

PREMIERA MIESIĄCA SUPERHOT VR

PIXEL

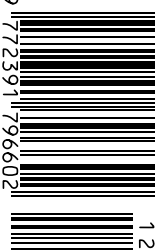
K U L T U R A G I E R W I D E O

INSIDE

Space Hulk: Deathwing
Yakuza 0
Super Mario Run
Red Dead Redemption 2
VR: czy czas już zarabiać?
Age of Empires
Final Fantasy IX
Gunpei Yokoi i Nintendo
Sekrety Elviry
Trójka z Grzybowskiej

ATARI
PODRÓŻ
DO LEPSZEGO
ŚWIATA

9 772391 796602



ISSN 2391-7962 INDEKS 404098
1 2>

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

23

2 (23) / 2017 / LUTY

msi®

>KUP TERAZ
Procesor Intel® Core™ i7
Intel Inside®. Intel zapewnia
nadzwyczajną wydajność.



K+B+L
TRZEJ KRÓLOWIE NADESZLI,
KUP PRODUKT MSI I ODBIERZ GAMINGOWE DARY.

WARTOŚĆ
GADŻETÓW DO
750
ZŁ



AEGIS X3



Z270 GAMING PRO CARBON



GT72 VR



GDZIE KUPIĆ?

X-KOM

Komputronik

redcoon.pl

morele.net

DZIEŃ DOBRY

Mobile znaczy „po łebkach”.



Po kilku latach przerwy powróciłem do grania na telefonie, zwykle wieczorami, na kanapie, gdy się już nie chce siedzieć przy komputerze. No i mam problem, bo na Androïdzie jest posucha gier, którymi dawałoby się normalnie pobawić.

Z czasów iOS pamiętam przekleństwo zwące się Infinity Blade, za które zapłaciłem 5 albo i więcej euro, a mimo to gra co pewien czas domagała się dorzucania kolejnej kasy za magiczne artefakty. Bez ich posiadania pobicie finałowego bossa było niemożliwe, więc zostawałem cofany do początku i zmuszany do przechodzenia tych samych pięknych lokacji, by podrasować bohatera. Tak jeszcze z 30 cykli i pewnie bym pokonał bossa, tyle że nie miałem niestety na to czasu.

Podobnie nie mam zdrowia ani ochoty na męczenie kulkopodobnych łamigłówek, nawet arystokracji w stylu Monument Valley. Strzelaniny 3D z oczywistych powodów odpadają, więc co pozostaje? Oczywiście stare, dobre przygodówki! Wreszcie skończyłem Broken Swords, a teraz przemierzam wraz z Niną Secret Files: Tunguska. Rzecz sprzed dekady, a jak zręcznie prezentuje się na małym ekraniku. Koczuję po dwóch lokacjach na dzień i gdy kończę taką sesję, od razu tęsknię za Bostonem z Fallouta 4, a jeszcze bardziej

za powrotem do jaskiń w poszukiwaniu korony Zatopionego Króla w Dark Souls 2. Mobile może nie jest dead, bo podobno w metrze na Dalekim Wschodzie grają na komórkach dosłownie wszyscy, ale smakoszm (powiedzmy lepiej – starym wygom, żeby się nie narażać na shitposting na Secret Levelu) nie ma niestety wiele do zaferowania.

W nowym Pixelu największej przyjemności dostarczyło mi dotarcie do Adriana Golki, czyli lidera „trójki z Grzybowskiej”. Jest szansa, że już za miesiąc uda mi się wdrzeć na doroczne tajne spotkanie legend branży, odbywające się w jednym z hoteli w USA. Do tego jeszcze daleka droga, ale jeśli rzecz doszłaby do skutku, uzyskalibyśmy tonę unikalnych materiałów. Tymczasem odkładam Secret Files: Tunguska i czytam sobie, co Ziemek opowiedział o dyskowych grach na Atari, których nigdy nie miałem, i cieszę się, że udało się zmobilizować Bazyla do napisania kolejnego znakomitego tekstu przekrojowego. Z nim jest tak, że tworzy niewiele, ale jak już coś napisze, to nie ma się do czego przyczepić. Czytajcie i Wy, a następnym razem spotkamy się w czwartek 23 lutego. Mi to nie grozi, bo nie jeżdżę, ale pamiętajcie, żeby nie połamać nóg na nartach! ■

Mioz.





PIXEL

Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

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

Oficer dyżurny
Wolf
Dyrektor artystyczny
Łukasz Dyakowski
Projekt makiety
Łukasz Szczepanowski
Korekta i redakcja
Magdalena Broniec
Prenumerata
Marlena Kwiatkowska
hello@pixel-magazine.com

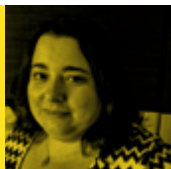
Wydawca



Al. KEN 36A lok. 93A
02-797 Warszawa (PL)
+48 (22) 855 10 35
idea-ahead.com

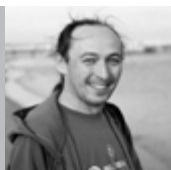
Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych, zastrzega sobie prawo do ich bezpłatnej publikacji oraz prawo do skrótów i redakcyjnego opracowania tekstów i innych materiałów przyjętych do druku. Za treść reklam i ogłoszeń redakcja nie odpowiada.

5. edycja Pixel Heaven odbędzie się w dniach 25-27 maja. Rezerwujcie kalendarze już dziś, a atrakcje możecie sprawdzić na stronie pixelheavenfest.com. Kolejny numer Pixela ukaże się 23 lutego.



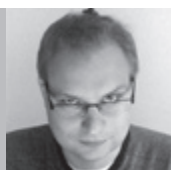
Podczas gdy my czekamy na Bless, Koreańczycy już po raz trzeci łączą serwery, a od daty premiery minął zaledwie rok. Wiele mówi się o grach, które zostają wydane zbyt wcześnie i straszą ilością bugów. A co z tymi, które wychodzą za późno i czasy bycia next-genem mają już za sobą? (MB)

Ostatnio chciałem złapać kilka screenów z pierwszego NFS, a od ekranu oderwałem się dopiero po dwóch godzinach. To uświadomiło mi, dlaczego lubię wracać do starych gier. Nie chodzi o wspomnienia z dzieciństwa czy przekonanie, że kiedyś było lepiej. Po prostu wciąż dają masę frajdy! (AB)



Chyba jesteśmy ostatnim pokoleniem, które dla przyjemności czyta powieści. Krótkie, audio-wizualne formy przekazu wypierają starsze medium. Symbolem przełomowego zderzenia klasycznej formy z nową kulturą jest Paspport Polityki przyznany Boundowi. Brawo, Bonzaj i ekipa Plastików! (BD)

Stara zasada okazała się prawdziwa. Filmy na podstawie gier po prostu nie działają. I to nawet w przypadku takiego samograjka jak Assassin's Creed. Niech was nie skusi ładna buzia Fassbendera. Ten film to porażka na całej linii. Nie działa w nim nic. Omijajcie ten kit z daleka. (MZ)



Im bardziej przyglądam się nowinkom takim jak HDR czy szeroki gamut, tym większe mam przeczucie, że oprócz nowych, rewelacyjnie wyglądających gier, czeka nas kolejna fala remasterów. No bo jak tu nie wykorzystać okazji, by znów sprzedać nam to samo w ładniejszym opakowaniu. (MP)

Komiksy. 12 stycznia zakończyłem lekturę wszystkich komiksów superhero wydanych w Polsce (Marvel i DC), spełniając tym samym jakąś formę swojego marzenia z dzieciństwa. Marzy mi się naprawdę dobra gra z tymi bohaterami, na miarę Batmana od Rocksteady. Spider-Manie, przybywaj! (PP)

INSIDE

5-30 LOADING

31-48 PLAY THE GAME

49-74 HALL OF FAME

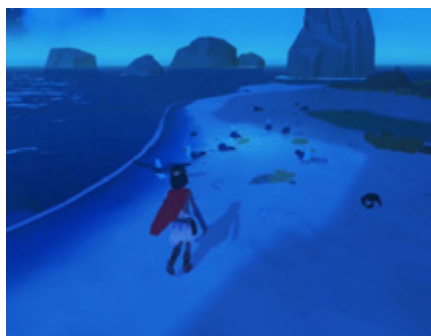
75-90 SECRET LEVEL

91-122 CREDITS

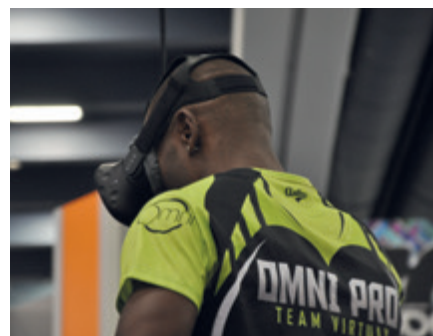
LOADING



06 Gorącym tematem jest w tym miesiącu Atari. 30 lat historii w Polsce. Oddajemy się nostalgii!



08 Wśród wielu newsów i zapowiedzi ujęło nas zwłaszcza Rime –miks The Witness z The Last Guardian!



14 Materiał odbrązwiający temat VR. Korzenie renesansu zjawiska plus wypowiedzi praktyków o zarabianiu na VR.



20 Fani Red Dead Redemption dosłownie dymią na myśl o zapowiedzianym właśnie sequele.



22 W sklepie Pixela można kupić książkę o historii braci Oliverów. To także zapis dziejów brytyjskiego gamedevu.



23 Wizytujemy warszawskie studio MythicOwl, w którym powstają niecodzienne gry edukacyjne.



24 Wraz z wydaniem Super Mario Run przyjrzyliśmy się historiom, które doprowadziły do powstania tego tytułu. I to nie tylko jego!



28 Studio Vile Monarch zlokalizowane jest w samym centrum Warszawy. Działa od niedawna, a ma na koncie dwa udane tytuły. Sprawdzamy osobiście, jak chłopaki pracują.

Czasem w dyskusjach pada pytanie: „A kto tam posiadał w 1986 roku Atari? Chyba tylko ci, co mieli



dewizowych wujków w Ameryce”. W moim przypadku dokładnie tak było, tyle że chodziło o zmarłą ciocię, której nigdy nie widziałem. Rodzice odziedziczyli 600 dolarów, z których jakieś 150 wydaliśmy na Atari 800XL z magnetofonem. Miałem już wówczas dostęp do C64, ale chciałem mieć własną maszynę. Nie wiedziałem jeszcze wtedy, że na Atari występują tak upiorne problemy z grami. Po paru miesiącach znałem już wszystko, co było dostępne w katalogu laboratorium komputerowego domu towarowego Feniks oraz na Grzybowskiej. Kato wałem na okrągło turlające się czaszki w Preliminary Monty, wyspecjalizowałem się jak mała pa w skakaniu Mr Robotem i po raz setny wykonywałem nieudane podejście do skończenia Jet Set Willy. A tak naprawdę myślałem cały czas o tym, kiedy ponownie usiądę do Maniac Mansion i Defender of the Crown na C64. Ale to moje dzieciństwo, którego nie zamieniłbym na nic innego. Piękna przeszłość, nawet pomimo tego, że zostaliśmy nabrani na kupno martwego już wówczas komputera, tak samo jak komuna oszukiwała lud na filatelistyce, nie dostarczając żywej informacji o tym, jakie drukuje nakłady.

■ PIOTR MAŃKOWSKI

„Minęły 84 lata, a ja wciąż czuję zapach świeżej farby...” - mówiła 100-letnia Rose, wspominając Titani-



ca. Minęło 25 lat, a ja wciąż czuję zapach nowego, wyjętego z pudełka Atari 65XE. Pamiętam, jak ostrożnie wkładałem wtyczki magnetofonu i joysticków, aby nie uszkodzić drogiego sprzętu. Na bajecznie kolorowym pudełku był wprawdzie słynny slogan reklamowy Atari: „Power Without the Price”, ale mój komputer miał swoją cenę, do tego wyrażoną w twardej walucie. Pamiętam świdrujące uszy piszczące magnetofonu na rozbiegówce i hipnotyzujące, basowe (dzisiaj powiedzielibyśmy: dubstepowe) „buuuu buuuu”, po którym można było poznać, że gra wczytuje się prawidłowo. I w końcu, po kilku długich jak wieczność minutach, ten pierwszy tytuł, którego nazwy nigdy się nie zapomina: River Raid. Obserwując ostatnio mego kilkuletniego syna grającego w New Super Mario na 2DS, zastanawiałem się, w jakim stopniu kształtują nas te najwcześniejsze doświadczenia? Jak on opisałby za 25 lat w Pixelu swoje początki jako gracza? Na wszelki wypadek, kiedy tylko mogę, podsuwam mu Segę, SNES i moje ukochane Atari 65XE.

■ AREK STAWORZYŃSKI

Jeśli po roku 1990 serce od dałem C64, to szarość lat osiemdziesiątych pokoloro wało mi Atari.



I Self Test. Swojego nigdy nie miałem, więc pozostało mi chłonąć dobro u rówieśników, którym się powiodło. Przykrycie magii srebrnych klawiszy funkcyjnych przez pierwszą rozgrywkę w River Raida pamiętam dość dobrze. Chodziliśmy na sesje do koleżanki z klasy, katując Pitfalla, Bruce'a Lee oraz pokazną kolekcję kina amerykańskiego jej ojca. Stężenie PM10, w obawie przed którym dziś wszyscy budowałiby schrony, nie przeszkadzało mi w cotygodniowych wyprawach do sąsiedniego miasta, gdzie u znajomego godzinami rozpyływałem się w Archonie. Poza możliwością niedostania „w ryja” na osiedlu, kolejnymi plusami posiadania starszego brata okazały się chwile z Karateką u jego znajomka. O ile C64 zdefiniowało moją miłość do programowania, tak Atari zapisało mi w DNA miłość do gier.

■ KRZYSZTOF AUGUSTYN

Atarusa nie posiadałem nigdy, ale to właśnie model 800XL był pierwszym domowym komputerem, z którym miałem kontakt. Pamiętam pierwszą grę, Ghost Chaser - bardzo fajną komnatówkę w niewiedzonym domu. Zanim doczekałem się swojego własnego najlepszego komputera na świecie (ZX Spectrum), spędzałem dużo czasu u znajomych, a wówczas w drugiej połowie lat osiemdziesiątych to właśnie małe Atari dominowało w ich domach. Pamiętam nawet salon gier, gdzie za opłatą można było grać na nim na czas. Na szczęście po okresie z ZX Spectrum rodzice odwiedzili Baltonę, a nie Pewex, dzięki czemu mogłem się cieszyć własnym C64, a nie 65XE. Muszę jednak uczciwie dodać - Atari 800XL to jeden z najładniejszych 8- i 16-bitowców ever.

■ **ROBERT ŁAPIŃSKI**



Wojnę Atari vs. reszta świata przeżyłem bardzo emocjonalnie, do poziomu zaangażowania, który do dzisiaj daje o sobie znać w najmniej spodziewanych sytuacjach. Dumi z posiadania małej atarynki nikt mi nie odbierze, tak samo jak niespełnionych marzeń o przygodach spod znaku Oceanu, Cinemaware, Melbourne House i dziesiątek innych tytułów będących chlebem powszednim posiadaczy pozostałych micro. Coraz bardziej doceniam jednak specyfikę tego sprzętu, szczególnie jakość portów ze złotego wieku arcade, które w tamtych latach uważałem za przestarzałe i nieciekawe, a które, paradoksalnie, prawie wcale się nie zestarzały. Największym jednak zaskoczeniem jest dla mnie fakt, że małe Atari miało zupełnie inne oblicza, kiedy grało się z kartów, kaset i dyskietek. To alternatywne światy i diametralnie odmienne doświadczenia, a co za tym idzie, wdzięczne pole poszukiwań dla maniaka retro, tym bardziej że w większości gry są tanie i łatwo dostępne (z pominięciem dyskowych amerykańskich wydań, co niestety jest problemem wszystkich 8-bitowców).

■ **ZIEMOWIT PONIEWIERSKI**



Dzień 0: w sklepie wpatruję się w mały kolorowy telewizor, na którym sprzedawca pokazuje nam sposób obsługi komputera, wgrzywając grę Pitfall. Tata skrzętnie notuje, co robić po kolei, a ja nie mogę oderwać wzroku od tych kilku pikseli na krzyż. Zapamiętuję tylko, że podobno magnetofon to najczulszy element zestawu i mamy być absolutnie cicho podczas wczytywania taśmy. W domu czar pryska, bo okazuje się, że telewizor Otake nie chce złapać sygnału antenowego. Ja we łzach, tata czerwony, mama idzie zapalić na balkon. Dzień 5: w szkole kumple już wiedzą, że stoi u mnie takie чудо techniki i można wpaść je zobaczyć, a nawet na nim zagrać. Znajdują się też pierwsi chętni na wymianę kaset i „opisów”. Życie gracza powoli nabiera tempa. Dzień 20: idziemy z tatą na giełdę „Pod karlikiem”, głównie po to, żeby wymienić kasety VHS, ale mam obiecanę, że gier też poszukamy. Na miejscu był spory tłum, bo w końcu to tam człowiek mógł łyknąć trochę zachodniego świata - filmy, muzyka, czasopiśma. Były też oczywiście gry i to w sporych ilościach. Handlarze nagrywali na taśmy składanki, więc za przyzwoite pieniądze dostawałem solidny zestaw tytułów. I nie pamiętam, żebym wybrzydział. Brałem wszystko jak leci, nie patrząc na gatunki ani datę wydania. Wtedy każda gra była nowa i otwierała bramy do wirtualnego raju.

■ **MARCIN KIENDRA**



4Developers 2017

Już niedługo będzie można zobaczyć fascynujący świat gier oczami doświadczonych programistów! 3 kwietnia w Warszawie odbędzie się interdyscyplinarny Festiwal Technologiczny 4Developers.

Rynek gier komputerowych jest potężny - gwarantuje świetną zabawę i ogromne wyzwania. Skomplikowane interfejsy, efektowna grafika, sprawna komunikacja,



ryzykowne poprawki... Te i inne tajniki tworzenia gier zdradzą eksperci na ścieżce GameDev. Można dołączyć do wydarzenia z 15% rabatem dla czytelników - użyj kodu: PIXEL15. (PB) ■

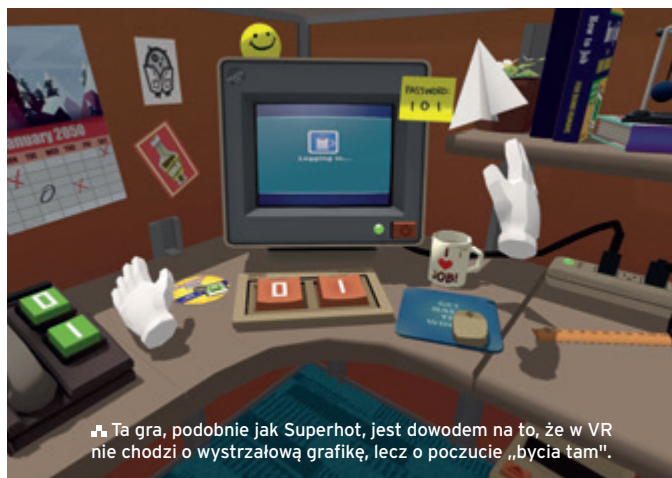
➤ Konferencja odbędzie się w Hotelu Gromada. Organizatorem eventu jest Proidea - firma specjalizująca się w wydarzeniach z branży IT/tech.

MSI na CES

Podczas styczniowego Consumer Electronics Show w Las Vegas tajwańskie MSI po raz kolejny uznane zostało za jednego z liderów w produkcji sprzętu do grania.



W kategorii Gaming za innowację uznano MSI VR One, które stanowi komputer w formie plecaka z mocą zdolną napędzać VR. Oprócz tego wyróżnienie otrzymał MSI Gaming 27XT, czyli pierwszy na świecie sprzęt AiO (komputer i monitor w jednej obudowie) posiadający kieszeń na włożenie karty graficznej. Ma też dwa miejsca na dyski SSD, zaś ekran Full HD jest odświeżany z częstotliwością 144 Hz. Publiczności podobał się MSI Vortex G65, komputer stacjonarny o designerskim wyglądzie kojarzącym się z Mac Pro. Na nas wrażenie zrobiła też wyglądająca na zamrożoną płyta główna B150M Mortar Arctic. (MW) ■



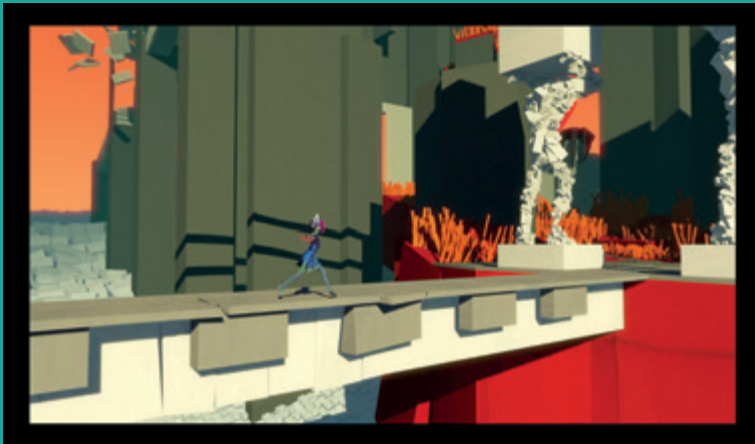
➤ Ta gra, podobnie jak Superhot, jest dowodem na to, że w VR nie chodzi o wystrzałową grafikę, lecz o poczucie „bycia tam”.

Dochodowe VR

Sześć stron dalej zastanawiamy się, jak dalej potoczą się losy VR, a tymczasem przybyły dane, z których wynika, że najbardziej dochodową grą 2016 roku na gogle był Job Simulator.

Niepozorna, wydana w kwietniu gra zarobiła ponad 3 miliony dolarów, a filmiki pokazujące rozgrywkę obejrzano na YouTube łącznie 250 milionów razy. Program uzyskał wsparcie Oculus Touch, stał się także bestsellerem na PlayStation VR. Akcja gry dzieje się w 2050 roku, w świecie pełnym robotów wykonujących większość prac. Ponieważ ludzie odwykli od codziennych zajęć, uczą się tego, czym jest praca, dzięki programowi Job Simulator. Możemy być szefem kuchni, sprzedawcą w sklepiku osiedlowym czy pracownikiem biurowym. Całość autorzy zaprawili solidną dawką humoru i sarkazmu. (PB) ■

Bound z paszportem



✚ Zanim pojawił się Bound, był Linger in Shadows na PS3, a potem Datura, pioniersko wykorzystująca kontrolery PlayStation Move.

Przyznawane od 24 lat Paszporty tygodnika Polityka wzbogaciły się o nową kategorię - kultura cyfrowa. Nagrodę zdobył Michał Staniszewski za udowodnienie, że gry wideo mogą łączyć elementy wszystkich dziedzin sztuki.

Za konsekwencję w badaniu granic cyfrowego medium. Za artystyczną dojrzałość Bound, doświadczenia, które jak dotąd najpełniej uzmysławia potencjał nowej przestrzeni twórczej - wirtualnej rzeczywistości. Michał od lat dziewięćdziesiątych współtworzy Studio Plastic o bardzo ciekawym rodowodzie, którym jest demoscena - społeczność artystyczna zajmująca się tworzeniem, jak sam zwraca uwagę, „cyfrowej sztuki czasu rzeczywistego”. (MW) ■

Digital Dragons

Ruszył proces rejestracji dla uczestników Digital Dragons 2017. Nadchodząca edycja imprezy przyniesie twórcze rozwinięcie sprawdzonej już formuły.

Odpowiedzialny za organizację wydarzenia Krakowski Park Technologiczny ogłosił pierwsze szczegóły programu i potwierdził pierwsze nazwiska gości, którzy poprowadzą na Digital Dragons swoje prezentacje. Odwiedzający konferencję, która tym razem odbędzie się w ICE Kraków Congress Centre, będą mieli okazję posłuchać między innymi Brendy Romero (której mąż był w Krakowie rok temu), Sama Lake'a (na zdjęciu) z Remedy, Scotta Humpriesa z Amber Studio oraz Adama Bormanna ze studia Hangar 13, czyli twórców Mafii III. (RŁ) ■



✚ W branży trwa wielki ruch w kwestii bezprzewodowej transmisji VR. Innym rozwiązaniem jest VRidge umożliwiające ograniczoną, ale jednak transmisję gier z Vive'a czy Oculus'a na Samsunga Gear.

VR bez kabli

Podczas targów CES w Las Vegas HTC zaprezentowało przystawkę do Vive'a, która umożliwi grę bez konieczności bycia podłączonym do komputera kablem. Rzecz nazywa się TPCast adapter i ma kosztować 220 dolarów. Emiter będzie umieszczony na głowie grającego i miejmy nadzieję, że nie będzie wytwarzał zbędnego promieniowania.

Produkt powstał w ramach uruchomionego w zeszłym roku programu Vive X, dysponującego funduszem w wysokości 100 milionów dolarów, które mają być zainwestowane

w startupy VR. Jednocześnie HTC ujawniło projekt wyglądającego jak spodek o trzech nóżkach Vive Trackera umożliwiającego deweloperom namierzenie dowolnego przedmiotu w wirtualnej rzeczywistości. Ma to pomóc w tworzeniu gier. Jakby tego było mało, współpracujący z HTC Intel pracuje nad WiGig, czyli nowym rozwiązaniem umożliwiającym bezprzewodowy tracking w przestrzeni 3D. Pewne jest jedno - HTC i Valve nie dość, że się nie załamały niższymi od oczekiwań wynikami sprzedaży Vive'a, to jeszcze wciągają w swój biznes coraz większe potencjały twórcze. (PB) ■

Beat Cop

Klimat seriali kryminalnych z lat siedemdziesiątych i policjant wrobiony w morderstwo - przygodówka Beat Cop, będąca efektem współpracy studia Pixel Crow oraz 11 bit studios (twórców This War of Mine) zapowiada się bardzo ciekawie.

Jak widać, stylistyka retro ma się bardzo dobrze. Beat Cop przedstawia świat dobrze znany z takich seriali jak „Kojak” czy „Policjanci z Miami”, oprawiony w bardzo gustowną pikselową grafikę i mechanikę znaną z przygodówek point & click.

➤ Gra oscyluje w klimatach Hotline Miami. Należy liczyć na wiele popkulturowych nawiązań i smaczków.



Historia opowiada losy Jacka Kelly'ego, cenionego detektywa, który po oskarżeniu o morderstwo, zostaje zdegradowany i wraca na ulice Nowego Jorku wypisywać mandaty i łapać koty.

PIXEL CROW
Q2/2017

Do tego dochodzą problemy rodzinne i zatargi z mafią. Krótko mówiąc facet znalazł się pod ścianą. Jak z tego wybrnie? Będzie to możliwe na kilka sposobów - gra jest nieliniowa i oferuje różne zakończenia. (MB) ■

Tooth & Tail

To RTS, którego głównymi bohaterami są uzbrojone zwierzęta - bojowe myszy, dziki z miotaczami ognia czy skunksy z bronią gazową. Całość podana w miłej dla oka pikselowej szacie graficznej.

Najnowsza produkcja Pocketwatch Games, autorów świetnie przyjętego Monaco: What's Yours Is Mine, to nietypowa strategia, której tłem jest zwierzęcy konflikt w klimatach rewolucji przemysłowej. W grze mamy do wyboru kilka frakcji złożonych z różnorodnych jednostek. Jednak w przeciwieństwie do rozwiązań znanych z C&C czy Starcrafta, nie dowodzimy każdym z oddziałów. Kontrolujemy jedną postać - mysiego dowódcę, który porusza się po mapie z flagą w dłoni. Z jego pomocą przywołujemy do siebie oddziały



➤ Przed zwierzęcymi rewolucjami Pocketwatch stworzył grę Monaco: What's Yours Is Mine o złodziejach kosztowności.

POCKETWATCH GAMES
2017

i wyznaczamy cele ataku, a także decydujemy o budowie budynków. Podstawą są spichlerze, wokół których powstają farmy. Uzyskane pożywienie pozwala rekrutować i szkolić nowe jednostki. Każda farma ma swój limit produkcji żywności, więc stale musimy zdobywać nowe terytoria. To gra nastawiona przede wszystkim na szybką, dynamiczną akcję. (MB) ■

autofire

Następuje koniec pewnej ery - oto Mark Skaggs, człowiek odpowiedzialny za FarmVille czy CityVille, odchodzi z Zyngi, by zasilić szeregi indyjskiej firmy MoonFrog Labs i tworzyć gry mobilne.

Uncharted: The Lost Legacy

Neil Druckmann i jego ekipa pierwotnie planowali zrobić z tego klasyczne DLC, ale obecnie oscylują w kierunku uczynienia z Lost Legacy dodatkowego rozdziału Uncharted 4.

Krótszego rzecz jasna niż podstawa - jego przejście powinno zająć kilka godzin. Jest to opowieść o losach byłej dziewczyny Drake'a Chloe Frazer i jej poszukiwań legendarnego artefaktu Kła Ganeshy. W mitologii indyjskiej owe bóstwo przedstawiano jako czterorękiego mężczyznę o głowie słonia będącego przywódcą pomniejszych bóstw.



Chloe ma posiadać inny garnitur ciosów niż Nathan. Przede wszystkim jednak swoboda poruszania się będzie większa niż w Uncharted 4.

NAUGHTY
DOG
2017?

To on miał własnym kłębem spisać poemat epicki Mahabharata. I właśnie ten kłęb - albo odłamany osobiciście, albo odrąbany przez nieustraszonego wojownika Parasuramę - stał się po latach podobnym mi-tem jak Święty Graal. W przygotowywanej na PS4 grze Chloe przemierza krainy wraz ze znaną z „czwórki” Nadine Ross. (PB)

Troll and I

Przyjaźń między ludźmi i trollami jest możliwa! Udowadnia to najnowsza trzecioosobowa gra akcji autorstwa brytyjskiego studia Spiral House.

Troll and I to gra, która z założenia ma w sobie coś z Shadow of the Colossus i The Last Guardian. Przedstawia historię mieszkającego gdzieś w Skandynawii chłopca o imieniu Otto, którego miasteczko zostaje napadnięte przez łowców trolli. Nasz bohater zmuszony jest do ucieczki. Po drodze trafia do kryjówki poszukiwanej bestii, z którą udaje mu się zaprzyjaźnić. Wspólnie wyruszają w trudną i niebezpieczną podróż. W grze będziemy mogli sterować obiema postaciami, wykorzystując ich unikalne cechy. Szybko okaże się, że jeden bez drugiego nie poradzi sobie w niebezpiecznym świecie. Troll and I to pierwsza duża produkcja Spiral House. (MB)



Już od pewnego czasu są zastrzeżenia co do wyglądu trolla. Być może ulegnie on jeszcze poprawie.

SPIRAL
HOUSE
03/2017

Sony zamyka

Zapadła decyzja o likwidacji studia Guerrilla Games Cambridge. Twórcy znani byli z gry VR RIGS, a wcześniej zrealizowali dla Sony Medieval i Primal. Karierę rozpoczynali jako Millennium Interactive, pracując nad Jamesem Ponderem.

Białe PlayStation 4

W sklepach powinno być już dostępne PS4 w wersji slim z dyskiem twardym o pojemności 500 GB w białej wersji kolorystycznej. Podobnie wcześniej zrobił Microsoft, wypuszczając cieńszego Xboxa One w białej edycji, jedynie z czarnym spodem.

Dell XPS 13

Podczas targów CES 2017 firma Dell zaprezentowała notebooka wyposażonego w wyświetlacz QHD+ z technologią InfinityEdge, baterię gwarantującą nawet do 15 godzin pracy oraz zawias pozwalający na obrót ekranu o kąt 360 stopni.



✚ Autorami gry są dwaj bracia harujący gdzieś w północnym Londynie. Wydawcą zaś firma Mode 7 znana z Frozen Synapse.

to strzelanina z izometrycznym widokiem na pole akcji, zawierająca liczne elementy skradanki. Tym, co najbardziej przyciąga do tytułu, jest futurystyczne Tokio. Oprócz kręcących się ulicami ludzkich mróweczek, przestrzeń urbanistyczna jest wypełniona fruującymi pojazdami niczym z „Blade Runnera” oraz posiadającymi ogrody na dachach budynkami ze szkła i surowców przetwarzanych. O grze było głośno już rok temu, wypuszczono kawałek rozgrywki, potem przycichło, ale zapowiadana od dawna wiosenna premiera powoli się zbliża. (PB) ■

Tokyo 42

Zupełnie niesamowicie zapowiadająca się wariacja na temat Syndicate. Niektórzy nawet mówią, że będąca w porównaniu GTA, ale to już chyba zbyt daleko idące porównanie.

W Tokyo 42 wcielamy się w zabójcę, który w trakcie swoich misji zaczyna odkrywać kulisy większego spisku mogącego swymi maczkami zaważyć na losie całej cywilizacji. W kwestii formalnej będzie

SMAC GAMES
Q2/2017

Tacoma

Wygładają jak paczka studentów któregoś z zaocznych kierunków typu socjologia albo psychologia. W 2013 roku podbili świat indie wydaniem Gone Home, które opowiadało o powrocie dziewczyny do rodzinnego domu po to tylko, bo odkryć długo ukrywany sekret.

Akcja drugiej gry Fullbright Company rozgrywać się będzie na unoszącej się w przestrzeni okołoziemskiej kosmicznej stacji Tacoma. Postacie wyglądają trochę jak bohaterowie That Dragon, Cancer, ale to i tak postęp, bo w Gone Home wałęsaliśmy się po pustym domu. Ma to jednak swoje uzasadnienie, ponieważ akcja zaczyna się od tego, że załoga Tacomy znika i naszym



✚ Opuszczona kosmiczna baza, poszukiwanie śladów odkrywających przeszłość – słowem: kosmiczne Rapture!

celem będzie odgadnięcie, co się wydarzyło – za pomocą technologii VR. Nie oznacza to jednak, że sama gra będzie działać na gogle VR. Fani Gone Home z pewnością zaakceptują ten enigmatyczny projekt. (PB) ■

FULLBRIGHT COMPANY
2017?

autofire

Były zawodnik futbolu amerykańskiego Lenwood Hamilton pozwał Microsoft i Epic Games za kradzież tożsamości przy tworzeniu postaci Cole Traina z serii Gears of War.

■ To będzie jedna z tych gier, w których zasadą przeżycia jest nieustanne pozostawanie w ruchu. Tylko w takich warunkach Eliosi zostanie łowcą nagród.

TDZ
GAMES
04/2017

Eliosi's Hunt

Mimo niepowodzenia zbiórki na Kickstarterze niezależne brazylijskie studio TDZ Games nie poddało się i postanowiło stworzyć grę Eliosi's Hunt za własne środki.

I dobrze, bo najnowsze udostępnione fragmenty produkcji są bardzo obiecujące. To ciekawy miks trzecioosobowej gry akcji, platformówki i shootera. Tytułowy Eliosi to przedstawiciel fantastycznej rasy zelicyan, który jest łowcą głów. Jak łatwo można się domyślić, naszym zadaniem będzie pościg za różnego rodzaju bandziorami. Akcja dzieje w świecie przyszłości. Odwiedzimy zarówno miasta i tajne bazy, gdzie zmierzymy się z zabójczymi maszynami, jak i malownicze plenery pełne dzikich bestii. Gra jest nastawiona na szybką, dynamiczną walkę, w której trup ściele się gęsto. (MB) ■



Rime

TEQUILA
WORKS
05/2017

Niebywale dobrze zapowiadający się projekt, który jednak przeżywa drogę krzyżową. Rozpoczął życie w 2013 roku pod kuratelą Microsoftu i wówczas nazywał się Echoes of Siren.

Potem przejęło go Sony, aż wreszcie prawa do Rime odkupiło madryckie Tequila Works, znane z wydanego kilka lat temu horroru Deadlight. Jest nowy zwiaśtun, na którym widać, że Rime to „mały The Last Guardian”! No, może nawet wcale nie taki mały. Jest to opowieść o chłopcu, który musi uciec z wyspy. Brzmi znajomo? Tyle że w Rime oprócz elementów zręcznościowych dużą rolę będą odgrywały łamigłówki. Po wyspie będzie można się swobodnie poruszać, a dodatkowo akcja zostanie urozmaicona cyklem dziennym. Gra będzie dostępna na wszystkie nowoczesne platformy z Nintendo Switchem włącznie. (PB) ■



■ Graficznie jest to coś w granicach The Witness albo Firewatcha. W ogóle w przypadku Rime można zastosować wiele porównań. Oby gra się obroniła własną tożsamością!

■ MSI ogłasza

MSI wprowadza we wszystkich swoich seriach komputerów procesor Core i7. Notebooki dla graczy tej firmy są wyposażone w najbardziej efektywny system chłodzenia. Dewizą firmy pozostaje: „True Gaming PC, we are Gaming”.

■ R.I.P. Scalebound

Na początku stycznia dyrektor Platinum Games Kenichi Sato ogłosił, że wstrzyma prace nad znakomicie zapowiadającym się RPG Scalebound. Była to decyzja Microsoftu. Platinum nadal pracuje nad innym wielkim projektem - NieR Automata.

■ Sprzęt dla graczy

Hyperbook wprowadza do oferty nowe modele laptopów wyposażonych w najnowsze procesory 7 generacji Intel Kaby Lake oraz karty graficzne Nvidia GeForce GTX 1050 i GTX 1050Ti. Oferta skierowana jest dla graczy i entuzjastów nowych technologii.

V R

QUO VADIS

■ Micz

Tym razem kampanię rozpoczęł genialny amerykański dwudziestolatek, o czym wielkie serwisy powiadomiły dopiero, gdy świat obiegła wieść, że zebrano prawie 2,5 miliona dolarów. Młokos reklamował stworzone przez siebie wirtualne okulary, które nazwał tajemniczo Oculus Rift.

OKULTYSTYCZNI

Tamtego dnia odrodziła się wirtualna rzeczywistość - dobrze już znana, ośmieszona i wałkowana przez połowę lat dziewięćdziesiątych. Promotorem podejścia do idei na nowo był Palmer Luckey, niebojący się wyzwać młodzian wychowany w bogatym domu, od małego konstruujący komputerowe wynalazki i - podobnie jak inni wielcy bonzowie branży gier z Nolanem Bushnellem na czele - potrafiący połączyć techniczny geniusz ze smykałką do robienia interesów, co w jego przypadku przejawiało się początkowo stworzeniem manufaktury do naprawy iPhone'ów,

na czym zarobił pierwsze znaczące pieniądze. Pierwszy prototyp Oculus budował w garażu rodziców w kalifornijskim Long Beach, pięknie wpisując się w legendę lat siedemdziesiątych.

Luckey trafił na byłego pracownika Gaikai, ambitnego menedżera Brendara Iribe, z którym założył firmę Oculus. Podział ról wydawał się oczywisty - pierwszy miał dostarczyć prototyp oraz pomysły na przyszłość, a Iribe stał się odpowiedzialny za publicity oraz marketing. Bardzo szybko nastąpiło coś, co charakteryzuje każdy uruchomiony oddolnie projekt, który staje się z czasem bardzo głośny: przyłączyły się do niego wielkie nazwiska. Najpierw publicznie skomentował Rifta John Carmack, wypłynęły też zdjęcia Luckeya w towarzystwie szefa Valve, brutalnego golega branży gier Gabe'a Newella.

Pod koniec 2012 roku pierwsze egzemplarze Dev Kit 1 trafiły do odbiorców i kolejne miesiące upłynęły na stopniowym zapalaniu się kolejnych osób do idei VR.

Pierwszego sierpnia 2012 roku trwała olimpiada w Londynie, w Dallas miał się zaraz zacząć QuakeCon, a nad morzem wczasowicze rozstawiali wypożyczone parawany. Serwis Kickstarter przeszedł już chrzest bojowy i stał się znany na całym świecie po tym, jak wiosną Tim Schafer rozbił bank swoim przygodówkowym projektem.



W międzyczasie Oculus zdobywał na rozwój kolejne pieniądze i to znacznie większe niż cherylawe 2 miliony pochodzące z Kickstartera. Oto, jak upadają mity! Żadne tam społeczne finansowanie, lecz twarda waluta funduszy inwestycyjnych pozwoliła pozyskać 100 milionów dolarów. Pojawiły się także znane nazwiska - gdy Carmack został dyrektorem do spraw rozwoju w Oculusie, zaproponowano mu

■ Kwiecień 2014 roku, Berlin. Złot twórców gier A.MAZE miał swoją część odbywającą się w sguacie. To właśnie tam zobaczyliśmy po raz pierwszy Oculus w wersji DK1 prezentowanej na stoisku... Superhot.



Na początku stycznia podczas targów CES w Las Vegas Lenovo zaprezentowało prototyp sprzętu do „holograficznego VR”.

Kiedyś planowano, że głębsze wnikanie w świat gier odbędzie się za pomocą potężnych hełmów i akcesoriów typu kombinezony czy rękawice.

przeniesienie się wraz z całą rodziną do Doliny Krzemowej. On jednak uparł się, że zostaje w Teksasie, więc firma z myślą o nim otworzyła zatrudniające kilkanaście osób biuro w Dallas. Jednocześnie niektórzy wypowiedzi li, jak na przykład ta, że po pół godziny w goglach na oczach robi mu się niedobrze, budziły konsternację. Zresztą do dziś można mieć wrażenie, że nie jest on właściwą osobą na właściwym miejscu i wolniejszy niż się spodziewano rozwój fenomenu to także jego zasługa. Postać Carmacka też zresztą budzi kontrowersje. Kilka miesięcy temu ZeniMax, czyli właściciel id Software, rozpoczął proces sądowy przeciwko Oculusiowi, twierdząc, że Carmack przed odejściem z firmy wyniósł na pamięci USB wiele firmowych dokumentów z pracy na VR.

GABE WSTAJE Z FOTEŁA

Valve pracowało nad sprzętem do VR od 2012 roku i co więcej, zbytnio się z tym nie kryło, udzielając w trakcie trwania kampanii crowdfundingowej Oculusa wywiadu New York Timesowi.

O wypuszczonych na początku grudnia 2016 roku kontrolerach Oculus Touch jeszcze będziemy w Pixelu pisać.



W momencie, gdy na drodze firmy stanął Palmer Luckey, wydawało się, że mimo chęci stworzenia własnego projektu – w końcu z tego słynie Valve, nie z kupowania cudzych pomysłów – współpraca będzie owocna. Skończyło się to w marcu 2014 roku wraz z ogłoszeniem przez Marka Zuckerberga, że Facebook kupuje Oculusa. Wzajemnych relacji nie polepszyło dołączenie do obozu Oculusa Michaela Abrasha i Atmana Binstocka, którzy bezceremonialnie rozstali się z Newellem.

Po tym, jak Valve zerwało z tradycją twierdzy i zorganizowało konferencję Steam Dev Days, doszło do nawiązania kontaktu z HTC. W siedzibie firmy w Seattle funkcjonował ustronny VR Room, w którym bez udziału dziennikarzy testowano najnowsze patenty w dziedzinie wirtualnej rzeczywistości. HTC Vive został ujawniony wiosną 2015 roku, a już podczas kolejnych targów CES w Las Vegas został namaszczony mianem najlepszego urządzenia. Wzbudził też zachwyt hardkorowców, którym nie podobało się prowadzenie Oculusa przez ekipę

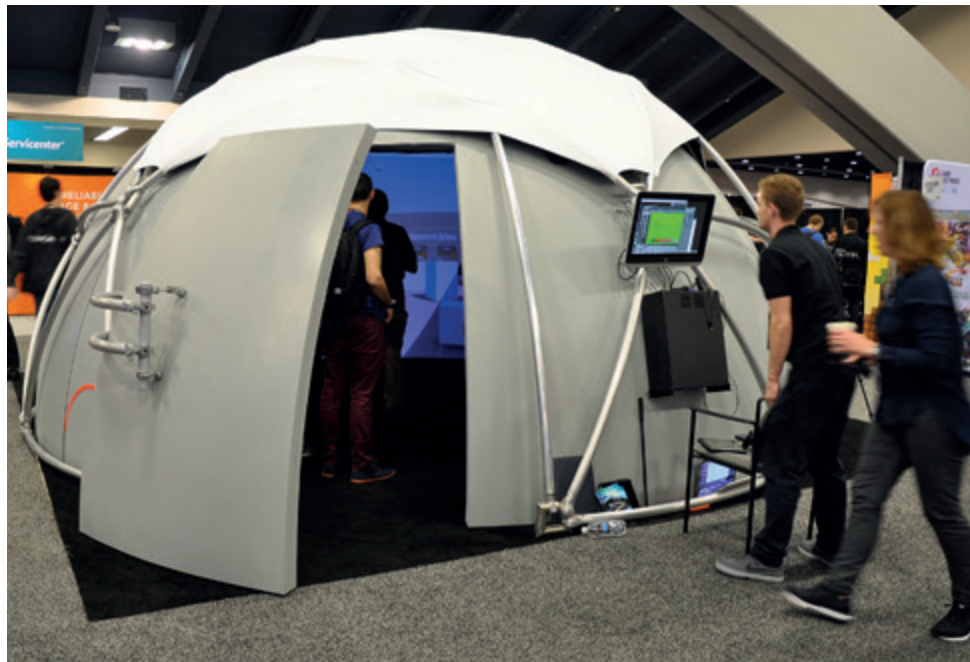


WYPUSZCZANIE NOWYCH PROTOTYPÓW POWODUJE WSTRZEMIĘŻLIWOŚĆ KLIENTÓW VR



PlayStation VR ma niedoskonałe czujniki ruchu, ale wielką zaletą tej platformy jest jej dostępność.

Podczas targów GDC w San Francisco VR było bardziej obecne niż podczas jakiegokolwiek innej dużej branżowej imprezy.



Spośród gier na PS VR najbardziej jak na razie podobał nam się Batman: Arkham VR.

młodziaków i czynienie z niego zabawki dla niedzielnych graczy. Vive od początku miał być dla osób znających się na rzeczy.

WIRTUALNA... JAK NAJMNIEJ

Próbując zdefiniować, jakie pojęcia zakłętę są w symbolu VR, najczęściej wymienia się immersję, czyli zanurzenie się w stworzonym przez komputer świecie, poczucie przestrzeni i obserwowanie obiektów w takiej formie, w jakiej występują w świecie realnym. Brendan Iribe mówi o „obecności” - przeniesieniu się umysłem z fotela wprost do świata przedstawionego. Jedną z najważniejszych cech owych przenosin jest to, że w wyświetlanym przez gogle świecie czuje się odległość pomiędzy przedmiotami, świat nie jest płaski, a dodatkowo upiększają go naturalne cienie i refleksy.

Gdy do wyścigu jesienią 2016 roku dołączyło Sony, pozostali uczestnicy rynku wcale nie przyjęli

tęgo wroga. Co więcej, Japończycy wraz z Facebookiem, Google, HTC, Samsungiem i Acerem stworzyli w grudniu organizację non-profit o nazwie Global Virtual Reality Association, której głównym celem ma być wymiana doświadczeń na polu krzewienia kultury VR. Chodzi też o wspólną budowę rynku i rozwiewanie mitów takich jak to, że po założeniu gogli po kilku minutach użytkownik zaczyna mieć mdłości. Skoro wielcy zrozumieli, że nie należy zwalczać konkurencji, lecz działać we wspólnej sprawie, oznacza to, że ich przywiązanie do tego rynku jest naprawdę duże. I prognozy, że branża VR będzie w 2020 roku warta około 40 miliardów dolarów wcale nie wydaje się aż taka utopijna.

Oculus stara się dbać o pozyskiwanie wyłącznych tytułów. Chronos czy produkcje Insomniac Games takie właśnie były. Czasem jednakże dochodzi do kuriozalnych sytuacji, gdy na przykład chorwackie

Croteam zaczęło publicznie dywagować, ile to pieniędzy mogłoby otrzymać, gdyby zgodziło się na warunki Oculusu odnośnie przygotowania Serious Sama VR wyłącznie na Rifta. Ich zdaniem gra ma szansę się obronić, jeśli jest ogólnodostępna i nie tworzy się sztucznych barier. Ciekawe, co na to twórcy God of War albo Killzone? Z drugiej strony Michał Staniszewski przyznał, że Bounda sfinansowało w całości Sony, a jedyny zysk Plastic Studio wynika z podziału przychodów ze sprzedaży.

Burzę wywołała niedawna wypowiedź autora DayZ Deana Halla, że na VR nie da się zarobić. To jest clou całej sprawy, bo bez autorów tworzących gry nie będzie gogli ani zainteresowania mediów. Pytamy więc pięciu polskich praktyków VR, co o tym sądzą i jak widzą rozwój fenomenu. Ich wypowiedzi stanowią najlepszą odpowiedź na pytanie: „Czy VR to przyszłość, czy tylko przelotna moda?”. ■





MICHAŁ STANISZEWSKI / PLASTIC STUDIO

W przypadku Bounda mieliśmy do czynienia z klasyczną umową pomiędzy twórcą i wydawcą. To, co jest jednak istotne, to fakt, że gdyby nie VR, to Bound byłby typowym indykiem, umierającym po dwóch miesiącach od premiery. Dzięki premierze PS VR nasza gra otrzymała drugie i długie życie, które nadal rozwijamy przy współpracy z community. Obecnie VR nie jest dobrym miejscem do szybkiego zarobku. Trzeba mieć bardzo dobry pomysł, mocną wizję i wytrwałość w jej realizacji. Zdecydowanie łatwiejsze jest teraz znalezienie finansowania projektu VR niż bezpośrednie zdobycie pieniędzy poprzez zakup produktu przez użytkownika. Mimo wszystko baza użytkowników rozwija się, powiększając dwukrotnie z roku na rok. Ja jestem bardzo dużym optymistą. Wydaje mi się, że VR będzie wkrótce głównym motorem rozwoju hardware na świecie.



❖ Po ostatniej aktualizacji Bound został wyposażony w dodatkową kamerę umieszczoną za plecami bohaterki.

❖ Wrath of Loki było pierwszą wprawką House of Fables na terenie VR. Objęliśmy, że o nowo powstającym superprojekcie nie wspomnimy - rzecz jest na zbyt wczesnym etapie produkcji.



ADAM ROBASZYŃSKI-JANIEC / HOUSE OF FABLES

Zasadniczą różnicą pomiędzy grą VR a nie-VR jest skorzystanie z możliwości, jakie daje technologia / nowe medium, a jednocześnie uniknięcie pułapek, jakie zastawia ona na twórców. Zwłaszcza jeśli nie robi się kolejnego shootera, a coś nowego, to nie ma skąd czerpać wzorców designerskich. Po prostu na tej platformie prawie każda gra może być zupełnie inna. To wielkie wyzwanie dla designu. Trzeba od początku wymyślić rozwiązanie samemu – tutaj nie stoi się na ramionach gigantów. Od strony kosztów różnica sprowadza się do potencjalnie dłuższego czasu produkcji – więcej iteracji zanim uzyska się pożądaną efekt. Niestety, po stronie przychodów stoi z kolei bardzo mały rynek. W czasie CES2017 Samsung podał, że „sprzedał” [czy też raczej rozdał] 5 milionów Gear VR – niestety nie podał, ile z nich leży na półkach tych, którzy dostali sprzęt w promocji, a nie są nim zainteresowani. Stąd najrozsądniejszym sposobem jest sprzedanie gry jeszcze zanim się ją wyprodukuje, i zrobienie jej za pieniądze właściciela platformy. Inną formą jest stworzenie produkcji VR dla celów promocyjnych dużych marek. Na zarabianie poprzez sprzedaż bezpośrednią przyjdzie jeszcze czas. Na razie jest to dobre pole do zdobycia doświadczenia i umiejętności, bo VR łatwy nie jest.



✚ Detached jest już od kilku miesięcy do kupienia na Steamie w fazie Early Access.



ŁUKASZ HACURA / ANSHAR STUDIOS

Powolny start sprzedaży urządzeń VR na początku 2016 roku odbił się mocno na sprzedaży gier na te platformy w trakcie jego trwania. Zabrakło też innowacji i killer app'ów, na które wszyscy czekaliśmy. Z końcem roku premiera PS VR dała nadzieję, że rok 2017 dla będzie lepszy i że liczba użytkowników wzrośnie na tyle, że będzie to opłacalny biznes dla twórców, którzy chcieliby stworzyć grę według własnej wizji i za własne pieniądze. W tej chwili w VR króluje strzelanie i teleportowanie. Osobom zainteresowanym tworzeniem gier radziłbym na początku skorzystać z jednej z wielu opcji zewnętrznego sfinansowania przedsięwzięcia. Tworzenie takiej gry jest trudniejsze z punktu widzenia projektowania i grafiki niż w przypadku zwykłej produkcji na monitory, więc trzeba uważać i starać się tworzyć na początku niewielkie projekty lub takie, w których VR jest tylko opcją. Mimo mojego aktualnego sceptycznego nastawienia do tej technologii, czekam z nadzieją na to, co przyniosą kolejne lata, bo zabawa w Vanishing Realms na przestrzeni 3x3 metry na Vive była dla mnie namiastką holodecka, który jest dla mnie świętym Graalem naszej branży.



ADRIAN CHMIELARZ / THE ASTRONAUTS

Twórcy muszą sobie uświadomić, że gry VR to nie są gry, tylko w VR – podobnie jak filmy to nie są książki, tylko animowane. Dobrym przykładem jest nasze Zaginięcie Ethana Cartera. Kiedy jeszcze tytuł nie istniał w wersji VR, wszyscy nam powtarzali, ba! sami tak myśleliśmy, że konstrukcja gry to właściwie gotowa produkcja VR. Widok z pierwszej osoby, mało machania kamerą, spokojna eksploracja, interfejs użytkownika zawieszony w trójwymiarze przestrzeni i tak dalej. A jednak nie dość, że przeróbka na VR zajęła nam pół roku, to jeszcze i tak końcowy produkt nie był wymarzoną aplikacją wirtualnej rzeczywistości. Inaczej zrobilibyśmy Ethana, gdybyśmy robili go od początku z myślą o niej. Kiedyś powiedziałem, że designer gier VR tak samo powinien różnić się od designera „tradycyjnych” gier, jak pisarz od reżysera filmowego, i przy tym zdaniu pozostają. I choć trochę już wiemy, to jeszcze do przejścia jest droga, przynajmniej jeśli chodzi o odkrycie tego, czym naprawdę jest dobra gra VR. Jak długa ta droga będzie, trudno powiedzieć.

✚ Piękno Ethana Cartera w goglach jest podwojone. Twórcy cały czas myślą, jak usprawnić chodzenie po tym świecie.



WOJCIECH PAZDUR / FARM 51

Na grach VR planujemy dopiero zacząć zarabiać. Do tej pory, a zajmujemy się VR już ponad 3 lata, o wiele bardziej opłacalne było tworzenie nie-growowych aplikacji służących biznesowi, edukacji czy nawet kampaniom społecznym. Produkcję symulacji, wizualizację czy system treningowy dla konkretnej firmy czy organizacji, nie musimy przejmować się liczbą użytkowników – wiadomo, że klient sam organizuje sprzęt dla swoich odbiorców i ich liczba nie wpływa na wartość projektu. Do tego stworzenie gry jest o wiele droższe niż wyprodukowanie specjalistycznej aplikacji o wąskim zakresie interakcji. Dopiero na koniec 2016 roku nastąpił przełom i liczba urządzeń VR w rękach masowego odbiorcy pozwoliła poważnie myśleć o zarabianiu na projektach dla przeciętnego Kowalskiego. W połowie zeszłego roku, gdy wypuściliśmy pierwszą wersję Chernobyl VR Project (na Oculus), statystyki sprzedaży wydawały się być błędami w systemie. Ale z miesiąca na miesiąc coraz więcej osób kupuje sprzęt do VR, więc sprzedaż rośnie, zwłaszcza na platformach mobilnych. W zeszłych latach budżety naszych projektów VR były liczone w dziesiątkach i setkach tysięcy złotych, natomiast począwszy od 2017 roku planujemy robić droższe projekty i startujemy prace nad przynajmniej dwiema rozbudowanymi grami VR.



☞ Pozwalający na chodzenie po Prypeci Chernobyl VR Project jest dostępny zarówno na Steamie, jak i w sklepie Oculus.

**PIOTR IWANICKI / SUPERHOT TEAM**

Tworzenie gier na VR to dla firmy szalona decyzja. Trudno jest znaleźć jej kompletnie racjonalne, rynkowe uzasadnienie. Ściślej rzecz biorąc i patrząc na dane - helmów VR nie jest wiele. Szacuje się 200 tysięcy Oculusów, 300 tysięcy Vive'ów i 500 tysięcy PS VR, kiedy jednocześnie samych graczy na Steamie jest 120 milionów. Tam jest rynek i tam są pieniądze. To jest rozsądna decyzja. Tam idzie rozsądny deweloper gier. W „płaskich” grach komputerowych gameplay i storytelling są ogólnie rozwiązaniem problemu. Na VR wszystkiego musisz uczyć się na nowo. Zamiast robić te same gry, co 10 lat temu, będziesz musiał eksperymentować, marnując czas i pieniądze. W niedalkiej przyszłości powstaną na VR ikoniczne tytuły - na skalę Tetrisa, Doom, Simsów czy Minecrafta. Tworzenie gier na VR nie będzie dla firmy rozsądną decyzją, dopóki takie tytuły nie przetrą szlaków. My takie właśnie gry na VR chcemy tworzyć.

☞ Do szerokiego świata jeszcze nie w pełni dotarła informacja, jak znakomitą grą jest Superhot VR.



RED DEAD REDEMPTION 2

„Siedmiu Wspaniałych” to moim zdaniem jeden z najlepszych westernów w historii kina, i mimo że można spierać się, czy przewyższa on swój japoński pierwowzór, to jednak ciężko temu obrazowi odmówić wielkości... Teraz siedem – niekoniecznie wspaniałych – sylwetek widzimy na plakacie zapowiadającym nadejście Red Dead Redemption 2, czyli kolejnej części doskonałej westernowej przygody autorstwa Rockstar. Czekaliśmy na nią długo, bardzo długo... Z drugiej strony czy nie lepiej wydawać coś rzadko i robić to dobrze, niż zarzucać graczy co roku tym samym?

■ Pjotsze

Na razie niewiele wiadomo o nowej produkcji Rockstar. Większość informacji wypływających z obozu twórców jest niezwykle zdawkowa, co stwarza sporą przestrzeń dla plotek i spekulacji opierających się głównie na tym, co zobaczyliśmy w opublikowanym w październiku trailerze. Choć i sam prezes Take-Two Strauss
Zelnick

podgrzewa atmosferę wokół tytułu, wypowiadając się o nim przy każdej możliwej okazji. Z jego słów wynika, że tytuł zaoferuje nam „świąteczną historię oraz kapitalną rozgrywkę”. Dodam tylko, iż wspomniana opowieść ma nieść ze sobą „niesamowitą głębię emocjonalną”, przez co możemy spodziewać się niezłego scenariusza...



Na początek powiedzmy, co o nowym dziele Rockstar wiemy na pewno. Pewne jest to, że druga część Red Dead Redemption pojawi się tylko i wyłącznie na konsolach najnowszej generacji. Biorąc pod uwagę obecność na rynku PS4 Pro oraz Xbox One S, można wnioskować, że dostaniemy do rąk prawdziwe graficzne чудо, co widać zresztą po wspomnianej filmowej zajawce. Z kolei nie wiadomo, czy gra zawita na PC. Być może jest to tylko kwestia czasu i twórcy jedynie czekają z ogłoszeniem wiadomości na właściwy moment, bo jak podkreśla analityk rynku gier komputerowych Michael Pachter, Rockstar „to genialni marketingowcy, którzy wiedzą, jak postępować”. Właściciele blaszaków nie siedzą zresztą z założonymi rękami i już jakiś czas temu wystartowali z petycją, domagając się wersji Red Dead Redemption na PC... A co z Nintendo i jego Switchem? Tutaj kwestia jest dość niejasna, ponieważ brak na ten temat jakichkolwiek konkretnych, chociaż jeden z szefów Take-Two Karl Slatoff przyznał, że jego firma zainteresowana jest produktem Nintendo. Jak sprawa się rozwinie? To pokażą zapewne najbliższe miesiące, a może nawet i tygodnie, bo twórcy gry z pewnością nie dadzą zapomnieć o swoim dziecku, tym bardziej że machina reklamowa już ruszyła, a do sklepów trafiły nawet plakaty oraz inne materiały informujące o dacie premiery gry, czyli jesieni 2017 roku.

Już od dawna zadawane są pytania o fabułę nowego Red Dead Redemption oraz jej umiejscowienie w czasie. Oczywiście - jak to w takich przypadkach bywa - istnieje tyle teorii, ilu wypowiadających się w tym temacie. A żadna z nich może nie być trafna. W tym miejscu warto wspomnieć słowa samego Zelnicka, który w trakcie spotkania zorganizowanego przez międzynarodową firmę analityczną MKM nie omieszkął napomknąć o dziele Rockstar. Dyrektor Take-Two powiedział: „[...] nadeszła pora na wielką, pełną energii,



Do najbliższego sklepu daleko, więc przydałoby się coś upolować.

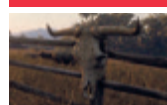
optymistyczną wizję Ameryki - co nie oznacza, że miłą”. Zelnick nie mówi tu niczego wprost, ale jego słowa mogą zawierać jakąś podpowiedź sugerującą, że gra najprawdopodobniej będzie prequelem swojej starszej siostry. Co byście powiedzieli na produkcję osadzoną w czasach kalifornijskiej gorączki złota lub w okresie tuż po zakończeniu wojny secesyjnej? Te dwa, jakże ważne dla historii USA wydarzenia, odegrały gigantyczną rolę w świecie Dzikiego Zachodu...

Na koniec pozostaje jeszcze jedna niezwykle istotna kwestia - czyli w jaką postać przyjdzie nam wcielić się w trakcie przygody? Tak jak wspominałem, materiały reklamowe ukazują sylwetki siedmiu osobników. Kim oni są? Chyba nie dowiemy się tego zbyt szybko. Fani spekulują, że są to osoby znane z pierwszej odsłony Red Dead Redemption, a więc między innymi John Marston, Dutch van der Linde

czy Bill Williamson. Czy oznacza to, że będziemy mogli pokierować całą tą ekipą? Według nieoficjalnego źródła gra pozwoli nam wcielić się w trzech bohaterów. Co ciekawe, tym źródłem jest ta sama osoba, która już wcześniej wyносиła na zewnątrz wieści dotyczące GTA Online, które się potwierdziły, więc może być w tych rewelacjach odrobina prawdy... A skoro o GTA i trybie multiplayer wspominałem, to nowe dzieło Rockstar również będzie posiadać tę opcję zabawy. Zapowiedzieli to sami twórcy, publikując taką informację na oficjalnej stronie gry.

Z pewnością najbliższe miesiące przyniosą kolejne wieści dotyczące nowego Red Dead Redemption, bo przy planowanych premierach takich tytułów jak chociażby Mass Effect Andromeda ani Take-Two, ani sam Rockstar nie pozwolą, by branża i fani zapomnieli o ich dziecku... ■

Go North!



W połowie poprzedniego roku do sieci wyciekła mapa, która według nieoficjalnych informacji miała przedstawiać miejsce akcji następcy Red Dead Redemption. Jeśli była ona prawdziwa, to tym razem gracze odwiedzą tereny położone na północ od Teksasu, a nawet... znane z trzeciej Mafii miasto New Bordeaux, czyli Nowy Orlean.

Zaprawdę wspomniała scenaria: wschodzące słońce, poranna mgła zalegająca nad jeziorem, przeptywający nieopodal potwór z Loch Ness... odrobinę się chyba zagalopowaliśmy.



Let's Go Dizzy: THE STORY OF OLIVER TWINS

Bliźniaków Oliver poznałem na lotnisku Chopina, kiedy przyjechałem zabrać ich do hotelu na czas pobytu na Pixel Heaven 2016. Byli ubrani w kolorowe koszule, a jeden z nich miał równie pstrokaty krawat. Nigdy nie nauczyłem się ich odróżniać, mimo że wiedziałem, że na zdjęciach zawsze ustawiają się w identycznej konfiguracji.



Bracia Oliver na lotnisku Chopina. Philip z lewej, Andrew z prawej. Wszelkie sprawy biznesowe należy załatwiać z tym pierwszym.

Philip podczas spaceru po warszawskich ulicach już ponad rok temu pokazywał nam na swoim telefonie wczesną wersję „Let's Go Dizzy”.

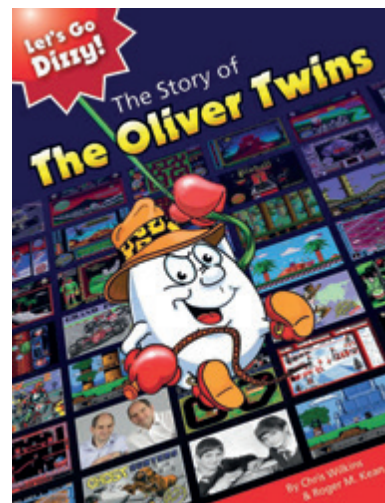


książka

■ Piotr Mańkowski

Od razu było widać, że są ciekawi świata - fotografowali komórkami z okien samochodu, a na Starym Mieście z wielką uwagą pochłaniali historię Pomnika Powstania Warszawskiego czy Syrenki. Dokładnie w ten sam sposób ukazuje ich świeżo wydana książka „Let's Go Dizzy”, która na 236 stronach przedstawia życie Oliverów od czasów szkolnych aż do dnia dzisiejszego.

Publikacja została złożona w rewelacyjny sposób, trochę przypominający kultowe „High Score!” Russela DeMarii. Na kredowym, pięknie pachnącym papierze oprócz tekstu jest po kilka zdjęć na stronie, i to w większości nigdy wcześniej niepublikowanych. Są też oczywiście grafiki z gier. Co jednak najważniejsze, książka pokazuje cały kontekst powstania Dizzy'ego i jego ferajny, czyli brytyjski gamedev lat osiemdziesiątych. Są opisane nie tylko komputery, ale także firmy, z którymi Oliverowie mieli do czynienia, zaś na końcu wypowiadają



■ W ostatnich latach gwiazdy brytyjskiej sceny gier uczestniczyły przy powstaniu kilku książek.

się gwiazdy z Davidem Darlingiem na czele. Wyłania się z tego żywa historia najpiękniejszych lat albiońskiej branży gier.

Autor książki Chris Wilkins w ostatnich latach stał się na Wyspach człowiekiem-instytucją. Jest autorem książek o Ocean Software, U.S. Gold, Commodore czy Spectrum. Co ciekawe, część z nich współtworzył z niezniszczalnym Rogerem Keanem, człowiekiem, który w 1984 roku uruchomił magazyn Crash.

Cena w sklepie Pixela jest wyjątkowo korzystna - dosyć powiedzieć, że podczas kampanii na Kickstarterze, podczas której uzbierano łącznie 26,000 funtów, najtańsza opcja z papierową wersją książki była do wykupienia za 20 funtów, czyli ponad 100 złotych. „Let's Go Dizzy” stanowi dla nas swego rodzaju test, jak duże jest zapotrzebowanie na podobne anglojęzyczne pozycje na polskim rynku. Jeśli okaże się, że jest duże, w sklepie Pixela zaczną pojawiać się kolejne sprowadzane głównie z Anglii książki o historii gier wideo. ■

KOMIKSOWE RPG O DUŻEJ SILE RAŻENIA



Battle Chasers: Nightwar

■ Spektor

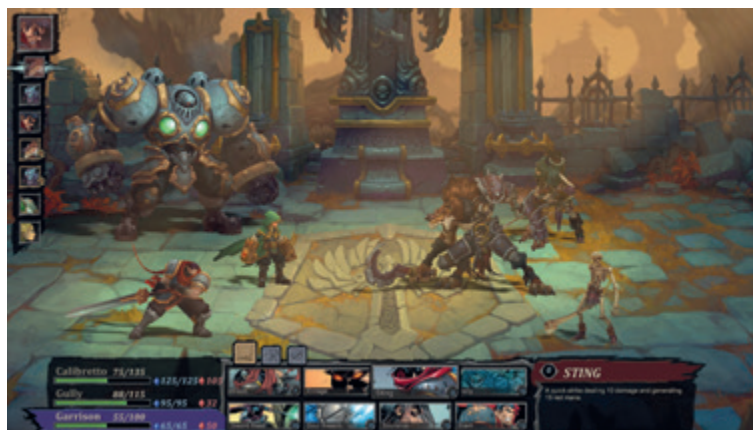
Battle Chasers to jedna z najpopularniejszych serii komiksowych lat dziewięćdziesiątych. Jej autor doszedł do mistrzostwa w tworzeniu niezwykłych historii oraz... denerwowaniu fanów. Nie dość, że kolejne zeszyty ukazywały się nieregularnie w kilkumiesięcznych odstępach czasu, to jeszcze cała historia zakończyła się cliffhangerem i jak do tej pory nie doczekała się kontynuacji.

Krótko po wydaniu ostatniego dziewiątego numeru Madureira postanowił zmienić branżę i poświęcił się tworzeniu gier komputerowych. Pracował przy takich produkcjach jak Dungeon Runners czy przy serii Darksiders stworzonej przez jego własne studio Vigil Games.

Po 15 latach od zawieszenia Battle Chasers Madureira postanowił wrócić do porzuconego przed laty świata i przedstawić jego nowy rozdział w formie gry wideo. Fani poparli ten pomysł, projekt został szybko sfinansowany na Kickstarterze. Z pomocą starych znajomych z Vigil Games Joe powołał do życia nowy zespół złożony z 12 osób, które intensywnie pracują nad Battle Chasers: Nightwar. Twórcy ukończyli prace nad silnikiem i obecnie wypełniają grę treścią.

Produkcja, choć oparta na komiksie, będzie opowiadać zupełnie nową historię. Jedynym elementem wspólnym będą dobrze znani bohaterowie. Wybierzemy trzy z sześciu dostępnych postaci, z których każda będzie posiadać inne umiejętności przydatne w pokonywaniu lokacji. Świat Battle Chasers to mieszanka elementów

„To oldschoolowa, turowa gra RPG zrobiona w starym, dobrym stylu” – tymi słowami Joe Madureira zapowiada Battle Chasers: Nightwar, grę osadzoną w stworzonym przez siebie komiksowym uniwersum.



✦ Joe Mad – bo taką ksywę nosi rysownik – serię Battle Chasers zaczął wydawać od 1998 roku. Stanowi ona wariację na temat Warhammera.

■ Vigil Games

Po wydaniu dwóch części Darksiders firma pracowała nad Warhammer 40,000: Dark Millennium. Nadeszło jednak bankructwo – część ekipy zaczęła prace nad Chronosem, część przejął Crytek, zaś pozostali z Joe Madureira i Ryanem Stefanellim tworzą Nightwara.

fantasy (mamy magię, średniowieczne zbroje i broń) oraz zupełnie nowoczesnych wynalazków.

Pod względem mechaniki Battle Chasers jest ukłonem w stronę produkcji JRPG jak Final Fantasy czy Suikoden. Z jednej strony będziemy eksplorować ukazany w rzucie izometrycznym bogaty, trójwymiarowy świat wypełniony urozmaiconymi zadaniami oraz przeszkodami i pułapkami, przy których będziemy musieli wykazać się zręcznością. Z drugiej stoczymy zawzięte pojedynki na arenach 2,5D, które prezentują się bardzo efektownie. Tutaj należy nastawić się na wymagających bossów i przeciwników. Ponadto podczas wędrówki będziemy kolekcjonować broń i elementy uzbrojenia, a także składniki przydatne w craftingu czy przy wymianie handlowej.

Tytuł prezentuje się fenomenalnie od strony wizualnej – nad każdym elementem osobiście czuwa Madureira. Efektem jest bajeczny, komiksowy świat rodem z kart Battle Chasers. Zadowoleni powinni być zarówno fani serii, jak i ci, którzy kochają dopracowane i ciekawe gry RPG. ■

action
RPG





SUPER MARIO RUN

Hydraulik Mario to jedna z największych ikon kultury gier wideo. Nie dziwi więc sukces gry Super Mario Run, która z miejsca stała się hitem – pierwszego dnia została pobrana z AppStore aż 3,5 miliona razy. Pozostaje zatem odpowiedzieć na zasadnicze pytanie: dlaczego Mario biegnie?

■ Michał R. Wiśniewski

W dodatku - biegnie cały czas, a graczowi pozostaje wybór momentu, kiedy hydraulik ma skoczyć, by pokonać przeszkodę, naskoczyć na gumbie albo zebrać monetę. Shigeru Miyamoto, ojciec Mario, opowiadając o koncepcji mobilnej gry, powołał się na środowisko speedrunnerów, którzy starają się przejść całą grę jak najszybciej - i robią to, nie ściągając palca z prawej strzałki. Automatyczny bieg mobilnego Mario i nastawienie na wykonywanie w odpowiednim momencie skoków jest według Miyamoto wprowadzeniem tej hardkorowej rozrywki w uproszczonej wersji dla zwykłych graczy. Kolejne gry o wąsaczach w ogrodniczkach wyznaczały trendy w grach platformowych - SMR wraca do korzeni.

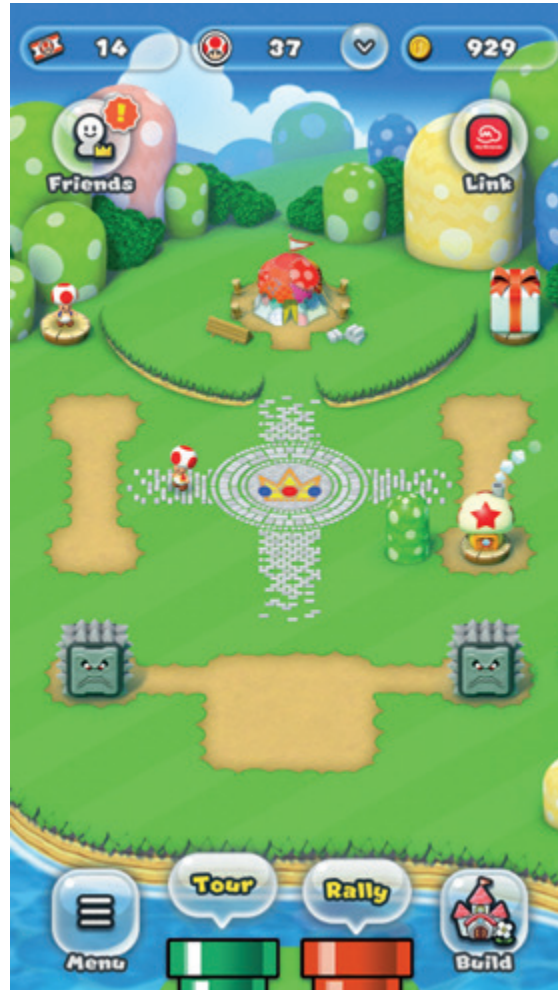


Po drugie - dlatego, że zawsze biegał. Yuji Naka, twórca najszybszego jeża świata, tytułowego bohatera Sonic the Hedgehog, w wywiadzie dla Nintendo Power opowiadał o inspiracji Mario. Kiedyś gry nie pozwalały zapisać postępów, więc grając w Super Mario Bros., zawsze trzeba było zaczynać od etapu World 1-1. Kolejne poziomy można było przeskoczyć, korzystając z Warp Zone, ale World 1-1 był obowiązkowy i po jakimś czasie uciążliwy. Naka starał się zatem przejść go najszybciej, jak to możliwe. I właśnie pędzący przez World 1-1 hydraulik stał się inspiracją dla Sonika. Po trzecie - to idealny typ gier na telefony komórkowe. SMR dołączył do licznego grona gier nazywanych „automatic runners”, czyli „zautomatyzowanymi biegami” (proponuję określenie „autobieg”).

KOLEJNY PO POKEMON GO! MOBILNY HIT NINTENDO, BYĆ MOŻE JESZCZE WIĘKSZY!

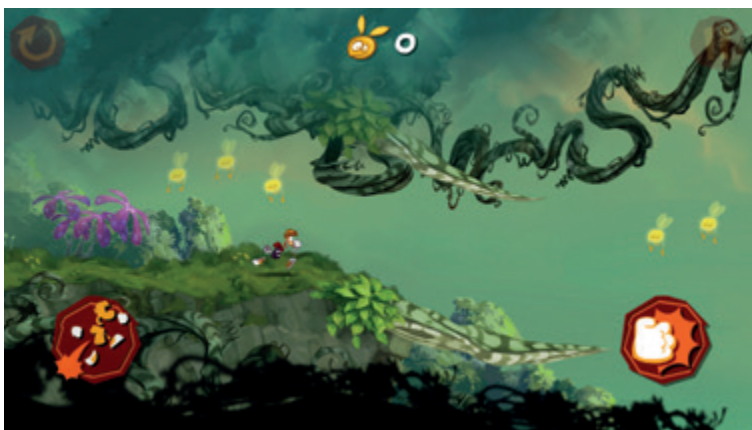
BIEG, KTÓRY SIĘ NIE KOŃCZY

Gier, w których steruje się automatycznie pędzącym obiektem, można w historii znaleźć wiele („Moon Patrol”), podobnie jak gier, w których się biegnie. Współczesną popularność autobiegów zawdzięczają grze Canabalt z 2009 roku, która pierwotnie nie wyszła wcale na komórki, tylko jako biurowy czasozabijacz we Flashu. Zrobiona niemal na kolanie produkcja szokowała prostotą pomysłu - przywodzący na myśl bohatera Flashbacka człowiek biegnie przez niszczone przez atak kosmitów miasto (generowane proceduralnie), a zadaniem gracza jest wciskanie w odpowiednim momencie przycisku „skacz”. Cel - dobiec jak najdalej, chociaż na końcu i tak czeka marny los: spadnięcie z dachu, roztrzaskanie się o ścianę czy rozbitcie o pocisk kosmitów. Niezwykły klimat budowała oszczędna paleta pixelartowej grafiki i muzyka, a także brak fabuły - poza paroma poszlakami w tle (gdzie widać maszyny kosmitów niszczące miasto) nie wiemy, o co właściwie chodzi - ot, człowiek znalazł się w śmiertelnym niebezpieczeństwie i musi uciekać.



Gra doczekała się adaptacji na telefony z iOS i Androidem, a także na PS3 i PSP. Została również zaadaptowana na Commodore 64. Powstał nowy gatunek, wtedy jeszcze zwany „endless runners” („nieskończone biegi”), gdyż istotą biegu było to, że się nie kończył (nie licząc porażki). Czy to nie doskonała metafora życia współczesnego człowieka?

Na fali popularności Canabalta powstało wiele klonów, w większości marnych. Na ich tle błyszczała gra Robot Unicorn Attack. Jej klimat i przesłanie jest dokładnym przeciwieństwem ponurego i wypranego z barw Canabalta. Tęczowy cyberjednoróg mknie przez fantastyczną krainę w pogoni za marzeniami w rytm piosenki „Always” grupy Erasure. I chociaż jego też czeka - taki to już urok tych gier - porażka, to jednak symboliczne przesłanie gry jest zupełnie inne: że pogoń za marzeniami nigdy się nie kończy.



✚ Mechaniką SMR przypomina inną smartfonową platformówkę - Rayman Jungle Run.

✚ Biegnący Mario nie zginie po dotknięciu gumby, tylko przeskoczy ją jak kozła. Ale uwaga na głowę!

✚ Królestwo Grzybów zniszczone w terrorystycznym ataku Bowsera. Zdobyte w grze żetony można zainwestować w odbudowę.





♥ Mario rozbija bank, a potem upycha kasę po kieszeniach. Dziwne, że nie spowalniając biegu... Zero realizmu!

♥ Spoiler: w finałowej scenie Bowser okazuje się byłym współlokatorem kuzyna siostrzeńca ojca Mario.



Od czasów Donkey Konga i Mario Bros. nasz hydraulik biegał tylko na Nintendo.

UCIEC, ALE PO CO

Gdy gry mobilne wkroczyły w erę grafiki trójwymiarowej, pojawiły się nowe pomysły na wieczne bieganiny. W 2011 roku listy sprzedaży zajął Temple Run. Fabuła - zupełnie jak z Indiany Jonesa. Oto archeolog-awanturnik zabiera statuetkę z ukrytej w dżungli jaskini, budzi prastarą klątwę i musi uciekać przed demonicznymi małpami. Więc się biegnie, w odpowiednim momencie skręcając w wąskie korytarze, skacząc nad korzeniami i ślizgając pod przeszkodami; wszystko jednym palcem smyrającym dotykowy ekran. Gra oferowała wiele różnych zakończeń - można było rozbić się o drzewo, zostać zjedzonym przez małpę, stać się śniadaniem krokodyla czy też trafić na grilla.

Co stało za sukcesem nieskończonych biegów? Prostota i odpowiednie mechanizmy uzależniające (bicie rekordów, zbieractwo). Pojawiły się klony Temple Run - w jednym z nich powrócił sam Harry Pitfall, bohater klasycznej platformówki: jako wieczny biegacz uciekał przed gniewem wulkanu w całkiem niezłej grze Pitfall!

Gry mobilne praktycznie zmopolizowały adaptację filmów - to,



co kiedyś było mniej lub bardziej (Bladerunner) ambitnymi przedsięwzięciami, dziś jest prostymi gierkami służącymi reklamowaniu filmów. Gatunek nieskończonych biegów okazał dla twórców niezwykle wdzięczny; ot, wystarczyło przecież do silnika Temple Run wstawić disneyowską Meridę Walczną, małpy zamienić na zgodne z fabułą filmu niedźwiedzie i gotowe. Niektóre z tych tytułów okazały się całkiem porządne, jak Minion Rush towarzyszący animowanej komedii „Minionki rozrabiają” (fabuła pretekstowa: wyścigi w celu wyłonienia Minionka Roku), inne, jak „Batman vs. Superman”, odkrywały nowe pokłady żenady i tandety, nie oferując w tym całym biegu nawet namiastki logiki. Przejmujący brak sensu fabularnego był zresztą bołącząką wielu nieskończonych biegów (po co biegnie Agent Dash? Nie wiadomo!) i doprowadził do ewolucji gatunku w autobiegi, gdzie rozgrywka jest podzielona na etapy (Red Story) lub misje.



♥ Aby zagrać Peach, trzeba ją najpierw uratować z rąk Bowsera. Potem księżniczka może uratować się sama. Dlaczego od razu tego nie zrobiła?

SUPER MARIO RUN WRACA DO KORZENI KULTOWEJ PLATFORMÓWKI



Little Big Planet w wersji maratońskiej z daleka wygląda jak oryginał, ale z bliska okazuje się jedynie marną kopią.



Relic Run ma to, co oryginał – akrobatyczne skoki, rabowanie grobów i widok na poślady Lary Croft.

ZAGRAJ W TO JESZCZE RAZ, SAM

Jedną z niewielu gier, w których ten brak celu (i sensu) zupełnie nie przeszkadzał, był Sonic Dash. Jeźdźca Sonic, maskotka firmy Sega, bohater wielu platformówek i ścigarek. Co robi Sonic? Biega! I co jeszcze? Zbiera złote obręcze, które gubi, wpadając na przeszkody! I turla się, rozwalając przeciwników! Sonic nie był jedynym bohaterem „prawdziwych” gier, który trafił do autobiogów. W 2015 roku na ekrany komórek wbiegła Lara Croft w grze Relic Run. Bardzo ładna gra podzielona na coraz trudniejsze misje (biega się w kółko po dżungli, aż na przykład zbierze się 10 wskazówek lub spełni inne zadanie), ale i niezwykle różnorodna, zaskakująca zmianami rozgrywki, zdecydowanie wyróżniająca się z tłumu. Oparta na LittleBigPlanet gra Run Sackboy Run wygląda zaś na coś, co stworzono, bo była gotowa grafika z oryginalnej serii.

Co nie zawsze musi być złe – z „gotowej grafiki” powstała tak cudowna gra, jak Rayman Jungle Run. Oparty na przepięknej platformówce Rayman Origins dwuwymiarowy autobieg okazał się niezwykle wciągający. Przebiegnięcie planszy to nie problem – wyzwaniem jest

Dziś biega każdy – Sonic, bohaterowie kreskówek, Pac-Man i... dinozaur z Google Chrome.

zebranie wszystkich światełek. To wymaga już precyzyjnych skoków, znajomości danego poziomu i refleksu. Gra doczekała się sequelu (Fiesta Run), a także rozwinięcia w prawie pełnoprawną (można zmieniać kierunek biegu!) platformówkę Rayman Adventures.

SPRINT MARIANA

Jak na tym tle wypada propozycja Nintendo? Najbliżej jej do smartfonowych wcieleń Raymana; to niemal klasyczna platformówka wykorzystująca funkcję automatycznego biegu. Wyzwań dostarczają specjalne zadania (zbieranie 5 kolorowych żetonów na każdej planszy), eksploracja wielopoziomych etapów, specjalne klocki z dopalaczami i funkcjami (ciekawym jest zwłaszcza klocek pauzujący Mario, którego trzeba użyć w celu zsynchronizowania biegu z ruchomymi

przeszkodami). Podobnie jak Rayman, Mario zbudowano głównie z gotowej grafiki (New Super Mario Bros. U, Super Mario Maker).

Gra ma trzy tryby: „World Tour”, gdzie biegnie się przez kolejne etapy (6 światów, które trzeba kupić za 9,99 euro, za darmo są trzy plansze); „Toad Rally” – wyścig, w którym trzeba pobić wynik innego gracza i „Kingdom Builder” – zabawa w odbudowywanie zniszczonego Królestwa Grzybów (nada je sens zbieraniu monet, za które można kupować budynki i ozdoby).

Gra ma proste zasady, niebanalne wyzwania, dość ładną grafikę i ikoniczne postacie (oprócz Mario można odblokować pięć innych, w tym dinozaura Yoshi i księżniczkę Peach; każda ma inne zdolności). I można w nią grać jedną ręką, drugą trzymając się rury w porannym autobusie. ■

Postacie

Aby zagrać innymi postaciami, należy je odblokować: księżniczka Peach – przejść grę; Toad – połączyć się z kontem Nintendo; dinozaur Yoshi – zwerbować 30 czerwonych i 30 żółtych fanów w wyścigu i zbudować mu domek; Luigi – zwerbować 150 zielonych i 150 purpurowych fanów w wyścigu i zbudować mu domek; Toadette – zwerbować po 200 fanów każdego koloru i zbudować jej domek. Każdy domek kosztuje 1000 monet.

REZYDUJĄ W CENTRUM MIASTA W PRZEDWOJENNEJ KAMIENICY

W studiu

„Mam taką tezę” – mówi Kacper, jeden ze współzałożycieli warszawskiego studia Vile Monarch. – „Surowcem, który eksploatujemy jako twórcy gier, jest czas graczy, a nie ich pieniądze. Po co ktoś ma grać w nasze demo, skoro może kupić grę za 2 dolary, bo wydaje mu się fajniejsza?”

Albert Pałka

Kacper Kwiatkowski jest doświadczonym projektantem gier, jednym z wielu ojców sukcesu, którym niewątpliwie jest This War of Mine od 11 bit studios. Razem z nami w przytulnym pokoiku biura Vile Monarch siedzi też Grzegorz Mazur – Lead Game Programmer przy TwoM.

To, że Kacper i Grzesiek wspólnie założyli własne studio i tworzą takie gry, jakie chcą, jest skutkiem „wykorzystania całej kaskady sprzyjających okoliczności”.

Najpierw poznali się, pracując w 11 bit studios, a wolnym czasie zaczęli tworzyć prototyp nowej gry. Po dwóch latach takiego trybu pracy w końcu pojawiło się coś, czym panowie mogli przekonać do siebie inwestora.



Czas samego prototypowania gry, którą dzisiaj znamy jako Crush Your Enemies, to niezwykle ciężki okres w życiu zawodowym chłopaków, którzy wspominają, że często spędzali weekendy u Grzeska, pracując nad kolejnymi elementami gry. Wspólnie z Kacprem i Grzegorzem na samym początku pracowało jeszcze dwóch kolegów z ówczesnego studia, ale ostatecznie zdecydowali się oni odejść z projektu na jego wczesnym etapie.

Samo szukanie inwestora nie było proste. 11 bit studios wprawdzie nie zdecydowało się zainwestować swoich pracowników, ale nie zakazało też pracy nad projektem, tak jak niektóre z firm. „Moim planem Z było dogadanie się z trójmiejską mafią, jeśli już nic innego nie wypali” – śmieje się Kacper. Na szczęście nie trzeba było nic takiego robić – przyszłe studio znalazło inwestora i ruszyło na podbój świata gier.

Pierwszym oficjalnym tytułem nowo powstałego studia Vile Monarch było Crush Your Enemies, czyli rubaszna gra o barbarzyńcach ruszających na podbój spokojnego królestwa, a wszystko to okraszone niewybrednymi żartami, hektolitrami piwa i biciem rycerzy toporami po głowach. Wszystko, czego współczesny gracz potrzebuje!

➤ Oryginalny logotyp to znak rozpoznawczy Vile Monarch. Wszystko tu jest na swoim miejscu, chociaż na pierwszy rzut oka może się tak nie wydawać.

Barbarzyńcy



Crush Your Enemies zgrało aż trzy nagrody podczas ubiegłorocznej edycji Pixel Awards. Statuetki przypadły w kategoriach: Big Bang! (największe zaskoczenie), Best Gameplay (najlepsza mechanika rozgrywki) oraz Warsaw Excellence (najlepsza gra rodem z Warszawy). Grę recenzowaliśmy w Pixelu #17.



➤ Kacper (pierwszy od prawej) oraz Grzesiek (słoniański przykuc) ciężko pracują nad rozwojem firmy i kolejnymi projektami. Grzesiek to nie szpion – patrzyliśmy na nogi.

Niestety, gra nie odniosła aż tak wielkiego sukcesu, jakiego oczekiwali jej twórcy. „Mam kilka pomysłów, dlaczego tak się stało” - mówi Grzesiek. Największym problemem okazała się być sama komunikacja. „Ludzie nie wiedzieli, czym jest CYE nawet po obejrzeniu zrzutów ekranu i trailera czy przeczytaniu akapitu tekstu. Gracz musi wiedzieć od razu, czym jest gra, żeby się nią zainteresować”. Zdaniem twórców Crush Your Enemies mimo licznych nagród nie do końca sprawdziło się na rynku PC ze względu na swój względnie mały rozmiar, choć z pewnością na umiarkowane zainteresowanie miały wpływ również inne czynniki. „Spóźniliśmy się też ze dwa lata na rosnący trend popularności pixel artu” - dodaje po chwili Grzesiek.

Crush Your Enemies jest pełne metafor i ciętych dowcipów, jednocześnie nie będąc grą dla pańienek! Co tu jeszcze robisz?! Do boju!



Świetny pixel art w Crush Your Enemies to zasługa Artura Perskiego. On również jest odpowiedzialny za grafikę z Oh... Sir! The Insult Simulator.

„Mnie po prostu szokuje, ile czasu ludzie poświęcają na to, żeby czegoś nie lubić. Oni chcą być oburzeni”.

Dalej nasza rozmowa toczy się trochę kosmicznymi torami. Crush Your Enemies ze względu na swoje grafiki promocyjne sprowadziło nas na manowce rozważań o ruchu Social Justice Warriors. „Poszczęściło nam się” - śmieje się Kacper. - “Mało kto zauważył, że w samej grze nie ma żadnych kobiet - oprócz tych z grafik promocyjnych”. W czasach, gdy Wiedźmin 3 zostaje posądzony o rasizm, bo nie ma tam żadnego czarnoskórego bohatera, nietrudno wywołać skandal taką grą jak Crush Your Enemies. „Dla mnie jest to zabawne. Gra Wiedźmin 3, w której problem



Ekipa przy pracy. W tle widzimy mnóstwo wydrukowanych zdjęć i memów - większość z nich nie została pokazana, bo jest ich tam aż tak dużo!

„IDĘ O ZAKŁAD, ŻE TWÓJ STARY URODZIŁ SIĘ W SKARPETKACH BEZDOMNEGO”



rasizmu jest uwypuklony wnikliwie i dojrzałe, zostaje oskarżona o bycie rasistowską” - wtrąca Kacper i kontynuuje: „Rozumiem myśl przewodnią SJW, ale dominuje jej wypaczona wersja - skupiona na oburzeniu i odznaczaniu kolejnych podpunktów z listy”.

Ciężko się z tym nie zgodzić, biorąc pod uwagę to, jak niepochlebne opinie o grze można w sieci przeczytać, jeśli nie posiada ona czarnoskórego bohatera czy silnej, niezależnej postaci kobiecej. Z podobną sytuacją musieli zmierzyć się twórcy Kingdom Come: Deliverance - czeskie studio Warhorse.

„Mnie po prostu szokuje, ile czasu ludzie poświęcają na to, żeby czegoś nie lubić” - dodaje Grzesiek. - „Ludzie chcą być oburzeni”. W sumie to dość przewrotna myśl, która - chcąc nie chcąc - polemizuje z założeniami zdecydowanie największego sukcesu sprzedażowego Vile Monarch.

Oh... Sir! The Insult Simulator - to gra, którą studio wypuściło w świat w październiku zeszłego roku. W Oh... Sir! Zadanie gracza jest proste, chodzi tylko o jedno - obrażanie. Obrażamy swoich przeciwników w najbardziej wyszukany sposób, układając bardzo losowe i pokręcone zdania wypowiedane przez brytyjskich dżentelmenów i „lejdis”.

Gra powstała w niecałe 48 godzin jako prototyp na gamejamie

Oh... Sir! The Insult Simulator dostarcza dużo radości i pozwala się zrelaksować. Ale jak muszą się czuć obrażane postacie?

Obrażanie



Pierwszy raz w grach konkurs na obrażanie się pojawił się w Secret of Monkey Island. Vile Monarch idzie dalej, opierając całą oś rozgrywki na umiejętnym doborze inwektyw. „Twoja stara wygląda jak tyłek demona”. Ładne? W grze takich smaczków jest więcej. Oh... Sir! to takie obrażanie się nie na poważnie. Na poważnie byłoby nudne.

W grze występują dobrze znane postacie takie jak Serious Sam czy Lo Wang. A twórcy nie powiedzieli jeszcze ostatniego słowa!



organizowanym przez Artifex Mundi. „Na jam pojechaliśmy dla zabawy, w niepełnym składzie” - wspomina Kacper. W swojej pierwszej wersji gra była karcianką, co zostało zmienione w kolejnych iteracjach.

W tamtym okresie studio skupiało się nad jeszcze niewydanym Crush Your Enemies, a Oh... Sir! traktowało jako dodatek. Ekipa nie była przekonana do swojej koncepcji i po dłuższych rozmowach z zespołem i wydawcą zdecydowała się umieścić prototyp na Steamie jako darmową wersję.

Przed wydaniem CYE chcieli bowiem pokazać, że ich firma ma na swoim koncie coś jeszcze. Okazało się to strzałem w dziesiątkę. Jeszcze tego samego dnia, po udostępnieniu gry na platformie Valve, zaczęły wpływać pierwsze pozytywne recenzje oraz pierwsze filmy na YouTube, które dodatkowo nakreślały ruch. „Zatrudniłszy Mateusza, nowego programistę, który przejął od nas pieczę nad projektem i długo rozwijał go samodzielnie. Z czasem dołączył pixel artysta Artur, a pod koniec ja, gdy miałem już z głowy CYE” - dopowiada Kacper.

Oh... Sir! The Insult Simulator ukazał się na platformie Steam 25 października 2016 roku. Jak do tej pory sprzedaż tylko na PC przekroczyła 100,000 kopii i cały czas rośnie. Bardzo pomogli youtuberzy, ale czy byli oni główną przyczyną sukcesu gry?

Jak mówią twórcy: „W przypadku Oh... Sir! najlepiej zadziałał YouTube i filmy z wieloma milionami wyświetleń. To był jednak naszym zdaniem drugi powód, dla którego gra się przyjęła. Przede wszystkim w Oh... Sir! nie popełniłmy tego samego błędu, co przy Crush Your Enemies. Nasi gracze wiedzieli dokładnie, czym jest gra, patrząc na screeny i czytając sam tytuł. Na PAX Prime w Seattle ludzie podchodzili do stoiska, bo zainteresowali ich podtytuł - The Insult Simulator”.

A co dalej? Tego niestety założyciele studia nie mogą ujawnić. Mówią tylko, że jeszcze w tym roku pojawi się jedna gra. Jaka? Dowiemy się za jakiś czas. W oczekiwaniu na nowy tytuł warto sprawdzić Oh... Sir! The Insult Simulator na PC lub urządzeniach mobilnych. I trzymać kciuki za warszawską ekipę. ■

PLAY THE GAME



32 Superhot VR



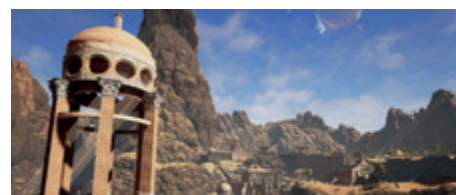
34 Astroneer



35 Sky Break



36 Space Hulk: Deathwing



38 Downward



39 Yakuza 0



40 Project Remedium



42 We Happy Few



44 The Unspoken



46 Dark Days



48 Arizona Sunshine

Połowę radości z gry czerpałem ze zmian w krajobrazie, który stopniowo pokrywał się siatką świecących kabli, dziurami, kolumnami i pomostami nad przepaściami.





✚ W bezpośrednim zwarciu fantomy nie mają zbyt wiele do powiedzenia. Straciwszy broń, łapią się za głowę, smutno czekając na egzekucję.

SUPERHOT VR



PC

PEGI 12



OCULUS

PRODUCENT Superhot Team Wersja PL: nie

✚ Zrzuty ekranu peceta nie oddają lśniącego szkła, z którego zbudowane są czerwone fantomy. Także w ich ruchach udało się zawrzeć coś bardzo nieludzkiego!

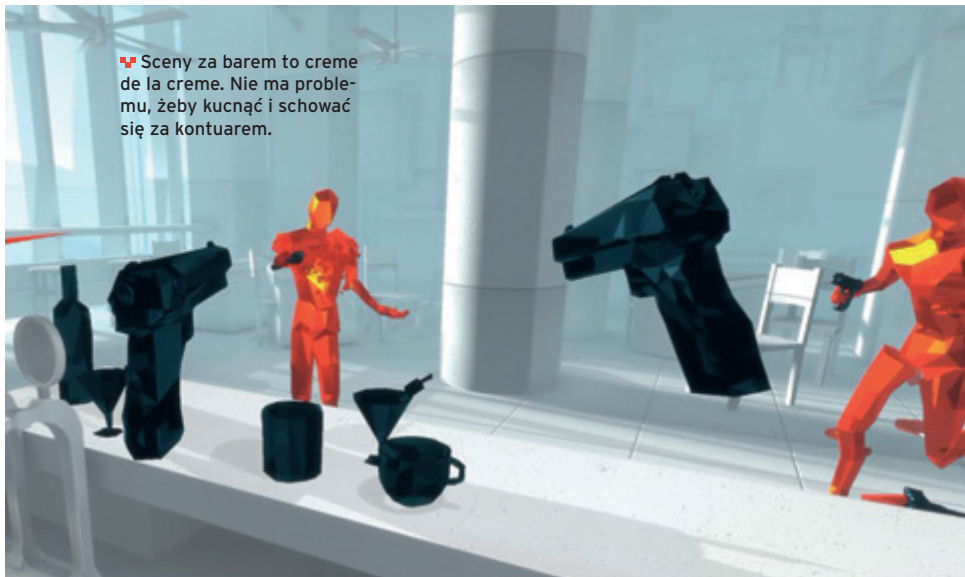
✚ Micz

Obok Chronosa najlepsza gra VR roku 2016. Co niebywale, łódzkiemu studiu udało się coś, z czym nie poradzili sobie wielcy elektronicznej rozrywki – stworzyło grę idealnie dopasowaną do swojego medium i nie mogącą funkcjonować poza nim.

Superhot VR jest bardziej „vrowski” niż jakkolwiek inna gra. Jest zarazem żywą reklamą wypuszczonych na rynek w grudniu kontrolerów ruchowych Oculus Touch, bez których nie może działać. I, co niezwykle ważne, został zaprojektowany od nowa, to znaczy zawiera zupełnie nowe plansze w stosunku do

oryginału, który recenzowaliśmy w Pixelu #09. Wszystko po to, by wykorzystać wirtualną przestrzeń i nasze dwie dłonie wewnątrz niej. Widać je w wizjerze, można poruszać palcami. Oraz oczywiście chwycić przedmioty.

Sens gry pozostaje z grubsza ten sam, ale zmieniły się metody zabijania fantomów. Przykładowa plansza wygląda tak, że stoję przy barowej ladzie, a ku mnie biegną już czerwoni, unosząc swe czarne spluwy. Dyskretny rzut oka pod nogi, gdzie widać leżące uzi i dwururkę. Powolutku schylam się do momentu, gdy bronie zaczynają być widoczne niczym fale, zaciskam na nich dłonie



Sceny za barem to creme de la creme. Nie ma problemu, żeby kucnąć i schować się za kontuarem.

i powoli, już uzbrojony, unoszę głowę, patrząc na zbliżające się pierwsze kule. Trzeba zrobić kilka uników, wyginając się jak podczas sesji z HTC Vive. Potem przechodzę do czynów – czekam, aż delikwent wystrzeli kolejną kulę, widzę, że nie jestem na jej linii, a więc wypalam. Akcja na moment przyspiesza i słyszę trzask tłuczonego szkła. Potem rozkładam ręce na boki i jak Harvey Keitel we „Wściekłych psach”, z dwóch łuf serwuję ołów. Gdy któryś z wrogów rozpadnie się już jak tłuczony wazon, zamieram na moment, sprawdzając wyciągniętą dłoń, czy jego frunąca broń jest możliwa do chwycenia. Trzeba dbać o amunicję, bo dwururka to w końcu tylko trzy wypały. Gdy szczątki wszystkich już leżą na ziemi, rzucam okiem na piramidkę i przechodzę do kolejnej lokacji.

W użyciu jest też trochę przydatnych się na polu walki przyborów: patelnie, którymi można zasłaniać się niczym tarczą, nindżowskie shurikeny oraz ich bufetowe odpowiedniki, czyli butelki. Rzucanie jest najtrudniejsze, bo trzeba nie tylko wyczuć moment, gdy zwalnia się palce i wypuszcza przedmiot, ale też uważać, żeby w ferworze walki nie rozbić monitora, co raz prawie mi się udało. Do działania potrzeba przed biurkiem przestrzeni o powierzchni przynajmniej 1,5 metra kwadratowego.

Ta gra będzie uznawana za jedno z arcydzieł elektronicznej rozrywki początku XXI wieku.

Czujniki Oculus'a i Touch'a lepiej ustawić na samym brzegu biurka, bo inaczej mogą wystąpić problemy z chwytem leżących na ziemi obiektów. Superhot VR operuje przestrzenią widoczną mniej więcej w zakresie 180 stopni, więc nie należy obawiać się, że przeciwnicy wyskoczą nam zza pleców – ale z boków jak najbardziej.

Wszystko jest tu dobrze pomyślane – checkpointy są po przejściu sekcji składającej się z 3-4 lokacji, a na wielu planszach istnieje możliwość załatwiania problemów na kilka sposobów. Trzeba jednak przyznać, że Superhot VR na GTX 1060 miewa momenty zrywania transmisji z „rękami”, gdy na ekranie pojawia się kilka obiektów, przez co nasze ruchy odbywają się z opóźnieniem. Trzeba chwilę odczekać, aż wszystko wróci na właściwe tory i można spokojnie kontynuować wymiatanie. Grę skończyłem w niecałe trzy godziny, po czym otrzymałem dostęp

Dłonie



Sam Piotr Iwanicki powiedział, że podstawę wniesienia w świat VR stanowią widoczne przed oczami ręce. Łódzcy projektanci poziomów gry mieli niełatwe zadanie – tak ustawić przedmioty, żeby w większości wypadków niezbędne było używanie obu rąk naraz. Jedną trzeba się zasłaniać przed kulami, drugą strzelać albo kiedy indziej – w tym samym momencie rzucić shurikenami w dwóch kierunkach.

do bodaj dwudziestu piramidek z przebytymi sekcjami gry.

Twórcom Superhota należą się pochwały za to, że w eklektycznym świecie pełnym sequeli stworzyli coś naprawdę odświeżającego. Piotr Iwanicki wraz z ekipą wypuścił hybrydę sprawnie łączącą strzelaninę ze strategią turową i domieszką szachów. Nie przypominam sobie takiego miks i nie jestem w stanie podać inspiracji łódzkich deweloperów. „Matrix” i bullet-time? To za mało, żeby stworzyć taką grę. To tak, jakby „Gwiezdnym wojnom” stawiać zarzut, że bohaterowie strzelają z laserów jak w oryginalnym „Star Treku”.

W kipiącym od wydarzeń wirtualu Superhot został trochę pominięty podczas przyznawania branżowych nagród, a im więcej miesięcy upływa od jego premiery, tym bardziej dostrzega się, jak bardzo jest oryginalny. Jego goglową inkarnację, która z oczywistych względów ma ograniczony zasięg dostępności dla użytkowników, trzeba reklamować tak, jak się tylko da, bo to unikalne doświadczenie w całej skali gier wideo. Do takiego Climba, Technolusta czy The Assembly, choć wyglądają dobrze, nie chce się za bardzo wracać. Szkoda dla nich prądu i czasu poświęconego na faszeringowanie się obrazami. Superhot VR jest wart zakładania gogli. Jak powiedział Tom Sizemore w „Gorączce”, zniechęcany przez de Niro do udziału w skoku ze względu na posiadanie rodziny: „Dla mnie najważniejsze jest, żeby być w akcji”. Właśnie w takiej akcji jesteśmy w Superhot VR. I chce się to powtarzać. ■



❏ I znajdź tu, człowieku, jakieś płaskie miejsce do lądowania.



❏ My na Ziemi musimy ciężko pracować, żeby astronauta mogli sobie hasać po takich krajobrazach.

Astroneer



PRODUCENT System Era Softworks **Wersja PL:** tak

❏ Paweł Schreiber

Kiedy byłem mały, często marzyłem o tym, że może w odległej przyszłości uda mi się polecieć w kosmos i powrócić się po Marsie (albo przynajmniej po Księżycu). Dzisiaj wiem, że prawdziwe długie podróże kosmiczne będą nudne jak mało co, a po kilku dniach na Marsie pewnie zwariowałbym od monotonii krajobrazu. Pozostaje mi zajęcie dużo ciekawsze – eksploracja planet w grach komputerowych. Ostatnio w Astroneer – małej grze niezależnej ze sporym potencjałem.

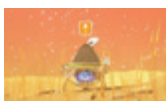
Na szczęście, robiąc grę o bieganiu po obcych planetach, twórcy Astroneer nie przestraszyli się kłątwy No Man's Sky, choć wyraźnie wzięli sobie do serca niedopatrzenia swoich poprzedników. Pierwsze wrażenie z kontaktu z Astroneer, podobnie jak przy NMS, to radosne: „Jak tu ślicznie!”. Grafika jest oparta na estetyce low poly z pięknym, delikatnym oświetleniem i cieniowaniem.

Na śliczności jednak się nie kończy. Twórcy zadbali o to, żeby eksploracja planet nie polegała tylko na chodzeniu z miejsca na miejsce. Kiedy nasz astronauta oddala się od lądownika, musi pamiętać o tym, że jego skafander posiada ograniczony zapas tlenu.

ACCESS

Zaradzić temu można, rozbudowując po całej okolicy pajęczynę przewodów z tlenem i energią. Oczywiście najpierw trzeba znaleźć surowce pozwalające ją skonstruować. Dzięki niej możemy zapuszczać się dalej, zwiedzając też jaskinie, w których można znaleźć bardziej zaawansowane surowce. Potem czeka nas rozbudowywanie bazy, odkrywanie nowych technologii, wytapianie metali z rud, budowanie pojazdów, a w końcu loty na sąsiednie planety. Na kosmicznych odkrywcoch czyhają też niebezpieczeństwa – od agresywnych roślin po huragan, w którym łatwo dostać w głowę kamieniem.

Ekipa



Zawsze tak sobie naiwnie mówimy – grę zrobiło debiutujące, małe studio indie. Tyle że ludzie tworzący Astroneers poznali się przy robieniu Halo 4 i 5. No, jest jeszcze jeden, który nie robił nic przy Halo, ale pracował przy Dawn of War 2, Splinter Cell: Blacklist czy Assassin's Creed: Unity. Tak to dzisiaj w sektorze indie bywa.

❏ Astronauta z zawodu, grotolaz z powołania.

Wszystko to już gdzieś widzieliśmy? Owszem, ale w Astroneer jest jeszcze jedna atrakcja – zupełnie dowolne i bardzo łatwe kształtowanie terenu. Urządzenie, którym zbieramy surowce, może też szybko wypiętrzać góry dowolnych kształtów i kopać także dołki. Jeśli kto się uprze, może wykuć w zboczu góry własny portret. Połowę radości z gry czerpałem ze zmian w krajobrazie, który stopniowo pokrywał się siatką świecących kabli, dziurami, kolumnami i pomostami nad przepaściami.

Przed Astroneer jeszcze długa droga – obecna wersja to 0.2.115.0, do dyspozycji mamy zaledwie kilka planet, a ilość surowców i możliwych konstrukcji jest dość ograniczona. Ale z grania już w tym stadium jest sporo uciechy, zwłaszcza kiedy dobierzemy sobie towarzystwo do trybu co-op. Jeśli chcecie pobiegać po obcych planetach i nudziliście się przy No Man's Sky, a boicie się skomplikowania Space Engineers, możecie zainteresować się dalszym rozwojem Astroneera. 📌





Winda na linach wymagałaby, żeby stacja znajdowała się na orbicie geosynchronicznej. W przypadku Ziemi to byłaby długa jazda – circa 36,000 kilometrów.



Wiatraki z podwójnym rotorem to niezły pomysł na obce światy. Pozwalają wyprodukować do 40% więcej prądu.

Arcania miewa kapryśną aurę. Zdarzają się śnieżyce, rzęsisty deszcz i burze z piorunami.

Sky Break

PC MAC

PRODUCENT Farsky Interactive **Wersja PL:** nie

User Jama

Arcanię witasz twardym lądowaniem. Statek nadaje się teraz już tylko na złom. Przedstawiciele pierwszej fali planetarnych osadników nigdzie nie widać. Na dodatek właśnie zaczyna padać.

Ziemię powoli dobija morderczy wirus, a Arcania (a ściślej jej flora) może być kluczem do opracowania lekarstwa.

Zostałeś tu wysłany w celu sporządzenia odpowiedniego preparatu oraz wyjaśnienia, co się stało z poprzednimi osadnikami. Siłą rzeczy będziesz też musiał znaleźć inny środek transportu, aby mieć jak wrócić do domu.

Tak jak w zoo, tu też lepiej nie karmić zwierząt. A jak już wyciągniesz łapę do mecha, bądź przygotowany na to, że zostanie odgryziona.



Zaraza



Wirus, który zdziesiątkował Ziemię w Sky Breaku, wyglądem bardzo przypomina HIV, który z kolei podobny jest do morskich min kontaktowych. W wirusie wypustki również rozpoczynają proces zniszczenia, ale pełnią rolę nie włącznika, lecz haków.

innowacyjne było środowisko podwodnego świata, o tyle w Sky Breaku pomysł na środowisko nie jest może nowatorski, ale twórczo rozwinięta jest mechanika gry.

Takim ciekawym elementem jest na pewno obsługa mechów. To roboty-zwierzęta używane przez osadników w miejsce prawdziwych zwierząt, które nie przeżyłyby w ubogiej w tlen atmosferze Arcanii. Mechy z jakiegoś powodu urwały się z ludzkiej smyczy i zachowują się wrogo. Możemy je albo niszczyć i zbierać części, albo po osłabieniu hakować. Wtedy stają się naszymi sojusznikami. Każdy mech ma inny styl walki i umiejętności, co pomoże w walce z kolejnymi mechami.

Sama Arcania składa się z trzech wysp, ze środowiskiem leśnym, pustynnym oraz lodowym, a w każdym z nich znajduje się inna flora oraz inne mechy. Do dyspozycji mamy drona, który pomaga badać okolice. Jest też zostawiona przez pierwotnych osadników orbitalna stacja, która posłuży jako schronienie oraz laboratorium. Rzecz przeznaczona jest dla graczy ze smykałką do jednoosobowej eksploracji z elementami przetrwania. Nie ma tu wodotrysków graficznych ani przeładowanych systemów tworzenia nowych przedmiotów czy rozbudowy postaci i mechów. Można za to po prostu całkiem przyjemnie powłóczyć się po tym obcym świecie. ■

Scenariusz z samotnym rozbitkiem na obcej planecie jest szczególnie bliski małym studiom tworzącym gry, ponieważ odpada cały ogrom pracy związany z tworzeniem rozbudowanej fabuły, projektowaniem innych postaci, rozpisywaniem drzewek dialogowych, podkładaniem głosów i tak dalej. Wtedy wystarczy stworzyć sam świat, obsadzić go dziwnie wyglądającymi roślinami i do tego obowiązkową czerwoną trawą, i tego podkreślić, że to nie jest Ziemia, i gotowe. Na tym patencie zadziałał Solus Project, a częściowo także No Man's Sky. Korzysta z niego również Sky Break.

Gra powstała we francuskim studiu Farsky Interactive. Jej prezes i założyciel Tim Colle twierdzi, że o ile w poprzedniej grze, Far Sky (od tytułu której wzięła nazwę jego firma),



■ Paweł Schreiber

Często zastanawiam się, jak pisać o grach, w których w dniu premiery wciąż roi się od błędów. Niektórzy po prostu mieszają je z błotem. To często krzywdzące – pełne bugów gry często stawały się potem kultowymi klasykami. Wolę inną strategię – najpierw się wyżyć, a potem spokojnie opisać, jaka produkcja kryje się za błędami. Przejdźmy więc do pierwszej części recenzji Space Hulk: Deathwing.

(...) ! (...), (...), (...) (...)! Znowu wszedłem na ekran mapy taktycznej, znowu (chcąc z niego wyjść) przypadkiem nacisnąłem ESC. Efekt? Gra się wiesza, trzeba ponownie włączyć komputer. Wyłączam komputer, uruchamiam go z powrotem, włączam Space Hulka (pięć minut). Okazuje się, że korytarze znowu nie mają ścian. Ponowne wgrzywanie. Wchodzę na ekran mapy taktycznej... No właśnie. Tłumaczę sobie, że i tak mam szczęście, bo przed pierwszym patchem ludzie skarżyli się na to, że od pewnego momentu nie mogą strzelać. Muszę uczciwie powiedzieć, że żadna gra, jaką w życiu recenzowałem, nie zabrała mi tyle czasu przez głupie błędy. Nie rzuciłem jej w kąt, bo po jakimś czasie z ich gąszczu zaczęła wyłaniać się produkcja może nie wybitna, ale na pewno całkiem porządna.

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Stream On Studio **Wersja PL:** nie



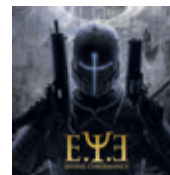
Wyłaniać będzie się pewnie jeszcze przez parę miesięcy, ale jako że pierwsze patche posypały się już chwilę po premierze, nie tracę nadziei, że nowy Space Hulk wyjdzie na prostą. Chyba jest tego wart. Przejdźmy do części drugiej recenzji.

Zacznijmy od kwestii najbardziej oczywistej, czyli scenografii. Wiele gier wideo próbowało z różnym powodzeniem oddać szaleńczy majestat scenerii, które mającą w głowach najbardziej oddanych miłośników Warhammera 40K. Uwaga: nikomu dotąd nie udało się

■ W Deathwingu obcy wyglądają jak żywi, ale gdy Electronic Arts wypuszczało w 1993 roku pierwszego Space Hulka, spora część rozgrywki polegała na taktycznym planowaniu ruchów. W tym sensie gra bardzo przypominała tradycyjną planszówkę.

■ Brat Barachiel pokazuje prawdziwy przebój naszej letniej kolekcji, z modnym w tym sezonie działkiem plazmowym.

Poprzednik



Nowy Space Hulk to prawdziwy festiwal bugów, ale nie inaczej było z poprzednią grą Stream On Studio: E.Y.E. Divine Cybermancy, zadziwiającej hybrydy FPS i RPG, w której można strzelać, czarować, a nawet hakować niewidocznych wrogów i słuchać z daleka, jak do siebie strzelają. Z początku błędy techniczne zupełnie uniemożliwiały grę. Dzisiaj E.Y.E. ma reputację jednej z najniezwykleszych strzelanek w historii.

■ Tu Brat Barachiel w tej samej kreacji, ale dla odmiany z działkiem szturmowym. W planszówce wybuchalo, tu tylko szatkuje wrogów na konfetti.



Space Hulk: Deathwing to znany w świecie gier paradoks – góra nieznośnych bugów, pod którą kryje się naprawdę ciekawa gra.

to tak dobrze, jak twórcom Deathwinga. To tym większy wyczyn, że Space Hulk, zwykle skupiony na ciasnych korytarzach, niespecjalnie kojarzy się ze spektakularnymi widokami. W Deathwingu ciasnych korytarzy wciąż pełno, ale co chwila otwierają się na zapierające dech w piersiach przestrzenie: kolosalne magazyny ledwie oświetlone smugami reflektorów, w których drżą zwisające z sufitu łańcuchy, katedry ze sklepieniem o wysokości kilkuset metrów... Do tego dochodzi świetna oprawa dźwiękowa – kadłuby statków skrzypią i trzeszczą, a odgłosy tupotania Obcych odbijają się od ścian przerażającym echem. Za klimat Deathwingowi należą się wyłącznie najwyższe noty.

Model rozgrywki będzie pewnie miał swoich zwolenników i przeciwników, ale jest wierny atmosferze oryginalnej planszówki.

Deathwing to gra akcji z elementami taktycznymi, ale to też – mimo wszystko – Space Hulk, czyli gra, w której bohaterowie to drepcące powoli przed siebie opancerzone czołgi, którym nawet zamachnięcie się mieczem zajmuje przynajmniej sekundę. Wszystko dzieje się więc powoli, a ogromna skala poziomów sprawia, że tego powolnego drepnięcia jest tyle, że zaliczamy co najmniej jeden pełny maraton. Kiedy jednak przyjdzie co do czego, dzieje się naprawdę dużo i szybko – genokrady potrafią atakować hordami po kilkanaście, a czasem nawet kilkadziesiąt sztuk. Walki z większymi stadami to niezapomniane przeżycie, w którym strzelamy na prawo i lewo w chmurze krwi i kończyn, patrząc bezradnie, jak nasi Terminatorzy stopniowo słabną i padają pod nawałem wrogów. Najważniejsza umiejętność to, podobnie jak w planszowym

SH, ustawienie się w odpowiednim miejscu, obejmując liniami strzału jak najwięcej korytarzy. Efekt psuje słaba SI dwójki towarzyszy – chociaż można im wydawać rozkazy, lepiej po prostu kazać im podążać za sobą i strzelać do wszystkiego, co się rusza. Taktyczniej jest w co-opie (gdzie poza tym jest czterech, a nie trzech Terminatorów) – choć tu twórcy się nie popisali, dając nam do dyspozycji tylko misje z kampanii fabularnej.

Deathwing to wciąż bardzo niedopracowana, ale niesamowicie klimatyczna gra, która całkiem zręcznie przekłada planszowego SH na język gier akcji. Z racji ilości błędów i tak przypadnie na rynku, więc tym bardziej mówię – naprawdę warto na nią zerknąć za kilka (naście) poprawek. Raczej nie zagrozi najlepszej komputerowej adaptacji SH, Vengeance of the Blood Angels z 1995 roku, ale na pewno zasługuje na uwagę. ▀

▀ Na drugim planie – Brat Nahum. Na pierwszym planie – rzeźbiona lufa mojego boltera.



▀ Kto powiedział, że maszynownia statku nie powinna dostarczać użytkownikom przyjemności estetycznej?

Downward

PC

PRODUCENT Caracal Games Wersja PL: nie

Pjotsze

ACCESS

Parkour – ta forma aktywności fizycznej przedostała się do popkultury już jakiś czas temu, znajdując wielu miłośników. Nie tylko trafiła do filmów („13 Dzielnica”) ale też odnalazła się w świecie wirtualnej rozgrywki. Oczywiście mówię tu o rasowych growych produkcjach takich jak znana i lubiana seria Assassin’s Creed, dwie części Mirror’s Edge lub nasz rodzimy Dying Light. Jednak jeśli komuś znudziło się bieganie po Paryżu w czasach Wielkiej Rewolucji, a zimne miasto szkła wydaje mu się zbyt hermetyczne i nierealne, to ma teraz alternatywę. A jest nią Downward, produkcja niezależnego włoskiego studia Caracal.

Graczu, witaj na planecie Ziemia! Ale nie tej dobrze Ci znanej Niebieskiej Planecie zaludnianej przez wpatrzonych w smartfony i wyszukujących promocji w marketach ludzi. W Downward twórcy przenoszą nas do świata równoległego, w którym Ziemię spotkał okropny w skutkach kataklizm. Oto w 1000 roku

Waluta



Gwiazdne okruchy pełnią rolę waluty. Jest ich dużo, a zdobywamy je na różne sposoby, na przykład wyświadczając przysługę widocznej na obrazku czaszce. Pomagać się oplaca, gdyż okruchów możemy użyć do ulepszenia zdolności naszego bohatera.

Po dawnych mieszkańcach Ziemi pozostały tylko ruiny. Cóż, przynajmniej jest po czym śmigać.



Śliczny widok, prawda? W grze natrafimy na wiele takich ujęć. Nic, tylko zwiedzać...

naszej ery na nieboskłonnie pojawiły się trzy szybko zbliżające się do naszego domu planety. Tak bliskie sąsiedztwo aż tylu ciał niebieskich naraz nie pozostało bez wpływu na nasz glob: pogoda oszalała, pływy morskie i trzęsienia ziemi dewastowały lądy, a temperatury zaczęły osiągać niewyobrażalne dotąd wartości. Również grawitacja zaczęła działać anormalnie, co dało początek przeróżnym anomaliami. Pomimo swoich starań gatunek ludzki praktycznie w całości wyginął.

Nie wiadomo, ile lat minęło od wspomnianej apokalipsy, zresztą i tak nie byłoby komu liczyć czasu... Zdevastowaną planetę przemierza bezimienny podróżnik, w którego rolę wciela się gracz. Ów odkrywca słyszy w swojej głowie coś, czego nie słyszał od bardzo dawna – głos innego człowieka, głos kobiety. Nasz bohater postanawia odnaleźć białogłową, a także dowiedzieć się czegoś o przeszłości Ziemi.



Monolity pozwalają przenosić się do świata snów, gdzie można poćwiczyć bieganie. Wystarczy tylko rozpocząć medytację.

Jako wspomniany wędrowiec odwiedzimy różniące się od siebie krainy, na przykład półpustynne rejony lub obszary opanowane przez mroźny klimat. Będziemy pokonywać przeszkody terenowe, przedzierać się przez ruiny starożytnych miast i cytaadel... A żeby nie było za łatwo, to przyjdzie nam też stawić czoła potężnym gołom oraz innemu ustrojstwu skonstruowanemu przez dawnych ludzi. Spotkamy również dziwnego starca, któremu sprzedamy znaleziony szmelc oraz gadającą czaszkę zlecającą nam odnalezienie resztek swego ciała.

I te widoki! Gra hula na czwartym Unreal Engine, co przekłada się na kapitalne, przyjemne dla oka efekty graficzne. Pozwoliło to twórcom na stworzenie ślicznego świata prowadzącego na myśl silne inspiracje twórczością mistrza Salvadora Dali. Downward dostępne jest na Steamie w ramach wczesnego dostępu, ale uwierzcie mi – po tę grę naprawdę warto sięgnąć, choćby na krótkie partyjki pomiędzy kolejnymi odsłonami przygód o asasynach. **■**



Yakuza 0

PS4 PEGI 18

PRODUCENT Sega Wersja PL: nie

Pagan Baby

Facet ma na szyi złoty łańcuch. Do tego nosi marynarkę ściśle dopasowaną do ciała, a mimo to przy ekspediowaniu ciosów wcale mu nie pęka materiał pod pachami. Żadne tam trekkingi ani adidasy, tylko lakierki, w których wcale nie łamie się nos od kopania delikwentów po twarzach. To właśnie działa Kiryu, bohater nieświadomie przekraczający granicę komizmu prawie w każdej scenie Yakuzy O.

Pierwsza Yakuza wyszła w 2005 roku i dla amerykańskiego odbiorcy była nieco gorszą wersją GTA III. Dla japońskiego klienta stała się obiektem kultu na tyle mocnym, że herold azjatyckiego kina grozy Takashi Miike nakręcił nawet na jej podstawie film „Like a Dragon”, co było zresztą dokładnym tłumaczeniem oryginalnego japońskiego tytułu gry. Potem powstały cztery kolejne części. W 2015 roku na japońskim synku zjawiała się Yakuza 0, która teraz ukazała się nakładem również dla reszty cywilizacji.

I oto spaceruję sobie w Yakuzie 0 przez przeniesione pod fikcyjnymi nazwami przedmieścia Tokio. Kamera nie pozwala na rzut oka na dachy lub niebo, ale boki wyglądają znośnie. Dużo się dzieje - snują się ludzie, wieczorami migoczą neony, co chwila coś przejeżdża ulicami. I nagle clou rozgrywki, czyli paru snujów w bocznej alejce, którzy aż się proszą, by zasmakować rozboju. Kick w ryj, pięści, chwytywanie typa i kilka walnięć w czapę á la „Ong Bak”, kopanie leżącego też wlicza się w garnitur ciosów. Potem spacer do budki telefonicznej, zameldowanie się rodzinie mafiosów, podróż w kolejne wskazane na radarze miejsce. I tak ze czterdzieści godzin albo i lepiej, przerywanych scenkami dialogowymi, które na szczęście można pomijać.



➤ Miasto jest naprawdę śliczne. Słychać odległy szmer cywilizacji i bliższe odgłosy hamowania, strzępy rozmów, gwizdki, ćwierkanie ptaków w parku.

➤ Kiryu jest w stanie wziąć na klatę szarżę nosorożca. Jeśli jednak padnie, zaczynamy grę w tym samym miejscu z kompletem energii.



Nie mówię, że to jest złe. Gra zmarłychwstałej Segi jest na swój sposób relaksująca niczym wydłużony festiwal przemocy w mocno archaicznym wydaniu. Przypominają się niektóre sceny Shenmue, a nawet ośmiobitowe kopaniny, które oczywiście nie były w 3D, ale sens takiego Renegade pozostawał podobny.

To doskonała zabawa dla miłośników japońszczyzny, wyznawców Zeldy i wszystkiego, co pachnie wiśnią. Trzeba rozumieć tę kulturę, wiedzieć, że wytworzyła ona własnego Drakula, Supermana i właściwie wszystko, co podpatrzyła w Ameryce. Przetworzyła to po swojemu, dodając ludowe motywy, kowbojów wymieniając na samurajów, a zombiaków na Tetsuo - człowieka z żelaza. Jeśli podchodzi się do Japonii z szacunkiem, doceni się urok dziwności Yakuzy 0. Osoby sceptyczne wobec tego typu poetyki niech od razu ponownie odpalają oklepane, acz solidne GTA V. 📌

➤ Ten typ nie wygląda na sprzedawcę dim sum i w istocie nim nie jest. Przed wami Daisaku Kuze, jeden z liderów rodziny Dojima, który nie zawaha się użyć bomb przeciwko rodzinie Kazama.



➤ Pory dnia zmieniają się wraz z kolejnymi misjami. Nocą miasto nie śpi.





Przeciwnicy w skali nano: błyskawicznie się poruszają, zostali zaopatrzeni w długi pasek życia, często występują w gromadach.

Mapa świata odsłania obraz organów, w których toczy się wojna w mikroskopijnej skali.



Project Remedium

PC

PRODUCENT Atomic Jelly Wersja PL: tak

Voyager

ACCESS

O tym, że żywot uzbrojonego nanobota bywa ciężki, będzie można przekonać się w Project Remedium. Przyznaję, że niecierpliwie czekam na finalną wersję gry, bo rzadko mam okazję podróżować po wnętrzu ludzkiego organizmu. Do tej pory istnieją trzy tego typu słynne przypadki: Fantastic Voyage, Microcosm i Nano Assault EX. Każdy z nich to solidna strzelanina (choć w tym gronie amigowy Microcosm wypada najgorzej). Polskie studio Atomic Jelly podjęło wyzwanie i odkurzyło pomysł podróży wśród komórek i krwinek, tym razem w odzieniu nanobota.

Wyprawa, która ma na celu pozbycie się zbuntowanych miniaturowych maszynek oraz patogenów, zapowiada się nader atrakcyjnie – poczynając od krótkiego wprowadzenia w fabułę i podstawy, po pierwszy etap rozgrywający się w wątrobie. Nasz bohater współpracuje z nacją nanobotów, które próbują zaprowadzić porządek w chaosie zbudowanym z monumentalnych nanokonstrukcji. Lecznicze (pierwotnie) boty puszczane samopas nie tylko bronią się przed uszkodzonymi nanitami – wciąż wnoszą coraz to nowe konstrukcje mające na celu uzdrowienie organów.

W efekcie otrzymujemy barwne tło konfliktu. Nasza postać swobodnie posługuje się dwoma typami broni i skacze, a błyskawiczne podróże czy równie szybką ewakuację z przeładowanego przeciwnikami obszaru zapewnia hak, działający w tym miniaturowym świecie na względnie dużej odległości.

Przeciwnicy są wymagający przede wszystkim przez sposób ataku (pędząc często wprost na nas), posiadanie umiejętności błyskawicznego unikania strzałów i ofensywę prowadzoną przez wiele jednostek jednocześnie. Gdy robi się naprawdę gorąco, bardzo przydaje się hak i tworzone z wielokolorowych cząsteczek substancje lecznicze. W najgorszym przypadku pozostaje odrodzenie w ostatnim punkcie kontrolnym, który zanotował stan pamięci naszego nanobota.

Nie ma jednak taryfy ulgowej - przeciwnicy nie próżnią, a reinkarnacja często jest okupiona koniecznością ponownego przebijania się przez grupy wrogów.

W Project Remedium dobrze się gra - rozgrywka została przemyślana, a fabuła stanowi niezłe wypełnienie czasu spędzanego na potyczkach i przeskokach. Hak świetnie sprawdza się zarówno do błyskawicznych podróży, jak i omijania zgrupowań przeciwników. Wnętrze wątroby i obserwowane podczas przepływów pomiędzy organami krwinki w tętniących żyłach świetnie budują świat żyjącego organizmu w skali nano. Oby tak dalej. Jeśli pozostałe organy przeznaczone do oczyszczenia okażą się równie atrakcyjne wizualnie, a twórcom z zespołu Atomic Jelly nie zabraknie pomysłów na kolejnych wrogów - mamy nowy przebój. 📌



📌 Nawet w czerwonych tunelach łączących organy trzeba zajmować się eksterminacją patogenów.

📌 Ktoś tu najwyraźniej buduje imperium w wątrobie.



R E K L A M A

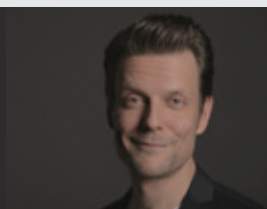
22-23 maja Kraków, Poland

Digital Dragons 2017

Największa biznesowa impreza dla producentów gier w Europie środkowo-wschodniej!

Zarejestruj się już teraz!
www.digitaldragons.pl**Brenda Romero**Indie Showcase - konkurs
dla producentów gier niezależnych**Scott Humphries**

Bilety early birds do 15.02.2017

**Sam Lake**Digital  Dragons **KRAKOWSKI
PARK
TECHNOLOGICZNY****Adam Bormann**



We Happy Few

PC PEGI 16

PRODUCENT Compulsion Games Wersja PL: nie

■ Paweł Schreiber

Miły Czytelniku, czy zażywałeś już dzisiaj Radość? Jedna mała tabletką, a rozwiązuje tyle problemów. Pamiętasz, co się działo, kiedy von Stauffenberg pokonał Hitlera? Kiedy Imperium Niemieckie przygarnęło Wielką Brytanię? Nie było łatwo, zmiany zawsze są ciężkie, ale po co o tym pamiętać? Cieszymy się tym, co mamy dzisiaj, w roku 1964. Jeśli wspomnienia nie dają Ci spać, weź Radość. Jeśli coś Cię trapi, weź Radość. Jeśli wszystko w porządku - weź Radość, i tak nie zaszkodzi. Któż chciałby zrezygnować z Radości?

Bohater gry We Happy Few żyje w Wellington Wells, gdzie zażywanie poprawiającego nastrój narkotyku to obowiązek każdego obywatela. Jego praca jest zbliżona do tego, co robi Winston Smith w „Roku 1984” Orwella - zajmuje się poprawianiem albo usuwaniem informacji o przeszłości nowej brytyjskiej (anty)utopii. Pewnego dnia natrafia na stary artykuł o swoim bracie. Nie próbuje tuszować bolesnych wspomnień Radością.

ACCESS

Jego czujni współpracownicy od razu wyczuwają, że ktoś próbuje im popsuć nastrój, wyłamując się z rytuału łykania tabletek. Sypią się ciosy - zaczyna się brutalna walka o przeżycie pod okiem lokalnego Wielkiego Brata, wygłaszającego z niezliczonych ekranów dobroduszne pogadanki Wujka Jacka z domalowanym na twarzy uśmiechem.

Świat Wellington Wells jest przepiękny (stylowy jak swego czasu pierwszy BioShock) i strasznie śmieszny - to znaczy w równej mierze przerażający, co komiczny. W dzielnicy biedoty, gdzie ludzie tłoczą się wśród walących się budynków, waleją się gromady pozbawionych Radości mieszkańców. Niektórzy kompletnie wariują (jak na przykład jegomość mieszkający na drzewie i kierujący jednostką specjalną składającą się z maskotek i lalek). Za rzeką, gdzie każdy jest już Radosny, mieszkańcy - zamiast chodzić - dzierżają maszerują, a kiedy się zatrzymują, podskakują wesoło, rozchlapując kałużę. Kiedy zobaczą intruza w obszarzanym ubraniu, czasem tylko na niego nakrzyczą, a czasem rzucą się za nim w pogoń z kijami.

■ Cudowna właściwość grafiki We Happy Few: wszystko jest tu jednocześnie śliczne i odrobinę nadpsute.

Szekspir



Tytuł „We Happy Few” to aluzja do przemowy Henryka V z dramatu Szekspira, w którym król zwraca się do (jakoby) szczęśliwej garstki żołnierzy walczących w bitwie pod Agincourt: „We few, we happy few, we band of brothers”. Cytat ten uwielbiał też Stephen E. Ambrose, autor książki „Band of Brothers” (Kompania Braci), na podstawie której powstał słynny serial HBO.

■ Pa-pa-pa-paaa-paaa-paaaam, nie znalazł życia ten, kto nie służył w marynarce!

Bohater - poza tym, że przebija się z dzielnicy do dzielnicy, próbując uciec z miasta - musi dbać o podstawowe potrzeby: jeść, pić, leczyć rany i choroby. Pomaga mu w tym całkiem złożony system craftingu, który obejmuje wszystko: od broni przez żywność po środki halucynogenne. Walka - na razie właściwie wyłącznie wręcz - jest jeszcze prosta, ale wymaga pewnego zmysłu taktycznego, bo często próbuje nas otoczyć cała gromadka wrogów. Pojawiają się też solidne elementy skradania. Mapa jest za każdym razem generowana losowo.

We Happy Few wciąż znajduje się w stadium Early Access. Z początku było przepięknym pokazem czarnego humoru, ale niezbyt ciekawą grą. Po ostatnich aktualizacjach nadal jest przepiękne, ale grą jest już całkiem niezłą. Jeśli wszystko pójdzie dalej w tym samym kierunku - będziemy mieli przebój. ■



LAPTOP GAMINGOWY 2017

DOSTOSUJ GO DO SIEBIE

SPECYFIKACJE

- INTEL I7-7700HQ **KABY LAKE**
- **GEFORCE GTX1050TI** **NOWOŚĆ**
- DO 500 GB SSD M.2
- DO 32 GB RAM DDR4



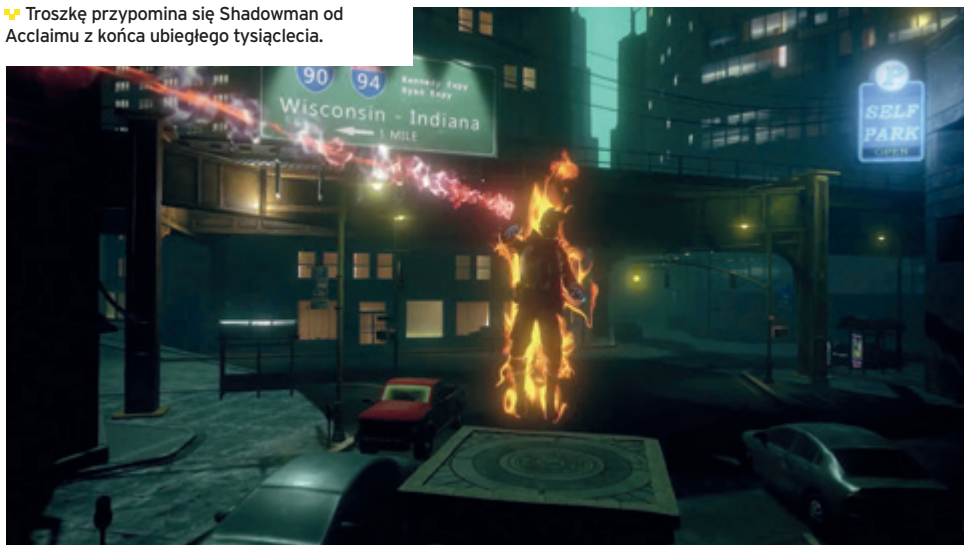
DREAM MACHINES G1050
CENA OD 3799 PLN*

SPRAWDŹ NA:
WWW.DREAMMACHINES.PL



*CENA ZA MODEL INTEL I5-7300HQ , GEFORCE GTX1050, 8GB RAM, SSD 128 GB.

✚ Troszkę przypomina się Shadowman od Acclaimu z końca ubiegłego tysiąclecia.



✚ Gra została wypuszczona w przyspieszonym tempie, żeby zdążyć na premierę Toucha. Insomniac już teraz jednak zapowiedział, że w ciągu roku pojawią się aktualizacje wprowadzające nowe klasy postaci, czary i areny do walki.



The Unspoken



PRODUCENT Insomniac Games Wersja PL: nie

✚ Pagan Baby

Już rok temu przekonałem się, że dział prasowy Insomniac Games jest najgorszy w całej branży i stosuje spychalnictwo na poziomie, którego nie osiągnęły nawet rodzime urzędy. Wiedziałem też, że potrafią robić znakomite gry akcji. W kalifornijskim Burbank słońce chyba mocno im przygrzewa, skoro w ciągu roku wypuścili już trzeci wyłączny tytuł na Oculusu.

O Edge of Nowhere pisaliśmy entuzjastycznie w Pixelu #17. Potem było nieudane Feral Rites - zrobiona na kolanie niskobudżetowa chodzona kopanina, której podstawowym błędem było nierozsądne zmiksowanie stylu niedzielnych graczy z produktem dla hardkorowców. The Unspoken zostało pomyślane jako najbardziej ambitna gra - barwne szachy z udziałem czarodziejów przeznaczone głównie do zabawy sieciowej. Zaraz, sieciowej na Oculusie? Rozumiem przywiązanie do platformy, ale w sytuacji, gdy otrzymuję komunikat, że w ciągu ostatniej godziny

rozegrano 7 meczów, to trochę przestaje mi się chcieć czekać w goglach na głowie, aż system połączy mnie z jakimś przeciwnikiem.

The Unspoken jest być może najbardziej zrealizowaną jak dotąd grą VR, przynajmniej jeśli mowa o lokacjach. Przygotowując naszego czarownika do boju, znajdziemy się w pokoju żywcem wyjętym z „Dynastii” - dyskretnie podświetlonym, pełnym antyków i nowoczesnej technologii. Gra wymaga kontrolerów Touch, za pomocą których podnosimy czary oraz wybieramy cechy z magicznej szafy. Potem zostaje wybór miejsca walki i opcja treningowa albo pojedynek z innymi użytkownikami o miejsce w rankingu. Następnie wyruszamy na ulice, by miotać fireballami, wykuwać młotem elektryczne oszczepy i nimi ciskać, a także teleportować się po platformach, by zgarniać kulki podładowujące pakiet czarów.

Zostało to wymyślone całkiem niezłe, ale żeby w pełni ocenić jakość rozgrywki, trzeba byłoby sprawdzić to na żywo w pojedynku

Rok w VR



Nie jest nigdzie podawana dokładna suma, ale poza dyskusją pozostaje to, że szef Insomniac Ted Price oraz opiekujący się studiami z ramienia Oculusu Jason Rubin musieli się dogadać co do wysokości finansowania trzech gier VR firmy. Znacząca realia, było to co najmniej pokrycie kosztów produkcji, a pewnie także dodatkowy bonus pieniężny.

✚ Miłymi akcentami podczas pojedynków są ruchome motywy takie jak przejeżdżający wiaduktem pociąg.

z kimś na podobnym poziomie. Obecnie wygląda to tak, że gdy tylko trafiam na ulice miasta, bardzo szybko jestem uziemiany przez przeciwnika i co najgorsze, w ogóle nie wiem, co się dzieje. Sens ma jedynie trening z naszym przewodnikiem, kościejem z nosem ptaka, bo można na spokojnie przetrenować różne taktyki. Warto się jednak przyglądać The Unspoken. Gdy pustawy obecnie świat zapełni się użytkownikami o zróżnicowanym warsztacie, pojedynki mogą zrobić się naprawdę ciekawe. ▬



pixel-connect.com

PIXEL CONNECT 2017

25 / 05 / 2017

Centrum Kreatywności Targowa 56 / Warszawa

KONFERENCJA I AFTERPARTY STANOWIĄCE JEDNOCZEŚNIE PIERWSZY DZIEŃ FESTIWALU PIXEL HEAVEN 2017.
WYDARZENIE ADRESOWANE DO TWÓRCÓW GIER WIDEO ORAZ WYDAWCÓW I INWESTORÓW.

GWARANTUJEMY INSPIRUJĄCE TEMATY I DYSKUSJE, CASE STUDIES OD PRAKTYKÓW
ORAZ BRAK PSEUDOBIZNESOWEGO BEŁKOTU.
DO TEGO STREFA „TRY MY GAME”.

a part of

 **PIXEL
HEAVEN**
2017 RETRO & INDIE
GAMING FEST

PATRONAT
HONOROWY



PREZYDENT MIASTA STOLECZNEGO WARSZAWY

PARTNER
ORGANIZACYJNY



PARTNER ZŁOTY

HUUUGE



Polygamia.pl

Nowa Polygamia - opiniotwórczy blog o grach wideo

Ambitna publicystyka

Nowoczesny layout

Ciekawie przedstawione aktualności Rzeczowe recenzje

Relacje z targów i wydarzeń

Zaangażowana społeczność



“Różne urządzenia, ta sama jakość”





✚ Arizona jest stanem kojarzonym z westernami. Takie są też lokacje gry przenoszące nas do klimatów znanych z filmów z Johnem Waynem czy Jamesem Steewartem.



✚ Pomarańczowe skały i kaniony są charakterystyczne dla południowo-zachodniego USA. Sto lat wcześniej na Rockstarowym odpowiedniku tego terenu pojawił się John Marston, główny bohater Red Dead Redemption.

Arizona Sunshine



PRODUCENT Vertigo Games, Jaywalkers Interactive **Wersja PL:** nie

■ Simplex

Arizona Sunshine długo czekała na siebie czekać – gra została zapowiedziana w połowie 2015 roku, prawie rok przed premierą gogli VR. Obecnie Steam zalany jest tytułami VR, z których wiele to krótkie gry sklecone na szybko w darmowym Unity. Jak na ich tle wypada Arizona Sunshine?

Zombie apokalipsa kojarzy się z nocną porą i opuszczonymi miastami, ale Arizona Sunshine to miła odmiana – akcja dzieje się pośród charakterystycznych pomarańczowych skał i kanionów stanu Arizona, choć trafimy też do kopalni, rafinerii czy małego miasteczka. Zgodnie z tytułem świeci upalne słońce, na co nasz bohater narzeka. Narzeka też na wiele innych rzeczy – jego głos towarzyszy nam przez całą grę i na szczęście świetnie się go słucha. Rzuca sucharami i na bieżąco komentuje sytuację, co sprawia, że rozgrywka daje frajdę. Jeszcze większą frajdę sprawia wymiatanie w trybie kooperacji z innym żywym graczem, dostarczając prawdziwej, czystej adrenaliny.

Po Arizonie poruszamy się za pomocą teleportacji, co jak na razie jest jednym gwarantowanym sposobem na uniknięcie choroby symulacyjnej w VR. Hordy zombie mogą nadejść z każdej strony – na szczęście do dyspozycji jest 25 rodzajów broni: pistolety, rewolwery, strzelba, granatnik. Można też postrzelać do trupów ze snajperki, której niestety nie da się zabrać ze sobą. Jest też jeszcze jedna broń stacjonarna, ale nie chcę psuć niespodzianki. Trochę doskwiera brak możliwości ataku wręcz, gdy zombie podejść zbyt blisko, bo twórcy gry skupili się na strzelaniu.

Zombie trzeba klasycznie trafić w głowę, aby je zabić, albo w nogi, żeby je spowolnić i dobić. Podczas celowania pomaga zamknięcie jednego oka – zupełnie jak w życiu, bo aby trafić, musimy zgrać muszkę ze szczerbinką. Rzadko spotykana w tego typu grach mechanika jest konieczność ręcznego wyrzucenia

✚ Jeżeli Amerykanie opuścili swoje ukochane samochody, to znaczy, że musi być naprawdę źle.

Umarłaki

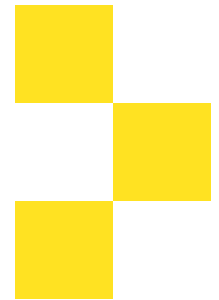


Prażącymi się na słońcu przeciwnikami są klasyczne zombie: powolne i nadgnilne. Nie potrafią sprintować jak w filmie Zacka Snydera. Nie mają też swojej osobowości jak u George'a A. Romero. Po prostu bezkształtna, poruszająca się masa. Uwaga na umarłaki trafione w nogi – będą się czołgać w naszym kierunku!

magazynka przed ponownym przeładowaniem. Poziom trudności jest dość wysoki, łatwo zginąć, a zdrowie regeneruje się tylko do połowy „paska”. Kampania fabularna trwa 4-5 godzin, w zależności od poziomu trudności. Ale to nie jedyna zawartość – jest też tryb „hordy”, gdzie sami lub z innymi graczami odpieramy kolejne coraz to liczniejsze fale zombie. Na razie jest tylko jedna mapa, ale miejmy nadzieję, że twórcy dodadzą kolejne.

Arizona Sunshine potrafi wzbudzić dreszczyk emocji i dać zastrzyk adrenaliny. Deweloperowi udało się tchnąć w ten gatunek odrobinę nowego życia dzięki nietypowej lokacji i udanej narracji głównego bohatera. To jedna z lepszych gier na VR, może jeszcze nie klasy AAA, ale już niewiele brakuje. Pozostaje czekać na kolejny hit od Vertigo Games. ■





50

Najlepsza gra na świecie, czyli Final Fantasy IX. Autor dokładnie uzasadnia, dlaczego nie „siódemka” ani „dziesiątka”. Tekst stanowi zarazem zachętę, żeby w wolnej chwili powrócić do barwnego świata FF skrywającego znacznie większe pokłady wyobraźni, niż można byłoby podejrzewać.



Amelia

My father Nathaniel Black was a hero of the American Revolution, who fought with the colonial army at Bunker Hill, Trenton and Saratoga...

54

Age of Empires nie było uznawane przez strategów za kłona Cywilizacji, lecz ponieważ za wyspecjalizowaną oraz pod wieloma względami bardziej dopracowaną Cywilizację.



68

Elvira i jej kaprysy! Na komputerach domowych w 1990 roku po cichu pojawił się wielki przebój, po zobaczeniu którego graczom pospadały kapcie.



62

Oddajemy hołd największemu innowatorowi Nintendo. Bez Gunpeia Yokoiego nie byłoby „Wielkiego N”, jakie znamy.

HALL OF FAME



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

FANTAZJA OSTATECZNA

✦ Zidane, główny bohater z ogonem. Pogodny złodziejaszek, któremu w głowie psoty i panny – do czasu!

✦ Vivi, główny bohater bez ogona. Przypominający małe dziecko nieśmiały, czarny mag, który wciąż próbuje się dowiedzieć, kim właściwie jest.

■ Paweł Schreiber



Oho, już widzę gniewny tłum Czytelników, którzy właśnie zobaczyli, która część Final Fantasy pojawia się w Pixelu w rubryczce „Najlepsza Gra na Świecie”.
„Dlaczego nie siódma?!”
– zawołają jedni. Druga, mniej liczna grupa, zakrzyknie gromko: „Szósta! Szósta!”. Jakiś gość w kącie mruknie, że „trójka”, żeby zrobić na złość innym. Tego, co powiedział: „Trzynasta”, wszyscy grzecznie, ale stanowczo wyproszą. A ja będę się upierał przy swoim.



Nie dlatego, że nie doceniam FF VII. Ba, uwielbiam go - zwłaszcza za śmiałość, czasem bezczelne zabiegi narracyjne (wiadoma scena z Aeris, posiekane na kawałki wspomnienia Clouda z wizyty w domu rodzinnym i moja najukochańsza scena wchodzenia po schodach budynku Shinry). Uwielbiam też FF VI (za bohaterów, za pociąg w zaświaty, za sarkazm Kefki). Ale FF IX zajmuje u mnie miejsce wyjątkowe, jako suma i ukoronowanie doświadczeń najlepszego okresu serii.



✦ Drzewo lifa, jedna z najbardziej imponujących lokacji w grze. Więcej nie powiem, żeby nie psuć fabuły.

Bo nie ulega wątpliwości, że Final Fantasy przed i po „dziewiątce” to dwie różne sprawy. Do części dziewiątej seria rozwija się w dość uporządkowany sposób, z ostrożnie wprowadzanymi innowacjami (taki jak na przykład system profesji wprowadzony w części trzeciej i uelastyczniony w części piątej). Podobna jest zawsze struktura gry - do pewnego momentu linearna, a potem otwierająca przed graczem coraz większe połacie świata. Regularność dotyczy nawet platform sprzętowych - trzy części na NES, trzy na SNES, trzy na PlayStation. Po dziewiątce zaczynają się coraz szerzej zakrojone próby „odświeżenia” serii, które przynoszą kontrowersyjne rezultaty, a w ostateczności prowadzą do powstania niewątpliwie najsłabszej części cyklu, czyli FF XIII. W cień odchodzi powoli stara ekipa - wizjoner Hironobu Sakaguchi, kompozytor Nobuo Uematsu (ci dwaj pójdą szukać szczęścia poza firmą), kierujący produkcją Finali VI-VIII Yoshinori

✦ Księżniczka Garnet, od której wszyscy oczekują, że będzie grzeczna, ułożona i pozbawiona inicjatywy. A potem się dziwią.



Kitase czy projektant systemów walki (i główny reżyser FF IX) Hiroyuki Ito. „Dziewiątka” - ostatnia jednocyfrowa część serii - jakby przeczuwa, że zaraz coś się zmieni i przyjdzie nowe. Wobec tego postanawia spojrzeć wstecz.

To dość zaskakujące o tyle, że seria FF na pierwszym PlayStation zaczęła właśnie bardzo śmiało patrzeć do przodu. „Siódemka” była przełomem pod względem technologicznym i narracyjnym, a do tego śmiało porzuciła tradycyny dla serii świat zamków, królów i księżąt fantasy (obecny nawet w steampunkowym świecie FF VI) i wybrała rasowe SF, dość rzadkie w ówczesnych japońskich grach RPG. „Ósemka” wyróciła do góry nogami tradycyny w jRPG system walki i wprowadziła dużo bardziej realistyczną konwencję graficzną. Krótko mówiąc, dwie części Finala na PlayStation robiły wszystko, żeby zdystansować się od pocziwej kreskówkowej tradycji fantasy

✦ Amarant Coral, tajemniczy wojownik, który najpierw walczy z naszą drużyną, a potem się do niej przyłącza.



ciągającej się w japońskich role playing od pierwszego Dragon Questa. FF IX radośnie do niej powraca.

Spoglądanie w przeszłość może działać bardzo różnie - nostalgia bywa bowiem bardzo tanim zabiegiem. Żeby w pełni docenić to, jak FF IX nawiązuje do przeszłości, warto go porównać z bezpośrednim konkurentem - Dragon Questem VII. Seria Dragon Quest - również cudowna - nigdy nie odczuwała potrzeby nadmiernego gonienia za zmieniającymi się czasami. Eksperymentowała co nieco z narracją (zwłaszcza w czwartej i piątej odsłonie), ale nigdy nie posuwała się

w tym tak daleko, jak skomplikowane, wielopoziomowe fabuły FF VII i VIII. Do dzisiaj z dużym powodzeniem zadawała się prostym, ale skutecznym schematem biegania od zamku przez miasto do lochu i z powrotem. Można powiedzieć, że DQ w roku 2000 to wciąż dobrze funkcjonująca enklawa początku lat dziewięćdziesiątych. Natomiast Final Fantasy IX to coś zupełnie innego - wraca do tego okresu jako podróżnik w czasie, który widział już koniec dekady.



FF IX to wzorcowy przykład tego, jak wracać do tradycji, nie rezygnując z nowoczesności.

➤ Odyn pojawiał się w serii FF od trzeciej części i zawsze jest potężny, ale to, co wyprawiał w „dziewiątce”, przekraczało wszelkie granice.

Największą oczywistością jest rzecz jasna postęp w grafice i animacji - to jedna z najpiękniejszych gier na pierwsze PlayStation. Tła z FF VII i VIII dzisiaj czasami trąca już myszka, ale lokacje z „dziewiątki” wciąż zachwycają. Warto zauważyć, że to najbardziej „zachodnia” część serii - inspiracji do grafiki szukano w Europie, a nad grą pracowali nie tylko Japończycy, ale również między innymi francuskie studio animacji komputerowej ExMachina. Postacie są nieporównanie bardziej szczegółowe i naturalne od uproszczonych modeli z FF VII i sztywnych manekinów z FF VIII, ale najciekawsze jest to, jak niektóre z nich nawiązują do bohaterów z najwcześniejszych części - przecież Vivi to przeniesiony w 3D i pięknie ożywiony sprite czarnego maga pojawiającego się już w pierwszej części serii. Pierwszy raz w historii serii trójwymiarowa animacja postaci w czasie rzeczywistym jest na takim poziomie, że z ich ruchu daje się odczytać nie tylko działania, ale i złożone emocje.



➤ Delegacja z Treno - miasta snobów, bogaczy i hazardzistów.

➤ Zidane i jego towarzysze umilają sobie czas podróży, tłukąc się po głowach.

Przynajmniej od czasów FF VI znakiem rozpoznawczym serii było też żonglowanie sporą i różnorodną obsadą, która czasem działała w większej grupie, a czasem się rozdzielała. FF IX robi to jeszcze zręczniejsze niż poprzednie części, posługując się prostym, ale skutecznym zabiegiem - drobnymi wstawkami fabularnymi pokazującymi, co wyprawiają inne postacie, podczas gdy my chodzimy po okolicy i zaczepiamy miejscowych. W tych króciutkich scenkach rozdajowych FF IX przekazuje więcej informacji niż niejedna inna gra w kilku minutach dialogów.

Fabula jest prowadzona dużo bardziej konwencjonalnie niż w FF VII czy VIII, ale wcale nie znaczy to, że jest prosto zbudowana. Raczej taką udaje. Mistrzostwo widać już w pierwszych scenach, kiedy po zakończeniu intra obejmujemy kontrolę nad zagubionym w wielkim mieście Alexandria Vivim. Poczciwy, niezdarny i dziecinny mag najpierw błąka się po ulicach, potem trafia między biegających po





✦ Pancernik powietrzny królowej Brahne. Budzi respekt, ale jakim cudem lata?

dachach lokalnych urwisów, a chwilę później znajduje się przypadkiem w samym centrum ogromnej intrygi politycznej związanej z porwaniem księżniczki Garnet wychowywanej przez królową Alexandrii, Brahne. Przejście od poziomu ulicy do poziomu dworu królewskiego jest eleganckie, błyskawiczne i naturalne. Tak będzie ze wszystkimi kolejnymi - od wątków osobistych do wątków politycznych, od śmiechu do powagi. Zawsze panuje tu równowaga, którą późniejszym Finalom bywało trudno zachować. Jak naiwny Vivi, który w końcu okazuje się kimś zupełnie innym, niż wygląda, Final Fantasy IX najpierw zabawia gracza lekką, baśniową konwencją, a później, w zakończeniu, staje się jedną z mroczniejszych części serii, bynajmniej się tej baśniowości nie pozbywając.


✦ Powietrzna taksówka z miasta Lindblum. Jak już latać, to stylowo



✦ Adelbert Steiner, niezbyt lotny, ale za to żarliwy strażnik księżniczki Garnet.



Krótko mówiąc, pod odwołującym się do tradycji sztafażem gry ukrywają się wszystkie lekcje, jakie Square przerobiło, tworząc tak przełomowe części, jak FF VII i VIII. W przeciwieństwie do tych dwóch poprzednich, „dziewiątka” nie musi już niczego udowadniać i niczym zadziwiać - ani rozwiązaniami fabularnymi, ani zabawą chronologią, ani skomplikowanym systemem walki, ani niespotykanymi dotąd w grach emocjami. Pod tym względem jest chyba najbardziej dojrzałą i zrównoważoną częścią serii. Punktem, w którym osiąga ona świadome mistrzostwo.

Niezliczone ukłony „dziewiątki” w stronę wcześniejszych części, od powtarzanych motywów muzycznych po aluzje w dialogach, zwrotach fabularnych czy imionach postaci, to już tylko wisienka na torcie. Ale i tu widać dużo więcej gustu i kreatywności niż w późniejszych próbach powrotu do przeszłości FF (owszem, Dissidia to świetna seria, ale błagam, nie rozmawiajmy o jej fabule; Crisis Core to gra bardzo miła, ale na miłość Boską, gdzie się podziały humor i lekkość FF VII?; Final Fantasy Records Keeper - przepraszam, coś mi wpadło do oka). Mam wrażenie, że dzisiaj seria Final Fantasy mocno się pogubiła - nie do końca wie, czym powinna, a czym chciałaby być. Momentem, kiedy najlepiej sama siebie rozumiała, było właśnie stworzenie FF IX. 



✦ Steiner kolejny raz woła: „To wszystko jego wina”, Zidane kolejny raz pokazuje, co o tym sądzi.



Wspaniale jest wpaść na nowatorski pomysł i stworzyć coś od podstaw, ale wzięcie znanych schematów i doprowadzenie ich do perfekcji też może być sztuką. Przekonuje o tym seria

Age of Empires.

■ Bazyl

W 1997 roku fani gier RTS nie mogli narzekać na nudę. Dostali wówczas Total Annihilation, a ledwie rok wcześniej ukazała się druga część Settlersów, Red Alert i dodatek do Warcrafta II. Były to czasy, gdy Microsoft na polu gier praktycznie nie istniał. Jasne, w biurach rządził saper, a maniacy awiacji nie szczędzili pochwał kolejnym częściom Flight Simulatora, ale przeciętnemu zjadaczowi kropek gigant z Redmond kojarzył się głównie z survival horrorem zwanym Windows 95. Zmienić to miała microsoftowa ofensywa na portfele graczy, możliwa dzięki rozwojowi działu zajmującego się grami. Plany firmy Gatesa zbiegły się w czasie z początkami studia Ensemble, założonego przez Ricka i Tony'ego Goodmanów oraz Johna Booga-Scotta. W przeciwieństwie do wielu romantycznych historii związanych z elektroniczną rozrywką lat dziewięćdziesiątych, ta przygoda nie rozpoczęła się w piwnicy od prób pisania gier na komputerze złożonym z suszarki i sprzęgła do opla. Tony i John byli bowiem założycielami oferującej doradztwo informatyczne i świetnie prosperującej firmy Ensemble Corporation. To im jednak nie wystarczyło, gdyż chcieli robić gry.

✦ Paliwem do ekspansji było to samo, co w lwiej większości RTS, czyli żmudna rozbudowa bazy.



✦ Każdą misję poprzedzała odprawa prezentująca historyczne tło wydarzeń dziejących się na mapie.



Era archaiczna

Ich pierwszą produkcją miała być strategia czasu rzeczywistego, która mogłaby dotrzeć do jak największej liczby klientów. Takie podejście to często samobójstwo, gdyż wymuszone kompromisy i uproszczenia odpychają wytrawnych graczy, a do masowego odbiorcy i tak nie docierają. W końcu jak wiemy ze „Świata Wayne'a”: „Led Zeppelin nie grali tak, żeby wszystkim się podobało”. Ludzie z Ensemble postanowili to zignorować. Tworząc projekt, roboczo nazywany Dawn of Man, zrezygnowali z umieszczenia akcji w świecie fantasy, alternatywnej rzeczywistości czy dalekiej przyszłości. Zamiast tego postanowili zrobić grę o czymś, co każdy choćby pobieżnie znał ze szkoły - początkach wielkich cywilizacji.

Zadbali przy tym o aspekt historyczny, dodając między misjami informacje na temat tego, jak ludzie z biegających z włócznią nomadów przekształcili się w narody potrafiące wznosić piramidy. Postawili też na przejrzyste zasady i sterowanie, które szybko opanowywali nawet niezbyt wprawni gracze. Grę przechrzczoną w międzyczasie na Age of Empires wysłano do sklepów w październiku 1997 roku. Wydawcą był Microsoft.

W skład ekipy Ensemble, prócz wspomnianych założycieli, wchodził cały garnizon ludzi, a wśród nich Bruce Shelley, czyli człowiek, który wspólnie z Sidem Meierem dał światu Civilization. Sprawiało to, że część recenzentów trochę na wyrost próbowała łączyć Age of Empires z klasykiem od MicroProse.



✚ Wołający: „Wololo” kapłani nawracali wrogie jednostki i stali się bohaterami memów.



✚ Age of Empires obejmowało okres od epoki kamienia do epoki żelaza.

✚ Wygrać można, nie tylko niszcząc wroga, ale też zbierając artefakty lub budując cud świata.

Zarzucono więc dziełu Ensemble brak długich wojen czy konieczność rozbudowy bazy w każdej kolejnej misji. Takie spojrzenie zaprezentowano choćby w Secret Service, co przełożyło się na wyjątkowo słabą ocenę - 6/10. Pozostali recenzenci byli znacznie bardziej wyrozumiali, chociaż nie bezkrytyczni.

Gdy podczas pisania tego tekstu odświeżyłem sobie AoE, od razu uderzył mnie sposób wyboru trasy przez jednostki, które chodziły tak, jakby płacono im od przebytych kilometrów. Z kolei robotnicy po wykarczowaniu lasu czy wyczerpaniu kopalni w żaden sposób nie informowali, że się nudzą, więc im pewnie płacono od godziny. Te niedociągnięcia irytowały również 18 lat temu, ale jednocześnie skutecznie przyćmiewały je atuty gry. Powszechnie wchwalano oprawę audiowizualną. Wspaniale prezentowały się dobiegające z głośników dźwięki, a główny motyw muzyczny autorstwa Stephena Rippya do dziś pozostaje jednym z najbardziej rozpoznawanych utworów z gier. Grafika i animacja wyprzedzały konkurencję o dwie długości. Nie chodziło tylko o płynność i szczegółowość, ale także o takie detale jak zasiedlające planszę zwierzęta, które sprawiały, że gra żyła, a człowiek miał ochotę wpatrywać się w nią, zaniedbując rozwój swojego plemienia.

Muzyka



Ścieżka dźwiękowa zawsze była mocną stroną serii. Utwory w pierwszej części to dzieło Stephena Rippy'ego i jego brata Davida, którzy przed nagraniami zrobili dogłębny research, by znaleźć instrumenty z odpowiedniej epoki i wiernie oddać wydawane przez nie dźwięki.



Świetnym pomysłem był edytor pozwalający tworzyć własne mapy i scenariusze. Wielkim atutem okazała się prostota. Wbrew obawom nie zniechęciła ona chyba nikogo, a pozwoliła dotrzeć do ludzi, którym skrót RTS wcześniej kojarzył się najwyżej z rosyjską giełdą lub Widzewem Łódź.

Sukces gry sprawił, że Ensemble Studios z miejsca zyskało renomę, a Microsoft pokazał graczom, że ma dla nich coś więcej niż tylko niebieski ekran śmierci. Zdobyte pozycje umocniono po roku za sprawą dodatku AoE: Rise of Rome, który zgodnie z tytułem pozwalał stanąć na czele potomków Remusa i Romulusa.

Do zabawy wprowadzał też takie nacje jak Kartagina czy Macedonia. Podobno pierwotnie wydanie dodatku nie było planowane, a na Gwiazdkę 1998 pojawić miał się pełnoprawny sequel Age of Empires. Prace przeciągnęły się jednak do tego stopnia, że ludzie z Ensemble musieli wprowadzić w życie plan rezerwy. Okazało się to bardzo dobrym wyjściem, gdyż rozszerzenie stało na wysokim poziomie, a dodatkowy czas na produkcję drugiej części wykorzystano znakomicie, o czym świat przekonał się jesienią 1999 roku za sprawą Age of Empires II: The Age of Kings.

Era klasyczna

Ensemble najwyraźniej zdawało sobie sprawę z tego, że ma do dyspozycji diament, który może zamienić w brylant. Udoskonalono więc zaprezentowane wcześniej rozwiązania, a rewolucję wprowadzano tylko tam, gdzie nie wystarczało drobne szlifowanie. Na przykład od nowa stworzono system odpowiedzialny za wybieranie trasy przez jednostki. Tym razem akcję umiejscowiono w średniowieczu. Do dyspozycji graczy oddano trzynaście nacji, z czego pięć dostało własne kampanie bazujące na takich historycznych wydarzeniach jak podboje Czyngis-chana czy powstanie Williama Wallace'a. Pojawiła się też część encyklopedyczna, w której można było dowiedzieć się nieco więcej o średniowiecznych wojnach, zwyczajach i bohaterach. Warto jednak zaznaczyć, że AoK daleko było do naukowej wyrocni, gdyż kampanie zawierały liczne uproszczenia, a nawet motywy mogące nawiedzać historyków w koszmarach. Niemniej gra wartość edukacyjną z pewnością posiadała, co potwierdzają słowa Bruce'a Shelleya, wspominającego, że studio otrzymywało wiele listów od rodziców, którzy twierdzili, że ich pociechy pod wpływem Age of Empires i Age of Kings sięgają po książki o starożytności bądź średniowieczu. Miarą sukcesu jest też rewelacyjna sprzedaż, a Age of Kings szturmem podbiło listy najchętniej kupowanych tytułów. W Polsce to zadanie było utrudnione, gdyż graczy nad Wisłą odstraszała cena.



■ W każdej części zadbano o samouczek pozwalający łatwo opanować mechanikę gry.

Do wyboru dano pięć poziomów trudności, więc początkujący nie musieli martwić się, że ich marzenia o imperium łatwo upadną.



■ Age of Kings miało pięć kampanii, ale grywalnych nacji było aż 13.

■ W sekwelu dodano przycisk lokalizujący bezrobotnych wieśniaków.



Multiplayer



Gry z serii AoE prócz ciekawych kampanii oferowały także mapy, na których można było potrenować dowodzenie wszystkimi nacjami.



Jednym z niewielu mankamentów AoK była nieruchoma woda.



W grze Nobunaga Oda został stracony. W rzeczywistości zginął od postrzału lub popełnił seppuku.

Kampania Bitwy Zdobywców z The Conquerors pozwala stoczyć jedną z ośmiu historycznych batalii.

Za Age of Kings trzeba było zapłacić 230 złotych. Ba, w momencie premiery drugiej części pierwsze AoE wciąż kosztowało 170 złotych, a drugie tyle żądano za Rise of Rome. Dla porównania według cenika z tego okresu FIFA 2000 kosztowała 99 złotych, a Baldur's Gate w polskiej wersji językowej 155. Polityka cenowa Microsoftu była wodą na młyn piratów, którzy nawet pokusili się o stworzenie własnej lokalizacji Age of Kings. Podobnie jak w innych „rosyjskich spolszczeniach” lektor mówił ze wschodnim akcentem, a w tekstach roilo się od kwiatków typu: „Nastala ciemna pora doba” czy: „Pojechali do Karira”. Tak, jak pierwsza część, tak i sequel doczekał się dodatku. Tym razem jednak gracze musieli czekać trochę krócej, gdyż Microsoft zerwał ze swoim zwyczajem wydawania kolejnych AoE w okresie jesienno-świętecznym i Age of Empires II: The Conquerors do sklepów

trafiło już latem. Tym razem można było między innymi podbić Amerykę Południową czy dać łupnia konkwistadorom, grając Indianami, a także śledzić przygody El Cyda.

Jak wiemy, w roku 2000 świat się nie skończył, więc w 2001 czekano na kolejne odsłony Age of Empires. Te jednak nie nadeszły, chociaż nie można powiedzieć, że był to rok dla serii stracony. Po pierwsze, cykl zaatakował konsole za sprawą wydania Age of Kings na PS2. Po drugie, Ensemble Studios zostało kupione przez Microsoft. Powodem była renegocjacja umowy między deweloperem i wydawcą. Ten pierwszy początkowo otrzymywał 10 procent zysków, ale Tony Goodman zażądał zwiększenia udziału do 25 procent. Stojący na czele działu odpowiedzialnego za gry Ed Fries (rozmowę z nim mogliście przeczytać w Pixelu #17) przystał na to, ale z czasem okazało się, że taniej będzie kupić całe studio niż przekazywać mu jedną czwartą zysków. Tak tę transakcję komentował Bruce Shelley: „Jako niezależny deweloper mogliśmy inwestować w to, co nam się podobało, zatrudniać kogo i kiedy chcieliśmy, a pracowników wynagradzać w sposób, jaki wydawał się nam najlepszy. Jako część dużej korporacji musimy pracować w jej ramach, co czasami nas ogranicza. Przekonamy się, czy będą one wystarczająco elastyczne, żeby dostosować się do tak kreatywnego biznesu, jakim jest robienie gier”.



Era mityczna

Dla graczy nie była ważna struktura wydawnicza, tylko to, gdzie jest kolejna część hitowego RTS. Wiadomo było wprawdzie, że powstaje, ale Tony Goodman trzymał fanów w niepewności, zdradzając tylko nazwę roboczą RTS III i zapewniając, że seria przeniesie się w trzeci wymiar. Umożliwiający to silnik zwał się Bang!, a tworzone go równoległe z pracą nad AoE II. W 1999 roku zastosowano jednak klasyczne 2D, mimo że dookoła panował już szal trójwymiarowości. Age of Kings stało na tak wysokim poziomie, że rzadko wytykano mu brakujący wymiar, ale następca na takie ulgowe traktowanie nie mógł już liczyć. Wreszcie tytuł nowego dzieła Ensemble podało wiosną 2001 roku. Okazało się, że nie będzie to kolejna część Age of Empires, ale spin-off zważy się Age of Mythology i przenoszący graczy nie tylko w trzeci wymiar, ale także w świat mitologii. Na premierę trzeba było poczekać do końca 2002 roku. Zgodnie z zapowiedziami w nowym dziele Ensemble historyczne postacie zostały wyparte przez mitycznych herosów. Odstąpiono też od tworzenia kilkunastu nacji na rzecz zaprezentowania zaledwie trzech, ale za to bardzo zróżnicowanych: wikingów (Nordów), Greków i Egipcjan. Szereg krótkich kampanii zastąpiono zaś jedną potężną, składającą się z kilkadziesiąt misji pokazujących dzieje pochodzącego z Atlantydę Arkantosa. Podczas jej przechodzenia stawało się kolejno na czele każdej frakcji.

■ Dodatek The Forgotten oferował mapy czterokrotnie większe niż podstawka.

■ Age of Kings w HD niespecjalnie różnił się od leciwego oryginału.

Dodatek The Forgotten wyewoluował ze stworzonego przez fanów w 2012 roku moda, który doczekał się miliona pobrań.



Dużą nowością było wprowadzenie bogów, z których każdy dawał inne zdolności specjalne, ulepszenia i jednostki. Dzięki temu jedną misję można było przejść na różne sposoby, w zależności od tego, na opiekę jakich bóstw się zdecydowano.

W ciągu niespełna pół roku gra osiągnęła sprzedaż na poziomie miliona egzemplarzy, więc Ensemble i Microsoft znów mogły świętować. Wprawdzie AoE II potrzebowało

o połowę mniej czasu, by rozejść się w dwukrotnie większym nakładzie, ale tym razem taki sukces był utrudniony przez Warcrafta. Trzecia część sztandarowej serii Blizzarda ukazała się nieco wcześniej i wygodnie rozsiadła się na strategicznym tronie, skutecznie blokując konkurencji drogę do portfeli graczy. Zgodnie z tradycją na kolejne święta Ensemble przygotowało dla graczy rozszerzenie - The Titans.



■ African Kingdoms wzbogacił grę o Berberów, Malijczyków, Etiopczyków i Portugalczyków.

Sieroty



Wielu byłych pracowników Ensemble wciąż działa w branży. Na przykład Tony Goodman i David Rippe są na pokładzie Robot Entertainment, czyli studia odpowiedzialnego za serię Orcs Must Die!. Z kole ich bracia – Rick Goodman i Chris Rippe – należą do zespołu Boss Fight Entertainment.

W Asian Dynasties przy awansie do kolejnej ery budowało się cuda.



Wybór polityka oznaczał dodatek jednostki i surowce.



Metropolie były nowością krytykowaną przez wielu graczy.



Era problematyczna

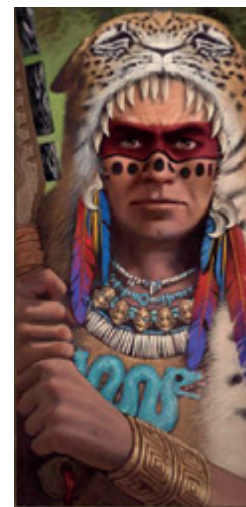
AoM było poligonem, na którym testowano pomysły szykowane do kolejnej części serii. Najwyraźniej uznano, że eksperyment poszedł dobrze, gdyż już jesienią 2005 roku pojawiły się pudełka z Age of Empires III. Wrócono do historycznej narracji, tym razem przedstawiając 300-letni wycinek dziejów obu Ameryk. Z AoM zaczerpnięto model kampanii oraz system wyboru opiekuńczych bogów, których zastąpili... politycy. Z racji wybranej tematyki autorzy mieli spory zgrzyt z takimi kwestiami jak niewolnictwo czy sposób przedstawienia rdzennych mieszkańców Ameryki Północnej. W rozwiązaniu tej drugiej pomogli pracownicy Microsoftu o indiańskich korzeniach, z którymi dyskutowano drażliwe kwestie. W przeciwieństwie do poprzedników AoE III doczekało się dwóch rozszerzeń: w 2006 do graczy trafiło The WarChiefs dodające trzy indiańskie plemiona, a rok później The Asian Dynasties wzbogacające grę o Hindusów, Japończyków i Chińczyków.

Trzecia część serii podzieliła graczy. Z jednej strony zyskała bardzo dobre recenzje i do dziś uważana jest za pozycję wybitną. Potwierdza to choćby fakt, że jako jedyna gra z cyklu znalazła się w rankingu 10 najlepszych tytułów RTS wszech

AoE i dodatek WarChiefs opisują losy kilku pokoleń rodziny Blacków.



W AoE III problem eksterminacji Indian poruszono dopiero w dodatku, a niewolnictwo pominięto w ogóle.



czasów, który zaprezentowaliśmy w Pixelu #10. W parze z pochwałami recenzentów szły wyniki sprzedaży, więc Ensemble mogło dodać do kolekcji porcję branżowych wyróżnień, a Microsoft świętować finansowy sukces. Z drugiej strony tytuł ma spore grono zaciętych krytyków, narzekających, że seria zbyt daleko odeszła od swych korzeni. Co zaskakujące, wśród nich jest sam Bruce Shelley. Jeden z ojców serii po latach nazwał AoE III „wielkim błędem” i wyznał, że Ensemble starło się w równych proporcjach połączyć elementy charakterystyczne dla cyklu, pomysły zapożyczone z innych tytułów oraz rozwiązania innowacyjne. Według niego kiedy zorientowano


się, że odwiódło to grę zbyt daleko od jej korzeni, nie było już czasu na przerobienie nowego AoE na stare AoE. Postanowiono więc zmienić tytuł produkcji, jednak nie zgodził się na to Microsoft. Tak wygląda koszt korporacyjnych relacji.

The Asian Dynasties okazało się ostatnią produkcją Ensemble spod znaku imperiów i przedostatnią w ogóle. W 2009 roku studio wypuściło jeszcze strategię Halo Wars, po czym zostało zamknięte przez Microsoft, a jego pracownicy rozpierchli się po świecie cyfrowego biznesu. Koniec studia nie oznaczał jednak definitywnego końca jednej z najważniejszych serii w historii strategii czasu rzeczywistego.

Era nostalgiczna

O Age of Empires nigdy nie zapomnieli fani, którzy wciąż tworzyli nowe mapy, kampanie, mody i poprawki do kolejnych części. Szansę na drugie życie dała cyklowi moda na remastery i remaki. Dzięki niej w 2013 roku powstała odświeżona wersja Age of Kings, czyli Age of Empires II: HD Edition, obejmująca zawartość podstawki i dodatku The Conquerors. Recenzentów edycja ta w zachwyt nie wprawiła, gdyż prócz ulepszenia grafiki nie zmieniała w grze praktycznie nic. Chwalono jednak kompatybilność ze Steam Workshop, dzięki czemu nowe wcielenie klasyka można wzbogacać o modyfikacje. Jak dotąd ukazały się trzy oficjalne rozszerzenia do HD Edition: The Forgotten, The African Kingdoms oraz Rise of the Rajas. Nowej edycji doczekało się także AoM – odświeżona wersja zwie się Age of Mythology: Extended Edition i jest dostępna od 2014 roku. Także tutaj postarano się wzbogacić smak odgrzanego kotleta i w 2016 roku wydano zupełnie nowy dodatek o nazwie Tale of the Dragon, przenoszący akcję w świat azjatyckich bóstw.

Seria doczekała się także kilku mniej kanonicznych wcieleń. Między 2011 a 2014 rokiem działał MMO RTS Age of Empires Online, za który początkowo odpowiadało studio Robot Entertainment założone przez Tony'ego Goodmana i szereg innych sierot po Ensemble. Z kolei z końcem listopada skończyła swój żywot mobilna gra Age of Empires: World Domination. Na placu boju pozostaje Age of Empires: Castle Siege – strategia typu tower defense, w którą można pograć na urządzeniach z Windowsem i iOS. Jest ona darmowa, chociaż oczywiście mikropłatności zdecydowanie pomagają w odniesieniu sukcesu.

Age of Empires IV na horyzoncie na razie nie widać, chociaż od czasu do czasu pojawiają się plotki o tym, że Microsoft kompletuje ekipę mającą podjąć się stworzenia następcy legendy. Kto wie, może kiedyś imperium rzeczywiście powstanie z ruin? 



✚ W AoM prócz zwykłych zasobów trzeba gromadzić łaskę bogów.

✚ Każde przejście do nowej ery pozwalało wybrać pomniejsze bóstwo.

Seria nigdy nie trzymała się mocno historycznych faktów, ale autorzy dbali, by gracz wczuł się w klimat danej epoki.



✚ AoM w wersji z 2012 i 2002 roku. Różnice nie były powalające.





GUNPEI YOKOI

I MNIEJ ZNANA HISTORIA NINTENDO

 Mirek Filiciak

Nintendo Switch to kolejny przykład na to, że „Wielkie N” ma swoją oryginalną wizję elektronicznej rozrywki. Czekaając na premierę tej konsoli, warto przyrzeć się historii firmy z Kioto. A żeby to zrobić, trzeba przypomnieć postać Gunpeia Yokoiego, bez którego tej opowieści może w ogóle by nie było.




Ta historia kończy się 4 października 1997 roku o godzinie 19:15 na drodze ekspresowej Hokuriku w okolicach Kioto, chwilę po niegroźnym zderzeniu samochodu osobowego z ciężarówką. Kończy się tragicznie. Kierowcy i pasażer osobówki, którzy wysiedli, by obejrzeć zniszczenia, nie zauważyli rozpędzonego samochodu jadącego pasem obok. A może po prostu nie wzięli poprawki na kiepską widoczność w jesienny wieczór? Tak czy owak, chwilę po niegroźnej stłuczce doszło do znacznie poważniejszego wypadku, w którym ranni zostali kierowcy obu samochodów biorących udział w pierwszej kolizji, obrażenia odnieśli też kierowca i pasażerka samochodu, który w nich wjechał. Największego pecha miał jednak pasażer osobówki.

Wypadek na drodze Hokuriku stanie się później podstawą teorii spiskowych - bo zawsze, gdy ginie ktoś znany, ludzie próbują nadać sens wydarzeniu, które daje się wytłumaczyć stresem czy zwykłym brakiem ostrożności. A bohater feralnego wypadku kimś takim był: to Gunpei Yokoi, legenda Nintendo. Mentor Shigeru Miyamoto, pomysłodawca przenośnych konsol Game & Watch, a przede wszystkim - „ojciec” Game Boya. Te dwie nazwy pojawiły się na jego nagrobku. A obok nich: Ultra Machine, Laser Clay i Ten Billion. Żeby je rozszyfrować, musimy cofnąć się o kolejne trzy dekady.

Yokoi trafił do Nintendo - należącej do rodziny Yamauchi firmy zajmującej się produkcją kart do japońskiej gry hanafuda - w roku 1965, prosto po ukończeniu studiów z elektroniki. Jego praca polegała na kontrolowaniu linii produkcyjnej. Jak wspominał po latach, zadanie było nieoczekiwanie stresujące, bo fabrykę często odwiedzali gangsterzy zgłaszający pretensje do wadliwie wydrukowanych talii wykorzystywanych przez hazardowych oszustów. Te kontakty z Yakuzą wypominano zresztą pracownikom Nintendo po śmierci Yokoiego, który rok przed wypadkiem opuścił „Wielkie N” po 31 latach pracy. Wraz z kilkoma podwładnymi założył własną firmę Koto Laboratory, pracował też dla Bandai, kierując projektem konsoli WonderSwan.

Stąd legenda o tym, że wypadek z roku 1997 był w istocie zabójstwem dokonanym przez Yakuzę na zamówienie „zdradzonej” firmy. Tworzono też opowieści o zemście, bo jednym z ostatnich projektów Yokoiego dla Nintendo był niesławny Virtual Boy. Zostawmy jednak te bajki.

Choć przełom lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych to okres, w którym Japonia wchodziła w okres dynamicznego wzrostu gospodarczego - symbolicznie zmanifestowanego przez olimpiadę w Tokio w roku 1964, która stanowiła pierwsze igrzyska zorganizowane w Azji - Nintendo tkwiło wtedy w głębokim kryzysie. Prezes Hiroshi Yamauchi miał świadomość, że zarabianie na kartach do gry staje się coraz trudniejsze. Plany międzynarodowej współpracy tylko tę ponurą dla Nintendo obserwację spotęgowały: podczas wyjazdu biznesowego do USA Yamauchi trafił do biura lidera tamtejszego rynku. Znacznie skromniejszego niż można było się spodziewać... Po powrocie zaczął się więc okres rozpaczliwych poszukiwań nowych pomysłów na działalność. W efekcie Nintendo uruchomiło między innymi firmę taksówkarską i sieć „hotelu miłości”. Z kiepskimi efektami. I wtedy właśnie wydarzył się cud. Cud z Yokoim w roli głównej.

 Gunpei Yokoi trafił do Nintendo w roku 1965, bezpośrednio po ukończeniu studiów na Uniwersytecie Doshisha w Kioto. Firmę opuścił przeszło trzy dekady później, na rok przed śmiercią.





➤ Wprowadzony na rynek w roku 1971 „światły telefon” miał być odpowiedzią Nintendo na zdobywające popularność CB Radio i krótkofalówki. Stosunkowo wysoka cena i problemy z działaniem w dzień sprowadziły go jednak do roli ciekawostki.

Wśród nowych pomysłów prezesa firmy znajdowały się też zabawki. Nintendo wprowadziło na rynek kilka gier planszowych, nie było jednak w stanie zaistnieć na rynku zdominowanym przez firmy takie jak działające już na skalę międzynarodową Bandai. Jednak jak głosi legenda, podczas jednej z wizyt w fabryce kart prezes zobaczył zabawkę, którą w wolnych chwilach zmontował młody inżynier. Proste, mechaniczne ramię, które na rynek trafiło jako Ultra Hand i uratowało „Wielkie N”. Zabawka sprzedała się w liczbie ponad miliona egzemplarzy, a dotychczasowy serwisant linii produkcyjnej kart został szefem nowego działu firmy: Nintendo Games. Firma od kart do hazardu i hoteli z pokojami na godziny zaczęła pracować na wizerunek dostawcy rodzinnej rozrywki.

Kolejnym projektem Gunpeia Yokoiego, odwołującym się nazwą się do poprzedniego hitu, była wyrzutnia niewielkich plastikowych piłeczek Ultra Machine. Urządzenie sprzedawano w pakiecie z miniaturowym plastikowym kijem do baseballa, a jak skuteczna była nieco naciągana przecież wizja sportowego treningu, pokazały wyniki sprzedaży, która znów przekroczyła milion sztuk. Sprzęt, który od strony mechanicznej

był zaskakująco wyrafinowany - maszyna potrafiła serwować nie tylko proste, ale i podkręcone piłki - zrobił taką karierę, że po kilku latach w jego promocji brać udział zaczęli prawdziwi sportowcy. Nabierająca rozpędu firma próbowała między innymi skopiować klocki Lego, ale sięgała też po coraz ambitniejsze projekty takie jak futurystyczny i adresowany przede wszystkim do dorosłych Light Telephone z roku 1971, być może najdziwniejszy obok zdalnie sterowanego odkurzacza Chiritori projekt Yokoiego: walkie-talkie w kształcie kamery, przesyłające dźwięk przy użyciu podczerwieni. Zanim w połowie lat siedemdziesiątych Nintendo weszło na rynek konsol - najpierw dystrybuując w Japonii Magnavox Odyssey, później wypuszczając też własne gry telewizyjne - Yokoi przygotował między innymi pierwszą elektroniczną strzelnicę Laser Clay, przecierając „Wielkiemu N” szlaki do salonów gier. Jej premiera mogła być zresztą katastrofą, bo podczas pokazu system przestał działać, ale wtedy do akcji wkroczył inny sławny pracownik „Ninny” Genyo Takeda, który ręcznie wprowadzał trafienia i zmieniał wyniki strzelców - na tyle dyskretnie, że nikt się nie połapał. Do salonów arcade trafiła zminiaturyzowana, tańsza wersja strzelnicy: Wild Gunman, „zrecyklingowana” później jako gra konsolowa na pistolet świetlny.

✚ Nintendo wciąż produkuje karty do gry, jednak - inaczej niż na początku lat siedemdziesiątych - nie są to już „rozbierane” talie. Inna sprawa, że nawet w nich udawało znaleźć się miejsce na innowację, jak w wypadku tego efektownie rozsuwanego pudełka.



Nintendo wciąż korzysta z filozofii Yokoia, której podstawą było niestandardowe wykorzystanie sprawdzonej technologii.

Co łączy te wszystkie tak bardzo różne od siebie przedsięwzięcia? Podejście do procesu projektowania. Jak Yokoi chętnie opowiadał w wywiadach zebranych w poświęconej tej idei książce, kluczem do sukcesu jest myślenie lateralne - kombinowanie w poprzek utartych ścieżek, poszukiwanie nowych pomysłów, które niekoniecznie sięgają po najnowsze rozwiązania. A nawet więcej: podstawą nowatorskich produktów powinna być sprawdzona, wręcz lekko przeterminowana (czytaj: tania) technologia. Motorem sprzedaży zaś odwołanie się do najstarszych mechanizmów zabawy. Stąd w dorobku Yokoiego wprowadzone na rynek w tym samym roku konsolki Game & Watch i wzorowany na kostce Rubika walec, w USA znany jako Ten Billion. Inna sprawa, że rozrywkę Yokoi rozumiał różnie: pierwszym urządzeniem elektronicznym Nintendo był Love Tester, prosty gadżet mierzący przewodność elektryczną, pozwalający młodemu Japończykowi pod koniec lat sześćdziesiątych znaleźć pretekst, by potrzymać się za ręce.

Z perspektywy czytelników Pixela oczywiście najłatwiej to podejście dostrzec w tworzeniu najstojniejszych produktów, jak pierwsze gry przenośne i będący ich kontynuacją Game Boy. Gdy inne japońskie firmy takie jak Sharp czy Casio wykrwawiały się, walcząc na rynku coraz tańszych kalkulatorów, Yokoi wymyślił, że na połączeniu układów scalonych z wyświetlaczem LCD można zarabiać inaczej. Niekoniecznie sięgając po najbardziej wyrafinowane rozwiązania. „Mieliśmy technologię, by zrobić to w kolorze. Ale ja uparłem się przy czarno-białym obrazie. Kiedy narysujesz na tablicy dwa kółka i powiesz, że to bałwan, każdy wyczuje biel śniegu i rozpozna bałwana. Żyjemy w świecie informacji i kiedy widzisz rysunek bałwana, twój umysł wie, że on jest biały. Nabrałem co do tego pewności po granu na Famicomie z użyciem czarno-białego telewizora. Kiedy zaczniesz grać, kolory nie są ważne” - mówił w ostatnim udzielonym wywiadzie. - „Projektowanie sprzętu nie polega na tym, by zbudować najpotężniejszą maszynę, jaką potrafisz”.

✚ Pierwsza przenośna konsola z obrazem 3D i jedna z najbardziej spektakularnych kłap w historii Nintendo. Drogi i niewygodny w użyciu Virtual Boy był sprzedawany tylko w Japonii i USA. Został wycofany z rynku w zaledwie kilka miesięcy od premiery.



❖ Konsole pierwszej generacji z serii Color TV-Game sprzedawano od roku 1977. Model TV-Game 15 oferował graczom... 15 wariacji na temat Ponga.

Dla wielu graczy brzmi to jak herezja, ale Yokoi konsekwentnie stawiał na oryginalne rozwiązania i prostotę, która miała według niego zostawić miejsce dla wyobraźni graczy. Nie był wielkim miłośnikiem złożonych opowieści czy pogłębionego rysu psychologicznego postaci - wierzył w proste rozwiązania. To podejście chyba dobrze się sprawdziło, skoro inżynier zaczynający swoją karierę od doglądania druku kart i konstruowania mechanicznych zabawek odnalazł się jako producent gier, które położyły podwaliny pod pozycję Nintendo na rynku elektronicznej rozrywki, jak Donkey Kong czy Metroid. „Nowego” Nintendo, dla którego klasyczne zabawki stawały się już tylko częścią historii, którą na przykład jako Easter Egg można było celebrować w już zupełnie innego rodzaju produktach. Ale choć przez dwie dekady bez Yokoiego Nintendo stało się inną firmą, to jego filozofię można odnaleźć i we współczesnych produkcjach giganta z Kioto, co zresztą wprost przyznawał poprzedni prezes firmy Satoru Iwata. Bez tego podejścia nie mógłby powstać innowacyjny Wii czy DS.

Z perspektywy Polski historia Nintendo to opowieść rozpoczynająca się od Game Boya i konsol, których kopie trafiły do nas na początku lat dziewięćdziesiątych - chodzi oczywiście o Pegasusy. Z perspektywy rynku zachodniego jest zresztą podobnie, bo nawet jeśli niektóre z zabawek Nintendo były oferowane w USA, to rozpoznawalność „Wielkie N” zyskało przede wszystkim jako producent, który wdarł się na rynek konsol, wykorzystując problemy Atari. Historia Nintendo to zapewne też opowieść o firmie, której losy znaczą gigantyczne sukcesy, ale i spektakularne porażki będące kosztem konsekwentnego poszukiwania własnej drogi. Warto jednak pamiętać o człowieku, który „Wielkie N” na tę drogę skierował. Bo dopiero śledząc losy pionierów, takich jak Yokoi, (ale też Ralph Baer czy Nolan Bushnell) i widząc miejsce, z którego zaczynali - karty do gry, proste zabawki, maszyny w parku rozrywki - widzimy, jak szalone były ich pomysły. Nie chodzi zresztą o idealizowanie jednostek, bo w tę opowieść można byłoby wpleść choćby i bardziej anonimowych inżynierów Segi - firmy, która zaczynała od produkcji maszyn hazardowych dla amerykańskich żołnierzy stacjonujących na Hawajach. Dopiero gdy popatrzymy na historię branży z tej perspektywy, zobaczymy, jaki dystans pokonały gry, żeby móc dotrzeć do świata dzisiejszych technologii. I z tego miejsca należy postawić pytanie: co dalej? ▀



❖ Custom Gunman, czyli brakujące ogniwo pomiędzy strzelnicą z wesołych miasteczek a strzelaniem do ekranu telewizora.



❖ Klasyczny „krzyżak”, podstawa sterowania w wielu współczesnych konsolach, zadebiutował w roku 1982 w konsolce Game & Watch Donkey Kong. Wiecie, kto go zaprojektował.





✚ W latach 1980-1991 Nintendo sprzedało ponad 40 mln konsol Game & Watch. W Polsce grano głównie na ich radzieckich klonach produkowanych przez firmę Elektronika.

✚ Japońscy rodzice nie mieli problemu z realistycznie wyglądającą bronią i strzelaniem do zwierząt. Dopiero po wejściu na amerykański rynek z NES Nintendo musiało przeprojektować wygląd pistoletu świetlnego.



ELVIRA[®]

MISTRESS OF THE DARK[™]



Birmingham początku lat osiemdziesiątych. Region dotyka fala bezrobocia wywołana reformami Margaret Thatcher. Na ulicach czuć marazm. Idą jednak nowe czasy. Miasto odradza się nie poprzez Jaguary czy Land Rover. Staje się najważniejszą kolebką gier wideo w środkowej Anglii.

■ Micz

Właściwie wszystko zaczęło się od sklepu muzycznego, którego nazwa brzmiała tak samo, jak księżyc Jowisza - Callisto. Biznes

prowadziła rodzina Woodroffe, a jako jeden ze sprzedawców zatrudniony był Geoff Brown, który - jakże ten świat jest mały - miał już niedługo założyć słynną firmę dystrybucyjną U.S. Gold. Ważniejszą postać w tej układance stanowił jednak Mike Woodroffe, syn właścicieli, który na przełomie dekad zainteresował się komputerami. Zanim Sir Clive zdołał podbić serca Brytyjczyków swoim Spectrumem czy zanim Acorn Computers wypuścił BBC Micro, czołowymi komputerami domowymi pozostawały produkty Commodore oraz oczywiście Apple II. Wiadomo, jaki był Jack Tramiel - sprzedawcy nie zarabiali zbyt wiele na jego komputerach ze względu na ich niskie ceny,



dotąd dodatkowo ponosili ryzyko pozostania z towarem w sytuacji, gdyby nieobliczalny boss wpadł na pomysł, by ściąć ceny jeszcze bardziej. Pewnie dlatego Mike zainteresował się nietaniami, ale kuszącymi bogaczy komputerami Apple. Zaczął je sprzedawać w sklepie rodziców, z czasem wywieszając nad swoim biurkiem wielki napis: „Callisto Computers”.

■ Mike Woodroffe w 1997 roku podczas londyńskich targów ECTS. Kto by pomyślał, że uprzejmy pan w garniturze może produkować najbardziej brutalne horrory?

✚ Jedno z najbardziej znanych reklamowych zdjęć Elviry. Znaki rozpoznawcze - przepastny dekolt oraz czarna suknia z wcięciem z boku.

Wraz z komputerami pojawił się popyt na gry. W końcu ileż można studiować słupki w programie VisiCalc! Mike zaczął sprowadzać z Ameryki pierwsze tytuły, szybko natrafiając na niewielką, handlującą tekstówkami firmę Adventure International. Dowodził nią legendarny Scott Adams, jeden z pionierów branży, który - zainspirowany Colossal Cave Adventure - zaczął masowo trzaskać gry określane jako interactive fiction, przesiąknięte duchem Dungeons & Dragons. Zanim - co pozostaje jedną z największych zagadek w historii gier, porównywalną z mitem braci Stamperów - zupełnie zniknął, zdążył nawiązać kontakt z Mikiem Woodroffem. Tym sposobem Callisto Computers najpierw zaczęło produkować w Albionie kasety z tytułami Adventure International, a następnie wpadło na pomysł, by przygotowywać ich konwersje na zalewające rynek ZX Spectrum, BBC Micro czy Dragona 32.

W orwellowskim 1984 roku Scott Adams był na tyle silny, że podpisywał umowę z samym Marvelem, dzięki czemu zyskał możliwość wypożyczania komiksowych bohaterów na potrzeby gier wideo. Podczas wizyty na brytyjskich targach poznał Mike'a Woodroffe'a, po czym postanowił zacieśnić więź i pozwolić Brytyjczykowi na de facto stworzenie europejskiego oddziału Adventure International. Jednocześnie pracując w firmie Woodroffe'a rozpoczął zdolny programista Brian Howarth, mający na koncie napisaną w 1983 roku tekstówkę, o której magazyn Crash orzekł, że jest „ekscentryczna”. Nosila ona tytuł Waxworks i rozgrywała się w gabinecie figur woskowych, co znajdzie odzwierciedlenie w dalszej części tej historii.

Howarth był również odpowiedzialny za komputerowe wcielenia „Gremlinów” oraz „Robina z Sherwood”. To był czas, gdy gry oparte na licencjach filmowych sprzedawały się jak świeże bułeczki, bo ani nie trzeba było ich reklamować, ani zatrudniać genialnego scenarzysty. Nieco później podobny model opatentowało Ocean Software i jego niezawodny Gary Bracey, o którym piszemy w dziale Credits, ale Scott Adams i jego brytyjscy pomocnicy byli na tym polu pierwsi.

W połowie lat osiemdziesiątych w całym hrabstwie West Midlands buzowało jak w ulu. W Birmingham działała centrala U.S. Gold, zaś w odległym o niecałe 50 kilometrów Ashby-de-la-Zouch swą wielką karierę rozpoczęło Ultimate Play the Game, o którym duży artykuł zamieściliśmy w Pixelu #21. Trwał najwspanialszy okres w rozwoju brytyjskiej branży gier wideo.



✚ Scott Adams z pewnością doczeka się jeszcze osobnego artykułu w Pixelu. Uważany jest za jednego z ojców gier przygodowych.

W 1985 roku Scott Adams posiadał światowe prawa do wydawania gier wideo z bohaterami Marvela w dowolnej formie i ilości. Nie zdążył jednak spić śmietanki z tego koktajlu, ponieważ jego Adventure International zupełnie niespodziewanie zbankrutowało. Do dziś trudno znaleźć wyjaśnienie, dlaczego tak się stało, a jednak był to fakt - Scott Adams dosłownie z dnia na dzień zniknął ze sceny i nie pojawił się na niej już nigdy więcej.



✚ QUESTPROBE FEATURING THE HULK było pierwszą grą z „badawczej” serii Scotta Adamsa. Pierwotnie planowano 12 odcinków, tak by przypominało to serial telewizyjny. Wydaniu gry towarzyszyła premiera związanego z nią komiksu. Plany były ambitne, a podpisana umowa z Marvelem dawała szerokie możliwości...



✚ QUESTPROBE FEATURING SPIDER-MAN z 1984 roku było kolejną próbą pożyczenia tekstówki z serią obrazków. Nie wyglądało to najgorzej - poruszając się po pokojach, miało się wręcz wrażenie eksploracji pomieszczeń, ale nie był to jednak King's Quest.



✚ QUESTPROBE FEATURING HUMAN TORCH AND THE THING dla fanów filmów SF stanowiło przynętę. The Thing to w końcu Benjamin Grimm, znany jako założyciel Fantastycznej Czwórki. Razem z człowiekiem-pochodnią nie byli jednak w stanie uratować Adventure International przed bankructwem.

Pozostawiony sam sobie Mike Woodroffe zmienił nazwę z Adventure International UK na Adventuresoft UK. Nawiązawszy kontakt ze współtwórcą Fighting Fantasy Ianem Livingstonem, jako pierwszy tytuł dla swojej nowej firmy wybrał Rebel Planet (przekonwertowane z gamebooka na grę wideo przez innego zdolnego mieszkańca Birmingham, człowieka o dziwnie polsko brzmiącym nazwisku - Stefana Ufnowskiego).

W 1988 roku Woodroffe'owie zdecydowali się na ruch, dzięki któremu przeszli do historii. Inicjatorem pomysłu okazał się syn Mike'a, Simon, korpulentny okularnik będący fanem trashowych horrorów i wszystkiego, co związane było z szeroko pojętymi grzesznościami przyjemnościami. Adventuresoft stworzyło markę Horror Soft, pod którą zamierzało wypuszczać przygodówki point and click, które rok wcześniej, po premierze Maniac Mansion, stały się gorącym towarem. Woodroffe'owie chcieli robić coś podobnego, ale nie po to, by łechtać odbiorcę za pomocą płynących z bateryjki dreszczy, lecz po to, by porazić go prądem o napięciu 220 woltów. Pierwszy ich tytuł Personal Nightmare przemknął bez rozgłosu, na szczęście jednak nikogo to nie zraziło. Legenda miała wykluczyć się w następnej kolejności.

Musimy w tym momencie cofnąć się do początku dekady, do Los Angeles, gdzie nikomu nieznana aktorka Cassandra Peterson włączyła się po castingach, otrzymując ogony w oglądanych przez emerytów produkcjach telewizyjnych. Ładna i inteligentna kobieta nie miała w sobie tego czegoś, co byłoby w stanie przyciągnąć uwagę macherów odpowiedzialnych za wejściówkę do Fabryki Gwiazd. Jej los zmienił się w momencie, gdy otrzymała rolę gospodyni horrorowego show. Chodziło o postać, która miała zapowiadać odkopywane filmy grozy, takie krwawe

Czarodziej



Simon Woodroffe zawsze był wyciszony, na drugim planie.

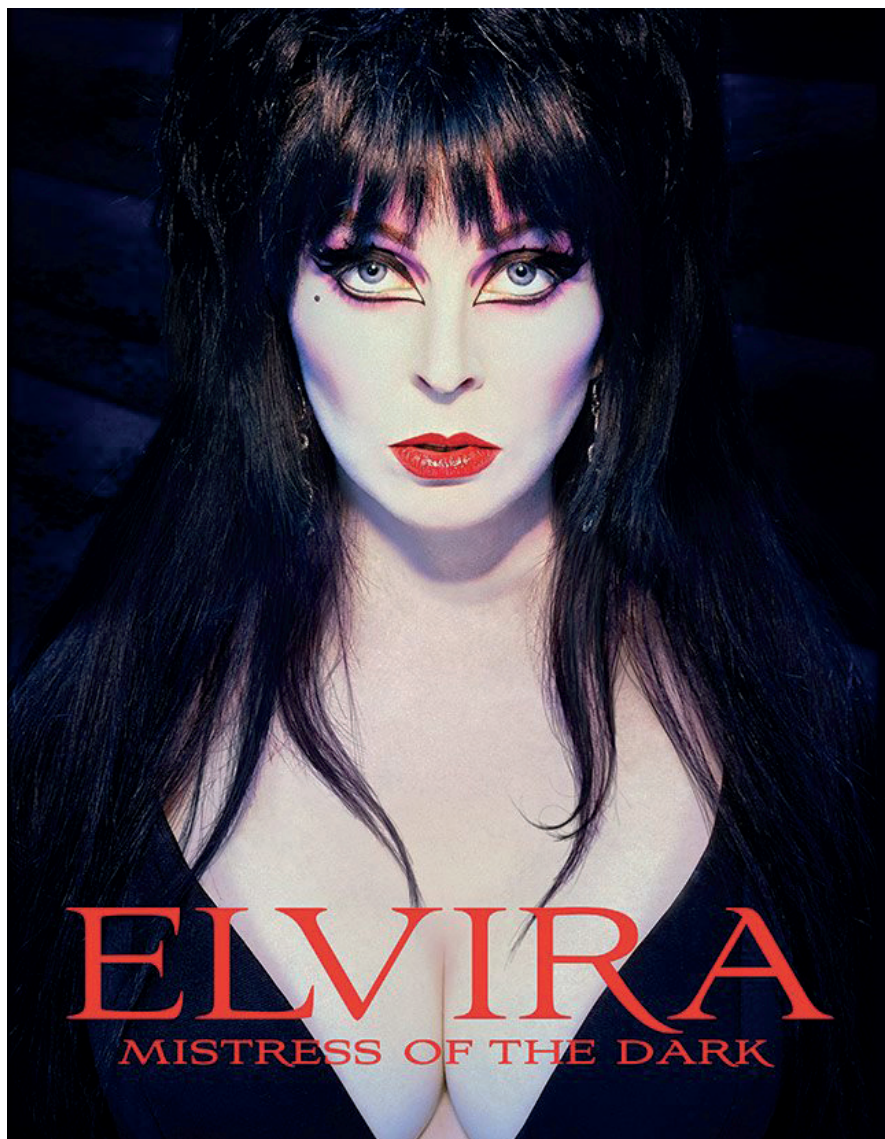
Ale to on wymyślił wiele patentów do Elviry oraz samodzielnie wykreował Simona Czarodzieja, czyli największy kasowy sukces rodziny Woodroffe.

Wbrew prostym teoriom moc przyciągania Elviry kryła się w jej oczach. W spojrzeniu aktorki doświadczenie mieszało się z ciekawością.

Ruda



Cassandra Peterson bez peruki i makiżażu. Raz na jakiś czas udaje się jej zdobyć niewielką rolę całkowicie oderwaną od jej emploi, ale na życie od ponad 30 lat zarabia jako Elvira. Debiutowała w tej roli w 1984 roku jako zapowiadająca mniej lub bardziej undergroundowe horrory z cyklu Movie Macabre.



perły z lamusa. Dostała za zadanie wymyślić sobie strój do tego występu. A ponieważ miała zbyt grzeczną twarz, postanowiła założyć bujną czarną perukę, do tego suknię eksponującą niebanalnych rozmiarów biust, umalować usta szminką i udawać kotkę, bardziej uwodzicielską wersję Vampirii, która była najsłynniejszą dotąd gospodynią horrorowych programów. Tyle że Vampiria od lat już nie występowała, a po tym, jak zaszczyliła swą obecnością „Plan 9 z kosmosu” Eda Wooda, stała się wręcz przedmiotem kpin. Powstała potrzeba dostarczenia świeżej krwi i Peterson dobrze wpasowała

się w tę rolę. Do przykuwającego uwagę wyglądu dodała ekscentryczne imię Elvira. Brzmiało prawie jak Morticia Adams.

Zaczęła pojawiać się na różnych imprezach, stając się instytucją zarabiającą przyzwoite pieniądze, zwłaszcza w okolicach Halloween. Występ w programie telewizyjnym „The Tonight Show Starring Johnny Carson” stanowił nobilitację, wybitę do poziomu niedostępnego dla zwykłych starletek. Potem zatrudniono ją do wyprodukowanego przez NBC nie aż tak niskobudżetowego horroru „Elvira: Mistress of the Dark”, po którym w środowisku horrorowych



Akcja działa się w zamku Killbragant. W celi, do której trafił naiwny bohater, pojawiała się Elvira, wciągając go w swój upiorny plan. A potem już tylko pozostawało krążyć po komnatach, krużgankach i zamkowym ogrodzie, zbierając kolejne przedmioty i tnąc mieczem wartowników. Gdy się nie udało, grę kończyła scena gore, wprawiająca w osłupienie nawet ludzi, którzy po Barbarianie byli przekonani, że o granicach wirtualnej przemocy wiedzą już wszystko. Odrąbana głowa bohatera w różnych konfiguracjach leżała sobie z niemym krzykiem na ustach. Przygoda kończyła się sceną, w której trzeba było wbić kółek prosto pomiędzy pulsującą piersi wampirzycy Emeldy, ratując tym samym Elvirę. Oczywiście bohaterka umiała się odwdziżyć, zapraszając potem bohatera do sypialni po odbiór nagrody.

hardkorowców stała się ikoną gry spod znaku czarnych koronek, równie chętnie pożeraną wzrokiem na rozwieszanych w sypialni plakatach, co zapraszaną na konwenty horror & fantasy. Był rok 1988, dokładnie ten czas, gdy podczas pracy nad Personal Nightmare ekipa Adventuresoftu poczuła, że brakuje im iskry, która nadałaby opowieści odpowiednią barwę. W finale podpalano na stosie dziewczynę, błaznował rogaty demon, ale pojawił się także obrazek siedzącej na tle nagrobka pani odzianej w skąpą suknię i przypominającą futrzaną czapkę perukę. Była to Elvira, a właściwie zapowiedź jej nadejścia w kolejnych grach.

Licencję na wykorzystanie postaci Elviry pomogło załatwić amerykańskie Accolade, które zostało producentem nowego projektu. Elvira Mistress of Dark zameldowała się na rynku pod koniec 1990 roku, budząc wielkie zdziwienie najpierw u amigowców, a potem u pozostałej braci, włącznie z posiadaczami C64 (na które pozostaje jedną z najbardziej rozwiniętych gier, jakie kiedykolwiek wypuszczono).

✚ Film „Elvira, władczyni ciemności” w reżyserii Jamesa Signorelliego określany był mianem „musicalu Footloose z cyckami”.



✚ Przygotowując się do grania w Elvirę, trzeba być świadomym, że jej twórcy mieli obsesję na punkcie tchawicy.



✚ Zamek Killbragant zaprasza na zwiedzanie. Jeśli nie zagładasz w zakamarki, początkowo nie dostajesz od nikogo w łeb.

✚ W tym momencie bohater nie ma już zbyt silnej pozycji negocjacyjnej, gdyż nieco wcześniej osadzono go w celi.



✚ Jeden z bardziej praktycznych sposobów uśmiercenia bohatera przez szaloną kucharkę z kieszonkowym tasakiem.



✚ Walki wyglądały dość niewinnie - brodacz wywijał mieczem, a gdy nie skontrowaliśmy go odpowiednio, na twarzy bohatera pojawiały się cięcia jak od krawędzi.

Magazyn Amiga Action wystawił Elvirze notę 87%, w typowy dla recenzji tamtych czasów sposób streszczając całą fabułę oraz serwując na koniec krótkie zdanie, że mocno poleca grę. Recenzent lokował ją niżej od Maniac Mansion, ale postawił ponad Operation Stealth od Delphine Software.

Przypomnijmy - Catacomb 3D ukazał się dopiero jesienią 1991 roku, więc o żadnej konkurencji ze strony trójwymiarowych strzelanin nie było mowy. Jasno trzeba powiedzieć, że tak popularny obecnie survival horror w grach wideo zainaugurowali właśnie Woodroffe'owie. Przed Elvirą trudno byłoby wymienić choćby jeden horror na poważnie, no bo ciężko ośmiobitowe wygląpy korzystające z licencji filmowych określać mianem dzieł ukierunkowanych na straszanie odbiorcy. Co prawda tuż przed Adventuresoftem Ocean Software wydało grę opartą na filmie Clive'a Barkera „Nightbreed”, ale poza wampirycznym credo ta słaba zręcznościówka nie legitymowała się niczym więcej. To „Władczynie ciemności” wytyczała nowy trend. Pozostaje pionierem, któremu pracowicie trzeba przywracać utraconą chwałę.



✚ Najładniejszymi lokalacjami były zamkowe ogrody. Trzeba było potrenować na tarczy, żeby potem ustrzelić z kuszy sokoła.

Elvira dostępna była na Amigę, ST, pecety, C64 oraz produkowaną przez NEC serię komputerów PC-9800.

Elvira doczekała się rok później sequela o podtytule Jaws of Cerberus, być może jeszcze lepszego od oryginału, z akcją osadzoną w studiu filmowym najwyraźniej specjalizującym się w kinie klasy B, co stanowiło zabawne mrugnięcie w kierunku Cassandry Peterson. Obie części Elviry urosły do miana wyznaczników granicy, do jakiej można posunąć się w grach. Razem z wydanym chwilę później Waxworks stanowiły czerwone chorągiewki, dumnie powiewające jako najbardziej krwiste splattery wśród gier wideo.



✚ W grze poruszaliśmy się klasyczną metodą czterech kierunków znaną choćby z Eye of the Beholder. Gdy spotykaliśmy jakąś postać, następowało zbliżenie...



▲ Początek Jaws of Cerberus był niesamowity. Noc, księżyc, aura niepewności, zamknięta brama Black Widow Productions...

➤ O ile w „jedynce” trzeba się było męczyć głównie z wampirami, to sequel zmuszał do eksterminacji wyznawców czarnej magii i voodoo.

➤ Elvira 2 była jakież dwa razy obszerniejsza od oryginału. W finale czekał pojedynek z tytułowym Cerberem. Po jego pokonaniu pojawiał się komunikat, że Black Widow została „odpsiona”.



▲ Lokacje Elviry 2 były mocno wiktoriańskie - te akurat schody pojawiły się też w późniejszym o dwa lata Legacy.

Trzeba jeszcze koniecznie wspomnieć o muzyce do Elviry autorstwa Dave'a Haslera, jakże innej od tego, co równoległe ukazywało się w grach wideo. Nawiedzone, niepokojące dźwięki na syntezatorach dokładały się do dołującego klimatu murów Killbragant. Soundtrack do Jaws of Cerberus napisał brat Mike'a - Gerald „Jezz” Woodroffe, który najwierniej kulturował rodzinne tradycje. Dość powiedzieć, że porzuciwszy szybko karierę w grach, został profesjonalnym klawiszowcem, który występował z Robertem Plantem z Led Zeppelin, Philem Collinsem czy zespołem Black Sabbath. I co więcej, nie był ostatnim wymienionym członkiem klanu Woodroffe udzielającym się przy grach Adventuresoftu. W napisach końcowych ich gier pojawiali się także Jonathan oraz Tricia. Tak właśnie funkcjonowała ta rodzinna firma.

W 1990 roku Adventuresoft opuścił Brian Howarth, który wyjechał za ocean, by pracować dla Cinemaware - pechowo, bo firma chwilę potem zbankrutowała. W Albionie rzeczy miały się nieco lepiej. Simon Woodroffe, jadąc samochodem i będąc jednocześnie wielkim fanem Tolkiena, wpadł pewnego dnia na pomysł, żeby w przyjazny sposób sparodiować mity Hobbitonu. W ten sposób zamiast pracować nad trzecią częścią Elviry, programiści już pod szyldem Adventure Soft zabrali się za planowanie przygodówki Simon the Sorcerer.



Mike'a spotkałem w 1997 roku na targach ECTS, gdzie reklamował Feeble Files. To była ostatnia gra Adventure Softu. Rok później Woodroffe'owie wraz z kilkoma współpracownikami otworzyli w Birmingham studio Headfirst Productions, by zabrać się za produkcję Simon the Sorcerer 3, która wkrótce przeistoczyła się w koszmara. Tworzenie gry zajęło pięć lat, co i tak nie było rekordem, bo Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth - stanowiące opus magnum nieokiełznanej wyobraźni Simona Woodroffe'a - zaliczyło aż sześć. Headfirst zbankrutowało, a fani H.P. Lovecrafta zapłakali, bo wraz z nim do grobu poszły dwa kolejne projekty oparte na twórczości samotnika z Providence.

Adventure Soft istnieje do dzisiaj. Siedziba nadal znajduje się w pobliżu Birmingham. Mają nawet sklepik internetowy, w którym można zakupić pudełkowe wydania Simon the Sorcerer i Feeble Files, a także zbiorczy box z dwoma częściami Elviry oraz Waxworks. Wszystkim tym zajmuje się Mike. Zmęczony rockową karierą Jezz odpoczywa na emeryturze. Simon pracuje na wysokim stanowisku w Rare, oczywiście również niedaleko starego, dobrego Birmingham. Jedynie Cassandra Peterson działa za oceanem, nadal występując jako Elvira. Niby już 65-letnia, ale dzięki kostiumowi niewiele różniącą się od tego, jak wyglądała w czasach swej największej popularności. ▀



▀ Feeble Files było pójściem w dawne klimaty Scotta Adamsa. Mało kto był w stanie zrozumieć ten sztafaż.



▀ Simon the Sorcerer nie był wolny od motywów oraz postaci, które zupełnie jakby uciekły z planu filmowego Elviry.



▀ Simon the Sorcerer 2 ukazał się równolegle z Discworldem.



▀ Simon the Sorcerer 3D z 2002 roku dopasowywał się do ówczesnych trendów, ale fanom się nie spodobał.

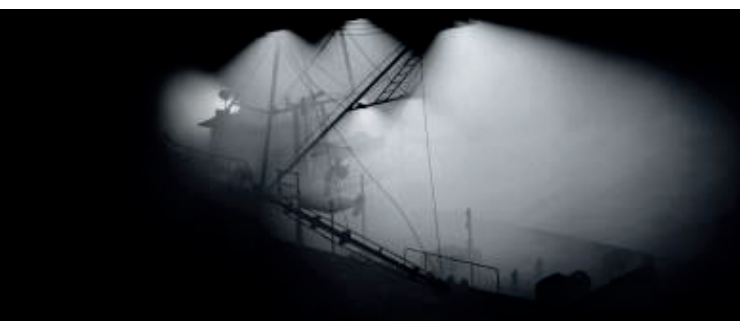
▀ Po przejęciu praw do Simona czwartą część gry w 2007 roku wyprodukowali Niemcy z Silver Style Entertainment. Była lepsza od „trójki”, ale tylko tyle.

SECRET LEVEL



76 Mija właśnie trzydziesta rocznica premiery Amigi 500, co szczęśliwie odnotowujemy w kolejnym odcinku amigowej epopei.

78 Gdyby jeszcze miesiąc temu ktoś powiedział, że na łamach Pixela zagości ktoś z „trójki z Grzybowskiej”, to byśmy nie uwierzyli. Tymczasem wywiadu udzielił sam szef ekipy z warszawskiej giełdy.



84 Jak tworzyć naturalnie wyglądającą wodę w grach wideo? Jakie są najlepsze przykłady wykorzystania nowych technologii do wskrzeszenia mórz i oceanów?

W jednym pokoju była impreza, a za ścianą grupa hakerów rozpracowywała technologię...



88 Dostęp do profesji astronauty jest obecnie prostszy niż pół wieku temu. I niekoniecznie trzeba mieć duże pieniądze, żeby sięgnąć kosmosu.



90 Śledziu realizuje film animowany i co rusz otrzymuje doraźne zlecenia ilustratorskie, ale zawsze zdąża na ostatnią chwilę z komiksem dla Pixela. Tym razem o Metal Gear Solid!

AMIGA 500

30 LAT LEGENDARNEGO MODELU



■ Tomasz Marcinkowski

Ponadto jej parametry nie ustępowały w niczym starszej siostrze. System operacyjny w wersji 1.2 znajdował się w pamięci ROM, podobnie jak w A2000. Wisienką na torcie była możliwość wewnętrznej rozbudowy 512 KB pamięci RAM komputera nawet o 1,8 MB. W Commodore zdawano sobie sprawę z konieczności zaprojektowania komputera, który przyniesie duży sukces komercyjny, i nie popełniono błędów z przeszłości.

Amiga 500 konkurowała bezpośrednio z Atari 520 ST, oferując przy zbliżonej cenie znacznie większe możliwości. Reklamowana jako „The computer for the creative mind” z dużym naciskiem na możliwości, które dziś określibyśmy mianem multimedialnych, szybko zyskała popularność, szczególnie na zachodzie Europy. Przez następne lata Amiga 500 była wyznacznikiem jakości gier, nie mając na tym polu konkurencji aż do początku lat dziewięćdziesiątych, kiedy komputery PC ewoluowały do poziomu procesorów 486, kart graficznych SVGA i Sound Blastera. Tym samym stała się najpopularniejszym modelem Amigi w historii - ze sprzedażą liczoną w milionach. Petro Tyschtschenko w swojej książce „Meine Erinnerungen an Commodore und Amiga” przedstawia statystyki sprzedaży Amigi 500 w Niemczech Zachodnich - 1,081,000 sztuk, przy całkowitej ogólnej sprzedaży 1,680,480 sztuk wszystkich modeli Amigi.

Amiga 500 miała wszystko to, czego brakowało A1000: zgrabną obudowę przypominającą Commodore 128, konkurencyjną cenę [699 dolarów] i w miarę ustabilizowaną sytuację z oprogramowaniem.



■ Model 500 - komputer, który zapewnił Amidge ogólnoświatowy sukces i na stałe ugruntował pozycję tej platformy na rynku gier. Dziś stanowi jedną z ikon komputerów z przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych.

■ Petro



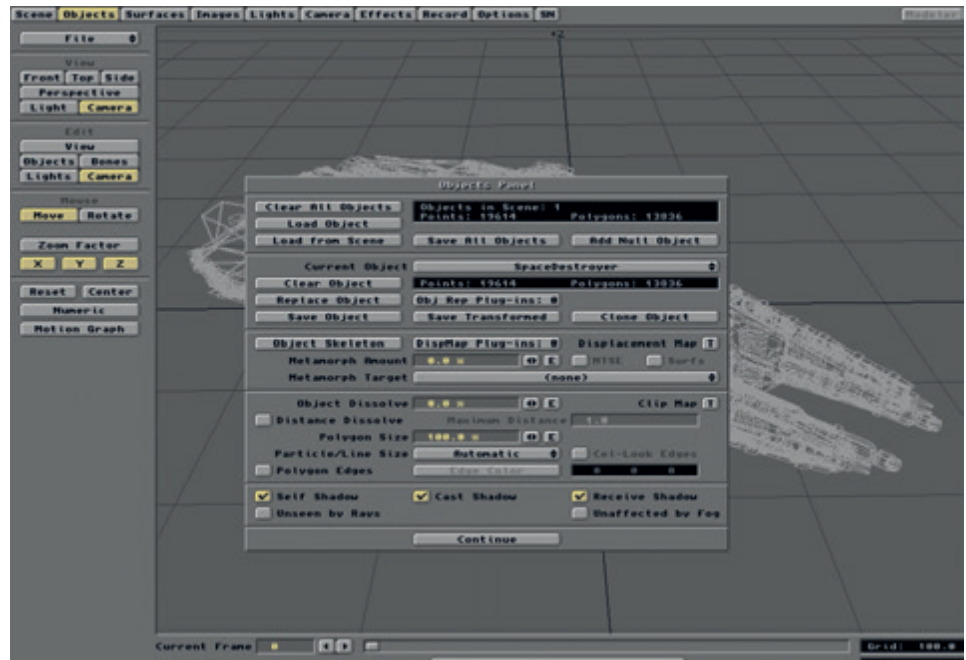
Petro Tyschtschenko to wieloletni (1982-1994) pracownik niemieckiego Commodore. W końcowym okresie był dyrektorem działu logistyki na cały świat. Swoje wspomnienia spisał w książce „Meine Erinnerungen an Commodore und Amiga”.

Jednocześnie Amiga 2000 na dobre zadomowiła się na rynku profesjonalnym. Po nieudanym debiucie modelu zaprojektowanego w niemieckim oddziale Commodore do pracy nad udoskonaleniem konstrukcji zatrudniono Dave'a Hayniego. Zajął się on przede wszystkim zaprojektowaniem układu zarządzającego sygnałami szyny rozszerzeń oraz wdrożeniem przeprojektowanego chipsetu z Amigi 500. Nowa wersja Amigi 2000 oznaczona była wewnętrznie jako B2000 i bardzo szybko wyparła z rynku pierwotny model. W sprzedaży bardzo pomogła pozwalająca na nieskrępowaną rozbudowę przepastnie wielka obudowa oraz fakt, że Amiga

znalazła sobie - a raczej stworzyła - niszę rynkową, w której nie miała żadnej konkurencji. Z racji swojej przeszłości Amiga posiadała wiele cech konsoli do gier. Jedną z nich było ściśle powiązanie wszystkich sygnałów taktowania całego komputera z sygnałami wizyjnymi używanymi w telewizji. Podyktowane to było względami ekonomicznymi i praktycznymi - konsola do gier miała być prosta w budowie i bezproblemowo współpracować z typowymi odbiornikami TV. Efektem ubocznym była możliwość prostego zsynchronizowania obrazu Amigi z zewnętrznym źródłem wideo, na przykład z magnetowidu czy kamery. Bardzo szybko te cechy odkryto i jak grzyby po

■ Pierwszą wersję LightWave 3D wydano w 1988 roku na Amigę. Dopiero w 1996 roku pojawiła się wersja dla PC. Rozwijany do dziś, przez wiele lat był czołowym pakietem do tworzenia realistycznej grafiki 3D.

deszczu zaczęły pojawiać się rozmaite urządzenia pozwalające w zaciszu domowym i przy niewielkim nakładzie finansowym stworzyć studio wideo, zastępując tym samym urządzenia dotychczas kosztujące dziesiątki tysięcy dolarów. Framegrabbery, digitalizery, genlocki, stoły mikserskie – cała dziedzina przemysłu powstała dzięki Amidze i przez długie lata (w wielu przypadkach aż do końca lat dziewięćdziesiątych, a nawet dłużej) była opanowana przez Amigę. Dzięki opracowywanym dla Amigi 2000 kartom „turbo” zawierającym szybsze procesory, można było praktycznie jednym ruchem przyspieszyć komputer cztero- lub pięciokrotnie (procesory MC68020), a w przypadku najszybszych kart opartych o Motorolę MC68060 aż o sto pięćdziesiąt razy! Dzięki temu możliwe stało się tworzenie filmów w pełni opartych o komputerowe generowanie scenierii.



■ Amigę 500 reklamowano jako wszechstronny komputer nie tylko do grania.

Jeszcze przed końcem lat osiemdziesiątych pojawiło się oprogramowanie do Ray-tracingu, czyli renderowania realistycznych trójwymiarowych scen z wykorzystaniem komputera. W oparciu o tę technologię powstały między innymi takie superprodukcje jak „Terminator 2” czy „Pamięć absolutna”. Jednak w 1989 roku fabrycznie stosowany procesor MC68000 stał się coraz węższym gardłem, a brak możliwości podłączenia dysku twardego bezpośrednio do płyty głównej komputera zaczął razić coraz mocniej, szczególnie że pecety i komputery Macintosh dzięki procesorom i386 oraz MC68030 stały się coraz szybsze.

Pod koniec 1989 roku zaprezentowano zupełnie nowy, w pełni 32-bitowy komputer Amiga 3000. Oparta o procesor MC68030 taktowany 25 MHz była około 7-8 razy szybsza od bazowej A500/A2000. Płyta główna oferowała 2 MB pamięci graficznej oraz możliwość rozbudowy pamięci Fast aż o 16 MB. Ponadto znalazło się na niej miejsce na kontroler SCSI-2 o przepustowości rzędu 10 MB/s,

■ Święty design zgrabnej obudowy A3000 przegrywał niestety z możliwościami rozbudowy oferowanymi przez A2000.



oferujący pracę w trybie DMA, a więc nie obciążający procesora. Pomyślano również o sprzętowej eliminacji wybierania międzyliniowego w wysokich rozdzielczościach ekranu (będącego największą wadą, jak i zaletą Amigi – z powodu przywiązania do pracy w trybach telewizyjnych). Ostatnią innowacją był gruntownie odświeżony system operacyjny w wersji 2.0. ■

The new Commodore® Amiga® 500 is everything you ever expected from a home computer. That's because we designed it to make you. To double your money with 4096 colors and stereo sound. To entertain your country. To allow things you never dreamed possible in a home computer. Because until now they really weren't.

Like built-in speech synthesis, so you'll always have someone to talk to. For world 3-D animation that lets even beginners put their ideas on screen. Colorful educational programs that make learning fun and more useful. A complete home office with powerful spreadsheets and database programs – even word processing with WordPerfect!™ And unlike any other home computer, the Commodore Amiga 500 can multi-task, so you can run several programs at the same time!

Hook it to your VCR with an optional RF modulator, and the Commodore Amiga 500 becomes a home video production center. Paste graphics over video images. Create moving 3-D titles. Produce your own animated feature.

And for pure fun, enter the incredible world of seven Amiga video games. With graphics as good, music video game makers use them in their coin arcade machines.

AND NOW YOU CAN SEE IT ALL, FREE!

We captured the excitement, beauty and power of the Commodore Amiga 500 on a special VHS video cassette called The Amiga 500 Video Star Flight. If you're ready for the ride of your life, call 1-800-343-3000 or contact your Commodore Amiga dealer to find out how you can get your free video demonstration.

1-800-343-3000

COMODORE
AMIGA
500

Only Amiga makes it possible.

www.JamesAlanPatterson.com/Amiga.html

PIXEL WYWIAD

■ Ponad ćwierć wieku od uwiecznienia na zdjęciu „trójki z Grzybowskiej” programowanie nadal pozostaje głównym hobby Adriana. Choć pozostałe zainteresowania mu się zmieniają: od podróżowania, poprzez latanie aż po muzykowanie.



✦ W miejscu, gdzie obecnie stoi hotel Westin, był plac na którym od początku lat dziewięćdziesiątych funkcjonowała giełda na Grzybowskiej.

Od Grzybowskiej po sieci neuronowe

Z Adrianem Golką, programistą i dawnym bywalcem giełdy na Grzybowskiej, rozmawia Piotr Mańkowski.

P Wszystkie zaczęło się od słynnego już zdjęcia „trójki z Grzybowskiej”. Trochę czasu zajęło mi dotarcie do ciebie, człowieka, który stoi na nim w środku, z dumną miną patrząc w obiektyw. To był 1990 rok, miałem 20 lat na karku. Tych trzech ludzi to redakcja magazynu Avax. Od lewej stał Marek Kawalec, w środku redaktor naczelny, czyli ja, a z prawej Roman Bąbel. Zaczynałem w wieku 15 lat od Atari XL i udało mi się popełnić jeden z popularnych wówczas systemików Turbo. Zrobiłem coś, co się żartobliwie nazywało „hard turbo”, a okazało się, że sprzedało się tego tysiące sztuk. Zrobiłem też na przykład opisywaną w Top Secrecie grę Hyperborea. Mieliśmy swoją bazę w Domach Towarowych Centrum, a dokładnie na antresoli w Warszawie. W naturalny sposób trafiliśmy też na giełdę, bo tam w weekendy można było sporo sprzedać.

P Mieliście stoisko na giełdzie?

Już dokładnie nie pamiętam, ale z pewnością niejedno i nie na jednym piętrze. I to na rezerwację. Głównie handlowaliśmy sprzętem oraz Turbo, produkując własne kasety z tym programem. Czasem ktoś przywoził z Zachodu oryginał i bardzo szybko rozprzestrzenił się on po całej Grzybowskiej. Sprzęt braliśmy od różnych pośredników sprowadzających go głównie z Niemiec. Zapamiętałem zwłaszcza taką firmę z Sulejówka, która zaczęła na własną rękę importować Atari. Ceny były niższe niż w Pewexie i Baltonie, a popyt rynku - nieograniczony. Giełda była w tamtym czasie centralnym miejscem pozyskiwania informacji, ale niekoniecznie kupowania.

P Czyli w sumie dobrze swego czasu podsumowałem, patrząc na zdjęcie trójki z Grzybowskiej: „Stojący w środku człowiek to wczesny geek, potrafiący jednym smagnięciem bąta skopiować cały system operacyjny”.

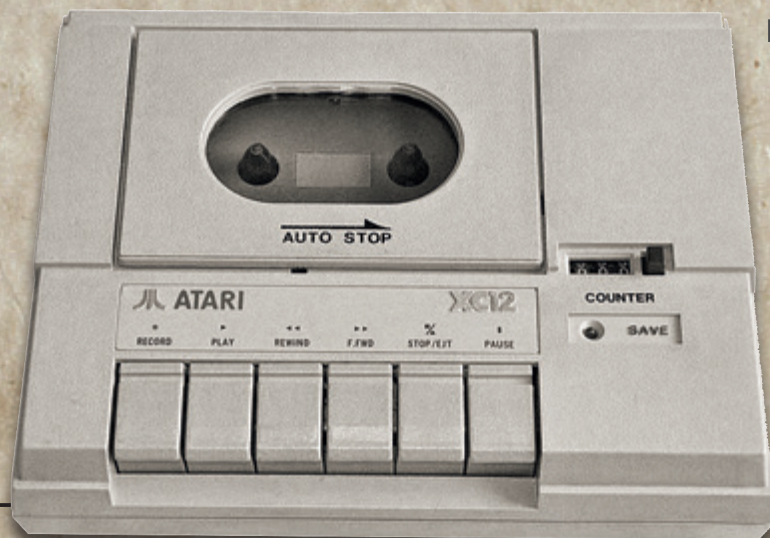


■ Wykonane przez Jarosława Kacperskiego zdjęcie „trójki z Grzybowskiej”. Oryginał został zamieszczony w pierwszym numerze magazynu Avax.



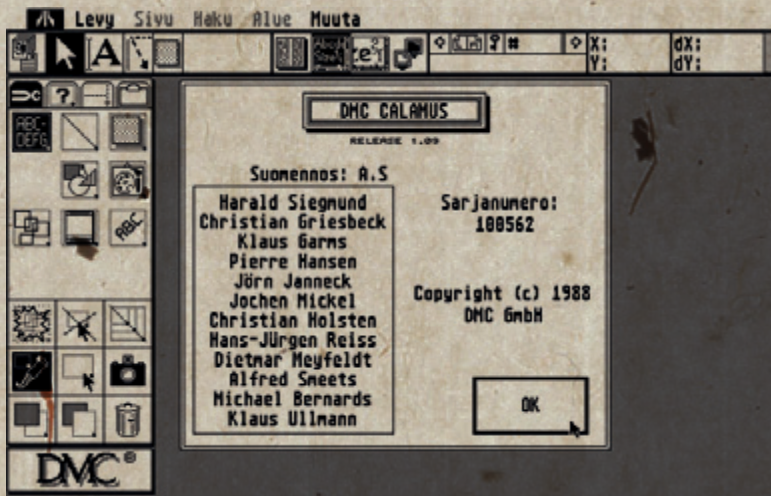
Wiesz co, historia Turbo wyglądała w ten sposób, że Paweł, czyli szef laboratorium komputerowego w Warszawie, powiedział: „Stuchaj, Adrian, musimy w końcu zrobić ten produkt i wprowadzić go na rynek”. Przyjechałem o szóstej po południu, a kilka minut po północy mieliśmy już pierwsze skopiowane programy za pomocą Turbo. W skrócie wyjaśnię może, o co chodziło w tym atarowskim „bziuczeniu” magnetofonu XC-12. Zapisany na kasecie ciąg składał się z dźwięków o wysokiej i niskiej częstotliwości. To przechodziło przez dwa filtry, które przetwarzane były na zera i jedyne. Ale żeby zapisać to na kasecie, trzeba było kilku cykli tej fali. Użyliśmy modulacji fazowej, z której korzystał też ZX Spectrum. Mieliśmy po prostu lepiej upakować te fale. Okazało się, że firmowo zainstalowane filtry, które miały zwiększyć niezawodność, wcale tak dobrze nie działały. Pamiętaj, że w celu wdrożenia Turbo trzeba było podmienić te filtry w magnetofonie, czyli niezbędne było przyniesienie sprzętu i nasza firmowa przeróbka. Potem wystarczyło wgrać programik mieszczący się w czterech rekordach, całe 512 bajtów, i gotowe. Zrobiła się z tego straszna fabryka. Piractwa nie odnotowywaliśmy, ponieważ modyfikacja wymagała ingerencji z naszej strony.

■ Magnetofon XC-12 był kolorystycznie dostosowany do designu serii XE, podczas gdy stacja dysków - do XL.



P Pamiętasz moment, gdy pojawiło się Atari ST?

Oczywiście. Handlowałem tymi komputerami, ale niektóre modele zostawiałem dla siebie. 520 ST, a jeszcze wcześniej 260 ST. Później ten model w boksie z osobną klawiaturą, Atari Mega ST - na nim można było odpalić Calamusa i coś tam poskładać. To były fantastyczne maszyny, potem był jeszcze Falcon, który też miał niezłe możliwości.



P Do waszego stoiska zaglądał czasem Robert King, czyli rzekomy król Grzybowskiej? Taki człowiek w ogóle istniał?

Nie słyszałem o nim, ale poznałem tam wiele fajnych osób ze środowiska atarowskiego. Mieliśmy swój BBS, który nazywał się Haker Studio. Stało to w domu Tomasa Wojtczaka i było jednym z pierwszych serwisów BBS w Warszawie. Rozpracowywaliśmy nowe układy, które pojawiały się na rynku, przeprogramowywaliśmy jakieś epromy, to była zabawa i wspaniałe czasy.

We wieku osiemnastu lat wiodło mi się na tyle dobrze, że przeprowadziłem się do własnego mieszkania na ulicy Neseberskiej na warszawskich Stegnach i tam urządziłem laboratorium. W jednym pokoju trwała impreza, a za ścianą grupa hakerów, ale innych niż obecnie, rozpracowywała technologię. Poznałem wtedy Adama Bolestę, mojego przyjaciela, z którym wiele lat później robiliśmy system dla banku Creditanstalt.

P A te historie o tym, jakoby środowisko Grzybowskiej było penetrowane przez gangsterów. Spotkałeś się z tym?

■ Pierwsza wersja Calamusa ukazała się w 1987 roku, a program jest aktualizowany aż do dziś! Działa na pecetach i Macintoshach dzięki emulatorowi TOS.

■ W pierwszym numerze Avaxa znalazła się reklama laboratorium komputerowego w Warszawie. Praktycznie wszystkie większe warszawskie domy handlowe - Sezam, Feniks, Hala Wola - mieściły podobne zakłady.



■ Desktopowa wersja ST prezentowała się jak dorodny pecet.

Nigdy w życiu. Fakty były takie, że były tam stoliki, funkcjonowała za nie jakaś opłata, ale była to kwota groszowa. Poznałem wielu stałych sprzedawców i nigdy nie był w żaden sposób represjonowany ani nie płacił żadnych haraczy. Zresztą pamiętam, że sama giełda nie przynosiła aż takich zysków...

P To co przynosiło?

Głównie Wars. W ciągu dnia byliśmy w stanie sprzedać kilkanaście komputerów. My się tam coraz bardziej udzielałiśmy, bo wydarzyła się smutna historia - Paweł rozbił się samochodem i jego wspólnik potrzebował wsparcia. Zaczęliśmy na stałe rezydować w Warszawie, a ja przejąłem część udziałów w firmie. Wśród licznych klientów był facet, który brał od nas towar do komisu, gdzie go dalej sprzedawał, a nam przynosił pieniądze. Pojawiał się przez pół roku, a potem z dnia na dzień zniknął. Okazało się, że zadłużył się nie tylko u nas, a wszystkie pieniądze przegrywał w... bingo. Udało się go odnaleźć, część długu nawet odzyskaliśmy. Najzabawniejsze w tej historii jest to, że ten facet podobno w końcu wygrał w bingo grubą kasę i wyjechał na stałe do ciepłych krajów.

P Skąd się wzięło pismo Avax?

Gdy się już umocniliśmy w Warszawie, wpadliśmy na pomysł, żeby zrobić pismo i dostarczać w nim trochę innych treści niż te z Bajtka czy Komputera, bardziej związanych z rynkiem Atari, mniej z teorią. To było pismo dla praktykujących atarowców. Pismo składałem osobiście na Atari ST w programie Calamus. Wydawaliśmy jeszcze drugie pismo - Amigera, który drukowany był w większym nakładzie niż te kilka tysięcy Avaksa. Korzystaliśmy z usług państwowej drukarni na Mazowieckiej.

COMPUTER CENTER

DL "CENTRUM-WARS" antresola ul. Marszałkowska 102/144 tel. 277-211 w. 242

HARD TURBO !

**REWELACYJNY SYSTEM KOMUNIKACJI
KOMPUTERA ATARI Z MAGNETOFONEM**

Polecamy system montowany w magnetofonach ATARI.

HARD TURBO to :

- rewelacyjna prędkość transmisji danych (do 15 razy szybciej);
- automatyczny wybór programów z kasety;
- możliwość nadania programowi tytułu o długości do 40-stu znaków;
- automatyczna zmiana standardu DOS-a na system HTurbo;
- 12-sto miesięczna gwarancja (+ bezpłatny przegląd serwisowy);

*Jedynym prawnym dystrybutorem systemu HARD TURBO jest firma
COMPUTER CENTER - DL "CENTRUM" Warszawa*



Pamiętam, że po oddaniu pierwszego numeru miałem się za dwa tygodnie zgłosić po odbiór nakładu. Jestem na Grzybowskiej, witam się ze znajomymi, a tam na kilku stanowiskach Avax sobie już leży, co prawda niezszyty, ale schodzi jak świeże bułeczki. Pieniądzy z tego nie było, aczkolwiek sprzedawało się lepiej niż tygodnik Razem. Dystrybuowane było przez RSW Prasa Książka RUCH. Avax był normalnie w kioskach, nie otrzymywaliśmy żadnych zwrotów. Potem RSW upadło, a my nie byliśmy biznesmenami a komputerowcami, nikt nie miał energii, żeby się rozglądać za nowymi dystrybutorami prasy. Powydawaliśmy trochę gazetę, było fajnie, zajęliśmy się czymś nowym. Człowiek był młody, miał tysiąc pomysłów. Zresztą dla mnie 1993 rok oznaczał koniec tego typu działalności. Kolejnych 13 lat przepracowałem w firmie Computerland - najpierw dla bankowości, a potem programowałem systemy pod klucz dla sektora publicznego. Obecnie przeszedłem we własnej piętnastoosobowej firmie. Firmę mamy we Włochach, chodzę sobie na pierwszą do pracy, mieszkam obok - jest lepiej niż dawniej.

■ Ukazały się łącznie cztery numery Avaxa. Ostatni był kolorowy. Pod względem edytorskim pismo przypominało wczesne wydania Bajtka.

■ Teraz pewnie nie masz na to już czasu, ale dawniej lubiłeś gry?

Wszyscy grywaliśmy. Swoje Atari dostałem z instrukcją po flamandzku i na początku nie miałem gier. W związku z tym gdy przychodzili znajomi, trzeba było w języku BASIC na szybko napisać jakiegoś Ponga. To było bardzo wdzięczne środowisko do pisania. Kupowałem gry na kartridżach: River Raid, Pole Position... Zawsze lubiłem granie w towarzystwie, dlatego po latach zagrywałem się w Kick Offa. Pamiętam legendę o jego twórcy Dino Dinim, który pisał tę grę sam w przyczepie kempingowej. Ze znanymi ci Tadeuszem Zielińskim i Piotrem Moskałem spotykaliśmy się na regularnych sesjach Tekkena na pierwszym PlayStation. Jednak najfajniejszą przygodę przeżyłem w realu. Z Piotrkim odbyliśmy kiedyś zupełnie realną podróż śladami „Tomka na Czarnym Łądzie”. Rozpoczęliśmy w Mombasie, wsiedliśmy we dwójkę do wynajętego dżipa i pojechaliśmy drogą do Jeziora Wiktorii i z powrotem przez kompletną dziczą, bez mapy. Trafiliśmy pod Kilimandżaro, do Serengeti, spaliliśmy w dżipie lub w kempach.

■ System wymyślony przez Adriana sprzedawany był pod różnymi nazwami. Jako „Avax Turbo” wydawał się profesjonalnym oprogramowaniem!

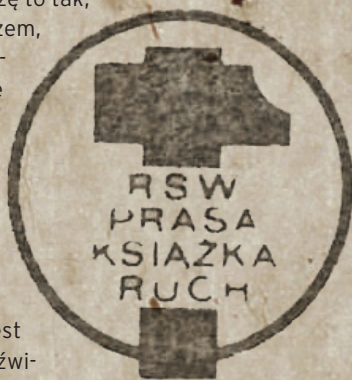


■ Dino Dini w 2015 roku odwiedził Polskę, przybywając na Pixel Heaven. Oprowadzaliśmy go po warszawskich Łazienkach, zjadł obiad w barze Bambino, a wieczorem spacerował po Starym Mieście.



P Czym dokładnie się obecnie zajmujesz?

Interesuję mnie sieci neuronowe, to znaczy pracuję nad systemami potrafiącymi na bieżąco wyciągać wnioski na podstawie otrzymanych danych. Zrealizowałem system do wypłat świadczeń dla niepełnosprawnych, który krzyżowo wszystko przelicza, robi alerty i sprawdza, czy dana osoba nie jest przypadkiem zatrudniona gdzieś indziej. Kilka tysięcy osób miałooby pewnie pracę przy ręcznej obsłudze tych wniosków, natomiast mój system robi to automatycznie. Od półtora roku pracujemy też nad systemem neuronowym, który rozpoznaje choroby roślin takich jak pszenica czy kukurydza. Analizuje zdjęcia z dronów, sieć neuronowa uczy się różnych chorób roślin na różnych etapach i analizuje, gdzie są ich ogniska. Kiedyś było tak, że zalewano nawozy na całe pole, prewencyjnie. Wszystko spływa w glebę, a dyrektywy Unii Europejskiej całkiem słusznie mówią, żeby to ograniczyć. Dzięki mojemu programowi sieć neuronowa stwierdza przyczynę i punktowo opryskuje, by zlikwidować ogniska choroby. Docelowo widzę to tak, że zamiast zamawiać cysternę z nawozem, zadzwoni się po specjalistę, który przyjedzie samochodem z dronami, wcisnie przycisk, pójdzie na dzień do hotelu się przespać, a w tym czasie drony wystartują, zrobią zdjęcia, otrzymają instrukcje od sieci neuronowej, zatankują odpowiednie nawozy czy środki ochrony, opryskają na polu ogniska chorób, po czym wrócą i same wpakują się do samochodu. Problem jest tylko w tym, żeby dron był w stanie udźwignąć odpowiednią dawkę nawozu. Przy obecnych standardach rolnych przeciętnie idzie 200 kilo w jeden hektar... Ale czy nie odbiegliśmy za bardzo od tematu rozmowy?



■ Wykorzystanie dronów w rolnictwie jest tematem żywych od kilku dekad. MIT Technology Review nazwał je jedną z najbardziej przełomowych technologii XXI wieku.

P Nie, skąd. Dzięki temu mam już tytuł na artykuł. Powiedz jeszcze, czy z kolegami z Avaksa masz nadal kontakt?

Nie, ale ostatnio sprawdziłem sobie nawet, czym zajmuje się Marek Kawalec: organizuje na przykład sandomierskie spotkania sadowników. Przypomniało mi się, że robiliśmy razem system do sadownictwa podpięty do Atari. Jakies czujniki były przypinane do liści, żeby mierzyć wilgotność i monitorować tym samym, czy są one dobrze odżywione. A krótkie podsumowanie starych czasów? Dzikie Zachód. Mnóstwo możliwości, z których wiele osób skorzystało w ten czy inny sposób. Ja pewnie też - nie jako biznesmen, ale jako twórca na pewno. ■



■ Falcon był ostatnim komputerem wyprodukowanym przez Atari. Potem firma Tramielów skoncentrowała się na konsoli Jaguar.

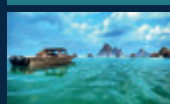


Wielka woda to finezyjne połączenie w ruchu harmonii i chaosu, prostoty i złożoności. Renderowanie dobrze wyglądającego morza czy oceanu stanowi spore wyzwanie w realistycznej trójwymiarowej grafice komputerowej w grach oraz filmach. Jest kosztowne obliczeniowo, a recepta na jego wiarygodność zawiera sporo składników.

■ User Jama

Falowanie mórz i oceanów napędzane jest głównie siłą wiatru. Załóżmy, że mamy piękną bezwietrzną pogodę i akwen płaski jak stół, czyli znienawidzoną przez żeglarzy flautę. Zaczyna wiać umiarkowany wiatr, dla uproszczenia przyjmijmy, że tylko w kierunku poziomym. W jaki sposób powoduje on falowanie, skoro nie ma gdzie się „zaczepić” na gładkiej powierzchni? Gdyby wiatr generowany był przez wielką dmuchawę o stałej sile, to byłoby z tym kłopot. Jednak prawdziwy wiatr rzadko kiedy jest tak stabilny, z reguły zachowuje się mniej lub bardziej turbulentnie. Porywy wiatru wytwarzają różnice ciśnień, które tworzą pierwsze zmarszczki na gładkiej wodzie, wiatr rozpędza te małe fale, a potem jest już z górki. Oczywiście im większy wiatr, tym większe fale, ale większa siła wiatru powoduje kolejne zjawiska. Najpierw na szczytach fal pojawia się pianina, potem białe grzebienie, dalej pojawiają się bryzgi i sprej wodny, wreszcie same fale zaczynają się zawijać i załamywać, a przy najsilniejszym wietrze jest już tylko rozszalała, wściekła kipiela, fale jak góry, pełno bryzgów, nic nie widać, ratuj się kto może.

Uncharted 4



Woda jest w U4 bohaterem dalszego planu, ale obecna w wielu miejscach i formach – są tu kałuże, rzeki, rwące potoki, jeziora, bagna, wodospady, morze. Akwenty bywają spokojne, kapryśne albo gniewne. Woda moczy ubranie, faluje pod wpływem ruchów bohatera. Do tworzenia symulacji wody użyto oprogramowania Houdini, używanego również w filmach. Wsparcie dla fizyki w grze zapewnia silnik Havok, a woda we wszystkich postaciach obsługiwana jest przez oddzielny, dedykowany silnik.

Tak morze postrzega większość ludzi: wizualnie, kontemplacyjnie, a nie przyczynowo-skutkowo. Fizyk powie, że ruch powierzchni morza opisuje zestaw równań Naviera-Stokesa opisujących zasadę zachowania pędu dla poruszającej się cieczy. Równania elegancie, zmieszczą się na jednej kartce, jednak ich rozwiązanie numeryczne jest potwornie pracochłonne. Matematyk spojrzy na ocean i stwierdzi, że pojedyncza fala jest cykloidą lub trochoidą, a kształt powierzchni morza to superpozycja wielu fal o różnych częstotliwościach i amplitudach, przynajmniej dla małych natężeń fal. Prawdziwe lecz niekoniecznie praktyczne. Grafik komputerowy czerpie ze wszystkich trzech poglądów na temat, by stworzyć możliwie przekonującą iluzję rzeczywistości.

Nowożytna era w realistycznym renderingu oceanu rozpoczęła się w roku 1997, kiedy na ekranach kin pojawił się film „Titanic”. Reżyser James Cameron nie szczędził pieniędzy na realizm. Na potrzeby filmu zbudowany został 236-metrowy model statku, który umieszczono w gigantycznym basenie z wodą morską o pojemności 64 milionów litrów. Jednak na potrzeby filmowania scen w szerokim planie czy najazdów kamery na statek z powietrza i z rozległym oceanem w tle, potrzebne było inne rozwiązanie. Wypracował je, teoretycznie oraz praktycznie, bo w postaci dedykowanego oprogramowania, naukowiec specjalizujący się w grafice i dynamice cieczy, Jerry Tessendorf.



✚ W Assassin's Creed IV: Black Flag sekwencje sztormowe wyglądają na tyle dobrze, że można dostać choroby morskiej.



✚ Podstawowa woda w Assassin's Creed III - sam kształt powierzchni oraz jej dopasowanie do linii brzegowej.



✚ ✚ ✚ Powyżej woda wzbogacona o refleksy świetlne i odbicie nieba oraz skał przy brzegu. Poniżej pełny efekt z kolorem wody, jej częściową przezroczystością, prześwitem dna oraz pianą.



W ACIV każda kropla wody liczona jest indywidualnie i podlega interakcjom zależnie od oświetlenia, wiatru, materiałów oraz kolizji.

Metoda Tessendorfa opierała się na dwóch fundamentach. Pierwszym było zastosowanie statystycznego modelu oceanu zamiast dokładnego liczenia wprost z zasad fizyki oddziaływania wiatru na wodę. Pierwsze proste widmo fal autorstwa Piersona i Moskowitza, wypracowane na bazie pomiarów dokonanych na brytyjskich statkach na północnym Atlantyku, zostało opublikowane w 1964 roku. Pokazuje ono gęstość widmową fal w zależności od częstotliwości i prędkości wiatru. Jeśli chcemy wytworzyć realistycznie wyglądającą powierzchnię oceanu

dla danej siły wiatru, to wiemy, jakie częstotliwości składowe fal powinniśmy generować. Drugi fundament to wykorzystanie algorytmu szybkiej transformaty Fouriera (FFT). Transformata Fouriera pozwala rozłożyć między innymi złożony kształt fali na morzu funkcji czasu na wszystkie częstotliwości składowe tejże fali. Rozwiązywanie zagadnień matematycznych w domenie częstotliwości mocno się upraszcza. Odwrotna transformata Fouriera pozwala z powrotem złożyć wszystkie częstotliwości do wynikowej fali, którą zobaczymy na ekranie.



■ Świetny rendering wielkiej wody w grze Just Cause 3 psuje jeden szczegół - nienaturalnie wielkie kilwatery za łódkami.

■ W filmie „Życie Pi” ocean został wygenerowany z wykorzystaniem oprogramowania Houdini firmy Side Effects.

Jednak sam kształt pałacy wody to nie wszystko. Równie ważne i złożone jest zachowanie światła na będącej w ciągłym ruchu powierzchni morza. W zależności od kąta padania światła słonecznego zachodzą jednocześnie dwa zjawiska fizyczne: refleksji i refrakcji. Refleksja to odbicie światła, a refrakcja to jego załamanie przy przejściu z powietrza do wody. Na większej rozfalowanej powierzchni refrakcje tworzą na wypukłości fal kaustykę - świetlistą siatkę, w której często dochodzi do częściowego rozbitcia białego światła. Kaustyka może powstać również w wyniku odbicia - efekt można często zaobserwować na przykład na kadłubie jachtu w pogodny dzień. Dla poprawnego modelowania morza czy oceanu trzeba też uwzględnić kolor, który jest wypadkową kilku czynników. Z jednej strony mamy kolor samej wody, który zmienia się wraz z jej głębokością: im głębsza, tym ciemniejsza, a im płytsza, tym jaśniejsza. Przy płytszych końcach

akwenu trzeba uwzględniać kolor prześwitującego dna. Dodatkowo w lustrze wody odbija się niebo, statki, przybrzeżne skały; wszystko to również ma wpływ na wynikiowy kolor.

Dla poprawnego odwzorowania światła i koloru wykorzystujemy prawa fizyki. Załamanie światła można obliczyć, wykorzystując prawo Schnella. Odbicie światła i wynikowy kolor można uzyskać z równania Fresnela. Ze względu na złożoność tych obliczeń w silnikach gier komputerowych stosuje się różnego rodzaju sztuczki i drogi na skróty. Zamiast pełnego równania Fresnela używa się uproszczenia zwanego modyfikacją Schlicka. Dokładniejsze obliczenia stosowane są tylko w bliższym planie, a im dalej tym mniej przejmujemy się szczegółami. Kaustyka, która powinna być liczona mozolną metodą raytracingu, zastępowana jest animowaną teksturą lub mocno uproszczonym raytracingiem nadającym się do obliczeń w czasie rzeczywistym.



■ Śliczna woda w tej scenie pokazuje zaawansowane możliwości silnika CryEngine 3. Malkontent powie łatwo, bo płasko.





„Titanic”



Statek w filmie to model zbudowany w skali 1:20. Ocean został wygenerowany z wykorzystaniem oprogramowania RenderWorld firmy Arete Image Software. Piana została sfilmowana przy prawdziwym statku, Lane Victory, a następnie przeskalowana i wmontowana.

W „Piratach z Karaibów 3” wielki wir morski stworzyło software PhysBAM z Uniwersytetu Stanforda.

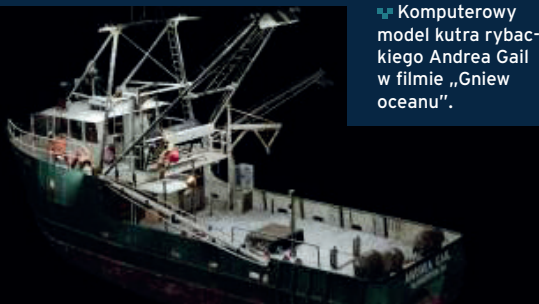
Ostatnim wyzwaniem dla stworzenia wirtualnego morza jest interakcja wody z innymi obiektami. Interakcja z dnem - im mniejsza głębokość wody, tym bardziej maleje prędkość i długość fal. Interakcja z brzegiem - przy płaskim brzegu, jak na piaszczystej plaży, fala załamuje się i zachowuje turbulentnie, chaotycznie. Przy brzegu stromym i skalistym fala będzie się mocno rozbryzgiwać. Do tego dochodzi interakcja ze wszystkimi przedmiotami na powierzchni, statkami, bojami, motorówkami, pluskającymi się ludźmi. Tutaj metoda Tessendorfa, świetna przy dużych połączeniach oceanu czy morza, nie sprawdzi się.

W modelowaniu interakcji wody celują systemy cząsteczkowe. Jeśli do wanny z dziećciami zabawkami zamiast wody wsypie my kulki, to będzie analog takiego właśnie systemu. Upraszczamy objętość wody do kulek i liczymy coś w rodzaju trójwymiarowego bilardu. Im większe kulki, tym mniej obliczeń, ale też gorszy, bardziej ziarnisty i mniej realistyczny efekt. Im mniejsze kulki, tym wizualnie lepiej będzie wyglądała symulacja, kosztem dużego nakładu numerycznego. Systemy cząsteczkowe

są również wykorzystywane do renderowania bryzgów wody. Tor każdej kropli wystrzelonej w postaci bryzgu z fali liczony jest oddzielnie zgodnie z działającymi na nią siłami - grawitacji i oporu powietrza. Aby efekt był realistyczny, potrzeba zrobić te wyliczenia przynajmniej dla kilkudziesięciu tysięcy kropli w każdej fali. System cząsteczkowy nakłada się na wcześniejsze obliczenia połączenia morza, staje się jego uzupełnieniem.

Podobnie przy innych fragmentach sceny, gdzie wymagana jest interakcja, mały obszar liczony systemem cząsteczkowym wklejany jest w większy obszar generowany metodą statystyczną.

Rozwój sprzętu sprawił, że to, na co piętnaście lat temu mogły pozwolić sobie tylko duże studia filmowe, obecnie zadziała na domowych pecetach i konsolach. Kiedyś morze było w grach tylko tłem, niedostępnym dla bohatera obszarem. Dziś się nowoczesne silniki gier coraz lepiej radzą sobie z akcją rozgrywaną na wielkiej wodzie. Nie jest to jeszcze fotorealistyczna grafika jak w filmach, ale wygląda na tyle przyzwoicie, że nie wybija ze światła gry. A że świat ten ma wyglądać jak prawdziwy, to bez wielkiej wody się nie obędzie. W końcu Ziemia w prawie trzech czwartych pokryta jest morzami i oceanami. ■



■ Komputerowy model kutra rybackiego Andrea Gail w filmie „Gniew oceanu”.



■ Połączenie oceanu w filmie wygenerowane zostało przez stanfordzki PhysBAM.



■ Systemy cząsteczkowe dla rozbryzgów zapewnił RealFlow firmy Next Limit Technologies.



Agencje kosmiczne rekrutują astronautów, ale robią to niestety rzadko i piekielnie trudno taką rekrutację przejść do samego końca. Przykładowo ESA wykonała tylko trzy nabory: w 1978, w 1992 oraz w 2008 roku. W tym ostatnim zgłosiło się ponad dziesięć tysięcy kandydatów, z czego ostre sito selekcji przeszło tylko sześć osób, w tym jedna kobieta. Jakie warunki trzeba spełnić, żeby znaleźć się w elitarnym gronie wybrańców?

✚ Pierwsze wyjście w kosmos trwało niecałe pięć godzin i miało na celu wykonanie napraw na zewnątrz Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. Przygotowanie astronauty do tego kosmicznego spaceru zajęło ponad pięć lat.

■ User Jama

AAAstronaucci poszukiwani

Należy przede wszystkim legitymować się obywatelstwem kraju, w którym działa dana agencja (w NASA trzeba mieć paszport amerykański, w CSA kanadyjski i tak dalej). Teoretycznie możliwe są wyjątki, jednak dla chętnych Polaków i Polek właściwie jedyną obecnie opcją jest Europejska Agencja Kosmiczna ESA, w której data kolejnego naboru niestety nie jest znana, ale prawdopodobnie będzie on nie wcześniej niż w 2022 roku. We wszystkim trzeba jednak szukać pozytywów - jest trochę czasu na solidne przygotowanie się.

Wymagania poszczególnych agencji są w większości podobne. Kandydat generalnie powinien mieć wzrost w zakresie 155-190 cm oraz wagę w przedziale 50-95 kg. Choć często nie ma sztywnych wymagań odnośnie wieku, typowo akceptowani są kandydaci nie młodsi niż 27 lat i nie starsi niż 37 lat. Poszukiwane jest wykształcenie w kierunkach związanych z fizyką, chemią, geologią, matematyką, informatyką i medycyną. Przy takiej nadpodaży kandydatów do kolejnych etapów przechodzą oczywiście tylko osoby z celującymi wynikami studiów oraz wyróżniającym się dorobkiem zawodowym.

Przyszli astronauta muszą cieszyć się idealnym zdrowiem. Nie mogą mieć żadnych chorób przewlekłych, dolegliwości psychiatrycznych, jakichkolwiek ułomności ograniczających motorykę ani uzależnień od tytoniu, alkoholu i narkotyków. Słuch powinien być w normie. Wzrok musi być 20/20, czyli w praktyce taki, który pozwala bez problemów przeczytać czwarty od dołu rząderek robaczków na tablicy kontrolnej u okulisty. Osoby po laserowej chirurgii oka oraz okularnicy, o ile nie mają dużego astygmatyzmu, też mogą się załapać.

Zero-G



ESA oswaja przyszłych astronautów z nieważkością na pokładzie samolotu Airbus A310. Ten najpierw gwałtownie nabiera wysokości, a potem zaczyna opadać po torze parabolicznym. Pilot dodatkowo silnikami kompensuje opór powietrza, aby samolot spadał z takim samym przyspieszeniem jak ludzie wewnątrz. Powstaje trwające 20 sekund wrażenie braku grawitacji.



Choć na orbicie wody jest mało, każdy astronauta musi umieć dobrze pływać. To dlatego, że niektóre treningi w skafandrach kosmicznych odbywają się w wielkich basenach, jak również część lądowań powrotnych może mieć miejsce na oceanie. Sprawdzian, jaki trzeba przejść, to pokonanie wpraw ciąguem 250 metrów w czasie poniżej 10 minut oraz przepłynięcie pod wodą przynajmniej 15 metrów. Dodatkowo trzeba utrzymać się na wodzie w skafandrze szkoleniowym przez przynajmniej 10 minut.

Niezbędnym minimum do komunikacji w międzynarodowym środowisku kosmicznym jest biegła znajomość języka angielskiego. Dodatkowym atutem będzie dobra znajomość języka rosyjskiego, a w przyszłości do tej listy dojdzie pewnie także chiński. Język sprawdzany jest szybkim testem, w którym uzupełniamy brakujące wyrazy w zdaniu oraz wybieramy wyrazy bliskoznaczne. Testy dla astronautów z naboru ESA w 2008 roku są dostępne w sieci.

Poza angielskim seria testów obejmuje umiejętności z innych dziedzin: arytmetyki – mnożenie i dzielenie w pamięci na liczbach od 1 do 20 oraz dodawanie i odejmowanie w zakresie liczb od 1 do 1000, matematyki (krótkie zadania tekstowe wymagające myślenia koncepcyjnego), koncentracji (losowo wybrane dwie reguły trzeba zaaplikować na sekwencji obiektów), zapamiętywania (z wykorzystaniem powiązań kształtów z liczbami), percepcji (szybka selekcja właściwych wskaźników i ich odczytów) oraz ogólnej wiedzy technicznej (krótkie zadania z mechaniki, silników, obwodów elektrycznych, układów dźwigni i tak dalej).

✚ Wybrańcy ostatniego naboru astronautów ESA w 2008 roku. Pierwszy z lewej Tim Peake już zaliczył lot w kosmos.

✚ Szkolenie survivalowe nieopodal słynnego Gwiezdnego Miasteczka, czyli Centrum Wyszoklenia Kosmonautów pod Moskwą.



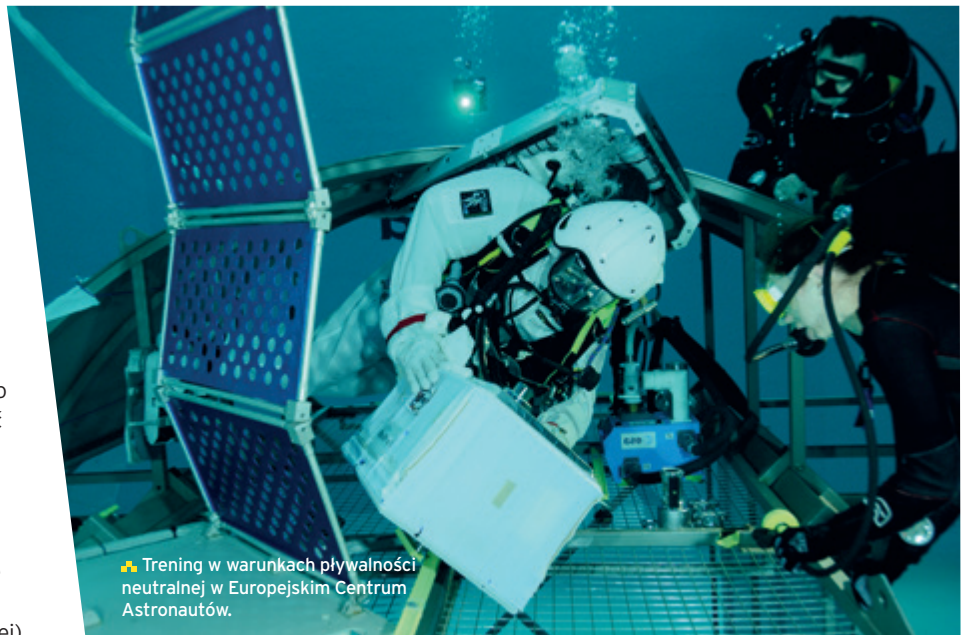
Po odsiewie na testach sprawdzane są predyspozycje do pracy w grupie, motywacja, umiejętność podejmowania decyzji, działanie w stresie, zachowanie zimnej krwi, zdolność adaptacji do nowych warunków. Astronauci muszą także mieć smykałkę do przemówień publicznych, aby po powrocie pełnić obowiązki public relations na konferencjach prasowych, odpowiadać na pytania dziennikarzy, udzielać wywiadów, występować w telewizji. To, jak wypadną w mediach, ma duży wpływ na opinię publiczną oraz skłonność polityków do finansowania kolejnych – bardzo kosztownych – kosmicznych misji załogowych.



Dla nielicznych, którym uda się zakończyć rekrutację sukcesem, to tylko początek długiej drogi szkoleń i kolejnych testów w komorach hiperbarycznych, w parabolicznych lotach symulujących warunki mikrogravitacji, w survivalu, w nauce obsługi robotycznego ramienia i innych urządzeń na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. Na pierwszy lot w kosmos można czekać latami i trzeba mieć jeszcze tę odrobinę farta, żeby nie znaleźć się w tych kilku procentach wyszkolonych astronautów, którzy wiecznie grzeją ławkę rezerwowych. ■

„Ziemia jest kołyską ludzkości, ale nie można żyć wiecznie w kołysce”

Konstantin Ciołkowski
(1857-1935)



✚ Trening w warunkach pływalności neutralnej w Europejskim Centrum Astronautów.

ZANIM ZACNIEMY, POZWOLE SOBIE POLECIC DWA, URZEKAJĄCE POD KAŻDYM WZGLĘDEM, PRODUKCJE, O KTÓRYCH CICHU A MOIM ZDANIEM ZASŁUGUJĄ NA HAŁAS: SEVERED (DRINKBOX STUDIO / PSV, IOS) ORAZ STORIES: THE PATH OF DESTINIES (SPEARHEAD GAMES / PS4, PC).

NIE BĘDE SIĘ O NICH ROZPISYWAŁ - ŻADNYCH RECENZJI- PO PROSTU CHCIAŁBYM, ABYŚCIE W WOLNEJ CHWILI ZERKNĘLI NA TIUBKI Z TYCH GIER. BO JAK DLA MNIE- BOMBA!



RADARY I MAPKI

GRAJĄC W SERIE METAL GEAR SOLID (MAM NA MYŚLI MGS 1 I 2) NIGDY NIE WARIOWAŁEM Z POZIOMEM TRUDNOŚCI, GRAJĄC NA TAKIM, KTÓRY POZWAŁAŁ KORZYSCAĆ Z RADARU W CZASIE ROZGRYWKI.

NA RADARZE WIDZIMY WYCIĘK MAPY ORAZ WRAŻE JEDNOSTKI, ICH STATUS ORAZ KIERUNEK, W KTÓRYM AKTUALNIE PATRZĄ.



MGS-V TO CAŁKIEM ŁADNE GRY, ZAWSZE BYŁO NA CZYM OKO ZAWIESIĆ, JEDNAK... W MOMENCIE, KIEDY MECHANIKA I FIZYKA GRY WESZŁA JUŻ W KREW I NAWYK A MÓZG KONTROLOWAŁ AKCJĘ NA EKRANIE, ZAPOMINAJĄC O ISTNIENIU RESZTY: ORGANIZMU CZY KONSOLI...



DLA UPROSZCZENIA PRZEKAZU, WSPOMNIANE OKO (A NAWET DWA) NIEŚWIADOMIE ZACZYNAŁO KONCENTROWAĆ SIĘ WYŁĄCZNIE NA MAŁYM WYCIĘKU EKRANU-RADARZE.



CAŁA ROBOTA WŁÓŻONA W PRZYGOTOWANIE MODELI, PROPSÓW, TEKSTUR, GEOMETRII, CAŁY WYLANY POT ANIMATORÓW, DŹWIĘKOWCÓW (ZDZIWIŁYBYŚCIE SIĘ, JAK CZĘSTO GRAM W CISZY) - WSZYSTKO TO NA ZMARNOWANIE!



ROZGRYWKA SPROWADZONA DO, GANIAJĄCYCH SIĘ POMIĘDZY LINIAMI PROSTYMI, KROPEK I WIELOKĄTÓW.

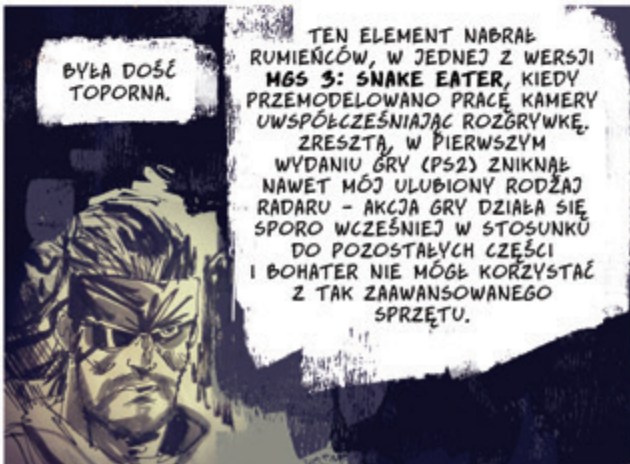
BEZ ŻADNEJ STRATY DLA PODSTAWOWEJ, SKRADANKOWEJ CZĘŚCI ROZGRYWKI.



CO TYLKO ŚWIADCZY O PORZĄDNE ZAPROJEKTOWANEJ MECHANICE. NIC DZIWNEGO, ŻE PRZETRWAŁA NIEMAL NIENARUSZONA OD CZASÓW 8-BITOWYCH KONSOL. ZA TO CZĘŚĆ ZRĘCZNOŚCIOWA, STRZELANKOWA... CÓŻ...



BYŁA DOŚĆ TOPORNA.



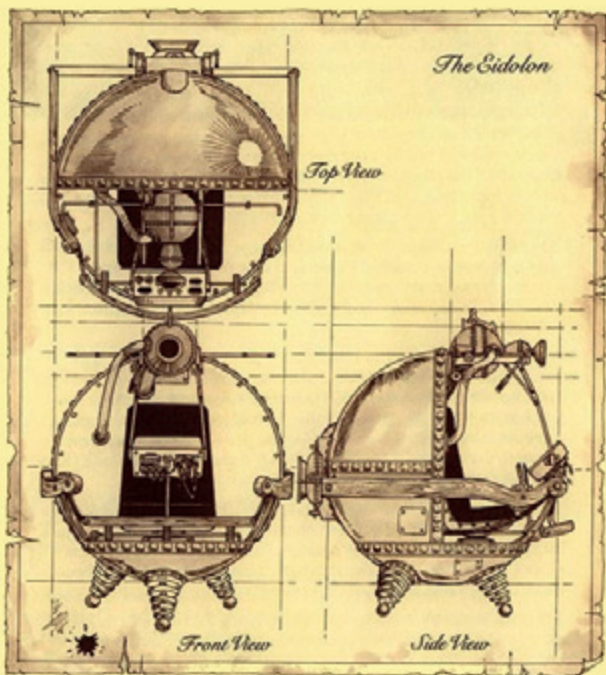
TEN ELEMENT NABRAŁ RUMIENCÓW, W JEDNEJ Z WERSJI MGS 3: SNAKE EATER, KIEDY PRZEMODELOWANO PRACĘ KAMERY WSPÓŁCZEŚNIAJĄC ROZGRYWKĘ. ZRESZTĄ, W PIERWSZYM WYDANIU GRY (PS2) ZNIKNAŁ NAWET MÓJ ULUBIONY RODZAJ RADARU - AKCJA GRY DZIAŁA SIĘ SPORO WCZEŚNIEJ W STOSUNKU DO POZOSTAŁYCH CZĘŚCI I BOHATER NIE MÓGŁ KORZYSCAĆ Z TAK ZAAWANSOWANEGO SPRZĘTU.

TRANSPARENTNY INTERFEJS, BEZ ZAŚMIECAJĄCYCH WZROK MINIMAPEK, RADARÓW TO CORAZ CZĘSTSZY ZABIEG. NAJWYRAŹNIEJ, MUSIMY ZOBACZYĆ ZA CO PŁACIMY.

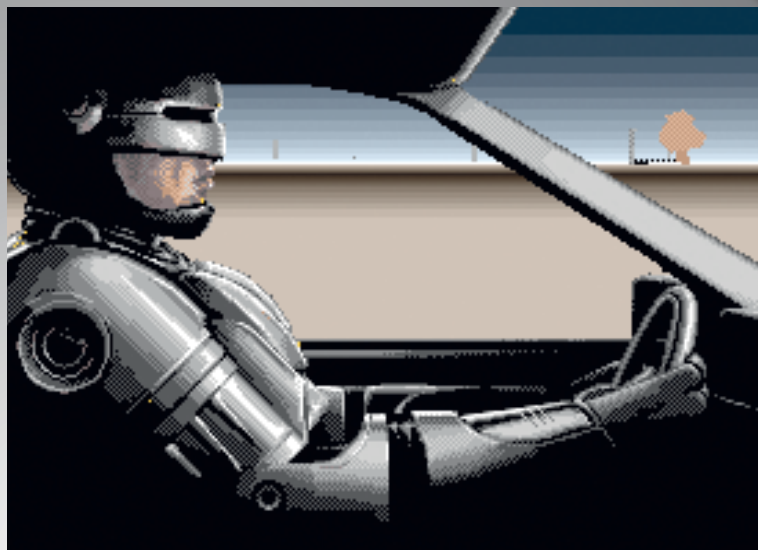


CADOTS

The Biter Bird is quite different. These creatures attack without provocation – although once or twice I have managed to scare them away.



92 Największy objętościowo materiał w dotychczasowej historii Pixela! Najbardziej złożone gry na osmiobitowe Atari.



104 Historia RoboCopa w grach wyglądała z grubsza podobnie jak dzieje wielu innych filmowych herosów: więcej upadków niż wzlotów. My staramy się dostrzegać te miłe chwile.



112 Obszerny artykuł o serii S.T.A.L.K.E.R. i losach jej twórców, ukraińskiego studia GSC Game World. Te gry pokazały Amerykanom, że nie mają patentu na strzelaniny 3D.

FELIETONY

103 Doom II, wypuszczony w rekordowo szybkim czasie, dyskontujący sukces oryginału. Michałowi niezbyt się to podoba.

119 Martyna bierze pod lupę popularny od kilku lat Early Access. Ale nie znęca się nad żadnym autorem gry!

111 Influencerzy. Obok „shitposterów” najbardziej modne ostatnio słowo. Tomek Gop zastanawia się, kim oni są.

122 Borek fedruje temat fizyki w grach. To z niej wynika, czy w dany tytuł gra się gładko, czy topornie.

ATARI 8 BIT

ATARI 8 BIT

ATARI 8 BIT

ATARI 8 BIT

ATARI 8 BIT

Rola, jaka przypadła ośmiobitowemu komputerowi Atari w informatyzacji Polaków, jest niepodważalna, tak samo jak jego pozycja w tworzeniu rodzimej sceny deweloperskiej. Mogłoby się przy tym wydawać, że o grach na atarynkę wiemy wszystko. Widać to wyraźnie, gdy spotyka się dwóch byłych posiadaczy, dzisiaj już statecznych panów w okolicy czterdziestki [pań rzadziej, chociaż zdarzają się wyjątki], którzy po wstępnym obwąchaniu i przyznaniu się do przeszłości zaczynają wymieniać ulubione tytuły. Ujmę sprawę prosto – rzadko, ale to naprawdę rzadko w takich wspominkach pojawiają się gry inne niż kasetowe, stanowiące w powszechnej świadomości jedyną wartość, jaką małe Atari miało do zaoferowania. Oczywiście opisany stan rzeczy nie jest przypadkiem, ale warto czasem uświadomić sobie, że świat był znacznie bardziej skomplikowany.

DISC GAMES

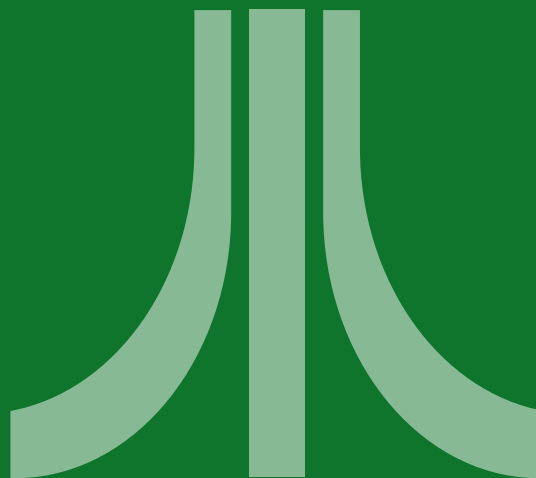
■ Ziemowit Poniewierski

Firma Atari zbudowana została wokół etosu arcade, co wyraźnie widać w polityce wydawania najważniejszych tytułów w wersjach na karcidżach (lata 1979-82). Z drugiej strony amerykańscy twórcy bardzo często projektowali swoje gry z myślą o wygodzie użytkownika, a nie oszczędnościach, stąd wiele poważnych tytułów wydanych w pierwszej dekadzie lat osiemdziesiątych w formacie dyskowym.

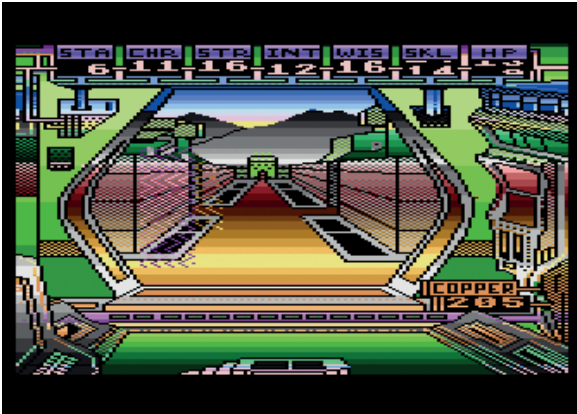
Dopiero próby zaszczerpienia na europejskim rynku Atari XL, a zwłaszcza modeli XE, przyniosły to, na czym się wychowaliśmy i co wydawało się normą, choć realnie stanowiło patologię i efekt wycofania marki z walki o dominację na rynku. Mam na myśli oczywiście kasety jako podstawowy (i jedyny) nośnik gier, głównie tych budżetowych,

tworzonych przez domorosłych twórców i sprzedawanych po dwa lub trzy funty. Na tej podstawie wyrobiliśmy sobie określone oczekiwania względem jakości oprogramowania, wyjątkowo niskie w porównaniu do sceny Spectrum, Amstrada czy C64. Tymczasem istniał lepszy, bardziej kolorowy świat, gdzie rozbudowane i ambitne gry pozwalały na przeżywanie fantastycznych przygód nie ograniczających się do 64 KB objętości i nie wymagających anielskiej cierpliwości przy wczytywaniu. Pamięając o tych wszystkich zawiłościach dziejowych, oddamy dzisiaj hołd dziesiątce tytułów, którymi cieszyć się mogli jedynie posiadacze stacji dysków, a które w wielu przypadkach stanowiły ważny etap w rozwoju branży gier wideo i to nie tylko na skalę naszego ukochanego micro.

Historia rodziny XL rozpoczęła się w 1982 roku, gdy światło dzienne ujrzał model 1200. Rok później ukazały się Atari 600XL oraz 800XL. W Polsce ten ostatni kosztował w Pe-weksach około 120 dolarów, co stanowiło sześć średnich miesięcznych pensji. Stację dysków wyceniano na ponad drugie tyle...



ATARI 8 BIT



➤ Kreacja bohatera przypominała nieco grę na jednorękim bandycie. Po zawierzeniu cech można było ruszać do trójwymiarowego miasta.

Alternate Reality

Mało komu dane było posiadać Atari 8bit i nie słyszeć o Alternate Reality, chociaż tylko wybrańcy mogli przekonać się na własne oczy o mocy drzemiącej w ich niepozornych mikrokomputerach. Był rok 1985, kiedy nakładem Datasoftu ukazała się pierwsza część planowanego na wiele lat przedsięwzięcia, z miejsca wywołując nieukrywany zachwyt, choć również wiele kontrowersji. Zastanawiało enigmatyczne wprowadzenie w fabułę, nieortodoksyjny klimat i wybitnie niesprecyzowany cel rozgrywki, w efekcie czego grze bliżej było do dema technologicznego aniżeli pełnoprawnej przygody. Zachwyt z kolei wzbudzał silnik graficzny renderujący świat gry w sposób analogiczny do znacznie późniejszego Wolfensteina 3D, pozwalający na akcję w czasie rzeczywistym, z malowniczymi wschodami i zachodami słońca, aktywnie polującymi na nas przeciwnikami i całym cyklem życia miasta. Alternate Reality czerpało pełnymi garściami z dokonań innych serii RPG, mając przy tym tak wiele cech indywidualnych, że wpisywanie go w jakikolwiek kanon nie miało żadnego sensu.



➤ W mieście można było spotkać kowala, bankierów albo kupców, z którymi możliwy był handel. Zupełnie jak w nowoczesnych RPG!

➤ Intro, w którym nad miasto przyleci spodek. A potem... ruszamy w jeden z pierwszych w dziejach gier świat 3D!



Najciekawszą, chociaż nieoczywistą cechą Alternate Reality jest jego modułowa struktura. Na małe Atari wyszły dwie z planowanych sześciu części, które w przeciwieństwie do konkurencyjnych tasiemcowych sag nie miały być kontynuacjami, lecz równoległymi obszarami tego samego uniwersum. Pierwsza część o podtytule The City stanowiła centrum świata i pozwalała (przynajmniej w założeniu) na przenoszenie się w inne strefy, z których każda miała posiadać własne cele i specyfikę (jak choćby wydany w 1987 roku

The Dungeon). Tym samym sensu nabierała struktura akcji gry pozwalająca na swobodną eksplorację bez narzuconych celów fabularnych, przez co szukanie analogii do założeń współczesnych open-worldów ze Skyrimem na czele jest jak najbardziej uprawnione. Warto znowu dać grze szansę, chociażby po to, żeby uświadomić sobie skalę rewolucyjnych zmian technologicznych i formalnych będących udziałem lat osiemdziesiątych, a przy tym docenić niepoślednią rolę, jaką w tym procesie odgrywało małe Atari. ■

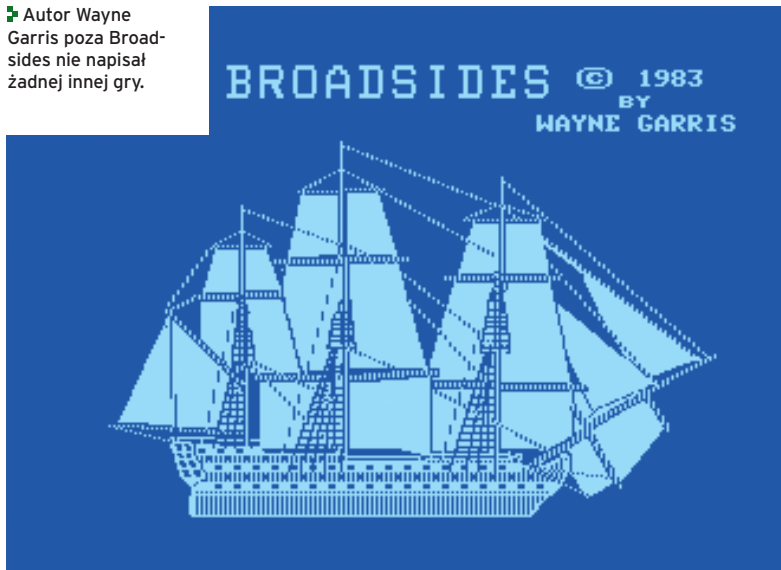
Pionier



Autorem gry był Philip Price. Drugiej części nie był w stanie ukończyć i zajęli się nią inni autorzy. Price zniknął na wiele lat, tworzył systemy telemetryczne, potem próbował bez większych sukcesów powrócić do pisania gier. Istnieje teoria, że scenariusz „Matriksa” został w jakimś zakresie zainspirowany pomysłami Price’a na temat alternatywnej rzeczywistości.

DISC GAMES

✚ Autor Wayne Garris poza BROADSIDES nie napisał żadnej innej gry.



broadships

Pirates! to tytuł uważany za jedną z najlepszych (jeśli nie najlepszą) gier na C64 i niewiele znajdzie się powodów, żeby poddawać sens tego przekonania w wątpliwość. Malownicze żaglowce, huk dział i tnące powietrze pałasze zawsze stanowiły znakomity materiał na grę akcji. Atarowcy co prawda nawet w najskrytszych marzeniach nie ośmielili się pożądać czegoś równie rozbudowanego jak dzieło MicroProse, ale niewielu też zdawało sobie sprawę z istnienia na ich platformie tytułu, który mógłby stanowić (i najprawdopodobniej stanowił) pożywkę dla geniuszu Sida Meiera.

BROADSIDES wydane zostało przez nieocenione SSI jeszcze w roku 1983, a więc dla większości polskich użytkowników gdzieś pomiędzy wynalezieniem koła a wojnami napoleońskimi. Rozgrywka zaskakująco przypomina tę z późniejszych o cztery lata Sid Meier's Pirates!, ograniczając się wprawdzie do pojedynków okrętów, ale za to pozwalając

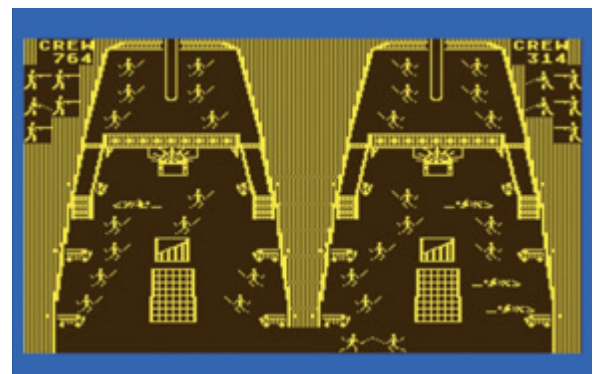
Magnaci



SSI w 1983 roku było być może najpotężniejszym producentem gier w USA. Skoro wydało BROADSIDES w wersji na ośmiobitowe Atari, to oznaczało, że przed krachem branży gier sprzęt ten miał jeszcze wsparcie największych. Nawet Infocom wypuszczał na nie swoje tekstówki. Bonanza skończyła się wraz ze sprzedażą Atari Jackowi Tramielowi.

✚ Abordaż. Na dole walczy dwóch szpadzistów, z boków strzelcy wypalają ze swych muszkietów. Jeśli załoga była liczna, starcie mogło trwać i kwadrans.

✚ Trwa wzajemne obwąchiwanie się. Na tablicy całkiem dużo parametrów...



BROADSIDES stanowiło przedmiot pożądanym ambitnych atarowców.

na swobodne ustawianie ilości dział, ożaglowania, wielkości kadłuba, ilości załogi i kilku jeszcze drobiazgów, które decydują o wyniku pojedynku równie mocno, jak taktyczne umiejętności i zręczność gracza. W pierwszej fazie walki pływamy po akwenu, pilnie obserwując zmiany wiatru i manewry wroga, i starając się ustawić w taki sposób, aby pełną salwą poszatkować kadłub i żagle oponenta. W drugiej, o ile jeden z okrętów nie został na skutek intensywnego ostrzału posłany na dno, uczestniczymy w abordażu, potraktowanym z nie

mniejszą pieczołowitością i dbałością o zachowanie realiów.

Grafika, dość nietypowo jak na małe Atari w wysokiej rozdzielczości, zachwyca wykonaniem i detalem. Uszkodzenia okrętów są na bieżąco wizualizowane na miniaturach, całość zaś, jak przystało na SSI, sprawia wrażenie bardzo dopracowanego i przemyślanego tytułu. Od razu dodam, że nie jest to gra zręcznościowa i akcja toczy się dość powoli, ale wciąż to znakomita zabawa, o jakiej posiadacze magnetofonów mogli jedynie pomarzyć. ■

ATARI 8 BIT

Pirates of the Barbary Coast

O ile Broadsides przypomina wybrane fragmenty dzieła Sida Meiera, o tyle Pirates of Barbary Coast od Starsoft Development Laboratories nawiązuje wprost do tego samego etosu i opowiadają dobrze znaną nam historię. Jako kapitan żaglowca pływasz w obrębie akwenu Morza Śródziemnego, handlując, walcząc z piratami oraz szukając cennych informacji i szans na powiększenie majątku (nie zapominając o tajemniczych mapach i ukrytych skarbach), a wszystko po to, aby wykupić córkę Katarzynę z rąk bezwzględnego Bloodthroata. Zanim to jednak nastąpi, musisz zadbać o zaokrętownianie, stan kadłuba, żagle oraz oczywiście o zapas kul i prochu, bez których szybko staniesz się łupem pierwszego napotkanego pirata.

Barbary Coast jest kolejnym tytułem z rodzaju tych, o jakich większość polskich atarowców mogła jedynie skrycie pomarzyć. Wielogodzina przygoda z możliwością zapisu stanu gry, rozbudowany wątek handlowy, morskie bitwy rozgrywane w czasie rzeczywistym z perspektywy pierwszej osoby, wielki świat do zwiedzania i mnóstwo doskonałej grafiki, która sama w sobie rozbudzała wyobraźnię za każdym razem, kiedy screeny z rozgrywki pojawiały się w prasie drukowanej. Szczególnie ikoniczne są sceny potyczek zmuszające gracza do zarządzania ekwipunkiem na poziomie tak podstawowym, jak dosypywanie prochu, ubijanie go za pomocą stempla, odpalanie lontu i wytyczanie kąta nachylenia lufy.

Twórcy nie szczędzili na wizualizacji, z rozmachem podchodząc do kwestii prezentowania obrażeń po stronie własnej i przeciwnika. Rozmach to zresztą najlepsze słowo,



W grze podróżujemy pomiędzy portami, by krzewić wymianę towarową.

Witam, nazywam się Romine z Casa-blanki i zapraszam na mały handel!



Ekran tytułowy był jedną z ładniejszych wizytówek atarowskich gier.



jakim opisać można grę. Nic tutaj nie sprawia wrażenia robionego tanio lub w pośpiechu, nawet ekran zaopatrywania statku - coś, co można było pokazać prostą listą i kilkoma cyframi - ma tu wyraźnie cel oszołomienia gracza skalą detalu i walorów produkcyjnych. Pirates of Barbary Coast zestarzało się co prawda pod względem rozgrywki, ale wciąż pozostają pomnikiem ogromnego potencjału małego Atari jako platformy do zaawansowanych gier. ■

Starsoft



Gra stanowiła początek kariery Starsoft Development Laboratories, studia założonego przez Hala McCrery'ego, byłego projektanta Adventure International. Firma wydawała gry do końca lat osiemdziesiątych.

Seven Cities of Gold

Skoro przywołaliśmy ducha Pirates!, nie sposób nie wspomnieć o innej grze będącej inspiracją dla hitu z szesnastobitowców, a mianowicie Seven Cities of Gold autorstwa Dana Buntena. Fani Civilization i Colonization bez trudu odnajdą tutaj rozwiązania, które znają i kochają, chociaż pozostaje pytanie, jak to możliwe, że w roku 1984, na sprzęt o mocy niewiele większej od kalkulatora, pojawiła się gra wykonana z rozmachem, jakiego nie powstydziłyby się projekty z Amigi i PC.

Rozgrywkę rozpoczynamy jako aspirujący odkrywca wyposażony przez koronę hiszpańską w niewielką flotę czterech żaglowców, nieco funduszy na rekrutację załogi i skromny ładunek. Szybko opuszczamy rodzimy port i płyniemy w kierunku Nowego Świata. Już na tym etapie nie można nie zauważyć uderzającego podobieństwa do wymienionych wcześniej strategii MicroProse, a przecież najlepsze ma dopiero nadejść. Po lądowaniu na nowo odkrytym lądzie możemy zakładać forty, odwiedzać wioski tubylców, handlować, walczyć, gromadzić złoto i systematycznie przeczesywać ogromny teren w poszukiwaniu tytułowych zaginionych miast - miejsc ukrycia nieprzebranych skarbów.

Plotka głosi, że Dan Bunten (o którym pisaliśmy w Pixelu #21) pracował przy pierwszych prototypach Civilization, jeszcze zanim projekt przeszedł bezpośrednio w ręce Sida Meiera. Ile jest w tym prawdy - trudno powiedzieć, ale skala podobieństw obu tytułów jest zbyt poważna. Również technologiczne aspekty gry robią wrażenie. W jednym z wywiadów Bunten przyznał, że najtrudniejsze było przechowywanie rozbudowanego świata w pamięci, wobec

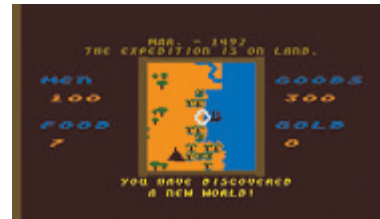
DISC GAMES



tego stworzył technologię streamingu contentu, tak jak to się dzisiaj robi w grach open-world. Te zabiegi skutecznie uniemożliwiły co prawda granie z magnetofonu, ale dla mnie istnienie Cities to najlepszy dowód na to, że ośmiobitowe Atari nigdy nie zostało w pełni wykorzystane przez twórców, włączając w to również dokonania współczesnej sceny. ■



■ Urodziłeś się jako służący Questrona, ale miałeś oczy na tyle szeroko otwarte, żeby wiedzieć...



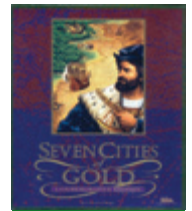
■ Tak złożona gra i to w 1984 roku? Tylko twórca M.U.L.E. mógł się na to zdobyć.

■ Po przybyciu do Hiszpanii trzeba było złożyć raport królowi.

■ ...o krainach i pełnych wojska warunkach, a także o potężnym czarowniku Mesronie.



Cywilizacja



Edycja specjalna Seven Cities of Gold ukazała się w 1993 roku. Grafika została dopasowana do nowych czasów i naprawdę miało się wrażenie, że to rozszerzona wersja starszego o dwa lata Civilization. Eksploracja indiańskich krain poprzez chodzenie ludzikiem mogła się wydawać ciekawsza niż przesuwanie żetonów po planszy.

questron

Autorzy



Idea gry pochodziła od Geralda M. Wieczorka, zaś głównym programistą był Charles W. Dougherty. Ten ostatni zrealizował też dla Electronic Arts grę Legacy of the Ancients (1987) bazującą na silniku Questrona. Potem zaś twórca wykonał jego sequel Legend of Blacksilver (1988) dla Epyxa.

Questron (1984) to bardzo specyficzny RPG, w którym duch Ultimy konkuruje z oryginalnymi, choć nieco zaskakującymi rozwiązaniami nadającymi przygodzie specyficzny ton. Tytuł stał się popularny nie tylko z powodu przystępnego systemu rozgrywki i znakomitej jakości wydania (znak firmy SSI), ale przede wszystkim dzięki małemu skandalowi towarzyszącemu publikacji. Otóż Joel Billings, założyciel i szef SSI, zgodził się na wydanie Questrona, mimo że ani nie był fanem gatunku, ani nie planował zmiany kierunku rozwoju firmy obliczonego na dominację na polu gier bitewnych. Podobno za decyzją stały naciski ze strony pracowników, wśród których wielu nie ukrywało fascynacji grami fabularnymi. Joel podpisał kontrakt z twórcami Questrona, nie

wiedząc o rażących zapożyczeniach z serii Ultima, co już po fakcie uświadomiła mu skarga Originu i żądanie odstąpienia od premiery. Losy projektu zawisły na włosku. Joel przez dwa długie miesiące nosił się z zamiarem wycofania z konfliktu, ostatecznie jednak rozsądek biznesmena wziął górę i rozpoczęły się negocjacje, w efekcie których SSI przyznało prawa do części zysków Originowi, a w samej grze pojawiła się informacja o „strukturze i stylu na licencji Richarda Garriota”. Historycznie rzecz ujmując, wydanie Questrona przez SSI ma znaczenie daleko większe niż nasza możliwość cieszenia się udaną grą. Świetna sprzedaż uzmysłowiła Billingsowi potencjał drzemący w rynku gier fabularnych. Firma zabrała się za tworzenie własnych tytułów i wkrótce mieliśmy

okazję podziwiać Wizard's Crown, który otworzył drogę do całego nurtu zachodnich RPG bazujących na licencjach znanych systemów i łączących klasyczne rozwiązania papierowych przygód z rozbudowaną mechaniką gier bitewnych.

Sam Questron uchodzi dzisiaj za tytuł nierówny, dziwny w warstwie rozwoju postaci i w przedziwny sposób rozdzielający rozgrywkę na część pierwszą z widokiem z lotu ptaka, oraz drugą, znacznie bardziej rozbudowaną, z atrakcyjnymi labiryntami 3D i dodatkowymi opcjami walki (czary), do doświadczenia czego wielu graczom nie starczało niestety cierpliwości. W ostatecznym rachunku jest to jednak interesująca gra, która zadziwiająco dobrze się zestarzała i nadal dostarcza wiele zabawy. ■

ATARI 8 BIT



■ A tak wyglądała potyczka, jeśli chcieliśmy ją przeprowadzić w turowej formie. Trzeba było przesuwac piony i wybierać przeciwników do ataku.



■ Tak, ta siateczka to korytarze lochów. Po dotarciu do wroga można było wybrać opcję Quick Combat.

Wizard's Crown

O ile Questron zapoczątkował romans SSI z grami fabularnymi, o tyle wydany rok później Wizard's Crown wytyczyło drogę całemu gatunkowi na wiele kolejnych lat. Trudno przecenić rolę tego tytułu. Gra promowała rozgrywkę drużynową, co wbrew pozorom nie było w owych latach standardem. Charakterystyczny dla serii Ultima otwarty świat połączono z systemem walki zaadoptowanym z gier bitewnych, z zachowaniem całej specyfiki rozgrywki. To była ogromna, epicka przygoda - pasjonująca, oczarowująca poziomem szczegółowości i rozmachem zastosowanych mechanik. Główna misja - odzyskanie Korony Imperatora zawłaszczonej i ukrytej w magicznym labiryncie przez upadłego maga Tyrmona - stanowiła jedynie pretekst do wyruszenia w świat pełen interesujących miejsc: miast, lochów i kurhanów.

Samo dbanie o rozwój drużyny i kompletowanie wyposażenia wystarczyło, aby pograć się w obcym uniwersum bez reszty. Każdy bohater

RPG, które powstało tuż przed nabyciem przez SSI licencji na wydawanie gier opartych na D&D.

Stratedzy



Autorami gry byli Keith Brors i Paul Murray, którzy niedługo potem stworzyli Pool of Radiance, czyli pierwszy tytuł z serii RPG Gold Box. W USA sprzedało się 50,000 egzemplarzy Wizard's Crown, co było znakomitym wynikiem.

posiadał określony zestaw umiejętności, a ich rozwijanie dawało potężną motywację do kontynuowania rozgrywki. Warto zauważyć, że wspomniany system został później zaadoptowany w serii Fallout (słynne 250 punktów), podobnie jak taktyczna walka turowa pojawiła się w dziesiątkach tytułów RPG produkowanych po obu stronach Pacyfiku, nie wspominając już o drobiazgach takich jak podział na obrażenia tłuczone, cięte i kłute, co do dzisiaj uchodzi za kanon.

Podobnej klasy wpływów jest znacznie więcej: kolorowanie ikon awatarów (Pool of Radiance, Baldur's Gate), zdolność identyfikacji przedmiotów oparta na poziomie wiedzy bohaterów - można by wymienić

w nieskończoność. Najważniejszą jednak rolę, jaką Wizard's Crown odegrało w rozwoju gatunku gier fabularnych, było przekonanie właścicieli marki D&D - firmy TSR - do powierzenia licencji najważniejszego systemu pen&paper właśnie SSI, choć starały się o nią potężne w tamtych latach Origin i EA. SSI nie zawiodło zaufania, olśniewając graczy Złotą Serią, i chociaż posiadacze małego Atari mogli jedynie marzyć o grach pokroju Pool of Radiance, to zarówno Wizard's Crown, jak i znakomity Eternal Dagger (1987) pokazywały, że stała za tym wyłącznie kondycja rynku, a nie możliwości sprzętu, skądinąd świetnie sprawdzającego się w tego typu projektach. ■

DISC GAMES

Phantasie

Ze wszystkich gier RPG na małe Atari Phantasie pozostaje najbardziej przystępną rozrywką, za nic sobie mającą upływające lata i zmieniającą się nawyki oraz oczekiwania graczy. Przyczyna jest oczywista: SSI, tworząc alternatywę dla Wizard's Crown, postarało się o połączenie wszystkich znanych sobie elementów sukcesu: otwartego świata reprezentowanego ikonyczną, ale wyjątkowo elegancją i czytelną grafiką, dziesiątek lokacji, miast i podziemi, gdzie na każdym kroku odnajdywaliśmy coś interesującego do zrobienia (lub choćby przeczytania), rozbudowanego systemu rozwoju drużyny ze zróżnicowanymi klasami i okazałą listą ras do wyboru, a wreszcie - mechaniką walki o ponadczasowym charakterze. Zupełnie jak we współczesnych grach!

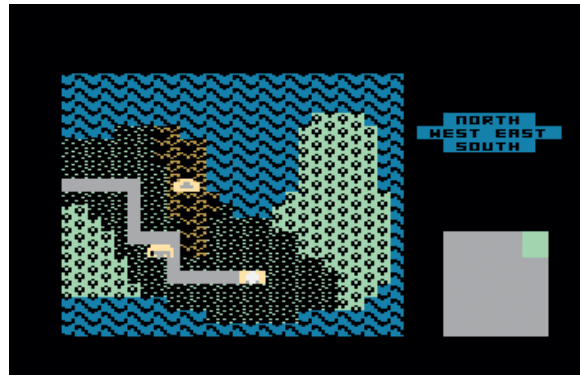
W kwestii tej ostatniej poczyniono znaczne uproszczenia, nie rezygnując jednak z głębi rozgrywki. I tak o ile Wizard's Crown oferowało skomplikowane potyczki na miarę figurkowych gier bitewnych, wymuszając znaczną inwestycję czasową (średnio pół godziny na walkę), o tyle Phantasie skupiało się na ustawieniach i taktykach bliższych serii Disciples.

Twardziel



Autorem wszystkich czterech Phantasie był Winston Douglas Wood. Aktywny w branży przez sześć lat, w międzyczasie zrealizował dla SSI Star Command, który miał podobne założenia jak Phantasie, tyle że rozgrywał się w kosmosie.

W czasie gdy twórcy gier wylewali siódme poty, Atari grzęzło w tak nieudanych projektach konsol jak Atari 5200 czy 7800.



Sześciuosobowa drużyna dzielnie przeszukuje góry i lasy w poszukiwaniu Nikademusa.

Kiedy już stworzymy ekipę z kilkunastu ras (w tym orków i minotaurów!), obkupimy się w sklepie i wypłyniemy w gospodzie, wkroczymy do jakiegoś lochu...

Gracze czuli, że mają wiele do powiedzenia w temacie prowadzenia batalii, akcja toczyła się szybko i bez zbędnych przedbiegów, a okazji do sprawdzenia siły drużyny nigdy nie brakowało, zarówno na otwartym terenie, jak i w bezdennych lochach nawiedzanych przez co potężniejszych adwersarzy.

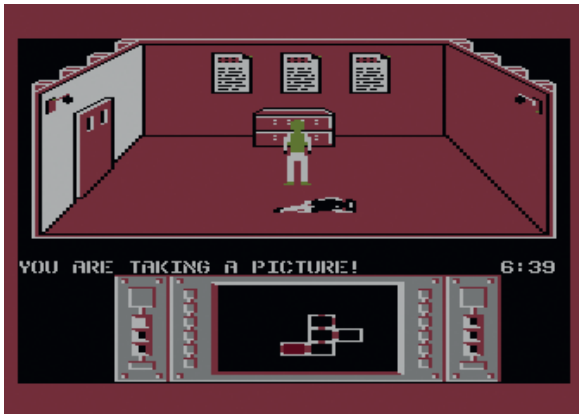
Phantasie to doskonały przykład na to, że wbrew rozpowszechnianemu ostatnio mitowi gry RPG to głównie system rozwoju i interesujące mechaniki, a nie fabuła i moralne wybory. Tych ostatnich SSI graczom oszczędziło, jasno ustawiając strony konfliktu. Główna oś przygody dotyczyła odnalezienia fortecy złego maga Nikademusa, której pozycja znana była jedynie wiernym sługom nikczemnika - czarnym rycerzom



puszczać wyspę Gelnor. Wystarczyło zaglądać w każdy zakątek i bić, kogo popadnie, żeby z powodzeniem zbliżyć się do satysfakcjonującego finału. Z patriotycznego obowiązku (i nie bez dumy) przypomnę jeszcze, że za portem gry na Atari i C64 stali programiści z Logical Design Works, firmy Lucjana Wencla - tego samego, który umieścił Atari w Peweksach. ■



ATARI 8 BIT



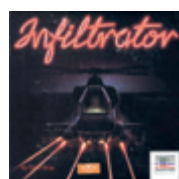
Infiltrator

Wiele złożyło się na fakt, że w połowie lat osiemdziesiątych Atari 8bit zostało wyrzucone przez ambitnych wydawców i deweloperów poza nawias. Możemy dzisiaj jedynie zastanawiać się, jak wyglądałoby nasze dzieciństwo, gdyby Jack Tramiel miał inną wizję rozwoju firmy i nie odciął się od gier oraz maszyn ośmiobitowych na rzecz sprzętu dedykowanego profesjonalnym zastosowaniom. Przedsmak alternatywnej rzeczywistości, w której Atari XL/XE ma silną rynkową pozycję i wsparcie najlepszych twórców, odnaleźć możemy w grze o nazwie Infiltrator wydanej przez amerykańskie studio Mindscape.

O tym, że była to produkcja nowej epoki zrywającej z dziedzictwem salonów arcade i prostymi grami obliczonymi na podbijanie high score, możemy się przekonać, obserwując mnogość form rozgrywki. Zręcznościowy, ale znakomicie wykonany moduł symulacji lotu helikoptera przyćmiewa dokonania konkurencji zarówno pod względem grafiki, jak i dynamiki zabawy, nie pozwalając na chwilę nudy czy rozproszenia. Etapy rozgrywane się w obozie Szalonego Przywódcy

■ Celem gry było przeszukiwanie szafek z dokumentami, a gdy ktoś przeszkadzał – do akcji wkraczał gaz łzawiący, granat albo materiał wybuchowy.

Mr Dash



Infiltratora napisał praktycznie w pojedynkę Christopher Gray. W historii zapisał się jako współtwórca oryginalnego Boulder Dasha, stworzył też jego edycję 30th Anniversary. Na swojej liście dokonań ma sequel Infiltratora, grową przerwóbkę „Brdnego Harry’ego” czy zręcznościówkę o insektoidalnym robocie B.O.B. Aktywny od ponad 30 lat, jeszcze nie skończył pięćdziesiątki!



■ Zupełny szok – siadamy za sterami helikoptera, a nie jest to symulator, lecz jedynie część większej całości!



■ Oprócz penetracji wnętrza przemieszczamy się też po terenie otwartym.

w interesujący sposób łączą motywy znane z gier przygodowych i skradank. Ekwipunek w postaci gazu usypiającego, fałszywych dokumentów, wykrywacza min i kilku innych drobiazgów nadaje rozgrywce sporej taktycznej głębi.

Wizualizacja jest znakomita, moim zdaniem o klasę lepsza niż w pochodzącym z tego samego okresu kultowym The Great Escape, ze scenami na otwartym terenie i przeszukiwaniem pomieszczeń pod czujnym okiem podejrzliwych strażników (skojarzenia ze Spy vs Spy są

nieuniknione). To jednak tylko elementy składowe większej układanki będącej spójną, unikalną i wciągającą przygodą perfekcyjnie oddającą klimat filmów z Bondem. Co ciekawe, Infiltrator został wydany w Europie na pozostałe micro w wersjach kasetyowych (multiloader) przez U.S. Gold w ramach serii Americana. Atari niestety nie załapało się na reedycję i stąd posiadacze magnetofonów jedyny kontakt z tym wyjątkowym tytułem mieli w postaci pociętych, wyrwanych z kontekstu zrzutów pamięci. ■

DISC GAMES



Jedna z pierwszych adaptacji literatury. Wyprzedziła Hitchhiker's Guide to the Galaxy.

■ Jak na strategię przystało, większość akcji dzieje się na poziomie tabelki.

RESULTS OF THREADFIGHTING - TURN 1			
Weyr	Kld	Wnd	Hold/Threads
BEMDEN	48	14	BEMDEN 5 LEMS 5 HIGH RCHS 0
HIGH RCH	4	27	PARS 0 RIVERS BEND 4 BALAN 2 FORK 2
IGEN	11	50	BRUN 0 MOOL 0 MIMER'S 2 CAMPBELL 0 KEOGH 0
TELGAR	13	40	

All players respond when ready.
or press CNTL-S to save game.

dragonriders of pern

Adaptacja

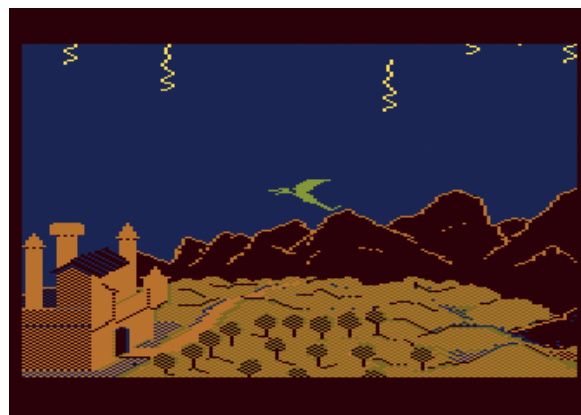


W realizację growej wersji powieści Anne McCaffrey zaangażował się twórca Battlezone Ed Rotberg w 1980 roku. Atari nie wykupiło jednak praw licencyjnych i projekt poszedł w odstawkę. Byłaby to pierwsza książka przeniesiona na komputery. Ale i tak gra z 1983 roku była jedną z pierwszych. Wyprzedził ją między innymi Hobbit.

O powieściach z serii „Jeźdźcy Smoków z Pern” Anne McCaffrey słyszałem na długo jeszcze zanim miałem okazję zapoznać się z nimi osobiście. Sam pomysł walki ludzi i smoków z bezwzględny i niepoddającym się zrozumieniu najeźdźcy z kosmosu był czymś, co rozbudzało wyobraźnię ponad zwykłą miarę. Nic dziwnego, że uniwersum stworzone jeszcze w latach sześćdziesiątych szybko przeniesiono w przestrzeń gry wideo. Dodajmy, że jak na 1983 rok dosyć innowacyjnej, bo wtedy gry zdecydował się na premierę Dragonriders of Pern w wersji na Atari 8bit i C64. Dostępny jedynie na dyskietkach tytuł odważnie łączył strategiczną rozgrywkę oraz tekstową przygodę z elementami zręcznościowymi. Przede wszystkim był on jednak niezwykłą opowieścią o innym świecie: pełnym intryg, polityki i sojuszy, bez których walka z Nićmi była skazana na porażkę.

■ Mapa prawie jak z gry Risk, w której walczyliśmy o zajęcie kolejnych terytoriów.

■ Intro wyróżnia się niedającą się słuchać muzyką oraz znakomitą animacją smoka.



Jeźdźcy Smoków z Pern to gra wyjątkowa nie tylko ze względu na konieczność posiadania stacji dyskiety. To akurat jest najmniej istotne, gdy zdamy sobie sprawę z tego, jak niewiele w historii elektronicznej rozrywki mieliśmy do czynienia z projektami o podejmowaniu decyzji politycznych. Wszyscy atarowcy, którzy z żalem przyglądali się Defender of the Crown na Amidze i C64, powinni przynajmniej mieć świadomość, że na ich maszynie wiele lat wcześniej powstała bardzo ambitna gra o podobnych

założeniach, również oparta na idei mapy, kontroli terenu i zręcznościowym sposobie rozwiązywania konfliktów. Jednak w przeciwieństwie do dzieła Cinemaware, Smoczy Jeźdźcy to gra promująca pozyskiwanie sojuszników i uważne przypatrywanie się dyplomatycznym działaniom innych władców, aby skutecznie poruszać się w gęstym sosie polityki. Jeźdźcy stoją w jednym szeregu z King of the Dragon Pass (PC) i Reigns (iOS, Android), co samo w sobie powinno stanowić poważną rekomendację. ■

ATARI 8 BIT

The Eidolon

The Eidolon - tytuł symbolizujący najlepsze lata naszej ukochanej maszyny, kiedy to Atari hojną ręką inwestowało w studia pokroju Lucasfilm Games, a w stacjach dysków lądowały produkcje spektakularne, wywołujące dreszcz emocji nie tylko z powodu nowatorskiej rozgrywki, ale przede wszystkim przełamywania barier technologicznych i olśniewania kunsztem programistów. Nie jest żadną tajemnicą, że Ballblazer (1984) i Rescue on Fractalus! (1985) były powodem chluby atarowców. Wspaniały silnik oparty na fraktalach, dynamiczna i wciągająca rozgrywka, rozmach - tego było nam trzeba, żeby czuć wiatr w żaglach i chodzić z dumnie uniesioną głową. Co prawda trwało to tylko przez chwilę, ale i tak przeżycia były niezapomniane, a przy tym same gry Lucasfilmu wciąż pozostają doskonałą, niepoddającą się upływowi czasu rozgrywką.

❖ Gra korzystała z technologii fraktalnej wdrożonej przez Lucasfilm rok wcześniej w Rescue on Fractalus!



❖ Dzięki pudełku do gry ocalał jeden ze szkiców koncepcyjnych pokazujących Eidolona.

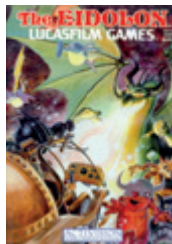
Eidolon to nazwa maszyny wynalezionej 100 lat temu przez doktora Agona, czekającej na ponowne uruchomienie gdzieś w zakamarkach starej posiadłości. Przypadek sprawia, że odnajdujemy artefakt i używamy go jako pojazdu, przenosząc się do tajemniczego kompleksu jaskiń pełnych potworów, smoków i tajemniczych przedmiotów. Naszym celem jest wydostanie się z pułapki, co wymaga świadomego poruszania się po labiryncie, kolekcjonowania magicznych kul i umiejętnego używania ich do likwidacji przeciwników. Kule, dostępne w wielu kolorach, stanowią broń przeciwko wybranym typom wrogów, co buduje dość interesujące sytuacje decyzyjne i zmusza do taktycznego podejścia do rozgrywki, mocno skądinąd osadzonej w stylistyce arcade - z szybką akcją i znakomicie zrealizowaną stroną wizualną.

Dla wielu krytyków The Eidolon jest sprytnie zakamuflowanym demem technologicznym, będącym klonem Rescue on Fractalus! z odwróconymi szczytami górkimi mającymi udawać sklepienie lochu. Jak bardzo niesłuszna jest ta opinia, przekona się każdy, kto poświęci grze choćby kilka minut. Każdy pokonany smok, każdy zebrany przeciwnik dostarcza ogromnej satysfakcji. Jedyne, czego można żałować, to ograniczenie dostępności tytułu wyłącznie dla posiadaczy stacji dysków. Z drugiej strony w latach osiemdziesiątych trudno było o lepszy powód do zainwestowania w nowoczesną pamięć masową do naszej małej atarynki. ■

❖ Fragment instrukcji dołączonej do gry. Wydawcą był Epyx. Lucasfilm Games dopiero od Maniac Mansion zaczął sam dystrybuować swoje dzieła.



Karolek



Autorem gry był jeden z weteranów branży Charlie Kellner. Podczas swojej kariery pracował właściwie dla każdego - Apple, Epyxu, Microsoftu, Nintendo, Viacomu, Wizards of the Coast. Niezniszczalny, pelen optymizmu człowiek do wynajęcia!



Michał R. Wiśniewski

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

FELIETON, W KTÓRYM NARZEKAM NA DOOMA II

Tworzenie sequeli to najprostsze zadanie na świecie. Czego byście nie zrobili, i tak ktoś będzie narzekać, więc nie ma się czym przejmować.

Przykład: ja narzekam na Dooma II. Dlaczego ktoś chciałby narzekać na tak wspaniałą grę, jak drugi Doom? Bo zmienili kilka rzeczy, które podobały mi się w pierwszej części. I nie jestem z nich zadowolony. Kupiłem sobie właśnie na przecenie kolekcję Classic Doom na PS3 i w ramach relaksu przechodzę po kolei wszystkie trzy części (Ultimate Doom, czyli oryginał z dodatkowym epizodem, Doom II i Final Doom). Wersja na PS3 jest przecudna – stare tekstury w niskiej rozdzielczości pyszną się na ekranie HD wielkimi pikselami, muzyka skrzypi jak z Sound Blastera, piekielne stwory pochrumkują zza ścian – wszystko jak było; nic się nie zmieniło. Poza sterowaniem. O rety, ta gra po prostu czekała na pada, jak wspaniale się biega i strzela, gdy ma się spust pod palcem i dwie analogowe pałki! A funkcja wibracji, gdy wbija się piłą łańcuchową w cielsko potwora – żadne VR nie zapewni takich doznań. A jak ktoś zbierze ekipę, to i deathmatch dla 2-4 osób można odpalić na splitscreenie.

I pykałem sobie tak radośnie, etap za etapem, w pierwszej części, uchachany po pachy, bo i nostalgia, i te nowe przeżycia, a jaka prostota, akurat na mały eskapizm w wolnej chwili. Prosta historia doskonale opowiedziana

w trzech epizodach, coraz bardziej pochłanianych przez piekło (postępująca budowa Wieży Babel, którą widać na ekranach statystyk w epizodzie drugim, to mistrzostwo narracji i przyłożenia się do szczegółu!). Ograniczenia techniczne nie rzucają się w oczy; nie burzą immersji w kosmiczne bazy i piekielne labirynty.

Skończyłem, uroniłem łzę wzruszenia i odpaliłem Doom II: Hell on Earth. To bardziej DLC niż nowa gra; kolejny, gigantyczny epizod. Doszły nowe bronie, niezłe potwory i lekko podrasowano engine, dodając opcję „skakania” (czy raczej szybkiego przebiegania). Ale przeniesienie akcji na Ziemię, nawet podbitą przez Piekło, odbieram jako porażkę. Na początku nie jest tak źle – akcja dzieje się w porcie kosmicznym (czymś trzeba uzasadnić powtórne użycie tekstur z Phobosa) albo w bazie piekielników. Ale kiedy przenosi się do „miasta”, ja wysiadam. Widać, że gra nie jest w stanie udźwignąć czegoś, co ma przypominać realny świat, nawet skażony i zmieniony przez obcą inwazję. Gdzieś uleciała ta radosna prostota jedyńki, plansze stały się skomplikowane, naciągane, wielkie, wręcz męczące. Skoki, teleporty, frustracja.

Nie podoba mi się, bo nie jest jak pierwsza część. Ale jakby był jak pierwsza część, to ludzie narzekaliby, że się nie różni; zresztą niektórzy narzekają, że różni się zbyt mało. Co robić? Robić swoje i się nie przejmować. Wszystkich się nie zadowoli, i tego się trzymam, gdy sam tworzę. ■



■ Marcin Kiendra

TWÓJ RUCH, GNIDO!

Malująca się w szarych barwach dystopijna przyszłość, przestępczość na ulicach miast, wszechwładza korporacji i upadek obyczajów to jeden z ulubionych tematów epoki VHS.

„Blade Runner”, „Uciekinier”, „Ucieczka z Nowego Jorku” i wiele innych filmów roztaczało przed nami równie ponure wizje najbliższych lat. „RoboCop” bardzo dobrze pasował do tego towarzystwa, szczególnie że jego akcja rozgrywała się w Detroit, mieście uznanym w latach osiemdziesiątych za najbardziej nieprzyjazne miejsce do życia w Stanach Zjednoczonych. Główny bohater, sierżant Alex Murphy, ginie w starciu z lokalnym gangiem i w wyniku eksperymentu zostaje przywrócony do życia w ciele cyborga, ponownie stając do walki z przestępczością na ulicach miasta. Scenariusz nie był najwyższych lotów, ale wpisywał się w stylistykę tamtego okresu. Zresztą nikt nie wróżył mu sukcesu, biorąc pod uwagę mały budżet i brak prawdziwej gwiazdy, która promowałaby film swoim nazwiskiem.

X

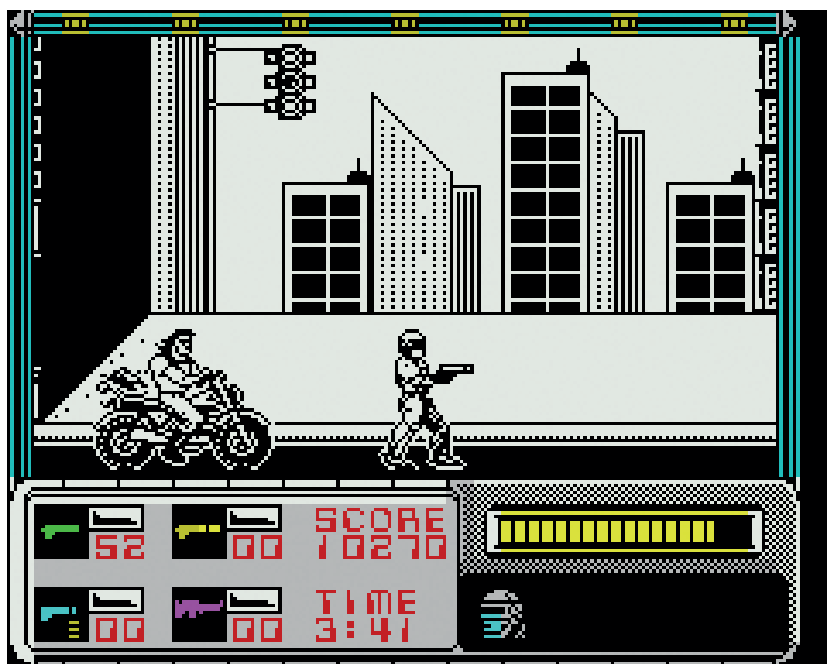
Jednak Gary Bracey z brytyjskiego studia Ocean, szukający materiału na nową grę wideo opartą na filmie, dostrzegł w tym potencjał. Jego firma znana już była z wykupywania licencji na większe hity pokroju „Rambo”, „Cobry” czy „Top Guna”. Ocean zagwarantował sobie prawa do egranzacji „RoboCopa” jeszcze na etapie kręcenia zdjęć, zyskując wgląd do scenariusza i niedokończonej wersji filmu. Wytwórnia Orion nie stawiała specjalnych wymagań co do kształtu produkcji, dając programistom wolną rękę. Ciekawe, że już w najbliższej przyszłości taka sytuacja byłaby nie do pomyślenia, ale w połowie lat osiemdziesiątych nie przywiązywano do gier aż takiej wagi, wciąż mając je za niszowe medium. Premierę ustalono na moment ukazania się filmu na kasetach wideo. W ramach kooperacji wytwórni i dewelopera

w grze miała pojawić się informacja o wydaniu VHS i vice versa - przed seansem widzowie obejrzą krótką reklamę wersji elektronicznej. Umowa przewidywała wydanie RoboCopa na wszystkie popularne na rynku platformy 8- i 16-bitowe, a także na automaty arcade. Zwyczajowo najpierw powstawała najbogatsza wersja przeznaczona do salonów gier i dopiero jej uproszczone porty trafiały na komputery domowe. Tym razem stało się jednak inaczej, ponieważ Ocean najpierw zajął się grą na Spectrum i Commodore, a prawa do arcade sprzedało studiu zewnętrznemu, w tym przypadku japońskiemu Data East, znanemu choćby z Karate Champ.

/PIERWSZY PARTOL/

Kiedy programiści rozpoczęli swoją pracę, w kinach odbyła się premiera filmu. Ku zaskoczeniu wszystkich widzowie ochoczo kupowali bilety na seanse i „RoboCop” szybko stał się letnim blockbusterem 1987 roku, dzięki czemu jego budżet 13 milionów dolarów zwrócił się z kilkukrotnym przebicciem. Nic dziwnego, że Gary Bracey zacierał ręce z radości, widząc, że Ocean znowu trafiło w dziesiątkę i sukces filmu zapewne przełoży się na sprzedaż gry. Deweloper nie szukał żadnych udziwnień i uczynił z RoboCopa rasową strzelaninę, w której metalowy gliniarz szedł ciągle w prawo, eliminując kolejnych przeciwników. Etapy odpowiadały z grubsza temu, co można było zobaczyć na srebrnym ekranie. Były więc niebezpieczne ulice Detroit, stara fabryka i wieżowiec korporacji OCP. Żeby bardziej nawiązać do wydarzeń z filmu, wpleciono dodatkowe krótkie sekwencje takie jak oswobodzenie zakładniczek z rąk porywacza (w ujęciu FPP) czy dopasowanie portretu pamięciowego przestępcy. Każde z tych krótkich zadań działa się na czas, a to pompowało adrenalinę w nie mniejszym stopniu niż właściwe etapy.

❖ W Detroit przyszłości nie ma czasu wlepić mandatów za złe parkowanie. Tutaj walczy się z gangami i ochrania staruszki.



NA TROPIE PRZYGODY!

KTO POWIEDZIAŁ,
ŻE NIEŚMIERTELNOŚĆ
JEST WIECZNA?

YESTERDAY ORIGINS

ZAMÓW NA
C.D.P.PL/NA-TROPIE-PRZYGODY

18
www.pegi.info

PL
NAPISY
c.d.p.pl

PENDULO
STUDIOS

MICROIDS

c.d.p.pl
miejscorynka

©2016 ANUMAN INTERACTIVE SA. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.
DYSTRYBUOWANE I WYDANE PRZEZ ANUMAN INTERACTIVE SA.
MICROIDS JEST ZNAKIEM TOWAROWYM ANUMAN INTERACTIVE SA.
WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. STWORZONE PRZEZ PENDULO
STUDIOS. ©2016 PENDULO STUDIOS

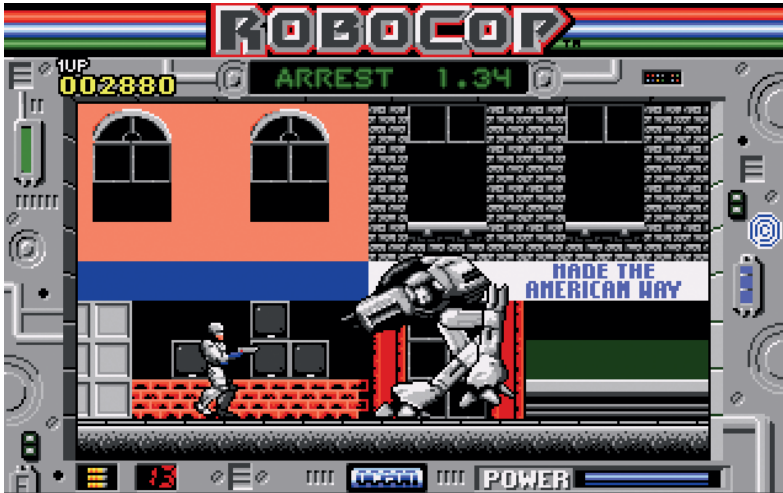
ZAGRAJ
W NAJLEPSZE
PRZYGODÓWKI
SEZONU

PATRONI MEDIALNI

Fantastyka PIXEL

❖ Amiga z dość marnym skutkiem próbowała naśladować świetną grę z automatów.

❖ Scena znana z filmu. Bandzior trzyma jako zakładnika bezbronną ofiarę. Celny strzał w głowę załatwił sprawę.



❖ Chwila odpoczynku od strzelania. Stwórz portret pamięciowy przestępcy.



Jako pierwsze pod koniec 1988 roku ukazały się wersje na najpopularniejsze komputery, czyli Spectrum, Commodore i Amstrada. Małe Atari, choć technologicznie było gotowe na przyjęcie RoboCopa, już tradycyjnie i ku niezadowoleniu swoich właścicieli nie doczekało się własnego portu. Jeśli chodzi o 8-bitowce, to gra za sprawą płynnej kolorowej grafiki i wyważonego poziomu trudności najlepiej prezentowała się na C64. Nie bez znaczenia była kapitalna muzyka stworzona przez Jonathana Dunna, który wycisnął z chipu SID wszystko, co najlepsze. Niestety, nie uniknięto błędów, który praktycznie uniemożliwiał ukończenie przedostatniego etapu ze względu na zbyt krótko ustawiony zegar odliczający czas do końca misji. Po latach twórcy przyznali, że było to z ich strony ewidentne niedopatrzenie. Na Spectrum RoboCop mógł pochwalić się ładniejszymi sprite'ami, chociaż ubrano je w monochromatyczną paletę barw i poskąpiono klatek animacji. W przypadku standardowych produktów Sinclaira dźwięki wydobywające się z „bzyczka” dosłownie katowały uszy i dopiero rozszerzony port na modele ze 128 KB przygrywał wspomnianą wcześniej muzykę Dunna.

RoboCop w powyższych wersjach dotarł oczywiście na polskie giełdy, tyle że z kilkumiesięcznym opóźnieniem. Kiedy na Zachodzie zdążono już o nim zapomnieć, u nas wdrapywał się na szczyty list przebojów Bajtka, zdobywając piąte miejsce w podsumowaniu 1990 roku (2 lata po premierze!), a w wielkim topie wszech czasów w styczniu 1991 uplasował się na wysokim, czwartym miejscu. Redakcja, widząc dużą popularność tytułu, zamieściła też opis przejścia kilku etapów wraz z mapą. Dzisiaj może się to wydawać dziwne, ale wtedy drukowano mapy nawet do strzelanek... To, co ominęło polskich graczy, to oryginalne wydanie, które w tym przypadku wyglądało naprawdę okazale.

Metropolis



Filmowy „RoboCop” czerpał inspirację z „Metropolis” Fritza Langa z 1927 roku. Pesymistyczna wizja przyszłości, władza uprzywilejowanej grupy bogaczy i postać androida – to wszystko podane we współczesnej wersji znaleździemy w filmie. Ponadto można doszukać się zapożyczeń z „Blade Runnera”, „Terminatora” i „Sędziego Dredda”.

Zamiast standardowego plastikowego opakowania z kasetą kupujący dostawał w swoje ręce duże pudełko ze świetną grafiką na froncie, a w środku oprócz gry znajdował instrukcję i duży rozkładany plakat z RoboCopem.

Na początku 1989 roku do salonów gier trafiła wspomniana już wcześniej wersja przygotowana przez Data East. Opierała się z grubsza na tym, co można było zobaczyć wcześniej na komputerach domowych, choć oczywiście z dużo lepszą oprawą. Dużą wagę przywiązano do animacji postaci RoboCopa i jego głównego przeciwnika – wielkiego robota ED-209, nad którymi pracowano w oparciu o modele zabawkowe, ustawiając je w różnych pozach i rysując klatka po klatce. Doszła do tego samplowana mowa oraz wplecione między etapy statyczne obrazy nawiązujące do wydarzeń z filmu. Zrezygnowano z bonusowych poziomów znanych z 8-bitowców, skupiając się tylko i wyłącznie na strzelaninie i przy okazji podkreślając poziom trudności, żeby – jak to w grach arcade – wycisnąć z kieszeni klientów możliwie najwięcej żetonów. Następna w kolejce była Amiga, która miała bazować właśnie na wersji od Data East. Gracze liczyli, że „przyjaciółka” świetnie sobie

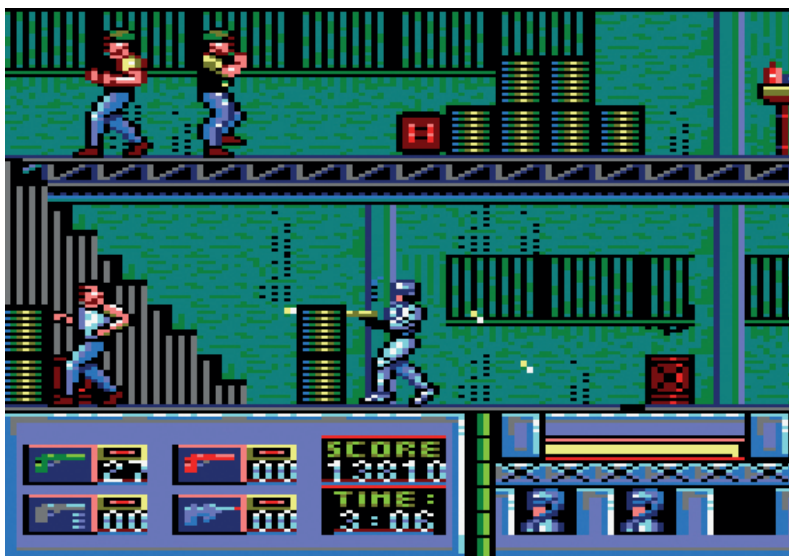
z tym zadaniem poradzi, ale niestety nie wszystko poszło, jak trzeba. Ocean zlecił prace wolnemu strzelcowi, który nie otrzymał ani kodu źródłowego, ani dokumentacji technicznej, a jedynym jego materiałem pomocniczym była... kaseta wideo z zapisem przejścia całej gry. Dość dziwna praktyka jak na firmę, która miała w zwyczaju udostępniać programistom całe oryginalne automaty. Dlatego też amigowy RoboCop wyszedł przeciętnie, z nie najlepszą oprawą graficzną i dziwną ramką wokół ekranu skutecznie ograniczającą pole gry. Tytuł zdążył jeszcze ukazać się na pecety, starając się zwrócić na siebie uwagę w gąszczu typowych dla „poważnego komputera” symulatorów i strategii. Grafika w trybie CGA skutecznie odstraszała i jeśli dodać do tego niewygodne sterowanie z klawiatury, to było jasne, że po grę sięgną tylko najwięksi desperaci.

RoboCop był drugą po Batman: The Movie najbardziej dochodową licencją filmową dla Oceanu.

➤ Ostatnia scena, w której RoboCop ratuje szefa OCP. To wprawdzie straszna szuja, ale zasługuje na to, by żyć.



➤ Wersja na Amstrad. Klockowata grafika i bardzo toporne ruchy postaci.



NA TROPIE PRZYGODY!

Świat pomiędzy życiem i śmiercią



SILENCE

ZAMÓW NA
CDP.PL/NA-TROPIE-PRZYGODY

12
www.pegi.info

PL
DUBBING
cddp

DAEDALIC
ENTERTAINMENT

cddp.pl
mając rozrywkę

© 2016 DAEDALIC ENTERTAINMENT GMBH I LOGO DAEDALIC SA ZNAKAMI HANDLOWYMI DAEDALIC ENTERTAINMENT GMBH. SILENCE I LOGO SILENCE SA ZASTRZEŻONYMI ZNAKAMI HANDLOWYMI DAEDALIC ENTERTAINMENT GMBH. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

ZAGRAJ
W NAJLEPSZE
PRZYGODÓWKI
SEZONU

PATRONI MEDIALNI

Fantastyka PIXEL

REKLAMA

/PONOWNIE W DETROIT/

Sukces kasowy pierwszego filmu dał oczywiście sygnał do stworzenia kontynuacji. Wytwórnia Orion szykowała premierę na grudzień 1990 roku, a Ocean ponownie wykupił licencję na wyłączność, planując wydać RoboCopa 2 na multum platform. W tym okresie brytyjska firma była w szczytowym okresie swojej działalności, praktycznie zyskując monopol na publikację gier w oparciu o filmowe blockbustery. Poszczególne zespoły pracowały nad różnymi tytułami, co w efekcie przyniosło albo kolejne duże hity z Batman The Movie i Platoon na czele, albo gnioty pokroju Red Heat. W tym towarzystwie RoboCop 2 plasował się gdzieś pośrodku. Schemat gry był podobny do poprzednika, czyli mocno nastawiony na strzelanie, ale też wzbogacony o więcej elementów platformowych.

Na pewno niespodziewaną decyzją było odejście od mrocznej wizji przyszłości, w której przynębiające ulice Detroit nagle ożyły kolorami, a nad domami zaświeciło słońce. Szczególnie widoczne było to w wersjach na C64 i NES, które wydawały się bardziej przypominać wesołe podskakiwanie z Marianem niż przedzieranie się przez dzielnice opanowane przez gangi psychopatów. Z filmem miało to mało wspólnego. Na szczęście RoboCop 2 doczekał się też kilku udanych wersji, jeśli spojrzeć na maszyny 16-bitowe, a nawet na Spectrum. Ta druga szczególnie przypadła do gustu zarówno graczom, jak i recenzentom. Kontynuowała dobre tradycje z pierwszej części, w której nasz gliniarz zajmował się oczyszczaniem kolejnych poziomów z hurtowej ilości przeciwników.

Na fali



Logo Oceanu zna chyba każdy szanujący się gracz wychowany w epoce 8-bitowców. Poza hurtowym wydawaniem produkcji opartych o filmowe licencje z ich ręk wyszły znakomite Chase HQ, The Great Escape czy Operation Wolf. Firma została wykupiona w 1996 roku przez Atari i wkrótce potem anihilowana.

Niestety produkcja nie rozeszła się w zbyt dużej liczbie egzemplarzy, ponieważ przygotowano wydanie jedynie dla modeli 128 KB. Mocno zadziałał tutaj dział marketingu Amstrada, który po przejściu firmy Clive'a Sinclaira starał się mocno promować serię 128, wydając na nią tytuły niedostępne dla standardowych modeli ZX. W zupełnie inną stronę poszedł RoboCop 2 wydany na automaty, ponownie na licencji udzielonej Data East. Zamiast kopiować rozwiązania z komputerów, Japończycy zrealizowali własny pomysł, odeszli od scenariusza filmowego i postawili na gatunek zbliżony do chodzonej bijatyki, gdzie zamiast pięści bohater korzystał ze służbowego Magnum, częstując ołowiem nadbiegających z prawa i lewa przeciwników. Niestety wersja arcade nie mogła zdecydować się, których graczy przyciągnąć - czy tych, którzy lubią wypłacać kopniaki, czy tych trzymających palec na spuście. Ostatecznie gra nie zdobyła serc ani tym bardziej portfeli klientów salonów gier.

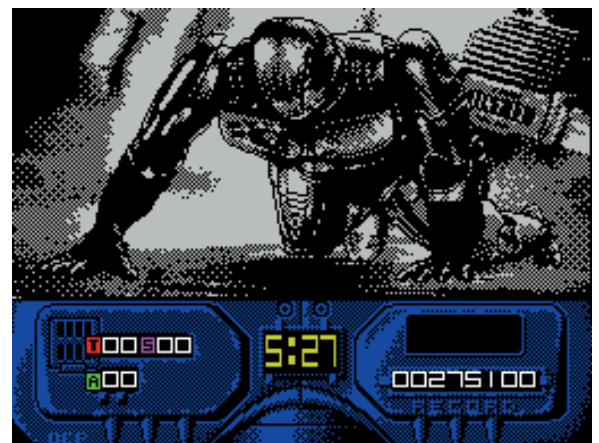
➤ Pierwsza część w wersji arcade to naprawdę dobra produkcja. Nic, tylko wrzucać żetony.



Muzykę z wersji na Game Boya wykorzystano w reklamie... lodówek pewnej dużej i znanej firmy.



➤ RoboCop 2 na konsolę NES. Coś tu za bardzo kolorowo jak na obskurne Detroit.



➤ Na ZX Spectrum pomiędzy etapami można było oglądać scenki przerywnikowe w postaci statycznych screenów.



✚ Robot ED-209 pojawia się praktycznie w każdej części gry. Tutaj zbiera cięgi w wersji na automaty.

W ogólnym rozrachunku zarówno filmowy, jak i komputerowy sequel nie przyniosły takich profitów jak oryginał. Wytwórnia Orion postanowiła jednak dać szansę trzeciej części, pompując w nią dwukrotnie większy budżet i ogłaszając datę jej wejścia do kin na grudzień 1991 roku, czyli w zaledwie rok po premierze „RoboCopa 2”. Oceanowi nie pozostało nic innego, jak tylko zakasać rękawy i zabrać się za przygotowanie kolejnej wieloplatformowej adaptacji. Kiedy film wszedł w fazę postprodukcji, wytwórnia wpadła w poważne kłopoty finansowe, co w kilka tygodni doprowadziło ją do bankructwa. Prace nad kinowym „RoboCopem 3” wstrzymano na czas nieokreślony, a Ocean został na lodzie z rozgrzebanym kodem gry. Po kilku dniach burzliwej dyskusji podjęto decyzję o kontynuowaniu projektu, tak żeby zdążyć z wydaniem przynajmniej na początek 1992 roku, chociaż część władarzy firmy chciała skupić się wyłącznie na dokończeniu produkcji na Amigę, a resztę wersji skasować. Ostatecznie Gary Bracey doszedł do wniosku, że pomimo iż komputery 8-bitowe były już w odwrocie, to wydawanie na nie nowych tytułów miało jeszcze sens z finansowego punktu widzenia. W końcu kilkanaście milionów ich użytkowników stanowiło solidną bazę klientów. Dlatego RoboCop 3 ponownie zawitał na „trumnę” i „komodę”, ale mówiąc szczerze, nie oferował jakichś szczególnych zmian w stosunku do poprzednich części. Osia rozgrywki nadal była wędrówka w prawą stronę ekranu i eliminowanie kolejnych wrogów, a jedyną nowością stanowił pierwszy etap, w którym gracz poruszał po ekranie celownikiem w stylu Operation Wolf. Dodatkowo firma Commodore zażyczyła sobie wydanie gry wyłącznie w formie kartridża na model C64 GS będący hybrydą konsoli i komputera. Wydawca długo nie chciał się na to zgodzić, słusznie twierdząc, że mocno ograniczy to sprzedaż, ale ostatecznie uległ, odcinając tym samym posiadaczy innych nośników od nowego RoboCopa. Koniec końców ta wersja rozeszła się w śmiesznej liczbie egzemplarzy i dlatego z dzisiejszego punktu widzenia stanowi obiekt westchnień kolekcjonerów.

NA TROPIE PRZYGODY!

PREMIERA: POCZĄTEK 2017



POWRÓT WIELKIEJ PRZYGODY

Syberia 3
B.H. SOKAL



ZAMÓW NA
CDP.PL/NA-TROPIE-PRZYGODY

7
www.pegi.info

MICROIDS
cdp.pl
mija rozrywka

© 2016 COPYRIGHTS : MICROIDS. MICROIDS IS A TRADEMARK OF ANUMAN INTERACTIVE. © ANUMAN INTERACTIVE SA. AUTHOR AND ART DIRECTOR : BENOIT SOKAL.

REKLAMA

ZAGRAJ
W NAJLEPSZE
PRZYGODÓWKI
SEZONU

PATRONI MEDIALNI

Fantastyko PIXEL

✚ Tu liczy się celne oko. Nieostrożny strzał i może zginąć cywil.



✚ Wskakuj do radiowozu i jedź, dokąd chcesz. Częściowo otwarty świat RoboCopa 3 potrafił zachwycić.

✚ RoboCop kontra Terminator, czyli starcie dwóch tytanów kina akcji lat osiemdziesiątych.



/KONIEC SŁUŻBY/

Priorytetem pozostawała Amiga, w związku z czym ekipa odpowiedzialna za tę wersję dostała solidny budżet, a do biura Oceanu w Manchesterze na bieżąco docierały materiały z planu zdjęciowego. Dodatkowo zanim jeszcze wytwórnia Orion upadła, oddelegowała osobę, która pomagała w pracach nad scenariuszem gry. Plany były ambitne, głównie za sprawą stworzenia częściowo otwartego świata w pełnym 3D przy pomocy silnika wykorzystanego wcześniej w pseudosymulatorze F-29 Retaliator. Swoboda dana graczom naprawdę robiła wrażenie. Wystarczyło wsiąść do radiowozu, ruszyć na ulice Detroit i zza kierownicy obserwować kunszt Oceanu. Ulice, budynki, inne samochody - to wszystko zbudowane za pomocą wielokątów sprawiało wrażenie świata tętniącego życiem. Jeszcze lepiej wypadły etapy we wnętrzach obiektów z akcją w trybie FPP. Wreszcie można było dosłownie wskoczyć w skórę RoboCopa i eliminować przeciwników, łapiąc ich w znane z filmu charakterystyczne zielone linie celownika. Gra doczekała się też sekwencji będącej prekursorem bijatyk 3D (jeszcze przed Virtua Fighterem z 1993 roku!), w której bohater musiał stoczyć pojedynek z wojownikiem ninja. Dodatkowo filmowe wrażenia potęgowało umieszczenie sporej ilości pchających fabułę do przodu scenek przerywnikowych. Szkoda, że tak przełomowa pod wieloma względami produkcja przeszła bez większego echa, nawet pomimo dobrych recenzji w prasie. Zabrakło odpowiedniej promocji, szczególnie że wydawca nie mógł liczyć na połączenie premiery z kinowym odpowiednikiem, który wciąż pozostawał w stanie zawieszenia (ostatecznie film ukazał się w 1993 roku). RoboCop 3 pojawił się również na konsole SNES i Mega Drive, pozostając wierny swoim mocno zręcznościowym korzeniom. Obydwie wersje dosłownie utonęły w morzu bliźniaczych produkcji, jakich pełno było na te 16-bitowe maszyny. Gwoździem do trumny był wręcz absurdalny poziom trudności i uduchowienia w stylu etapu,

w którym RoboCop, używając plecaka odrzutowego, leci nad miastem i strzela do przeciwników przypominających kosmitów. W tym przypadku po raz kolejny okazało się, że tak powszechna łątka „crapów na filmowej licencji” jest niestety prawdziwa.

Ostatnie udane spotkanie z metalowym gliną miało miejsce w 1994 roku w RoboCop Versus the Terminator, które było adaptacją komiksu wydawnictwa Dark Horse. Gra, szczególnie na Mega Drive, dobrze oddawała mroczny i brutalny charakter powieści graficznej, w której przeciwnicy ginęli w fontannach krwi z przerażającym krzykiem na ustach. Posiadacze SNES dostali bardziej ugrzecznioną wersję, niejako zgodą z prorodzinną polityką Nintendo. Mimo to w obu przypadkach mieliśmy do czynienia ze znakomitym kawałkiem kodu, w którym RoboCop - dysponując potężnym arsenałem broni - czyścił rozbudowane etapy z wojsk Skynetu. Tymczasem współczesne odsłony gry to już zupełnie inna bajka. Najpierw zasłużone dla branży Titus Software próbowało przenieść RoboCopa (2003) w świat dynamicznych tytułów FPS, ale skończyło się to totalną rynkową katastrofą z notami prasowymi w okolicach 20%. Kolejne podejście do tematu jest dość świeże, bo pochodzi z 2014 roku i jest związane z rebootem filmu. Mechanika gry opiera się na ujęciu TPP i systemie osłon, zza których prowadzimy wymianę ognia z kolejnymi zastępami przeciwników. Tytuł wydany bez rozgłosu i tylko na platformy mobilne przeszedł niezauważony, stając się najmniej rozpoznawalną produkcją z tego uniwersum. Historia pokazała, że RoboCop potrafił wspiąć się na szczyt, co dobrze widać przy okazji ogrywania automatowej wersji z 1989 roku, która wciąż dobrze się trzyma, ale też zaliczył kilka wyraźnych upadków. Obecnie nic nie wiadomo o jego kolejnym powrocie do świata elektronicznej rozrywki. Ale myślę, że któregoś dnia znowu wybieremy się na patrol niebezpiecznych ulic Detroit. ■



Tomasz Gop

Autor i miłośnik gier. Pracował przy Wiedźminie 2 oraz Lords of the Fallen. Jest fanem Dark Souls, wierzy w edukację na temat tworzenia gier.

ODWROTNIE

Influencerzy. To słowo, które ciągle odmienia się przez przypadki w mediach społecznościowych. Dla wszystkich, którym wydaje się durną kalką – chyba zrozumiałem, dlaczego ono ma sens. Dla mnie.

Jeśli nie interesuje Cię dotowanie czyjejs tego rodzaju działalności, łatwo wpaść w pewną pułapkę myślową. Wchodzisz na profil gwiazdora (na przykład na Patreonie), patrzysz na dostępne opcje i... zasłaniasz sobie twarz dłonią ułożoną w kształt palmy. No bo jakim cudem komuś opłaca się bulić co miesiąc za to, żeby w bliżej nieokreślonej przyszłości siecio-celebrityta przeczytał jego ksywkę w specjalnym wideo? Albo za to, żeby mieć dostęp do jednego mało wartego i ukrytego przed światem filmu? W większości przypadków nijak.

Jak myślicie, czy influencera, który obiecał swoim darczyńcom „dziesięć vlogów w miesiąc” i nie wywiązał się z tego zadania, dotują tylko ciemne masy bez wyczucia? Czy celebryta, który zbłądził się ekstrawaganckim przedsięwzięciem marketingowym lub snobistyczną linią koszulek, jest skończony w oczach fanów? Sądzę, że wątpię. Jeśli zastanawiasz się teraz, skąd bierze się poparcie i “fan-baza” na jego kanale, fanpejdzu i twitterze, spróbuj cofnąć się w czasie.

Bądź sobą. Wyraź siebie. Znajdź swoją drogę... Tego typu czerstwe slogany dawno już wychodzą nam bokiem, a jednak z jakiegoś powodu influencerzy od nich nie stronią. Nie oszukujmy się, nigdy nie będziesz kreatorem opinii milionów ludzi. Ja też. Ale ten, kto w przeszłości zainspirował wystarczająco dużą liczbę osób w wystarczająco krótkim czasie, ma inny punkt widzenia. Masa krytyczna została już przekroczona i teraz proces odwrotny nie zadzieje się ani łatwo, ani szybko, szczególnie jeśli gwiazda o niego nie zabiega.

Skuteczny influencer to ktoś, komu już udało się zainspirować ludzi do otwarcia portfeli. Tego nie da się osiągnąć kuszącymi nagrodami na Patronite; to wymaga biblioteki zdarzeń i materiałów tworzonych przez długi czas w spójny sposób. I ta spójność musi mieć potencjał do inspirowania. Gonciarz: błyskotliwe komentarze w stu odcinkach „Zapytaj Beczkę”. Quaz: designersko-filozoficzne zacięcie w swoich recenzjach. Izak: wiedza taktyczna połączona z refleksem i spostrzegawczością. Każdy z nich ma imponujący katalog materiałów, w których adresowana grupa docelowa znajdzie coś, czego nie ma nikt inny. Dużo czegoś.

Jeśli więc zamierzasz publicznie wyrażać ciekawość tym, skąd bierze się kult gwiazdek internetu, to może odpuść sobie zaglądnienie na ich Patronite czy fanpejdź. Najprawdopodobniej odpowiedź na to pytanie leży w archiwum, które już stworzyli, a obecna działalność to w dużej mierze manifestacja... modelu biznesowego.

Moi młodszy znajomi nie rozumieją, czemu co miesiąc biegnę zainfluencowany do kiosku po nowego Pixela: „Przecież to afirmacja retro-hipsteriady w snobistycznie świecącej okładce!”. No OK, teraz tak. Tylko widzisz, inspiracja nastąpiła dawno temu, gdy w autobusie na Grzybowską albo Batorego czytałem Bajtka czy Secret Service. Teraz nie kupuję dostępu do ukrytego forum czy podziękowań w napisach. Wręcz przeciwnie: teraz to ja wyrażam siebie. ■

Tomasz Gop



■ Marcin M. Granat

s . t . a . l . k . e . r . .

26 kwietnia 1986 roku o godzinie 01:23 czasu moskiewskiego w Czarnobylskiej Elektrowni Jądrowej nastąpiła eksplozja. Doszło do niej w wyniku zaniedbań ze strony pracowników placówki, którzy podczas przeprowadzania testów bezpieczeństwa stracili kontrolę nad funkcjonowaniem reaktora atomowego numer 4. Wybuch rozerwał reaktor, odsłaniając jego radioaktywny rdzeń, i spowodował pożar, w wyniku którego do atmosfery zaczęły przedostawać się promieniotwórcze pierwiastki. W maju tego samego roku radziecki rząd wyznaczył wokół elektrowni zamkniętą strefę o powierzchni przekraczającej 2,500 kilometrów kwadratowych.

U KRAIŃSCY MARZYCIELE

Przez wiele lat te trudne wydarzenia były poruszane w grach wideo jedynie sporadycznie. Szansę na zmianę dał dopiero rok 2001, w którym to ukraiński deweloper o nazwie GSC Game World ogłosił prace nad marką S.T.A.L.K.E.R. Z zapowiedzi nowej gry można było wnioskować, że twórcy podchodzą do swojego dzieła bardzo ambitnie. Tytuł miał być bowiem nieliniowym FPS z otwartym światem, opierającym się na autorskim silniku graficznym. W produkcji miała się także znaleźć zaawansowana sztuczna inteligencja, realistyczna fizyka oraz możliwości przemieszczania się różnymi pojazdami. A ponieważ wszystkie te zapewnienia padały z ust pracowników niewielkiego zespołu, który miał na koncie raptem dwie gry, wielu osobom zdawać się mogło, że programiści porywają się z motyką na słońce.

Tak jak przewidywali sceptycy, przed niedoświadczonymi twórcami dość szybko zaczęły piętrzyć się pierwsze trudności, co poskutkowało kilkukrotnymi przesunięciami daty premiery. Jednak pomimo niepowodzeń ukraińska ekipa nie poddawała się i przez cały okres tworzenia gry wierzyła w swoje możliwości. Niepoprawny optymizm, jaki panował w studiu, najlepiej oddaje wypowiedź jednego z głównych programistów gry, która padła w 2004 roku w Kijowie na pokazie tytułu dla dziennikarzy. Przedstawiciele najpopularniejszych czasopism o grach usłyszeli wtedy, że finalna wersja gry S.T.A.L.K.E.R. zdeklasuje nawet taką superprodukcję jak Half-Life 2.



■ Radioaktywność najszybciej zabija w Cieniu Czarnobyla, stopniowo stając się coraz mniej niebezpieczna w kolejnych odsłonach cyklu.

Frakcje

W Zonie jest wiele organizacji o różnych ideologiach. Frakcja o nazwie Powinność uważa Strefę za złą i pragnie jej zniszczenia, a jej przeciwnikami są liberalni członkowie Wolności. Spotykamy też wojskowych, naukowców, bandytów oraz przypominających fanatyków religijnych przedstawicieli Monolitu.



WITAJCIE W ZONIE

S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla został wydany w marcu 2007 roku i skupił na sobie uwagę całej branży. Niestety w momencie premiery stało się jasne, że nie wszystkie obietnice składane na etapie projektowania gry zostały dotrzymane. Zrezygnowano na przykład z opcji kierowania samochodami oraz polowania na dziką zwierzynę. Długa lista grzechów została jednak twórcom wybaczona, a recenzenci z całego świata ocenili tytuł nad wyraz pozytywnie.

Tym, co wyróżniało Cień Czarnobyla, a następnie stało się znakiem rozpoznawczym całej marki, było oryginalne miejsce akcji wzorowane w Strefie Wykluczenia wokół Czarnobylskiej Elektrowni Jądrowej. Projektanci map profesjonalnie podszli do przedstawienia tego obszaru,

odtworząc wiele autentycznych miejsc na podstawie fotografii. To dzięki ich pracy graczom dane było podziwiać nie tylko mające swoje odpowiedniki w prawdziwej Strefie budynki, ale również całe poziomy. Świetnie ukazany został chociażby Czerwony Las, w którym obumarłe w wyniku promieniowania sosny zmieniły kolor swoich igieł na rudobrazowy.

Jednak Zona to nie tylko wirtualna wariacja na temat rzeczywistego terenu na Ukrainie. W świecie gry S.T.A.L.K.E.R. widać również wyraźne inspiracje Strefą opisaną w powieści „Piknik na skraju drogi” autorstwa Arkadija i Borisa Strugackich, jak również jej filmową wersję ukazaną w „Stalkerze” w reżyserii Andrieja Tarkowskiego. Wśród mnóstwa pomysłów zaczerpniętych z książki jednym z ważniejszych jest motyw stalkera, czyli osoby, która wbrew prawu postanowiła wieść życie w Zonie. Ze znamienych inspiracji dziełem Strugackich warto wymienić również objęcie Strefy wojskowym kordonem, a także występowanie w niej niesamowitych obiektów posiadających właściwości przeczące prawom fizyki. W kreowaniu cyfrowej Strefy nie mniej ważną rolę od literackich odegrały nawiązania filmowe. To właśnie im uniwersum gry S.T.A.L.K.E.R. zawdzięcza atmosferę wyobcowania i stonowaną kolorystykę podkreślającą posępność ukazanego świata.

DRAMAT W TRZECH AKTACH

Historie ukazane we wszystkich częściach serii S.T.A.L.K.E.R. stanowią nierozdzielalną całość, choć cykl wydawniczy nie przedstawiał tych wydarzeń chronologicznie. Najdalej wstecz sięga S.T.A.L.K.E.R.: Czyste Niebo, w którym jako najemnik próbujemy powstrzymać jednego ze stalkerów

Kijowskie studio GSC Game World znane było nie tylko z serii S.T.A.L.K.E.R., ale również z Kozaków i American Conquest.

przed dotarciem do centrum Zony. Później następują wydarzenia ukazane w pierwszej części, w których w roli dotkniętego amnezją stalkera staramy się poznać tajemnice Strefy, odkrywając przy okazji własną tożsamość. Całą trylogię zwieńcza z kolei S.T.A.L.K.E.R.: Zew Prypeci, odważnie wybierając jedno z zakończeń Cienia Czarnobyla za kanoniczne, a następnie kontynuując historię i przedstawiając ją z perspektywy majora ukraińskiej armii pragnącego wyjaśnić niepowodzenie pewnej wojskowej operacji.

Wstydem byłoby, gdyby cykl, w którym szwankowało wiele aspektów natury technicznej (zawieszanie się, przeciętne animacje) nie reprezentował wysokiego poziomu w kwestii fabularnej. S.T.A.L.K.E.R. na szczęście na tym polu nie zawodził, serwując odbiorcy nie tylko ciekawe



❖ Poziomy z serii Metro świetnie wyglądają, lecz ich konstrukcja służy liniowemu scenariuszowi, przez co przemierzanie ich pozbawione jest charakterystycznego dla Zony poczucia wolności.

funkcjonowanie ludzkich umysłów blokuje dostęp do określonych obszarów Zony. W efekcie tego oddziaływania urządzenie to przemienia stalkerów w zombie, co jest nawiązaniem do „Pikniku na skraju drogi”, w którym Strefa również boryka się z problemem nieumarłych. Kolejne odniesienie kryje się w samym wyglądzie Mózgowęglacza, który nasuwa jednoznaczne skojarzenia z radzieckim radarem Duga - obiektem działającym w okresie zimnej wojny w niedalekiej odległości od Czarnobyla. Dla uważnego odbiorcy nie jest to jednak koniec odwołań. Ostatnie nawiązanie ukryte jest bowiem w specyficznym sposobie działania Mózgowęglacza polegającym na jego ingerencji w ludzką psychikę i odnosi się do pewnego zimnowojennego mitu, wedle którego radar Duga posiadał zdolność do kontrolowania ludzkich umysłów.

❖ Podczas rozgrywki co chwilę spotykamy socrealistyczne motywy przypominające, że akcja ma miejsce w dawnym ZSRR.



zwroty akcji, ale także otwarcie zdradzając, że za każdym wydarzeniem przedstawionym w scenariuszu kryje się ogromna głębia odniesień i inspiracji. Historię ukazaną w cyklu najuczciwiej bowiem określić jest mianem eklektycznej, a przykładem tego może być chociażby pojawiająca się w każdej odsłonie serii koncepcja Mózgowęglacza.

Uniwersum serii S.T.A.L.K.E.R. przedstawia Mózgowęglacza jako nietypową konstrukcję, która poprzez emisję fal wpływających na

Podobnych do powyższego przykładów, które świadczą o niezwykłej zdolności twórców do łączenia pozornie niepasujących do siebie elementów w oryginalną całość, jest w tym cyklu całe mnóstwo. Trzeba jednak zauważyć, że poza podpatrywaniem różnych idei i ciekawym ich przetwarzaniem na potrzeby scenariusza twórcy czasami poprzestawali na fabularnym epigonizmie. Widać to między innymi w Czystym Niebie, w którym podczas jednego z zadań pomagamy grupie stalkerów wydostać się z przestrzennej anomalii. Postacie te zostały złapane przez Zonę w pułapkę i bez względu na obrany kierunek drogi nieustannie powracają w to samo miejsce. Wydarzenie to jest niemal identyczne ze sceną z filmu Tarkowskiego, w której Stalker i Pisarz niespodziewanie trafiają do punktu wyjścia pomimo uprzedniej próby opuszczenia go. Takich typowo odtwórczych zabiegów można w całym cyklu znaleźć więcej. Na ich obrotę jednak zawsze przemawia fakt, że skutecznie pomagają one w kreowaniu tajemniczego wizerunku Zony.

❖ Poza tym kościołem w Czystym Niebie miała się pojawić jeszcze cerkiew służąca za dom stalkerowi biegłemu w kartografii. Wątek ten został jednak wycięty z ostatecznej wersji gry.





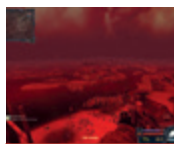
➤ Za ladą baru nieprzypadkowo prezentuje się głowa dzika i lodówka. Uzupełnianie zapasów żywności jest podczas gry koniecznością, gdyż głód zabija równie skutecznie, co mutanty.

SZTUKA PRZETRWANIA

Specyficzny charakter Zony bez wątpienia budzi ciekawość i przyciąga, lecz podczas poznawania jej sekretów nie wolno zapominać, że jest ona przede wszystkim tworem obcym i zabójczym. W Strefie zdradzieckie okazują się nawet rośliny. Jednak jeszcze większe niebezpieczeństwo czyha na stalkerów ze strony królestwa zwierząt, które w Zonie wzbogaciło się o kilka przerażających gatunków. Spotykać w niej można wędrujące w watach ślepe psy, żywiące się krwią monstra z mackami wokół ust lub humanoidalnych Kontrolerów atakujących poprzez oddziaływanie na psychikę. Nie brakuje także potworów, które kiedyś z pewnością były ludźmi. Zaliczyć do nich można poruszających się na czworaka snorków, a także krasnoludopodobne istoty zdolne do wyrwania graczowi broni za pomocą telekinezy. Zachowanie większości tych oponentów nie jest oskryptowane i opiera się wyłącznie na algorytmie symulującym cały ekosystem Zony. Dzięki temu przygoda w Strefie

Zwiedzając Zonę, można z łatwością poczuć się jak bohater „Pikniku na skraju drogi” lub postać ze „Stalkera” braci Strugackich.

Emisje



Są to nienaturalne i przypominające burzę wyładowania energii pochodzące z centrum Zony. Podczas ich trwania niebo rozświetlają miliony rozbłysków, trzęsie się ziemia, a pozostanie na otwartym terenie skutkuje śmiercią. Emisje są najbardziej tajemniczymi zjawiskami Strefy. Warto przy okazji wspomnieć, że w świecie rzeczywistym istnieje „Oko Moskwy” – oskarżany o tajną działalność radar Duga zwany Czarnobylem 2.

obfituje w losowe zdarzenia – łatwo stać się świadkiem ataku potworów na odpoczywających stalkerów lub natrafić na skupisko martwych ciał świadczące o niedawnej zaciętej walce.

W tak osobliwym miejscu egzystencja byłaby zbyt prosta, gdyby zagrożenia kończyły się na faunie i florze. Wysoką efektywnością w odbieraniu życia charakteryzują się także rozsiadane po całym obszarze anomalie, czyli miejsca, w których prawa fizyki przestały obowiązywać. Ich idea została zapożyczona z dzieła Strugackich – anomalie manifestujące się za pośrednictwem ognia, wyładowań elektrycznych oraz zwiększonej grawitacji zostały żywcem wyjęte z kart książki. Twórcy z GSC Game World oczywiście dodali też swoje wersje tych fenomenów, tak więc podczas rozgrywki można natknąć się na anomalie natury

chemicznej i promieniotwórczej. Co ciekawe, jeden ze sposobów ich wykrywania również został skopiowany z radzieckiej powieści – w grze bohaterowie sprawdzają teren, rzucając przed siebie śrubki, a w „Pikniku na skraju drogi” używają muterki.

Pozostając przy temacie niebezpieczeństw, nie sposób pominąć obecnego w Zonie problemu radioaktywności. Monitorowanie poziomu promieniotwórczości za pomocą detektorów należy do jednej z podstawowych czynności wykonywanych podczas gry. Nadmierna ekspozycja na działanie radioizotopów skutkuje utratą zdrowia, czego zignorowanie prowadzi do śmierci postaci. Aby nie paść ofiarą zabójczych promieni, stalkerzy zażywają stosowne leki i noszą ochronną odzież. Jednak oczyszczenie organizmu z radioaktywnych

pierwiastków jest również osiągalne w prostszy sposób, a mianowicie za pomocą wódki. Poprawiający zdrowie alkohol mógł znaleźć się w cyklu w celach humorystycznych, choć niewykluczone, że jego obecność ma drugie dno. Jego pojawienie się może być bowiem nawiązaniem do praktyk sowieckiego rządu, zgodnie z którymi robotnikom usuwającym skutki czarnobylskiej eksplozji polecano pić ten wysokoprocentowy alkohol, obiecując im przy tym, że uchroni to ich przed chorobą popromienną. Patrząc na leczniczą wódkę przez pryzmat tych informacji, umieszczenie jej w serii jawi się bardziej jako gorzkie wspomnienie wydarzeń z przeszłości niż niewinny żart.



Ze względu na wysoki poziom trudności, oponentów warto wypatrywać z daleka i omijać w bezpiecznej odległości. Większość przeciwników, tak jak widoczne tu zombie, przemieszcza się w grupach.



P RZEKAZANIE DZIEDZICTWA

Pomimo że zakończenie Zewu Prypęci nie sugerowało kontynuacji, twórcy mieli siłę i chęci na wydanie kolejnej gry. Niestety S.T.A.L.K.E.R. 2 nigdy nie ujrzał światła dziennego, ponieważ pod koniec 2011 roku GSC Game World zbankrutowało. Wiele osób z dawnej ekipy nie poddało się i założyło nową spółkę o nazwie Vostok Games, rozpoczynając prace nad duchowym spadkobiercą serii. Okazał się nim być sieciowy FPS o nazwie Survivalium, w który obecnie można zagrać w trybie wczesnego dostępu. Na tym etapie trudno wnioskować, czy tytuł ten uniesie ciężar kultowego cyklu. Obawiam się, że zadanie to może okazać się zbyt trudne, gdyż obecnie

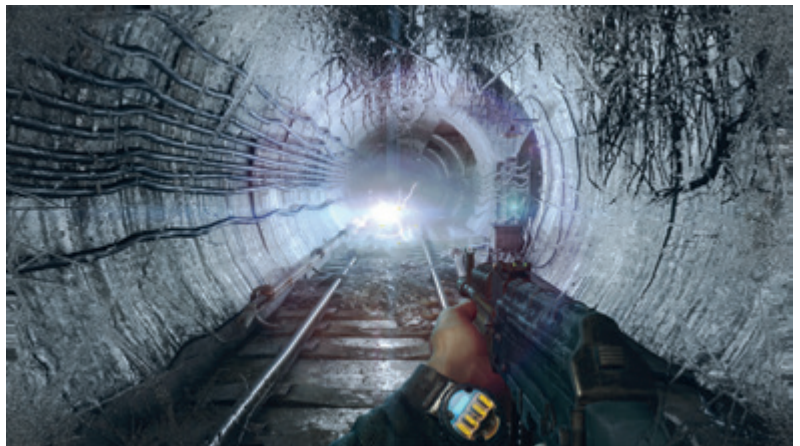
Survarium przypomina oryginalną trylogię jedynie w pod względem wizualnym. Z większą gracją do serii S.T.A.L.K.E.R. nawiązują gry z cyklu Metro, w których ponownie spotykamy stalkerów, unikamy anomalii oraz walczymy z promieniotwórczością. W produkcjach tych powtórnie słyszymy też muzykę autorstwa Alexeya Omelchuka - artysty, który zaczynał swoją karierę od pisania kompozycji dla Czystego Nieba i Zewu Prypeci.

Jednak moim zdaniem najciekawsza inspiracja tą wschodnioeuropejską trylogią zawarta jest w grze Sir, You Are Being Hunted. Brytyjscy twórcy, zachwyceni sposobem, w jaki ukraińscy programiści dokonali mitologizacji bliskich sobie wydarzeń, zaaprobowały zrobić to samo, zamieniając jedynie postsowiecką rzeczywistość na realia angielskiej prowincji. Zabieg się udał, a w efekcie otrzymano oryginalne uniwersum, w którym ubrane w wiktoriański styl roboty popijają herbatę, palą fajki i urządzają polowania. A to jest chyba najlepszym dowodem przemawiającym za ponadczasowością serii S.T.A.L.K.E.R. ■



■ Stacja kolejowa Janów obecna w prawdziwej Strefie Wykluczenia posiada identyczną architekturę, co jej wirtualny odpowiednik z Zewu Prypeci.

■ Jedyną metodą na przeżycie w obecności elektrycznej anomalii z Metro 2033 jest pozostanie w bezruchu.



■ W pobliżu Mózgowęglacza na ekran zostaje nałożony filtr z domieszką brudnej żółci, a bohater zaczyna mieć halucynacje o atakujących go potworach.



■ Najwięcej industrialnych krajobrazów zostało ukazanych w trzeciej części serii.


Martyna Zych

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

CO MI TU PAN WYDAJE?

Obserwując dzisiejszy rynek gier, można dojść do wniosku, że już nawet najstarsi wyjadacze rasy PC nie pamiętają wielkiego buntu wywołanego pojawieniem się systemu Early Access. Na Steamie ostało się niewiele kont, których właściciele nie rzucili ani centa w stronę gier wydanych z etykietą: „Nie kupuj mnie jeszcze, możesz pożałować”.

Z jednej strony nabraliśmy trochę empatii – zrozumieliśmy, że wiele świetnych tytułów mogłoby nie ujrzeć światła dziennego bez wczesnego wsparcia. Mogłyby również wyglądać kompletnie inaczej – bo przez ten „publiczny beta-testing”, są rozbudowywane pod kątem opinii graczy (o ile twórcy mają rozum).

Z drugiej strony empatii zaczęło brakować dla gier wydanych w pełnym formacie, jeśli łaska Early Access leżałaby na nich jak ułaj. Zimowe promocje zachęciły mnie do zakupu *Dead by Daylight* – nabytego pod kątem streamów, bo wieloosobowy horror, w którym albo jest się mordercą, albo się przed nim ucieka, brzmi świetnie. Gra przywitała mnie czterema zwieszkami w ciągu godziny. Moja pierwsza myśl: „W porządku, to gra wczesnego dostępu, jeszcze ją naprawią”. Kiedy tylko zorientowałam się, że to pełne wydanie, ocena gry w mojej głowie znacząco spadła.

Early Access sprawia, że jesteśmy bardziej skorzy do współpracy z deweloperami. Rozumiemy (do pewnego stopnia) niedoróbki, wysyłamy raporty błędów. Mniej jest w nas podejścia „ja płacę, ja wymagam” – zdajemy sobie sprawę, że kupowanie gier w produkcji jest trochę jak wspieranie fundacji. „Mam nadzieję, że uda wam się osiągnąć to, co zamierzacie, więc tu jest moje wsparcie – nie spieprzcie tego”.

Tym bardziej dziwi, czemu twórcy gier AAA jak ognia unikają tego rodzaju dystrybucji, preferując preordery i wysyłając spragnionym graczom przysłowiowego kota w worku. Wspaniałym (inaczej) tego przykładem jest *Dishonored 2*, które przez błędy w optymalizacji okazało się niegrywalne po premierze nawet na najnowszym sprzęcie.

Pokuszę się o stwierdzenie, że gdyby *No Man's Sky* zostało wydane w przedwczesnym dostępie, historia studia Hello Games potoczyłaby się zupełnie inaczej. Dziś, zamiast ukrywać się w jaskini na Alasce, Sean Murray dalej udzielałby wywiadów z tym samym uśmiechem, co przed premierą, obiecując cuda na kiju. I może te cuda ujrzaliby światło dzienne – po trzech latach z łaską „Early Access” i kilkunastu preceinach. ■

Outstar



■ Właściwie całe urządzenie to potężna, leworęczna mysz osadzona na joysticku.

■ Voyager

Od firmy Ingaco otrzymaliśmy do testów kolejną wariację na temat keypadów - leworęczny kontroler, który nie wymaga sterowników i jest identyfikowany jako urządzenie HID, czyli zewnętrzna klawiatura USB. G-Bob został wyposażony w aż 20 przycisków: 13 z nich jest w zasięgu palców serdecznego, środkowego i wskazującego. Zostały one ułożone w trzech rzędach (2x5, 1x 3 przyciski), a pod kciukiem do dyspozycji pozostaje kolejne pięć przycisków w dwóch rzędach (2 i 3 przyciski). Pod mały palec trafiły dwa wysunięte do przodu przyciski. Domyślnie te na przednim panelu odpowiadają klawiszom [1]-[0] oraz [Q], [R] i [Shift]. Para przycisków na lewej krawędzi to [Esc] i [Tab]. Po prawej znajdują się odpowiedniki [Backspace], [Caps Lock], [Ctrl], [Alt] i [Spacja]. Całkiem słuszny układ, choć [Esc] oraz [Shift] w niektórych grach może być trudno przedefiniować. Zauważyliście, że nie wymieniłem WSAD? Słusznie. Do kierowania ruchem postaci służy cały G-Bob - przesunięcie keypadu do przodu to ruch w przód, do tyłu - w tył, a przechylenie w lewo i prawo odpowiada klawiszom [A] i [D]. Wszystko to da się w miarę wygodnie przedefiniować w opcjach większości gier.



G-Bob

Przerośnięta, leworęczna mysz – przecież to już było! Rynek kontrolerów udających wygodne, okrojone klawiatury rozwija się od lat. Producenci co pewien czas przypominają nam, że keypady służą do grania, a nie do wspomaganie obliczeń na kalkulatorze.

Cała ta maszynka została zaprojektowana, przetestowana i wdrożona do sprzedaży w Polsce. Prezentuje się bardzo elegancko, zarówno w bardziej stonowanych wersjach kolorystycznych (czarnej i szarej), jak i w bardziej charakterystycznej, czerwono-czarnej. Niesamowicie w G-Bobie jest jedno - łatwo się przyzwyczaić do sterowania niewielkimi przesunięciami i wychyleńmi kontrolera, a później... trudno powrócić do zabawy na klawiaturze. Przyciski G-Boba przypominają raczej przełączniki stosowane w myszach - charakterystycznie klikają, choć ich odgłosy nie są nazbyt głośne i uciążliwe dla otoczenia. Bardzo pozytywnie zaskakuje ergonomiczny kształt urządzenia. Kilka godzin zabawy w zdecydowanie mniejszym stopniu obciąża nadgarstek niż zabawa na klawiaturze bez podkładki.

Producent zadbał o dołączenie kart ułatwiających przygotowanie mapy klawiszy dla wybranej gry (przydają się, bo trzeba poświęcić chwilę czasu na przestawienie się) oraz certyfikatu informującego o precyzyjnym wykonaniu urządzenia.

Na początku podchodziłem do tej maszynki nieco sceptycznie. Wydawało mi się, że będzie ją łatwo

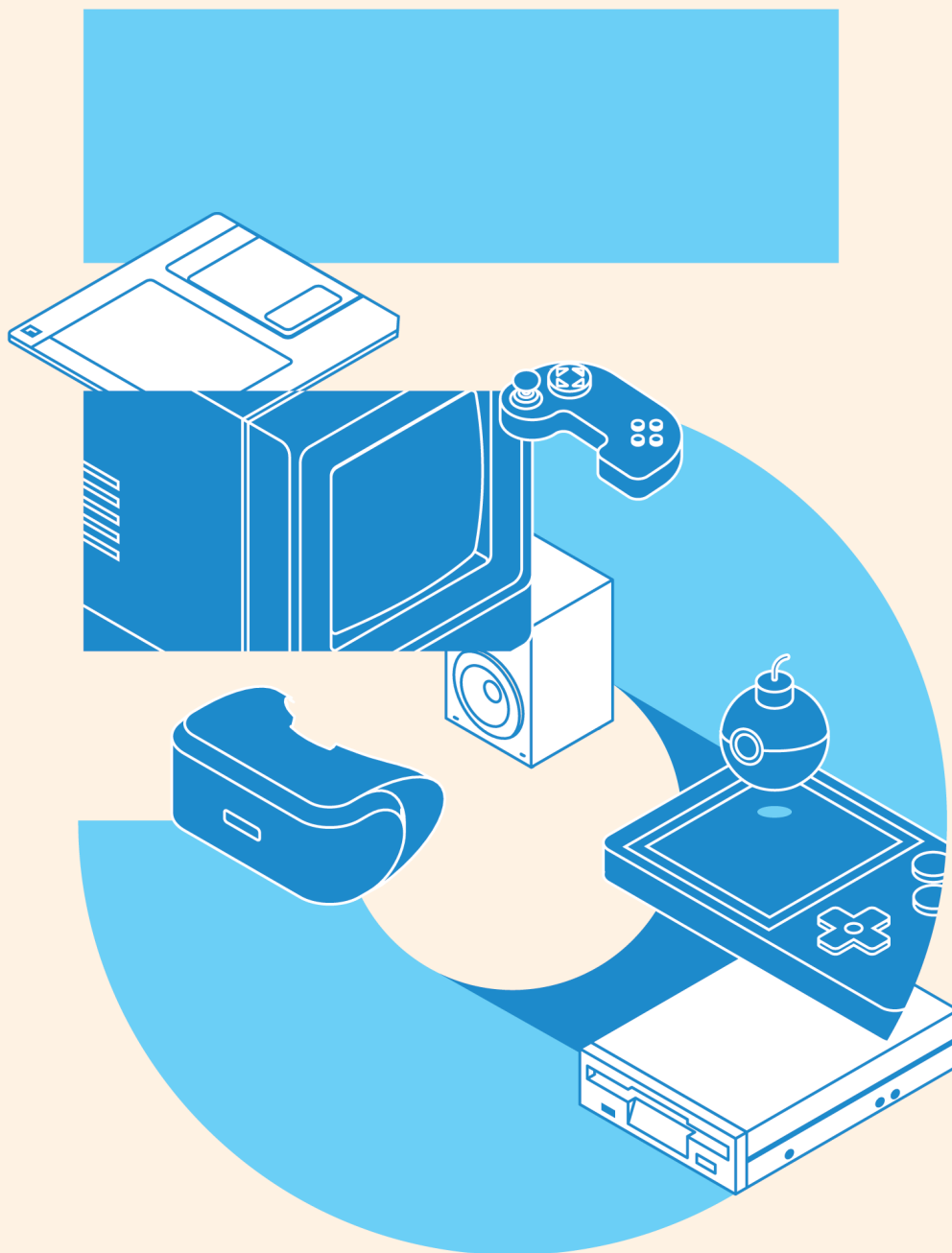
zepsuć, a tymczasem jest wręcz przeciwnie i G-Bob opiera się moim zamiarom. Kontroler solidnie leży na gładkim podłożu i nie przesuwają się w trakcie zabawy. Przyciski działają pewnie i precyzyjnie, a wychylenie i przesuwanie urządzenia nie jest uciążliwe i łatwo przyzwyczaić się do gry na tym oryginalnym polskim keypadzie.

Wady? Do pary przydałaby się równie ergonomiczna mysz, a sam G-Bob wiele by zyskał, gdyby dodał do niego na przykład trackballa pod kciukiem. Osobiście miałem problemy z przyciskami dostępnymi pod małym palcem - jak na mój gust powinny być przesunięte nieco bardziej do tyłu. No ale... i tak gram głównie czterema palcami lewej ręki, więc jakoś szczególnie mi to nie przeszkadza. Zapal może nieco ostudzić ceną. Niemniej uzasadnia ją bardzo dobra jakość wykonania i brak zbędnego podświetlenia, co zdaje się być dziś standardowym elementem wyposażenia dla graczy. ■

Specyfikacja ■

Producent	Ingaco
Cena	530 pln
OS	Windows, Mac OS
Liczba przycisków	20
Gwarancja	24 miesiące
Sterowanie	przesunięcie ruchem i wychylenie kontrolera

■ W przeciwieństwie do keypadów dla graczy G-Bob został wyposażony w przełączniki podobne do tych stosowanych w myszach.



 **PIXEL
HEAVEN
2017**

**Retro
& Indie
Game Fest**

no tearful melancholy

25.05.2017

Centrum Kreatywności
ul. Targowa 56, Warszawa

26-27.05.2017

Zajezdnia Autobusowa MZA
ul. Włociańska 52, Warszawa

PATRONAT
HONOROWY



PREZYDENT MIASTA STOLECZNEGO WARSZAWY

PARTNER
ORGANIZACYJNY



PARTNER ZŁOTY

HUUUGE



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

O POTRZEBIE SPÓJNOŚCI

Mam potrzebę spójności. Od zawsze mam takie wrażenie, że jak ktoś ignoruje nasze intuicje, jest skazany na porażkę. Kiedy widz/gracz nie czuje, o co chodzi, za to czuje się robiony w balona, nie da się wciągnąć w świat i szybko go opuści. Znaście Jakuba Różalskiego? Kto go nie zna.

Jakub pracuje nad grą Iron Harvest i wrzucił któregoś dnia na FB krótką animację z jednym z mechów ze swojego projektu – po przetworzeniu go przez speców od animacji, modeli 3D i renderingu. Stylistycznie było wszystko tak, jak to w Jakubowym uniwersum lat dwudziestych ubiegłego stulecia, ale miałem niepokojące uczucie, że mech zaraz się wywróci na nos. Skomentowałem, że mech wygląda na źle wyważonego. Jakub zapewnił, że model przeszedł przez ręce speców od fizyki, więc na pewno wszystko jest w porządku. Zgodziliśmy się co do tego, że problemem może być niezbyt szczęśliwie wybrany punkt widzenia kamery, kilka osób dorzuciło jeszcze swoje komentarze. Ot, dyskusja, jakich toczy się na co dzień wiele, niektóre w realu, niektóre w sieci. Ale jej podstawa – czyli sam fakt, że moją uwagę zwróciła fizyczna nienaturalność modelu – jest ciekawym przyczynkiem do tego, jak widzimy świat i jak w związku z tym musi być ten świat tworzony, zarówno w grach, jak i w filmach. Otaczający nas świat jest newtonowski – do opisanego ruchu wystarczają trzy prawa Newtona (dla czepialskich: zachowanie brył sztywnych też się z nich daje wyprowadzić). Oczywiście naciskając pedał hamulca albo rzucając kamieniem, nikt nie myśli w kategoriach praw Newtona – nie robi tego FKA Twigs w „tw-ache” ani Marquese Scott tańczący do „Set Fire to the Rain”. Ale nasze mózgi we współpracy z mięśniami uwzględniają $F=ma$ i wszystkie inne niuanse, mamy to we krwi. I dlatego kiedy widzimy coś, co wygląda niefizycznie, zwraca to naszą uwagę. Przy czym nie chodzi o to, żeby świat w grze czy filmie w trywialnie precyzyjny sposób

odtwarzał rzeczywistość. Może od niej odbiegać, ba! często nawet musi (choćby kiedy odwołuje się do magii i zaklęć), ale równocześnie musi zapewniać jakiś poziom zgodności z doświadczeniem i intuicją. Sekwencje walk w „Matriksie”, lot X-wingów w „Star Wars” czy rocket jumpy w Quake’u rozumiemy intuicyjnie, bo w nich – zgodnie z naszym doświadczeniem – akcji odpowiada reakcja (nawet jeśli trajektorie lotu X-wingów w próżni są absurdalne, a efektem lądowania po skoku w Matriksie byłaby plama w kształcie Keanu Reevesa). Ktoś dostał w japę i odleciał, ktoś podskoczył i poleciał, $F=ma$, $x'=F(t)$ i tak dalej. Nie trzeba znać matematyki ani umieć w pamięci całkować, żeby widzieć, czy coś leci z grubsza prawidłowo, czy nie. I oczywiście dołożone do świata elementy niefizyczne też muszą być zgodne z naszym intuicyjnym rozumieniem i czuciem fizyki. Wybuch będący efektem rzucenia czaru powinien rozrzucać przeciwników tam samo, jak eksplozja granatu. Dlaczego krytykowane są smoki w Skyrimie? Przecież nie dlatego, że nie ma smoków, tylko dlatego, że nienaturalnie latają i pętla, które kręcą, nijak nie pasują do ich skrzydeł. Dlaczego tak dobrze gra się w Angry Birds czy Limbo? Bo tam fizyka jest intuicyjnie prawidłowa. Co więcej, ta potrzeba spójności dotyczy nie tylko fizyki. Pamiętajcie moment, w którym Geralt spotkał się z bożątkiem Jankiem? Znako-mita scena, ale znam kilka osób, którym głos nie pasował do postaci Janka. Janek z sylwetki wygląda, jakby miał kilkanaście lat, a sądząc z twarzy, może być dużo, dużo starszy. Tymczasem głos ma siedmiolatka. W życiu nie widziałem bożątka, więc oczywiście nie wiem, jakie mają głosy, ale coś mi nie pasowało. Co nie znaczy, że w końcu w Wiedźmina 3 nie zagram. Czekam tylko, aż zostanie zreformowany kalendarz i w roku pojawi się dodatkowy miesiąc. ■

BORKU



Michał Staniszewski
[Studio Plastic]

ZWYCIĘZCA
w kategorii Kultura Cyfrowa

Za udowodnienie, że gry wideo mogą łączyć elementy wszystkich dziedzin sztuki.

11 bit studios
NOMINACJA



Piotr Iwanicki
[Superhot Team]
NOMINACJA

G R A T U L U J E M Y !

