

PREMIERA MIESIĄCA OBDUCTION

PIXEEL

KULTURARIER WIDEO

INSIDE

FIFA 17
PES 2017
ReCore
The Turing Test
Tokyo Game Show
Blizzard Entertainment
Twórca Lemmingów i GTA
Geneza gier wideo
Labirynty
Wizyta w Valve

BATTLEFIELD 1™

WIELKA WOJNA

9 (19) / 2016 / PAŹDZIERNIK

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

09>

19



9 772391 796602

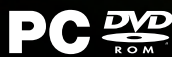


CENA 4,50z (w tym 8% VAT)
pixelmagazine.com

TITANFALL™ | 2

PREMIERA GRY
28 PAŹDZIERNIKA 2016

Gra w polskiej wersji językowej (dubbing)



ZAMÓW TERAZ I ZAPŁAĆ SZYBKIM PRZELEWEM INTERNETOWYM W



TRANSAKcje OBSŁUGUJE





DZIEŃ DOBRY

Na papierze o tym, co nierzeczywiste

Mija 35 lat od narodzin prasy poświęconej grom wideo. To dużo i niewiele zarazem.

Jesienią 1981 roku w trzech niezależnych miejscach powstały magazyny poświęcone wyłącznie elektronicznej rozrywce. W Nowym Jorku Arnie Katz z Billem Kunkelem, wcześniej redagujący rubrykę Arcade Alley w magazynie Video, powołali do życia miesięcznik Electronic Games. Wydawnictwo Ziff Davis stworzyło słynny Computer Gaming World, zaś Brytyjczycy uruchomili pradziada wszystkich PC Gamerów i Edge'ów - periodyk zwany Computer and Video Games.

Wydawca Electronic Games we wstępniaku uzasadniał rosnącą potęgę nowego zjawiska: 20 milionów kartridżów sprzedawanych co roku, 10 milionów ćwierćdolarówek wrzucanych do automatów z Asteroids... każdego dnia. Obiecywał też, że w magazynie nie będzie tak zwanych „recenzji” pisanych na podstawie materiałów prasowych otrzymanych od producentów. Cały czas nie padało jednak pytanie, czym dokładnie panowie chcą się w piśmie zajmować i czy do wymieniania, po jakie tytuły należy wybrać się do sklepu lub na giełdę, nie wystarczyłaby zwykła ulotka?

Obecnie mówi się o upadku rynku prasy drukowanej, tyle że głównie dotyczy to spadku nakładów największych pism, ale niekoniecznie małych i średnich. Polecam poszperać na kioskowych półkach

w poszukiwaniu różnorodnych tytułów z wszelkich możliwych branż, a raz do roku odwiedzić Stadion Narodowy, żeby na targach książki zobaczyć tłumy, mimo że przecież w telewizyjnych wiadomościach słyszymy co rusz, jak to czytelnictwo spadło już do zera.

W Pixelu wskazujemy, co jest wartego uwagi spośród morza tytułów, jakie się obecnie ukazują. To nie opisywanie, lecz wartościowanie. Mamy także bogate jak nigdy zasoby wiedzy w postaci chętnych do udzielania wywiadów twórców oraz samej historii, czyli trzech dekad kipiących od wydarzeń. Katz i Kunkele pisali o zupełnie nowym zjawisku i momentami czuło się, że poza odniesieniami do Ponga nie mają uchwytów, na których mogliby się złapać w swoich porównaniach i analizach. Pamiętajmy też, że każde medium potrzebuje czasu, by wykształcić krytykę na odpowiednim poziomie. Kino na przykład potrzebowało pół wieku, żeby mogły narodzić się francuska „nowa fala” i Cahiers du cinéma.

I tak w podobnie nowofalowym Pixelu #19 zwracam szczególną uwagę na dwa teksty poświęcone historii: jeden o genezie samego pojęcia „gra wideo”, a drugi opowiadający o roli labiryntu w wirtualnych zabawach. Oprócz tego kilkadziesiąt innych tematów, przez które przebrnjiecie do 27 października, kiedy w kioskach pojawi się nowy numer naszego magazynu. ■

Misz.





PIXEL

Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy
Andrzej Bazylczuk, Marcin Bieniek, Marcin Borkowski, Aleksandra Gwalina, Bartosz Czartorski, 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 Pocztałek, Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Barnaba Siegel, Michał Sledziński, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz, Martyna Zych

Oficer dyżurny
Wolf
Opieka graficzna
Szczepsss
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. Dużo się dzieje. Widzimy się w tym miesiącu na MFRG w Łodzi, Warsaw Games Week oraz PGA. Zapraszamy!

P.



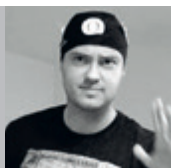
MKXL jednak wyjdzie na PC. Jedni marudzą, że za późno (i mają rację), inni, że pewnie to chęć odepnienia wizerunku przed premierą Injustice 2 (i pewnie mają rację), a kolejni krzyczą, że chcą zwrotu pieniędzy i rekompensat, bo tacy znajdują się zawsze. A ja się po prostu cieszę. (AB)

Unikalny, perfekcyjny moment. Zdarzają się Wam takie w grach? Wiele razy zatrzymałem się gdzieś w środku rozgrywki i chłonałem chwilę. W życiu też tak mam – wciąż potrafię roześmiać się, kiedy jedna z siostr wtrąca wyციem do harmonijki albo kiedy druga z nich odkryje, że można śpiewać razem z sygnałem karetki. (BD)



Pomieszkując w Sztokholmie, zauważyłem dużą popularność hoverboardów. To nie tylko kwestia lepszych zarobków – to gładkie chodniki, miasto przyjazne pieszym, wózkom i rowerzystom. Postęp jest możliwy dzięki infrastrukturze, a ta bierze się z nowoczesnego myślenia o mieście. (MRW)

Kupuję za dużo gier. Gram mniej, ale z okazji i promocji na nowe i stare tytuły korzystam, zbierając więcej, niż jestem w stanie ograć. Co więcej, po raz drugi płacę za produkcję, które ograłem na PSX, PS2 czy PS3 – po to, żeby móc przejść je ponownie. Kiedyś. To się leczy? (PP)



Zapowiedź wydania remastera trylogii Ezio Auditore, bohatera Assassin's Creed, wywołała u mnie radość i łzy. Wspaniałe, że najlepsze gry z tej serii zostaną wznowione, bo stanowią wciągającą historię i jednocześnie szkoda, że pewnie jak zwykle nie będę miał czasu ponownie ich ograć. (MK)

Siedząc ostatnio w kinie na „Mechaniku 2”, uświadomiłem sobie, czemu tak bardzo nie lubię sequeli. Wybuchy są, sceny walki również, ale historia żenująco neoryginalna. Nawet Jessica Alba w kostiumie nie rekompensuje mi straconego czasu i pieniędzy. Przynajmniej popcorn był dobry. (AP)

INSIDE

5-20 LOADING

21-42 PLAY THE GAME

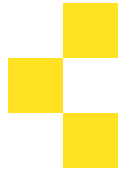
43-66 HALL OF FAME

67-86 SECRET LEVEL

87-107 CREDITS

108-114 SETTINGS

LOADING



06 PAX West odbywał się w Seattle na początku września. Wysłannik Pixela zjawiał się na miejscu, by przyjrzeć się, dlaczego ta impreza powoli pożera E3.



07 Jubileuszowa 20. edycja Tokyo Games Show. Sos Sosowski w ostatniej chwili wskoczył do samolotu lecącego do Japonii i zdał relację z imprezy.



08 Tom Chilton jest jedną z najważniejszych osób w Blizzard Entertainment. Udzielił nam wywiadu o fenomenie World of Warcraft.



10 Bardzo ciekawy reportaż o powstającej w Niemczech grze, która nawiązuje do historii. Pracuje przy niej Polak.

W ŁAZIENCE PIĘTRZĄ SIĘ NIEROZPAKOWANE MASZYNKI DO GOLENIA I NOWE SZCZOTECZKI DO ZĘBÓW.



12 Tuż przed premierą Battlefield 1 przyglądamy się wydarzeniom, które doprowadziły do jego powstania oraz zbieramy wszystkie dostępne informacje o grze.



16 Mafia III to kolejna z wielkich październikowych premier. Czy są szanse na nawiązanie do doskonałej pierwszej części?



18 Valve rzadko kiedy wpuszcza dziennikarzy do swojej siedziby. Nam się to udało – mogliśmy zobaczyć miejsca, w których pracują Gabe Newell i jego ekipa.

PO RAZ DRUGI PRZYPOMINAMY, ŻE TA IMPREZA ROZRASTA SIĘ W SZALONYM TEMPIE

PAX West 2016

Kilkadziesiąt tysięcy wejściówek na tegoroczny PAX West, który odbywał się dniami 2 - 5 września w Seattle, rozeszło się w ciągu doby.

Nosty

Trudno się dziwić, bo to jedno z najważniejszych miejsc na światowej mapie imprez growych. Ten powstały w 2004 roku festiwal gości zarówno największych światowych wydawców oraz deweloperów, jak i dziesiątki studiów indie. Jeśli dorzucić do tego liczne panele, turnieje, koncerty, sklepy z gadżetami, spotkania z twórcami i cosplays, mamy święto graczy i geeków, którym przez cztery dni żyje całe Seattle.

W tym roku wyraźniej niż kiedykolwiek zaznaczył swoją obecność VR. Rozległe, podzielone na boksy stoiska pozwalające zanurzyć się w wirtualnym świecie miały Nvidia oraz Sony. Ubisoft zaprezentował nietypowy symulator Eagle Flight, pozwalający sterować orłem w postapokaliptycznym świecie. Stanowisk VR studiów indie nie dało się zliczyć. Co ciekawe, sprzęt, który rozpoczął wirtualną rewolucję, czyli Oculus, był chyba najslabiej reprezentowany na festiwalu. Przeważały systemy mobilne i HTC Vive.



Aby na PAX przez kwadrans zagrać w Gears of War 4, Final Fantasy XV, Dishonored 2 czy Tekken 7, trzeba było czasami odstać w kolejce nawet kilka godzin. Ogonki ustawiały się też przed stoiskiem Nintendo, prezentującym RPG Dragon Quest VII i Yo-kai Watch 2. Na szczęście kolejki do gier indie były odrobinę krótsze, a wybór ogromny. Jedną z ciekawszych propozycji był symulator zarządzania kolonią kosmiczną od studia Klei - Oxygen not included oraz Through the Woods - horror norweskiego studia Antagonist.

Polish stoisko na PAX powstało dzięki wsparciu MSZ, Instytutu Polskiego w Nowym Jorku oraz ambasady w Waszyngtonie. Umożliwiło wielu twórcom pokazanie swoich produkcji.



Najbardziej widowiskowa dekoracja - naturalnej wielkości rex, reklamujący ARK: Survival Evolved.

USA

The Behemoth prezentował RPG Pit People, a austriacki Broken Rules oczarował przygodówką Old Man's Journey. Kolejki nie zniknęły też przed stoiskiem z Shadow Warriorem 2 polskiego studia Flying Wild Hog.

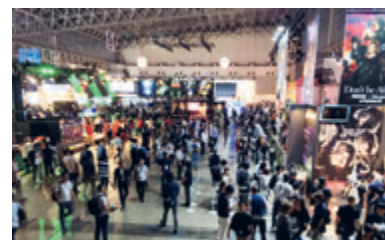
Obecność polskich twórców na PAX West była w tym roku rekordowa. Oprócz wspomnianych wyżej Hogów oraz 11 bit studios, wspólne stoisko - zorganizowane przez fundację Indie Games Polska - dzieliło kilkanaście polskich indyków, prezentujących 18 gier, w tym 3 produkcje VR.

Z atrakcji dostępnych wokół PAX, dużą popularnością cieszyły się wieczorne koncerty muzyki z gier odbywające się w miejscowej filharmonii oraz salon z oryginalnymi automatami arcade z lat osiemdziesiątych. ■

Jednych wirtualna rzeczywistość odrzuca, na drugich działa jak magnes - zwłaszcza jeśli to Batman VR.



INACZEJ, BARDZIEJ ŻYWIŁOWO, POD DYKTANDO LOKALNYCH DEWELOPERÓW



Tokyo Game Show

Co roku na obrzeżach stolicy Kraju Kwitnącej Wiśni odbywają się targi jednego z najbardziej odciętych od świata rynków gier wideo. Można tam zagrać w najnowsze japońskie produkcje – również te, których próżno było szukać w Kolonii czy Seattle.

■ Sos

Już sama organizacja targów jest zupełnie inna. Również kolejkę, nikt się nie pcha, a nad całością panuje sztab uzbrojonych w megafony „crowd-controllerów”.

Najwięksi gracze na targach również nie przypominają tych zachodnich. Tutaj królują Square Enix z Final Fantasy XV i Kingdom Hearts HD 2.8, Capcom i Konami ze zgrają kolorowych gier, o których nigdy wcześniej nie słyszałem, oraz Sega, chwalać się Yakuzą 6. Jako zagorzałego fana jRPG, moją uwagę przykuło stoisko ATLUS, gdzie można było pograć w Personę 5, która miała swoją



■ Impreza odbywa się w położonej 40 kilometrów od centrum Tokio milionowej Chibie. Przez kilka pierwszych lat TGS miało dwie edycje: wiosenną i jesienną.

premiera w pierwszy dzień targów. Brakowało niestety Nintendo, mającego zresztą długą historię nieobecności na TGS.

Nie zabrakło natomiast dziwnych wybryków japońskiej kultury. Najciekawszym z nich była sekcja pod dźwięczną nazwą „Romance Simulation Game Area”, gdzie dziewczyny ustawiały się w kolejkach, by odegrać rolę w scenkach z żywymi postaciami z gier. Można było zobaczyć, jak przystojny samuraj pożyczka nam płaszcz w deszczowy dzień lub młody szef szepcze do ucha słodkie słówka. Była też całkiem pokaźna strefa indie, obejmująca ponad 40 produkcji, zwieńczona gałą pod

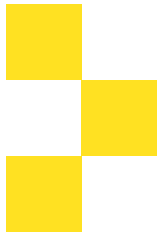
dźwięczną nazwą Sense of Wonder Night, gdzie królowała Line Wobbler, jednowymiarowa gra zręcznościowa, w którą gra się na pasku LED. Tradycją się stało, że na targach pojawiła się liczna rodzima reprezentacja, zarówno w obszarze indie, jak i w dumnie brzmiącej strefie „Eastern Europe Rising Stars Area”.

Tokyo Game Show może i nie ma takiego rozmachu jak gamescom czy polotu jak PAX, ale stanowi raj dla każdego miłośnika produkcji z Kraju Kwitnącej Wiśni. Japońska kultura gier wideo ma znaczący, acz jednostronny wpływ na rynek zachodni, więc kto wie, czy nasze eventy już za parę lat nie będą wyglądały podobnie? ■

MÓWIONO, ŻE WORLD OF WARCRAFT PRZYMIERA, ALE JEST NA TO RIPOSTA

PIXEL
WYWIAD

LEGION, CZYLI BLIZZARD ATAKUJE



Tom wśród fanów WoW znany jest jako Kalgan albo Evocare. 48-letni twórca jest uważany obecnie za mózg w największym stopniu odpowiadający za cały franchise.



Z reżyserem nowego dodatku do World of Warcraft **Tomem Chiltonem** rozmawia Piotr Mańkowski.

P Pracowałeś już w Blizzardzie, gdy zapadła brzemienne decyzja o stworzeniu World of Warcraft? Zacząłem pracę w Blizzardzie na początku 2004 roku, gdy projekt World of Warcraft był już od kilku lat na warsztacie. Wtedy nie było jeszcze pewne, co się z tego wykluje. Zmierzało to w zupełnie innym kierunku, ale nie mogę o tym mówić. W każdym razie w teamie mieliśmy fanatyków sieciowych RPG, którzy godzinami zagrywali się w Everquest, Ultimę Online czy Dark Age of Camelot. Stanowiliśmy mieszankę: ja wcześniej pracowałem dla Richarda Garriotta przy Ultimie Online, a na przykład Jeff Kaplan był zagorzałym fanem Everquesta.

I tak w pewnym momencie podjęto decyzję, że może trzeba zrobić kolejną podobną grę, tyle że jeszcze lepszą.

P Ultima Online, choć chwalona, była de facto klapą komercyjną. Blizzard wszystko, co robił, robił dobrze i wejście na zupełnie nowe terytorium wydawało się odważną, ale zarazem ryzykowną decyzją. Czuliśmy, że jest miejsce na tym rynku. Wszystko, co wcześniej wychodziło, było przeznaczone dla hardcorowców, a my chcieliśmy przygotować produkt dla szerokich mas.





✚ Począwszy od intry WoW, stało się pewne, że wszelkie projekty graficzne Blizzarda stoją na najwyższym poziomie.

✚ Do kolorowego uniwersum doszły nowe lokacje.

P Jak sobie w waszym zespole radzi legenda czasów ośmiobitowych, Stephen Crow?

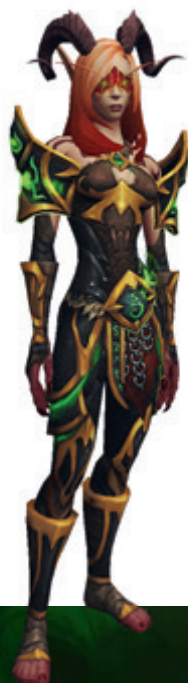
Pracuje jako artysta zajmujący się lochami. Spod jego klawiatury wyszło wiele podziemnych lokacji, które przemierzają gracze w World of Warcraft.

P Napotykanie na problem przeciążenia serwerów?

Tak, to się zdarza. Największy problem był na samym starcie, gdy nie doszacowaliśmy liczby użytkowników, którzy pojawią się online. Gdy wypuszczamy kolejny dodatek, pojawia się podobny problem, ponieważ liczba użytkowników w sieci mocno wzrasta. Tworzy się wówczas kolejka graczy oczekujących na połączenie się, ale nie przypominam sobie jakiegokolwiek ogólnego krachu systemu.

P Jakie było stanowisko Blizzarda wobec handlu wirtualnymi przedmiotami?

Od zawsze uważaliśmy, że to szkodzi ekonomii World of Warcraft. Niektórzy używali nawet robotów do produkcji złota. Pamiętam wielką debatę na ten temat jakieś dziesięć lat temu i wynikły z niej zakaz handlu wirtualnymi przedmiotami na eBayu. Obecnie czarny rynek jest nadal obecny, wyewoluował i głównym problemem jest łamanie haseł przez hakerów, którzy przejmują konta użytkowników i następnie drenują ze złota oraz przedmiotów. Ale walczyliśmy z tym. Przez lata poszerzyliśmy system zabezpieczeń,



dodając identyfikację za pomocą telefonów komórkowych. System rozpoznaje też, że logujemy się z zupełnie innej lokalizacji i prosi o zatwierdzenie.

P Mieliście swój szczyt przy osiągnięciu pułapu 12 milionów użytkowników. Pod koniec 2015 roku było to już tylko 5,5 miliona, a potem Blizzard przestał podawać dane. Można powiedzieć, ile mniej więcej użytkowników ma obecnie wykupiony abonament?

W momencie, w którym rozmawiamy, jest to około 10,1 miliona. Wiesz, trudno jest powiedzieć, co przyniesie przyszłość. Mamy wewnętrzną konkurencję w postaci Overwatcha, ale możliwe jest, że jeszcze przeskoczmy 12 milionów. Potencjalnych chętnych jest mnóstwo, a założonych kont na World of Warcraft jest ponad 100 milionów.

P We wspomnianym Overwatchu zmieniliście model biznesowy. Gra kosztuje około 50 dolarów, ale nie ma abonamentu...

To było właściwie klasyczne wydanie pudełkowe, takie jak Diablo. A pamiętaj, że żyjemy w epoce, gdy każdy krzyczy, że gry free to play to jedyny możliwy sposób na życie w internecie. Model abonencki nadal będzie przez nas wykorzystywany i nie mamy planów, żeby to zmieniać.

P Powiedz o nowym dodatku do World of Warcraft, który właśnie ukazał się na rynku.

Legion to nasz szósty dodatek. Gracze przenoszą się do nowej lokacji zwanej Broken Isles. Pojawiła się nowa klasa bohaterów - Demon Hunter. Wprowadziliśmy nowy system umożliwiający zmiany klas postaci. Pracujemy też nad doskonaleniem systemu PvP, dzięki czemu gracze będą mogli zmagać się ze sobą w bardziej rozszerzonej niż dotąd formule.

P Jakie jest twoje prywatne zdanie na temat tego, co będzie przyszłością gier: multiplayer czy gry wykorzystujące tak zwany storytelling?

Wydaje mi się, że będziemy widzieć hybrydę powyższego. Czołowe gry będą mieszać oba te doświadczenia w taki sposób, żeby nie dało się wyodrębnić żadnego z tych elementów. ▀

BERLIN 2089 roku

■ Spector

Wszystko zaczęło się niewinnie, od Ludum Dare Game Jam, na którym czterej twórcy, wcześniej związani ze studiem YAGER (odpowiedzialnym za takie tytuły AAA jak Spec Ops: The Line, Dead Island 2), postanowili stworzyć grę w okrojonym zespole. Tematem jamu było hasło „Jesteś potworem”. Projektanci: Jan David Hassel i Daniel Nordlander, programista Isaac Ashdown i grafik, nasz rodak, Rafał Fedro, wyczarowali krótką, trwającą zaledwie pięć minut grę The Mammoth: A Cave Painting.

W rozmowie z Pixelem David Hassel przyznał: „Do dziś jesteśmy z niej dumni. W tamtym momencie stało się jasne, że chcemy kontynuować próby tworzenia naszych własnych, niezależnych gier i zobaczyć, dokąd nas to zawiedzie”. Wszyscy trzej, poza Nordlanderem, założyli w Berlinie własną firmę, inbetweengames, w logo której znalazł się mamut balansujący na linie: „To mniej więcej podsumowuje, jak czujemy się w stosunku do całej tej przygody” - dodaje Hassel.

Studio pracuje obecnie nad grą All Walls Must Fall, której akcja została umiejscowiona w 2089 roku w Berlinie. Tworzą przy tym alternatywną rzeczywistość, w której żelazna kurtyna nadal dzieli miasto, a więc i samą Europę. Daje to ogromne pole do popisu i rodzi wiele pytań. Jak wygląda świat, w którym od blisko 150 lat rządzi totalitarna propaganda? Dokąd zaprowadził

w 2089 postęp technologiczny, który już w roku 1989 był mocno opóźniony względem Zachodu? Rafał Fedro dodaje kolejne: „Jakie są środki ograniczania wolności używane przez rządy kapitalistyczne, a jakie znamienne dla krajów totalitarnych, socjalizmu realnego? Przecież i jedne, i drugie nam ją odbierają”. Jedno jest pewne - fani futurystycznych utopii Lema, Dicka czy Orwella z pewnością znajdą tutaj coś dla siebie.

Gra rozpoczyna się od wybuchu atomowego niewiadomego pochodzenia, do którego nie przynajmniej się żadna ze stron konfliktu. Gracz przejmuje kontrolę nad jednym z tajnych agentów, który zostaje wysłany w przeszłość, aby ustalić, co dokładnie



Co by było, gdyby Mur Berliński nigdy nie runął, a Zimna Wojna nigdy się nie skończyła? Na to pytanie próbują odpowiedzieć twórcy gry All Walls Must Fall.



■ W grze nie znajdziemy dwóch tych samych klubów. Będą one generowane losowo.

RTS

■ Polak Rafał Fedro odpowiada za wizualny aspekt gry. Jego wizja przyszłości jest bardzo mroczna.

się stało i zapobiec wybuchowi. Do celowo w grze będzie trzech grywalnych agentów należących do różnych frakcji. By tego dokonać gracz będzie musiał ukończyć serię wygenerowanych proceduralnie misji (za każdym razem innych), które składać się będą na kampanię. Co ciekawe, akcja będzie rozgrywać się głównie w klubach muzycznych, których wygląd zostanie wygenerowany losowo.

autofire

Produkt, który rozpoczął erę miniaturyzacji komputerów i popularności laptopów, pojawił się na rynku w 1982 roku. Pod koniec sierpnia zmarł jego twórca, brytyjski inżynier John Ellenby.

■ PlayStation 4 Pro

Taką nazwę będzie nosić nowa konsola od Sony. Będzie miała dwa razy mocniejszy układ graficzny niż PS4 i podkreślony procesor. Ma obsługiwać w grach rozdzielczość 4K i technologię HDR. To lokuje ją bardziej jako konkurencję dla pecetów a nie Xboksa.

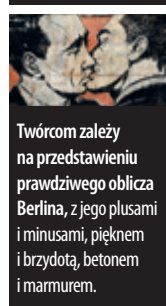


Na naszej obszernej liście inspiracji znajdują się plakaty, sztuka uliczna, komiksy, architektura, jak również filmy z epoki.

odrębne wystroje wewnątrz, przeszkody oraz niepowtarzający się układ pomieszczeń”.

Gra promowana jako strategia będzie wymagała od nas podejmowania trudnych taktycznych decyzji tu i teraz, choć i w tym przypadku twórcy postarali się o niecodzienne rozwiązanie. To pewnego rodzaju hybryda między grą w czasie rzeczywistym z możliwością pauzy, a grą turową, w której tury są uzależnione od... metrum i akcentów muzycznych: „Akcje dzieją się symultanicznie (dla naszego agenta jak i wrogów), więc

Brutalizm



Twórcom zależy na przedstawieniu prawdziwego oblicza Berlina, z jego plusami i minusami, pięknem i brzydotą, betonem i marmurem.



Więcej na ten temat zdradza Isaac Ashdown: „Choć być może powrócisz do tych samych lokacji kilkakrotnie w ciągu jednej nocy, to chcemy, by każda z nich miała swoją własną tożsamość, była niepowtarzalna. Nocne życie Berlina jest dość bogate wraz z różnymi subkulturami posiadającymi swoje własne terytoria. Dla nas oznacza to, że poszczególne kluby będą miały swoich bywalców,



musisz zarówno poradzić sobie z różnymi zagrożeniami, jak i eliminować ich źródło. Wszelkie akcje dzieją się do rytmu muzyki, co wraz z opartym na siatce ruchem czyni taktyczne planowanie łatwiejszym. Możesz to sobie wyobrazić jako szybkie disco szachy przy akompaniamencie broni palnej” – wyjaśnia David. Sama muzyka ma również odzwierciedlać różnorodność Berlina. Inbetweengames planuje zaprosić do współpracy wykonawców reprezentujących berlińską scenę muzyczną.

Nie da się ukryć, że spory ciężar odpowiedzialności spoczywa na barkach Rafała Fedro, który jako jedyny grafik w zespole samodzielnie tworzy projekty lokacji, animacje postaci, efekty specjalne, interfejs i wszystkie inne elementy graficzne wchodzące w skład gry. Sam przyznaje jednak, że ta swoboda działania to dla niego ogromny plus. Zwłaszcza że wizualna koncepcja produkcji ma bardzo jasno wytyczony kierunek: „Planujemy, by All Walls przypominało wprawiony w życie plakat propagandowy z epoki socrealizmu. Na naszej obszernej liście inspiracji znajdują się plakaty, sztuka uliczna, komiksy, współczesna architektura, szczególnie brutalistyczna, jak również filmy z epoki niemieckiego ekspresjonizmu, klasyczne kino noir, technoir i neonoir, jak choćby «Drive», «Blade Runner», «THX 1138» czy «Sin City». Chcemy, by styl gry charakteryzował się silnymi kontrastami pomiędzy światłem i cieniem, z przewagą ciemnych elementów na ekranie, dramatycznymi strukturami cieni, wąską paletą użytych kolorów” – wyjaśnia grafik. A o tym, jak te wszystkie elementy współgrają ze sobą na ekranie, przekonamy się już w przyszłym roku. ■

Gry w Bydgoszczy

Huuuge Games zaprasza na wyjątkowy Huuuge Game Jam, który odbędzie się w Bydgoszczy 19 i 20 listopada w bibliotece UKW. Podczas imprezy wystąpią też prelegenci. Szczegółów szukajcie na stronie wydarzenia na FB Huuuge Games Company.

Rysunkowe czołgi

Ukazała się pierwsza część komiksu „World of Tanks: Roll Out”. Napisana przez Gartha Ennisa historia przynosi ze sobą emocje i napięcie znane z pancernych pojedynków w World of Tanks. Za ilustracje odpowiada Carlos Ezquerro („Judge Dredd”).

Nowy Outcast

O „najlepszej grze na świecie” pisaliśmy w Pixelu #13. Studio Big Ben Interactive ogłosiło, że całkowicie odświeżoną wersję tego megahitu sprzed 17 lat wyda na początku przyszłego roku. Outcast: Second Contact na zdjęciach wygląda olśniewająco.



Wojna. Wojna nigdy się nie zmienia. Często zmienia się za to pole bitwy, czego najlepszym przykładem są gry z serii Battlefield.

Pocztar

BATTLEFIELD 1™

Digital Illusions CE, szeroko znane jako DICE, to szwedzka ekipa, która rozpoczynała od produkcji typu Pinball Dreams na Amigę. Składała się wtedy głównie ze studentów, a siedzibę miała... w akademiku.

Po przenosinach do Göteborga firma skupiła się na grach wyścigowych na PC. Radziły sobie na tyle dobrze, by pozwolić DICE wykupić trzy mniejsze studia. Jednak prawdziwy sukces nadszedł po debiucie giełdowym pod koniec lat dziewięćdziesiątych.

Wtedy to firmą zaczęło się interesować Electronic Arts, stopniowo wykupując jej udziały, aż do momentu całkowitej akwizycji w 2006 roku. To właśnie pod szyldem amerykańskiego giganta wypuszczono grę, która stała się dla Szwedów przełomem.

Battlefielda 1942 wydano wyłącznie na PC w 2002 roku, ale EA utrzymywało otwarte serwery aż do połowy roku 2014. Trudno dziś orzec, na ile osadzona w klimacie II wojny światowej gra zrewolucjonizowała podejście do trybu kooperacji, ale z pewnością wymusiła na graczach

■ Taka broń i zaawansowana destrukcja otoczenia? Dawać mi to!

zmianę przyzwyczajęń. Bardziej niż parcie przed siebie i samolubną eliminację kolejnych wrogów premiowała współpracę, ochronę newralgicznych punktów na mapie oraz rozważne wykorzystanie dostępnych pojazdów powietrznych, naziemnych, wodnych i podwodnych. Krytycy oraz gracze z miejsca pokochali nową markę, wystawiając jej bardzo wysokie oceny. To sukces, biorąc pod uwagę, że grę stworzył zespół składający się z zaledwie 14 osób.

Rok 2003 to czas dwóch dodatków do Battlefielda 1942, natomiast

autofire

Z niemieckiej strony Media Marktu wyciekła prawdopodobna cena oraz data premiery Oculus Toucha. Sprzęt ma zadebiutować 21 listopada w cenie 200 euro. Wrażenia z obcowania z tymi kontrolerami opisywaliśmy w Pixelu #18 przy okazji grania na gamescomie w obsługującą go wersję Climb Cryteka.

■ Maxis tworzy

Electronic Arts ogłosiło, że w listopadzie na PC i Maca ukaże się dodatek do Sims 4 zatytułowany City Living. Jest on o tyle niezwykły, że symuluje życie całego miasta, na dostępnych screenach prezentując się jak symulacje typu Second Life.

■ Problem w niebie

No Man's Sky stało się obiektem gorącej dyskusji w internecie. Valve zdecydowało się na rzadki krok zezwolenia na zwrot kupionej gry po dłuższej niż dwóch godzinach zabawy. Jednocześnie Shuhei Yoshida z Sony skrytykował publicznie „niedoskonały PR” Hello Games.



w 2004 roku DICE zabrało graczy do Wietnamu, utrzymując zasady opracowane w poprzedniej produkcji. Scenerię wykorzystano do podkreślenia wyraźnych różnic pomiędzy wyposażeniem obu frakcji i sposobu wykorzystania środowiska w działaniach militarnych. Nad grą pracował już większy zespół, a efekt jego działań chwalono za

■ Unieszkodliwienie czołgu czy zestrzelenie bombowca będzie smakowało wyśmienicie.

poprawioną grafikę, różnorodność map, pojazdów i broni. Wtedy też pierwsze prztyczki otrzymała schodząca na drugi plan kampania dla samotnego gracza.

Lata 2005-2008 całkowicie poświęcono marce, tworząc Battlefielda 2 i Battlefielda 2: Modern Combat (pierwsza odsłona serii na konsole), a także futurystycznego Battlefielda 2142 oraz stawiający wreszcie na kampanię singlową i mocno zniszczalne środowisko stricte konsolowy Battlefield: Bad Company.

Ekipa powróciła do DWŚ wydany w 2009 roku Battlefieldem 1943, aby później całkowicie postawić na nowoczesną wojnę i jednocześnie pozwolić, by debiutujące kolejno w 2011 i 2013 roku Battlefield 3 i 4 bezpośrednio konkurowały z kolejnymi odsłonami Call of Duty. Odkocznia od trendu „modern warfare” był natomiast Battlefield Hardline z 2015 roku, po raz pierwszy pozwalający wcielić się nie w żołnierza, a w policjanta.

WAR

■ I wojna światowa to w dużej mierze dramat wcielonych do wojska cywilów.



■ European VR Congress

Pierwszy w Polsce na tę skalę kongres poświęcony VR odbędzie się 3 i 4 listopada w Centrum Nauki Kopernik. Wśród publiczności pojawiają się przedstawiciele przedsiębiorstw zainteresowanych rozwojem VR. Do wygłoszenia odczytów zaproszono znanych prelegentów.

■ Wiedź-znaczek

16 września został wprowadzony do obiegu znaczek pocztowy o wartości 6 złotych z emisji „Wiedźmin”. Wydrukowano go techniką rotograwiurówką na papierze fluorescencyjnym w nakładzie 180,000 sztuk. Wydana została również okolicznościowa koperta FDC.

■ Retro Games Show

Trzecia już edycja imprezy odbędzie się w dniach 15 i 16 października w Gimnazjum nr 11 przy ulicy Sportowej 19 w Koszalinie. W programie są tradycyjne liczne konkursy w stare gry. Wstęp jest bezpłatny. Organizatorzy zapraszają fanów retrogrania z całego kraju.



Sukces Battlefielda 1 może sprawić, że rynek znów zaleją gry FPS pokazujące konflikty sprzed dekad. Jeśli będą wyglądały tak dobrze, jak dzieło DICE, gracze to kupią. Niewykluczone, że styl retro w strzelaninach mocniej się wówczas ukorzeni.

W grze militarne zmagania zamieniono na walkę z przestępczością w Miami. Tytuł zebrał przyzwoite recenzje, ale nie stał się hitem. Potrzebna była rewolucyjna decyzja i gruba kreska, którą można byłoby oddzielić się od konkurencji.

Na początku maja dowiedzieliśmy się, że ma nią być osadzenie akcji najnowszej części podczas I wojny światowej. Symbolicznie zrestartowano numerację, przez co gra nazywać się będzie po prostu Battlefield 1. Gracze, przez lata faszzerowani strzelaniem do Niemców i Rosjan w ramach drugowojennych kampanii, a potem zmuszani do wykorzystywania nowoczesnego lub futurystycznego ekwipunku, entuzjastycznie przyjęli ryzykowny ruch DICE, który podobno świtał w głowach twórców od dawna. Tyle że wcześniej nie było odpowiednich sprzętów do jego realizacji.

Trybów online DICE nie potrafi spartolić. Ja jednak liczę również na mocnego singla.

Dzielni

Gier nawiązujących do I wojny światowej było już kilkadziesiąt, ale jedną z najlepszych było bez wątpienia Valiant Hearts od Ubisoftu. Przełączając się między kilkoma postaciami, gracz rozwiązywał mniej lub bardziej skomplikowane zagadki i ruszał do przodu dramatyczną fabułą, jednocześnie poznając kulisy przerażającej wojny.

Wbrew pozorom okres ten oferuje sporą różnorodność uzbrojenia i pojazdów, od staroświeckich broni palnych po gaz musztardowy, miotacze ognia, artylerię czy chociażby czołgi, dwupłatowce i zeppelin, które ze względu na swój charakter mogą nieco spowolnić tempo rozgrywki. Jak podkreślał główny projektant DICE Danny Berlin, twórcom zależy na ukazaniu walki bezpośredniej, bardziej fizycznej i brutalnej niż ostrzeliwanie się z daleka. Na porządku dziennym będą więc tu szarże z bagnietami czy wykorzystywanie koni w natarciu na wroga. Trzeba też będzie nastawić się na dramatyczne zmaganie się, które odbywało się w okopach i pochłaniało miliony ofiar, nie tylko z powodu ran odniesionych w walce, ale i z głodu, chorób i skrajnego wycieńczenia.



OTWARTA BETA BATTLEFIELDA 1 BYŁA REKORDOWA W HISTORII ELECTRONIC ARTS

Historia opowiedziana zostanie z perspektywy kilku osób i rzuci nas na różne fronty wielkiego konfliktu. Wygląda na to, że jedną z grywalnych postaci będzie kobieta. Gracze mają też otrzymać większą swobodę w kampanii singlowej, pozwalającą na różne sposoby podchodzenia do zadań. Podobnie jak w obu częściach Bad Company, jeszcze większy nacisk postawiony zostanie na destrukcję, nastawicie się więc na burzenie budynków czy wręcz obracanie w gruz całych miejscówek. Pewne jest, że silnik Frostbite 3 zaszerwuje graficzną ucztę. Zaskoczyć mają nas między innymi zmieniające się warunki pogodowe, a zapadająca noc, gęsta mgła czy ulewa dadzą się we znaki graczom również w potyczkach sieciowych.

W multiplayerze wybierzemy jedną z sześciu klas: szturmowca, medyka, żołnierza wsparcia, zwiadowcy, czołgisty lub pilota. Każdy z nich będzie miał dedykowany ekwipunek, umiejętności i zadania, z którymi na polu bitwy poradzi



sobie najlepiej. Na mapach powalczy maksymalnie 64 graczy. Oprócz klasycznych trybów, znanych jeszcze z Battlefielda 1942, DICE zaszerwuje kilka nowych. Wybierając frakcję, staniemy po stronie aliantów (USA, UK lub Włosi) lub państw centralnych (Cesarstwo Niemieckie, Austro-Węgry czy Imperium Osmańskie). Francuzi i Rosjanie mają podobno zostać dodani w przyszłości w dwóch zawczasu planowanych DLC.

➤ Już widzimy i niemalże czujemy na karku ten brutalny cios. Walk w zwarciu będzie więcej.

Losy przegranej drużyny mogą zmienić tak zwane behemoty, czyli potężne, unikatowe jednostki, takie jak sterowiec czy opancerzony pociąg, które są w stanie zdominować przeważającego przeciwnika. Aby je pokonać, wygrywająca drużyna będzie musiała skupić na nich całą siłę ognia. Wyobraźcie sobie stojący w płomieniach zeppelin, majestatycznie spadający z nieba wprost na wypełnioną graczami mapę. Szalę zwycięstwa mogą też przechylić jednostki specjalne, takie jak operator wielkiego miotacza ognia czy uzbrojony po zęby pogromca opancerzonych maszyn.

DICE zadba o lepszy balans pojazdów, które w ramach swoich klas będą mogły się wzajemnie unieszkodliwić, jeśli tylko kierujący nimi gracz wybierze skuteczną taktykę. Co ważne, odradzający się po zgonie gracz będzie mógł wybrać pojazd, w jakim chce się znaleźć, wracając do gry. Trzeba przemyśleć, czy nie zasiąść na przykład za sterami myśliwca i nie stawić czoła przeważającym bombowcom.

Gra trafi na rynek 21 października. Z końcem sierpnia gracze otrzymali dostęp do otwartej bety, którą przetestowało kilkanaście milionów osób. Ich doświadczenia posłużą do podszlifowania ostatecznej wersji. W Battlefieldzie 1 pokładam dużą nadzieję, może nie na rewolucję, ale na solidnego shootera, który tak samo nasyci samotników, jak i fanów sieciowych zmagani. ■

FUN

➤ Broń w grze będzie można oczywiście modyfikować. Snajperka plus bagnet?



MAFIA III

Mało który tytuł budzi w 2016 roku tak duże emocje, jak Mafia III. Seria trafiła w ręce nowego dewelopera Hangar 13, który zapowiedział kilka poważnych zmian względem oryginału. Im bliżej premiery, tym większa ciekawość, jak będzie wyglądał ostateczny produkt.

■ Szeptor

Wydana w 2002 roku pierwsza część Mafii była fabularnym majstersztykiem. Historia Thomasa Angelo mogła równać się z kinowymi wzorcami pokroju „Ojca Chrzestnego” czy „Chłopców z ferajny”.

Wydana osiem lat później kontynuacja, choć sprzedana się w liczbie ponad sześciu milionów kopii, pod względem historii ustępowała oryginałowi. W recenzji dla portalu Eurogamer John Teti, który Mafii II dał zaledwie 4 punkty na 10, pisał: „Gra sprawia, że mafia przestała być

ciekawym tematem. Pokazuje, że świat gangsterów składa się z agresywnych głupich automatów, które bezmyślnie wykonują przydzielone im zadania”. I tu zgoda. We wszystkich gangsterskich klasykach strzelaniny nie napędzają fabuły, ale są dodatkiem. Historia robi się ciekawa dopiero w momencie, gdy poznajemy gangsterów od ludzkiej strony - ich motywacje, lęki i słabości. Czy znajdziemy te elementy w Mafii III?

Nie ma co ukrywać, Haden Blackman, weteran gier AAA (Star Wars Galaxies, Star Wars: The Force Unleashed), który jako szef studia



■ Zachód słońca, szybki samochód... Czy po przejechaniu przechodnia będą pojawiać się znikąd wozy policyjne?

■ „Czarna mafia” w USA rzeczywiście istniała. Jej bodaj najslawniejszy boss Frank Lucas skończył właśnie 86 lat.

Hangar 13 odpowiada za nową odsłonę Mafii, nie ma łatwego zadania. Widać jednak, że twórcy stają na głowie, by odświeżyć serię i zaskoczyć graczy. W zasadzie wszystko jest tu nowe. Oto bowiem przeskakujemy w czasie z lat trzydziestych aż do 1968 roku. Dla USA jest to gorący czas rewolucji kulturalnej, przemian społecznych, a także gwałtownych protestów i szokujących zabójstw. Miejsce akcji to tym razem nie miasto wzorowane na Chicago, Nowym Jorku czy innym miejscu mocno kojarzonym z włoską mafią, ale Nowy Orlean, który w grze występuje jako New Bordeaux.



Widać to na udostępnionych krótkich fragmentach rozgrywki, w których przechadzamy się po ulicach miasta, a także bierzemy udział w pościgach i strzelaninach. Mamy tu wszystkie elementy charakterystyczne dla okolic rzeki Missisipi, łącznie z tylnokółowym statkiem parowym, w którym przyjdzie nam wykonać jedną z misji. Podobnie jak w poprzednich częściach, genialnie odtworzono klimat epoki - od samochodów, przez modę, na bluesowej muzyce w tle kończąc.

W grze znacznie większą rolę, niż dotychczas będą miały misje samochodowe: „W Mafii III chcemy, żeby samochody były szybsze, ciekawsze, chcemy zobaczyć niesamowite drifty i wszystko to, co dzieje się na torach rajdowych” - mówił w jednym z wywiadów projektant Adam Bormann. Podczas pościgów gracz będzie musiał zarówno sterować pojazdem, jak i eliminować wrogów. System strzelania pomoże wycelować w konkretny element wozu przeciwnika: oponę, bak czy samego kierowcę.

W długich i emocjonujących pościgach poznamy otwartą strukturę świata gry. Jak będzie on wielki? Tego do końca nie wiadomo. Teoretycznie będziemy mogli zajrzeć i dojechać wszędzie. Miejmy tylko nadzieję, że fabule nie zaszkodzi naładowanie tego bogatego świata dziesiątkami zadań do wykonania. Historia zna niewiele sandboksów, które pod względem opowieści trzymały równy poziom od początku do końca.

O ile wizualnie nowej Mafii praktycznie niczego nie można zarzucić (oświetlenie nocnych lokacji jest fenomenalne), to fabularnie wciąż pojawia się wiele znaków zapytania. Sama opowieść ma spory potencjał i miejmy nadzieję, że spece ze studia Hangar 13 ciekawie ją rozwiną. ■



✚ Oprócz Hadena Blackmana drugą kluczową postacią przy produkcji gry jest Matthias Worch. Niemiec pracował wcześniej przy Unreal 2, Lair czy Dead Space 2.

HOT GAME

Simplygon



Projektanci z Hangar 13 korzystają przy tworzeniu Mafii III z oprogramowania firmy Donya Labs AB. Zawiera ono procedury optymalizacyjne, tak aby „ciężka” grafika 3D wyglądała dobrze także na wolniejszych maszynach. Do gry powinno wystarczyć GeForce GTX 780.

Nasz bohater Lincoln Clay jest weteranem wojny w Wietnamie, który po powrocie próbuje odnaleźć swoje miejsce w lokalnej społeczności. Wraca w szeregi gangu The Black Mob, który szybko zostaje brutalnie rozbity przez dona włoskiej mafii Sala Marcana. W krótkim czasie Clay traci przyjaciół i rodzinę. Postanawia się zemścić. Cel staje się jednak dużo większy - przejęcie kontroli nad miastem.

Jak się okazuje, miłośnicy makaronu mają więcej wrogów. W realizacji zadania będziemy mogli skorzystać z pomocy innych gangsterów, w tym irlandzkiego mafioso Burke'a, znanego z „dwójki” Vito Scaletty czy

szefującej haitańskim wyrzutkom Cassandra.

Jak widać mafijna rzeczywistość New Bordeaux jest bardzo różnorodna. Twórcy przyznają w wywiadach, że samo słowo „mafia” jest dla nich bardzo szerokie i nie odnosi się tylko do jednej słusznej grupy: „Istniały gangi Irlandczyków czy czarnoskórych. Postanowiliśmy rozszerzyć znaczenie słowa »mafia« o kilka nowych elementów” - zdradza William Harms, autor scenariusza gry.

Bez wątpienia przenosiny do fikcyjnego New Bordeaux, architekturą i klimatem nawiązującego do Nowego Orleanu, wyszły grze na dobre.



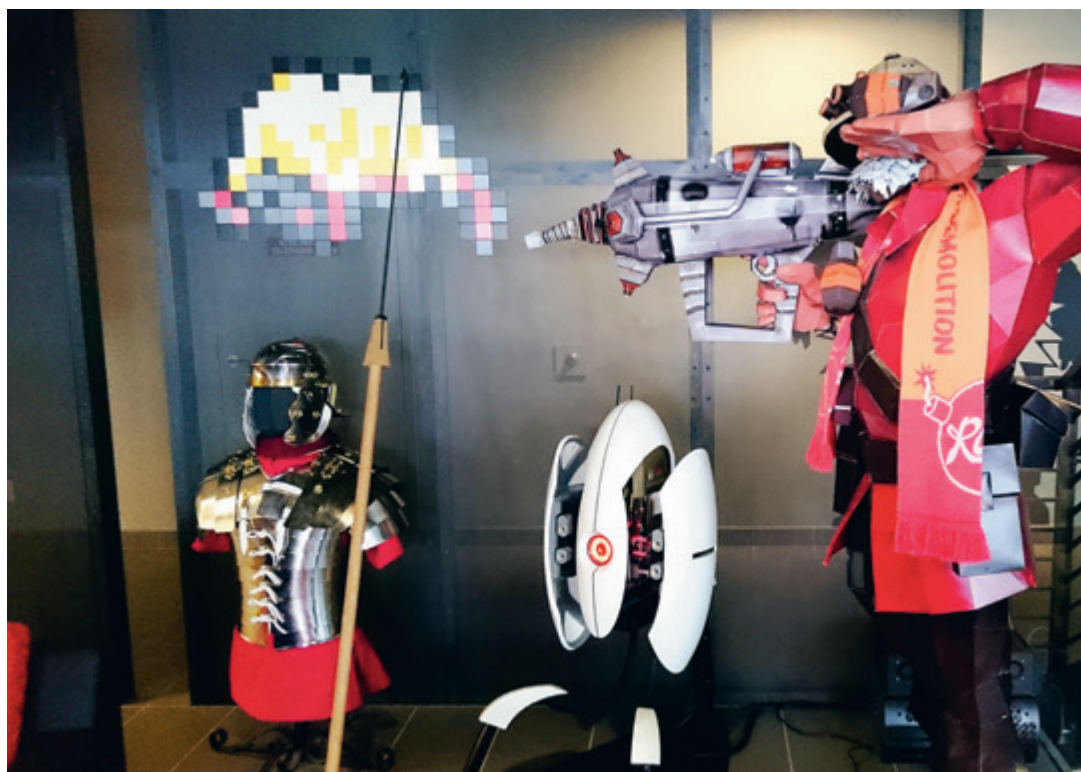
Herbatka w Valve

Do Bellevue, gdzie znajduje się siedziba Valve, jadę z pobliskiego Seattle wraz z podekscytowaną grupą polskich twórców gier indie. Przybyliśmy tu na Pax West, ale kto oparłby się okazji odwiedzenia firmy-legendy odpowiedzialnej za takie hity jak seria Half-Life, Portal czy Team Fortress 2.

■ Arek Staworzyński

Z centrum Seattle do Bellevue jest 40 minut jazdy autobusem miejskim. Po drodze mijamy urokliwe, zatopione wśród zieleni podmiejskie osiedla domków. Dobre miejsce do życia, dobre do pracy. Tymczasem centrum Bellevue, miasteczka wyrosłego na przedmieściach Seattle w ciągu ostatnich 50 lat, okazuje się niewielkim skupiskiem nowoczesnych wysokoścościowców. Znajdujemy ten, w którym jest kwatery główna wydawcy kontrolującego dużą część cyfrowego rynku gier na PC i obchodzimy go lekko zdezorientowani. Szukamy czegoś monumentalnego, jakiegoś symbolu, wielkiego logo, a nie znajdujemy nawet tabliczki z nazwą firmy! Obecny na trawniku przed wejściem czerwony zawór (po angielsku „valve”) po bliższych oględzinach okazuje się... zwykłym zaworem instalacji przeciwpożarowej. Nasze zaskoczenie wzrasta, gdy przekonujemy się, że gigant, z usług którego korzysta codziennie kilkadziesiąt milionów graczy, nie zajmuje nawet całego światca, a jedynie kilka pięter. Ot, średniej wielkości firma hi-tech, jakich wiele w okolicach Seattle.

Dezorientacja mija, kiedy docieramy na właściwe piętro. Najpierw przechodzimy przez korytarz wytapetowany pochodzącymi z całego świata magazynami o grach, których okładki oddają hołd produkcjom firmy z Bellevue. Wśród nich z radością



USA

■ Kostium Juliusza Zenknera z polskiego studia Robot Gentleman wyjątkowo dobrze koresponduje z nazwą i logo firmy z Bellevue.

odnajduję polski Reset. Lobby nie pozostawia miejsca na wątpliwości, że dobrze trafiliśmy: gości Valve wita ogromny zawór, a półki uginają się pod trofeami zdobytymi za najlepsze gry w zestawieniach i festiwalach na całym świecie.

Po powitaniach wspinamy się dwa piętra, mijając po drodze stołkę firmową, w której zgodnie z korporacyjną modą posilają się całe rodziny. Z ciekawością zerkam na automat z Joustem 2 oraz stojące obok nowoczesne przyrządy do ćwiczeń.

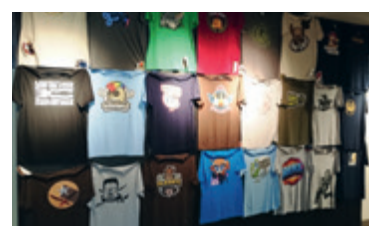


Half-Life zdobyło ponad 50, a część druga - 39 tytułów gry roku. Z kolei zestawowi The Orange Box przyznano ponad 100 nagród.

Naturalnej wielkości bohaterowie gier zdobią korytarze i cieszą oczy gości Valve. Zestawienia postaci są czasem zaskakujące.



Trudno uwierzyć, że firma, z której usług korzystają codziennie miliony graczy na całym świecie, zajmuje jedynie 5 pięter biurowca. Wkrótce Valve zmieni siedzibę na dwa razy większą.



Muzeum czy lobby firmy? Brak opisów pozwolił nam na zabawę w rozpoznawanie pochodzenia przepięknych gadżetów zdobiących siedzibę Valve.

Gry wydane przez Valve szybko zyskują status kultowych i przez wiele lat od premiery przynoszą zyski dzięki sprzedaży licencjonowanych zabawek i gadżetów.

Niebanalne ozdabianie ścian firmy to częsta praktyka w kreatywnych zespołach. Tu dba się o staranną ekspozycję i odpowiednie oświetlenie takich miejsc.

Piętro wyżej czeka na nas salka konferencyjna, w której ma się z nami spotkać Tom. Wejścia pilnuje... działko strażnicze z Team Fortress 2, oddane z niepokojącym realizmem w skali 1:1. Odskakuję z okrzykiem, kiedy płynnie odwraca lufę w moją stronę. Uff... całe szczęście, że to podstawowa, a nie doładowana wersja! Po chwili któryś z pracowników, zapewne chcąc oszczędzić nam stresu, wyłącza zasilanie działka. Na szczęście inne zdobiące piętro modele z gier nie są już tak zabójczo realistyczne.

Korzystając z chwili przerwy, przechadzam się korytarzami udekorowanymi nie tylko gustownymi grafikami z bohaterami różnych tytułów, ale również... t-shirtami czy

rozmaitymi nakryciami głowy. Nawet nie próbuję odgadnąć, skąd się wzięły, choć niewątpliwie świadczą o kreatywności i poczuciu humoru załogi. Z ciekawością przyglądam się mijającym pracownikom, chłonę atmosferę firmy, robię zdjęcia. Zaskakuje mnie otwartość, z jaką przyjęto nas w Valve. Nie dostaliśmy żadnych identyfikatorów, możemy poruszać się całkowicie swobodnie. Tom prosi tylko, aby nie fotografować niczego w pracowniach. Te nie mają nawet drzwi, są tylko częściowo osłoniętymi boksami, w których może pracować po kilka osób. Żadnych tabliczek, żadnych opisów stanowisk. Valve znane jest zresztą ze swojego modelu zarządzania „bez szefów”.

Z daleka i dyskretnie zerkam do boksów. Nie widzę pustych, uporządkowanych biur. Tu się pracuje, intensywnie i twórczo. Za rogiem miga mi rozstawiony sprzęt VR. Dalej, zgodnie z prośbą gospodarzy, nie zaglądam. Docieram do kącika rekreacyjnego i z ciekawością zerkam na tytuły leżących na stoliku książek, które wyglądają, jakby ktoś odłożył je tam w przerwie na lekturę. Jest tu podręcznik języka „R”, pozycje o przetwarzaniu kolorów czy rozpoznawaniu wyrazu

Valve jest znane ze swojego modelu zarządzania „bez szefów”, czyli z płaskiej struktury organizacyjnej, w której pracownicy mogą łatwo zmieniać zespoły i projekty, przy których pracują.



ŁATWO POZNAĆ, ŻE VALVE TO FIRMA DBAJĄCA O PRACOWNIKA. I Z WZAJEMNOŚCIĄ!



➤ Już od progu firmy wita gości tapeta z okładek poświęconych grom Valve.

twarzy, ale również... zbiór skeczów Monty Pythona.

Wizyta w łazience i ogólnodostępnej kuchni to dla mnie kolejne zaskoczenie i potwierdzenie, że tu się ludzie nie oszczędzają, a firma dba o to, by kadrze nie brakowało dosłownie niczego. W wielu korporacjach pracownicy cieszą się darmową kawą, ciastkami czy owocami, ale w Valve dodatkowo czeka na nich w lodówce kilkadziesiąt rodzajów napojów - od soków, przez mrożoną kawę ze Starbucksa, aż po energetyki. Na półkach kuszą pożywne przekąski: batony proteinowe, prele, a nawet suszona wołowina. Gdyby ktoś poczuł się źle, to bez problemu znajdzie tu też podstawowe leki, jak choćby aspirynę, a w łazience piętrzą się nierozpakowane maszyny do golenia i nowe szczoteczki do zębów. To wszystko robi na mnie imponujące, ale też odrobinę niepokojące wrażenie, że można tu czuć się

komfortowo, zostając w pracy dłużej... na przykład na cały weekend.

Czas wracać do sali konferencyjnej. Ponieważ nasza grupa to twórcy gier, Tom pokazuje nam swoją prezentację o tym, co należy robić, oczywiście poza stworzeniem solidnego produktu, aby odnieść sukces w sprzedaży. Jego uwagi skupiają się, co oczywiste, głównie na platformie Steam, choć część z nich jest uniwersalna. Prezentacja jest rzeczowa, poparta przykładami.



➤ Ruchome działo z Team Fortress 2 budzi respekt.

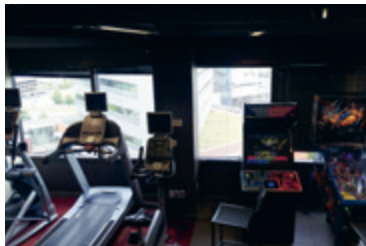
Słuchamy z uwagą, pamiętając, że mówi nam to człowiek, który posiada informacje dla nas niedostępne. Z naszej strony Jakub Marszałkowski z fundacji Indie Games Polska pokazuje krótki film oraz prezentację, które przedstawiają polski gamedev, największe polskie imprezy branżowe oraz kilkanaście powstających właśnie tytułów. Nasi gospodarze są wyraźnie zaskoczeni podanymi liczbami studiów i osób zaangażowanych w produkcję gier w Polsce oraz o tym, że powstaje ich u nas tak wiele.



➤ Valve dumnie ozdobiło swoją ścianę okładką polskiego magazynu Reset.

Jeszcze tylko lunch, podczas którego możemy swobodnie porozmawiać z przyjmującymi nas pracownikami Valve, zaproszenie do Polski i żegnamy się serdecznie. Wychodząc, nie możemy odmówić sobie frajdy z zabawy modelami broni z Half-Life czy Portala oraz pokręcenia wielkim czerwonym zaworem. Odjeżdżając z Bellevue, mamy nadzieję, że dzięki naszej wizycie popłynie wkrótce z polskiego gamedevu w świat jeszcze więcej twórczej „pary”. ▀

Wygląd i wyposażenie firmy więcej mówią o panujących w niej relacjach i stylu pracy niż oficjalne raporty i wywiady.



➤ Nowoczesny sprzęt do ćwiczeń sija-duje z flipperem i automatem arcade, na którym gra się w Joust 2 z 1986 roku.

➤ Sok, kawa, energetyk? A może mleczko kokosowe albo sałatka? Wszystko dostępne dla pracowników w firmowej lodówce.



➤ To w takich kilkusobowych, otwartych pracowniach powstają produkty używane przez miliony graczy na całym świecie.

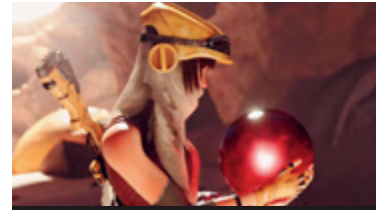
PLAY THE GAME



22 FIFA 17



23 PES 2017



24 ReCore



26 F1 2016



28 The Final Station



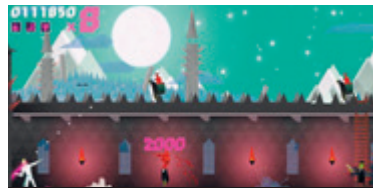
29 Mother Russia Bleeds



30 Metrico+



32 Bound



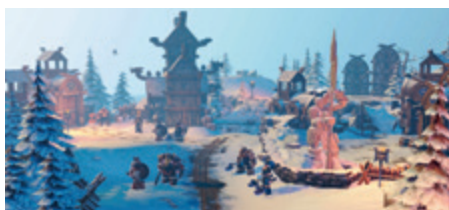
33 Lichtspeer



34 Obduction



36 Dragon Quest VII



37 Champions of Anteria



38 The Turing Test



40 The Valley



41 Furi



42 Warlock of FM

FIFA 17

PC PS3 PS4 X360 XONE

PRODUCENT EA Sports **Wersja PL:** tak

Sir Haszak

Znakomita oprawa graficzna, aktualne składy, wiernie pokazane koszulki i emblematy, ciekawe tryby gry i drobne skazy na modelu symulacji - to obraz najnowszej inkarnacji najpopularniejszej gry piłkarskiej.

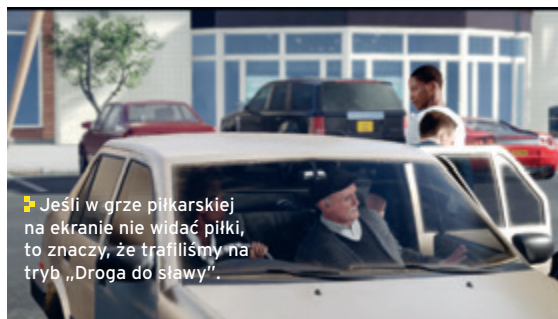
W tej grze od początku jakość grafiki uderza w każdym aspekcie. Stadiony, koszulki, twarze gwiazd (z wyjątkiem Bale'a, który ma za dużo zmarszczek pod oczami), ale też poruszanie się piłkarzy robią niesamowite wrażenie. Oczywiście Brzyski czy Nikolić mogliby się zastanawiać, dlaczego w lustrze widzą co innego, ale to konsekwencje miejsca naszej piłki w światowej rodzinie. W porównaniu do PES, który przecież zrobił postęp, silnik Frostbite miażdży.

Do tego dochodzą aktualne składy. Lepiej się nie da. Od zainstalowania gry dostajemy produkt gotowy do użycia. A w nim świetny tryb Ultimate Team, piłkę nożną kobiet (nadal w postaci dość okrojonej, ale jednak) i nowy tryb „Droga do sławy”.

Język



FIFA 17 jest wydana w pełnej polskiej wersji językowej, jednak w tej beczce miodu znalazła się lżyka dzięgiu. Na przykład w trybie „Droga do sławy” Premier League tłumaczona jest jako pierwsza liga, co będzie traumatycznym przeżyciem dla jej fanów.



Jeśli w grze piłkarskiej na ekranie nie widać piłki, to znaczy, że trafiliśmy na tryb „Droga do sławy”.



Podobnie jak w rzeczywistości nowy MU obrywa na wszystkich frontach.

Ten ostatni - pokazujący trudne początki kariery młodego piłkarza - wolno się rozkręca, ale potem wciąga jak śledzenie ostatniego dnia okna transferowego. Domyślam się, że fabularna otoczka piłkarskich zmagani może nie przypaść do gustu zwolennikom dynamicznej i niepostrzymanej akcji. Poza tym jest zabawą jednorazową, bo po poznaniu wszystkich zwrotów akcji nie czeka nas już nic nowego. Mimo to gorąco polecam i nic więcej nie napiszę, bo nie chcę psuć zabawy.

Po tych zachwytach pora zejść na boisko, gdzie nadal jest dobrze,

ale już nie doskonale. Akcje trzeba konstruować rozważnie. Obrońcy dobrze blokują, przepychają się. Bardzo efektownie wygląda przepychanie się w walce o piłkę i blokowanie dostępu do niej własnym ciałem. Dodano strzały głową z kozłem. Parady bramkarzy niekiedy zadziwiają, a mimo to wyglądają naturalnie. Mamy wszystko, co trzeba: strzały sytuacyjne, rykoszety, samobójce. Nawet możliwość przejścia kilku kroków podczas wykonywania wyrzutu z autu. A jednak odbiór piłki wydaje się dość dziwny. W przeciwnika, który ją prowadzi, można wjechać wślizgiem (czasem jest on wykonywany w miejscu) lub szarpać go za koszulkę czy walczyć ciałem. W praktyce pierwszy sposób często prowadzi do kartki, a drugi najczęściej nie działa, ponieważ nasi zawodnicy nie atakują piłki. Po prostu się cofają. To nie oznacza, że nie da się przeciwnika przepchnąć. Da się. Ale najczęściej po kilkudziesięciu metrach wymieniania przez niego podań i holowania piłki. Z jednej strony daje to poczucie budowania składnych akcji przez SI, z drugiej po dłuższym czasie mocno denerwuje.

Za to sędziowie zachowują się idealnie. Puszczają grę, kiedy trzeba. Podczas stosowania przywileju korzyści nie zapominają o pokazywaniu żółtych kartek, a gdy któryś z graczy nie podnosi się dość długo z murawy, przerywają grę i wznowiają ją rzutem sędziowskim.

Dlatego jeśli ktoś szuka piłki do grania od zaraz, bez wahania polecam mu FIFĘ 17. Z pewnością się nie zawiedzie. Jeśli zależy mu na symulacji gry, FIFA jest w tym elemencie bardzo dobra, ale jednak nieco ustępuje konkurencji. ■

Lewy strzela lewą. Wpada jak zawsze.





Pro Evolution Soccer ukazał się w październiku 2001 roku na schodzące już wówczas z areny PlayStation. Dopiero potem wyszły wersje na inne platformy, w tym PS2. Seria w tym roku obchodzi godzinę szacunku jubileusz.

Pro Evolution Soccer 2017

PC PS3 PS4 X360 XONE

PRODUCENT Konami Wersja PL: nie

Sir Haszak

Konami postanowiło skupić się na tym, co jest najważniejszym elementem w grze. Wzbudza tym zachwyt, ale i gniew. Z ogromną przewagą pierwszego.

Ubiegłoroczna edycja była kopnięciem piłki w dobrym kierunku. Tegoroczna nie robi rewolucji, ale poprawia większość niedostatków poprzedniczki i wprowadza nieco nowych elementów.

Wszystko, co najciekawsze, dzieje się na boisku. Zaczynamy od bramkarza. Tym razem nie uchyla się idiotycznie od piłki w sytuacjach sam na sam, potrafi wyczekać napastnika, niekiedy wykona paradę, że nogi składają się do oklasków, choć czasami wypadnie mu z rąk sytuacyjnie strzelona piłka. Nie jest bezbłędny, ale przestał się głupio mylić.

Obrońcy umiejętnie zagęszczają pole karne i blokują. Nie da się - jak w PES 2016 - ścinać z narożnika pola karnego do środka i lądować w długi róg z regularnością Borussia Dortmund podczas sparingu z Legią Warszawa. Tym razem defensorzy są bardziej skupieni na piłce i umiejętnie przeszkadzają. Pomocnicy mają

do kogo zagrać, bo zespół czyta grę. Piłkarze wychodzą na wolne pole, zwalniający bieg skrzydłowy jest dla bocznego obrońcy sygnałem, że należy go obić. Trzeba jednak przyznać, że niezależnie od umiejętności niektórych graczy, dośrodkowaniami kieruje niewidzialna ręka, bo trafianie z 30 metrów po jednym dniu obcowania z grą, wygląda na wysoce podejrzaną. W końcu napastnicy - oddają strzały sytuacyjne, czasem lżejsze, czasem piłka siądzie im idealnie i dziurawią siatkę. Jednak pozycje muszą wypracowywać sobie dłużej niż w poprzedniej części.

Poza tym czuje się osobowości gwiazd. Efektowne sztuczki Neymara, efektywność Messiego czy przyspieszenie Aubameyanga są odczuwalne. Mimo że nadal najbardziej sensowne jest zagrywanie na wolne pole, odebranie piłki dryblującą gwiazdą bez faulu jest bardzo trudne.

Gra jest płynna, sterowanie wydaje się proste do opanowania, ale już choćby nowo wprowadzony trening sztuczek pokazuje, że na osiągnięcie mistrzostwa potrzeba będzie mnóstwo czasu. Jak zwykle. Jedyną nieprzewidywalną na boisku siłą są sędziowie. W poprzedniej edycji należało trafić w piłkę, by gwizdek milczał, nawet jeśli przeciwnik zostałby w tym czasie zabity. Teraz zdarza się sędziom gwizdać w takich sytuacjach. Dla równowagi niekiedy nie puszczają gry, gdy należy zastosować przywilej korzyści. I cofają akcję o 30 metrów.

Po zejściu z boiska zauważamy, że w organizacji rozgrywek i obsłudze gry także zaszły zmiany. Przykład? Wystarczy w menu ustawić drużynę wybrać zawodnika na boisku, by wyświetliły się wartości pozostałych piłkarzy, gdyby mieli zagrać na wskazanej pozycji. W kolejki w Master Lidze podzielono budżet na płacowy i transferowy, a ostatni dzień okna transferowego podzielony jest na godziny - w tym zwariowanym czasie łatwiej jest dokonać korzystnych transakcji. Nie rozwiązano tylko jednego dużego i starego problemu - licencji. W tej edycji jest z tym jeszcze gorzej niż przed rokiem. Ale jeśli mam do wyboru: oryginalne nazwiska, emblematy i koszulki czy świętą mechanikę gry, wybieram drugie. Wolałbym jednak nie być zmuszany do jego dokonywania. ■

Polska



W tej edycji z polskiej drużyny została tylko nazwa i flaga. Zawodnicy noszą angielskie nazwiska. Zachowali jednak numery, więc kibice bez trudu rozpoznają, że Stegers (9) to Lewandowski, Bacon (10) - Krychowiak, a Kendall (16) - Błaszczykowski. I w chwili wolnej sobie wyedytują.



ReCore

PC XONE PEGI 12

PRODUCENT Comcept, Armature Studio **Wersja PL:** nie

Pagan Baby

Drżącymi palcami ściągnąłem folię, otworzyłem górną pokrywę tekturowego pudełka i wsadziłem spoconą dłoń, by wydobyć opakowanie z dwoma pachnącymi płytami CD. Tak się recenzowało dwie dekady temu, ale obcując z ReCore, miałem dość podobne odczucia.

ReCore to szpica rewolucji zwanej Xbox Play Anywhere, dzięki czemu grę możemy zainstalować na tym samym koncie zarówno pod Windows 10, jak i na Xboksie One. Wchodzę więc do Microsoft Store, wklepuję kod, próbuję wybrać ReCore, by zacząć pobieranie, ale system wskazuje, że nie ma takiego programu. Rozwiązaniem okazała się instalacja aktualizacji Anniversary, po czym 10 gigabajtów spokojnie ściągnęło się na dysk.

Jęki, że ReCore rozczarowuje, od których jeszcze przed premierą dudnił internet, skwitowałem pustym śmiechem, bo skoro producentami są Comcept i Armature Studio - rzemieślnicy wykonujący sprawne remastery i inne zlecenia - to oczekiwanie epickiego dzieła oznacza spodziewanie się, że Krzysztof



Zanussi stanie się nagle Ingmarem Bergmanem. Inna rzecz, że Microsoft mocno pompował ReCore, które na gamescomie było, obok Sea of Thieves od legendarnego studia Rare, najbardziej widocznym tytułem opatrzonym zielonym logo Xboksa.

Już od pierwszych scen jasnym się jednak stało, że nie jest źle. Jako Joule Adams, mleczna siostra wczesnej wersji Lary Croft, z twarzą przeważnie okutaną chustą i niezbyt ładnie wyrenderowanym licem, wprost z pustyni wchodzimy do jaskiń. Planeta nazywa się Far Eden i domaga się gruntownego przebadania. W lekkich i pozbawionych krwi oraz potu sekwencjach walk pakujemy z lasera w pojawiające się mechaniczne insekty i elektryczne wersje trzody chlewnej, zbierając

➤ **Towarzyszem Joule jest pies ze świecą kula zamiast brzucha. Bestia bierze udział w walkach, ostro gryząc bossów po kostkach.**

Legenda

Fabulę gry napisał Joseph Staten, wcześniej pracujący w Bungie. Oto około 2020 roku na Ziemi wybuchła zaraza, w wyniku czego wyruszone na podobój kosmosu, trafiając na planetę Far Eden. Kolonizatorzy zahibernowali się na 200 lat, a w międzyczasie ruszył proces terraformingu. Wydarzyło się też jednak coś nieoczekiwane...

ich szkliste serca. Dokładniej rzecz biorąc, wyszarpując je linką z piersi niczym Scorpion w pewnym znanym mordobiciu. Stąd zresztą tytuł gry - „core” to właśnie owo serce czy lepiej powiedzieć: rdzeń maszyny. Wydobyte skarby trzeba pakować w brakujące miejsca w drzwiach, by otwierać kolejne przejścia.

Mi osobiście grafika się podobała, aczkolwiek jest problem z puszczeniem tego w szerokim formacie. W 2560x1440 krajobraz wygląda zacnie, ale niestety Joule staje się konusowata. Na szczęście skalowanie nie zakłóca proporcji mechanicznego psa towarzyszącego bohaterce (bo dłuższy wydaje się zwinniejszy), który jako żywo jest odpowiednikiem współczesnych robotów z filmików na YouTube.

Przypomniała mi się jedna z najlepszych produkcji poprzedniej generacji opowiadająca o porzucenym człowieku nie na pustynnej, lecz lodowej planecie. W Lost Planet grałem na nowym telewizorze LCD i zapamiętałem zwłaszcza scenę w jaskini, w której zaatakowało mnie stado quasi nietoperzy. W ReCore czułem się podobnie. To nie jest gra wyznaczająca nowe horyzonty. Wtórna, ale przyjemna w obcowaniu. Bardzo komiksowa i pozwalająca na eksplorację planety skrywającej niejednego sekret. ■

➤ W grze, oprócz wspomnianego Lost Planet Capcomu, pobrzmiewają echa Metroidów i Halo. Nic dziwnego - twórcy wcześniej pracowali przy obu tych produkcjach.



„Mamy solidnego kandydata do gry roku”
- PPE.pl

„Fontanna krwi, mięsa i ołowiu”
- Gracze

SHADOW WARRIOR

CO-OP DLA 4 GRACZY

BRUTALNY SYSTEM OBRAŻEŃ

KOSA I GIWERA

PREMIERA 13 PAŹDZIERNIKA!

KOLEKCYJERSKIE PUDELKO Z GRĄ



SOUNDTRACK



DLC
SOLID GOLD NINJA
KATANA
MP7 GUN



LIMITOWANY PŁAKAT
MICHAŁA ŚLEDZIŃSKIEGO
Z AUTOGRAFEM AUTORA

LITOGRAFIA



ARTBOOK



3 KOLEKCYJERSKIE
NAKLEJKI



18
www.pegi.info

PC
DVD
ROM

GRĘ POLECAJĄ:



Shadow Warrior 2 © 2016 Devolver Digital oraz Flying Wild Hog. Wszystkie prawa zastrzeżone. Program ten jest chroniony przez prawa autorskie i umowy międzynarodowe. Wydane w Polsce przez Techland. Wszelkie znaki towarowe oraz prawa autorskie należą do odpowiednich właścicieli.





F1 2016

PC PS4 XONE

PEGI 3

PRODUCENT Codemasters Wersja PL: tak

Marcin Kiendra

Seria F1 od Codemasters zaczyna powoli przypominać tasiemca pokroju FIFA, ale jeżeli kolejne edycje będą wyglądać jak tegoroczna, to będziemy jeździć w wyścigowym raj.

Główne danie, czyli wspinaczka po szczeblach kariery kierowcy aspirującego do światowej czołówki, stanowi prawdziwą ucztę dla fanów królowej motosportu. Czekają nas dziesięć emocjonujących sezonów walki z najlepszymi zawodnikami świata i, co ciekawe, jako nowicjusz wcale nie jesteśmy zmuszeni dołączając do zespołu z dołu stawki, ale możemy od razu podpisać kontrakt z kimś ze ścisłej czołówki, tym samym zgadzając się na bardziej restrykcyjne warunki współpracy.

Gra jak nigdy wcześniej motywuje do robienia postępów: wspieramy zespół w trakcie treningów, pomagając rozwijać podzespoły bolidu, wyciskamy z maszyny siódme poty podczas

wyścigu, awansując w stawce i przy okazji kątem oka rozglądając się za posadą w lepszym teamie.

Uczestnictwo w weekendzie Grand Prix przypomina jak żywo transmisję TV. Mamy więc efektowną prezentację torów, padok pełen mechaników pracujących w garażach poszczególnych zespołów czy wreszcie wręczennie pucharów na podium. Wszystko okraszone profesjonalnym komentarzem oraz świetną oprawą.

Wykonanie bolidów to oczywiście pierwsza liga, ale nie zapomniano też o precyzyjnie przygotowanych torach dostarczających niesamowitych wrażeń. Wyczerpujący uliczny wyścig w Monaco (w którym, jak mawiają zawodowcy, oddziela się chłopców od mężczyzn), wyprzedzanie w deszczu z gazem wciśniętym w podłogę na najstłynniejszym zakręcie świata Eau Rouge w belgijskim SPA czy zachód słońca nad Yas Marina symbolicznie

Tor SPA w Ardenach to prawdziwy klasyk Formuły 1.

Celebryta



Prawdziwy kierowca F1 ma zajęty każdy dzień w roku. Poza wyścigami bierze udział w setkach spotkań z mediami i fanami, promuje marki sponsorów i udziela się charytatywnie. Do tego dochodzi morderczy trening wytrzymałościowy.

Pierwszy zakręt na ciasnym torze w Monaco zawsze obfituje w emocje.

oznajmijający koniec sezonu powodują, że naprawdę można się zapomnieć i odpląnąć w świecie Formuły 1.

Walka o podium trwa do ostatniego okrążenia, przeciwnicy nie odpuszczają i cisną do oporu, szczególnie na wyższych poziomach trudności. F1 2016 poszło mocno w kierunku symulacji i zdecydowanie nie jest tytułem dla osób lubujących się w arcade'owych wyścigach. Nawet na najłatwiejszym poziomie trudności gra jest wymagająca, ale warto dłużej potrenować, żeby wyciągnąć z niej to, co najlepsze. Jazda na limicie, umiejętne wykorzystanie toru i przycinanie krawężników, byle tylko osiągnąć najlepszy czas przejazdu to elementy, które godzinami będzie szlifował każdy pasjonat F1. Do tego ubrudzimy sobie ręce wirtualnym smarem, spędzając mnóstwo czasu na mozolnym ustawianiu parametrów bolidu i szukając, jak tu pojechać sekundę szybciej na okrążeniu. Kto nie chce ścigać się samotnie, ma tryb multiplayer, który oprócz standardowych pojedynczych wyścigów umożliwia uczestnictwo w pełnym sezonie, co zapewne ucieszy graczy zrzeszających się we wszelakie ligi. Do pełni szczęścia potrzebna jest jeszcze dobra kierownica i mnóstwo wolnego czasu. Brawo, Codemasters! Daliście radę. ■



KONAMI



FC BARCELONA
PREMIUM PARTNER



OFFICIAL VIDEO GAME



PES 2017

PRO EVOLUTION SOCCER



PS4

PS3

XBOX ONE

XBOX 360

PC DVD ROM

All UEFA Champions League, UEFA Europa League and UEFA Super Cup names, logos and trophies are the property, registered trademarks and/or copyright of UEFA. All rights reserved. adidas, the 3-Strips trade mark, adizero, Predator, Climacool, Nitrocharge and adizero are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and are used under license from Microsoft. "X", "PlayStation", "PS" and "PS3" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc" and "Blu-ray" are trademarks of the Blu-ray Disc Association. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. © Konami Digital Entertainment



konami.com/wepes | pesleague.com | facebook.com/pes | youtube.com/officialpes | twitter:@officialpes



The Final Station



➤ **Pilnuj akumulatora!** Przeciętne zręcznościówki, polegające na klikaniu odpowiednich pól, pozwalają zabić nudę pomiędzy stacjami.



➤ **Każda podróż ma swój cel,** jednak nieuchronnie zbliżająca się ostatnia stacja nie rozwiązuje wszystkich wątków opowieści.

➤ **Maszynista.** Niepozorny (tylko kilkanaście pikseli wzrostu), uzbrojony, pracowity. Szanujcie maszynistów, bo kto Was obroni przed apokalipsą zombie?



PC MAC

PRODUCENT Do My Best Wersja PL: tak

Voyager

Ten plan musiał się udać: połączenie symulatora sterowania pociągiem ze strzelaniną pełną zombiaków oraz ubranie wszystkiego w rozpikselowany, postapokaliptyczny świat.

Wiele rzeczy rzeczywiście zagrało, zarówno wprowadzenie fabularne, które powoli staje się pełnokrwistą rozwałką, jak i odsłanianie niespiesznie wątki opowieści o uniwersum, w których czuć inspirację Half-Lifem i Evangelionem. Bardzo szybko dałem się złapać na uproszczony model nadzoru nad sunącą po torach elektryczną bestią Belus-07. Klikaniem bezmyślnie psujące się moduły i naprawiałem, co trzeba, by nie wyczerpać akumulatora. Czasami na stacjach zabierałem migrujących pasażerów, starających się uciec przed zagrożeniem. Niektórych udało mi się wykarmić, wyleczyć i we względnie dobrym stanie dowieźć na stację docelową. Moduł komunikacyjny pozwalał mi od czasu do czasu porozmawiać z nadzorcami ruchu i sprawdzić informacje o stacjach docelowych albo poskładać ze zdobytych części skromne zasoby apteczek i kul. Tam, gdzie wkradła się już nuda, zawsze pojawiały się miasta. Zarówno te pełne życia i sklepów (gdzie za zebrane wcześniej surowce możemy zdobyć jedzenie, apteczki, magazynki

z amunicją i usprawnienia do pistoletów), jak i stacje wyludnione i zaorane przez odziane w czarną barwę agresywne mutanty.

Walka i przetrwanie to kwintesencja The Final Station. Uzbrojeni w pięści, pistolet oraz nieco lepsze maszynki do zabijania (w późniejszych etapach), musimy przedzierać się przez labirynty pomieszczeń, by ostatecznie znaleźć klucz kodowy umożliwiający odblokowanie Belusa i kontynuowanie podróży. Choć nie ma obowiązku zwiedzania wszystkich pomieszczeń, warto poświęcić czas na pozбиeranie pasażerów (dowiezieni na miejsce odwiedzają się finansowo), przeszukanie szafek i skrytek oraz skupienie się na całym udanych walkach. Ruchem postaci sterujemy z klawiatury, ogniem kierujemy za pomocą myszy. Przydaje się również umiejętne wykorzystanie otoczenia i porzuconych gdzieśgdzie telewizorów, beczek, skrzyń i krzeseł. Podczas podróży po świecie The Final Station niestety nie mamy szansy dobierać stacji docelowych, za to pewną różnorodność oferuje galeria przeciwników: od podstawowych czarnoskórych zombiaków, przez ich superszybkie odmiany, aż po wersje wybuchowe i mutacje przyzadane w stroje ochroniarzy. Czasami trzeba nieźle kombinować, by przejść etap, szczególnie, że gra wyraźnie skąpi nam uzbrojenia.

Niestety opowieść jest krótka, fabuła liniowa, a zakończenie niesatysfakcjonujące. Mimo że przechodziłem The Final Station z dużą przyjemnością, śledząc sposób budowania świata, w grze zabrakło mi finezji w konstrukcji zagadek i części zręcznościowych. Lepiej chyba sięgnąć po grę The Way, mającą wszystko to, czego tu zabrakło. No, może poza pociągiem... ■

➤ **Panie konduktorze,** metalowa bestia na prąd wymaga klucza kodowego do rozruchu.

Wizje

The Final Station ma mocne fragmenty fabularne i dobrze zaplanowaną rozgrywkę zręcznościową. Apetyt i oczekiwania rosną... aż do momentu zrozumienia, w jak bardzo liniowy świat zostaliśmy wrzuceni.



Mother Russia Bleeds

PC MAC

PRODUCENT Le Cartel Studio **Wersja PL:** tak

■ Albert Pałka

Ty to już pewnie nie pamiętasz, ale ta gra mi przypomina Target: Renegade – powiedział Micz w trakcie naszej rozmowy o Mother Russia Bleeds. Faktycznie, nie pamiętałem. Wrzuciłem tytuł w Google i moim oczom ukazała się biedniejsza wersja MRB wydana w 1988 roku. Całe 28 lat później w mordobicia gra się dokładnie tak samo. Tylko grafika jest lepsza.

Mother Russia Bleeds to świetny przedstawiciel gatunku, posiadający zarówno wady, jak i zalety. Historia rozpoczyna się w obozie cygańskim, w którym jako główny bohater (lub bohaterowie w trybie kooperacji), bierzemy udział w walkach za pieniądze. Po naszym pierwszym pojedynku podjeżdżają furgony policyjne i zanim cokolwiek uda nam się zrobić, zostajemy potraktowani

gazem usypiającym. Kiedy w końcu dochodzimy do siebie, budzimy się w dziwnym laboratorium, z którego musimy się wydostać, oczywiście przy pomocy pięści i kopniaków. Tak rozpoczyna się nasza przygoda.

Kampania dla jednego gracza trwa około pięciu godzin, w trakcie których przebijamy się przez setki wrogów na ośmiu zróżnicowanych poziomach. Wątek fabularny jest prosty i bazuje na utartych schematach. Nie będę ukrywał – wynudziłem się. Tylko konieczność pełnego zrozumienia historii i kontekstu rozgrywki sprawiła, że nie przelałem się przez kolejne cutsceny. Nie ma się jednak co oszukiwać, fabuła nigdy nie była mocną stroną sterowane przez SI.

Chcąc umilić sobie rozgrywkę, postanowiłem skorzystać z opcji włączenia do mojej drużyny komputerowych bohaterów. Nie był to dobry pomysł. Moi „przyjaciele” nie potrafili uniknąć ataków mini-bosów, co prowadziło do częstych restartów poziomu.

■ Kopnięcie poniżej pasa nie zadaje zwiększonych obrażeń, ale shotgun w rękach przeciwnika już tak.

Arena



Po odblokowaniu Areny w trybie dla jednego gracza możemy w jednej lokacji mierzyć się z nieustannie pojawiającymi się falami wrogów – tak, jak gladiatorzy w starożytnym Rzymie. Arena to idealny tryb dla tych, którzy chcą odblokować dostęp do posiadającego inne niż standardowe właściwości narkotyku NEKRO. Jednak z każdą kolejną falą wrogów jest coraz trudniej.

Ponadto kiedy na placu boju zostawał bot, a moja postać gryzła glebę, nie mogłem przejść dalej. Algorytm się gubił. Bot stał w miejscu i czekał na mnie. No a ja nie mogłem nic zrobić... bo nie żyłem. Co zrobisz? Nic. Musiałem to zaakceptować i ponownie wczytać poziom.

Jednak to, w czym Mother Russia Bleeds jest nie do pobicia, to system walki. W naszym arsenale ataków mamy standardowe kopnięcia i uderzenia pięścią. Możemy także rzucać złapanymi wrogami lub przedmiotami podniesionymi z ziemi. Jest też jeszcze narkotyk NEKRO, który wykorzystujemy do leczenia naszej postaci lub wprowadzania jej w szał bojowy. Oprócz zwiększonych obrażeń możemy również wykonywać śmiertelne combo, porównywalne do fatality z Mortal Kombat.

Mother Russia Bleeds to gra z typu „kanapowych”. Cztery pady, grupa znajomych i wybijanie zębów zaciekłemu wrogom zamiast wyjścia na siłownię. Ta gra jest do tego stworzona i zapewni nam kilka długich godzin świetnej rozrywki. Jeśli jednak szukacie tytułu, w który możecie pograć sami wieczorem po pracy, powinniście szukać dalej. ■



➤ Bohater stanął przed słupkami. „To oceny z recenzji” – pomyślał. Mylił się. Patrzył na wydajność z hektara.

METRICO+

PC MAC PS4 PEGI 3

PRODUCENT Digital Dreams V.O.F. **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

Zyjemy w czasach upadku prasy papierowej. Tekst umiera, zastępowany przez proste, tłumaczące rzeczywistość obrazki. Estetyka wykresów, zarezerwowana dotąd dla korporacyjnych prezentacji, wdarła się szturmem do facebookowego mainstreamu.

„Dlaczego zatem nie zrobić o tym gry” – pomyśleli najwyraźniej twórcy Metrico. Dwa lata temu ukazała się jako niezależna produkcja na

PlayStation Vita, dziś powraca w odświeżonej i rozbudowanej odsłonie.

Wychowałem się na grach zręcznościowych i do dziś najbardziej cenię sobie taką nieskomplikowaną rozrywkę. Nie lubię zbytnio gier, które przypominają arkusze Excela. Usnąłem z nudów generując postać do Fallouta. Na szczęście Metrico+, chociaż dzieje się w świecie wykresów kołowych, nie ma w sobie niczego z nudy ciągnących się przez ekran cyferek.

Wręcz przeciwnie, to platformówka z elementami gry logicznej. Plan-sze-zagadki, które trzeba rozgryźć



przed wykonaniem serii precyzyjnych skoków czy – w późniejszych etapach – strzałów. Pomysł jest genialny w swej prostocie: platformy w owym tytule to wykresy słupkowe reprezentujące różne rzeczy, na które gracz ma wpływ. Jeden słupek może na przykład pokazywać przyrost przebytej przez gracza odległości, a inny liczbę wykonanych na planszy skoków, oddanych strzałów czy zabitych przeszkadzajek. Łatwo domyślić się, na czym będą polegały zagadki i przeszkody: na przykład wykres-platforma o zbyt dużej wartości okaże się niemożliwy do sforsowania, trzeba zatem będzie mieć na uwadze, żeby jej nie zwiększyć przez wykonanie nadmiarowych susów. Kolejne etapy przechodzi się zgodnie z zasadą 3Z: zbadać (co pokazują wykresy), zgadnąć (jak można na nie wpłynąć, żeby przejść planszę) i zastosować (czyli wykazać się zręcznością, precyzją i celem).

Estetyka gry jest oczywiście minimalistyczna, do czego przyzwyczaiły nas jadące na oparach budżetu produkcje niezależne. Tu jednak owy minimalizm idealnie pasuje do estetyki znanej z infografik, przez co Metrico+ dołącza do nielicznej grupy gier, których prostota oprawy jest uzasadniona i podyktowana przez tematykę. Przelamaniem nudy wykresów są trójwymiarowe tła stanowiące ładne, abstrakcyjne krajobrazy. Całości dopełnia klimatyczna muzyka, umiłająca zagubienie się w cyferkowym świecie.

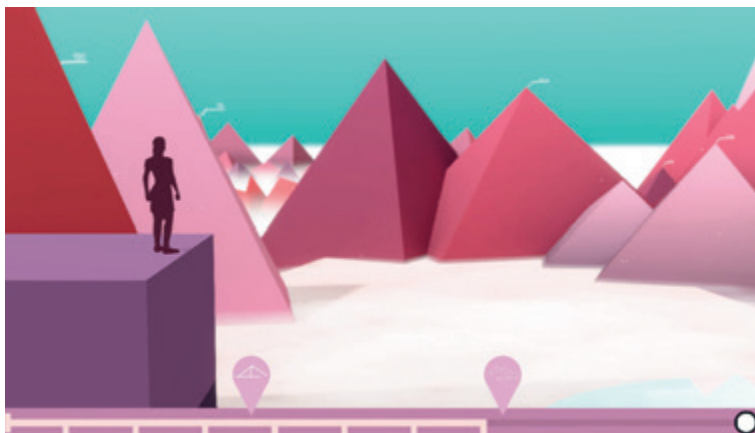
O tym zagubieniu opowiada fabuła, równie minimalistyczna, co oprawa gry. Na początku wybieramy postać – mężczyznę lub kobietę – którą widzimy jedynie jako monochromatyczną sylwetkę. Wraz z postępem gry postać przechodzi metamorfozę. Obcowanie z upraszczającymi świat grafikami sprawia, że sami stajemy się prości. ■

Matrix

Film Wachowskich opowiadał o świecie wygenerowanym przez maszyny.

Hakerzy widzieli go jako ciąg zielonych glifów i cyferek. Metrico bawi się podobnym pomysłem, podobnie jak recenzowane w Pixelu #15 Glitchspace, w którym świat można było przeprogramować.

➤ Estetyka minimalizmu sprawia, że człowiek zastanawia się, dlaczego musiał wyłożyć grubą kasę na peceta, gdy grafika wygląda jak z dema na Amigę.



PREMIA ZA ZAMÓWIENIE
PRZED
PREMIERĄ
**PAKIET
RODZINNY**

MAFIA III

RODZINA TO CI, DLA KTÓRYCH SIĘ UMIERA

PREMIERA 7 PAŹDZIERNIKA 2016

PL ENG

18

www.pegi.info
TYMCZASOWO

2K



CENEGA

PS4

XBOX ONE

PC
DVD
COM

www.mafiagame.com

© 2016. Take-Two Interactive Software, Inc. All Rights Reserved. Mafia, Mafia III, 2K, Hangar 13 and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" and the "PS4" Family logo are registered trademarks. The "PS4" logo and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners. Dystrybucja w Polsce: CENEGA S.A. ul. Krakowiaków 50, 02-255 Warszawa.

Wyjątkowe koszulki i akcesoria z Mafia III wkrótce w ofercie!

Sprawdź na goodloot.pl



Bound

PS4 PEGI 7

PRODUCENT Plastic **Wersja PL:** tak

Voyager

Po krótkiej rozgrywce w zawierające dwa poziomy demo Bounda, nie byłem zachwycony opowieścią o tańczącej księżniczce. Dopiero pełna gra odsłoniła prawdziwe oblicze dzieła łódzkiego studia Plastic. Opowieść, którą snuje Bound, odkrywamy powoli, choć czas całej rozgrywki to zaledwie trzy godziny.

Bound nie jest klasyczną grą zręcznościową. Właściwie mu do niej daleko – mimo że spory był potencjał zastosowania tego pomysłu w trójwymiarowej platformówce, to niemal w każdym fragmencie wymagającym zręczności istnieje jakaś łatwiejsza, alternatywna droga. Upadek również nie jest zaliczany jako utrata życia. Łatwo dostrzec, że nie wykorzystano również możliwości, jakie dałby rytmiczny taniec i związany z tym timing. Tu nie ma trudnych zagadek logicznych ani głęboko zakopanych sekretnych przejęć.

Wizualna oprawa opowieści zachwyca, jednak nie jest mi obca. Wyraźnie czuć w Bound echa demoscenowych produkcji (Texas grupy Keyboarders, Debris Farbrauschów, demo The Black Lotus) – to tam widziałem już morza z sześcianów, lany trawy z prostopa-

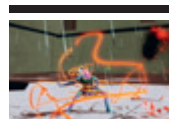


dłaścianów i tancerki z szarfami. Bound kreuje świat, w którym do rozwikłania problemów służy taniec, a kolejny rozsoplany węzeł symbolizuje wyrta w pamięci scena i wyrwana z dziecięcego pamiętnika kartka. Być może opowieść zaserwowana w grze skłoni dorosłych do skupienia się na chwilę na własnych emocjach i sposobie postrzegania bliskich. Mam wrażenie, że właśnie po to gra została stworzona. Szkoda tylko, że dotyka tylko jednego aspektu naszej pokrzywionej rzeczywistości.

Bound przypomniał mi inną niesza-blonową grę – Silent Hill: Shattered Memories na PSP. Stylizacją świata księżnej i królowej budzi też skojarzenia z surowym uniwersum Trona (podkreśla to natarczywy syntetyczny dźwięk sekwencji jednej z melodii).

W mediach gra jest reklamowana jako „eksperymentalna baletowa platformówka”.

Miiks



Co więc tak naprawdę dostajemy zamiast gry zręcznościowej? Przewijający się w kolejnych odsłonach świata rzeczywistego gry symulator ciężkiej kobiety (ślamazarnie porusza się, nie ma trybu biegania i nie skacze)? A może kolejną wariację na temat kotów (no dobra, koty są – slychać ich pomruki)? A może poważną fabułę, roztrząsającą problem relacji pomiędzy rodzicami i dziećmi!

Układane z okrucich (jak mozaikowe obrazy) przerywniki fabularne i statyczne, odsłaniają historię kryjącą się za abstrakcyjnym wystrójem map.

Jedyną rzeczą, która zgrzyta w całym odbiorze Bounda, jest niedopracowania rzeczywistość. Daleko jej do fotorealizmu. Oczekiwałem większego kontrastu pomiędzy światem realnym a geometrycznym chaosem świata królowej. Również koniec tej opowieści wydaje się urwany i niedopowiedziany.

Przyznaję, że zaskoczyło mnie precyzyjne operowanie barwami świata Bound. Zarówno dobór kolorów, jak i cienie czy stylizacja poziomów, dobrze oddają strony z pamiętnika i kolejno następujące po sobie zdarzenia (po wstępie uczestniczymy w pięciu aktach opowieści, każdy podsumowany zebraną na planszy mozaiką z okrucich wspomnień). Równie dobrze przemyślanym zabiegiem jest odczuwalna, fizyczna obecność kamery, która zniekształca ściany i odsłania niektóre niewidoczne fragmenty. Jest pewien element, który czyni z Bounda prawdziwą grę – po ukończeniu wątku fabularnego możemy przystąpić do rozgrywki jeszcze raz, mierząc się ze speedrunami na każdym z poziomów lub przechodząc całość na czas. Tablica wyników pozwala porównać nasze dokonania z innymi graczami. Dlatego tak narzekałem na... próby biegania postacią kobiety w ciąży. Do powtórnej eksploracji map zachęca też możliwość pobierania wszystkich okrucich. ■



Lichtspeer

PC MAC

PRODUCENT Lichthund **Wersja PL:** tak

Albert Pałka

Nasza przygoda rozpoczyna się w momencie, w którym germańskie bóstwo stwierdza, że mu się nudzi. Kto może je rozweselić? Tylko my, przeciętni śmiertelnicy. A jak to możemy zrobić? Zabijając morsy na deskorolkach, wurst zombie i hipsterskie olbrzymy przy pomocy magicznej włóczni - daru od Lichtgoda. Fantastisch!

Lichtspeer to gra specyficzna, w której cała śmieszność opiera się na germańskiej mitologii. No i wurście oczywiście. Pierwszą rzeczą, która na to wyraźnie wskazuje, jest przycisk „Go Home and eat strudel” zamiast standardowego EXIT na ekranie początkowym. A dalej jest już tylko lepiej.

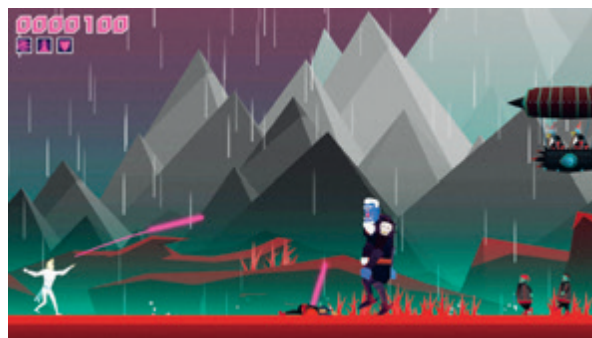
Celem rozgrywki jest zabijanie hordy potworów ku uciechu jednego z bogów. Żeby nie było zbyt nudno, a pięści i kopniaki uważane są przez

Deszcz grotów zaskoczy przeciwników. Jesteśmy uratowani... do przyjscia następnej fali.

boga za nieciekawę, otrzymujemy od niego magiczną włócznię, którą rzucamy w atakujących nas germańskich oprawców.

W teorii wydaje się to być banalnie proste - rzut włócznią, zdobycie punktu i przejście do następnego poziomu. W praktyce jednak twórcy postarali się o to, żeby gra była niezwykle trudna i wymagała sporej precyzji oraz wprawy. Powtarzanie tego samego fragmentu poziomu nie jest czymś niezwykłym. Powiedziałbym, że to integralna część Lichtspeera. Jednak pomimo chwilowej frustracji po śmierci naszej postaci, chcemy odrodzić się i ponownie spróbować swoich sił w walce z krwiożerczymi pingwinami-wikingami i rybami jedzącymi głowy.

Przemysłany balans sprawia, że traktujemy całość jako wyzwanie, nie udrękę. A dla prawdziwych hardkorowców studio Lichthund przygotowało poziom trudności o nazwie „Rage Quit Mode”. Nazwa całkowicie oddaje mój stan umysłu, kiedy po raz



Idealnie rzucony oszczep wbija się zaraz w głowę giganta. Pancierz sprawia, że nie można go zabić w inny sposób.

dziesiąty wciskałem ALT+F4, chcąc jak najszybciej zamknąć grę po kolejnej śmierci zadanej z rąk krwiożerczego krasnoluda.

Oczywiście w walce z monstrami oraz czempionami, takimi jak chociażby Das Viking Pirate King, nie mogło zabraknąć umiejętności specjalnych, które odblokowujemy dzięki zdobytemu LSD. Rzecz jasna, LSD oznacza Licht Standard Denomination - fikcyjną walutę - a nie narkotyki. Chociaż momentami miałem wrażenie, że te były używane w procesie twórczym. Dostępne ulepszenia to między innymi tarcza chroniąca nas przed atakami potworów, rozszczepiająca się włócznia czy prywatny Licht-ochroniarz.

Rzadko jestem pod wrażeniem ścieżki dźwiękowej, ale w OST Lichtspeer zakochałem się od pierwszego usłyszenia. Marcin Sonnenberg, autor muzyki, zabiera nas w podróż po zakątkach melodyjnej elektroniki i tłustych bitów, co sprawia, że Lichtspeer warto kupić chociażby dla samego soundtracku.

Ostatnim ważnym elementem układanki jest mocno niekonwencjonalna, jak na warunki naszej branży, grafika. Ręcznie malowana ilustracja wektorowa świetnie sprawdza się w tym świecie miodem i wurstem płynącym. Nic, tylko brać i jeść. ■





Obduction

PC PS4 XONE PEGI 12

PRODUCENT Cyan Wersja PL: tak

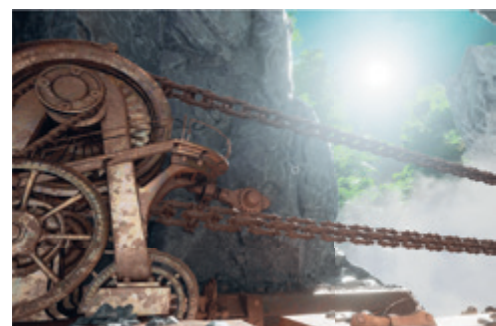
Paweł Schreiber

✚ Na pierwszym planie planie krajobraz Arizony. Na drugim - oj, stanowczo nie.

✚ Przebłysk geniuszu - zza szarej ściany skał zniemacka wyłania się zieleń dżungli.

Nostalgiczne Kickstartery. Znamy to, prawda? Obietnica wskrzeszenia jakiegoś dawnego hitu, nerwowo wyczekujemy, a kiedy rzecz się już ukaże, biedny krytyk zastanawia się, czy recenzji nie zatytułować „Powrót żywych trupów”. Obduction powstało dokładnie jako taki nostalgiczny projekt. Właśnie się ukazało. W Pixelu nie ma już tytułów recenzji, więc proszę sobie tylko wyobrazić, że nad tym akapitem jednak jest tytuł: „POWRÓT KRÓLA”.

Król to już odrobinę zapomniany, więc może warto go przypomnieć. Firma Cyan swój pierwszy wielki sukces osiągnęła w roku 1993, wydając grę przygodową Myst. Dzisiaj pamiętamy ją głównie z powodu statycznej grafiki i trudnych łamigłówek, ale chyba nie doceniamy czegoś, czego brakowało wielu późniejszym klonom Mysta - spójności świata i narracji osiągananej poprzez elementy otoczenia, a nawet zagadki. Jeszcze lepiej jest w sequelu Mysta, Rivenie. Musimy uważnie patrzeć na cały otaczający nas świat. Kiedy widzimy ciągnący się po horyzont wycięty las, musimy się zorientować, kto i dlaczego go wyciął, a kiedy zobaczymy ogromnego morskiego potwora, musimy sobie zadać pytanie, czym mógł być dla miejscowych. Zamiast rozumieć tylko indywidualne problemy, zaczynamy coraz lepiej rozumieć historię i kulturę, która te problemy wytworzyła. To nie fabularny dodatek, tylko kluczowy element, bez którego nie poradzimy sobie z zagadkami. Integracja przestrzeni, wyzwania i fabuły to podstawowy



✚ Gra w wyższych rozdzielczościach w trybie szerokoekranowym wygląda ślicznie. Miewa jednak problemy z płynnością!

problem niemal każdej dzisiejszej gry i nie wiem, czy ktoś poradził sobie z nim kiedyś lepiej niż Cyan w Rivenie. Potem bywało już gorzej. Na początku XXI wieku wydawało się, że Cyan to dinozaur, który przeszacował swoje siły i nie nadąży za spragnionymi nowości graczami. Aż do Obduction.

Od czego zacząć opis tego tytułu? Może nie od zarysu fabuły, tylko od momentów zapierających





Czy Obduction jest sentymentalnym przypomnieniem dawnych sukcesów Cyan? Nie, jest jedną z najlepszych gier, jakie w Cyan kiedykolwiek powstały.

❖ Smaczek dla koneserów - postacie w grze to nie obiekty 3D, tylko nagrania wideo. Zupełnie jak w czasach pierwszego Mysta, gdy trzy główne postacie były grane przez braci Millerów.

zupełnie obcej planety. Stopniowo poznajemy historię mieszkańców tego dziwnego zakątka i naturę sytuacji, w której się znaleźliśmy. Podobnie jak w Myście, na tej lokacji się nie kończy - w pewnym momencie zyskujemy możliwość przemieszczania się między kolejnymi światami i okazuje się, że problemom, które rozwiązujemy, właśnie przybyły kolejne piętra. Oszczędna z początku fabuła wciąga coraz bardziej.

Wady? W tej chwili optymalizacja. Gra potrafi zwolnić nawet na mocnym sprzęcie, problemem bywają też czasy ładowania, zwłaszcza przy zagadkach, w których trzeba się przemieszczać tam i z powrotem między światami. Wybaczam, bo gra fascynująca i śliczna, ale zdarzało mi się w trakcie ładowania - dosłownie! - parzyć herbatę. To jednak sprawa do rozwiązania w kolejnych łatkach. Dużo ważniejsze jest to, że firma Cyan nie tylko powróciła zza grobu, ale właśnie stworzyła jedną z najlepszych gier w swojej historii. Nie cień dawnej świetności, tylko współczesną klasykę. ■

❖ Tak, to wszystko zaczyna się w pewnym momencie kręcić.

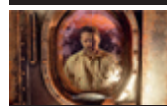
dech w piersiach. Na przykład otwarcia gry, w którym nad miasteczkiem żywcem wziętym z Dzikiego Zachodu unosi się obcy krajobraz fioletowych gór o kształtach zaprzeczających grawitacji. Albo momentu, w którym po długim zejściu wykutymi w litej skale schodami widzimy nagle przed sobą gigantyczną jaskinię, w której ktoś zbudował mechanizm z kołami zębatymi o średnicy kilkadziesiąt metrów, a potem ten mechanizm krok po kroku uruchamiam. Tak, to Cyan - mistrzowie realistycznie przedstawionych odrealnionych światów. Wszystko jest tu dziwaczne, ale jednocześnie namacalnie prawdziwe, od ogromnych scenerii po drobiazgi, jak delikatne dzwonienie falujących na wietrze szarf z tysięcy metalicznych łusek albo wyjący silnik drezyny, który bardziej się męczy przy jeździe pod górkę, a oddycha z ulgą przy zjeżdżaniu w dół. Stare metalowe konstrukcje mają rdzawe zacieki, wszystkie mechanizmy działają zgodnie z prawami fizyki, a skały, po których chwilę temu płynęła woda, wciąż połyskują wilgocią.

Spójność i precyzja cechują też zagadki. Wszystkie są bardzo głęboko wbudowane w świat, w którym się pojawiają, a żeby je rozwiązać, trzeba przede wszystkim

obserwować środowisko. Nawet kiedy nie są do końca zgodne z potoczną logiką, rządzą się własnymi prawami i właśnie odkrywanie tych obcych logik, tak jak kiedyś w Rivenie, daje w Obduction największą satysfakcję. Świetnie zbudowane są też zagadki oparte na eksploracji. Obawiających się poziomu trudności uspokajam - jest łatwiej i sensowniej niż w Mystach, choć napocić się i tak trzeba.

O fabule napomknę tylko dwa słówka, żeby niczego nie popsuć - nasza postać zostaje przeniesiona do dziwnego świata, w którym kawałek Arizony z początku XX wieku zostaje wrzucony w sam środek krajobrazu

Millerowie



Stęsknieni za **Mystem nie zobaczą w Obduction Randa Millera**, ale jedną z najważniejszych postaci gra jego brat Robyn, który skomponował również muzykę do gry. A więc wszystko jest prawie tak jak dawniej.



❖ Tymczasem przenieś moją duszę utęsknioną... Do tych pagórków leśnych, do tych łąk zielonych...

Dragon Quest VII

■ 3DS ■ IOS ■ ANDROID

PRODUCENT Square Enix Wersja PL: nie

Voyager



Gdyby w boju padł współtowarzysz broni, ciągnąłbyś jego trumnę przez wielopiętrowe podziemia do najbliższej kaplicy? No pewnie, jeśli za skromny datek dałoby się go reanimować! To nie jest normalny RPG, to jRPG. I choć wiele elementów rozgrywki potraktowano z przyzwyczajeniem, warto było czekać na remake z PlayStation na 3DS przez... 15 lat.

Siódmy Dragon Quest opowiada pozornie banalną historię o dziecku i jego przyjaciółch (księciu Kieferze i Maribel), którzy z nudów doszukują się w ruinach prawdy o ich świecie. Dziwnym świecie, w którym cała powierzchnia lądowa to niepozorna wyspa z jednym portem, królewskim zamkiem i otaczającym go miasteczkiem. Ich wiedza o rzeczywistości zostaje zachwiana, gdy ojciec głównego bohatera przynosi mapę z oznaczonymi na niej innymi wyspami... tam, gdzie widać tylko błękit oceanu.

Kiefer, Mirabel i my (w roli nastoletniego bohatera) odkrywamy drogę wiodącą do innych wysp. Problem w tym, że prowadzące do nich portale przenoszą nas w przeszłość, a wykonywane tam działania mają swoje konsekwencje w teraźniejszości. Ale bez obaw – to nie Ocarina of Time i nie będzie biegania w kółko po tej samej mapie!

Świat Dragon Questa VII pachnie dobrze przeniesioną w trzeci wymiar mangą. Postacie poruszają się płynnie, za to brakuje różnorodności. Po kilkunastu godzinach rozgrywki dostrzegamy, że każdy z wojowników wygląda identycznie, burmistrzowie i mieszkańcy też nie grzeszą różnorodnością. Kpiną z gracza jest też klonowanie postaci naukowców i pokojówek. Na szczęście główni i poboczni bohaterowie tej opowieści doczekali się oddzielnych modeli.

Mimo że wszelkie przewodniki po oryginalnym Dragon Quescie VII to dzieła liczące po 700-800 tysięcy

❖ Pozornie przypadkowe zdarzenia wysyłają naszych bohaterów w długą podróż. Doskonale opowiedzianą!



❖ Przeciwnicy czają się przy każdej większej osadzie zagrożonego świata. Warto ich ubić dla zdobycia doświadczenia i mieszka z kasą.

❖ Dragon Quest VII na PlayStation był nieprawdopodobnie ładną grą. Wersja na 3DS podnosi porzeczkę jeszcze wyżej.

znaków, walka i podróże po świecie gry są banalnie proste. Do pokonania większości przeciwników wystarczy sukcesywne leczenie i ataki najlepszą możliwą do zdobycia na danym etapie gry bronią. Walki rozgrywane są w turach i korzystamy podczas nich z rozbudowanego, tekstowego menu.

Imponuje szalona pomysłowość twórców, którzy przeciwstawiają nam martwe ciała z obowiązkowo ściekającą z ust stróżką śliny albo innych równie barwnych Meowgiganów, Tongue fu fighterów, Axassinów i Choppy hopperów. Artefakty również mają specyficzne nazewnictwo, na przykład Globular pistotron (nie podpowiem, do czego służy).

Niejeden tłumacz poległby na próbie przełożenia Dragon Questa na język polski. Jeśli nie walka z cudakami, to co jest atutem gry? Pokażny obszar wysp do eksploracji i fabuła, której wystarczyłoby na niejednego slashera. Nawet jeśli podziwiamy świat przedstawiony w krzywym zwierciadle, to samo polowanie na skarby, rozwijanie postaci i zwyczajne podążanie za liniową fabułą Dragon Questa VII daje sporą satysfakcję. ▀

Mapy



Wyświetlane w rzucie izometrycznym statyczne mapy to jeden z najładniejszych elementów gry. Są wprost stworzone do obsługi na ekranie dotykowym.





✚ Gra podzielona jest na tryb akcji i budowy. Najważniejszy to ten, w których samodzielnie kroimy potwory i bandytów.



✚ W każdej misji mamy do dyspozycji trzech bohaterów (łącznie jest ich pięciu) i jasny cel na niedużych, złożonych z ciasnych ścieżek planszach.



Champions of Anteria

PC PEGI 12

PRODUCENT Blue Byte Software **Wersja PL:** tak

✚ b-side

Nowa gra od twórców Settlersów to remiks odległych gatunków, strategii budowlanej i fabularnej gry akcji. Przeskakując między tymi dwoma światami, ciężko o nudę.

Ta produkcja jeszcze niedawno nazywała się The Settlers: Kingdom of Anteria, ale reakcje mediów i fanów na eksperyment nie były zbyt przychylne. Ubisoft najwyraźniej uznał, że pomysł na grę był dobry, tylko trzeba zmienić jej nazwę. I dobrze się stało, bo budowanie było wyraźne na drugim planie, a poza tym – jakoś nie przypominam sobie, żeby Settlersi na przestrzeni lat mieli klarowne uniwersum, do którego dałoby się dokleić tryb akcji.

Czempioni nie mają więc brzmienia dużej serii i opowiadają własną historię. Historię mocno groteskowo traktującą klisze bohaterskich przygód. Mamy więc trzech banitów szukających sławy, przygłupich bandytów, złego

✚ Każda postać ma jasno określoną przynależność, co w wiadomy sposób wymusza stosowanie innej taktyki niż hajda na wroga. Do tego dochodzi aktywna pauza i kolejkowanie czynności, w tym licznych, bardzo zróżnicowanych talentów, jak staranowanie wroga czy zmiana jego żywiołu.

czarnoksiężnika i prześmiewczego narratora. Doceniam pomysł, dociępy syjący się w niemal co drugiej linijce tekstu, a także świetny polski dubbing, ale humor momentami jest aż zbyt... familijny.

Zabawa jest fajna, momentami nawet bardzo wymagająca, ale dość szybko doskwiera powtarzalność rozgrywki. Czasami brak jej dynamiki, a czasem w nagłym przyspieszeniu akcji SI tragicznie gubi drogę albo nieoczekiwanie spadają na nas trzy wraże oddziały naraz. Nie mam nic przeciwko cukierkowej grafice otoczenia, plansze są ładnie zrobione



i pełne detali, ale jednocześnie straszliwie puste. Nic się tam nie dzieje, jeden quest poboczny to wszystko, na co można liczyć. Nie ma też klasycznego lootu, jedynie garść monet i surowców.

A po co są surowce, łatwo się domyślić. To druga część gry, czyli budowanie królestwa, zbliżone do Settlersów 7, ale prostsze i z systemem tur. Zajmujemy małe obszary wokół zamku, na których stawiamy po kilka budynków w ciągu rundy: chaty robotników, domy, gospodarstwa, a później ich rozwinięte wersje. Zdobyte materiały są potrzebne do jednego – kupowania sprzętu i eliksirów dla herosów oraz rozwijania ogólnego drzewka technologii.

Po początkowej sielance przychodzi presja, bo z każdą turą wróg jest mocniejszy, a co parę rund atakuje nasze włości. To bez wątpienia udana gra, która nie nudzi i nie załamuje prostotą. Gdyby tylko humor był z półki PEGI 16+, a walka nabrała bardziej diablo-podobnego sznytu, byłby strzał w dziesiątkę. ■



Podziemna baza to labirynt drzwi i pomieszczeń bez okien, z elektryką w fatalnym stanie.



W drodze na Europę nie da się uciec wzrokiem od monstrualnej wielkości dysku Jowisza. Wokół niego wszystko się tutaj kręci.

The Turing Test

PC XONE PEGI 16

PRODUCENT Bulkhead Interactive Wersja PL: nie

User Jama

Tytuł nawiązuje do zaproponowanego przez matematyka Alana Turinga eksperymentu, stanowiącego sprawdzian dla sztucznej inteligencji. Kryterium było oparte na zdolności posługiwania się językiem naturalnym. Przedstawiona w grze sztuczna inteligencja o imieniu Tom oryginalny test Turinga zdałaby śpiewając.

Akcja rozgrywa się na Europie, jednym z księżyców Jowisza. Bohaterką jest Ava Turing, która zostaje w ramach awaryjnego protokołu wybudzona z hibernacji. Szczęsioosobowa obsada bazy zniknęła wkrótce po odnalezieniu obcego życia w formie mikrobów. A w zasadzie zabarykadowała się w jej najgłębszych czeluściach, chroniąc przejście zagadkami, opracowanymi tak, by mógł rozwiązać je tylko człowiek, a nie maszyna.

Sama rozgrywka przypomina The Talos Principle albo The Witness. Aby przejść do kolejnego sektora stacji, trzeba otworzyć zamknięte drzwi. Głównymi rekwizytami są kule energii, które można pozyskiwać i wystrzeliwać na odległość narzędziem przypominającym pistolet, a także

przenośne skrzynki zasilające, które można wmontować i wymontować, ale tylko z bliska. Zagadki są progresywnie trudniejsze wraz z postęпами w grze, ale nigdy tak wściekle trudne, jak w Talosie ani tak odjechanie abstrakcyjne i różnorodne, jak w The Witness.

Najmocniejszą stroną tej gry jest anielsko-diaboliczna postać Toma, który za pomocą kamer i innych urządzeń śledzi nasze postępy i przez długi czas będzie jedynym towarzyszem podczas przemierzania opuszczonych korytarzy i pomieszczeń bazy. Dialogi Toma z Avą są okazją do szerszych

Europa



Z oddali wygląda jak przekrwiona gałka oczna. Jest jednym z ponad sześćdziesięciu księżyców Jowisza. Spekuluje się, że pod powierzchnią warstwą lodu znajduje się ocean wody, utrzymywanej w stanie ciekłym przez tarcie pływowe oraz że może być jej tam więcej niż na Ziemi.

refleksji na temat natury kreatywności ludzkiej i maszynowej, wolnej woli, moralności, władzy ludzi nad maszynami i vice versa, a także możliwości ich współpracy. Głos Toma to miły baryton z poprawnym brytyjskim akcentem, charyzmą przypominającą głos prezydenta Edena z Fallouta 3. Tom jest stoicko spokojny, nie unosi się gniewem, tłumaczy cierpliwie jak dziecku, wspiera, przekonuje do swoich racji logicznymi argumentami, wykazuje się empatią. Jest tak idealny, że od początku przeczuwamy, iż będzie tu jakieś drugie dno.

Potwierdzenie tych podejrzeń uzyskamy, przeglądając rozsiane tu i ówdzie zapiski audio załogi, z których wylania się zgoła odmienny obraz zdarzeń, a mniej więcej w połowie gry odkryjemy fakty, które postawią wszystko na głowie i wtedy fabuła naprawdę nabierze rumieńców. Na ukończenie gry potrzeba plus minusz dziesięciu godzin, więc przygoda nie jest długa, ale ma bardzo satysfakcjonujący przebieg i zakończenie. ■



Temperatura -160°C. Atmosfery brak, promieniowanie, słaba grawitacja. Na spacer najlepiej założyć ciepły ołowiany skafander.



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 RADIOWY



GŁÓWNY PARTNER TELEWIZYJNY



GŁÓWNY PARTNER LIVE STREAM



PARTNERZY TECHNOLOGICZNI



PARTNERZY MEDIALNI



PARTNER WYDARZENIA



PATRONAT HONOROWY

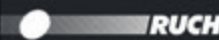


www.GameArena.pl

sposób na bilet



BILETY DOSTĘPNE
w kioskach i salonikach





✚ Uschle drzewa ożywia się za pomocą energetycznych strzałów. Spadają z nich wówczas żołądźce przydatne do otwierania przejść.



✚ Sielska przyroda kryje też krajobrazy z piekła rodem.

The Valley

PC PS4 XONE PEGI 12

PRODUCENT Blue Isle Studios **Wersja PL:** nie

Micz

W amerykańskich Górach Skalistych ukryty jest piękny, ale zarazem umierający świat. Czy jest to wydzielony, zapomniany przez ludzką obszar, czy rzeczywistość z alternatywnego wymiaru? Tego nie wiem.

Zrozumiałem za to, że Blue Isle Studios, uderzając w odbiorcę ambientową i plemienną muzyką oraz zieleniami drzew umieszczonych w sąsiedztwie górskich jezior, pragnie wprowadzić go w stan hipnozy.

Wcześniej ekipa znad jeziora Ontario także próbowała ostro grać na emocjach graczy, tyle że

Walk

O symulatorach chodzenia kilkakrotnie już w Pixelu pisaliśmy. Long Dark (#03), Firewatch (#13) i The Solus Project (#17) to znamienici przedstawiciele tego trendu.

✚ Wieże i inne ruiny jasno wskazują na to, że była tu kiedyś zaawansowana cywilizacja.

z wykorzystaniem innej tonacji. Slender: The Arrival był średnio udanym horrorem z nieco wstecznym silnikiem 3D, sprawiającym wrażenie, że świat przedstawiony to negatyw jakiegoś nakręconego na odludziu amatorskiego filmiku. Teraz zmieniło się to na lepsze. Niektóre ujęcia z The Valley powodują, że można się rozmarzyć i po prostu cieszyć oczyma ich widokiem. W zbliżeniach wygląda to na wyższych rozdzielczościach naprawdę ślicznie i dobrze sprawdza się zarazem w szerokim formacie. Jednak stojąc na skale i patrząc z daleka na krajobraz, dostrzega się niedoróbki: wyspy i drzewa wyglądają jak wetknięte w plastelinę, trochę jak w pierwszym Gothicu.

Na szczęście po tych lesistych rewirach poruszamy się niczym na motorynce firmy Romet. Nie ma mowy o ślimaczeniu się rodem z Everybody's Gone to the Rapture. Bohater okutany został w specjalny kombinezon pozwalający wykonywać małpie skoki i miękko lądować, a jednocześnie z powodu trudnego do

zrozumienia defektu nie znosi kontaktu z wodą. Śmierci w tym na wskroś ekologicznym świecie na szczęście nie ma - naszym życiem są listki na gałązce, które regenerujemy, ożywiając drzewa w dolinie, a do tego z kolei potrzebna jest energia, którą można odnaleźć na połoninach w postaci tańczących świetlistych kuleczek.

Ten sprytny ekosystem pozwala na delektowanie się. Nie ma pośpiechu, nie ma hord atakującej fauny. Liczy się tylko eksploracja. Z biegiem czasu pojawiają się przeszkadzajki, ale na pewno nie spotkamy żadnego truposzczyka ze Slender: The Arrival. Są też wprowadzające pewną konsternację odwołania do lat trzydziestych. Nie da się ukryć, że czapki-pilotki w zestawieniu z high-tech wyglądają odpowiednio steampunkowo.

Jest to rzecz dla marzycieli zmęczonych wirtualną krwią i w ogóle tłokiem, przemocą i gwałtownością, od których tętnią współczesne gry. Krewniak Mysta ma się dobrze i nie jestem pewien, czy nie wygląda lepiej od nowej inkarnacji oryginału. ■



especially one acquired by mortals.

FURI

PC PS4 PEGI 16

PRODUCENT The Game Bakers Wersja PL: nie

Voyager



✦ Krótkie przerywniki filmowe pomiędzy etapami każdej z walk dodają uroku grze, jednak nużą po kilku nieudanych próbach pokonania wroga.

W innych etapach konieczna będzie walka w zwarcie, na przemian wymagająca blokowania ciosów i wyprowadzania ripost. Wzmocnienia ataków, uniki i błyskawiczne przemieszczanie się, to kluczowe elementy prowadzące do zwycięstwa. Mimo że podczas walki na arenach gra podpowiada kolejne kroki, wygrać pojedynek nie jest łatwo, zaś kilkukrotna przegrana prowadzi do konieczności podjęcia jeszcze jednej próby i ponownego rozegrania walki od początku. Furi potrafi być irytująca i doprowadzić do furii, ale jest też... szalenie wciągająca. Przerywniki na kwestie dialogowe po pewnym czasie nużą (w końcu ile razy można powtarzać: „The jailor is the key. Kill him, and you will be free...” albo słuchać: „There is no way you can defeat me”).

Samej fabuły jest mniej niż walki, ale Furi ma syndrom „jeszcze jednej tury”. Im dalej brniemy, tym dziwniejszy jest odsłaniający się wokół nas świat. Bardzo żałuję, że elementy zręcznościowe zdominowały opowieść, bo późniejsze potyczki mają wiele do znużenia powtarzalnych elementów, tak jakby autorom zabrakło pomysłu na kolejne areny. Przez chwilę odetchnąłem z ulgą, kiedy trafiłem na milczącego przeciwnika. Następny niestety tak małomówny już nie był. Czy bardziej irytująca w Furi jest powtarzalność starć, czy też komentarze samych strażników, pozostawiam ocenie tych, którzy odważą się przejść całą grę. ■



Bez pada nie podchodź! Furi to jedna z tych gier, w których klawiatura i mysz po prostu nie nadają się do sterowania. Ta francuska bijatyka połączona ze strzelaniną zaskakuje już od pierwszych taktów muzyki i szczytków pogmatwanej fabuły. Stylizacja świata mocno nawiązuje do japońskich kreskówek i pokręconych wariacji na temat pojedynków samurajów.

W centrum: wyraziści bohaterowie, którzy pomiędzy fabularnymi przerywnikami będą przystępować do pojedynków na zaimprovizowanych arenach. Główny bohater, więzień, ma tylko jeden cel – opuścić miejsce odosobnienia. Przeszkadzają mu w tym jednak strażnicy, a droga do celu nie jest wcale usłana różami. Raczej pełna kolców.

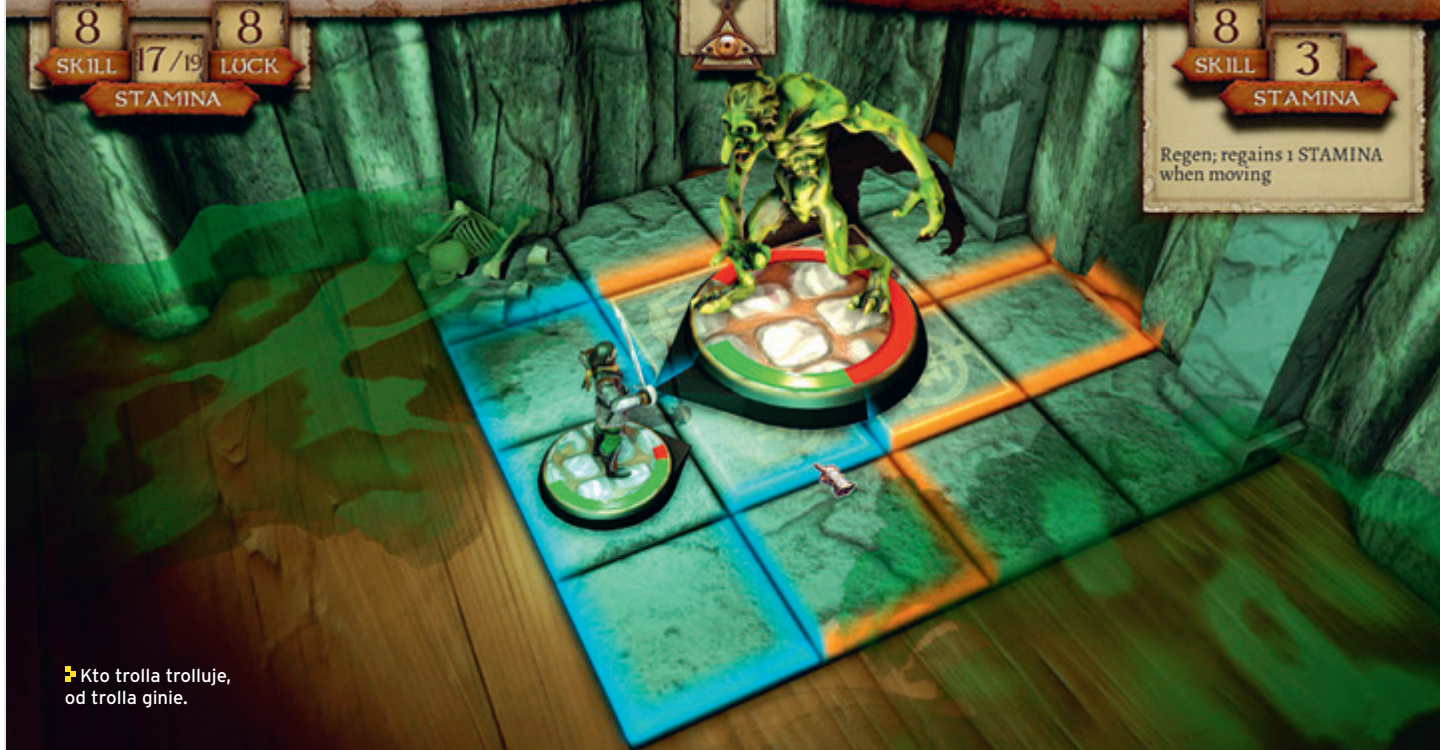
Francuskie studio The Game Bakers zaskakuje spójną stylistyką świata, który nie ogranicza się jedynie do ciekawie narysowanych wojowników. Oprawa graficzna przypomina ciekawą miksturę rastrowych detali i wektorowych elementów, tak dobrze znanych z *Another World*.

✦ Stylizacja świata, nawiązująca do filmów animowanych to największy atut Furi. Kolejne etapy odkrywają jeszcze ciekawszy wizualnie świat.

✦ Ćwiczenie uników to jeden z etapów każdej walki. Przeskakując pomiędzy falami energii, trzeba jeszcze znaleźć chwilę na ostrzelenie wroga.

Opowieść odkrywana jest powoli wraz z każdym wygranym pojedynkiem. To właśnie bijatyki i strzelaniny rozgrywane na zaimprovizowanych arenach są sednem zabawy – każdy ze strażników prowadzi walkę w nieco inny sposób, a każda z walk to kilkunastominutowy, podzielony na etapy pojedynek. Furi to właściwie połączenie arena shootera z bijatyką. Momentami będziemy walczyć na dystans, atakując przeciwnika kulami energii, a niekiedy skorzystamy ze wzmocnionych strzałów.





➤ Kto trolla trolluje, od trolla ginie.

Warlock of Firetop Mountain

■ PC ■ MAC

PRODUCENT Tin Man Games **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber

Dawno, dawno temu, kiedy większość żyjących dzisiaj nerdów istniała jeszcze tylko pod postacią maleńkich iskerek na horyzoncie możliwości, była sobie księga zatytułowana The Warlock of Firetop Mountain. Czytelnik, zamiast po bożemu zbudowanej opowieści, znajdował tam labirynt korytarzy wykutych w górskiej siedzibie strasznego czarnoksiężnika Zagora. Trzeba było przeskakiwać ze strony na stronę, walczyć z krwiożerczymi potworami, gubić się, ginąć i wciąż zaczynać od nowa. Wielu się w tym labiryncie zagubiło. Niektórzy, porwani zgubną iluzją baśniowych przygód, przechodzili z niego potem w jeszcze straszliwsze kazamaty o nazwie Lochy i Smoki. Dla tych nie było już ratunku.

Dzisiaj Warlock, pierwsza część legendarnej serii książkowych gier paragrafowych Fighting Fantasy,

to już przede wszystkim zabytek. Dużo tu ślepych zaułków i zgonów bez ostrzeżenia, więc trzeba co chwila zaczynać od nowa, a do tego rekonstruowanie mapy podziemi na podstawie tekstu jest niezbyt intuicyjne.

Zaraz, zabytek? To dlaczego od kilku dni zagrywam się w Warlock of Firetop Mountain, adaptację pierwszego Fighting Fantasy, stworzoną przez studio Tin Man Games? Ludzie z TMG dokonali niemożliwego: tchnęli w Warlocka tyle nowego ducha, że stał się jedną z najlepszych cyfrowych tekstówek na rynku. Śladem Inkle Studios, uzupełnili tekst ślicznie wykonaną przestrzenią: przechodzimy nie ze strony na stronę, tylko z pomieszczenia do pomieszczenia na wielkiej,

Ilustracje



Warlock of Firetop Mountain nie tylko uwspółcześnia

– wielbiciele pierwowzoru mogą się w grze cieszyć choćby ilustracjami Russa Nicholsona, który odpowiadał za oprawę graficzną książkowej wersji gry.

➤ Szczury w szkole magów. Dziś każdy może dostać dyplom.

pełnej szczegółów makiecie, po której porusza się urocza figurka naszego bohatera (włącznie z podstawką!). Monotonny system walki z oryginału (proste rzuty kostkami) zastąpiła taktyczna walka turowa na planszach zgodnych z rozkładem pomieszczenia, w którym jesteśmy (szkoda tylko, że jakość SI pozostawia wiele do życzenia).

Najbardziej spodobał mi się sposób, w jaki twórcy rozwiązali konieczność wielokrotnego wracania do lochów, żeby na przyszłość wiedzieć, gdzie iść, a gdzie nie: dają nam do dyspozycji nie jednego, a cały szereg bohaterów o różnych umiejętnościach i dodatkowych zadaniach do wykonania. Kolejnych odblokowujemy poprzez zwycięskie walki z wrogami w lochach. Od czasu do czasu, kiedy gramy następnym bohaterem, w tekście pojawia się wspomnienie wyczynów poprzedniego, który w końcu poległ.

Na każdym kroku widać, że Tin Man Games rozpoznali słabości Warlocka i przekuli je na zalety, zachowując chaotyczny urok paragrafówki z lat osiemdziesiątych, w której nigdy nie wiadomo, co czai się za rogiem. Jeśli polubiliście Sorcery! albo 80 Days, koniecznie sięgnijcie po Warlocka. ■

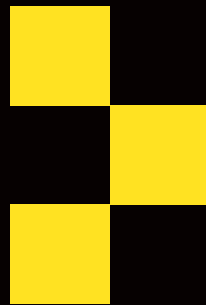




44 **Life is Strange** – Kochamy tę grę, ale jak to się stało, że ona w ogóle powstała?



48 **Space Quest** był najbardziej lubianą przez wydawcy serią Sierry. Małżeństwo Williamsów powierzyło jej realizację dwójce mało poważnych „facetów z Andromedy”.



56 Twórca Lemmingów Mike Dailly zgodził się na rozmowę z Pixelem pod jednym warunkiem. Mielśmy na jej przeprowadzenie jedynie godzinę i dokonało się to w restauracji z hamburgerami.



Mighty Fortress



Kurzman Joxer W

HALL OF FAME



HISTORIE NAJWAŻNIEJSZYCH GIER,
JAKIE KIEDYKOLWIEK POWSTAŁY
I DZIEJE ICH TWÓRCÓW

60 Składamy hołd cudownej sadze RPG, o której dzisiaj zaginął już słuch, a stało się to w skutek serii nieszczęśliwych wypadków.

LIFE IS STRANGE

BANALNIE O NIEBANALNOŚCI

Raz na jakiś czas zdarza się tytuł, który zgodnie ochrzczone zostaje mianem „klasyka od zaraz”. Life is Strange pojawiło się nagle, bez kampanii promocyjnej i z miejsca wdarło się do panteonów sławy.

■ Anna Muszyńska

Life is Strange to podzielona na pięć epizodów przygodówka stworzona przez francuskie studio DONTNOD Entertainment. Słyszała już o niej zapewne większość, jeśli nie wszyscy, którzy w jakikolwiek sposób interesują się grami. Studio debiutowało produkcją z gatunku TTP, Remember Me, przenoszącą nas do Paryża 2084 roku i opowiadającą historię Nilin – łowczyni wspomnień, której ktoś, nomen omen, wyczyścił pamięć. Czego by nie mówić o Adrift (bo tak pierwotnie gra się nazywała), trzeba na początku zaznaczyć, że miała ona duży wpływ na kolejną produkcję Francuzów. Ale o tym później.

Life is Strange powstało we współpracy ze Square Enix, japońskim kombinatem, który w swej kuźni nadzorował prace nad takimi hitami jak Tomb Raider czy Final Fantasy. Najprościej rzecz ujmując, jest to opowieść o Maxine Caulfield, typowej nastolatce o artystycznej duszy, aspirującej fotografce, która mieszka w akademiku elitarnego Blackwell Academy i z pozoru jest zwyczajną szarą myszką. Czemu więc jest główną bohaterką gry? Co ją wyróżnia na tle innych? Ano to, że posiada moc cofania czasu.

Przez długi czas zadawałam sobie pytanie, jak to się właściwie stało, że

gra o bandzie niestabilnych emocjonalnie dzieciaków i szkole z internatem w małym, amerykańskim do bólu miasteczku w Oregonie stała się hitem na skalę światową? I zdobyła tyle nagród? Co sprawia, że grają w nią nie tylko młodzi ludzie, ale także, a może i przede wszystkim, ci dojrzały trzydziestoletni, a nawet i starsi?

Na pewno ważną kwestią było to, w jaki sposób gra bawi się naszymi emocjami. A trzeba przyznać, że tych specyficznych, dławiących gardło momentów jest w niej bardzo dużo. Pozostaje więc pytanie: jakim cudem twórcom Life is Strange udało się stworzyć coś, na co tak banalnie umiemy otworzyć nasze serca i umysły, w czym tak łatwo możemy zobaczyć chociaż cząstkę samego siebie?

Twórcy produkcji, Michel Koch i Raoul Barbet, w jednym z wywiadów przyznali, że właściwym źródłem inspiracji stał się dla nich poprzedni projekt, czyli Remember Me. Już od samego początku było jasne, że na warsztat pójdzie jeden z nieczęsto spotykanych motywów, bo jest on trudny w koncepcyjnej obróbce, czyli manipulowanie czasem. Autorzy postanowili bawić się tym wszystkim i żonglować, do końca nie wiedząc, co z tego wyjdzie. W rezultacie powstała gra oparta o ludzkie uczucia, w której każdy wybór ma swoje dalekosiężne konsekwencje.

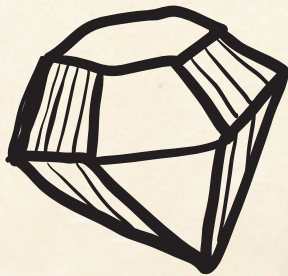
Bez względu na to, czy będziemy bawić się czasoprzestrzenią w tę i z powrotem, czy nie. I to właśnie te cechy stały się osią Life is Strange – dzięki nim grę można ukończyć na kilka sposobów. Z kolei akcja rozgrywająca się w czasie rzeczywistym oraz sukcesywnie odkrywane wspomnienia wszystkich postaci to tylko taki... bonusik.

W Life is Strange nie ma czegoś takiego, jak pośpiech. W przeciwieństwie do wielu produkcji studia Telltale Games, w których bardzo często zmuszeni jesteśmy do podjęcia szybkich, nie do końca przemyślanych decyzji, tu musimy nierzadko rozważyć wszystkie za i przeciw. Wolne tempo uwypukla dodatkowo możliwość cofania czasu. Bo przecież skoro ci się nie spieszy, a i tak masz możliwość „przewinięcia kasy”, to właściwie naprawdę możesz go zatrzymać.

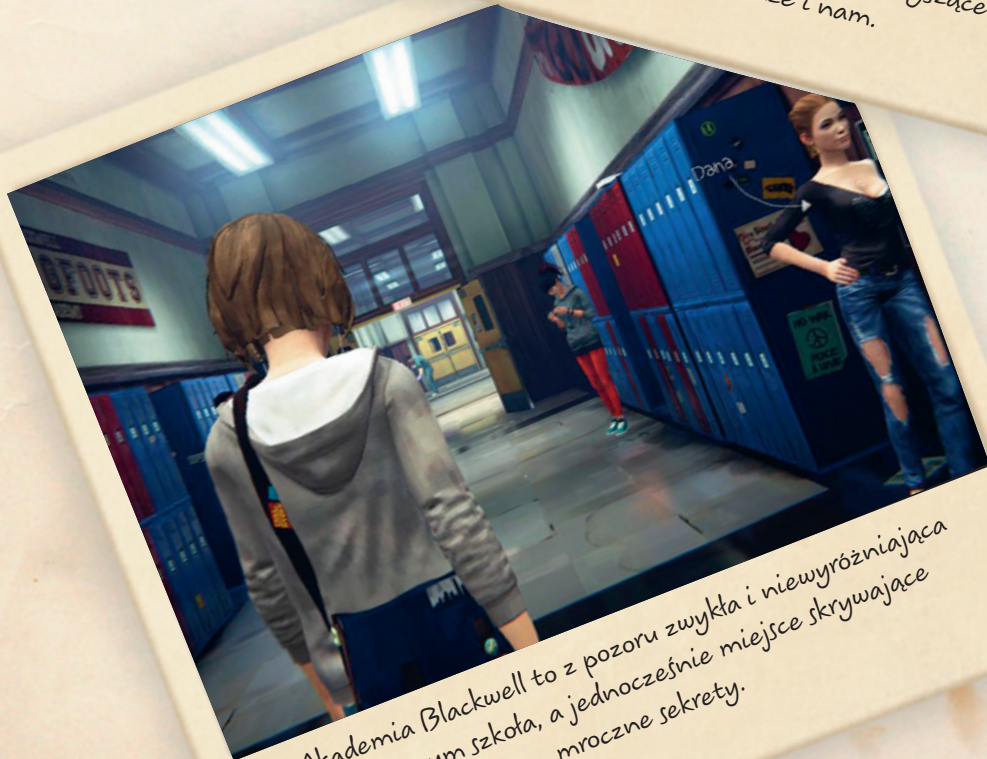
Ideę „bezpośpiechu” podkreślają takie akcje jak „usiądź i pograj na gitarze”, „podlej roślinkę” czy najsłynniejsze „bacon omelette vs belgian waffle”, które przez sceptyków mogą być uznawane za bezsensowne. Nie ma co ukrywać, że tego typu akcje nie mają jakiegось wybitnie istotnego znaczenia dla fabuły, ale mogą być istotne dla nas. Bo mamy możliwość siedzenia i grania na tej gitarze tak długo, jak tylko będziemy chcieli. To rozglądanie się, obserwowanie innych i zatapianie



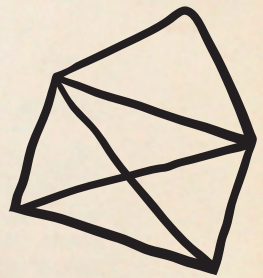
NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE



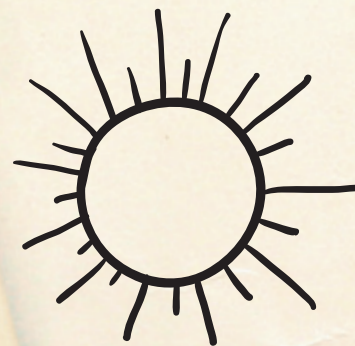
Podróże w głąb własnego umysłu, labirynty wspomnień
- to są właśnie elementy rozgrywki towarzyszące nie tylko
Max, ale także i nam.



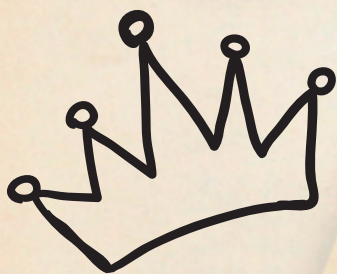
Akademia Blackwell to z pozoru zwykła i niewyróżniająca
się niczym szkoła, a jednocześnie miejsce skrywające
mroczne sekrety.



NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE



Pierwsza zasada posiadania supermocy: znajdź kogoś, przy kim możesz czuć się swobodnie. Druga zasada posiadania supermocy: najlepiej nikogo w to nie mieszaj.



Po premierze trzeciego epizodu w internecie rozgorzała dyskusja na temat orientacji seksualnej Max. Cóż, w końcu młodzież rządzi się swoimi prawami.



się w myślach pozwala na wsiąknięcie w świat Arcadia Bay. A prawda jest taka, że w niewielu grach mamy czas na refleksje.

Kolejną kwestią było stworzenie uniwersalnego bohatera głównego - takiego, z którym każdy gracz choć w części mógłby się utożsamić. Co więc takiego wyjątkowego kryje się w Max Caulfield? Na pewno „wypósrodzkowanie” jej charakteru. Nie do końca można określić ją jako typowego nerda. Nie jest też przebojową, szukającą uwagi panną znaną na całym kampusie. Max to postać inteligentna, na wskroś ironiczna, lekko wycofana ze społeczeństwa. Jest dziewczyną przyjacielską, empatyczną i przy tym, jak na swój wiek, bardzo dojrzałą. Ale wahającą się. Ma świadomość, że każde podjęte przez nią decyzje niosą ze sobą określone konsekwencje, dlatego nigdy nie jest ich tak do końca pewna. I mimo że tak naprawdę to my jako gracze decydujemy o określonych wyborach, to jednak znajdują one swoje odzwierciedlenie w postaci Max.

Nie zawsze przecież chodziło o Max. Ani o to, że gra zostanie osadzona w liceum. Wystarczy przez krótką chwilę się nad tym zastanowić i przypomnieć sobie, jak to było, kiedy miało się te siedemnaście lat. Wielu z nas chciałoby cofnąć się w czasie do tamtego okresu i pięć razy przemyśleć wszystkie te wybory, które wpłynęły na całe nasze życie. Bo prawda jest taka, że będąc u progu dorosłości, podejmujemy najważniejsze (i chwilami średnio inteligentne) decyzje, których efekty będziemy odczuwać do końca życia.

Będąc (w miarę) świadomym odbiorcą kultury, nietrudno zauważyć chociaż części odniesień i aluzji skrzętnie wplecionych w świat i fabułę gry. A jest to widoczne właściwie na każdym kroku.

Chyba najdobitniejszą inspiracją dla twórców zawikłanych w motyw podróży w czasie jest współcześnie film „Efekt motyla”. Zresztą w Life is Strange symbol motylka pojawia się w momencie podejmowania kluczowych wyborów. Wyrazistym podobieństwem jest tu historia życia

Max i głównego bohatera filmu, Evana. Każde z nich w wieku trzynastu lat opuszcza rodzinne miasteczko, pozostawiając za sobą wspomnienia i bliskich ludzi. Po kilku latach powracają i próbują odbudować zerwane relacje. Kolejnym jest „motyw dziennika i fotografii”, dzięki któremu ma się możliwość odwiedzania miejsc ze swojej przeszłości. Na dodatek z medyczo-biologicznego punktu widzenia zarówno Max jak i Evan podczas używania swoich zdolności krwawią z nosa i czują się wyczerpani. Motyw ten został ostatnio wykorzystany w kreowaniu postaci Eleven z głośnego serialu „Stranger Things” (zabawne podobieństwo nazw, czyż nie?).

Zanotujmy więc: supermoce są męczące. Jednym z kluczowych wydarzeń jest wątek, w którym Evan, zmieniając bieg jednego z ważniejszych wydarzeń własnego życia, stwarza przypadkowo alternatywną rzeczywistość. W efekcie ląduje na wózku inwalidzkim. Taka sama sytuacja miała miejsce pod koniec trzeciego epizodu gry. Różnica jest jednak taka, że to nie Max, a Chloe w wyniku wypadku staje się niepełnosprawna.

No dobrze, ale co poza tym? Caulfield to przecież dość popularne nazwisko w Stanach. Jednak nie oszukujmy się, nie znalazło się w grze przez przypadek. Nosi je bohater jednej z ciekawszych amerykańskich lektur. „Buszujący w zbożu”, autorstwa J.D. Salingera, to kontrowersyjna opowieść o Holdenie, którego refleksje, sposób patrzenia na świat oraz podejście do życia od razu przywodzą na myśl naszą bohaterkę. Ale nie tylko o to chodzi. Taką bardziej „namacalną” aluzją jest między innymi plakat w pokoju dziewczyny nawiązujący do okładki książki czy czerwona czapeczka w gabinecie dyrektora - swoisty atrybut chłopaka.

Przyjrzyjmy się życiom Holdena i Maxine. Obydwójce uczęszczają do prywatnej (bardzo drogiej) szkoły z internatem. A jeśli przyrzeć się ich zachowaniu, to w pewien sposób można ich określić mianem ikon młodzieżowego buntu i niepokoju. Oboje mają podobną cechę charakteru, jaką jest

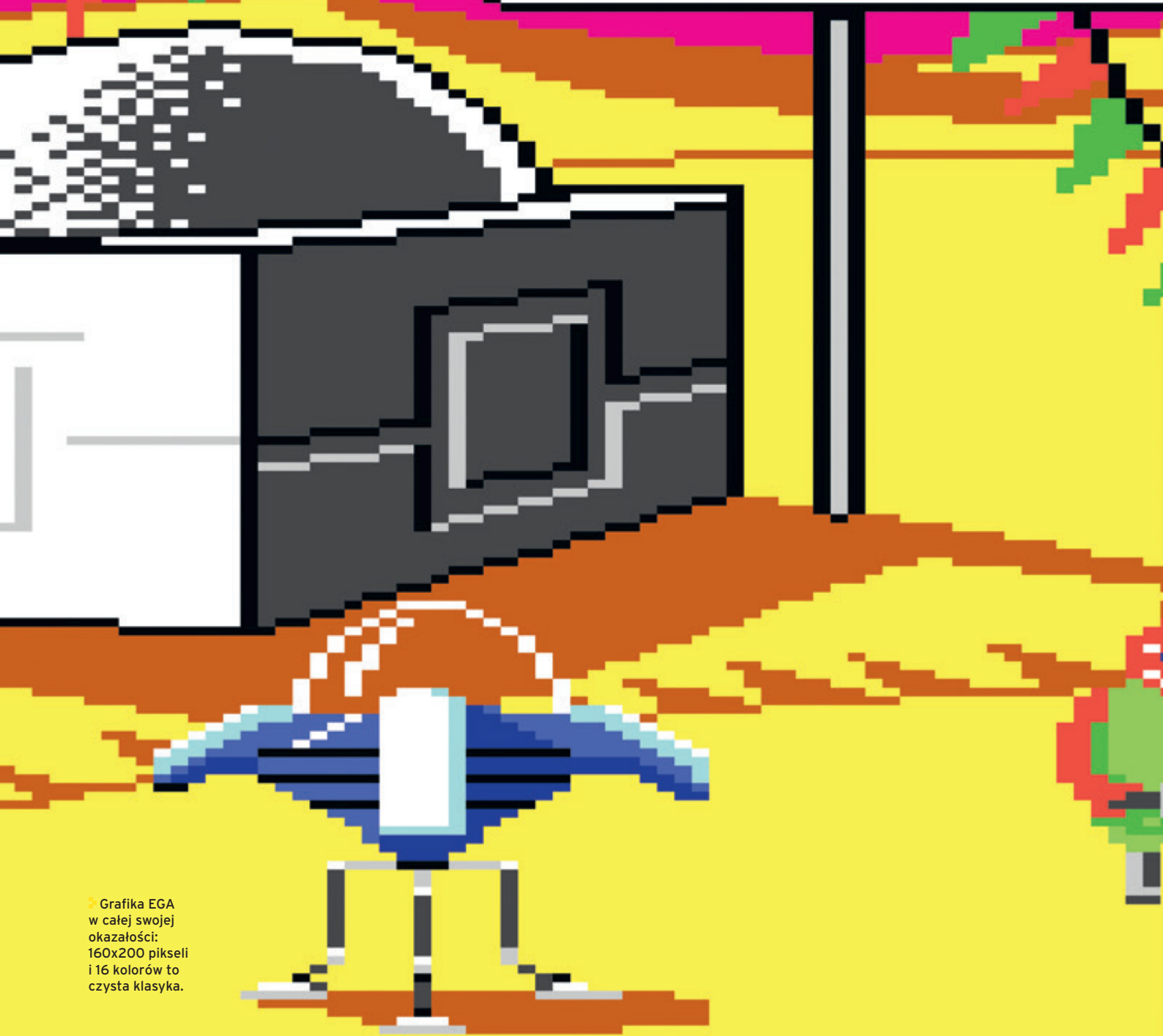
specyficzna chęć zachowania niewinności. Osią „Buszującego w zbożu” jest rozdarcie Holdena pomiędzy dorastaniem a dorosłością. Czyż nie to właśnie jest jednym z problemów poruszanych w produkcji DONTNOD?

Wróćmy więc do mojego głównego pytania: co w Life is Strange jest tak wielkie i wyjątkowe? Przede wszystkim to, że taka, na pierwszy rzut oka niepozorna, gra porusza tyle ważnych dla człowieka kwestii i przemycza tyle odniesień kulturowych. Absorbuje swojego odbiorcę do tego stopnia, że fikcyjne wydarzenia nabierają osobistego wydźwięku. Autorzy zebrali to, co najważniejsze w ludzkiej psychologii i bardzo starannie wplekli w swoją produkcję. Wyjątkowe jest też to, że mimo zapożyczeń z innych dzieł nie zatracili przy tym odrębności i świeżości. Gracz nie ma wrażenia, że to już gdzieś było, gdyż zaczyna swoją przygodę z czymś nowym. Dodatkowo genialnie skonstruowano motyw bohatera uniwersalnego, który oddziałuje, mniej lub bardziej, na wszystkich graczy. Niby to zwykła dziewczyna, nastolatka w fazie buntu, ale jej przygody przyciągają nawet starsze osoby, które czasy szkoły mają już dawno za sobą. Problematyka jest tu poważna: przemoc domowa, depresja i myśli samobójcze, napaść seksualna i cyberprzemoc. To są sprawy, które niestety dotyczą nas wszystkich, zarówno dzieci, jak i dorosłych.

Dodatkowo wybory moralne i decyzje, jakie przyjdzie nam podejmować, również mają wpływ na bohaterkę i na to, jak jest postrzegana przez otoczenie. Life is Strange stanowi pewnego rodzaju innowację. W odróżnieniu od produkcji Telltale jest to interaktywny film, którego bohaterem jesteśmy właśnie my. My - odbiorcy.

To wszystko zebrane w całość sprawia, że gra jest jedyna w swoim rodzaju. Dzięki tym cechom od czasu swej premiery w styczniu 2015 roku wciąż przyciąga nowych fanów. Wszystkie wybory i dylematy nagle stają się naszymi, a po zakończonej rozgrywce tęsknimy za Arcadia Bay. Uświadamiamy sobie, jak bardzo brakuje nam świata, którego częścią się staliśmy. ■

TIMY'S USED SPACECRAFT



▣ Grafika EGA
w całej swojej
okazałości:
160x200 pikseli
i 16 kolorów to
czysta klasyka.

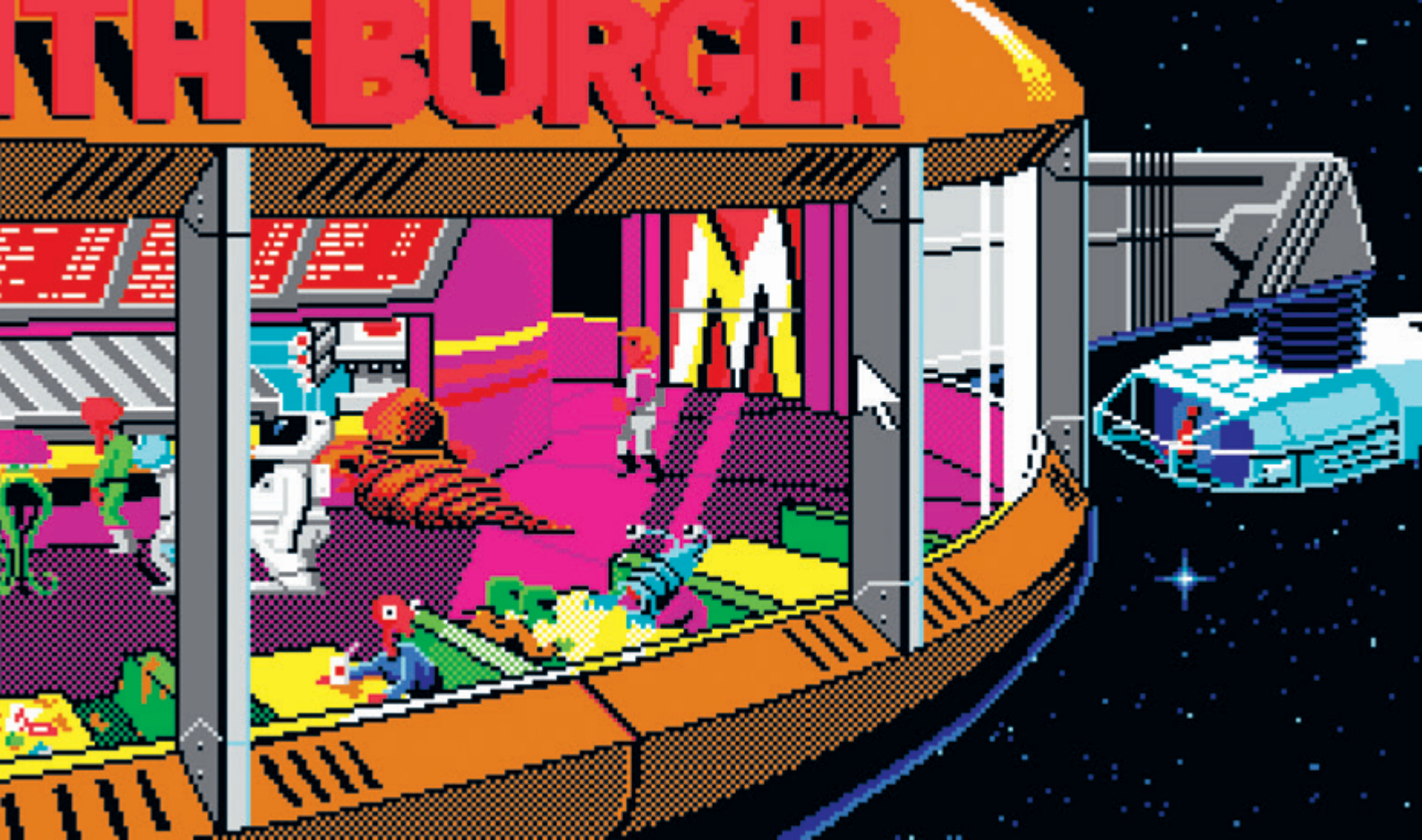
KOSMICZNE JAJA W SPACE QUEST

Komendy wpisywane z klawiatury, frustrujący poziom trudności zagadek i główny bohater ginący bez powodu. Tym w latach osiemdziesiątych charakteryzowały się przygodówki Sierry On-Line.

■ Marcin Kiendra

Można było je kochać lub nienawidzić. Jedni odpuszczali już na początku, nie mogąc sobie poradzić bez instrukcji, a inni zaciskali zęby i ze słownikiem w rękę próbowali pchnąć akcję do przodu. Nie da się ukryć, że dla polskiego gracza dużą przeszkodą był też język angielski, ale gry z serii Quest w swoim czasie nie miały sobie równych.

Założyciele Sierry, Ken i Roberta Williams, dbali o spójność produkcji, scenariusze i oprawę. Wszystko zaczęło się od wydanego w 1984 roku King's Quest, który dał początek gatunkowi nazwanemu „graphic adventure”. Do tej pory gry przygodowe operowały wyświetlanym na ekranie suchym tekstem, ewentualnie oferowały skąpą grafikę w postaci statycznych obrazków. Tymczasem zwiedzanie królestwa Daventry animowaną postacią w barwej scenerii (całe 16 kolorów) było absolutną rewelacją. Sierra kuła żelazo póki gorące i w krótkim czasie wystartowała z nowymi tytułami z serii Quest, przegradzającymi



się w kolejnych latach w prawdziwe tasiemce. King's Quest był oczkiem w głowie Roberta Williams, która widziała w nim baśń przeniesioną na ekran komputera. Kolejną serię reprezentował Police Quest, czyli policyjny kryminał opracowany z udziałem emerytowanych stróżów prawa, który stał się najbardziej poważną produkcją Sierry. Następnie pojawił się omawiany w tym artykule Space Quest, a zaraz po nim przygody łysiejącego playboya Larry'ego, skręcające mocno w komediowe klimaty ze szczyptą erotyki. Na końcu dołączyły Quest for Glory jako hybryda przygodówki i gry RPG, a także EcoQuest z akcentami edukacyjnymi. Zaslugi firmy na polu gier przygodowych są nie do podważenia. W latach 1984-97 wydała ona prawie 90 tytułów z tego gatunku, ciągle walcząc o pozycję lidera ze swoim największym rywalem, czyli LucasArtem.

FACECI Z ANDROMEDY

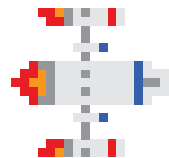
Seria Space Quest powstała jako przeciwwaga dla wyważonych King's Quest i Police Quest, stając ramię w ramię z mało poważnym Larrym. Jej autorami byli Scott Murphy

i Mark Crowe, których Sierra zatrudniła do testów przy okazji tworzenia przygód młodego Sir Grahama. Jak sami wspominali, gra zaczęła działać im na nerwy swoim bajkowym klimatem, nieskazitelną postawą głównego bohatera i traktowaniem wszystkiego zbyt serio. Jednym słowem: produkcji brakowało jaj i dystansu. Skoro Sierra miała gotowy silnik, to pomysł stworzenia nowego tytułu w odmiennym klimacie pojawił się w ich głowach dość szybko. Murphy i Crowe określali się jako „dwóch facetów z Andromedy”, którzy w małym palcu mieli dorobek gatunku science fiction w postaci filmów, seriali i literatury, więc oczywisty był kierunek, w którym podążyli ze swoim projektem.

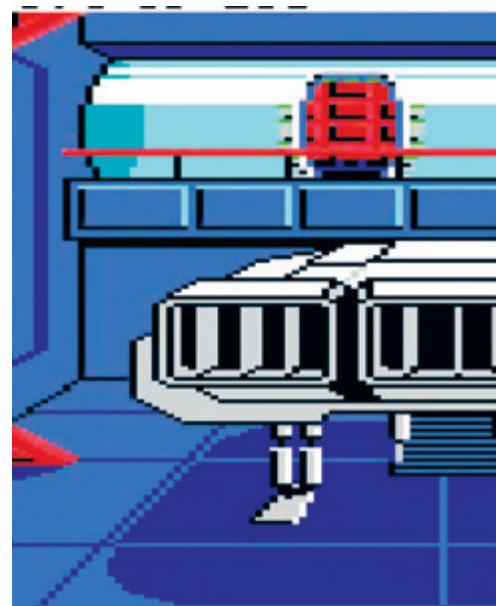
Panowie bezgranicznie poświęcili się swojemu nowemu dziecku, ochrzczoneму jako Space Quest, a Ken Williams w niczym ich nie ograniczał, pozwalając wrzucać do gry wszystkie elementy, jakie uznali za słuszne. Pokój, w którym pracowali, przypominał targowisko pomysłów: ściana zapisana notatkami, walające się po stołach storyboardy i luźno porzucane kartki ze szkicami.

W GRACH Z SERII QUEST PREFEROWANI BYLI POSIADACZE PECETÓW Z TWARDYMI DYSKAMI. AMIGOWCY MUSIELI ZMAGAĆ SIĘ Z CIĄGŁYM WACHLOWANIEM DYSKIETKAMI I DŁUGIM CZASEM ŁADOWANIA GIER.

✦ Kosmiczny bar szybkiej obsługi. W środku podjezana klientela, łącznie z dalekim kuzynem Jabby The Huta.



✦ Czy ta kupa złomu doleci na Kessel w 12 parseków? Moment... To nie ta gra.



➤ Czy to miejsce czegoś nie przypomina? Jest miasto na pustyni, statek kosmiczny i bar z jazzową kapelą..

Po roku wytężonej pracy powstała pierwsza część nowej serii, której gwiazdą został Roger Wilco - nieco fajtlapowaty typ, który nieświadomie wplątuje się w międzygalaktyczne intrzygi i cudem uchodzi z podbramkowych sytuacji.

NA PODBÓJ GALAKTYKI

Space Quest I: The Sarien Encounter został wydany w 1986 roku bez specjalnego rozgłosu, ponieważ Sierra promowała przede wszystkim kolejne odsłony King's Questa. Grę rozpoczęła scena, w której Roger Wilco ucina sobie drzemkę w schowku porządkowym podczas pełnienia służby na kosmicznej jednostce Arcada. Przespał moment, w którym jego statek został zaatakowany przez obcą rasę Sarienów, kradnących urządzenie mogące zniszczyć całe planety. Chcąc nie chcąc, nasz bohater jako jedyny ocalały z załogi wyrusza na ratunek galaktyce, oczywiście nie będąc do końca świadomym, w co się pakuje.

Space Quest był jak prztyczek w nos bajkowym i kolorowym przygodom Sir Grahama, nastawiając się na nieco dojrzszych odbiorców. Już od pierwszych chwil na ekranie pojawiały się trupy pechowców rozstrzelanych przez Sarienów, Roger Wilco podczas swoich poszukiwań



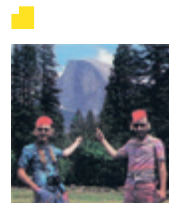
SPACE QUEST BYŁ ZBYT TRUDNY DLA PRZECIĘTNEGO POLSKIEGO GRACZA. NA SZCZĘŚCIE Z POMOCĄ PRZYSZEDŁ DOKŁADNY OPIS W MAGAZYNIE TOP SECRET.

mógł zginąć w całej serii nieszczęśliwych wypadków (co nierzadko było pokazywane za pomocą krwistych obrazków), a w kosmicznej spelunie można było spotkać podchmielone towarzystwo i zespół wyglądający jak muzycy z ZZ Top.

Space Quest I od strony technicznej oparty był o pierwszą wersję silnika Sierry - „Adventure Game Interpreter”, działającego na kartach EGA w niskiej rozdzielczości 160x200 pikseli i w 16 kolorach. Z racji daty wydania nie było mowy o wykorzystaniu kart dźwiękowych, więc graczy skazano na trzaski i piski wydobywające się z PC Speakera. Sterowanie to także komputerowa prehistoria. Cała interakcja z otoczeniem odbywała się za pomocą komend wpisywanych z klawiatury, od prostych wyrażen typu „Open door” po bardziej skomplikowane „Throw rock at guard with supporter”. Wszystko to działo się w czasie rzeczywistym, więc momentami trzeba było wykazać się refleksem, aby uratować bohatera przed niechybną śmiercią. Niewątpliwą zaletą gry i jej późniejszych kontynuacji były mocne komediowe akcenty pod postacią dialogów, gagów sytuacyjnych i parodiowania popkultury. Nawet z założenia humorystyczny Larry nie dawał tyle powodów do śmiechu,



➤ Silnik nie odpala? Pewnie świece zalane albo zbyt uboga mieszanka w baku.



Autorzy

Mark Crowe i Scott Murphy do wszystkiego podchodzili z dystansem. Sesja zdjęciowa wykonana na potrzeby promocji gry też wyglądała mało poważnie.

co poczynania Rogera Wilco.

Wystarczyło spojrzeć na oryginalne pudełko, gdzie na tylnej okładce Murphy i Crowe pozowali w odpustowych strojach, nosząc czerwone peruki z uszami à la kapitan Spock, aby wywnioskować, że nie jest to do końca poważna produkcja.

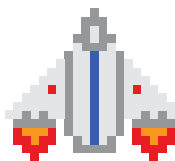
Recenzenci wystawiali grze bardzo przyzwoite noty, dzięki czemu kolejne kopie zniknęły ze sklepowych półek, a rosnąca rzesza fanów domagała się wydania kontynuacji. Początkowo autorzy nie planowali sequela, ale wciąż mieli całe stopy notatek z niewykorzystanymi pomysłami, więc szkoda było nie pociągnąć historii Rogera dalej.

Space Quest II: Vohaul's Revenge (1987) powstawał w podobnych warunkach, jak jego poprzednik, co oznaczało, że Murphy i Crowe nadal





W kategorii sek-systowskich żartów Space Quest starał się czerpać z Leather Goddesses of Phobos od Infocomu.



WILLIAMSOWIE PRZEZ DŁUŻSZY CZAS NIE ZWRACALI UWAGI NA INNE GRY I WRĘCZ SUGEROWALI, ŻEBY NIE KOPIOWAĆ ICH ROZWIĄZAŃ.

sami zajmowali się grą od A do Z. Ken Williams wspominał, że z pokoju, w którym pracowali, codziennie dobiegały salwy śmiechu, więc mogło się wydawać, że ich praca była dobrą zabawą. Jednak uczciwie przyznając, obaj panowie należeli do najbardziej sumiennych i oddanych pracowników Sierry. Sequel kontynuował przygody niezdarne bohatera, który stał się obiektem zemsty ze strony Vohaula - wielkiego przywódcy Sarienów, w grze przedstawionego jako arcyłotr i siewca zniszczenia w galaktyce. Nie dość, że chciał dopaść Rogera, to na dodatek planował zalać Ziemię klonami sprzedawców ubezpieczeń... Tak, w tym momencie poziom absurdu gry zaczął zbliżać się do niebezpiecznej granicy. Space Quest II mocno przypominał oryginał za sprawą podobnej oprawy oraz



tego samego silnika i sterowania. W niektórych zagadkach dało się odczuć, że wzrósł poziom trudności, łatwiej było też zginąć, szczególnie w pierwszej połowie gry na planecie Labion, gdzie większość lokalnej flory i fauny chciała zjeść Rogera na obiad. Oczywiście nie zawiódł humor, który stał się już znakiem rozpoznawczym serii.

Na kolejną odsłonę kosmicznej komedii przyszło poczekać fanom do 1989 roku i w tym czasie Sierra przeszła na kolejną generację swojego silnika. Zmiany starały się iść z duchem czasu, rozdzielczość podbito do 320x200, co pozwoliło na zwiększenie liczby detali oraz wprowadzenie cieniowania, dzięki czemu grafika przestała być klockowata i zyskała głębię. Usprawnienie obejmowało też obsługę kart dźwiękowych i z głośników wreszcie popłynęła muzyka. Pozostawiono nieszczęsny system wprowadzania komend z klawiatury, co wydawało się archaizmem, biorąc pod uwagę to, że na rynku zdążyły ukazać się Maniac Mansion i Zak McKracken, które wyposażone zostały w interfejs Scumm znacznie ułatwiający obcowanie z grami przygodowymi. Może to potwierdzać wypowiedzi pracowników Sierry, którzy wspominali, iż Williamsowie przez dłuższy czas nie zwracali uwagi na inne gry i wręcz sugerowali, żeby nie kopiować ich rozwiązań.

Space Quest III: The Pirates of Pestulon oznaczał też koniec samotnej twórczości dla ojców serii, ponieważ do projektu firma przypisała większy zespół programistów. Na szczęście Murphy i Crowe nadal grali główne skrzypce, pilnując, żeby kolejna część sagi pozostała wierna korzeniom oraz zadbała o umieszczenie w fabule swoich alter ego. Tym razem fajtłapa Wilco zajął się ratowaniem „dwóch facetów z Andromedy” porwanych przez Piratów z planety Pestulon, którzy byli w istocie wielką korporacją rozprawiającą złośliwe oprogramowanie, a na jej czele stał diaboliczny Elmo Pug, lat czternaście. Autorzy na każdym kroku dawali graczom powody do zwijania się ze śmiechu i można uznać, że trzecia część to ich wspólne szczytowe osiągnięcie.

Oryginały



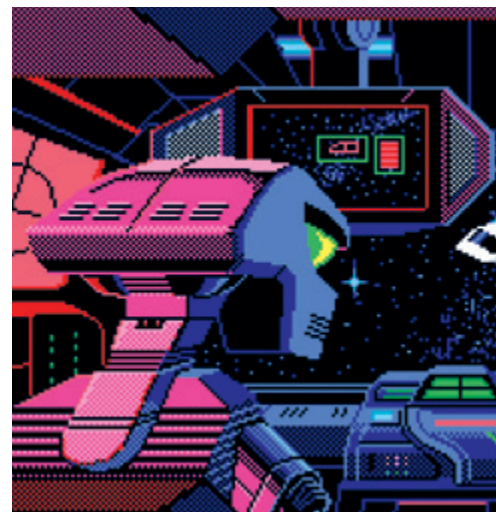
Klasyczne pudełkowe wydania Space Questów od jakiegoś czasu stały się rarytasem dla kolekcjonerów. Kto chce uzbierać pełną kolekcję, musi przygotować grubą gotówkę.

ZE ŚMIERCIĄ MU DO TWARZY

Zatrzymajmy się w tym momencie naszej kosmicznej podróży, żeby przypomnieć bardzo istotny fakt. Otóż pod płaszczykiem luźnej konwencji i wszechobecnych gagów seria ta kontynuowała niechlubną tradycję Sierry, a mianowicie notorycznych śmierci postaci, często z byle powodu. Nie było żadnej taryfy ulgowej, nawet pomimo komediowego charakteru gry. Wypada jednak zaznaczyć, że sytuacje, w których Roger Wilco żegnał się ze swoim wirtualnym życiem, były pokazane w humorystyczny sposób - zapewne po to,

Na Rogera Wilco polowali kosmiczni piraci, łowcy nagród i bezwzględni zabójcy. Miał chłop ciężkie życie...

Zdezelowany TIE Fighter czy fragment rakiety ACME. Space Quest III na każdym kroku bawił się popkulturą.





✚ W Space Queście IV Roger przeniósł się w czasie, odwiedzając miejsca ze swoich starych przygód. Tutaj połączenie grafiki VGA z tłem nawiązującym do epoki EGA.

żeby nieco osłodzić gorycz porażki. Trzeba było być naprawdę uważnym, ponieważ ilość miejsc, w których nasz bohater mógł zginąć, szła w dziesiątki. Dekompresja, poćwiartowanie w obrabiarce, pożarcie przez obce formy życia czy upadki z wysokości skutkowały pojawieniem się napisu „Game Over” i koniecznością wczytania ostatniego save'a. Z dzisiejszego punktu widzenia wydaje się nieprawdopodobne, że gry potrafiły być tak nieprzystępne i rzucać kłody pod nogi przy każdej okazji. Kto próbował rozgryzać przygodówki Sierry, ten pamięta, że były naprawdę trudne i każdy Quest wymagał mnóstwo samozaparcia oraz cierpliwości w rozwiązywaniu zagadek.

SPACE QUEST I DOCZekał SIĘ REMAKE'U WYDANEGO W OPRACIU O SILNIK CZWARTEJ CZĘŚCI. W 2011 ROKU FANI ZROBILI TO SAMO ZE SPACE QUESTEM II.



✚ Czym byłaby dobra seria gier bez wyrazistego przeciwnika? Vohaul próbował pozbyć się naszego bohatera od pierwszej części.

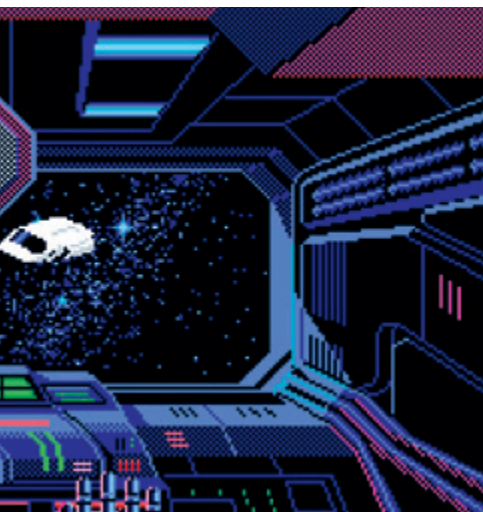
✚ Komiks

Przygody Rogera Wilco ukazały się też w formie komiksów. Opowiadały nieco zmienioną historię z pierwszej części gry. Niestety po trzech numerach zawieszono kolejne zeszyty z powodu małego zainteresowania.

Ileż to razy można było zaciąć się na dobre i tygodniami szukać wyjścia z sytuacji? W czasach sprzed internetu jakkolwiek pomoc była na wagę złota: znajomi, instrukcje pisane przez fachową prasę potrafiły wyciągnąć zagubionych graczy z niejednej opresji. Gry Sierry długo stawały sobie za cel sztuczne utrudnianie zabawy, chociaż dziennikarze co rusz wytykali to w swoich recenzjach. Dopiero nadejście mocnej konkurencji zmieniło podejście Williamsów, którzy wreszcie zaczęli dostrzegać, jak inne tytuły próbują w przystępny sposób komunikować się z graczem. Nastąpił taki moment w historii firmy, gdy zrozumiały to, osiągnęła ogromny sukces King's Questem VI, ale to temat na osobną opowieść.

SUPERNOVA

Stąd też rozpoczęła w 1991 roku produkcja Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers oznaczała rewolucję na kilku płaszczyznach. Najważniejszą zmianą było przejście na nowy silnik „Sierra Creative Interpreter” (użyty po raz pierwszy w King's Queście V), co odbyło się po burzliwych dyskusjach między zarządkiem Sierry a Crowem i Murphym. Czwarta odsłona perypetii Rogera początkowo tworzona była na kodzie poprzedniczki i wciąż tkwiła w epoce komend wklepywanych z klawiatury. Tymczasem nowy silnik oznaczał kompletną przebudowę gry, na co nie chciał zgodzić się Scott Murphy. Ken Williams postawił warunek: albo panowie przystają na szereg idących zmian, jednocześnie zachowując pieczę nad koordynacją produkcji, albo firma przekazuje prace w ręce całkiem nowego zespołu. Ostatecznie strony doszły do porozumienia, co z perspektywy czasu okazało się słuszną decyzją. Space Quest IV oferował nowy, przejrzysty interfejs oparty na ikonach, dzięki czemu znacznie wzrósł komfort zabawy, grafika przeszła solidny lifting, oferując ręcznie rysowane



ła wyświetlane w 256 kolorach, a warstwa dźwiękowa doczekała się pełnej syntezy mowy, włącznie ze znakomitym lektorem (tylko w wersji na CD). W Space Queście IV z zaświatów powrócił naczelną zły serii, czyli Vohaul, i zanim zabrał się za przemawianie galaktyki, postanowił raz na zawsze pozbyć się naszego bohatera. W scenie początkowej słudzy arcyłotra znajdują Rogera w kosmicznej barze. Bohater, salwując się ucieczką, zostaje wessany przez tajemniczą istotę w czasoprzestrzenny tunel. Mocną stroną gry była fabuła, która przenosiła gracza zarówno w poprzednie, jak i w przyszłe, nieistniejące jeszcze części kosmicznej sagi. Dawalo to ciekawy efekt, kiedy przy odwiedzaniu starych śmieci grafika VGA udawała 16-kolorowy tryb EGA z pierwszej części. Główne wydarzenia rozgrywały się w Space Queście XII: Vohaul's Revenge II, gdzie ostatecznie zło zatriumfowało i cała galaktyka obróciła się w ruinę. Ten fragment miał zdecydowanie mroczniejszy charakter i wyraźnie odstawał od absurdalnych sytuacji, które ciągle spotykały Rogera. Dobrze, że reszta gry nadal serwowała typowy dla serii humor i kapitalne dialogi. Nie odrobiono za to lekcji związanej z wysokim poziomem trudności oraz wplataniem w grę przygodową zbyt wielu zręcznościowych sekcji.

Praca nad Space Questem IV pokazała, że Sierra nie przypominała już małej rodzinnej firmy i stała się korporacyjną maszyną z odgórnie sterowanymi projektami. Scott Murphy nie godził się dalej na taki obrót spraw, ponadto czuł się wypalony pracą i ostatecznie zrezygnował z pracy przy projekcie. Na placu boju pozostał Mark Crowe, który został przeniesiony do wykupionego przez Sierrę młodego studia Dynamix (znanego z Heart of China i The Adventures of Willy Beamish) i tam kierował pracami nad Space Quest V: The Next Mutation. Fabuła czerpała garściami z popularnego wówczas serialu „Star Trek: The Next Generation”. Tym razem Roger po zdaniu egzaminów w Akademii (na których zresztą oszukiwał), zasiada w fotelu kapitana... kosmicznej śmieciarki



przerobionej na patrolowiec, z zadaniem zbadania nieodkrytych jeszcze światów. Niestety, z powodu rozłąki „dwóch facetów z Andromedy”, z gry uleciało nieco magii poprzednich części, dialogi nie wypadły już tak błyskotliwie i dało się odczuć zmęczenie materiału. Pomimo niezbyt optymistycznych wyników sprzedaży Sierra zdecydowała się raz jeszcze dać szansę powrócić grze do jej komediowych korzeni.

Wydany w 1995 roku Space Quest VI: The Spinal Frontier to tytuł wielu sprzeczności. Tym razem przy projekcie pracował sam Scott Murphy bez Marka Crowe. Z jednej strony dopilnował, żeby nasz etatowy fajtlapa wrócił w dobrej formie. Roger co rusz rzucał prześmiewcze teksty i wplątywał się w nie lada tarapaty. Z drugiej strony produkcję trapiły stare problemy w postaci zagadek z gatunku „nie do rozwiązania” i poważne błędy techniczne potrafiące uniemożliwić skończenie gry. Ciężko odnieść się do oprawy, która już wtedy wywoływała mieszane uczucia. Wprawdzie grafika działała w trybie SVGA i przypominała stylistyką powieść graficzną, ale wszystko wydawało się zbyt sterylne i niespecjalnie było w niej czuć ducha Space Questa, co nie uszło uwadze fanów i recenzentów. Ponadto gra pojawiła się w momencie, kiedy

✦ Oprawa Space Questu V ewoluowała w bardziej komiksowy styl. Do dzisiaj wygląda całkiem dobrze.



WRAZ Z KOLEJNYMI CZĘŚCIAMI TO, CO NIEDOPOWIEDZIANE, STAWAŁO SIĘ CORAZ BARDZIEJ OCZYWISTE, A CYTATY ZE „STAR WARS” I „STAR TREKA” TRAKTOWANO JAK KALAMBURY.



klasyczne przygodówki 2D były w odwrocie, a rynek otworzył się na inne gatunki i możliwości 3D, jakie oferowały nowe konsole oraz akceleratory grafiki w pecetach. Słaba sprzedaż Space Questa VI wpłynęła na plany wydania siódmej części, która miała diametralnie zmienić swoją formę i stać się grą z otwartym światem w ujęciu TPP. Jednak w tym czasie z firmy odeszło kilku kluczowych pracowników, w tym Mark Crowe, więc skupiono się na innych nowych tytułach, pozostawiając Rogera zagubionego gdzieś głęboko w kosmosie.

KOSMICZNE PARODIE

Można z całą pewnością stwierdzić, że seria Space Quest miała najwięcej odnośników do ówczesnej popkultury ze wszystkich gier dostępnych na rynku. Co krok można było natknąć się na elementy nawiązujące do filmów, muzyki i literatury (przodowała w tym szczególnie trzecia część). I tak nad kosmicznym złomowiskiem górował zagubiony statek Jupiter II z serialu „Lost in Space”, a w jego cieniu rdzewiał wrak TIE Fightera z wymalowanym napisem „The Empire sucks”. Obok, wśród sterty śmieci, leżała kapsuła z „Odysei kosmicznej 2001” oraz fragment rakiety korporacji ACME. Podczas wizyty w galaktycznym barze Monolith Burger, jako żywo przypominającym McDonalda, miejsce przy rękawie dokującym



SPACE QUEST IV JAKO PIERWSZY Z SERII OTRZYMAŁ SYNTEZĘ MOWY W WERSJI NA CD-ROM. NIESTETY, POZA LEKTOREM GŁOSY ZOSTAŁY NAGRANE PRZEZ PROGRAMISTÓW SIERRY.

➤ Dzięki grafice SVGA, świat Space Questa zyskał na wielu drobnych detalach. Ale czy utrzymał swój klimat?

zwalniał Enterprise ze „Star Treka”. Sklep z pamiątkami oferował pocztówki z Obcym i widokówki z planety Arrakis, a do stojącego obok automatu arcade oprogramowanie dostarczało tajemnicze Scumsoft. Znalazło się też miejsce na polski akcent. W Space Questie VI szefem Rogera był komandor Kielbasa, który wprawdzie przez swój koci wygląd był na zachodzie kojarzony z rasą Kilrathi (Wing Commander), ale dla nas było to zawsze nawiązanie do rodzimego specjału.

Murphy i Crowe musieli się nieźle bawić, wymyślając te wszystkie parodie, a że nie pytali nikogo o zdanie, to w kilku przypadkach zainteresowani grozili pozwami sądowymi. Już przy okazji pierwszej części swoje działa wytoczył amerykański gigant przemysłu zabawkowego Toys R Us, któremu nie spodobało się umieszczenie w jednym z etapów sklepu Droid R US. Początkowo Ken Williams zbagatelizował sprawę, licząc, że nikt nie będzie spierał się o podobnie brzmiącą nazwę firmy w grze wideo. Zmienił zdanie, kiedy zobaczył pozew na kwotę 75,000 dolarów i czym prędzej kazał przemianować sklep na Droid-B-Us. Następny w kolejce do roszczenia sobie praw do marki i wizerunku był Energizer, kwestionujący występujące w „czwórce” małe różowe istoty, wyglądające jak króliki z reklamy ich baterii.

SPADKOBIERCA

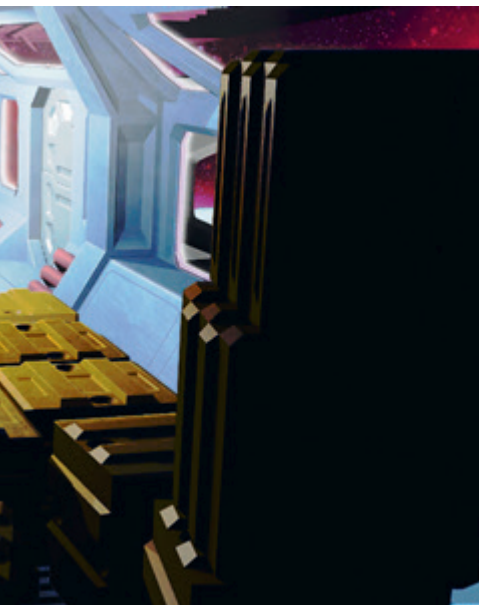
Mark Crowe od czasu zakończenia prac nad czwartą częścią i odejścia z firmy nie odezwał się słowem do swojego dawnego przyjaciela, mając mu za złe działanie pod dyktando Sierry. Dopiero po dwóch dekadach separacji panowie spotkali się ponownie i nie tylko zakopali topór wojenny, ale też rozpoczęli kolejny wspólny projekt, będący duchowym spadkobiercą Space Questa. Pierwszym oczywistym pomysłem była kontynuacja przygód Rogera Wilco, co skończyło się fiaskiem, ponieważ mające prawa do marki Activision nie było zainteresowane sprzedażą licencji. Dlatego też „faceci z Andromedy” powołali do życia nową postać kosmicznego hydraulika, Ace Hardwaya, w grze nazwanej Space Venture i wystartowali w 2012 roku z kampanią na Kickstraterze. Społeczność graczy nie zawiodła i projekt ufundowano, ale niestety do tej pory nie został on ukończony. Cierpliwość wiernych fanów została wystawiona na ciężką próbę, chociaż autorzy udzielają się w mediach społecznościowych i zapewniają, że prace trwają. Data premiery nadal pozostaje w fazie domysłów, a nam pozostaje liczyć, że ostateczna wersja rozbawi nas do łez, jak za dawnych czasów. ■

Bohater



Roger bawił nas swoimi niesamowitymi przygodami przez 10 lat. To typ faceta, którego nie dało się nie polubić. Szkoda, że jak na razie jego kariera została zawieszona przez Activision.

➤ Czy Space Venture powtórzy sukces przygód Rogera Wilco? Na odpowiedź musimy jeszcze chwilę poczekać.





1

Mike obecnie pracuje dla YoYo Games. Firma jest zlokalizowana w Dundee, a innym z jej pracowników jest Russell Kay.

2

Grand Theft Auto pierwotnie nosiło tytuł Race'n'Chase. Zaangażowani w produkcję bracia Houserowie wymyślili nową nazwę.

3

Przy Blood Money (1989) DMA zaczęło eksperymentować z Deluxe Paintem. Na dole zdjęcia widoczny kroczący robot z „Powrotu Jedi”.

4

Menace (1988) zawierało wiele elementów dekoracji, takich choćby jak piramidy, które potem trafiły do Lemmingów.



3

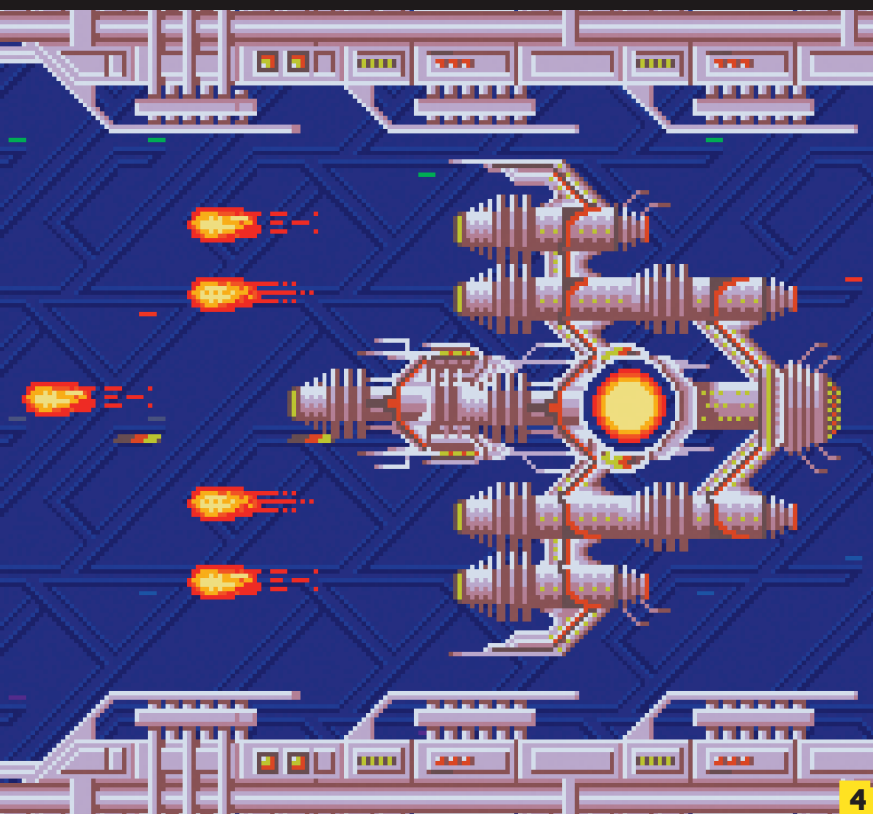


SZKOT I JEGO MAŁE ŚWIATY

2



O tym, jak wymyślał Lemmingi i Grand Theft Auto, **Mike Dailly** rozmawia z Piotrem Mańkowskim.



Q Co porabiałeś w czasach magicznej ery ZX Spectrum w rodzinnej Wielkiej Brytanii? Miałem 15 lat, gdy Sinclair wypuścił ZX81, i to na tej platformie stawiałem pierwsze programistyczne kroki. W rodzinnym szkockim Dundee chodziłem wtedy do klubu komputerowego, gdzie powoli nasiąkałem zamiłowaniem do informatyki. Zaraz potem nadeszło ZX Spectrum, a wraz z nim takie hity jak Manic Miner oraz dzieła Ultimate Play the Game, ale bardzo szybko zamiast w nie grać, nabrałem chęci tworzenia. To znaczy nadal się im przyglądałem, ale głównie w celu poszukiwania inspiracji. Długo zachwyciałem się Elite, Skool Daze czy Cobrą – i to one ukształtowały to, czym sam się chciałem zajmować. W końcu przesiałem się na C64 i zacząłem się specjalizować w przygotowywaniu konwersji z ZX Spectrum.

Q A jak konkretnie nauczyłeś się programowania? Pierwszym źródłem były magazyny, które w latach osiemdziesiątych zamieszczały kursy programowania. Łatwiej było się wówczas dowiedzieć czegoś z prasy niż z klasycznych zajęć w szkole czy klubie. Najtrudniejsze było przejście z Basica na asemblera. To była jakościowa zmiana – od wziętych z życia komunikatów do czystych cyferek. Kompletna magia.

4



✚ Wydany wyłącznie w wersji na Xboksa 360 Crackdown, miał być w założeniu „futurystycznym GTA”. Ukazał się w 2007 roku, wkrótce po premierze konsoli - i stanął obok Gears of War jeden z najbardziej nęcących tytułów w katalogu Xboksa.

✚ W Body Harvest trzeba było uratować świat przez nalotem ufoków. W walce z nimi pomagało przejmowanie samochodów...



P Należałeś do kasty sypialnianych programistów, którzy tworzyli działa, a potem pakowali je w koperty i wysyłali do wydawców z nadzieją na publikację? Przez chwilę tak. Publikowałem proste aplikacje dołączane do magazynów, ale do branży wszedłem dzięki pracy dla Reflections Interactive, firmy z Newcaste Upon Tyne. Robiłem tam konwersję z Atari ST na C64 gry Ballistix, która polegała na kierowaniu kulą, trochę w stylu Ballblazera. Nie było to proste, bo musiałem od zera wykonać wszystkie sprite'y. Wydawcą było Psygnosis opromienione sławą Shadow of the Beast.

P Już wtedy rodził ci się w głowie pomysł na Lemmings?

Na początku lat dziewięćdziesiątych pracowałem już dla DMA Design, do którego nie miałem daleko, bo też było w Dundee. David Jones zaproponował mi zrobienie gry opartej na dwunogich maszynach kroczących z „Gwiezdnym wojen”, a konkretnie z „Powrotu Jedi”. W poprzedniej grze Davida, strzelaninie Blood Money, taka maszyna pojawiała się w jednym z dalszych etapów. Wynajął artystę Scotta Johnsona do przygotowania grafiki do tej gry. Sprite'y miały mieć rozmiar 16x16 pikseli. Przypominam ci, że cały czas ów projekt był przewidywany jako strzelanina. Uważałem jednak, że proponowane rozmiary bohaterów są zbyt duże - dwa razy mniejsze byłyby akurat. W programie Deluxe Paint stworzyłem wstępną animację chodzących ludzików o wymiarach 8x8 pikseli każdy. Początkowo nie wzbudziło to wielkiego entuzjazmu i musiał minąć rok, zanim powróciliśmy do naszego projektu. Kluczowy okazał się moment, gdy Russell Kay z DMA Design stworzył pierwotne środowisko, po którym poruszały się moje stworki. Nasz projekt zaczął się rozwijać na dobre, a jak wiadomo, historia miała też swój dalszy ciąg w postaci Walkera, do którego

realizacji zatrudniono zupełnie nowego człowieka - dzięki zaangażowaniu nowych sił w 1993 roku gra ukazała się i co ciekawe, wyłącznie w wersji na Amigę. Była strzelaniną z chodzącymi maszynami zapożyczonymi z „Powrotu Jedi” w rolach głównych, dowodząc, że nic w popkulturze przyrodzie nie ginie.

P Kto wymyślił nazwę Lemmings?

Russell Kay. Skojarzył walczące o przetrwanie małe istoty z lemmingami, które gromadnie podążają naprzód i spadają ze stromych zboczy wprost do oceanu. W filmach Disneya przeważnie. Wiadomo było, że to mit, ale utkwiał on w naszych głowach tak mocno, że nie było mowy o żadnym innym tytule. W międzyczasie pracowaliśmy dalej. Zaczęło się tworzenie poziomów, z których trzeba byłoby wyprowadzić gromadkę naszych bohaterów. Rywalizowaliśmy w tym, kto zrealizuje najtrudniejszy poziom. Psygnosis podjęło decyzję, żeby wydać Lemmings na wszelkie możliwe platformy. Wszystkie przygotowywaliśmy wewnątrz studia, łącznie z ośmiobitowymi. Powstała nawet wersja na konsolę Philipsa CD-i.

P Recenzje były bardzo pozytywne, czyli od razu zdaliście sobie sprawę, że macie w rękach megahit?

Psygnosis szybko się zorientowało w słupkach sprzedaży. Menace sprzedało się na Amidze w łącznym nakładzie 25,000 kopii, Blood Money 40,000, a Lemmings zanotowało 55,000... pierwszego dnia sprzedaży. Naturalne więc były sequele - najpierw data disk Oh No, No More Lemmings, a potem Lemmings 2. Psygnosis przysyłało nam producenta, który wpadał, żeby sprawdzać, co się dzieje. DMA Design miało podpisany kontrakt na realizację sześciu gier: Menace, Blood Money, trzech części Lemmings, Walkera, no i Hired Guns na dokładkę.



✚ DMA Design początkowo było finansowane przez Psygnosis, potem było własnością Gremolina, Infogrames i wreszcie Take-Two.

GTA



Legenda GTA rosła już od czasu pierwszej części. Sprzedaż gry została zakazana w Niemczech, Wielkiej Brytanii i Francji z powodu ekstremalnej brutalności. Kampanię PR-ową prowadził guru Max Clifford, publikujący w różnych gazetach artykuły podsycające zainteresowanie grą.

P Pracowałeś też przy pierwszej części Grand Theft Auto...

Tak, napisałem izometryczny silnik gry. Pracowałem przy tym projekcie prawie przez rok, mogąc robić, co chcę. Pierwotnie zamierzano na tym silniku zrealizować jakąś strzelaninę, ale gdy w 1996 roku wyszedł Syndicate Wars, podjęliśmy decyzję, żeby to zmienić. Wtedy powstał pomysł, żeby zmienić perspektywę widzenia na rzut z góry. David Jones zaproponował, żeby ulokować akcję w mieście. Dodaliśmy też pomysł, żeby można się było wcielać zarówno w policjantów, jak i złodziei, ścigających się po ulicach. Odkryliśmy przyjemność w tym, że w grze wideo można bezkarnie ukraść samochód i nim uciekać! Ogólnie GTA powstało jako zbiorowy wysiłek niemal całego zespołu DMA Design. Gra ukazywała się w szczytowym okresie mody na 3D i również my przygotowaliśmy wersję 3D GTA, która służyła jedynie jako demo do prezentacji. Nasza gra była jednym z pierwszych klasycznych sandboksów, w których mogłeś robić to, co chciałeś.

P Stworzyliście też Body Harvest, które było wyłącznym tytułem na Nintendo 64 i po latach jest uznawane za historycznie pierwszy sandbox w pełnym 3D. Jak wyglądała praca nad tą grą?

To mógł być wielki hit, ale Nintendo nie wiedziało, co z tym fantem zrobić. Centrala z Japonii nadawała sygnały, żeby upraszczać grę, a Ameryka wprost przeciwnie. W efekcie projekt na pewien czas trafił na półkę i ukazał się dość późno, bo w 1998 roku, no i pozostał praktycznie niezauważony. Ale znów - idea otwartego świata, oczko w głowie Davida Jonesa, pochodziła od Lemmingów, gdzie możesz ukończyć poziom w sposób, w jaki sobie zażyczysz. Po latach, gdy pracowałem nad Crackdownem, cały czas wdrażaliśmy ten sam pomysł: dostarczyć graczowi środowisko, by mógł w nim swobodnie działać. Zrobiliśmy też grę akcji Wild Metal Country z pełnym 3D, więc można powiedzieć, że jak równie płynnie z ery ośmiobitowej przeskoczyliśmy na szesnaście bitów, tak pod koniec lat dziewięćdziesiątych bez problemu produkowaliśmy gry 3D.

P Jak doszło do tego, że Rockstar przejął tak znakomitą markę jak GTA?

Z DMA Design odszedłem w 1999 roku. Firma została nieco wcześniej kupiona przez Gremlin Interactive. David Jones sprzedał firmę za dług, który posiadała, przejmując jednocześnie część udziałów w Gremlinie, który następnie wszedł w układ z BMG Interactive, by wspólnie opracowywać jakieś projekty. Jednocześnie Gremlin był kompletnie niezainteresowany GTA, co okazało się prawdopodobnie jednym z jego największych błędów. W międzyczasie kilku ludzi z BMG Interactive, między innymi słynni później bracia Houserowie, niezależnie się, a ponieważ właścicielem tej firmy był moloł Bertelsmann, nie musieli się zbytnio wysilać, by założywszy własną markę Rockstar, odkupić od Gremlina tylko jedną rzecz... prawa do niechcianego GTA.


Dwuwymiarowe GTA ukazało się w szczytowym okresie mody na 3D i również DMA przygotowało wersję 3D, która służyła jedynie jako demo do prezentacji.

Historia pokazała, że był to złoty interes. Ogólnie DMA Design podzieliło się na dwie grupy: jedna rozpoczęła pracę w Edynburgu, a druga została wcielona do zespołu skupiającego się na GTA.

P Co robiłeś po erze DMA Design?


Pracowałem w dziale rozwoju jednej z firm naukowych, a potem dla Electronic Arts, z którym robiłem jeden projekt. Wyczerpało mnie to na tyle, że na pewien czas miałem dość gier. Na początku nowego milenia działałem też przy grach mobilnych, zanim stało się to jeszcze modne. Zaczęliśmy wspólnie znów pracować z Davidem Jonesem, który w 2002 roku założył w Dundee firmę Realtime Worlds zajmującą się produkcją MMO. Przez pięć lat tworzyłem silnik do tych gier, latając po całym świecie, co było niesamowitą frajdą. W projekt wpompowano miliony dolarów, wyprodukowaliśmy Crackdowna na Xboxa 360, ale potem szło nieco gorzej. Obecnie pracuję dla YoYo Games i cały czas Kocham ten biznes. Rozpoczęcie tworzenia gry jest teraz tak proste jak nigdy wcześniej. Cały czas jednak wyzwaniem pozostaje ukończenie produkcji.

P Co sądzisz o VR?

Jestem jedną z tych osób, którym po minucie od założenia kasku czy gogli robi się niedobrze. I to jest wielki problem, bo nie mam jak z tym walczyć. Osobiście większą przyszłość widzę dla gier AR, czyli poszerzonej rzeczywistości. Widzisz w nich świat rzeczywisty, osadzony korzeniami w tym, w czym na co dzień uczestniczymy. W końcu cała nasza rzeczywistość jest oparta na jednym i tym samym silniku graficznym. 

BMG

BMG Interactive powstało w 1994 roku jako multimedialne ramię BMG, które z kolei stanowiło zajmujący się rozrywką oddział międzynarodowego giganta Bertelsmanna. Istniało tylko kilka lat, oprócz GTA będąc producentem takich pomniejszych tytułów jak Shine czy Bermuda Syndrome.

 Lemmingi po latach zostały „wypożyczone” do LittleBigPlanet.





REALMS OF ARKANIA

POCHWAŁA CODZIENNOŚCI

Trudno o doświadczenie równie unikalne, jak wędrówka przez bezdroża Arkanii. W całej historii gier RPG żadna seria tak bardzo nie zbliżyła się do symulacji, nie tracąc przy tym walorów znakomitej opowieści.

 Ziemek

Miastru Thorwal zagraża atak Orków. Thorwalanie, którzy wielkim wysiłkiem i z niemałą pogardą dla ryzyka wybudowali tu jeden z ważniejszych portów na kontynencie, to naród waleczny i dumny, a mimo to nadszedł czas, w którym i oni muszą szukać pomocy u obcych. Burmistrz miasta wyznaczył niemałą nagrodę dla śmiałków gotowych wyruszyć na niebezpieczne ścieżki Północy. Cel - odnaleźć legendarny miecz wielkiego hetmana Hyggelika. Bez artefaktu miasto czeka zagłada, a wraz z nim wszystkich, którzy żyją w cieniu jego murów.

Samo uczestnictwo w wyprawie wystarczyłoby za podstawę do pieśni i legend. Nie dość jednak znaleźć miecz - trzeba wkroczyć do obozu nieprzyjaciela, wyzwać na śmiertelny bój ich wodza i położyć kres zagrożeniu. Czas po temu odpowiedni, bo oto pojawił się przywódca o wielkiej charyzmie, chan wśród Orków, któremu w krótkim okresie udało się to, co inni uznali za niewyobrażalne - zjednoczyć skłócone klany w jedną nieprzeliczoną i żądną krwi armię.

Horda zbiera siły, gromadzi zapasy i ćwiczy scenariusze uderzenia. Dwa lata do oblężenia miasta - tyle tylko czasu dają wywiadowcy, którzy z zatroskanymi twarzami przynoszą wieści do Thorwalu. Radykalne kroki są niezbędne, a ich realizacją jest Twoja drużyna, na razie jeszcze niedoświadczona i pełna wzajemnej nieufności, choć i to się zmienia. Przed Wami wiele przygód, wiele przeżyć, trudów, dziesiątki miast i osad, pułapek, niebezpieczeństw, potworów i nawiedzonych podziemi. Dawni kompani Hyggelika, dzisiaj rozproszeni po całej północy, pilnie strzegą sekretu miejsca pochówku swojego wodza. Każdy z nich jest w posiadaniu skrawka mapy i każdy podzieli się z Tobą tym skarbem, o ile wykażesz się uporem, docieklivością i męstwem, o drobnych przysługach i kilku śmiałych (mniejsi duchem rzekliby, że samobójczych) misjach nie wspominając.

Przytoczona historia, mimo dość ograniczonego schematu, ma spory urok i dynamikę. Szybko dajemy się ponieść szlachetnemu atakowi bohaterstwa, zbieramy zespół śmiałków, kompletujemy uzbrojenie, pakujemy



❖ Dla fanów heroicznego stylu ilustracji z lat osiemdziesiątych okładki Arkanii to prawdziwa uczta dla zmysłów.

❖ W Stanach Zjednoczonych wydawcą gier Attica był legendarny Sir-Tech odpowiedzialny za serię Wizardry.

❖ Herold nowej przygody, czyli elfi dyplomata zlecający odzyskanie cennego artefaktu. Gry z cyklu Realms of Arkania zwyczajowo rozpoczynają się zwykłym fetchem, aby wysłać nas w niekończącą się podróż.

zapasy i chwilę później wkraczamy na ścieżki Arkanii. Tu, ku zaskoczeniu większości graczy, czeka coś, czego nie zwiastuje ani epicka okładka, ani nazewnictwo żywcem wyjęte z sagi Tolkiena, ani tym bardziej wcześniejsze doświadczenia z amerykańskimi RPG. Tym czymś jest wielka pochwała codzienności. Żadna inna gra tak szybko i tak skutecznie nie odciąga uwagi od heroicznych zadań i szczytnych misji, jak Blade of Destiny, pozostawiając zapach pyłu wzbijanego w marszu, blask ogniska podczas pierwszej warty gdzieś pod skalnym osypiskiem, lodowy dotyk strachu przy przekraczaniu wrót opuszczonego lochu, w końcu smak wina - tego znakomitego, sączonego przy kominku, w karczmie pełnej

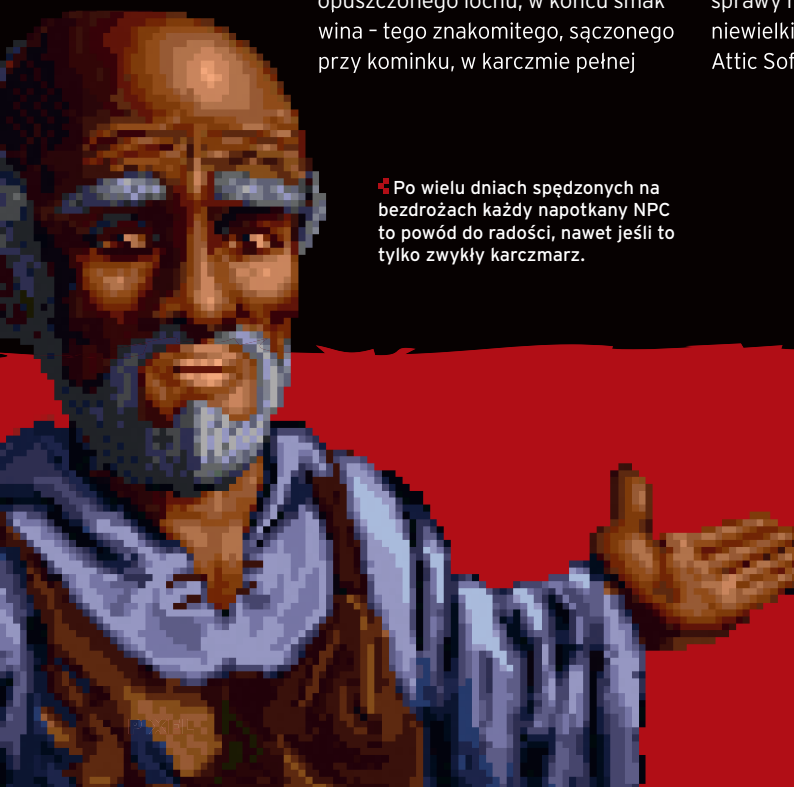
muzyki i tańca, oraz tego zmieszanego z ziołami, pitego na odwagę, tuż przed wstąpieniem na kolebiący się przy najmniejszym wietrze most nad bezdenną przepaścią.

Blade of Destiny to gra z wielu powodów wyjątkowa. W moim odczuciu trudno o lepszy przykład, jak wiele Europa ma do zaferowania w gatunku gier fabularnych. Na tle unoszących się w obłoku gęstego mistycyzmu fabuł japońskich czy uwielbianych przez Amerykanów heroicznych legend o zmaganiu dobra ze złem, przyziemność i bliskość produkcji z tej części świata jest czymś mocno odświeżającym. Nie inaczej sprawy mają się w przypadku dzieła niewielkiego niemieckiego studia Attic Software Development.

Prosty zabieg łączenia fantazji z realiami średniowiecza pozwolił na stworzenie wyjątkowej identyfikacji z bohaterami, szczególnie istotnej, gdy w grę wchodzi postacie generowane losowo, nieobdarzone przez twórców precyzyjnie zarysowanymi osobowościami. W tym świetle misja wyznaczona przez hetmana Thorwalu jest dokładnie tym, czym się wydaje - pretekstem, aby wyruszyć w świat i poznawać go na własną rękę.

A świat Arkanii jest ogromny, pełen mrocznych kultów, bandytów, korsarzy, monstrów czających się w ciemnych lochach i malowniczych wysp nawiedzanych przez mitologiczne stworzenia. Od uruchomienia programu nie upływa nawet chwila, a łapiemy się na tym, że największą

❖ Po wielu dniach spędzonych na bezdrożach każdy napotkany NPC to powód do radości, nawet jeśli to tylko zwykły karczmarz.



Poruszanie się po miastach i podziemiach przypomina rozwiązania z Dungeon Mastersa. Choć brak tutaj interakcji z otoczeniem i przedmiotami, to zwiedzanie świata, pukanie do drzwi i zagłębienie do każdej otwartej lokacji przynioszą ogromną satysfakcję.



BLADE OF DESTINY TO
SYMULATOR KŁADĄCY
NACISK NA POWTA-
RZALNE I PRZYIEMNE
CZYNNOŚCI.



TAMION TRIFFT EINE HARPYIE

wartością jest dla nas rozsądnie wybrane miejsce noclegu (sąsiedztwo leża harpii nie sprzyja wypoczynkowi), sprawny podział obowiązków wartowniczych, celnie wypuszczona strzała podczas polowania i tych kilka beztróskich godzin spędzonych na odpoczynku i nieśpiesznym poszukiwaniu cennych ziół. Bo Blade of Destiny to nie tylko znakomicie

skonstruowany RPG, ale przede wszystkim symulator kładący nacisk na czynności niekoniecznie heroiczne, za to równie satysfakcjonujące, gdy decydują o życiu i dobrostanie.

To, co w innych grach przeszkadza: konieczność jedzenia, fobie i słabości bohaterów, psujące się w najmniej sprzyjającym momencie części ekwipunku, banalne rytuały odwiedzania

sklepów i tawern, tutaj posiada wielką moc, bo stanowi część etosu wędrowca. Ten etos czujemy na każdym kroku, czy to rozdając punkty redukujące skłonność naszego maga do paniki w ciasnych pomieszczeniach, czy to uzupełniając zapas lin, z których prędzej czy później skorzystamy, konstruując tymczasowy most albo drabinę pozwalającą

🔥 Zbrojne potyczki w Blade of Destiny nie zdarzają się tak często, jak w wielu tytułach z epoki. Są za to wyjątkowo wymagające, wyczerpujące i drenujące cenne zasoby drużyny.



Brak twardego dysku w standardzie spowodował, że Attic zrezygnowało z wspierania Amigi przy okazji tworzenia drugiej części serii. Dzięki oderwaniu się od ograniczeń pamięci, Star Trail mógł pochwalić się dużą ilością kolorowych grafik SVGA.

Drugą poważną zmianą w Star Trailu okazało się płynne poruszanie. Mimo ograniczenia swobody do czterech podstawowych kierunków, gra robiła spore wrażenie przesuwanym ekranem wykorzystującym moc obliczeniową ówczesnych pecetów.

BIORĄC PRZYKŁAD Z SSI, KTÓRE UGRUNTOWAŁO SWOJĄ POZYCJĘ, TWORZĄC CAŁĄ SERIE BAZUJĄCĄ NA D&D, ATTIC SOFTWARE ZDOBYŁO PRAWA DO WYKORZYSTANIA SYSTEMU DAS SCHWARZE AUGÉ - RDZENNIE NIEMIECKIEJ PRODUKCJI STWORZONEJ PRZEZ ULRICHA KIESOWA, HANSA JOACHIMA ALPERSA I WERNERA FUCHSA.

na zejście w niedostępną otchłań. Nawet alkohol ma praktyczne zastosowanie: jako środek na odwagę, a w ostateczności totalne znieczulenie, gdy lęk wysokości lub inne ułomności członków drużyny nie pozwolą kontynuować wędrówki. Bycie w drodze - tylko to się liczy.

Blade of Destiny ma rozmach jak na rok 1993. Nie brak tu ani różnorodności, ani skali, ani nieortodoksyjnych pomysłów. Dość powiedzieć, że akcję obserwujemy w aż trzech trybach: mapy świata, gdzie planujemy podróż i odpoczynek, widoku FPP stosowanego w miastach i zamkniętych lokacjach oraz izometrycznej reprezentacji pola walki. Ta ostanía umożliwiała rozgrywkę na wzór gier taktycznych (X-Com, Fallout) i jak można się domyślić, dostarcza mnóstwo radości. Jakby tego było mało, warstwa rozwoju postaci jeszcze bardziej przesuwająca ciężar rozgrywki w rejony symulatora. Ilość parametrów, umiejętności i czarów (od odporności na alkohol po zdolność przyzywania kruków)

Reklama



W połowie lat dziewięćdziesiątych najskuteczniejszym sposobem na przyciągnięcie graczy było odwołanie się do technologii. Pomijając sprawnie napisane, choć nieco zbyt pompacyjne wprowadzenie, pudełko Star Trail ozdobiła lista cech gry sugerujących, że jest to dzieło na wskroś nowoczesne.

zwyczajnie przytłacza, a przecież są jeszcze parametry ujemne ze wszystkimi możliwymi lękami i fobiami włącznie. Proces tworzenia drużyny zabiera godziny. Coś, co dzisiaj nie usłoby żadnej mainstreamowej grze, w Blade of Destiny nie tylko nie nuży - wręcz bawi i cieszy, będąc najlepszym dowodem na to, że w projektowaniu gier nie ma złych rozwiązań, są tylko te mniej lub bardziej trafnie dobrane do nadrzędnej fantazji.

DAS SCHWARZE AUGÉ

Najistotniejszym fundamentem symulacyjnej strony Blade of Destiny jest wierność materiałowi źródłowemu. Materiałowi, dodajmy, wyjątkowo rozbudowanemu i przetestowanemu w tysiącach kampanii rozgrywanych wśród niemieckich fanów fantasy. Biorąc przykład z SSI, które ugruntowało swoją pozycję, wypuszczając całe serie bazujące na D&D, Attic Software zdobyło prawa do wykorzystania systemu Das Schwarze Auge - lokalnej kreacji trzech weteranów fandomu: Ulricha

Kiesowa, Hansa Joachima Alpersa i Wernera Fuchsa.

Wspomniani panowie mają wielkie zasługi dla tamtejszej sceny. Spod ich ręki wyszły tłumaczenia szeregu anglojęzycznych systemów RPG, w tym owego najbardziej wpływowego, czyli Dungeons & Dragons. Co ciekawe, próby zainteresowania nim lokalnych wydawców spełzły na niczym. Ani potężny w owym czasie Schmidt Spiele - potentat z korzeniami sięgającymi początków dwudziestego wieku, ani jeszcze starszy Droemer Knaur, nie odważyli się zainwestować w ojca wszystkich RPG. Powodem były wyjątkowo wysokie, nawet jak na niemieckie warunki, opłaty licencyjne dla TSR. Świadomość potrzeb rynku zaowocowała jednak poważną konsekwencją: Kiesow i jego kompani otrzymali propozycję stworzenia autorskiego odpowiednika hitu. Nie zmarnowali szansy i tak powstał świat Aventurii, wniecznie zmagającej się z zagrożeniem płynącym z orkowych pustkowi.

System ujrzał światło dzienne w roku 1984 nakładem wspomnianego Schmidt Spiele i z marszu zyskał popularność. Co prawda nigdy nie udało się trwale zaszczepić go poza granicami kraju (choć były takie próby), ale i tak mówimy o potężnym sukcesie. W pierwszym roku sprzedano ponad 100, 000 podręczników, za którymi

❖ W świecie, gdzie najdrobniejsza rzecz ulega zużyciu lub zniszczeniu, kowal to cenny sojusznik.



Gry z cyklu Realms of Arkania skutecznie radziły sobie z łąčeniem epickiej fantastyki z przyziemnością. Wysoki urzędnik państwowy, rzemieślnik czy przedstawiciel najniższych klas społecznych - każdy kontakt był dobry, jeśli prowadził do wykonania zadania.



poszły planszówki, bitewniaki, książki liczone w grubych dziesiątkach tytułów, w końcu gry komputerowe. Próby zaistnienia na międzynarodowej scenie zmusiły również do zmiany nazewnictwa, oryginalnie wyjątkowo infantylnego. Aventuria zmieniła się na Arkanie a cały system otrzymał mrocznie brzmiące miano Das Schwarze Auge, czyli Czarne Oko.

STAR TRAIL

Wracając do losów komputerowej sagi, w niecałe dwa lata od międzynarodowej premiery Blade of Destiny część z nas mogła ponownie wyruszyć w pasjonującą podróż. Niestety tylko część, bo amigowcy musieli obejść się smakiem. Nawet w Niemczech, jednym z bastionów Przyjaciółki, czas legendarnego szesnastobitowca dobiegał końca i trudno się było dziwić niechęci deweloperów do ryzykownej inwestycji. Wielkie znaczenie miał też fakt, że w owym czasie pecety pełną piersią czerpały z dobrodziejstw 3D oraz laserowych czynniki danych, co odcisnęło się piętnem na tożsamości sequela.

Nowa historia o nazwie Star Trail z jednej strony starała się być produktem nowoczesnym, korzystającym z płynnego przesuwu ekranu i niewyobrażalnych jak na owe czasy objętości nośników, z drugiej rękami i nogami trzymała się formuły, która

nawet w przychylniej lokalnej prasie określana była jako "staroszkolna". Kto spodziewał się od kontynuacji więcej tego samego, ten nie miał okazji do narzekań - cała rozbudowana mechanika symulacji została zachowana, a nawet wzmocniona dalszymi rozwiązaniami. Podeszwy butów zdzierały się od nadmiernej eksploatacji, wyziębienie organizmu groziło zapadnięciem na przewlekłą chorobę, a co bardziej nerwowi mieszkańcy krainy przysparzali nam zmartwień, reagując już nie tylko na nasze działania, ale i możliwość ich zaistnienia (na co wskazywać miał stan naszego ekwipunku). Problem w tym, że czas nie sprzyjał takim rozwiązaniom. Trwała rewolucja technologiczna na skalę niespotykaną od chwili narodzin branży, a za z nią szły nienegocjowalne oczekiwania totalnie nowej jakości i nowych wrażeń. Można było wybaczyć miałką rozgrywkę, uproszczenia czy nawet nudę, ale nigdy konserwatyzm albo wreszcie brak ambicji do bycia interaktywnym doznaniem na miarę filmu fabularnego. Star Trail nie spełniał tych wymagań. Mimo bogatej zawartości mało kto zauważył jego obecność na rynku.

Piszę o tym z żalem, bo druga część Trylogii Północy to gra znakomita, udowadniająca, że ludzie z Attica rozumieli gatunek RPG jak mało kto.



Mapa dołączona do Blade of Destiny jest nieco zwodnicza i sugeruje dostęp do całego obszaru kontynentu Arkanii, jednak nawet mimo ograniczenia do północnych krain i tak teren rozgrywki jest ogromny.

Wybierając mniej uczęszczane szlaki i stosując rozwiązania spoza kanonu, wykreowali doświadczenie wyjątkowe, mające szansę zakończyć się powstaniem ponadczasowej serii na miarę The Elder Scrolls. Zabrakło jednak magii technologicznego przełomu, co okazało się przekleństwem nie tylko Star Trail, ale i trzeciej, ostatniej już próby dotarcia do szerszej grupy odbiorców.

SHADOWS OVER RIVA

Gdyby losy serii toczyły się w dzisiejszych realiach, trzy lata oczekiwania na kontynuację byłyby uczciwą ceną za jakość i rozmach zmian. Rzecz działa się jednak w epoce, w której



Utrzymanie przez aż trzy części gry identycznego interfejsu użytkownika mogło wydawać się interesującym pomysłem i ukłonem w kierunku fanów serii, ale nawet najbardziej zagorzali wielbiciele oczekiwali rozwoju. Miało to odzwierciedlenie w sprzedaży Star Trailla i Rivy.



Rozmieszczone w głównych miastach kontynentu świątynie mogą pochwalic się ogromną różnorodnością wyznań i kapłanów, ale w jednym są stałe i przewidywalne - tylko solidny datek jest w stanie poruszyć opiekujące się nimi bóstwa do zwrócenia na nas uwagi.

technologia odchodziła do lamusa dosłownie z tygodnia na tydzień, przyprawiając o ból głowy dynamiką postępu. Już przy pierwszym kontakcie z finalną odsłoną trylogii oczywiste było, że Shadows over Riva – planowany jako wielki krok ku nowoczesności, zdążył się rynkowo zestarzeć, zanim jeszcze twórcy z Attica spakowali płytę z gold masterem do koperty i wysłali wydawcy.

Najmniej korzystne wrażenie robiła jakość grafiki: puste przestrzenie, zasięg wzroku na kilka metrów do przodu, szarość i powtarzalność obiektów – nie tego oczekiwali użytkownicy PC, dla których mechanika rozgrywki stanowiła często mniejszą wartość niż okazja do sprawdzenia mocy nowej karty graficznej. Pod niezbyt atrakcyjną powłoką kryła się jednak porywająca przygoda: bogata, zaskakująca, doskonale balansująca między klimatem starszych odsłon a ambicjami twórców.

Uważam, że umieszczenie akcji gry w Rivie, wysuniętych daleko na północ i nieustannie narażonym na ataki orków mieście portowym, to zabieg nieprzypadkowy, jak gdyby autorzy chcieli powiedzieć: żegnaj cywilizacja, żegnaj swoboda (Riva pozostaje w stanie oblężenia), żegnajcie wszystkie znane dotąd koncepcje. Eksploracja świata została zredukowana do minimum,

a wraz z nią sensowność większości starych taktyk i mozolnie wyuczonych umiejętności (seria wspierała importowanie starej drużyny). Przygoda nabrała wyraźnych cech liniowości, a aspekt symulacyjny rozplynął się gdzieś w przesyconym dymem i portowymi oparami uliczek miasta.

Zaskakujące jest jednak nie to, jak bardzo zmieniono formułę zabawy, lecz fakt, że ta zmiana miała za uważalny potencjał wyprowadzenia serii na nową drogę: fantastycznie obiecujący i otwierający dziesiątki nowych, ekscytujących możliwości. Shadows over Riva okazała się bowiem opowieścią detektywistyczną z intrygującymi postaciami, spiskami, nagłymi zmianami akcji i tempa, nieustannie zaskakującą i zmuszającą do wyjścia poza strefę komfortu i rutyny. Trzecia część sagi jak mało która pokazywała, że ludzie z Attica to ktoś więcej, niż sprawni deweloperzy, kryjący się za licencjami i sprawdzonym w boju systemem. Nie mam wątpliwości, że mieliśmy do czynienia z fantastycznym poziomem wyczucia pragnień graczy i jeszcze cenniejszą umiejętnością spełniania owych fantazji – czymś, co sytuowało Attic w absolutnej pierwszej lidze twórców RPG tamtych czasów.

Brak sukcesu finansowego Rivy przypieczętował losy dewelopera,

który przez kilka lat walczył o odzyskanie równowagi, by ostatecznie rozpaść się na początku nowej dekady. Nie oznaczało to jednak końca komputerowych losów uniwersum Arkanii. Berliński zespół Radon Labs, zaczynający karierę od prostych gier przeglądarkowych, kontynuował chlubne niemieckie tradycje ze znakomicie przyjętym przez graczy oraz prasę Drakensang – ambitnym, przypominającym w wielu aspektach Baldur's Gate przedsięwzięciu, rywalizującym przez chwilę z belgijską serią Divinity. W przeciwieństwie do Divinity jednak, wydane w latach 2008 i 2011 dwie części przygody nie uchroniły berlińczyków od bankructwa i gdyby nie interwencja Bigpointa, potentata na europejskim rynku free-to-play, i ta marka odeszłaby w zapomnienie. Nie obyło się niestety bez ofiar. Drakensang funkcjonuje obecnie jako przeglądarkowy MMO w stylistyce Diablo, nie ma już jednak wiele wspólnego z Czarnym Okiem, z którego licencji zrezygnowano.

Oczekując na ponowne obudzenie ze snu cyfrowej Arkanii, pozostaje nam wspominać wspaniałe dokonania Attica, tym bardziej, że to wciąż znakomite retro-granie, szalenie nagradzające i wyjątkowo inne od wszystkiego, co rynek RPG ma nam w czasach obecnych do zaoferowania. ■

Konwersje



Jak na rdzennie europejski produkt, wybór wydawcy dla Blade of Destiny był nieoczywisty. Stary Kontynent i Australia otrzymały swoją wersję gry dzięki U.S. Gold, specjalizującym się głównie w portowaniu amerykańskich produkcji.

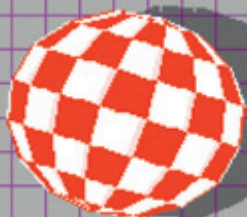


Ustalony pod koniec lat osiemdziesiątych standard ekwipunku, czyli kratki (sloty), ikony obiektów zużywalnych oraz ekwipowalnych, paper-dolle i fantastyczne zdobnictwo, przetrwał po dzień dzisiejszy w większości serii RPG i MMORPG.



W 2013 roku firma Crafty Games wyprodukowała Realms of Arkania: Blade of Destiny HD. Mimo stworzenia ładnego świata 3D i nadania statycznym w trakcie konwersacji postaciom nieco dynamiki gra spotkała się z druzgoczącymi ocenami fanów.

SECRET LEVEL



68 Wśród czytelników Pixela jest wielu fanów Commodore, ale nie tylko do nich skierowany jest ten tekst. Druga część naszego cyklu o kolejnych modelach Amigi.



69 Doktor Destroyer powraca nie z felietonem, ale z tekstem o komunikacji miejskiej!



74 Od dawna przymierzaliśmy się do tekstu o etymologii pojęcia „gra wideo”.



78 Nadworny kompozytor ścieżek dźwiękowych Blizzarda wpuścił nas z aparatem do swojego studia i udzielił bardzo osobistego wywiadu.

**MAM LUDZKICH ROZMIARÓW
HANA SOŁO ZAMROŻONEGO
W KARBONICIE.**

NIE UWIERZYŁBYŚ, ILE OSÓB CHCIAŁO ZOBACZYĆ, CO DO CHOLERY DZIEJE SIĘ NA TYM EKRANIE.

””



84 Istnieje teoria spiskowa mówiąca o tym, że załoga Apollo 11 nie zanegowała określenia Srebrny Glob, gdyż jej tam nie było... Tymczasem powierzchnia Księżyca ma inny kolor.

LEGENDA AMIGI

2



W roku 1983 miało miejsce kilka istotnych wydarzeń, które na zawsze zmieniły rynek gier wideo. Wprowadzony rok wcześniej na rynek nowy komputer Commodore 64 reklamowany był hasłami w stylu: „Po co kupować dziecku konsolę, która odciągnie je od nauki, skoro możesz kupić komputer, który przygotowuje je do koledżu?”. Taktyka Commodore była trafna – nowy komputer błyskawicznie zyskiwał popularność...

Tymczasem w obozie Atari działy się niepokojące rzeczy. Po odejściu do Activision kilku czołowych twórców gier drastycznie spadł poziom wydawanych tytułów, czego dobitnymi przykładami okazały się E.T. oraz konwersja Pac-Mana z automatów arcade. Niesprzedane kartridże zakopano w ziemi na wysypisku w Nowym Meksyku, co wywołało zainteresowanie mediów. Sprzedaż gier raptownie spadła, a wraz z nią przysła gieldowa bańka. Atari zdecydowanie miało problem.

Jeszcze większy problem miały firmy koniunkturalnie zajmujące się grami, takie jak Mattel, Magnavox czy Coleco, które zupełnie opuściły rynek gier. Tymczasem maleńki startup tworzący najlepszą konsolę do gier pod dowództwem Jaya Minera



Kontynuujemy nasz cykl o dziejach Commodore International i wydawanych przez nią komputerach oraz konsolach. Burzliwe to były czasy, a i miejsce firmy z West Chester znajdowało się wówczas wśród największych.

■ Tomasz Marcinkowski

akurat zdążył na dobre rozwinąć swój prototyp i to do tego stopnia, że można było powoli szykować się do publicznych prezentacji. Niestety, zapaść na rynku gier spowodowała zanik zainteresowania inwestorów, do tej pory chętnie sypiących pieniędzmi z rękawa. Nagle firma straciła finansowanie. Jasnym stało się, że należy podjąć zdecydowane kroki, inaczej konsola nie pojawi się na rynku.

Pierwszym krokiem była decyzja o przekształceniu projektu na pełnoprawny komputer. Ambicja Jaya nie pozwoliłaby wprowadzić na rynek kolejnego szarego, nudnego pudła. Dlatego nowy komputer miałby posiadać zdolność do pracy wielozadaniowej i, podobnie jak najlepsze automaty arcade, wszelkiego rodzaju układy wspomagające wyświetlanie grafiki, odtwarzanie dźwięku, operacje I/O i tym podobne. Niestety, opracowanie systemu operacyjnego od zera wymaga czasu, a czas bez gotowego produktu na półkach to brak zarobku. Dlatego zdecydowano o konieczności pozyskania dużego inwestora, firmy z ugruntowaną pozycją na rynku komputerów. W styczniu 1984 roku na targach CES w Chicago miała miejsce pierwsza publiczna prezentacja prototypu całkowicie nowego komputera. W boksie firmy ostatnie prace nad pokazem trwały jeszcze na ostatnią noc przed prezentacją.



■ RJ Mical i Dale Luck śpią podczas targów CES. Tak już ponad 30 lat temu wyglądały skutki crunchu.

Prototypy



Zwyczaj się mawiać, że prototypy sprzętów Atari i Commodore nosiły wyłącznie kobiece imiona: Atari VCS – Stella, Atari 400 – Candy, Atari 800 – Colleen, Amiga – Lorraine. Ale już dalsze modele Atari XL były znane jako Dynasty, Shakti czy Mickey.

Jak relacjonują RJ Mical i Dale Luck, dysponując sześciopakiem ciepłego piwa, w pośpiechu pisali program demonstracyjny. W chwili, w której oczekiwali na jego skompiłowanie, po prostu usnęli. Samo demo uruchomiło się i w najlepsze hulało na ekranie. Skacząca zgodnie z prawami grawitacji czerwono-biała piłka rzucająca cień, obracająca się i wydająca realistyczny, stereofoniczny dźwięk, czekała od rana na współpracowników i zwiedzających targi. Przez stanowisko firmy przewinął się niewiarygodny tłum. Jak powiedział Bill Hart: „Nie uwierzyłybyś, ile osób chciało zobaczyć, co do cholery dzieje się na tym ekranie”. Oczywiście widok nie był przeznaczony jedynie dla zwykłych zwiedzających. Osobne demonstracje przeprowadzono dla przedstawicieli dużych firm z branży IT: Commodore, Atari, Apple. Hart wspomina także, że wśród ludzi z Apple był sam Steve Jobs, który wielokrotnie wracał, żeby popatrzeć jeszcze troszkę. Ostatecznie prototypem zainteresowała się firma Atari, która zgodziła się pożyczyc pół miliona dolarów na przekształcenie płyt prototypowych w gotowe układy scalone. W razie niepowodzenia Atari przejęłoby cały projekt za bezcen. Deadline mijał 30 czerwca 1984. Wiadomo było, że się nie uda i trzeba będzie oddać Atari schematy. Dlatego każdy z nich zawierał błędy... ■

404

LINIA ZWYKŁA

■ Dr Destroyer

-> PECETOWE SYMULACJE KOMUNIKACJI MIEJSKIEJ

Rozkład ważny od 22-09-16

DZIEŃ POWSZEDNI

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

W komputerowych grach symulacyjnych dotyczących komunikacji miejskiej możemy wyróżnić dwa podstawowe rodzaje: symulatory jazdy pojazdami (autobusy, metro, tramwaj, trolejbus) i symulatory „biznesowe”, w których gracz staje się przedsiębiorcą prowadzącym firmę przewoźną. Jeśli chodzi o symulatory jazdy, to w większości dotyczących tego tematu renomowanych gier autorzy wyszli zwycięsko z kompromisu realizm vs. grywalność. Zachowano bowiem - choć w formie bardziej lub mniej uproszczonej - podstawowe procedury, jakich musi dopełnić pracownik prowadzący pojazd po ulicach miasta. Zaczynamy od przejęcia autobusu/tramwaju do służby i uruchomienia systemu informacji pasażerskiej oraz samego pojazdu. Jedziemy według rozkładu w ruchu ulicznym, a po drodze obsługujemy pasażerów wsiadających i wysiadających na przystankach i sprzedajemy im bilety.

Nieco gorzej na tym tle wypadają symulatory „biznesowe”, w których zadaniem gracza jest prowadzenie własnego przedsiębiorstwa komunikacyjnego. Większość gier tego typu (nie tylko dotyczących komunikacji publicznej) oparta jest bowiem na „idealnym” modelu biznesu wolno-rynkowego, który w rzeczywistości w komunikacji miejskiej sprawdza się w ograniczonym stopniu. Współcześnie preferuje się raczej model biznesowy polegający na przynajmniej

SOBOTY I ŚWIĘTA

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

częściowym dotowaniu komunikacji publicznej przez władze miasta. Zapewnia on lepszą elastyczność kształtowania układu sieci i pozwala na budowanie popytu w związku z planami urbanistycznymi. Z drugiej strony jest jednak dość kosztowny, lecz praktyka pokazała, że nie jest możliwe uniknięcie tych kosztów, zwłaszcza gdy zakładamy harmonijny rozwój miasta z poszanowaniem środowiska naturalnego.

Biznes - SimCity wzorcem i obciążeniem

Praktycznie wszystkie biznesowe symulacje miejskie bazują na koncepcji SimCity. Nie inaczej jest z symulacjami komunikacji publicznej, które po prostu kładą nacisk na pewien aspekt funkcjonowania miasta. Jednak szkoda, że autorzy symulacji generalnie nie uwzględniają rozwoju sieci komunikacyjnej jako scharmonizowanego elementu przestrzeni miejskiej, kierując się przede wszystkim wskaźnikiem zysku jako drogą do zwycięstwa. Dodajmy do tego losowe „disastery” i już przepis na symulację jest gotowy. Chciałbym tu zaznaczyć, że z przeglądu wykluczyłem gry „miejskie”, w pewnym sensie dotyczące również komunikacji publicznej, ale w rzeczywistości przedstawiające ją w sposób jeszcze bardziej uproszczony, takie jak Transport Tycoon i pochodne typu Open TTD czy Simutrans. W ten sposób skupiłem się tylko na tych tytułach, które bezpośrednio dotyczą transportu masowego w miastach, pomijając inne, takie jak koleje czy lotnictwo cywilne.



DZIEŃ POWSZEDNI

5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24

Nestorem biznesowych symulacji transportu publicznego w miastach (i jak dla mnie jednym z lepszych produktów - szkoda, że niekontynuowanych) pozostaje produkt firmy JoWood sprzed 15 lat, Traffic Giant. Grę tę cechuje mnóstwo uproszczeń i nędzna grafika w rzucie izometrycznym, ale do jej zalet zaliczyłbym przede wszystkim prostotę obsługi i szybką rozgrywkę. Owszem, model komunikacji jest mocno kaleki, podobnie interfejs pozostawia sporo do życzenia, ale w mojej ocenie ta gra nadal nie straciła swojego uroku, choć dziś na współczesnym pececie sprawa niestety pewne problemy ze zgodnością. Traffic Giant przez długie lata nie miał praktycznie żadnych następców. I w zasadzie nadal nie ma, bowiem Cities in Motion, symulator działania przedsiębiorstwa komunikacyjnego opracowany przez Colossal Order i wydany w 2011 roku przez Paradox, to gra na zupełnie innym poziomie graficznym i znacznie bardziej skomplikowana, przez co gracz musi opanować dużo więcej szczegółowych parametrów niż w Traffic Giant. Pierwsza wersja CiM, wydana w Polsce przez Cenegę z podtytułem Symulator Komunikacji Miejskiej, była krytykowana, bo faktycznie miała wiele wad. W krótkim czasie pojawiło

się jednak do niej wiele DLC i zyskała sporą popularność, więc w końcu dorobiła się sequela, Cities in Motion 2 (2013, polskie wydanie Cenegi jako Symulator współczesnej metropolii). CiM 2 jest znacznie lepsza od pierwszej wersji, zarówno graficznie, jak i jeśli chodzi o przebieg rozgrywki. Jest to gra, o której można powiedzieć „trudna”, bowiem opanowanie wszystkich jej tajemników wymaga pewnego czasu. Jednak w którymś momencie rozkminiania zauważamy, że za tymi wszystkim ikonkami i rozkładami jazdy kryje się nadal w dużym stopniu uproszczony model funkcjonowania komunikacji. Choć autorzy rzeczywiście postarali się odwzorować wiele parametrów zgodnie z rzeczywistością, na pewnym poziomie nadal pozostali w obrębie SimCity i wywodzącego się z niej myślenia o strategii biznesu.

Do jakiegoś stopnia podobnie można się wypowiedzieć o niemieckiej grze (producent Stonehill Games, wydawca Astragon) zatytułowanej Nahverkehrs-Manager 2012, wydanej także w Polsce przez CDP jako Symulator komunikacji miejskiej. Oprawa graficzna jest w niej znacznie gorsza niż w Cities in Motion, bardziej w stylu starszych wersji Simcity. Podobieństwo do SimCity zaznacza się może

nawet mocniej niż w pozostałych opisywanych strategiach biznesowych, bowiem podobnie jak w klasyku Maxisa, także i w Symulatorze komunikacji miejskiej budujemy miasto od podstaw, natomiast w Traffic Giant i Cities in Motion miasta są gotowe - i to jest jedna z najbardziej rzucających się w oczy różnic, jeśli chodzi o rozgrywkę. W tej grze można jednak odnaleźć najwięcej elementów planowania urbanistycznego, bo mamy pełny wpływ na komunikacyjny układ budowanego przez siebie miasta. Zakładamy sygnalizację świetlną na skrzyżowaniach i programujemy ją, budujemy nie tylko ulice, ale również ścieżki rowerowe, parkingi i inne elementy infrastruktury. W sumie gra jest całkiem ciekawa i godna polecenia, chociaż niepopularna (dzięki czemu można ją kupić bardzo tanio). Te trzy wymienione przez mnie tytuły wyczerpują temat symulacji biznesowych. W grupie symulacji jazdy liczba programów jest większa i bardziej zróżnicowana.

CZYM WARTO POJEJŹDZIĆ PO ASFALCIE?

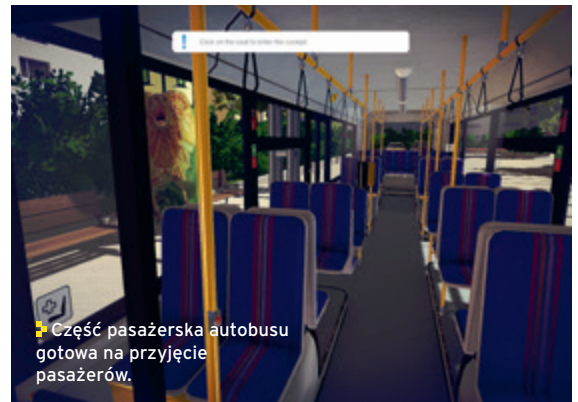
W pierwszym punkcie należy zwrócić uwagę na przewagę symulatorów autobusowych nad tramwajowymi. W przypadku jazdy autobusem mamy co najmniej dwie przyzwoite symulacje. Pierwsza to seria City Bus Simulator niemieckiej firmy TML Studios, której wydawcą jest Aerosoft, znany przede wszystkim z dodatków do MS Flight Simulator. Seria ta ma dwie części: City Bus Simulator New York (2010, autobusy w Nowym Jorku) oraz City Bus Simulator Munich (2014), rozgrywaną się w Monachium, gdzie możemy pojeździć przegubowym MAN znanym także z Warszawy i Gdańska. Symulatory TML-Studios są opracowane realistycznie, w najstarszej wersji z 2010 roku grafika jak na dzisiejsze czasy już trochę się zestarzała, ale w nowszej części jest zupełnie przyzwoita, choć



W grze Bus Simulator 16 jeździmy po fikcyjnym mieście autobusami fikcyjnej marki.



✚ Kierowca wirtualnego autobusu zasiada przed realnie wyglądającym pulpitem, na którym widać podstawowe elementy sterowania pojazdem.



✚ Część pasażerska autobusu gotowa na przyjęcie pasażerów.



✚ Zaczynamy kurs na dużej pętli w centrum miasta.



✚ Berlińskie piętrowe MAN z lat osiemdziesiątych to jedno z najfajniejszych autobusów dostępnych w OMSI.

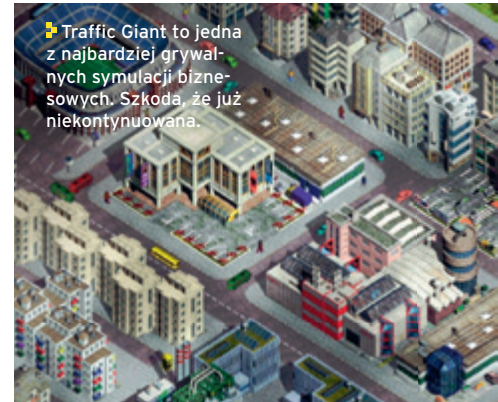
nie jest to oczywiście poziom GTA V. Warto wspomnieć, że pod nazwą New York Bus Simulator występuje inna gra, która może mylić się z pierwszą częścią programu TML-Studios, a jest znacznie gorsza pod każdym względem. Trzeba też odnotować, że Astragon opublikował dwie gry o podobnej nazwie Bus Simulator. Pierwsza z nich, Bus Simulator 2012, została wydana w Polsce przez CDP jako Symulator autobusu 2012. Podstawą do tej gry jest symulacja TML, jednak w wersji uproszczonej, z fikcyjnymi modelami autobusów i zmyślonym miastem. Niedawno ukazał się sequel Bus Simulator 16, lecz to jest już zupełnie inna gra (miasto i autobusy

pozostały fikcyjne) opracowana przez studio StillAlive, a nie TML, co niestety przełożyło się na niższy poziom tego produktu przede wszystkim pod względem realizmu jazdy.

Drugą interesującą symulacją autobusową opublikował również Aerosoft. Gra została opracowana przez firmę M+R Software. Do tej pory pojawiły się dwie wersje tego symulatora: OMSI i OMSI 2 (OMSI to skrót od „OMnibus Simulator”, czyli po niemiecku „symulator autobusu miejskiego”). W przeciwieństwie do serii TML-Studios, OMSI (w obu wersjach) to program o otwartej architekturze, do którego można wstawiać własne mapy i modele. Podstawowa wersja

OMSI 2 obejmuje podberlińską linię w Spandau i autobusy MAN starszej generacji, a także podmiejską linię do Grundorf. W internecie funkcjonuje wiele forów i stron poświęconych tej grze, z których można ściągać mapy i modele stworzone przez entuzjastów. Dzięki temu baza pojazdów i miast jest dość szeroka i obejmuje m. in. także modele polskie. Istnieją również dodatki komercyjne, na przykład autobusy w Wiedniu, Hamburgu, berlińska linia lotnicowa. Niektórzy fani zakładają nawet wirtualne spółki przewozowe, tworząc „flotę” z dostępnych modeli. OMSI to zdecydowanie najbardziej uniwersalny symulator autobusów miejskich na rynku, realistyczny i z poprawną, choć narysowaną nieco oszczędnie grafiką 3D. Niestety, pewnym minusem jest programistyczne niedopracowanie gry – ma one spore wymagania sprzętowe (jak na prostotę grafiki), zaczyna się i robi sporo psikusów, co powoli eliminują publikowane przez wydawcę kolejne patche.

Zasadniczą różnicą między grami z serii Bus Simulator a OMSI jest



Traffic Giant to jedna z najbardziej grywalnych symulacji biznesowych. Szkoda, że już niekontynuowana.

Większość biznesowych symulatorów komunikacji oparta jest na „idealnym” modelu biznesu wolnorynkowego, który w rzeczywistości w komunikacji miejskiej sprawdza się w ograniczonym stopniu.

możliwość dodawania map i modeli do tej drugiej. Ale nie tylko. Gry TML-Studios (także w wersji Astragona) mają pewne elementy strategiczne. Zaczynamy od wejścia do hali, w której czeka autobus. Musimy wpisać numer służbowy i hasło, żeby odpalić system informacji pasażerskiej i dojść do uruchomienia silnika. Ltd. W OMSI po prostu ładujemy mapę, a na nią wybrany model - przy czym odpalamy go w znacznie prostszy sposób - i możemy jeździć sobie do woli po „mieście”. Możemy zatrzymać się na przystankach bądź nie, linię też sobie wybieramy. Nie ma żadnej punktacji ani „kariery”. Charakterystyczny dla symulatorów „otwartych” jest też w OMSI różny sposób obsługi poszczególnych pojazdów, zależny do autora modelu. Niektóre modele mają więcej funkcji, inne mniej, część ma skrzynię automatyczną, część manualną. Fani opracowali też modele autobusów typowo międzymiastowych, a nawet trolejbusów.

Poza tymi dwiema opisanymi wyżej, istnieją jeszcze inne symulacje autobusowe z drugiej ligi, w których realizm symulacji jest kiepski i występuje w nich zdecydowanie gorsza grafika. Przykładowo gra zatytułowana Bus Driver i wspomniany wcześniej

■ Biznesowe symulacje komunikacji miejskiej bazują na koncepcji Sim-City, zajmując się szczegółowo tylko jednym aspektem funkcjonowania miasta.

New York Bus Simulator to dość podobne do siebie produkty. Na pozór wszystko wygląda OK, ale nie tylko pominięte są procedury uruchamiania autobusu, lecz i sama jazda jest symulowana kiepsko. Ruch uliczny nikły, samochody zawsze grzecznie stoją, kiedy chcemy zmienić pas. Jeśli chcemy pobawić się w kierowcę, najlepiej zdecydujemy się na OMSI 2, głównie ze względu na możliwości rozbudowy - zwłaszcza iż obecnie można go kupić dość tanio.

NA SZYNACH GORZEJ

Jako ciekawostkę można dodać, że w dodatkach do OMSI występują niezłe odwzorowane modele wagonów tramwajowych, a nawet pociągów, ale gracz nie może ich prowadzić, choć spotyka je w ruchu miejskim. Dlatego w kategorii symulatorów jazdy tramwajem załapuje się praktycznie tylko niemiecki Stadtbahn Simulator Duesseldorf, gra pod tytułem Bus & Cable Car Simulator i kilka dodatków do symulacyjnych gier o zasadniczym temacie kolejowym (Microsoft Train Simulator, Railworks i Trainz).

Dość stary (2008) program Bus & Cable Car Simulator, jest w jakimś sensie prekursorem serii City Bus Simulator, gdyż firmuje go wspomniane

już TML-Studios wspólnie z Astragonem i Trinigy. Grę wydał w Polsce CD Projekt jako Symulator autobusów i tramwajów. To pewien ewenement pośród wszystkich symulacji jazdy. Jak wskazuje sama nazwa, możemy w tej grze prowadzić autobusy i pojazdy specyficznej kolei linowej (jedzie po torach tramwajowych, jednak pośrodku toru jest lina wciągająca wagonik pod górę na stromych ulicach) w San Francisco. Poza nimi możemy także jeździć trolejbusami i tramwajami PCC. Charakterystyczne dla TML-Studios są elementy strategii w grze; zaczynamy w „domu”, z którego musimy dojechać do „pracy” własnym pick-upem, a w pewnych sytuacjach jeździmy także samochodem dostawczym, tak więc jest chyba najbardziej rozbudowany symulator tego gatunku (w sumie gracz ma dostęp do szesnastu różnych typów pojazdów). Przy czym grafika 3D - jak na dzisiejsze czasy - jest już raczej marna. Modele pojazdów poprawne, ale narysowane zgrubnie, bez wielu szczegółów, jeszcze gorzej wygląda dość monotonne otoczenie. Realizm prowadzenia pojazdów zadowalający.

Stadtbahn Simulator Duesseldorf (Astragon\Rondomedia), chociaż wyszedł znacznie później niż Bus&Cable Car, wcale nie jest lepszy graficznie, jeśli nie gorszy. Obsługujemy w nim jedną linię szybkiego tramwaju w niemieckim Duesseldorfie. Dość toporne modele wagonów zniechęcają wizualnie, mimo iż odwzorowanie sposobu prowadzenia pojazdu jest w miarę dobre. Jazdy szybko się nudzą, ale w grze - o dziwo - dostępny jest edytor umożliwiający tworzenie dodatkowych tras.

ŚWIĘTO I SOBOTA

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

Być może ktoś się nim bawił, lecz o niskiej klasie tego symulatora najlepiej chyba świadczy brak popularności wśród fanów tematu w internecie. Nigdzie nie natknąłem się na żadne trasy stworzone i udostępniane przez entuzjastów, co jest częste w przypadku programów z edytorem. W podobnym klimacie utrzymana jest gra Schwebbahn-Simulator tych samych firm, w której prowadzimy pociągi oryginalnej kolei podwieszanej w Wuppertalu. Kolej ta porusza się po specjalnej estakadzie, ale wagony zamiast być podparte od dołu, zostały podwieszane na specjalnych prowadnicach. Symulator tej kolei zasługuje na wspomnienie raczej ze względu na oryginalność niż grywalność, gdyż kręcenie się w kółko po dość krótkiej trasie jest zabawą na godzinę, po czym fun się kończy.

Pośród symulatorów tramwajowych wyróżniłbym także - jako nietypowe - dodatek (DLC) do gry Train Simulator 2015 (również wersja 2016, wydawca Dovetail Games) stworzony w firmie JustTrains. W dodatku tym jeździmy nowoczesnymi pojazdami spółki tramwajowej we Frankfurcie nad Menem po rozgałęzionej sieci połączeń, w centrum miasta przebiegających w tunelach jak metro, a poza centrum - po wydzielonych torowiskach tramwajowych na powierzchni. Doskonale odwzorowane wagony, satysfakcjonujący poziom realizmu, wiele tras - to w skrócie najważniejsze zalety tej symulacji. Jest ona niestety droga, gdyż sam dodatek kosztuje 30 euro, nie licząc kosztu gry, ale tę cenę w pewnych granicach usprawiedliwia wysoka jakość opracowania. Smaczkiem dotyczącym Railworks, ostatecznie przeciw symulatora kolejowego, a nie tramwajowego, jest polska fikcyjna trasa „Butowice”, będąca tak jakby parodią tramwajów na Górnym Śląsku. Można ją za darmo pobrać wraz z modelami wagonów 105Na w internecie.

Nieźle jest z symulacjami jazdy klasycznym metrem, dzięki serii World of Subways opracowanej w TML-Studios



✚ **Minimetro nie jest symulatorem, ale zapewnia doskonałą zabawę na długie wieczory.**

i wydanej przez Aerosoft. Seria obejmuje cztery części, a każda z nich jest symulacją wybranej linii kolei podziemnej. Część 1 i 4 dotyczą Nowego Jorku, część 2 to linia U7 w Berlinie, a część 3 to District Line w Londynie. WoS to bardzo dobre symulacje z wystarczająco atrakcyjną, choć już trochę podstarzałą grafiką 3D narysowaną podobnie jak w autobusowych odpowiednikach tej firmy. Między symulatorami autobusów i metra wyprodukowanymi w TML można znaleźć więcej podobieństw. Najważniejszym jest dobrze odwzorowany realizm prowadzenia pojazdu i procedur, których maszynista musi dopełnić, przejmując służbę. Poza WoS można też spotkać dodatki „metrowe” do symulatorów kolejowych, dla Microsoft Train Simulator była dostępna na przykład praktycznie cała sieć metra moskiewskiego z pojazdami typu znanego również z metra warszawskiego.

CIEKAWOSTKI Z INTERNETU

Symulatory komunikacji miejskiej są dość popularne w społecznościach internetowych. Jak już wspomniałem, spora społeczność zgromadziła się na przykład naokoło OMSI. Ale entuzjaści tworzą też własne programy, na raczej niskim, amatorskim poziomie technicznym, jednak ciekawe ze względu zarówno na dopracowanie szczegółów nieobecnych w symulacjach komercyjnych, jak i ze względu na to, że można je pobierać za darmo. ATS (Advanced Tram Simulator,

<http://ats.d6team.com>) to program polskiej grupy D6team - bardzo realistyczny symulator, jeśli chodzi o odwzorowanie jazdy tramwajem Konstal 105Na. Ze strony graficznej mocno uproszczony, na poziomie podstawowym, typowa zabawka dla fanów, którzy chcą opanować prowadzenie wciągniętego popularnego w polskich miastach wagonu, ale nie zwracają uwagi na wizualną stronę gry. ATS dostępny jest w wersji pre-release 0.63, od dawna chyba nierozwijanej, ale wciąż do pobrania ze strony o podanym adresie.

Interesującym darmowym programem jest także dostępny w serwisie sourceforge.net rosyjskojęzyczny symulator TranCity, w którym możemy pojeździć autobusami, trolejbusami i tramwajami spotykanymi w Rosji: MAZ, ZiU, BKM, KTM, ale także i Ikarusem. I tutaj grafika nie jest porywająca, realizm symulacji na poziomie przeciętnym, ale całkiem dobrze wykonane są modele pojazdów z wnętrzem, otwierającymi się drzwiami. Ponadto znalazłem jeszcze kilka programów symulacyjnych w języku czeskim, ale żadnego z nich nie udało mi się uruchomić, więc wspominam o nich jedynie dla ścisłości.

Na koniec jeszcze muszę coś napisać o grze Mini metro (<http://dinopoloclub.com/minimetro/>), która nie jest symulatorem sensu stricto, tylko sprytną grą logiczną, w której na prostej mapie wytyczamy trasy metra w różnych miastach. Punkty, do których mamy doprowadzić swoje pociągi, pojawiają się losowo w różnych miejskich mapy. Naszym zadaniem jest niedopuszczenie do przepełnienia dowolnej stacji pasażerami oczekującymi na pociąg. Po przepełnieniu jednej stacji gra kończy się i zaczynamy od początku. Zadanie wbrew pozorom nie jest proste, gdyż dysponujemy ograniczoną liczbą wagonów, która przyrasta co tydzień (czasu growego) o jeden, a sieć metra błyskawicznie się rozrasta... ■

Definicja

Powołując się na definicję Władysława Kopalńskiego, gra wideo to „gra rozgrywana przez manipulowanie punktami świetlnymi na ekranie telewizora za pomocą elektronicznego, skomputeryzowanego przyrządu kontrolnego”. Warto jednak pamiętać, że definicja ta nie jest wiążąca, gdyż oprócz niej w literaturze przedmiotu odnaleźć można inne próby jej doprecyzowania.

➤ Gry towarzyszą nam od najmłodszych lat pod różnymi postaciami i w najbardziej fityzycznych formułach, co zdaje się potwierdzać nastolatek grający w... Q*berta, stworzonego przez duet Davis-Lee i wydane w 1982 roku.

rozwinieniem mechanizmów leżących u podstaw gier jako takich, rozumianych jako ujęta w normy i fikcyjna czynność wyodrębniona, aczkolwiek pełniąca funkcje społeczne.

Ponieważ nasze życie wygląda zgoła inaczej niż u minionych pokoleń, określenie gry należy dostosować do wymogów współczesności. Zdaje się, że najlepiej oddaje je zatem definicja duńskiego badacza Jaspersa Juula, który przyjął założenie, że powinna ona zawierać cechy typowe dla różnego rodzaju gier, od szachów po gry wideo. W jego opinii gra to „oparty na zasadach system formalny, ze zmiennym i policzalnym rezultatem, gdzie różnym wynikom przypisane są różne wartości; gracz wywiera wpływ na wynik, jest do niego przywiązany a konsekwencje aktywności gracza są opcjonalne i podlegają negocjacji”. Największą zaletą przytoczonej powyżej definicji jest jej uniwersalność.

To jednak dopiero początek poszukiwań, które zwińczy zdefiniowanie pochodzenia tak często używanego obecnie w różnorodnych kontekstach zwrotu. Ma on bowiem długą i niezwykle interesującą historię. Najstarsza znana forma wyrazu („gamen”) pochodzi z języka staroangielskiego, zaś zbliżone do niej „gome” ze starofryzyjskiego; w germańskim odszukać można jeszcze wyraz „gaman”, który oznacza „przyjemność, radość”, ale i „sport, rywalizację”. To właśnie od niego powstało szwedzkie „gaman” i duńskie „gammen”, które



odzwierciedlają dosłowne i wskazane wyżej znaczenie zwrotu.

Bezpośrednio od nich wywodzi się gotycki „gaman” oznaczający „uczestnictwo, wspólnotę”. Odkąd kognitywne zwroty pochodne od „game” pojawiły się we wszystkich wspomnianych językach, możemy zaryzykować stwierdzenie, że obydwa (z dużym prawdopodobieństwem) pochodzą z języka pragermańskiego, tudzież praindoeuropejskiego. Co nie oznacza jednak, że nie wolno głośno dywagować na temat faktycznych korzeni znaczenia tego wyrażenia.

Brak pokrewnych form wyrazu w językach takich jak chociażby grecki,

wyduje się świadczyć o tym, że dzisiejszy angielski zwrot „game” jest bezpośrednim przełożeniem praindoeuropejskiego wyrazu, ponieważ wszystkie ze wspomnianych języków również pochodzą bezpośrednio od niego. Aczkolwiek powyższe opiera się jedynie na przypuszczeniach, gdyż pierwotna forma ginie w mrokach dziejów. Nie da się jednak ukryć, że „gamen”, oznaczający „wspólnotę”, intryguje. Słownik Języka Polskiego definiuje ją jako „grupę osób związaną wspólnym pochodzeniem, kulturą lub (...) interesami”, jak również jako „odznaczanie się wspólnymi cechami, wspólne posiadanie lub przeżywanie czegoś”.

Jak wiadomo pojęcia takie jak „zbiorowość”, „wspólnota” lub „zespół” są bardzo ważnym elementem znaczenia pojęcia gry wideo. Pojawiają się wszak na płaszczyźnie rywalizacji w grach sportowych, podczas gry w „Monopoly” a nawet (a może przede wszystkim) w grach z gatunku MMORPG, których podstawą jest wspólna dla tysięcy graczy narracja świata.



Rok 1959, dni otwarte w amerykańskim Brookhaven National Laboratory. Narodziny Tennis for Two Williama A. Higina i Thomasa.



Plakat promujący „video skill game” o niewiele wówczas mówiącej ludzimi nazwie Pong.



Nolan Bushnell testuje wydaną w 1973 roku grę Gotcha!, znaną głównie z przypomnienia kobiece piersi kontrolerów.



NO DOBRZE, A CO Z „WIDEO”?

Zwrot „video” przeszedł wcale niemniej intrygującą drogę do chwili, aż utożsamiany został z grami wideo, choć szlak etymologiczny wyrazu jest raczej rozczerwawiający. Wywodzi się on z łacińskiego „videre” („patrzyć”, „oglądać”), które z czasem ewoluowało do angielskiego odpowiednika „video”, oznaczającego „telewizyjny”.

Kopiąc jednak głębiej, można dowiedzieć się, że wspomniane wyżej „videre” pochodzi od łacińskiego zwrotu „veid” i posiada te same korzenie, co ogrom słów nowożytnego języka angielskiego. Za przykład niech posłuży słowo „pingwin”

✚ Rzucające się w oczy kolorowe pudełka, eksponowane logotypy, różnorodne peryferia... Świat po dziś dzień szaleje na punkcie gier wideo.

(od angielskiego „penguin”), które dotarło do nas z walijskiego („pengwyn”), oznaczającego dosłownie „białą głowę”, ale i wyspę w Nowej Fundlandii. Jest również pochodną słowa „weed” („chwast”), jak i lingwistycznym kuzynem „video game”. Chyba nikt nie sądził, że jedyny związek gier wideo i pingwina zaczyna się i kończy na Antarctic Adventure!

Skoło przybliżyliśmy już historyczne znaczenie obydwu wyrazów składających się na wyrażenie „gra wideo”, skoncentrujmy się teraz na pierwszych prasowych wzmiankach, w których odnieść można poszukiwaną przez nas treść. W tym celu trzeba przekopać archiwa z lat siedemdziesiątych.

Sieczowy słownik etymologiczny nie odnajduje pod hasłem „video game” niczego, aczkolwiek występują osobno obie interesujące nas frazy. Wskazuje on jednak na to, że „gra wideo” została użyta po raz pierwszy w 1973 roku (dokładnie chodzi o dzień 10 listopada i magazyn Business Week, w którym możemy przeczytać „The astonishing ability of the video game to lure quarters from the public and the electronic techniques used in its design are forcing major changes on the coin-op industry.”), zaś w samym przytaczanym artykule 17 razy, włączając w to jego tytuł. Jak jednak wykazało drobne śledztwo Keitha Smitha, autora bloga podejmującego tematykę historii konsol i gier Złotej Ery, w różnorodnych publikacjach zawarte zostały rozliczne błędy, jak na przykład w artykule poświęconemu konsoli Atari 7800, której premiera datowana jest na rok 1896 (oczywista literówka, premiera sprzętu nastąpiła bowiem w 1986 roku). Czy zatem można dać takim informacjom wiarę?

Przyjmijmy jednak na chwilę, że historia tego zwrotu faktycznie zaczyna się w listopadzie 1973 roku. Ale co było wcześniej? Zerknijmy na historię pierwszego automatu z grą wideo, czyli Computer Space, oraz pierwszej konsoli - Magnavox Odyssey.

JAK NAZYWANO GRY WIDEO PRZED 1973 ROKIEM?

Jak podaje autor wspomnianego bloga: „Nie znalazłem żadnego źródła odnoszącego się do konsoli Magnavoxu jako do gry wideo przed 1973 rokiem. Nawet sam Ralph Baer, który nieco naciskał na to, aby Odyssey postrzegać właśnie jako protoplastę gier wideo, nigdy nie użył podobnego zwrotu względem sprzętu, którego był współtwórcą.” Aczkolwiek odnotować należy, że Baer używał jednowyrazowego



Ralph Baer – człowiek-legenda, wynalazca, wizjoner, twórca konsoli Magnavox Odyssey, pionier przemysłu gier wideo.



Nolan Bushnell – współzałożyciel firmy Atari Inc., ikona branży elektronicznej rozrywki.



Will Wright – amerykański projektant gier, spod kurateli którego światło dzienne ujrziała seria The Sims.

terminu „videogame”, nieistniejącego jednak w języku polskim, jak również określał zaprojektowany wraz z Billem Harrisonem oraz Billem Ruschem hardware mianem „TV Gaming Display”, oraz – co obecnie brzmi wręcz komicznie – „Television Gaming Apparatus”.

Kiedy jednak w grudniu 2007 roku pisarz specjalizujący się w historii gier wideo Benj Edwards przeprowadził wywiad z Nolanem Bushnellem, ten stwierdził, że interesujący nas zwrot powinien być datowany na listopad 1971 roku, kiedy jeden z magazynów (Vending Times) faktycznie go użył. Po długim i żmudnym śledztwie (polegającym na przejrzeniu każdej strony każdego numeru rzeczonoego magazynu wydanego pomiędzy 1971 a 1972 rokiem) Keith Smith stwierdził, że Bushnell się pomylił. Wyraz nie padł w zbadanym przez niego okresie na łamach wspomnianej prasy ani razu...

Więc może ulotki? Nośnik niegdyś popularny i często stosowany w działaniach marketingowych, który najczęściej był kolportowany miesiąc przed premierą konkretnego tytułu. Tymi, które posiadały różnorakie zwroty nawiązujące do poszukiwanego „video game”, były ulotki Space Race, Pong Doubles, Elimination, Gotcha, Hockey, Sportarama,

Astro Race, Soccer oraz Hockey. To właśnie na nich gościły tak awangardowe zwroty jak „video skill game”, „television skill game”, „electronic game”, „TV game”, „video reaction game”, czy też „video audio game”. To jednak wciąż nie odpowiada na pytanie o pierwsze użycie poszukiwanej przez nas frazy. Zerknijmy zatem na magazyny!

Oto rozbiliśmy bank! To właśnie na ich łamach po raz pierwszy (jak powszechnie można sądzić) pojawił się rzeczony zwrot. W maju 1973 roku we wspomnianym już wcześniej Vending Times pojawił się artykuł zatytułowany „Williams Introduces New 'Paddle Ball' Video Game”. Zwrot ten był jednak... wynikiem przypadku. Zauważmy bowiem, że wcześniej przyjęło się pomiędzy wyrazy „video” a „game” wstawiać gatunek gry – stąd właśnie „video skill game”, „video reaction game” lub „video audio game”.

Traf chciał, że tytuł artykułu miał ograniczoną i dedykowaną sobie ilość znaków, przez co autor finezyjnie go skrócił, wyrzucając zeń klasyfikację gatunkową. Ech, gdyby chociaż mógł przypuszczać, co najlepszego zrobił...

Powyższe stanowiło drobny kamyk, który wywołał lawinę, nie dającą się już zatrzymać. Fraza „gra wideo” była używana od tamtej pory nagminnie, niejednokrotnie nawet kilka

Z języka staroangielskiego wywodzą się takie wyrazy jak „gaman”, „gamman” i „gammen” oznaczające „przyjemność, radość lub rywalizację” – składowe „video game”, jakby nie patrzeć.



✚ Wnętrznosci Ponga zaprezentowane na ostatnim gamescomie w Kolonii.

razy w jednym chociażby artykule, niekoniecznie dedykowanym grom jako takim. W magazynie Cash Box w edytoriale redaktor naczelny informował czytelników: „Then came (...) something called 'Speedway,' soccer tables, now hockey tables, and what do they call them? Video games.” Tak właśnie wyrażenie, które obecnie każdy z nas używa nagminnie, zagościło w świadomości masowego odbiorcy. Ale czy pojawiło się w użyciu absolutnie po raz pierwszy? Otóż nie!

Z ogromną dozą prawdopodobieństwa należy stwierdzić, że ojcem frazy, której genezy poszukujemy, jest sam... Nolan Bushnell. To właśnie on użył jej dwukrotnie, pisząc do Johna Britza z Bally Manufacturing (z czasem przemianowanego na Bally Entertainment, firmy tworzącej stoły do pinballa) list datowany na 10 lipca 1972 roku. To było historycznie pierwsze użycie tej frazy, tyle że niepubliczne.

Z kolei pierwszy patent zawierający w sobie rzeczony zwrot został złożony 18 marca 1976 roku przez Jeffreya Reeda Lukkarila z Magnavoxu na – śmieszna w całym swoim majestacie i wspomnianą wcześniej nazwę - Video Game Apparatus. Ale to już całkiem inna historia. ■

✚ Od tego właśnie kawałka plastiku albo jemu podobnych zaczęła kiełkować wśród Polaków świadomość istnienia 8-bitowych konsol.

SPECJALISTA OD MUZYKI



Z kompozytorem **Nealem Acree** o tym, jaki wpływ miała na kompozytora Blizzarda saga „Gwiezdných wojen” oraz filmy kung-fu, rozmawia Mariusz Borkowski.

1 Neal Acree zawsze stawia na jakość, dlatego jego ścieżki nagrywane są w najlepszych studiach w Los Angeles.

2 Tina Guo oraz Bei Bei podczas sesji nagraniowej niezwykłych instrumentów do gry Revelation Online.

3 A tak prezentują się unikatowe partytury najbardziej popularnych gier Blizzarda, własnoręcznie podpisane przez Neala Acree.

4 Neal Acree podczas premiery Revelation Online w Chinach, gdzie pod jego batutą orkiestra wykonała na żywo utwory do gry.

Blizzard Entertainment należy do najbardziej utytułowanych studiów deweloperskich na świecie. Zawdzięcza to ponadczasowym seriom gier (Diablo, StarCraft, Warcraft) oraz nietuzinkowym przerwom filmowym, od zawsze stojącym na wysokim poziomie i wyznaczającym nowe standardy graficzne dla przyszłych pokoleń. Aczkolwiek należałoby również wspomnieć o ścieżkach dźwiękowych, bez których produkcje Blizzarda nie mogłyby się obejść. Dzięki muzyce wiele z tych gier otrzymało niepowtarzalne oraz unikatowe soundtracki, inspirowane kolejne pokolenia młodych kompozytorów.

Jednym ze współtwórców tego sukcesu jest Neal Acree, autor wielu uznanych przez krytyków muzycznych ścieżek dźwiękowych do gier wideo oraz filmów pełnometrażowych, który związał się już na stałe z marką Blizzard. Zanim jednak zdobył popularność, miał się różnych zawodów i pracował nawet jako telemarketer. W rozmowie z nami kompozytor nie tylko podzielił się przeżyciami związanymi z procesem twórczym oprawy dźwiękowej do Revelation Online - wysokobudżetowej chińskiej produkcji - ale również opowiedział o swojej pasji kolekcjonowania gadżetów związanych z filmami z serii „Gwiezdne wojny”.

P Jakie to było uczucie otrzymać nagrodę Jerry’ego Goldsmitha za muzykę do Revelation Online?

Byłem w zupełnym szoku. Gra jest właściwie nieznaną poza Chinami, więc to niesamowite, że pomimo to muzyka wzbudziła zainteresowanie i uznanie krytyków. Przeszliśmy długą drogę, aby wydać album i to bardzo

satysfakcjonujące, gdy takie rzeczy dzieją się, zanim nawet gra została wydana w Stanach i Europie. Najlepsze w tym jest to, że gdy przybyłem do Hiszpanii, żeby odebrać nagrodę, zaskoczyli mnie nagrodą Jerry’ego Goldsmitha „Kompozytor Roku”. Wróciłem więc do domu z dwoma bardzo wyjątkowymi wyróżnieniami.

Fakt, że nagroda została nazwana imieniem Jerry’ego Goldsmitha, też jest całkiem niesamowity. Wierzcie lub nie, ale syn Jerry’ego, Joel, był moim mentorem i pracowaliśmy razem przez lata nad serialem „Stargate”. Zarówno Joel, jak i Jerry wywarli na mnie wielki wpływ zarówno od strony zawodowej, jak i i osobiście, dlatego ta nagroda jest dla mnie tak wyjątkowa.

P Muzyka do Revelation Online jest pierwszą w całości skomponowaną przez ciebie ścieżką dźwiękową. Opowiedz zatem, jak wyglądał cały proces twórczy i od czego zacząłeś pracę?

Przy większości projektów staram się wcielić w rolę, jak tylko się da. Pomimo że lubię ideę charakterystycznego głosu, chcę zaskoczyć ludzi i z każdym utworem pokazać im coś nowego. W niektórych przedsięwzięciach należy zachować spójność brzmienia, ale w tym wypadku miałem okazję spróbować czegoś nowego. To nie był tylko zupełnie nowy świat, ale też okazja, żeby bardziej zagłębić się w azjatyckie brzmienia. Zacząłem od dokładnego przestudiowania i zanurzenia się w muzykę azjatycką, a w końcu harmonia zaczęła wypływać sama. Przystudiowałem grafiki koncepcyjne i fabułę gry, aby znaleźć pomysły, na których mógłbym zbudować muzykę. Potem zacząłem pisać główny motyw.

Każdy projekt zaczyna się od zbierania masy informacji i dawania mojej podświadomości szansy na przetworzenie ich. Dla tego typu partytury spędzam sporo czasu na





„Gwiezdne wojny zagrały na mojej wyobraźni. Nie chodzi tylko o to, że bardzo mi się podobały, ale również o to, że otworzyły mi oczy na świat tworzenia filmów, efektów specjalnych, a nawet na komponowanie”.

znajdowaniu nowych instrumentów i budowaniu palety dźwiękowej, która pozwoliłaby mi szybko pracować, kiedy już będę gotowy, by zacząć pisać. Przez cały ten proces muzyczne DNA formuje się w mojej podświadomości i pomysły zaczynają wylinać się na powierzchnię. Mimo że znalazłem sporo natchnienia, spędziłem masę czasu starając się odcucić „zachodnich” tendencji muzycznych i próbując nowych podejść harmonicznym, które nadałyby muzyce trochę więcej autentyczności.

P Choć pracowałeś nad oprawą dźwiękową do *World of Warcraft: Mists of Pandaria*, gdzie muzyka została przygotowana pod dalekowschodnie realia, to jednak praca, jaką wykonałeś przy *Revelation Online*, jest zupełnie inna. Co zatem wyróżnia od siebie obie produkcje pod kątem muzycznym?

Zanim nawet postawiłem pierwszą nutę soundtracku dla *Revelation Online*, wiedziałem, że muzyka będzie porównywana do *Mists of Pandaria*, dlatego ważne było dla mnie to, żeby soundtracki różniły się między sobą tak bardzo, jak to tylko możliwe. Pomimo że *Mists of Pandaria* to chińska muzyka fantasy, wiedzieliśmy, że świat, który tworzymy, musi istnieć w Azeroth, w świecie *World of Warcraft*. *Revelation* także zalicza się do chińskiej muzyki fantasy, ale celowałem w bardziej tradycyjne brzmienie.

Odrobinę rozszerzyłem muzyczną paletę, włączając parę nowych instrumentów, a także dodałem trochę japońskiej muzyki, ponieważ niektóre jej skale mają nieco bardziej egzotyczne brzmienie. Starłem się nadać każdemu kawałkowi jego własną tożsamość oraz przypisać do niego charakterystyczny instrument. Cześć muzyki z *Revelation* w ogóle nie jest azjatycka. Na przykład „*Forever Gone Desert*” to utwór o bardziej bliskowschodniej charakterystyce z solówką na duduku.

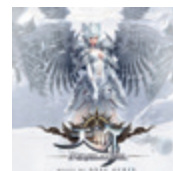
Nad *Revelation* pracowałem z wieloma różnymi solistami, ponieważ każdy muzyk ma swój własny styl i głos. Jedną melodię zagrana przez dwóch różnych ludzi można przeżywać zupełnie inaczej w zależności od tego, jak dużo pola do własnej interpretacji ma wykonawca. Zawsze zachęcam muzyków, by wnosili do utworu swoje mistrzostwo w umiejętności grania na danym instrumencie tak, jak tylko oni to potrafią. To pozwala im mieć swój niepowtarzalny wkład we właśnie powstającej ścieżce. To jest ważne, zwłaszcza w przypadku takiej muzyki, w której sample zwyczajnie nie są w stanie odtworzyć rzeczy, które da się zrobić tylko na instrumentach. Niektórych dźwięków nie da się nawet zapisać w postaci nut. Nawet gdyby się dało, to i tak zaproszenie wykonawcy, który wyrósł z danym instrumentem w kraju, w którym powstała dana muzyka, jest jedynym wyjściem, aby uzyskać naprawdę autentyczne wykonanie.

P W *Revelation Online* usłyszymy wielu uzdolnionych solistów, takich jak Karen Han (Erhu), Bei Bei (Guzheng) oraz Tina Guo (Cello), z którą współpracowałeś już wcześniej. Jaką rolę tym razem miała do spełnienia znana na całym świecie wiolonczelistka?

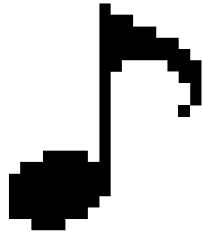
Tina jest niesamowitym muzykiem, który wnosi duszę do każdego utworu. Ma piękny ton i dobrze rozumie azjatycki styl gry. To idealnie pasowało do *Revelation*. Na początku grała tylko solo w „*Jade Maple Villa*” oraz wczesne

✚ Neal Acree w swojej prywatnej domowej kolekcji posiada wiele cennych eksponatów związanych z „Gwiezdnymi wojnami”.

Revelation



Album reprezentuje wszystko, co najlepsze w dalekowschodniej kulturze starożytnych Chin. Usłyszymy tu bowiem nie tylko tradycyjne instrumentarium, ale również dźwięki instrumentów, które na co dzień używane są do nagrywania muzyki dla wschodnich produkcji. Płyta stała się popularna wśród chińskich graczy, a na Zachodzie została nagrodzona prestiżową statuetką imienia Jerry'ego Goldsmitha.



Wyzwanie, jakie wiąże się z komponowaniem w stylu innej kultury, to oduczenie się konwencji, do których przywykliśmy.



demo „The Chosen”, zanim dograliśmy orkiestrę. Gdy później znów poproszono mnie o napisanie więcej muzyki, wiedziałem, że muszę napisać coś specjalnie pod nią. Tym kawałkiem jest „Holy Wings”. Gra również w „Destiny”, który napisałem tylko do albumu. Gdyby to zależało ode mnie, prawdopodobnie zagrałaby w każdym utworze!

P Wspomniałeś w jednym z wywiadów, że podczas pisania muzyki do World of Warcraft: Mists of Pandaria inspirowałeś się wschodnimi filmami o tematyce kung-fu, które oglądałeś wspólnie z ojcem w dzieciństwie. Czy w przypadku Revelation Online zastosowałeś podobną praktykę, czy może było to coś zupełnie innego?

Filmy, na których wyrosłem i miłość mego ojca do azjatyckiej kultury zawsze są przy mnie. Myślę, że to jeden z powodów decydujących o tym, dlaczego tak lubię komponować w tym stylu i dlaczego przychodzi mi to tak naturalnie. Słuchałem tych samych soundtracków, takich jak „Przyczajony tygrys, ukryty smok”, „Ostatni cesarz” czy „Hero”, ale odkryłem w tym czasie również sporo innej muzyki. Słuchałem mnóstwo tradycyjnych chińskich i japońskich utworów oraz nieco ścieżek z azjatyckich filmów i gier.

P Jakie otrzymałeś wytyczne od producentów Revelation Online do skomponowania muzyki?

Mieli kilka całkiem konkretnych pomysłów co do muzyki, jaką chcieli mieć w grze. Każdy kawałek ma jakąś towarzyszącą mu grafikę oraz opis stylu i struktury, o który im chodziło. To było bardzo pomocne, zwłaszcza że współpracowaliśmy na dużą odległość. Wszystko było tłumaczone z chińskiego na angielski, lecz wciąż potrzebowałem trochę czasu, żeby przywyknąć – niektóre terminy były nieco inne niż te, do których jestem przyzwyczajony. Ostatecznie jednak sądzę, że to była owocna współpraca. Obie strony wniosły do gry coś, do czego nie doszlibyśmy, pracując samodzielnie.

P Dostałeś wolną rękę w przygotowywaniu utworów czy twórcom zależało na zachowaniu tradycyjnego klimatu chińskiej kultury?

Od samego początku wiedziałem, że chcę chiński soundtrack i bardzo odpowiadał mi ten pomysł, zwłaszcza że bardzo podobało mi się doświadczenie z Mists of Pandaria. Napawało mnie dumą bycie zatrudnionym przez chińską firmę, by napisać chiński soundtrack, ale towarzyszyła temu również wielka odpowiedzialność, by zrobić to jak należy. Staralem się jak mogłem, żeby brzmienie było tak autentyczne jak tylko się da, ponieważ wiedziałem, że to była okazja do pokazania się od innej strony jako kompozytor.

Wyzwanie, jakie wiąże się z komponowaniem w stylu innej kultury, to oduczenie się konwencji, do których przywykliśmy. Chińskie melodie bywają dłuższe, bardziej poetyckie i płynne. Harmonie są inne i skale oczywiście również. Jak już wspominałem, trochę czasu zajęło dojście do momentu, w którym ten język zaczął płynąć swobodnie, ale z każdym kolejnym projektem stawało się to prostsze.

P Co twoim zdaniem jest wyjątkowego w produkcji Revelation Online, a tym samym w twojej muzyce?

To naprawdę piękna gra. Ogromna przestrzeń oraz płynny krajobraz naprawdę dają muzyce okazję, by zabłysnąć. Lot przy pomocy pięknych skrzydeł to wspaniały sposób na doświadczenie świata. Grałem chwilę w chińską wersję i nawet nie rozumiejąc dialogów i tekstu, czułem, że mógłbym się zagubić w tej produkcji (w pozytywnym znaczeniu). Gry z otwartym światem mogą być wspaniałym tłem dla dużych tematycznych ścieżek dźwiękowych i zrobiłem wszystko, co w mojej mocy, by stworzyć dla graczy charakterystyczne muzyczne doświadczenie.

P Otrzymałeś może wiadomości od producentów, jak twoja muzyka została przyjęta w Chinach po premierze gry?

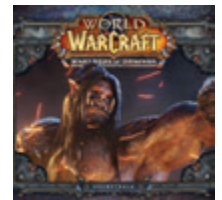
Tak. Powiedzieli, że muzyka została przyjęta niesamowicie dobrze. Gdy odwiedziłem Chiny w 2015 roku, by dyrygować podczas premiery gry, wielu ludzi podchodziło do mnie i chwaliło muzykę. Bardzo ważna była dla mnie świadomość, że ścieżka, nad którą ciężko pracowaliśmy,



✦ Neal Acree pierwszy raz w roli kompozytora Blizzarda wystąpił w WoW: The Burning Crusade.



✦ Dopiero muzyka do WoW: Wrath of the Lich King przyniosła muzykowi rozgłos.



✦ Ścieżka dźwiękowa do WoW: Warlords of Draenor wśród fanów serii uważana jest za jedną z najlepszych.





Pisanie muzyki do przerywników filmowych jest bardzo podobne do tworzenia muzyki do filmu.



■ Muzyce ze StarCrafta II: Wings of Liberty daleko jest do ideału, ale za to nadrabia potężnymi orkiestrowymi utworami.

została dobrze przyjęta i zaakceptowana przez kulturę, która ją zainspirowała. Kilka osób powiedziało mi, że były zaskoczone, że muzykę skomponował obcokrajowiec. Dla mnie był to wielki komplement.

P Jak na co dzień wygląda praca dla Blizzard Entertainment?

Blizzard jest niesamowitą firmą. Wszyscy kochają to, co robią i bardzo pasjonują się tworzeniem świetnych gier. Nie bez powodu mają najlepszych fanów. To dla mnie wielki zaszczyt być częścią magii, którą tworzą.

P Jakie wytyczne najczęściej otrzymujesz od Russella Browera przy produkcji muzyki?

Myślę, że jednym z powodów, dla których soundtracki z World of Warcraft są tak dobre, jest fakt, że Russell formuje świetny zespół i daje ludziom okazję, aby nadać projektowi ich własne brzmienie. Prosi, aby przy użyciu muzyki opowiedzieć mu historię i ufa, że stworzymy coś szczególnego i unikalnego. Sam jako kompozytor rozumie, że prośenie o skopiowanie czyjejś muzyki nie jest najlepszą drogą do stworzenia wyjątkowego soundtracku. Ufa naszym instynktom i jest w stanie pomóc nam osiągnąć szczyt swoich możliwości. Niektóre swoje najlepsze utwory napisałem właśnie dla Russella i myślę, że każdy powinien poznać jego podejście.

P Lepiej czujesz się, pisząc muzykę do przerywników filmowych czy bezpośrednio do samej gry?

Trudne pytanie. Obie te rzeczy mają swoje zalety. Pisanie muzyki do gry może dawać poczucie wolności i pozwala mi eksplorować pomysły oraz tworzyć tematy bez ograniczeń obrazu czy dynamicznych utworów filmowych. Praca z filmem może natomiast dać okazję do stworzenia czegoś mocniejszego i wywierającego na odbiorcę większy wpływ niż sama muzyka bez obrazu. Moc muzyki połączona z obrazem jest jednym z powodów, dla których chciałem zostać kompozytorem muzyki filmowej. Z drugiej strony zacząłem pisać samodzielną muzykę. Jest to najczystsze wyrażenie sztuki. To całkiem wspaniałe, że mogę komponować na przemian zarówno do przerywników filmowych, jak i do gier. To powoduje, że doceniam obydwa style.

P Pracowałeś przy wielu produkcjach dla Blizzarda, gdzie twoja rola sprowadzała się do udźwiękowania przerywników filmowych. Mógłbyś przybliżyć nam ten proces i powiedzieć, z której pracy jesteś szczególnie dumny?

Pisanie muzyki do przerywników filmowych jest bardzo podobne do pisania muzyki do filmu. Najpierw siadasz z reżyserem i oglądasz wczesną wersję filmu, a następnie omawiasz ogólne podejście do muzyki. Często należy zrobić dynamiczną muzykę filmową i używamy tego jako punktu wyjściowego, żeby zobaczyć, co działa, a co nie. Omawiamy koncepcje i tematy, które chcielibyśmy wypróbować. To bardzo istotna część procesu, ponieważ to wtedy dowiadujemy się od zespołu twórczego, jaka historia



kryje się za fabułą i jakie emocje są pod jej powierzchnią. Czasem zdarza się, że napiszę muzykę skupioną wokół jakiegoś konkretnego tematu, bazując na wczesnych scenorysach i ta muzyka staje się główną melodią. Dzieje się do jednak zawsze po dyskusji na temat kierunku, w którym chcemy, żeby rzeczy podążyły.

Następnie zaczynam pisać muzykę do wczesnej animacji filmu. To zazwyczaj jest bardzo prymitywna animacja lub po prostu scenorys, ale to ewoluuje przez cały proces, podobnie jak muzyka. Okresowo wysyłam propozycje utworów i reżyser daje mi feedback. W zależności od ram czasowych projektu może to trwać miesiącami albo dniami, jeżeli mamy tylko tyle czasu. W międzyczasie szlifuję wszystko w zależności od potrzeb reżysera, zmian w koordynacji, czasem nawet moich własnych pomysłów.

Jak już wszystko zostanie zatwierdzone, zaczynam przygotowywać muzykę dla orkiestry. Robię prawie

kompletną orkiestrację podczas pisania, ale zawsze wysyłam muzykę do orkiestratora, aby pomógł przełożyć wszystko na nuty. Podczas sesji z orkiestrą siadam z reżyserem i upewniamy się, że interpretacja muzyki i dynamiki przez orkiestrę jest spójna z historią, którą opowiadają. Moje makietowe brzmienia są całkiem bliskie ostatecznym wersjom, ale zawsze trzeba odrobiny dostrajania i szlifowania, gdy muzyka jest grana na żywo.

Ostatnim krokiem procesu jest miksowanie muzyki, czyli edytowanie różnych nagrań orkiestry, poprawianie timingu i łączenie wszystkiego w jedną całość z samplami czy jakimikolwiek nagrami wcześniej solistami. Pomimo że było pełno kształtowania i szlifowania aż do tego momentu, to tak naprawdę to jest ta chwila, gdy prawdziwe brzmienie muzyki nabiera kształtu. Mam sporo szczęścia, że pracuję z Johnem Kurlanderem, który nagrał i zmiksował muzykę do „Władcy Pierścieni”. Razem godzinami obsesyjnie słuchamy nagrania, aż w końcu jesteśmy gotowi, by wysłać je do połączenia z dialogami i efektami dźwiękowymi.

Z którego jestem najbardziej dumny? To bardzo trudne pytanie. Jestem bardzo dumny z animacji „Dragons” z Overwatcha. Animacja do World of Warcraft: Wrath of the Lich King też jest dla mnie wyjątkowa. Pracowałem nad tak wieloma, że to chyba niemożliwe, żeby wybrać tylko jedną.

P Jesteś znany z ogromnej sympatii do sagi „Gwiezdnymi wojny”, a szczególnie z kolekcjonowania przedmiotów z tych filmów. Mógłbyś nam nieco opowiedzieć o swojej kolekcji?

Pierwszym kupionym przeze mnie albumem był soundtrack z „Imperium kontratakuje”. Miałem 6 lat i „Gwiezdne wojny” zagrały na mojej wyobraźni. Nie chodzi tylko o to, że bardzo mi się podobały, ale również o to, że otworzyły mi oczy na świat tworzenia filmów, efektów specjalnych, a nawet na komponowanie. Staram się wypełnić moje studio przedmiotami, które przywracają mnie do tego czasu dzieciństwa, kiedy wszystko było możliwe i moja wyobraźnia nie znała granic. „Gwiezdne wojny” czynią to lepiej niż cokolwiek innego, zwłaszcza rzeczy, które wyglądają, jakby mogły być użyte w oryginalnej trylogii.

Mam na ścianach plakaty ze wszystkich filmów z oryginalnej trylogii, ludzkich rozmiarów Hana Solo zamrożonego w karbonicie w jednym kącie pokoju i imperialnego szturmowca w drugim. To są rzeczy, które chciałem mieć od dziecka. Mam mnóstwo modeli, włączając Sokoła Millennium, AT-AT oraz Gwiezdnego Niszczyciela. Mam kilka starych figurek oraz armię Darth Vaderów i szturmowców w różnych rozmiarach. Ostatnio w ramach hobby zacząłem budować i malować modele. Pozwala mi to zdobyć niektóre statki, które nie są dostępne w sprzedaży. Parę lat temu miałem okazję odwiedzić archiwum Lucasfilmu i widziałem wszystkie oryginalne rekwizyty, kostiumy i miniatury. To było najbardziej magiczne miejsce, w jakim kiedykolwiek byłem i wydaje mi się, że w pewnym sensie próbuję je odtworzyć w moim studio (wygląda na to, że niedługo będę potrzebował większego pokoju). ■

✚ Zdaniem kompozytora gry z otwartym światem mogą być wspaniałym tłem dla dużych tematycznych ścieżek dźwiękowych.

✚ Neal Acree zdobył w swojej karierze wiele nagród: Hollywood Music in Media Award, Game Audio Network Guild Awards czy Telly Awards. Otrzymał je za kolejne dodatki do World of Warcraft, StarCrafta czy Diablo III.



Kolory Księżyca

Na amerykańskich zdjęciach z 1969 roku powierzchnia Księżyca jest srebrzysto-szara, podczas gdy analogiczne widoki z chińskiego łazika z 2013 roku mają wyraźny odcień żółto-brązowy. Żartowniś powie, że Amerykanie w trakcie misji Apollo używali innego oświetlenia studyjnego.

■ User Jama



Każdy może spojrzeć w bezchmurną noc i zobaczyć na własne oczy. Jeśli Księżyc jest wysoko na niebie, pewnie będzie wydawał się biały. Podobnie białe wydają się gwiazdy, choć faktycznie białe nie są. Po prostu tak nasze oko widzi je na ciemnym tle nieba. Jeśli Księżyc będzie nisko nad horyzontem, może wydawać się żółty lub pomarańczowy, a w czasie zaćmienia będzie wyglądał na czerwony. To też są złudzenia optyczne, wynikłe z przejścia światła słonecznego przez grubszą warstwę ziemskiej atmosfery. Podobny efekt obserwujemy przy zachodzie Słońca, kiedy z żółtego staje się coraz bardziej czerwone. Obserwacje Księżyca z Ziemi siłą rzeczy nie są tak miarodajne, jak obserwacje z kosmosu.

Zaskakująca większość możliwych do zobaczenia zdjęć Księżyca jest monochromatyczna. Przypomina to trochę sytuację ze zdjęciami z II wojny światowej. Tyle widzieliśmy zdjęć czarno-białych, że gdzieś tam

podświadomie zaczyna nam się wydawać, że życie w tych czasach miało barwy odcieni szarości. Jednak są również zdjęcia kolorowe, tyle że jest ich mniej. Podobnie wygląda to w przypadku Księżyca.

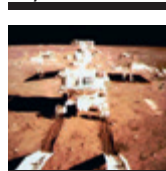
Astronomowie jeszcze przed lotami sond kosmicznych twierdzili, że jest on brązowy, prawdopodobnie w wyniku utleniania, które miało miejsce w czasie, kiedy nasz satelita miał atmosferę. Wspominał o tym w maju 1929 roku wydawany do dziś miesięcznik Popular Science. W innym periodyku z 1941 roku, Popular Astronomy, znajdziemy artykuł Leonida Andrenko zatytułowany „Kolor powierzchni Księżyca”. Autor relacjonował swoje badania wykonane wraz ze współpracownikami w obserwatorium w Odessie od lutego do listopada 1940 roku. Konkluzja tych obserwacji była taka, że Księżyc ma barwę żółto-brązową. W roku 1966 w stronę Księżyca wystrzelona została amerykańska sonda Surveyor-1, która wykonała kompozytowe barwne zdjęcie jego powierzchni.

Artykuł w magazynie Time z 24 czerwca 1966 roku miał tytuł „Kosmos. Księżyc jest brązowy”.

Trzy lata później w lipcu wystartowała misja Apollo 11. Zdjęcia z tej i kolejnych amerykańskich wypraw pokazywały powierzchnię Księżyca jako srebrzysto-szarą, wypraną z jakiegokolwiek koloru. Materiały z lotów Apollo, świetnie skadrowane wysokiej jakości zdjęcia, pokazujące barwy flagi amerykańskiej oraz lądowiska, wbiły do świadomości zbiorowej i utrwaliły przekonanie, że księżycowy krajobraz to jednostajna szarość.

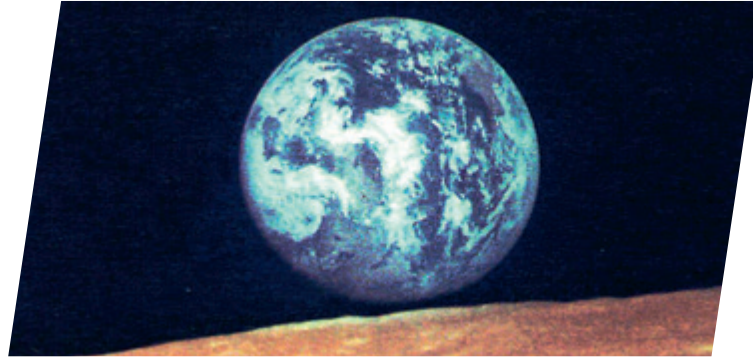
W miesiąc po historycznym locie Armstronga, w sierpniu 1969 roku, z kosmodromu Bajkonur wystartowała rakieta z rosyjską sondą Zond 7, która wykonała serię fotografii z orbity Księżyca, w tym również barwnych. Na zdjęciach tych Księżyc jest barwy brunatnej. W kadrze widać również Ziemię, która ma naturalne kolory, choć bardziej przyciemnione niż w ujęciu wschodu Ziemi wykonanego przez astronautów z USA.

Dysonans



Przekaz z kamer chińskiego łazika pokazał inne zabarwienie Księżyca, niż byliśmy do tej pory przyzwyczajeni. Można doszukiwać się niewłaściwej kalibracji sprzętu, można podkreślać względność postrzegania barw zarówno przez ludzi, jak i sprzęt fotograficzny, można ignorować. A może wszystko działa jak trzeba i Księżyc ma po prostu barwę sepii?

✚ Chińskie zdjęcia z powierzchni Księżyca kolorystycznie są spójne ze zdjęciami barwnymi wykonanymi z kosmosu przez sondy amerykańskie i rosyjskie. Gdyby nie czerń „nieba” oraz lądownik, księżycowa ziemia wyglądałaby równie egzotycznie, jak wiejski ugor.



✚ Tak Księżyc uwiecznił w 1969 roku aparat na pokładzie statku Sojuz 7K-Ł1 w ramach misji Zond 7. Wcześniejsza misja zabrała na przelot wokół Księżyca żywe żółwie oraz manekina wielkości i wagi dorosłego mężczyzny, z aparaturą do badania promieniowania.

„Księżyc zmienia charakter wraz ze zmianą kąta padania promieni słonecznych. (...) Kiedy Słońce jest wysoko, w południe, Księżyc przybiera bardziej brązowy kolor. Staje się niemal przyjaźnie wyglądającym miejscem” – Michael Collins na konferencji prasowej po locie Apollo 11.

W 1994 roku amerykańska sonda Clementine w ciągu dwóch miesięcy sfotografowała całą powierzchnię Księżyca, włącznie z obszarami podbiegunowymi. Na zdjęciach Clementine Księżyc jest również żółto-brązowy. Innym źródłem dobrej jakości zdjęć, bez tego całego kłopotliwego wystrzeliwania kolejnych sond, mógłby być orbitalny teleskop – Hubble. Większość wykonanych jego instrumentami ujęć Księżyca jest udostępniona w formie czarno-białej, jakże kontrastującej ze słynnymi barwnymi fotografiami odległych galaktyk. Jedyna barwna fotografia Księżyca,



Próbki

Znajdujący się w muzeum w Illinois eksponat to okruch skalny z Księżyca przywieziony na Ziemię przez misję Apollo 17. Ma wielkość mniej więcej pięciogroszówki i jest ewidentnie brązowy.

którą można wyszukać w archiwum Hubble'a, jest żółto-szara.

W grudniu 2013 roku osiadł na Księżycu wspomniany na wstępie lądownik Chang'e 3 wraz z bezzałogowym chińskim łazikiem Yutu – Jadeitowym Królikiem. Obraz z kamery przedstawiał księżycowy krajobraz jako wyraźnie brązowy. Opublikowane później zdjęcia wysokiej rozdzielczości pokazały zabarwienie terenu jako żółto-szare lub szaro-brązowe.

Konkluzje? Srebrny Glob wydaje się srebrny tylko z Ziemi. Wbrew obiegowym poglądom, faktyczne zabarwienie powierzchni Księżyca jest szaro-brązowe, oświetlane mniej lub bardziej intensywnie na żółto padającym światłem słonecznym. ■

Kolejna okazja do fotek w kolorze nadarzyła się w roku 1992. Amerykańska sonda Galileo w drodze do Jowisza, po wykonaniu manewru asysty grawitacyjnej wokół Wenus i przy drugim przelocie koło Ziemi, wykonała barwne zdjęcia Księżyca. Jest on na nich żółto-brązowy.



✚ Oglądanie Księżyca przy pomocy Kosmicznego Teleskopu Hubble'a przypomina trochę zerkanie przez lornetkę na własną stopę. Niemniej materiału referencyjnego warto szukać w różnych źródłach. Po prawej zdjęcie wykonane przez Galileo (barwy przejaśkrawione przez samą sondę).



TUNGUSKA

TXT & GFX **AVERZIU**
KDP 19

KIEDY BYLIŚMY
LUDZKIMI KIJANKAMI,
MARZYLIŚMY
O TAKICH GRACH.



NOC BYŁA ROZGRZANĄ PATELNIĄ,
MY BYLIŚMY KROKIETAMI,
PRZEWRAĆANYMI Z BOKU NA BOK
PRZEZ ŁOPATKĘ WESTCHNIEŃ.



MAM NADZIEJĘ,
ŻE DOCENILIŚCIE
TEN DYMEK.



KTOŚ
WOŁAŁ?



WIEDZIELIŚMY,
ŻE KIEDYŚ / KTOŚ
JE STWORZY.
DLA NAS / DLA
WSZYSTKICH!

TO BYŁO PEWNE,
JAK ŁODY ZAMIĄST
KATECHEZY.

WTEDY NIE
UCZONO TEGO
W SZKOŁACH,
WIĘC CHODZIŁ,
KTO CHCIAŁ.



TECHNOLOGICZNY
POSTĘP ~~STWORZYŁ~~
NA NASZYCH OCZACH
I OKAZAŁ SIĘ ŁATWY
W MNOŻENIU!

$8 \times 2 = 16$
 $16 \times 2 = 32$



CZEKALIŚMY
CIERPLIWIE.

W PEŁNEJ
CENIE
NIE BIERZ.



ALBO,
POCZEKAJ...

POLATAM
JESZCZE Z PIĘĆ,
DZIESIEĆ GODZIN
MAKS I CI POŻYCZE.
DUŻSZE CIŚNIĘCIĘ
NIE BĘDZIE MIAŁO
SENSU.



CREATORS

BOHATEREM W SILENT HILL JEST NIE KTO INNY, JAK KINGOWSKI EVERYMAN.



94 Od kilku lat obserwujemy na Kickstarterze powrót twórców gier z lat dziewięćdziesiątych. Szczególnie tych związanych z RPG.



88 Jak Stephen King radził sobie w grach wideo? Podobno kiedyś katował konsolę, ale potem przestał się interesować tematem. Jego dzieła podążały w elektronicznej rozrywce własnymi ścieżkami.

NA ILE GRY POWINNY BYĆ WYZWANIEM, A NA ILE SPOKOJ- NYM DOŚWIADCZENIEM...



100 Nostalgiczna podróż do samych źródeł gier wideo, gdy wirtualne światy rządziły się własnymi prawami, a ich centralne miejsce zajmowały... labirynty!

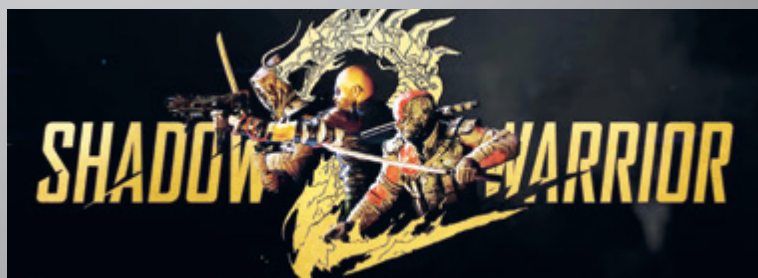
GRĘ INXILE OPARTO NA SYS- TEMIE I ŚWIECIE NUMENERA MONTE COOKA.



FELIETONY

91 MRW opowiada o swojej niesłabnącej fascynacji klockami, realnymi i wirtualnymi.

105 Sir Haszak wspomina targi ECTS i porównuje je ze współczesnymi ekscesami na gamescomie.



114 Wizyta w studiu pracującym nad Shadow Warriorem 2 skłoniła Borka do zadania sakramentalnego pytania: dlaczego ludzie tworzą gry wideo?

Król żebrakiem...?



OSTEPHENTIE



i grach

Zamierzchłe czasy. Kwiecień 2008 roku. Stephen King na chwilę staje się ulubieńcem liczącej sobie miliony braci maszerującej z wypiętą pierśią pod powiewającym dumnie sztandarem klawiatury i pada, kiedy w felietonie dla Entertainment Weekly broni graczy własną pierśią.

■ Bartosz Czartoryski

Jak do tego doszło? Otóż rodzynki stanu Massachusetts chciały przeforsować ustawę zakazującą sprzedaży gier uznanych przez arbitralnie za brutalne młodzieży poniżej osiemnastego roku życia, nie bacząc na to, jakie ograniczenie wiekowe widnieje na opakowaniu.

Nie bez kozery zwany królem horroru King pewnie nieraz był obiektem podobnych dyskusji, stąd jego głośny protest, a nawet nazwanie podobnego posunięcia niekonstytucyjnym. Głos ten liczył się nie tylko przez wzgląd na status bestsellerowego pisarza, jakim cieszy się, od kiedy zapewne czytający te słowa sięgają pamięcią, ale i brak przynależności Kinga do grona lubiących sobie czasem zasiąść przed

konsolą czy komputerem i najzwyczajniej w świecie pograć.

Nie zawsze jednak tak było. Redaktor kącika dla graczy uświetniającego sobotnio-niedzielne wydanie dziennika Bangor Daily News z października 1991 roku cytuje najsłynniejszego mieszkańca tego nowoangielskiego miasteczka, który opowiadał mu o swoich ulubionych grach, wymieniając jednym tchem Tetrisa i Oregon Trail. Stephen King miał pasjami ciąć w te dwa tytuły razem z synem Owenem, zresztą również pisarzem. Sam twierdzi, że grać przestał przynajmniej dziesięć lat wcześniej, bo po prostu kiepsko mu szło z joystickiem, ale czego nie robi się dla dzieciaka. Zastanawia jednak coś innego. Biorąc pod uwagę długi staż literacki Kinga, jego niesłabnącą popularność i stałą obecność na popkulturowej



■ Stephen King na okładce Time'a gościł dwukrotnie (1986 i 2000). Plotki głoszą, że w 2016 roku ma szansę otrzymać tytuł Człowieka Roku prestiżowego magazynu.



KING

✦ The Mist to przykład (połowicznie udanej) próby roznięcia historii przedstawionej przez Kinga, co dowodziło potencjału zarówno stosunkowo nowego medium, jak i prozy amerykańskiego autora.

mapie, dziwić może, że tak niewielki kawałek jego prozy, i z zazwyczaj tak marnym skutkiem przełożono na język gier, szczególnie zważywszy na głośne tytuły powstałe na podstawie dzieł Howarda Philipsa Lovecrafta, czy, jeśli sięgnąć po nazwisko z pokolenia Króla, brytyjskiego autora Clive'a Barkera. Ale czy faktycznie horrory mistrza horroru (sic!) to biała plama w historii gier wideo? A nawet, jeśli ktoś coś kiedyś zrobił, to niewarte jest to choćby krótkiej wzmianki? Rzućmy na to okiem.

MGLISTE WSPOMNIENIA

Jeszcze bardziej zamierzchłe czasy. Rok 1985. Ukazuje się pierwsza gra z nazwiskiem Stephena Kinga na pudełku, adaptacja jego noweli „The Mist” opracowana przez Angelsoft i wydana



NOWELA „MGLA” ZAINSPIROWAŁA NIE TYLKO SWOJĄ BEZPOŚREDNIĄ ADAPTACJĘ, ALE JEJ ECHA POBRZMIWAJĄ W ZAKAMARKACH MIASTECZKA SILENT HILL.

nakładem Mindscape, które w tamtym czasie wydało też kultową przygodówkę Déjà Vu na Macintoshu.

Amerykańska ekipa specjalizująca się w grach tekstowych realizowanych głównie na podstawie gotowego już materiału literackiego i filmowego (firma debiutowała na rynku takową adaptacją przeboju... Rambo II) podszła do pierwowzoru z nabożną czcią, starając się naśladować klimat obecny u Króla. Rdzeń fabularny pozostał niezmienny i do dyspozycji gracza oddano everymana uwięzionego w supermarkecie spowitym osobliwą mgłą, pośród której pasm kryją się potwory. Nie byłoby jednak całej zabawy, gdyby nie trzeba było wyjść na zewnątrz. Ale nawet wtedy gra trzyma klimat i czyta się ją (!), siedząc na brzeżku fotela. Niestety, nie jest pozbawiona irytujących niekiedy błędów, gdyż program nie rozpoznaje niektórych, z perspektywy gracza oczywistych i prostych komend, i metodą prób i błędów należy trafić na odpowiedni, przewidziany przez scenarzystę czasownik.

Nowela „Mgła” zainspirowała nie tylko swoją bezpośrednią adaptację, ale jej dość oczywiste echa pobrzmiwają w zakamarkach charakterystycznego dla pisarstwa Kinga prowincjonalnego miasteczka Silent Hill i nie chodzi tylko o spowijające wszystko białe wstęgi niewiadomego pochodzenia. Już pierwsze spotkanie z kryjącymi się we mgle stworami to jak nic cytaty z Króla (tu i tam przez szybę wpada monstrum podobne do prehistorycznego pterodaktyla), a na dodatek jedna z ulic nosi nazwisko niejakiego Bachmana; takim pseudonimem posługiwał się swojego czasu mistrz literackiej grozy. Rzecz jasna to nawiązania naskórkowe, lecz sięgają one nieco dalej i można je rozciągnąć także na warstwę treściową, wszak bohaterem jest nie kto inny, jak kingowski everyman, zaś atmosferę grozy buduje niepewność wynikająca nie tylko z czającego się we mgle niebezpieczeństwa, ale i emocjonalnego napięcia towarzyszącego obawie o losy zaginionej córki, błąkającej się najpewniej między potworami z sennego koszmaru.

✦ Gra The Running Man miała zbić potencjał marketingowy nie na nazwisku Kinga, ale ekranizacji powieści z Arnoldem Schwarzeneggerem. Niestety, film okazał się kląpą.





Dość jednak o „Mgle”. Lata osiemdziesiąte przyniosły bowiem jeszcze jeden, cokolwiek rozczarowujący, tytuł na podstawie literatury Kinga. Tym razem na warsztat wzięto dystopiczną, będącą satyrą na szalejący konsumpcjonizm powieść „Uciekinier” (wydaną pod pseudonimem Richard Bachman).

NOGI ZA PAS

Gwoli ścisłości, gra The Running Man powstała nie tyle w oparciu o rzeczoną książkę Kinga, co jej pełnometrażową adaptację z Arnoldem Schwarzeneggerem, stąd różnice fabularne. Zarówno film, jak i jego komputerowy kompanion, opowiada o skazanym za niesubordynację gliniarzu, który zmuszony jest do udziału w brutalnym programie telewizyjnym. Intro kusi podprowadzonymi z kina ujęciami, ale sama rozgrywka jest dość nużąca i ślamazarna. The Running Man to zaledwie przeciętna naparzanaka. Kierując się na lewo, należy przetrzepać skórę ganiającym bohatera zbirom oraz... skopać skaczące na niego psy. Żadna to niespodzianka, że tytuł ten nie odniósł sukcesu, ale z drugiej strony jako przyręty nie wykorzystano tym razem

■ „Mroczną połowę” zekranizował w 1993 roku (już po premierze gry) sam George A. Romero.

■ Kingowi napisanie „Uciekiniera” zajęło tydzień. Przejście gry to kwestia dwudziestu minut

nazwiska Kinga, choć już od paru lat nie było tajemnicą, że Richard Bachman to nikt inny, jak niemiłościwie panujący król horroru.

Ze swoistym literackim rozdwojeniem jaźni King rozliczył się efektownie w wydanej w 1989 roku powieści „Mroczna połowa”, trzy lata później zaadaptowanej na domowe komputery. Naśladująca hity ze stajni LucasArts i korzystająca z silni-

ka zaprogramowanego na wzór SCUMM przygodówka typu point and click The Dark Half, tak jak książka, opowiadała o poczytnym pisarzu grozy, którego literackie alter-ego okazywało się istniejącym bytem materialnym o morderczych skłonnościach. Gra całkiem udanie odtwarzała klimat powieści, aczkolwiek drażnić mogły niespójności fabularne i dziury logiczne.



Na uwagę zasługuje z pewnością poziom trudności i sam fakt, że, na przekór standardowi wyznaczonemu przez LucasArts, można było zginąć. The Dark Half pozostaje, mimo poważnych niedociągnięć, pozycją kultową z powodu swojej afiliacji ze Stephenem Kingiem.

Trudno powiedzieć to samo o na łączy zapomnianej już, wydanej rok później na SNES pozycji The Lawnmower Man (diametralnie różna wersja gry wypuszczona została potem na Segę Mega-CD), wyprodukowanej na podstawie filmu dystrybuowanego u nas pod tytułem „Kosiarz umysłów”, który, wbrew obiegowej opinii i myśleniu życzeniowemu New Line Cinema, nie jest adaptacją opowiadania Kinga wydanego po polsku jako „Kosiarz trawy”. Niemalże zamieszanie wynika z faktu, że wytwórnia, mając prawa do ekranizacji utworu, zapożyczyła z niego tylko sam tytuł i doczepiła go do innego scenariusza. Doprowadziło to do wygranej przez pisarza procesu sądowego. Od czasu zapadnięcia wyroku studio nie może już dłużej wykorzystywać nazwiska Kinga ani na materiałach promocyjnych, ani na liście płac.

MARZENIA I KOSZMARY

XXI wiek jak na razie przyniósł dwie gry wykorzystujące nazwisko mistrza



„KOSIARZ UMYSŁÓW”, WBREW OBIEGOWEJ OPINII I MYŚLENIU ŻYCZENIOWEMU NEW LINE CINEMA, NIE JEST ADAPTACJĄ OPOWIADANIA STEPHENA KINGA WYDANEGO PO POLSKU JAKO „KOSIARZ TRAWY”.

✚ The Lawnmower Man na SNES nie miał praktycznie nic wspólnego nie tylko z opowiadaniem Kinga, ale i z filmem.

✚ Ilustracje do Discoidii stworzył Michael Whelan, odpowiedzialny również za szatę graficzną książek z serii „Mroczna wieża”.



✚ ... ale mimo zapowiedzi od 2014 roku projekt nie ruszył z miejsca.

literackiej grozy. Dość kuriozalny projekt z 2000 roku, Stephen King's F13, to zbiór trzech minigier polegających na rozginiataniu paczką, zwiniętą gazetą albo młotkiem łączącego po stole robactwa, karmieniu piranii rozmaitymi zwierzętami oraz uderzeniu wyskakujących z mogił szkieletów przy pomocy łopaty. Do pakietu dołączono wygaszacze ekranu i inne modne wówczas bajery oraz elektroniczną wersję opowiadania, która była jedynym wartym uwagi elementem projektu. Aż trudno uwierzyć, że nieszafulający bezmyślnie swoim nazwiskiem King firmował takie чудо.

Kolejną grą, o jakiej należałoby wspomnieć i jaka nie ma zbyt wielu punktów stykowych z powieścią, na której rzekomo bazuje, było Pet Sematary na iPhone'a i iPoda. I choć intro sugeruje, że będziemy mieli do czynienia z odtworzeniem fabuły z „Cmętarza zwieżąt” (inne wydanie nosi tytuł „Smętarz dla zwierzaków”), prościutka i przynosząca niewiele frajdy gra traktuje o istniej inwazji ożywionych truchel, które eliminujemy z ulic małego miasteczka szybkim stuknięciem w ekranik.





Innymi słowy, od czasu *The Dark Half* gracze nie otrzymali żadnego rozsądnego tytułu oficjalnie korzystającego z materiału napisanego przez Stephen Kinga. Może nie licząc *Discordii*, interaktywnego projektu powiązanego z cyklem powieściowym „Mroczna Wieża” i dostępnego z poziomu przeglądarki na stronie autora, którego zapowiadany hucznie rozwój znacznie się przeciąga. Co nie oznacza, że nikomu

✚ Chyba nie powinno nikogo dziwić, że miasteczko *Silent Hill* leży w stanie Maine...

✚ Czy King nareszcie zagrał w *Alana Wake'a*? Gdy otrzymał swój egzemplarz, jeszcze nie posiadał Xboksa.

nie przemknęło przez myśl sięgnięcie do twórczości Króla, choćby tylko po to, aby mrugnąć do gracza okiem.

Pomniejsze lub całkiem spore ukłony dla prozy Kinga zawierają chociażby: *Super Mario Sunshine* (bitka z bossem-płaszczką nawiązuje do finału „*Lśnienia*”), *Half-Life* (producenci nie kryją swojej fascynacji „*Mgłą*” i gra posiada podobny punkt wyjścia w postaci najazdu obcych istot z innego wymiaru)

czy niedawna niezależna platformówka *Alter Worlds* (twórcę gry zainspirowała seria o *Mrocznej Wieży*).

Truizmem, ale koniecznym, będzie już chyba dodanie do całej tej stawki *Alana Wake'a*, gry bodajże najlepiej wyrażającej kingowskiego ducha, mimo że nie jest to bezpośrednia adaptacja żadnej z książek czy opowiadań Kinga, choć obcuje się z nią niczym z zaginionym manuskrypcem pisarza z Maine. Są tam obecne niemal wszystkie wyróżniki jego pisarskich upodobań, od wyobcowanego bohatera wykonującego zawód pisarza do małego miasteczka będącego tłem dla koszmaru. Ba, na samym początku Alan przecież cytuje Króla (na co ten udzielił zgody), a obecny w grze labirynt to nic innego, jak hołd dla „*Lśnienia*”.

Ale czy to już koniec? Zdaje się, że dzisiaj, kiedy świat zachwycił się wyprodukowanym przez Netflix, inspirowanym również dziełami Kinga serialem „*Stranger Things*”, a konkurencyjne stacje też sięgają po natchnienie dla lat osiemdziesiątych („*Ash kontra martwe zło*” na Starz, „*Dead of Summer*” na ABC). Nastął więc idealny moment, aby otworzyć drzwiczki zakurzonej witryny, sięgnąć po stojący na półce zaczytany egzemplarz którejś z opasłych powieści Stephena Kinga, wyprostować pozaginane rogi i podsunąć go pod nos producentom gier. Być może tym razem nie zmarnują doskonałego materiału źródłowego. ■





MISTRZOWIE KLOCKA

Michał R. Wiśniewski

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

Pierwszą rzeczą, jaką zauważa się na stoisku z prasą w Sztokholmie, to mnogość „Kalle Anka”, „Frost” i Minecrafta.

„Kalle Anka” to po prostu disnejowski „Kaczor Donald”; jeden z symboli fascynacji, z jaką Szwedzi podchodzą do amerykańskiej popkultury. „Frost”, czyli „Frozen”, czyli po naszymu „Kraina Lodu”, umiłowana na północy z przyczyn oczywistych. No i Minecraft, dzieło Szweda; górnikom i rzeźbiarzom oteksturowanych sześcianów poświęconych jest kilka periodyków.

Czy gry komputerowe mogą powiedzieć coś o duszy narodów? Taki Wiedźmin, Król Duch Polski, wulgarny i brutalny niczym urlopowicze bijący się o dostęp do najlepszego miejsca na zasyfionej nadbałtyckiej plaży, a przy tym słowiański niczym występ Donatana i Cleo na Eurowizji. Albo taki Doomguy, amerykański jak hamburger, tępy mięśniak z kwadratową szczęką rozmiłowany w broni palnej, którą rozwala pochodzących z piekła wrogów – aż dziwne, że prezydent Bush nie powołał się na niego w swojej parareligijnej krucjacie, jak kiedyś Reagan na Rambo. Czy znowu Pac-Man, symbol japońskiej bańki ekonomicznej, niepohamowanej konsumpcji lat osiemdziesiątych, ucieczki do przodu przed duchami przeszłości, która mogła zakończyć się jedynie pęknięciem albo zawieszeniem systemu po przepełnieniu

pamięci w 256 levelu („Gospodarka oparta na nieustannym wzroście jest niezrównoważona”).

Co gry mówią o Szwecji? Wychodzę ze stacji metra Solna, z wykutej w skale wielkiej pieczary, i po kilku minutach spaceru znajduję zielony wieżowiec, który wygląda jak klocek z Minecrafta. Patrę na nowoczesną gminę Kista, siedzibę firm i politechnik – z dwunastego piętra hotelu wygląda jak utopijne miasto z Mirror’s Edge. To ta sama architektura, prosta i jasna niczym regały z Ikei, a przy tym funkcjonalna i ergonomiczna.

Klockowate budynki, którym daleko do nudy osiedli z wielkiej płyty, zostały bowiem oteksturowane w sposób mistrzowski. Nie tak jak w koszmarze estetycznym ocieplanych bloków, na których polscy designerzy z kubłami brzydkiej farby eksplorują granice kiczu umieszczając nań malunki arkadyjskich kamieniczek, tylko z pomysłem; kolory i wypukłości, delikatne złamanie formy, zabawy w obrębie estetyki prostoty, jak w dobrych grach niezależnych.

Klockowy sznyt można znaleźć nie tylko w miasteczkach naukowych i parkach technologicznych, ale i w klasycznych kamienicach czy nawet na zamku królewskim. Szwedzi najwyraźniej lubią, żeby było prosto. Po co komplikować sobie życie? Zwróciłem uwagę na to, że szwedzkie furgonetki pocztowe mają kierownicę po prawej stronie. Domyśliłem się, dlaczego, ale na wszelki wypadek zapytałem kierowcę, który zatrzymał się obok. Popatrzył na mnie zdziwiony. „Jeżdżę i wypakowuję paczki, dzięki temu nie muszę okrążyć za każdym razem samochodu”. Przecież to oczywiste. I proste jak klocek z Minecrafta. ■



W Fallout: New Vegas studio Obsidian stworzył fascynujący świat postapo, w który można było się zanurzyć na wiele godzin.

POWRÓT MISTRZÓW GRY

„Obserwując gry, nad którymi pracują inExile, Obsidian i CD Projekt RED, można śmiało powiedzieć, że złota era gier RPG wciąż przed nami” – ogłosił Brian Fargo. Gdyby te słowa padły kilka lat wcześniej, można byłoby je uznać za pusty slogan. Dziś już wiadomo, że wracający do biznesu weterani RPG nie spoczywają na laurach i na nowo walczą o uznanie graczy.

■ Szeptor

Ta historia rozpoczyna się podobnie jak zaprezentowany w lipcu znakomity serial Netflix’a „Stranger Things”. Dziesięcioletni Josh Sawyer, fan klasycznych papierowych systemów RPG, po szkole każdą wolną chwilę spędza w bibliotece. I to nie po to, żeby nadrobić czytelnicze zaległości. Biblioteka wyposażona w Comodore 64 pozwalała na zanurzenie się w cyfrowe światy gier.

Jednym z nich był The Bard’s Tale ze stajni Interplay, firmy założonej przez Briana Fargo, który był zarazem duchowym ojcem całej serii przygód barda. „Ta gra totalnie mnie rozwaliła” – mówił Sawyer, wspominając sobie swoje pierwsze kontakty z grami wideo.

W późniejszych latach współtworzył sukces między innymi Planescape Torment, obu części Icewind Dale i odrodzonego Fallouta. Zaslugi samego Fargo trudno opisać w jednym zdaniu. Kto by pomyślał, że 30 lat później obaj panowie będą odpowiadać za renesans klasycznych pecetowych gier RPG.

A nie przyszło im to łatwo. Ciężko stwierdzić, dlaczego wielowątkowe, rozbudowane gry RPG nastawione na taktyczną walkę i długie (nieraz kilometrowe) dialogi, które w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych świetnie radziły sobie z mocną konkurencją w postaci dominujących na rynku gier RTS i trójwymiarowych shooterów, po wejściu w nowy wiek przestały interesować wydawców. Z jednej strony mieliśmy produkcje ożywiające na ekranie zasady



Dodatek Mask of the Betrayer do Neverwinter Nights 2 wielu graczy porównywało do Planescape: Torment. Nic dziwnego, skoro jednym z jego twórców był Chris Avellone.

i światy znane z systemów Dungeons & Dragons (Baldur’s Gate, Planescape Torment, Icewind Dale), a z drugiej znane z chociażby Wastelanda wizje postapo (Fallout 1 i 2). Dlaczego nie wykorzystano ich potencjału?

Jedni winą obarczają coraz dynamiczniej rozwijającą się branżę konsol, inni dominację gier 3D, których głównym zadaniem było zachwywanie gracza obrazem. W obu przypadkach oczekiwano gier o nieco innym profilu niż izometryczne RPG. Owszem, takie tytuły jak Neverwinter Nights czy jego daleki kuzyn Wiedźmin to nadal arcydzieła gatunku z bogatymi światami i historią, ale w porównaniu do klasyków z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, przymiotnik „action” jest w nich wciąż stawiany przed RPG.



■ Chris Avellone, absolwent architektury. Kariera od Fallouta 2 po Pillars of Eternity.



■ Ludzie pokroju Briana Fargo wyznaczają nowe trendy. Współtwórca ponad 50 gier.



■ Feargus Urquhart, dawniej lider studia Black Isle, dziś podbija rynek RPG grami Obsidiana.



■ Czego Josh Sawyer dotknął, zamienia się w złoto: Icewind Dale 2, Fallout: NV i Pillars of Eternity.

NOWE ZASADY GRY

Weterani z Interplaya, Black Isle, BioWare, a nawet Blizzard North (których wczesna koncepcja Diablo III nie wypaliła) musieli na nowo odnaleźć się na rynku. Brian Fargo po odejściu z Interplaya założył nową firmę inXile Entertainment, z którą zrealizował takie trójwymiarowe gry RPG, jak nowe wcielenie The Bard's Tale czy Hunted: The Demon's Forge – obie przyjęte dość chłodno.

Pracownicy zamkniętego Black Isle powołali do życia Obsidian Entertainment. Filarami nowego zespołu zostali projektanci: Feargus Urquhart (Fallout 1 i 2), Chris Avellone (Planescape Torment, Icedale Dale), Chris Jones (Fallout, Arcanum) i programista Darren Monhan (Icedale Dale, Baldur's Gate). Dołączyli do nich także wspomniany wcześniej Josh Sawyer. Tutaj lista realizacji wyglądała już ciekawiej. Na jej czele znalazła się druga część Neverwinter Nights wraz z dodatkami, Fallout: New Vegas i Dungeon Siege III. Wszystkie w klimatach RPG i wszystkie chwalone przez graczy.

Fargo musiał czuć się nienajlepiej z tym, że żadna z jego nowych gier nie podbiła rynku. Tym bardziej, że w szufladzie trzymał kilka pomysłów, które od lat czekały na realizację. Jednym z nich była kontynuacja kultowego Wastelanda z 1988 roku. Gra doczekała się nieoficjalnej kontynuacji w postaci Fountain of Dreams, wyprodukowanej przez Electronic Arts w 1990 roku. Jednak żaden z członków zespołu

tworzącego Wastelanda nie pracował przy tej produkcji, w związku z czym nie jest uznawana za oficjalną kontynuację. Miała nią być gra Meantime, nad którą Interplay z Brianem Fargo pracował w okolicach roku 1992, ale po tym, jak w tym samym czasie na rynku pojawiła się zaawansowana graficznie Ultima VII, projekt porzucono. Był po prostu przestarzały.

Duchowym spadkobiercą Wastelanda był bez wątpienia Fallout. Gdyby Interplay posiadał w 1997 roku prawa do Wastelanda, pewnie gra nosiłaby właśnie taką nazwę. Na odzyskanie praw do marki Wasteland Fargo musiał jednak czekać aż do 2003 roku. Wtedy, już jako szef studia inXile, odkupił je od Konami. Na drodze do realizacji kontynuacji stanął jednak budżet. Żaden wielki wydawca nie był zainteresowany inwestowaniem w projekt, który nawet jeśli się zwróci, to z niewielkim zyskiem. Fargo ubolewał nad tym, że nikt nie chce dziś ryzykować: „Tomb Raider, GTA, Tony Hawk, Call of Duty – żadna z tych gier nie była murowanym hitem i dopiero z czasem zaczęła przynosić wielkie pieniądze” – powtarzał w wywiadach.

GRACZ PONAD WYDAWCĄ

W 2012 roku coś się zmieniło. Tim Schafer, legenda studia LucasArts i współtwórca takich gier jak The Secret of Monkey Island czy Grim Fandango, bezskutecznie próbował zachęcić potencjalnych wydawców do sfinansowania gry przygodowej o roboczej nazwie

**Przymierze**

OBSIDIAN
ENTERTAINMENT

Studio założone w 2003 roku przez rozbitków z Black Isle, w 2011 roku popadło w poważne problemy finansowe. Dzięki Kickstarterowi i zaufaniu fanów powróciło do życia z Pillars of Eternity.



W trudnych czasach kapitalizmu dwa małe studia muszą trzymać się razem. Tak jest w sytuacji Obsidian i inXile Briana Fargo, które wspierają się wzajemnie w realizacji gier, jak w przypadku Wastelanda 2.

Nowy Torment zachwyca wizualnie. Tego typu wizualizacje zostały przeniesione do gry niemal z dokładnością 1:1. Poziom dopracowania jest imponujący.

Double Fine Adventure (ostatecznie przemianowanej na Broken Age). W końcu postanowił poszukać pomocy na Kickstarterze, wtedy platformie popularnej głównie wśród małych niezależnych twórców gier, szukających funduszy na projekty, których górna granica wynosiła maksymalnie 100 tysięcy dolarów. Schafer pokazał, że można z Kickstartera wycisnąć znacznie, znacznie więcej. Cel jego zbiórki wyniósł 400 tysięcy dolarów, z czego 100 tysięcy miało być wykorzystane na produkcję filmu dokumentującego powstawanie gry. Ku zaskoczeniu wszystkich, podstawowy cel udało się osiągnąć jeszcze tego samego dnia, a do końca miesiąca na konto Double Fine (producenta gry) wpłynęły ponad trzy miliony dolarów.

Fargo postanowił wykorzystać sprzyjający moment. Skoro wydawcy nie są zainteresowani sfinansowaniem Wastelanda 2, to pora zapytać samych graczy, czy chcieliby taką grę i ile mogliby na nią wydać. 13 marca 2012 roku uruchomiono zbiórkę na realizację tego tytułu. Minimalny próg wyniósł 900 tysięcy dolarów – na tamten czas była to najwyższa kwota w historii Kickstartera. Cel udało się zrealizować w niecałe dwa dni. Do końca akcji wpłynęło ponad trzy miliony dolarów. Fani byli podekscytowani nie tyle samą kontynuacją, co składem zespołu, który miał stworzyć grę. Znaleźli się w nim twórcy oryginalnego Wastelanda z Fargo na czele, a także kompozytor Mark Morgan (autor muzyki do Fallouta 1 i 2), Chris Avellone (projektant Fallouta 2, Planescape: Torment, Icedale Dale) i Colin McComb (autor scenariusza Planescape: Torment). Kto nie chciałby zobaczyć, jak prezentuje się gra w wykonaniu tego deweloper-skiego Realu Madryt?

Szef studia inXile od samego początku podkreślał, że Kickstarter nie jest dla niego tylko platformą pomagającą sfinansować projekt, ale również ważnym narzędziem marketingowym: „Wszystko konsultujemy z naszymi sponsorami. Dla przykładu kiedy ogłosiliśmy, że w grze po zdobyciu odpowiedniego poziomu pojawi się specjalna umiejętność, fani mocno protestowali. Nie chcieli rozwiązań, które zaburzą balans gry” – mówił Fargo.



W Broken Age gracze dostali to, za co zapłacili – grę dopracowaną w każdym szczególe. Od fabuły, przez grafikę po dialogi. Główni bohaterom użyczyli między innymi Jack Black i Elijah Wood.

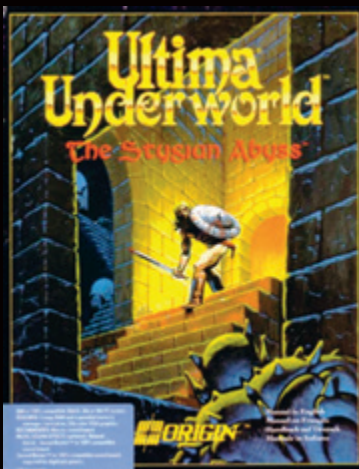


Tyranny to projekt przez długi czas utrzymywany w tajemnicy. W grze trafimy do świata zdominowanego przez siły ciemności.

W nowej Ultimie czekają na nas nowe lokacje oraz przeciwnicy, którzy prezentują się zaskakująco malowniczo.

W Wastelandzie 2 udało się odtworzyć klimat części pierwszej. Obecnie trwają prace nad trzecią częścią serii.

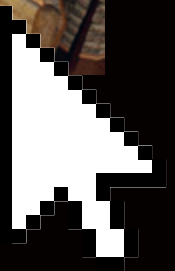
Neverwinter Nights był udaną próbą wprowadzenia klimatu i zasad izometrycznych gier RPG w trójwymiar.



Niewiele brakowało, a kampania crowdfundingowa Underworld Ascendant zakończyłaby się fiaskiem. Gracze krytykowali słabą prezentację projektu i zbyt drogie nagrody dla wspierających.

Oryginalna Ultima Underworld to genialny RPG, który przez lata aż prosił się o remake na nowym silniku. W końcu się udało.

Underworld Ascendant, podobnie jak pierwowzór, ma oferować spórą wolność w wyborze sposobu rozwiązywania zadań. Walka nie będzie na pierwszym miejscu.





■ Pillars of Eternity miało wszystkie elementy, za które gracze pokochali Baldur's Gate – łącznie ze smokami.

Izometryczne RPG wróciły w wielkim stylu. Pillars of Eternity okazało się, która dorównuje klasykom i odświeża gatunek. To, czy na rynku pojawią się kolejne produkcje w tym klimacie, zależy już tylko od graczy.

Jak widać, współpraca wyszła obu stronom na dobre. Wasteland 2, choć w żadnym stopniu nie rewolucjonizował gatunku, jest bardzo dobrze wykonany RPG.

POWRÓT BOHATERÓW

Tę współpracę na linii studio – gracze, widać jeszcze wyraźniej na przykładzie Obsidian Entertainment i gry Pillars of Eternity. Choć firma miała w portfolio kilka udanych wielkich gier RPG w trójwymiarze, w pewnym momencie postawiła na projekt ryzykowny, będący duchowym spadkobiercą Baldur's Gate, Icewind Dale i Planescape: Torment. Uderzyli tym samym w czułą strunę – od wydania Baldur's Gate 2: Cienie Amn, na forach i portalach jak refren pojawiały się komentarze: „Kiedy trzecia część?”. Pamiętam, jak wielki postęp w mechanice i wyglądzie zrobiono między Baldur's

Gate 2 a Icewind Dale 2 – ostatnim izometrycznym RPG z warsztatu Black Isle. Gatunek rozwijał się bardzo ciekawie. Josh Sawyer i jego zespół, złożony między innymi z byłych pracowników Black Isle, nie posiadali praw do marki Baldur's Gate i D&D, więc o Baldur's Gate nie było mowy, ale posiadali zespół i pomysły, które mogły zaowocować czymś równie dobrym.

Kampania wystartowała 10 września i podstawowy cel 1,1 miliona dolarów osiągnięto w 24 godziny. Zaskoczony tak dużym odzewem Obsidian na szybko tworzył kolejne cele, pozwalając fanom rozwijać grę. Z każdym kolejnym progiem odblokowywano nowe rasy, bohaterów, umiejętności, nowe lokacje. W miarę postępu kampanii odsłaniano także kolejne nazwiska osób pracujących przy grze, w tym Chrisa Avellone i Tima Caina (projektanta Fallouta).



W nowej Ultimie będziemy mogli wybrać jedną z trzech klas: wojownika, maga lub złodzieja. Ramy postaci nie będą jednak sztywne. Gracz będzie mógł stworzyć maga wyszkolonego w skradaniu czy wojownika rzucającego specjalne zaklęcia.

Nazwiska niektórych z nich wyceniono nawet na 2.8 miliona dolarów – po uzyskaniu tego progu do projektu dołączył George Zeiets, znany choćby ze świetnego dodatku do Neverwinter Nights 2.

Głównym celem zbiórki w przypadku inXile i Obsidiana było wydanie gry, z której zyski pozwolą na tworzenie kolejnych projektów na własnych, samodzielnych warunkach. Obsidian pozostaje szczególnie wierny temu założeniu. Po sukcesie Pillars of Eternity (który do 2016 roku sprzedał się w liczbie 700 tysięcy egzemplarzy, co jak na grę dostępną wyłącznie na PC jest dobrym wynikiem), studio własnym nakładem przygotowało rozbitą na dwie części dodatek White March. To sporych rozmiarów rozszerzenie, w którym, poza nowymi postaciami, przedmiotami i umiejętnościami, wprowadzono sporo nowych wciągających zadań rozgrywających się w Białej Marchii – lodowej krainie przypominającej Dolinę Lodowego Wichru z Icewind Dale.

W trakcie tegorocznej edycji Digital Dragons Feargus Urquhart zdradził, że trwają już prace nad drugą częścią Pillars of Eternity, która prawdopodobnie również zostanie zaprezentowana na Kickstarterze. Twórcy starają się jednak nie nadwyręzać zaufania fanów i mniejsze realizacje finansują samodzielnie. Tak jest między innymi w przypadku Tyranny – gry, o której szerzej informowaliśmy w wakacyjnym wydaniu Pixela. To RPG bazujące na technologii Pillars of Eternity i rozgrywane w zupełnie nowym świecie i na zupełnie innych zasadach. Warto dodać, że początki gry sięgają 2006 roku, jednak na drodze do jej realizacji stanęły finanse. Poznaliśmy już dłuższy fragment rozgrywki. System walk i wygląd świata przypomina do złudzenia to, co widzieliśmy w PoE, ale w materiale widać także kilka smaczków, jak niezwykle efekty czarów czy zupełnie odmienny interfejs. Wszystko to sprawia, że całość zapowiada się bardzo obiecująco. W Krakowie Urquhart dodał też gdzieś między słowami, że wydzielono w Obsidianie osobny zespół, który pracuje nad zupełnie nowym tytułem.

POWRÓT BEZMIENNEGO

InXile też nie kazało zbyt długo czekać na ogłoszenie kolejnego projektu.



W marcu 2013 roku, rok po sfinansowaniu Wastelanda 2, wystartowano na Kickstarterze z kampanią gry Torment: Tides of Numenera. Podobnie jak Wasteland 2 to spadkobierca innej kultowej gry z przeszłości, w tym przypadku chodzi oczywiście o Planescape Torment. Wprawdzie historia w tej hitowej produkcji z 1999 roku miała swój finał, ale jej twórcy Chris Avellone i Colin McComb byli otwarci na rozmowy o sequele. Gdy drugi z nich dołączył do inXile w 2012 roku, Fargo postanowił wykorzystać okazję i przywrócić Torment do życia. Całość oparto na systemie i świecie Numenera Monte Cooka.

Okazało się, że gracze czekali na nowego Tormenta jeszcze bardziej niż na Wasteland. Podstawowy cel w wysokości 900 tysięcy dolarów osiągnięto w sześć godzin. Na liście fundatorów znalazł się między innymi Markus Persson, twórca Minecrafta. Ostatecznie na konto inXile wpłynęło blisko 5 milionów dolarów. Co najważniejsze, już możemy powiedzieć, że nie zmarowano tych pieniędzy. Choć premierę przekładano wielokrotnie, to mogliśmy zapoznać się z już w pełni grywalną betą, którą recenzowaliśmy w Pixelu #12. Do bety wróciłem niedawno i potwierdzam, że jeśli gra utrzyma tak wysoki poziom, to stanie na podium izometrycznych RPG obok Baldur's Gate II i swojego poprzednika z 1999 roku. Numenera z jednej strony wymaga od nas skupienia (1,2 miliona słów tekstu i dialogów, których nie da się przewijać na ślepo – każda odpowiedź ma znaczenie), a z drugiej czaruje bajeczną grafiką i ultra ciekawym światem. Jedyne, co wymaga poprawy, podobnie jak w becie PoE, to system walki. Na marginesie warto dodać, że wydawcą Numenera będzie nasz Techland.

✚ Shroud of the Avatar autorstwa Richarda Garriotta i Starra Longa należałoby przykryć całunem... zapomnienia. Gra jest w fazie Early Access od 2014 roku i nic nie wskazuje na to, by kiedykolwiek miała ów etap opuścić.

✚ Izometryczny RPG na Bliskim Wschodzie? Scenerie z Tyranny przeniosą nas z lasów i śniegów do gorących piastynnych miejsc.

O ile Obsidian ostrożnie podchodzi do zbiorów w portalach typu Kickstarter, o tyle inXile nie mają żadnych oporów z wyciąganiem ręki po pieniądze graczy. Fargo na fali udanych kampanii postanowił przywrócić do życia The Bard's Tale. Projekt wystartował 2 czerwca 2015 roku. W tym przypadku zbiórka nie wypadła jednak tak spektakularnie. Podstawowy cel w wysokości 1,25 miliona dolarów osiągnięto dopiero po dwóch tygodniach. Po raz kolejny jednak zadziałała magia nazwisk kultowych twórców gier RPG i to niekoniecznie tych związanych z grami wideo. Na liście osób, które dołączą do zespołu po osiągnięciu odpowiednich kwot, znaleźli się: wspomniany Monte Cook i „The RPG Super team” w składzie Bruce Cordell, Wolfgang Baur i Sean K. Reynolds. Wszyscy trzej zjedli zęby na projektowaniu gier i tworzeniu scenariuszy, głównie dla systemu D&D. Kiedy ujrzemy efekt ich prac? Premiera jest zapowiedziana na koniec 2017 roku.

Widząc obłożenie inXile, którzy jeszcze nie zdążyli uporać się z Tormentem, Wastelanda 3 należy nie spodziewać się wcześniej niż w 2018 roku. Co wiemy na temat produkcji? Że powstaje i ma się dobrze.

AVATAR WRACA DO PODZIEMI

Oczywiście fani gier RPG powinni mieć na celowniku nie tylko Obsidian i inXile (no i oczywiście nasz rodzimy CD Projekt). W najbliższych latach możemy spodziewać się powrotu wielu

zapomnianych tytułów. Należy do nich Ultima Underworld. Kultowa gra z 1992 roku, która jako jedna z pierwszych odważnie stosowała rozwiązania 3D i bez której nie byłoby serii The Elder Scrolls, nareszcie doczeka się kontynuacji. Dwie kwestie są tu szczególnie ciekawe. Paul Neurath, projektant Ultimy Underworld, w 2014 roku wynegocjował z EA prawa do marki: może korzystać ze środowiska gry i postaci, ale nie może wykorzystywać w nazwie słowa Ultima. Tym sposobem gra wraca jako Underworld Ascendant i będzie kontynuacją drugiej części Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds z 1993 roku. Po drugie nad grą pracuje małe studio OtherSide, w składzie którego znaleźli się weterani z Looking Glass, tacy jak Tim Stellmach i Steve Pearsal. Największym wydarzeniem było bez wątpienia dołączenie do składu Warrena Spectora, głównego autora Labyrinth of Worlds, odpowiedzialnego za sukces wielu gier, w tym Deus Exa. Spector jest dziś szefem studia.

Projekt również trafił na Kickstartera, ale spotkał się z słabym odzewem. Gra została ufundowana, osiągając ostatecznie zaledwie 860 tysięcy dolarów wsparcia. Nie zostało sfinansowanych kilka ważnych dla gry celów, takich jak multiplayer czy narzędzie do tworzenia modów. Czy czeka nas gra skrojona na miarę? Wszystko na to wskazuje, ale coś czuję, że dream team w składzie z Neurathem i Spectorem nas nie zawiedzie. ■



CREDITS

WALABI

RYNOC

W dawnych labiryntach, poza normalnymi wyzwaniami stawianymi przez grę, było jeszcze jedno: szukanie drogi. Właśnie dzięki nim labirynt, na pierwszy rzut oka monotonny, dawał się oswoić i stawał się miejscem, które najpierw musieliśmy pilnie obserwować, a potem kojarzyliśmy w nim każdy zakręt, czuliśmy się jak w domu.

■ Paweł Schreiber



Wumpus to nieco mniej widowiskowy praprzodek bossów z Dark Souls.



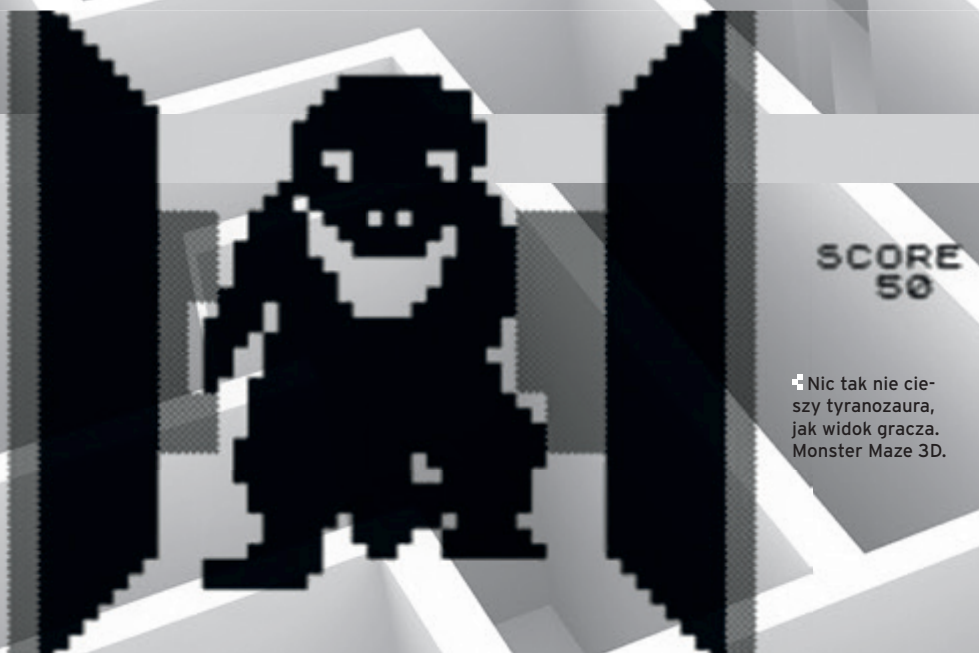
Z Mead Square w West Way, potem w prawo w Werne Hill, miniesz Leaf Lane i jesteś na miejscu. Pikuś.

Jakiś czas temu natknąłem się na poradnik dla nauczycieli zatytułowany „Gry wideo w szkole”, wydany w 2009 roku pod auspicjami Unii Europejskiej. Powstał oczywiście w słusznej sprawie, której od lat staram się aktywnie kibicować, ale czyta się go dość wesoło, bo dużo w nim, żeby to grzecznie powiedzieć, ciekawych stwierdzeń. Jedno z nich pojawia się w rozdziale dotyczącym gatunków gier. Poza typowymi punktami (FPS, RPG), pojawia się tam między innymi kategoria „labirynty”. Przerwałem czytanie. Jakże labirynty? A po chwili pomyślałem, że jakieś ćwierć wieku temu nawet nie mrugnąłbym okiem. Przecież dawno temu, kiedy monitory nie

Czy to w Colossal Cave Adventure, czy w gamebookach Fighting Fantasy odnalezienie właściwej drogi stanowiło integralną część zabawy. Labirynty były już w grach zanim pojawiły się w nich postaci z krwi i kości!

były jeszcze płaskie, a bywały zielone, labiryntówki były bardzo ważnym gatunkiem gier, a labirynty w ogóle – jednymi z najczęściej występujących w grach elementów. Potem wypadły z łask.

Źródłem szalonej kariery labiryntów w historii gier trzeba szukać bardzo wcześnie, przynajmniej w roku 1972, kiedy Gregory Yob stworzył grę Hunt the Wumpus. Idea była prosta – gracz trafia do ogromnej jaskini, w której musi upolować niebezpiecznego potworka, tytułowego Wumpusa. Musi go znaleźć, uważając, żeby go za wcześnie nie obudzić i przede wszystkim, żeby nie wdepnąć w jedną z rozrzuconych po całym terenie jaskini przepaści. Dodatkowa trudność polegała na tym, że zamiast chodzić po grzecznie zaprojektowanej, dwuwymiarowej mapie, poruszamy się de facto między wierzchołkami ulubionej figury



Nic tak nie cięższy tyranozaura, jak widok gracza. Monster Maze 3D.

geometrycznej Yoba – dwunastościanu foremego. Żeby sensownie grać w Hunt the Wumpus, trzeba więc mieć pod ręką kartkę oraz ołówek i rysować sobie na bieżąco mapkę połączeń między komnatami. Inaczej jesteśmy skazani na długi lot w przepaść. W tej grze przestrzeń jest dużo groźniejsza od Wumpusa.

Ważnym kamieniem milowym w rozwoju labiryntów w grach było legendarne Adventure Willa Crowthera, rozwinięte później przez Dona Woodsa – pierwsza tekstowa gra przygodowa, pozwalająca graczowi na eksplorację przestrzeni luźno opartej na jaskini Bedquilt w Kentucky. Poza tym, że labiryntem jest w pewnym sensie cała jaskinia, zawarto w programie dwa wyjątkowo perfidnie zaprojektowane miejsca. Za jedno odpowiada pierwotny autor Adventure, czyli Crowther, ale jak widać, pomysł na tyle spodobał się Woodsowi, że dodał do gry wariację na ten sam temat.

Cieszące się złą sławą labirynty z Adventure mają to do siebie, że wszystkie ich pomieszczenia wyglądają tak samo. W jednym opisywane są jako „labirynt podobnych do siebie krętych korytarzyków”, a w drugim jako „labirynt różniących się od siebie krętych korytarzyków”. W Hunt the Wumpus każda komnata ma swój numer, więc mapę robi się stosunkowo łatwo. W labiryntach Adventure nie dość, że komnaty różnią się od siebie tylko wyjściami, to jeżeli zrobimy krok na północ, a potem na południe, niekoniecznie trafimy w to samo miejsce. Dlaczego tak jest, to słodka tajemnica projektantów, ale niewątpliwie uprzykrza to życie.

Pomysł chyba bardzo się spodobał, bo na pewien czas stał się standardem w growach labiryntach. Grający w Adventure wariaci szybko znaleźli sposób na tę trudność i biorąc przykład z zagubionych w lesie Jasia i Małgosi, zostawiali za sobą szlak z zebranych wcześniej przedmiotów. To pozwalało odróżnić od siebie identyczne dotąd lokacje i narysować mapę. Przydawała się później, bo jako że lampa, z której korzystamy w Adventure, po pewnym czasie gaśnie, grę trzeba przechodzić na czas. Żeby nie było za łatwo, po labiryncie grasuje pirat, który dowolnie podnosi i przestawia rozrzucone przez nas obiekty.

Jaki masochista chciałby dzisiaj coś takiego przechodzić? Jak można tak fatalnie zaprojektować grę? Na swoim blogu Digital Antiquarian Jimmy Maher odpowiada na takie pytania, zwracając uwagę na to, kto grał w Adventure i fale naśladowujących ją gier. Odbiorcami byli przede wszystkim nawiedzeni programiści wykuwający przyszłość ery cyfrowej, sami siebie nazywający „hackers”. Dla nich nie było rzeczy niemożliwych – rozwiązywanie problemów, które innych doprowadzały do płaczu, było ich codziennością. Im perfidniejszy labirynt, tym lepiej i tym większa będzie chluba, kiedy się go wreszcie pokona. Jeśli chcemy szukać początków modnego dzisiaj kultu trudności i wyzwania w grach wideo, warto chyba zacząć właśnie od tego środowiska.

Prawdziwa kariera tekstówkowych labiryntów zaczyna się wraz z erą mikrokomputerów. Często są rozwiązaniem po prostu praktycznym: przy ograniczeniach pamięci duża ilość komnat o krótkich, zbliżonych do siebie opisach, wydłużała grę nie powodując wielkiego wzrostu jej rozmiaru.

Niektóre gry robione na tej zasadzie mogły zdumiewać. Taki na przykład Snowball firmy Level 9 (1983) rozgrywał się w ogromnym statku kolonizacyjnym składającym się z 7 tysięcy lokacji! Jednak jeśli chodzi o ewolucję myślenia o labiryntach, najciekawiej wypada dorobek najważniejszej firmy tworzącej tekstówki, czyli legendarnego Infocomu. W debiutanckim Zork: The Great Underground Empire (1980), wyrastającym z kultury hakerskiej na MIT, autorzy umieścili labirynt równie perfidny jak ten w Adventure. Z kolei w grze Sorcerer (1984) Steve Meretzky umieszczał gracza w labiryncie, który miał szklane ściany, podłogi i sufity, a do tego był trójwymiarowy – to sześcian o rozmiarach 3x3x3.



➤ Jedna z siedmiu tysięcy urozmaiconych lokacji Snowballa. Miłego zwiedzania!

#	CHARACTER NAME	CLASS	AC	HITS	STATUS
1	WIZARDRY	MAG	10	10	ALIVE
2	STEP	MAG	10	10	DEAD
3	THORX	FIG	10	10	DEAD
4	MOOGL	MAG	10	10	ASHES
5	SHAGGY	N-MAG	10	10	DEAD

➤ Na tym obrazku z Wizardry są schody. Błogosławieni, którzy nie widzieli, a uwierzyli.

Zamiast go mapować (co i tak jest niemożliwe), trzeba po prostu rozwiązać skomplikowaną zagadkę ujawniającą jego rozkład. Wyraźnie widać tu odwrót od żmudnie mapowanego labiryntu. W wielu grach Infocomu (Suspended, A Mind Forever Voyaging czy Moonmist) mapa lub jej szkic znajdowały się w normalnej dokumentacji gry. Klasyczny labirynt zaczynał umierać. W późnych produkcjach Infocomu, takich jak Beyond Zork, Zork Zero czy Arthur: The Quest for the Excalibur, pojawiła się instytucja zabijająca wyzwanie labiryntów, automapa. Coś się kończyło, coś się zaczynało.

Labirynty w naturalny sposób wyrosły z łączenia pojedynczych plansz z platformówek. Jet Set Willy to przecież nic innego, jak kilkadziesiąt plansz z Manic Minera zespolonych w jeden wielki dom.

Najlepiej labirynty sprawdzały się w grach RPG. W końcu nie bez kozery najważniejszy system fabularny miał w swojej nazwie „lochy”. Korzenie pierwszoosobowej perspektywy klasycznych RPG, takich jak Eye of the Beholder, sięgają roku 1973, kiedy powstała gra Maze Wars.



Legendarny celtycki bohater Cuchulainn zakłada konto w banku. Kultowa sekwencja z Dun Darach, a jednocześnie samo życie.

W połowie lat dziewięćdziesiątych twórcy niezależnych tekstówek uważali już klasyczne labirynty za przeżytek, którego nie wypada umieszczać w porządnym grze.

Wróćmy jeszcze na chwilę do połowy lat siedemdziesiątych. Pisałem dotąd o grach tekstowych, a przecież były to czasy, kiedy nie gorzej od tekstu miewała się grafika komputerowa. Oczywiście, była ona dobrem dużo bardziej ekskluzywnym niż tekst, ale imponujące wizualnie gry, do których dostęp mieli tylko wybrani, odcisnęły piętno na rozwoju całej branży.

Około roku 1973 Steve Colley, odbywający letni staż w należącym do NASA Centrum Badawczym imienia Josepha Ames, wpadł na pomysł gry, w której celem byłoby wyjście ze skomplikowanego labiryntu. Tego rodzaju pomysły miało wtedy pewnie wielu programistów, ale Colley i jego koledzy, bawiący się wtedy tworzeniem grafiki 3D na komputerach Imlac PDS-1, pomyśleli, że ciekawie byłoby pokazać labirynt nie z lotu ptaka, tylko z perspektywy zagubionej w nim postaci. W ten sposób powstał prekursor wszystkich gier FPP, zatytułowany po prostu Maze.

Wszyscy miłośnicy klasycznych cRPG w rodzaju Dungeon Mastera czy Eye of the Beholder, powinni czuć się w Maze jak w domu – ruch nie jest płynny, bo przeskakujemy z pola na pole, a obracać można się tylko o 90 stopni. Gra była sympatyczna, ale czegoś jej brakowało. Współpracownicy Calleya (Greg Thompson i Howard Palmer) zasugerowali, żeby z Maze zrobić grę dla wielu graczy, którym chodziłoby nie tyle



Eye of the Beholder 3. Więcej postaci, większe i barwniejsze lokacje, a zarazem najslabszy tytuł z całej trylogii.

o ucieczkę z labiryntu, co powystrzelanie pozostałych postaci. Program zmienił nazwę na Maze War i zaczął się dziki szal, rozchodzący się po ośrodkach naukowych Ameryki i powodujący widowskowe spadki produktywności ich pracowników.

Równolegle rozwijały się pierwsze komputerowe RPG, w których labirynty stały się najbardziej oczywistym dla projektantów wyborem, ponieważ przy skromnych możliwościach graficznych najprostszym sposobem stworzenia intrygującej przestrzeni było umieszczenie bohaterów w mniej lub bardziej skomplikowanych lochach. Pionierzy gatunku powstawali w ramach systemu PLATO, umożliwiającego terminalom w amerykańskich szkołach łączność z potężnymi komputerami na University of Illinois.

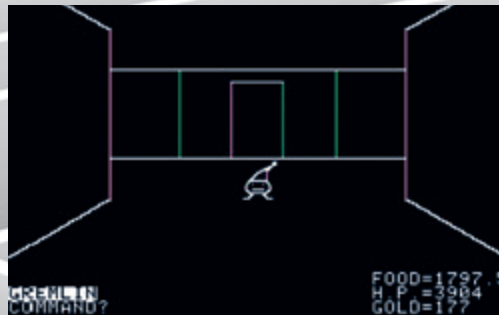
Najpopularniejsza z tych wczesnych gier, Dnd (ukończona w 1976 roku), przedstawiała lochy od góry, ale już wkrótce pojawiła się Moria, w której lochy można już oglądać z perspektywy pierwszej osoby, jak w Maze War. Kiedy zaczął rozwijać się rynek komputerów osobistych, nie trzeba było długo czekać ani na

pojawienie się gier z labiryntami w roli głównej, ani na pierwszych naśladowców dziełka Colleya, Thompsona i Palmera. Jak się szybko okazało, do budowania trójwymiarowych labiryntów wcale nie było potrzeba wspaniałych możliwości graficznych. Pracując nad tym tekstem, pogałem dłuższą chwilę w klasyka z ZX81 (maksymalna rozdzielczość: 64x48 pikseli albo 24x32 znaków), 3D Monster Maze, gdzie zadaniem gracza jest ucieczka przed rozwścieczonym tyranozaurom. Gra prosta, piękna i emocjonująca – nie pamiętam, żebym przez ostatnie lata grał w równie wdzięczną i pełną paniki grę o uciekaniu. Zębiska zbliżającej się bestii (elegancko zbudowane z literek V) do dziś robią spore wrażenie.

Labirynty szybko stały się leitmotiwem gier na komputery 8-bitowe. Przyczyny były podobne, jak w przypadku ich kariery w tekstówkach – możliwość tworzenia ogromnych, zajmujących przestrzeni z wykorzystaniem stosunkowo małej ilości zasobów. Komnaty w Avalonie i Dragontorcu miały identyczne kształty, a różniły się tylko kolorami i elementami wystroju. Światy Tir na Nog i Dun Darach dzisiaj wydają się przede wszystkim zbiorem jednostajnie prowadzonych scenarii. Tym, co je kiedyś ożywiło, była kartografia. Gracze wyposażeni w kartki i ołówki cierpliwie szkicowali oglądane na ekranie lokacje – a taki osobiście narysowany kawałek świata gry staje się automatycznie bliższy, własny. Można powiedzieć, że bez zewnętrznej (najlepiej własnoręcznie wykonanej) mapy doświadczenie grania jest niepełne, a zaangażowanie w produkcję dużo mniejsze. Zabawa w kartografa nie jest czymś oddzielnym od rozgrywki, ale jej dopełnieniem, które jednocześnie nadaje zupełnie innego smaku kawałkowi wirtualnego świata, który zwiedzamy.

Kartografami musieli być też od dawien dawna miłośnicy komputerowych RPG, zwłaszcza tych, w których, wzorem Morii, lochy i miasta oglądało się z perspektywy pierwszej osoby. Choć pierwsze mikrokomputerowe gry tego gatunku, takie jak Temple of Apshai czy Beneath Apple Manor, stosowały widok z góry, perspektywa pierwszej osoby przyjęła się jako standard po premierach, które miały dać początek najważniejszym seriom RPG lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych – Wizardry i Akalabeth.

Twórcy Wizardry taką konwencję FPP zapożyczyli z rojów gier labiryntowych dostępnych w ramach PLATO, a Richard Garriott – z Escape!, wariacji na temat tychże zaprogramowanej na Apple II przez Silasa Warnera (późniejszego twórcę hitu Castle Wolfenstein). Później nadszedł czas na całą falę gier: serię Bard's Tale, Might and Magic, gry Gold Box z SSI, Dungeon Master, Eye of the Beholder. Podzielony na kwadraty świat pozwalał na stosunkowo łatwe mapowanie, a twórcom zdarzało się wykorzystywać cały repertuar paskudnych sztuczek, które miały je utrudniać, na przykład teleportowanie



Gremlin kontra bohater z 3904 punktami życia. Tylko w Akalabeth! Dzieło osiemnastoletniego wówczas Richarda Garriotta zachwycało rozmachem.



Jeden z najwspanialszych labiryntów czasów ośmiobitowych – stworzona przez Roberta Jaegera piramida w Montezuma's Revenge.

bez ostrzeżenia w zupełnie inny kąt lochów albo obracanie postacią gracza na skrzyżowaniu tak, żeby przez chwilę nie wiedział, w jakim kierunku idzie. W latach dziewięćdziesiątych widać już jednak także stopniowe odchodzenie od przymusu ręcznego rysowania mapy – coraz częściej pojawiały się automapy. Nie były, broń Boże, nowym wynalazkiem (już w drugiej Ultimie występowały hełmy pozwalające na jednorazowe spojrzenie z lotu ptaka na otoczenie gracza), ale dopiero teraz stawały się konwencją bez wyjątku obowiązującą, również przez to, że twórcy coraz częściej wybierali elastyczniejszą formułę płynnego 3D, do którego mapy robiłoby się dużo trudniej.

Ostatnie chwile świetności grove labirynty przeżywały w pierwszych latach sukcesów gier FPS. Orientacja w terenie była w nich bardzo ważnym elementem i widać, że ich twórcy wyraźnie starali się graczowi pomagać (przecież właśnie temu służą choćby różne kolory ścian w labiryntach Wolfensteina 3D), ale pojawiają się też wyjątkowo perfidne zagrania rodem z najtrudniejszych labiryntów z dawnych lat. Każdy, kto próbował uczciwie przejść siódmą mapę epizodu trzeciego, musi pamiętać serie podobnych do siebie krętych korytarzyków, prowadzących w końcu do wyjścia, oczywiście zamkniętego na klucz złośliwie ukryty na samym początku poziomu. Później, nawet gdy w FPS zaczęły już królować automapy, poruszanie się po skomplikowanych lokacjach wciąż utrudniała konieczność znajdowania kluczy do pozamykanych drzwi. Ta konwencja trzymała się bardzo dobrze przez kilka lat, ale na początku nowego tysiąclecia zaczęła graczy i recenzentów irytować – wystarczy spojrzeć choćby na recenzje świetnego Jedi Outcast, w których jak mantra powtarza się narzekanie na poszukiwanie kluczy na pierwszych poziomach.

Kiedy labiryntami znudzili się twórcy komputerowych RPG, pałeczkę przejęły pierwsze gry FPS, w których gracze więcej czasu spędzali na błądzeniu i szukaniu kluczy do kolejnych drzwi niż strzelaniu.

A potem nadeszła beztroska pierwsza dekada XXI wieku, w której każda porządna gra miała automapę, GPS i dużą kolorową strzałkę pokazującą, gdzie iść. Byliśmy szczęśliwi, bo nie musieliśmy się już użerać z ogromnymi przestrzeniami, w których łatwo się zgubić. W ogóle zaczęliśmy zapominać, co to znaczy się zgubić. Było nam z tym bardzo miło, do czasu, kiedy zorientowaliśmy się, że po drodze coś przepadło. Najszybciej odczuli to pewnie miłośnicy strzelanek, którzy zamiast biegać po rozległych przestrzeniach, trafiali teraz na poziomy w kształcie jelita – prowadzące wciąż naprzód, bez rozgałęzień, dla niepoznaki otoczone dekoracjami, których nie można nawet z bliska obejrzeć. Mapy naszych gier stawały się coraz bardziej przejrzyste i proste, dla niektórych za bardzo. Dla mnie kroplą, która przelała czarę goryczy, była struktura Final Fantasy XIII. Miałem serdecznie dość tego pasa transmisyjnego, prowadzącego do coraz bardziej widowiskowych scenek przyrywnikowych. Przy tej grze zacząłem straszliwie tęsknić za choćby namiastką poczucia zagubienia.

Za czym właściwie zatęskniłem? Niekoniecznie za kartką i ołówkiem, tylko za przestrzenią, która sama w sobie wymagała ode mnie wysiłku i zaangażowania.



W dawnych labiryntach, poza normalnymi wyzwaniem stawianymi przez grę, było jeszcze jedno – szukanie drogi. Właśnie przez nie labirynt, na pierwszy rzut oka monotony, dawał się oswoić i stawał się miejscem, które najpierw musieliśmy pilnie obserwować, a potem kojarzyliśmy w nim każdy zakręt, czuliśmy się jak w domu. Biegając po miastach kolejnych Assassin's Creedów, czuję się, jakbym biegał po pustyni, bo nawigacja po ich dachach i uliczkach jest tak banalnie prosta, że przestajemy zauważać i dachy, i uliczki. W wielkich grach z otwartym światem mam niepokojące poczucie, że za łatwo mogę wszędzie dojść. Żeby w pełni nacieszyć się otoczeniem, muszę wyłączyć automapę i GPS, które wciąż mi przypominają, że wszystko, co dookoła, jest tylko dla ozdoby, bo muszę się spieszyć do takiego czy innego celu. O uczuciu zagubienia z dawnych labiryntów przypominają mi tylko nieliczne tytuły: Miasmata, Etrian Odyssey, a ostatnio Obduction.

Dzisiaj, w czasach, kiedy w prawie każdej grze są automapa oraz GPS, tęsknimy czasem za poczuciem zagubienia w labiryncie, w którym sami musieliśmy znajdować drogę.



✦ Lands of Lore było odpowiedzią Westwoodu na zabranie im przez SSI udziału w realizacji trzeciej części Eye of the Beholder.

✦ W będącym spadkobiercą tekstówek Return to Zork, też były dwa labirynty. Często zrobienie kroku nie w tę stronę kończyło się w nich takim oto ekranem...

I coś jeszcze. Nie darmo pisałem tu tyle o grach tekstowych, bo burzliwe spory na temat tego, co jest, a co nie jest grą, które wstrząsają społecznością graczy przynajmniej od czasu pojawienia się Dear Esther, wielbiciele gier tekstowych przechodzili na przełomie wieków, po premierach gier takich jak Aisle Sama Barłowa czy Photopia Adama Cadre'a. Pierwszym etapem prowadzącym do tego rodzaju eksperymentów była rezygnacja z labiryntów. Potem przyszedł czas na rezygnację z zagadek. Dzisiaj kwestia tego, na ile gry powinny być wyzwaniem, a na ile spokojnym, relaksującym doświadczeniem, wciąż jest jednym z najpopularniejszych tematów kłótni między graczami. Warto pamiętać, że jej początki sięgają dużo dalej niż premiera Dear Esther czy pierwsze tytuły z belgijskiego Tale of Tales. Tak naprawdę zaczęła się wtedy, kiedy porzuciliśmy labirynty. ■



CHIRURGICZNA PRECYZJA

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.

Pod koniec sierpnia mój wall na FB wypełnił się zdjęciami z gamescomu: wielkie i mniejsze stoiska (także polskich firm), roześmiane twarze, spotkania z celebrytami, ale też święto polskiego gamedevu. Znakomita zabawa, choć przecież w sumie praca.

Za czasów, gdy jeszcze jeździłem na takie imprezy, europejskie święto gier odbywało się w Londynie i nazywało European Computer Trade Show. Czasy były inne, rodzime gry (no dobrze, jedną) oglądaliśmy na balkonie hotelu, gdzie się zatrzymaliśmy, bo na samych targach polskiego stoiska się nie uświadczyło. Zresztą nie wszyscy ludzie Zachodu jeszcze wiedzieli, gdzie leży Polska. Skala piractwa na rynku gier sprawiała, że nakłady oryginałów były śmiesznie niskie. To stanowiło część powodów, dla których wbicie się podczas targów na zamkniętą prezentację jakiegось nadchodzącego hitu było wyczynem na miarę skończenia The Sims. Mimo pewnych znajomości w zachodnich kręgach i wsparcia rodzimych dystrybutorów, po wystosowaniu przeze mnie maila do brytyjskiego oddziału Wielkiego Wydawcy następowała rzeczowa analiza zysków i strat dokonywana przez adresata:

„Pisze ktoś z Polski. Ile tam sprzedajemy, panno Simpson?”

„Średnio 200 sztuk w tytule”

„Tygodniowo?”

„Nie, rocznie.”

W jej wyniku zazwyczaj otrzymywałem mail:

„Szanowny Panie/Pani Michalski, z przykrością informujemy, że niestety nie mamy już wolnych terminów prezentacji (ani teraz, ani w najbliższej pięciolatce). Zapraszamy do zapoznania się ze znakomitymi tytułami prezentowanymi na naszym stoisku i pobrania press kitu. Gdyby miał Pan jakiegokolwiek pytania, z przyjemnością na nie odpowiemy. Z poważaniem.”

Dlatego każdą możliwość spotkania Kogoś Ważnego (KG) należało wyzyskać do maksimum, czyli przygotować taktykę i zrealizować ją z chirurgiczną precyzją. W jej skład wchodziło: obrycie jak dzika świnia zadanego tematu, analiza możliwości dopadnięcia KG, reagowanie na zmieniającą się sytuację na miejscu i w końcu skłonienie KG do udzielenia wypowiedzi, jakiej nie ma nikt na świecie. Na 5 września 1999 roku na godzinę 13.00 w londyńskiej hali Olympia Blizzard zapraszał na zapowiedź swojego nowego projektu. Czyżby dodatek do Diablo II? Na wszelki wypadek przeczytałem wszystkie dostępne recenzje D2, wywiady z twórcami, komentarze internautów. Wyszyła z tego niezła książka. Tak uzbrojony ruszyłem na konferencję. Początek. Włączam wysłuchony kasetowy dyktafon: Rob Pardo i Bill Roper ogłaszają grę Warcraft III: Reign of Chaos, dla której tworzą gatunek Role-Playing Strategy. Po krótkiej i okraszanej screenami prezentacji Bill Roper rusza do wyjścia. Mam go na radarze. Na korytarzu ogon Ropera liczy już trzy osoby, które dopraszają się krótkiej wypowiedzi. Wchodzimy do bocznej salki, w której jesteśmy my, ściany i szara wykładzina dywanowa. Bill ustala, że każdy może zadać trzy pytania. Jestem ostatni. Dyskretnie nagrywam, co odpowiada innym, i staram się sklecić jakieś świeże i sensowne pytania drążące nieliczne kwestie poruszone podczas prezentacji, które nie zostały zgłębione przez poprzedzających mnie dziennikarzy. Moja kolej. Podstawiam mu dyktafon i zadaję pierwsze pytanie. Roper ze swadą odpowiada. W połowie wypowiedzi taśma w dyktafonie przestaje się kręcić. Padła bateria. Roper na pewno zauważył, że robię się czerwony jak burak. Mam nadzieję, że nie wie, dlaczego. Nadal trzymam dyktafon, jak gdyby nigdy nic, i zadaję kolejne pytania. On jakby nigdy nic odpowiada.

Teraz nie pamiętam, o czym mówił, ale wtedy resztę rozmowy odtworzyłem na gorąco z pamięci. ■

Sir Haszak

Zowie EC1-A, Zowie FK2, Zowie ZA12

MYSZY BEZ STEROWNIKÓW

Niespodziankę może sprawić graczom Zowie, marka myszy e-sportowych oferowanych przez firmę BenQ.

Sprzęt charakteryzuje brak dodatków tak powszechnych dla pecetowych myszy. Klasyczne kształty asymetryczne (EC1-A oraz EC2-A) lub symetryczne (FK2 i ZA13), praktycznie brak ozdób wizualnych i dodatkowych, redefiniowanych przycisków. Dodajmy, że do myszy nie dołączono absolutnie żadnego wyposażenia (poza krótką instrukcją), a wszystko „napędzają” domyślne systemowe sterowniki.

Spód Zowie ma ciekawą cechę - zajmujące ponad 30% powierzchni wymienne ślizgacze. Nie jest to tak radykalna modyfikacja, jak opcja wymiany sensora w Rivalu M700, jednak pozwoli przedłużyć żywotność myszy.

Asymetryczne myszy Zowie (EC1-A, EC2-A) zostały wyposażone w 5 przycisków, wliczając rolkę oraz parę przełączników umieszczonych pod lewym kciukiem. Odmiany symetryczne (FK2, ZA13) są zaopatrzone w dodatkową parę przycisków na prawej krawędzi, do których dostęp będą miały osoby leworęczne. Wybór orientacji myszy symetrycznej dokonywany jest podczas podłączania urządzenia do portu USB poprzez przytrzymanie odpowiedniej kombinacji przycisków. Kabel o długości dwóch metrów wystarczy, by nie martwić się odległością pomiędzy biurkiem a najbliższym portem USB. Model EC1-A bardzo pewnie leży pod ręką.

Mysz jest odpowiednio ciężka, dobrze wyważona, sensor pracuje precyzyjnie niezależnie od

Asymetryczna mysz EC1-A z podświetlaną rolką jest dobrze wyprofilowana. Sensor optyczny zapewnia wystarczającą precyzję do zabawy w wymagające strzelaniny.



powierzchni, a rolka ma wyraźny skok. Przyciski pracują cicho i dokładnie.

Dwa modele myszy symetrycznych: FK2 (w trzech rozmiarach) i ZA13 (również trzy rozmiary) różnią się wyłącznie profilem. W przypadku asymetrycznej serii EC modele EC1-A i EC2-A oferowane są dwóch rozmiarach. Elektronika i sensor urządzeń są identyczne. Wybór odpowiedniego gryzonia to sprawa indywidualna, ale pomaga fakt, iż ceny wszystkich myszy Zowie zostały ustalone na tym samym poziomie. ■

HOT

Roccat Skeltr

KLAWIATURA Z EKRANEM

Istnieją rzeczy, które nie śniły się konstruktorom dawnych komputerów: procesor ARM, 512 KB własnej pamięci i moduł bluetooth. Wszystko wbudowane w klawiaturę.

Klawiatura z dodatkowym ekranem? To już było. Co powiecie na klawiaturę współpracującą ze smartfonem? Ten pomysł bije na głowę wcześniejszy projekt Logitecha. Smartfon lub tablet komunikujący się za pośrednictwem oprogramowania Swarm może posłużyć do monitorowania obciążenia komputera, regulacji głośności lub sterowania odtwarzaniem muzyki.

Sam Skeltr oferuje opcję przełączenia się na tryb „pisania” na ekranie smartfona. Konstrukcja „kołyski” dla mobilnego urządzenia jest przemyślana, bo w pokrytym gumą korytku zmieści się nawet kilkunastocalowy tablet. Przez smartfon można też rozmawiać, podłączając bezpośrednio do klawiatury mikrofon i słuchawki.

Wielokolorowe podświetlenie na życzenie gracza będzie pulsować i migotać. Na lewej i prawej krawędzi

Pełną kontrolę nad konfiguracją poszczególnych klawiszy wraz z opcją tworzenia makr umożliwia oprogramowanie Swarm. Przypisanie klawiszy bądź wyboru aktywnego profilu można też dokonać na ekranie smartfona.

znajdują się pary dodatkowych diod, których kolorystykę można zmieniać.

Membranowa klawiatura jest bardziej delikatna i cicha niż modele mechaniczne. Nie każdemu przypadnie do gustu, jednak całość została dobrze zaprojektowana, przyciski działają precyzyjnie, a komfort wielogodzinnej zabawy podnosi doczepiana na zatrzaski, plastikowa podpórka na nadgarstki. Pomimo że Skeltr jest lekki, wszystkie elementy klawiatury są solidnie wykonane. ■



W stosunku do standardowego układu klawiszy PC dodano dwa elementy: przyciski funkcyjne w zasięgu małego palca lewej ręki oraz trzy klawisze ułożone pod spacją.

UNIT9 VR Challenge 2016

Wygraj 10.000 PLN w konkursie na najlepszą instalację wirtualnej rzeczywistości!
Zarejestruj się na www.vrchallenge.io



UNIT9 VR CHALLENGE 2016

28 października 2016, EC1, Łódź

Weź udział w kolejnej edycji UNIT9 VR Challenge - pierwszej w Polsce imprezie poświęconej w całości VR. Wejdź na stronę www.vrchallenge.io i zgłoś swój projekt w konkursie, w którym sponsorem jest Coca-Cola. Wygraj 10.000 PLN, nagrody rzeczowe oraz szansę na zrealizowanie własnego projektu w ramach zimowej kampanii marki. Nie masz projektu? UNIT9 VR Challenge to również spotkania z kilkudziesięcioma specjalistami z Polski i świata, prezentacje, panele, warsztaty, networking i targi. Zarejestruj się jako uczestnik konferencji lub wystawca targowy. Jesteś ekspertem? Zobacz, jak wirtualną rzeczywistość wykorzystuje się w marketingu, branży technologicznej i filmowej. Dołącz do grona speakerów UNIT9 VR Challenge. Poznaj odpowiedź na pytanie: Co dalej z VR? Organizatorem imprezy jest Le Polish Bureau, polski oddział interaktywnej firmy produkcyjnej UNIT9 (www.unit9.com).

ORGANIZATOR



PARTNER GŁÓWNY



PARTNERZY I SPONSORZY



MARKETER+



STORYCODE
WARSAW



HPDF
CONNECTOR



PIXEL



happyVR



ESK3



NowyMarketing



HyperX Cloud Revolver

DOSZLIFOWANE SŁUCHAWKI

Kingston to marka dobrze znana z wydajnych kości pamięci, napędów SSD i kart pamięci. Jest jeszcze jedno pole, na którym kalifornijska firma coraz śmieiej trafia do świadomości graczy. Od momentu wprowadzenia na rynek serii słuchawek HyperX Cloud stanowiących zamknięte zestawy z mikrofonem, mogliśmy zaobserwować coraz ciekawszy rozwój tej linii produktów. Ich niemal idealnym przedstawicielem stały się wyposażone we własną kartę dźwiękową USB słuchawki 7.1 Cloud II.

Model HyperX Cloud Revolver rezygnuje z własnej karty dźwiękowej - słuchawki zostały wyposażone w standardowe złącze mini jack, za pośrednictwem którego

przekazywany jest dźwięk stereofoniczny do pary 50-centymetrowych głośników oraz odbierane są sygnały z mikrofonu. Zamknięte słuchawki nie izolują idealnie dźwięków otoczenia, jednak przestrzenie pomiędzy imitującym skórę miękkim, elastycznym materiałem a głośnikami sprawiają, że niskotonowy dźwięk nie „dudni” w uszach.

Wyraźnie słycać szerokie pasmo przenoszenia dźwięku - od 12 do 28,000 Hz - basy brzmią mocno, wysokie tony są bardzo wyraźne. HyperX dokonał niemożliwego, łącząc w jednym urządzeniu wysokiej klasy słuchawki z dobrze dopasowanym headsetem dla graczy.

Ważące 376 gramów słuchawki aż proszą się o dwa elementy, których brakuje w pudełku: stojak



➤ Najnowszej generacji przetworniki kierują dźwięk do ucha w sposób umożliwiający precyzyjne umiejscowienie jego źródła i reprodukcją wyraziste, czyste dźwięki ze wzmocnionymi basami.

pozwalający odłożyć słuchawki i sakiewkę do wygodnego transportowania Cloud Revolver. Za komfort zabawy w nowych słuchawkach Kingstona trzeba zapłacić tyle samo, ile za słuchawki średniej klasy. Przy swoich parametrach i dobrym wykończeniu Revolver wart jest jednak swojej cenie. ▬

Zowie RL2755

PERFEKCYJNE 27"

Duży, 40- lub 50-calowy telewizor Full HD - trudno bez jego udziału wyobrazić sobie zabawę na konsoli do gier. Są takie momenty, w których siedzząc na wygodnym fotelu z padem w dłoniach, widzimy tylko ekran TV, całkowicie pochłonięci przez świat gry.

Zowie RL2755 ma wyrwać do góry nogami (nie)uporządkowany świat konsolowych graczy, w miejsce wielocalowego ekranu proponując zaledwie 27".

Sceptycznie podchodziłem do pomysłu zamiany wygodnego siedziska na fotel obok biurka i przepięcie konsoli pod znacznie mniejszy wyświetlacz. Z bliska Zowie RL2755 świetnie się prezentuje: minimalistyczny



➤ Producent BenQ reklamuje swój sprzęt jako idealny dla wyczynów e-sportowych.

design, czarna obudowa z czerwonymi elementami i menu ekranowe obsługiwane fizycznymi przyciskami. Może posłużyć jako monitor do PC (został wyposażony w złącza D-Sub, DVI oraz 2xHDMI, a także minijack dla

słuchawek), jednak barierą może okazać się 60 Hz odświeżanie ekranu. Matryca TN o jasności 250 cd/m² i kontraście 1000:1 jest wystarczająca, by zapewnić dobrą jakość obrazu w zaciemnionych oraz jasnych pomieszczeniach.

Ekran jest równomiernie podświetlony, mechanizmy redukujące migotanie obrazu oraz niebieską składową widma są praktycznie niedostrzegalne dla oka. Matowe obramowanie ekranu redukuje również refleksy światła występujące na krawędziach obrazu. Dźwięk wydobywa się z umieszczonej z tyłu monitora pary głośników o mocy 2 W każdy. Przekątna ekranu jest idealnie dobrana do gier Full HD. Klarowny obraz i żywe kolory to atuty monitora Zowie. Mógłby być nieco tańszy, jednak wysoka jakość obrazu i duży wybór opcji menu dostosowujących nasycenie barw, jasności oraz kontrastu rekompensują spory wydatek. Dźwięk wydobywający się z monitora nie jest zbyt głośny, ale brzmi wystarczająco dobrze, by szybko zapomnieć o braku subwoofera... ▬

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

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



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



WERSJA CYFROWA W CENIE PRENUMERATY!



TRZY PROSTE SPOSOBY NA ZAMÓWIENIE JUŻ DZIŚ

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

PIXEL

KULTURA GIER WIDEO

REGULAMIN

1. Prenumerata realizowana jest za pośrednictwem Poczty Polskiej, listem ekonomicznym, najpóźniej jeden dzień roboczy przed ukazaniem się bieżącego wydania w sprzedaży detalicznej.
2. Koszt wysyłki wliczony jest w cenę prenumeraty.
3. Prenumerata rozpoczyna się od najbliższego numeru, który ukaże się po odnotowaniu wpłaty za zamówioną prenumeratę.
4. Wpłat można dokonywać on-line na stronie shop.pixel-magazine.com lub na podstawie faktury pro-forma.
5. Pytania i reklamacje prosimy kierować pod adres prenumerata@pixel-magazine.com lub telefonicznie pod numer +48 (22) 855 10 37
6. Zamawiający wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji zamówienia przez firmę Idea Ahead (zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. z 2002r. Nr 101, poz. 926 ze zm.).

Philips BDM3490UC/00 Curved

GRANIE PRAWIE JAK W KINIE

Na biurku robi wielkie wrażenie, będąc najbardziej dostojnym monitorem, jaki dotąd mieliśmy na warsztacie. I rzeczywiście, z nowym dziełem Philipsa chce się obcować, choć nie jest to rakieta pędząca na najszybszych obecnie prędkościach.

Standardową rozdzielczością jest 3440x1440 (Widescreen QHD), co w grach czasem rodzi problemy i takie choćby ReCore czy Dark Souls 3 uruchamiają się na niej z czarnymi pasami po bokach. Trzeba zmniejszyć do 2560x1440 i dopiero wtedy mamy pełną panoramę. Świetnie za to Philips sprawuje się w klasykach typu Doom czy GTA V, tam osiągając pełnię w swojej flagowej rozdzielczości. Wyjątkowo pięknie wyglądało na nim Divinity: Original Sin 2, które dostaliśmy

od producenta tuż przed zamknięciem numeru. Klasą samą w sobie były też Everybody's Gone to the Rapture oraz Bioshock Infinite - dla ujżenia ich na tym monitorze warto byłoby umrzeć. Słowem - przy prawie każdej grze pojawia się dreszczyk niepewności, w jakim zakresie sprzęt będzie ją obsługiwał.

Monitor ma standardową szybkość odświeżania 60 Hz oraz zaskakująco wolny czas reakcji na poziomie 5 ms. Wielkie wrażenie robi za to zagięta matryca IPS,

Philips w ostatnich latach stał się mniej popularną marką na rynku monitorów, ale warto pamiętać, że to ciągle sprzęt z wysokiej półki, ze świetnym designem, w dodatku praktycznie bezawaryjny.

dostarczając ponad miliard kolorów. BDM3490UC jest wyposażony też w technologię Mobile High Link (MHL), umożliwiającą oglądanie zawartości urządzeń przenośnych.

Producent podaje, że roczny pobór energii oscyluje na poziomie 94 kWh, co przy średniej cenie pięćdziesięciu groszy na kilowatogodzinę, daje około 45 złotych rocznego utrzymania monitora. Czyli jest ekologicznie! W porównaniu z prądożernymi telewizorami taka kwota to betka. ■



Joystick Ravcore Javelin

DO WOJENNYCH ZMAGAŃ

Ravcore wypuściło joystick Javelin, dzięki któremu nawet początkujący pilot może stać się asem przestworzy. Bezstykowe magnetyczne czujniki zapewniają dużą precyzję oraz wytrzymałość nawet przy długim i intensywnym użytkowaniu.

Samowystarczalny Javelin oferuje także możliwość skonfigurowania w dwóch trybach aż 29 poleceń, dzięki czemu podczas rozgrywki nie ma potrzeby używania dodatkowo klawiatury czy myszy.



Javelin został wyposażony w 4 osie sterowania (X, Y, przepustnica, ster pionowy) o regulowanej dokładności. Dźwignia przepustnicy jest wygodnie osadzona na

Dodatkowe zabezpieczenie przycisku FIRE chroni przed przypadkowym oddaniem serii strzałów.

podstawie joysticka. Dodatkowy 8-kierunkowy „grzybek” umożliwia konfigurację poleceń w dwóch trybach (po 4 ustawienia w każdym trybie), aby móc na przykład wygodnie rozglądać się po kokpicie bez konieczności używania dodatkowo myszy czy klawiatury.

Ponadto użytkownik może samodzielnie przypisać funkcje kolejnym kilkunastu przyciskom, aby rozrywka i wszystkie powietrzne manewry odbywały się maksymalnie płynnie. Poza szeroką funkcjonalnością i intuicyjną obsługą joystick Javelin charakteryzuje się ergonomiczną budową, dzięki której użytkownik nie czuje zmęczenia nawet po długich i intensywnych rozgrywkach w grach takich jak War Thunder, Microsoft Flight Simulator czy też Il-2 Sturmovik: Bitwa o Stalingrad. ■



AG2710G & AG2710X

AOC



**Oszłamiająca nowa seria
monitorów gamingowych 27"**

 **G-SYNC™** **ADAPTIVE SYNC**

2560x1440 Quad HD
D-Sub, DVI, HDMI,
MHL, Displayport,
USB do szybkiego ładowania
Regulacja wysokości

AOC
GAMING

www.aocgaming.com



O GIER PISANIU

Marcin Borkowski

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

Spędziłem wczoraj z Zooltarem godzinę, oglądając Shadow Warriora 2 (premiera 13 października), jednak zanim zaczęliśmy rozmawiać o samej grze, Zooltar oprowadził mnie po studiu. Tu projektanci poziomów, tu pisarze, tu programiści, tu graficy, tu graficy, tu graficy... Oczywiście niewiele pamiętam z ciągu sal, przez które przelecieliśmy w kilka minut, ale po wyjściu ze studia zostałem mi w głowie obraz pracujących w skupieniu ludzi. Pracujących nad grą.

Właściwie dlaczego ludzie piszą gry? W przypadku zatrudniającego kilkadziesiąt osób studia, ostateczna odpowiedź jest prosta – dla pieniędzy. Oczywiście indywidualne pobudki ludzi siedzących przy komputerach i ludzi inwestujących w grę mogą być dużo bardziej rozbudowane, a i koncepcja robienia czegoś po to, żeby na tym zarobić, nie jest w żaden sposób naganna – ale gdzieś na końcu jest prosta, dobrze zdefiniowana chęć zysku. Wiadomo, rachunki się same nie zapłacą.

Ale motywacja finansowa jest (albo raczej może być) oczywiście dzisiaj, kiedy gry komputerowe to rynek z gigantycznymi obrotami. Po pierwsze, nie zawsze tak było, po drugie, niemało gier jest darmowych, po trzecie i dzisiaj ludzie piszą gry w pojedynkę. Po co i dlaczego? W czasie Pixel Night Sos opowiedział, jak po sprzedaniu peceta został z gołym C64 i zaczął na niego tworzyć gry, żeby mieć w co grać. To trochę jak z późną kolacją – chcesz zjeść, to sobie zrób. Czyli głód grania to jest dobra motywacja.

Colossal Cave Adventure powstało z tęsknoty. Will Crowther nie miał czasu na prawdziwą speleologię, więc odtwarzał jaskinie na komputerze. Znałem pryszczatych, domorosłych programistów, którzy chcieli wziąć udział w przygodzie na miarę poszukiwania Arki Przymierza, ale nie pozwalały im ani

mama, ani warunki fizyczne, więc realizowali swoje marzenia pisząc grę, w której mogli to robić. Czyli można pisać gry, żeby sproteżować rzeczywistość. Można też tworzyć gry, żeby udowodnić, że się da. Cytadela powstała między innymi po to, żeby udowodnić, że na Amidze też można zrobić solidnego FPS. To można potraktować jak motywację ambicjonalną, ale od przyczyn powstania Cytadeli już tylko krok do najważniejszej motywacji: intelektualnej. Gry można pisać, żeby się czegoś nauczyć, stworzyć coś, czego nie zrobił nikt przed nami, odkryć i zaproponować coś nowego. Bo tak, samo tworzenie potrafi być rozrywką. Przykładów w bród.

Zanim powstała Puszka Pandory, miałem już na swoim koncie kilkadziesiąt gier, niektórych o tak fascynujących tytułach, jak Zbieracz kropek w labiryncie. Pamiętam to radosne podniecenie, kiedy kropka na ekranie zaczynała się poruszać tak jak powinna, a program prawidłowo reagował na polecenia. Pisanie tamtych gier nie miało żadnego finansowego komponentu, pisałem gry, bo pokonywanie kolejnych problemów przynosiło niesamowitą satysfakcję, a cały proces był kapitalnym sposobem uczenia się komputera i programowania.

Adrian Chmielarz opowiadał dwadzieścia lat temu, jak Wiktor Żwikiewicz pisał dla Metropolis grę Tower of the World. Adrian nie ujął tego w ten sposób, ale z jego opisu wynikało, że proces tworzenia stał się celem samym w sobie (i zjadł końcowy produkt, który nigdy nie ujrzał światła dziennego).

Ponoć na pytanie: „Dlaczego pan wchodzi na Everest?” George Mallory odpowiedział: „Bo jest!”. Większość piszących gry pewnie podpisze się pod parafrazą tamtej wypowiedzi: Dlaczego piszesz gry? Bo można! ■

BOREK



VR

WarsawDay2016
marketing & entertainment

17 / 11 / 2016

Warszawska Szkoła Filmowa

vrwarsawday.com

Organizatorzy

PIXEL
KULTURA GIER WIDEO

retail360pl
what's next?

Partner Strategiczny

Warszawska Szkoła Filmowa
Warsaw Film School

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

