batmanie zawsze trzymały się raczej widowiskowej akcji niż intrygującej fabuły. Nic dziwnego – w kwestii fabuły coraz trudniej odbiorcą zaskoczyć, bo Człowiek-Nietoperz był już w filmach i komiksach odkrywany na nowo i wywracamy do góry nogami dziesiątki razy. Pomysł Telltale na odświeżenie formuły Batmana jest jednak ciekawy; to ogromny nacisk na osobę

■ Bruce



W opowieściach o Batmanie Bruce Wayne jest zwykle tylko przypisem do kariery bohatera. W pierwszym epizodzie serii Telltale proporcje się odwracają – jest go dużo więcej niż Mrocznego Rycerza. To jeden z głównych atutów gry.

■ Slow time event. Nacisnę E – Batman strzeli. Nie nacisnę E – Batman poczeka, aż nacisnę.

Bruce'a Wayne'a, dotąd zwykle pozostającego w cieniu swojego mrocznego alter ego. Tutaj fronty ratowania Gotham są dwa: nocny, polegający na biciu złoczyńców z bronią w rękę, i dzienny, w którym na bankietach i spotkaniach trzeba walczyć z bandziorami w eleganckich garniturach. Ta druga walka jest ciekawsza i mniej jednoznaczna. Bruce Wayne wspiera w niej ambitnego kandydata, który ma pokonać w wyborach skorumpowanego do cna burmistrza Gotham, Hamiltona Hilla. Jako że ów kandydat to niejaki Harvey Dent, można się domyślać, że sytuacja z czasem stanie się jeszcze bardziej skomplikowana, ale nawet teraz wymaga trudnych decyzji, na przykład czy w słusznej sprawie można korzystać ze wsparcia rodziny Falcone.

Niby to wszystko ciekawe, ale w takim razie dlaczego grałem bez większych emocji? Ano dlatego, że wszyscy byli do bólu sobą. Troskliwy Albert, ambitna Vicky Vale, poczciwy i lojalny komisarz Gordon – widziałem ich już dziesiątki razy. Rozmowy na temat tego, że w Gotham źle się dzieje, a Batman to jedyna nadzieja/zwariowany pębler (niepotrzebne skreślić) też. Zupełnie inny niż zwykle był tylko Oswald Cobblepot, ale tu nie będę psuł niespodzianki.

Dialogi były przyzwoite, ale wciąż czułem, że wracam na stare śmieci. Przypomniałem sobie ponurą atmosferę The Wolf Among Us, nerwy przy rozmowie z Cersei w Grze o Tron, zajmujące od pierwszego wejrzenia

postacie z Tales from the Borderlands i pierwszy odcinek Batmana wydał mi się jeszcze bardziej nijaki. Broń Boże nie zły, tylko właśnie nijaki.

W mechanice tego Batmana pojawia się kilka ostrożnych innowacji. W scenach QTE niewciśnięcie przycisku na czas bardzo często nie ma żadnych konsekwencji, a głównym efektem pilnego wciskania jest możliwość odblokowania efektownej animacji na koniec walki. Dziękuję, postoję. Druga nowinka jest ciekawsza: zwiędzając miejsce zbrodni (albo przygotowując się do ataku na wroga) Batman może łączyć ze sobą elementy otoczenia w łańcuszki przyczynowo-skutkowe. Ślady wybuchu plus wbity w ścianę kawał metalowej beczki – można podejrzewać, że wybuchła tu beczka z jakąś substancją. Uzbrojony przeciwnik plus szpetna rzeźba nowoczesna – przeciwnik nadal uzbrojony, ale już nieprzytomny. Na razie zastosowania tej mechaniki nie są zbyt ciekawe, ale potencjał ma spory.

Jak na otwarcie serii Telltale pierwszy odcinek Batmana wypada blade. Kilka pomysłów (przede wszystkim odkryty na nowo Cobblepot i skupienie się na problemach Bruce'a i jego rodziny) dobrze jednak rokuje na przyszłość. Zakończenie sugeruje pewien wątek, który rzeczywiście może tradycje Batmanowego świata wyrzucić do góry nogami i niecierpliwie czekam, jak się rozwinie. Miejmy nadzieję, że to najslabsza część, a potem będzie już tylko lepiej, ale na razie z zakupem poczekałbym do następnego odcinka. ■



Oprawa graficzna to zaskakujące połączenie ciekawego stylu i niedopracowanych, uproszczonych elementów. Coś w tym jest.



# SHADOWS OF KURGANSK

PC PEGI 16

PODUCENT Yadon/Gajjin Entertainment Wersja PL: nie

Fingolfin

ACCESS

**W** tej opowieści występują groźne anomalie, piekielne psy i stwory przypominające zombie. Drugą stroną medalu to króliki, szczury, ptaki, ryby i artefakty. To wszystko żyje gdzieś na krańcu cywilizacji, w surowym klimacie Syberii, wśród zrujnowanych wiosek, porzuconych elektrowni i tajemniczych posągów z kamienia.

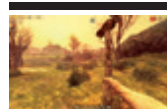
To idealne otoczenie do straszenia gracza komputerowym horrorem. I Shadows of Kurgansk beczelnie sytuację wykorzystuje, atakując nasze uszy niepokojącymi dźwiękami, ponieważ wzrok podprogowym przekazem i rzucając nas wprost w wir nierównej walki o przetrwanie, kiedy po drugiej stronie siekiery tkwi jakaś łaknąca naszej krwi antropoidalna postać w kapturze. W tym teatrze jednego aktora rzadko przyjdzie nam spotkać przyjaźnie usposobionych osobników. Już raczej będą to rozrzucone po terenie dziwacznej zony artefakty, których obecność obwieszcza dźwięk przypominający stukot licznika Geigera.

Będą pomocne, bo poprawiają statystyki naszego bohatera. Anomalii, sferycznych obszarów wypełnionych prądem lub ogniem lepiej unikać. Głodu, spadku odporności i utraty zmysłów też. W końcu to gra o przetrwanie.

Shadows of Kurgansk to przeniesiona na PC odmiana gry Abandoned z iOS i Androida. Bliźniacza pod względem realizacji oprawy graficznej i dźwiękowej, ale nieco bardziej dopracowana fabularnie, choć wciąż wymagająca długotrwałego dopieszczenia.

Story to kwintesencja gry; kompletny scenariusz, który przywiązuje nas do jednego zapomnianego miasta i wrzuca w wir zaplanowanych przez scenarzystów wydarzeń. Towarzyszą temu pojedynki ze stworami określanymi mianem opuszczonych (zakapturzone typy ze świecącymi

## Siekiera



Podstawowe wyposażenie każdego, kto walczy o przetrwanie, nadaje się do: ciosania drzew, krzewów i kamieni oraz wybijania z łbów wrogów chęci ataku.

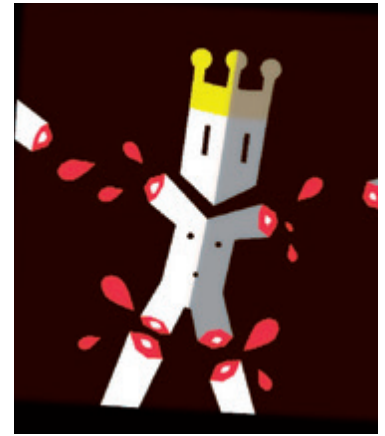
Niedokończone konstrukcje oznaczono błękitnym kolorem - możemy zbudować je później, po zebraniu niezbędnych składników.



oczami) oraz piekielnymi psami (też świecą oczami), grasującymi po zonie nocą. Są i osadzone na ścianach i sufitach budynków stwory plujące trucizną. I ciągła niepewność wyniku kolejnego pojedynku. Albo strach przed wejściem do zniszczonych domostw, bo nie wiadomo, co w nich tkwi i straszy.

Przetrwanie sprowadza się do unikania zbyt długich nocnych wypraw, zbierania surowców oraz przygotowywania jedzenia i specyfików, które pozwolą utrzymać wskaźniki kondycji i morale na odpowiednim poziomie.

Surowa, choć ładna i stylizowana na komiksową oprawa graficzna Shadows of Kurgansk dodaje uroku grze, szczególnie w czasie deszczu lub nocą. Muzyka i niepokojące efekty dźwiękowe też robią swoje. Jest w tej grze coś, co skłania, by pomimo braków (w szczególności tych dotyczących mechaniki walki) próbować przetrwać raz za razem; coś, co przyciąga uwagę i zachęca do dalszego brnięcia w fabułę. Oby autorom starczyło chęci na rozwinięcie trybu Story, bo w nim tkwi największy atut Shadows of Kurgansk - połączenie intrygującej fabuły z przetrwaniem i stałym rozwojem własnej bazy wypadowej. ■



# Reigns

PC ■ MAC ■ IOS

PODUCENT Nerial Wersja PL: nie

■ Paweł Schreiber

**Z**ycie króla nie jest łatwe. Kilka lat temu miałem w stolicy pożar. Wiadomo, giną ludzie, ale przecież za akcję ratunkową trzeba płacić, a kuferek w skarbcu prawie pusty. Ocalał tu kilka setek poddanych – państwo zbankrutuje.

Nie ocalał – społeczeństwo będzie narzekać. Spojrzałem na sprawę obiektywnie: jak zbankrutuję, to władzę w państwie przejmą kupcy, a poddani i tak mnie lubią, więc raczej się od razu nie zbuntują. Rok później wszyscy znów mnie kochali, bo miałem publiczny romans ze znaną kurtyzaną. Teraz mam poważniejszy problem. Poszedłem na spacer z psem, ale nagle okazało się, że to żaden pies, tylko sam Diabeł. Pogadaliśmy. Nie mogę powiedzieć, o czym.



■ Królowa wypełniła swój małżeński obowiązek. Król może spokojnie umrzeć.

■ To nie pies, to Szatan. Długo by opowiadać.

■ Trzęsienie ziemi to kosztowna impreza.

Reigns to na pierwszy rzut oka tylko drobiażdżek – prosta gra, w której losujemy kolejne karty, wymagające prostych decyzji (tak/nie). Jako władca średniowiecznego kraju, musimy rządzić, biorąc pod uwagę cztery czynniki – Kościół, lud, armię i skarbiec. Nasze rządy muszą umiejętnie balansować między skrajnościami – wspieranie ludu kończy się rewolucją, a zaniedbywanie go doprowadza do tego, że nie mamy nad kim panować. Kiedy już przyjdzie nam umrzeć, władzę przejmuje następcą, który wyciąga kolejne karty – więc warto eksperymentować z wyborami, nawet jeśli doprowadzą do zgonu. Różne decyzje odblokowują różne zestawy kart. Czy przyjmiemy na dwór szalonego naukowca? Czy posłuchamy rad alchemicznego homunkulusa, znalezionego w zapomnianych przez Boga zakamarkach Wschodu?

Czy zorganizujemy krucjatę? Z prostego schematu wyrastają rzeczy złożone – zwiedzanie lochów, walki na miecze, piętrowe intrygi. Gra stawia kolejne wyzwania. Spłódź potomka. Zakończ wojnę. Umów się na randkę z gołębiem. Zaraz, zaraz. Z gołębiem? Ano tak.

Jedną z najważniejszych cech Reigns jest to, że gra jest kompletnie nieprzewidywalna i cudownie absurdalna. Przypomina nie tyle poważną symulację władzy, co jazdę kolejką górską w wesołym miasteczku. Nigdy nie wiadomo, co jest za rogiem, ale zawsze warto to sprawdzić, tym bardziej, że im dalej w las, tym śmieszniej i dziwniej. Rzadko przy grach chichoczę, ale tu nie mogłem się powstrzymać. W moim prywatnym rankingu Reigns właśnie objęło tron w kategorii „uroczy drobiazgi”. I długo może nie zostać zdeponowane. ■



# Enigmatis 3

The Shadow of Karkhala

PC ■ IOS ■ ANDROID

PRODUCENT Artífex Mundi Wersja PL: tak

Voyager

S towarzyszenie Artystów po raz trzeci (po Duchach Maple Creek i Mgłach Ravenwood) zaprasza nas do odwiedzenia uniwersum, w którym pewien wielbiciel dawnych kultów planuje przejąć władzę nad światem. Śledztwo prowadzone przez parę detektywów zabiera nas na chłodne szczyty gór Karakorum, gdzieś na Daleki Wchód.

Cień Karkhali nie odbiega od wyznaczonych przez poprzednie części standardów - obserwujemy wydarzenia z pierwszej osoby, a pełen detali świat został nakreślony przez wprawnych malarzy. Ekran aż mieni się od barw, niemniej taka jest rzeczywistość gry (choć poprzednie części utrzymane były w nieco bardziej stonowanej kolorystyce) i mogą się tylko domyślać, że żywe kolory dobrze prezentują się na ekranach tabletów.

Główna bohaterka, w której postać się wcielamy, stanowi wraz ze swoim towarzyszem narratorów gry.

Nie trzeba znać fabuły poprzednich części Enigmatis, żeby dobrze się bawić. Konflikt wyraźnie zmierza ku

➤ Pięknie przedstawione otoczenie to największy atut gry.

## Przedmioty

Hidden object nie jest pewnie ulubioną rozrywką rasowych graczy wychowanych na przygodówkach. W Enigmatis 3 polowanie na przedmioty możemy zastąpić łączeniem par. Swoją drogą, jeśli komuś mało gier podobnego typu... to jest serwis oferujący ponad 100 podobnych tytułów za darmo.

➤ Pozornie statyczne otoczenie stało się scenariem dla dramatu.

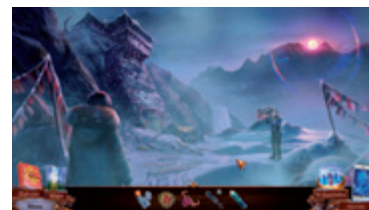
➤ Detale podpowiadają, że zaraz będziemy czegoś szukać...



rozwiązaniu, zagadki logiczne mnożą się, a wydarzenia często nabierają dramatycznego charakteru. Krótka rzecz ujmując: jak na cztery godziny rozgrywki, trup ściele się gęsto.

Przerywniki filmowe, rozwijające fabułę Enigmatis 3 na ekranie PC, wyraźnie odbiegają jakością od wydarzeń prezentowanych poprzez rysowaną grafikę. Szkoda, bo traci na tym wygląd postaci - niedokładne odwzorowanie detali w 3D sprawia, że barwny świat gry nabiera niespodziewanego, groteskowego charakteru.

Enigmatis nie jest grą adresowaną do wielbicieli typowych przygodówek



➤ Okryte śniegiem szczyty pozwalają odpocząć od feerii barw bijących z ekranu.

point & click. Zakończenie serii nie jest szczególnie mocne pod względem fabuły - w sumie to schematyczny na opowieść o walce z sięgającym po nadprzyrodzone moce antagonistą. Opowieść ładnie zrealizowana, jednak wyraźnie dopasowana do uzasadnienia występowania elementów hidden object. Zabawę nieco urozmaica opcja prowadzenia śledztwa polegającego na zestawianiu zdobytych informacji na detektywistycznej tablicy oraz kilka sekwencji zręcznościowych i układanki. Zagadki logiczne są bardzo proste - gra nie wymaga szczególnie złożonego rozumowania do połączenia niezbędnych przedmiotów czy do wyglódkowania, gdzie i czego na czym użyć. Więcej czasu pochłonie polowanie na przedmioty w kilkunastu przygotowanych grach tego typu. Elementów hidden object jest jednak wyraźnie mniej niż w poprzednich częściach, poza tym zawsze możemy je zamienić na zbieranie par przedmiotów.

Edycja Kolekcjonerska oferuje dodatkowy rozdział przygody (moim zdaniem najciekawszy), dopowiadający wydarzenia z niedalekiej przyszłości. Szkoda, że autorzy gry nie udostępnili wersji z polskim dubbingiem. ■



# FILMTERACTIVE

festiwal komunikacji interaktywnej  
28-29 września 2016  
Łódzka Szkoła Filmowa

## ZANURZ SIĘ Z NAMI W WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI

### Deloitte. Digital

ZAPRASZA NA

- PREZENTACJE EKSPERTÓW Z ORANGE I SAMSUNG
- KINO VR #SAMSUNG #OCULUS
- STARTUPY I INWESTORZY Z OBSZARÓW #VR #INTERACTIVE #NOWE MEDIA
- PANEL DYSKUSYJNY Z DISCOVERY NETWORKS I Z TWÓRCAMI SUPERHOT



**MORGAN BUCHET**  
DIRECTOR DIGITAL CONTENT  
& INNOVATION  
HEAD OF VR (ORANGE)



**ŁUKASZ KOSUNIAK**  
HEAD OF ENTERPRISE  
MARKETING (SAMSUNG  
ELECTRONICS POLSKA)

więcej na: [WWW.FILMTERACTIVE.EU](http://WWW.FILMTERACTIVE.EU)

#### GRANTING INSTITUTION



#### ORGANISERS



Deloitte.  
Digital

#### PARTNERS



#### MEDIA PATRONAGE



➤ O dziwo, jednym z obiektów najczęściej występujących w przestrzeni kosmicznej, jest pudło. Daje się to zauważyć szczególnie podczas bitew.



Generowanie galaktyk pozwala na bawienie się w ich niemal nieskończonej liczbie. W każdym razie ludzie tak długo nie żyją.

➤ Sojusznicy nie zawsze wspomogą nas militarnie, ale nie powinniśmy się na nich zawieść, gdy przychodzi do głosowania.

➤ W tryby dobrze zorganizowanej kolonii szpieg wroga nasypał piasek. Mieszkańcy jeszcze przez cztery tury będą bardzo mało produktywni, więc spokojnie mogą rozzejść się do innych zajęć.



# Master of Orion: Conquer the Stars

PC MAC PEGI 7

PRODUCENT: NGD Studios **Wersja PL:** tak

Sir Haszak

**L**ączność z galaktyką Oriona utraciliśmy wiosną. Zapewne dlatego, że trwały ostatnie przygotowania do jej podboju. W końcu udało się wyruszyć na wyprawę, choć czuje się, że można było przygotować się nieco lepiej. A mimo to uległem syndromowi kolejnej tury.

Ku zaskoczeniu wszystkich, po kolejnych trzech miesiącach prac, gra nadal jest strategią turową 4X (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate), przy czym, o dziwo, za ostatnią z cech odpowiadają głównie piraci. Trzeba przyznać, że od ostatniego znanego mi builda, ich rola niepomniernie wzrosła. Mnożą się jak króliki, są wszechobecni i specjalizują się w atakach na bezbronne statki kolonizacyjne, zwiadowców, ulepszenia pozaplanetarne i niebronione planety. Chyba po raz pierwszy brałem udział w rozgrywce, w której zniszczyli co najmniej dwie cywilizacje, nim wyszły z wieku niemowlęcego.

Menu konfiguracyjne urosło w możliwości, choć niektóre wydają się propozycją dla prawdziwych geeków. Na przykład zaczynanie od Adama i Ewy w kwestii technologii. Mamy zasiedloną planetę i nie mamy jak polecić, bo nie wynaleźliśmy lotów w kosmos. Gdy już znajdziemy, trudno poznawać kosmos, bo prędzej czy później przylatują piraci. Dlatego albo zbudujemy statek zwiadowczy (i tak go szybko dopadną i zniszczą), albo w końcu uda nam się zbudować bazę kosmiczną, dzięki czemu planeta na piratów stanie się impregnowana. Możemy w ten sposób włączyć się w modny ostatnio nurt i nakreślić strategię obronną jako: jedna planeta, jedna baza, jeden wódz!

Wódzów jest oczywiście tyłu, ile ras, i w końcu ich wojska na siebie wpadają. Zaczyna się dyplomacja, na którą ma wpływ tylko i wyłącznie zachowanie. Osobowość przywódców nie istnieje. Odmowa zawarcia traktatu od razu odbija się na wzajemnych stosunkach. Kłopot w tym, że jeśli druga strona zaproponuje wymianę technologii, nie da się jej przekonać do czegokolwiek innego. Nie ma takiej opcji. Jeśli nie mamy ochoty na proponowaną ofertę, odrzucamy ją, stosunki pogarszają się i trudniej dojść do porozumienia przy kolejnej okazji. Z drugiej jednak strony, brak w przywódcach zawiści. Jeśli im zależy, wychodzą z inicjatywą poprawy stosunków i jest całkiem możliwe, by wrogowie toczący między sobą wojnę, stali się po kilkudziesięciu turach sojusznikami.

Jednak na wzajemne relacje wpływają nie tylko bezpośrednie rozmowy. W grze jest rozbudowany moduł szpiegowski. Jeśli złapiemy szpiega wroga (albo sojusznika), możemy go wypuścić albo zabić. W pierwszym wypadku jest spore prawdopodobieństwo, że do nas wróci. W drugim znacznie pogarszamy wzajemne relacje. Może się zdarzyć, że ciekawski sojusznik szybko nas zniechędzi.

Wzajemna konkurencja często prowadzi do wojny (wspominałem o piratach?). I tu też trzeba odnotować poprawę. Po pierwsze w zasadzie można się zdać na automatyzację w konstruowaniu statków. Nie żebym polecał, bo niektórzy znajdują perwersyjną przyjemność w określaniu kierunku prowadzenia ognia przez działka czy dobieraniu wyposażenia dodatkowego, ale można robić to i bez zażywania środków na uspokojenie. Oczywiście znajdzie się zawsze coś do poprawy, ale dotyczy to raczej kwestii kosmetycznych.



Po wybuchu supernowej w układzie Oshiad życie przestało na pewien czas istnieć. W końcu jednak powróciło.

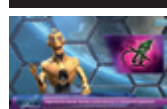
Po drugie, bitwy stały się bardziej wymagające. Z jednej strony wzrosła liczba opcji (definiowanie celów, szyku, równanie bądź nie prędkości), z drugiej przyspieszono tempo starć. Niby nie zauważyłem, by SI zachowywała się jako wybitnie, ale nie dostrzegłem też rażących błędów zarówno podczas planowania operacji, jak i samej walki. Potrafi zebrać siły i zaatakować znieacka, potrafi oblecieć pół galaktyki, by się pojawić z drugiej strony.

A przecież poza konkurentami do panowania w galaktyce są potwory. Już nie pilnują jednej planety w układzie, ale luźno latają od jednej do drugiej. Do tego potrafią zaskoczyć podczas bitwy i nie zawsze należy wierzyć w prognozę jej wyniku.

Udało się też twórcom poradzić z nudą końcówki, gdy już wiemy, że wygraliśmy, ale zostało nam 50 tur, by wypatroszyć przeciwnika. Zwycięstwo, na przykład dyplomatyczne, doskonale się sprawdza, choć możemy po nim grać dalej i poświęcić te 50 tur, by w końcu dolecieć na miejsce wielką flotą i znieść z mapy galaktyki ostatnią, niebronioną planetę wroga. Niestety nie ma wtedy punktów wskazujących liderów w poszczególnych kategoriach zwycięstwa, ale wyniki można porównywać dzięki śledzeniu postępów na linii czasu pod względem skolonizowanych planet czy liczebności armii.

Po zmianach gra wyraźnie zyskała, choć nie zaszkodziły jej jeszcze jeden rzut oka betatesterów. Może niektóre przyciski powskakiwałyby w okna, z których teraz wyłącza. Jeśli jednak komuś nie przeszkadza tak skandaliczny błąd, z przyjemnością powinien ruszyć na podbój kosmosu. Nie wiem, czy wspominałem, ale przyjemność wyraźnie wzrosła, gdy będziemy uważać na piratów... **L**

## GNN



Co jakis czas pojawiają się newsy w telewizji Galactic News Network.

Większości są to newsy bardzo przydatne („Wkrótce wybuchnie jeden ze skolonizowanych przez ciebie układów”) lub krępujące („Na planecie przeciwnika zdarzyło się trzęsienie ziemi”), ale bywają też kompletne brednie. Jedną z nich jest zdjęcie ameby kosmicznej wzięte chyba z bazy tanich zdjęć. W rzeczywistości jest obrzydliwie różowa.



# Book of Demons



PRODUCENT Thing Trunk **Wersja PL:** tak

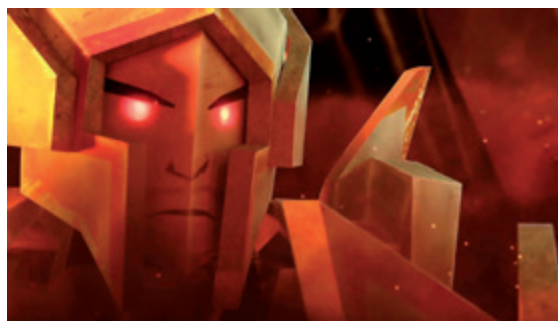
Voyager

**EARLY ACCESS**

**W**łaśnie w trzewiach maszyn wyrasta nowe, wykonane z papieru nostalgiczne uniwersum. Na pierwszy ogień w serii Back 2 Games idzie Diablo, którego klon nazwano Book of Demons.

Pomimo utrzymania stylistyki gry w papierowym świecie - rzeczywiście bohaterowie, demony i mieszkańcy wioski są poskładani z prostych płaszczyzn - całość robi zdecydowanie wrażenie mocnej, solidnej i mrocznej podobizny Diablo. W wersji Early Access miałem okazję przejść grę wojownikiem (będzie jeszcze mag i łuczniczka/łotrzyca). Widziane w rzucie izometrycznym podziemia mocno przypominają katakumbę i piekielne scenerie znane z hitu Blizzarda. Przeciwnicy, choć teoretycznie kartonowi, rażą solidnie i nieźle dają popalić. Nasz bohater wprawdzie posługuje się mieczem, ale potrafi zadawać ciosy na sporym obszarze. Wystarczy tylko wskazać cel, a atak zostanie przeprowadzony automatycznie.

Zwiększamy jego siłę, przytrzymując przycisk myszy. Nasza postać porusza się nieco skokowo, wyłączanie po wyznaczonych ścieżkach. To pozwoliło twórcom na zastosowanie kilku sztuczek, takich jak blokady z kamieni i konieczność przedzierania się do wrogów po trasach (ci ostatni swobodnie przemieszczają się po mapach). Wraz z rozwojem akcji komplikuje się walka - bossowie wymagają specjalnego podejścia (na przykład zbliżenia się na określoną odległość lub uprzedniego zniszczenia wspierających ich jednostek). Także zwykłe demony mają swoje specyficzne cechy. Niekiedy trzeba im rozbić tarczę (widoczną jako ikona przy postaci), niekiedy zakłócić stan skupienia.



❖ Złe dobrana puła kart? Przetrawienie wśród księżułek przywołujących pomocników staje się wtedy trudne.

## Poziomy

Wielkość map kolejnych poziomów została uzależniona od naszych wyników w poprzednich etapach. Umiejętna eksploracja i wybić wrogów co do różka (w końcu to demony) pozwoli poszaleć w pełnych złota katakumbach.

❖ Papierowersum, ludzik z papieru i talia kart. Mamy nadzieję na kolejne gry z tej serii.

Udany model walki i zgrabna eksploracja podziemi połączona ze zbieraniem monet na wszelkie wydatki to klasyczne i zaczerpnięte z Diablo cechy hack & slash. Jest jednak coś, co wyróżnia Book of Demons. Choć nasz bohater zbiera punkty doświadczenia i może je wydawać na powiększanie zbiorniczków ze zdrowiem i maną, to już klasycznej kieszeni na zdobycze po prostu nie ma. Nie ubierzemy wojownika w unikalną zbroję ani nie obwiesimy go amuletami. Zamiast tego będziemy zbierać talie kart, kupować sloty na ich umieszczanie i wyciniać inne magiczne sztuczki. Gra oferuje cztery typy kart: artefaktów (pasywnych umiejętności defensywnych i ofensywnych), przedmiotów (pozwalających przechowywać fiołki z maną i zdrowiem), magii (korzystających z many i umożliwiających przeprowadzanie mocniejszych ataków) oraz runy, których zadaniem jest usprawnianie działania innych kart. Cała talia zawiera zwykłe, rzadkie i unikalne karty - nie wszystkie odnajdziemy, od razu przechodząc grę. Co najważniejsze, połączenie karcianych boosterów ze slasherem ma w tym przypadku sens i w Book of Demons gra się świetnie. Intrygującym rozwiązaniem jest sposób generowania poziomów. Otóż w zależności od tego, jak wielu wrogów ubiliśmy i jak wiele skarbów zebraliśmy na poprzednich mapach, możemy decydować o wielkości kolejnych etapów. ■



46

Blade Runner pojawił się w październiku 1997 roku, wyprzedzając współczesne mu gry o ładną dekadę. Scenariusz oraz lokacje do dziś robią wielkie wrażenie.



52

Petro Tyschtschenko opowiada o sekretach Commodore Inc.



56

Fairlight znokautował Knight Lore, rozszerzając izometryczne światy labiryntówek do ostatecznego kształtu. Więcej interaktywności nie dało się już w nich upchnąć.



# HALL OF FAME

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



60

Historia Maksa Payne'a, w której pojawia się też cień Alana Wake'a, to opowieść o ludziach z mroźnej Finlandii i ich zamięłowaniu do klimatów noir.

# BLADE RUNNER

1968. Philip K. Dick pisze o ludziach, którzy zachowują się jak roboty i o robotach, które zachowują się jak ludzie. 1982. Ridley Scott ubiera tę historię w obrazy i dźwięki, a Rick Deckard już na zawsze dostaje twarz Harrisona Forda. 1997. Dzięki Westwood Studios gracze mogą dopisać kolejny rozdział tej opowieści.

■ Bartłomiej Kluska

**W** drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych adaptacje filmowych hitów wciąż nie budziły wśród graczy większego entuzjazmu. Ich producenci uczciwie zapracowali na taką reputację, tworząc szybko, byle jak i bez pomysłu, byle tylko sprzedać cokolwiek na fali popularności kinowego pierwowzoru. „E.T.”, „Szczęki”, „Powrót do przyszłości”, „Nieśmiertelny”... - lista hitów srebrnego ekranu, których legendę rozmieniały na drobne marne egranzacje, była bardzo długa. Należy dodać, że jedno z zaszczytnych miejsc należało do... „Łowcy androidów”.

Ten znakomity film w 1985 roku doczekał się ośmiobitowej „adaptacji”, w której dzieło Ridleya Scotta

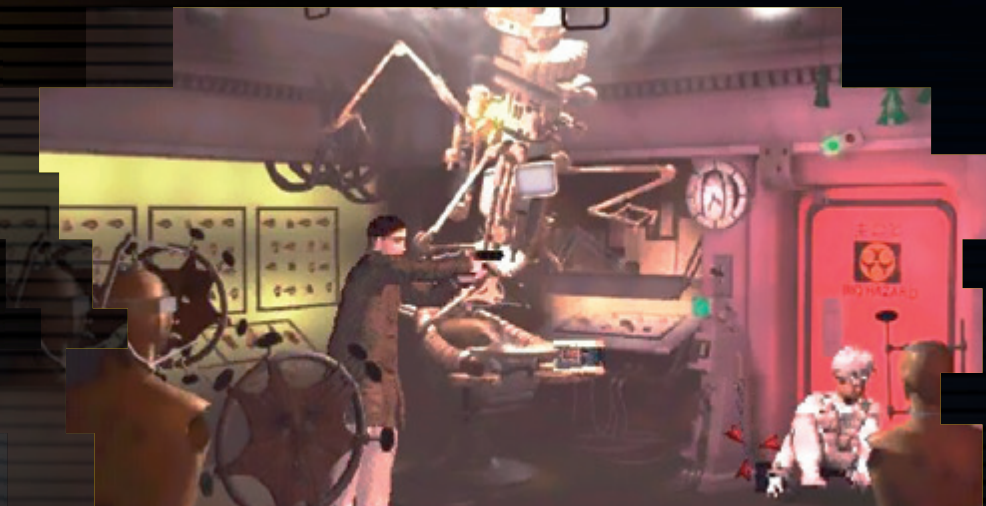
sprowadzono do czysto zręcznościowego, w dodatku monotonnego ganiańca po mieście za replikantami.

Gdy zatem dekadę później świat obiegła wiadomość, że w produkcji znajduje się kolejny wirtualny Blade Runner, tak fani filmu, jak i gracze (a przecież często były to same osoby) mogli być pełni najgorszych przeczuć. Wprawdzie nad grą pracowało magicznie z Westwood Studios, świeżo opromienieni sławą twórcy znakomitego Command & Conquer, ale sytuację mieli mało komfortową. „Łowca androidów”, zwłaszcza po premierze wersji reżyserskiej, był otoczony kultem grupy nie tyle widzów, co wręcz wyznawców, analizujących każdą scenę, znających na pamięć wszystkie dialogi i latami toczących zawzięte dyskusje o tym, czy Deckard był replikantem.

■ Ray McCoy, główny bohater gry, kolega po fachu Ricka Deckarda. Czy odnajdzie i „zdymisjonuje” grupę replikantów, czy pomoże im przeżyć? Tym razem decyzja będzie należała do gracza.



NAJLEPSZA  
**GRA**  
NA ŚWIECIE



Choć autorzy gry nie użyli filmowych zdjęć, muzyki i dialogów, udało im się perfekcyjnie oddać klimat obrazu Scotta. „Jesteście w świecie Dicka razem z Deckardem” – pisał recenzent.

# R

✚ W tej przygodówce akcja nie zamiera w oczekiwaniu, aż gracz podejmie decyzję. Czasem ma zaledwie kilka sekund na działanie. Jeśli tego nie zrobi lub się pomyli, może zginąć.

✚ Piękna Crystal Steele - jeden z najlepszych łowców w całej policji L.A. A może android, który... nie wie, że jest androidem i zabija inne androidy?

W całej historii kinematografii niewiele jest filmów, które doczekałyby się podobnego kultu. Jak nie zawieść oczekiwań tych ludzi?

Problemem była również zmagatawana sytuacja prawnoautorska filmu - choć zatem gra powstawała z błogosławieństwem Blade Runner Partnership, jej twórcy, by nie narazić się na niespodziewany proces, woleli nie korzystać bezpośrednio z filmowych zdjęć, muzyki czy dialogów. Co gorsza, współpracą z Westwood Studios nie byli zainteresowani ani Ridley Scott, ani Harrison Ford - niechętni powrotom do świata „Łowcy androidów” i sceptyczni wobec egranzacji jako takich.

#### LOS ANGELES, ROK 2019

By obejść te ograniczenia, producenci postanowili nie tworzyć prostej adaptacji filmu czy jego kontynuacji, ale opowiedzieć swoją własną historię, dziejącą się równolegle z wydarzeniami pokazywanymi przez Ridleya Scotta (filmoznawcy mają na takie zabiegi zgrabne określenie sidequel). Louis Castle, współzałożyciel studia i kierownik produkcji komputerowego Blade Runnera, podkreślał przy tym, że film został potraktowany jak „ewangelia” i żaden fragment fabuły gry nie będzie sprzeczny z wydarzeniami, które widzieliśmy wcześniej na srebrnym ekranie.

A zatem akcja gry dzieje się również w 2019 roku w Los Angeles, a głównym bohaterem jest zatrudniony przez policję łowca replikantów - silnych i inteligentnych androidów na pierwszy rzut oka nieodróżnialnych od ludzi, które pozbawiono prawa do przebywania na Ziemi. A ponieważ - tak jak w filmie - grupą replikantów łamie ten zakaz, zadaniem gracza jest ich skuteczne wyeliminowanie (co w polskim tłumaczeniu filmu nazywano elegancko „dymisją”). Gracz nie wcielił się jednak w Ricka



❖ Chleb powszedni policyjnego łowcy to nie strzelaniny i pościgi, lecz żmudne przeszukiwanie miejsca zbrodni.



**Fabula Blade Runnera jest nieliniowa a wybory i decyzje gracza oraz... zwykły przypadek mają realny wpływ na dalszy bieg wydarzeń, prowadząc do jednego z kilkunastu zakończeń.**

Deckarda, by gonić Roya Batty'ego aż na dach Bradbury Building, lecz jako Ray McCoy przeżywa zupełnie inną historię.

Oczywiście nawiązania są bardzo wyraźne. Graficy mieli do dyspozycji szkice Syda Meada, który był odpowiedzialny za wizualną stronę filmu Scotta, i wykonali swoją pracę znakomicie. Pojawiają się więc znane z kinowego ekranu lokacje, neony i wideobillboardy reklamujące pozaziemskie kolonie,

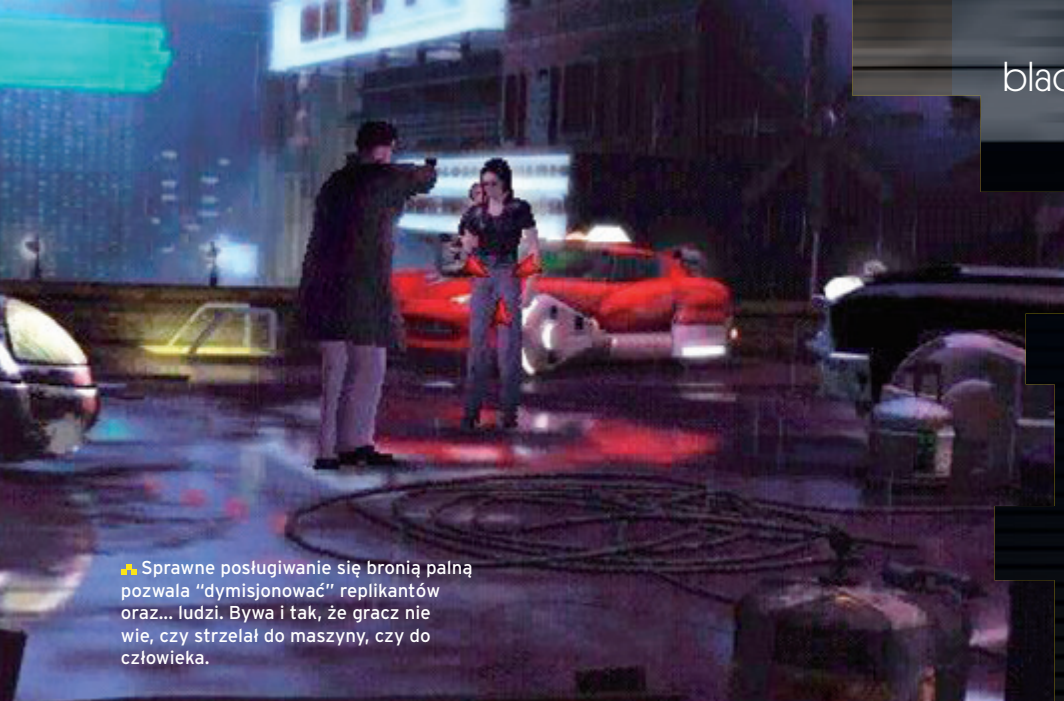
❖ W tym policyjnym gabinecie zaczęło się również śledztwo Ricka Deckarda. Miejsc znanych z filmu jest w grze znacznie więcej.

a najazdy kamery czy niektóre kadry są identyczne jak w filmie - wszystko to jednak odwzorowano za pomocą nie zdjęć, lecz renderowanej w czasie rzeczywistym grafiki 3D. W tle pobrzmiewają rozpoznawalne motywy (ponieważ nie udało się uzyskać praw do oryginalnych nagrań, Frank Klepacki, kompozytor Westwoodu, miał za zadanie ze słuchu odtworzyć fragmenty kompozycji Vangelisa). McCoy korzysta z empatycznego



testu Voight-Kampffa i analizatora zdjęć Esper, spotyka też na swojej drodze Rachael, dr. Tyrella czy J.F. Sebastiana (głosu użyczają im aktorzy występujący w filmie). Pojawia się nawet sam Deckard: wspominając o nim inni bohaterowie, można go dostrzec na jednym ze zdjęć, a jego nazwisko znaleźć - z marnym wynikiem - na liście trenujących na policyjnej strzelnicy. Gdy zatem Ray McCoy przybywa do korporacji Tyrella, pomieszczenie wygląda dokładnie tak, jak w filmie. Detektyw spogląda na sztuczną sowę, a za chwilę do sali wchodzi Rachael, która głosem Sean Young informuje go, że był tu już wcześniej jeden





✚ Sprawne posługiwanie się bronią palną pozwala "dymisjonować" replikantów oraz... ludzi. Bywa i tak, że gracz nie wie, czy strzelał do maszyny, czy do człowieka.

W końcu kto wcześniej słyszał o przygodówce, która dzieje się w czasie rzeczywistym? Gdy akcja pozostałych gier przygodowych co chwilę zastęga, a bohaterowie cierpliwie czekają, aż gracz użyje jakiegoś przedmiotu lub odkryje rozwiązanie kolejnej zagadki, życie w Blade Runnerze toczy się również bez udziału protagonisty. Gdy więc McCoy prowadzi swoje śledztwo, pracownicy zbiera dowody, analizuje zdjęcia Esperem i przesłuchuje świadków, niekiedy zwyczajnie włóczy się po mieście w poszukiwaniu jakiegokolwiek punktu zaczepienia lub zmęczony zasypia w domu, w tym samym czasie dzieją się też zupełnie inne rzeczy. Jest tu - jak w życiu - trochę elementu losowości, lecz wszyscy bohaterowie mają własne cele i plany. Androidy próbują zmylić pościg, a inni policjanci chcieliby je dopaść na własną rękę. Niektórym może się udać niezależnie od działań McCoya.

Co więcej, gra na początku losuje, które z kilkunastu głównych postaci w niej występujących są replikantami, a które ludźmi, co ma oczywiście wpływ na ich późniejsze zachowanie. Natomiast łowca często nie wie, kogo tak naprawdę ściga (nie każdy przecież zgodzi się na test V-K). Naturalną kolejną rzeczą po wykonywaniu egzekucji pozostają wątpliwości... Może zlikwidowany nie był androidem? W filmie Rachael pyta Deckarda, czy kiedykolwiek przez pomyłkę „zdymisjonował” człowieka. W grze kwestia ta powraca z całą mocą.



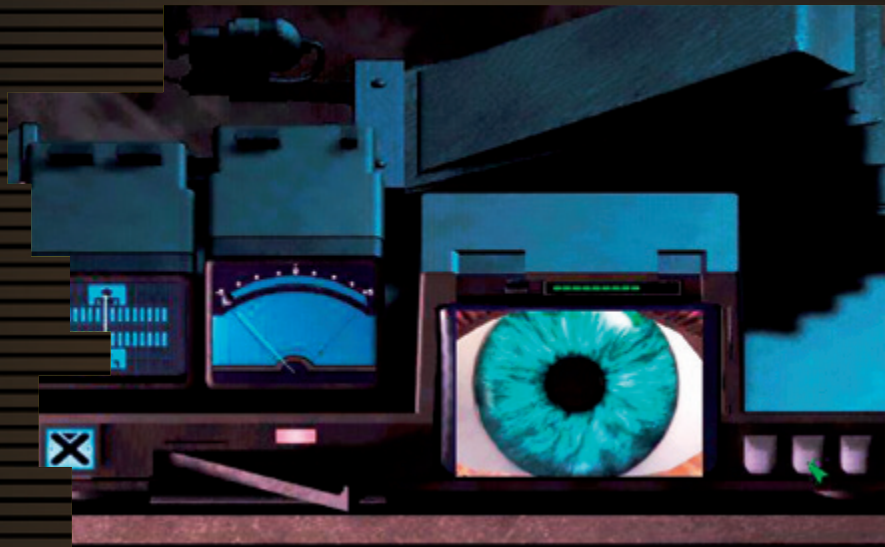
### WSZYSTKIE WARIANTY PRZYSZŁOŚCI

Trzeba zauważyć, że dzieło Westwoodu to... przygodówka point & click, reprezentant gatunku, który w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych najlepszy okres miał już za sobą. Oczywiście wciąż jeszcze pojawiały się w nim tytuły elektryzujące graczy (Riven, Zork: Grand Inquisitor czy niespodziewanie udany powrót legendy The Curse of Monkey Island), niemniej pod względem zasad rządzących zabawą konserwatywnie trzymały się one rozwiązań sprawdzonych od lat. Tymczasem Westwood, mając przecież w dorobku bardzo dobrą serię o Kyrandii, postanowił wszystko zmienić.

✚ W grze nie zbiera się i nie używa przedmiotów, lecz... informacje. To przeprowadzone rozmowy i odnalezione dowody pchają akcję naprzód.

✚ Test Voight-Kampff. Wybierając właściwe pytania, można udowodnić, że przesłuchiwany jest replikantem. Oczywiście nie zawsze uda się uzyskać wiążący wynik i nie każdy zechce wziąć udział w teście.

z łowców i rozmawiał z dr. Tyrellem o androidach Nexus 6. „Blade Runner Westwoodu jest dokładnie TYM Blade Runnerem Ridleya Scotta” - podsumowywał starania autorów gry zachwycony recenzent PC Gamera, „Jesteście w świecie Dicka razem z Deckardem!” - emocjonował się dziennikarz Secret Service. Mieli rację. Po raz pierwszy tak wiernie przeniesiono świat ze srebrnego ekranu do gry. Samo jednak, choćby perfekcyjne, oddanie klimatu starego filmu nie zapewniłoby jeszcze Blade Runnerowi miejsca w pixelowym hall of fame. Jego prawdziwa wielkość tkwi w czymś zupełnie innym. I w tym momencie zaczynamy mówić o prawdziwej sztuce.



Rzecz najważniejsza - fabuła Blade Runnera jest nieliniowa, a wybory i decyzje gracza mają realny wpływ na dalszy bieg wydarzeń, prowadząc do jednego z kilkunastu zakończeń. McCoy może zajmować się likwidowaniem replikantów, ale może też stwierdzić, że racja leży po stronie androidów i próbować pomóc im w ucieczce. Może również zrezygnować z udziału w tej wojnie i wyjechać z Los Angeles z ukochaną kobietą u boku (a kobieta ta oczywiście może okazać się androidem). Kombinacji jest mnóstwo, dzięki czemu gracz chyba po raz pierwszy w historii przygodówek czuje, że nie wykonuje tylko zadań zaprogramowanych przez autorów i nie podąża drogą, którą ktoś mu wcześniej wytyczył, ale postępuje według swojej woli. Nie zawsze zresztą mu się uda - może zginąć sam lub nie uratować od śmierci osoby, którą postanowił chronić. Niekiedy zamiast główkować będzie musiał wykazać się zręcznością (to też rzadkość w przygodówkach). Czasem wyborów dokonają za niego inni bohaterowie, czasem zadecyduje przypadek. Wszystko to sprawia, że w Blade Runnera, jak w żadną inną przygodówkę, można grać nawet

kilkadziesiąt razy i akcja nigdy nie będzie wyglądać identycznie, a przy tym zawsze zachowa spójność i konsekwencję. Scenarzyści rozrysowujący sytuację wykonali gigantyczną pracę, podobnie jak testerzy sprawdzający, czy gracz niechętny nie zabrniesie w ślepy zaułek.

Wkrótce minie 20 lat od premiery Blade Runnera. Ilu autorów przygodówek próbowało przez ten czas pójść drogą wskazaną przez Westwood, dać graczom realny wybór i szansę wielokrotnego przeżywania tej samej historii?

#### JAK ŁZY W DESZCZU

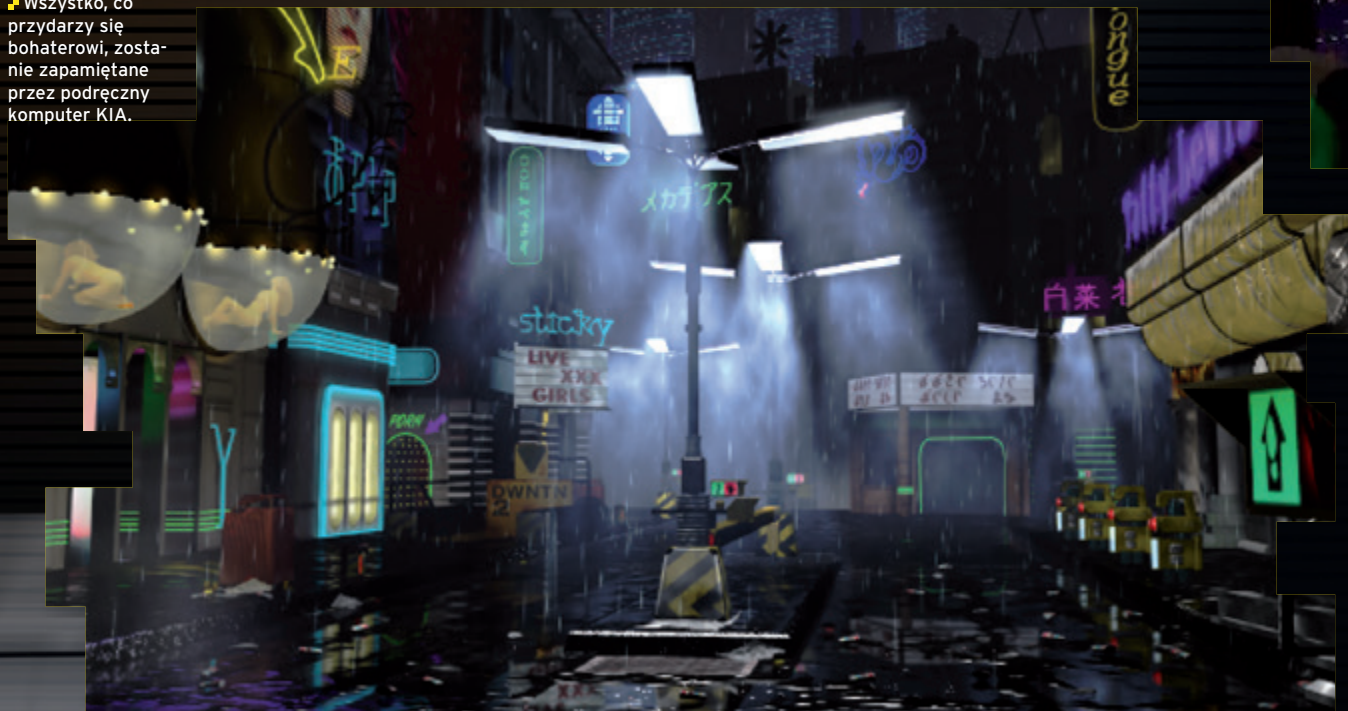
Blade Runner ukazał się (tylko w wersji na PC, na czterech płytach CD) w 1997 roku, zbierając znakomite recenzje. „Po kilku godzinach z grą w niewielkim, ciemnym pokoju, może się w nas coś przestawić. A po dalszych kilku uwalnia się od tej obrzydliwej ziemskiej powłoki i w ciele McCoya samotnie przemierza się Los Angeles. Dla takich gier warto żyć” - pisał w Secret Service nieskończenie zachwyty Krzysztof „Banan” Papiński. Nie był jedyny, a wszyscy podkreślali wyjątkowość dzieła.



„Naszym głównym celem było zaangażowanie gracza w rozgrywkę nie tylko intelektualnie, ale przede wszystkim emocjonalnie” - tłumaczył Louis Castle.

Oto chyba po raz pierwszy w historii gra, będąca przecież produktem rozrywkowym, skłaniała do zadawania sobie pytań o istotę człowieczeństwa, a po pomyślnym „zdymisjonowaniu” replikanta u gracza pojawiały się... wyrzuty sumienia. Jak można zabić kogoś, kto potrafi kochać, nienawidzić, śmiać się i płakać? Czy obdarzona świadomością i wspomnieniami maszyna

➤ Wszystko, co przydarzy się bohaterowi, zostanie zapamiętane przez podręczny komputer KIA.



✚ McCoy spędzi długie godziny, oglądając zdjęcia za pomocą Espera. Jeśli przegapi jakiś szczegół, nic straconego. Dowody zazwyczaj można zdobyć na kilka sposobów.

**W Blade Runnera można grać nawet kilkadziesiąt razy i akcja nigdy nie będzie wyglądać identycznie. Nie ma drugiej takiej przygodówki.**



✚ Również samochód J.F. Sebastiana odtworzono ze szkiców Syda Meada.



Co gorsza, niewielu młodych graczy pozna jego historię. O ile prawie 50-letnią książkę Philipa Dicka nadal czyta się z przyjemnością, a film Ridleya Scotta, niegdyś dostępny tylko na wielokrotnie kopiowanych kasetach VHS, przy kolejnych rocznicach trafia na nowe nośniki, obrastając dodatkami i nowymi wersjami, o tyle zagrać w Blade Runnera jest trudno. Problematyczny bywa sam zakup oryginału, a próba jego uruchomienia pod najnowszymi wersjami Windows kończy się już na etapie instalatora. Z pomocą Internetu da się to oczywiście obejść, podobnie jak inne kłopoty: z wyświetlaniem grafiki, odtwarzaniem dźwięku, niekompatybilnymi sterownikami czy niespodziewanymi błędami aplikacji. A po całej tej męce i tak okazuje się, że z dzisiejszej perspektywy „przecudnej urody filmowe tła i wyśmienicie animowane postaci”, którymi 20 lat temu zachwycał się recenzent Świata Gier Komputerowych, wcale już nie wyglądają tak przecudnie i wyśmienicie (czas nie był łaskawy zwłaszcza dla animowanych przez motion capture postaci). Louis Castle rozwiewa również marzenia o remake'u, jakiego doczekaliśmy w ostatnich latach inne klasyczne przygodówki, twierdząc, że większość materiałów źródłowych i tak zaginęła po likwidacji studia. No cóż. Gry starzeją się szybciej i gorzej niż książki i filmy, dlatego wszystkie te chwile, które spędziliśmy kiedyś z Blade Runnerem Westwoodu, rozmyją się w czasie jak łzy w deszczu. Ale dobrze, że je przeżyliśmy. ■

nadal pozostaje tylko maszyną? Kto z nas wcześniej zastanawiał się nad takimi kwestiami, siedząc przed komputerem?

Doświadczenie to stało się udziałem ponad miliona pecetowych graczy, tyle bowiem kopii Blade Runnera udało się sprzedać (podobno trzy razy więcej niż The Curse of Monkey Island). Był to jednak wynik nie tak dobry, jak w przypadku hitów z innych gatunków. To Grand Theft Auto, Quake II, Fallout czy Ultima Online wskazywały wówczas kierunki, w których zmierza elektroniczna rozrywka. Przygodówki, które pojawiały

się po Blade Runnerze - nawet te najciekawsze: Sanitarium, Grim Fandango czy Gabriel Knight 3 - były już raczej zabawą dla koneserów.

Nic zatem dziwnego, że Louis Castle nie zdecydował się na sequel (zwłaszcza, że dysponujące prawami do tytułu Blade Runner Partnership miało nierealne oczekiwania finansowe względem studia). Westwood zajął się więc innymi projektami, głównie spod znaku Command & Conquer i Lands of Lore. Firmę zlikwidowano w 2003 roku. Nigdy już nie dowiemy się, jak mogły potoczyć się dalsze losy łowcy androidów Raya McCoya.

✚ Deckard miał mieszkanie z podobnym balkonem. McCoy rzadko jednak znajdzie czas, by podziwiać widoki.



✚ „Mr Amiga”, jak czasem nazywany jest Petro, pojawia się obecnie na wielu konwentach oraz konferencjach na całym świecie.

PIXEL  
WYWIAD

# DAWNO TEMU W COMMODORE

Z **Petrem Tyschtschenko**, byłym dyrektorem niemieckiego oddziału Commodore, znanym z wprowadzenia Amigi do Europy, o jego pracy i znajomości z Jackiem Tramielem rozmawia Piotr Mańkowski.

**P** Jak doszło do tego, że w 1982 roku pojawiłeś się w Commodore Inc?

Kariere zawodową zaczynałem w amerykańskiej firmie, w której przepracowałem dziewięć lat. Zajmowałem się administracją, telefonami, faksami i mnóstwem innych rzeczy. Panowała tam jednak duża rotacja kadrowa, ja pozostawałem jedynym ocalałym z rzezi, ale miałem już dość życia w stresie. Pewnego dnia zobaczyłem w niemieckiej gazecie zamieszczone przez firmę komputerową ogłoszenie, w którym poszukiwali pracownika do działu logistyki. Podczas rozmowy kwalifikacyjnej zorientowałem się, że chodzi o Commodore. Mimo że miałem wrażenie, że wszystko poszło świetnie, dostałem list z informacją, że przyjęli kogoś innego. Udało mi się dostać w ich szereg dzięki znajomości z człowiekiem z Siemensu, który znał dyrektora generalnego Commodore na Niemcy.

Zacząłem pracę w centrali we Frankfurcie, która oprócz Republiki Federalnej Niemiec obejmowała też Szwajcarię, Austrię i Holandię. To był wspaniały okres dla znajdującego się na fali Commodore: na rynku wielkie sukcesy odnosił VIC-20, za rogiem czaiła się premiera C64.

**P** Czyli nie zajmowałeś się produkcją ani marketingiem, lecz bardziej stroną administracyjną?

Do moich głównych obowiązków należały kwestie lokalowe związane z ubezpieczeniem, parkingiem, zakupami software. Z czasem zostałem szefem magazynu centralnego, który znajdował się w Brunswick. Przepływy pieniędzy były spore. Pamiętam nawet jeden dzień, w którym uzbierało się 18 milionów marek. Otrzymywaliśmy towar z różnych fabryk Commodore: z rodzimego Brunswick, Anglii, Hongkongu, Tajwanu i USA.



Dziwaczne, zaskakujące konstrukcje stały się niestety znakiem firmowym firmy z West Chester w Pensylwanii.



**1** Commodore 116 został wypuszczony w 1984 roku wyłącznie na rynek europejski, stanowiąc... uproszczoną wersję C16, który z kolei był uproszczoną wersją C64.



**2** Amiga Walker miała się ukazać w 1996 roku. Prototyp stanowił szybszą wersję Amigi 1200 z wbudowanym czytnikiem CD-ROM, mającą konkurować z PC.



**3** Święty Graal wśród komputerów – Commodore 65. Miał być rozbudowaną wersją C64. Obecnie na aukcjach osiąga ceny w okolicach 20,000 euro.



W 1986 roku stałem się odpowiedzialny za logistykę całej Europy, uruchamiałem magazyn w Rotterdamie, a cztery lata później byłem odpowiedzialny za całe Commodore.

**P** Gdy wspominałeś o centrali w USA, nie mogę nie zapytać o Jacka Tramiela. W styczniu 1984 roku odszedł z Commodore, ale miałaś chyba okazję go poznać?

Znałem Jacka osobiście. Poznałem go, gdy w 1983 roku przybył z wizytą do Frankfurtu. Pierwszym jego pytaniem było, ile mamy na stanie egzemplarzy C64. Odpowiadam, że 36 tysięcy, sir. On zaczął się wydzierać, że zwariowaliśmy, po czym wskoczył na stół i wtedy rozkrzyczał się na dobre. Pamiętam te słowa: „Biznes jest jak wojna, a wy jesteście outsiderami”. Tymczasem wtedy cały czas sprzedawał się jeszcze VIC-20, o niego prosili dostawcy i nim głównie handlowaliśmy, więc te 36 tysięcy C64 nie było niczym dziwnym. Niedługo potem mieliśmy spotkanie bankietowe w towarzystwie żon. Wtedy bliżej poznaliśmy Jacka. Wiedział, że mam ukraińskie korzenie i poprosił, że bym wybrał jakiś klasyczny kawałek. Wybrałem „Kalinkę” i wszelkie bariery wówczas runęły.

**P** Jack zawsze pojawiał się razem z synami?

Nie i nieprawdą jest, że to oni stanowili kość niezgody w konflikcie z inwestorem Commodore, Irvingiem Gouldem. Do legendy weszła ich słynna wojna na orzeszki w samolocie, ale szczegółów tego zdarzenia nie znam. Potem dogadał się z Warner Communications i odkupił od niego Atari, podobno za jednego dolara. Z synów Jacka najlepiej zapamiętałem Sama, bo toczyliśmy wiele sporów na różne tematy. Gdy pisałem mu memoranda, żeby przysłał więcej C64 do Niemiec, krzyczał do mnie:

„Jesteś maniakiem faksów!”. A przecież faksy były w latach osiemdziesiątych głównym narzędziem komunikacji.

**P** A jak wyglądały twoje relacje z Irvingiem Gouldem?

Lubiliśmy się, często zapraszał mnie do swojego biura w Nowym Jorku, bo tam głównie urzędował, z przerwami na wypady na Bahamy. Był bardzo spokojnym, raczej cichym człowiekiem, przeciwieństwem Jacka Tramiela. Interesował się wszystkim, co dzieje się przy taśmie produkcyjnej, raportowałem mu prawie codziennie i to nie z Ameryki, ale z Niemiec! Płacił też za międzynarodowe rozmowy telefoniczne - rozmawialiśmy po godzinie dziennie. Mitem jest to, że w Commodore Jack Tramiel robił wszystko, a Gould tylko liczył pieniądze. Nie, on brał bardzo czynny udział w życiu firmy. Tramiel był autokratą. Miał swoją opinię i trzeba było się z nią zgadzać albo wylać się ze swojego stanowiska. Ustalał twarde zasady, regulaminy, i trzeba było funkcjonować w takich ramach.

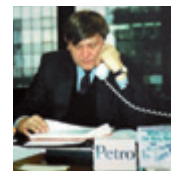
**P** Po odejściu Marshalla Smitha, który na krótko zastąpił Tramiela, Commodore kierował Thomas Rattigan. To on wprowadzał Amigę i potem próbował postawić na nogi upadającą firmę. Ponoć nawet skutecznie.

**Pamiętasz, jakim był człowiekiem?**

Był twardzielem, to po pierwsze. Spotkałem go pierwszy raz, gdy C64 zyskało nową obudowę, tę białą, unowocześnioną. Rattigan nienawidził tego designu i strasznie na niego kłął. Potem, jak wiadomo, pokłócił się z Gouldem i kiedy go zwolniono, sprawa trafiła do sądu. Jeśli dobrze pamiętam, Commodore przegrało sprawę i musiało zapłacić Rattiganowi coś około 12 milionów dolarów.

**+** Rok 1984. Petro (z prawej) świętuje ze współpracownikami wyprodukowanie 55,555 egzemplarzy IBM PC w fabryce w Brunswick. Jak widać, produkowała ona nie tylko macierzyste Commodore.

## Strategie



**Commodore, podobnie jak każdej innej firmie produkującej hardware, bezpośrednio nie zależało na walce z piractwem. Nieoficjalnie dawało się usłyszeć, że rozprzestrzenianie się gier sprzyjało producentom komputerów.**

**Amigi CDTV zamówiono do Japonii 200,000 egzemplarzy, a sprzedało się jedynie 25 tysięcy. Redukcja produkcji powodowała, że musieliśmy płacić kary i koło się zamykało. Także Philips ze swoim CD-i zaatakował w złym momencie.**

**P** No a potem nadszedł Mehdi Ali jako kolejny dyrektor generalny Commodore...

Zaczynał jako konsultant. Gdy go poznałem, pracował dla linii lotniczych Pan Am. Firma zbankrutowała w 1991 roku. Gdy przeszedł do Commodore, stałem się jego człowiekiem do różnych zadań. Był twardą osobą - tylko raz widziałem go płaczącego w swoim gabinecie, gdy dowiedział się, że zmarł jego brat. Mehdi Ali był wszechstronnie wykształcony na uczelniach finansowych.

**P** Ale jednak zatwierdzał projekty tych wszystkich komputerów i konsol, których nikt nie potrzebował? On po prostu zbyt interesował się technologią, a za mało stąpał po ziemi. Amiga CDTV wyszła zbyt wcześnie i zapłaciła cenę za brak software. To był zresztą trudny okres dla Commodore. Tramiel po przejściu do Atari zaczął podkupywać naszych ludzi. Z oddziału niemieckiego z centralą we Frankfurcie odeszło dwóch wysoką rangą menedżerów i jakoś trzeba było sobie z tym radzić.

**P** Co było gwoździem do trumny Commodore?

Było wiele przyczyn, z których najważniejszą był dynamiczny rozwój rynku PC. Na Tajwanie produkowano tanie pecety, które szturmem zdobywały rynek. Do tego dochodziła fala strajków, która przeszła przez nasze zakłady na początku lat dziewięćdziesiątych. Istniał też problem przerośniętych stanów magazynowych. To, o czym ci mówiłem, jak dbałem o niski stan magazynu w Brunswick, nie było respektowane w skali całego Commodore. Wspomnianej Amigi CDTV zamówiono do Japonii 200,000 egzemplarzy, a sprzedało się jedynie 25 tysięcy. Redukcja produkcji powodowała, że musieliśmy płacić kary i koło się zamykało. Zresztą nie tylko my traciliśmy z powodu próby zbyt szybkiego wyprzedzania dziejów - także Philips ze swoim CD-i zaatakował w złym momencie. Była jeszcze jedna zadawniona kwestia, a mianowicie problemy z Wielką Brytanią. W Niemczech praktycznie nie produkowano software, więc wszystko musieliśmy kupować od Anglików. I oto nagle lądujemy na spotkaniu w Londynie i przedstawiciele głównych firm z Ocean Software na czele mówią nam, że będą produkować głównie na C64, bo tylko to im się jeszcze opłaca. W końcu jakby problemów było mało, brytyjska firma ubezpieczeniowa Prudential popadła w tarapaty i zażądała od nas natychmiastowego zwrotu pożyczki. Jako dyrektor generalny oddziału niemieckiego byłem dwukrotnie pozywany w imieniu Commodore.

Łącznie domagano się ponad 100 milionów marek niemieckich. Procesy trwały kilkanaście lat, ale ostatecznie wszystko wygrałem. To przecież ja, jako ostatni lojalny na pokładzie, odpowiadałem za masowe zwolnienia we Francji czy Holandii. I tutaj wracamy do tego często krytykowanego Mehdiego Alego. Otóż zadbał on, żeby wykupić polisę ubezpieczeniową na 50 milionów dolarów dla Commodore, dzięki czemu uniknęliśmy mnóstwa problemów.

**P** Gdy się patrzy na historię Apple, które przecież swego czasu było mniejsze od Commodore, dostrzegamy, że ta firma nigdy nie robiła jednej rzeczy, którą na przykład często wdrażał Tramiel: nie obcinał cen hardware. Żadnych wojen cenowych, ponieważ owe wojny najbardziej uderzały w sprzedawców. Ależ my przecież zawsze rekompensowaliśmy sprzedawcom obniżki cen! Jeśli mieli na stanie hardware, którego cena została obcięta, dostawali fakturę korygującą. W tym systemie pojawiały się często aberracje, zwłaszcza w Wielkiej Brytanii. Tamtejsi handlowcy lubili przed Gwiazdką zamawiać mnóstwo towaru, a w marcu okazywało się, że 75% z tego ma do nas wrócić. Genialny strateg odpowiedzialny za jesienne zakupy już nie pracował, a odpowiedzialność za jego działanie spadała na nas.

**P** Pamiętasz ten dzień, 29 kwietnia 1994 roku, w którym buchnęła informacja o bankructwie Commodore? Wiedziałem już o tym oczywiście wcześniej. Wyobraź sobie: spotkanie w Mediolanie, późna jesień 1993 roku, przerwa kawowa, idę do toalety, stoję przy pisuarze, a tu nagle przy sąsiednim pojawia się Mehdi Ali i mówi: „Petro, musisz iść w niedzielę do kościoła i pomodlić się”. Pytam, dlaczego, a on na to, że prawdopodobnie czeka nas bankructwo i żebym nie mówił o tym nikomu. W takich oto surrealistycznych warunkach dowiedziałem się, jak poważne są problemy Commodore. Kilka miesięcy później było już po wszystkim. Na szczęście przyjaźnie z tamtych lat przetrwały. My, czyli byli pracownicy niemieckiego Commodore, spotykamy się co roku, zwykle w rocznicę 29 kwietnia. Niedawno mieliśmy kolację we frankfurckiej restauracji. Było nas prawie 50 osób, dawnych ludzi Commodore. Stary duch jeszcze nie zaginął. ■



✦ Od góry: Peter Kaiser (szef niemieckiego Commodore w latach osiemdziesiątych), Mehdi Ali, Irving Gould.

✦ Zdjęcie z 1995 roku, z czasu, gdy pozostałości po Commodore kupiła firma ESCOM. Petro stoi drugi od prawej, a po prawej - Alwin Stumpf, były szef niemieckiego oddziału Commodore.

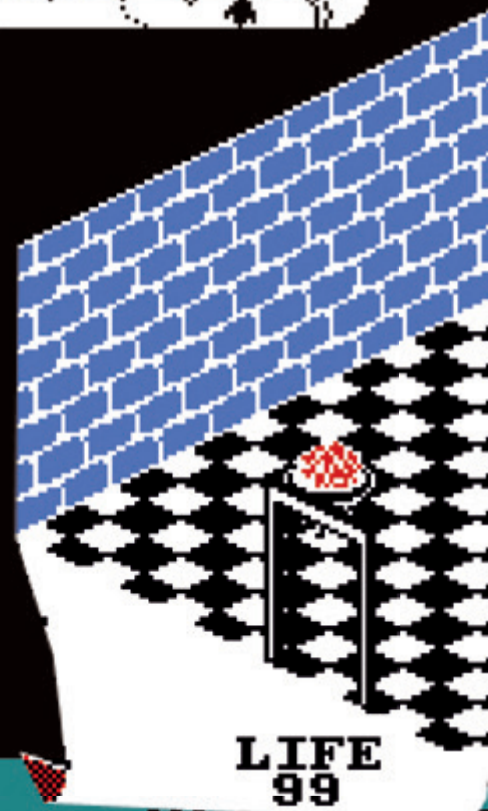




Jasne, na początku było Knight Lore. Gra śniła mi się po nocach. Mapa, którą z bratem narysowaliśmy, zajęła w końcu cztery duże kartki z bloku i tyleż dni z naszych życiorysów. Ale przyszedł moment, kiedy nawet genialne Knight Lore musiało ustąpić pierwszeństwa czemuś większemu.

■ Paweł Schreiber

■ Isvar, główny bohater gry. Od 20 lat zastanawiamy się, czy ma wąsy.



LIFE  
99

**W**ydany w roku 1985 Fairlight na początku wydawał się do niego bardzo podobny – to przecież komnatówka izometryczna w klimatach fantasy. Ale szybko zorientowałem się, że to zupełnie inna klasa. Dzisiaj chyba jeszcze lepiej widzę, o co chodziło. Knight Lore to gra, która jest jednym z najwspanialszych przykładów rozwiązań królujących w grach z lat osiemdziesiątych. Z powodzeniem stosowała mechaniki, które przyjęły się na dobre dopiero dwie dekady później. I tyle.

Fairlight już od pierwszego wejrzenia robił wrażenie pod względem graficznym. Nic dziwnego – autor gry, Bo Jangeborg, zasłynął wcześniej jako autor najpopularniejszego programu graficznego na Spectrum, The Artist. Wspierający go Jack Wilkes też stanął na wysokości zadania i stworzył jedno z najpiękniejszych sprite'ów, jakie

gościły na ekranach ówczesnych komputerów. Zamek, w którym rozgrywała się akcja, był dopracowany w najdrobniejszych szczegółach – na ścianach migotały płomienie pochodni, klatki schodowe były otoczone gustownymi (i pięknie cieniowanymi!) kolumnkami, wszędzie roilo się od mebli, beczek, dzbanków i temu podobnych. Płaszcz Isvara, głównego bohatera, efektownie i naturalnie falował przy każdym kroku. Fabuła gry (którą znałem dzięki opisowi z Bajtka) opowiadająca o wyprawie po magiczną Księgę Światła, zdolną przywrócić świetność pogrążonej w mroku krainie Fairlight, była dla mnie tylko dodatkiem do cudów, które oglądałem na ekranie.

Wiarygodność grafiki to tylko początek. Jedną z głównych cech rozpoznawczych Fairlighta, w porównaniu z innymi grami wykorzystującymi izometryczne 3D, była wiarygodność otoczenia. Tutaj pomieszczenia zamku nie były tylko abstrakcyjnymi komnatami, a spełniały konkretne funkcje. Nie sposób było pomylić jadalni z sypialnią czy salą tronową – tam, gdzie się jadło, były stoły, krzesła i dzbany. Tam, gdzie się spało – łóżka.

☛ Sala tronowa z wakatem – powrotu króla nie będzie.

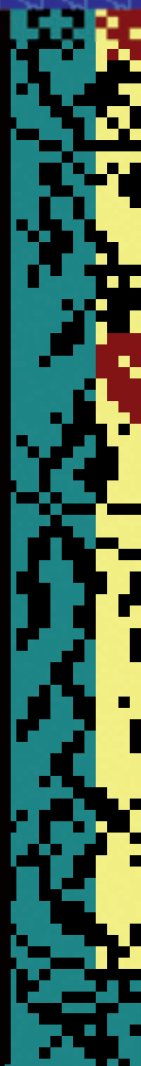


☛ Ponure widmo na moście. Kto grał, ten pamięta. Kto nie grał, niech się boi.

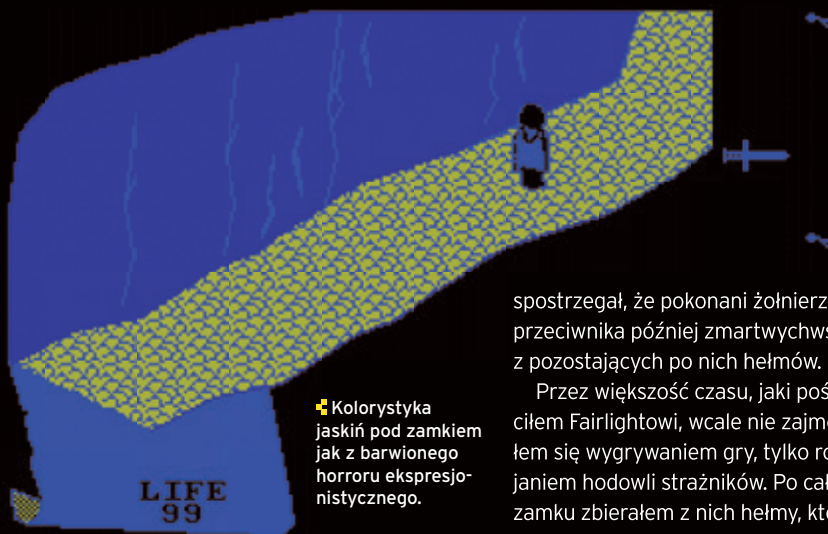


Tam, gdzie rezydował król – nie tylko tron, ale również imponujący przesłonek z czterema wielkimi misami wypełnionymi płonącymi węglami. Czuło się, że to autentyczna przestrzeń. Zamek miał sensowny rozkład i po pewnym czasie łatwo było zorientować się, gdzie jest dziedziniec, gdzie wieża, a gdzie lochy. Recenzent z Your Spectrum (listopad 1985) dobrze opisał to, jak Fairlight zmieniał spojrzenie na klasyczne gry Ultimate Play The Game: „Alien 8 i Knight Lore to raczej łami-główki – każda komnata to problem, który trzeba przewyczyć”. W grze Jangeborga zamiast serii oddzielonych od siebie drzwiami wyzwiał gracze dostawali zdumiewająco (jak na tamte czasy) wiarygodne miejsce.

Jednak tym, co w Fairlightcie zachwycało najbardziej, były przedmioty i obsługujący je system fizyki. W przedpremierowych zapowiedziach i recenzjach gry zachwyty dotyczą nie tego, jak dzielny Isvar sieka wrogów mieczem, tylko tego, jak popycha stoły, taborety i beczki. Ewentualnie na skalę światową – prawie wszystko dawało tu się albo przesunąć, albo podnieść. A jak się już coś podniosło, można było to swobodnie przenieść



# LIFE FORCE: 99



■ Kolorystyka jaskiń pod zamkiem jak z barwionego horroru ekspresjonistycznego.

do dowolnej innej komnaty i zrzucić w dowolnym miejscu. Przedmioty nie leżały tu, jak w Knight Lore, pojedynczo, po kilka ekranów od siebie. Na każdym kroku było ich mnóstwo. Nikt nie bronił nam więc budować piramid z beczek, schodków z dzbanów albo uśmiechniętych buziek z rozrzuconych taboretów. Gra wyraźnie zachęcała do takich zajęć, choćby dlatego, że czasem stos przedmiotów był jedynym sposobem, żeby dostać się w wysoko położone miejsca. Wszystkie obiekty zachowywały się zgodnie z zaawansowanym systemem fizyki. Nie tylko spadały z wysokości, ale i miały swoją bezwładność. Beczkę trzeba było mozolnie pchać, a lekko kopnięty klucz sunął po gładkiej posadzce aż miło.

Supernie nowe perspektywy uciechy zaczynały się, kiedy gracz

sposzrzedzał, że pokonani żołnierze przeciwnika później zmartwychwstają z pozostających po nich hełmów.

Przez większość czasu, jaki poświęciłem Fairlightowi, wcale nie zajmowałem się wygrywaniem gry, tylko rozwijaniem hodowli strażników. Po całym zamku zbierałem z nich hełmy, które potem zrzucałem z podwyższenia w komnacie startowej. Stałem sobie na bezpiecznej platformie i patrzyłem, jak kłębiący się pod spodem żołnierze pchają się na ścianę, próbując do mnie dotrzeć. Zderzali się i ślizgali, jak klaun na skórcie od banana. Kilka kursów później hełmów przybywało na tyle, że wykluwający się z nich żołdacy chodzili po głowach swoich poprzedników. Czasem spadali albo zmieniali kierunek. Zabawy było jeszcze więcej, kiedy do komnaty wrzucało się znajoną gdzieś sakiewkę – wtedy część mojej trzódki odłączała się i ruszała biegiem w jej stronę. Na podobne poczucie przebudowywania świata gry zgodnie z własnym widzi mi się musiałem poczekać do czasów Half-Life 2 czy Red Faction: Guerrilla. Oczywiście, mój Amstrad z trudem sobie radził z takimi obciążeniami – już przy dziesiątce żołnierzy gra nieznośnie spowalniała – ale zupełnie mnie to nie obchodziło.

Zapytałem Bo Jangeborga, dlaczego zdecydował się na tak szalony system fizyki. Odpowiedział krótko i ładnie: „Bo mogłem i wydawało mi się to ciekawe”. To samo mógłbym odpowiedzieć na pytanie, dlaczego od lat od czasu do czasu buduję sobie w Fairlightcie zoo ze strażnikami. Gracze z lat osiemdziesiątych byli dużo bardziej przyzwyczajeni do gier o dość zamkniętej strukturze, serii oddzielonych od siebie wyzwań, pokonywanych jedno po drugim. Filozofia stojąca za Fairlightem była natomiast taka, jak w późniejszych grach z otwartym światem – to wielka przestrzeń, w której można wyprawiać, co się komu tylko podoba.

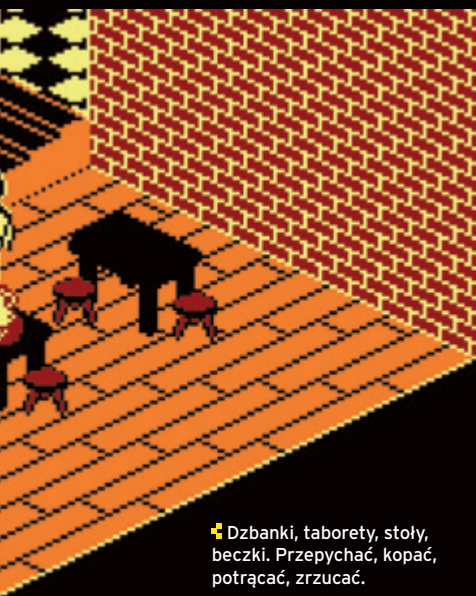
Do stworzenia Fairlighta służył zbudowany na podstawie spectrumowskiego programu The Artist edytor Grax. Jego pierwotnym przeznaczeniem miało być tworzenie ilustracji do gier tekstowych, ale Jangeborg szybko zorientował się, że można go wykorzystywać do dużo ciekawszych celów. Fairlight miał być tylko początkiem. Jego wydawca, firma The Edge, zapowiadała kolejne gry stworzone w taki sam sposób (we wrześniu 1985 roku John Minson napomknął w magazynie

Zapytaliśmy Bo Jangeborga, dlaczego zdecydował się na tak szalony system fizyki. Odpowiedział krótko: „Bo mogłem i wydawało mi się to ciekawe”.

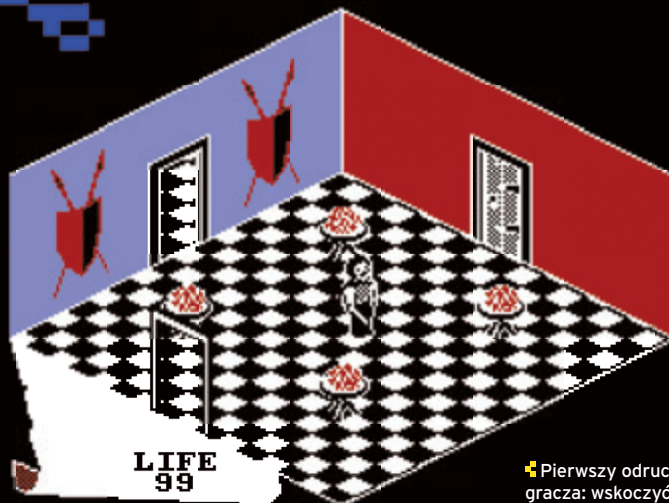


CRASH o „grze rozgrywanej się w kosmosie, ze scenami walk na lasery”). Silnik dostał odpowiednio dostojną nazwę - Worldmaker. Po rozmowach z Jangeborgiem i Timem Langdellem dziennikarze snuli piękne wizje o wydaniu powszechnie dostępnej wersji Worldmakera, pozwalającej każdemu na tworzenie izometrycznych przygódówek z taką łatwością, z jaką pisało się gry tekstowe w programie Quill.

Miało być pięknie, a wyszło jak zwykle. Relacje Jangeborga z The Edge zaczęły się robić coraz trudniejsze. Tim Langdell (człowiek, który później zasłynął pozywaniem do sądu każdego, kto ośmielił się użyć słowa „edge”) poinformował go, że nie wypłaci mu pieniędzy za Fairlighta, jeśli nie zgodzi się zrobić kolejnej gry dla The Edge. Rozpoczęła się batalia sądowa. Jangeborg dostał w końcu swoje pieniądze, ale prawa do Fairlightów zostały przy wydawcy. Ucierpiał na tym Fairlight 2, gra w zamierzeniu dużo ambitniejsza i większa od pierwszej części, ale w końcu wydana przez Langdella w wersji beta, bez zgody Jangeborga. Pod koniec „jedynki” Isvar trochę napsocił - nieświadomie wręczył



✚ Dzbanki, taborety, stoły, beczki. Przepychać, kopać, potrącać, zrzucić.



LIFE 99

✚ Pierwszy odruch prawdziwego gracza: wskoczyć w płomienie i zobaczyć, co będzie dalej.

Księgę Światła czarnemu charakterowi. W „dwójce” wsiadał na statek, przepływał wielkie morze i trafiał do zamku, gdzie miał ostatecznie pokonać zło. Miejscami gra zaskakuje i zachwyca - jest w niej o wiele więcej chodzenia po otwartym terenie pełnym lasów i urwisk, w pewnym momencie pojawia się nawet latający dywan, nadający jeszcze większe znaczenie trójwymiarowej przestrzeni gry. Ale szybko można zorientować się, że Fairlight 2 to tylko cień poprzedniej części - i pewnie cień cienia tego, czym miała być gra w swoim ostatecznym kształcie. Komnaty są straszliwie puste (gdzie te stoły, krzesła, dzbanki i mięsiva z pierwszej części!) i powtarzalne (często różnią się od siebie tylko kolorami), zagadki są niedopracowane, a od czasu do czasu można natrafić na błędy uniemożliwiające ukończenie gry. Brak też najwspanialszej rzeczy z pierwszej części, czyli przenoszenia przeciwników z komnaty do komnaty. O dziwo, recenzje gry były bardzo przychylnie, ale to chyba tylko świadectwo wielkości poprzednika (i bez troski recenzentów).

Bo Jangeborg pracował jeszcze przez jakiś czas nad grą zatytułowaną Resolution. Podobnie jak Fairlight

miała robić wrażenie pod względem graficznym. Dzięki trikowi własnego autorstwa Jangeborg chciał uzyskać na części ekranu wyższą rozdzielczość (stąd tytuł). Zapytałem go, jak gra miała wyglądać i co poszło nie tak. Resolution miało być tytułem zbliżonym do przeboju z początku lat osiemdziesiątych, Defendera. Prototyp gry działał, ale okazał się na tyle wymagający dla procesora, że cały projekt został w końcu zarzucony.

Dzisiaj Jangeborg nie tworzy już gier, ale wciąż się nimi intreruje. Kiedy spytałem go, czym się obecnie zajmuje, odpowiedział mi nie fragmentem z CV, tylko tytułami: Civilization V, X-COM, Lord of the Rings Online. Często zastanawiam się, jak dzisiaj wyglądałby krajobraz gier wideo, gdyby w połowie lat osiemdziesiątych zrealizowała się wizja dziesiątek tytułów powstających na silniku Worldmaker i gdyby Bo Jangeborg wciąż aktywnie działał w branży. Fairlight, którego stworzył 31 lat temu, powinien być dziś wymieniany jednym tchem z takimi przebojami jak Elite czy Ultima IV - produkcjami, w których gracze skupiali się nie na tym, co muszą, ale na tym, co mogą. ■



# MAX PAYNE

Gdyby tworzenie gier o pochodzących z Nowego Jorku brunetach w średnim wieku ze spluwą i problemami emocjonalnymi było dyscypliną olimpijską, to studio Remedy medal miałoby w kieszeni. Tak się bowiem składa, że dwie sztandarowe postacie wykreowane przez Finów idealnie wpasowują się w ten model.

■ Bazyl

**M**ax Payne i Alan Wake są do siebie podobni nie tylko pod względem aparycji i koszmarów, z którymi muszą walczyć za pomocą ołowiu, a w przypadku tego drugiego także latarki. Gracze szybko zauważyli, że przenikają się również światy, w których spotykamy obu bohaterów. Zaczniemy jednak od początku.

#### REMEDIUM NA ZWYCZAJNOŚĆ

Gracze poznali fińskie studio Remedy w 1996 roku, gdy światło dzienne ujrzało Death Rally. Pierwsza gra ekipy z Espoo była wyścigami, w których gracze ścigali się potężnie uzbrojonymi autami. Program przyjęto bardzo dobrze, a w 2012 roku doczekał się nawet remake'u. Nad tym jednak panowie zbyt nie zastanawiali, gdyż ich głowy zaprzętały nowe projekty.

Po udanym debiucie planowali jednocześnie stworzyć aż trzy gry: osadzoną w kosmosie strategię czasu rzeczywistego, kolejne wyścigi oraz strzelankę pod robotycznym tytułem Dark Justice. Zapłał ambitnych Finów ukierunkował Scott Miller, szef 3D Realms, czyli wydawcy, z którym Remedy od początku współpracowało.

To właśnie on zasugerował, by skupić się wyłącznie na ostatnim projekcie i podsunął pomysł, by tytułem było imię i nazwisko głównego bohatera, tak jak w przypadku 3D Realms i ich hitu Duke Nukem.

Tak zaczęła się historia projektu, który fabułą i akcją dorównać miał najlepszym filmom sensacyjnym. Za scenariusz odpowiedzialny był Sami Järvi, pracujący pod pseudonimem Sam Lake, ale wszelkie pomysły konsultował cały zespół.

✚ W momencie rozpoczęcia prac nad Maksem Paynem w Remedy pracowało 10 osób.

Historia miała więc szansę ewoluować. Był nawet moment, kiedy planowano, że heros będzie walczyć z potworami, w które zamienił ludzi narkotyk Valkyr. Na szczęście ideę tę porzucono. Przełomowe okazało się za to wprowadzenie do mechaniki gry bullet time'u pozwalającego graczowi zwolnić czas i efektywnie faszerować ołowiem watahy nacierających złoczyńców. Także tę zasługę przypisuje sobie Scott Miller. To on miał wpaść na pomysł, aby koncepcję umierających w zwolnionym tempie wrogów rozwinąć do jednego z głównych elementów zabawy. Grę, której w tym czasie nadano tytuł Max Payne, zaprezentowano oficjalnie na targach E3 w 1998 roku. Potem spadały kartki z kalendarza, zmieniały się pory roku, nadchodziły kolejne targi, na których prezentowano kolejne trailery, ale gry w sklepach wciąż nie było. Długi czas oczekiwania w połączeniu z niebotycznymi obietnicami autorów to prosta droga do katastrofy.

#### NADSPODZIEWANY HIT

Oczekiwanie zakończyło się dopiero w 2001 roku. Latem Max trafił do pecetowców, a jeszcze przed Bożym Narodzeniem mogli się z nim zaprzyjaźnić posiadacze PlayStation i Xboksa. Gracze szybko zauważyli, że warto było czekać, a autorzy odetchnęli z ulgą, widząc rosnące wskaźniki sprzedaży, podziwiając powiększającą się kolekcję nagród i czytając recenzje wychwalające ich dzieło. Podkreślano dojrzałą fabułę, na którą składały się klasyczne motywy, takie jak korupcja i zemsta, nordyckie wierzenia oraz nietrywialny bohater. Wszystko to spajał klimat rodem z filmów noir potęgowany przez przerywniki w formie komiksów. Równie dobrze wypadła mechanika gry, której symbolem stał się wspomniany bullet time, sprawiający, że strzelaniny przypominały walki z „Matriksa”. Warto jednak pamiętać, że chociaż Max Payne wywołał wśród twórców boom na ułatwiające walkę spowalnianie czasu, to nie był pierwszym tytułem stosującym tę sztuczkę. Podobny zabieg zaprezentowano choćby

W PIERWSZYM MP JAKO TWARZE POSTACI WYKORZYSTANO PODOBNY RODZINY I ZNAJOMYCH PRACOWNIKÓW REMEDY. WYGLĄDU GŁÓWNEJ ANTAGONISTCE UŻYCYŁA MAMA SAMA LAKE'A, A W MNIEJSZYCH ROLACH POJAWILI SIĘ TEŻ JEGO OJCIEC I BRAT.



✚ Tworząc sceny śmierci wrogów Maksa, autorzy wzorowali się na filmach akcji z Hongkongu.

**MAX ZNAJDOWAŁ W GRZE  
KILKA FIKCYJNYCH DZIEŁ:  
„NECRONOMICON” CZY „DE UM-  
BRARUM REGNI NOVEM PORTIS”  
ZNANE Z POWIEŚCI „KLUB DU-  
MAS” ARTURA PÉREZA-REVERTE  
I JEJ EKRANIZACJI.**



✚ Komiksowe prze-rywniki wybrano, ponieważ były tańsze niż animacje.

✚ Początkowo Max miał mieć na nazwisko Heat.



✚ Bullet time stał się solą rozgrywki i przyczynił się do sukcesu Maksa, ale wymusił rezygnację z trybu wieloosobowego.

w starszym o dwa lata od Payne'a Requiem: Avenging Angel, a gdyby poszukać głębiej, to przykłady znalazłyby się nawet w produkcjach z lat osiemdziesiątych.

Ogromny sukces zaskoczył samych autorów. „Wiedzieliśmy, jak dobra i oryginalna to gra, ale nie mieliśmy pojęcia, że stanie się tak wielkim hitem” – wspominał Matias Myllyrinne, ówczesny dyrektor finansowy Remedy, a później CEO studia. Oberwało się chyba tylko Samowi Lake'owi. Krytyka nie dotyczyła jednak wymyślonej przez niego historii, ale twarzy Maksa, którą zapożyczono właśnie od scenarzysty. Wykorzystano zdjęcie, na którym Sam miał dziwny uśmiezek, a że w grze brakowało mimiki, to trapiiony przez duchy przeszłości cyniczny glina cały czas miał minę dealera, który właśnie sprzedał komuś Poloneza w cenie Porsche.

Taki wygląd gryzł się także z ponurym głosem Jamesa McCaffreya, którym przemawiał bohater. Sam Lake po latach żartował, że jego twarz z dziwnym grymasem prześladowała go wszędzie, spoglądając z okładek magazynów o grach. Autorzy zauważyli to i już w sequele Payne dostał lepiej pasującą do jego natury facjatę amerykańskiego aktora Timothy'ego Gibbsa. Zresztą sukces sprawił, że na wydany w 2003 roku sequel przeznaczono znacznie większy budżet i zatrudniono profesjonalnych aktorów, zamiast korzystać z wizerunków pracowników studia, ich rodzin oraz znajomych. Na drodze do premiery obu części przygód zgrzybliwego policjanta stało inne też ważne dla serii wydarzenie – wykupienie praw do tytułu przez studio Take-Two Interactive. Przejęcie kontroli nad Maksem kosztowało ich 10 milionów dolarów i spory pakiet akcji. Pracą nad kontynuacją zajęła się jednak ekipa Remedy, więc w tej materii wszystko zostało po staremu.

#### DRUGIE UDERZENIE

Max Payne 2: The Fall of Max Payne podążał drogą wyznaczoną przez pierwszą grę. Dużą rolę w historii otrzymała znana już z pierwszej



**W MAX PAYNE 3 GŁÓWNY BOHATER ZNÓW ZMieniŁ TWARZ. PO LAKE'U I GIBBSIE WCIELIŁ SIĘ W NIEGO JAMES MCCAFFREY, CZYLI AKTOR, KTÓRY W POPRZEDNICH CZĘŚCIACH BYŁ GŁOSEM MAXA.**

części Mona Sax, która w kilku misjach była nawet grywalną postacią. Recenzenci znów byli pod wrażeniem i Max ponownie zgarnął szereg branżowych nagród. Niestety, entuzjazmu tego nie podzielili gracze i sequel sprzedał się słabo. Duży w tym udział mógł mieć fakt, że chociaż recenzenci wychwalali grę, to narzekali, że jest krótka i po jednym przejściu nie ma wiele więcej do zaoferowania. Szczególnie, że wciąż brakowało początkowo zapowiadanego multiplayera. Ogólny wydzźwięk dobrze obrazuje zdanie Macieja Jasińskiego recenzującego MP2 w Świecie Gier Komputerowych: „Gdyby fabuła była dwa razy dłuższa, gdyby poziomów było dwa razy więcej, to przyznałbym grze najwyższą ocenę. Tak pozostaje uczucie pewnego niedosytu (...)”.

Słaba sprzedaż sprawiła, że Max na blisko dekadę zszedł ze sceny. Triumfalnie wrócił w 2012 roku, ale nie za sprawą Remedy, lecz studia Rockstar. Finowie mieli jednak swój udział w powstaniu trzeciej części, gdyż poproszono ich o konsultacje. Brali w nich udział między innymi Sam Lake czy Matias Myllyrinne.

Wróćmy jednak do tego, co działo się po premierze drugiego Maksa. Otóż Remedy zaczęło wówczas szukać projektu, który można byłoby przekuć na kolejną grę. „Pracowaliśmy nad różnymi koncepcjami, szukając czegoś, co by nas zafascynowało. Po kilku projektach znaleźliśmy to” – tłumaczył założyciel Remedy, Petri Järvillehto. Tak zaczęły się prace nad zapowiedzianym w 2005 roku Alanem Wakiem. Gra, którą tworzone długich pięć lat, początkowo wyszła wyłącznie na Xboksa 360. Microsoft chciał, aby tak pozostało, ale dzięki staraniom Remedy, po dwóch kolejnych latach udało się doprowadzić do wydania wersji pecetowej. Koszty jej stworzenia zwróciły się już po dwóch dniach sprzedaży.

Sam Lake znów zafundował graczom niesamowitą historię mocno przesiąkniętą klimatem rodem z „Miasteczka Twin Peaks”. Tym razem bohater był wypalonym autorem bestsellerów, który w poszukiwaniu natchnienia wyjechał do spokojnego z pozoru miasteczka Bright Falls. Sielskie wakacje zaczynają się od zniknięcia jego żony, Alice.

## TWORZĄC HISTORIĘ ALANA, SAM LAKE INSPIROWAŁ SIĘ „MIASTECZKIEM TWIN PEAKS”, „ZAGUBIONYMI” I TWÓRCZOŚCIĄ STEPHENA KINGA. ZAMIESZKAŁ TEŻ W CHACIE NAD JEZIOREM, ABY LEPIEJ WCZUĆ SIĘ W KLIMAT.

Alan wyrusza na poszukiwania i przy okazji odkrywa, że spokojna miejscina skrywa wiele tajemnic. Znajduje też strony z książki, którą sam napisał, ale nie pamięta, kiedy. Fabułę podzielono na odcinki i przedstawiono w formie serialu.

W trakcie prac nad MP ludzie z Remedy zwiedzali i obfotografowali Nowy Jork, a teraz przemierzali północno-zachodnie stany USA, żeby zobaczyć, jak wyglądają tamtejsze miasteczka. Starano się odwzorować jak najdrobniejsze szczegóły. Matias Myllyrinne zapewnia, że nad głową Alana świecą nawet takie gwiazdy, jakie można zobaczyć nocą nad stanem Waszyngton. Gracze docenili to i zabawa, w której zło czai się w ciemności, a cenniejsze od pocisków są baterie do latarki, przypadła im do gustu. Oberwało się za to zakończeniu, które rozczarowało wielu, ale otwierało furtkę do kontynuacji. Sprawę podreperowały nieco dwa DLC z odcinkami specjalnymi, a szczególnie drugi z nich zatytułowany Pisarz. W zamyśle twórców miały one być łącznikiem między pierwszą częścią a sequelem, który jednak jak dotąd się nie ukazał. Wprawdzie w nowojorskiego pisarza można wcielić się także w samodzielnym dodatku Alan Wake's American Nightmare, ale nie jest to kontynuacja wątku rozpoczętego w pierwszej grze, a raczej wariacja na temat przedstawionego w niej świata.

### ZNAKI SZCZEGÓLNE

Porównując gry o Maksie i Alanie, nietrudno zorientować się, że wyszły spod ręki tych samych ludzi. I nie chodzi tylko o fakt, że mamy do czynienia ze świetną fabułą i strzelankami TPP z nowojorczykami w roli głównej. W obu przypadkach zadbano o budowę interesującego i wiarygodnego świata z własnymi ikonami popkultury.

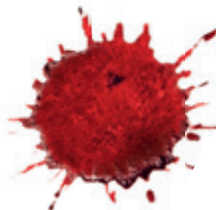
Jednym ze znaków rozpoznawczych studia z Espoo stały się telewizory, na których można było oglądać serie popularne w wykreowanym świecie. Max trafiał między innymi na kreskówkę o kapitanie Baseball-Bat-Boyu, kryminały „Dick Justice” i „Address Unknown”, a także operę mydlaną „Lords and Ladies”. Pojawiła się nawet marka porno „Max Heat”, co jest o tyle ciekawe, że tak właśnie miał nazywać się główny bohater gry, dopóki nie uznano, że Max Payne to znacznie lepszy wybór. Z kolei w świecie Wake'a hitem jest wzorowany na „Strefie mroku” serial „Night Springs”. Bohater natyka się nawet na gry komputerowe i planszówki na jego podstawie. Niesamowite jest to, że prezentowane na wirtualnych ekranach historie żyją własnym życiem – zazwyczaj nie odnoszą się do głównej osi fabuły i można byłoby je pominąć, ale mimo to chce się śledzić losy bohaterów i jeszcze głębiej zanurzyć się w stworzonym przez Finów świecie. Chociaż mówienie o Finach to w tym momencie duży skrót myślowy, gdyż w chwili wydania Alana Wake'a w Remedy pracowali przedstawiciele aż dziesięciu narodowości.

Maksa i Alana trapiły też te same problemy, które pojawiały się po napisach końcowych. Obie serie bazują na fabule i po jej poznaniu niewiele już pozostaje do odkrycia. Ludzie z Remedy starali się przedłużyć żywotność gier, serwując tryby polegające na przechodzeniu poziomów w ograniczonym czasie czy walce z niekończącymi się hordami wrogów, ale nie wnosily one nic do opowiadanych w obu tytułach historii. Aby dostać coś więcej, trzeba było pokonać gry na najwyższym poziomie trudności, co zazwyczaj wiązało się z koniecznością trzykrotnego przechodzenia gry, a przecież nawet najlepsza opowieść może się

### Tablica



**Schemat przygód**  
Alana Wake'a to jedno z najciekawszych nawiązań umieszczonych w Quantum Breaku. Zastanawiano się, czy oznacza to, że w świecie tej gry to Wake jest literacką postacią, której losy omawiają studenci. Ludzie z Remedy przestrzegają jednak przed szukaniem głębszego sensu w easter eggach.



➤ Alan trafił na automat z Death Rally – pierwszą grą niesławnego studia Remedy.

znudzić, jeżeli słuchamy jej w kółko. W dodatku nagroda wydawała się niewspółmierna do trudu, który trzeba było włożyć, żeby ją zdobyć. W pierwszym Maksie był do wstępu do ukrytego pokoju ze zdjęciami twórców, sequel pozwalał zobaczyć nieco zmienione zakończenie, a w Alanie Wake'u dopiero na poziomie koszmarnym można było zebrać wszystkie strony maszynopisu. Nie można jednak powiedzieć, że Remedy bezmyślnie powieliła swoje błędy, gdyż główna akcja Alana Wake'a była dwukrotnie dłuższa od krytykowanego Upadku Maksa.

### W JEDNYM STALI DOMU...

To jednak nie telewizory, mechanika czy ewentualne błędy sprawiają, że o historii Maksa i Alana najlepiej mówić razem. Otóż opowieści obu panów w kilku miejscach zająbiają się. Padły nawet przypuszczenia, że żyją oni w tym samym uniwersum. Pomysł taki pojawił się, gdyż akcja pierwszego Maksa działa się podczas trzydniowej śnieżycy, która sparaliżowała Nowy Jork, a identyczne zjawisko opisywał Alan w jednej z retrospekcji. Pomysł ten szybko upadł, ale na jego miejscu pojawił się szereg kolejnych. Całkiem popularna jest teoria utożsamiająca Maksa z Alekssem Caseyem – bohaterem powieści, które przyniosły Wake'owi sławę. Jego opisy pojawiające się w grze oraz dodatkowych materiałach rzeczywiście same podsuwają takie skojarzenie: obaj stracili żonę i dziecko, opychają się tabletkami przeciwbólowymi i są cynicznymi twardzielami o podobnym spojrzeniu na świat oraz ciężkim poczuciu humoru. W dodatku wśród znajdowanych stron maszynopisu są dwie, które dotyczą Casey'a i czyta je James McCaffrey, czyli głos Payne'a, a nie – jak w przypadku całej reszty – użyczający głosu pisarzowi Matthew Porretta.

Także tytuły książek o Caseyu nawiązują do Payne'a. Są wśród nich: „The Fall of Casey”, „The Things That I Want” i „Return to Sender”. Tytuł pierwszej to jasne nawiązanie do podtytułu MP2, a drugiej został zaczerpnięty z jednego z rozdziałów



✚ Za dostarczenie dźwięków natury odpowiadała firma Soundlabs. Jej pracownik przez kilka dni mieszkał pod namiotem i nagrywał odgłosy wiatru, szumiących drzew i śpiewających ptaków.

**POMYSŁ NA NAWIEDZONE PRZEDMIOTY BYŁ EFEKTEM BŁĘDU SILNIKA GRY, KTÓRY SPRAWIAŁ, ŻE NAGLE RÓŻNE RZECZY ZACZYNAŁY LATAĆ PO EKRANIE. POSTANOWIONO GO JEDNAK ZOSTAWIĆ.**

✚ Satelita w American Nightmare spada przy akompaniamentie utworu „Club Foot” zespołu Kasabian.



✚ Bitwa na ogromnej scenie to jeden z najefektowniej-szych momentów przygód Alana Wake'a. Bataлии towarzyszyły fajerwerki i muzyka Old Gods of Asgard.

✚ Wymyślając rodzaje wrogów, ludzie z Remedy chwycili za siekiery i wyszli ze studia, próbując wyglądać groźnie. Ciekawe, czy gdzieś można zobaczyć to nagranie?





## QUANTUM BREAK PROMOWAŁ FILMIK, W KTÓRYM W NAJNOWSZE DZIECKO REMEDY GRALI MAX PAYNE I ALAN WAKE, CZYLI ODPOWIEDNIO SAM LAKE I ILKKA VILLI.

drugiej odsłony gry o cynicznym gliniarzu. Z „Return to Sender” sprawa jest nieco bardziej złożona. Otóż z jednego z telewizorów w MP2 można było usłyszeć, że wyemitowany zostanie maraton serialu „Address Unknown”, który nazwano właśnie „Return to Sender”. Wszystko to sprawiło, że fani serii zaczęli doszukiwać się ukrytych znaczeń. Zastanawiano się choćby, czy to, że w ostatniej książce Wake’a Casey ginie, oznacza, że Sam Lake chciał uśmiercić Maksa. Na forach można znaleźć nawet pomysły, by za kanoniczną uznać właśnie śmierć Payne’a-Caseya, a odrzucić wydarzenia z MP3.

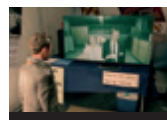
### JESIENNI POECI

Do tego dochodził szereg innych przygotowanych przez twórców smaczków. Uwagę graczy zwróciło zwłaszcza wplecione w opowieść o Aleksie Caseyu stwierdzenie „Late goodbye”, które od razu kojarzyło się z utworem zespołu Poets of the Fall towarzyszącym Maksowi w czasie przygód z drugiej części gry. Całości można było wysłuchać podczas napisów końcowych, ale wcześniej

kawałek ten pojawiał się wielokrotnie: podśpiewywał go woźny, jeden z oprychów grał go na pianinie, a Mona nuciła go pod prysznicem. Dzięki temu Poets of the Fall z pewnością zyskał nowych fanów, a ich grono jeszcze powiększyło się po premierze Alana Wake’a, promowanego przez kolejną piosenkę Poetów, czyli „War”.

Muzycy użyczyli swojego talentu także fikcyjnemu zespołowi Old Gods of Asgard i na potrzeby gry nagrali utwory „Children of the Elder God” i szczególnie istotny dla fabuły „The Poet and the Muse”. Powrócili także w Alan Wake’s American Nightmare, gdzie można usłyszeć „Balance Slays the Demon” i „The Happy Song”. Spółka Remedy-PoTF stała się na tyle charakterystyczna, że kiedy ogłoszono prace na Quantum Breakiem, pytania o dalszy ciąg współpracy pojawiły się zarówno na forach dotyczących gry, jak i twórczości zespołu. Niestety, tym razem fani grupy musieli obejść się smakiem. Pewne nawiązanie do PoTF jednak się pojawiło – w grze można trafić na kobietę, która nie dość, że gra w Alana Wake’a, to jeszcze nuci przy tym „Children of the Elder God”.

### Pan Zgrzyt



**Złe alter ego Alana to bardzo tajemnicza postać. W oryginalnej grze wiadomo tylko, że to on ma spotkać znajomych bohatera. W dodatku American Nightmare Zgrzyt okazuje się głównym przeciwnikiem oraz sadystycznym mordercą. Być może zagadkę jego pochodzenia i cele wyjawy sequel... o ile się ukáže.**

I tak docieramy do Quantum Breaka. Już w pierwszych recenzjach dało się zaobserwować co najmniej dwie ważne rzeczy. Po pierwsze, wersja na PC uparcie błaga o łatkę, po drugie ludzie z Remedy nie stracili zamilowania do podrzucania easter eggów i mieszania graczom w głowy. Wspomniana kobieta grająca w AW to bowiem dopiero wierzchołek góry lodowej. W Quantum Breaku można też znaleźć podpisaną przez Wake’a książkę „Sudden Stop”, tablicę ze schematem jego przygód czy zauważyć, że bohater nosi koszulkę z logo serialu „Night Springs”. Najwięcej zamieszania wywołał jednak telewizor z wyświetlanym filmikiem „Return”, który gracze wzięli za trailer nowej gry o Alanie.

Teorię tę uwiarygadniała wiadomość, że Remedy zarejestrowało tytuł Alan Wake’s Return. O tym jak wielu graczy wierzy, że Alan Wake 2 nadejdzie, świadczą liczby. Do 2015 roku gry o Wake’u rozszły się w ponad 4 milionach kopii. W dodatku podstawowa część przygód pisarza z latarką była jednym z najczęściej piraconych tytułów na Xboksa w 2010 roku. Ludzie z Remedy wykazali się tu sporym poczuciem humoru i umieścili zabezpieczenie powodujące, że w nielegalnych kopiach bohater miał na oku piracką przepaskę.

Niestety, studio z Espoo pogrzebało nadzieje fanów. Ogłosiło, że „Return” to tylko serial istniejący w świecie Quantum Breaka i obecnie nowego Alana na tapecie nie ma. Wielu fanów rzewnie wówczas zapłakało. Twórcy nie kryją jednak, że historia o pisarzu była pomyślana jako seria i być może doczeka się kolejnej odsłony. W dodatku w marcu 2016 roku Sam Lake zasugerował, że Remedy byłoby zainteresowane stworzeniem czwartej części Maksa Payne’a. Może więc w końcu dowiemy się, czy Max to Alex oraz czy nawiązania do Wake’a w Quantum Break to tylko żarty, czy szerzej zakrojona akcja. Na razie pozostaje nam stąpać w świetle i zawsze mieć przy sobie fiolkę tabletek przeciwbólowych. ■

# SECRET LEVEL



**68** Skąd się wzięła Amiga? Jej same początki związane były z firmą Atari. W cyklu artykułów przedstawimy burzliwe dzieje „Przyjaciółki” i jej kolejne modele.



**70** Kasetę magnetofonową... niegdyś żywotny element świata gier.



**74** Opisujemy najnowszą metodę tworzenia grafiki w grach wideo.



**78** Trent Reznor z Nine Inch Nails napisał soundtrack do Quake'a i jak się okazało, nikt już nie powtórzył równie niepokojących dźwięków.

**GDY TRENT REZNOR UJRZAŁ WOLFENSTEINA 3D, POBIEGŁ DO SKLEPU KUPIĆ PC.**

**PROJEKTANCI NINTENDO OTRZYMAŁI POLECENIE, BY KONSOLA PRZYPOMINAŁA WALKMANA.**

”



**82** Miejsca, skąd startowały pojazdy kosmiczne od zawsze były otoczone tajemnicą. Zapraszamy na przegląd tych lokacji.

# LEGENDA AMIGI

1

Połowa lat siedemdziesiątych XX wieku. Jednym z pracujących wówczas w Atari inżynierów jest Jay Miner. Ten zdolny specjalista ma już na koncie kilka ciekawych projektów, między innymi zdalnie sterowane rozruszniki serca.



■ Tomasz Marcinkowski

Zatrudniony został do przeprojektowania kilku płyt prototypowych tak, aby stały się pojedynczymi układami scalonymi. Owocem jego pracy staje się chip TIA (Television Interface Adapter) – serce pierwszego sukcesu firmy, konsoli Atari 2600.

Ogromnym wyzwaniem było zaprojektowanie TIA tak, aby zbędne stało się użycie pamięci RAM. Kości pamięci kosztowały wtedy dziesiątki tysięcy dolarów za jeden megabajt! Dlatego nie wchodziło w rachubę użycie nawet ośmiokilobajtowego bufora ramki w konsoli, która miała kosztować możliwie jak najmniej. Ciekawym pomysłem było zatem zaprojektowanie takiego systemu, żeby obraz generowany był jako pięć ruchomych obiektów (na przykład dwóch graczy, dwa „pociski” i jeden „wróg”) oraz statyczne tło. Całość była generowana bezpośrednio z rejestrów układu, pomijając konieczność zastosowania pamięci RAM.

Ostatecznie cały system posiadał jedynie 128 bajtów pamięci RAM.

Efekt pracy zespołu inżynierów, któremu szefował Jay, był wyjątkowo spektakularny. Konsola Atari VCS przy początkowej cenie 199 dolarów była relatywnie tania, a jednocześnie

oferowała bardzo wiele: rozgrywkę dla dwóch graczy, kolorowy obraz oraz łatwo i szybko ładowane gry dzięki wykorzystaniu prostych kartridżów.

W międzyczasie firmie zaczęło brakować pieniędzy na sfinalizowanie produktu i zapadła decyzja o sprzedaży Atari korporacji Warner Communications za kwotę 28 milionów dolarów. Zmiana zarządu firmy powodowała coraz większą niechęć u jej pracowników. Do tej pory panowały w niej luźne zasady i nikomu nie przeszkadzało wypalenie jointa w ramach poobiedniego deseru. Nowy prezes firmy z nadania Warnera – Ray Kassar – wprowadził korporacyjny rygor. Ubrany w garnitury kosztujące po 3000 dolarów za sztukę, wyraźnie denerwował resztę zespołu. Pomimo widocznej zmiany atmosfery Jay Miner zdołał jeszcze zaprojektować następcę TIA – zestaw układów ANTIC/CTIA/GTIA dla nowej rodziny komputerów, Atari 400/800.

Tymczasem w 1979 roku na rynku pojawił się przełomowy procesor Motorola MC68000. Ten całkowicie nowy 32-bitowy układ wyraźnie wyprzedził swoje czasy. Jay Miner natychmiast zaproponował Atari zaprojektowanie maszyny opartej o ten procesor, miał nawet gotowe szkice ideowe, ale wielokrotnie spotykał się z odmową.



■ Procesor Motorola 68000 powstał po tym, gdy firmę opuścił Chuck Peddle, przechodząc do MOS Technology.

Wreszcie w 1982 roku poddał się i opuścił Atari. Wielu ważnych dla firmy ludzi również odeszło w tym okresie. Jednym z nich był Larry Kaplan – pierwszy programista konsoli VCS. Kaplan założył Activision i stał się jednym z największych obok samego Atari producentem gier na VCS. Jednak nie w smak mu było ograniczenie rynku do jednej konsoli. W tamtym okresie chętnie inwestowano w rynek elektronicznej rozrywki, bo zdawał się on nie mieć granic. Kaplanowi udało się namówić kilku bogatych panów na zainwestowanie kwoty siedmiu milionów dolarów w nowy startup na rynku gier wideo. Natychmiast też zadzwonił do Jaya Minera i zwerbował go na stanowisko szefa działu projektowania sprzętu. Dołączył do nich również manager, Dave Morse.

Celem zespołu stało się stworzenie takiej konsoli do gier opartej o procesor MC68000, jakiej jeszcze nie było na rynku. Takiej, która byłaby zdolna dorównać, a nawet przebić jakością oferowanej rozgrywki najlepsze automaty do gier. Jednocześnie w głowach kołatał się pomysł, by po dodaniu doń klawiatury i myszy mogła się ona stać pełnoprawnym komputerem, co w niedługim czasie okazało się ratunkiem dla całego przedsięwzięcia... ■

■ Jay Miner



Urodził się w 1932 roku w stanie Arizona. Karierę rozpoczął w branży medycznej, a wszystko zmieniło się, gdy Nolan Bushnell zatrudnił go w Atari do pomocy przy konstruowaniu Atari VCS (później przemianowanej na 2600).



- NEWSY I AKTUALNOŚCI 7 DNI W TYGODNIU
- RELACJE Z NAJWAŻNIEJSZYCH IMPREZ GAMINGOWYCH, POLSKICH I ZAGRANICZNYCH
- WIDEORECENZJE I GAMEPLAYE Z WYCZEKIWANYCH TYTUŁÓW
- AUTORSKIE FORMATY WIDEO - TWOJA STARA GRA, ALFABETY, 10 LAT TEMU W BRANŻY
- WYWIADY Z TWÓRCAMI GIER I BEZKOMPROMISOWA PUBLICYSTYKA
- PONAD 40 TYSIĘCY FANÓW NA FACEBOOKU!

# GameZILLA.PL

DLA SŁABYCH, NIEDOPRACOWANYCH GIER NIE MAMY LITOŚCI

ZOBACZ NASZE MATERIAŁY NA [GAMEZILLA.PL](http://GAMEZILLA.PL)



**P**odobnie jak wiele ważnych XX-wiecznych technologii, zapis dźwięku na taśmie magnetofonowej (która jako nośnik zastąpiła druty i taśmy stalowe) został rozwinięty w III Rzeszy.

Taśmy do będących wówczas cudem techniki i chronionych tajemnicą wojskową magnetofonów AEF dostarczała firma BASF, która produkowała je w zakładach IG Farben - tych samych, w których powstawał Cyklon B. Technologia, która stała się podstawą kasety magnetofonowej, była więc gotowa już na początku lat czterdziestych. Gdy w sierpniu 1963 roku podczas Berlin Radio Show firma Philips pokazała prototyp Compact Cassette produkcji BASF, jakość zapisu pozostawała niezmienną w stosunku do starszych o blisko ćwierć wieku nagrań głosu Hitlera. Poprawa jakości miała nadejść dopiero w latach siedemdziesiątych, kiedy pojawiły się „chromówki”.

Od roku 2013 we wrześniu lub październiku [data jest ruchoma] obchodzony jest Dzień Kasety. Wzorowane na Dniu Winyła święto to inicjatywa miłośników muzyki niezależnej. Ale przecież kasetka magnetofonowa to także część historii gier.

■ Mirek Filiciak



■ Na kasetach magnetofonowych próbowano też zapisywać obraz - korzystająca z nich kamera zabawekarskiego koncertu Fisher-Price okazała się jednak komercyjną kląpą.

Jak jednak często bywa z produktami konsumenckimi, do zdobycia popularności potrzebne było coś więcej, niż sama tylko technologia wysokiej jakości - przepisem na sukces okazał się przede wszystkim format.

Brzmi to może banalnie, ale siłą projektu Philipsa była wielkość kaset. Compact Cassette była 4-krotnie mniejsza od promowanych wcześniej przez amerykańskich producentów kartridżów. Odbiorcom spodobało się też dobrze przemyślane, wygodne i chroniące zapis pudełko. Pierwszym impulsem do rozpoczęcia promowania kaset była możliwość użycia ich w zasilanym bateriami sprzęcie przenośnym. Początkowo myślano o niewielkich jak na ówczesne standardy dyktafonach. Kluczowa okazała się jednak muzyka i współpraca Philipsa z Sony oraz innymi szturmującymi zachodnie rynki japońskimi producentami.



✦ XC12 - zmara graczy, konstrukcja wyraźnie słabsza niż starszy model 1010. Sytuację ratowała przeróbka turbo.

Od początku lat siedemdziesiątych przez trzy kolejne dekady kasecja rządziła rynkiem muzycznym, choć trzeba dodać, że zawsze w towarzystwie - najpierw winylu, a później płyty CD. Szybko też ustanowione zostały kluczowe typy oferowanych na rynku „czystych” kaset do zapisu. Choć produkowano kasety pozwalające na zapis od 10 do 180 minut nagrania, rynek zdominowały „sześćdziesiątki” i „dziewięćdziesiątki”. Krótsze były niepraktyczne; dłuższe, ze względu na wymuszone pojemnością obudowy stosowanie cieńszych taśm, miały tendencję do rwania się.

Relatywnie tani nośnik, pozwalający na samodzielny zapis danych, zwrócił oczywiście uwagę branży komputerowej. W roku 1972 wbudowane magnetofony trafiły do biurowych komputerów Hewlett-Packard (modele HP 9821A i 9830A), a pięć lat później także do maszyn Commodore PET, Tandy TRS-80 i Apple II.

Do końca lat siedemdziesiątych kasety stawiały opór konkurencji ze strony dyskietek, jednak upowszechnienie formatu 5,25 cala sprawiło, że szybko przegrały tę walkę na rynku zastoso- wań profesjonalnych. Przyczyny były oczywiste: przede wszystkim powolność odczytu i nagrywania danych, dodatkowo ograniczana przez jego awaryjność - wielu producentów dublowało zapis, żeby ograniczyć ryzyko błędów i w efekcie obniżając jego szybkość o połowę. Choć więc jeszcze debiutujący w roku 1981 IBM PC oferował użytkownikom możliwość podłączenia magnetofonu, kasety szybko zniknęły z rynku biurowego. Równocześnie stały się jednym z elementów napędzających popularyzację komputerów domowych, a tym samym ważnym narzędziem budowy autonomicznej kultury gier.

W niedawno opublikowanym i poświęconym grom numerze akademickiej „Kultury współczesnej”

profesor Piotr Sitarski z Uniwersytetu Łódzkiego pisze o projekcie badania historii „nowych mediów” PRL. W swoim tekście przywołuje wypowiedź zasłużonego polskiego informatyka, Piotra Fuglewicza, który tak wspomina lata osiemdziesiąte: „Ja w ogóle przestałem być uważany wówczas za informatyka, bo jak pracowałem na sprzęcie profesjonalnym,

✦ Amstrad CPC 464 z wbudowanym magnetofonem sprzedał się w ponad dwóch milionach egzemplarzy.





the best magazine



to myśmy z dużą pogardą traktowali te zabawki (...) No i się mnie potem pytali, jak to się tam ładuje z tej taśmy magnetofonowej. Ja mówię: ja nie wiem, to w ogóle nie jest moja branża." Sitarski komentuje to następująco: „Opozycja pomiędzy poważnymi i rozrywkowymi zastosowaniami komputerów jest kluczowa do wyłonienia się gier jako samodzielnego zjawiska”. Można więc uznać kasetę za jeden z symboli kultury gier ery 8-bitów. Oddzielała zastosowania domowe od profesjonalnych, ale też - podobnie jak telewizor - stała się łącznikiem pomiędzy komputerami i znanym już użytkownikom domowym sprzętem RTV. Obniżała też koszt wejścia w światy z pikseli i to nie tylko dlatego, że ZX Spectrum z podłączonym doń produktem zakładów Kasprzaka czy Unity był najtańszym zestawem, na jakim można było wówczas porządnie pograć (choć oczywiście koszt zakupu po naszej stronie Żelaznej Kurtyny miał duże znaczenie). Ograniczenia ekonomiczne były też podstawą, nazwijmy to elegancko, kultury kopiowania.

Nie ma sensu na tych akurat łamach rozwódzić się o giełdach komputerowych, ale warto wskazać, że w branży gier za sprawą kaset zadziały mechanizmy podobne jak w przypadku rynku muzycznego. Z jednej strony kasety stanowiły impuls dla rozwoju częściowo pirackiego, częściowo amatorskiego obiegu zachodniej popkultury. Z drugiej umożliwiły powstanie półprofesjonalnych wydawnictw, które dzięki kasetom mogły rozpocząć od produkcji na skalę niszową.

Te dwa elementy były zresztą ze sobą przez długi czas mocno splecione, o czym dzisiaj często się zapomina. Z kolei użytkownicy kaset z grami rozwinęli wokół nich swoisty folklor: regulacja głowic „na ucho” przy odsłuchu ze stojącego obok komputera radioodbiornika, pieczołowicie wykonywane okładki, wymiana adresów w pismach branżowych czy dyskusje o wyjątkowo „szybkich” egzemplarzach magnetofonów... Wszystko to zaczęło zniknąć dopiero, kiedy w Polsce upowszechniły się maszyny 16-bitowe - przede wszystkim Amigi. Niezamożnym polskim graczom kasety przydawały się jednak jeszcze w połowie lat dziewięćdziesiątych, jak wtedy, gdy Studio Avalon do gry Softys na pecety dodawało kasetę z muzyką - wszystko w trosce o osoby, które nie miały w swoich komputerach karty dźwiękowej.

Rodzima wynalazczość związana z kasetami nie ograniczała się jednak do dystrybucji gier. Jej istotnym elementem były też przeróbki sprzętowe, najlepiej znane posiadaczom 8-bitowych „Atarynek”. Pod koniec roku 1987 pojawiła się polska przeróbka Atari Super Turbo (AST), opracowana przez Sławomira Nienalrowskiego i sprzedawana przez Atari Studio (późniejszy Mirage). Sprzętowo-software'owy pakiet pozwalał znacząco zredukować czas wczytywania gry - z kilkunastu minut do zaledwie 2-3 (a czasami nawet mniej). AST nie było pierwszym rozwiązaniem tego typu, ale zdobyło ogromną popularność, którą później podkopał dopiero system Turbo Blizzard.




Do połowy lat dziewięćdziesiątych kasety magnetofonowe były wykorzystywane także w grach planszowych.

Magnetofonów nie musieli przerabiać użytkownicy Commodore, chociaż i im nieobce były kartridże z oprogramowaniem turbo, albo po prostu (zwłaszcza w przypadku platform młodszych od C64) dogrywane na taśmie programy. A przede wszystkim widok pasków przebiegających przez ekran podczas wczytywania gry.

Wykorzystujące poprawę jakości taśm systemy turbo przedłużyły nieco żywotność kaset, usprawniając uruchamianie gier, a także - co z perspektywy polskich graczy nie było przecież bez znaczenia - zwiększając liczbę tytułów możliwych do upchnięcia na kasecie. Do momentu pojawienia się Pegasusa 8-bitowy komputer z magnetofonem pozostawał najtańszym sposobem na granie nad Wisłą. Jednak opozycja pomiędzy „kasetowymi” komputerami i „kartridżowymi” konsolami jest nieco naciągana. Twórcy pierwowzoru Pegasusa, oryginalnego NES, sporo inspiracji czerpali właśnie z kaset magnetofonowych. Jak w książce „I am Error”





pisze Nathan Altice, projektanci Nintendo otrzymali polecenie, by konsola choć trochę przypominała ówczesny symbol zaawansowanej technologii rozrywkowej z Japonii – walkmana. Kartridże miały mieć te same wymiary co kasety magnetofonowe, i choć tego planu nie udało się zrealizować, to w Japonii (ale chyba nie tylko tam), nazywano je właśnie „kasetami”.

Dziś kasety kojarzymy głównie z różnymi retro-niszami, ale jeśli przyjrzymy się ich wpływowi na popkulturę w szerszej perspektywie, szybko okaże się, że nie jest to tylko nośnik dla geeków i hipsterów. Wywołany przez możliwość nieskrępowanego kopiowania wstrząs sprawił, że już pod koniec lat siedemdziesiątych potentaci z branży technologicznej zaczęli pracować nad formatem CD, który miał w pewnym sensie cofnąć czas do epoki winyli i zapewnić scentralizowaną kontrolę nad rozpowszechnianiem treści. Ale znów: tak, jak kaseeta nie jest

anty-kartridżem, tak CD nie było przeciwieństwem kasety. Kees Immink, główny projektant formatu CD, usłyszał od swoich szefów w Philipsie, że gabaryty płyt muszą być zbliżone do kaset, bo ludzie przyzwyczaili się do ich poręczności. I nawet, jeśli wiemy, pamiętając o bolesnym dla kieszeni przejściu z walkmanów na discmanny, że prostokąt i dysk o podobnej przekątnej nie są równie poręczne, to możemy powiedzieć, że kiedy dziś pakujemy do konsoli Blu-raya z grą, DNA kaset wciąż gdzieś tam jest... ▣

▣ PET posiadał zaskakująco szeroką bibliotekę gier. A wśród peryferiów oferowano... dodatkowy magnetofon.

▣ W Japonii wśród peryferiów do Nintendo Famicom oferowano magnetofon do zapisu stanów gier i tworzonych na konsoli programów w Basicu.



# GRAFIKA SZYTA NA MIARĘ

Trójwymiarowa grafika powinna być tak samo realistyczna, jak te fizyczne rzeczy, których jest odwzorowaniem. Ze wszystkimi charakterystycznymi nierównościami, zadrapaniami, wgłębieniami, śladami użytkowania.

■ User Jama

■ Google Earth wykorzystuje zdjęcia lotnicze, aby za pomocą fotogrametrii automatycznie wykonywać trójwymiarowe modele budynków w większej polaci miasta.

**T**radycyjne podejście do tworzenia trójwymiarowych obiektów rozpoczyna się od modelowania. Grafik spogląda na zdjęcie rzeczywistego obiektu, dajmy na to kwiatka albo domu, po czym w programie graficznym zaczyna z czystym ekranem i buduje jego trójwymiarowy model.

Ściślej – tworzy coś możliwie podobnego, ale trochę na skróty. Po zrobieniu jednego płata kwiatka jest on wielokrotnie kopiowany, a bryła domu może ulegać pewnym uproszczeniom. Po nałożeniu tekstur rzecz wygląda

dość dobrze, ale często czujemy, że to tylko model. Rzeczywisty świat jest dużo bardziej nierówny i nieregularny, a ludzki mózg świetnie wylapuje coś zbyt idealne jako sztuczne.

Tutaj w sukurs przychodzi fotogrametria. W metodzie tej postępowanie przypomina trochę pracę rzeźbiarza: zaczynamy od gotowego kawałka, a następnie odejmujemy i czelujemy. Obiekt, który chcemy modelować, jest fotografowany ze wszystkich stron, przy czym fotografie powinny mieć pokrywające się części wspólne. Takie nakładanie się zdjęć jest niezbędne dla oprogramowania, które

➤ Zgrubne etapy tworzenia postaci w Cyberpunku 2077 z wykorzystaniem fotogrametrii. Na górze zdjęcia źródłowe modelki - bez włosów, bo źle się skanują. W środku wynikowy model 3D.



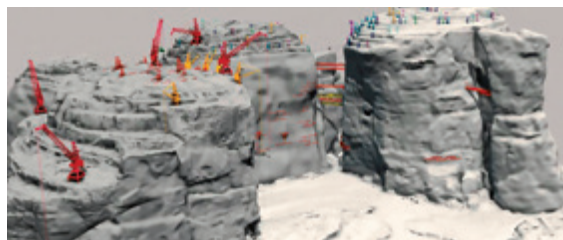
## Akcesoria

**Fotografując obiekt w plenerze**, ustawiamy w kadrze dwie kulki. Jedną jest błyszcząca chromowana, druga matowa szara. Umieszczając takie same, tyle że wirtualne kule w komputerowo modelowanej scenie, możemy porównać, jak bardzo model różni się od rzeczywistości, poprawić umiejscowienie źródeł światła i skorygować ich barwę. Zamiast dwóch kul czasem używa się jednej, w której jedna połowka jest błyszcząca, druga matowa.

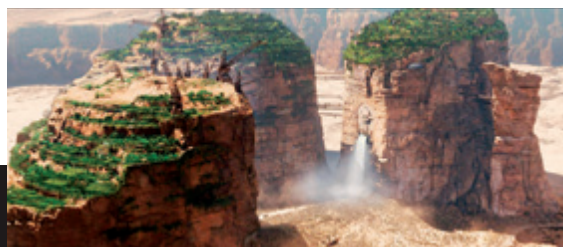
z serii zdjęć automatycznie policzy umiejscowienie wszystkich punktów obiektu i stworzy trójwymiarowy model. Model będzie dokładny, ale zbyt skomplikowany, żeby wykorzystać go wprost w grze komputerowej, dlatego w kolejnych krokach trzeba go uprościć, zachowując jednak charakterystyczne chropowatości i niedoskonałości.

Cudowna w fotogrametrii jest jej przystępność również dla amatorów. Fotografować można w zasadzie dowolnym aparatem cyfrowym, choć oczywiście im lepszy sprzęt i jakość zdjęć, tym wierniejszy będzie wynikowy model. Przydatny będzie statyw. Jeśli chcemy fotografować naprawdę duży obiekt, pomocny może być dron z zamontowanym aparatem. Przydadzą się także dwie kule: błyszcząca, która będzie referencją siły i kierunku źródła światła, oraz szara, odnosząca się do koloru światła. Te informacje pomogą potem w pracy nad doskonaleniem modelu. Sztandarowym oprogramowaniem, które ze zdjęć wygeneruje model 3D, jest rosyjski Agisoft Photoscan. Używa go branża filmowa, studia graficzne, twórcy gier, a także hobbyści. Miesięczna wersja testowa dostępna jest nieodpłatnie.

Zasady są proste, ale fotogrametria wymaga cierpliwości, pracowitości i dobrego przygotowania do zdjęć.



➤ Skąły Cytadeli w nowym „Mad Maksie” zostały wymodelowane na podstawie zdjęć Gór Błękitnych w Australii.



➤ Efekt końcowy okraszony dodanym komputerowo wodopojem, roślinnością oraz fortyfikacjami.

Najważniejsze jest oświetlenie. Musi być stabilne i nie zmieniać się pomiędzy poszczególnymi fotografiami danego obiektu. Powinno być również możliwie rozproszone - tak, żeby było jak najmniej cieni, które potem trzeba usuwać. O ile w miarę łatwo jest osiągnąć ten efekt w warunkach studyjnych, o tyle jest to wyzwaniem przy skanowaniu obiektów, budynków czy formacji skalnych w terenie. Dodatkowo obiekty błyszczące, mocno odbijające zarówno światło, jak i powierzchnie przezroczyste, słabo się skanują. Oprogramowanie do

fotogrametrii zwyczajnie od nich głupieje. W praktyce trzeba obiekt, na przykład szybę kasku motocyklowego, pomalować matową farbą lub okleić papierem samoprzylepnym. Kiedy pozyskamy kształt obiektu, łatwo jest nałóżyc na gotowym modelu charakterystykę materiałową w postaci połysku czy przezroczystości.

Pierwszym popularnym przykładem zastosowania fotogrametrii jest Google Earth, a konkretnie trójwymiarowa wizualizacja miast. Pierwotnie Google wykorzystywał modele budynków, które były tworzone tradycyjnie

przez grafików modelujących je na podstawie zdjęć. Od roku 2012 miasta w Google Earth przetwarzane są na modele 3D automatycznie za pomocą fotogrametrii ze zdjęć lotniczych wykonywanych pod kątem 45 stopni. Pracochłonność tej metody w porównaniu z ręcznym modelowaniem jest o wiele niższa, ponieważ oprogramowanie przetwarza naraz całe dzielnice miasta.

W obsypanym sześciami Oscarami filmie „Mad Max - na drodze gniewu” z wykorzystaniem fotogrametrii powstała Cytadela, forteca adwersarza głównego bohatera. Źródłem do cyfrowego skanu skał, poddanego później przeróbkom grafików, były Góry Błękitne w Australii. Wysokiej rozdzielczości fotografie wykonane zostały z pokładu helikoptera. Ekipa podobno czekała ponad tydzień na koniec bezchmurnego nieba i pięknej słonecznej pogody. Zachmurzone niebo potrzebne było, aby zapewnić możliwie rozproszone światło do zdjęć. Wnętrza Cytadeli również powstały z wykorzystaniem fotogrametrii. Tutaj źródłem zdjęć były Jaskinie Fenolan.

Fotogrametrię coraz częściej widzieć też w grach komputerowych. Twarz snajperki Quiet w Metal Gear Solid V powstała w wyniku skanu podobizny aktorki i modelki Stephanie Joosten. Konami wykorzystało w tym celu



✚ W grze Quantum Break do skanowania ruchu samych twarzy używany był mobilny system DI4D HMC, montowany na głowie.

## VR będzie czerpało całymi garściami obiekty stworzone za pomocą fotogrametrii. Pomiary z fotografii pozwolą szybko i tanio zdigitalizować cały świat.

ponad trzydzieści wyzwalanych jednocześnie aparatów, ustawionych dookólnie i pod różnymi kątami. Na podstawie tych fotografii oraz obróbki przez oprogramowanie do fotogrametrii, powstał trójwymiarowy model, który widzimy w grze.

W grze Quantum Break odpowiedzialna za efekty graficzne firma Dimensional Imaging poszła o krok dalej, łącząc fotogrametrię, tradycyjnie stosowaną do statycznych obiektów, z pochwyleniem ruchu. Tu już nie wystarczy lustrzanka i dużo cierpliwości. Wykorzystany został dedykowany system zwany DI4D Pro, składający się w zależności od wymagań z sześciu lub dziewięciu pogrupowanych trójkami kamer. W każdej trójce znajdują się dwie kamery monochromatyczne oraz jedna kolorowa. Obraz nagrywany jest w wysokiej rozdzielczości z częstotliwością 60 klatek na sekundę. Efekt jest hiperrealistyczny.

Jednak nie wszystkie dobre efekty osiąga się drogim sprzętem, czasem liczy się pomysłowość. Kalifornijski Park Narodowy Sekwoi to miejsce, gdzie kręcone były sceny na planecie

Endor w filmowych „Gwiezdnym wojnach”. Ekipa tworząca grę Star Wars Battlefront udała się z wizją lokalną w te i inne oryginalne plenery, aby, wykorzystując fotogrametrię, przenieść elementy rzeczywistego świata do uniwersum gry. Lodową planetę Hoth z kolei grała Islandia. Aby w grze oddać wiernie odciski nóg AT-AT na śnieżnych bezkresach, ekipa wzięła model tego transportera i zrobiła nim odciski w rozsypanej na stole białej mące. Ślady zostały sfotografowane



✚ Realistycznie wyglądający stary kościół w grze Zaginięcie Ethana Cartera powstał z wykorzystaniem fotogrametrii.



✚ Źródłem do skanu była Świątynia Wang w Karpaczu w Karkonoszach. Kościół został tu przeniesiony z norweskiego Vang.



✚ The Talos Principle wykorzystało skany prawdziwych obiektów. Źródłem do fotogrametrii był posąg ze Starej Ostii we Włoszech. Powstał z niego model, na który nałożono tekstury.



✚ Stworzenie tak dopracowanych graficznie postaci, jak w grze Metal Gear Solid V, wymagało żmudnej pracy aktorów w klatce z aparatami.

i przetworzone oprogramowaniem fotogrametrycznym, a następnie wmontowane w świat gry.

W fotogrametrii zasmakowali też polscy twórcy gier. Znakomitym przykładem jest Zniknięcie Ethana Cartera studia Astronauts, chwalone za klimat oraz realistyczną grafikę. Wiele obiektów widzianych w grze: kamienie, formacje skalne czy budynki, istnieje naprawdę i do tego można zobaczyć je w Polsce. Dociekliwy fan na podstawie materiałów opublikowanych przez studio mógłby wybrać się na wycieczkę śladami miejsc w grze.

Fotogrametria wykorzystywana jest również w Cyberpunku 2077, tytule stworzonym przez CD Projekt RED. Podczas przygotowywania trailera do tej wyczekiwanej przez wielu gry, studio Platige Image zaprzęgåło do pracy system firmy Infinite Realities, specjalizującej się w skanowaniu 3D. W jego skład wchodzi zestaw 72 aparatów z matrycami rozdzielczości 18 megapikseli każdy, ustawionych dookoła pod różnymi kątami. Aparaty wyzwalane są jednocześnie, po czym na podstawie łącznie 1,27 gigapiksela informacji oraz komputerowej obróbki powstaje szczegółowy trójwymiarowy model. Przy skanowaniu aktorzy mają na głowie kryjące włosy czepki. Włosy są jedynym elementem, który powstanie w wyniku tradycyjnego modelowania, a nie fotogrametrii.

To tylko przypuszczenie, ale w niedalekiej przyszłości fotogrametria może zejść pod strzechy, szczególnie jak upowszechnią się drukarki 3D. Brakuje jakiegoś klocka do zbudowania zestawu? Kolega przyniósł fajną figurkę, którą przydałoby się powielić? Plastikowy element w urządzeniu się ułamał i trzeba go zastąpić nowym? Nic prostszego. Robisz zdjęcia ze wszystkich stron, wrzucasz do komputera, a wynikowy model drukujesz i załatwione. ■



**O fotogrametrii rozmawiamy z Klaudiuszem Wesołowskim, specem od modelowania postaci w studiu Platige Image.**

#### ▣ Jakimi aparatami robicie skany postaci?

Teraz w rigu zestawione są akurat 33 aparaty, między innymi Canony 100D oraz 600D, ale jest też kilka Nikonów. Przy wymagających pracach rig ulega przebudowie, dodajemy więcej aparatów. Nie muszą być one takiego samego typu. Co jakiś czas uzupełniamy zestaw nowymi modelami.

#### ▣ Wystarczy wcisnąć wyzwalacz i materiał do skanu gotowy?

Tak, tylko wcześniej musimy ustawić ręcznie ostrość w każdym z kilkadziesiąt aparatów, co może trwać godzinę albo dłużej. One mają oczywiście autofocus, ale nam zależy na bardzo precyzyjnym ostrzeniu na konkretne punkty. W tym czasie aktor nie powinien zmieniać pozycji, pomagają mu w tym różne podpórki.

#### ▣ Dlaczego nie skanujecie włosów?

Włosy są zbyt cienkie, poza tym są transparentne i błyszczące, nie skanują się dobrze. Jak skanujemy ekspresję twarzy, to specjalnie ją matujemy, żeby się nie błyszczała.

#### ▣ Zrobiliśmy zdjęcia. Co dzieje się dalej?

Zdjęcia przetwarzane są przez oprogramowanie, które buduje z nich model 3D. Wykorzystujemy w tym celu Photoscana. W zależności od tego, jak złożony jest materiał wejściowy, może to trwać od godziny do mniej więcej sześciu godzin. Jeśli efekt nie jest zadowalający, trzeba powtarzać sesję zdjęciową. Oczywiście, przygotowany w ten sposób model jest bardzo gęsty, nie spełnia wymogów animacyjnych, dlatego wykorzystujemy go jako referencję, ale do animacji budujemy od początku nowy model.

#### ▣ Jak wygląda pełny proces tworzenia modelu do animacji?

Zaczynamy od zdjęć modelu, z którego generujemy skan. Później pracujemy nad modelem 3D. Trzeba dodać tekstury, ustawić właściwości materiałowe oraz wykonać rigging, czyli opracowanie, jak model będzie się poruszał. Potem możemy oświetlać, renderować i kompozytować postać z tłem. Na końcu wisienka na torcie - grading, harmonizacja kolorów w całym ujęciu. Każdy etap to inna specjalizacja, więc cały proces może wymagać zaangażowania dziesięciu ludzi.

#### ▣ Jaki widzisz rozwój fotogrametrii?

W przyszłości pewnie będzie można robić model 3D na podstawie samej próbki DNA aktora. Materiałem wyjściowym do skanowania nie będą zdjęcia, tylko geny. ■





W czerwcu minęła dwudziesta rocznica wydania Quake'a – gry, która odmieniła oblicze strzelanin FPP i sieciowych harców. Swoją unikatowość objawiła również w warstwie dźwiękowej, która szybko zyskała status kultu i wstąpiła w poczet klasyki ścieżek dźwiękowych stworzonych do gier wideo.

■ Piotr Grabowski

**Z**eby choć odrobinę wczuć się w atmosferę lat dziewięćdziesiątych poprzedniego stulecia, trzeba nakreślić kilka elementów. Po stworzeniu Doom'a firmę id Software uznano (słusznie) nie tylko za jednego z najzdolniejszych deweloperów na świecie, ale również wyznaczającego nowe trendy.

Podczas prac nad Wolfensteinem 3D i wspomnianym Doomem panowie z id Software zasłuchiwali się w kolejnych płytach Nine Inch Nails Trenta Reznora. Muzyka Gwoździ zrobiła na nich na tyle mocne wrażenie, że na jednym z poziomów Ultimate Doom występuje logo zespołu w formie ukrytego easter egg'a. Z drugiej strony sam Reznor był zatwardziałym użytkownikiem komputerów firmy Apple. Jednak gdy ujrzał u swojego znajomego Wolfensteina 3D, pobiegł czym prędzej do sklepu i zakupił swojego pierwszego blaszaka, by móc samemu pruć ołowiem do nazistów.

Gry id Software były bezkompromisowe i brutalne. Trent Reznor później sam przyznał, że sesje nagraniowe do albumu „Downward Spiral” przeciągały się z winy uwskutecznianych u członków zespołu długotrwałych pojedynków sieciowych w Doom'a. Magia istniała również pomiędzy NIN i id Software, i to jeszcze na długo przed ich pierwszym spotkaniem.



■ Mody i ulepszenia oryginalnej wersji Quake'a są popularne do dzisiaj.

### MR. REZNOR, MR. CARMACK I MR. ROMERO

Jak to zwykle w takich historiach bywa, spotkanie wyżej wymienionych panów nastąpiło zupełnie przypadkowo. Wpadli na siebie po koncercie Nailsów i po krótkiej wymianie uprzejmości Reznor przyjął zaproszenie do siedziby studia. Podczas wizyty John Carmack i John Romero wspomnieli o nowym projekcie, nad którym pracują. Zaproponowali, by Reznor stworzył do niego warstwę dźwiękową. Lider NIN zgodził się, ale z zaznaczeniem, że zajmie się jedynie dźwiękami ambientowymi – muzyka nie wchodziła w grę, ponieważ pierwotnie Quake miał brzmieć utworami wykonanymi w formacie MIDI, co nie bardzo odpowiadało Reznorowi.

Quake był jeszcze w powijakach, gdy Reznor otrzymał zadanie, z którym do tamtej pory jeszcze się nie spotkał. Miał stworzyć dźwięki

### Id Software



■ **Historię teksańskiej firmy** opisaaliśmy szerzej w Pixelu #12 przy okazji wywiadu z Johnem Romero. Kultowe już zdjęcie ekipy pochodzi z czasów pracy nad Doomem. Wówczas jeszcze była to szóstka przyjaciół.

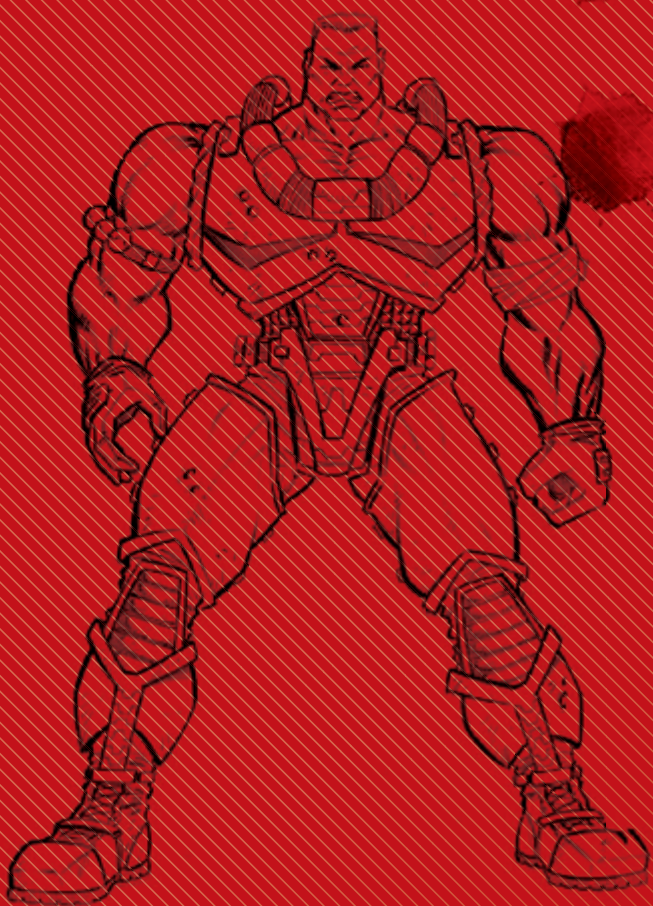
■ Trent pracujący w swoim studio w czasach, gdy powstawał soundtrack do Quake'a.

ilustrujące otrzymaną dziwną listę: „koleś w zbroi łązi po kamiennej posadzce”, „koleś w zbroi łązi po drewnianej posadzce” albo „granat odbija się od metalu”. Frontman Nailsów wcześniej nie zajmował się tworzeniem dźwięków otoczenia, ale po kilku telefonach do znajomych z branży okazało się, że to zadanie wymarzone dla tak twórczego umysłu. Nagrywanie odgłosów szatkowania kapusty udających dźwięki ostrzy rozplatających głowy okazało się wstępem do interesujących eksperymentów. Tym bardziej, że na tym etapie Carmack i Romero nie wiedzieli nawet, czy Quake będzie w klimacie horroru, SF czy średniowiecznego gotyku. Muzyk zatem działał bez konkretnych wskazówek, a co za tym idzie, miał odpowiadającą mu ilość wolności twórczej.

### NIC NIE STANIE PRZED QUAKIEM

Gra ponownie stanęła na drodze w tworzeniu albumu – tym razem chodziło o płytę „Antichrist Superstar” kapeli Marilyn Manson. Reznor czuwał nad jej produkcją i podczas jednego z wywiadów zdradził, że sesje nagraniowe do „antychrysta” bywały przerywane po to, aby w zamkniętym pomieszczeniu nagrywać wraz z Twiggym Ramirezem (basistą MM, później NIN)... wrzaski wykorzystane później w Quake'u. „W poszukiwaniu najlepszego dźwięku dla osoby przypalanej żywym ogniem darliśmy się tak długo i tak często,





**Trent Reznor zawsze podkreślał, że soundtrack do Quake'a powstał od początku z myślą o grze i raczej nie nadaje się do odrębnego słuchania. Fani są zupełnie innego zdania.**

że prawie się porzygaliśmy" – wspomina muzyk. Na szczęście prace nad albumem Mansona wciąż trwały i płyta ostatecznie również ukazała się w 1996 roku.

#### QUAKE NABIERA KSZTAŁTÓW

Dźwięki Quake'a powstawały sobie w twórczym chaosie, a panowie z id Software wreszcie podjęli jedyną słuszną decyzję o odejściu od muzyki w MIDI i zmianie formatu na Audio CD. Nie chcąc, aby muzyka przytłoczyła rozgrywkę, Reznor podczas tkania soundtracku skupił się na połączeniu subtelności z mrokiem

■ Na szkicach koncepcyjnych widać było twarz bohatera – w grze jego fizys pozostała detalem.



■ Płyta z oryginalnego wydania Quake'a.



■ W sierpniu odbył się w Dallas kolejny QuakeCon, a kilka tygodni wcześniej fani zjechali na Quake Expo 2016.

i jednocześnie maksymalnym budowaniu napięcia. To nieco kaskaderskie podejście zaowocowało jedną z najbardziej unikatowych ścieżek dźwiękowych w historii gier. Quake uzyskała dziesięć nieopatrzonych tytułami nagrań (tytuły pojawiły się dopiero później, wymyślone przez fanów), które nadały grze niesamowity i posępny klimat.

Utwory dostępne na płycie z grą były zupełnie inne niż wszystko, co można było do tej pory usłyszeć. Były długie, rozwlekłe, monotonne i bardzo niepokojące. Choć wtedy po Trentcie Reznorze i Nine Inch Nails można było raczej spodziewać się industrialnej masakry, to półście w kierunku dark ambientu okazało się trafionym rozwiązaniem. Sam Reznor stwierdził, że taki kształt soundtracku do Quake'a narodził się z chęci stworzenia maksymalnie posępnej atmosfery, a nie tworzenia kolejnego albumu NIN. „Gra jest do grania, a nie do słuchania, więc uważam, że kompozycje są na tyle rozwlekłe i monotonne, że oderwane od gry nie mają racji bytu” – stwierdził w którymś z wywiadów.

Dziś, po niemal dwudziestu latach od premiery Quake'a, można powiedzieć, że mistrz Reznor nie miał w tym przypadku racji i odcisnął swoje piętno na tytule, który jest

krokiem milowym w dziejach elektronicznej rozrywki. Soundtrack ląduje w odtwarzaczach pomiędzy dziełami innych industrialnych twórców dość często. Zresztą oddech Trenta Reznora czy NIN czuć nie tylko w dźwiękach – potwory w Quake'u możemy eliminować za pomocą pukawek o jakże dźwięcznych nazwach nailgun i supernailgun, a skrzynie z pociskami do tegoż oręża opatrzone są logo znanego wszystkim industrialnego zespołu Reznora.

#### NIE SAMYM QUAKIEM CZŁOWIEK ŻYJE

Choć sam Reznor, poza dokonaniem związanym z Nine Inch Nails, udzielał się muzycznie głównie w filmach (zgnarniając Oscara za film „Social Network”), to nie opuścił zupełnie świata gier. Inna produkcja id Software, Doom 3, miała również brzmieć Reznorem, ale w ostateczności udźwiękowienie tego tytułu powierzono Chrisowi Vrennie, byłemu członkowi NIN. Jeśli komuś chce się grzebać w sieci, to w krążącej po internecie wersji alpha gry można jeszcze usłyszeć efekty pierwszych prac frontmana NIN. Ostatnią pracą Reznora przy grach okazał się temat przewodni do Call of Duty: Black Ops II. Czy będzie to ostatnie jego grove dzieło? Oby nie. ■



Jesteś  
**ustatkowanym  
graczem?**

Poznaj nową stronę  
dedykowaną kulturze gier wideo!

Wejdź na

**[www.ustatkowanygracz.pl](http://www.ustatkowanygracz.pl)**



■ Pierwszy komercyjny kosmodrom, Spaceport America to taka współczesna wersja przystanku dyliżansowego na dawnym Dzikim Zachodzie.

# Kosmodromy

Słynne kompleksy, w których rakiety startują w kosmos – zarówno te wystłużone, jak i dopiero co zbudowane – mają podobne felery, jak całkiem zwyczajne nieruchomości. A to ktoś zbudował na nie swojej działce, a to chybił w kalkulacji popytu na usługi.

■ User Jama

**P**ierwszym i nadal największym kosmodromem na świecie jest zbudowany przez Rosjan Bajkonur. To tutaj ruszył w kosmos pierwszy satelita, Sputnik, pierwszy pies, Łajka, pierwszy człowiek, Jurij Gagarin, pierwsze sondy na Księżyc i na Wenus, a także pierwszy moduł Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. Zasłużony w historii lotów kosmicznych obiekt po upadku Związku Radzieckiego nagle zmienił właściciela.

Teren i cała infrastruktura stał się własnością Kazachstanu, a Rosja musi je teraz odpłatnie wynajmować. Zawarta jest długoterminowa umowa najmu do roku 2050 z czynszem w kwocie 115 milionów dolarów rocznie.

■ Centrum Kosmiczne Kennedy'ego zyskało nazwę swojego patrona dokładnie w tydzień po zamachu na JFK.

## Bajkonur

**Założony w 1955 roku** swą nazwę wzięł od położonej o kilkaset kilometrów wioski. Zrobiono tak dla niepoznaki – po to, by oficjalnie nie było wiadomo, gdzie faktycznie znajduje się kompleks.

Należy dodać, że wynajem jest opłacalny, gdyż Amerykanie płacą Rosjanom 70 milionów dolarów za każdego astronautę dostarczonego na orbitę. Bajkonur prześladyje też pechowa data, 24 października. W tym dniu w roku 1960 doszło do wybuchu rakiety na wyrzutni. Śmierć poniosło 126 osób, a katastrofa została utajniona przez Chruszczowa. Dokładnie w tym samym dniu, ale trzy lata później, wydarzył się kolejny poważny wypadek. Od tej pory w dniu 24 października nie wyznacza się na Bajkonurze żadnych startów.

Drugim znanym i zasłużonym kosmodromem jest znajdujące się na Florydzie amerykańskie Centrum Kosmiczne Kennedy'ego.



Startowały stąd wszystkie misje załogowe NASA: Apollo, Syllab oraz misje w ramach programu wahadłowców kosmicznych. Ryk silników startujących rakiet dociera do licznych gapiów, a samo Centrum jest częściowo udostępnione do zwiedzania. Tę idyllę mąci jeden fakt – kosmodrom zbudowany jest na wyspie nieopodal Przylądka Canaveral. Szalejące co roku w USA huragany powodują uszkodzenia wydm i plaż na wyspie, a podnoszący się poziom morza może w końcu ją zalać. Pesymiści szacują, że może się to zdarzyć nawet w ciągu dekady.

Inne bolączki ma nowiutki Port Kosmiczny Ameryka. Wybudowany został w stanie Nowy Meksyk na potrzeby turystyki kosmicznej, którą dla klienteli żadnej przygód i luksusu będzie świadczyć Virgin Galactic. Firma planuje suborbitalne loty widokowe, przy czym start odbywać się będzie z wykorzystaniem lekkiego odrzutowego samolotu, wynoszącego mały statek kosmiczny na wysokość 12 km, gdzie odpalany będzie silnik rakietowy pozwalający osiągnąć pułap 110 km. Dzięki poziomej technologii startu kosmodrom nie wygląda jak toporny obiekt industrialny – przypomina raczej futurystyczne lotnisko. Kojarząca się z pojazdem UFO bryła hali odlotów została zaprojektowana w pracowni Normana Fostera. Główny mankament polega na tym, że ten kosmodrom pozostaje właściwie nieużywany od 2011 roku.



**Jak już uda się dostarczyć buldożery na Księżyc, to budowa kosmodromu będzie dużo prostsza niż na Ziemi. Nic nie wieje, nie podmaka, wszystko jest sześć razy lżejsze. Wystarczy wyrównać teren, ubić grunt i gotowe.**

Virgin Galactic do tej pory nie uruchomił komercyjnych lotów, a po katastrofie w 2014 roku zaczął rozważać porzucenie wielkiego gabarytowo samolotu White Knight Two na rzecz zwykłego Boeinga 747, co oznacza, że starty mogłyby odbywać się z każdego tradycyjnego lotniska.

W Gujanie Francuskiej znajduje się kosmodrom używany przez Europejską Agencję Kosmiczną. Zaletą jest umiejscowienie blisko równika, gdzie prędkość liniowa jest największa, ponieważ wynika z ruchu obrotowego Ziemi. Przekłada się to na znacznie lepsze osiągi. Rakieta Sojuz wystrzelona z Bajkonuru może wynieść na orbitę 1,7 ton. Ta sama rakieta wystrzelona z Gujany może wynieść na orbitę o całą tonę więcej. Jednak w tej beczce miodu jest też łyżka dziegciu. Choć Rosjanie wykonują w Gujanie starty rakiet Sojuz, to niestety nigdy nie wezmą one na pokład ludzi, o czym marzyłaby ESA. Przyczyna jest prozaiczna. Sojuz był projektowany do startów w Związku Radzieckim – w razie awarii i konieczności przerwania misji lądował na lądzie, na rozległych stepach. W Gujanie musiałby lądować w wodzie, do czego zupełnie nie jest przystosowany.

Najnowszy chiński kosmodrom, Baza Kosmiczna Wenchang, położony jest na wyspie Hainan, najbardziej wysuniętym na południe skrawku Chin.

✦ Bajkonur prowadzi w statystykach ilości startów. Na zdjęciu rosyjska rakieta Progress na słupie ognia w drodze z zapasami na Międzynarodową Stację Kosmiczną.

Tutaj również procentuje położenie blisko równika, a misje załogowe będą możliwe z wykorzystaniem nowych chińskich rakiet nośnych, Długi Marsz 7. Wadą tej lokalizacji jest wilgotny, tropikalny klimat, który ma niekorzystne działanie na niezabezpieczony sprzęt elektroniczny. Chińczycy muszą więc specjalnie projektować całą elektronikę tak, by była wodoodporna.

Ostatnim krzykiem mody jest kosmodrom pływający, wykorzystany przez SpaceX przy udanym teście lądowania rakiety w celu jej ponownego wykorzystania. Kosmodrom w wersji compact zbudowany jest na bazie dużej barki, sterowanej zdalnie jak dron. Mobilny kosmodrom miałby sporo zalet. Starty można byłoby przeprowadzać dokładnie z równika, a w razie niepogody bez problemu zrobić to z innego miejsca. Wykorzystywane przez SpaceX pływające lądowisko ma powierzchnię 90m x 50m. Ze względu na rozpiętość samej rakiety ze statecznikami wymagana dokładność pozycji lądowania wynosi 10 metrów. To jak szukać szpilki w stogu siana, pędząc w jego stronę z prędkością kilku machów. Szanse na udane lądowanie to obecnie mniej więcej pół na pół, więc nieprędko zobaczymy załogowe loty z platform morskich. ■

## Na fali

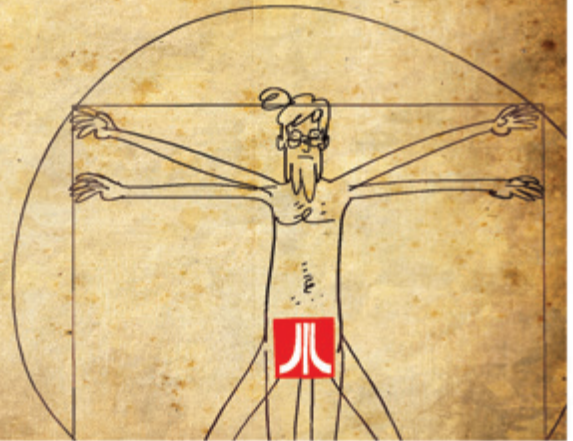


Lądowanie rakiety na oceanie na platformie wielkości chusteczki do nosa wymaga wielkiej precyzji i łutu szczęścia. Próby te są podejmowane, by móc wreszcie ponownie wykorzystywać zbiorniki na paliwo, silniki i inne elementy rakiet, które do tej pory często były po prostu porzucane tam, gdzie spadły.

**TUNGUSKA**

TXT & GFX: **QUERZU**  
**KDP** 18

DLA ŚREDNIEJ  
JAKOŚCI CZŁOWIEKA,  
ŚREDNIEGO WZROSTU  
I INTELIGENCJI,  
POCHODZĄCEGO ZE  
ŚREDNIEJ WIELKOŚCI  
MIASTA, LEŻĄCEGO  
W ŚREDNIEJ WIELKOŚCI  
KRAJU, NA ŚREDNIEJ  
WIELKOŚCI  
KONTYNENCIE...



NIEWIELE JEST SPOSOBÓW,  
ABY POCZUĆ SIĘ, JAK **PRAWDZIWY**  
**BADASS**. GRANIE W **BATMANA**  
OD **ROCKSTEADY** TO JEDEN  
Z NICH.



POZA **RIDDICKAMI** OD **STARBREEZE**  
NIE ZNAJDUJĘ GIER, W KTÓRYCH  
CZUŁBYM SIĘ TAK **NAPOMPOWANY**  
**POTĘGĄ** PO ODŁOŻENIU PADA.



KILKA PRZYKŁADÓW  
Z ŻYCIA WZIĘTYCH  
NA POTWIERDZENIE  
MOJEJ TEZY.



OSTATNIA PARÓWKA W CIEŚCIE  
FRANCUSKIM TUŻ PRZED  
ZAMKNIĘCIEM POBLISKIEGO  
SPOŻYWCZAKA JEST TWOJA!



CHAM Z KOLEJKI, PO SZYBKIM  
RUGANIU, NIE ZNAJDUJE W SWOIM  
ORZESZKO-MÓZGU ODPOWIEDNICH  
SŁÓW NA RIPOSTĘ.



DZIECI SPRZĄTAJĄ PO SOBIE,  
KIEDY IM SIĘ ZWRÓCI UWAGĘ.



W ULUBIONEJ KNAJPIE NAZYWAJĄ  
DRINK TWOJĄ KSYWĄ.



TRAFIASZ PETEM DO ŚMIETNIKA  
Z 10 METRÓW.



W KIBELKU ZAŁATWIASZ SPRAWY  
OSTATNIMI LISTKAMI ROLKI.



# CRÉDITS



**86** **Full Motion Video** na początku lat dziewięćdziesiątych stało się najmłodszą metodą tworzenia postaci w grach.



**90** **Historia komputerowych wyścigów samochodowych w pigułce.** Trendy, epoki, tytuły, firmy, plus zaduma, dlaczego ten gatunek był kiedyś tak ważny.



**98** **Sherlock Holmes pojawia się w grach od 30 lat**, a jego popularność jest obecnie tak duża jak nigdy wcześniej.

**W MEDIACH ELEKTRONICZNYCH PROBLEMEM SĄ NIE TYGODNIE CZY DNI, ALE NIEKIEDY SEKUNDEY.**



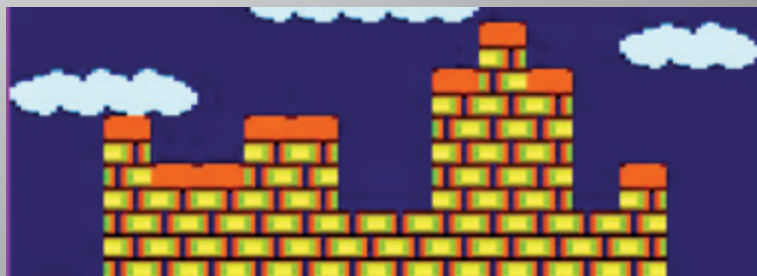
**102** **Kilka miesięcy po premierze nowego Doom** przedstawiamy obszerny artykuł dowodzący, dlaczego nowego dzieła id Software wielką grą jest.

**W ROKU 1985 HASBRO OPRACOWYWAŁO KONSOLĘ NEMO.**

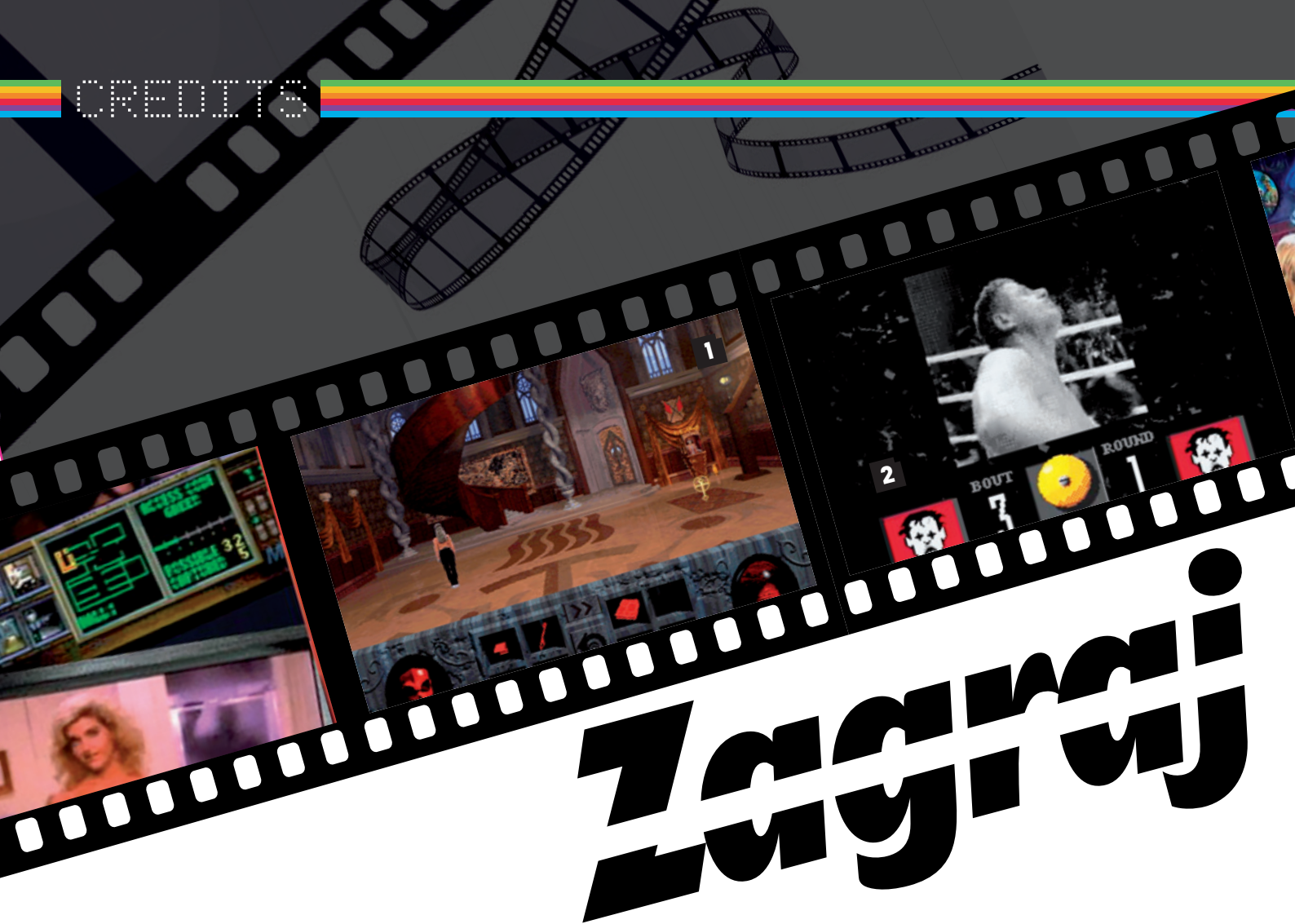
## FELIETONY

**97** Były redaktor naczelny magazynu o **mandze** ze zdumieniem konstatuje, że znów ogląda mangę z przyjemnością.

**101** **Sir Haszak debiutuje jako felietonista Pixela!** Pisz o odwiecznym problemie producentów gier...



**106** **Świat Olkiego na małe Atari** przypominał trochę Pyjamaramę, ale był od niej o dekadę starszy. Powstał w dobie, gdy tylko w Polsce produkowano jeszcze gry na ten komputer.



# Zagraj

Ciągła rywalizacja sztuk wizualnych odbywa się z korzyścią dla odbiorcy i zupełnie naturalną rzeczą jest wzajemne podpatrywanie interesujących rozwiązań. A jednak Full Motion Video, docelowo miks gier wideo z kinem, koniec końców okazał się jedynie mrzonką. Dlaczego?

■ Bartosz Czartoryski

- 1** Phantasmagoria kosztowała 4,5 miliona dolarów. Tyle co „Cztery pokoje”.
- 2** Ze względu na czerń i biel **Prize Fightera** często zestawiano ze „Wściekłym bykiem”.
- 3** **Night Trap** to istny odpowiednik zakazanych niegdyś „video nasties”.
- 4** Materiał do **Ground Zero: Texas** rejestrowano z aż czterech kamer równocześnie.

**Z**dawać się może, że pod koniec lat sześćdziesiątych na montrealiskim Expo spełniło się marzenie niejednego kinomana: oto pokazano film, na którego akcję widz mógł wpłynąć, siedząc w wygodnym fotelu.

W czechosłowackim „Kinoautomacie” podczas pokazu zatrzymywano film dziewięciokrotnie, a moderator liczył głosy zgromadzonej na sali publiczności, która decydowała o następnym kroku bohatera. Cóż, podobna ciekawostka się nie przyjęła i nie została przeszczepiona na inne projekty

z prostego powodu – kino to medium, które nie wymaga i nie potrzebuje bezpośredniej interakcji odbiorcy. Ba, czynnie się jej opiera. Rozumieli to nawet twórcy „Kinoautomatu”, który ostatecznie okazał się prestidigitatorską sztuczką i scenariuszowym trikiem, bo i tak dokonane wybory sprowadzały akcję do jednego punktu stycznego. Dlatego fantastyczny sen miłośnika dziesiątej muzy pozostał jedynie niezrealizowanym scenariuszem spod znaku „a co by było, gdyby...?”. Odpowiedź już poznaliśmy: nie szczególnie. Zresztą samo założenie jest cokolwiek chybione.

Może nie tyle uniemożliwia ono stworzenie spójnej opowieści narracyjnej, co, niejako paradoksalnie, ogranicza ją przez namnożenie możliwości, bo albo tworzy alternatywne rozwiązania fabularne, z których żadne nie jest tym nadrzędnym, albo, jak przy „Kinoautomacie”, sprowadza się do swoistej, chociaż sprawnie skonstruowanej, iluzji. Zresztą kino zawsze było – i nadal jest – sztuką poszukującą, chętnie korzystającą z nowinek technicznych i nowatorskich rozwiązań formalnych.

# W film

Nie powinien dziwić w tym kontekście zainicjowany przez branżę rozrywki elektronicznej mariaż filmu i gier wideo, a właściwie ich zespolenie w postaci FMV, które miało być przeniesieniem doświadczenia interaktywności na grunt innego medium. Powstała hybryda jest wyrazem chybionego wyobrażenia na temat potrzeb graczy. Swoją drogą rynek sam dokonał ich brutalnej weryfikacji.

A może niesłusznie jest w rozważaniach na temat FMV wychodzić od kina? Bo to przecież gatunek (Full Motion Video rozumiane jako interaktywny film należy rozpatrywać w takiej właśnie kategorii) przynależny przede wszystkim do rozrywki elektronicznej niż filmowi. Został stworzony, aby poszerzyć oferowaną graczowi grę doznań i spreparowany na dobrą sprawę jeszcze w epoce swoistego prymitywizmu.

Lecz nawet, jeśli patrzymy z tej strony, pozostaje spojrzeć na sprawę też z drugiej. Bo o ile kino od interaktywności stroni – tak, proszę wybaczyć ten banał – to gry przecież do niej właśnie się garną, a rozgrywka w FMV praktycznie wyklucza ciągłość czynnego udziału. To, jak się wydaje, jest niejakim sprzeniewierzeniem się podstawowej zasadzie i sensowi istnienia tego medium. Istotny pozostaje również kontekst historyczny, bo interaktywne filmy przyszły po prostu za wcześnie, kiedy dostępna technika nie pozwalała na ich płynne działanie. Nie był to jednak jedyny problem, z jakim borykała się owa nowinka. Nie był to również powód ostatecznej porażki Full Motion Video.

Ogólna idea jest jasna. Mówiąc wprost: FMV jako podstawowe narzędzie narracyjne wykorzystuje materiał filmowy. Gracz ma na niego pewien wpływ, ale nie modeluje uprzednio przygotowane

rzeczywistości, lecz funkcjonuje w niej, zmieniając w pewnym stopniu bieg narracji. Definicja ta, jakkolwiek mało precyzyjna, może posłużyć za wspólny mianownik dla interaktywnych filmów w początkowym okresie ich istnienia. Nie oznacza to braku różnorodności fabularnej. Raczej wskazuje na monotonię mechaniki, wymuszoną i technicznymi ograniczeniami, i samymi założeniami gatunkowymi. A jednak dwa pierwsze tytuły wykorzystujące FMV i wypuszczone na laserdyskach, Astron Belt i Dragon's Lair (oba z 1983 roku), dość znacząco różniły się od siebie sposobem rozgrywki. Pierwszy tytuł to nic innego, jak kosmiczna strzelanina łącząca animację komputerową z gotowym materiałem filmowym (za który posłużyły japońskie filmy science fiction). Drugi, kultowy już, był ręcznie rysowaną animacją, gdzie graczowi chwilami oddawano kontrolę nad poczynaniami bohatera poprzez naciśnięcie przycisku lub skierowanie manetki w odpowiednim kierunku, co dawało ułudę wyboru. I choć Dragon's Lair okazał się całkiem sporym sukcesem finansowym, był również znakomitą egzemplifikacją bolączek, na które narracyjne gry FMV cierpiały nie tylko w erze automatowej.



## Pionierzy

**Access Software z Salt Lake City** na początku lat dziewięćdziesiątych tworzyło podstawy gier opartych na FMV. Wydane wyłącznie na PC Countdown czy Martian Memorandum posiadały digitalizowane postaci oraz krótkie animacje w trakcie dialogów.

**5** Świat **Texa Murphye**go został poszerzony w powieściach.

**6** Tytuły **Telltale Games**, choć bez FMV, są interaktywnymi filmami.

**7** **Kinoautomat**, mimo że nowatorski, nie był zbyt „filmowy”.





## Producent Night Trap Tom Zito do dzisiaj jest aktywny w branży, którą sam określa jako „styk mediów i technologii”. Przez całe lata dziewięćdziesiąte on, jak i jego firma Digital Pictures, były obiektem ataków prasowych.

Pomijając problemy natury praktycznej, jak dwukrotnie wyższa cena żetonu i krótszy czas spędzony przy grze (spowodowany nierzadko przypadkowością dokonywanych wyborów), Dragon's Laira obnażyły niedostatki narracyjne. Kiedy podczas jednej rozgrywki ginęło się, wybierając ścieżkę na prawo, już znało się rozwiązanie. Następnym razem należało pójść w lewo, co sprowadzało rozgrywkę do metody prób i błędów.

Tak czy inaczej, popularność tytułu przyczyniła się do powstania gier nadsładowniczych oraz kolejnej propozycji animatora Dona Blutha, Space Ace, opierającej się na podobnych zasadach rozgrywki – z tą wszakże różnicą, że świat fantasy został zastąpiony przez odległe galaktyki.

Prawdziwa historia narracyjnych gier FMV rozpoczęła się jednak w roku 1985, kiedy to amerykańska firma zabawkarska Hasbro opracowywała konsolę NEMO.

Choć sprzęt ten (co ciekawe, wykorzystany w nim nośnikiem miały być kasetki VHS) nigdy nie trafił do sprzedaży, Hasbro pozostawiło po sobie kilka rozgrzebanych projektów FMV, które potem przytuliła Sega, na czele z kontrowersyjnym Night Trap (wówczas zatytułowanym Scene of the Crime) oraz Sewer Shark. Obie gry ukazały się na płytach na konsolę Sega CD i zarobiły całkiem niezłe pieniądze, nawet jeśli weźmiemy pod uwagę spory budżet przeznaczony na produkcję – kosztowały odpowiednio półtora miliona i trzy miliony dolarów. Z obu tytułów ciekawszym z dzisiejszej perspektywy wydaje się wykorzystujące estetykę horroru kosmiczną strzelaniną).

**1** Astron Belt był pierwszą grą wypuszczoną na laserdysku.

**2** Przy produkcji Astron Belta użyto materiałów chociażby ze „Star Treka II”.

**3** Chcąc podkreślić związki swojej gry z filmem, twórcy serii Wing Commander zatrudnili znane z kina twarze.

Zadaniem gracza była ochrona zamkniętych w domu kobiet przed spragnionymi ich krwi wampirami, poprzez przełączanie zamontowanych tam kamer i uruchamianie odpowiednich pułapek. Rzecz jasna każda czynność skutkowałą uruchomieniem sekwencji filmowej („Over 1,5 hours of real video!” – informowała okładka) i zmieniała bieg wydarzeń. Zresztą Sega CD stała się nadzieją FMV (aż pięć z siedmiu tytułów startowych albo podpadało pod ten gatunek, albo chociaż flirtowało z ideą interaktywnego filmu) i to mimo niedoskonałości ówczesnych płyt skutkującej długim czasem dogrywania i brakiem płynności wyświetlanego obrazu, nie mówiąc już o ubogiej paletce kolorystycznej. Pieniądze wydawane przez firmę na podobne eksperymenty nie były małe. Po sprzymierzeniu się z Digital Pictures, Sega przeznaczyła spore środki na realizację chociażby Ground Zero Texas (trzy miliony), która to gra została wyreżyserowana przez hollywoodzkiego wyrobniaka Dwighta H. Little'a, mającego na koncie na przykład czwartą część serii „Halloween” oraz „Wybrańca śmierci” ze Stevenem Seagalem.



Nie było to jedyne branżowe nazwisko, jakie pojawiło się na okładkach gier FMV. Do Night Trap zatrudniono znaną aktorkę telewizyjną Danę Plato, a Prize Fightera wyreżyserował Ron Stein, znany z pracy przy „Rockym” i „Wściekłym byku”. Nie zmienia to jednak faktu, że większość interaktywnych filmów, nie tylko na rzeczoną konsolę, była słabo zrealizowana pod względem warsztatowym.

Ponad połowa gier w początkowej fazie istnienia konsoli Sega CD korzystała ekstensywnie z Full Motion Video. Niestety, FMV nie mogło konkurować z rozpoczynającą się ekspansją 3D. Fani nie dostawali swoich ulubionych tytułów powiązanych z flagowymi markami firmy, produkcja nierzadko balansowała na granicy opłacalności, a interaktywne filmy nie miały dobrej prasy i częstokroć były klasyfikowane jako brutalne gry zdecydowanie nieprzeznaczone dla całej rodziny. Oczywiście na Sega CD ich historia się nie kończy. Na komputery domowe w erze CD-ROM wyprodukowano przecież wiele gier wykorzystujących FMV i wspominanych dziś z rozrzewaniem.

Należą do nich chociażby Phantasmagoria czy Under a Killing Moon, które całkiem udanie wykorzystywały format przygodówek point&click i oddalały się od konwencji przeniesionej żywcem z gier paragrafowych, oferując pełniejsze doświadczenie interaktywności. Ale i one borykały się z trudnościami wynikającymi z ograniczonego miejsca na dyskach i płytach oraz kosztów produkcji. Poza tym okazywały się boleśnie liniowe. Szkoda było jednak zrezygnować z bądź co bądź obiecującej techniki, dlatego wciąż jej używano, chociaż z czasem uległa ona znacznym przeobrażeniom. FMV zaczęto wykorzystywać (począwszy od Wing Commandera III: Heart of the Tiger) przede wszystkim w scenkach przerywnikowych pomiędzy sekwencjami interaktywnymi. Z czasem stało się to niejaki standardem uatrakcyjniającym rozgrywkę. Obecnie nawet żywi aktorzy używający swoich twarzy i umiejętności w grach wideo, poddawani są najczęściej obróbce komputerowej.

Dziś samo pojęcie interaktywnego filmu funkcjonuje w oderwaniu od Full Motion Video. Mówi się o nim w odniesieniu do samego

sposobu rozgrywki, a nie techniki, w jakiej gra została zrealizowana. Możliwości dzisiejszego sprzętu umożliwiają zaplątanie linii fabularnych niczym misterną pajęczynę, jak w niedawnym Until Dawn czy epizodycznych grach od Telltale, które sięgają do fundamentalnych założeń konwencji podobnej niedysiejszym grom paragrafowym, znacznie je rozbudowując i podporządkowując wymogowi interaktywności. Jak wygląda jednak przyszłość FMV i czy w ogóle można mówić o jakiegokolwiek przyszłości? Sporo szumu narobiło ubiegłoroczne Her Story napisane i wyreżyserowane przez Sama Barlowa. Jedna jaskółka wiosny nie czyni, choć od stycznia trwają już prace nad sequelem. Być może nareszcie nadszedł czas, kiedy FMV można wykorzystać zgodnie z inicjalnym zamiarem, nie oglądając się na techniczne ograniczenia i niedoskonałości nośnika.

Chyba że na to jest już za późno. ▀

## Sprzęt



**Historia HMV to także dzieje wielu zapomnianych konsol.** NEMO, 3DO, Philips CD-i to tylko niektóre ze sprzętów, które wyprzedzały swój czas, a jednak poległy na rynku.

- 4** Na podstawie **Space Ace** powstała nawet kreskówka.
- 5** **Her Story** powstało z rozczarowania autora grami detektywistycznymi.
- 6** **Until Dawn** jak mało która gra wykazuje pełne zrozumienie konwencji filmowej.



# READY! SET! GO!

## PRZEWODNIK PO WIRTUALNYCH WYŚCIGACH

Współczesne gry wyścigowe stanowią graficznie dopieszczone produkcje, w których możemy niemalże policzyć liście na mijanych przez nas drzewach. Tymczasem wszystko zaczęło się od pojawiających się na ekranie monitora kilku białych kresek i kropek.

■ Marcin Kiendra

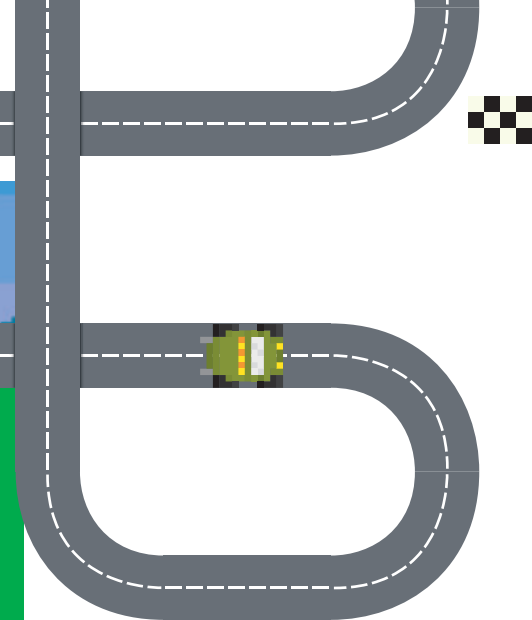
**G**atunek „samochodówek” jest nierozdzielnie związany z historią elektronicznej rozrywki. Kiedy przychodzi do wymienienia najstarszych tytułów, to na myśl przychodzi Space War, Pong czy Space Invaders.

Tymczasem jednym z zapomnianych, ale ważnych przykładów, jest Night Driver wydany w 1977 roku przez Atari, który był pierwszą produkcją umożliwiającą graczom zabawę za kierownicą wirtualnego samochodu. Z racji raczkującej technologii, oprawę graficzną ograniczono do minimum – otoczenie stanowiło czarne tło, po którym przesuwali się białe prostokąty symbolizujące słupki umieszczane przy krawędzi jezdni. Pomimo tej ascezy widok z perspektywy pierwszej osoby dawał całkiem zgrabny efekt 3D.

■ Chase H.Q. - tajniacy w Porsche w pościgu za przestępcami na podziemskiej obwodnicy.



■ Skomplikowany świat symulacji Formuły 1 próbowano oddać już na 8-bitowcach.



O krok dalej poszło Vectorlogic ze swoją produkcją Speed Freak (1979), tworząc wektorowe środowisko, dzięki czemu obcowanie z grą musiało być w owym czasie niesamowitym przeżyciem, nieporównywalnym z odbijaniem paletkami piłki w Pongu. Na ekranie rozpościerała się zbudowana z białych linii droga, co chwila skręcająca w lewo lub prawo. Na dodatek pojawiały się na niej inne pojazdy i piesi spacerujący po poboczu. Gracze dostawali w swoje ręce duży automat arcade wyposażony w kierownicę, czterostopniową

skrzynię biegów oraz pedały gazu i hamulca. Nie zapomniano też o takim drobiazgu, jak popielniczka. I to wszystko w momencie, kiedy gry wideo dopiero co zaczęły szerzej wchodzić na rynek.

Przy okazji wydania Speed Freak wydawało się, że grafika 3D szybko zagości w kolejnych grach wyścigowych, tymczasem branża poszła w inną stronę, a mianowicie w kierunku klasycznego 2D z widokiem z perspektywy trzeciej osoby. Pierwsza była Sega, która w 1981 roku wypuściła Turbo oferujące szybko i kolorową oprawę opartą o klasyczne

✦ Automaty z Pole Position można było spotkać w wielu polskich salonach gier.

✦ Road Race to jeden z najlepszych 8-bitowych racerów i powód do dumy dla Atarowców.

sprite'y, przy okazji wprowadzając kolejne innowacje w postaci zmiennych warunków atmosferycznych oraz cyklu dnia i nocy. Zadbano również o takie detale, jak włączanie reflektorów w tunelu po to, aby w stożku światła zobaczyć nadjeżdżające samochody. W tamtym okresie największy rywal Segi, czyli Namco, wydał jeden ze swoich największych hitów – Pole Position, które stało się ambasadorem gatunku, inspirując przez lata kolejnych deweloperów. Nie dość, że produkcja była niesamowicie grywalna, to jeszcze jako pierwsza wykorzystywała licencję Formuły 1, odwzorowując kultowy w tym sporcie tor Fuji Speedway oraz podział zawodów na kwalifikacje i wyścig właściwy. Pole Position wprowadzało istotną nowość w postaci możliwości faktycznego ukończenia gry przez dojechanie do mety na określonym miejscu stawki. Inne tytuły umożliwiały jedynie zabawę na czas, którą można było przedłużyć w nieskończoność, wrzucając do automatu kolejne monety.

## OFENSYWA SEGI

Wyścigi, które pojawiały się w salonach arcade, wciąż wyprzedzały o kilka długości analogiczne tytuły dostępne na konsole czy popularne 8-bitowe komputery. Różnica była oczywista – duże, dedykowane konkretnym grom automaty wyposażano w wygodne fotele, imitację kokpitu oraz cały osprzęt niezbędny do prowadzenia wirtualnego samochodu. Większość maszyn miała solidne metalowe elementy, które musiały znosić ciągłe szarpnięcia i przeciążenia, bo w emocjach towarzyszących walce na trasie grało się przecież całym ciałem.





➤ Palenie gumy w sportowym kabrioletcie z piękną dziewczyną w fotelu pasażera. Zaczynamy wyścig w OutRun!

Europy, odwiedzając Lazurowe Wybrzeże, włoskie winnice i alpejskie przełęcze. W Monte Carlo natknął się na zaparkowane pod kasynem wściekle czerwone Ferrari Testarossa w wersji cabrio, które zrobiło na nim tak piorunujące wrażenie, że z miejsca stało się głównym bohaterem gry. Ambitny Japończyk pracował po 12 godzin na dobę przez prawie rok, kierując zespołem ludzi odpowiedzialnych za nową produkcję. Przez cały ten czas nie rozstawał się z notatnikiem i dyktafonem, na których gromadził kolejne pomysły. Yu Suzuki wspominał w wywiadach, że nowe rozwiązania przychodziły do niego nawet podczas snu i wszystkie skrzętnie zapisywał. Wielki sukces gry był w pełni zasłużony i gracze chętnie wrzucali drobne do automatów, żeby móc nacieszyć się jazdą sportowym kabrioletem z blondynką na siedzeniu pasażera.

OutRun stał się jedną z najbardziej dochodowych marek Segi, która doczekała się łącznie 10 kolejnych odsłon i spin-offów oraz niezliczonej ilości konwersji na domowe platformy. Odpowiedzią Namco na rosnącą w siłę Segę było

Wymyślne konstrukcje były domeną Segi, serwującej klientom salonów arcade kolejne niespodzianki, jak choćby w wypuszczonym w 1985 roku Hang-On. Automat w wersji Deluxe stanowił pełnowymiarową replikę motocykla, który sam w sobie pełnił rolę kontrolera, ponieważ wchodząc w zakręty, grający musiał przechylać się na boki, powodując w ten sposób skręt maszyny na ekranie monitora. Podziw budziła też zastosowana technologia skalowania sprite'ów, nadająca grze niesamowitą szybkość działania, bijąca wszystko, co można było do tej pory zobaczyć w grach wideo. Głównodowodzący produkcją Yu Suzuki wraz z oddziałem AM2 od Segi

➤ Na drogach OutRun momentami panował ścisk jak na popularnej Zakopiance w szczycie sezonu.

przygotował rok później kolejny duży hit, noszący nazwę OutRun, z którym wiąże się historia jego wielkiej pasji i determinacji. Pomysł pojawił się, kiedy Japończyk zobaczył film „Cannonball Run”, skupiający się na szalonym wyścigu od zachodniego do wschodniego wybrzeża USA, co wydawało mu się świetnym materiałem na grę wideo. Tuż po rozpoczęciu prac nad OutRun Yu Suzuki wyjechał w podróż służbową do Europy, co miało diametralny wpływ na produkcję. Zachwycony śródziemnomorskim krajobrazem, zdecydował, że to jednak Stary Kontynent będzie stanowił tło wyścigu. Kolejnych kilka dni spędził z kamerą w najpiękniejszych zakątkach

**Automaty dedykowane grom wyścigowym zawsze wyróżniały się na tle konkurencji.**



SEGA nie oszczędzała na automatach. Solidna obudowa, wytrzymałe elementy i mocny system audio w OutRun.



W większych salonach arcade wyścigi łączono w kilka stanowisk, pozwalając rywalizować na czas.



Nawet pomimo prostoty gry do automatu ze Speed Freak ustawiały się kolejki osób chcących pokręcić kierownicą.



Tak wygląda nieco zapomniany automat z pierwszą grą wyścigową Night Driver z 1977 roku.

Final Lap, czyli nieoficjalny następca Pole Position. Nowe wyścigi Formuły 1 nie dorównały popularnością wielkiemu poprzednikowi, ale wprowadziły nowość w postaci łączenia ze sobą kilku sztuk automatów, dając możliwość gry aż ośmiu osobom jednocześnie.

### AMIGA NA PROWADZENIU

Chociaż najlepsze produkcje wyścigowe można było znaleźć przede wszystkim w salonach arcade, to kawałek swojego tortu otrzymały również komputery domowe. Posiadacze małego Atari mogli sprawdzić się w wyścigu przez USA w grze Road Race, przedzierając się przez zakorkowane drogi międzystanowe, unikając patroli policji, pilnując poziomu paliwa i przy okazji starając się nie zatrzeć silnika przez nieumiejętne obchodzenie się ze skrzynią biegów.

Commodorowcy chwalili natomiast Test Drive, głównie ze względu na niesamowite jak na tamte czasy wykonanie. Firma Accolade umieściła w grze pięć sportowych wozów takich marek, jak Ferrari czy Lamborghini, których plakaty zdobiły ściany w pokojach nastolatków. Każdy z nich był zaprezentowany za pomocą zdjęcia oraz szczegółowego opisu parametrów i – co najważniejsze – miał wiernie odwzorowaną deskę rozdzielczą z pracującymi zegarami. To była jedna z pierwszych gier, przy których programiści ściśle współpracowali z producentami samochodów w celu jak najlepszego oddania wrażeń z jazdy danym modelem.

A co było powodem do dumy właścicieli ZX Spectrum? Pod koniec komercyjnego życia tego komputera gracze dostali w ręce Chase H.Q., będące wyśmienitą konwersją popularnej gry znanej z automatów. Za port odpowiedzialny był nie kto inny, jak brytyjski Ocean, z czym wiąże się dosyć zabawna anegdota. Otóż kiedy do firmy dostarczono kompletną maszynę arcade, żeby programista Jon O'Brein mógł dokładnie zapoznać się z grą, tłumy pracowników „przypadkiem” odwiedzały jego pokój, żeby pograć podczas fajrantu.

Chase H.Q. klimatem przypominało serial „Miami Vice”, główni bohaterowie wyglądali jak ekranowi gliniarze – Crockett i Tubbs, którzy, działając pod przykrywką, ścigali po autostradzie czarnym Porsche gang przemytników narkotyków. Cieszyła szczególnie

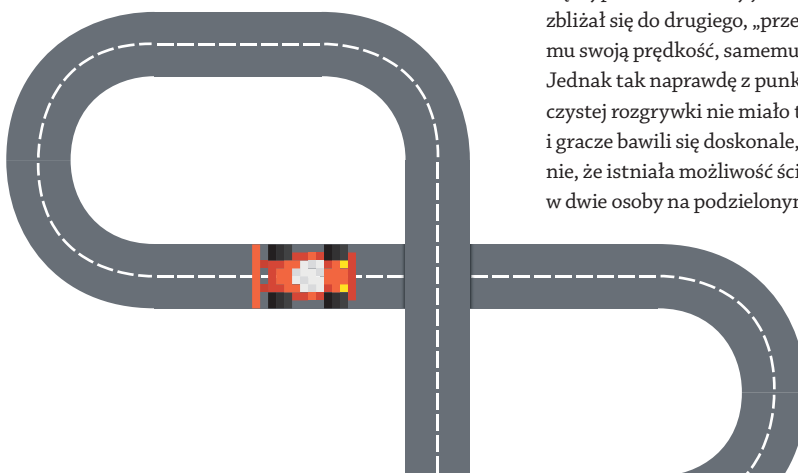


Lotus to symbol dominacji Amigi na początku lat dziewięćdziesiątych. To właśnie do tej gry musieli równać inni wydawcy.



Mocną stroną serii Lotus była możliwość gry w dwie osoby na podzielonym ekranie. Kanapowy multiplayer ery 16-bit.

Amiga rządziła w kwestii wyścigów. Miesiącami można było szlifować wyniki na trasach Skidmarks, Vroom, Super Cars czy 4D Sports Driving.



grafika, przyzwoita płynność, synteza mowy wydobywająca się z „bzczyka” zajmująca aż 12KB pamięci („Let’s go, Mr Driver!”) oraz obecność outro, które zamiast typowego wtedy suchego tekstu, było wykonane w formie sekwencji obrazków, co było satysfakcjonującą nagrodą za ukończenie gry.

Jednak wszystkie te tytuły błędny w porównaniu z amigowym hitem Lotus. Gra, która doczekała się trzech wcieleń, do dzisiaj jest grywalna i wspominana przez miłośników retro. U szczytu popularności „Przyjaciółki” trudno było o lepsze wyścigi. Dyskietki z Lotusem mieli praktycznie wszyscy, bez względu na preferencje gatunkowe gier. Ta genialna produkcja była w istocie dosyć prostym kawałkiem kodu, co przyznawał sam jej twórca, Shaun Southern. Poszczególne trasy były tworzone w edytorze ograniczonym do kilku elementów: odcinki proste, zakręty oraz wzniesienia. Komputerowi kierowcy poruszali się metodycznie od krawędzi do krawędzi jezdni oraz mieli zadaną stałą prędkość. Ponadto nie byli w stanie się wyprzedzać – kiedy jeden samochód zbliżał się do drugiego, „przekazywał” mu swoją prędkość, samemu zwalniając. Jednak tak naprawdę z punktu widzenia czystej rozgrywki nie miało to znaczenia i gracze bawili się doskonale, szczególnie, że istniała możliwość ścigania się w dwie osoby na podzielonym ekranie.

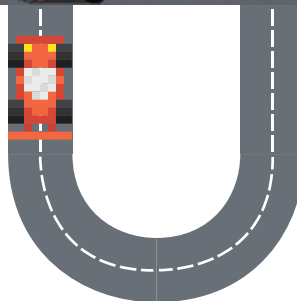
Firma Magnetic Fields kuła żelazo, póki gorące, dzięki czemu sequele nadjechały dosyć szybko. Dwie kolejne części to przykład rzetelnie przygotowanych kontynuacji: trasy były mocno zróżnicowane, oferując ściganie się na ośnieżonych odcinkach, w gęstej mgle czy na podmiejskiej obwodnicy, lawirując między nadjeżdżającymi z naprzeciwka samochodami. Inne gry też chętnie zażyły rozwiązań z Lotus, a mowa tu o takich tytułach, jak Crazy Cars 3, Top Gear i przede wszystkim Jaguar JX220, któremu jakościowo najbliższe było do dzieła Shauna Southerna.

## W STRONĘ SYMULACJI

W latach osiemdziesiątych gry wyścigowe obracały się w gatunku arcade z tej przyczyny, że były przystępne i łatwe do opanowania. Symulatory nie miały racji bytu na automatach, a komputery 8-bitowe miały za mało mocy obliczeniowej, żeby na poważnie bawić się na nich w bardziej skomplikowane produkcje. Jednak niektórzy deweloperzy nie poddawali się i drążyli temat realizmu. Już w 1983 roku na rynku pojawiło się Chequered Flag od Psion Software, które pozwoliło posiadaczom ZX Spectrum zasiąść za kierownicą Formuły 1. I to w jakim stylu! Po raz pierwszy na komputerach domowych zastosowano widok z kokpitu bolidu z uwzględnieniem najważniejszych wskaźników.

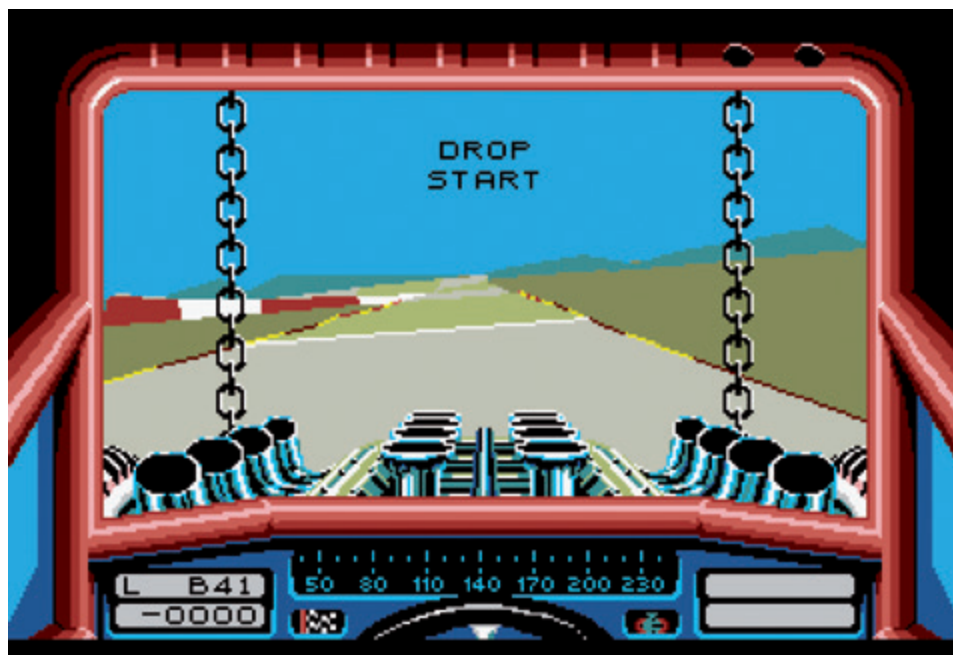


✦ Super Hang-On stał się najpopularniejszymi wyścigami motocyklowymi, jakie ukazały się w salonach arcade.



✦ Test Drive to gra z najlepszym widokiem FPP, jaki można było znaleźć na C64.

✦ Stunt Car Racer był tytułem dla wytrwałych. Niedzielny gracz odpadał już w pierwszym etapie.



Podczas jazdy gracz musiał dbać o opony, temperaturę silnika i obserwować poziom paliwa. Większość z dostępnych torów była odzwierciedleniem prawdziwych miejsc przeniesionych do gry iście chałupniczą metodą. Programiści korzystali z albumu poświęconego królowej motosportu, zawierającego rysunki poszczególnych tras, po czym mierzyli fragmenty za pomocą skalówki i przenosili zebrane dane do pamięci komputera. Zabawa w Chequered Flag wymagała sporo treningu i samozaparcia, szczególnie kiedy rynek kuśił dużo prostszymi strzelaninami i platformówkami. Pomimo dobrej sprzedaży nigdy nie ukazała się kolejna część gry, ponieważ polityka wydawnicza Psion Software nie przewidywała wydawania sequeli.

Pomysł zrobienia symulacji pociągnął rok później Geoff Crammond w swoim Revs na BBC Micro. Choć w grze znalazł się tylko jeden tor (brytyjski Silverstone), to został wykonany z niezwykłą starannością, a cała reszta zasobów sprzętowych poszła w fizykę i SI komputerowych kierowców, które z całą pewnością można uznać za czołówkę na ośmiu bitach. Ta drobiazgowość wynikała z zafascynowania autora światem F1. Nie tylko nałogowo oglądał wyścigi, ale znał też kilka osób z tego otoczenia, które służyły mu pomocą. Revs nie był jednak jego ostatnim słowem, ponieważ na początku lat dziewięćdziesiątych Crammond zasłynął serią Formula One Grand Prix, która pod szyldem Microprose doczekała się w sumie czterech odsłon. Pierwszą część tworzył samodzielnie na Amigę, przez prawie trzy lata opracowując silnik graficzny i system zarządzający całym wyścigiem. Dopiero pod koniec produkcji zniecierpliwiony wydawca przysłał Crammondowi do pomocy innych programistów, którzy pomogli dokończyć grę. FIGP bez wątpienia było najbardziej spektakularnym symulatorem wyścigowym, w jaki dane było zagrać amigowcom.

## ERA 3D

Kiedy na rynku pojawiały się mniej lub bardziej udane tytuły wyścigowe wykonane z użyciem płaskich sprite'ów, kilku deweloperów eksperymentowało z nowymi technologiami. Kolejnym krokiem ewolucji dla przedstawionych wcześniej produkcji wykorzystujących grafiki



❖ Virtua Racing to czyste arcadeowe szaleństwo w świecie Formuły 1. Zero realizmu i masa dobrej zabawy.



❖ Hard Drivin' charakteryzowały dwie rzeczy: dobrze odwzorowana fizyka świata oraz wektorowa grafika.

nie można było dać sobie momentu wytchnienia, wciąż próbując utrzymać maszynę na pokręconym torze.

Ostatnim istotnym rozdziałem w wyścigowym świecie prostych wielokątów był Virtua Racing (1992), wyróżniający się nowością w postaci możliwości wyboru jednej z czterech kamer, z których można było prowadzić bolid.

Rozwój technologiczny trwał w najlepsze, a coraz silniejsze podzespoły w maszynach arcade pozwalały przekraczać kolejne granice, wciąż dostarczając więcej mocy niż obecne w domach konsole i komputery. Kiedy w 1993 roku inżynierowie pracujący dla Namco pod wodzą Fumihito Tanaki opracowali kolejną rewizję płyty głównej, „System 32”, grupa programistów natychmiast rozpoczęła tworzenie technologicznego dema pokazującego potencjał nowego sprzętu. A co mogło być lepszego niż koncepcja super płynnego wyścigu z użyciem graficznych fajerwerków? Pomysł ewoluował w grę znaną jako

wektorową, były wypełniane wielokąty. Już w okolicach 1982 roku pracujący dla Atari Rick Moncrief i Max Behensky, opracowali prototyp gry umożliwiający swobodną jazdę samochodem po trójwymiarowym otoczeniu. Krach, który dotknął branżę rok później, zmusił autorów do odłożenia swoich planów. Panowie wrócili do pracy pod koniec 1985 roku i następane trzy lata zajęło im dokończenie Hard Drivin', które miało stać się symulatorem w pełnym tego słowa znaczeniu. Ze względu na skomplikowanie produkcja była przeznaczona dla ośrodków szkolenia kierowców jako pomoc w nauczaniu podstaw kierowania samochodem. Niestety, odzew był mizerny, dlatego po kilku przeróbkach i uproszczeniach Hard Drivin' wylądował w salonach arcade. W porównaniu z innymi zręcznościowymi wyścigami wymagał większych umiejętności i samozaparć, ale rewanżował się znakomitą oprawą i niesamowitymi wrażeniami z jazdy. Nowością była sama rozgrywka, w której zamiast typowych przejazdów z punktu A do B, należało pokonać odcinek składający się z elementów kaskaderskich, takich jak przeskok nad dwoma przyczółkami mostu, pętla 360° czy slalom. Automat miał na pokładzie kierownicę z technologią Force Feedback, pełnowymiarową skrzynię biegów i konkretny system audio, wiernie oddający zarówno pracę silnika, jak i dźwięk gniecionej blachy.

Jazdę na krawędzi można było kontynuować w Stunt Car Racer, które w pojedynkę stworzył wspomniany już Geoff Crammond. Pomysł przyszedł mu do głowy właściwie przypadkiem, kiedy w telewizji oglądał zawody dragsterów – maszyn z potężnymi, plującymi ogniem silnikami, ścigających się na odcinku ¼ mili. O ile koncepcja zawodów na krótkim prostym odcinku nie zapowiadała się atrakcyjnie, to już jazda po trasie przypominającej rollercoaster mogła się sprzedać. Tym bardziej, że bohaterem gry uczyniono ponad 1000-konny pojazd. Efektem dwuletniej pracy była pompująca adrenalinę jazda na krawędzi, w której

❖ Całkiem udany eksperyment z digitalizowaną grafiką w Final Lap.

## Podium

Formuła 1 jako najpopularniejszy sport motorowy na świecie doczekał się pokaznej liczby gier zarówno z gatunku skomplikowanych symulacji, jak i przystępnych zręcznościówek.



Ridge Racer, jako pierwsza wykorzystująca wielokąty w połączeniu z teksturami, działając jednocześnie z prędkością 60 klatek na sekundę. Jego znakami rozpoznawczymi był też drifting, czyli prowadzenie samochodu w poślizgu bokiem przez sekwencję zakrętów.

Automat Ridge Racer doczekał się aż czterech dedykowanych obudów, z których najwyższą opcją była zarezerwowana dla najpopularniejszych salonów arcade dysponujących nie tylko pokaznym budżetem, ale też sporą ilością wolnej przestrzeni. W zamian w ręce graczy oddawano pełnowymiarową replikę samochodu Eunos Roadster, który oprócz tak oczywistych elementów, jak kierownica czy skrzynia biegów, miał na pokładzie działającą deskę rozdzielczą, a jazdę rozpoczynało się od przekręcenia kluczyka w stacyjce. Wisienką na torcie był gigantyczny zakrzywiony ekran, który pozwalał całkowicie odpłynąć w świat wirtualnych wyścigów.

A co miał do zaoferowania odwieczny rywal w postaci Segi? Odpowiedzią było Daytona USA, skupiające się na wyścigach serii Nascar w czysto arcade'owym wydaniu i toczącej zaciętą walkę z Ridge Racer na konsolowym ringu. O ile posiadacze PlayStation dostali mocno dopracowaną konwersję hitu Namco, o tyle użytkownicy Segi Saturn zmagali się z kiepską płynnością, rozjeżdżającymi się



**Składnikami udanej gry wyścigowej były: grafika 3D, płynna animacja, krótkie i zakręcone trasy, zręcznościowy model jazdy oraz możliwość brania zakrętów poślizgami. W tej kwestii rządziły japońskie studia deweloperskie.**



Daytona USA odniosła sukces na automatach, ale porażkę na konsoli Saturn.

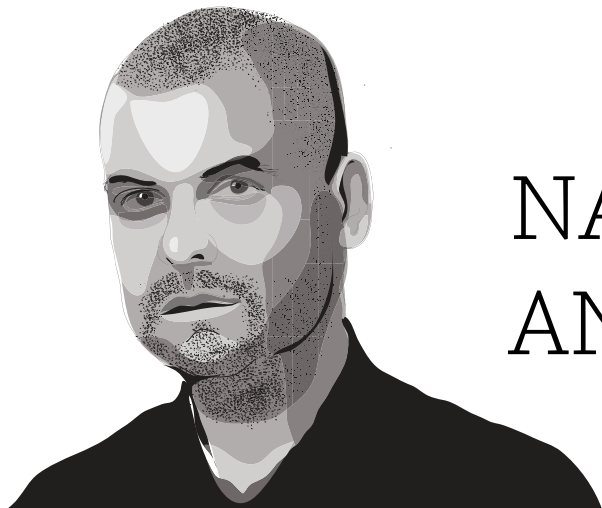
Ridge Racer stał się jednym z system-sellerów PlayStation.

teksturami i obiektami wyskakującymi tuż przed maską samochodu.

„Niebiescy” naprawili swój błąd, tworząc Sega Rally (1994), które pozwalało zasiąść za kierownicą samochodów rajdowych i przemierzać w zawrotnym tempie odcinki specjalne. Droga do stworzenia tego hitu była wyboista i o mały włos cały projekt w ogóle nie ujrzałby światła dziennego. Główny producent, Tetsuya Mizuguchi, wyskoczył tytuł oparty o założenia wyścigu Paryż-Dakar, w którym główne skrzypce miały grać ciężarówka, motocykle i pojazdy typu buggy. Zmienił zdanie, kiedy jako widz trafił na trasę rajdu, podczas którego podziwiał kierowców pędzących z dużymi prędkościami przez wąskie leśne trakty, skaczących na hopkach i pokonujących zakręty, stawiając auta bokiem. Dotarło do niego, że to doskonały materiał na szybkie arcade'owe wyścigi, ale szefostwo Segi nie chciało początkowo słyszeć o tym pomysle. Mizuguchi wraz z małym zespołem pracował po godzinach nad demem, tworząc prezentację składającą się z połączenia urywków filmów o prawdziwego rajdu, animacji CGI oraz wczesnego prototypu właściwej gry. Koniec końców zarząd dał zielone światło, zastrzegając jednak, że Sega Rally ma być gotowe w ciągu dziewięciu miesięcy. Pomimo gardłowego terminu zdolni Japończycy wypuścili produkcję, przejmując pałeczkę arcade'owego króla wyścigów. Z dzisiejszego punktu widzenia gra wydaje się mocno uboga. Tylko trzy trasy do wyboru, dwa licencjonowane samochody, a zabawę można było ukończyć w niespełna 10 minut. Jednak patrząc na ówczesne realia, właśnie takie tytuły miały największe wzięcie, a klienci o chętnie wrzucali do automatów swoje drobne, dostając w zamian szybkie i obłędnie wyglądające produkcje.

Druga połowa lat dziewięćdziesiątych przyniosła zmiany na rynku gier wideo. Maszyny arcade traciły na znaczeniu, wypierane przez kolejne generacje konsol, które przy okazji swoich premier zawsze miały wśród tytułów startowych gry wyścigowe. Z kolei na pecetach zadomowiły się wszelakiej maści symulatory, coraz wierniej oddające wrażenia z jazdy samochodem. A gracze tylko na tym zyskali, mogąc pokonywać trasy w Gran Turismo, Colin McRae czy Need for Speed. Ale to już opowieść na inny artykuł. ■





# NAJDZIWNIEJSZE ANIME ŚWIATA

**Michał R. Wiśniewski**

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

**Oglądałem dużo dziwnych anime.**

**Może nawet za dużo.**

Anime o miastach, w których centrum tkwiły wbite wraki statków kosmicznych obcych cywilizacji, o bohaterkach walczących z inwazją inteligentnych tkanin przy pomocy gigantycznych nożyc, o podróżach w czasie i przestrzeni, o mówiących kotach obdarowujących nastolatki magicznymi mocami, o wielkich robotach, o małych robotach, o ludziach zamienionych w roboty i robotach zamienionych w ludzi, o otaku reinkarnowanych w świecie z gry komputerowej i o chłopakach z gangów motocyklowych walczących z psionicznymi mutantami; nie wspominając już o tych wszystkich anime, w których występują macki i nie są to macki z Maniac Mansion, o nie.

Myslałem więc, że już mnie w temacie japońskich animowanych filmów i seriali nic nie zaskoczy, nic nie zdziwi i nic nie poruszy swoim oderwaniem od rzeczywistości, aż obejrzałem uroczy serial „New Game!”. Tytuł jest dwuznaczny – kojarzy się z opcją rozpoczęcia nowej rozgrywki, ale chodzi też o dosłownie nową grę. Nad ową nową grą (RPG w stylu japońskim) pracuje studio Eagle Jump, do którego dołącza nowa pracownica. Suzukaze Aoba ma 18 lat i ledwo co skończyła liceum, a jej największym marzeniem jest projektowanie postaci. I chociaż na początku dostaje mniej prestiżowe zadanie modelowania NPC w 3D, to i tak jest bardzo zadowolona z tego, co robi.

I to był ten moment, w którym te wszystkie magiczne podróżujące w czasie nastoletnie mutanty zombie stały się dla mnie czymś, w co mogę spoko uwierzyć. Ale oglądanie ludzi, którzy pracują i są zadowoleni z pracy to jakieś ciężkie fantazy!

Trochę sobie jajuję, a trochę nie. Wiem, że są ludzie, którzy robią to, co lubią, ale to wyjątkowi szczęśliwcy. Ktoś powiedział, że jeśli zrobi się pracę ze swojego hobby, to straci się hobby. Przerobiłem to, kiedy zostałem naczelnym Kawaii – po kilku numerach nie byłem już w stanie oglądać anime dla przyjemności.

Taka alienacja wydaje mi się częsta wśród ludzi piszących o kulturze. Zwłaszcza z tekstów o filmach bije często zmęczenie i zniechęcenie, z czego chyba zrodziła się cała kultura hejtu – potknięcia twórców są wyolbrzymiane, bo o wiele przyjemniej i prościej pisze się recenzje negatywne. Teksty krytyczne (o czym jest film? co nam mówi o świecie? czego może nas nauczyć?) zostały dawno zastąpione przez recenzynki (fajne czy nie? iść do kina czy nie?), a te przez agregowane memy, opinie bezmyślnie powielane z internetu. Prowadziłem kiedyś bloga o popkulturze, ale mi się odechciało – nie ma dziś praktycznie z kim rozmawiać o filmach, chyba że chcesz się licytować na wyniki boxoffice albo szukać dziur w fabule.

Od zamknięcia Kawaii minęło prawie 10 lat, kiedy (to „kiedy” wybitnie nie leży mi w tym miejscu, brak mi ciągłości, zamiast tego dałabym po prostu „i”) znów zacząłem oglądać anime z przyjemnością. Może wypalonym recenzentem też przyda się jakiś płodozmian. ■



# SHERLOCK

# HOLMES

## I SPRAWA GIER WIDEO

O Sherlocku Holmesie filmy kręcono tak często, jak o Drakuli, a i gier zrobiono niemało. Które z nich jednak godne byłyby uwagi detektywa z Baker Street?

■ Bartosz Czartoryski

**P**opkulturowa maszynka mieli i wyciska bez żadnej litości. Rozdrabnia niegdyś natchnione pomysły na niezjadliwą pulpę, za jedyną świętość mając upasione go złotego cielca i nienażartą mamonę. Takież podejście nie jest pośród publicystycznej braci odosobnione, a podobnie miałkie argumenty wysuwa się często pod adresem gier.

Bo zdaje się, że zarówno kreatywność, jak i możliwości adaptacyjne tej sztuki lub niesztuki (niepotrzebne skreślić) są mocno ograniczone, na domiar złego nie wyobraźnią, lecz techniką. I choć można niby to samo rzec o kinie, wystarczy krótka chwila, aby zdać sobie sprawę, że medium to ze snuciem opowieści narracyjnych znakomicie sobie radzi od swego zarania, posiłkując się chociażby niedostępną grom umownością albo korzystając z zabiegów artystycznych polegających na starannym ukryciu przed okiem odbiorcy niedociągnięć formalnych. Autorzy podobnie niesprawiedliwych osądów zdają się ignorować fakt, że gry posługują się przecież unikatowym, dynamicznie kształtującym się językiem opowiadania

i są równorzędnym narzędziem (oraz środkiem) w procesie rozbudowy popkulturowych galaktyk.

Bodaj najlepszym sposobem na prześledzenie podobnej ewolucji jest przyjrzenie się trwającym już od przeszło trzydziestu lat próbom zaadaptowania przygód najsłynniejszego detektywa, jaki stąpał po fikcyjnych światach, Sherlocka Holmesa. Zresztą wybór to nieprzypadkowy – mistrz dedukcji z Baker Street stanowi bowiem niezwykle wdzięczny i plastyczny materiał do przeszczepienia na grunt inny niż literatura, ponadto znakomicie funkcjonujący w obrębie medium wyjściowego. Dość powiedzieć, że do tej pory prozę Arthura Conana Doyle'a zekranizowano (przy czym to pojęcie należy interpretować dość luźno, bo lwia część owych prób to zaledwie fantazje odbiegające od kanonicznych dzieł) niemalże trzystukrotnie. Przez lata dopisywano też kolejne rozdziały, kontynuacje, niektóre oficjalnie zaaprobowane przez zarządzających intelektualną spuścizną Doyle'a, inne będące od początku do końca, ekhm, apokryfami. No i są też jeszcze komiksy, na przykład w tych obecnie wydawanych u nas Holmes mierzy się i z Drakulą,



★ Consulting Detective sprzedał się w liczbie kilkuset tysięcy egzemplarzy.

★ Konkurencyjna propozycja EA wydana zbiorczo jako The Lost Files of Sherlock Holmes.





❖ Gra planszowa na komputerowym monitorze to pomysł karkołomny, ale twórcom 221b Baker Street udało się wyjść z tej próby obronną ręką.

i z postaciami z mitologii Lovecrafta. Fascynacji brytyjskim detektywem ulegli także producenci gier, stając przed nie lada wyzwaniem. Bo o ile zachowanie utrwalonych, integralnych elementów stanowiących o odrębności Sherlocka Holmesa – zarówno fizycznych, jak i charakterologicznych – jakimi kultura popularna nasiąkla przez już sto lat z okładem, jest względnie proste, o tyle naśladowanie formuły kryminalnej bywa cokolwiek pokomplikowane. Pojawia się ponadto inna problematyczna kwestia: czy londyński spec od rozwiązywania nierozwiązywalnego może być bohaterem gry innego rodzaju, niż szeroko pojęta gra detektywistyczna? Ale dość pytań – poszukajmy, śladem Holmesa, odpowiedzi.

#### DEDUKCJA Z KLAWIATURY

Chyba żadna to niespodzianka, że twórcy gier – tak jak reżyserzy i autorzy komiksów – dość prędko wzięli na warsztat prozę Doyle'a, dostrzegając jej niebywałą potencjał oraz status, jakim cieszył się powiązany z nią, rozrośnięty już na inne gałęzie kultury (nie tylko popularnej) fenomen. Ograniczenia techniczne nie pozwoliły jednak na zbudowanie odpowiednio złożonej, oddającej sprawiedliwość pierwowzorowi fabuły inaczej niż przy użyciu formuły tekstowej. Opracowany przez Beam Software Sherlock (1984) oparty był na podobnym sposobie rozgrywki, co niezwykle popularny Hobbit z 1982 roku. Do gracza, który chciał się pobawić w Holmesa, należało rozwiązanie sprawy brutalnego morderstwa

❖ Zremasterowana wersja Consulting Detective została wypuszczona w 2012 roku.



w miasteczku Leatherhead. Gra, tak jak poprzedni hit Australijczyków, wykorzystywała nieco zmodyfikowany system INGLISH (jeśli wierzyć zapewnieniom producenta, rozpoznający osiemset słów). Można było chociażby wydawać precyzyjniej skonstruowane komendy zawierające przysłowki i okazjonalnie zastąpić niezniszczalny przepis „czasownik + rzeczownik” rozbudowaną instrukcją lub pytaniem. To nie wszystko: twórcy Sherlocka pokusili się o próbę zastosowania czasu rzeczywistego (można było się spóźnić na pociąg, a pory dnia ulegały zmianie, co miało wpływ na dostępność miejsc czy postaci). Poza tym ważniejsi bohaterowie drugiego planu realizowali odgórnie rozpisane scenariusze niezależnie od naszych poczynań, wykazując się pewną autonomią. Przyjaciel Holmesa, doktor Watson, służył także jako chodząca encyklopedia zapamiętująca, co się do niego mówi. I tu tkwił poważny (pierwszy, ale nie ostatni) feler Sherlocka, gdyż gra zawieszała się, kiedy pamięć Watsona/komputera zostawała zapełniona. Nafaszerowanie całości rozmaitymi błędami, których jest zbyt dużo, aby o nich nawet

rozprawiać, sprawiło, że śmiała, wyprzedzająca swoje czasy innowacyjność Beam Software nie została ani dostrzeżona, ani należycie doceniona.

Kolejne lata przyniosły następne gry tekstowe (między innymi Sherlock Holmes: Another Bow i Sherlock Holmes: The Vatican Cameos odpowiednio z 1985 i 1986 roku), z których najlepiej zapamiętana została chyba oferująca szczegółowy opis Londynu (aż dziewięćdziesiąt lokacji) Sherlock: The Riddle of the Crown Jewels (1987), gwiazdkowy prezent od studia Challenge, Inc. Napisana przez Boba Batesa gra miała, obok wydanego nieco później Arthur: The Quest for Excalibur, inicjującą nieformalną serię Infocomu Immortal Legends, lecz planom jej rozwinięcia położyło kres zamknięcie firmy.

Poza szeregowymi tekstówkami wypuszczonymi na rynek jeszcze przed końcem dekady (Sherlock Holmes: The Case of the Beheaded Smuggler i Sherlock Holmes: The Lamberley Mystery) na wzmiankę zasługuje na pewno 221B Baker Street (1987), dość ambitna adaptacja gry planszowej przeznaczona dla maksimum czterech graczy, którzy, mając



do dyspozycji trzydzieści różnych scenariuszy, po obowiązkowym rzucie kostką szukają tropu, po drodze utrudniając życie rywalom. Aby wygrać, należało – rzecz jasna dysponując odpowiednim materiałem dowodowym – odpowiedzieć na kilka pytań i poprawnie wskazać winowajcę.

## POSZUKIWANIE MODUS OPERANDI

Zmałpowany z gry planszowej sposób rozgrywki czy powtarzanie nużącego schematu tekstowego nie mogły jednak ani zaspokoić oczekiwań wkraczających w kolejną dekadę graczy, ani dołożyć odpowiednio ciężkiej cegiełki pod fundament kolejnego popkulturowego wieżowca, jakim mogłyby stać się gry z Holmesem. Dlatego też ekipa ICOM Simulations sięgnęła po nowinki – nośnik CD-ROM i technikę Full Motion Video. Ich sztandarowa produkcja, Sherlock Holmes: The Consulting Detective (1991), wykorzystywała około półtorej godziny zrealizowanych na poły amatorsko niskiej jakości scen filmowych, pomiędzy które powtykane były zagadki logiczne. Gra, mimo swojej linearności praktycznie wykluczającej ponowną rozgrywkę oraz ograniczonej interaktywności, zdobyła całkiem sporą popularność, której owocem były wydane w kolejnych latach sequele. Nie wprowadzały one jednak do systemu rozgrywki niczego nowego. Po prostu zawierały następne sprawy oczekujące rozwiązania.

Oferta konkurencji wydawała się cokolwiek ciekawsza. Electronic Arts zaproponowało w 1992 roku przedstawienie przygód Sherlocka Holmesa za pomocą popularnej ówczesnie formuły point & click i wydało The Case of the Serrated Scalpel, połówkę dyptyku The Lost Files of



Sherlock Holmes, dopełnioną cztery lata później kontynuacją The Case of the Rose Tattoo. Obie gry cechuje nie tylko wysoka dbałość o faktograficzny i historyczny detal, ale też wierność klimatowi dzieł Doyle'a. Efekt ten uzyskano dzięki kreatywnemu wykorzystaniu metod prowadzenia śledztwa przez detektywa z Baker Street, od przesłuchań przez korzystanie z notatnika (które to rozwiązanie podpatrzyło mające dziś niepisany monopol na gry z Holmesem studio Frogwares) po użytkowanie domowego laboratorium. Położono nacisk na interakcję z otoczeniem polegającą na uszczegółowieniu środowiska gry. Praktycznie każdy przedmiot znajdujący się w zasięgu kliknięcia myszką był opatrzony odpowiednim opisem. The Case of the Rose Tattoo było bardziej zaawansowane niż poprzednia część, zarówno graficznie (wykorzystano grającą na tle blue screenu obsadę), jak i fabularnie (jeszcze bogatsza biblioteka informacji o epoce) czy dźwiękowo (digitalizacja mowy). Lecz mimo niezaprzeczalnych zalet, obie gry od EA cechowały te same wady, które obecne były również w poprzednich produkcjach z Holmesem. Trudność polegała na, jak się wydawało, niemożności atrakcyjnego połączenia aktywnego uczestnictwa z interesującymi pomysłami. Ale tylko do czasu.

## HOLMES NA ZAWSZE

Ukraińskie studio Frogwares, którego romans z Sherlockiem Holmesem rozpoczął się w 2002 roku, długo szukało swojego głosu, eksperymentując, gdzie się dało, tak z perspektywą (pierwszoosobowa w Sherlock Holmes: Mystery of the Mummy i trzecioosobowa w Sherlock Holmes: The Case of the Silver Earring; w późniejszych odsłonach dano graczowi wybór),

✦ Japończycy wielokrotnie mierzyli się z prozą Doyle'a, chociażby w platformówce Sherlock Holmes: Hakushaku Reij Y kai Jiken.

jak i z popkulturą (będące mariażem z mitologią Howarda Philipa Lovecrafta Sherlock Holmes: The Awakened oraz dwie fabuły o starciu detektywa z innymi ikonicznymi postaciami: Arsènem Lupinem i Kubą Rozpruwaczem), aby wreszcie, po dekadzie, go odnaleźć. Testament Sherlocka Holmesa z 2012 roku okazał się swoistą kodyfikacją tego, co dobre w poprzednich grach oraz wprowadzał elementy dzisiaj z cyklem kojarzone, jak mapa dedukcji umożliwiająca snuć teorii na temat sprawcy zbrodni czy szósty zmysł, który ułatwia Holmesowi zauważenie tego, co dla innych niewidoczne. Wszystko to zostało dopracowane i rozwinięte przez Frogwares w kolejnej grze, Sherlock Holmes: Zbrodnia i kara z 2014 roku, gdzie znajdujemy dopieszczone „Sherlock Vision”. Rozbudowano także same sprawy (grę podzielono na osobne, niepowiązane ze sobą rozdziały), które otrzymały kilka rozwiązań oraz wprowadzono dokonanie moralnego sądu nad winnym. Oprócz tego gracz ma możliwość wykorzystania kilkunastu różnych metod prowadzenia śledztwa. Całość, chyba po raz pierwszy w grach z Sherlockiem, składa się na doświadczenie równorzędne obcowaniu z dobrym opowiadaniem czy filmem.

Frogwares dowiodło, że przedstawienie przygód Holmesa w postaci gry wideo nie jest mrzonką, że może ona stać się pełnoprawnym elementem popkulturowego uniwersum, ciekawym apokryfem czy też rozwijającym świat Doyle'a spin-offem. Ukraińcy zresztą nie próżnują: 10 czerwca ukazała się kolejna odsłona przygód angielskiego detektywa z podtytułem Devil's Daughter. I choć innowacji tam niewiele (poza ramą fabularną łączącą poszczególne sprawy), nie jest to bynajmniej żaden zarzut. Sherlock Holmes tylko umocnił swoją pozycję na popkulturowym tronie. ■



## Autor



Arthur Conan Doyle był nie tylko pisarzem, ale i lekarzem oraz tropicielem zjawisk paranormalnych, przez które nieraz wystawił się na pośmiewisko. Na pomysł stworzenia Holmesa wpadł prawdopodobnie po przeczytaniu opowiadań Edgara Allana Poeo o detektywie Dupinie.

✦ Sherlock Holmes w Devil's Daughter dość niespodziewanie doczekał się... córki.



# BĘDZIE GOTOWE...

## Dariusz J. Michalski

Legenda polskiego dziennikarstwa growego. Jako Sir Haszak przybliżał czytelnikom tematy strategiczne w Top Secrecie, Gamblerze i innych magazynach. Prywatnie człowiek spokojny, kulturalny i wszechwiedzący.

### **Nie lubię ludzi, którzy się spóźniają. Spóźnianie się jest przejawem braku szacunku lub zwykłego chamstwa. Lub jednego i drugiego.**

W jednym z moich ulubionych zawodów spóźnienie jest brakiem profesjonalizmu, bo cała zabawa sprowadza się nie tylko do bycia o czasie, ale często do bycia przed wszystkimi. Spróbuj w mediach drukowanych powiedzieć naczelnemu, że oddasz tekst z dwutygodniowym opóźnieniem, to cię wyśmieje. I co gorsza, będzie miał rację. A przecież w mediach elektronicznych problemem są nie tygodnie czy dni, ale niekiedy sekundy.

Jako człowiek piszący niekiedy o grach, miałem zatem spory problem z opóźnieniami premier, które często liczy się w miesiącach, a niekiedy w latach. Bo po co podawać datę, gdy się nie jest pewnym? I potem wychodzi (a w zasadzie nie wychodzi) taka The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2015 -> początek 2017) czy Scalebound (druga połowa 2016 -> 2017). To tylko dwa spośród aktualnie interesujących tytułów, a przecież są jeszcze niechlubni rekordziści z przeszłości. Duke Nukem Forever zaczął powstawać w 1997 roku, a ukazał się w czerwcu 2011. Na Preya czekaliśmy od 1995 do lipca 2006 roku. Perfect Dark Zero planowany na GameCube spóźnił się tak bardzo, że ukazał się dopiero na Xboksie 360. W tym czasie przez jednego z wielkich wydawców zostało wypracowane tłumaczenie: „Będzie gotowe, kiedy będzie gotowe”.

W połowie marca pewien wydawca zaproponował mi zrobienie scenariuszy do pewnej gry strategicznej. Od razu pięćciu. Nigdy w życiu tego nie robiłem, ale temat był bardzo ciekawy, a gra wydawała się prosta. Przy bliższym przyjrzeniu okazało się, że do pracy w zasadzie wystarczy Notatnik, a na stronie dewelopera znajduje się detalicznie rozpisany poradnik modyfikacji. Nic, tylko się do roboty. Termin oddania ostatniego zaplanowaliśmy na koniec czerwca.

Oczywiście natychmiast miała miejsce seria niefortunnych zdarzeń. W ich wyniku wziąłem się do pracy znacznie później, niż planowałem. W dodatku okazało się, że obszerny przewodnik do modyfikacji tłumaczy nie wszystko i nie do końca jasno. Dzięki czasowi spędzonemu na YouTube w ilości wystarczającej do skończenia Wiedźmina 3, udało się pokonać tę przeszkodę. Pierwszy scenariusz był wymyślony, teksty napisane, grafiki przygotowane. Zapowiadał się imponująco. Zawarłem w nim niemal wszystko, co przyszło mi do głowy, a nawet niestety więcej. Przystąpiłem do kodowania. Mało oczu przy tym nie zgubiłem, ale... W końcu odpalam! Tadam! Nie działa... Wywala się od razu po uruchomieniu. Sprawdzam. Znajduję kilkadziesiąt błędów. Poprawiam. Odpalam. Nie działa... Radzę się uczonych w kodowaniu (dzięki, Borku!). Stosuję rady, znajduję kolejne błędy. Odpalam. Nie działa... Szukam kolejnych błędów. Znajduję i poprawiam. Odpalam. Nie działa... Jestem bliski skorzystania z pomocy psychiatrycznej. W końcu eliminuję wszystkie pliki z wyjątkiem jednego, inicjalizacyjnego w formacie TXT. Nadal się wywala! Kopiuję taki plik z gry, zmieniam nazwę i wpisuję do niego swoje dane. Działa! Potem stopniowo podpinam kolejne pliki i scenariusz odpala się w 2/3 planowanej objętości. Testuję parę godzin, pakuję i wysyłam z półtoramiesięcznym opóźnieniem. Szybko okazuje, że w dalszej części nadal się wywala. Po dwóch tygodniach znajduję błąd w tym samym czasie, co gracie. Mam alergię na Notatnik.

Po dłuższym odpoczynku biorę się z drugi scenariusz. Już skromniejszy. Wraca entuzjazm. Teraz pójdzcie szybciej. Przecież mam doświadczenie! Zrobiłem, odpalam. Nie działa!!! Cholera, „będzie gotowe, kiedy będzie gotowe”!

PS Solennie przyrzekam, że całość dokończę. I to jak najszybciej.. ■

Sir Haszak

# DOOM

Jeśli oczekiwaliśmy na powrót Dooma w dobrej formie, to id Software udowodniło, że da się wrócić do korzeni pierwotnej i pełnej adrenaliny rozrywki. Rozwal wszystkich i odetchnij w chmurze krwistej posoki demonów.

■ Voyager

■ Baron Piekieł w odświeżonej edycji chętnie weźmie kogoś na rogi.

**D**la wielu z nas Doom 3 okazał się drogą prowadzącą w niewłaściwą stronę, zmieniającą tor wyznaczony przez poprzednie części w przerażający i krwisty horror, rozgrywany w ciemności i z obowiązkową latarką w ręku. Gdyby jednak połączyć industrialne wnętrza marsjańskich baz z „trójki” z tak dobrze znanym od początku serii tańcem wśród demonów i pocisków, pewnie powstałby hit, o którym długo jeszcze będą krążyć legendy.

Mamy 2016 rok. Na horyzoncie widać tylko trzy tytuły, do których można przyczepić miano pełnokrwistych FPS: Serious Sama 4, nowego Quake'a i nadchodzącego wielkimi krokami Shadow Warriora 2. Do czasu ich wydania musimy zadowolić się nowym Doomem. A jest z czego czerpać przyjemność.

Dooma, dla pełnej satysfakcji, trzeba przejść przynajmniej cztery razy. Zaczynając od zwykłych poziomów trudności (do wyboru: Ja chcę żyć, Dowal mi lub Ultraprzemoc), powtarzając poszczególne etapy w celu pozbierania wszystkich

bonusów i odkrycia sekretów, aż do ostatecznego odblokowania Koszmaru i Ultrakoszmaru. Ten pierwszy już solidnie da nam w kość, drugi, pozbawiony możliwości zapisywania stanu gry, to walka z samym sobą, prowadząca do odkrycia odpowiedzi na pytania: jak daleko zajdę, ile razy odważę się spróbować i gdzie jest moja własna granica wytrzymałości...

## WĄTKI NIEZBYT ROZWIĄTE

Fabula odkurzonego Dooma nie jest nowatorska. Najlepiej chyba określa ją miano: szczątkowa. Podczas przedzierania się przez poziomy opętane przez demony, towarzyszą nam zaledwie trzy postacie: Samuel Hayden (dyrektor UAC), doktor Olivia Pierce (podwładna Haydena) i VEGA (sztuczna inteligencja marsjańskiej bazy UAC). Fabularny eksperyment z upchnięciem opowieści głęboko w tle powiódł się – właściwie wszystkie wątki są tak samo przerysowane jak walka. Tu nie ma miejsca na dramatyczne zwroty akcji, a VEDZE daleko do krnąbrnych i władczych sztucznych inteligencji. Jest to zarazem najbardziej nijaka SL

■ Upiór – nie jest aż tak trudny do ubicia, ale najpierw trzeba go trafić.





jaką kiedykolwiek przedstawiono w grach, filmach czy książkach. Pozostała para bohaterów tego dramatu jest równie nieludzka, a ich sztuczność podkreślają pompatyczne wypowiedzi, koszmarnie pozbawione emocji w polskim dubbingu. Fabuła wyrasta na sztuczną opowieść, przedstawioną przez odzianych w maski aktorów starożytnego greckiego teatru. Dzięki temu główny bohater wyrasta na bezkompromisowego osiłka, wprawnego w używaniu broni i eksterminacji demonów. Nie wiadomo, skąd przyszedł i jakie są motywy jego działania – za to na pewno liczy się osiągnięty przez nie efekt (patrz: licznik ubitych przeciwników).

#### UZBROJENIE ZAGŁADY

Doom nie pozostawia złudzeń odnośnie celu, w jakim opracowano mechanikę gry: ma dawać skondensowaną rozrywkę, pozwalającą efektownie wyżyć się na przeciwnikach. Utwierdza nas w tym zestaw mozołnie gromadzonego podczas misji uzbrojenia – to dostosowane do współczesnych realiów i doskonale znane narzędzia zagłady: beużyteczny pistolet, standardowa strzelba, super strzelba, karabin maszynowy, ciężki karabin szturmowy, karabin plazmowy i wyrzutnia raket. Wszystko to uzupełnia broń ostatecznej zagłady: BFG-9000 (WPS-9000 też ładnie brzmi, a reklama kinowego filmu o gigancie zatytułowanego „BFG” idealnie wpasowała się

w premierę Doom), Painsaw napędzany kanistrami z paliwem oraz jedyna nowość w stosunku do standardowego wyposażenia Doom Marine – piekielnie skuteczne działko Gaussa z małym magazynkiem. Zachowana została również walka na pięści po zebraniu bonusowej sfery szału (w oryginale Berserk). Pozostałe dostępne wzmocnienia to znana z klasyka nieśmiertelność, a także poczwórne obrażenia i przyspieszenie ruchu. Zamiast megasfery pojawiło się poukrywane w sekretnych miejscach megazdrowie. Nowinką są granaty wysysające i odłamkowe oraz hologram do ogłupiania wroga.

Właściwie wszystko byłoby całkowicie jasne i oczywiste, gdyby nie jeden dodatkowy element wpływający na efektywność broni – tryby strzałów, uzyskiwane po ich wykupieniu od kryjących się na mapach dronów połowych.

❖ Zdjęcie rodzinne – trzeba przyznać, że twórcom map nie brak humoru. Nieco zwiedzania zakamarków odsłania groteskową formę nowego Doom.

❖ Jestem rozdarty – to powiedzenie nabiera w Doomie nowego znaczenia. Choć łatwiej być rozdartym piłą.

Zakup dodatkowego trybu pozwala wykorzystać prawy przycisk do oddania wzmocnionego strzału lub odpalenia alternatywnego ognia w broni. Większość z machin siejących zagładę (poza pistoletem i super strzelbą) oferuje po dwa alternatywne tryby pracy, przełączane podczas walki. Trzeba się liczyć ze sporym opóźnieniem podczas zmiany wyposażenia, bo może to zadecydować o naszej przegranej. Wszystkie dodatkowe usprawnienia kupujemy za punkty zdobywane podczas dokładnej eksploracji poziomów, eksterminacji demonów oraz realizacji każdego z trzech wyzwań związanych z daną mapą. Kiedy już dopakujemy jeden z alternatywnych strzałów do maksimum, pojawi się wyzwanie związane z daną bronią, którego realizacja dodatkowo wzmocni działanie pukawki.



## Diabliki mało przypominają klasyczne Impy. Są zwinne i potrafią wspinać się na ściany. Atakują klasycznie: pazurami albo ognistą kulą. Rycerz piekieł po liftingu stracił rogi, ale formy i metody ataku – nie.

Zbroja Pretora, w której przedzieramy się przez poszczególne poziomy, także podlega ulepszeniom za pomocą tak zwanych żetonów pretorskich odnajdywanych przy zwłokach elitarnych strażników. Za nie usprawnimy ochronę przed wybuchami, poprawimy system eksploatacji otoczenia, zwiększymy szybkość, pojemność wyposażenia i czas przeładowania broni, a także skuteczność wzmocnień runicznych. Odnajdywane gdzieś tam baterie Argentu wpływają na długość paska zdrowia, pancerz i pojemność magazynków z amunicją. Zbroję Pretora wzmocniają również trzy sloty na runy, które najpierw musimy odnaleźć, a później aktywować poprzez zrealizowanie jednego z wyzwań runicznych. To jedno z najzabawniejszych uzupełnień dynamicznej rozgrywki.

Wyzwania zmuszają nas do realizacji w określonym czasie jednego z zadań, na przykład rozbicia rozstawionych na mapie 30 beczek, pokonania trzech rycerzy piekieł zabójstwami chwały czy ubicia wszystkich demonów wyrzutnią rakiet, bez uzupełniania zdrowia.

### WALKA

Rozeznanie terenu to podstawa każdej potyczki. Rzadko przyjdzie nam toczyć ciężkie boje bez uprzedniego rozbrojenia gniazda juchy (ech, cóż za termin!), więc jeśli przed wyrwaniem chwastu swobodnie rozejrzemy się po okolicy, znajdziemy najważniejsze punkty otoczenia, w których tkwi zdrowko, pancerz i amunicja.

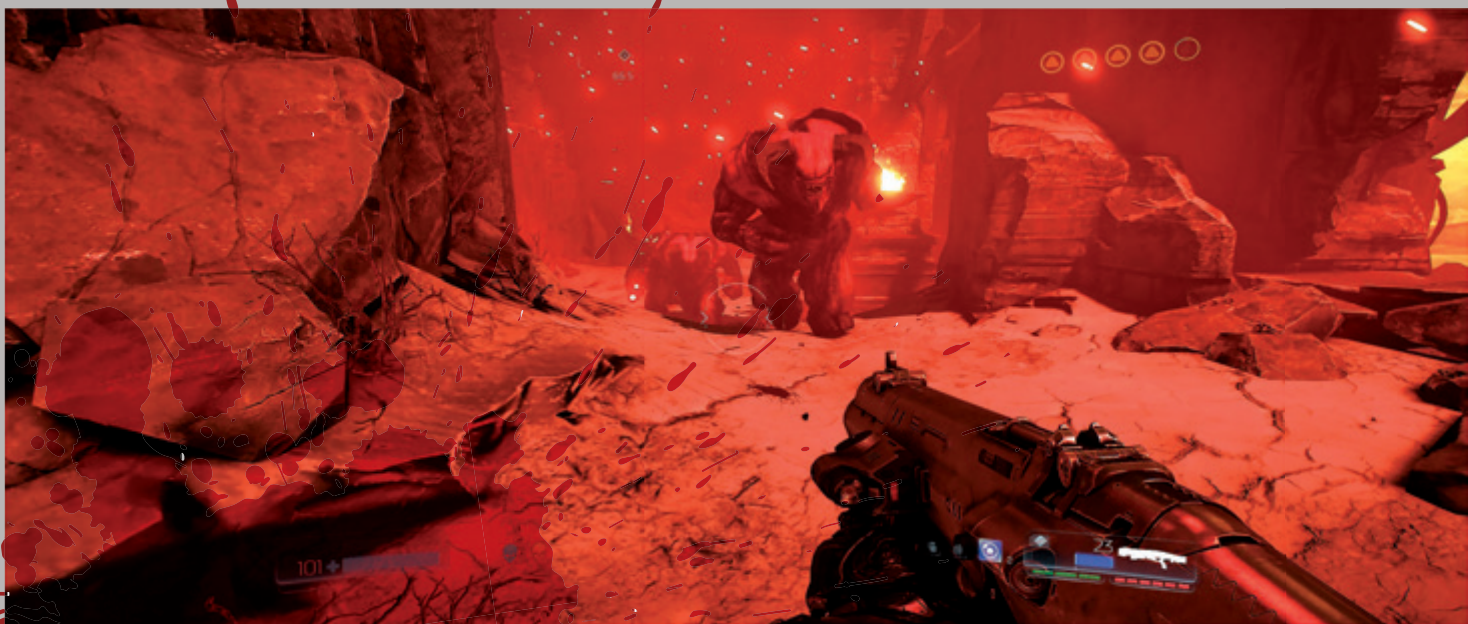
Ogólny schemat walki sprowadza się do osłabiania przeciwników i częstego korzystania z tak zwanych zabójstw chwały (podcinanie lub atak z góry), stanowiących odpowiednik efektywnego finiszowania wrogów. W zamian za ryzyko podjęte w walce i zbliżenie się do demona, zyskujemy zdrowie oraz (po dobraniu usprawnień) pancerz. Nie ma mowy o pozostawaniu w jednym miejscu lub ostrzale z dystansu. Krótkotrwały hologram pozwoli przyciągnąć uwagę wrogów i skupić się na ich precyzyjnym eliminowaniu, jednak przez znaczną część pojedynku będziemy szaleńczo wspinać się na różnorodne konstrukcje i elementy otoczenia oraz skakać z miejsca na miejsce.

Podczas walk trzeba pamiętać o umieszczonych w różnych miejscach i tymczasowo podnoszących parametry postaci sferach oraz zachowaniu na najsilniejszych wrogów zapasu paliwa do piły łańcuchowej i BFG-9000. Najważniejszą nowością w mechanice walki pozostaje jednak jej dodatkowy wymiar – rozgrywka niejako napędzana jest zarówno przez położenie bonusowych elementów, jak i odskocznie, miejsca i przeszkody, na które można się wspinać.

### PRZECIWNICY

W nowym Doomie nie ma zbyt wielu zmian i wariacji na temat klasycznych przeciwników. Oprócz opętanych przez (uwaga, trzy trudne słowa w nowomowie) argentine biofale lazarus żołnierzy z karabinami, pojawiają się łatwo wybuchający saperzy i potrafiący uprzykrzyć życie uzbrojeni w tarcze ochroniarze (ubijają od tyłu albo razić wyrzutnią). Diabliki mało przypominają klasyczne Impy, są zwinne i potrafią wspinać się na ściany. Atakują klasycznie: pazurami albo ognistą kulą. Rycerz piekieł po liftingu stracił rogi, ale formy i metody ataku – nie. Okładkowy upiór może dopieć zarówno rażąc rakietaми z odległości, jaki i zadając potężny cios z krótkiego dystansu. To w końcu stary, dobrze znany z Doom II szkielec na sterydach, który mniej lub bardziej skutecznie korzysta z odrzutowego plecaka. Jednak to nie on staje się przyczyną największych śmierci.

❖ Stary znajomy? Aleś wyrósł! Tylko po co ci takie wielkie rogi... i kolega? [Abyś mógł z nami zatańczyć taniec śmierci].



kłopotów podczas walki – to odmieniony wizualnie i przemianowany na Przywoływacza Arc-vile. Nie atakuje, ale za to błyskawicznie się przemieszcza, pozostawiając powidoki i wzywa z samego piekła kolejne zastępy przeciwników. Priorytetowa postać do ukatrupienia, zanim zabierzemy się za wybić reszty. Skoro już jesteśmy przy silnych przeciwnikach, to wśród tych trudnych do ubicia na pewno trzeba wyróżnić silnego, miotającego kulami energii Barona Piekieł, któremu lepiej nie dać się nadziać na różki. Sporym utrudnieniem jest też nieprzetłumaczony na język polski Cacodemon – duża latająca kulka, która do czasu ubicia razi nas, zakłócając na pewien czas widoczność. Spośród latających demonów Utracone Dusze wciąż są tak samo uciążliwe, jak niegdyś – latające rogate czaszki w zetknięciu z naszym bohaterem wybuchają i nie ma, że boli... bardzo boli. Nie zmienił się za to zupełnie Atropokup – jest tak samo duży, ciężki, powolny i podobnie śmierdzi (ale tego na szczęście nie zaimplementowano). Potrafi przyjąć na klatę sporą dawkę ołowiu. Istnieje również zcyborgizowana wersja Antropokuba, wyposażona w wyrzutnię toksycznego śluzu. Jest i niezbyt piękny Pinky (aka Różak), który z rozbiegu bierze nas na róg, czyniąc potężne spustoszenie. Na szczęście po nabraniu rozpędu ma problemy ze skręcaniem, podobnie jak jego kryjąca się w cieniściej powłoce (udającej niewidzialność) odmiana nazwana Duchem. I znów, podobnie jak w przypadku broni, id Software oszczędnie wprowadza do Doomie nowinki – jedyną postać, której nie znamy z klasycznego Doomie, to Piekiełny Burzyciel atakujący wiązką energii.

Doszło natomiast do pewnych zmian w odniesieniu do bossów – wprawdzie spotykamy starych znajomych (Cyberdemon i Władczynię Pająków) w nowej oprawie graficznej, jednak charakter rozgrywki jest już zupełnie inny. Nie taki, jak w klasyku, polegający na naparzeniu, ile wlezie i unikaniu jak największej liczby pocisków. Dla pojedynków z bossami przewidziano osobne areny, na których liczy się cyklowanie skoków i przysiadów, by zachować resztki (chciałoby się rzec: godności) na ostateczne zadawanie ciosów... w drugim pojedynku.



Zgodnie z regułą jednej nowinki, spotkamy podczas potyczek jednego zupełnie nowego bossa – Piekiełnego Strażnika.

### MIJESCA

Za dużo Marsa, za mało piekła! To jedyny wniosek, który da się wysnuć po ukończeniu Doomie. Mapy są pieczołowicie zaprojektowane. Na początku czeka nas rozgrzewka w dwóch pierwszych etapach (UAC i Dział zasobów) sprawnie wprowadzających w mechanikę pojedynków – tylko po to, żeby później pozostawić nas z rozdziawioną szeroko paszczą zarówno podczas podziwiania Odlewni i Obiektu Argentu, jak również wspinania się na Wieżę Energii Argentu. Pierwszy „piekielny” etap w Sanktuarium Kadingir to chyba najładniejsza mapa w nowym Doomie, jednocześnie czerpiąca pełnymi garściami z oprawy graficznej i wyglądu otoczenia z klasycznej odsłony tej serii. Niestety, w tak piekielnie piękne otoczenie trafiamy na krótko – zaraz wracamy na Marsa, gdzie odwiedzamy Kompleks Badań i Laboratorium Lazarus. W piekielne wymiary wkraczamy jeszcze podczas eksploracji Krainy Tytanów oraz Nekropolis, później dla odmiany zwiedzimy zmrożoną część Marsa i Centrum przetwarzania VEGI. Finalny poziom Argent D'nur przywraca wiarę w złożoność map Doomie i daje nadzieję na dobrą kontynuację w przetworzonym na współczesny język gier Hell on Earth.

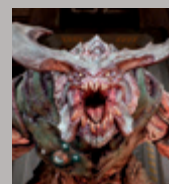
### ZNAJDŹKI I SEKRETY:

Doom nie byłby sobą, gdyby z tożsamości gry wyrwać sekretne miejsca i poukrywane na mapach bonusy.

■ Piękne chwile w Doomie to te, kiedy własnymi rękami rozdieramy wrogów na kawałki. A okazji w grze do walki w zwarciu jest wystarczająco dużo.



### Bossowie



Jedyny element rozgrywki, wykraczający poza tory wyznaczone przez klasycznego Doomie to walki z bossami. Rozgrywamy je na zamkniętych arenach, na których musimy wykazać się finezją w kucaniu, skakaniu i unikaniu obrażeń. Chyba jednak lepsza jest wersja z klasyka: wal ile wlezie we wroga i obrywaj jak najmniej.

Najtrudniejsze do odnalezienia są żółte dzwignie otwierające drogę do rozgrywanych osobno poziomów z klasycznego Doomie. Po prostu łatwo je przeoczyć w industrialnym wystroju wnętrza marsjańskiej bazy UAC. Dobrze ukryte są również figurki kolekcjonerskie UAC Marinegu, których zdobycie odblokowuje modele broni i przeciwników. Gdziekolwiek znajdziemy automapy (odsłaniające pełny układ pomieszczeń na poziomie), baterie Argentu służące do poprawiania długości paska zdrowia, pancerza i amunicji, oraz drony polowe, przechowujące schematy ulepszeń broni. Za skuteczną eksterminację demonów, eksplorację map i skuteczną realizację wyzwań na każdym z poziomów zyskujemy punkty, które możemy przeznaczyć na poprawienie uzbrojenia. Po ulepszeniu jednego z aspektów broni do maksimum uzyskujemy dostęp do wyzwania związanego z konkretną pukawką – po jego wypełnieniu broń zostanie dodatkowo wzmocniona.

Poprzez odnajdywanie zwłok elitarnych strażników Olivii kolekcjonujemy żetony umożliwiające wykupienie ulepszeń do zbroi Pretora (na przykład ochrona przed wybuchami, precyzyjna eksploracja, pojemność wyposażenia, skrócenie czasu przeładowania, poprawa skuteczność wzmocnień, zwiększenie szybkości). Zbroję możemy usprawnić również poprzez wyszukiwanie run i realizację wyzwań runicznych. Jednocześnie będziemy mogli użyć trzech wybranych ulepszeń. Aktywne runy również podlegają ulepszeniom, o ile zrealizujemy związane z nimi dodatkowe wyzwania. ■

# ZAPOMNIANY ŚWIAT OLKIEGO

Kończył się rok 1994. Nawet Krzys Kubiczko, najgłośniejszy fan ośmiobitowego Atari w Polsce, wiedział, że jego ulubiony komputer umiera. Nie wszyscy jednak chcieli pogodzić się z tym faktem.

■ Bartłomiej Kluska



■ Kraina, do której w tajemniczych okolicznościach trafił gracz, nie oferuje pięknych widoków ani zbyt wielu atrakcji. Na dodatek lokalna fauna wydaje się agresywna. Nic dziwnego, że głównym zadaniem jest stąd uciec...

**S**ytuacja atarowców wydawała się beznadziejna. Kto tylko mógł, kupił Amigę lub peceta, a Atari XL/XE były wyprzedawane za grosze na giełdach i targowiskach. LK Avalon, Mirage Software i ASF zaprzestały wydawania gier na ten niedawno najpopularniejszy w Polsce komputer, w pismach takich jak *Gambler* czy *Secret Service* też zapomniano o istnieniu zasłużonego ośmiobitowca.

Tylko w *Top Secrecie* Wiewiór od czasu do czasu opisywał jakąś zakurzoną, wygrzebaną z szuflady produkcję, a Krzys Kubiczko przysyłał gniewny list do redakcji z pytaniem, czemu nie recenzują nowości dla maszyn spod znaku Atari. Gdy o to samo zapytalibyśmy giełdowego handlarza lub pracownika lokalnego sklepu komputerowego, w odpowiedzi



■ ... po drodze trzeba będzie jednak spenetrować labirynt, rozwiązać kilka zagadek i odnaleźć kryształową kulę, co podobno uratuje świat. Powodzenia!

spotkałoby nas co najwyżej wzruszenie ramion: przecież nikt już nie robi nowych gier na Atari.

Niespodziewanie jednak na sklepowych półkach i – co trzeba przyznać ze wstydem – w katalogach piratów pojawiła się nowość: *Świat Olkiego*. Choć okładka nie zachęcała amatorską grafiką, a nazwa wydawcy – firmy StanBit z Gdańska – nic nikomu nie mówiła, wygłodniałym nowych wyzwań atarowcy chętnie korzystali z tej oferty.

– Od kiedy tylko miałem Atari, interesowałem się programowaniem, uczyłem języków BASIC i Logo, później asemblera, no i zawsze bardzo chciałem od początku

Autor gry wszystko zrobił sam: wymyślił fabułę, zagadki i mapę, programował, stworzył grafikę i muzykę. Gdy gra była gotowa, okazało się, że samodzielnie musi ją również... wydać.

do końca stworzyć własną grę – opowiada Stanisław Skwiot, autor Świata Olkiego. Skwiot od kilku lat aktywnie udzielał się w trójmiejskiej społeczności Atari, komponował muzykę do gier ASF (na przykład Krucjaty Henryka Cygerta) i utrzymywał kontakty z demosceną, ale od komputera skutecznie odciągała go proza życia: obowiązkowa służba wojskowa i konieczność poszukiwania pracy. Gdy obowiązek wobec ojczyzny został spełniony, a finansowy byt zapewniony, ambitny autor mógł wrócić do Atari.

– Świat Olkiego powstawał pół roku – opowiada. – Co ciekawe, grę pisałem... na Amidze, bo tak było wygodniej, a na Atari przesyłałem tylko kod wynikowy.

Choć w połowie lat dziewięćdziesiątych tworzenie gier było już zajęciem dla dużych zespołów, Skwiot sam zajmował się wszystkimi aspektami projektu: wymyślił fabułę, zagadki i mapę, programował, rysował grafikę, animował, komponował muzykę. Gdy gra była gotowa, okazało się, że również samodzielnie musi... ją wydać. Autor Świata Olkiego, niezrażony faktem, że wszyscy wydawcy wycofali się z oprogramowania na Atari, założył własną firmę. Okładka, instrukcja, nagrywanie kaset i dyskietek, dystrybucja, rozliczenia finansowe – wszystko było na jego głowie. Wymarzone stworzenie gry „od początku do końca” okazało się projektem bardzo złożonym, miało jednak szansę powodzenia. Przecież musieli być w Polsce jeszcze jacyś atarowcy.

Sama gra początkowo zniechęcała paskudnym błędem ortograficznym w intro („obejżeć”) i pretekstową fabułą, w której bohater w tajemniczy sposób



■ **Atarowiec,** kupując grę, która miała taką okładkę, udowodnili, że są w stanie znieść bardzo wiele, byle tylko zagrać w coś nowego.



## Muzyka



Stanisław Skwiot okazał się człowiekiem wszechstronnie utalentowanym, ale na szczególne wyróżnienie zasługują jego zdolności kompozytorskie. Muzyki ze Świata Olkiego można posłuchać na YouTube.

przenosił się do nieznannej krainy i, aby uratować jej mieszkańców przed zagładą, musiał odnaleźć tytułowego Olkiego, siedzącego w szklanej kuli. Jeśli jednak przymknąć oko na te drobiazgi, Świat Olkiego okazał się intrygującym połączeniem labiryntówki z przygodówką. Trzeba zatem było wędrować po kolejnych planszach (część akcji działa się w plenerze, a część w tradycyjnych podziemiach), unikać wysysających życie przeszkadzajek w postaci wałęsających się tu i ówdzie ptaków i robaków, zbierać przedmioty, a następnie używać ich w innych miejscach (kilof rozwalił ścianę blokującą przejście, klucz otworzył zamkniętą skrzynię itd.). Nie było to może arcydzieło na miarę kolejnych przygód Dizzy'ego, ale duża mapa świata zapewniała długi czas zabawy, a wyposzczeni atarowcy i tak nie mieli wyboru. W Top Secrecie Wiewiór napisał, że szczególnie spodobało mu się, stanowiące na Atari rzadkość... niebieskie niebo. Dla autora gry Świat Olkiego był też zaskakującym początkiem działalności wydawniczej.

– Niespodziewanie zaczęli się do mnie zgłaszać twórcy piszący gry na Atari,

którzy nie mieli jak zaprezentować ich światu. Zaskoczyło mnie, jak wiele propozycji otrzymałem. Część musiałem odrzucić – opowiada właściciel StanBitu. Wkrótce jego firma wydała kilka interesujących produkcji: działającą się we wnętrzu okrętu podwodnego przygodówkę Alfa Boot (która grafiką i interfejsem nawiązywała do kultowych produkcji Rolanda Pantoły), dynamiczny i kolorowy klon Arkanoida zatytułowany Technoid czy Deathland, zręcznościówkę osadzoną w mrocznych klimatach fantasy. Również Stanisław Skwiot nie zamierzał spoczywać na laurach, przygotowując kolejną produkcję, bardzo efektowny graficznie klon Prehistorika pod tytułem Jaskiniowiec. O wszystkich tych grach można napisać to samo: były to produkcje na naprawdę wysokim poziomie, lecz niestety przekonali się o tym tylko ostatni atarowcy.

Upływu czasu nie udało się zatrzymać na długo. Po niespełna roku działalność StanBitu dobiegła kresu, podobnie jak polski epizod historii Atari XL/XE. Nasi twórcy przedłużyli życie tego komputera najdłużej, jak tylko się dało. ■

## AOC AG271QG

# MIŁOŚĆ DO PIKSELI

Specjalizująca się w monitorach tajwańska firma Admiral Overseas Corporation ma bardzo długą historię, a jednak nie jest tak popularna jak Samsung. Szkoda, bo jej produkty to obecnie światowa górna półka.

Monitory firmowane jako AGON zostały przez AOC wprowadzone na rynek wiosną. Seria przewiduje wydanie w 2016 roku 10 monitorów przygotowanych z myślą o graczach. Na nasz warsztat trafił 27-calowy ekran legitymujący się topowymi obecnie parametrami, czyli odświeżaniem na poziomie 165 Hz oraz obsługujący rozdzielczość QHD, czyli 2560x1440, która powoli staje się standardem dla wymagających graczy. Uruchomienie w niej GTA V albo Wiedźmina 3 to

przyjemność sama w sobie - można godzinami podziwiać efekty mgły, szczegółowość kwiatków czy błysk szkła w szybach wieżowców.

AG271QG wsparty został stworzoną przez Nvidię technologią G-Sync, która wpływa na płynność emitowanego obrazu. Wielkim plusem jest także to, jak ten monitor został wykonany: solidna podstawa w kształcie litery V, na której osadzone jest ramie umożliwiające przesuwanie ekranu w pionie oraz obracanie na boki.

Wszystko to skonstruowane jest z najdrobniejszą dbałością o szczegół, gdzie nie ma miejsca na toporność przy regulacji położenia ekranu ani na wywracanie się konstrukcji przy przesuwaniu po blacie biurka, co zdarzało mi się w trakcie obcowania



✚ Istnieje jeszcze świat 4K, tyle że do jego obsługi potrzeba GTX 1080 oraz monitora, najlepiej 40-calowego, a to są już ogromne koszty.

z niektórymi modelami konkurencji. AOC wypuściło także tańszą (z wolniejszym odświeżaniem i bez G-Sync, ale ciągle z QHD!) wersję opisywanego monitora 27-calowego, dbając o to, by każdy mógł znaleźć coś dostosowanego do swojego zapotrzebowania. ▀

## GeForce GTX 1060

# NAJTAŃSZY Z WIELKICH

Nvidia wypuściła karty z serii „1000” już kilka miesięcy temu, ale ciągle straszyły one cenami zwykłych zjadaczy chleba. Gdy więc podczas wakacji na rynek zawitała młodsza siostra, ochrzczona jako 1060 w cenie niższej niż karty GTX 980, nic dziwnego, że sprzętu zabrakło w wielu sklepach.

Testowaliśmy model firmy Gigabyte z dwoma wentylatorami. Nieco droższy model Asusa posiada trzy wentylatory. Pięknie stylizowany, kosmiczny design z mieniącymi się



✚ O tym, jak 6 GB pamięci na pokładzie przydaje się w grach, możemy zobaczyć na przykładzie GTA V. Podwyższając poziom detali, widzimy jak zapełnia się pamięć. Przy ustawieniu wszystkiego na maksimum, 3,5 GB danych.

✚ Instalacja nowych kart Nvidii jest prosta, trzeba tylko pamiętać, żeby ze strony producenta ściągnąć najnowsze sterowniki.

różnymi kolorami napisem Gigabyte wspógra z ergonomią, ponieważ wiatraki włączają się tylko wtedy, gdy hardware tego potrzebuje. Szybkość karty testowaliśmy na żywym ciele najnowszych gier. Jedyne lekkie spadki płynności odnotowaliśmy w Falloucie 4 na najwyższych szczegółach i w rozdzielczości QHD. W tej kategorii cenowej Nvidia nie oferuje bardziej wydajnych kart. Można więc oficjalnie ogłosić, że dostęp do trybu Ultra stał się potencjalnie udziałem znacznie liczniejszej braci graczy. ▀



# RETRONICS

Where bytes travel back in time...



## KOLEKCYJNERSKA EDYCJA KULTOWYCH GIER DLA KOMPUTERÓW 8-BITOWYCH

- ekskluzywna poligrafia
- cyfrowo zrekonstruowane oryginalne wkładki
- 100% wierna kopia oryginału
- dostępne na kasetach i dyskietkach 5,25" w limitowanym nakładzie
- wydanie licencyjne
- do każdego tytułu dołączona wielkoformatowa mapa gry
- instrukcja i karty kodowe w zestawie



### • Kolejne tytuły wkrótce!

Tytuły dostępne w przedsprzedaży dla ATARI XL/XE: Kłątwa (LK Avalon), Miecze Valdgiara (ASF), Operation Blood (Mirage), Hans Kloss (LK Avalon), Dwie Wieże (ASF). Caveman (Mirage), Fred (LK Avalon), Kult (ASF), Magia (Mirage), Władcy Ciemności (LK Avalon).  
Niebawem także tytuły dla Commodore 64/128!



MADE IN POLAND

[www.retronics.eu](http://www.retronics.eu)

NASZE WYROBY SĄ DOSTĘPNE W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY NA [ALLEGRO.PL](http://ALLEGRO.PL)

## Genesis SX33

# WYGODNIE, GAMINGOWO, NIEDROGO

Godziny spędzone przed monitorem nie pozostają bez wpływu na zdrowie. Bóle kręgosłupa i złe samopoczucie to podstawowe efekty uboczne zarówno długich sesji w Wiedźmina, No Man's Sky czy Call of Duty, jak i pracy w Excelu. Prawdziwym wybawieniem potrafi być wygodny fotel dedykowany graczom. Co ciekawe, wcale nie musi on być drogi.

Idealnym przykładem może być Genesis SX33, w którym funkcjonalność i komfort profesjonalnego fotela gamingowego spróbowano pogodzić z w miarę przystępną ceną. Jak przystało więc na tego typu sprzęt, całą konstrukcję oparto na wysokiej jakości materiałach mających zapewnić wygodę i trwałość na wiele lat.

Stąd gruba, sześciocentymetrowa pianka regulowanego siedziska i nieźle wyprofilowane oparcie, dające solidną podporę dla kręgosłupa. Całość utrzymana w dwóch kolorach (czerwono-czarnym bądź niebiesko-czarnym), obszyta nylonem i ekologiczną skórą, sprawia bardzo pozytywne wrażenie. Szczególnie wraz z miękkimi poduszkami znajdującymi się na podłokietnikach. Co prawda podstawa fotela wykonana została jedynie z tworzywa, ale na tyle twardego, by wraz z gazowym podnośnikiem trzeciej klasy udźwignąć ciężar do 120 kg. Oczywiście, są też i wady: brak regulacji pochylecia oparcia i ustawienia podłokietników czy też nieco skrzypiące ich poduszki. Cóż, przy niższej cenie pewien kompromis był nieunikniony. ▀

➤ Dodatkowa poduszka mocowana paskami do oparcia zadba o utrzymywanie kręgosłupa we właściwej pozycji.

➤ Choć Genesis SX33 pozwala na regulację wysokości siedziska, to ze względu na konstrukcyjnych oparcie pozostaje nieruchome.



## Ravcore CruX

# SKORPION DLA GRACZY

➤ Ravcore CruX to nietypowy koncentrator USB 3.0, którego dodatkowym atutem jest elastyczne ramie na kabel myszki



➤ Dzięki zewnętrznemu zasilaczowi sieciowemu nie ma obawy o ewentualne przeciążenie portu USB w komputerze dodatkowymi urządzeniami podłączonymi pod Ravcore CruX.

Coraz bardziej wymyślne konstrukcje akcesoriów dla graczy nikogo już chyba nie dziwią. Wszak półki sklepowe uginają się od myszek z wyświetlaczami LCD, podświetlanych słuchawek czy kosmicznie wyglądających routerów. Mimo to Ravcore CruX wyraźnie wyróżnia się z tłumu.

Czego by nie mówić, ten niezwykle gadżet przyciąga wzrok niczym połyskujący w słońcu supersamochód. Niecodzienne kształty, mocno czerwone wstawki i wystający jak żądło skorpiona elastyczny pałak - coś takiego musi intrygować. Oczywiście zapalony gracz z miejsca rozpozna



umieszczone w podstawie Ravcore CruX szybkie porty USB 3.0 pozwalające na jednoczesne podłączenie do komputera czterech dowolnych urządzeń - od klawiatury po pamięć USB. Wciąż pozostaje jednak kwestia owego wystającego ramienia.

W tym szaleństwie jest jednak metoda. Ravcore CruX to bowiem nie tylko aktywny koncentrator USB, ale także uchwyt na kabel myszki (Mouse Bungee), zapobiegający jego plątaniu się po stole. Specyficzna konstrukcja pałaka podtrzymuje przewód w powietrzu, pozwalając zniwelować efekt dodatkowego tarcia. Dla miłośników dynamicznych strzelanin to rozwiązanie niemal idealne. ▀



# Polygamia.pl

Nowa Polygamia - opiniotwórczy blog o grach wideo

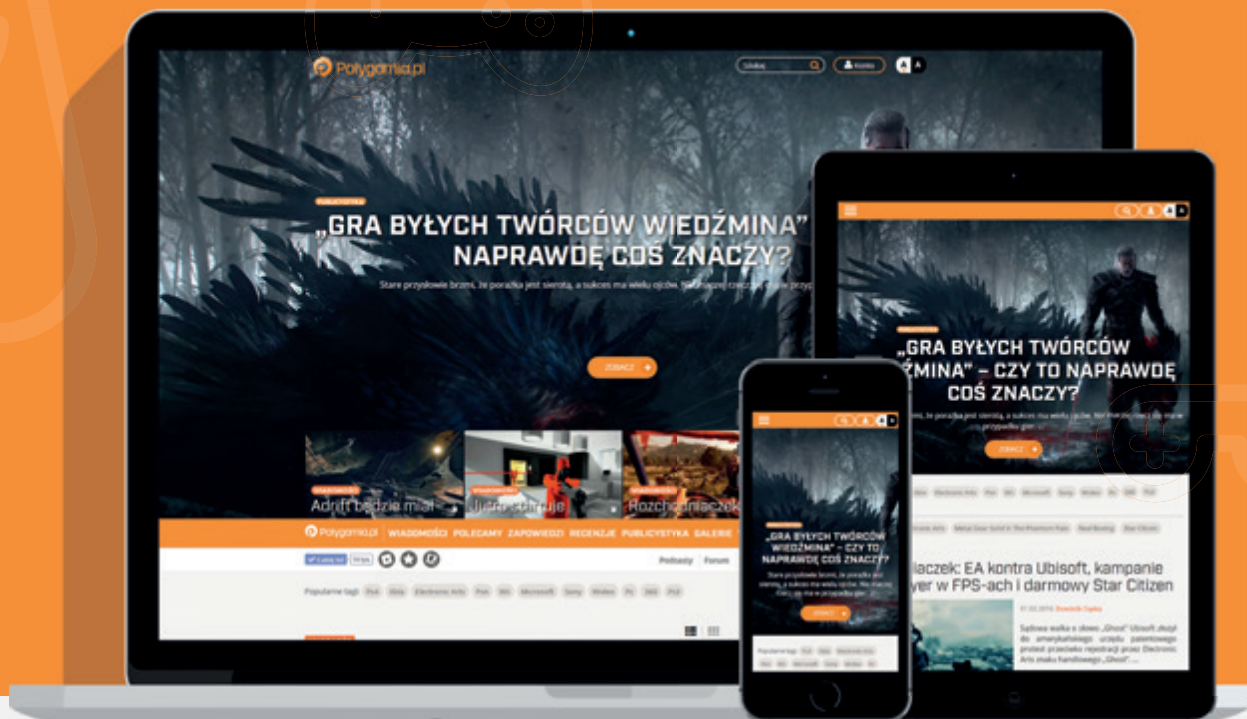
Ambitna publicystyka

## Nowoczesny layout

Ciekawie przedstawione aktualności Rzeczowe recenzje

## Relacje z targów i wydarzeń

Zaangażowana społeczność



*“Różne urządzenia, ta sama jakość”*

## SteelSeries Apex M500

# POWRÓT DO ŹRÓDEŁ

Apex M500 ma co zaoferować: solidne przyciski osadzone na przełącznikach Cherry MX Red i brak zbędnych dodatków.

Na fali mody na „mechaniczne klawiatury” (czyli takie, których skok klawiszy jest większy niż we współczesnych, wyspowych) powstaje coraz więcej rozwiązań dla graczy. Mają one tylko jedną poważną wadę - pracują znacznie głośniej niż ich bardziej płaskie odpowiedniki. Rzeczywiście, Apex M500 postawiony w biurze mógłby być źródłem konfliktów; nie da się też po cichu zagrać w nocy.

Konstrukcja została uproszczona do minimum. Z zewnątrz czarna klawiatura wygląda jak dobrze wykrojony kawałek plastiku do PC i... nic więcej. Nie ma podkładki pod

nadgarstki, jedynie pod spodem sprytnie opracowano zaczepy dla kabla łączącego klawiaturę z komputerem, dzięki czemu możemy zdecydować, czy ma być on wyprowadzony w centralnej części, czy też po lewej lub prawej stronie urządzenia.

Całość jest wyjątkowo solidna i na tyle ciężka, że przetrwałaby rozbicie paru czerepów zombiakom. Jedyny nowoczesny wyróżnik to usunięcie klawisza Fn i zastąpienie go logo SteelSeries..

✚ Lekkie to nie jest, ale solidność wykonania budzi podziw.



✚ Podświetlane klawisze oraz możliwość definiowania różnych funkcji są tak ważne dla graczy, jak elektrolity dla sportowca.



## Roccat Kova

# MYSZ OD PROFESJONALISTÓW

Niewiele producentów decyduje się na tworzenie myszy symetrycznych, dostosowanych do potrzeb osób leworęcznych. Kova (edycja 2016) to wyjątek.

Mysz ma wszystko, co jest niezbędne do komfortowej zabawy - precyzyjny sensor (3500 dpi), 1000-megahercowe raportowanie zmian oraz solidne oparcie: na sześciu dużych ślizgaczach. Kova dostępna jest w dwóch wariantach kolorystycznych: białym z czarnymi

krawędziami oraz szarym z czarnym wykończeniem. Na niewielkiej powierzchni umieszczono aż 12 przycisków, których działanie można definiować. Powyżej rolki znajduje się przełącznik umożliwiający zmianę rozdzielczości sensora. Najciekawszy element to wystające ponad obłą obudowę urządzenia przyciski, nadające Kovie wyrazistego charakteru, a jednocześnie łatwe do naciśnięcia w zaciekłym boju. Dołączone oprogramowanie rozdziela parametry szybkości

✚ Roccat to niemiecka firma z siedzibą główną w Hamburgu. Jest jedną z niewielu firm produkujących akcesoria praktycznie wyłącznie dla graczy.

na przesunięciu w pionie oraz poziomie. Rozdzielczości sensora sięgają 7000 dpi (pomimo fizycznego 3500 dpi), ponieważ producent zastosował tu autorską technologię Overdrive do podwojenia wyniku (choć 3500 dpi to aż nadto do precyzyjnego celowania).

Wbudowana w Kowę pamięć (512 KB) pozwala na przechowywanie do pięciu zdefiniowanych profili. Oszczędnie potraktowano nasze zmysły, dodając dyskretne podświetlenie rolki oraz tylnej części myszy - oba elementy mogą pulsować albo świecić jedną z 16 milionów barw. Podświetlenie da się całkowicie wyłączyć.

Roccat Kova waży 99 gramów, nie męczy nadmiernie dłoni podczas intensywnej zabawy. Za atrakcyjną cenę otrzymujemy urządzenie o klasycznej formie i bardzo dobrych parametrach.



UCZTA DLA PRAWDZIWYCH KONESERÓW CUDOWNEJ MUZYKI Z WYJĄTKOWEJ SERII JAPŃSKICH GIER






# A New World

intimate music from

**FINAL FANTASY**

6 LISTOPAD 2016R. / GODZ. 16:00

SALA KONCERTOWA FILHARMONII ŁÓDZKIEJ / UL. NARUTOWICZA 20/22

BILETY DO KUPIENIA NA [BILETY24.PL](http://BILETY24.PL) #GAMEMUSICPL ZNAJDŹ NAS:     

ORGANIZATORZY:



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



PATRONI MEDIALNI



PIXEL





# GRY NA ZABICIE TĘSKNOTY

**Marcin Borkowski**

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

**Felietonista w miesięczniku jest jak okres – jak się spóźnia, sytuacja robi się napięta. Więc żeby do tego nie dopuścić, choć kanikuła, siadłem do pisania. Piszę w pięknych okolicznościach przyrody, w Chorwacji, na skałkach we Vrbošce na wyspie Hvar, opalając sobie łysinę i resztę. Kto zagląda na mój profil na Facebooku, ten wie, że dotarłem tu raczej krętą trasą (btw: wjeżdżając na kemping, miałem na liczniku równo 3006 km).**

Te skałki to takie miejsce, do którego wracam co jakiś czas od 1980 roku. Znajomi jechali na konferencję w Splicie, coś tam z moją Mamą pokombinowali, wykorzystali diety i zrobili z tego kilkudniowy wyjazd na kemping do Vrboški. Zakochał się w tym miejscu natychmiast i po roku przyjechaliśmy na znacznie dłużej. Obowiązujący wówczas dinar był niewymienny, więc żeby wyszło jak najtaniej, targaliśmy ze sobą kilkanaście kilogramów konserw. Szczęśliwie kursował natenczas pociąg Warszawa-Split, co ułatwiło dotarcie na miejsce.

Potem przyszedł grudzień 1981 i wyjechać można było co najwyżej do Bułgarii, a i to z trudem. Potem się ożeniłem, urodził się Młody, a kiedy już nasza sytuacja finansowa zaczęła się jako tako stabilizować, Jugosławia zaczęła się rozpadać i działania wojenne wypłoszyły turystów. Nie jest najrozsądniej jechać na wakacje pod ostrzał. Ale ciągle mnie tu ciągnęło.

Pierwszym powodem, dla którego cała ta historia pasuje do PIXELa, jest fakt, że przed śmiercią z tęsknoty uratował mnie wydany w 1997 r. przez Interactive Magic symulator iF-22 (do którego zresztą robiłem polską instrukcję). iF-22 miał dwie kampanie, z tego jedną w Bośni i Chorwacji. To chyba była pierwsza gra, w której wykorzystano zdjęcia satelitarne. Oparte o nie mapy sięgały za Split, mogłem więc przynajmniej przelecieć nad Hwarem, chociaż lepiej było latać wysoko

– piksele były gigantyczne, a na całe, 80-kilometrowej wyspie, był bodajże jeden, mikroskopijny radar.

A potem zaczęły dochodzić wieści, że nad Adriatykiem jest pusto (bo jeszcze nie ma turystów) i bezpiecznie (bo już nie ma wojny). Finansowo nie było źle, postanowiłem – jedziemy na wakacje do Chorwacji. I tak się stało – w 1998 r. I w 1999. A w 2000 r. kupiliśmy dom i przez kilka lat w najlepszym wypadku stać nas było na wyjazd za miasto. Jak dzisiaj mam ochotę sprawdzić, co słychać w Dalmacji, szukam kamerki internetowej, ale 16 lat temu kamer prawie nie było, Google Earth nie istniał, a cały mój dostęp do Internetu to było 9600 bodów w radiotelefonii Motoroli. Znowu zaczęła mnie żreć tęsknota. Trochę z nią walczyłem, kupując pocztówki z Hvaru – mam całkiem ładną kolekcję zaczynającą się od 1902 roku, a kończącą na czasach w miarę współczesnych, ale to nie do końca było to.

iF-22 już się z wolna robił przestarzały. Na szczęście w ramach poszukiwania namiastki wakacji znalazłem klimat tropikalne (choć nie śródziemnomorskie) w wersji demonstracyjnej Far Cry. Jakoś nigdy nie kupiłem pełnej wersji, a i nie szukałem pirata, ale ogrywałem to demo w nieskończoność, wypróbowując wszystkie możliwe sposoby przejścia go: po cichu, na rympał, zabijając wszystkich, zabijając tylko tych, których nie zabić się nie dało. Widoki były wybitnie wakacyjne i to jakoś pomogło przetrwać te kilka lat, zanim się odbiliśmy finansowo na tyle, żeby móc zacząć tu w miarę regularnie wracać.

Tu – czyli w miejsce, w którym będąc na urlopie właśnie pracuję. Jeszcze tylko kropka na końcu zdania i idę nurkować. ■

BOREK



AG271QG & AG271QX

AOC



Oszatałmiająca nowa seria  
monitorów gamingowych 27"

NVIDIA G-SYNC™ ADAPTIVE SYNC

2560x1440 Quad HD  
D-Sub, DVI, HDMI,  
MHL, Displayport,  
USB do szybkiego ładowania  
Regulacja wysokości

AOC  
GAMING

[www.aocgaming.com](http://www.aocgaming.com)

TP-LINK | neffos

DUAL  
SIM

LTE



# BO ŻYJESZ TYLKO DWA RAZY



**DZIEŃ I NOC**  
**SZKOŁA I KLUB**  
**RODZICE I ZNAJOMI ZE SNAPA**

To jasne, że nie mieścisz się  
w jednym życiu!

**Wreszcie jest telefon,**  
który za Tobą nadąży.

#### TP-LINK Neffos

- Najszybszy internet LTE
- Szerokokątny aparat selfie
- Dual SIM – dwa numery w jednym telefonie

**Bo żyjesz tylko dwa razy.**  
TP-LINK Neffos C5

**LIVE TWICE**

