

PREMIERA MIESIĄCA RESIDENT EVIL 7

# PIXEL

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

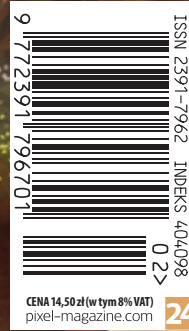
INSIDE

Nioh  
Memoranda  
Coming Home  
Sniper Elite 4  
Siegecraft Commander  
Ambermoon  
Croteam  
Interfejsy gier  
Miesięcznik Komputer  
Sega Mega-CD

# TORMENT

TIDES OF NUMENERA

## LEGENDA RPG POWRACA



3 (24) / 2017 / MARZEC

24

# GAME CREATOR 2027

Game Creator 2027 to **nowość na polskim rynku gier wideo**. To jedyna oferta edukacyjna dla młodych osób, które chcą zdobyć zawód przyszłości. **GRY?**

**START MISJI: 18.03.2017** Dzień Otwarty Liceum Kreacji Gier Wideo



## MISJA 1

Odkryj swoją pasję

**Rok 2017.** Wciel się w rolę Superbohatera i podbij świat w **Liceum Kreacji Gier Wideo**. Zapomnij o imperium nudy, spełniaj marzenia, zdobywaj punkty wiedzy i doświadczenia. Czekają na Ciebie **3 levele**, podczas których rozszyfrujesz skrót 4X, uruchomisz silnik, zobaczysz świat przez gogle VR.



## MISJA 2

Zostań kim chcesz

**Rok 2020.** Zdobądź level hard i przyjdź na studia tworzenia gier wideo. **Poznaj innych twórców i stwórz team deweloperski.** Projektuj poziomy, grafikę, programuj świat wirtualny. Odnieś sukces w realu i ucz się pod okiem branży. Przejdź misję dla playerów z wyobraźnią. **Co dalej?**



## MISJA 3

Spełniaj marzenia

**Rok 2023.** Odbądź staż i pracuj u partnerów **Warszawskiej Szkoły Filmowej**. Pokaż, co potrafisz i zrób wrażenie na indykach. Bądź w **każdej aplikacji, na każdej konsoli**, w sklepie online i sieciach dla miłośników gier retro. Pamiętaj, że wszystko zaczęło się w naszym **Liceum Kreacji Gier Wideo**.



# DZIEŃ DOBRY

Nie zazdrość, chacie, złotego rogu.

**D**wa lata temu podziękowałem twórcom dokumentu „Thank You For Playing”, ponieważ zorientowałem się, że nie powiedzą niczego ciekawego o latach dziewięćdziesiątych i wspieranie ich byłoby jedynie pompowaniem próby zrobienia kariery na plecach uczestników tego kwitnącego niegdyś rynku.

Wycierając sobie usta grami, wiele osób osiągnęło sporą popularność i pieniądze. Oczywiście nie takie, jakie zarobili ci, którzy kupili akcje jednej ze spółek growych po 6 złotych, by po dwóch latach sprzedać je po 150, ale jednak - ktoś nawet pewnie zdołał sobie dzięki grom kupić własne mieszkanie w Warszawie. Powraca w tym momencie pytanie Tomasa Beksińskiego z końca ubiegłego tysiąclecia: „Jak żyć, skoro otaczający nas świat jest tak bardzo spsiały, a nasze marzenia nikną niczym łzy w deszczu?”. Kim jest pięćdziesiąt tysięcy ludzi lajkujących na Instagramie zrobione w łazience zdjęcie dwudziestolatki w t-shircie i majtkach? Jakim cudem Krzysztof Gonciarz, wyglądający ostatnio tak, jakby znajdował się na skraju załamania nerwowego, osiąga nadal dziesiątki tysięcy lajków? Dzięki jakiej Fatimie kolega Rezigiusz uzyskuje setki tysięcy tych internetowych pokłonów? Sprawia wrażenie sympatycznego, jest zapewne wszędobylski, nastolatki doceniają jego nastoletni wiek, a jeszcze na

dodatek ktoś mu pomaga w tym farmingu dusz - i cały interes hula, że aż miło.

Piszę o tym dlatego, że działając na tym samym growym poletku, co ci młodociani geniusze socjotechniki, można by się załamać, gdyby ktoś próbował brać się z nimi za bary w kategorii popularności. Dlatego zdajemy sobie w Pixelu sprawę z tego, gdzie jesteśmy i do kogo piszemy. Cenię naszych Czytelników także za to, że są elitą. Niczego sobie nie wmawiam, bo jest różnica pomiędzy ciekawym świata odbiorcą, a pochłaniaczem, którego ciekawość kończy się na darmowych, amatorsko podrabianych fotach z Playboya (podczas gdy oryginał, o ironio, zdycha) albo wygłaszanych w kuchni mądrościach o życiu.

Wiem o tamtym drugim świecie, mam świadomość jego skali i daję słowo, że nie zazdrozczę. Zazdrocny można być wobec kogoś, kto nieudolnie robi to samo, co my, a osiąga o wiele lepsze wyniki. Nie zazdrozczę Ronowi Gilbertowi, że wymyślił Secret of Monkey Island, bo wiem, że sam nie potrafiłbym tego zrobić. Za to w doskonałym humorze przekazuję w Wasze ręce kolejny numer Pixela. Esencja elektronicznej rozrywki wyciśnięta lepiej niż po odwirowaniu przez pralkę Frania. Kolejnego numeru szukajcie w kioskach już 30 marca. ■

Mioz.





## PIXEL

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

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

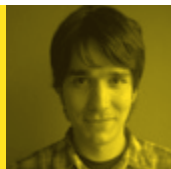
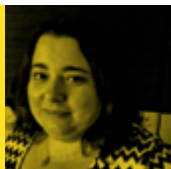
**Oficer dyżurny**  
Wolf  
**Dyrektor artystyczny**  
Łukasz Dyakowski  
**Projekt makiety**  
Łukasz Szczepanowski  
**Korekta i redakcja**  
Magdalena Broniec  
**Prenumerata**  
Marlena Kwiatkowska  
hello@pixel-magazine.com

### Wydawca



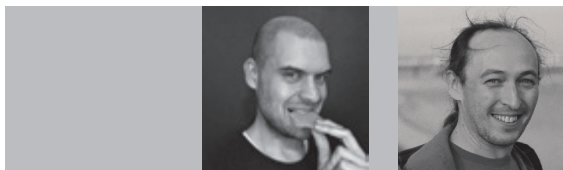
Al. KEN 36A lok. 93A  
02-797 Warszawa (PL)  
+48 (22) 855 10 35  
idea-ahead.com

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. Zima się kończy, kolejny numer ukazuje się 30 marca.



Edycje kolekcjonerskie, oficjalne imprezy fanowskie, specjalne streamy, rozpedzony do granic możliwości pociąg oczekiwani. Square Enix udowodniło, że potrafi rozpedać burzę, uruchamiając przed sprzedaż dodatku Stormblood. Jeśli krew fanów wrze już w lutym, to co będzie latem? (MB)

W końcu obejrzałem zachwalany „Arrival”. Jezu, co za kosmar. Świetny pomysł na film o Obcych, ukazany z perspektywy językoznawcy, przerodził się w kolejny „Armageddon”, w którym bohaterscy Amerykanie ratują świat. Budżet był, scenariusz i aktorzy też, zabrakło reżysera z wizją. (MAB)



W stacjach kablowych pojawiła się telewizja 2x2 TV i wystartowała z przytupem, świeżą serią anime „Flip Flappers: Fantazja vs. świat”. Piękna animacja i jazda bez trzymanki; eksploracja kolorowych jungowskich podświetłów i nawiązania do światowej popkultury, czyste szalerństwo! (MRW)

Czekam na ten moment, kiedy któregoś dnia nie zauważę, że przysnąłem w trakcie rozgrywki z jakimiś ultrawygodnymi goglami VR na twarzy. Pewnie narobię sobie modnych zimą narciarskich odcisków na twarzy, ale co tam – zasnąć w grze i obudzić się w tym samym świecie, tego jeszcze nie przerabiałem. (BD)



Wystarczyło, że Nintendo pokazało światu swoją nową konsolę, by świat oszalał na jej punkcie. Nieważne, że wciąż jest wiele niewiadomych co do mocy tego sprzętu. Nieważne, że na premierę dostępnych będzie jedynie kilka tytułów. Nieważne, że cena konsoli jest, dość powiedzieć, wygórowana. Ciekawe, kiedy przyjdzie otrzeźwienie. (MP)

Nareszcie mam! PlayStation VR i Resident Evil 7. I od dwóch dni znajduję sobie jakieś wymówki, przeciągając moment rozpoczęcia gry. Nie chodzi bynajmniej o lęk przed Bakerami – mam nadzieję, że mnie przestraszą! – ale rozczarowaniem. OK, nie smęczę już, idę do konsoli. (BC)

# INSIDE

## 5-24 LOADING

## 25-52 PLAY THE GAME

## 53-76 HALL OF FAME

## 77-98 SECRET LEVEL

## 99-122 CREDITS

# LOADING



**06** Od Planescape: Torment wiele się zaczęło. Wspominamy czasy świetności studia Black Isle.



**08** Nadchodząca premiera Mass Effect: Andromeda oraz Nolan Bushnell w VR to wydarzenia miesiąca.



**14** Zapowiadamy Abatron – odświeżający miks RPG z FPS, który późnym latem z pewnością umyśli graczy.



**16** Specjalny wywiad z Colinem McCombem o tym, jak pracował przy Torment: Tides of Numenera. Nasz rozmówca porównuje dzisiejszą pracę z tą z czasów Black Isle.



**22** Odwiedziliśmy katowickie studio Jujubee, które pracuje obecnie nad kilkoma projektami. Wśród nich numerem jeden jest bez wątpienia Kursk.

Im bliżej premiery Torment: Tides of Numenera, tym więcej nachodzi mnie wspomnień.



O tym, jak zarywałem nocki przy Baldur's Gate, z jakim namaszczeniem wycze kiwałem drugiej jego części i jak próbowałem odszukać ten sam klimat w Dolinie Lodowego Wicheru, czyli Icewind Dale. To bardzo silne wspomnienia. Co innego Planescape: Torment, którego Torment jest przecież duchowym spadkobiercą - jego pamiętam jak przez mgłę. Dopiero jak wygrzebałem ze strychu zakupione w 1999 roku oryginalne pudełko z grą, dotarło do mnie, że przecież nigdy go nie skończyłem. Wstyd się przyznać, szczególnie że tytuł ten uznawany jest obecnie za jeden z najlepszych RPG wszech czasów, ale nie dałem rady, mimo kilku podejść. Bo Planescape: Torment to nie miły spacerek przez znajomy świat pełen magii, elfów, krasnoludów czy gnomów, a znacznie trudniejsze wyzwanie. Wielowymiarowe uniwersum Planescape, rządzące nim zasady, a także sam poziom rozbudowania gry już przy pierwszym kontakcie potrafią odrzucić mniej zapalonych graczy. I choć chyba w żadnej innej produkcji nie znajdziemy równie enigmatycznego bohatera, to jednak poznanie tajemnic Bezimiennego wymaga sporej cierpliwości i wyjątkowo chłonnego umysłu. Być może wówczas mi tego zabrakło. Ale nic straconego - starszy o te 18 lat i chyba znacznie dojrzawszy, tym chętniej ponownie spróbuję zmierzyć się z tym tytułem.

■ MACIEJ PIOTROWSKI

Zawsze lubiłem RPG. Zarówno w formie gier komputerowych, jak i tej prawdziwej, z paczką nerdowskich kumpli rzucających kostkami i pompujących po kryjomu statystyki postaci. Dlatego dużo zagrywałem się w serię Eye of the Beholder czy Ishar, ale dopiero wydanie Baldur's Gate pochłonęło mnie bez reszty. Niesamowicie precyzyjne jak na tamte czasy przedstawienie wizji świata Forgotten Realms znanego z książek i podręczników pozwoliło dosłownie przenieść ducha prawdziwej sesji RPG na ekran komputera. Izometryczne, renderowane lokacje były rozległe i kipiały detalami. Godzinami przemierzałem mroczne podziemia i zapomniane twierdze, obstukując dosłownie każdy kąt w poszukiwaniu ukrytych skarbów. Rozsmakowywałem się w długich walkach, a strategię na co trudniejsze starcia rozpisywałem sobie w specjalnym zeszycie, w którym robiłem też zestawienia ekwipunku dla ulubionych postaci. Później pojawiła się równie dobra seria Icewind Dale oraz Planescape, który jednak okazał się dla mnie zbyt ciężki gatunkowo i ostatecznie nie dałem mu rady.

■ MARCINKIENDRA



Aż trudno uwierzyć, że Planescape: Torment osiąga w tym roku dorosłość... Pamiętam, że nabyłem tę grę tuż po polskiej premierze, będąc jeszcze małym kończącym podstawówkę. Torment nie od razu mnie do siebie przekonał: ściany tekstu, mroczny klimat będący całkowitą odwrotnością tego, co znałem z Wrót Baldura - to na początku mnie odrzuciło. Jednak szybko do niego powróciłem, ponieważ aż mnie korciło, by poznać historię Bezimiennego oraz zagłębić się w świat, z którym nie równało się nic, z czym miałem do czytania w innych grach komputerowych. Niesamowite, przebogate uniwersum, trzymający w napięciu scenariusz, świetni towarzysze z własną, unikalną osobowością, a także emanująca z gry posępna aura sprawiły, że po dziś dzień zaliczam Tormenta do ścisłej czołówki najlepszych tytułów RPG wszech czasów. I ta muzyka! Mark Morgan skomponował wspaniałą ścieżkę dźwiękową, idealnie budującą napięcie oraz oddającą klimat produkcji. Produkcji, która - w odróżnieniu od wielu współczesnych twórców - nie traktuje gracza jak idioty.

■ PIOTR STYPKA





Powiedzieć, że Planescape: Torment to gra dobra, to jakby nie powiedzieć nic. To gra-legenda, absolutnie najwyższa półka nie tylko RPG, ale gier jako gatunku. Nie można się przyczepić do niczego. Absolutnie rewelacyjne prowadzenie postaci i fabuły oraz świetne wykorzystanie arcyciekawego świata Planescape (albowiem oryginalnie jest to setting do papierowego Dungeons & Dragons). Eksplorowanie Sigil czy Carceri jako Bezimienne to doświadczenie, z którym nie można niczego innego porównać. I chyba najważniejsze - to gra RPG, w której rozmowa to często najbardziej sensowne wyjście z sytuacji, a walki można spokojnie unikać. Wtedy to była istna rewolucja, bo wrogów zwykle trzeba było koniecznie zaciukać. Nie tutaj! Moim zdaniem Torment spokojnie broni się nawet dziś. Oczywiście grafika jest przestarzała, ale nie ona jest siłą tej gry. To przede wszystkim jej fabuła i postacie. Poziom, który do dziś mało kto osiągnął. Niewiele jest gier, które zasługują na laurkę i do których nie można się doczepić. Torment jest jedną z nich.

■ **MICHAŁ ZDANCEWICZ**



Dziś zanim zdecyduję się kupić grę, dokładnie sprawdzam za pomocą trailerów i dostępnych w sieci fragmentów rozgrywki. Pod koniec lat dziewięćdziesiątych świat był znacznie prostszy i o tym, czy jakaś gra trafi do mojej kolekcji, często decydowała prosta reklama w prasie. Tak było w Przypadku Planescape: Torment. Do dziś pamiętam, jak mocno zadziałała na moją wyobraźnię pocięta zmarszczkami twarz Bezimiennego zerkająca z tylnych okładek gazet (na spotkaniu w Techlandzie Colin McComb zdradził, że w jego rolę wcielił się sam producent Guido Henkel). Byłem zachwycony Baldur's Gate i z niecierpliwością czekałem na już zapowiadane w tamtym czasie Cienie Amn. Wydany w międzyczasie przez Black Isle Planescape był zupełnie inny, dziwny, pokręcony i tajemniczy. Okazało się, że w końcu jakaś gra RPG zaczęła wymagać ode mnie czegoś więcej niż zbierania ekwipunku, nabijania punktów doświadczenia i odhaczania kolejnych zadań. To było prawdziwie, głębokie „role playing experience”.

■ **MARCIN BIENIEK**



Nad Tormentem i innymi klasycznymi grami cRPG spędziłem spory kawałek życia, ale czy moje doświadczenia różnią się od tego, co przeżywali inni gracze? Kiedy zacząłem się nad tym zastanawiać, odkryłem, że być może tak. Otóż zawsze znajdowałem sobie jakieś dodatkowe zadania. W Falloucie zawiązałem się, żeby Dogmeat dotrzymał szczęśliwie do końca przygody, chociaż psiak miał skłonności do zaprzysiężania się z nadlatującymi pociskami. W sequele uznałem, że skoro bliżej zapoznałem Angelę i Leslie, to głupio je zabijać i kombinowałem tak długo, aż obie przeżyły rzeź rodziny Bishopów. Z kolei w Baldur's Gate II uparłem się, żeby mieć w drużynie Viconię i Keldorna, mimo że drowka i rycerz cyklicznie próbowali się pozabijać. Te małe natręctwa sprawiały, że gra stawała się trudniejsza, ale pokazywały, że mimo że twórcy przygotowali dla gracza sporo wyzwań, to zawsze można było znaleźć nowe, które chociaż nie dawały dodatkowego sprzętu i punktów doświadczenia, to sprawiały wiele satysfakcji i najlepsze wspomnienia, jakie można wynieść z cyfrowego świata.

■ **ANDRZEJ BAZYLCZUK**



# Boss Monster

**W**yczekiwany „Boss Monster: Następny poziom” – niezależna kontynuacja gry karcianej Boss Monster inspirowanej komputerową klasyką – został przekazany do druku. Premiera gry już na wiosnę na Festiwalu Fantastyki Pyrkon 2017.

Ponownie wcielimy się w rolę złoczyńcy rodem ze starych gier wideo i zostaniemy jednym



z dwunastu bossów. Zbudujemy straszliwe komnaty pułapek i potworów, zmierzmy się z nowymi wyzwaniami, jakie postawią przed nami mroczni bohaterowie. Teraz będzie można niszczyć postacie z jeszcze większym impetem i furią! (RŁ) ■

■ W pudełku znajdziemy 160 zupełnie nowych kart z kolorowymi, pikselowymi ilustracjami, w tym 12 nowych bossów, a także instrukcję i skrót zasad gry.

## Post-Atari

**Z**ałożyciel Atari Nolan Bushnell po latach robienia małych interesów wreszcie przymierza się do czegoś większego. Założył firmę Modal VR i chce podbić salony gier.



Plan Bushnella zakłada reanimację umierających hał rozrywki za pomocą sprzętów do wirtualnej rzeczywistości. Z prezentacji, jaką mistrz przedstawił w San Francisco, wynika, że jednymi z pierwszych gier, jakie dostarczy jego firma, będzie wersja VR... Ponga. Poza tym powstaną gry Mythic Combat i Project Zenith umożliwiające równoczesną zabawę kilkunastu osobom. Bushnell nie chce popełniać błędów z przeszłości – sprawy finansowe Modal VR trzyma na swoich barkach Jason Crawford, zaś twórca Ponga robi to, co potrafi najlepiej, a więc dostarcza rewolucyjnych pomysłów na rodzinną rozrywkę. (PB) ■



■ Jak do tej pory urządzenie istniało jedynie w wersji dla szpitali i ośrodków rehabilitacyjnych.

## Poprzez gry

**P**ołudniowokoreański startup Neofect, producent inteligentnej rękawiczki Rapael Smart Glove, ogłosił wejście na rynek wersji do terapii w warunkach domowych.

Rapael rehabilituje ręce pacjentów po wylewie przy pomocy gier wideo. Atutem terapii w domu jest niski koszt w porównaniu do rehabilitacji klasycznej z bezpośrednim udziałem terapeuty. Pacjent po założeniu rękawiczki może grać w specjalnie wyselekcjonowane dla swoich potrzeb gry stymulujące mobilność niesprawnej kończyny. Trening, dzięki interaktywnym opowieściom, imituje ruchy wykonywane ręką na co dzień: precyzyjne podnoszenie, chwytanie, wlewanie, krojenie. Urządzenie ma zastosowanie w rehabilitacji osób z urazami neurologicznymi ręki i dłoni, a w szczególności pacjentów z niepełnosprawnością po udarze mózgu. (PB) ■

# Koncert superbohaterów



✚ Usłyszymy między innymi motywy przewodnie z filmów „Amazing Spider-Man”, „Iron Man”, „Captain America: Civil War”, „Incredible Hulk” czy „The Avengers”.

Fani muzyki filmowej będą mieli okazję posłuchać superbohaterskich hitów. „Superheroes in Concert” rozszerza formułę koncertu o taniec na żywo i wirtualną rzeczywistość. Bilety na wydarzenie we Wrocławiu, Krakowie i Trójmieście dostępne są na Eventim.pl już od 99 złotych.

Nigdy jeszcze nie zdarzyło się, aby muzyka z tytułu najnowszych filmów była prezentowana podczas jednego koncertu - blisko 90 minut oryginalnych utworów autorstwa takich muzycznych mistrzów muzyki filmowej jak Hans Zimmer, Alan Silvestri, James Horner, Ramin Djawadi czy Brian Tyler. (RŁ) ■

## 6 premier

Już w lutym Artifex Mundi dołączy do rodziny Apple TV oraz Amazon Fire TV, debiutując na dwóch nowych platformach bardzo popularną i utrzymaną w steampunkowym klimacie grą przygodową Clockwork Tales: Of Glass and Ink.

W kolejnych tygodniach światło dzienne ujrzą również dwa nowe tytuły na PC i urządzenia mobilne osadzone w klimatach fantazy. Będą to Królewskie Opowieści 2: Mistrzynie Alchemii (Mobile/Steam), Grim Legends: The Forsaken Bride (PS4), Zapomniane Księgi 2: Okrucy Przeszłości (Mobile/Steam), Dark Arcana: The Carnival (Xbox One) oraz Nightmares from the Deep 2: The Siren's Call (PS4). (RŁ) ■



✚ W konkursie startowało kilkanaście polskich gier: Detached, Serial Cleaner, Wrath of Loki, Seasons of War, Steampunker VR czy Immortal Planet, ale niestety żadnej z nich nie udało się zdobyć nagrody.

## Casual Connect 2017

W Berlinie rozdano wyróżnienia Indie Prize dla gier niezależnych. Jury pod dyktando Yuliyi Moshkaryovej wybierało swoje typy spośród zgłoszonych 470 tytułów z 63 państw. Ceremonia odbyła się podczas organizowanej od 2005 roku imprezy Casual Connect.

Główną nagrodę zdobył recenzowany w Pixelu #22 Shadow Tactics. Zwycięzcami w poszczególnych kategoriach zostali: ProduBest Game Design - Shadow Tactics: Blades of the Shogun od Mimimi Productions (Niemcy), Best VR Game - Anshar

Wars 2 od Ozwe Games (Szwajcaria), Most Innovative Game - FRU od Through Games (Holandia), Best Game Audio - Blink and Die od Sureksu (Argentyna), Best Game Art - Figment od Bedtime Digital Games (Dania), Best Game Narrative - Empathy by Pixel Night (Szwecja), Best Multiplayer Game - Lightfield od Lost in the Garden (Austria), Best Kids and Family Game - Blink and Die od Suresku (Argentyna), Best Mobile Game - Super Pet Hero od Amused Sloth (Rumunia), Best in Show - Audience Choice - CoverFire od IMBand (Hiszpania). (PB) ■

# Agents of Mayhem

**O**d jakiegoś czasu Volition pracuje nad kolejną grą osadzoną w świecie Saints Row. W najnowszej produkcji studia nie pokierujemy jednak żadnym znajomym z gangu Świętych z Trzeciej Ulicy. W Agents of Mayhem przeniesiemy się ze znanego nam Steelpor tu i Stilwater do Seulu.

Wcielimy się w członków organizacji M.A.Y.H.E.M., walczącej z obdarzonymi supermocami bandziorami - Legionem. Sami również będziemy posiadali szereg umiejętności



➤ Skrót organizacji zrzeszającej bohaterów rozszyfrowuje się jako Multinational Agency for Hunting Evil Masterminds.

pozwalających na pacyfikację adwersarzy. Nie trzeba wspominać, że - jak to zwykle bywa - stawka jest niezwykle wysoka, stanowi ją bowiem przyszłość Ziemi, nieomal w pełni zarządzanej przez dzikie hordy.

**VOLITION**  
2017

Już po zapowiedziach widać, że możemy spodziewać się sporej ilości akcji, wybuchów, specyficznego humoru, a także przerysowanej, komiksowej grafiki. Fani serii Saints Row na pewno nie będą zawiedzeni. (PS) ■

# Dawn of War III

**K**rwawe Kruki powracają w trzeciej odsłonie Dawn of War! Już niedługo dane nam będzie poprowadzić oddziały Kosmicznych Marines walczących w imię Imperatora z Eldarami i Orkami.

Podobnie jak w pierwszej części tej znakomitej serii, najpierw zbudujemy bazę, a następnie weźmiemy udział w wielkich bitwach, do których nasze armie poprowadzą wyszkoleni bohaterowie - co jest z kolei ukłonem w stronę drugiej odsłony cyklu. Najnowszy Dawn of War ma być bowiem swoistym miksem wszystkich najlepszych elementów z poprzednich części. Spodziewajmy się więc epickich starć na ogromnych mapach z udziałem gigantycznych machin bojowych oraz mrocznego klimatu



➤ Już w przyszłym numerze przedstawimy Wam świeżą relację z siedziby twórców tej gry!

tak dobrze znanego fanom uniwersum Warhammera 40K. Czy twórcy planują dodanie z czasem kolejnych frakcji? W ciemno można zakładać, że tak się prędzej czy później stanie, wszak wspomniana sceneria jest niezwykle bogata. Oby tylko autorzy zdecydowali się na dodatki fabularne z prawdziwego zdarzenia, a nie marniutki DLC. Ku chwale Imperatora! (PS) ■

**RELIC**  
ENTERTAINMENT  
04/2017

## autofire

W wieku 91 lat zmarł legendarny twórca Pac-Mana Masaya Nakamura. To on, siedząc w restauracji i przyglądając się kawałkowi pizzy, stworzył drugą obok Maria najbardziej ikoniczną postać gier wideo.

# Pillars of Eternity 2: Deadfire

**E**kipa z kalifornijskiego Irvine zaatakowała zniechęca, dostarczając informację o powstawaniu sequela Pillars of Eternity wraz z początkiem kampanii crowdfundingowej. Akcja gry będzie mieć miejsce na położonym na południe od znanego z oryginału miasta Dyrwood archipelagu Deadfire.

Główny autor projektu Chris Sawyer twierdzi, że będą to klimaty przypominające Polinezję. Jeśli chodzi o postacie, to wiadomo, że tylko niektóre z nich powrócą, ponieważ autorzy nie chcą przerostu



garnituru bohaterów. Nie będzie również rozbudowywania własnej twierdzy - zostanie to zastąpione nowym pomysłem. Sawyer w swoich wypowiedziach zdaje się też sugerować, że Deadfire nie będzie posiadało takich ton tekstu jak pierwsze Pillarsy. Kampania na serwisie Fig.co, który jest dedykowany wyłącznie grom wideo, w momencie pisania tego tekstu zbliżała się do 2,5 miliona dolarów, co stanowiło grubo przekroczony próg realizacji. Fani wspierają, mimo że z pierwszych zapowiedzi wyłania się wizja prostszej, bardziej przeznaczonej dla mas gry RPG. (PB) ■

# Tekken VII

**K**iedyś to była reguła, dzisiaj bardzo rzadki przypadek: oto czekamy na konsolowe i pecetowe konwersje hitu z automatów!

Tekken 7 ukazał się w japońskich salonach gier w marcu 2015 roku, potem wyszła jeszcze jedna wersja, a teraz Bandai Namco raczy nas zwiastunami pokazującymi, jak dzieło Katsuhiro Harady wyciska siódme poty z nowych maszyn. A przecież seria liczy już 23 lata i jeśli chodzi o mechanikę, niewiele się zmieniło, bo zmienić się nie mogło. Coraz żywsze, „gęściej” animowane są scenerie, wymyślone są nowe combosy - tym razem Rage Art i Power Crush, ale to ciągle stary, dobry Tekken. W nowej odsłonie będziemy toczyć wyłącznie pojedynki jeden na jednego. Produkcja będzie działać na Unreal Engine 4 zamiast na autorskim silniku, jak w poprzednich częściach. Gościnnie występ ma zaliczyć w grze Akuma ze Street Fightera. Oby orientalny diabeł miał ich wszystkich w opiece! (PB) ■



## ■ Sentry

Na portalu Indiego zakończyła się kampania nowosądeckiej firmy Dr Ząber, która pracuje nad konsolą opartą na architekturze PC. W białej wieżyczce mieszczą się bebechy silnego peceta. Uzbierano 222 tysiące dolarów. Premiera sprzętu już w kwietniu.

## ■ Castlevania

Netflix ogłosił, że w ciągu roku odbędzie się premiera serialu opartego na Castlevanii, a dokładniej na trzeciej części gry, Dracula's Curse. Pieczę nad 30-minutowymi odcinkami ma sprawować Warren Ellis, który jest zarówno scenarzystą, jak i producentem.

## ■ E3 dla ludu

Trwają przymiarki do przekształcenia letnich targów E3 w Los Angeles w imprezę, na którą każdy może kupić sobie bilet. Większość firm jest przychylna takiej opcji. Dużo w ostatnich latach mówiło się o ogromnych kosztach ponoszonych przez wystawców.

➤ Oby takich scenarii było jak najwięcej, bo nowe filmiki ujawniają, że - o zgrozo! - Andromeda może przypominać Doooma.



# Mass Effect: Andromeda



z rodzeństwa Ryderów (bratem lub siostrą) i weźmiemy udział w wyprawie badawczej dowodzonej przez ich ojca. Na swej drodze na pewno natkniemy się na wiele mniej lub bardziej nieprzyjemnych niespodzianek, a w przeróżnych starciach wesprze nas ekipa, w której składzie znajdzie się na przykład Asari i Kroganin. Oczywiście naszej epickiej podróży nie będziemy odbywać na piechotę. Otrzymamy do dyspozycji odpowiednik znanej wszystkim Normandii - okręt Tempest - oraz młodszego brata Mako, czyli pojazd o nazwie Nomad, już teraz prezentujący się ciekawiej od swojej nieodżałowanej siostry. Co ciekawe, EA i BioWare nie nakręcają wokół swojego nowego dziecka zbędnego publicity, co może wyjść nowemu Mass Effectowi tylko na dobre. Recenzja już za miesiąc! (PS) ■

**N**a tę produkcję czeka cała rzesza fanów. Już w marcu na półki sklepowe trafi kolejna część Mass Effect o podtytule Andromeda.

Fabula czwartej odsłony serii przeniesie nas do Galaktyki Andromedy, 600 lat po wydarzeniach z poprzednich gier. Pokierujemy w niej jednym

BIOWARE  
03/2017

# Impact Winter

**P**oradzilibyście sobie w świecie tuż po katastrofie, jaką byłoby nagłe uderzenie w Ziemię sporych rozmiarów asteroidy? Taki los spotkał naszą planetę w nadchodzącym Impact Winter.

Wcielimy się tu w Jacoba, któremu wraz z grupką ocalałych udało się to zdarzenie przeżyć. Bohaterowie nie mają wyjścia - muszą przetrwać 30 dni w mroźnym klimacie aż do czasu, gdy przybędzie po nich ekipa ratunkowa, o której zostali poinformowani w tajemniczej transmisji radiowej. Nasz bohater i jego towarzysze będą się od siebie różnić - każdy ma posiadać odmienne zdolności,



➤ Jak na nasze oko, szykuje się coś w stylu Flame in the Flood. Mamy nadzieję na lepszy balans poziomu trudności!

potrzeby oraz cechy charakteru, co przełoży się na całkiem inne reakcje w kryzysowych sytuacjach. A tych na pewno nie zabraknie... Czy 30 dni to wystarczająco długo, by wyrobić w sobie instynkt przetrwania? O tym każdy z nas będzie mógł się przekonać już niedługo, ponieważ premiera gry przewidziana jest na początek tego roku. (PS) ■

MOJO BONES  
Q1/2017

autofire

Zmarł znany z pracy w id Software Jan Paul van Waveren. Udzielał się przy kolejnych częściach Quake'a, był też głównym programistą Rage'a. John Carmack określał go jako swoją prawą rękę.

NINTENDO  
EPD  
Q4/2017

# Super Mario Odyssey



**K**to wie, czy ten tytuł (a nie Legend of Zelda: Breath of the Wild) nie będzie decydującym argumentem za kupnem Nintendo Switcha.

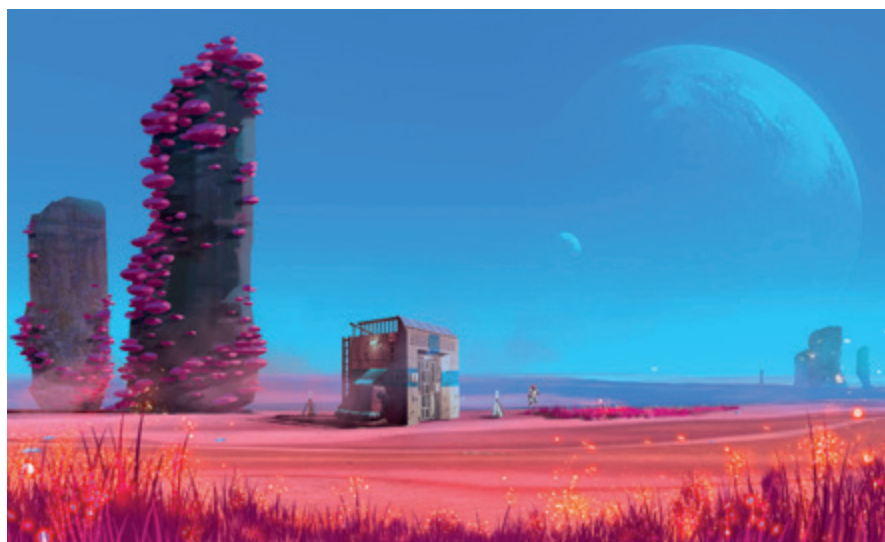
Fanów Maria nie trzeba przekonywać (tym bardziej że produkcja na pewno będzie im przypominać kultowe Super Mario 64), ale i dla pozostałych ta gra może okazać się spełnieniem marzeń o bukolicznej przygodzie. Oto wąsacz trafia do metropolii tylko przypadkowo przypominającej Nowy Jork. Skacze po dachach żółtych taksówek, zapyła po gzymsach sto metrów nad ziemią, ale z pierwszej prezentacji widać także, że część akcji dzieje się w leśnej okolicy. Tym niemniej sekwencje, w których Mario swobodnie biega po ulicach niczym w Grand Theft Auto V, wyglądają po prostu obłędnie. Nawet hardkorowcy zmęczeni nadmiarem przemocy w grach Rockstara będą mogli przy tym odpocząć! (PB) ■

## Planet Nomads

**K**osmicznych sandboksów nigdy za wiele - chyba taka myśl przyświecała ludziom z niezależnego Craneballs Studio przy tworzeniu ich najnowszego dzieła, czyli Planet Nomads.

Jako kosmicznemu rozbitkowi przyjdzie nam walczyć o życie na obcej planecie. Największy nacisk położony zostanie na budowanie przeróżnych konstrukcji (zarówno budynków, jak i pojazdów) oraz ulepszanie posiadanego już sprzętu. Autorzy obiecują powalającą wręcz mnogość opcji, zapowiadając możliwość grzebania chociażby przy skafandrze naszego awatara. Te wszystkie aktywności pozwolą przetrwać w niegościnnym środowisku, a okoliczna fauna i flora na pewno nie ułatwi graczom życia... Co wyjdzie z tych wszystkich deklaracji, przekonamy się już niebawem. Trzymamy kciuki, by gra nie poszła śladem No Man's Sky, którego twórcy również sporo obiecywali fanom kosmicznych piaskownic. (PS) ■

Wnosząc ze screenów, środowisko gry będzie bardziej urozmaicone od monottonych pól No Man's Sky.

CRANEBALLS  
Q1/2017

### Oculus walczy

Firma przegrała proces z ZeniMax Media, któremu musi zapłacić pół miliarda dolarów. Dyrektor generalny Oculusu Brendan Iribe zrezygnował z pełnionej funkcji. Na dodatek amerykańska sieć Best Buy usunęła ze sklepów ponad 200 stoisk z Oculusami.

### 3 gry Valve

Gabe Newell ogłosił, że jego firma pracuje nad nowymi projektami VR. Będą one działać na silnikach Unity oraz stworzonym przez Valve Source 2. Nie padają na razie żadne szczegóły (Half-Life 3?), ale Newell zapowiada, że nie są to małe projekty.

### Destiny 2

Gracze toczą sieciowe walki w Destiny, do którego nadal wychodzą dodatki (grudniowy The Dawning). Bungie i Activision zapowiedziały, że Destiny 2 ukaże się „przed końcem roku”. Do zespołu pracującego nad grą włączono ekipę Vicarious Visions.

JEŚLI DEBIUTOWAĆ, TO TYLKO Z ROZMACHEM

# Abatron

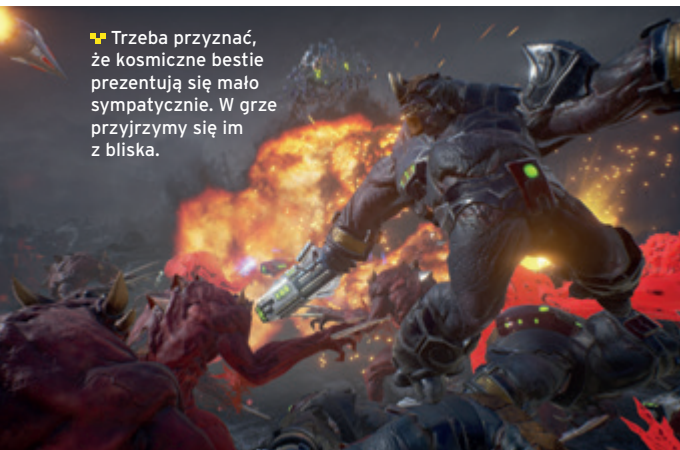
To kolejny RTS w kosmosie, który wyróżnia się przede wszystkim możliwością dowodzenia poszczególnymi jednostkami w trybie FPS. Za pomocą jednego klawisza możemy przeskoczyć z planu ogólnego prosto w sam środek pola bitwy.

rewolucja gatunku?

Abatron pokaże, jak wygląda walka w RTS z pozycji zwykłego szeregowego.



Trzeba przyznać, że kosmiczne bestie prezentują się mało sympatycznie. W grze przyjrzymy się im z bliska.



Spektor

**P**ołączenie gry RTS i FPS? W sumie dlaczego nie. Każdy pomysł na wyróżnienie się w tłumie strategii rozgrywanych w kosmosie jest dobry. Tym bardziej że Abatron to pierwsza wielka gra amerykańskiego studia W3, które do tej pory specjalizowało się głównie w tworzeniu efektów specjalnych na silniku Unreal 4. Jeśli połączenie tych dwóch zupełnie różnych od siebie gatunków wyjdzie im równie dobrze, co tworzenie wirtualnych eksplozji i wybuchów, to możemy spodziewać czegoś naprawdę dobrego.

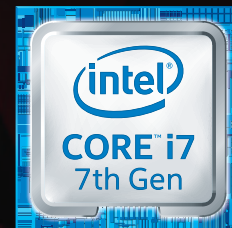
Historia opowiedziana w Abatronie rozpoczyna się tuż po zakończeniu długiej i brutalnej wojny między dwiema zaawansowanymi technologicznie rasami: ludźmi oraz Haagenti. Ludzie wykorzystują zdobycze techniki do pokonywania fizycznych niedoskonałości - tworzą specjalne pancerze zwiększające siłę i odporność, a także broń i pojazdy. Z kolei Haagenti, którzy przypominają demoniczne bestie z piekła, posiadają zdolności paranormalne. Dzięki swoim umiejętnościom potrafią zamienić się w broń masowego rażenia. W wyniku ich konfliktu powstaje Council of Abatron - unia, która ma na celu przywrócenie ładu we wszechświecie. Jednak nie wszystkie planety

chcą wejść na pokojową ścieżkę. Abatron to gra nastawiona na grę w sieci, ale nie zabraknie także klasycznej kampanii. W potyczkach multiplayer może brać udział maksymalnie do ośmiu graczy. Początek każdej rozgrywki wygląda klasycznie: szukamy surowców, budujemy bazę i tworzymy armię. Prawdziwa zabawa zaczyna się podczas starć z przeciwnikiem. Możemy korzystać z dwóch planów: ogólnego, który pozwala kontrolować większą ilość jednostek, lub szczegółowego, gdzie w trybie FPS walczymy jedną z wybranych postaci. Wybrana jednostka dzięki trybowi bohaterów może gromadzić doświadczenie (maksymalnie do 10 poziomu) i rozwijać dodatkowe ataki.

Poza tym tytuł garściami czerpie z dorobku klasyki gier RTS. Kluczem do sukcesu będzie nie tylko dobra strategia na polu walki, ale także odpowiednie zarządzanie surowcami i rozwijanie technologii. Twórcy zapowiadają, że rozgrywkę karty graficzne bogato zastawionymi mapami - trafiemy zarówno na puste, kamieniste planety, jak i na lodowe czy egzotyczne krainy.

Premiera gry w sierpniu 2017 roku, ale już jest o niej coraz głośniejsz. Trafiła do ścisłej czołówki 100 najlepszych gier rankingu Indie of the Year IndieDB, wybrana spośród ponad 20,000 produkcji. ■

# msi®



Procesor Intel® Core™ i7  
Intel Inside®. Intel zapewnia  
nadzwyczajną wydajność.

## ZDOBYWAJ NOWE SZCZYTY WYDAJNOŚCI

KUP NAJNOWSZEGO NOTEBOOKA  
I ODBIERZ GAMINGOWE GADŻETY



*GE72VR Titan SLI*



*GE60VR Stealth Pro*



*GE62VR Apache Pro*



| PROCESOR INTEL® CORE™ i7 7-EJ GEN. |  
| SYSTEM WINDOWS 10 HOME / WINDOWS 10 PRO |  
| GEFORCE® GTX 1070 / 1060 / 1050 Ti |  
| 17.7MM GRUBOŚCI / WAGA 1.9KG | VR READY |

GADŻETY  
O WARTOŚCI DO  
**700**  
ZŁ



OKRES PROMOCJI OD 31/01/17 DO 5/03/17

GDZIE KUPIĆ?

X-KOM

Komputronik

redcoon.pl

morele.net

\*Wydajność może być inna przy różnych konfiguracjach. Cechy produktów i specyfikacja zależą od modelu.

Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.

PROMOCJE.MSI.COM

# Stworzyliśmy coś wyjątkowego

■ Marcin Bieniek

W Black Isle pracował nad Falloutem 2 i Planescape Torment. Wcześniej wydał kilka nagrodzonych dodatków do papierowych gier RPG. Mimo świetnej passy w 1999 roku zniknął z branży. Po latach wraca na czele zespołu tworzącego grę Torment: Tides of Numenera, duchowego spadkobiercę historii o Bezimiennym. Poznajcie **Colina McComba**.

**P** W połowie lat dziewięćdziesiątych postanowiłeś przestać tworzyć kampanie do tradycyjnych systemów RPG dla TSR i dołączyłeś do studia Interplay, by pracować nad grami wideo. Czy było to dla ciebie coś ważnego? Istotny krok naprzód jako autora?

Dokładnie tak, było to dla mnie bardzo ważne. W pewnym momencie poczułem, że w TSR osiągnąłem już wszystko. Pracowałem w zespole złożonym z naprawdę wspaniałych i kreatywnych osób. Razem stworzyliśmy kilka świetnych kampanii, z których parę zostało nagrodzonych. Praca była bardzo satysfakcjonująca, ale gdzieś w środku czułem, że stać mnie na dużo więcej. Kiedy więc pojawiła się propozycja dołączenia do zespołu tworzącego grę wideo w świecie Planescape, w tym konkretnym przypadku chodziło o grę na PlayStation, wszedłem w to bez zastanowienia.

**P** Dziś wiemy, że gra, o której wspominasz, przeznaczona była na konsole i nigdy nie została ukończona. Jak bardzo zaawansowany był to projekt?

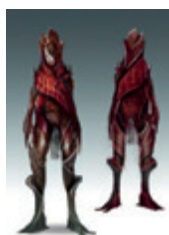
Nie za bardzo. W momencie, w którym gra została anulowana, mieliśmy gotowy dokument z ogólnymi jej założeniami. Był to efekt mojej półrocznej pracy z programistami. Miał to być pierwszoosobowy hack'n'slash, ale znacznie różniący się do innych tego typu produkcji na rynku. Testowaliśmy różne rozwiązania, chcieliśmy stworzyć coś unikatowego.

**P** Jak twoja koncepcja miała się do projektu gry Planescape opracowanego przez Chrisa Avellone, który ostatecznie został zrealizowany jako Planescape: Torment? Dziś w sieci można znaleźć jego fragmenty, wykonał imponującą pracę.

W tamtym czasie Interplay pracował jednocześnie nad trzema grami osadzonymi w świecie Planescape. Chris działał w pięcioosobowym zespole, do którego dołączyłem w pewnym momencie jako drugi projektant. Byłem odpowiedzialny za wiele elementów fabuły i projekty lokacji. Chris pilnował, by wszystkie elementy składały się w jedną spójną całość. Wyznaczał mi kolejne zadania, wątki do rozwinięcia, postacie do dopracowania - wszystko po to, aby jak najlepiej rozwinąć historię przedstawioną w Tormencie.



➤ Graficy wyraźnie inspirowali się okładkami zespołów grających rocka progresywnego z lat siedemdziesiątych.



**P** Czego nauczyłeś się, współpracując wtedy z Avellone?

Przede wszystkim dowiedziałem się, że nie jestem tak dobrym projektantem, jak sobie to wcześniej wyobrażałem. Chris na każdym kroku mnie zaskakiwał. Był bardzo precyzyjny, jeśli chodzi o spójność fabuły czy wyrazistość bohaterów. Pokazał mi, jak tworzyć te elementy sprawnie, szybko i dobrze. Przede wszystkim nauczył mnie, jak wciągnąć gracza w świat bez potrzeby opisywania go milionem słów.

**P** Mimo wszystko Planescape: Torment zyskał łatką gry, w którą nie grasz, ale którą czytasz - dialogi na 800 tysięcy słów zrobiły swoje. Byliście zdziwieni, że mimo wszystko tytuł spotkał się z tak pozytywnym odbiorem?

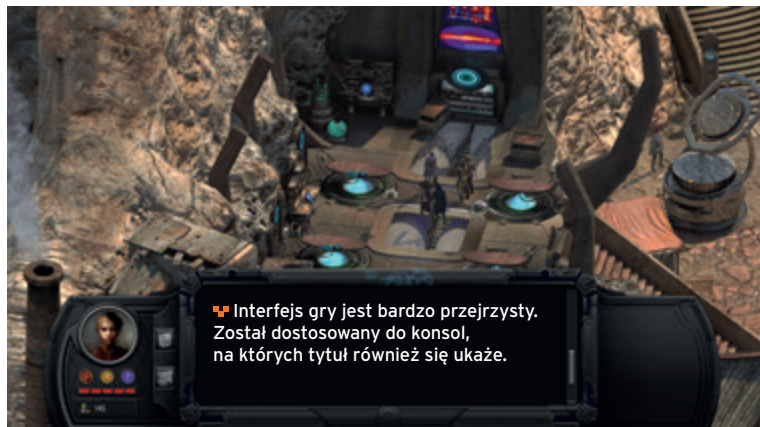
Każda osoba pracująca nad tą produkcją czuła, że tworzymy coś naprawdę wyjątkowego, ale nie przypuszczaliśmy, że sukces będzie tak długofalowy. Wiedzieliśmy, że gra będzie się dobrze sprzedawać, ale nie czuliśmy, że po latach nadal będzie się ją otaczać takim kultem.

**P** Planescape wypadł świetnie, Baldur's Gate 2 i Icewind Dale były na ukończeniu, w produkcji znajdowało się nadal innowacyjne Neverwinter Nights. Black Isle miało ręce pełne roboty, ale postanowiłeś opuścić firmę i branżę gier na wiele lat. Dlaczego? W zasadzie to zostało wyrzucony. Złożyło się na to kilka elementów. Nie mogłem do końca porozumieć się z szefostwem. Poza tym po zakończeniu tak rozległego projektu, jakim był Planescape: Torment, byłem wyczerpany. W ostatnich tygodniach przed premierą dosłownie spałem w biurze i pracowałem niezliczoną ilość godzin. Doszło do tego, że postanowiłem na jakiś czas wycofać się z branży gier. Poznałem wtedy dziewczynę, która została moją żoną. Przeprowadziliśmy się do Michigan, gdzie początkowo chciałem wrócić do branży, ale okazało się, że nikt tam nie tworzy gier.

➤ Choć gra powstała na tym samym silniku, co Pillars of Eternity, to wiele elementów takich jak wygląd postaci na pewno nas zaskoczy.

➤ W niektórych przypadkach przed podaniem dłoni trzeba będzie się dwa razy zastanowić.

## EKIPA BRIANA FARGO DOWODZI, ŻE GATUNEK NADAL MA SWÓJ POTENCJAŁ



**P** Czy kiedykolwiek przypuszczałeś, że na nowo połączysz siły ze starymi znajomymi ze studia Interplay, tym razem pod nową flagą inXile?

Szczerze mówiąc, nigdy nie podejrzewałem, że do tego dojdzie. Na szczęście, mimo że nie tworzyłem gier, utrzymywałem kontakt z kilkoma osobami z dawnego Interplaya. W 2012 dowiedziałem się, że Brian Fargo poszukuje autorów do nowego projektu Wasteland 2. Wspomniałem Chrisowi Avellone, że byłbym zainteresowany, a on skontaktował mnie z Brianem. Negocjacje były krótkie, Brian szybko odpowiedział: „Witaj na pokładzie”.

**P** Kiedy wpadliście na pomysł, aby wskrzesić Tormenta?

Mniej więcej w tym samym okresie. Wspólnie z Chrisem rozmawialiśmy o szansach wykupienia praw do settingu Planescape od Wizards of the Coast. Negocjacje nie doszły do skutku, ale wciąż bardzo chcieliśmy stworzyć nową grę nawiązującą do Tormenta. Kiedy okazało się, że Brian również byłby tym zainteresowany, nie zastanawialiśmy się zbyt długo. To dzięki niemu nowy Torment stał się faktem.

## Świat



**Jak będzie wyglądać Ziemia za miliard lat?** Monte Cook w swoim systemie RPG próbuje odpowiedzieć na to pytanie. To świat inspirowany przez Planescape, Dark Space, historie Gene'a Wolfe'a i Michaela Moorcocka oraz grafiki Moebiusa. Jak się okazuje, wszyscy wielcy pisali i rysowali z grubszą o tym samym.

**P** Musieliście wybrać zupełnie nowy system - dlaczego postawiliście właśnie na Numenerę?

Złożyło się na to kilka elementów. Nowy Torment to gra oparta na czterech filarach: głęboka fabuła, unikatowy świat, bardzo bogate dialogi oraz możliwość dokonywania wielu wyborów. Świat Planescape byłby tutaj idealny, ale z różnych powodów nie udało nam się go zdobyć. Od wielu lat przyjaźnię się z Monte Cookiem. Jeszcze w czasach TSR pracowaliśmy wspólnie nad kampaniami do Planescape. Kiedy przedstawił mi swój autorski system, Numenerę, byłem nim zachwycony. Był dziwny, zupełnie inny od wszystkiego, co znałem. Stanowił to, czego dokładnie potrzebowaliśmy do naszej nowej gry.

**P** Powiedziałeś kiedyś, że Planescape: Torment nie jest grą, w której wybierasz między dobrem i złem, ale przede wszystkim szukasz odpowiedzi na wielkie pytania. Jakiego rodzaju wielkie pytania znajdziemy w Tides of Numenera?

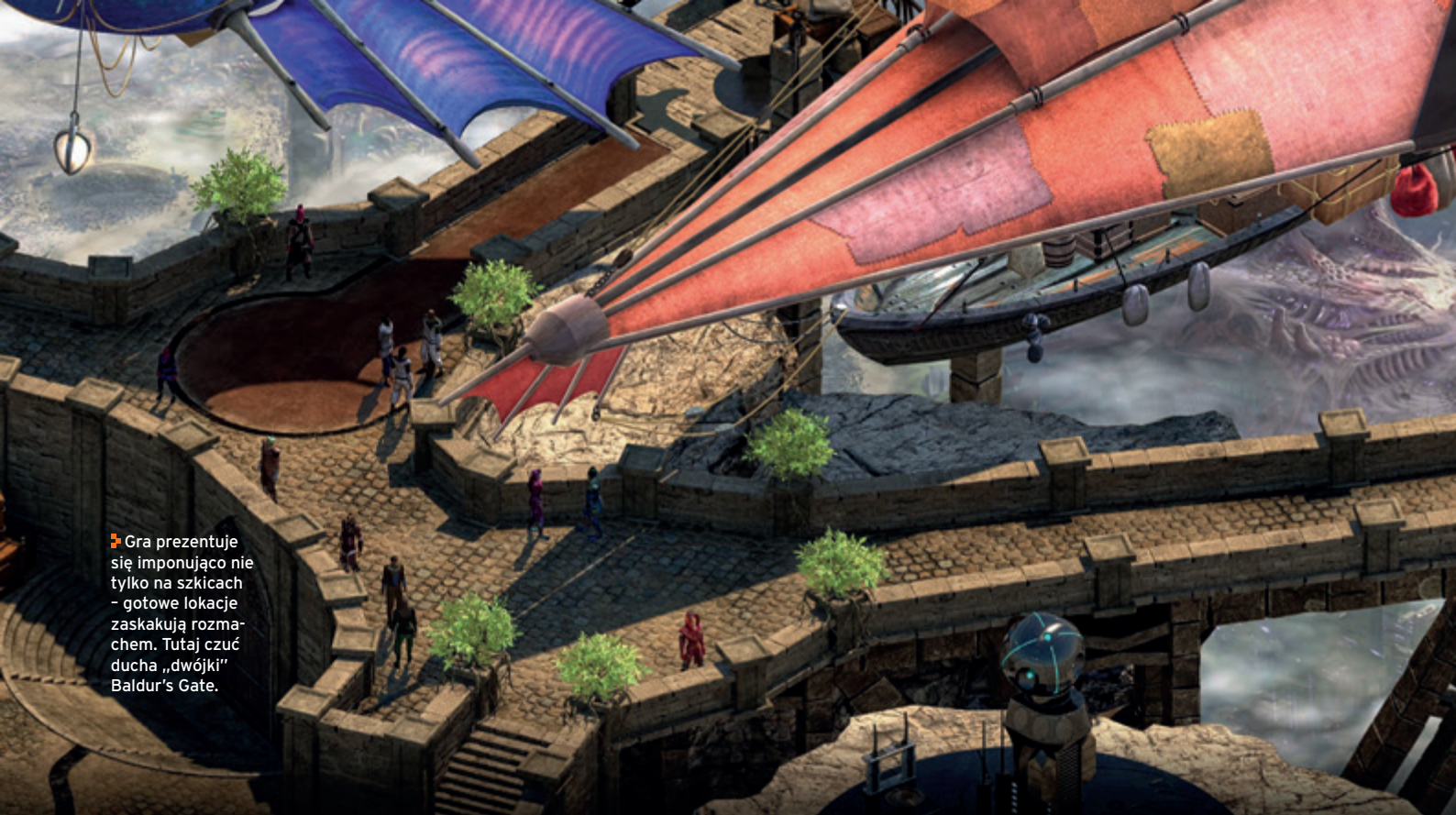
Dotyczą one trzech głównych tematów związanych z fabułą: dziedzictwo, porzucenie i tajemnica. Wszystkie trzy razem prowadzą od odpowiedzi na pytanie, jakie znaczenie ma pojedyncze ludzkie życie. Nie chodzi tutaj o odkrywanie tego, jakie znaczenie ma moje życie czy twoje, ale życie w znacznie szerszym rozumieniu. To też kolejny powód, dla którego wybraliśmy świat Numenery. Jest on osadzony w świecie przyszłości, który oddzielają od nas miliony lat. Jeśli zastanowisz się, co oznacza ludzkie życie w tym kontekście - niezależnie czy trwa 50, 70, czy nawet 100 lat - to okazuje się, że jest niczym. Czy rzeczywiście? Nasza gra pomoże ci odnaleźć odpowiedź na to pytanie.

**P** Tides of Numenera będzie można ukończyć, podążając wieloma różnymi ścieżkami.

Dokładnie tak, położyliśmy ogromny nacisk na możliwość wielokrotnego przechodzenia gry. Za każdym razem będziesz odkrywać coś nowego, jednocześnie czując, że dokonując pewnych wyborów, zamykasz sobie niektóre drogi. Nasze zadanie, jako scenarzystów, było bardzo wymagające. Musieliśmy dokładnie określić, które elementy gry stanowią jej główny element, a które są mniej znaczącymi dla fabuły dodatkami.

**P** Kiedy grałem w betę, bardzo spodobał mi się sam początek, w którym nasz bohater spada z bardzo wysoka i krok po kroku odzyskuje swoją świadomość. W Pillars of Eternity dostaliśmy klasyczną zagrywkę znaną z gier RPG: nasza karawana została zaatakowana gdzieś na przełęczy, nic szczególnego.

Zależało nam na tym, aby gracz od samego początku zanurzył się po uszy w naszej opowieści. Z początku taki sposób wejścia w grę, gdzie gracz zostaje w zasadzie



➤ Gra prezentuje się imponująco nie tylko na szkieletach - gotowe lokacje zaskakują rozmachem. Tutaj czuć ducha „dwójki” Baldur’s Gate.

rzucony na głęboką wodę, może się wydawać nieco zawiły i skomplikowany, ale wierzymy, że to zadziała tylko na korzyść całej historii, która jest warta odkrycia.

**P** Główne pytanie pojawiające się w grze - jakie znaczenie ma pojedyncze ludzkie życie - to temat bardzo często obecny w literaturze oraz szeroko rozumianej popkulturze: filmach, grach, muzyce. Czym się inspirowaliście?

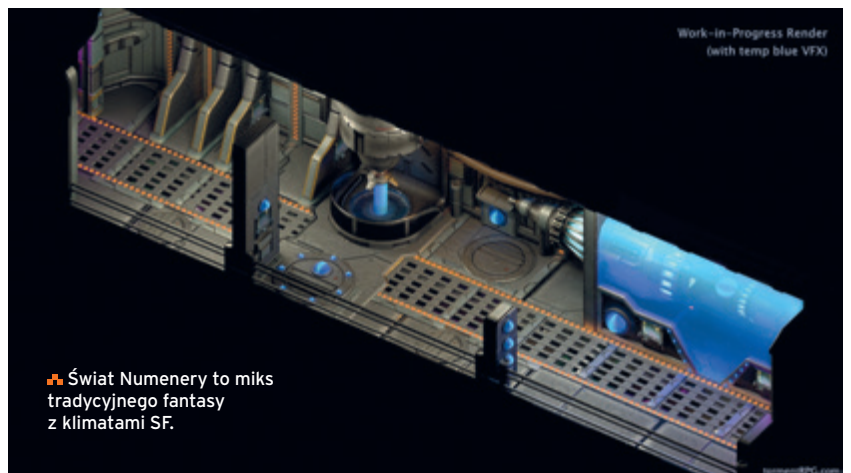
Nasze inspiracje są bardzo szerokie. Jeśli o mnie chodzi, to bardzo wielki wpływ wywarli na mnie Michael Moorcock i jego cykl „Dancers at the End of Time”, a także „Kroniki Amberu” Rogera Zelaznego. Pomysłów szukam także w obrazach - mocno działają na mnie fotografie Joela Petera Witkina. Co się natomiast tyczy muzyki, chcieliśmy uzyskać efekt zbliżony do kompozycji Nine Inch Nails i Briana Eno. Na szczęście ja i Mark Morgan (kompozytor muzyki w Torment: Tides of Numenera) słuchamy podobnych rzeczy, więc bardzo łatwo było dojść do porozumienia.

**P** Czy możesz przybliżyć nam system klas dostępny w Tides of Numenera?

W grze będziemy mieli do wyboru trzy klasy: Glaive, Jack i Nano. Glaive wyróżnia się siłą i szybkością, dlatego świetnie radzi sobie w bezpośrednim starciu. Jack to klasa, która oferuje najwięcej dodatkowych umiejętności, które można rozwijać i które pozwalają wykonywać zadania bez konieczności walki. Nano najbardziej przypomina klasycznego maga. Potrafi korzystać z urządzeń i technologii pozostawionych na Ziemi przez starożytne cywilizacje.



➤ „Co to jest, do cholery” - podczas grania w betę to zdanie często cisnęło nam się na usta. Zaskoczeń nie brakuje.



➤ Świat Numenery to miks tradycyjnego fantasy z klimatami SF.

## IZOMETRYCZNE RPG W WYDANIU INEXILE I OBSIDIANA TRZYMAJĄ SIĘ BARDZO MOCNO



❏ Czy izometryczny RPG w starym stylu sprawdzi się na konsoli? Na Xboxie grało się całkiem przyjemnie.

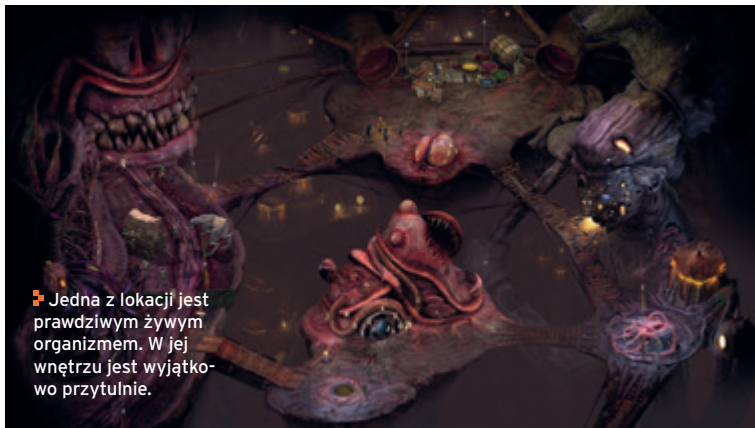
❏ Inny świat i technologia, odległa przyszłość – a jednak magia wciąż ma wielkie znaczenie.



❏ Walka to tylko jeden ze sposobów rozwiązywania konfliktów. Więcej zabawy dostarczają akcje szpiegowskie.



❏ Czasem słońce, a czasem zadytmione podziemia, w których czai się wiele niebezpieczeństw.



❏ Jedną z lokacji jest prawdziwym żywym organizmem. W jej wnętrzu jest wyjątkowo przytulnie.

**P** Czy dzięki tym klasom postacie będą bardzo się od siebie różnić?

Jedną z największych zalet Numenery jest to, że w zasadzie każdy może robić wszystko. Oczywiście im mniej jesteś w czymś wyszkolony, tym słabsze będą efekty i będzie cię to kosztować więcej wysiłku. Możesz próbować różnych rozwiązań, ale wszystko będzie miało swoje konsekwencje. Generalnie fani klasycznych gier RPG odnajdą się w naszym systemie bez problemu. Numenera to setting nastawiony przede wszystkim na opowiadanie historii. Znajdziesz tu wiele zasad i zawiłości, ale nie musisz być specjalistą znającym system od podszewki, by czerpać z gry przyjemność.

**P** Bardzo ciekawie wygląda wasza współpraca z Obsidian Entertainment. Można ją nazwać przyjacielskim współzawodnictwem. Tworzycie podobne gry adresowane do podobnych odbiorców.

Wzajemne dobre relacje wynikają z faktu, że świetnie się znamy. inXile i Obsidiana tworzą starzy kumple z czasów Interplaya. Dzięki temu bez problemu wzajemnie sobie pomagamy. Przy Tormencie wykorzystaliśmy silnik Pillars of Eternity oraz narzędzia do tworzenia dialogów autorstwa Obsidiana. Mamy wielki szacunek do wszystkiego, co pochodzi z ich warsztatu.

**P** Dobrym przykładem jest także Chris Avellone, który pojawia się w większości tworzonych przez oba studia projektów.

Tak, jest freelancerem, więc może sobie na to pozwolić. W Numenerze pomógł nam z kreacją bohaterów, dorzucił też kilka świetnych pomysłów do samej historii.

**P** Kto jeszcze pracuje nad fabułą Tides of Numenera?

Mamy naprawdę świetny zespół, który powiększał się w ramach odkrywania kolejnych celów na Kickstarterze. Tworzą go między innymi George Ziets, znany ze znakomitego dodatku do Neverwinter Nights zatytułowanego Mask of the Betrayer; Nathan Long, autor kilku świetnych książek w świecie Warhammera, który pomógł doszlifować niektóre elementy fabuły; Adam Heine, współautor Planescape Torment; Gavin Jurgens-Fyhrie, znany między innymi z Diablo III. To naprawdę świetna ekipa.

**P** Tides of Numenera to zamknięty rozdział.

**Nad czym obecnie pracujesz?**

Jestem bardzo mocno zaangażowany w Wasteland 3 oraz kilka projektów mojej firmy przeznaczonych na Oculus. Wkrótce wypuszczamy grę o nazwie Space Dragon, w której przejmujemy kontrolę nad dwoma smokami i przemierzamy kosmos. VR to przyszłość. ▀

KIEDYKOLWIEK, GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK

Nintendo

12

www.pegi.info



**ZESTAW ZAWIERA:**

- Konsolę Nintendo Switch™ + Joy-Con™ (L)
- + Joy-Con™ (R) + stację dokującą
- Nintendo Switch + Joy-Con grip
- + Joy-Con strap (x2)
- + Ładowarkę AC Nintendo Switch
- + kabel HDMI



PRZEŻYJ NA DZIKIM TERENIE I WALCZ  
O PRZYSZŁOŚĆ KRÓLESTWA HYRULI



# Twórcy historii

Od wciągających gier mobilnych po ambitne strategie i gry przygodowe z historią w tle – projekty Jujubee zaskakują różnorodnością. 2017 rok będzie dla katowickiego studia pod wieloma względami przełomowy.

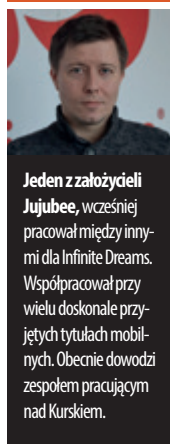
■ Marcin Bieniek

**P**odejrzewam, że nie ma w Polsce gracza, którego ominęłyby wiadomości o powstającej w Katowicach grze Kursk. News ten obiegił się w połowie 2015 roku i narobił sporo szumu nie tylko nad Wisłą. Za grę odpowiada Jujubee, studio założone przez Michała Stępnia, pracującego wcześniej między innymi w Infinite Dreams, oraz Igora Zielińskiego i Arkadiusza Ducha, byłych pracowników CD Projekt RED. Do tej pory skupiało się głównie na grach mobilnych. Nie da się jednak ukryć, że jego założyciele mają ambicje, by pomarańczowa pszczoła z logo Jujubee była rozpoznawalna na świecie równie mocno, co ognisty REDbird CD Projektu.

„Jutro minie pięć lat naszej działalności” – powiedział Michał Stępień, CEO Jujubee. – „Kiedy zakładaliśmy firmę, zaczęliśmy od gier mobilnych. Mieliśmy doświadczenie w tego typu projektach, wiedzieliśmy, jak je tworzyć i sprzedawać. Wymagały mniejszych budżetów. Nasza gra Flashout okazała się małym hitem i pozwoliła nam tworzyć kolejne produkcje i gry na zlecenie”.

To ważna część działalności Jujubee. W tamtym roku ukazał się Take Off - The Flight Simulator, zrealizowany na zlecenie Astragon Entertainment i świetnie przyjęty przez graczy mobilny symulator lotów. Jednocześnie firma pracowała nad dwoma innymi dużymi tytułami.

■ Michał Stępień

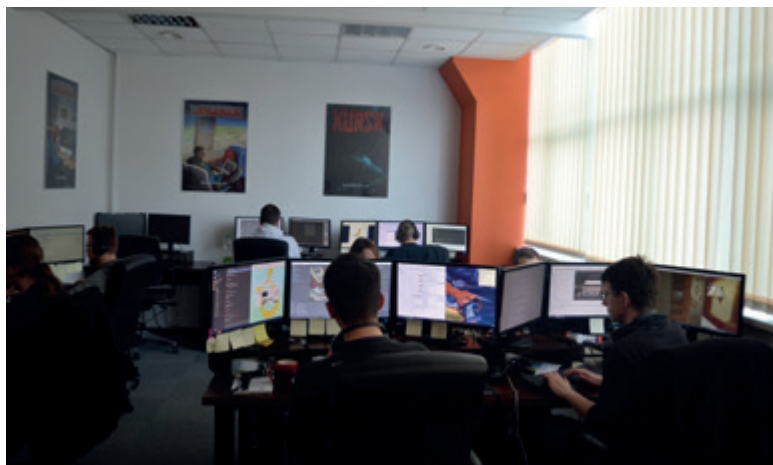


**Jeden z założycieli Jujubee, wcześniej pracował między innymi dla Infinite Dreams. Współpracował przy wielu doskonale przyjętych tytułach mobilnych. Obecnie dowodzi zespołem pracującym nad Kurskiem.**

## ODWAGA W TRUDNYCH CZASACH

Do siedziby firmy, ulokowanej w jednym z biurowców w centrum Katowic, trafiłem w gorącym okresie. Realpolitik - realizowana z rozmachem strategia, która do celowo ma konkurować z produkcjami szwedzkiego Paradoksu, przechodziła ostatnie poprawki i szlify. Skąd pomysł, by przesiąść się z gier mobilnych na RTS-y? Michał Stępień wyjaśnia: „Nigdy nie zakładaliśmy, że będziemy tworzyć gry jednego gatunku. Chcemy realizować projekty, które wpisują się w nasze zainteresowania. Mamy

■ Graficy starają się jak najdokładniej odwzorować wygląd zatopionego okrętu.





✚ Taką sympatyczną kartkę świąteczną dostał od studia Jujubee sam Putin. Preorder pewnie zamówiony.

✚ W jednym ze scenariuszy Realpolitiks Niemcy są mocno okrojone. Ciekawe, co na to Angela.

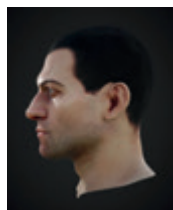
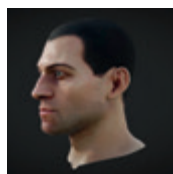


więc wyścigówki, RPG, strategię i grę przygodową, czyli Kursk. Każda z nich to dla nas coś nowego, do każdej podchodzimy ze świeżymi pomysłami. Z drugiej strony rozwój studia pozwolił nam pójść w kierunku gier bardziej ambitnych".

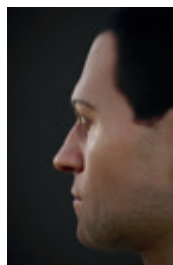
W Realpolitiks dowodzimy wybranym państwem (demokratycznie, totalitarnie lub autorytarnie), podejmując liczne decyzje związane z polityką wewnętrzną i międzynarodową. Wielką zaletą gry jest umieszczenie w niej aktualnych wydarzeń geopolitycznych takich jak na przykład kryzys migracyjny. Realpolitiks oferuje także scenariusze rozgrywane w przyszłości, gdzie rozwój technologiczny pozwala na walkę o dominację w morskich głębinach i na innych planetach.

Twórcy podkreślają jednak, że niezwykle istotny jest dla nich realizm, zwłaszcza w kwestii kreowania przyszłości. Igor Zieliński, główny projektant Realpolitiks, przyznaje: „W zespole tworzącym grę wszyscy jesteśmy pasjonatami geopolityki. Nasze scenariusze mocno opierają się na potencjalnych zmianach na świecie. Przykładowo w historii rozgrywanej w 2050 roku, już po III wojnie światowej, obserwujemy rozpad dzisiejszych organizmów państwowych na mniejsze”. W Realpolitiks pojawiają się również nawiązania do rozmaitych teorii występujących na przykład w „Zderzeniu cywilizacji” Huntingтона czy „Gwiezdných wojnach” i dotyczących między innymi rozwoju arsenału atomowego.

## Twórcy nie ukrywają, że Realpolitiks to dla nich ważny projekt i na pewno nie ostatni, jeśli chodzi o gry RTS.



✚ Twórcom Kurska zależy na stworzeniu grafiki wysokiej jakości. Widać to chociażby w wyglądzie postaci.



Gra nie ucieka od trudnych pytań i zagadnień. O tym, że Jujubee nie boją się konfrontacji, świadczy chociażby ciekawa akcja promocyjna gry, w ramach której czołowym światowym przywódcą wysłano kartki świąteczne z ich podobiznami grającymi właśnie w Realpolitiks. Grafiki te można spotkać także w samej grze w roli ekranów ładowania.

Okazuje się jednak, że poprawność polityczna dotyka także branżę gier wideo. Jujubee odczuli to podczas rozmów z niektórymi wydawcami. „Realpolitiks bardzo im się podobał, ale część uznała, że temat walki z terroryzmem czy migracji jest zbyt kontrowersyjny i lepiej go nie poruszać. To dziwne, zwłaszcza że w naszej grze w żaden sposób nie oceniamy tych kwestii, to gracz o wszystkim decyduje” – mówi Michał Stępień. Gra trafiła pod skrzydła globalnego wydawcy C1, notabene pochodzącego z Rosji, która w grze została przedstawiona jako kraj totalitarny. Jak widać, wydawcy z naszej części Europy mają więcej odwagi niż ci zachodni.

### ODKRYWANIE TAJEMNICY

Drugi wielki projekt Jujubee, który ujrzy światło dzienne w drugim półroczu, to Kursk. Jak podaje producent, będzie to pierwsza w historii gra dokumentalna kładąca nacisk na realizm i opowiedzenie historii oraz łącząca elementy gier przygodowych, survivalowych i szpiegowskich. Michał Stępień, szef projektu, wyjaśnia: „Gry unikają prawdziwych historii, które zazwyczaj są tłem do głównych wydarzeń. Wysłaliśmy z założeniami, że skoro filmy poruszają tematy historyczne, to dlaczego gry też nie miałyby tego robić. Samo pokazanie



✚ Kursk będzie grą z pierwszoosobowym sposobem widzenia akcji, nastawioną na jak największą immersję.



życia na okręcie podwodnym jest ciekawe, żadna produkcja wcześniej tego nie robiła. W przeciwieństwie do filmu gra pozwala na interakcję, to idealne medium, by oddać atmosferę łodzi podwodnej”.

K-141 Kursk był ogromnym 150-metrowym okrętem atomowym, który 12 sierpnia 2000 roku zatonał w wyniku wybuchu, zabierając ze sobą całą załogę liczącą 118 osób. Wokół katastrofy narosło wiele pytań. Najważniejsze z nich dotyczą tego, jak do niej doszło i dlaczego nikt z załogi nie ocalał, mimo że część marynarzy przeżyła sam moment wybuchu.

Lista teorii spiskowych tłumaczących przyczyny katastrofy jest bardzo długa, ale twórcy nie zamierzają ich w swoim projekcie wykorzystywać. Bardzo delikatnie podchodzą do tematu Kurska, który budzi sporo emocji. Przekonali się o tym na własnej skórze po opublikowaniu newsa i krótkiego traileru gry. „Wśród rosyjskich graczy odbiór był pozytywny, ale sporo zamieszania wprowadziły

rosyjskie media mainstreamowe takie jak Rossiya 24, które w ogóle nie rozumieją gier. Przekonaliśmy się na własnej skórze, jak łatwo można zmanipulować czyjś przekaz. Od razu wystosowaliśmy oficjalne oświadczenie, że nie wchodzimy w żadne teorie spiskowe i to trochę te media uspokoiło” – mówi Michał Stępień.

Twórcy przyznają, że nie wybrali historii Kurska po to, by wzbudzić kontrowersje. Jednym z głównych założeń było stworzenie gry na wysokim poziomie graficznym. W tym celu poszukiwano historii, której akcja rozgrywałaby się na

naturalnie ograniczonym obszarze, jak chociażby stacja kosmiczna. Okręt podwodny był idealną alternatywą dla kosmosu, który w ostatnim czasie jest mocno eksploatowany. Podczas wizyty w Jujubee zobaczyłem fragment dema, które wcześniej mogli oglądać między innymi gracze na gamescomie. Wnętrza odwzorowano z wielką dokładnością. Twórcy korzystają tutaj z dokumentacji pozostałych okrętów tego samego typu co Kursk, a także konsultują się z osobami, które na tych jednostkach pływały.

Drugie ważne założenie Kurska to stworzenie produkcji o bardzo urozmaiconej rozgrywce. Tocząca się poza okrętem akcja pierwszej części gry ma mieć charakter bardziej przygodowy, z kolei same wydarzenia po wybuchu na pokładzie to już czysty survival. Czeka na nas wiele rozmów i interakcji, a dialogi mają przypominać rzeczywiste dyskusje. Będziemy brać udział w codziennym życiu okrętu podwodnego, począwszy od żołnierskiego chrztu, który musi przejść każda nowa osoba na pokładzie.

Demo, które zobaczyłem, wyglądało bardzo dobrze. To, co usłyszałem na temat Kurska, brzmiało jak zapowiedź gry, która ma spore szanse zawojować świat. Kiedy ujrzałem pasję, z jaką Jujubee podchodzi do swoich tytułów, stwierdziłem, że jest spora szansa na to, że tak właśnie będzie. ■

**1** Okręt Kursk po wybuchu zamienia się w prawdziwe piekło.

**2** Oto jak można zabić czas na okręcie podwodnym.

**3** Część akcji Kurska rozegra się na lądzie, w takich bajecznych lokacjach.

**4** Take Off to mobilny symulator lotu, który zebrał świetne opinie.

**5** Jak widać, poziom detali w kabinie pilota jest bardzo wysoki.

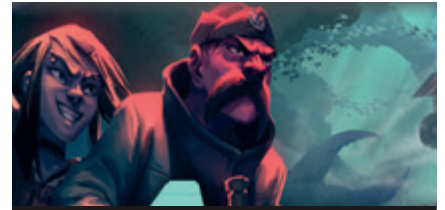
# PLAY THE GAME



26 Torment: Tides of Numenera



30 Resident Evil 7



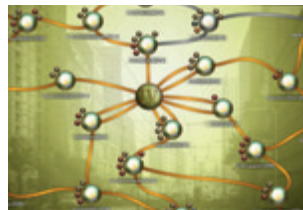
33 Diluvion



34 Phoning Home



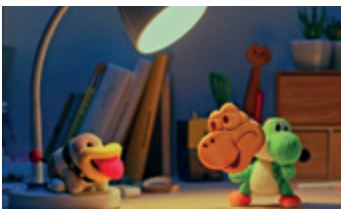
36 Sniper Elite 4



38 Urban Empire



39 Memoranda



40 Poochy & Yoshi



41 Nioh



42 Twin Phantoms



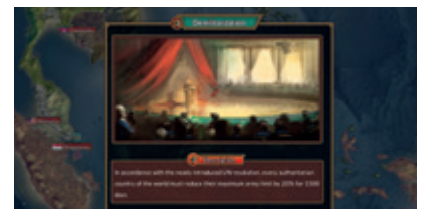
43 Dropzone



44 Siegecraft Commander



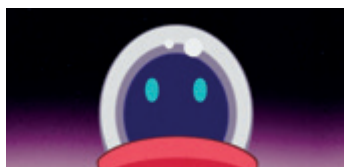
46 Steamhammer VR



48 Realpolitik



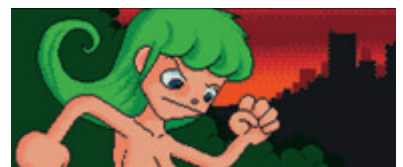
49 Osiris



50 Alone With You



51 Husk



52 Mega Cheril Perils

# TORMENT™

## TIDES OF NUMENERA

PC PS4 XONE

PRODUCENT inXile Entertainment Wersja PL: tak

Spektor

**W** końcu jest. Powstający od 4 lat monumentalny następca Planescape: Torment, który przerasta go pod każdym względem (przygotujcie oczy na lekturę ponad miliona słów), trafił do graczy. Tym razem nie tylko na PC, ale i na konsole.

Wraz z każdą zapowiedzią, która odsłaniała kolejne szczegóły nowego Tormenta, coraz bardziej nabierałem apetytu na tę grę. Z jednej strony chciałem dowiedzieć się, jaką nową historię mają do opowiedzenia autorzy, którzy blisko 20 lat temu stworzyli Bezimiennego, a z drugiej ciekawiło mnie, jakie rozwiązania pociągnie za sobą decyzja, by dostosować tego bądź co bądź klasycznego izometrycznego RPG na nowe konsole.

Jeśli chodzi o historię, to sam początek jest już dobrze znany graczom, którzy mieli okazję wypróbować betę. Co prawda w pierwotnej fazie wersja testowa była mocno niegrywalna, ale z każdą kolejną aktualizacją robiło się już coraz lepiej. Początek wersji, którą ogrywaliśmy, jest już oczywiście opracowany do perfekcji.

Akcja dzieje się w fantastycznym świecie Numenery, umiejscowionym miliard lat w przyszłości. Nasz bohater, Ostatni Porzucony, został stworzony przez Pana Wcieleń, który przez lata mieszkał w jego ciele. Historia rozpoczyna się w momencie, gdy Pan Wcieleń opuszcza nasze ciało i zostajemy w pewnym sensie uwolnieni. Spadamy na ziemię i krok po kroku odbudowujemy własną tożsamość.

➤ Ludzki umysł to miejsce pełne niebezpieczeństw. W grze nieraz się o tym przekonamy.

### Bohater



**Bezimienny z Planescape: Torment** to wbrew pozorom jedna z bardziej wyrazistych postaci w historii gier RPG – zarówno pod kątem wyglądu, jak i osobowości. Ostatni Porzucony, choć na pierwszy rzut oka wydaje się być mniej charyzmatyczny, pod względem tajemniczości przerasta swojego poprzednika.

Łączenie elementów układanki rozpoczyna się już na etapie samego lotu. Trafiamy do lokacji przedstawiającej nasz własny umysł, gdzie wybieramy między innymi klasę postaci. Do wyboru mamy trzy: Glewia (klasyczny wojownik), Szelma (poszukiwacz przygód) i Nano (mag). Poza tym stacząmy krótką walkę z Rozpaczą, próbującym nas zniszczyć demonem. Pojedynkę ma charakter tutorialu i w porównaniu do bety został znacznie uproszczony, co moim zdaniem wyszło grze na dobre.

Po upadku na ziemię budzimy się w pobliżu uszkodzonej komory rezonansowej u stóp miasta Sagus Cliffs. Mimo długiego lotu i bolesnego lądowania nasze ciało szybko się regeneruje, ale do odzyskania pełnej sprawności i pokonania

nękającej nasz umysł Rozpaczcy musimy naprawić i uruchomić komorę. I tutaj rozpoczyna się właściwa przygoda. Oczywiście w mieście nie ma mechanika, który za drobną opłatą podskoczyłby na kwadrans i poskręcał, co trzeba. Spotykamy za to dwóch towarzyszy: Aligerna i Callistege. Oboje znają kogoś, kto może nam pomóc. Okazuje się jednak, że każda z kolejnych osób wiedząca, jak rozwiązać nasz problem, chętnie podzieli się informacją, ale w zamian za wykonanie zadania. I tak w krótkim czasie, chcąc nie chcąc, w trakcie kilku pierwszych godzin przeczesujemy najróżniejsze zakamarki Sagus Cliffs - od ukrytych w podziemiach tuneli nazwanych jakże wymownie Bebechami przez dzielnice kupieckie i świątynie po przystań powietrznych statków.

Przypomniał mi się tu początek drugiej części Baldur's Gate. Tam też lądujemy prosto w sercu wielkiego miasta i krok po kroku odkrywamy jego warstwy, jednocześnie się z nim zżywając. Ile bym dał, by przeżyć jakieś nowe przygody w Amn... Takie rozwiązanie bardzo mi się podoba. W Pillars of Eternity akcja długo się rozkręcała i gdy w końcu docieraliśmy do miast, to - krótko mówiąc - nie były one zbyt imponujące. Główna akcja działa się na obrzeżach. W Torment: Tides of Numenera trafiamy do miasta, które żyje własnym życiem, w którym nie brakuje ciekawych miejsc, osobliwych bohaterów i, co najważniejsze, tajemnic do rozwiązania.

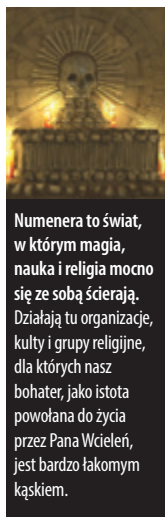
✚ A to jedna z lecznic, w których z pomocą przychodzą małe drony.



✚ Zakopane ma swojego misia na Krupówkach, a w Sagus Cliffs u bram miasta wita nas... to coś.

✚ Świat Numenery jest bardzo niejednoznaczny. Twórcy musieli stanąć na głowie, by rzeczywiście wyglądał jak dzieło nieznannej nam cywilizacji.

## Religia



Numenera to świat, w którym magia, nauka i religia mocno się ze sobą ścierają. Działają tu organizacje, kultury i grupy religijne, dla których nasz bohater, jako istota powołana do życia przez Pana Wcieleni, jest bardzo łakomym kąskiem.



„Tajemnica” to słowo-klucz dla tej gry. I tutaj dochodzimy do sedna sprawy, czyli do samej mechaniki. Walka w nowym Tormencie odgrywa ważną rolę, ale nie jest najważniejsza. Podejrzewam, że ma to związek z dostosowaniem rozgrywki do cierpliwości konsolowych graczy. Potyczki toczony są w trybie turowym i stanowią swego rodzaju wydarzenie, nierzadko - z uwagi na specyfikę trybu turowego - trwające dość długo. W związku z tym twórcy nie zarzucają nas przeciwnikami. Nie jest tak, że idąc podziemiami, co tworzy wpadamy na grupkę bestii do pokonania. Gdyby gra miała mechanikę właściwą dla trybu aktywnej pauzy, byłoby to naturalne rozwiązanie, natomiast w przypadku trybu turowego takie sytuacje znacznie spowolniłyby tempo rozgrywki.

Torment to przede wszystkim gra fabularna. Powiedziałbym, że znacznie bliżej jej do gier przygodowych niż klasycznych RPG.

Zresztą to samo odczucie towarzyszyło mi kilkanaście lat temu, podczas gry w pierwszego Tormenta. Urozmaicone bronie, zbroje, zabójcze zaklęcia - okej, to wszystko tu znajdziemy, ale to tylko dodatek do fabuły. Co najważniejsze, Colin McComb i spółka stanęli na wysokości zadania, by stworzyć naprawdę wymagające questy, które wciągają nas w świat Numenery. Przykładowo bardzo szybko okazuje się, że hasło: „Kaźda rozmowa ma znaczenie” ma w sobie coś z prawdy. W obrębie danej lokacji NPC dobrze się znają i mają różne wspólne interesy. Często pomagając jednej osobie, wchodzimy w konflikt z drugą i nagle pojawia się trzecia, która wprowadza jeszcze inny wątek. Dwie lokacje dalej okazuje się, że rozwiązanie zadania mieliśmy w garści, ale jeden z naszych wcześniejszych wyborów nie był do końca trafny i musimy kombinować dalej.



Planescape: Torment doczekał się godnego następcy. Gra zachwyca pod każdym względem.

Nowością są tytułowe „tides”, czyli nurty. To ścieżki rozwoju charakteru postaci. W grze to nie charakter nas kształtuje, ale odwrotnie. To, w jaki sposób postępujemy, wpisuje nas w jeden z pięciu nurtów, każdy z przypisanym kolorem. Przykładowo nurt czerwony jest właściwy dla osób dokonujących gwałtownych decyzji pod wpływem emocji, a z kolei w nurt złoty wpadamy, postępując szlachetnie wobec innych. Dominacja jednego z nurtów otwiera dla nas inne opcje dialogowe.

Kolejnym ukłonem w stronę konsolowców, zastępującym w pewnym sensie tradycyjną walkę, jest wykonywanie testów na siłę, szybkość i intelekt, które pozwalają rozwiązać niektóre sporne sytuacje, w tym także unikać starć. Punkty w ramach każdej akcji rozdzielamy sami, można je regenerować w trakcie odpoczynku.

Całość jest niezwykle klimatyczna. Ambientowa muzyka Marka Morgana - tego samego, który skomponował ścieżkę do oryginalnego Tormenta, a także dwóch pierwszych Falloutów, idealnie pozwala skupić się nad lekturą długich opisów i dialogów. Dobrze komponuje się także z grafiką świata Numenery, który wygląda jak steampunk na LSD. Ciężki przemysł miesza się tu z architekturą przyszłości, której bliżej do piękna renesansu niż ponurych konstrukcji ze szkła i betonu.

Torment: Tides of Numenera to gra pełna tajemnic, która wciąga na długie godziny. Fani RPG będą zachwyceni. ■

Technologia technologią, ale jest coś bardziej majestatycznego niż wielki sterowiec na niebie?

Widok karty postaci, jak i cały interfejs, jest bardzo przejrzysty.

Numenera to świat pełen ciekawych wynalazków. Z niektórymi uda nam się nawet porozmawiać.

Zniszczony statek powietrzny? Wyczuwamy zadanie do wykonania.





# Polygamia.pl

Nowa Polygamia - opiniotwórczy blog o grach wideo

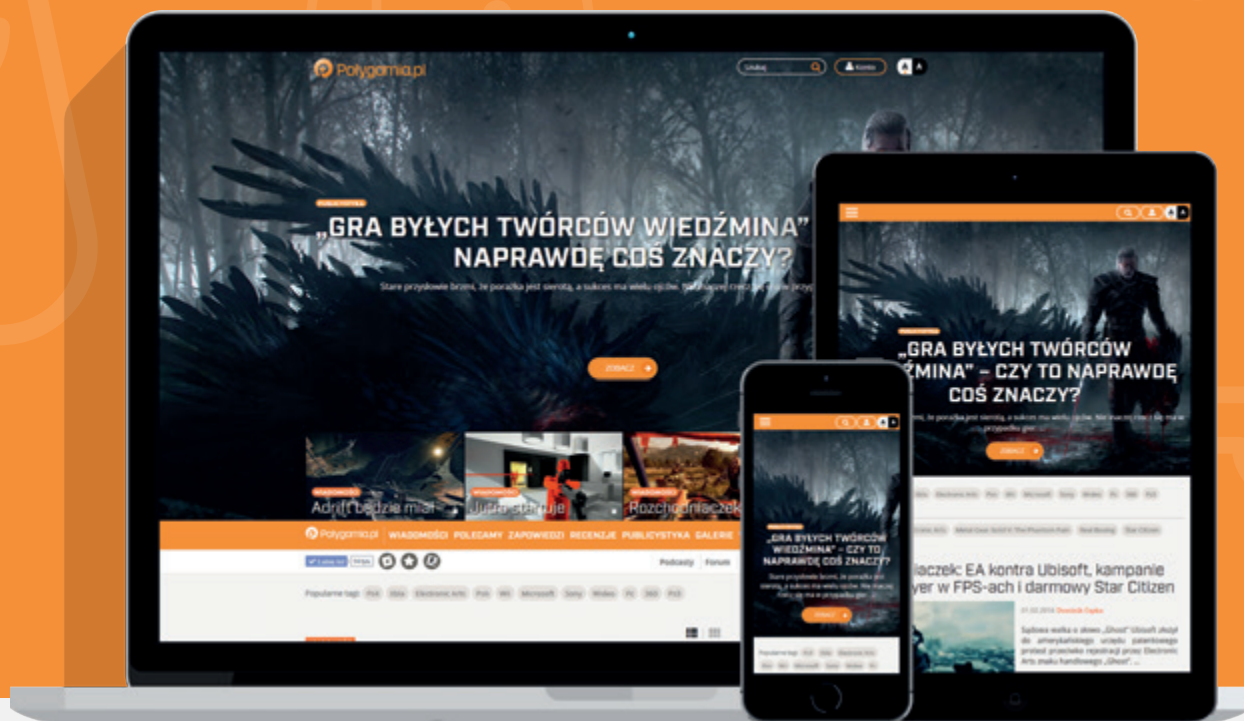
Ambitna publicystyka

## Nowoczesny layout

Ciekawie przedstawione aktualności Rzeczowe recenzje

## Relacje z targów i wydarzeń

Zaangażowana społeczność



*“Różne urządzenia, ta sama jakość”*



# RESIDENT EVIL

## biohazard

PC PS4 XONE

PEGI 18



▼ Rodzinka Bakerów w całej okazałości. Czy na pewno są tymi, na kogo wyglądają?

PRODUCENT Capcom Wersja PL: tak

■ Pocztar

**K**iedy założyłem na głowę Playstation VR i zagrałem w króciutkie demo Resident Evil VII, wiedziałem już, że dane mi będzie doświadczyć czegoś wyjątkowego. Nie myliłem się – najnowsza odsłona tasiemca od Capcomu to nie tylko najlepszy RE od ponad dekady, ale i pierwsza „duża” gra znanej marki na gogle Sony.

Głównym bohaterem gry jest Ethan, który po otrzymaniu od swojej zaginionej żony wiadomości z prośbą o pomoc, wyrusza do Luizjany, by uwolnić ją z rąk przerażającej i groteskowej rodziny Bakerów, żywcem wyrwanej z planu „Teksasńskiej masakry pił mechaniczną”. Nasz protagonista, będący pełnym przeciwieństwem Chrisa Redfielda, nie posiada okazałego arsenału ani wojskowego przeszkolenia, jest za to zdeterminowany, by odnaleźć ukochaną. Nie wie jeszcze, jaki koszmar czeka go w starym, zapuszczonym i obrzydliwym domu.

Wielu fanów kultowej serii horrorów straciło nadzieję, że Resident Evil wróci do klasycznego straszania. Twórcy wysłuchali jednak utyskiwań i w siódmej, kanonicznej odsłonie survival znowu gra pierwsze skrzypce. Akcję obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby, a nie zza pleców, jak to miało miejsce wcześniej. To zmiana na lepsze, która daje nowe możliwości, szczególnie jeśli



zagramy w wirtualnej rzeczywistości. Możemy zajrzeć w każdy zakamarek, a nawet wychylać się i wyglądać zza rogu. Grafika przeważnie wypada dobrze, miejscami ocierając się o fotorealizm (znakomicie wygląda na przykład mimika twarzy, zarost czy detale pokroju śliny w ustach przemawiającej postaci). Z drugiej strony tekstury potrafią czasem porażać ubogimi szczegółami lub doczytywać się na naszych oczach. Jednak w ogólnym rozrachunku magicy z Capcomu znaleźli moim zdaniem złoty środek, który sprawia, że na grę patrzy się bardzo przyjemnie, nawet w trybie VR.

Zwiedzanie brudnych i pokrytych dziwną, ropną substancją pomieszczeń ułatwia klasyczna mapa.

„Rewelacyjne połączenie pamiętnego P.T. z Until Dawn. Znakomicie zaprojektowane lokacje. Cieszy postawienie na eksplorację, zagadki i raczej unikanie bezpośrednich starć. Wielce udany slasher! A do tego VR, które w tej grze winduje frajdę na zupełnie nowy poziom”

Robert Łapiński

Każdy, kto ochoczo odhaczał kolejne pomieszczenia w Silent Hill, poczuje się jak w domu. Powracają kultowe elementy wpisane w DNA serii: poszukiwanie i łączenie przedmiotów, zioła lecznicze, magnetofony (w miejsce maszyn do pisania) do zapisu stanu gry czy wreszcie zarządzanie ekwipunkiem. Skrzynie na przedmioty przydadzą się bardziej niż kiedykolwiek - sam nieraz stawiałem przed dylematem, czy zabrać paczkę nabojów, apteczkę, wytrych czy może klucz, który wyglądał na przydatny do ruszenia fabuły. Problem nasilał się pod koniec gry, kiedy plecak pękał w szwach: spluwy, noże, karabin maszynowy, bomby, granatnik, miotacz płomieni i strzelba.

Finał opowieści został źle zbalsowany, przez co Ethan okazuje się wyposażony jak mieszkanca czołgu z ambulansem. Na szczęście przez większą część gry nie jest tak różowo i nieraz łapałem się na tym, że otwierając kolejne drzwi lub niszcząc skrzynkę, szeptałem pod nosem: „Apteczka, błagam”, albo: „Znów nie mam broni...”. Warto dokładnie przetrząsać pomieszczenia - przedmioty są poukrywane bardzo pomysłowo i często są mało widoczne w mroku. Z pomocą przychodzi psychostymulanty, czasowo ukazujące rozłokowanie lootu.

Wracają też zagadki, na rozwiązaniu których spędzimy więcej czasu niż na walce. Na drodze staną problemy typu: zamknięte drzwi, szukanie kluczy, zabawy światłem i inne, mniej oczywiste łamigłówki. Czułem się niemal jak w escape roomie, chociaż zaciąć się w grze nie sposób - ekrany ładowania (czasem kuriozalnie długie!) przynoszą wskazówki, które pomogą nam rozwikłać zagadkę lub pokonać bossa. A z tymi nie ma łatwo - niektóre starcia wymagają od nas przede wszystkim ucieczki lub chowania się, zwłaszcza jeśli nie chcemy pozbyć się naraz całej amunicji. Czuć w tym wyraźną inspirację takimi hitami jak Outlast czy Alien: Isolation, gdzie przeciwnicy są po prostu silniejsi i budzą grozę. Z czasem, gdy nasz arsenał będzie większy, możemy już stawiać czoło zagrożeniom. Jak wspominałem, w ostatnim akcie można poczuć się niemal jak Terminator.

## Materia



### Zagadki rodem

z „Pity” albo escape roomów to świetna, chociaż niezbyt wymagająca zabawa. Trzeba się przygotować na dźwięk skrzypiących drzwi, krzyków przerywających ciszę i nagłe przeobrażenia. Warto też pamiętać, że w nowych horrorach pojęcie „zabili go na śmierć” ma podtekst nie tylko komiczny.

Miejscówki nie są zbyt rozległe, ale za to niezwykle klimatyczne.

Mimika i projekty postaci to majstersztyk. Na VR prawie czuć odór cuchnącego oddechu.



Czy Ethanowi uda się uratować żonę, czy nie - to zależy wyłącznie od gracza.

Za chwilę rozegra się tu nieskrępowana rzeź. Gra powinna spodobać się miłośnikom gore.





Co ciekawe, w Resident Evilu 7 nie uświadczymy klasycznych zombie. Niektóre postacie bardziej przywodzą na myśl film „[Rec]” lub gry z serii F.E.A.R. Krwi potrafią napuć nadgniłe, rodzące się ze szlamu potwory. Powolne, ale silne. Są stosunkowo łatwe do odstrzelenia, szczególnie jeśli akurat mamy naładowaną strzelbę, chociaż zdarzało im się zapędzić mnie w kozi róg. Inne, pełzające, są słabsze, ale znacznie trudniej je trafić, szczególnie gdy mierzymy w głowę. Dawniej nic nie smakowało mi tak, jak odstrzelenie łba takiej kreaturze, zwłaszcza w VR, gdzie ruchami głowy celowało mi się dużo łatwiej.

Fabuła to przede wszystkim prosta, kameralna historia, ale z udanymi zwrotami akcji. W pełni skupiono się na trybie dla jednego gracza: zapomnijcie więc o multiplayerze, co-opie czy Mercenaries. Lokacji nie ma wiele, mamy też wyraźny backtracking. Gra posiada dwa zakończenia, ale specjalnie się od siebie nie różnią; są też raczej mało satysfakcjonujące i wzmagają apetyt na więcej. Po ukończeniu fabuły, co za pierwszym razem zajmuje około 10 godzin, dostajemy hardkorowy poziom trudności z przetasowanym umiejscowieniem przedmiotów,

✚ Capcom sprzedaje na licencji śmierdzące świeczki, które wzmagają w graczach uczucie obcowania z tym syfem.

✚ Shotgun w łapie sprawia, że strach nieco zanika, ale uwaga na naboje, których prawie zawsze brakuje.

mocniejszymi oponentami i ograniczoną liczbą kaset do zapisu stanu gry. W trakcie gry możemy odnaleźć też kasetki VHS, dzięki którym odtworzymy uzupełniające fabułę nagrania - to także otwarta bramka do nadchodzących DLC.

Grę można przejść w goglach PS VR lub bez nich. Klasyczna zabawa nie serwuje jednak takich wrażeń, co wirtualna rzeczywistość. Przyznaję, że dałem się wciągnąć. Każdy kolejny zakamarek zwiedzałem z duszą na ramieniu. Kroki na korytarzu czy tajemnicze stukanie z głośników sprawiały, że nerwowo kręciłem łepetyną w poszukiwaniu zagrożenia.

„Znikające ciała, wielkomięski bohater bez słowa wpełzający do ścieku pod podejrzanym pustostanem, tajemnicze telefony, kasetki wideo... Horror jako gatunek nigdy nie grzeszył oryginalnością. Ma być strasznie i jest VR-strasznie, aczkolwiek atmosfery <<Mgły>> nie udało się wyczarować”.

Piotr Mańkowski



## Apteczki



Zapomnijcie o automatycznym leczeniu - zioła i apteczki trzeba stosować w zależności od stanu zdrowia. Tak powinno być w pełnokrwistym survivalu, który nie wybaczyna najprostszych błędów.

W kilku momentach z moich ust wyrwało się nawet soczyste przekleństwo, kiedy salwując się ucieczką przed jakimś monstrum, za rogami wpadłem nagle w oślizgłe łapy kolejnego potwora. To wstrętne środowisko urzeka klimatem i immersją, której od wielu lat poszukiwałem, szczególnie w horrorach. Już nawet nie chodzi o to, że coś nagle wyskakuje z ciemności - do tego z czasem idzie się przyzwyczaić. Robotę robi ogólny klimat zaszczucia i niepokoju. Nie mogę się już doczekać kolejnych gier w tym stylu. Oby tylko poszły w ślady najnowszego dziecka Capcomu. ■

# Diluvion

PC MAC

PRODUCENT Arachnid Games **Wersja PL:** tak

■ Paweł Schreiber

**N**a początku jest prześlicznie. Stylowe intro opowiada historię postapokaliptycznej cywilizacji zatopionej w oceanie, pod grubą skorupą lodu. Trafiamy do zwiedzającej morskie głębi pięknej, steampunkowej łodzi podwodnej. Głębiny są jeszcze piękniejsze od łodzi – pełne cieni, rybek i wyłaniających się z mroku, osiadłych na dnie ruin starego świata. Do tego dochodzi wspańska muzyka: liryczne skrzypce, kiedy płyniemy przed siebie, nagle ustępujące monumentalnej orkiestrze, wydobywającej z ciemności zarysy kolosalnego miasta porzuczonego po kataklizmie. W oddali ledwie widoczne pomarańczowe rozbłyski i głucho dudnienie – daleka bitwa, po której może zostaną do zebrania łupy. Świat Diluvion jest niesamowicie sugestywny i można się w nim zakochać od pierwszego wejrzenia.

Potem uczucie zostaje wystawione na poważną próbę – okazuje się, że to, co w tym wspaniałym świecie robimy, nie dorasta do wrażeń, jakie właśnie on na nas wywarł. Pływamy łodzią od bazy do bazy, wypełniając kolejne zadania fabularne, z początku polegające głównie na zbieraniu zasobów. Od czasu do czasu wdajemy się w łatwą, chaotyczną potyczkę, wchodzimy do wraków i zbieramy to, co w nich zostało. Długo przyzwyczajamy się do nawigacji – gra pokazuje nie nasze miejsce na mapie świata, tylko kierunki,

w jakich musimy płynąć, żeby odwiedzić odkryte wcześniej miejsca, a dostrzeżenie pobliskich obiektów wymaga użycia sonaru. Rezultat tego wszystkiego to dużo kręcenia się tam i z powrotem, w nie zawsze ciekawych sprawach.

Będzie pewnie wielu, którym nie starczy na to cierpliwości i rzucą Diluvion w kąt. Niesłusznie, bo po kilku godzinach, tuż przed opuszczeniem pierwszej dużej mapy, gra nagle rusza z kopyta. Walki stają się dużo trudniejsze, fabuła zaczyna wciągać, opuszczamy prowincję, gdzie nic się nie dzieje, i trafiamy w samo centrum walk politycznych między wielkimi rodami, gdzie zamiast strzelać w kółko do podobnych do siebie piratów, będziemy musieli od czasu do czasu kombinować, jak uniknąć salwy burtowej z długiego na kilkaset metrów podwodnego kolosa. Nawigacja przestaje być sztucznym utrudnieniem, a zmienia się w miłe wyzwanie. Diluvion nie staje się wtedy ósmym cudem świata, ale wreszcie jest tym, czym miało być od początku – całkiem solidną i wciągającą grą indie z pazurem w postaci oryginalnej koncepcji świata i pełnej charakteru oprawy. Szkoda, że twórcy postanowili na początek wrzucić wszystko to, co w grze najnudniejsze. Ale jako że wciąż reagują na sugestie graczy i dosłownie tuż po premierze zdążyli już na ich żądanie poprawić na przykład niewygodne sterowanie, to może i to z czasem się odmieni. ■



■ Wielki Ród Spirios mieszka w szklanych bąbelkach. Kto bogatemu zabroni?



■ Wokoło była ciemność; gałęzie w góry / Wisiały jak zielone, gęste, niskie chmury...

■ Postapokalipsa postapokalipsa, ale marynarz w barze to marynarz w barze.

■ Starożytne cywilizacje zawsze pozostawiają po sobie spory bałagan.





✚ Nie tylko ludzie posiadają oczy, w których można się zakochać. Poznajcie ANI - najbardziej uroczego robota na świecie.

# Phoning Home



PRODUCENT Ion Lands Wersja PL: nie

✚ Magdalena Broniec

**T**elefon. E. T. Dom. Kto nie wie, co łączy ze sobą te trzy rzeczy, może jedynie zazdrościć tym, którzy w przeszłości kibicowali sympatycznemu kosmicie. Kto wie, może dzisiaj przeżyć tę przygodę jeszcze raz, wcielając się w robota o dźwięcznym imieniu ION.

W ten sposób stajemy się jednostką odkrywczą zmuszoną do awaryjnego lądowania na obcej planecie.

✚ U przeciętnego grzybiarza ten okaz powinien wzbudzić co najmniej czujność. Dla nas jest jednak niezastąpionym surowcem.



Żdźbła trawy kołyszają się leniwie na lekkim wietrzyku, zza chmur wygląda słońce, gdzieś w oddali ćwierka ptak. Środowisko robi wrażenie: dynamiczny system pogody, zmieniające się pory dnia, poruszane wiatrem gałęzie drzew. Do tego cykanie świerszczy nocą i przepiękna, bardzo nastrojowa muzyka. Planeta nie ma żadnego problemu z przyjęciem zbudowanego z metalu rozbitka. Wręcz przeciwnie - to my odkrywamy problem z jej opuszczeniem. Na szczęście nie jesteśmy w swoich staraniach osamotnieni i to nie tylko dlatego, że towarzyszy nam operator naszego statku pod postacią sztucznej inteligencji. Także dlatego, że z czasem spotykamy ANI, która szybko udowodnia nam, że bez niej nie tylko nie powrócimy do domu, ale również - a może nawet przede wszystkim - będziemy się śmiertelnie nudzić.

Gra jest przygodówką z elementami survivalowymi: zbieramy surowce, bawimy się w crafting, od czasu do czasu ruszamy mózgowicą i walczymy z napotkanymi wrogami (lub umiejętnie tych starć unikamy).

Jednak jej największą zaletą nie jest ani otoczenie, ani rozwiązywanie niezbyt trudnych, ale za to bardzo satysfakcjonujących zagadek. Jest nią ANI. Gdybym miała zagłósować na najbardziej uroczą bohaterkę gier wideo, to ten zgrabny robocik znalazłby się w pierwszej piątce. ANI jest bowiem idealnym dowodem na to, że roboty mają pleć: komentuje wszystko dookoła, złości się, wymyśla nam, przeprasza, bardzo ładnie prosi, nierzadko wchodząc nam na ambicję, i nie ukrywa, że wpadliśmy jej w oko. Ma w sobie coś, co sprawia, że chcemy się nią opiekować, a wręcz musimy to robić, bo nasza koleżanka dosyć szybko koroduje (uwaga na burze piaskowe!). Wypowiedzi ANI to prawdziwe mistrzostwo świata, a jej osobowość sprawia, że gra nie polega jedynie na monotonnym przechodzeniu z punktu A do punktu B.

Szukanie nietuzinkowej gry, przy której możecie odpocząć po ciężkim dniu? Phoning Home będzie strzałem w dziesiątkę, tym bardziej że z powodzeniem odnajdą się w niej też ci, którzy zwykle nie przepadają za craftingiem czy survivaliem. Jeśli wzruszaliście się przy takich filmach jak „WALL.E” i „Krótkie śpiące”, to ta gra skradnie Wasze serce. I pożre je w całości. 🍌

ORKIESTRA AKADEMII BEETHOVENOWSKIEJ | MACIEJ SZTOR  
ANNA WITCZAK | KATARZYNA BOGUSZ | JULIA ADAMCZYK | BARTEK WÓJCIK

# SUPERHEROES IN CONCERT

**22.04.2017**

WROCŁAW

**29.04.2017**

KRAKÓW

ŚWIATOWA  
PREMIERA

WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ TANIEC

**MUZYKA FILMOWA NA ŻYWO**

SPIDER-MAN | BATMAN | SUPERMAN  
IRON MAN | THOR | HULK | AVENGERS

BILETY DOSTĘPNE NA: **eventim**

onet.

ESKA

Gazeta

FILMWEB

PIXEL

inyour  
pocket  
ESSENTIAL  
CITY GUIDES

digitaltouch

WWW.SUPERHEROES.PL



# Sniper Elite 4

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Rebellion Developments Wersja PL: tak

■ Pocztar

**S**niper Elite 4 zabiera nas do Włoch roku 1943, gdzie znów wcielamy się w rolę strzelca wyborowego i jesteśmy wysyłani na tajne misje, w wyniku których zawsze ktoś kończy z kulą w głowie. Działa jak Hitman, tylko na odległość. Bardzo dużą odległość.

W grze dano nam wybór sposobu rozgrywki: punktowany jest zarówno rekonesans i eliminowanie wrogów po cichu, jak i i sianie pożogi z karabinem w rękach. Karl Fairburne nie zawaha się przed niczym, by wspomóc włoski ruch oporu i powstrzymać nową broń Hitlera, która jest w stanie odmienić losy wojny. Fabuła to znów najmniej istotny element. Z czasem znudziło mi się słuchanie rozmów czy oglądanie kolejnych wstawek filmowych. Liczyła się tylko akcja, a tej nigdy w serii nie brakowało. Daniem głównym są oczywiście

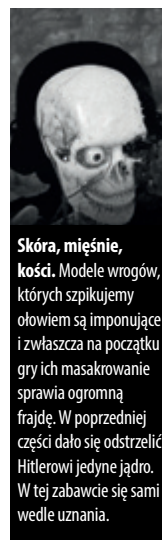
karabiny snajperskie, dzięki którym zdejmujemy wrogów z kilkuset metrów. Wspomaganie celowania, które można wyłączyć w opcjach, pozwala sadzić soczyste headshoty w każdych okolicznościach. Na wyższych poziomach trudności trzeba bardziej zwracać uwagę na balistykę, w tym wiatr. Trudno jednak mówić o symulatorze - to wciąż dynamiczna gra akcji. Jej esencją jest kultowy już killcam, który pokazuje, co wystrzelony pocisk robi z ciałami ofiar. Na krwawych zbliżeniach widzimy, jak nabój penetruje wnętrze, miążdży serca, odstrzeliwuje szczęki czy przelatuje przez gałki oczne. Gore pełną gębą, ukazane jak fatalities z Mortal Kombat. Sprawia frajdę, ale i szybko się nudzi - na szczęście animację można pominąć.

Snajperką możemy zdziałać cuda. Precyzyjny strzał trafia w zawieszony u pasa granat,

doprowadza do wybuchu beczki, składu amunicji czy ciężarówki, detonuje też podłożony ładunek, by wysadzić w powietrze most. W pamięć zapadły mi emocjonujące pojedynki z cięższym sprzętem - aby unieszkodliwić czołg, należy najpierw rozpoznać słabe punkty, a potem oddać strzał w niewielkie odsłonięte miejsce, by zabić operatora. Wszystko w rytm dynamicznie dudniącej muzyki, która dodatkowo podnosi adrenalinę.

Otwarta struktura lokacji pozwala na improwizację. Aby uniknąć wykrzyca, często się przemieszczamy, a misje możemy wykonywać w dowolnej kolejności. Za przeprowadzony lornetką zwiad otrzymamy dodatkowe punkty, ale nie sądzę, by wielu graczy miało do tego cierpliwość. Kiedy zaś podnosi się alarm, zostaje bezpośrednie starcie. Wrogowie mają sokołe oko, ale karabin może położyć ich

## Wnętrze



**Skóra, mięśnie, kości.** Modele wrogów, których szpikujemy ołowiem są imponujące i zwłaszcza na początku gry ich masakraowanie sprawia ogromną frajdę. W poprzedniej części dało się odstrzelić Hitlerowi jedynie jądro. W tej zabawcie się sami wedle uznania.

✦ Fizyka czasem zawodzi, a Karl rzuca zwłokami niczym kulą na lekcji WF. Twórcy skupili się głównie na strzałach.

stado pokotem. Szkoda nawet czasu na ukrywanie ciała. Czwarta część w kwestii rozgrywki jest bliźniaczo podobna do trzeciej, prawie uległa natomiast grafika. Mimo to wciąż stoi ona na średnim poziomie, tekstury są przeciętne, a główny bohater potrafi poruszać się wbrew prawom fizyki. Specjaliści z Rebellion sprytnie maskują jednak te niedociągnięcia, serwując malownicze widoki i świetną grę światłem, przez co lokacje na pierwszy rzut oka prezentują się ładnie. Są też zróżnicowane: łąki, lasy, monumentalne mosty i fabryki, czyli wszystko, co zapewniał wtedy Półwysep Apeniński. Zagrać można, a jak cena spadnie, to nawet trzeba. 📌



✦ Gra ma też multiplayera, chociaż przed premierą serwery świeciły pustkami i nie mogliśmy go sprawdzić. Podejrzewam, że nie będzie różnił się od tego z poprzedniej części i nadal będzie stanowił przyzwyczajoną szkołę kamperów, którzy potem będą wkurzać przeciwników w innych shooterach.

REKLAMA

22-23 maja Kraków, Polska

**Digital Dragons 2017**

Największa konferencja branżowa w centralnej Europie

Zarejestruj się już teraz!  
[www.digitaldragons.pl](http://www.digitaldragons.pl)



**Brenda Romero**



**Indie Showcase** - konkurs dla producentów gier niezależnych



**Scott Humphries**

Bilety early birds do 31.03.2017



**Sam Lake**



Digital  Dragons

 **KRAKOWSKI PARK TECHNOLOGICZNY**



**Adam Bormann**

# Urban Empire

PC PEGI 3

PRODUCENT Fragment Production Wersja PL: nie

Sir Haszak

**T**wórcy chyba nie mogli się zdecydować, czy chcą zrobić grę o budowaniu miasta, zarządzaniu nim czy o kierowaniu państwem. Wyszło im coś w stylu wybudowania basenu pod plantację tulipanów, czyli osiągnęli dość interesujący efekt.

Akcja rozpoczyna się w 1820 roku i trwa przez 200 lat podzielonych na pięć epok. Wybieramy rodzinę, która dostaje zadanie założenia miasta - od wykopania pierwszego dołu łopata po rozwinięcie go do tętniącej życiem nowoczesnej metropolii. Każda rodzina ma pewne wady, zalety, poglądy i zdolności, a jej kolejni przedstawiciele obejmują rządy nad miastem w kolejnych epokach.

Na oddanym nam terenie wyznaczamy parcele pod kolejne dzielnice, w których powstają strefy mieszkalne, handlowe i przemysłowe. Do nas należy zapewnienie komfortu mieszkańcom, a co za tym idzie zaspokojenia ich potrzeb: bezpieczeństwa, ochrony zdrowia, edukacji, środowiska, rozrywki. Realizujemy je przez wznoszenie budynków publicznych i rozwijanie miejskiej infrastruktury. Oczywiście zawsze wiąże się to z kosztami budowy i utrzymania. A są one spore.

Do tego miejsca gra wygląda jak standardowy krewniak SimCity, którym w istocie nie jest. Większość czasu spędzamy bowiem w radzie miejskiej, gdzie musimy zadbać o zatwierdzenie naszej wizji rozwoju miasta. Niemal każda decyzja, czy to o zwiększeniu podatków,

czy o wzniesieniu budowli lub wytyczeniu terenów pod nową dzielnicę, musi zostać zatwierdzona przez radę, w której skład wchodzi przedstawiciele różnych partii. Mają podglądy lewicowe lub prawicowe, liberalne lub konserwatywne, i dlatego różne zapatrywania na każdą ze spraw. Wydawałoby się, że takie zgromadzenie powinno zajmować się zatwierdzaniem podatku od wody lub wprowadzaniem kar od niezbiernia psich kup, ale tu pod głosowanie trafiają również uchwały dotyczące prawa ogólnokrajowego: zakaz pracy dzieci poniżej dziesiątego roku życia, prawo kobiet do samodzielnego zeznawania przed sądem czy penalizacja homoseksualizmu.

Do swoich racji przekonujemy prośbą i groźbą. Biorąc pod uwagę to, że standardowa procedura wypracowywania stanowiska w sprawie trwa 10 miesięcy, a co miesiąc możemy przekonywać do swoich racji, mamy sporo czasu. Jeśli zbyt wiele partii jest przeciw, możemy sfinansować projekt z własnych funduszy, które gromadzimy z tytułu wykonywania pracy burmistrza. Kiedy wniosek poddamy pod głosowanie i w nim przypadnie, możemy odrzucić opinię rady miasta. Oczywiście zrażamy do siebie wszystkie partie, włącznie w tymi, które nasz

Zdarza się, że o przyjęciu lub odrzuceniu prawa decydują niezdecydowani. Najczęściej wtedy, gdy nie poświęcimy dość czasu na lobbging.



Mimo nienachalnej urody przedstawicielka rodu rządzącego miastem jest wzorem piękności w porównaniu z rywalką do stanowiska.



projekt wcześniej popierały. A z partiami dobrze żyć w zgodzie, mimo że każda epoka prowadzi do zmian w ich układzie. Jedne stają się silniejsze, inne odchodzą w niebyt. Przez połowę gry nie możemy przegrać. Jesteśmy mianowani przez władcę i w związku z tym nieodwoływalni. Nawet w przypadku dużego zadłużenia miasta łaskawy suweren sygnie groszem. Po pierwszej wojnie światowej burmistrz staje się jednak urzędem wybieralnym, więc co sześć lat dochodzi dodatkowo głosowanie na burmistrza i gra nabiera rumieńców.

Do tego obrazu należy kolejny element z planu niemieszczącego się w rzeczywistości miejskiej - badania naukowe. Punkty, których dostarczają szkoły, przeznaczane są na opracowanie rozwiązań znów kojarzących się bardziej z państwem niż miastem takich jak prawo do głosowania dla kobiet czy elektryczność.

Ten kompetencyjny groch z kapustą smakuje jednak całkiem nieźle. Niektórym może zdziwić się ciągle bieganie do rady miasta, by uciierać kompromisy i przekonywać do swoich racji. Nie zmienia to jednak faktu, że to nowe i ciekawe spojrzenie na rozwijanie miasta, mimo że grafika nie jest już pierwszej świeżości. ■



✚ Gadająca małpa zażywająca kąpeli w przystrojonym jak choinka kanale ściekowym to normalka w poetyce tej gry.

# Memoranda

■ PC ■ MAC

PRODUCENT Bit ByterZ Wersja PL: nie

■ User Jama

**T**a gra jest kwintesencją egzotyki. Powstała w Iranie, miejscu rzadko kojarzonym z branżą rozrywkową, a jej fabuła inspirowana jest motywami z krótkich opowiadań współczesnego japońskiego pisarza.

Przygodówkę tworzone w bólach, które trwały trzy lata. Scenariusz i zagadki były już w całości gotowe. Brakowało części grafiki i trzeba było jeszcze dopisać trochę kodu. Zupełnie łyso było w działce oprawy muzycznej i podkładów głosowych. Wtedy skończyły się pieniądze. Próbowano samodzielnie nagrywać głosy postaci, ale rezultaty były opłakane. Mówi się, że tonący brzytwy się chwyta, i tak też było w przypadku czteroosobowego zespołu z Teheranu, który sięgnął po wsparcie finansowe na Kickstarterze. Udana kampania finansowania społecznościowego pozwoliła w kolejne niecałe dwa lata ukończyć grę charakteryzującą się wysoką jakością, profesjonalnie nagrany głosami i dbałością o szczegóły.

Bohaterką jest młoda dziewczyna na Mizuki. Ma ona problemy z pamięcią i to tak podstawowe, że często zapomina własnego imienia. Miejsce, w którym żyje, wygląda jak zwykłe

europejskie miasteczko, ale jest zamieszkałe przez galerię arcydziwnych postaci. Jest tu zbiegły z cyrku słoń, który przekształca się w człowieka. Jest też podejrzany kaczor w garniturze handlujący tajemnymi miksturami, a sowy na drzewach mówią ludzkim głosem. To wszystko wśród kafejek, piekarni i kwiaciarni wypełnionych zwyczajnymi ludźmi. Ten klimat magicznego surrealizmu twórca zaczerpnął z prozy Harukiego Murakamiego. Przy czym nie jest to adaptacja któregoś konkretnego opowiadania, a bardziej luźne nawiązanie do stylu, postaci i atmosfery dzieł Japończyka.

Projektant gry Sahand Saedi jest fanem klasycznych przygodówek studia LucasArts. W to, że można w małym zespole zrobić dobrą grę, wierzył po zagranianiu w czeskie Machinarium. Mechanika Memorandy to tradycyjny przygodówkowy point & click, a jej tytuł nawiązuje do krótkich notatek – przypominajek, które jak ulał pasują do bohaterki dotkniętej nawracającą amnezją. Zagadki bywają trudne, nawet po skorzystaniu z systemu wypowiedzi. Po prostu niezbędne do rozwiązania problemu skojarzenia bywają bardzo odległe i mocno abstrakcyjne. Gra progresywnie powiększa

✚ Biały szum bywa ciekawszym widowskiem od tego, co raczy serwować nam telewizja.



Bohaterka Mizuki: "Oh, yes... you own the restaurant." On 20th Street

dostępna ilość lokacji, więc trzeba też być czujnym, żeby nie przegapić nowych miejsc oraz nowych postaci, które pojawiają się w tych już znanych. Dużym ułatwieniem jest możliwość ujawnienia wszystkich aktywnych obiektów w danej scenie. Memoranda zapewnia do dziesięciu godzin rozgrywki w oryginalnym klimacie, częściowo mrocznym, częściowo magicznym. ■

✚ Bezsensowność, lęki, wieczne zmęczenie. Mizuki najwyraźniej cierpi na wypalenie zawodowe.



# Poochy & Yoshi's Woolly World

3DS WIIU PEGI 3

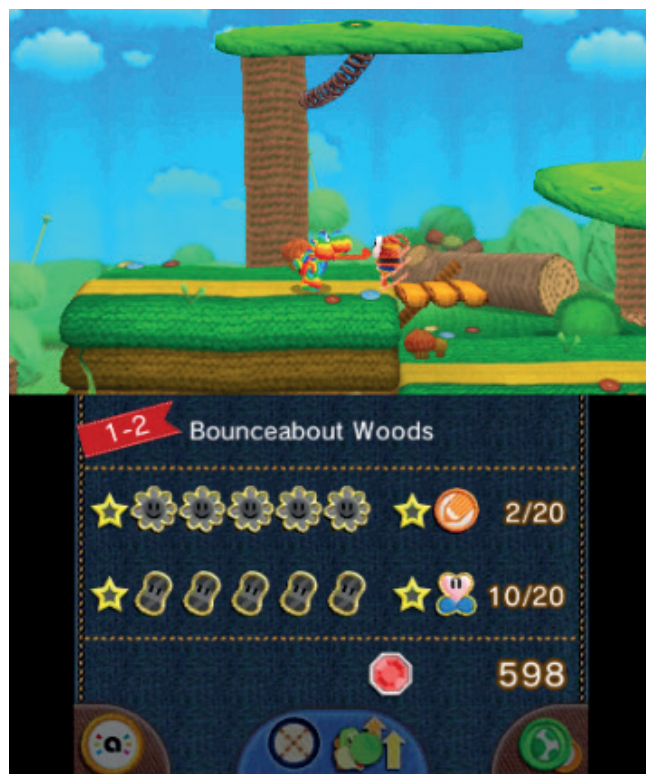
PRODUCENT Good-Feel, Nintendo Wersja PL: nie

Voyager

Niesamowite, znów dałem się złapać w pułapkę Nintendo - wciągającą jak bagno, choć wykonaną z wełny. Tym razem Yoshi ze swoim pupilem Poochym ratują świat w pełnym 3D. Oczywiście, że ich głównym wrogiem wciąż jest Kamek. Właściwie w wełnianym świecie Yoshiego nic się nie zmieniło - Nintendo wciąż serwuje nam świetną platformówkę z dziesiątkami ukrytych bonusów, serduszek, kwiatków, owoców i supełków do rozplątania. Znów gra znanymi nutami i cała ta kompozycja wychodzi nad podziw dobrze. W moim przypadku zaplanowane kilka minut rozgrywki (na początek) zamieniło się w kilka godzin biegania i szukania ukrytych miejsc. Cóż, skoro kolejna gra ze świata Mario ponownie budzi we mnie wewnętrznego dzieciaka, to co mi tam, mogę chwilę poszaleć.

Realizacja świata wykonanego z wełny przypomina przebojowe szmacianki z LittleBigPlanet w wersji na 3DS. Yoshi nie wygląda jednak tak puchato, jak mięcky bohaterowie przeniesieni na ekrany PS Vity. Jedno trzeba jednak Nintendo przyznać - realizacja rozgrywki jest wzorcowa i tak jak LittleBigPlanet wydaje się być nieco przekombinowane, tak Yoshi wraz z nieodłączną gromadką szczeniactków wkręca w ten swój kłębek świetnymi (choć przecież tak dobrze znanymi) pomysłami. Skacz, lataj, naskakuj z impetem na wrogów. Pociągaj za sznureczki, by rozplątać supełki, porwać bombę albo rozsypać przeciwnika. Strzelaj jak z katapuły wełnianymi szczeniactkami (nic im się nie stanie, tak są mięciutki), strącaj wrogów kłębkami. Albo zrób wszystko naraz (ta umiejętność przyda się, kiedy w locie trzeba wystrzelić w platformę, na którą po chwili wskakujemy).

W uproszczonym, pulchnym trybie rozgrywki „Mellow Mode” szczeniactki węższą jak szalone i wynajdują na planszach ukryte miejsca. Jest łatwiej, ale odbiera to część przyjemności z samodzielnego odkrywania tajemnic.



Wykonany z włóczki czerwony jeźdźca Yoshiego służy do rozwiązywania problemów z wełnianymi przeciwnikami. Przetworzeni w zgrabne kłębki przydadzą się jeszcze w roli broni miotanej.

Niezniszczalne szczeniactki podążają za Yoshim wszędzie. Czasami spętają przeciwnika włóczką, czasami wskażą ukryty bonus. Zawsze wracają.

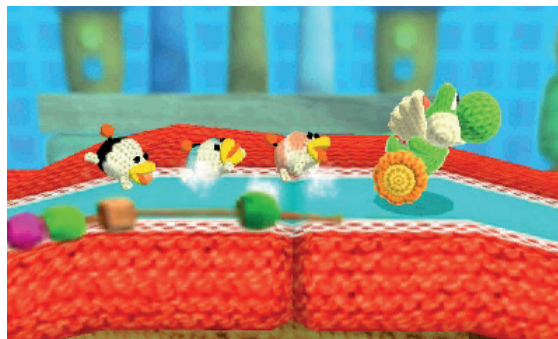
Może i konwersja z Wii U nie jest doskonała graficznie (niekiedy świat Yoshiego nie jest tak wełniany i puchaty, jak powinien być), ale łatwo o tym zapomnieć, zatracając się w wyścigach smoczym samochodem z włóczki, wymiatając plansze w trybie dużego Yoshiego, no i zmieniając wdzianka co poziom. A Poochy? Nie próżnuje - osobne poziomy przeznaczone wyłącznie jako wybieg dla czworonogiego pupila.

Zbierane podczas zabawy monety służą do kupowania specjalnych ułatwiających rozgrywkę etykiet, na przykład aktywujących odporność na wpadanie w dziury lub powiększających kłębek.

Właściwie każde japońskie studio parające się przetwarzaniem świata Mario w kolejną wariację, czy to wykonaną z kartonu, czy z wełny, doskonale rozgryza podstawowe motywy i elementy rozgrywki w zręcznościowych światach wąsatych hydraulików, kolorowych smoków czy wiecznie głodnych małp. Niezależnie od tego, ile razy jeszcze Nintendo wciśnie nam coś z Mario, Yoshim lub Donkey Kongiem w nazwie - nie ma obaw, będą trzymać poziom. ■



Wybierając Poochy'ego, jako jedną z dostępnych przypinek, będziemy mogli korzystać z jego odporności na ogień.





Cel jest widoczny na kompasie w prawym górnym rogu ekranu.

✚ Podstawą bycia samurajem jest cel widoczny na kompasie i gołe stopy!

# Nioh



PRODUCENT Team Ninja **Wersja PL:** tak

✚ Zdan

**M**ieliście kiedyś tak, że podo-  
bało wam się dane dzieło,  
ale niekoniecznie jego  
umiejscowienie w przestrzeni?  
Ot, choćby „Mistrz i Małgorzata”  
- wolelibyście, żeby Woland hasał  
po Nowym Jorku? Albo „The  
Warriors” opowiadało o gangach  
z São Paulo? Niektórzy powiedzą, że  
takie manipulacje totalnie zmienia-  
ją sens opowieści. Otóż nie musi tak  
być. Serce i dusza danej historii są  
niezmiennie, a geografia może być  
tylko ładnym opakowaniem dla tego,  
co chcemy pokazać. I z tym mamy  
do czynienia w przypadku Nioh.

Najłatwiej opisać nową grę Team  
Ninja jako Dark Souls dziejące się  
w średniowiecznej Japonii. I w jakimś  
sensie będzie to zasadna odpowiedź  
- problem w tym, że nie do końca praw-  
dziwa. Zgadza się część japońska,  
a więc klimat jest tu rodem z Onimu-  
shy. Czyli samuraje, ninja, muszkiety,  
japońska magia i wredne demony.  
Dark Souls też tu jest - przede wszyst-  
kim ze względu na system walki, który  
jest bardzo blisko produkcji From So-  
ftware. Ale tu też zaczynają się schody  
i różnice. Walka w Nioh to połączenie

taktycznego myślenia rodem z Soul-  
sów z bardziej dynamicznym naparza-  
niem à la Ninja Gaiden. Najważniejsza  
różnica to trzy bojowe postawy nasze-  
go bohatera: wysoka, średnia i niska.  
Wysoka to wolniejsze, ale potężniejsze  
ciosy, niska to szybsze, ale słabsze,  
średnia jest gdzieś pośrodku.  
Niby proste, ale wprowadza kolejny  
poziom taktyki, gdy chodzi o posyłanie  
oponentów do piachu.

Warto też wspomnieć o mechanice  
uzupełniania podczas walki ki  
(lokalnego odpowiednika staminy).  
Po skończonej sekwencji ciosów  
trzeba w odpowiednim momencie wci-  
snąć przycisk, a nasz bohater odzyska  
część zużytych sił. A nauczenie się ko-  
rzystania z tej umiejętności jest obo-  
wiązkowe - Nioh bowiem nie patycz-  
kuje się z graczem. Poziom trudności  
jest tutaj wybitnie wysoki. To nie jest  
gra dla niedzielnych graczy przy piw-  
ku i czipsach. Nioh to wyzwanie. Silny  
jest tu też element RPG: mamy mnó-  
stwo sztuczek i ciosów do odblokowa-  
nia, żelastwa do znalezienia, statystyk  
do podniesienia. To, co jest małym mi-  
nusem, to brak otwartego świata. Gra  
bowiem klasycznie dzieli się na pozi-  
omy, które nie są zbyt duże. Mamy za to  
sporo zadań pobocznych, więc tak źle  
nie jest. A fabuła? Nawet jej nie  
zauważyłem. Jest prosta jak konstruk-  
cja cepa i brakuje jej tajemnicy obec-  
nej w Dark Souls. Ale to nie dla fabuły  
opłaca się sięgnąć po ten tytuł.

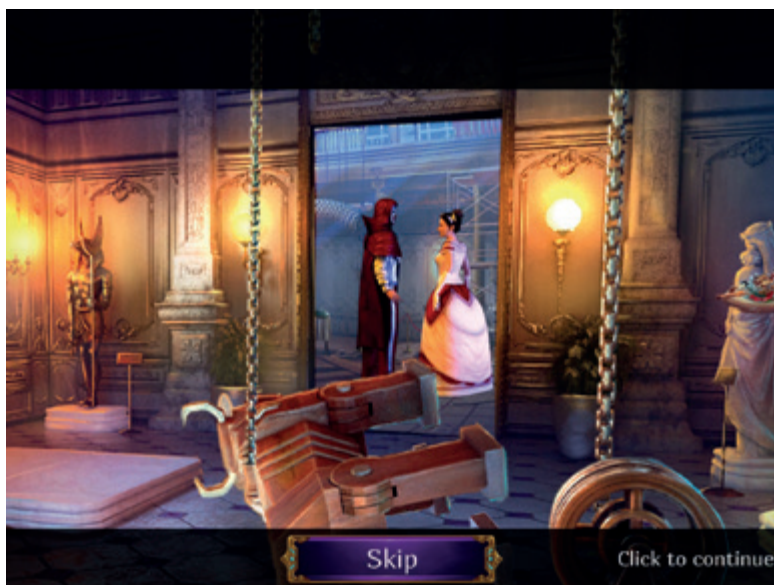
Powiem szczerze: podczas grania  
kłąłem, co się zowie. Ale jednak gra-  
łem dalej. Bo warto. Nioh to bardzo  
smaczny kąsek - przede wszystkim  
dla tych, którzy lubią wyzwania. ✚



✚ Jak widać, nasz bohater szanuje uprawy i domy, a morduje tylko to, co się rusza.

✚ Porządne machnięcie włócznią jest zawsze w cenie.





✚ Pamiętaj, chemiku młody, przeczytaj uważnie instrukcję. Tu wyjątkowo jest wszystko podane na tacy, trzeba tylko odszukać wszystkie składniki.



✚ Beatrice jest jak uciekająca panna młoda. Już ją doganiasz, już łapiesz za rąbek sukni, a ona znówu znika.

# Oblicza Iluzji: Ukryta moc

■ PC ■ MAC ■ IOS ■ ANDROID

PRODUCENT Moonrise Interactive **Wersja PL:** tak

■ User Jama

**P**odczas galowego przedstawienia w operze gwiazda wieczoru Beatrice le Brun zostaje porwana przez upiora. Na domiar złego okazuje się, że upiór ma brata bliźniaka.

Oblicza Iluzji: Ukryta Moc jest klasyczną grą HOPA (hidden objects puzzle adventure). Przejście do kolejnej lokacji wymaga rozwiązywania różnego rodzaju łamigłówek. Może nimi być układanie puzzli z fragmentów obrazów, obracanie pierścieni, aby ułożyć jednolity wzór na przedmiocie, określanie ścieżki w labiryncie i tak dalej. Tego typu przygodówki określa się

też mianem casual adventure, czyli średnio trudne, bez napinania się na wielką fabułę, takie akurat do pogrania w jeden lub kilka wieczorów. W tej konkretnie grze zabawy jest na około cztery godziny.

Jest reszta ludzi, która powie, że tego typu przygodówki to nie są prawdziwe przygodówki. W klasycznej grze tego gatunku na cztery godziny można utknąć w jednym trudniejszym miejscu. Przyczepi się, że nowa generacja tego typu produkcji jest trzaska na jak ze sztancy, gdzie cieniutka jak naleśnik fabuła służy tylko do sfastrygowania ze sobą kolejnych minigier logicznych. Jest w tym trochę racji, ale prawdą też jest to, że po prostu w tym kierunku pcha twórców rynek.

Dzisiaj mało kto ma czas, żeby codziennie ślęczeć godzinami nad grą przygodową czy cierpliwie, żeby czekać trzy albo cztery lata, aż wyjdzie jej kolejna część. Do okazjonalnego grania w czasie przejazdu tramwajem do pracy czy w kolejce do lekarza gra siłą rzeczy musi być prostsza, by udźwignęła ją urządzenie mobilne,

oraz żeby można było do niej zasiadać z doskoku, na parę czy paręnaście minut.

Wydawca gry, Artifex Mundi, jest swoistym potentatem gier HOPA. Zaczynał dziesięć lat temu jako zespół dziesięciu osób, a dzisiaj firma jest spółką giełdową, zatrudnia 140 pracowników i ma na koncie wiele popularnych tytułów. Wydawca opracował też własny silnik do gier HOPA o nazwie Spark Casual Engine. Rzeczą jest przeznaczona ściśle do przygodówek 2D i pozwala na rozwijanie gier właściwie bez gmerania w kodzie, tak by działały na najpopularniejszych platformach mobilnych i komputerowych. Ten silnik wykorzystuje również tytuł Oblicza Iluzji: Ukryta Moc, a firma licencjonuje go wszystkim chętnym z możliwością darmowego wypróbowania.

Sceptykom proponuję potraktowanie tego typu produkcji niczym zakąski, kiedy czekamy na danie główne. Czasem dla rozbudzenia apetytu warto pochłonąć coś mniejszego i bardziej lekkostrawnego, choćby dla możliwości poznania nowego smaku. ■

✚ Oni tylko wyglądają na bliźniaków. Jeden jest wielkim maestrem iluzji, drugi, podobnie ubrany, jest tylko pomocnikiem. A przynajmniej tak się zdawało, dopóki nie uniósł się ambicją i się nie usamodzielniał.



# Dropzone

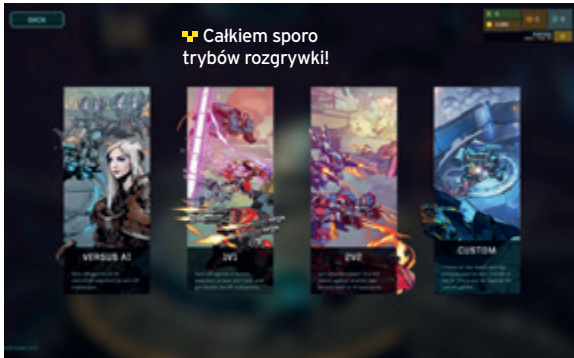


PRODUCENT Sparkypants Studios **Wersja PL:** nie

■ Pjotsze **ACCESS**



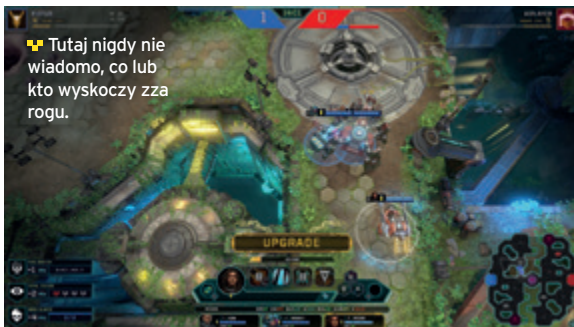
✚ Pojazdy naszych pilotów można odpicować, montując na nich śmiertelny arsenał.



✚ Całkiem sporo trybów rozgrywki!



✚ Co jakiś czas jesteśmy nagradzani tajemniczymi skrzyniami.



✚ Tutaj nigdy nie wiadomo, co lub kto wyskoczy zza rogu.



**C**hyba każdy z fanów elektronicznej rozrywki przyzwyczał się do tego, że prezentowana w grach przyszłość w większości przypadków nie jest malowana zbyt kolorowo. I tego schematu nie przełamuje też Dropzone, produkcja studia Sparkypants.

Oto w XXII wieku na jednym z księżyców Jowisza, Europie, ludzkość natrafiła na potężny minerał, który nazwano Rdzeniem. Oczywiście, jak to w takich przypadkach bywa, coś musiało pójść nie tak... Nim ludzie zdążyli wziąć się za łby, rozpętała się wojna o zasoby, pojawiły się one, czyli kosmiczne robaki zwane Kavash. Okazało się, że nie dość, iż z dyplomacją u nich na bakier, to wszystkie złoża Rdzenia chcą mieć tylko dla siebie. A jeżeli z owadami nie sposób się dogadać, pozostaje tylko argument siły... Dlatego na Europę zaczęły ścigać grupy zabijaków szukających szybkiego zarobku i okazji do zrobienia komuś krzywdy. I właśnie w takiego „łowcę przygód” wcielamy się w tym tytule.

Dropzone to umiejętnie zmiksowana mieszanka gatunków RTS i MOBA, w której poprowadzimy mały oddział tak zwanych Łowców Rdzeni.

W trakcie piętnastominutowych meczy naprzeciw nam staną ekipy dowodzone przez innego gracza lub SI. Wygra ten, kto zdobędzie więcej Rdzeni, transportując cenny minerał do specjalnego terminala na środku mapy. Żeby było ciekawiej, każdy z naszych trzech pilotów może jednocześnie przetransportować tylko jeden fragment kruszcu, który zdobywamy, niszcząc gniazda wspomnianych wcześniej owadów. Ważne jest też to, że robale co jakiś czas odradzają się w silniejszej formie, a ucieczkę od nich skutecznie hamuje otrzymanie większej ilości minerałów oraz punktów doświadczenia (dzięki którym rozwijają się nasi bohaterowie). Zawsze opłaca się odrobinę pokombinować... Klika razy udało mi się tak wymanewrować przeciwnika, że ten został otoczony przez zgraję robaków, a po wszystkim dobiłem to, co pozostało z jego jednostek.

Po każdym meczu zarówno gracz, jak i dowodzeni przez niego piloci otrzymują doświadczenie, dzięki czemu bohaterowie awansują na kolejne poziomy. Wszyscy członkowie naszej brygady posiadają odmienne umiejętności, które odblokowujemy wraz z postępem w grze. Mimo że w bój możemy zabrać tylko trzech wojaków, to do dyspozycji mamy czterech: tanka, gunnera (dps), mechanika oraz korzystającego z pomocy wieżyczek i dronów summonera. Warto pokombinować ze składem oraz jego uzbrojeniem, by sprawdzić, jakim oddziałem najlepiej nam się gra, a także po to, by równomiernie rozwijać swych podkomendnych. Bo przecież im silniejszy zespół, tym więcej zwycięstw. I kasy na koncie... **L**

✚ Skup butelek na naszym osiedlu to bardzo popularne miejsce. Zawsze można liczyć na darmowe zarobienie fangi w nos.



✦ Dostarcz krowę, wyceluj... OK, nie wszystko w Siegecraftcie wygląda poważnie, ale potyczki są prowadzone jak najbardziej na serio.

# SIEGECRAFT COMMANDER

PC PS4 XONE PEGI 16 VR COMPATIBLE HTC VIVE PS VR

PRODUCENT Blowfish Studios Wersja PL: nie

■ Voyager

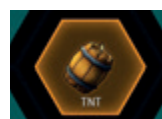
**D**olepianie świeżych pomysłów do raz na zawsze oklepanego kanonu RTS bywa karkołomne. Właściwie najłatwiej pozostać w strefie bezpieczeństwa i trzymać się standardu Dune II. Ja bawiłem się setnie, dobudowując pod nosem wroga linie łączące bazę z działkami i zmiatając wyłazące z produkcyjnych nerek hordy Harkonenów, Atrydów czy dokooptowanych na siłę do świata wydm Ordosów.

Kwadrans po rozegraniu tutoriala i chwili zamieszania związanej z nieco pokracznym sterowaniem

na konsoli do gier (jak dobrze się w to musi grać myślą...), poczułem się nieco jak w domu (Diunie), znów budując po latach fortyfikacje tuż u bram wroga. Siegecraft bywa jednak bardziej perfidny, a łańcuszki z zabudowań pod opieką nieuważnego dowódcy łatwo podlegają erozji. Wnosi też do gatunku RTS lekki powiew świeżości.

Niemal zupełnie usunięto aspekt ekonomiczny rozgrywki. Nie ma łańcuszków zaopatrzeniowych ani rozbudowanych struktur przetwarzających surowce. Jeśli już trzeba o coś zawalczyć, to są to pola skrzące się magią - przejście ich

## TNT



Będziecie miotać wybuchowymi beczkami na zmianę z przeciwnikiem. Kto pierwszy wysadzi w powietrze posterunek wroga, ten będzie mógł złapać oddech i zyska okazję do dalszej rozbudowy twierdzy.

umożliwi rozwój elementów obronnych budowli, otaczając budynki na przykład ochronnym polem siłowym.

Ekonomia świata Siegecrafta sprowadza się do dwóch elementów: odstępu czasu potrzebnego do wybudowania kolejnej fortyfikacji (w większości przypadków dotyczy budynków ofensywnych) oraz wystrzelenia beczki z prochem z katapulty czy posłania innego sterowca w stronę twierdzy wroga. Drugi beczenny zasób wciśnięto w dłoń gracza. To od jego zręczności zależy precyzja, z jaką rozstawiane są wokół twierdzy



➤ Gęste ułożenie zabudowań chroni nasze linie przesyłowe przed zniszczeniem i jednocześnie utrudnia rozstawianie potrzebnych budynków.

➤ Osłony energetyczne zasilane mocą kryształów wspomagają obronę.



poszczególne posterunki i jak daleko sięgają mury łączące je z biblioteką, garnizonem czy zbrojownią. Wokół ostatnich trzech typów zabudowań można stawiać podległe im konstrukcje: działka ostrzeżliwujące formacje wroga, ciężkie kusze chroniące przed sterowcami i zbyt szybką ekspansją przeciwnika, koszary będące wylegarnią wojskowych. To wszystko razem układa się w zgrabną kolekcję narzędzi ofensywnych i defensywnych, nad którymi mamy jedynie częściową kontrolę - wojska łązą tam, gdzie je nogi poniosą, sterowce płyną majestatycznie w raz obranym kierunku. Pośpiech w rozbudowie z jednej strony jest wskazany - rzeczywiście stawianie obok siebie kolejnych posterunków nic nie kosztuje. Zbyt rozstrzelona po planszy zabudowa utrudnia jednak zapanowanie nad budynkami i ich ochronę (tylko jeden typ zabudowań umożliwia naprawę uszkodzonych budynków). Nazbyt gęste rozmieszczenie fortyfikacji i łączących je murów to z kolei przeszkoda dla jednostek poruszających się po ziemi i utrudnienie w dalszej rozbudowie niezbędnych budynków, szczególnie kiedy w pobliżu brakuje posterunków, a zagęszczenie murów uniemożliwia ich postawienie.

Zapanowanie nad tym bałaganem jest o tyle trudne, że kluczowe dla rozgrywki okazuje się nie tylko odpowiednie rozplanowanie układu budynków i ich położenia

**Sięgnięcie do opcji gry ujawniło, że istnieje alternatywny [i zbawczy dla dalszej rozgrywki] tryb precyzyjnego strzelania.**

(każde nowe zabudowanie powstaje po wystrzeleniu z katapulty), ale również dopilnowanie, by wróg (i my sami przez przypadek) nie zniszczył murów łączących poszczególne posterunki. Zburzenie jednego z nich, stanowiącego rodzaj linii przesyłowej łączącej twierdzę z innymi zabudowaniami, spowoduje także rozbitcie w pył wszystkich fortyfikacji połączonych z danym posterunkiem. Słowem, widowiskowy efekt domina. Cóż, chwila nieuwagi może doprowadzić do natychmiastowej przegranej. Drugi wariant to zdobycie na nowo przedpola, które przecież już prawie było nasze. W praktyce oznacza to, że w Siegecraftie mieć oczy dookoła głowy to za mało, a pozornie niewielka porażka w jednym z punktów fortyfikacji może zaważyć na losach rozgrywki i wydłużyć potyczkę do batalii trwającej długie godziny.

Wiele dobrych słów można byłoby jeszcze o tej grze napisać. Wciąga w swój wykreowany świat jak wodosпад, natychmiast stawia gracza w środku złożonego

konfliktu i wymusza posiadanie naprawdę podzielnej uwagi, by nie przegapić jakiegoś małego sterowca, spokojnie kołyszącego się w chmurkach, by za chwilę wylądować zasoby prochu we wrażliwy punkt naszych fortyfikacji. Jedyne, na co narzekałem przez kilkanaście pierwszych minut rozgrywki, to sterowanie katapultą służącą do rozstawiania budynków. Sięgnięcie do opcji gry ujawniło jednak, że istnieje alternatywny (i zbawczy dla dalszej rozgrywki) tryb precyzyjnego strzelania posterunkami. Później bawiłem się już setnie... Rekomendacja brzmi: brać, grać i też dobrze się bawić!

Autorzy sprytnie połączyli w jednej strategii dwa gatunki: kiedy bronimy się przed najazdem przeciwników, gramy w tower defense, a kiedy atakujemy, przeprowadzamy tower offense. Zdarzają się okresy, w których żadna ze stron nie osiąga przewagi i na planszy trwa pat. ▬

## Wylot



**Przerwanie fortyfikacji łączących posterunki z bazą może skończyć się katastrofą – wszystkie połączone budynki, od wylotu po najnowsze zabudowania, znikają z planszy. To bardzo często oznacza pracovi-tą odbudowę znacznej części wieżyczek.**



➤ Jednostki latające mocno zakłócają rozgrywkę – niezauważone mogą wlecieć na teren gęsto pokryty zabudowaniami i dokonać poważnych zniszczeń.

# SteamHammerVR



PRODUCENT GamestormVR **Wersja PL:** nie

Simplex **ACCESS**

**S**team zalany jest produkcjami VR od niezależnych deweloperów. Stworzone są one na tanim silniku Unity, wydanym w ramach programu Early Access. SteamHammerVR wprowadzie wpisuje się w ten schemat, ale może zainteresować fanów steampunka.

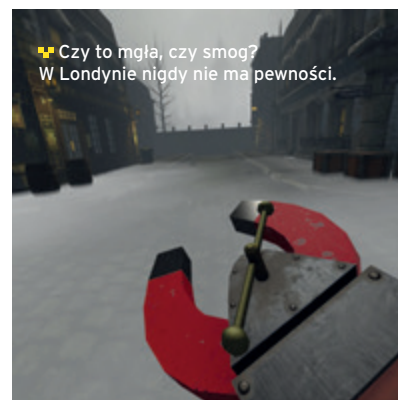
SteamHammer VR to pierwsza gra małego, bo sześciuosobowego studia GamestormVR. Ich siedzibą jest Londyn, ale zatrudniają też pracowników na odległość, w tym Polaków – głównego programistę oraz dźwiękowca. Po dwóch nieudanych zbiórkach na Kickstarterze wydali grę w Early Access na Steamie, co oznacza, że jej produkcja nadal trwa.

Gra przenosi nas do Londynu u schyłku XIX wieku. Nikczemny Profesor Rattwurm i jego armia nakręcanych automatów chcą znievolić Anglię. Jako gracz musimy stawić im czoła, w czym pomaga nam doktor Obadiah Springhorn. Z pokładu jego sterowca „Hornden-burg” (sic!) jesteśmy zrzucani na ulice miasta, aby zniszczyć kolejne fale automatów Rattwurma.

Wnętrze pubu Skillington Arms. W tle widoczna reklama wódki Kasperski – czyżby miała działanie antywirusowe?



Wujek Dobra Rada przestrzega przed pchaniem paluchów w pobliże piły tarczowej.



Czy to mgła, czy smog? W Londynie nigdy nie ma pewności.

Do dyspozycji mamy kilka rodzajów broni utrzymanych w estetyce steampunku: tytułowy młot parowy, magnes, piłę tarczową, strumień pary, railgun oraz promień Tesli rażący przeciwników prądem. Podczas walki bronią możemy (a wręcz musimy) szybko przełączać w locie, na przykład w jednej ręce mieć magnes odpychający przeciwników, a w drugiej broń dystansową. Można też przyciągać do siebie wrogów magnesem i eliminować ich przy pomocy młota czy prądu. Walczymy z nakręcanymi automatami takimi jak mechaniczne myszy, kruki, lwy, jak również ogromne ołowiane żołnierzyki czy też roboty zbudowane z beczek. Do nas należy odkrycie, na jaki rodzaj broni dany typ przeciwnika jest najbardziej podatny.

Początkowo gra była typowym wave shooterem, a więc polegała na staniu w miejscu i odpieraniu kolejnych fal wrogów. Wielu graczom się to nie podobało, a twórcy wzięli

Neptun? Rubin? Nie, to ElectroMatic TeleVisualiser produkcji The Logie Baird & Co (zgłoszony do opatentowania).

## BHP



Musicie uwierzyć na słowo, że na plakietce jest napisane, aby nie celować tym urządzeniem we własną twarz. Władze dbają o zasady BHP – w końcu kilka lat wcześniej Londyn został nauczony kindersztuby przez Kubę Rozpruwacza.

sobie ich uwagi do serca i wprowadzili system poruszania się zgodny z duchem steampunka – przyciąganie magnesem.

W wersji Early Access, w którą grałem, dostępny jest poziom treningowy do testowania broni, jak również trzy pierwsze poziomy gry: ulice Londynu, pub Skillington Arms, twierdza Tower of London. Docelowo poziomów ma być 10, dodana ma też zostać możliwość gry w dwie osoby. Dostępne jest demo, więc można wypróbować grę przed zakupem.

Widać i czuć, że SteamHammerVR tworzy małe, niezależne studio i że jest to ich debiut, ale gra broni się klimatem steampunka i zabawną postacią doktora Springhorna, mówiącego do nas z ekranu małego telewizorka (zapewne zasilanego parą). Nie wszystkim to przypadnie do gustu, ale posiadających HTC Vive miłośników podobnych klimatów zachęcam do zapoznania się z demem. ■

4-5 marca 2017

VOL.2

# RETRO bajty i elektroniki

Kultowe komputery !  
Kultowe gry !

miejsce:  
Szkoła Podstawowa nr 313  
im. Polskich Odkrywców  
ul. Cybisa 1, Warszawa  
Ursynów

godz. 10:00-20:00

[www.retrohajty.prv.pl](http://www.retrohajty.prv.pl)

bilety:  
NORMALNY 10 zł  
ULGOWY 8 zł  
do nabycia na miejscu



Znajdź nas na Facebook  
<https://www.facebook.com/events/250747565357680/>

Organizator:



Partnerzy:



Patron medialny:





- United Nations przydaje się do forsowania projektów takich jak sankcje wymierzone w autorytaryzm.
- Warto wybrać państwo oddalone od europejskiego, azjatyckiego i afrykańskiego kotła kulturowego.



a innym razem w rozbłyskach bomb atomowych, upływa na tworzeniu sojuszy, poprawianiu stosunków międzynarodowych, prowadzeniu akcji szpiegowskich oraz jednoznacznym opowiadaniu się po jednej ze stron konfliktu. Scenariusz rozwoju świata i wydarzeń wydaje się być z góry zaplanowany, ale wolę myśleć, że to losowe ścieżki zdarzeń (niekiedy aż nazbyt oczywiste). Po kilku godzinach zabawy w zarządzanie państwem jesteśmy właściwie kupieni – siedziałem z nosem utkwionym w projektach i ekonomii, kombinowałem, na jaki z elementów gospodarki powinienem postawić, no i która z decyzji zaważy na przyszłym rozwoju wydarzeń. Zwykły zestaw stanowiących tło konfliktu kolorowych map okazał się równie wciągający, jak oszczędna symbolika grafiki w Arnhem (na ZX Spectrum), czy grze Eastern Front 1941 (Atari XL/XE). Oczywiście wystrój świata Realpolitiks jest znacznie bardziej barwny, również losowe wydarzenia czasami wprowadzają niezły zamęt. Warto przekonać się na własnej skórze, czy czytanie map i tabelek z danymi wciąż jeszcze potrafi wzbudzić w nas emocje. ▬

# Realpolitiks

PC IOS ANDROID

PRODUCENT Jujubee **Wersja PL:** tak

Voyager

Centrum zarządzania światem to temat wracający na ekrany komputerów jak bumerang. Moje pierwsze zetknięcie z podobną grą pamiętam do dziś, głównie dzięki niesamowitej muzyce w Armageddon Manie na C64. To jednak odległe czasy i chociaż założenia obu gier są podobne, to realizacja Realpolitiks bliższa jest naszym czasom i naszej rzeczywistości.

Przyznaję, że kiedy spojrzałem na mapę świata, na której Półwysep Krymski i obwód doniecki przypisane są do Rosji, poczułem się jak uderzony obuchem w łeb. Po chwili zdałem sobie jednak sprawę z tego, że świat w Realpolitiks to interpretacja rzeczywistości niedalekiej przyszłości, niestety całkiem prawdopodobna.

Nie oczekujcie po tej produkcji graficznych fajerków, to zdecydowanie nie ten typ gry. Na wstępie widać kilka drobnych żartów w postaci obrazków, na których obserwujemy współczesnych polityków,

którzy sterują światem zza ekranów komputerów. Te elementy rozrywki jednak szybko się zestarzeją, bo za kilkanaście lat mało kto będzie pamiętał nazwiska obecnych prezydentów i przywódców państw. Dalej jest już znacznie lepiej: dynamicznie przybliżana mapa świata z wyraźnie oznaczonymi granicami państw i szybkim podglądem ustrojów i gospodarek. W tej rzeczywistości trzeba odnaleźć się w roli globalnego menedżera wybranego państwa, dbając o rozwój wynalazków (maksymalnie dwóch równoległe), uzbrojenie, ekonomię, sensowne zbilansowanie podatków i wydatków oraz zadłużenia na inwestycję i rat kredytu. Drzewka rozwoju różnych aspektów państwowości są potężne, a pielęgnowanie ich gałązek wymaga czasu i nakładów finansowych. Nie zapomniano o takich elementach rozrywki jak kontrola zachowań własnego narodu. Cóż, w końcu to prawdziwa polityka. Rozgrzywka w otocze wybuchających co chwila konfliktów, niekiedy łątanymi działaniami United Nations,

## Kooperacja



Zgoda na współpracę z reżimem poprawi stosunki pomiędzy państwami, ale będzie też miała przykre konsekwencje: popsuje układ z innymi państwami i stanie się załóżkiem przyszłego konfliktu.

Cenzura, propaganda, zakaz rozpowszechniania pornografii, kontrola urodzin i monitoring – to tylko wybrane mechanizmy nadzoru własnego narodu.



# Osiris: New Dawn



PRODUCENT Fenix Fire Entertainment **Wersja PL:** nie

Piotr Pieńkowski **ACCESS**

To nie tajemnica, że - jak większość - chciałem być w młodości wielkim odkrywcą. A już odkrywcą kosmicznym zwłaszcza. Nietrudno także się domyślić, że skoro tak, to nie bez przyczyny pochłaniały mnie kiedyś takie gry jak Elite, Frontier czy Robinson's Requiem, a ostatnio, skacząc do XXI wieku, Elite: Dangerous/Horizons czy Empyrion: Galactic Survival. Nie dziwiła też, że kiedy usłyszałem o grze Osiris: New Dawn, od razu się tą produkcją zainteresowałem.

Pamiętacie zeszłorocznego zwycięzcę oscarowej gali, film „Marsjanin”? Chcielibyście spróbować swoich sił w takiej sytuacji? Żaden problem. Właśnie to zaferuje Wam Osiris. Tak przynajmniej twierdzą twórcy z Fenix Fire Entertainment. I tak zapowiadają naszą przygodę wszelakie trailery. A ja w to uwierzyłem. Pierwsze dwa podejścia to była kompletna porażka. Ot, ginąłem jak mucha. Widać żaden ze mnie kosmiczny wędrowiec. Za pierwszym razem mój rozdarty skafander stracił cały tlen i zwyczajnie się udusiłem, za drugim przyczyną śmierci było spotkanie z miejscową fauną. „Jest dobrze” - pomyślałem i zacząłem brnąć dalej.

To nic, że gra jest wydana w nieodrodzonej ostatnio formule tak zwanego wczesnego dostępu. Gołym okiem widać, że więcej tu frajdy niż w rzekomo przełomowym Take on Mars, który próbuje swoich sił od 2013 roku i ponoć wreszcie ma wejść w fazę ostateczną. Nawet jeśli to się stanie, moim zdaniem Osiris i tak będzie lepszy. Bo jest dopiero na początku drogi (premiera nastąpiła we wrześniu 2016), a już oferuje więcej.



✦ Liczba parametrów może na początku przytłaczać, jak się jednak szybko okazuje, łatwo się w tym wszystkim rozeznać.

Po pierwsze, możemy grać sami (w kampanii) albo online z kimś lub przeciwko komuś. Po drugie, już teraz parametry na licznie powstających serwerach są w pełni regulowane: od ilości zasobów po agresywność miejscowej fauny. Po trzecie, z każdym miesiącem pojawiają się nowe funkcje. Już teraz możemy, a wręcz musimy, po postawieniu prostego poda, pozyskując minerały osobiście lub z pomocą naszego robota (ręczne rąbanie skał często przyciąga liczne drapieżniki, warto więc poczekać na deszcz meteorytów), rozbudować nasze obozowisko o magazyn, kosmodrukarkę techniczną i chemiczną czy panele słoneczne, a potem także o w pełni funkcjonalne moduły: mieszkalny, uprawny, laboratoryjny czy techniczny (hangar). A właśnie: trzeba Wam wiedzieć, że w grze możemy zbudować także roboty kroczące (a właściwie skafandry-roboty) oraz pojazdy, włącznie ze statkiem kosmicznym, który... zabierze nas na kolejny dostępny już księżyc układu, gdzie także możemy założyć swoją bazę i rozpocząć kolejną przygodę.



✦ Modułowy układ bazy - notabene zgodny z najnowszymi trendami obowiązującymi dziś w kosmonautyce - daje poczucie ogromnego realizmu, a przy tym wygląda naprawdę efektownie.

Jest też drzewko rozwoju naszych umiejętności oraz punkty doświadczenia rozdzielane między kilkoma cechami, przy czym oba te elementy będą z pewnością rozwidywane.

Obydwa księżycy nie mają jeszcze zbyt wielkich terenów do odkrycia, ale z zapowiedzi wynika, że wkrótce zostaną one znacząco powiększone, a do tego dostępny będzie cały system planetarny. I jeśli autorzy przyłożą się do swojej roboty, tak jak teraz, będzie to naprawdę rewelacyjna pozycja dla kosmicznych survivalowców. Ja kompletnie w to wpadłem. Polecam. **L**



# Alone with You

PC ■ MAC ■ PS4 ■ PS5 PEGI 12

PRODUCENT Benjamin Rivers Inc. Wersja PL: nie

■ Ludwika Mastalerz

## Eklektyzm



**Na styl retro future** składa się nie tylko pixel art, ale także inspiracje komiksami i nowym kinem amerykańskiego nurtu indie SF, w którym od snucia wizji o przyszłości ważniejsze jest napięcie emocjonalne. Niezłe napisane dialogi wspiera piękna i minimalistyczna muzyka ambientowa.

✦ W designie lokacji wielbiciele starego „Star Treka” odnajdą wiele znajomych elementów.

**N**ajlepsze teksty science fiction to te, które nie tyle snują fantazje na temat światów możliwych i futurystycznej technologii, co pokazują, jak przyszłość na nas wpłynie... albo nie. Do takich należą dzieła Stanisława Lema czy Jacka Dukaja, które są rozbudowanymi eksperymentami myślowymi, w kostiumie retro future próbującymi badać ludzką naturę. Podobną optykę obrali twórcy Alone with you. Już sam podtytuł - „A sci-fi romance adventure”, podszywając się pod gatunek gry, w rzeczywistości przemycia interpretacyjne wskazówki.

W odległej przyszłości ludzkość próbuje zasiedlić inne planety, a czas pierwszych ryzykownych misji przeminał. W Alone with you jesteśmy już na etapie budowania przestrzeni,

w której dałoby się normalnie żyć, bez wsparcia kursujących regularnie pojazdów kosmicznych, które zaopatrzą kolonie w żywność i inne niezbędne do życia środki. Nasz bohater okazuje się być ostatnim z żyjących kolonistów - po latach nieudanych prób ze strony zespołów najlepszych w określonych dziedzinach naukowców człowiek przegrał walkę z morderczymi żywiołami obcej planety. A może to czynnik ludzki doprowadził do zagłady dobrze funkcjonującej przecież przez długi czas społeczności? Tego właśnie musimy się dowiedzieć. Jedynym naszym pomocnikiem jest sztuczna forma życia - inteligentna maszyna, która pomoże nam odbudować statek zdolny dolecieć na Ziemię, zanim będzie za późno.

Wyprawy bohatera do różnych części kolonii podyktowane są potrzebą zebrania niezbędnego sprzętu. Nad jego odpowiednim wykorzystaniem będą natomiast czuć najświatlejsze martwe umysły. To właśnie najciekawszy pomysł autorów gry: wspierająca nas sztuczna inteligencja tworzy wirtualne hologramy nieżyjących już naukowców: konstrukty oparte na zebranych danych, które w holokomorze zachowują się i rozumują jak za życia.

✦ Hologramy nieżyjących naukowców to najciekawszy pomysł twórców gry. Z rozmów z nimi wyłania się skomplikowany obraz ludzkich błędów składających się na historię nieudanego zasiedlenia obcej planety.

Choć twórcy zadbali o spójne naukowe tło, które uwiarygadnia eksplorowaną przestrzeń, w miarę upływu czasu zbieranie informacji i rozwiązywanie logistycznych problemów ustępuje miejsca detektywistycznym badaniom genetyki upadku kolonii i poznawaniu osobistych, nierzadko dotkniętych chorobą czy tragedią relacji między ofiarami.

Skromna rozmiarowo i budżetowo przygodówka pęka w szwach od popkulturowych inspiracji. Pojazdy i technologia przywołują na myśl starego „Star Treka”, a problemy egzystencjalne i te dotyczące tożsamości odsyłają do prężnie rozwijającego się kina indie SF spod znaku „The Moon” czy „Drugiej Ziemi”. Na użytek powtarzalnych scen odmierzających bohaterowi kolejne dni Alone with You korzysta z języka komiksu, sprowadzając je do kilku paneli połączonych prostymi animacjami. W warstwie dźwiękowej można rozpoznać inspiracje gatunkowymi filmami lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych. Co do podróży na obce planety, to szumy, świsty i elektroniczne plumkanie brzmią absurdalnie i trącą wirusem retro. Z drugiej strony doskonale oddają stan powolnego rozkładu otaczającej bohatera technologii, zupełnie jakby stworzył ją syntezator z na wpół rozładowanym akumulatorem.

Niestety to, co twórcy oszczędzają komiksem, marnują w warstwie tekstowej. Niezłe napisanych dialogów jest po prostu za dużo, a opowieść o nieprzewidywalności ludzkiej natury i wynikających z niej relacjach szybko staje się boleśnie przewidywalna i symetryczna. Trochę szkoda, bo otwarcie, szkielet historii i mająca wpływ na finał rozgrywki kluczowa decyzja gracza składają się na opowieść, która w krótszej formie miała by większy emocjonalny impact. ■



# Husk

PC PEGI 16

PRODUCENT UndeadScout **Wersja PL:** tak

Piotr Pieńkowski

**N**azywasz się Matthew Palmer i na prośbę umierającego ojca wracasz do rodzinnego miasteczka Shivercliff.

W przedziale razem z tobą siedzą żona i córka. Kiedy wychodzą na chwilę do toalety, nie przeczuwasz, że od tego momentu nic już nie będzie takie samo. Nigdy...

Husk to najnowsze dzieło bielskiego czterosobowego studia UndeadScout, wspomaganego przez IMG.N.PRO (to ci od Kholata). Ich wcześniejsza gra - The Clearing - nie była może czymś zapierającym dech w piersiach, teraz jednak ma być inaczej. Tak przynajmniej uważają sami autorzy i w moim odczuciu wcale się nie mylą, choć nie bez pewnych zastrzeżeń.

Przede wszystkim pomysł na opustoszałe miasteczko nie jest oczywiście nowy, ale tutaj świetnie spełnia swoją rolę i ma fabularne uzasadnienie. Przemierzanie mrocznych, bezludnych uliczek sennej miejscowości czy na wpół zdemolowanych budynków (posterunku policji, fabryki, portu, kliniki) doprawdy wspaniale buduje klimat niepewności i poczucie zagrożenia. Do tego dochodzą dziwne, niebezpieczne istoty, z którymi lepiej nie wchodzić w bezpośrednie starcie, wrogie głosy, które nasz bohater nieustannie słyszy w głowie i smutne, a czasem także straszne wspomnienia z jego dzieciństwa. Wszystko to zreżymuje buduje klimat grozy, który ostatecznie przeradza się w... A nie, tego Wam nie zdradzę.

✚ Od pierwszych chwil towarzyszy nam dojmujące poczucie osamotnienia i niepewności, spotęgowane momentami grozy.

✚ Gra wykorzystuje czwartą wersję Unreal Engine, ze wszystkimi jego wadami i zaletami.



✚ Przeciwników w grze nie jest wielu, ale kiedy już się pojawiają, z reguły powinniśmy uciekać.



To, co natomiast w grze doskwiera, to przede wszystkim jej długość (około 5-6 godzin) oraz liniowość (całą historię przechodzimy jak po sznurku). Normalnie uznalibyśmy to za duży mankament, jednak po poznaniu całości jestem w stanie to w tym przypadku wybaczyć. Bo w istocie chodzi tu o sprawnie

✚ Przez większość gry dysponujemy tylko rewolwerem, ale amunicji jest tak mało, że gnata lepiej zostawić na czarną godzinę.

opowiedzianą, ciekawą historię, a nie o rozwleczoną w czasie nudne przelewanie hektolitrów krwi. Choć z pewnością pojawią się rozczarowani gracze, którzy liczyli właśnie na to.

À propos rozczarowanych. Dziwna rzecz, bo ledwie dzień po premierze gry na Steamie pojawiło się już na jej temat kilkadziesiąt skrajnie negatywnych opinii. Sprawdziłem kilka z nich i odkryłem, że oto można krytykować coś, w co się grało zaledwie pół godziny. Nie będę tu roztrząsał, co to za osoby i po co w ogóle coś takiego pisały, tylko odpowiem merytorycznie. Owszem, gra ma problemy z optymalizacją. I to poważne. Niektóre obiekty się nie doczytują, inne się nie czyszczą, czasem też zanika dźwięk. Wszystko to jednak załatwi jeden prosty patch. O co więc ten krzyk? A skąd się wzięło oskarżenie, że to nie jest żaden Silent Hill czy Alan Wake? Przecież to są zupełnie inne gry i zupełnie inne budżety. Huskowi bliżej zresztą do Outlasta czy raczej do Amnezji lub Ester. Bzdury. Poza tym dla mnie liczą się w takich produkcjach tylko trzy rzeczy. Czy się bałem? Tak. Czy historia mi się podobała? Tak. Czy wspomnę tę grę za pół roku, rok, dwa lata? Tak. I tyle.

Na koniec warto jeszcze wspomnieć o wspaniałej muzyce Arkadiusza Reikowskiego. Choćby tylko dla niej warto przeżyć tę mroczną historię. 📌

# Mega Cheril Perils

SEGA MEGA DRIVE

PRODUCENT The Mojon Twins **Wersja PL:** nie

Voyager



✚ Zapamiętać: po lewej jest rezonator (z wyłącznikiem czasowym), na dole kolce, czerwone stwory gryzą. Zrób coś z tym...



✚ Liczniki mierzą: liczbę dostępnych żyć, wrogów przeznaczonych do eksterminacji...



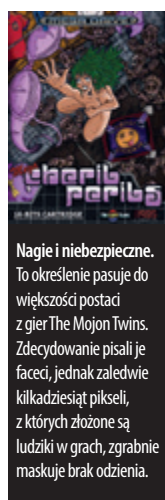
Czy może być coś fajniejszego od gry o zombie? Pewnie – gra, w której z zombiakami walczy naga kobieta. Jeszcze lepiej, jeśli to gra na Segę Mega Drive. A już zupełnie super, jeśli jest to port z ZX Spectrum.

Tyle zamieszania i emocji w jednej produkcji mogą upchnąć tylko Hiszpanie z The Mojon Twins, którzy mają już na swoim koncie 60 tytułów. Same starszkolne rzeczy na 8-bitowce i konsole do gier. Mega Cheril Perils to właściwie częściowo kontynuacja, częściowo port wcześniejszego tytułu z ZX Spectrum – Cheril Perils, w którym... nie, nie musicie zgadywać, również występuje nieodziana bohaterka.

Jak to w platformówkach bywa, zadanie stawiane przed graczem to sztafkowe ratowanie świata przed najazdem umarłaków. Cheril wiodła swoje spokojne życie w dżungli Badajoz, jedząc ogórki i polując na pantery oraz korzystając z dogodnego

✚ Pierwszy poziom to tylko rozgrzewka. Przebrnięcie przez drugi level to już poważne wyzwanie (w rytmie zgniatarek i ruchomych chodników).

## Seksizm



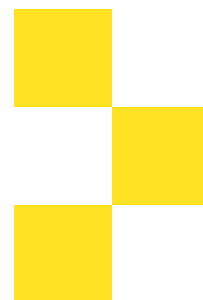
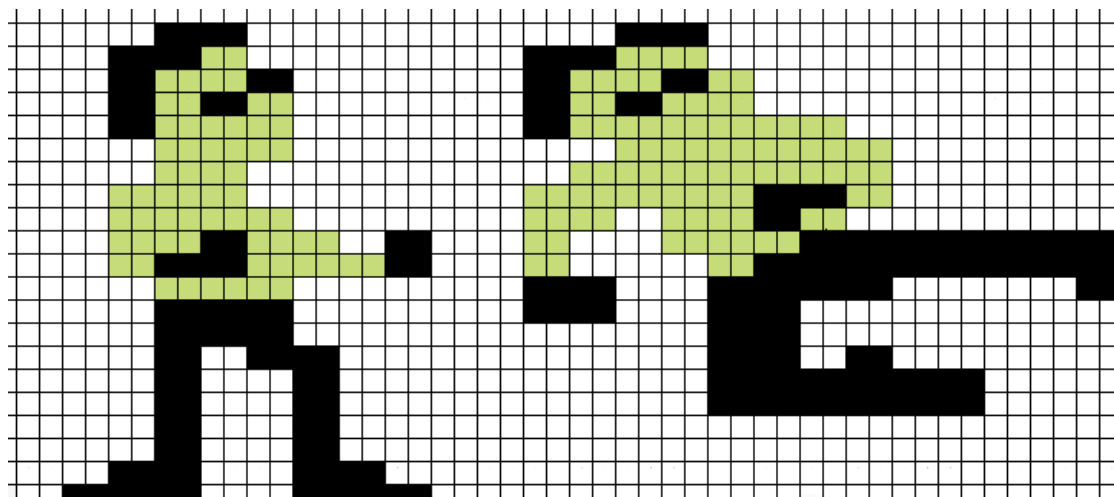
**Nagie i niebezpieczne.** To określenie pasuje do większości postaci z gier The Mojon Twins. Zdecydowanie pisali je faceci, jednak zaledwie kilkadziesiąt pikseli, z których złożone są ludziki w grach, zgrabnie maskuje brak odzienia.

systemu transportu lianowego (który wyrósł w okolicy). Jednak ambicje zawiodły ją do miasta, a tam... zombie i apokalipsa – czyli powtórka z Resident Evila z korporacją Parasol w roli niszczyciela świata. Co gorsza, Cheril nie może opuścić żadnej z chronionych barierą energetyczną stref miasta, zanim nie oczyści jej z zainfekowanych stworzeń.

Wszystko byłoby jasne i proste, gdyby nie fakt, że kontakt z przeciwnikiem kończy się utratą życia. Dopiero odnalezienie i aktywowanie znajdującego się w niektórych planszach rezonatora (z wbudowanym timerem) umożliwi naskoczenie na wrogów i pokonanie ich. Cel: usunięcie wszystkich zainfekowanych. W jego osiągnięciu pomogą przesuwane podesty, nieco zręczności, no i... odzienie. Gdziekolwiek znajdziemy strażników moralności, którzy bez zmiany bielizny nie wpuszczą Cheril do niektórych miejsc.

Gdyby nie eksperymenty z czasowymi wyłącznikami i rosnący

w postępie geometrycznym poziom trudności poziomów, Mega Cheril Perils byłaby zaledwie znośną zręcznościówką. Surrealistyczne, seksistowskie podejście twórców do postaci, która niezależnie od okoliczności musi świecić przed zombiakami złożonymi z kilku pikseli cyckami, no i momentami mocno wyśrubowany poziom trudności budują całkiem niezłą stylistycznie i wciągającą zręcznościówkę. Żeby nie było, ufundowaną społeczniczo i wydaną na kartridżu na Segę Mega Drive. Ci, który się nie załapali, muszą odwiedzić stronę [www.mojontwins.com](http://www.mojontwins.com) i zdobyć tę współczesną, małą perełkę. No i kilkadziesiąt innych gier zespołu, bo zręcznościówki wychodzą im niezłe. 📌



54

Najlepsza gra na świecie z czasów, gdy wyczarowanie kilkunastu ruszających się pikseli było nie lada wyczynem! Bruce Lee od Datasoftu stanowił symbol swoich czasów – narodzony tuż po krachu gier wideo, przeżył legendą swoich twórców.

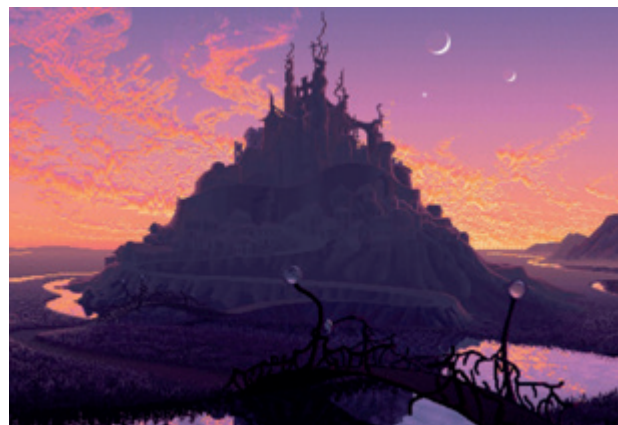


58

Amberstar, Ambermoon, Albion to trzy dzieła RPG ze studia Thalion. Ten drugi tytuł pokazał, że na Amidze może działać dobry engine 3D, zaś Albion natchnął... Jamesa Camerona.

# HALL OF FAME

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



66

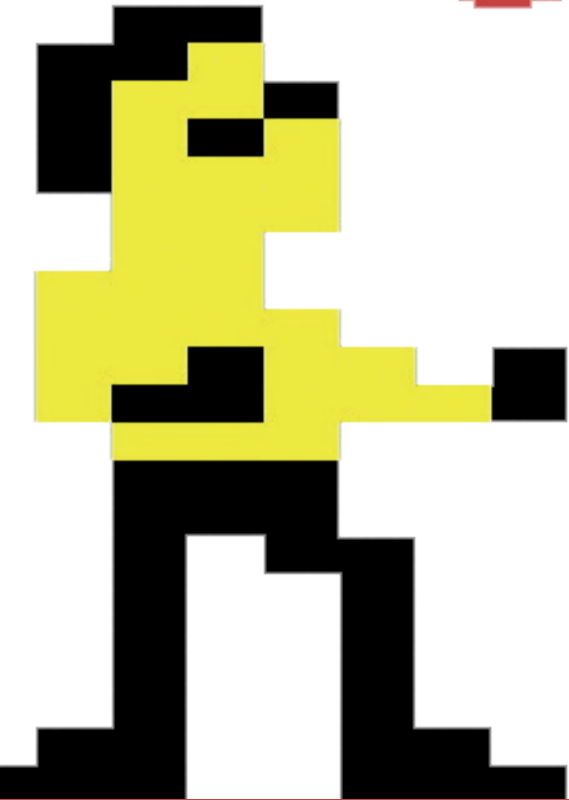
Wywiad z Markiem Ferrarim, który pracował w Lucasfilm Games i tworzył tła do Secret of Monkey Island czy Looma.



70

Chorwackie studio Croteam opowiedziało nam o swojej karierze – o tym, jak wymyślono Serious Sama, a potem opus magnum gier logicznych, czyli The Talos Principle.

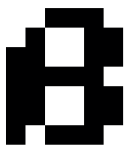
# BRUSIE LEE



Do laboratorium komputerowego wędrowało się przez sklep spożywczy, w którym można było dostać wspaniałe, od dawna nieprodukowane czekoladki w kolorowych sreberkach. Wspinaczka po schodach i pojawiał się ten małomówny gość za biurkiem. W katalogu pod literą „A” znałem już Arkanoida, przewróciłem więc stronę dalej i zleciłem tym razem nagrywanie Bruce’a Lee. Poszły na to ze dwa banknoty z Waryńskim, ale warto było.

■ Micz

## ■ TUPOT STÓP I LAMPIONY

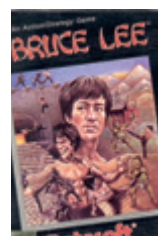


Była końcówka 1986 roku, dwa lata po światowej premierze gry, a mimo to Bruce Lee wciąż był pod wieloma względami nowoczesny. W porównaniu do Pharaoh’s Curse operował znacznie lepszą grafiką, a i biegające po ekranie ludziki były większe i płynniej animowane. Miał też realistyczne scenerie, jakże bardziej zróżnicowane w stosunku do ulepionego z linii Preliminary Monty’ego. W momencie premiery, a była to późna jesień 1984 roku (a więc okres tuż przed ukazaniem

się Knight Lore), był prawdopodobnie najlepiej zrealizowaną grą zręcznościową na komputery.

W Brusie Lee chodziło o zbieranie lampionów. Jednocześnie była to produkcja, w której na okrągło trzeba było pozostawać w ruchu. Nie można było przycupnąć, bo albo okutany na czarno ninja współ z otłuszczonym zapaśnikiem sumo dopadł bohatera, albo za nogi łapał prąd z jakiegoś pola siłowego. Prąd zresztą w Brusie Lee odgrywał ważną rolę, bo w finale trzeba było odpalić napięcie, żeby usmażyć obleśnego demona.

■ Pudło



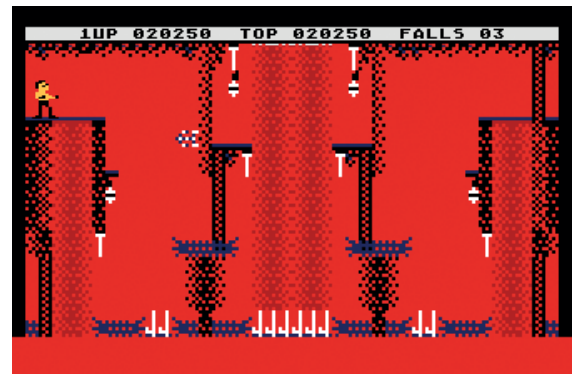
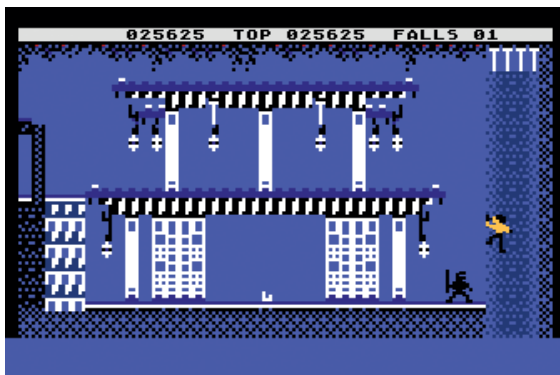
O ile na ZX Spectrum gra ukazała się w samym futerale na kasetę, to na Atari i C64 wyszła w pudełkach. Za dobry stan takiego wydania trzeba obecnie zapłacić 200-300 dolarów.

Technicznie gra była wyrafinowana. Za stronę programistyczną odpowiadał Ron Fortier, a grafikę opracował Kelly Day, który odpowiadał za większość dzieł Datasoftu. Gra musiała dać się upchnąć w 32 KB pamięci, a szybką animację trzeba było jednocześnie napisać w taki sposób, żeby niecałe 1 Mhz szybkości procesora nadążało za wydarzeniami. Ron zastosował także trik, żeby stworzyć kolorowego przeciwnika Bruce’a, czyli tłustego Azjatę z przepaską na biodrach. Otóż system Atari pozwalał na budowanie kolorowych postaci



➤ Licencję na posługiwanie się nazwą „Bruce Lee” Datasoft kupił od Ziv Interantional, które dysponowało prawami należącymi do Lindy Lee, czyli żony nieżyjącego już wówczas od dekady gwiazdora.

➤ Ninja na szczęście nie potrafił się wspinać.



➤ Na wystające na dole kolce trzeba było uważać. Bruce mógł spadać z dużej wysokości, ale nie przeżyłby upadku na nierówną powierzchnię.

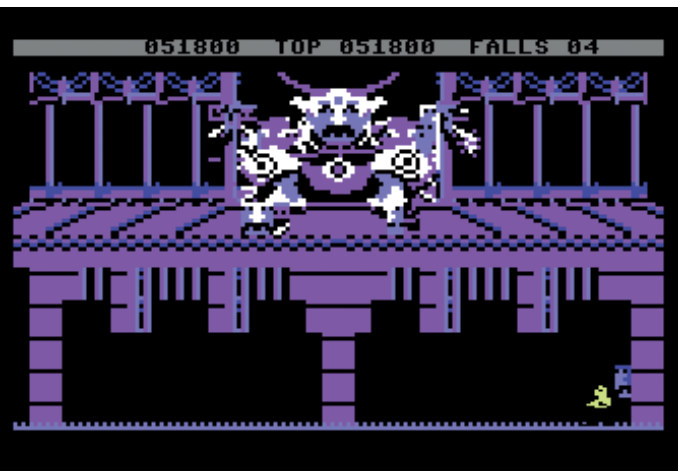


i jednokolorowych pocisków. Dzięki sprytnemu operowaniu procedurami Fortier wyczarował parę sprite'ów, z których jeden - czarny ninja - funkcjonował de facto jako „pocisk”.

Dobrą robotę wykonał również Kelly Day. Wcześniej grafika w grach tworzona była z linii albo piksel po pikselu, jak w przypadku prostych krajobrazów. Amerykanin jako jeden z pierwszych zaczął tworzyć grafikę z gotowych elementów, łącząc je ze sobą. W grze pojawiały się wodospady, co w 1984 roku może nie było już nowością - w Montezuma's Revenge płonęły pochodnie i kręciły się platformy - ale jeśli dodamy do tego płomienie wybuchające z ziemi po tym, jak Bruce po nich przebiegł, oraz pola siłowe, dostajemy obraz środowiska, w którym naprawdę nie mało się działo.

Gdy Fortier zgłaszał zapotrzebowanie na jakąś łamigłówkę - czy to drabinki, pole siłowe, czy zbiorowisko lampionów - Day nakładał na jednolitą scenerię odpowiednie dodatki. John Garcia, czyli jeden z decydentów w Datasoftcie, uznał, że poziom gry jest zbyt wygórowany i kazał Fortierowi ułatwić przejście gry do końca, co wygimnastykowanym komputerowym makakom zajmowało osiem minut. W końcu podjęto jednak decyzję, żeby przywrócić pierwotny poziom trudności, dzięki czemu zwykli gracze mieli niewiele szans na skończenie przygody - i właśnie przez to była ona tak fascynująca.

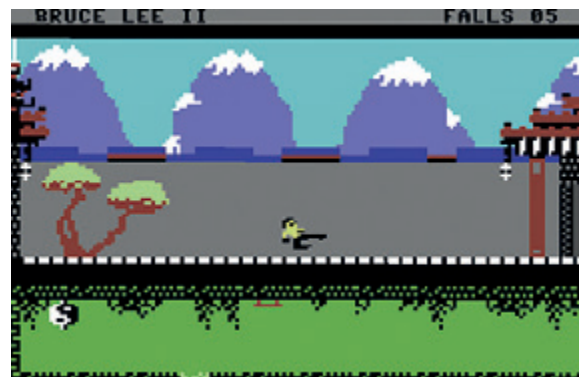




➤ To jest demon, zaś na dole po lewej znajduje się dźwignia dostarczająca napięcie do krzesła elektrycznego, na którym boss się de facto znajduje.



➤ Szczyty gór dodawały grze rozmachu. Podobnie działała wyobraźnia Jordana Mechnera w Karatece czy twórców z Konami przy Green Beret.



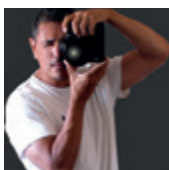
➤ Bruce Lee II to bootlegowa produkcja wypuszczona w 2013 roku przez niejakiego Bruno R. Marcosa.

## ➤ DATASOFT

Historia tej firmy to jeden z zapominanych rozdziałów elektronicznej rozrywki. Byli pionierami, byli wizjonerami, szli szeroką ławą, a mimo to dzisiaj informacji o nich trzeba wyszukiwać jak bursztynu na plaży.

O Patricku Ketchumie pisaliśmy przy okazji artykułu o firmie Cyberdreams w Pixelu #09. To on latem 1980 roku na przedmieściach Los Angeles założył Datasoft. Wcześniej działał w firmie zajmującej się sprzedażą komputerów i kiedy szukał nowych wyzwań, postanowił wejść w produkcję software'u. Pierwsze decyzje były mądre, bo nie wiązały programistów w niedochodowe projekty. Firma zaczęła zajmować się konwertowaniem przebojów z automatów na komputery domowe. Zaxxon czy Pooyan wyszły zaskakująco dobrze, prawie nie różniąc się od oryginalnych wcieleń. Z kolei gra Clowns & Balloons była klonem arcade'go hitu od Midway. Wydawało się, że Datasoft sprawnie dopasuje się do rynku, zwłaszcza że w zespole panowała doskonała atmosfera.

### Patrick



**Jest niewymowną szkodą, że Patrick Ketchum z takim lekceważeniem odnosi się do swojej przeszłości w grach wideo. Wzyciorysie nie pomija tego okresu, ale przedstawia się jako fotograf, zaś na temat gier od ćwierćwiecza nie udzielił żadnego wywiadu.**

Programiści pracowali w jednym niezbyt dużym biurowym akwarium, co umożliwiło im bieżące testowanie powstających gier.

W 1983 roku kompania Ketchuma osiągnęła swój szczyt. Otworzono drugie biuro, liczba pracowników przekroczyła pięćdziesiątkę, a sprzedaż co roku rosła o 400%. W planach było wydawanie gier na kartridżach. Jednocześnie szefostwo podchodziło do branży w sposób bardzo pragmatyczny i słusznie zauważało, że rynek jest jeszcze zbyt mały, by dawać reklamy w pismach i angażować budżet marketingowy, chociaż przedstawiciele firmy widywano na targach CES.

I jak to zwykle bywa, właśnie w takich momentach rodzą się nieracjonalne finansowo pomysły. Ketchum, który uwielbiał biznesowe negocjacje, wpadł - kto wie, czy nie jako pierwszy w branży (a na pewno na kilka lat przez tym, zanim podobną działkę zaczął orać Gary Bracey z Oceanu) - na pomysł, żeby do świata gier przeschepić kilka motywów, którymi karmiło się kino. Trudno dziś powiedzieć, jak Ketchumowi udawało się zdobyć

prawa do wszystkich tych rzeczy, ale faktem pozostaje, że Datasoft zaczął uzyskiwać licencje kolejno na kota z „Mighty Mouse”, Bruce’a Lee, Conana, „The Goonies” czy „Neverending Story”. Wszystko to byłoby pewnie znakomitym pomysłem na biznes, gdyby nie to, że w 1983 roku rynek gier wideo... umarł.

Przyjemne oblicze szeroko opisywanego dzisiaj krachu światnie obrazuje dokument „From Bedrooms to Billions: Amiga Years”. Pada tam zdanie, że pod koniec 1983 roku sprzedawcy kategorycznie odmawiali brania na półki jakichkolwiek gier, a na noworocznych targach Consumer Electronics Show w Las Vegas zamiast nich wystawiano raczej telewizory, w których można było zobaczyć Sheenę Easton i jej „For Your Eyes Only”. Atari i Mattel w ogóle wyparowali, zaś pomniejsze podmioty typu Activision czy Electronic Arts niepewnie wypatrywały jutra. Datasoft naprawdę miał pecha, że jego dalekosiężne plany trafiły na tak fatalny okres.

1P 000100 HI 000100 FALLS 04  
KAGE■■■■■ YAMO■■■■■■■ BRUCE■■■■■■■



➤ Ten sam Bruno R. Marcos w 2015 roku wypuścił Bruce'a Lee na Sega Master System! Gra wyglądała lepiej niż „dwójka” na peceta!



➤ The Goonies także doczekało się różnych nieoficjalnych wersji, w tym także tej z mocno poprawioną grafiką.



➤ Jedynie Zorro, napisany przez Jamesa Garona, który stworzył też Dallas Questa, nie otrzymał remake'u.

## ➤ JAK POSTRZELEŃCY

Machiny nie dało się wszakże zatrzymać. Najpierw ukazał się Bruce Lee, a po nim jakże w sumie podobne pod wieloma względami produkcje Zorro i The Goonies (da się nawet wskazać podobne elementy przenoszone z jednej produkcji do drugiej, choćby otwierające się w podłodze drzwi czy sposób spadania postaci).

Jeszcze tuż przed krachem Ketchum oznajmiał, że około 70% dochodów jego firmy było związanych z Atari. Jednocześnie wykonywała ona zlecenia dla RadioShack, które w połowie lat osiemdziesiątych wdrażało nieudaną transformację z rynku ośmiobitowców na komputery kompatybilne z PC, pozbywając się przy okazji swojej nazwy firmowej w obawie przed złymi skojarzeniami.

Jako jeden z pierwszych odszedł z Datasoftu John Garcia, który założył własną firmę i nazwał ją Novalogic. Po tym, jak w 1985 roku odszedł też Ron Fortier, by robić dużą karierę w Epyksie, a następnie w Walt Disney Company, firma

straciła głównego programistę. Zrezygnował także Ketchum, który nigdy nie lubił przepychanek ani kombinacji. Zresztą po latach odmawia on jakichkolwiek komentarzy na temat swojej kariery w elektronicznej rozrywce i nie dał się namówić na wywiad nawet tuzom dziennikarstwa. Po części dlatego o Datasofcie jest tak cicho. Szkoda, bo byli pionierami chcącymi sięgnąć gwiazd i dzięki Bruce'owi Lee prawie im się to udało.

W 1987 roku żyłkowe Gillette, które miało wykupiony pakiet udziałów w Datasofcie, uznało, że czas wycofać się z interesu. To był ostateczny cios, który dobił twórców Bruce'a Lee. Pozostałiści po firmie przejął Ted Hoffman, który przemianował markę na Intellicreations i jeszcze przez chwilę próbował kontynuować jej dawny profil. Udało mu się zdobyć licencję na „Polowanie na Czerwony Październik”, ale to był już łabędzi śpiew. Świat nie był zainteresowany ludźmi, którzy chcieli uczynić gry bardziej filmowymi. ■



# Thalion, Ambermoon i przepis na przygodę

■ Ziemowit Poniewierski

Ambermoon to największe osiągnięcie w dziedzinie gier fabularnych na Amigę – arcydzieło technologiczne i artystyczne o walorach nie dających się ująć w żadne ramy. Niestety to również opowieść, która nie kończy się happy endem, bo dobitnie pokazuje, jak wielkie szkody w europejskiej kulturze gier poczyniło wszechobecne piractwo.





**H**istoria jednego z najważniejszych amigowych studiów deweloperskich rozpoczęła się w miejscu, które niewiele osób mogłoby w swojej przenikliwości wskazać – przy klawiaturze Atari ST. Jak wiadomo, w połowie lat osiemdziesiątych dziecko Jacka Tramiela z impetem wkroczyło na niemiecki rynek, spotykając się z zainteresowaniem nie tylko profesjonalistów, ale przede wszystkim młodych entuzjastów technologii informatycznych. Udo Fischer i Erik Simon, założyciele zespołu, o którym dzisiaj będzie mowa, należeli do tej drugiej grupy. Obaj mieli po kilkanaście lat, kiedy rozpoczynali przygodę z łapaniem zabezpieczeń, właściwie od podstaw tworząc zręby szesnastobitowej demosceny Atari. Przyjmując się, że aktem założycielskim tego środowiska stała się premiera Readme – prostego programu demonstracyjnego składającego się z pojedynczej ilustracji, przewijanego tekstu oraz utworu muzycznego o jakości nieznacznie tylko odbiegającej od tego, co można było usłyszeć na mniej zaawansowanych komputerach. Był rok 1987, świt nowej ery i początek wielkiej rywalizacji dwóch maszyn: Amigi i ST, toteż zilustrowanie w Readme smoka niszczącego symbol amigowców, Boing Balla, odebrane zostało jako deklaracja uczestnictwa w wojnie. Nie można było się jednak w tej kwestii bardziej mylić. Fischer i Simon, wraz z zaprzyjaźnionym Holgerem Flottmannem, już w rok później założyli spółkę Thalion, która miała na celu produkcję zaawansowanych technologicznie ambitnych gier na ST, Amigę i PC. O dyskryminacji nie mogło więc być mowy.

Kluczową postacią wczesnego etapu funkcjonowania zespołu jest trzeci z wymienionych założycieli – Holger Flottmann – który przyniósł ze sobą profesjonalną wiedzę z zakresu produkcji i dystrybucji gier zdobytą w Rainbow Arts, będącym jednym z pierwszych (o ile nie pierwszym) komercyjnie działającym wydawcą na niemieckim rynku. Rainbow Arts zapisało się w historii złotymi zgłoskami dzięki produkcjom Manfreda Trenza: The Great Giana Sisters, Katakis, Turrican i Apidya. Miało też niebagatelne znaczenie w kształtowaniu się kadry producenckiej i deweloperskiej u naszych zachodnich sąsiadów. Przy okazji warto zwrócić uwagę na to, że zarówno pierwsze próby demoscenowe, jak i pierwsze profesjonalne przedsięwzięcia niemieckiego biznesu growego, rozgrywały się w miejscu znajdującym się w Nadrenii Północnej-Westfalii, o którym słyszała jedynie garstka retro-entuzjastów: Gütersloh. Warto zapamiętać to miasto, bo stanowiło swego czasu jeden z ważniejszych ośrodków europejskiej sceny, dysponując potężnym potencjałem talentu i profesjonalnego zaplecza, a więc środowiskiem, w którym kreatywne firmy mogły z powodzeniem funkcjonować.



Artystyczna ekspresyjność portretów bohaterów Dragonflighta to niezwykle zabieg stylistyczny gier RPG tamtego okresu.

Dragonflight trafił na półki sklepowe trzy długie lata po tym, jak zapadły decyzje o jego produkcji. W tamtym czasie było to wiecznością.

Dragonflight pełnymi garściami czerpał z rozwiązań charakterystycznych dla serii Ultima – począwszy od prezentacji akcji, a kończąc na mechanice.

**W**IELKIE AMBICJE  
Powstanie Thalionu nie było niczym jak na owe czasy wyjątkowym.

Znamienne jest jednak to, że firma od początku istnienia funkcjonowała według specyficznego etosu, kładąc ogromny nacisk na doskonałość techniczną produktów, nawet kosztem doraźnego zysku. Stało się to przyczyną zarówno wielkich problemów, jak i znacznej, choć drogo opłaconej sławy.

Thalion zaczął ambitnie i do samego końca pozostał wierny założeniom, że wielkie dzieło wymaga poświęcenia i ryzyka. Najlepszym tego dowodem jest linia gier RPG będących flagowym okrętem studia. Mimo wydania wielu produkcji zręcznościowych i logicznych,

## Perłka



Dragonflight jest dzisiaj grą zapomnianą nawet wśród fanów produkcji Thalionu. Zupełnie niesłusznie zresztą, bo to bardzo udany, kompetentny i bogaty świat z przemyślaną mechaniką i estetyczną oprawą noszącą znamiona geniuszu scenowych grafików. Muzykę do gry napisał Jochen Hippel, który komponował głównie na Atari ST. Ku rozpaczy fanów, w 1993 roku niemal zupełnie wycofał się ze sceny.





System walki i jego wizualna reprezentacja to oryginalny wkład Thalionu w formułę Ultimy.

Chambers of Shaolin od początku traktowany był jako produkt budżetowy, a mimo to zyski ze sprzedaży dały Thalionowi jakże potrzebną stabilizację.



rozbudowane gry fabularne stanowiły kościec całego przedsięwzięcia. Sam akt założenia firmy był usankcjonowaniem prac rozpoczętych przez Erika Simona nad rozbudowanym RPG o nazwie Dragonflight - tytułem, który przez długi czas produkcji o mały włos nie zakończył przygód młodych przedsiębiorców w branży gier.

Zarząd ratował sytuację, jak mógł. Sprzedaż udziałów do Ariolasoftu nie była jeszcze najgorszym rozwiązaniem, bo uznany wydawca dysponował potencjałem finansowym oraz doświadczeniem w lokalnej dystrybucji gier takich tuzów jak Activision, EA czy Sega. Bardziej bolesna okazała się konieczność reperowania kondycji finansowej spółki projektami

## Okładki



Cechą wspólną wszystkich gier wydanych przez Thalion są znakomite okładki: utrzymane w spójnej stylistyce, pełne koloru, detali, a przede wszystkim dające graczom obietnicę atrakcyjnej rozgrywki i mocnych wrażeń.

obliczonymi na szybką produkcję i doraźny zysk, co stało w opozycji do wcześniejszych ambitnych planów. W efekcie w pierwszym roku działalności Thalion odnotował kilka premier, ale były to tytuły nie budzące emocji: Seven Gates of Jambala, Warp, Chambers of Shaolin - drobniaczka, z której jedynie ostatnia gra wykazywała jakiegokolwiek predyspozycje do bycia technologicznym osiągnięciem. Kolejny rok nie zaczął się lepiej. Dragonflightowi wciąż daleko było do premiery i gdyby nie stworzony przez Marka Rosocha (Eclipse) Wings of Death, Thalion mógłby ponownie stanąć na skraju przepaści. Na szczęście gra, solidnie wykonany wertykalny shooter, nie zawiodła rynkowo, dając deweloperom czas na dokończenie epickiego i kosztownego przedsięwzięcia.

**P**RZEPIS NA PRZYGODĘ Dragonflight trafił na półki sklepowe w drugiej połowie 1990 roku, trzy lata od chwili, w której narodził się pomysł i zapadły decyzje o jego kształcie. Fabuła nie rozczarowywała. Rzecz dzieła się w świecie spustoszonego przez wielką wojnę, w której magia odegrała rolę zarówno przyczyny, jak i broni ostatecznej. W efekcie szkoły czarnoksięstwa zamieniły się w ruiny pełne niebezpiecznych stworzeń, pułapek i zwodniczych tropów. Jednak po kilkudziesięciu latach niechęci do wszystkiego, co magiczne, ludzkość znów skłaniała się ku magii. Niestety wszystko wskazywało na to, że jej źródło może nieodwracalnie wyschnąć. Smoki, naturalne katalizatory, coraz rzadziej pojawiały się w cywilizowanych krainach, a plotki głosiły, że ich matecznik - Dolina Smoków - został odcięty od reszty świata za sprawą potężnego czaru. Wielu śmiałków ruszyło, aby zbadać tę sprawę. Ci, którzy przeżyli, przynieśli ponure wieści o przerażających



**UDO FISCHER** - współzałożyciel i współtwórca największych dzieł Thalionu. Zmarł przedwcześnie w listopadzie ubiegłego roku.



**HOLGER FLOTTMANN** - rozstanie z Thalionem było jedynie kolejnym krokiem w jego karierze, co potwierdziły znakomite gry założonego przezeń Ascaronu.



**ERIK SIMON** po zakończeniu przygody z Thalionem pozostał wierny branży, przez wiele lat pełniąc funkcję kierownika produkcji wielu znanych tytułów.

Mapy dołączane do gier RPG niemieckiej firmy stanowią sporą atrakcję kolekcjonerską, a przy tym są szalenie atrakcyjne wizualnie.

monstrach, złych znakach i mrocznym strażniku - tak potężnym, że najznakomitsi oddawali mu pola. Zadaniem gracza było pokierowanie drużyną czterech wychowanków stołecznego uniwersytetu, którzy po latach treningu wydawali się gotowi na zgłębienie tajemnicy Doliny. Nim to jednak nastąpiło, musieli przemierzyć zapadające się od starości korytarze w poszukiwaniu zwojów magii oraz zapomnianej wiedzy niezbędnej do stawienia czoła mocom zagrażającym i tak chwiejnej już cywilizacji.

Kompozycja przygody sprzyjała swobodnej eksploracji świata i tak też przedstawiała się rozgrywka - otwarta, nie narzucająca jedynego sposobu dojścia do celu i pozwalająca na przyjęcie tempa, jakie gracz uznał za stosowne. Wizualizacja akcji była z tym ściśle powiązana i przyznać trzeba, że znakomicie spełniała swoją rolę. Teren obserwowaliśmy z lotu ptaka, w dużym oddaleniu, gdzie topografia i miejsca specjalne oznaczone były estetycznymi ikonami. Miasta i osady żyły własnym życiem, nieodpowiednie zachowanie kończyła interwencja straży, a w chwilach zmęczenia i głodu sytuację ratowały przytulne karczmy i dobrze zaopatrzone sklepy. Wejście do lochów i opuszczonych szkół magii zmieniało perspektywę na pierwszoosobową (gatunkowy standard lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych), charakterystyczna była też walka rozgrywana na oddzielnym ekranie: potyczki opierały się na turach i wymagały planowanego przemieszczania się i wydawania poleceń ataku i obrony. Akcja gry toczyła się niespiesznie, a statystyki rosły powoli. Tych ostatnich było zresztą niewiele



Ekran startowy Amberstara wydaje się bardzo eklektyczny i przekombinowany, ale trudno odmówić mu siły oddziaływania na wyobraźnię.

w porównaniu do innych gier z epoki, wystarczały jednak, aby poczuć, że mamy do czynienia z tytułem opartym na systemach, a nie tylko na opowiadaniu historii.

Zastosowany w Dragonflightcie model kilku widoków stał się dla produkcji Thalionu znakiem rozpoznawczym i formułą, która w niezmienny sposób towarzyszyła firmie do samego końca, a nawet o jeden projekt dalej. Paradoksalnie nie był on zasługą twórców z Gütersloh, a wierną kopią rozwiązań z Ultimy, w szczególności piątej jej odsłony, z której zapożyczono całość, włącznie z logiem akcji drużyny. Nie zmienia to jednak faktu, że Thalion umiejętnie z tej formuły korzystał, z każdym kolejnym projektem dopracowując stronę wizualną oraz wygodę sterowania. Kolejny ich RPG, czyli wydany w 1992 roku Amberstar, był tego doskonałym przykładem.

## Bursztyn



**Rozmach i efektowna forma wydania Amberstara** reprezentują wyśrubowane ambicje, jakie narzucił sobie zespół Thalionu w drugim okresie funkcjonowania, czyli po roku 1991. Sama gra również zachowuje wysoką wartość rozrywkową.

**NOWE ROZDANIE**  
Okres pomiędzy premierą Dragonflighta i Amberstara był dla Thalionu poważnym testem zarządzania organizacją. Z firmy odszedł Holger Flottmann, współzałożyciel i jedna z niewielu osób mogących wylegitymować się doświadczeniem w branży. Nie do końca jasne są przyczyny rozstania, najprawdopodobniej chodziło o niewielką stabilność finansową oraz rosnące rozczarowanie: trzy lata istnienia zespołu nie przybliżyło go nawet o krok w kierunku sławy, a projekt, na którym oparto wizję sukcesu (Dragonflight) był co prawda kompetentnym role playing, ale nie miał wpływu na rozwój gatunku. Flottmann, co warto odnotować, natychmiast założył nową firmę, nazywając ją w pierw Ascon, a następnie Ascaron. Śmiały ruch się opłacił. Nowe przedsięwzięcie zasłynęło znakomitymi historycznymi symulacjami ekonomicznymi (Patrician, Port Royale) oraz zręcznościowymi RPG (Sacred). Tymczasem w Thalionie, nieco przekornie, pojawiły się pierwsze jaskółki prawdziwych sukcesów. Jednym z nich była umowa

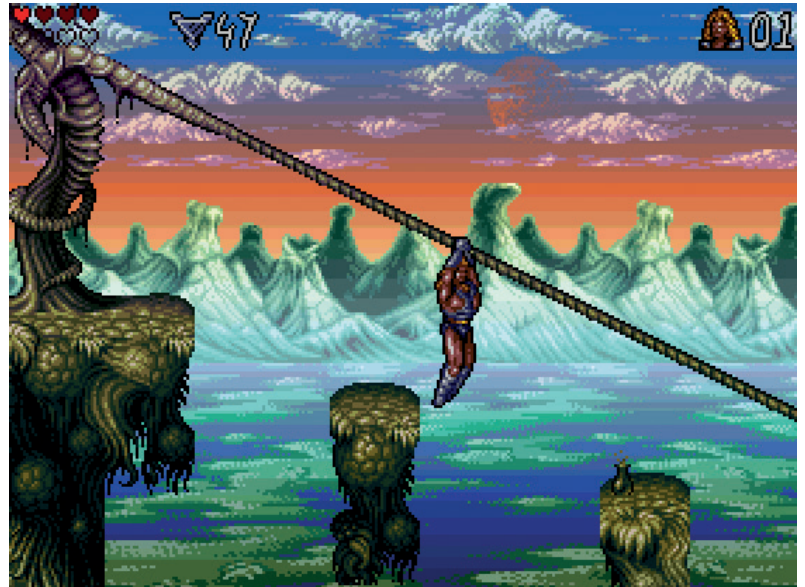
z Airbusem na produkcję symulatora lotu A320. Kolejnym - premiera Amberstara.

Amberstar od samego początku planowany był jako część trylogii rozgrywanej się na przestrzeni tysięcy lat i angażującej wiele pokoleń śmiazków zamieszkujących świat Lyramion. Oś fabularna skupiała się na walce z Lordem Tarbossem, magiem i bogiem chaosu, oraz jego demonicznymi armiami. O wielkiej wojnie, która o mały włos nie doprowadziła do całkowitej zagłady Lyramionu, dowiadujemy się z imponującej instrukcji dołączonej do pudełka. Wiemy zatem, że chaotyzujący Tarbos wojnę przegrał, choć wyłącznie dzięki przytomności grupy czarownic, którzy wciągnęli go w pułapkę i uwięzili na jednym z księżyców planety. Kamień Amberstar, za pomocą którego spętano Tarbosa, miał być jedynym kluczem do celu, ale żądny mocy czarnoksiężnik Marimon przełamał zapory i dzięki wykorzystaniu międzywymiarowego portalu rozpoczął rytuał budzenia boga, zabijając przy okazji strażników grobowca. Na szczęście duch jednego z nich nawiedzał bohatera gry i nakłonił go do podjęcia misji, której ostatecznym celem było pokonanie Marimona i ponowne zabezpieczenie boskiej krypty.

## Lwie serce



**Ekspresyjna ilustracja na lakierowanym pudełku Lionhearta** to kolejny dowód na to, że Thalion podążał swoją drogą bez oglądania się na konkurencję. Fani ponadto doszukują się w niej zwiastuna Albionu. Rzadko spotykany w grach artystm!



❖ Lionheart miał dać ostateczną odpowiedź na pytanie, czy warto było inwestować w duże i ambitne tytuły na Amigę. Niestety rynek udzielił odpowiedzi przeczącej.

❖ Patrząc na Lionhearta, trudno o lepszy dowód na to, jak wielki potencjał miała zwykła Amiga 500. To arcydzieło ośniewało jakością kodu i grafiki.

❖ Charakterystyczną stylizację i secesyjne krzywizny odnajdziemy również w późniejszych dziełach Henka Nieborga: Lomaksie i Flinku.

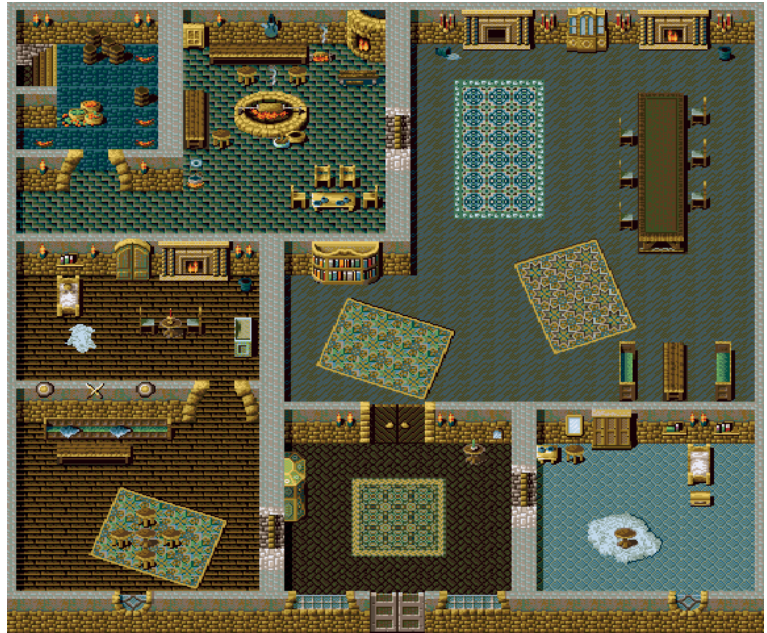
Tym razem gracz dostawał pod komendę jednego bohatera, młodego poszukiwacza przygód Thaliona, drużynę kompletował zaś w trakcie rozgrywki charakteryzującej się mieszanym modelem: amerykańskim (świat, systemowość) i japońskim (predefiniowane postacie). Sama akcja nie różniła się wiele od tego, co mieliśmy okazję zobaczyć w grze Dragonflight. Zmiany nastąpiły w grafice, znacznie dojrzszej, bardziej szczegółowej i urozmaiconej znakomitymi animacjami. Amberstar nawet dzisiaj jest bardzo atrakcyjnym tytułem: drobiazgowo dopracowanym, łatwym do opanowania dzięki logicznemu interfejsowi, a przy tym pozwalającym na dużą swobodę zabawy. Prosta misja główna też okazuje się być zależą, tym bardziej że jest wzmocniona szeregiem pobocznych questów o różnorodnej treści. Całość wieńczy rozbudowana na tamte lata sekwencja finałowa, niedwuznacznie sugerująca kolejne kłopoty i nowe wyzwania nadciągające wraz z kolejną grą.



**SZCZYTOWA FORMA**  
Amberstar został bardzo dobrze przyjęty zarówno przez prasę, jak i samych graczy. Choć trudno mówić o oszałamiającym sukcesie finansowym, ludzie z Thalionu otrzymali dowód, że plan rzucenia świata na kolana może się ziścić. Dobra sprzedaż Airbusa 320 oraz udane eksperymenty z grafiką 3D sprawiły, że natychmiast zapadła decyzja o produkcji części drugiej sagi, tym razem tak ambitnej, że miała stanowić rewolucję na skalę nie tylko Europy, ale i całego świata. Morałe w firmie sięgało zenitu, podobnie jak poziom programistycznych i artystycznych talentów zgromadzonych pod szyldem Thalionu. Dowodów na taki stan rzeczy możemy szukać w roku 1993, w którym na rynku ukazały się aż trzy tytuły zaliczane do największych osiągnięć deweloperskiej sceny amigowej: Lionheart - przygodowy platformer z grafiką Henka Nieborga i przyprawiającymi o zawrót głowy efektami, No Second Prize - zręcznościowy symulator wyścigów 3D (równie imponujący technicznie), a wreszcie RPG, jakiego Amiga nigdy wcześniej nie miała i nie miała mieć też później: Ambermoon.

Historia Ambermoona działa się 70 lat po tym, jak księżyc z uwięzionym na nim Tarbonem spadł na Lyrarnion, niszcząc stary porządek i rozbijając główny kontynent na szereg wysp. Wcielaliśmy się w potomka poprzedniego bohatera i znowu ruszaliśmy w świat w poszukiwaniu źródeł zła. Prosta opowieść,

Ambermoon, mimo zachowania ogólnej struktury swojego poprzednika, wyróżniał się znakomicie zoptymalizowanymi sekcjami 3D.



Dzięki widokowi z perspektywy pierwszej osoby oraz technologii skalowania sprite'ów, sceny walki uzyskały w Ambermoonie wyjątkową dramaturgię.

Poziom szczegółowości grafiki Ambermoona oraz unikalna stylistyka powodują, że mimo upływu lat gra nie traci na atrakcyjności.



## Schyłek



Ambermoon nigdy nie miał oficjalnej premiery poza Niemcami, co nie przysporzyło mu wielkiej popularności. Nie pomogły również przypadająca na ten okres mało optymistyczna sytuacja rynkowa Amigi oraz wiele drobnych, lecz irytujących błędów.

pozornie będąca jedynie pretekstem do odwiedzania pięknie narysowanych lokacji, w pewnym momencie zaczynała nabierać wyraźnych rumieńców. Pojawiały się zaskakujące wątki łączące gatunki i style, a przy tym bardzo spójne i wiarygodne. W podróżach pomagała znakomita dołączona do zestawu mapa, która była nadrukowana na czerpanym papierze i opatrzona w wyśmienitymi ilustracjami. Cała zresztą gra stanowiła dzieło sztuki, począwszy od niesamowitego intro przez bajecznie kolorowe tereny aż po lokacje miast i lochów w płynnym 3D. Trudno dzisiaj opisać, jak wielkie wrażenie Ambermoon robił na posiadaczach Amig w czasie jego premiery. Nie tylko udowodniał, że niemożliwe jest możliwe, ale oszałamiał skalą i dbałością

o najmniejszy detal, nie odchodząc jednocześnie od formuły rozgrywki opracowanej na użytek poprzednich gier firmy. Niestety, pracowitość i talent twórców z Thalionu nigdy nie została należycie doceniona. Z powodów finansowych tytuł nie doczekał się premiery w języku angielskim i przepadł rynkowo, podobnie jak pozostałe arcydzieła z tego okresu. Powodem było piractwo. Amigowcy sami zabili swoją ukochaną maszynę, a wraz z nią doskonałego dewelopera.

**ŻYCIE PO ŻYCIU**  
Koniec Thalionu nastąpił bardzo szybko. W grudniu 1993 roku do firmy przyszedł faks oznajmiający, że trzon zespołu Ambermoona przeszedł do Blue Byte. Ze współpracy wycofał się też legendarny grafik Henk Nieborg. Nie pozostał nikt, kto mógłby udźwignąć ambicje zarządu i tym samym słuch o firmie zaginął. Nie zaginęły jednak plany

na zakończenie trylogii i chociaż nie mieliśmy już nigdy wrócić do Lyramionu, to już w 1995 roku na rynku pojawiła się gra będąca spadkobiercą sagi Amber - fantastyczny, podejmujący poważne tematy Albion.

Gdyby nie smutne losy Commodore po roku 1994, Albion prawdopodobnie pozostałby tam, gdzie go projektowano - na Amigach. Silnik, na którym powstał, to unowocześniona wersja technologii napędzającej Ambermoon, z tą samą konstrukcją akcji i sposobem jej prezentowania w rzutach 2D i 3D. Tym, co odróżniało go od poprzedników, była tematyka i dojrzałość przygody. Już początek, który rozgrywał się na kosmicznym statku-fabryce Toronto, zreżymował konflikt między technologią a naturą. Dalej było jeszcze ciekawiej: awaryjne lądowanie, podejrzane zachowania części załogi, inteligentne życie na planecie, która zgodnie z oficjalnymi informacjami miała być wypełniona minerałami pustynią, obecność ludzi uciekających przed religijnymi konfliktami. Wszystko opisane w sposób sugerujący, że twórcy mieli ambicje stworzyć wiarygodny świat SF z historią, rytuałami, zwyczajami i konfliktami odzwierciedlającymi realne problemy naszej rzeczywistości. Dodajmy, że próba



zakończyła się powodzeniem. Mała która gra fabularna tak świetnie poradziła sobie z wciąganiem gracza w odkrywanie nowego uniwersum, nagradzając nie punktami i przedmiotami, ale poczuciem zrozumienia i akceptacji alternatywnej rzeczywistości. Albion to przede wszystkim tajemnica, którą chcemy zgłębić, a która w ostatnim czasie otrzymała dodatkową porcję energii wraz z premierą filmu „Avatar” Jamesa Camerona.

W 2009 w świątku fanów starych RPG wybuchł mały skandal. Szumnie zapowiadany i promowany blockbuster o pozaziemskiej cywilizacji od pierwszych chwil narzucał skojarzenia z Albionem. Wszystko - od pomysłu na humanoidną rasę (Na'vi z Avatara i Iskai z Albionu są niepokojąco podobni do siebie), rytuały, wartości, a nawet pomysł na istnienie organów umożliwiających pogłębioną

➤ Gra stanowiła wspaniały prezent dla wszystkich fanów Ambermoona, którzy w połowie lat dziewięćdziesiątych przenieśli się z Amigi na PC.



➤ Mimo wykorzystania znacznie potężniejszych procesorów i kart graficznych, Albion pozostał wierny ultimowym korzeniom.



komunikację - sugerowało coś więcej niż przypadek. Również założenia fabularne, walka o surowce i starcie biznesu i armii z naukowcami wspierającymi pokojowe klany żyjących w zgodzie z naturą obcych stały się przyczyną wielu pytań o inspiracje Camerona. I chociaż zamieszanie szybko uciuchło, bo i różnic pomiędzy oboma produkcjami nie brakowało, to wciąż pojawiają się próby porównań motywowane chęcią udowodnienia, że Albion to „Avatar”, tylko wcześniejszy i mniej moralizujący.

Gra wydana przez Blue Byte w 1995 roku odniosła umiarkowany sukces. Miała nawet polską premierę za sprawą CD Projektu i chyba nie przyniosła strat, choć jej sprzedaż nie przekonała też nowych właścicieli do kontynuowania serii. Linia wyjątkowych gier wymarła, pozostawiając po sobie kilka tytułów zyskujących w ostatnim okresie większą rozpoznawalność na rynku retro (i drożących przy tym ponad miarę). Zainteresowanych thalionowym stylem zachęcam do powrotu do Albionu jako tytułu najbardziej dostępnego (GOG), ale prawdziwa ekscytacja kryje się w uruchomionym na podrasowanej Amidze Ambermoonie. Doskonała zabawa gwarantowana. ■

➤ W przeciwieństwie do poprzedników, Albion zbyt dosłownie traktował misję szczegółowej kreacji świata, co powoduje, że gra była bardzo rozwlekła.

## Avatar



**Podobieństwa Albionu do filmu Camerona** narzucają się już od pierwszych minut po lądowaniu na obcej planecie. Gra jednak znacznie lepiej radzi sobie z poruszaniem ważkich tematów bez uciekania się do moralizatorstwa. Erik Simon z pewnością wyprzedził Camerona, ale niektórzy sugerują, że sam inspirował się „Mglami Avalonu” Marion Zimmer Bradley.



➤ Albion znakomicie poradził sobie z połączeniem fantastycznego świata z poważnymi tematami ochrony przyrody.



# Malując mapią wyspę

Z rysownikiem i animatorem **Markiem Ferrarim** o jego pracy dla Lucasfilm Games rozmawia Piotr Mańkowski.

**P** Gdy teraz oglądałem twoje nowe grafiki w Thimbleweed Park, zwłaszcza te pokazujące lokację z cyrkiem, pomyślałem sobie: „O, Mark nawiązuje do Secret of Monkey Island”!

Całe życie chcemy ponownie odwiedzać pewne miejsca, wracać do pewnych zdarzeń. W naszej nowej grze opowieść zaczyna się od martwego ciała, co w Lucasfilmie nie było normą. To historia noir. Ron zdecydował, że chce, aby wszystko wydarzyło się podczas „błękitnej godziny” pomiędzy zachodem słońca a nadejściem ciemności. Zatem w tym naszym mieście można spędzić tygodnie, a i tak cały czas będzie piąta po południu w zimowy wieczór. To jednak odmiana w stosunku do słonecznych Karaibów. Nad grafiką pracujemy we dwójkę z Octavio z Hiszpanii, bo sam nie dałbym rady wszystkiego narysować.

**P** Karierę zaczynałeś od gry Zak McCracken and the Alien Mindbenders. Opowiesz, jak do tego doszło? W San Jose odbywał się konwent SF, na którym pod szyldem Art Show była wystawa między innymi moich prac. Realizowałem już okładki książek dla nowojorskich wydawców, ale to było co innego. Tutaj rysowaliśmy ołówkiem. Zdobyłem na tej wystawie główną nagrodę i zaraz potem otrzymałem wiadomość, że Gary Winnick,

który był wtedy w San Jose i jednocześnie pełnił funkcję dyrektora artystycznego Lucasfilm Games, chce ze mną rozmawiać. Zaproponował mi pracę przy grach, ale odpowiedziałem, że nigdy w życiu nie dotknąłem komputera. On na to: „Łatwiej nam będzie nauczyć artystę pracy na komputerze niż dobrego technika uczyć sztuki”. Moim pierwszym narzędziem stał się genialny Deluxe Paint, którego obsługę można było opanować w godzinę. Wszedłem do branży dlatego, że narzędzia były w latach osiemdziesiątych łatwe w użytkowaniu.

▼ Chyba najwspanialsze lokacje Zaka McCrackena osadzone były w okolicach peruwiańskiej Limy. Bohater wchodził tam na dach świata...



**P** Przy Zaku współpracowałeś ze Stevem Purcellem? Oczywiście. Zwykle wszyscy razem robiliśmy tła, a potem Steve realizował animację. Na przykład to ja zaprojektowałem Melee Island, ale Steve wymyślił nabrzeże i maszynę z grogiem. Również wygląd LeChucka jest jego pomysłem. W Lucasfilm Games pracowaliśmy razem w budynkach na Skywalker Ranch. To była piękna dolina z jeziorkiem i wiktoriańską rezydencją. Skywalker Ranch nie było pomyślane jako kompleks biurowy, lecz raczej jako lunapark. W rezydencji pracował George Lucas. Jednocześnie znajdowała się w niej stołówka. Można tam było spotkać Leonarda Nimoya, Lindę Ronstadt czy Stevena Spielberga, który wpadli na lunch z dyrektorami Lucasfilmu lub nawet samym Georgem. My pracowaliśmy w budynku obok, który przypominał brytyjską architekturę z prowincji. Siedzieliśmy zwykle w jednym pokoju, śmiejąc się, pracując i wspólnie oceniając swoje dzieła. I tak do zachodu słońca, po którym wsiadaliśmy do samochodów i wracaliśmy do domów.

Mapa Małpiej Wyspy była rozszerzeniem tego, co David Fox zrobił w Zaku McKrackenie. Chodziliśmy małym Guybrushem, zaś po dojściu do oznaczonej lokacji widok przełączał się na klasyczny „z boku”.



Coś w tym jest, że inspiracją do miasteczka na Melee Island było niemieckie Rothenburg Ob der Tauber.



Mark zaprojektował dom gubernatorowej Marley wraz z jego wnętrzami. Unosił się w nich duch rezydencji z Maniac Mansion.

Oto „błękitna godzina” w Thimbleweed Park - słońce już zaszło, a noc jeszcze nie nadeszła.



**P** George Lucas lubił gry?

Jego sukces zawsze opierał się na innowacji. Sam koncept gier na początku go interesował, ale wraz z rozwojem branży stracił zapał. To, co miało być „następną wizją”, stało się rzeczywistością. Nie bez kozery Lucasfilm Games został wydzielony z firmy, przemianowany na LucasArts i wysiedlony ze Skywalker Ranch do San Rafael.

**P** Jak się rodziły wasze pomysły?

Z rozmów, z opowiadanych dowcipów. Gdy skończyliśmy się śmiać, często padało, że to się nadaje do gry. Scenariusze rodziły się spontanicznie. W Secret of Monkey Island pierwotnie miała być dwójka głównych bohaterów-piratów. Nazywaliśmy ich Guy i Girl, a ponieważ powstawali na Deluxe Paintcie, gdzie podstawowym narzędziem jest pędzel, mówiliśmy na nich Guy-brush i Girl-brush. Gdy zaczęliśmy dyskutować, jak ich nazwać, Steve Purcell zaproponował, żeby chłopaka nazwać Guy i po chwili padło, że Guybrush. Tak właśnie podejmowaliśmy decyzje. Większość pomysłów Ron tworzył z dwójką swoich kolegów: Timem Schaferem i Davem Grossmanem.

**P** Równoległe z tą grą tworzyłeś tła do Looma...

Tak, wszystkie były mojego autorstwa. Inspiracją Briana Moriarty'ego było „Jezioro łabędzie” Czajkowskiego. Chciał, żeby gra była o muzyce, stąd też ten dziwny interfejs. Styl graficzny był inspirowany pracą słynnego animatora Disneya Eyvinda Earle'a, który rysował tła do „Śpiącej królowej” z 1959 roku. Pod względem artystycznym Loom był moją ulubioną grą w ogóle. Ukazał się w naciągniętej do granic możliwości grafice EGA. Zresztą Secret of Monkey Island, o czym wielu dziś nie pamięta, pierwotnie też ukazał się w EGA. Wkrótce potem wysłaliśmy nasz materiał do specjalistycznej firmy, która przerobiła go na 256 kolorów i w ten sposób Lucasfilm mógł wydać wersję VGA tej gry. Stąd nigdzie nie znajdziesz dokładnej daty wydania Secret of Monkey Island; zawsze pada, że produkcja ukazała się w 1990 roku.



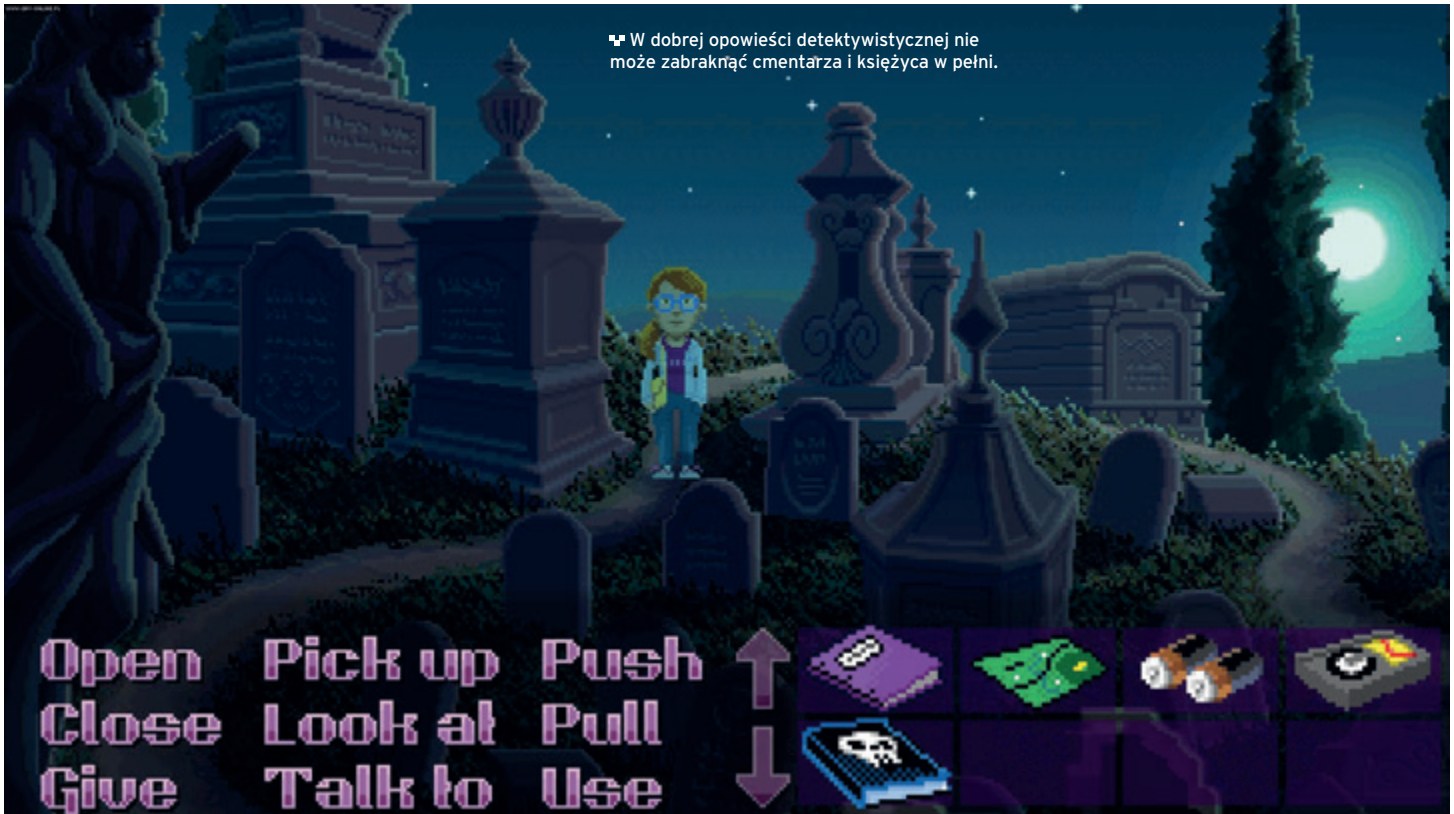
Trudno powiedzieć, co w Thimbleweed Park nie jest odwołaniem lub mrugnięciem oka.

Loom - być może najbardziej oryginalna i najbardziej zapomniana gra Lucasfilm Games.

Teraz to wszystko należy do Disneya i nie jest wykluczone, że w jakiejś formie powróci na przykład w „Gwiezdnym wojnach”.



Mark od lat uprawia grafikę pixelartową, acz nie tylko. Jego prace można zobaczyć na stronie markferrari.com.



➤ Przed państwem klaun Ransome, którego riposty będą równie cięte, jak one-linery piratów z Melee Island.

➤ Fani nie mogą się doczekać, jakie gry będzie można zobaczyć w środku.



➤ Co robisz po odejściu z Lucasfilmu? Dobrze pamiętam, bo do transformacji do LucasArts chyba nie doczekałeś?

Odszedłem, gdy zaczynały się prace nad grą Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Cała moja praca była oparta na EGA i przypominam sobie, że z tego względu nie mogłem też współtworzyć Secret of Monkey Island 2, który od początku był z grafiką na VGA. Potem przez lata pracowałem jako freelancer, między innymi dla Virgin Mastertronic. W latach dziewięćdziesiątych, zanim pękła bańka software'owa, w branży było mnóstwo pieniędzy. Wiele firm pracowało nad różnymi projektami, wkładano w to niemałe środki, a potem stwierdzano: „Nie, jednak nie będziemy tego robić”. Większość z tego opatrzona była umowami NDA, w związku z czym nawet dziś nie mogę o tym mówić. Moja praca z lat dziewięćdziesiątych w dużej mierze zniknęła w czarnej dziurze. Moją karierę ilustratora przerwał z kolei wypadek - jadąc na rowerze górskim w Mendocino, gdzie mieszkam, zderzyłem się z ciężarówką. Przez sześć tygodni dochodziłem do siebie, a potem okazało się, że moja głowa nie komunikuje się z ręką w taki sposób jak dawniej. Dopiero gdy kilka lat temu technologia tabletów poszła na tyle daleko, że operowanie cyfrowymi narzędziami zaczęło przypominać normalne rysowanie, powróciłem. W międzyczasie napisałem dwie powieści, a teraz Ron przywołał mnie z emerytury i powracam do tego, czym zajmowałem się za czasów Lucasfilmu. **L**





W swojej dwudziestoletniej karierze chorwackie Croteam nieraz udowodniało, że niemożliwe nie istnieje. No bo kto by pomyślał, że sześcioposobowe studio z Zagrzebia stworzy od zera grę FPS, która zachwyci cały świat? I chyba nikt nie sądził, że ci sami specjaliści od strzelanek stworzą jedną z najdoskonalszych gier logicznych. O szczegółach pracy studia opowiedzieli nam jego założyciele.

■ Szeptor

## Fani Amigi i futbolu

**H**istoria Croteamu to historia grupy przyjaciół, którzy ze wspólnej pasji postanowili uczynić sposób na życie. Początek lat dziewięćdziesiątych to czas odzyskania przez Chorwację niepodległości, który z jednej strony zbiegł się ze straszliwą wojną domową, jaka przeszła przez Bałkany, a z drugiej z otwarciem na Europę zachodnią i wszystkie jej dobra. W tym czasie w Chorwacji bardzo pręźnie rozwijała się amigowa demoscena. Założyciele Croteamu należeli do jednego z zespołów tworzących projekty pokazujące możliwości techniczne tego sprzętu. W pewnym momencie poczuli, że muszą zrobić krok dalej. W 1993 roku w Zagrzebiu sześcioposobowy zespół zaczął tworzyć gry pod nazwą Croteam.

Davor Tomcic, jeden z głównych projektantów Croteamu, w rozmowie z Pixelem przyznał, że choć Chorwacja w tym okresie była oficjalnie w stanie wojny, to Zagrzeb był bezpiecznym miejscem: „Poza sporadycznymi alarmami przeciwnicznymi mogliśmy w pełni skupić

się na projektowaniu gier. Początki były trudne, ale sprawną organizację pracy ułatwiał nam fakt, że jesteśmy przyjaciółmi, razem chodziliśmy do szkoły i graliśmy w piłkę”.

Pasja do futbolu zaowocowała także pierwszą grą Croteamu, jaką było wydane w 1994 roku Football Glory. Gra przyjęła się całkiem nieźle, głównie z uwagi na wielkie podobieństwo do popularnego Sensible Soccer. Wizualnie w zasadzie obie gry były identyczne. Croteam dodał jednak kilka nowych opcji i całość przyprawił sporą dawką prostego piłkarskiego humoru (nagie dziewczyny wbiegające na murawę, rolki papieru toaletowego rzucane na boisko i tak dalej). Gra początkowo była dostępna na Amigę, później zdecydowano o przeniesieniu jej na komputery PC.

W kolejnych latach Croteam wydał jeszcze na Amigę kilka mniejszych produkcji takich jak Save the Earth (gra dla dzieci oparta na chorwackim serialu) czy 5-A-Side Soccer, kolejną grę piłkarską. Twórcy wiedzieli jednak, że przyszłość należy do pecetów i gier 3D.

## Poznajcie Sama

**D**ruga połowa lat dziewięćdziesiątych to przede wszystkim okres dynamicznego rozwoju Croteamu. Ivan Mika, lead level designer, wspomina w jednym z wywiadów: „Kiedy pierwszy raz graliśmy w strzelanki jak Wolfenstein 3D, Doom czy Duke Nukem, wiedzieliśmy, że świat gier wideo już nigdy nie będzie taki sam. Chcieliśmy być jego częścią”. Wykupienie licencji na jeden z dostępnych silników (poza Quakiem i Unrealiem nie było wielkiego wyboru) nie wchodziło w grę, bo było to zbyt kosztowne rozwiązanie. Zespół postanowił za ryzykować i stworzyć autorski system, korzystając z własnych możliwości i funduszy, co o mały włos nie skończyło się rozpadem. Ivan Mika dodaje: „Należy pamiętać, że rynek przechodził wtedy ogromne zmiany, jeśli chodzi o wykorzystywane technologie. Zaczynaliśmy, projektując dwuwymiarowy silnik pod DOS, a pięć lat później wykorzystywaliśmy pełny trójwymiarowy system używający kart z akceleratorami”.

## Damjan



**Czym byłyby gry Croteam bez jego muzyki?** Mravunac to uzdolniony multiinstrumentalista. Na jego stronie czytamy: „Gdyby urodził się osmiornicą, mógłby bez problemu grać na wszystkich instrumentach w Rock Band”. I sporo w tym prawdy. Świetnie czuje się w różnych klimatach, o czym świadczy jego mocno urozmaicone portfolio.

• Seria Serious Sam, trochę na przekór „powadze” w tytule, świetnie bawi się elementami znanymi z gier FPS, tworząc z nich wybuchową mieszankę.



Trzy osoby przez blisko pięć lat od podstaw pracowały nad silnikiem nazwanym Serious Engine, który docelowo miał być oferowany innym deweloperom jako alternatywa dla droższych rozwiązań. Demo pokazujące jego możliwości z czasem rozrosło się do tak dużych rozmiarów, że pod koniec procesu okazało się, że Croteam ma gotowy nie tylko silnik, ale i grę, którą może pokazać światu.

Pierwsze demo Serious Sam: The First Encounter, opublikowane w maju 2000 roku, było świeże i zupełnie niepodobne do dotychczas znanych gier FPS. Zresztą już sam wizerunek Poważnego Sama – napakowanego gościa z bombą na koszulce – pozwalał sądzić, że bliżej będzie tej produkcji do Duke Nukem niż do takich gier jak Quake

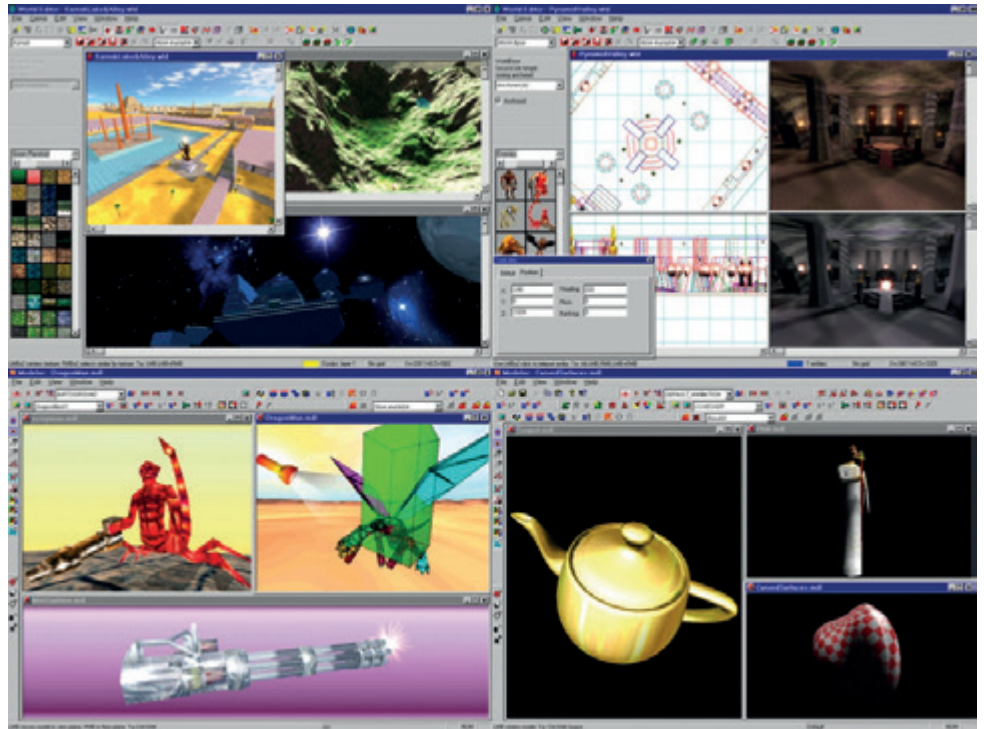
czy Unreal. Serious Engine pozwalał przede wszystkim na tworzenie bardzo rozległych otwartych lokacji i walkę z wieloma przeciwnikami naraz, podczas gdy większość shooterów dostępnych w tamtym czasie rozgrywała się w ciasnych mapach z ograniczoną liczbą przeciwników.

Grafika, prezentująca krajobrazy inspirowane Egiptem, cieszyła oko detalami i grą światła. Jednak nie podziwianie piramid i starożytnych obiektów było w Serious Samie najważniejsze. Tym, co naprawdę powodowało skok adrenaliny, była walka w trybie jeden kontra spore ilości potworów z kosmosu (do 50 w jednej lokacji). Potworów, które swoim wyglądem przypominały bohaterów z najgorszych dziecięcych koszmarów.

Gdy wszyscy dookoła mówili „Nie uda się” albo „To niemożliwe”, Croteam postawił na swoim. Poszedł wbrew biznesplanom. Stworzył własny silnik, wydał świetną grę i wciąż ją rozwija.

Ivan Mika w rozmowie z Pixelem przyznaje: „Od samego początku chcieliśmy, by gameplay opierał się na refleksie i szybkiej akcji. W Serious Samie nie ma miejsca na długie przeglądanie ekwipunku czy zakradanie się do przeciwników”. Na pytanie, dlaczego wybrali akurat taki model rozgrywki, odpowiada: „Gracze szukają różnych wyzwań. W tamtym czasie zauważyliśmy, że na rynku brakuje gier opartych na szalonych strzelaninach. To był najlepszy sposób, by się wyróżnić”. Podobna motywacja stała za wykorzystaniem jasnej, słonecznej kolorystyki: „Strona wizualna była dla nas tak samo ważna, jak rozgrywka, a jednocześnie musiała stać ona na tym samym poziomie, co topowe produkcje konkurencji. Kiedy zaczęliśmy prace nad Samem, większość popularnych gier posiadała mroczną i klimatyczną grafikę. My chcieliśmy światła i słońca, w dużych ilościach. Zresztą hordy potworów znacznie lepiej prezentują się w takich okolicznościach”.

Fabula oczywiście grała tu rolę drugoplanową, no ale o coś w tym całym szaleństwie musiało chodzić. Wydany w 2001 roku Serious Sam The First Encounter, pierwsza odsłona serii, wprowadził nas w całą historię. Akcja rozpoczynała się w dalekiej przyszłości, w której ludzkość dzięki zaawansowanej technologii zapuszczała się w coraz odleglejsze zakątki wszechświata. Niestety podczas jednej z wypraw na ślad Ziemi trafiła kosmiczna rasa Tah-Um, która unicestwiała wszelkie obce cywilizacje. Ziemia nie posiadała jednak tajemniczy artefakt Time Lock, który umożliwił cofnięcie się w czasie i wplynięcie na bieg historii. Bilet do bohaterstwa otrzymywał Serious Sam, który po wysłaniu do Egiptu musiał aktywować komunikator ukryty w jednym z obelisków i przywołać na Ziemię statek armii Syriusza. Po pokonaniu hord wysyłanych w ślad za Samem bestii, nasz bohater wskakiwał na statek i wybierał odpowiedni kurs.



■ Tworzenie lokacji, postaci oraz elementów 3D od kuchni. Jak widać, sam interfejs Serious Engine jest bardzo przyjazny w użytkowaniu.

■ Denis Ivankovic to jeden z najmłodszych pracowników Croteamu. Projektowaniem graficznym zainteresował się już w wieku dziesięciu lat. Jego obrazy widzieliśmy w The Talos Principle.



## Davor



**Davor Hunski działa w Croteamie od samego początku.** Jako projektant współtworzył pierwsze gry studia, w tym Football Glory, i do dziś pełni ważną funkcję, głównie jeśli chodzi o marketing i promocję. Ostatnio mocno zaangażował się w akcję edukacji programistycznej w chorwackich szkołach.

Jak widać, historia nie powalała na kolana, ale walki z nadbiegającymi ze wszystkich stron potworami takimi jak potężne byki, skorpiony, bezgłowi kamikaze, jaszczury z czterema rękami czy potężni bossowie już tak. Produkcja okazała się sporym sukcesem. „Kiedy wydajesz grę po raz pierwszy, nigdy nie wiesz, jaki będzie jej odbiór. W przypadku Serious Sama cały zespół spędził nad grą wiele godzin i mieliśmy pewność, że wypuszczamy na rynek najlepszy dostępny produkt FPS. Jak się okazało, nie tylko my tak uważaliśmy” – przyznaje Davor Tomić z Croteamu.

## Sukces i złe zmiany

**E**wolucja Serious Sama, przedstawiona w kolejnych odsłonach cyklu, wiązała się jednocześnie z poprawianiem i udoskonalaniem kolejnych wersji silnika Serious Engine. Croteam poszedł za ciosem i w 2002 roku ukazał się Serious Sam: The Second Encounter, który kontynuował fabułę części pierwszej. Statek, którym podróżował Sam, ponownie rozbił się na Ziemi, a dokładniej w rejonie Ameryki Środkowej, gdzie cała przygoda rozpoczynała się od początku. Działający statek, do którego Sam

❏ Kreskówkowy wygląd Sama i otaczającego go świata nie wszystkim graczom przypadł do gustu.



zbierając części medalionu, z pomocą którego miała zostać pokonana rasa Mental.

Generalnie widać, że przy drugiej części Croteam starał się odświeżyć serię i włączyć w nią nowego ducha. To już nie rozbudowane demo pokazujące możliwości Serious Engine, ale przede wszystkim gra, w której każdy detal ma znaczenie. Zmieniono szatę graficzną, która nabrała bardziej komiksowego charakteru. Poprawiono wygląd postaci, w tym samego głównego bohatera, broni, przeciwników, a także lokacji. Sam po raz pierwszy odwiedzał też inne planety, co dało grafikom spore pole do popisu. Lokacje to już nie tylko rozległe płaszczyzny z pojedynczymi obiektami, ale znacznie bardziej urozmaicone miejsca posiadające ciekawą topografię.

Nieco większy nacisk został położony na samą historię. Wcześniej informacje na temat fabuły pojawiały się jako komunikaty, które mogliśmy ignorować. W części drugiej ważniejsze wątki wprowadzane były przez animowane cutsenki. Odwiedzając lokacje, wpadaliśmy nie tylko na wrogo nastawionych przeciwników, ale także lokalnych mieszkańców.

Co do walki, która nadal stała w samym centrum rozgrywki, zastosowano kilka nowych broni oraz wprowadzono wielu nowych przeciwników. Zastosowany w grze Serious Engine 2 pozwalał Samowi na dosiadanie różnorodnych pojazdów, w tym latającego spodka i helikoptera. W trybie multiplayer nadal zachowano możliwość przechodzenia kampanii w towarzystwie innych graczy, dodano także opcję deathmatch. Mimo sporego sukcesu i bardzo dobrych recenzji, Davor Tomić przyznaje, że ekipa nieco przeliczyła się z realizacją projektu: „Serious Sam był zbyt ambitny dla zespołu naszych rozmiarów. To największa gra serii i najbardziej urozmaicona, jeśli chodzi o przeciwników i lokacje, z wieloma dodatkowymi elementami, ale jednocześnie najmniej dopracowana.



❏ Gra umożliwiała ustawienie widoku zza pleców, jednak rozgrywka najlepiej wypadła w trybie FPP.

❏ Nic bardziej nie relaksuje niż wspólne popołudniowe grillowanie typów w mało ochronnych kombinezonach.

## Dean



**Dean Sekulic to jeden z głównych programistów Croteamu, który dba o rozwój Serious Engine. Jak się okazuje, wciąż jest tutaj wiele do zrobienia. Jakis czas temu ogłoszono implementację Vulkan API, która pozwoli tworzyć jeszcze bardziej oszalałe krajobrazy, bez szkody dla wydajności komputera.**

❏ Wyrazisty bohater musi mieć wyrazistą symbolikę. Dzięki temu dziś każdy gracz, widząc ten znaczek, bez problemu skojarzy go z serią SS.



musiał dotrzeć, znajdował się jednak w zupełnie innym miejscu i czasie. Rozpocząła się krwawa przeprawa przez epoki i lokacje – od krainy Majów po średnio-wieczną Europę. Krótki czas dzielący kontynuację gry od „jedynki” sprawił, że Croteam nie wprowadził zbyt wielu udoskonaleń. Gra powstała na tej samej wersji Serious Engine i została równie dobrze przyjęta.

Pierwsze wielkie zmiany przyszły dopiero wraz z wydaną w 2005 roku kolejną odsłoną serii pod tytułem Serious Sam 2. Akcja tej części rozgrywała się bezpośrednio po wydarzeniach znanych z „jedynki”. Sam opuścił Ziemię i podróżował między światami,



Także zmiana stylu graficznego nie wszystkim przypadła do gustu. Wielu fanów uznało ją za niepotrzebne odejście od oryginału". Jasne było, że kolejna odsłona serii nie pojawi się zbyt szybko. Sam potrzebował kolejnego odświeżenia.

### Mistrzowie zła

Ukazanie się gry Serious Sam 3 uprzedziły dwa ważne wydarzenia.

Po pierwsze wydawca, 2K Games, który był zajęty domykaniem prac nad powstającym zdecydowanie zbyt długo Duke Nukem Forever, postanowił zerwać współpracę i przekazać prawa do serii Devolver Digital. Po drugie firma cały czas pracowała nad udoskonalaniem swojego silnika. Zanim zdecydowano się, by zademonstrować jego możliwości w nowej odsłonie przygód Sama, Croteam postanowił wypuścić na rynek wznowienie dwóch pierwszych części poprawionych na silniku Serious Engine 3.

Gry wydane w niemal niezmiennym kształcie zyskały dopisek HD, co wiązało się z zupełnie nową oprawą graficzną.

✚ Ivan Mika odpowiada między innymi za kształt i wygląd lokacji w grach Serious Sam i The Talos Principle. Dobór koszulki nie powinien nikogo dziwić.

Odświeżone zostały wszystkie modele postaci, broni i lokacji. To taka ciekawostka dla graczy, którym nie do końca podeszła stylistyka Serious Sama 2, a chcieliby pograć we wcześniejsze produkcje bez krzywienia się na słabą grafikę (która zresztą w 2009 roku, kiedy pojawiły się reedycje, zestarzała się z klasą).

Jasne było, że nowy Serious Sam nie będzie kontynuacją części drugiej, ale powróci do sprawdzonych rozwiązań z „jedyńki” i „dwójki”. Tak też się stało. Serious Sam 3: BFE, który ukazał się w 2011 roku, nawiązywał do początków serii nie tylko wizualnie (na okładkę wrócił umięśniony zabijaka w białym podkoszulku), ale także fabularnie - akcja gry działa się przed wydarzeniami opowiedzianymi

✚ Odwiedziny w średnio-wiecznej Europie były miłą odskocznią od pustynnego Egiptu.

✚ Ja mam spluwę, ty masz dwie, kto z tej potyczki żywy wywinie się?



w The First Encounter. Trafiamy do XXII wieku, w którym Tah-Um po raz kolejny dokonują inwazji na Ziemię. Sam został wysłany do okupowanego przez wroga armię Egiptu, by uruchomić Time Lock - artefakt niezbędny do zażegnania konfliktu. Na drodze ponownie stają nam złowrogie bestie, z którymi walczyliśmy zarówno na otwartych przestrzeniach, jak i w zamkniętych lokacjach.

✚ Wyobraźnia projektantów Croteamu nie znała granic. Walka z niektórymi gigantami na długo zapadała w pamięć.





▣ Zwykła harpia to za mało? Dajmy jej głowę... no właśnie, czego?

Tym razem Sam postanowił zdominować aż pięć platform – silnik Serious Engine 3.5 umożliwił adaptację gry na urządzenia obsługujące Microsoft Windows, OS X i Linux, a także Xbox 360 i PlayStation 3. Pozbyto się wielu rozwiązań z gry Serious Sam 2 takich jak prowadzenie pojazdów. Dodano za to kilka nowych jak możliwość sprintu oraz liczne bronie. Produkcja zebrała dobre opinie i chwalono powrót do klimatu początków serii. Jednak Davor Tomić po latach ocenia grę dość chłodno: „Serious Sam 3 chyba najbardziej ze wszystkich części serii przypomina nowoczesne gry FPS – ze wszystkimi ich wadami i zaletami”.

Tym, co wyróżniało Serious Sama 3, był dość ciekawy system ochrony gry przed kopiowaniem. Jeśli DRM wykrył, że gra została zainstalowana nielegalnie, znacznie zwiększał poziom trudności. W sieci można znaleźć wideo, na którym podczas wykonywania jednej z misji pojawia się DRM Scorpion – niezwykle szybka i atakująca z dystansu bestia, która praktycznie uniemożliwia nam dalszą grę. Darko Martinović, główny programista Croteamu, zdradza, skąd pomysł na tak sprytną walkę z piractwem: „Chcieliśmy, aby nasze rozwiązanie – w przeciwieństwie do większości systemów zabezpieczających – było z jednej strony niewidoczne dla graczy, którzy nabyli grę legalnie, a z drugiej strasznie uciążliwe dla piratów. Nasze zabezpieczenie uaktywnia się dopiero na późniejszym etapie gry”. Nie ma co ukrywać, Croteam to prawdziwi mistrzowie zła.

▣ Croteam to najbardziej znany deweloper w Chorwacji, ale w ostatnich latach kraj ten przeżywa prawdziwy boom, jeśli chodzi o powstawanie nowych firm tworzących gry.

Serious Sam z każdą kolejną częścią szukał nowego pomysłu na siebie. „Jedynka” wciąż pozostaje ideałem.

## Logika i piękno

**H**istoria Serious Sama to także wiele dodatków do głównej serii, wersji VR oraz spin-offów i gier tworzonych niezależnie przez fanów. Wszystko za sprawą dołączonego do gry edytora, który umożliwia tworzenie własnych map. Dzięki temu seria cały czas żyje własnym życiem. Nie ma jednak co ukrywać, że gracze wciąż czekają na właściwą kontynuację sygnowaną logiem studia Croteam. Twórcy uspokajają, mówiąc, że produkcja cały czas jest w toku: „Serious Sam to gra, która w sprytny sposób łączy oldschoolowe shootery



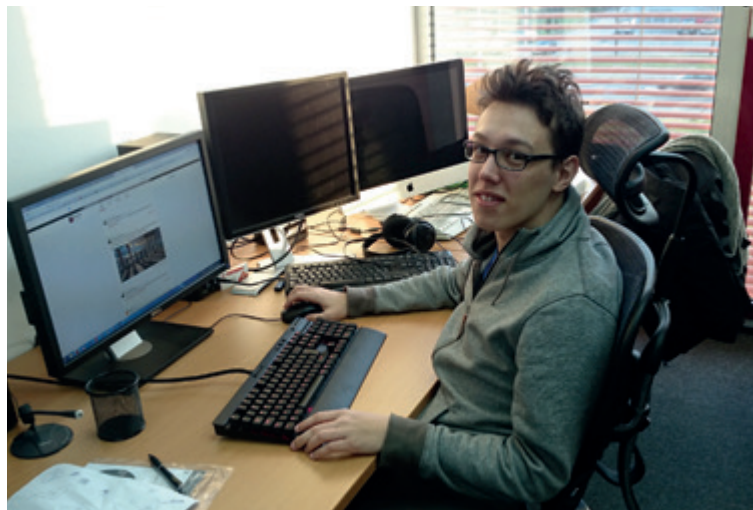
▣ Sam na quadzie prezentuje się imponująco, ale sam pomysł z wprowadzeniem do gry pojazdów nie był trafiony.

## Davor



**Davor Tomić to współtwórca Croteamu**

i projektant większości najważniejszych tytułów, włącznie z The Talos Principle. O tym, jak wymyślał przeciwników Serious Sama, powiedział: „To wszystko nasi sąsiedzi i ich zwierzaki”.



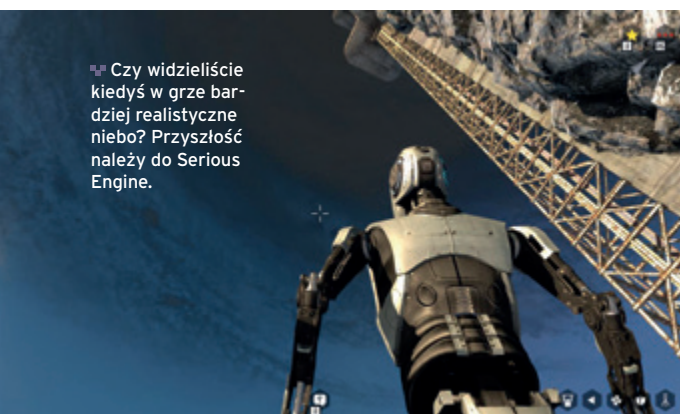


W The Talos Principle praktycznie brak minusów – rzadko kiedy trafia się gra, która w recenzjach zbierałaby same pochwały. Jedyne DLC The Road to Gehenna także nie odstaje od mistrzowskiego poziomu.



Współtwórcą historii jest Tom Jubert – autor scenariuszy do gier The Swapper i Faster Than Light.

Mistyczne sceny na wieży Elohima. Bezimienny android wstępuje do nieba...



Czy widzieliście kiedyś w grze bardziej realistyczne niebo? Przyszłość należy do Serious Engine.

## Podczas targów Nordic Game 2016 Croteam oficjalnie zapowiedział kontynuację The Talos Principle. Poprzeczka zawieszona jest wysoko.

z rozwiązaniami znanymi z nowoczesnych strzelanek. Nie chcemy tworzyć przestarzałych gier, chcemy się rozwijać. Serious Sam 4 na pewno zaskoczy graczy nowymi opcjami, ale w sercu gra pozostanie szybkim okazem FPS” – mówi Pixelowi Davor Tomicic. Damjan Mravunac dodaje: „Jeśli chodzi o rozgrywkę, to będzie ona znacznie bliższa grze The Second Encounter niż Serious Sam 3. Sądzę, że wielu graczom się to spodoba”.

W jaki sposób najlepiej testować nowe rozwiązania techniczne? Croteam nie lubi marnować czasu, więc pracując nad Serious Engine 4, stworzył jednocześnie The Talos Principle – grę zaskakującą inną od wszystkiego, do czego Chorwaci zdążyli nas przyzwyczaić. Kto by się spodziewał, że specjaliści od strzelanin, wybuchów i szybkiej akcji przygotują tak ambitną i jednocześnie bardzo udaną produkcję? W The Talos Principle czeka na nas ponad 120 łamigłówek o różnym stopniu trudności, w których musimy

zarówno rozwiązywać proste układy, jak i trudniejsze zadania z wykorzystaniem praw fizyki. A wszystko to w realistycznej oprawie dźwiękowej i wizualnej, która oparta jest na fotogrametrii, czyli zeskanowanie rzeczywistych elementów przyrody i przeniesieniu ich na ekran komputera. Damjan Mravunac nie kryje zadowolenia z efektów, jakie udało się dzięki temu osiągnąć: „Stworzyliśmy własne studio do fotogrametrii, które intensywnie wykorzystujemy przy produkcji Serious Sama 4. Skanujemy tyle obiektów, ile to możliwe, by przyspieszyć prace nad tworzeniem gry i dodać jej większego realizmu”.

Realistyczny Serious Sam? Nie jestem do końca pewien, czy świat czeka na taką grę. Bez wątpienia Croteam nie powinien jednak marnować swojego potencjału i mógłby tworzyć produkcje w klimacie The Talos Principle. W końcu to nie pierwszy przykład na to, że wypadek przy pracy nad jakimś dziełem może stać się początkiem czegoś jeszcze doskonalszego. ■

# SECRET

# LEVEL



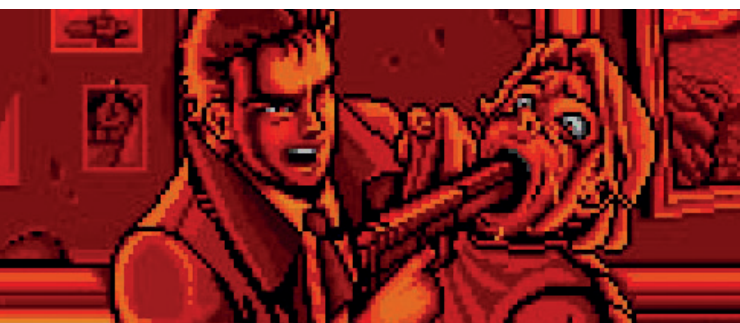
78

W amigowej sadze weszliśmy w okres seryjnych błędów popełnianych przez zarząd Commodore. Jednym z nich była konstrukcja Amigi CDTV.



80

Pisaliśmy już o Bajtku, przyszedł czas na Komputera. Pełna historia miesięcznika, który wyrósł z konfliktu w redakcji na Wspólnej i stał się równie poważany i popularny, jak jego poprzednik.



86

Snatcher był cyberpunkową grą zrealizowaną przez Hideo Kojimę. Jego historia to także opowieść o zmaganiu się Segi z konkurencją.



94

W magazynach z lat osiemdziesiątych reklamy często mówiły więcej o otaczającej rzeczywistości niż same artykuły. Poza tym często stanowiły małe dzieła sztuki.



96

Księżyc nie jest już tak niedostępny, jak pół wieku temu. Do wyprawy na niego przymierza się obecnie wiele ekip.



98

Z 24 plansz można by zrobić chudy bo chudy, ale już zeszyt komiksowy. Śledzi jednak nie ogląda się na rocznice, tylko dalej przelewa swoje wrażenia na papier.



■ Jedni kochają, inni nienawidzą. Amiga 600 - wielka klapa Commodore. Jednak dzięki rynkowemu krachowi „spady” przywędrowały do Polski i dziś ten model jest jednym z liczniejszych w naszym kraju.

# AMIGA<sup>7</sup>

Amiga 3000 zdobyła umiarkowaną popularność, głównie ze względu na wysoką cenę [4100 dolarów z monitorem] oraz mniejszą ilość gniazd do rozbudowy niż w A2000. Dlatego produkcję A2000 kontynuowano, uaktualniając ROM komputera do wersji 2.0, oraz wypuszczono wariant A3000 w ogromnej obudowie Tower – A3000T.

■ Tomasz Marcinkowski

**W**A3000T po raz pierwszy oferowano zupełnie nowy procesor MC68040, który taktowany był częstotliwością 25 MHz i pracował około 3-4 razy szybciej od posiadającego takie samo taktowanie MC68030. Tymczasem na początku lat dziewięćdziesiątych nowinka techniczna - płyta CD - szturmem zaczęła zdobywać rynek. Pojawiły się pierwsze napędy przeznaczone do komputerów osobistych, które umożliwiały odczyt danych zapisanych na płytach CD-ROM. W Commodore zauważono ten trend i postanowiono stworzyć urządzenie łączące zalety odtwarzacza CD z komputerem i mogące stać się w ten sposób centrum domowej rozrywki i multimediiów.

Commodore Dynamic Total Vision - w skrócie CDTV - to urządzenie wyglądem przypominające magnetowid czy odtwarzacz CD, które z założenia miało pasować do innych segmentów zestawu HiFi. Na przednim panelu CDTV był otwór na kasetkę (Caddy) z płytą CD, wyświetlacz VFD oraz przyciski pozwalające kontrolować odtwarzanie płyt audio. Z tyłu zaś znajdował się komplet gniazd komputerowych: porty RGB, równoległy i szeregowy, złącza klawiatury i myszy oraz

stacji dysków, a także to, czego od początku brakowało w Amidze (a było w Atari ST), czyli porty MIDI. Wewnątrz CDTV to w zasadzie Amiga 500 - ten sam procesor, chipset oraz ROM. Jediną zasadniczą różnicą była pamięć RAM powiększona do 1 MB. Sterowanie funkcjami CDTV odbywało się poprzez dedykowaną klawiaturę i mysz (obie w kolorze czarnym), a także przez urządzenia działające bezprzewodowo w oparciu o łącze podczerwieni: pilot, mysz, trackball.

Pilot oferował funkcje myszy, joypada oraz części klawiatury wraz z obsługą audio CD. Umożliwiał także zdalne „miękkie” sterowanie zasilaniem urządzenia. Napęd CD oferował prędkość 1x, co odpowiada transferowi około 150 KB/s. Zawrotna na tamte czasy pojemność 650 MB pozwalała na tworzenie publikacji pełnych kolorowych zdjęć, filmików oraz dźwięku znakomitej jakości. Gry często korzystały z możliwości odtwarzania ścieżek audio z płyt i oferowały lepszą muzykę niż ich odpowiedniki „dyskietkowe”.

Niestety, Commodore popełniło przy CDTV szereg poważnych błędów. Parametry A500 przy stosunkowo wysokiej cenie (999 dolarów w 1991 roku), która wynikała ze skomplikowanej budowy oraz produkcji w Japonii, drobne problemy z kompatybilnością oraz nazywanie urządzenia Commodore CDTV z pominięciem marki Amiga (i uparte eksponowanie sprzętu na półkach HiFi w sklepach) nie pomagały w sprzedaży. Gwoździem do trumny był początkowy brak tytułów na płytach CD. CDTV technologicznie była ciekawym urządzeniem i pierwszym na świecie komputerem oferującym w standardzie napęd CD-ROM. Commodore prowadziło prace nad tańszą wersją CDTV-CR (Cost Reduced) opartą o nieco nowsze technologie (między innymi montaż powierzchniowy SMD) oraz oferującą większe możliwości



■ Płyta Amigi 600 - zbudowana w technologii montażu powierzchniowego oferowała postęp w dziedzinie miniaturyzacji. Dzięki temu w małej obudowie wygospodarowano nawet miejsce na dysk twardy.

■ Amiga 500+ - odgrzewany kotlet, w dodatku o nieco innym smaku niż poczciwa „pięćsetka”.

rozbudowy dzięki budowie modułowej. Przede wszystkim model CR miał być tańszy i lepszy od pierwowzoru - zastosowano w nim napęd CD-ROM o podwójnej prędkości, który wykorzystywał taktowy mechanizm ładowania oraz wbudowano do wnętrza urządzenia napęd dyski 3.5”, czego bardzo brakowało w CDTV. Wyprodukowano kilkaset sztuk pilotażowej serii i maszyna była gotowa do wprowadzenia na rynek, jednak z niewiadomych przyczyn nigdy tam nie trafiła.

Postanowiono za to stworzyć model A300, który miał zastąpić starą już A500 i być od niej tańszy w produkcji. Tak daleko zapędzono się z redukowaniem kosztów, że wyszło drożej... i zmieniono nazwę na A600. To najmniejszy blok Amigi - obudowa pozbawiona bloku numerycznego była znacznie węższa i płytsza niż ta, którą posiadał model A500. Płyta główna dzięki zintegrowaniu większości logiki w jeden układ Gayle oraz dzięki dobrodziejstwom technologii SMD była mniejsza od kartki formatu A4. Pozostawiono procesor MC68000 taktowany 7 MHz, tak jak w A500, za to pojawiły się złącza IDE dla

dysku 2.5” oraz - po raz pierwszy w historii komputerów - złącze PCMCIA. Komputer oferowano z 1 MB pamięci RAM (z możliwością wewnętrznej rozbudowy do 2 MB, a także o dodatkowe 4 MB poprzez karty PCMCIA SRAM). Cena miała być w założeniu o około 50-60 dolarów niższa niż cena A500, a wyszło dokładnie odwrotnie. Dlatego postanowiono jeszcze raz podejść do tematu i stworzyć odświeżoną wersję A500 - Amigę 500 Plus. W stosunku do zwykłej „pięćsetki” „pluska” oferowała 1 MB pamięci RAM, nowszą rewizję chipsetu (ECS), kickstart 2.0 oraz zegar podtrzymywany bateryjnie. Zastosowanie nowszego kickstartu oraz innej adresacji pamięci (cały 1 MB jako pamięć Chip, a nie 512 KB Chip i 512 KB Slow, jak w A500 po rozbudowie) powodowało problemy z kompatybilnością i część (szczególnie starszych) gier nie uruchamiała się lub działała nieprawidłowo.

To doskonale obrazowało ówczesny poziom zarządzania w Commodore i finalnie doprowadziło do jego upadku. Złe decyzje zarządu będą się bowiem powtarzać praktycznie przy każdym z kolejnych modeli. ■



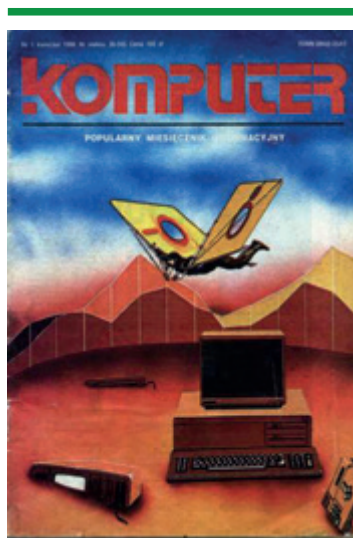
# KOMPUTER STORY

Ukazujący się w latach 1986-1990 magazyn Komputer do spółki z Bajtkiem wychował pierwsze pokolenie polskich użytkowników komputerów domowych. Choć Bajtek doczekał się upamiętnienia w licznych artykułach, jego konkurent pozostaje dziś nieco zapomniany. Czas to zmienić.



■ Bartłomiej Kluska

**W**iosna 1986 roku. „Dotarła do Polski fala »małej« informatyki, wywołując takie same emocje, jak wszystkie poprzednie wielkie mody: jazz i kolorowe skarpetki, bigbit, telewizja, dżinsy i długie włosy, motoryzacja, stereo, wideo. Teraz mikrokomputery. Nowe pociąga, fascynuje i w końcu zwycięża” – pisze dziennikarz tygodnika „Sprawy i Ludzie”. Komputery domowe tanieją (na giełdzie elektronicznej ZX Spectrum można kupić już za równowartość przeciętnych półrocznych zarobków), ale świeżo upieczeni użytkownicy tych maszyn wciąż mają kłopot z dostępem do wiedzy. Jak obsługiwać mikrokomputer? Do czego może być przydatny? Z jakich programów korzystać? Dwustutysięczny nakład Bajtka co miesiąc błyskawicznie znika z kiosków, dlatego władze kraju wyrażają zgodę na uruchomienie kolejnych tytułów. Niemal równocześnie pojawiają się: stanowiący formalnie dodatek do propagandowego dziennika Żołnierz Wolności, brzydki i wydawany na ohydny papierze, ale zawierający wiele ciekawych listingów do samodzielnego przepisania IKS, kolorowy, redagowany przez dziennikarzy szacownej Informatyki i publikujący przedruki z zachodniej prasy MikroKLAN oraz nasz dzisiejszy bohater – miesięcznik Komputer.



## SZERZYĆ KULTURĘ INFORMATYCZNĄ

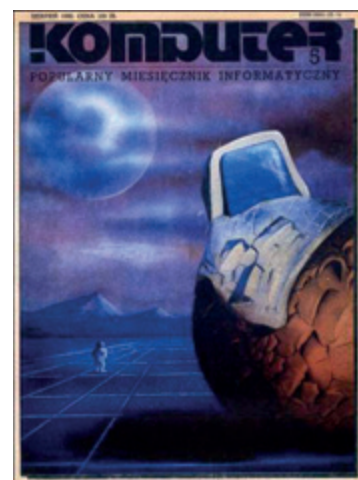
Komputer powstał na skutek konfliktu w redakcji ukazującego się od jesieni 1985 roku Bajtka. Olbrzymia popularność magazynu zderzyła się z ambicjami jego twórców, by działać na własny rachunek, co w Bajtku nie było możliwe. Na skutek nacisków Aleksandra Kwaśniewskiego, redaktora naczelnego Sztandaru Młodych i świeżo upieczonego ministra do spraw młodzieży, Bajtek

■ Pierwszy numer wydrukowano omyłkowo w dwóch wersjach kolorystycznych. Prezentujemy wersję poprawną.

miał pozostać zaledwie dodatkiem do tego dziennika (jak się okazało, pozostał nim aż do 1990 roku). Część redakcji postanowiła więc założyć zupełnie nowy, niezależny periodyk. Autorzy znaleźli sobie własnego protektora na szczytach władzy – był nim Jan Głowczyk, sekretarz KC PZPR – a także przychylność Macieja Hoffmana, dyrektora wydawniczego monopolisty RSW Prasa-Książka-Ruch (co zapewniało między innymi przydział papieru na druk). Tak narodził się Komputer, na czele którego stanęli Marek Młynarski (od początku do końca redaktor naczelny magazynu) i Władysław Majewski (wywiad z nim znajdziecie w Pixelu #21).

Trzeba przy tym pamiętać, że Komputer nie miał być „drugim Bajtkiem”, a pomysł na pismo był zupełnie inny. O ile Bajtka od samego początku tworzono z myślą o najmłodszych entuzjastach informatyki, o tyle nowy magazyn kierowano do czytelników „dojrzałych”, wśród których redakcja zamierzała „szerzyć kulturę informatyczną”.

W 1986 roku leciwy PC XT wyposażony w 128 kB pamięci RAM kosztował 5 milionów złotych. Dla porównania: Atari 800 XL z magnetofonem – 100 tysięcy złotych, przy średniej miesięcznej pensji nie przekraczającej 20 tysięcy .



Wiązało się z to przede wszystkim z innym podejściem do sprzętu. W Komputerze zrezygnowano z charakterystycznej dla konkurenta struktury podzielonej na „klany” skierowane do użytkowników ośmiobitowych maszyn firm Atari, Commodore czy Sinclair, które coraz częściej pojawiały się w domach Polaków. Tymczasem jedynym klanem, jaki jeszcze w 1986 roku zadebiutował na łamach Komputera był... „PC Klan”. Od razu też opisano w nim nowoczesną maszynę IBM PC AT oraz zagadnienia takie jak wymiana danych pomiędzy komputerami za pośrednictwem... sieci telefonicznych. Oczywiście z perspektywy użytkownika prywatnego czytało się to jak literaturę science-fiction, a podstawowym narzędziem domowej informatyki w Polsce jeszcze długo pozostać miał zestaw ZX Spectrum plus magnetofon (Bajtek stałą rubrykę poświęconą komputerom PC wprowadził dopiero... w 1990 roku). Nawet leciwy PC XT wyposażony w 128 KB pamięci RAM kosztował wówczas 5 milionów złotych (dla porównania: Atari 800 XL z magnetofonem - 100 tysięcy złotych, przy średniej miesięcznej pensji nie przekraczającej 20 tysięcy), a przeciętny obywatel mógł co najwyżej pomarzyć o telefonie. Ba! własnego telefonu nie miała wtedy nawet... redakcja Komputera.

Mimo to co miesiąc 200 tysięcy egzemplarzy magazynu znikowało z kiosków w ciągu kilku dni. Władysław Majewski opowiadał, że gdy na skutek błędu drukarni skierowano cały nakład pierwszego numeru (150 tysięcy egzemplarzy) do zniszczenia, egzemplarze te - obok kolejnych, już prawidłowo wydrukowanych - i tak trafiły do sprzedaży. Ludzie wykupili oba nakłady co do sztuki. Kto sięgał po magazyn Młynarskiego i Majewskiego? Z ankiety przeprowadzonej przez redakcję wiosną 1987 roku wiadomo, że statystyczny czytelnik Komputera miał nieco ponad 20 lat, był mężczyzną (98%) i mieszkał w mieście (95%).



Co ciekawe, zaledwie 59% czytelników dysponowało wówczas własnym komputerem (głównie różnymi modelami Atari i Spectrum), a 14% miało dostęp do peceta (w pracy lub na uczelni). 42% odpowiadających na ankietę posiadało również joystick, ponad 30% - monitor, drukarkę - zaledwie 5%. Nie wszyscy oni traktowali komputer jako narzędzie pracy.

#### **KAŻDY PO PRACY LUBI POGRAĆ**

Na szczęście redakcja magazynu świetnie rozumiała, że maszyna ta może być również doskonałą zabawką. Jak pisali dziennikarze: „[...]przecież chyba każdy z nas po skończonej pracy lubi pograć w gry zgromadzone przez swoje dziecko”. Nic dziwnego, że dużo miejsca w miesięczniku zajmowała także elektroniczna rozrywka (gry na Atari opisywał między innymi późniejszy twórca Mirage Software Tomasz Mazur). O ile jednak Bajtek, poza



Kolejne poprawki do gier dla ZX Spectrum nadesłał **Adrian Chmielarz z Lubina**, z miasta Lubin a nie Lublin jak mylnie napisałem poprzednio, za co przepraszam. Lista programów jest bardzo długa, więc tym razem tylko część, dokończenie w następnym numerze. Ponadto Adrian proponuje zmianę nazwy rubryki na HOKUS POKEUS. Brzmi to ciekawie, ale decyzję pozostawiam Czytelnikom.

Rozpoczynamy od **NETHER EARTH** - walka dwóch baz robotów. Poniższy programik ładujący da nam nieograniczoną ilość gotówki:

```
10 FOR I=16384 TO 16411 : READ A : POKE I,A
: NEXT I : RANDOMIZE USR 16384 : DATA 49,
255,87,221,33,0,91,17,0,165,62,255,55,205,
86,5,33,0,0,34,129,202,34,131,202,195,0,166
```

drukowaniem skopiowanych z zachodnich magazynów map labiryntówek, często ograniczał opisy w rubryce „Co jest grane” do streszczenia lub wymyślenia legendy i reprodukcji ekranu z grą, o tyle Komputer - najczęściej piórem Grzegorza Czapkiewicza - traktował elektroniczną rozrywkę przede wszystkim jako znakomity powód do rozwijania umiejętności informatycznych.

To dlatego obszerny dział POKE n,∞ co miesiąc zamieszczał porady, jak zmodyfikować kod programu w sposób ułatwiający przejście gry, na przykład poprzez zapewnienie bohaterowi nieśmiertelności. Co najważniejsze, ułatwienia te były odkrywane przez samych czytelników, dla których gry okazywały się tylko początkiem przygody z komputerami.

„Następny użytkownik Spectrum porzucił joystick i zaczął poznawać świat tajemniczych liczb heksadecymalnych i mnemoników kodu maszynowego” - cieszył się redaktor



rubryki, gdy dostawał od czytelnika list z poke'ami. W kilku numerach magazynu znajdziemy choćby poke'i przesłane przez 16-letniego Adriana Chmielarza z Lubina, który - jak przedstawiała go redakcja - nie ma własnego komputera, a gry rozpracowuje na Timeksie kolegi. „Zastanawiam się, jak wiele programów zostanie zmienionych, gdy pan Adrian będzie miał własny komputer” - skomentował ten fakt Czapkiewicz, nawet nie spodziewając się, do czego będzie zdolny Chmielarz, gdy w końcu przestanie pracować na cudzym klonie Spectrum.

Miesięcznik Komputer służył również pomocą w pisaniu gier, zamieszczając kursy tworzenia przygodówek (jak pisał Andrzej Kadlof, twórca kursu: „[...]wielu uważa je za wyższy etap wtajemniczenia po ogłupiających zabawach typu pif-paf! bij-zabij!”) oraz gier logicznych. Ten drugi prowadzony był przez Janusza Kraszka, nie tylko utalentowanego informatyka, ale również praktyka - mistrza Europy w Go i autora grającego w Go programu Star of Poland, który wielokrotnie zdobył mistrzostwo Starego Kontynentu!

## MOGLIŚMY IM WCALE NIE ZAPŁAĆ!

Magazyn przychodził z pomocą także czytelnikom, którzy poznali już tajniki tworzenia programów i chcieli efektami swojej pracy podzielić się z innymi użytkownikami komputerów. Z inicjatywy redakcji wydawca miesięcznika rozpoczął komercyjną dystrybucję oprogramowania, co było pierwszą tego typu próbą w Polsce, której prawo faktycznie zezwalało wówczas na bezkarne kopiowanie narzędzi i gier. Mimo że wszyscy kupowali programy nagrywane przez giełdowych handlarzy w zestawach po kilka lub kilkanaście sztuk (w zależności od tego, ile akurat zmieściło się na kasecie magnetofonowej lub dyskietce) albo przegrywali soft od kolegów, na kasetach z logo Komputera na okładce ukazało się ponad 20 programów na ZX Spectrum, w tym między innymi aplikacje edukacyjne uczące ortografii, matematyki, historii czy przepisów ruchu drogowego, pożyteczne narzędzia (spolszczenie języka Logo), a nawet gry (znakomita przygodówka Smok Wawelski czy Gwiazdne Imperium, o którym pisaliśmy w Pixelu #12). Wszystkie z nich stworzyli współpracownicy i czytelnicy Komputera, choć magazyn legalnie wydał również dwie





profesjonalne gry brytyjskie - Trap Door oraz Strike Force Cobra. „Początkowo nie chcieli w ogóle rozmawiać o sprzedaży swoich gier w kraju, w którym piractwo jest zjawiskiem tak powszechnym, ale chyba przekonał ich argument, że lepiej zarobić niewiele niż nic. Przecież mogliśmy im wcale nie zapłacić, a i tak wydać te gry” - wspominał negocjacje z Brytyjczykami twórca inicjatywy wydawniczej Komputera Jerzy Pusiak. Co ciekawe, był on wcześniej... jednym z najbardziej znanych warszawskich piratów, który postanowił zmienić front i rozpowszechnić oprogramowanie w sposób zapewniający zysk jego autorom. Wspomnienia Jerzego Pusiaka można przeczytać w Bajtku #135 wydanym z okazji ubiegłorocznego Pixel Heaven.

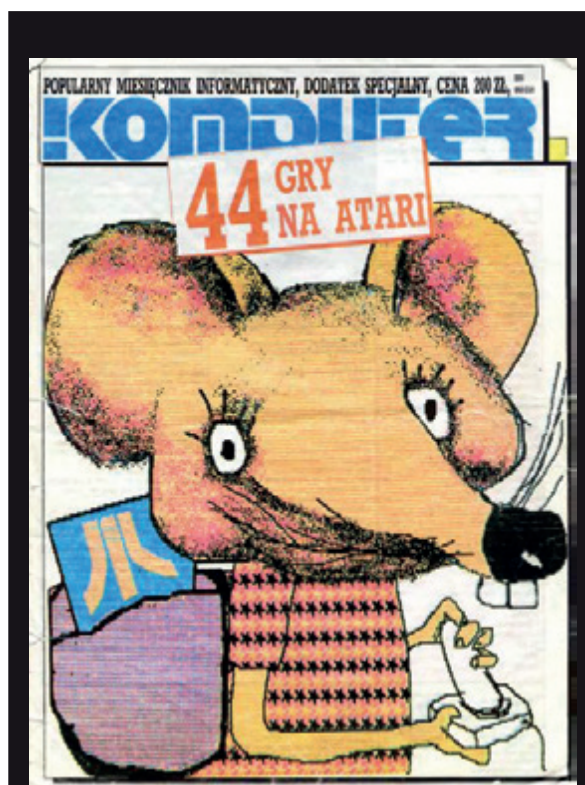
W czasach, w których każdy przegrywał oprogramowanie od każdego, kopiujący gry handlarze w weekend zarabiali więcej niż statystyczny Kowalski przez miesiąc, a Bajtek firmował swoim znakiem największą w Polsce warszawską giełdę przy ulicy Grzybowskiej, to właśnie na łamach Komputera można było znaleźć liczne artykuły przekonujące, że twórcom programów należy się wynagrodzenie za ich trud. „Každy z nas może napisać lub wymyślić program, który ktoś kiedyś ukradnie.

Czy będzie nam wtedy przyjemnie?” - pytał na łamach magazynu Jakub Tatarkiewicz.

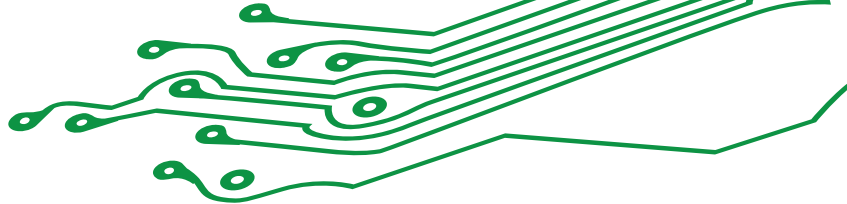
### KOMPUTER POWSTAJE... NA KOMPUTERZE

Komputer wyprzedzał swoje czasy również w wielu innych dziedzinach. Magazyn od początku wyróżniał się z grona konkurencji choćby rzetelnymi recenzjami - opisując nowy model mikrokomputera, akcesoria do niego (jak... drewniane joysticky wytwarzane przez polskiego rzemieślnika) czy aplikacje, redakcja nie poprzestała na informacjach otrzymanych od producenta lub dystrybutora, lecz dany produkt dokładnie testowała (co jeszcze długo nie było oczywistą praktyką). Czasem okazywało się to zasadą kontrowersyjną - czytelnicy będący zwolennikami maszyn z logo Commodore na okładce w listach do redakcji denerwowali się, że Komputer uparcie promuje Atari ST, przemilczając istnienie Amigi. Redakcja tłumaczyła, że cierpliwie czeka, aż otrzyma taki sprzęt do testów, lecz się nie doczekała. Lakoniczny opis dostępnych modeli „przyjaciółki” (stworzony jednak na podstawie informacji wyczytanych w niemieckim Chipie) pojawił się na łamach magazynu dopiero pod koniec 1988 roku, recenzja Amigi 500 - w roku 1990. Pionierska była również walka Komputera o wprowadzenie standardu wyświetlania i drukowania polskich znaków diakrytycznych. W drugiej połowie lat osiemdziesiątych część użytkowników PC korzystała z układu liter w wariantie Mazovia, inni w promowanym przez IBM wariantie Latin 2, kolejni stosowali rozwiązania wprowadzone przez popularny wówczas edytor Chiwriter lub te jeszcze bardziej niszowe - w efekcie po przeniesieniu tekstu z komputera

na komputer często zamiast ł, ż, ć czy ś widziało się tajemnicze krzaczki. Miesięcznik Młynarskiego jako pierwszy próbował zaradzić tej bolączce krajowej informatyki, ostatecznie wspierając standard Mazovii, który dominował w Polsce aż do upowszechnienia się systemu Windows. Redakcja, od samego początku podkreślająca, że komputer to nie tylko „liczydło”, lecz przede wszystkim „pisadło” - świetne narzędzie do tworzenia tekstów - kładła duży nacisk na te zagadnienia, opisując wszystkie dostępne na rynku edytory, ze szczególnym uwzględnieniem ich możliwości w zakresie języka polskiego (redaktorom spodobał się zwłaszcza debiutujący na rynku pod koniec dekady edytor TAG).



➤ **NA GWIAZDKĘ 1987 ROKU POLSCY ATAROWCY** otrzymali miły prezent - specjalne wydanie Komputera zawierające mapy i opisy do 44 gier na ich ukochanego ośmiobitowca. Magazyn ten w rekordowym tempie trzech dni zredagowali Tomasz Mazur i Sergiusz Piotrowski. Spełnił on swoje zadanie, zastępując oryginalne instrukcje obsługi, które w polskich giełdowych realiach były trudno dostępne.



Warto podkreślić, że również sam magazyn od początku powstawał przy pomocy... komputerów, co było wówczas rozwiązaniem nowatorskim. Już w 1986 roku niemal połowa tekstów była dostarczana przez autorów do redakcji nie w formie ręko- czy maszynopisu, lecz jako plik zapisany na dyskietce lub kasecie, który autorzy przesyłali listownie albo przyносили do redakcji. Mogły być to materiały powstające choćby i na Spectrum czy Atari - warszawska redakcja opracowywała i przygotowywała je do druku już na pececie. Dopiero w momencie, w którym prace nad nowym numerem Komputera były zakończone, pojawiała się analogowa polska rzeczywistość, bo do drukarni (która mieściła się w Łodzi) zawartość pisma wożono... pociągiem - o łączności modemowej można było wprawdzie na łamach Komputera poczytać, jednak wówczas, jak wspominaliśmy, redakcja nie miała nie tylko modemu, ale nawet telefonu.

W 1988 roku z pionierskiego węzła FIDO korzystało... około 40 osób, rok później – 150. Okazało się, że na sieciową rewolucję jest w Polsce jeszcze zbyt wcześnie.



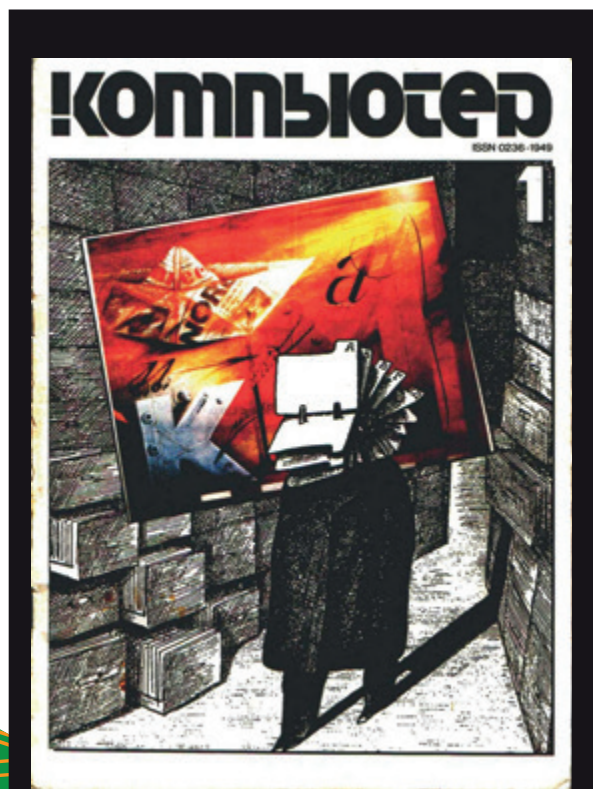
#### MIKROŚWIAT BEZ WYCHODZENIA Z DOMU

A jednak mimo takich ograniczeń dziennikarze Komputera byli zafascynowani możliwościami, jakie dają sieci komputerowe. Na łamach magazynu można było przeczytać, jak sytuacja wygląda na Zachodzie: „Wśród mikrokomputerowych hobbystów modem stanowi wręcz artykuł pierwszej potrzeby, umożliwiając kontakt z całym mikroświatem bez wychodzenia z domu. Szczególnym wzięciem cieszą się kluby komputerowe organizujące wymianę programów. Klub stawia do dyspozycji swój komputer, w którym gromadzi się programy jak w banku. Kto z członków klubu ma ciekawy program, przesyła go telefonicznie do klubu. Dzięki temu ktoś inny będzie mógł tą samą drogą ściągnąć ów program do swojego komputera. Oprócz programów transmitowane są inne ciekawe rzeczy – literatura, cenniki, przepisy i tym podobne”. Jeszcze w 1987 roku Komputer podjął ambitną próbę przybliżenia tej rzeczywistości Polakom (którzy musieli starać się o pozwolenie Ministerstwa Łączności na użytkowanie modemu i latami czekali w kolejce do podłączenia telefonu). Z inicjatywy redakcji uruchomiono wówczas



pionierski w skali kraju węzeł sieci FIDO umożliwiający posiadającym dostęp do modemu Polakom korzystanie z zasobów redakcyjnego komputera (wprawdzie raz w tygodniu i przez kilka godzin, ale liczy się sam fakt). W 1988 roku z węzła korzystało... około 40 osób, rok później - 150. Okazało się, że na sieciową rewolucję jest w Polsce jeszcze zbyt wcześnie.

Nic dziwnego, skoro przez pierwsze dwa lata Komputer redagowano w pokoju o powierzchni 12 metrów kwadratowych, a nowoczesne technologie wykorzystywane przy tworzeniu pisma nie mogły pomóc przy problemach takich jak brak papieru na wydanie kolejnego numeru czy



W ROKU 1990 REDAKCJA KOMPUTERA pod kierownictwem Marka Cara rozpoczęła drukowanie rosyjskojęzycznej mutacji magazynu. Kwartalnik Компьютер sprzedawał się w 100 tysiącach egzemplarzy i przetrwał dłużej niż krajowy oryginał - ostatni numer wydano w 1991 roku.



opóźnienia w druku, będące zresztą znakiem rozpoznawczym magazynu. Zdarzało się więc i tak, że numer styczniowy zamykano w październiku, a kończono drukować w lutym, w efekcie czego do rąk czytelników trafiał on w marcu, zawierając informacje sprzed pół roku. Dramatyczną próbę nadgonienia wielomiesięcznych opóźnień było wydanie w 1990 roku numeru łączonego... 7-12 (był on faktycznie drukowany przez pół roku). Niestety, okazało się, że numer ten - jubileuszowy, pięćdziesiąty - był równocześnie numerem ostatnim.



### GAME OVER

Komputer zakończył swój żywot prozaicznie. Przemiany lat 1989-90, które pozwoliły redakcji Bajtka wybić się na niepodległość i odnaleźć w kapitalizmie, dla Komputera stanowiły kres istnienia. Część redakcji (jak Władysław Majewski) odeszła do biznesu, inni zostali w branży, lecz postanowili działać na własny rachunek. Tę drogę wybrali choćby Grzegorz Eider (od 1988 roku zastępca redaktora naczelnego Komputera) oraz Tadeusz Wilczek i Tomasz Zieliński (twórcy wspomnianego wyżej węzła FIDO). Po odejściu z Komputera pod szyldem wydawnictwa Lupus założyli oni PC Kurier, który drukował informacje świeższe od tych prezentowanych w Komputerze o dobre pół roku i którego nakład miał wkrótce przekroczyć 100 tysięcy egzemplarzy. Z kolei Zenon Rudak współtworzył polską edycję Computerworld, nowego piśma wydawanego przez wkraczającą na polski rynek amerykański koncern IDG. Ci, którzy pozostali w redakcji Komputera, nie potrafili zdyskontować popularności periodyku.



Tymczasem państwowy moloch wydawniczy RSW zbankrutował, a Komputer wystawiono na sprzedaż. Po długich pertraktacjach na kupno zdecydował się właśnie IDG. W efekcie wiosną 1992 roku w kioskach pojawił się PC World Komputer, w którym starsi czytelnicy znaleźć mogli nazwiska między innymi Marka Młynarskiego czy Krzysztofa Mateya. W magazynie zabrakło jednak miejsca na rubryki takie jak choćby Klub Mistrzów Komputera, gdzie czytelnicy musieli rozwiązywać zadania logiczne i matematyczne, by otrzymać prawo do noszenia odznaki klubowej i bezpłatną prenumeratę. Nie było tu również charakterystycznych, choć nie zawsze zrozumiałych rysunków Piotra Kakieta. Czy PC World Komputer godnie kontynuował tradycje dawnego Komputera? Cóż. Historia polskiej prasy komputerowej w latach dziewięćdziesiątych to już temat na zupełnie inny artykuł. ■



W I E L K A B I T W A  
**SEGA**

✚ Mega Drive (Genesis) z zamontowaną przystawką 32X. Dla klientów miało być to najtańsze na rynku wejście w świat 32 bitów.

■ Marcin Kiendra

Mega-CD i 32X to rozszerzenia do Mega Drive, które miały sprawić, że Sega będzie dominować na rynku konsol. Ale historia potoczyła się inaczej. Poprzez konstruowanie w pośpiechu, małą bibliotekę tytułów i w efekcie niedocenie nie przez graczy, okazały się największą porażką w historii japońskiego giganta.

**K**iedy w Polsce początku lat dziewięćdziesiątych toczyliśmy spory, co jest lepsze: Amiga, Atari ST czy pecety, na Zachodzie trwała wojna pomiędzy Mega Drive i Super NES. Konsola od Segi była na rynku nieco dłużej, bo od 1988 roku (SNES od 1990), ale pomimo to nie zdołała wyrobić sobie wyraźnej przewagi nad swoim 16-bitowym konkurentem. O ile w dzisiejszych czasach trzej wielcy producenci konsol w bardzo wyważonym tonie wypowiadają się na temat rywali, to wtedy Sega bez pardonowo atakowała Nintendo, traktując ich sprzęt jako zabawkę dla dzieci i podkreślając, że Mega Drive jest jedyną maszyną godną prawdziwych graczy. Ta mocna polityka na nic się zdała, ponieważ SNES błyskawicznie rósł w siłę, szczególnie w rodzimej Japonii, którą traktowano jako rynek najbardziej prestiżowy. Powoli tracąc grunt pod nogami, „Niebiescy” zdecydowali, że ich konsola musi zostać ulepszona tak, aby ponownie stała się najpotężniejszą maszyną dostępną w sprzedaży (skądinąd ten slogan wrócił ostatnio do łask). Ponieważ od premiery Mega Drive minęło stosunkowo niewiele czasu, to zastępowanie jej zupełnie nowym sprzętem było zbyt radykalnym posunięciem. Szukano więc innego rozwiązania. Punktem zaczepienia stał się CD-ROM, który jawił się jako fantastyczne nowe medium zdolne pomieścić nieporównywalnie więcej danych niż kartridże, dyskietki, a nawet ówczesne twarde dyski w pecetach. Co to mogło oznaczać dla graczy?



Niesamowicie rozbudowane wirtualne światy wypełnione piękną grafiką i krystalicznie czystym dźwiękiem. W ten sposób powstała idea Mega-CD w formie opcjonalnej przystawki do Mega Drive, które w tandemie miały tworzyć iście wybuchową mieszankę, dostarczając graczom rozrywkę na najwyższym poziomie. Mega-CD stanowiła dla podstawowej konsoli solidną kurację wzmacniającą. Otrzymała drugi procesor Motorola 68000 z taktowaniem zwiększonym do 12,5 Mhz, nowy chip graficzny zdolny wyświetlić efekt skalowania i obracania bitmap podobny do znanego ze SNES trybu Mode 7, więcej pamięci RAM i dużo lepsze możliwości dźwiękowe. Wisienką na torcie miała być możliwość odtwarzania filmów FMV na pełnym ekranie, a co za tym idzie, tworzenia gier z niespotykanym dotąd rozmachem. Japończycy pracowali nad tymi ulepszeniami samodzielnie, w tajemnicy nawet przed swoimi kolegami z Sega of America, co zaczęło rodzić pewne problemy. W USA miały powstać pierwsze gry wykorzystujące technologię FMV, a tymczasem z Kraju Kwitnącej Wiśni spływały jedynie strzępy dokumentacji technicznej nowej przystawki. Deweloperzy błądzili więc po omacku i nie do końca wiedzieli, co tak naprawdę da się z Mega-CD wycisnąć. O wadliwej komunikacji i nietrafionych decyzjach centrali firmy mieli wkrótce przekonać się sami gracze.



✚ W USA konsola Mega Drive nazywała się Genesis. Przystawka Mega CD montowana była z boku, a nie od góry, jak w europejskim modelu.

## PIERWSZE POTKNIĘCIE

Sega bardzo intensywnie szykowała premierę Mega-CD, reklamując ją w prasie, radiu i telewizji. Przekaz był jasny – inwestując w najnowszą przystawkę do swojej konsoli Mega Drive, wejdiesz na najwyższy poziom wirtualnej rozrywki. Wszystko było naj, włącznie z ceną, którą rynek poznał tuż przed pojawieniem się sprzętu w sklepach. Przystawka pojawiła się w Japonii w grudniu 1991 roku w zawrotnej kwocie 50,000 jenów (400 dolarów), zdecydowanie za wysokiej dla przeciętnego klienta, co później

## Wraz z wypuszczeniem obu przystawek Sega na szczęście nie porzuciła posiadaczy Mega Drive i nadal wydawała nowe gry aż do 1996 roku.

✚ Lunar: The Silver Star. Gra, która uratowała Mega CD od katastrofy w pierwszych tygodniach jej istnienia.

potwierdziła kiepska sprzedaż. Mega-CD zaliczyła najłabszy start ze wszystkich konsol Segi, a w ciągu roku znalazła na tamtejszym rynku jedynie nieco ponad 100 tysięcy nabywców, co przy założeniach przynajmniej 500 tysięcy sprzedanych egzemplarzy było dla całej firmy solidnym ciosem. Oprócz ceny wielkim rozczarowaniem okazały się tytuły startowe, które wypadły dużo poniżej oczekiwań. Sol-Feace było strzelaniną znaną już z Mega Drive i usprawnioną jedynie o nowe aranżacje muzyczne, a Heavy Nova, która miała w założeniach pokazać moc Mega-CD, okazała się niegrywalnym śmieciem. Tak więc końcówka 1991 roku była dla Segi bardzo bolesna. Kiedy sytuacja wydawała się beznadziejna, z odsieczą przyszła gra Lunar: The Silver Star, z miejsca zdobywając serca i portfele Japończyków.

To fantastyczne RPG korzystało z dobrodziejstwa pojemności płyty CD, oferując rozległy świat, nastrojową muzykę i mnóstwo animowanych przerywników filmowych. Ten jeden tytuł wystarczył, żeby gracze dali „Niebieskim” drugą szansę.

Inaczej do premiery podeszła Sega of America, szykując na dobry początek trzy gry wykorzystujące FMV i reklamowane jako największy atut Mega-CD. Ale Night Trap, Sewer Shark i Cobra Command były tak naprawdę wydmuszkami. Owszem, świetnie prezentowały się w materiałach prasowych, a screeny wydawały się krzyczeć: „Musisz to mieć!”, ale właściwą zabawę trapiło wiele problemów. Zamiast obiecanej niesamowitej immersji i nowego wymiaru rozrywki cała interakcja ograniczała się przeważnie do poruszania po ekranie kursorem/celownikiem,





✚ Jurassic Park to nie tylko jedna z najlepszych gier na Mega-CD, ale też mała interaktywna encyklopedia dinozaurów. Grasz i przy okazji dowiadujesz się, co to za kolos przechadza się po ekranie.



✚ To nie jest screen w złej jakości. Tak kiepsko wyglądało odtwarzanie filmów na Mega-CD. Ziarno, mało kolorów i mocna kompresja.



✚ The Terminator. Tysiące wystrzelonych z karabinów pocisków, błyskające na ekranie eksplozje granatów i czysta orgia zniszczenia w klasycznym 2D.

wcisnięcia przycisku Fire albo kierunku lewo/prawo i obserwowania kolejnych sekwencji wideo. Z technicznego punktu widzenia interaktywne filmy były często wyświetlanym na małym wycinku ekranu mocno skompresowanym, pełnym ziarną materiałem z niewielką ilością kolorów. Częściowym winowajcą był napęd CD działający z prędkością transferu 150 KB/s, na którym szybsze sceny dostawały czkawki. Pomimo chłodnego przyjęcia nowego gatunku, Sega wciąż promowała wydawanie takich produkcji, starając się uczynić z nich coś na wzór hollywoodzkiego kina akcji. Wystarczy przytoczyć choćby luźno nawiązujące do filmu „Top Gun” Tomcat Alley, które było w zasadzie widowiskowym klipem z wojskowymi odrzutowcami w roli głównej, gdzie przy okazji gracz mógł postrzelać do wrogich celów.

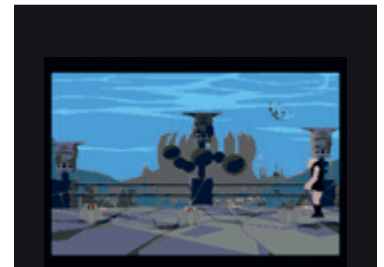
Inną grupę gier stanowiły reedycje tytułów wydanych wcześniej na kartridżach. W takim wypadku najczęstszą i jedyną zmianą było dorzucenie lepszej ścieżki audio i digitalizowanej mowy. Dodatkowe animowane intro czy outro zdarzało się niezwykle rzadko, nie mówiąc już o rozbudowaniu samej gry. Ponieważ sprzedaż „odgrzewanych kotletów” szła opornie, Sega zaczęła stosować inną taktykę, proponując swoim klientom kompletnie odświeżone wersje wybranych tytułów.

### **ZNANE TYTUŁY NA STERYDACH**

**P**ierwszą produkcją oferującą daleko idące usprawnienia był Jurassic Park (1993). Można śmiało powiedzieć, że pod tą samą nazwą wypuszczono zupełnie inną grę. O ile na Mega Drive była to do bólu klasyczna platformówka, to w przypadku Mega-CD przygotowano przygodówkę FPP w stylu pecetowego Mysta. Ideą gry było zwiedzanie kolejnych lokacji parku połączone ze zbieraniem

i używaniem przedmiotów w odpowiednich miejscach. Gatunek był niezbyt popularny na konsolach, dlatego żeby przyciągnąć graczy, Jurassic Park ubrano w odpowiednie szaty. Sega wysłała swoją ekipę na Hawaje, gdzie przez kilka dni filmowano plenery, które następnie wpleciono do gry pod postacią sekwencji wideo obrazujących poruszanie się w terenie. Właściwa akcja toczyła się już na statycznych ujęciach, co razem dało zadziwiająco dobry efekt i wreszcie okazało się, że da się zrobić wciągającą grę, rozsądnie korzystając z FMV.

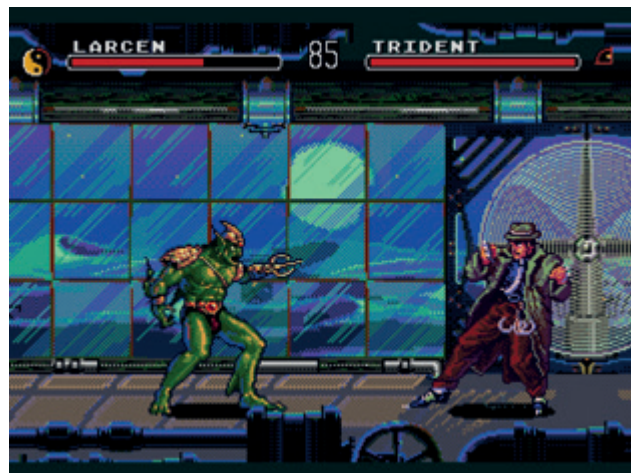
Chwilę później na rynek zawitał The Terminator, który luźno nawiązywał do filmu Camerona z 1984 roku i opierał się ma podobnych zasadach, co wersja na kartridżu. Gracz jako John Connor przeżywał kolejne poziomy, prowadząc ciągłą wymianę ognia z mechanicznymi oddziałami Sky-netu. Tu podobieństwa się kończyły. Mega-CD otrzymała większe poziomy, wstawki filmowe pomiędzy etapami (dodajmy, że dość przypadkowo skompresowane) i przede



✚ Heart of the Alien miało być długo oczekiwaną kontynuacją znakomitego Another World. Ekskluzywne wydanie na Mega-CD pozostawiło jednak spory niedosyt. Eric Chahi nie angażował się zbyt wiele w produkcję, a większość pomysłów, które przekazywał „zastępczej” ekipie Interplaya, w ogóle nie wykorzystano. Głównym bohaterem gry został bezimienny obcy, z którym Lester uciekał z więzienia w pierwszej części.



✦ Eternal Champions: Challenge from the Dark Side. Czym byłaby konsola w latach dziewięćdziesiątych bez dobrej bijatyki?



wszystkim odświeżoną grafiką z kapitalną animacją postaci i efektem paralaksy tła. W reklamach wyraźnie podkreślano przewagę Terminatora uruchomionego na Mega-CD nad jego odpowiednikiem na kartridżu, sprowadzając tego drugiego do rangi pospolitej strzelaniny.

Dużo uwagi poświęcono bijatykom, które bardzo dobrze sprzedawały się na wszelakich platformach. Mega-CD była dla Segi świętą okazją, żeby pochwalić się wysoką i nieosiągalną dla konkurencji jakością konwersji z automatów arcade. Na pierwszy ogień poszedł Final Fight, na którego posiadacze Mega Drive czekali miesiącami, patrząc, jak ich koledzy z Super Nintendo bawią się grą w najlepsze. Wreszcie w 1993 roku, po przeszło czterech latach od premiery, na maszynie od Segi można było zagrać w najlepszą odsłonę tej gry, jaka ukazała się na domowe konsole. To była najbardziej kompletna wersja: z pełnymi etapami, trzema postaciami do wyboru i obowiązkowym trybem dla dwóch graczy, którego tak brakowało na SNES. Jeśli ten tytuł był wreszcie dość dobrym powodem do kupna przystawki, to jeszcze lepszym było Eternal Champions: Challengers from Dark Side (1994). Ta znakomita bijatyka 1 na 1 była już wcześniej dostępna na kartridżu, jednak

✦ Mega Jet to kolejna przenośna wersja Mega Drive stworzona specjalnie na potrzeby japońskich linii lotniczych. Podłączamy sprzęt do monitora wbudowanego w oparciu fotela samolotu i jazda!



✦ Nalot na Gwiazdę Śmierci w wersji na 32X wywoływał szybsze bicie serca. Mocny tytuł ze świata Star Wars.

## Akcja!



Okładki gier na Mega-CD krzychały: „Zagraj w filmie!”, „Ponad godzinę materiału wideo”, próbując przekonać klientów do nowego formatu rozrywki. Screenshoty z tyłu pudełka były najczęściej odpowiednio podrasowane, co miało ukryć faktyczną nienajlepszą jakość skompresowanej grafiki. Klienci szybko zrozumieli, że nabijają się ich w butelkę.

w przypadku edycji CD zafundowano jej solidny lifting. Grę otwierało teraz kilkuminutowe intro w postaci renderowanego filmu, a podczas właściwej rozgrywki dało się zauważyć odświeżoną i bogatszą w detale grafikę. Dziewięciu znanych już wojowników uzupełniono aż o trzynaście nowych postaci, dodając im specjalne ciosy kończące walkę na wzór fatalities z Mortal Kombat.

Jednak jeśli spojrzeć na większość tytułów, to nie było tak różowo. Sega dwoiła się i troiła, byle tylko dogodzić graczom, ale po prawdzie w pierwszej połowie 1994 roku Mega-CD wydawała się być martwa. Nie spełniła pokładanych w niej nadziei, a sprzedaż leciała na łeb, na szyję. Z drugiej strony w tym schyłkowym okresie wydano kilka znakomitych gier. Przede wszystkim ku uciesze

graczy pojawiła się kolejna odsłona Sonika, naczelną maskotki Segi. Premiera Jeża na nowym formacie łączyła klasyczne dwuwymiarowe światy z etapami w 3D, zachowując znak rozpoznawczy serii, czyli obłądną prędkość poruszania się po poziomach. Sonic CD zachwycał rozbudowaniem i czystą przyjemnością płynącą z gry, stając się najlepiej ocenianą produkcją w historii Mega-CD. Z kolei fani kosmicznych strzelanin dostali Slipheed - stworzone w pełnym 3D z użyciem wielokątów, wprawdzie skąpo teksturowanych, ale i tak nadających grze niepowtarzalny wygląd. Połączenie dynamicznej akcji i przemyślanych poziomów pokazało, jak należy tworzyć strzelaninę nowej generacji. Ostatnim rozdziałem życia przystawki do Mega Drive było pojawienie się kilku

wyjątkowych tytułów RPG z najwyższej półki. Niewątpliwą gwiazdą tego gatunku był Snatcher autorstwa mistrza Hideo Kojimy. Ociekający mrocznym klimatem thriller SF - mocno inspirowany „Blade Runnerem” - powstał w klasycznej oprawie 2D wzbogaconej o doskonały voice acting i sceny przerywnikowe utrzymane w stylu anime. Choć gra ukazała się też na inne platformy (MSX, PC-Engine), to wersja dla „Niebieskich” jako jedyna doczekała się tłumaczenia na język angielski. Godziny dobrej zabawy można było spędzić również w fantastycznych światach Shining Force CD oraz w Shadowrunie, który to został ostatnim oficjalnie wydanym tytułem na Mega-CD.

### 32-BITOWA KURACJA

Sega, mając świadomość, że nic już nie uratuje Mega-CD, rozpaczliwie szukała następnego rozwiązania mającego przedłużyć życie 16-bitowej konsoli. Odważny ruch, zważywszy na to, że klienci mogli kupić już Atari Jaguar i 3DO, które reprezentowały kolejną generację. Po gigantycznej burzy mózgów centrala w Japonii zdecydowała o wdrożeniu dwóch projektów

✚ Wypuszczony w 1994 roku odtwarzacz płyt Aiwa Mega CD mógł również służyć do uruchamiania gier z konsoli Segi.

Nintendo nie atakowało kolejnymi wersjami SNES. Jedynym krokiem w rozbudowie konsoli miał być napęd CD powstały we współpracy z Sony.

nazwanych kodowo Mars i Jupiter. Pierwszy miał być kolejnym rozszerzeniem do Mega Drive i tworzyć z niej dużo mocniejszy sprzęt wkraczający w świat 32 bitów. Drugi, bardziej dalekosiężny, skupiał się na zupełnie nowej konsoli, którą świat poznał później jako Sega Saturn. Pracą nad przystawką zajęli się inżynierowie z Sega of America, szybko nadając jej oficjalną nazwę 32X. Na przygotowanie gotowego produktu dostali zaledwie 10 miesięcy, co było tempem iście szatańskim, a przecież trzeba było jeszcze zadbać o gry i zdążyć z tym wszystkim na premierę przewidzianą na koniec 1994 roku. Na papierze przystawka 32X wyglądała całkiem dobrze. Dwa 32-bitowe procesory RISC wraz z pamięcią 512kb dawały teoretycznie czterdziestokrotny przyrost mocy w stosunku do Mega Drive.



✚ Firma JVC na licencji Segi opracowała model hybrydowy łączący w sobie Mega Drive i Mega-CD. Urządzenie przypominało Discmana, dzięki czemu wyglądało zgrabnie, zachowując przy okazji pełną funkcjonalność oryginalnych platform. Pozwalało odpalać gry z kartridży oraz CD. Popularność hybrydy była znikoma, wyprodukowano niewiele egzemplarzy, dlatego dzisiaj ów sprzęt stanowi łakomy kąsek dla kolekcjonerów.

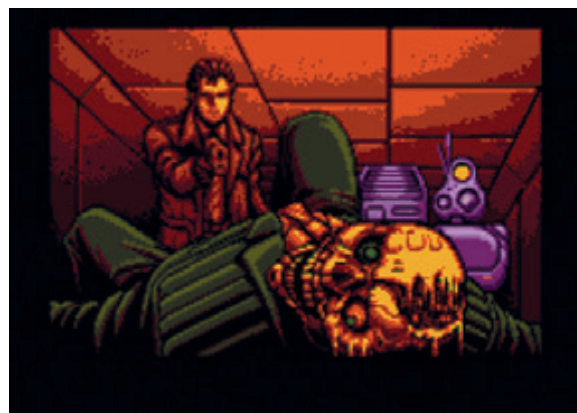
Jedynym zgrzytem wydawała się być decyzja o pozostaniu przy kartridżach, których pojemność mogła ograniczać pomysły deweloperów. Mimo to sprzęt wydawał się być godnym rywalem dla konkurencji, więc nastroje były optymistyczne. Przewidywano, że dzięki 32X poczciwa Mega Drive przetrwa na rynku kolejne dwa lata, aż tu nagle nadeszła mrożąca krew w żyłach wiadomość z centrali - tworzony równoległe Saturn wejdzie do sprzedaży pod koniec listopada 1994 roku! O wiele wcześniej niż pierwotnie planowano! Wydawało się, że zarząd Segi postradał rozum, chcąc prawie jednocześnie wypuścić dwie nowe maszyny. Wprawdzie Saturn miał przez





✚ Dorosły cyberpunkowy RPG w postaci Snatchera wcale się nie zestarzał. Wspaniały 16-bitowy klasyk, w który można dziś zagrać bez zgrzytania zębami.

✚ Road Avenger to przykład tytułu FMV z bardzo ograniczoną interakcją ze strony gracza. „W odpowiednim momencie wciśnij kierunek w lewo”!



pierwsze pół roku być dostępny tylko w Japonii, a z tańszym o połowę 32X celowano w rynek amerykański i europejski, to i tak cały pomysł przystawki do Mega Drive wydawał się nie mieć już sensu. Dla klientów oznaczało to oczywiste pytanie: po co wydawać pieniądze na rozbudowę konsoli, która nagle stanie się sprzętem poprzedniej generacji? W Sega of America wszyscy po cichu wiedzieli, że najprawdopodobniej powtórzy się historia podobna do tej z Mega-CD. Robiąc dobrą minę do złej gry, marketingowcy próbowali przekonać graczy, że 32X jest rozwiązaniem idealnym na swoje czasy i zapewni sporą liczbę ekskluzywnych produkcji, włącznie z kolejną częścią przygód Sonika. Premiera przystawki odbyła się w USA w listopadzie 1994 roku, z ceną ustaloną na poziomie 150 dolarów. Dla całego zespołu pracującego nad 32X była to radość przez łzy, ponieważ prawie w tym samym momencie w Japonii pojawił się Saturn, a tuż za rogiem czaiła się inna potężna maszyna – Sony PlayStation.

Dla graczy i tak najważniejsze były tytuły startowe, przy których Sega starała się nie powtórzyć błędu słabych jakościowo gier sprzedawanych podczas premiery Mega-CD. Najwięcej oczekiwania wiązano

z kultowym już Doomem, produkcją zdolną podźwignąć sprzedaż 32X. No cóż, w tym wypadku sukces był połowiczny. Wielki pośpiech towarzyszący tworzeniu tej konwersji sprawił, że dręczyły ją różne bugi, nie przygotowano na czas wszystkich etapów, a pole ekranu gry zostało ograniczone, żeby utrzymać płynność działania. Na szczęście pozostał klimat i radość czyszczenia kolejnych poziomów z hord przeciwników. Drugi as w rękawie stanowiło Star Wars Arcade, które wprawdzie nie było nowym tytułem, tylko kopią gry z automatów, ale i tak magia uniwersum przyciągała klientów jak magnes. Grało się wybornie, głównie za sprawą środowiska 3D, w którym za sterami rebelianckich maszyn gracze mogli toczyć kosmiczne bitwy z myśliwcami TIE czy gwiazdowymi niszczycielami oraz przeprowadzić widowiskowy atak na Gwiazdę Śmierci. Sega po raz kolejny proponowała też reedycję swoich starych produkcji, chwalać się przy okazji perfekcyjnymi konwersjami gier z automatów. Takie klasyki jak Space Harrier, Afterburner czy nieco nowsze Virtua Racing trafiły na 32X w niemal niezmienionej formie. Owszem, wymienione tytuły nosiły etykietę „arcade perfect”, ale powiedzmy sobie szczerze, że po tylu

✚ Slipheed pokazywał, że przystawka Mega-CD dobrze radziła sobie z przeliczaniem nieoteksturowanych wielokątów.

## Epigon



Tak naprawdę docelowym krokiem Segi w świat 32 bitów był Saturn. Konsolę pamiętamy z wielu ekskluzywnych tytułów: Virtua Fighter, Virtua Cop czy Sega Rally, które – choć znakomite – nie potrafiły wygrać w walce z PlayStation. Następca Saturna, czyli Dreamcast, ukazał się w listopadzie 1998 roku i był ostatnim jak dotąd sprzętem wyprodukowanym przez Segę.

lat od premiery nie robiły już takiego wrażenia jak kiedyś. Czarno na białym widać było, jak Sega po raz kolejny mocno traci w oczach klientów. Obiecane ekskluzywne hity nie nadciągały, a zniecierpliwieni gracze kupowali konsole konkurencji.

Sega of America próbowała ratować sytuację, zapowiadając nowe odsłony Streets of Rage i Sonika, co było wierutnym kłamstwem, bo takowe gry w ogóle nie powstawały. Zamiast nowej produkcji z Jeżem w roli głównej pojawił się Knuckles' Chaotix (1995), który był spin-offem serii i chociaż zasługiwał na uznanie, to rozgoryczenie graczy zawiedzionych obietnicami było zrozumiałe. Tygodnie miały, a katalog dostępnych tytułów



✦ Symulatory na konsolach były gatunkiem praktycznie nieznanym. Thunderhawk próbował wypełnić tę niszę, ale to wciąż raczej strzelanka lotnicza niż próba oddania lotu śmigłowcem.

wciąż był bardzo ubogi. Świat elektronicznej rozrywki zajmował się teraz starciem Saturna z PlayStation, więc wszystkie inne platformy stanowiły dalszą ligę. Sega pompowała wszystkie środki w promocję i kolejnej produkcji na swoją nową konsolę, przez co 32X zostało porzucone w zasadzie z dnia na dzień. Pożegnaniem dla rozczarowanych klientów był Virtua Fighter, bijatyka stworzona całkowicie w 3D i dostępna wcześniej jedynie na automatach. Gatunek od lat zakorzeniony w klasycznych sprite'ach

poszedł w świat wielokątów i to powodowało absolutny opad szczęki. Kto wie, czy gdyby tak dopracowane i nowatorskie gry ukazywały się od premiery przystawki, to być może sukces rynkowy byłby większy? A tak 32X skończyło z zaledwie około 600 tysiącami sprzedanych egzemplarzy i śmieszoną liczbą 42 wydanych tytułów. Zresztą przyczyn porażek obydwu przystawek do Mega Drive można byłoby szukać w kilku miejscach jednocześnie. Przede wszystkim brak szerokiej gamy ponadprzeciętnych



✦ Szałeńczy lot F-14 nad terytorium wroga w wersji na 32X technicznie był bardzo wierny automatowej wersji.

produkcji, puste obietnice związane z planami wydawniczymi i konkurencja, która oferowała pełnoprawne konsole wkraczające w świat 32 bitów bez udawania, że jedną nogą stoi się jeszcze w starej generacji. Mega-CD miała nawet więcej grzechów na sumieniu z kosmiczną ceną na czele oraz wpychaniem klientom na siłę technologii FMV, która już od początku pokazywała, że z prawdziwymi grami ma mało wspólnego. Niestety Sega przegrała tę walkę. A nawet dwie. ▬

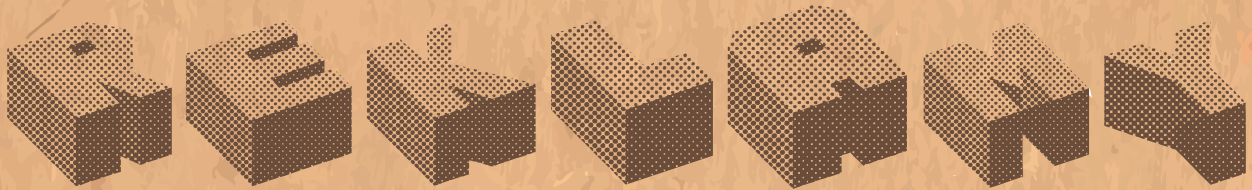


✦ Nowa konsola Segi bez Sonika? Najpierw były obietniczki, a skończyło się na substytucji w postaci Knuckles' Chaotix.



✦ Z połączenia Mega Drive, Mega-CD i 32X powstało kuriozalne monstrum z całą plątaniną kabli. Jeśli ktoś zdążył się już zgubić w ilości rozszerzeń do 16-bitowej Segi, to dodajmy, że tandem dwóch przystawek także miał swoje specjalne wersje gier. Nieszławy Night Trap, Slam City czy Supreme Warrior były portami z Mega-CD usprawnionymi o lepszą jakość grafiki (mniej kompresji), za której przetwarzanie odpowiadało w tym wypadku 32X.

# HISTORIA W PAPIERZE ZAKŁĘTA



Podważając sens istnienia prasy drukowanej, stawia się pod znakiem zapytania potrzebę zajmowania się historią. Gdyby nie prasa, nie wiedzielibyśmy prawie nic o początkach elektronicznej rozrywki. Wywiady udzielane przez pionierów skazywałyby plama megalomanii, notatki zostawiane na w serwisach BBS dawno by szlag trafił, a na podstawie samych zdjęć zrobionych na targach trudno byłoby odtworzyć dzieje.

■ Micz

**A**rchiwa magazynów z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych na szczęście przetrwały. Wertując je, dociera się do nieznanych zagadnień, odkrywa prawdziwe korzenie wielomiliardowego przemysłu. Swoją podróż zacząłem od reklam z amerykańskiego miesięcznika Computer Gaming World.

Każdy, kto miał coś do powiedzenia, zamieszczał tam reklamy i dbał, by jego gry były opisywane. Właśnie tak. Krytyczny element reprezentowała tajemnicza Scorpio, poza nią magazyn - dbając o swój własny interes - był od tego, by przedstawiać komputerowy powab. Dlatego reklamy wydają mi się bardziej wartościowe od samych recenzji, gdyż pokazują, kto miał realną władzę w branży gier. ■



■ Steve Jobs od samego początku swej działalności dbał o to, by Apple II to nie był sam komputer, lecz żeby dookoła niego powstał cały mikrowśzechświat. Produkcją części z tych akcesoriów zajmowała się firma TG Products. Taki na przykład TG Joystick za 60 dolarów stanowił białe pudełko, z którego wystawała czarna manetka, plus dwa czerwone przyciski z lewej strony.

■ Broderbund istnieje do dzisiaj - i to jest pewne zaskoczenie. Gdy zaczęli w epoce reaganowskiej, byli jednymi z najbardziej obrotnych wydawców, wyspecjalizowanych w wyszukiwaniu nowych tematów. To po ich skrzydłami karierę zaczynał twórca The Sims Will Wright, publikując Raid on Bungeling Bay. Wings of Fury też było samodzielnym dziełem innego autora - Steve'a Waldo, który potem zniknął jak kamfora.





■ Brian Fargo wypuścił Demon's Forge w 1981 roku, chwytając się wszelkich sposobów, by szerzyć wieści o swym produkcie. Już wówczas stało się jasne, że jest mocny w marketingu. Po kilku latach stać go już było na wykupienie reklamy w CGW. Naga kobieta przywiązana do pala - to nie był motyw, na który odważyłoby się 95% twórców z tamtego okresu.



■ Games Computers Play było jedną z najciekawszych inicjatyw w gromym środowisku, zainaugurowaną jeszcze zanim Lucasfilm Games wpadł na pomysł, żeby realizować wieloosobową grę Habitat. Chodziło o stworzenie usługi sieciowej umożliwiającej użytkownikom komputerów Atari z 48 KB zabawę w gry multiplayer, jak choćby Lords of Space, z wykorzystaniem interfejsu graficznego w stylu tego z Macintosh. Była to idea śmiało wyprzedzająca swój czas. Mózgiem GCP był Gardner Pomper (1956-2016). Zmarł dosłownie dwa miesiące przed napisaniem tego artykułu.

■ Ultima II: The Revenge of the Enchantress została wydana latem 1982 roku przez... Sierrę On-Line. Ken Williams pojawiał się na targach w towarzystwie Lorda Britisha, a jednak gdzieś za kulisami kryła się chęć zagarnięcia praw do rozwijającej się marki. Fabuła Ultimy II była co prawda dość bełkotliwa, wplatając do akcji podróże w czasie, przez co stała zamieniona na lasery, ale sprzedała się w krzepkim nakładzie 50,000 sztuk. Konflikt z Williamsem spowodował, że Richard Garriott w 1983 roku założył własną firmę, którą nazwał Origin Systems.



■ Sama Sierra On-Line nie była zbyt hojnym reklamodawcą. Trudno znaleźć reklamy jej flagowej serii Hi-Res Adventures, a zamiast tego zachęcano do kupna Quest for Tires czy widocznego tutaj Oil's Well, który stanowił rozwiniętego kłona Pac-Mana. Chodziło o zapuszczanie rury naftowej do labiryntu, tak by zasysała odpowiednio robaczki i zjadała kulki. Mało ambitne, ale ktoś stwierdził, że lepiej reklamować to niż przygodówki, z których w 1984 roku Sierra była już dobrze znana.



■ Strategic Simulations Inc., o którym pisaliśmy w Pixelu #21, było absolutnym władcą wczesnych numerów CGW. W każdym numerze musiały się znaleźć wieści z frontu Joela Billingsa, który siedzibę swej firmy umieścił w Mountain View, przy North Rengstorff Ave 1046. I znów nostalgia, znów przemijanie, bo po dwóch stronach skrzyżowania, gdzie znajdowało się SSI, obecnie mieszczą się McDonald's i siedziba organizacji zrzeszającej trenerów osobowości. Jedyny plus jest taki, że Joel Billings najlepiej się zestarzał spośród chyba wszystkich twórców gier.



🚀 Niedługo już może zobaczymy, gdzie wylądował Apollo 11: na Księżycu czy w studiu filmowym.

# Wielka Księżycowa

Dziesięć lat temu firma Google, w duchu amerykańskiego Dzikiego Zachodu, położyła na stole worek pieniędzy, przeznaczony jako nagroda dla pierwszego prywatnie finansowanego zespołu, który zrealizuje misję na Księżyc. W tym roku ta nowa wielka gonitwa na Srebrny Glob ostatecznie się rozstrzygnie.

■ User Jama

**W**arunki konkursu Google Lunar XPrize są proste. Mogą w nim wystartować zespoły, które nie korzystały z dofinansowania państwowego większego niż 10%. Jednym z celów nagrody jest natomiast udowodnienie, że Księżyc jest osiągalnym celem nie tylko dla wielkich rządowych agencji kosmicznych. Trzeba bezpiecznie posadzić na Księżycu łazika, który musi przebyć drogę przynajmniej połowy kilometra, strumieniować ze swojej podróży przynajmniej 8-minutowy obraz wideo wysokiej rozdzielczości (720p) oraz przesłać panoramę zdjęciową 360°.

## ■ XPrize

**Finaliści** nie podejmują rękawicy tylko dla zysku, bo wszyscy będą na minusie. Wygrany z dodatkami zgarnie 25 milionów dolarów. Budżet najtańszej wyprawy szacuje się na 36 milionów. Ważne jest przetarcie szlaku, ale liczy się też narodowa inspiracja dla młodego pokolenia naukowców.

Pierwszy zespół, który to osiągnie, zgarnie nagrodę główną w wysokości 20 milionów dolarów. Drugi jako nagrodę pocieszenia dostanie 5 milionów. Dodatkowo wystawiona jest pula do 5 milionów dolarów za dodatkowe zadania. Strumieniowanie wideo z jednego z miejsc lądowania misji Apollo z ukazaniem sprzętu NASA warte jest 4 miliony. Pokazanie jednego ze sprzętów, wysłanych na Księżyc w ramach innych historycznych misji, to okrągły milion. Wydłużenie drogi łazika do 5 kilometrów to dodatkowe 2 miliony. Przetwanie przez łazik dwóch dob księżycowych i sporych amplitud temperatury dnia do

nocy to kolejne 2 miliony. Wykrycie w naukowo potwierdzony sposób obecności wody to 4 miliony.

Do ostatniego etapu wyścigu przeszło pięć zespołów, którym udało się do końca zeszłego roku zabezpieczyć kontrakty na transport raketowy dla swoich łazików. Pierwszy zespół to SpaceIL z Izraela. Rakieta, która zabierze ich pojazd na Księżyc, to Falcon Heavy firmy SpaceX. Sama opłata za przewóz potężną maszyną z 27 silnikami Merlin wyniosła 10 milionów dolarów. Tak tanio tylko dlatego, że księżycowy łazik będzie jednym z kilku ładunków wynoszonych podczas tego startu, pozostałe

zostaną na orbicie. Sam łazik, zwany „Wróblem”, jest wielkości zmywarki do naczyń i waży 140 kilogramów, z czego 100 kilogramów to paliwo, które zostanie wykorzystane do wyhamowania lądowania. Po powierzchni Księżyca ma skakać jak konik polny, a wymaganą odległość 500 metrów pokona, jak dobrze pójdzie, w jednym raketowym skoku.

Drudzy kandydaci to amerykański zespół Moon Express. Ich transportem będzie rakieta Electron wyprodukowana przez Rocket Labs. Firma chwali się zastosowaniem lekkich kompozytów w budowie kadłuba oraz silników Rutherforda wykonanych techniką druku 3D. Jedyna obawa jest taka, że pojazd dopiero ma zaliczyć próbne starty, więc jego gotowość do lotów i bezawaryjność może stać pod znakiem zapytania. Rakieta jest też mniejsza niż Falcon Heavy, więc wyniesie ważący 600 kilogramów lądownik, zwany MX-1, na orbitę ziemską, skąd będzie dalej podróżował w stronę Księżyca z wykorzystaniem własnego napędu. Po wylądowaniu, podobnie jak łazik z Izraela, MX-1 ma poruszać się skokami, odpalając swój silnik raketowy.

Trzeci team, Synergy Moon, jest mocno międzynarodowy i posiada przedstawicieli z 15 krajów. Tutaj taksówką na Księżyc ma być rakieta Neptune firmy Interorbital Systems. Neptune to w zasadzie rodzina rakiet składana z indywidualnych modułów napędowych niczym z klocków Lego. Wariant, który ma dotrzeć na Księżyc, to czterostopniowa rakieta złożona z 36 modułów napędowych. Synergy Moon ochrzcił swoje łaziki nazwą Tesla i niewiele o nich wiadomo poza tym, że będą napędzane tradycyjnie, kołami.

Czwarty i piąty zespół, czyli Indus z Indii oraz Hakuto z Japonii, polecą na Księżyc razem. Wykorzystała będzie w tym celu indyjska rakieta Polar Satellite Launch Vehicle, a to sprawdzona technologia. Rakiety te latają na orbitę od ponad

20 lat, między innymi dostarczając w 2008 roku na Księżyc indyjski próbnik. Łazik zespołu Indus o nazwie ECU (skrót od wyrażenia „małe marzenie”) będzie ważył tylko 10 kilogramów. Natomiast japoński łazik o nazwie Moonraker wcześniej miał dzielić lot z zespołem Astrobotic, ale ten odpadł z konkurencji w przedbiegach. Pierwotnie miał lecieć z czymś w rodzaju przyczepki o nazwie Tetris. Czterokołowy Moonraker byłby odpowiedzialny za główne cele misji, a dwukołowy Tetris próbowałby zdobyć dodatkowo wygrane za badanie kraterów.

Ostatecznie pewnie polecą sam Moonraker. Start rakiety z łazikami przewidziany jest w ostatnim możliwym terminie, czyli pod koniec grudnia. Dotarcie na Księżyc po zwiększającej się eliptycznej orbicie zajmie 21 dni. W tym czasie pozostałe zespoły prawdopodobnie będą już po swoich atakach na wygraną. Paradoksalnie to tandem indyjsko-japoński może być czarnym koniem tego wyścigu, bo niewykluczone, że inne łaziki nie doleczą, nie wylądują albo nie będą umiały poruszać się po powierzchni Księżyca. Ostatni mogą być pierwszymi. ■

- 1** Wehikul **SpacEL** wykorzysta silnik, który jest używany w satelitach.
- 2** Łazik **Hakuto** Japończycy wykonali ze wzmocnionych tworzyw sztucznych.
- 3** Pojazd **Moon Express** jest największy i najcięższy ze wszystkich maszyn.
- 4** **Synergy Moon** jeszcze nie ujawniło szczegółów swojego łazika.
- 5** **Indus** będzie prowadził najmniejszą maszynę spośród konkurentów XPrize.

## Pięć zespołów. 384,000 kilometrów. Jeden wspólny cel.



**TUNGUSKA**

ZDARZYŁO MI SIĘ  
TO KILKA RAZY...  
TAK PRZYSIEDZIEĆ.

TAK RADYKALNIE  
PRZYSIEDZIEĆ.

VANDAL HEARTS,  
DRUGI RESIDENT,  
CZWARTY RESIDENT,  
XCOM...

COŚ TAM  
BY SIĘ JESZCZE  
ZNAŁAŻEŁO...

Z PIERWSZYMI  
DWOMA TYTUŁAMI PEWNYM  
WYŁĘMACZENIEM MÓGĘBY  
BYĆ BRAK KARTY PAMIĘCI DO  
SZARAKA. KONSOLA MUSIAŁA  
BYĆ WCIAŻ WŁĄCZONA, INACZEJ  
STRACIEBYM STAN GRY. JAK  
JUŻ ZACZAŁEM, TO NIECH  
SKOŃCZE, PRAWDA?

# SPRZECIWI!

MOGŁEŚ WYŁĄCZYĆ  
TELEWIZOR, PÓJŚĆ  
SPAĆ JAK CZŁOWIEK.

PEŁNA  
ZGODA.

WINNI W KAŻDYM  
Z TYCH PRZYPADKÓW  
DOPROWADZIŁEM SWÓJ  
ORGANIZM NA SKRAJ  
WYCIEŃCZENIA. NIEMAL  
40 GODZIN BEZ SNU,  
WŁAŚCIWEJ POSTAWY,  
POSIĘKÓW, ODPOCZYŃKU  
DLA OCZU, STAWÓW!

CO WIĘCEJ,  
PO ZALICZENIU RE4  
POSZEDŁEM JESZCZE  
W MIASTO! BYŁEM TAK  
ZWARIOWANY GRĄ,  
ŻE Z PARAPETU  
Z PÓŁPIETRA KLATKI  
SCHODOWEJ ZWINAŁEM  
ROŚLINĘ W DONNICZCE  
(KLASYCZNY HERB).

ZOSTAŁA MI NIEMAL  
OD RAZU ODEBRANA  
PRZEZ ZNAJOMYCH.  
NIE BEZ NIEZGODY.

ŻEBY BYŁA JASNOŚĆ.  
MÓWIĘ O SYTUACJACH,  
KIEDY ZACZYNAŁEM GRĘ,  
I NIE ZMRUŻYŁEM OKA,  
DOPÓKI NIE ZOBACZYŁEM  
NAPISÓW KOŃCOWYCH.

MÓWIĘ  
O CIĄGŁI  
DOŚWIADCZENIU  
EKSTREMALNYM,  
WYNIŚCZAJĄCYM,  
KIEDY ZOSTAJE  
TYLKO...

SZCZUR,  
LABIRYNT...

I FINISZ  
POZBAWIONY  
SATYSFAKCJI.

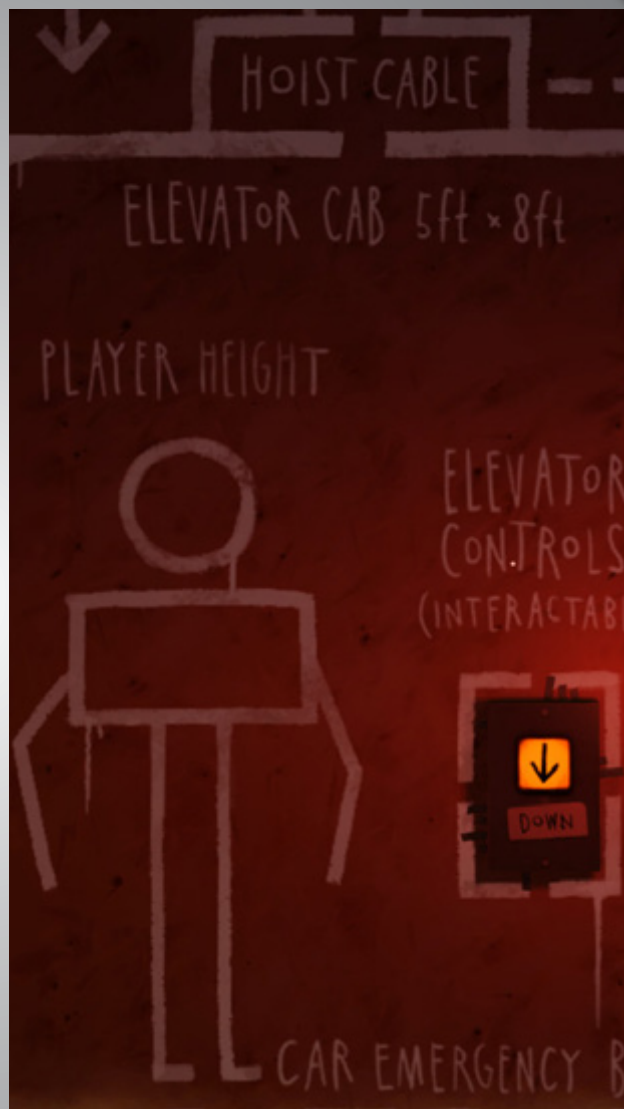
# CRASH TESTS



**100** **Ewolucja interfejsów gier wideo** od czasów prekambryjskich aż do dziś. Wskazujemy najciekawsze przypadki oraz te, które doprowadziły ich twórców do katastrofy.



**108** **IDKFA – ten kod wszyscy zapewne pamiętają.** Kody zostały wymyślone po to, by uczynić gry prostszymi, ale ich rola mocno na przestrzeni dekad ewoluowała.



**114** **Nieważne, czy grę da się skończyć w godzinę, czy w miesiąc.** Liczą się emocje, jakich doświadczamy. Nawet podczas sprintu.

# FELIETONY

107

**Piotr Pierikowski** wśród wielu współczesnych bolączek wymienia zwłaszcza chaos informacyjny.

113

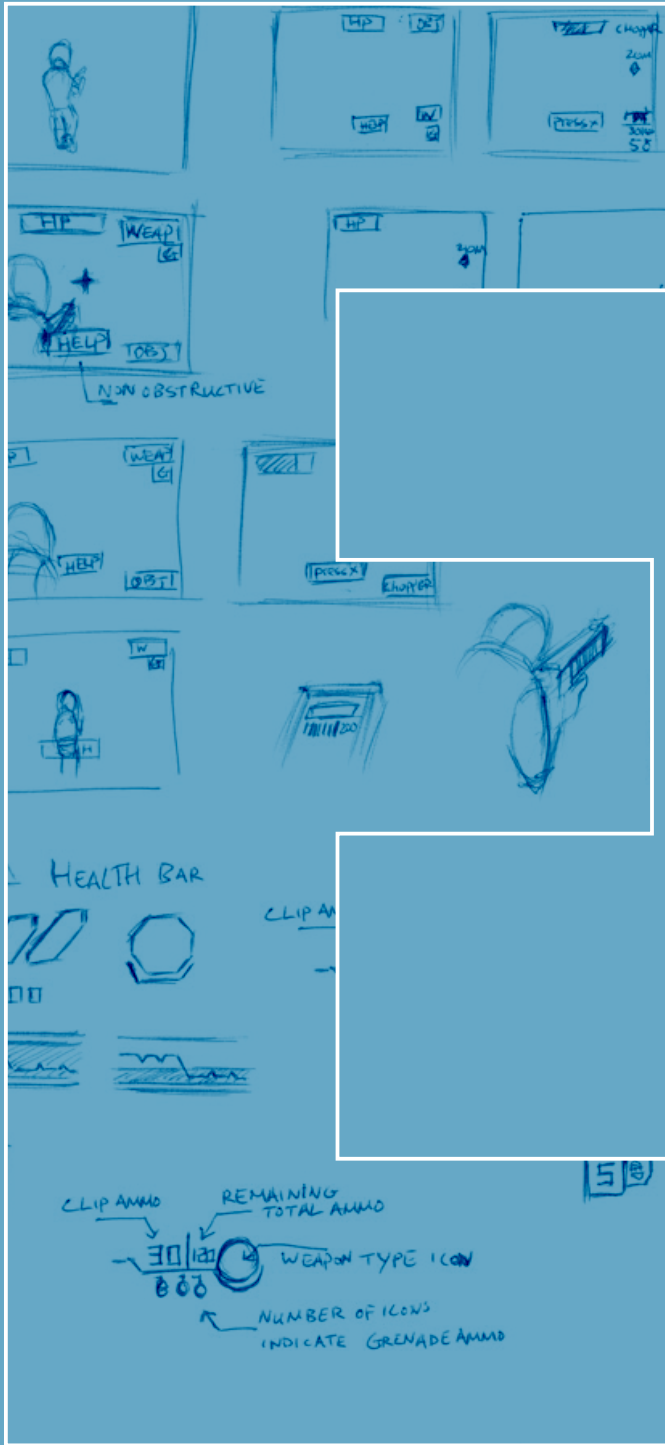
**Michał R. Wiśniewski** znany jest z tego, że nostalgiję traktuje dość brutalnie. W tym felietonie tłumaczy, dlaczego.

119

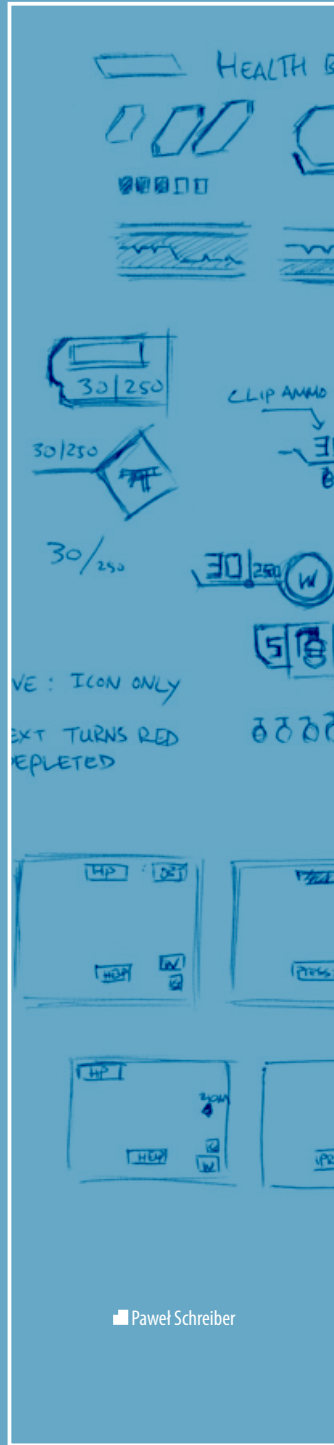
**Tomasz Gop** i Dark Souls to wybuchowa mieszanka, szczególnie jeśli dochodzi do tego Awesome Games Done Quick.

122

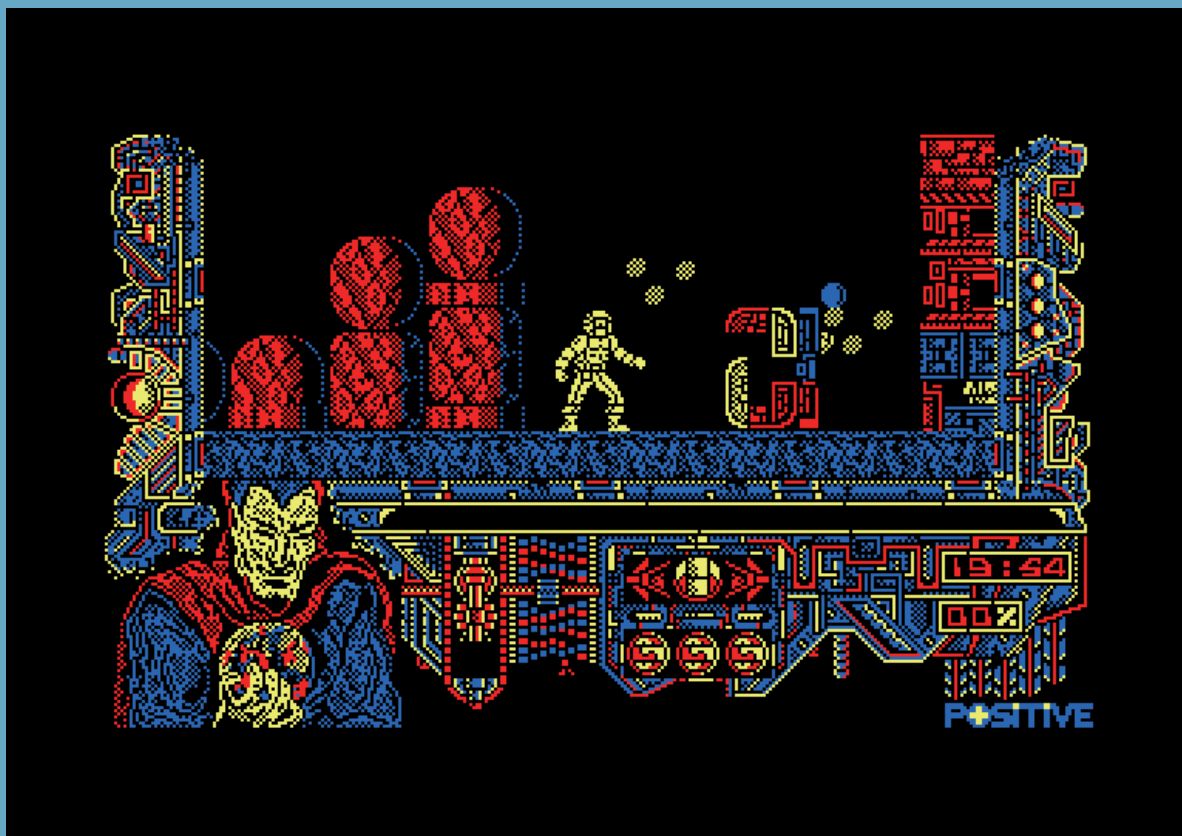
**W felietonie Borka** pojawia się pociąg, a w nim puculowaty fan Top Secretu. A to dopiero początek...



E  
W  
O  
L  
U  
C  
J  
A  
  
I  
N  
T  
E  
R  
F  
E  
J  
S  
U



W projektowaniu interfejsów bardzo często dziś mowa o optymalnym wykorzystywaniu „screen real estate”, czyli dosłownie nieruchomości na ekranie. Projektant ma przed sobą przestrzeń, którą musi zapełnić.



Amo del Mundo, czyli władca świata z 1990 roku. Złote lata Amstrada CPC. Jak się ma taki interfejs, to kogo obchodzi sama gra?

**N**ie może jednak czuć się panem na włościach – przecież każdy centymetr powierzchni jest na wagę złota, na każdym można coś umieścić. Nie można szaleć, zapychając ekran niepotrzebnymi drobiazgami. Wszystko musi być rozplanowane oszczędnie i z maksymalną efektywnością, jak w zbyt ciasnym mieszkaniu. Traktujemy to jako oczywistość, zapominając, że były kiedyś czasy, w których nie trzeba było specjalnie przejmować się ani oszczędnością, ani efektywnością. W interfejsach gier można było umieszczać niczemu nie służące ozdóbki na pół ekranu albo ikonki dwa razy większe od głównej postaci z gry. Nie było producenta, który od razu dawał za coś takiego po łapach. Przy tworzeniu gry nie trzeba było czuć się jak w biurze agenta nieruchomości, który bezlitośnie podlicza kolejne metry kwadratowe. Przyjrzyjmy się przynajmniej kilku wielkim ekscesom – grom, w których ekran na nic nie był za ciasny.

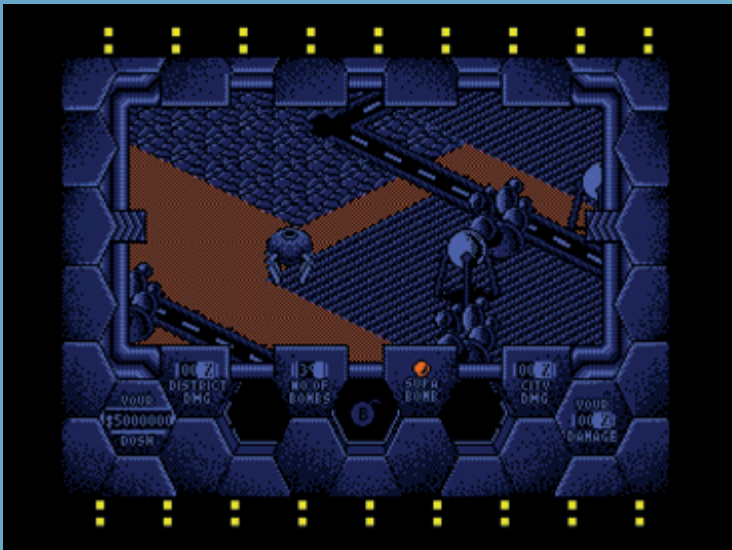
## Kosmos



**Tau Ceti Pete'a Cooka z 1985 roku** to prawdziwe cuderiko. Jego druga część, *Academy*, jest uboższa od pierwowzoru, ale pozwala na coś, co w tamtych czasach było ewenementem – samodzielne rozmieszczanie elementów interfejsu na ekranie.

Z początku problemy rozmieszczenia elementów interfejsu w grach były dość proste. W produkcjach opartych na tekście, zarówno przygodowych, jak i strategicznych (na przykład *Hamurabi* czy *The Oregon Trail*), cały ekran był wypełniony tekstem. W grach zręcznościowych – grafiką, z zarezerwowanym gdzieś w kącie miejscem na punktację. Zdarzały się jednak wyjątki, na przykład niezwykle popularna od wczesnych lat siedemdziesiątych gra *Star Trek* dzieliła ekran (albo wydruk, jeśli komputer nie miał żadnego wyświetlacza) na części: w lewym górnym rogu był widoczny zbudowany ze znaków ASCII schematyczny obraz kwadrantu, do którego właśnie

trafił statek Enterprise, a po prawej widniały informacje na temat ilości amunicji, stanu tarcz czy liczebności otaczających nas wrogów. Przy wyświetlaczach graficznych był jeszcze pas u dołu ekranu, gdzie pojawiały się wpisywane komendy. Jeszcze bardziej skomplikowane fikołki trzeba było robić przy pierwszych komputerowych RPG takich jak dnd dostępny w systemie PLATO czy Temple of Apshai na komputery osobiste. W dnd środek ekranu zajmowała graficzna reprezentacja lochu, po prawej stronie była coraz dłuższa lista niesionych przedmiotów, a po lewej kolumna statystyk. W Temple of Apshai na komputer TRS-80 statystyk i informacji do wyświetlenia było mniej – obraz lochów w trybie tekstowym (innego nie było) zajmował większość ekranu, a wszystkie informacje pojawiały się na szerokim pasie z prawej strony.



Prawdziwa gimnastyka rozpoczęła się w momencie, kiedy do gier tekstowych zaczęły trafiać elementy grafiki. Pionierem w tej kwestii była firma Online Systems (późniejsza Sierra), wydająca serię Hi-Res Adventures. Jej pierwsza odsłona, Mystery House, musiała poradzić sobie z podstawowym problemem – obrazki wyświetlane przez grę (szczerze mówiąc, dość szpetne) zostawiały na ekranie bardzo mało miejsca na tekst. Rozwiązanie? Świetne i proste.

## Pionierem w kwestii sprawnego łączenia grafiki z tekstem była seria Hi-Res Adventures autorstwa Roberty i Kena Williamsów.

☛ Ty sobie spokojnie czytasz Pixela, a bohater Amaurote eksterminuje gigantyczne owady, które opanowały wielkie miasto. Życie jest niesprawiedliwe.

### Dinamic Soft

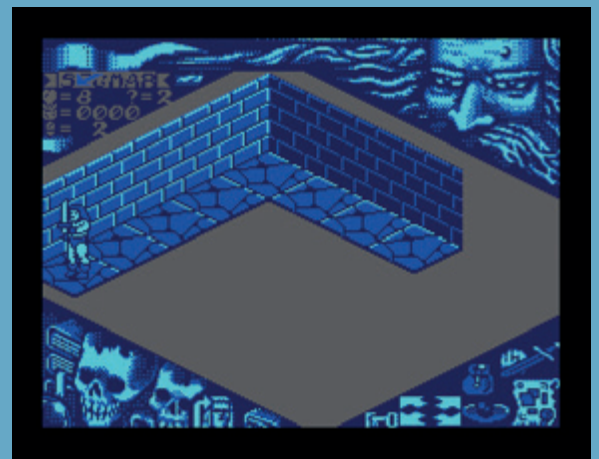


**Najważniejsza obok Operty Softu hiszpańska firma produkująca gry na komputery ośmiobitowe w tak zwanej złotej erze hiszpańskich gier wideo. Jednym z jej pierwszych sukcesów było Abu Simbel Profanation (na obrazku), a potem zdobywała serca graczy dzięki Game Over, Army Moves czy Freddy Hardest – wszystkie z widowiskową, kolorową grafiką. Łąbedźim śpiewem firmy była gra Risky Woods z 1992 roku.**

Architektura komputera Apple II pozwalała na dość szybkie przełączanie się między graficznym trybem hi-res a trybem tekstowym, bo każdy z nich zajmował inną przestrzeń w pamięci. Była też opcja włączenia trybu hi-res, ale pozostawienia 32 pikseli z dołu ekranu na potrzeby trybu tekstowego – jeden z dziwnych pomysłów Steve'a Wozniaka, który okazał się w końcu darem niebios. W efekcie można było sobie grać, patrząc na twórczość plastyczną Roberty Williams, albo wyłączać obrazek, żeby spojrzeć na wcześniejsze komunikaty. Nigdy wcześniej użytkownik nie miał tak dużej swobody w decydowaniu o tym, jak będzie wyglądał ekran, przed którym siedzi.

W miarę jak wzrastały możliwości graficzne komputerów osobistych, na ekranach można było umieszczać coraz więcej widowiskowych elementów. Z połowy lat osiemdziesiątych, kiedy jako dzieciak wchodziłem w świat gier, pamiętam przede wszystkim zwoje. Żadna porządna gra fantasy nie mogła się bez nich

☛ Hero Quest. Czaszki w lewym dolnym rogu wyglądają, jakby ktoś je żuł. Nie chcę wiedzieć więcej.





■ Dan Dare kontra złowrogi Mekon. To naprawdę lewitujące krzesło, a nie nocnik!



■ W grze Firelord próbę czasu przetrwała przede wszystkim tasiemka w górnej partii ekranu.

obyć - w Knight Lore rozwijały się na dole ekranu, pokazując ilość żyć i porę dnia. W Fairlightcie na pięknie poszarpanym zwoju w lewym dolnym rogu można było wyczytać ilość energii, a w niektórych wersjach również zobaczyć niesione przedmioty. Ciekawy był też rozwój innych elementów ozdobnych - kiedyś do oddzielania różnych sekcji ekranu wystarczały proste ramki, a wtedy zaczęły pojawiać się takie z ozdobnych szlaczków. Gry coraz bardziej przypominały iluminacje w średniowiecznych kodeksach. Kląsą samą w sobie były w tej kwestii ekrany startowe firmy Ultimate obramowane wymyślnymi, eleganckimi wzorami (choć w samych grach tego rodzaju motywy pojawiały się rzadziej - były obecne przede wszystkim w dwóch produkcjach z dużym otwartym światem, Gunfright i Nightshade). Warto spojrzeć też na organizację ekranu w Robin of the Wood firmy Odin Computer Graphics - z prawej i lewej strony obramowany był eleganckim szlaczkiem opartym na motywie zgeometryzowanego węzła, a pod spodem widniało rozrośnięte na całą szerokość monitora ozdobne poroże. Słynna gra Tir na Nog umieszczała po obu stronach ekranu dwa wielkie krzyże celtyckie na obrośniętych listowiem

postumentach, nad którymi wisały dwie stylizowane czaszki potworów. Dun Darach, druga część serii, przyjęła bardziej powściągliwą, ale też elegancką stylistykę, umieszczając w jednym z narożników asymetryczny, dekoracyjny szlaczek.

Moji prywatni kandydaci do wyścigu o tytuł mistrzów w dodawaniu niepotrzebnych ornamentów to firma Graftgold - twórcy serii obejmującej gry Avalon i Dragontorc. Poza tym, że na ekranie oczywiście pojawiały się dwa piękne zwoje, obszar gry był obramowany skomplikowanymi rysunkami. Czego tu nie było! W Avalonie w ramce mogliśmy zobaczyć małego smoczka, nagą wronkę, czaszkę ze skrzydłami nietoperza i wyrośniętego

Wyszukane ornamenty z interfejsów gier ery 8 bitów przypominają iluminacje w średniowiecznych kodeksach.

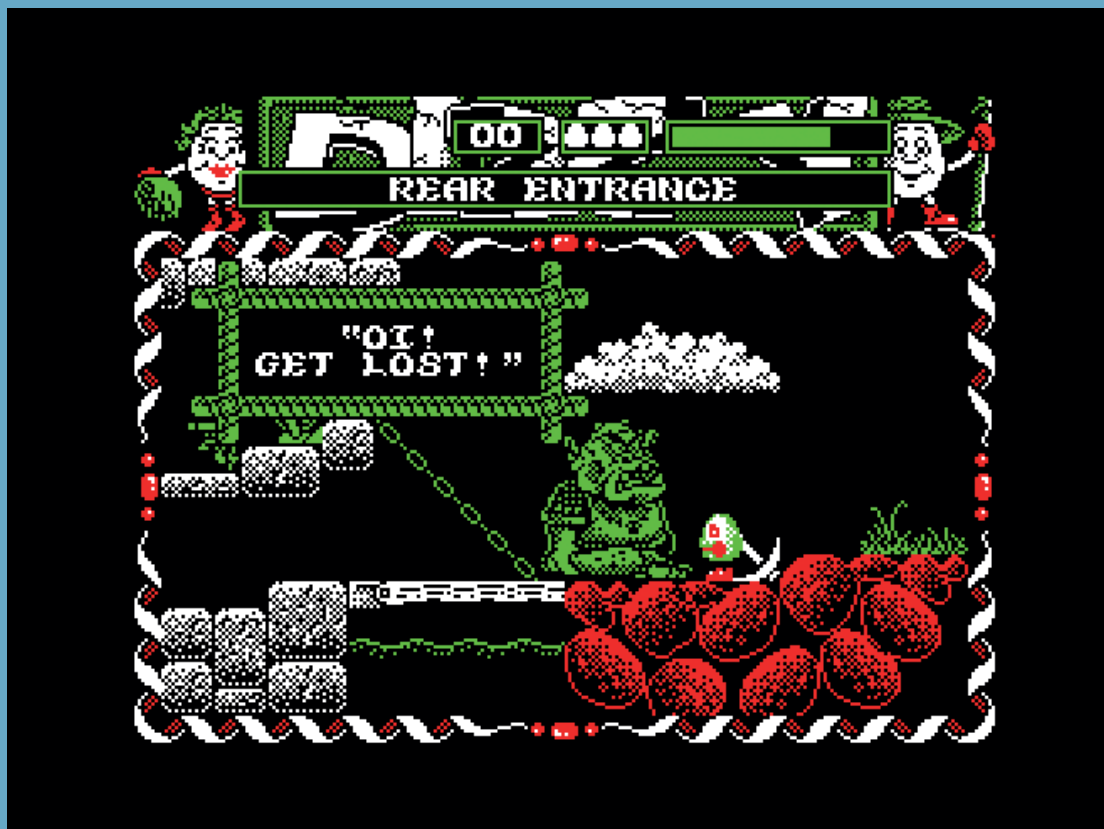
smoka, a w Dragontorc - wspinającą się na drzewo upiorną małpkę, wielkiego demona obejmującego skrzydłami górę ekranu, pająka (wraz z pajęczyną) i potężną armię - z morza pikseli wyłaniały się coraz bliższe postaci żołnierzy; jeden stał tuż przed nami i można było rozpoznać obraz na jego tarczy. Jak twórcom udało się to wszystko upchnąć na obrzeżach ekranu - nie wiem, ale szczerze podziwiam efekty ich pracy. Można było oczywiście iść o krok dalej i troszkę rozruszać takie ozdobne obramowanie ekranu. W grze Barbarian firmy Palace stanowiły je dwa ogromne węże zawinięte wokół

## Francuzi



**Obok Hiszpanów prym w ozdabianiu swoich gier niepotrzebnymi, ale prześlicznymi elementami wiedzy Francuzi.** Można powiedzieć, że w drugiej połowie lat osiemdziesiątych to właśnie wizualny rozmach był najważniejszym znakiem rozpoznawczym budzącej się do życia nieanglojęzycznej europejskiej sceny twórców gier. Na obrazku: gra Mystical firmy Infogrames.





❖ „Myślenie zawarte jest w takich wypowiedziach, w których wykazuje się, że jakaś rzecz przedstawia się tak lub inaczej, oraz w tych, gdzie wypowiedziada się jakieś ogólne prawdy”. (Arystoteles, „Poetyka”).

drzew lub kolumn (w zależności od scenarii pojedynku). Przy każdym celnym uderzeniu wąż po stronie zranionego wojownika otwierał pysk i wybaluszał oczy.

Ograniczające właściwy obszar gry ozdoby potrafiły zajmować ogromne połacie ekranu. W (notabene bardzo niedobrej) grze Hollywood or Bust firmy Mastertronic obrazek przedstawiający kamerzystę i reżysera wydającego przez tubę polecenia kierowanemu przez gracza sobowtórowi Bustera Keatona zajmował 2/3 ekranu (!). Sprawy miały się nieco lepiej w wersji na C64, gdzie obrazek był całkiem ładny i delikatnie animowany, ale na Amstradzie (a w tę wersję grałem) był statyczny i po prostu ohydny. W zapychaniu wielkich przestrzeni dobrzy byli lubiący niezłą grafikę Francuzi, ale wyspecjalizowali się w tym twórcy hiszpańscy, którzy

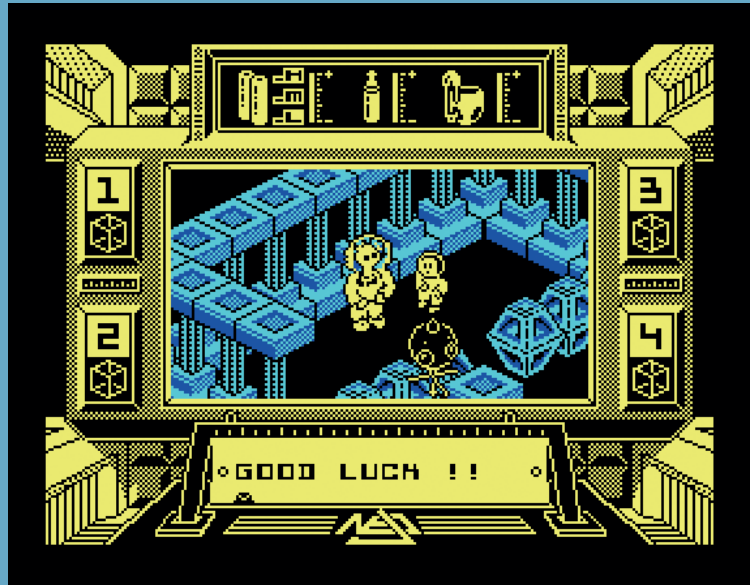
pod koniec lat osiemdziesiątych dokonywali prawdziwych cudów z grafiką starzejących się komputerów 8-bitowych. Wśród nich prym wiodła firma Dinamic, znana szerszemu gronu graczy między innymi dzięki seriom Game Over czy Freddy Hardest. Pełen zakres jej możliwości pokazywała choćby gra Hundra, w której dolną ćwiartkę ekranu zajmowało ogromne serce otoczone płataniną stylizowanych żył i tętnic, skutecznie odwracających uwagę od schowanych wśród nich informacji o stanie postaci. Inni hiszpańscy producenci gier szli w podobnym kierunku. Konia z rzędem temu, kto nie dostawał oczopląsu na widok barokowego interfejsu gry Amo del Mundo firmy Positive, w którym potrzebne informacje zajmowały kilka znaków na krzyż, a resztę stanowiły wijące się elementy skomplikowanej maszyny, przy której stała szpetna postać

trzymająca w dłoni popękaną planetę. Miłośnikom kuriozów polecam grę Sabrina firmy Iber Soft, w której interfejs ozdabiał nie jeden, a dwa piękne portrety wykonawczynie nieśmiertelnego przeboju „Boys”. Grać się w to, szczerze mówiąc, nie dało, ale obrazki z tej gry to piękny portret pewnej epoki, której nie zrozumie nikt, kto w niej nie żył. Ten, kto w niej żył, zresztą tym bardziej jej nie rozumie.

W tych ogromnych obrazkach zajmujących kawał ekranu jest jakaś piękna rozrzutność i bezczelność, ale z drugiej strony również chłodna kalkulacja. Mniej miejsca na przestrzeń gry oznaczało mniej obiektów na ekranie, mniej animacji, często mniejsze sprite'y - a całość i tak wyglądała ładnie. Przy ograniczonych możliwościach graficznych komputerów duże statyczne obrazy były też jakąś kompensacją tego, jak

skromna mogła być grafika samej gry. Pełniły funkcję podobną do obrazków z okładki czy ekranów ładowania – podpowiadały wyobraźni, co powinna widzieć, kiedy gracz patrzył na ekran. Myślę, że nie bez znaczenia była też konwencja ilustracji na automatach z salonów gier. Im mniej widowiskowe było to, co ruszało się na ekranie, tym bardziej bombastyczne były obrazy na automacie – pełne jaskrawych kolorów, szczegółowych postaci i wielkich wybuchów. Dopiero granie w tej monumentalnej oprawie było doświadczeniem pełnym i wzniosłym. W niektórych grach komputerowych nawiązanie do dekoracji na automatach było ewidentne – zwłaszcza w sytuacji, kiedy pół ekranu zajmował napisany ozdobną czcionką tytuł gry.

Refleksja nad zagospodarowaniem ekranu coraz bardziej się w grach rozwijała. Czasem pojawiały się rozwiązania bardzo innowacyjne – na przykład już w roku 1986 w grze Academy Pete'a Cooke'a (kontynuacji jego epokowej Tau Ceti) gracz mógł zupełnie dowolnie rozmieszczać elementy kabiny statku kosmicznego, którym później będzie latał. Rozwój możliwości graficznych komputerów domowych pozwalał na zapychanie ekranów coraz ciekawszymi (i pięknie niepotrzebnymi) szczegółami.



❖ Prodigy na ZX Spectrum. Dodajmy tylko, że sześcianiki się obracają, a duży lupek w hełmie śmiesznie kiwa główką.



❖ Rozmiar interfejsu w Total Eclipse jest ceną za (i tak skromną) płynność animacji.



❖ Crafton & Xunk – brzmi jak tytuł nieznannej platformówki z PlayStation.

W tego rodzaju zabiegach brylowała gromadka twórców związanych z francuską firmą ERE Informatique, działająca pod nazwą Exxos. Tworzyli jedne z najbardziej zwariowanych gier swoich czasów, opatrzonej je stosownie zwariowanymi i ozdobnymi interfejsami. W ich najsłynniejszej produkcji, Captain Blood, interfejs przedstawiał kabinę statku kosmicznego, która składała się z szeregu błyszczących niebieskich bulw; z niektórych od czasu do czasu wyłaniały się ikonki, ale pozostałe były tylko ogromną ozdobą, podobnie jak umieszczone u góry ekranu wielkie stylizowane loga ERE Informatique. W grze Chamber of the Sci-Mutant Priestess (znanej też jako Kult) prawy górny róg ekranu był zajmowany przez ogromny embrion, który od czasu do czasu bełkotliwie wygłaszał zapisaną fonetyczną angielszczyzną podpowiedzi i surrealistyczne głupoty. W najsłabszej grze Exxosów, Purple Saturn Day, głównym elementem spektakularnej oprawy ekranu były pięknie cieniowane i animowane łapy kosmity, w którego się wcielaliśmy. Łapy były śliczne, ogromne i dużo ciekawsze od samej rozgrywki. To prawidłowość, która będzie często trapiła firmę założoną później przez ludzi z Exxosa, czyli Cryo.



Ciekawa była estetyka wczesnych gier Silmarils, zwłaszcza Targhana i StarBlade'a. Choć akcja stanowiła większość ekranu, twórcy uznali za stosowne umieścić jako stałe elementy interfejsu nie tylko liczniki energii czy wykaz niesionych przedmiotów, ale również nazwę gry, nazwiska jej autorów, a nawet (w StarBladzie) nazwę firmy.

Szczególną słabość mam do rozbudowanych interfejsów gier izometrycznych z przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. Były szczególnie ciekawe, bo często sprawiały wrażenie nie tyle ramki, w której oglądamy akcję, co przedłużenia świata gry. Klasycznym przykładem takiego rozwiązania był pierwszy symulator boga - Populous, w którym kratki z ikonami były ukazane w tej samej perspektywie, co elementy świata, który kształtowaliśmy; auto-mapę stanowiła położona obok przestrzeni gry księga, a od zaludnionych przez naszych wyznawców ziem biegły rury prowadzące do maszyny pokazującej, na jakie boskie interwencje mogliśmy sobie akurat pozwolić. Cała gra była dobrze funkcjonującą maszyną - rury pompowały modlitwy wyznawców do wskaźnika, ciśnienie

modlitw sprawiało, że strzałka wskaźnika się przesuwiała, a tablica z ikonami cudów nie wisiała sobie w powietrzu, tylko stała na dwóch solidnych podpórkach. Interfejs podlegał prawom fizyki tak samo, jak świat gry. Podobnie było w grze Powermonger, kolejnej ważnej - i niesłusznie dziś zapomnianej - produkcji z czasów, kiedy Peter Molyneux był jeszcze geniuszem. Tam nad mapą gry pochylali się walczący wodzowie, a w tle widać było wywołaną ich konfliktem pożogę. Na początku lat dziewięćdziesiątych zdarzali się też sporadycznie spadkobiercy tradycji klasycznych przygodówek izometrycznych w stylu Knight Lore czy Head over Heels - na przykład prosta, ale śliczna gra Treasure Trap opowiadająca o nurku plądrującym zatopiony statek. Interfejs znowu stanowiła skomplikowana maszyneria, z której wyrastał świat gry. Licznik żyć połączony był rurką z probówką pokazującą poziom tlenu i kloszem, pod którym niecierpliwie dreptała w kółko kolejna figurka naszej postaci, czekająca na swoją kolej. Licznik zebranego przez nas złota sąsiadował z wielką rurą - kiedy tylko chwyciliśmy kolejną sztabę, zostawała błyskawicznie przetopiona

▲ Dawno temu ludzie wyobrażali sobie przyszłość pełną pokręteł, przycisków i małych ekraników. Czasem za nią tęsknimy.

## Sabrina



**Hiszpańska gra Sabrina** nie bez powodu cieszy się reputacją jednego z najstraszliwszych gniotów w historii. Tytułowa bohaterka (piosenkarka z czasów, kiedy ludzie nosili bardzo dziwne fryzury) musi w niej dojść z lotniska do studia nagrań, policzkując po drodze - raz dłonią, raz biustem - atakujące ją starsze panie, wrednych dziadków i księży. Porusza się jak mucha w smole, co chwila ginie od bomb i rzucanych przed staruszkami turebek. Z początku człowiek się śmieje, potem już tylko płacze.

i z bulgotem wypływała poza ekran. Kieszeń bohatera stanowiły trzy wiszaczki, na których wisiały zbierane przez niego klucze. Interfejs nie rozpadał się dzięki gęsto rozmieszczonym, solidnym nitom.

Ale dobre czasy dla ekranowych marnotrawców powoli się kończyły. Warto spojrzeć, jakie zmiany w interfejsie zaszły między dwiema częściami Ultimy Underworld. W części pierwszej wokół ramy okna na trójwymiarowy świat gry zawiąły się dwa śliczne, zielone smoczki, które od czasu do czasu prostowały z nudów łapki i ogony. Z lewej strony ekranu widniał ogromny kamień zmieniający kolor w zależności od siły naszych ciosów. Pośrodku - również ogromny kompas na kamiennej podstawie. Na ekranie panował prawie taki sam uroczy chaos jak ten z Dragontorc. W części drugiej smoczki znikły, a wielobarwny kamień zmienił się w maleńki kryształek na środku dużo skromniejszego kompasu.

Myślę, że największą katastrofą dla marnotrawców przestrzeni ekranowej był sukces wydanego w 1991 roku Another World, który pokazał, że można (z korzyścią dla gry) w ogóle zrezygnować z widocznych elementów interfejsu. Dzisiaj często są postrzegane jako zło konieczne, które trzeba zredukować tak, jak to tylko możliwe. Ale im dłużej pracowałem nad niniejszym tekstem, tym bardziej zakochałem się w ogromnych, rozbudowanych i niczemu niesłużących elementach dawnych interfejsów z czasów, kiedy milimetr kwadratowy ekranu nie miał jeszcze tak wielkiej wartości rynkowej, jak dzisiaj. Od czasu do czasu zagalopowuję się tak, jak twórcy tych gier sprzed dekad - marzy mi się gra z ogromnym, przestrzennym interfejsem, pełnym fascynujących szczegółów, żyjących własnym życiem postaci, miast i państw, a wszystko to zupełnie po nic, na przekór, żeby sam interfejs był tak fascynujący, że przebiegająca gdzieś na jego środku gra nie będzie już nikogo obchodziła... ■



**Piotr Pieńkowski**  
Były naczelny Świata Gier Komputerowych,  
poeta, bard, autor gry planszowej  
„Atak zombie”.

## CHAOS RZĄDZI!

**Komunikacja. Umiejętność porozumiewania się między sobą, która pozwala na współpracę. I to nie tylko tę stadną, w celu zagonienia zwierzęcia w pułapkę, ale także kreatywną, kończącą się tworzeniem coraz lepszych schronień, całych państw, a nawet nauki. To dlatego niektórzy twierdzą, że właśnie ta ludzka zdolność stworzyła naszą cywilizację.**

Czy w dzisiejszych czasach komunikacja nadal potrafi pełnić taką funkcję? Niestety, wydaje mi się, że nie. Moim skromnym zdaniem w obecnej dobie globalizacji życia i mediów jej podstawowa cecha – wzajemne ustalanie poglądów – najwyraźniej uległa kompletnej deformacji. Mówiąc prościej: czytając opinie innych ludzi, zresztą nie tylko w naszym kraju, coraz częściej mam wrażenie, że nie chodzi o dodanie do dyskusji czegoś nowego, ale o dodanie czegokolwiek, byle się to coś wyraziło. Czyż nie zauważyliście, ile razy ktoś już nawet nie tyle nie ma pojęcia, o czym mówi lub pisze, ale nawet nie ma pojęcia, że takiego pojęcia nie ma. Śmieszne? Może. Ale ma to swoje miazdzące konsekwencje. Także dla nas, graczy.

Może jestem starym piernikiem, ale mam wrażenie, że z roku na rok jest coraz dziwniej. Wojenki z mojej przeszłości – o to, co jest lepsze: Amiga czy Atari, Duke Nukem 3D czy Quake – dziś wydają mi się niewinnymi potyczkami. Późniejsze, że konsole są do grania, a gamingowe laptopy to dziwactwo, już trochę bardziej mnie martwiły. Ale obecne opinie o grach to już coś naprawdę ponurego i nieśmiesznego.

Zaprotestujecie: to nie wolno nam oceniać gier? Ależ wolno. Ale na własny i przyjaciół użytek, a nie publicznie i z pozycji autorytetu. Zwłaszcza kiedy nie stoją za tym żadne argumenty ani żadna wiedza, a jedynie chwilowy, pobieżny ogląd. „Eee, lipa. Pograłem 15 minut i odstawiłem. Nie warto” – to jest wnikliwa ocena, recenzja, wskazówka dla innych?

I w sumie nawet nie chodzi o to, że można wyjść na idiotę, ale także – co gorsza – stać się częścią chaosu, który nas otacza. To oczywiste, że wiele tego rodzaju „opinii” tworzy potem dezinformację, która ostatecznie może przybrać i często przybiera postać hejtu lub hajpu, my zaś wpadamy w sieć tych dwóch zjawisk, nawet nie wiedząc, jak i kiedy. A to dopiero początek. Kto bowiem będzie na tyle odważny, żeby sobie powiedzieć: „OK, moje zdanie jest moje i nie muszę zaraz wszystkim go ogłaszać” lub kto zada sobie tyle trudu, żeby naprawdę sprawdzić, o czym mówi lub pisze? Tacy ludzie to dziś elita. Niestety.

Chociaż może to zbyt mroczna wizja... Ktoś mi niedawno powiedział, że czeka nas kompletny chaos informacyjny, z którego nic nie będzie wynikać. W powodzi właśnie hejtu i hajpu, zmieszanego z trollingiem i griefingiem, nie mogąc oddzielić rzeczowych informacji od bełkotu, będziemy na oslep kupować gry (a w życiu poza grami – także podejmować decyzje), bo tylko to nam pozostanie. A może właśnie na przekór złym prorocstwom w ten sposób wzmacni się pozycja autorytetów? Nawet nie tych globalnych, ale – że tak powiem – lokalnych. Zamiast szukać po omacku informacji w mediach, będziemy kierować się opinią przyjaciela, znajomego z sieci, jakiegoś redaktora lub dewelopera. Bo będziemy wiedzieć, że ów ktoś nie rzuca słów na wiatr, że sprawdza swoją wiedzę, że mamy zbieżne gusta. Czasem myślę, że już tak jest, że ten proces trwa od kilku lat, tylko jeszcze nie został nazwany. Może. ■

# Kluczowe kody

Wiecie, co to „MLI” lub „IDDQD”? Jeśli tak, to znaczy, że najprawdopodobniej jesteście oszustami. Pytanie tylko, czy w przypadku gier to coś złego?

■ Bazyl

**L**udzie w grach oszukiwali od zawsze. Prawdopodobnie już pięć minut po tym, jak jakiś jaskiniowiec wymyślił zasady pierwszej w dziejach zabawy, jego kolega wpadł na to, jak je nagiąć, by zapewnić sobie wygraną. Oczywiście kantowanie mogło mieć bardzo bolesny finał, co widzieliśmy choćby w dziesiątkach westernów, kiedy rolowani na wyciągnięcie asów z rękawa reagovali wyciągnięciem rewolwerów. Trudno się dziwić, gdyż oszust starał się wygrać ich kosztem. Podobna miara nie do końca jednak sprawdza się, kiedy adwersarzem jest wyjątkowo wredny zbiorzer i jedynek.

## TAJNE KODY

W przypadku elektronicznej rozrywki klasyczną formą oszustwa są kody, czyli sekwencje klawiszy lub ruchów, których wklepanie pozwala włączyć nieśmiertelność, natychmiast zdobyć dostęp do całego arsenału broni czy przechodzić przez ściany. Pojawiły się one wraz z pierwszymi grami komputerowymi, a umieścili je tam sami autorzy. Co ciekawe, pierwotną funkcją kodów nie było pozwolenie graczom na podążanie do sukcesu drogą na skróty, ale usprawnienie testowania. Cheaty były prostym sposobem na przeniesienie się do wybranego etapu albo ekspresowego wznoszenia budowli w celu na przykład sprawdzenia, czy z animacją wszystko jest w porządku. Niektórzy programiści zapominali potem je usunąć - podobno tak właśnie ujrzał światło dzienne słynny Konami Code, który stworzył Kazuhisa Hashimoto podczas prac nad przeniesieniem Gradiusa z automatów pod strzechy. Oczywiście większość deweloperów celowo pozostawiała furtki pozwalające radzić sobie z często bardzo wygórowanym poziomem trudności. [„Niewielka podaż tytułów plus aura nowatorskiej technologii sprawiały, że gracze pozwalali twórcom na tortury dziś wydające się nie do pomyślenia. Kody dla wielu były jedynym](#)

sposobem, aby cieszyć się grą trochę dłużej” - wspomina Maciej Miąsik, doświadczony twórca, który w swoim CV ma między innymi Electro Body i Wiedźmina. Prócz kodów stanowiących koło ratunkowe były także takie, które zmieniały rozgrywkę w jakiś oryginalny sposób, na przykład zamieniając piłkarzy w kosmitów albo pociski w królicze głowy. Czasami cheaty umieszczano w instrukcji, ale rzadko były podawane na tacy. Istnieje teoria, że wypuszczenie ich jakiś czas po premierze było działaniem marketingowym. „Opublikowany kod często pozwalał na ponowne zainteresowanie się grą, ukończenie jej i podjęcie decyzji o zakupie kolejnej. Świadomość, że do danej gry istnieją kody, mogła pomagać w decyzji o kupnie, gdyż gracz wiedział, że w razie czego gra nie będzie kurzyć się na półce, gdy okaże się za trudna” - gdyba Maciej Miąsik. W wykorzystywanie kodów jako formy reklamy powątpiewa z kolei inny weteran polskiego gamedevu Adrian Chmielarz.



☛ W Age of Empires kody pozwalały między innymi na przywołanie strzelającego rakietami samochodu czy futurystycznego żołnierza, a także na zamianę ptaków w smoki.



Bezsporny jest fakt, że kody szturmem podbiły wirtualny świat - poświęconych im stron nie mogło zabraknąć w żadnym piśmie o grach, a programy z kodami umieszczane na dodawanych do magazynów płytach gracze traktowali jak relikwie. Co ciekawe, niektórzy programiści woleli, by cheaty z ich produkcji pozostały owiane mgłą tajemnicy i rozprzestrzeniały się pocztą pantoflową, a nie z dzięki gazetom. Maciej Miąsik wspomina, że w tym celu czasami czyniono cheatami wulgaryzmy, których nie odważyłoby się wydrukować żadne pismo. Jeszcze dalej szedł Ed Boon, współtwórca słynącej z tajemnic serii Mortal Kombat. Liczył, że zabierze ze sobą do grobu wiedzę o cheat menu ukrytym w automatach pierwszych części smoczej sagi. Celu tego nie osiągnął, ale sekret trzymał się dzielnie aż do 2016 roku. Jeśli programiści woleli zachować kody dla siebie lub w ogóle ich nie było, to gracze musieli brać sprawy w swoje ręce.

## KODY ZRÓB TO SAM

Co bardziej świadomi odkryli, że sami mogą sobie pomóc. Już w erze 8-bitowców po załadowaniu gry, ale jeszcze przed jej uruchomieniem, zmieniano wartości odpowiedzialne na przykład za liczbę żyć gracza. Powstawały też zmodyfikowane wersje tytułów, które pozwalały włączyć dodatkowe opcje. Adrian Chmielarz przyznaje, że stworzył około tysiąca trenerów, dzięki którym można było oszukiwać w grach na ZX Spectrum. Kiedy technologia pozwoliła zapisywać stan rozgrywki, powstały edytory do edycji statystyk postaci czy jej ekwipunku. Z biegiem czasu grzebanie w grach stawało się coraz łatwiejsze i nawet mniej doświadczeni mogli spróbować swoich sił. Oczywiście drobny błąd mógł sprawić, że



☛ IDDQD (nieśmiertelność) i IDKFA (cały sprzęt) do Doom to kody, które gracze pamiętają nawet po latach.

☛ W Wolfensteinie 3D oszukiwanie ułatwiało grę, ale blokowało możliwość zdobywania punktów i bicia rekordów.



☛ Tylko użycie trenera pozwalało walczyć Kitaną w Mortal Kombat 4.

## Kod Konami

Użyty po raz pierwszy w **Gradiusie** kod (góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A) został użyty w dziesiątkach gier, także spoza stajni Konami. Przebił się też do popkultury, a jego wkłepanie pozwalało uzyskać bardzo interesujące efekty, na przykład na Facebooku czy stronie ESPN.

☛ Dzięki kodom w pierwszym **Shadow Warriorze** wyrzutnia Wanga strzelała królikami zamiast rakietami.

zamiast wirtualnej waluty otrzymaliśmy niedziałającą grę, ale także tutaj z pomocą szedł internet i pisma podsuwające rady, jak bezpiecznie grzebać w plikach konkretnych tytułów i co można dzięki temu osiągnąć.

Gmeranie we wnętrznościach programu pozwalało czasami znaleźć coś, co miało nigdy nie ujrzeć światła dziennego. Tak było choćby w przypadku Mortal Kombat 4, do którego trenerzy pozwalały nie tylko łatwo wygrać, ale też zyskać dostęp do postaci Kitany i niedokończonej areny. Większość takich programów była darmowa, a autorzy chcieli pomóc braciom po joysticku lub pochwalić się swoimi programistycznymi zdolnościami. Zdarzało się jednak, że za edytory czy trenerzy trzeba było płacić. Powstały nawet firmy zajmujące się ich tworzeniem jak MegaDev. W tyle za komputerami nie pozostały konsole, ale tu sprawa była trochę bardziej skomplikowana, gdyż do oszukiwania potrzebne były dodatkowe urządzenia, takie jak Game Genie, lub umożliwiające używanie kodów specjalne kartridże, a później płyty. Wśród ich producentów brylował GameShark, który w ofercie miał produkty umożliwiające kantowanie na kilkunastu różnych platformach.

## DOBRO KONTRA ZŁO

Chociaż oszustwa w grach cieszyły się olbrzymią popularnością, to miały swoich przeciwników. Na przykład twórcy Wizardry apelowali, by gracze oparli się pokusie i przy tworzeniu postaci nie korzystali z programów poprawiających statystyki bohatera. Argumentowali, że idealne zrównoważenie rozgrywki zajęło im cztery lata i pójście na skróty odbierze część przyjemności z gry. Inni twierdzili, że napędzany kodami gracz będzie mknął do finału, omijając dużą część przygotowanych dla niego niespodzianek. Nie zgadza się z tym



Maciej Miąsik. „Nie mam nic przeciwko dodaniu kodów, które ułatwią życie. Sam czasem lubię wesprzeć się kodem, gdy gram w grę, która jest dla mnie za trudna, a chciałbym zobaczyć ją w całości. To moje święte prawo, bo przecież za to zapłaciłem. Chciałbym, aby wszyscy deweloperzy to szanowali” – uważa programista. Podobnego zdania jest Adrian Chmielarz. „Kody są dobre dla gier. Być może nie dla wszystkich, ale większości z nich absolutnie nic złego się nie stanie” – podkreśla. Jego zdaniem granie na nieśmiertelności jest dla mechaniki gry tym, czym pomijanie filmowych przerywników dla strony fabularnej. Także szef MegaDev Robert Maroschik uważa, że przy takich grach jak Wiedźmin 3 można użyć trenera ułatwiającego walkę i wciąż czerpać radość ze świetnej fabuły czy pięknej grafiki. Wskazuje także, że graczami są nie tylko nastolatki, ale też osoby, które na głowie mają pracę, rodzinę i kredyt, a na granie zostaje im jakaś godzina przed snem. „Gry są dziś ogromne. To już nie Tetris, ale otwarte światły i przeciwnicy, na których trzeba znaleźć sposób. Jeśli nie masz czasu na trening, to najlepszym sposobem na cieszenie się grą jest użycie kodów” – zapewnia.

Kody mają więc rzesze obrońców, ale wszyscy są zgodni, że plusy oszukiwania można znaleźć wyłącznie w starciu z komputerem. Na przykład firma MegaDev oferuje tylko trenerzy ułatwiające zabawę offline. Oszustw podczas walki w sieci nie usprawiedliwia nikt. Zdaniem Roberta Maroschika można jeszcze zrozumieć motywację początkujących graczy, ale zdecydowana większość cheaterów nie chce wyrównać szans w starciu z doświadczonymi rywalami, tylko nieuczciwie zyskać przewagę. Tym samym psują zabawę innym i odstrasza ją pozostałych graczy, czyli uderzają wydawcę tam, gdzie boli najbardziej – w tabelkę z napisem: „Przychody”. Dlatego wzrost znaczenia gier



nastawionych na zabawę wieloosobową wymusił położenie nacisku na walkę z oszustwami. Deweloperzy myślą o tym już podczas pisania gry. „Zrobiłem kilka MMO i tam próba oszukiwania była nagminna do tego stopnia, że uwzględniałem to na poziomie gamedesignu. Na przykład opcja <<prześlij złoto innemu graczowi>> morderczo podnosiła liczbę prób oszustwa” - wyjaśnia twórca niezależnych gier Krzysztof Koźmik. Wyeliminowanie oszustogennych funkcji to tylko początek, gdyż jeszcze ważniejsze są stanowcze działania już po premierze. Na przykład Blizzard natychmiast rozdaje dożywotnie bany za kantowanie w Overwatchu.

Stworzono też różne programy i systemy - jak Valve Anti-Cheat na Steamie - mające pomóc wychwytywać i karać osoby psujące zabawę innym. Bany nie są jednak metodą idealną, gdyż wielu graczy po nałożonej blokadzie potrafi kupić kolejną kopię gry, zarejestrować ją na innym koncie i oszukiwać dalej. Dlatego niektóre firmy wykazują się znacznie większą kreatywnością. Na przykład za oszukiwanie w grze Max Payne 3 karano zesłaniem do pokoju, w którym walczyli wyłącznie gracze stosujący „elektryczny doping”, a w H1Z1 zbanowani oszuści mogli powrócić do gry, o ile zamieścili na YouTube wideo z przeprosinami. Z kolei w Guild Wars 2 postać pewnego gracza, którego przyłapano na ciągłym oszukiwaniu, została rozebrana

i zrzucona z wieży, a następnie usunięta, by odstraszyć ewentualnych naśladowców.

Ciekawym orężem do walki z cheaterami mogło być urządzenie Games:ref, które pozwoliłoby graczowi sprawdzić, czy rywale walczą uczciwie, ale jego zbiórka na Kickstarterze okazała się klapą. Przełomem w walce z nieuczciwymi graczami może być za to działanie Korei Południowej. Kraj, w którym e-sport bije rekordy popularności, uwzględnił cheatowanie w swoim porządku prawnym. Za tworzenie oraz rozpowszechnianie programów łamiących warunki korzystania z gry grozi nawet więzienie. Może to uderzyć w warty miliony dolarów cheatowy biznes, chociaż cios byłby dużo boleśniejszy, jeśli przykład z Korei wzięłyby kraje, w których mieści się większość firm zajmujących się produkcją aimbotów i tym podobnych wynalazków, czyli Rosja i Chiny.

❏ W NFS kody uaktywniały się po dwukrotnym przejściu turnieju lub niewielkiej zmianie w odpowiednim pliku.

❏ Kody z pierwszego Tomb Raidera użyte w sequele sprawiały, że Lara eksplodowała.



## DOKĄD POSZŁY KODY?

Wspomniany wzrost znaczenia trybów wieloosobowych to jeden z powodów zmierzchu ery kodów. Dziś kampania dla jednego gracza często jest tylko przetarciem szlaku przed walką w internecie. W takiej sytuacji udostępnienie kodów i zezwolenie na oszukiwanie w singlu mogłoby być dla dewelopera strzałem w stopę - gracz, który stosuje ułatwienia podczas „treningu”, w sieci byłby masakrowany, co zniechęciłoby go do dalszej gry lub rzuciło w objęcia twórców zabronionych programów. Warto też pamiętać, że za sprawą rankingów, trofeów czy osiągnięć wpływa się na innych graczy także podczas gry singlowej. Swoją drogą wydaje się, że sposób na to znaleziono już w starszych produkcjach, gdzie na przykład stosowanie kodów wiązało się z brakiem możliwości zdobywania punktów i bicia rekordów (Wolfenstein 3D) czy przyznawaniem rangi „cheater” (Warcraft 2). Także w internecie winy za brak cheatów w nowych produkcjach upatruje Krzysztof Koźmik.

„Kiedyś kody mógł zdobyć tylko hardkorowy gracz, który czytał jakieś czasopismo i akurat miał odpowiedni numer. Dziś każdy casual dowie się o kodach ze Skype’a, Facebooka czy Twittera, a potem ich użyje, zepsuje sobie rozgrywkę i uzna, że gra jest do bani i nudna. To wpłynie na oceny na Steamie i sprzedaż, a na to deweloper nie może sobie pozwolić” - argumentuje programista, który powodów sięgania po kody dopatruje się w słabej woli wielu graczy. Podobne obawy twórców dostrzega też Adrian Chmielarz. „Deweloperzy boją się, że chcierny gracz weźmie kody, błyskawicznie przejdzie grę i nie dość, że nie doceni setek skryptów powicskanych, gdzie się da, to jeszcze ponarzeka w sieci, że gra jest za krótka” - argumentuje. Według twórcy Zaginięcia Ethana Cartera strach ten jest nieuzasadniony, gdyż na przykład kody do Skyrima nie przeszkodziły mu sprzedać się rewelacyjnie,

a wciągający klimat i dobra historia sprawiają, że gracze spędzą z danym tytułem długie godziny, nawet jeśli ich postać będzie nieśmiertelna.

Kolejnym powodem odejścia od kodów jest zmniejszenie poziomu trudności wynikające z ogromnego wzrostu liczby ukazujących się gier. Deweloperzy wolą nie stawiać przed graczem zbyt ambitnych wyzwań w obawie, że ciśnie ich produkt w kąt i rzuci się w objęcia konkurencji. „Gry stały się znacznie prostsze. Twórcy zrozumieli też, że można konstruować je tak, by oferowały poziom trudności dostosowany do szerokiego spektrum publiczności, czy to przez możliwość wyboru takiego poziomu, czy też przez autoadaptację gry do umiejętności gracza” - wylicza Maciej Miąsik. Nie ma więc większego sensu sztucznie ułatwianie czegoś, co już i tak nie jest specjalnym wyzwaniem. Oczywiście są takie produkcje jak seria Dark Souls, która właśnie z wyśrubowanego poziomu trudności uczyniła swój znak rozpoznawczy i włączenie nieśmiertelności mogłoby zabić jeden z jej największych atutów. Są to jednak wyjątki.

Z nieco innych przyczyn zniknęły kody mające inne zadania niż ułatwianie rozgrywki. Rzadkością są na przykład cheaty pozwalające szybko odblokować początkowo niedostępną zawartość. Winne jest zapewne podejście twórców uważających, że skróci to czas, który gracze poświęcą ich tytułowi. Wolą więc zmuszać ich do mozolnego zbierania znajdziek czy gromadzenia wirtualnej waluty, co często wiąże się z wielokrotnym wykonywaniem tych samych zadań lub powtarzaniem całej gry. Alternatywą jest przeważnie zapłacenie za DLC odblokowujące wszelakie niespodzianki lub kupienie wersji deluxe, w której wszystko dostępne jest już na starcie. Niektórzy deweloperzy poszli jeszcze dalej i zamiast dać graczom możliwość choćby żmudnego



W World Cup 98 kodami były między innymi imiona bohaterów „South Parku”, a jednym z efektów zamienienie piłkarzy w Obcych.



NHL 99 - kody pozwalały zarówno oszukiwać, jak i uzyskiwać komiczne efekty.



Obcinanie kończyn w grze Jedi Outcast możliwe było po wklepaniu kodu.

odblokowywania nowych opcji, wolą sprzedawać je w formie płatnej zawartości. Niemal wyginęły też kody urozmaicające grę lub włączające jakieś śmieszne opcje. Robert Maroschik winy upatruje w tym, że deweloperzy pracują, mając na plecach oddech konkurencji i presję wydawcy, więc nie mogą sobie pozwolić na marnowanie czasu na wymyślanie

zabawnych opcji. „Wszyscy skupiają się na robieniu gier, a nie żartów”

- podsumowuje. Czasem jednak żarty czy inne niespodzianki są przemycane, jak na przykład minigra pozwalająca na uprawianie seksu w GTA San Andreas. Wprawdzie oficjalnie nie była ona dostępna, ale fani stworzyli odblokowujący ją mod Hot Coffee. Sprawił on, że na nowo rozgorzała burzliwa dyskusja o tym, jak gry zamieniają miłych młodzieńców w krwiożercze bestie. Były także skutki bardziej wymierne dla wydawcy i producenta: grze podniesiono ograniczenie wiekowe, niektóre sklepy odmawiały jej sprzedaży, trzeba było wydać wersję z usuniętą kontrowersyjną zawartością, a wściekli rodzice grozili procesami. Takie sytuacje sprawiły, że kody, easter egg i inne niespodzianki, które mogą wypłynąć po premierze, są jednym z kosztów speców od PR. A przecież dla wielkich firm marketing jest równie ważny, co wypuszczenie dobrej gry. W końcu wirtualna rozrywka to dziś medium o wielkim znaczeniu i to, co kiedyś zainteresowałoby grupkę zapaleńców, dziś może wywołać skandal, który przebije się do mediów na całym świecie i rozpęta piekło, którego ogień strawi część zysków i cen akcji.

Wszystko to sprawiło, że kody straciły swoje miejsce w świecie wirtualnej rozrywki. Na szczęście wciąż są deweloperzy, którzy uważają je za ważną część kultury gier i programiści piszący trainery pomagające podbijać wirtualne światy. Kody są więc trochę jak Obi-Wan Kenobi, który po latach świetlanej kariery został zmuszony do ukrycia się na krańcu wszechświata. Wciąż można go jednak odnaleźć i poprosić o pomoc, gdy okazuje się jedyną nadzieją dla galaktyki. Trzeba tylko pamiętać, by nie ulec pokusie oszukiwania w sieci, gdyż to najprostsza droga na ciemną stronę mocy. ■



**Michał R. Wiśniewski**

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

# NIE ZAWSZE JEST MIŁO

**Jeden z najważniejszych polskich komiksów, jakie ostatnio wyszły, nosi tytuł „Totalnie nie nostalgia”. Komu przeszkadza nostalgia?**

Pisałem niedawno, tropiąc lustratora magazynu Bajtek, że nostalgia to „narzędzie do uprzyjemnienia przeszłości, wyciągania z niej co lepszych kąsków i robienia przyjemnej otuliny ze wspomnień. Lustracja jest jej przeciwieństwem, to właśnie wyciąganie tego, co najgorsze, i surowa ocena”. O nostalgii rozmawiali bohaterowie mojej powieści „God Hates Poland”. „Wszyscy otaku są nostalgiczni, bo się boją przyszłości [...] boją się dorosnąć” – stwierdziła dziewczyna, na co chłopak odparł jej: „Nostalgia pozwala kontrolować przeszłość. Wybierać ze wszystkiego tylko to, co było fajne. Po co komu złe wspomnienia? Głupie filmy albo niefajne dziewczyny”.

No właśnie. Po co komu złe wspomnienia?

„Totalnie nie nostalgia” odpowiada właśnie na to pytanie. Jacek Frąs narysował komiks do scenariusza-memuaru Wandy Hagedorn, wspominającej dzieciństwo i młodość w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych, w szarzyźnie PRL. Ale na szczęście nie jest to ani komiks o tym, jaka zła była komuna, ani o tym, jaka pyszna była woda z brudnej szklanki saturatora, tylko krojone przy kości żywe mięso, osobista historia rodziny opowiedziana bez żadnego tabu; z seksem, przemocą i przemocą seksualną. Zanim zacząłem pisać, zbierałem porady od napotkanych pisarzy, jednej z najważniejszych udzielił mi autor „Atlasu Chmur”, David Mitchell: „Ludzie są najważniejsi”.

Ludzkie historie, opowieści o ludziach, to jest to, co liczy się najbardziej. I kiedy pisze się o ludziach, nie ma miejsca na nostalgię. Może być tęsknota („sehnsucht” po niemiecku to znacznie silniejsze uczucie), ale nie nostalgia.

Nostalgia to oszustwo. To wirtualny świat zbudowany z ulubionych przedmiotów albo nawet z rzeczy, których nigdy nie mieliśmy (dla mnie są to na przykład teledyski japońskich idolek z lat dziewięćdziesiątych, których plakaty widziałem w magazynach o anime, ale posłuchać mogę ich dopiero dziś, w dobie YouTube’a). Jeśli chcemy pisać o prawdzie, jeśli chcemy uprawiać sztukę, która boli, bo prawda zwykle boli, wtedy na nostalgię nie ma miejsca.

Nostalgia jest po to, żeby było miło. Może dlatego jest tak popularna w kulturze gier wideo? Gry też są po to, żeby było miło. Zwykle bliżej im do rozrywki, a nie sztuki. Jak się zrobi grę o dzieciaku umierającym na raka, to mało kto chce w nią grać, bo nie jest miło.

Ale właśnie nie zawsze może być miło. Złe wspomnienia są potrzebne – żeby wyjść z kręgu przemocy, żeby uratować świat, żeby nauczyć innych empatii, żeby zbawić od złych wspomnień kogoś w przyszłości. Czy nie o tym opowiada jedna z najlepszych gier ostatnich czasów, Life is Strange? Nostalgia to narzędzie do zmiany przeszłości, ale przeszłość nie chce się zmieniać. Możemy jednak się z niej czegoś nauczyć – i wygrać przyszłość. ■

MRW ☺



## SPRINTERZY ROZGRYWKI CZYLI GRY EPIGRAMATYCZNE

■ Marcin M. Granat

Ludzie od zarania dziejów przejawiali zdolność do ujmowania skomplikowanych myśli w lakonicznej formie. Już człowiek pierwotny próbował za pośrednictwem pojedynczego malowidła jaskiniowego oddać złożoną czynność, jaką jest polowanie. Z kolei w starożytnej Grecji popularnością cieszyły się aforyzmy, z których swój początek wzięły różnotematyczne fraszki. Analogicznie zwięzły przekaz spotkać można również w utworach filmowych, czego przykładem może być „Alfabet” Davida Lyncha. Nic więc dziwnego, że na zwięzłą formę stawiają także niektóre gry wideo.

**I** pisząc o takiej formie, nie mam wcale na myśli trzygodzinnego wątku głównego z Portala ani nawet trwającego sześćdziesiąt minut Dear Esther. W tym artykule pragnę zwrócić uwagę na produkcje, które celowo zostały zaprojektowane w taki sposób, aby poznanie całego zawartego w nich przekazu było osiągalne w czasie nie dłuższym niż 15 minut.

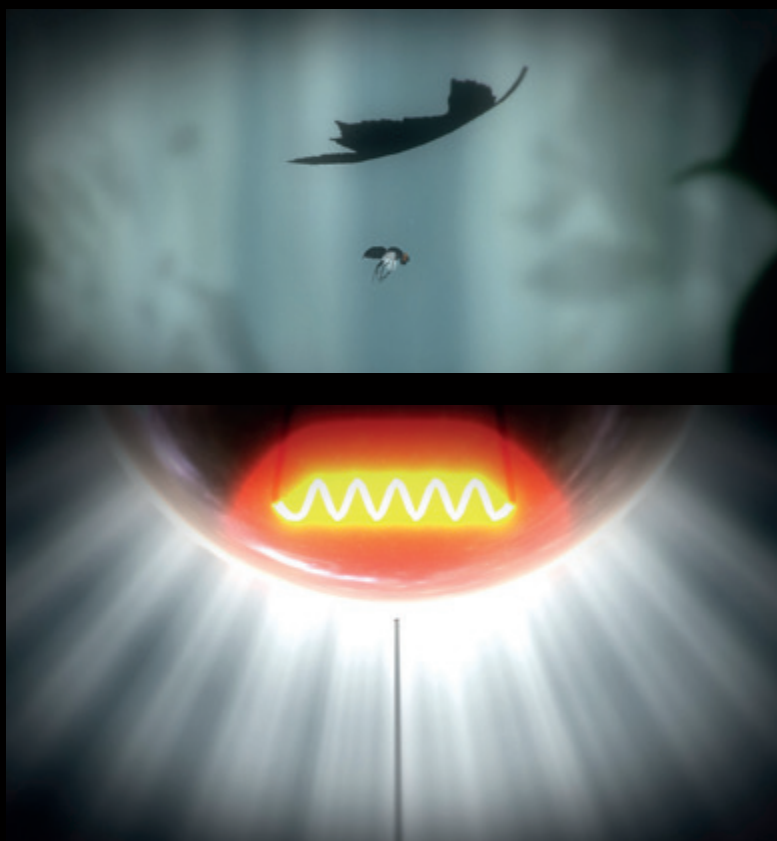
### CHWILA REFLEKSJI

Najbardziej znaną grą tego typu jest Passage z 2007 roku autorstwa Jasona Rohrera. Tytuł rozpoczyna się bez żadnego wstępu, oddając pod kontrolę gracza młodego chłopaka. Gra nie wyznacza odbiorcy odgórnych celów i daje możliwość swobodnej eksploracji, a naliczanie punktów odbywa się poprzez zwiedzanie mapy oraz otwieranie skrzyń z kosztownościami. Ponadto główny bohater może wejść w miłosną relację z obecną w grze kobietą, która jest jedyną postacią niezależną w całym tytule. Jednak bez względu na to, czy zdecydujemy się na rozgrywkę w duecie, czy jako

samotnik, obserwujemy sukcesywne starzenie się postaci, zostając ostatecznie świadkami ich nagłej śmierci. Passage jest grą pełną patosu i pomimo przedstawienia bardzo konwencjonalnej historii wzbudza emocje, a ukazane w niej umieranie oddziałuje na wyobraźnię.

Sam autor określa swoje dzieło jako „memento mori game” i choć śmierć faktycznie odgrywa w Passage istotną rolę, to myślę, że gra ta może równie dobrze pozwalać na kontemplację jej przeciwieństwa – życia. Jego przebieg został bowiem ujęty w ramy szybko przemijających, symbolicznych pięciu minut.

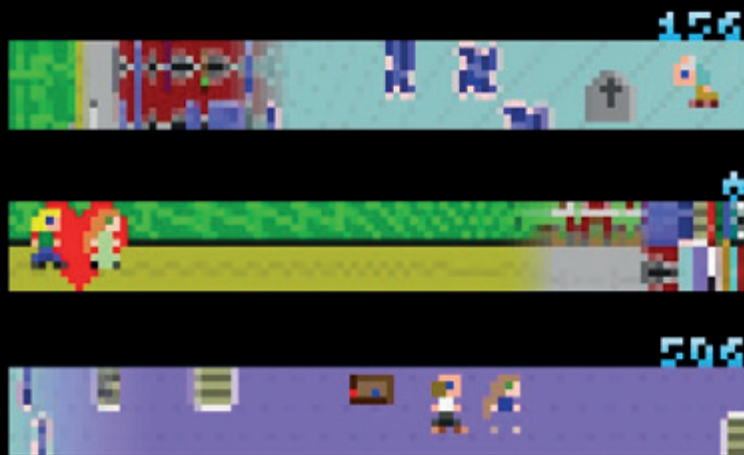
Błędem nie będzie również postrzeganie tego tytułu jako refleksji o sensie spędzenia życia z drugą osobą, gdyż gra podwaja punkty za przemieszczanie się w sytuacji, gdy zdecydujemy się na połączenie bohaterów w parę. Jednak granie pojedynczą postacią też ma swoje zalety, gdyż ułatwia lawirowanie pomiędzy przeszkodami i umożliwia dotarcie do wszystkich rozmieszczonych na mapie skarbów. Ważne jest, że Passage nie próbuje faworyzować żadnego z życiowych wyborów, ograniczając swoją rolę do nieco poetyckiego, ale jednocześnie dosłownego wypunktowania plusów i minusów decyzji o życiu w związku z drugim człowiekiem. Tytułowi Rohrera nie sposób odmówić artystycznego przekazu. Został on doceniony przez szeroką publiczność i uznany za godny wystawienia w prestiżowym Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Nowym Jorku.



❖ Uplasowanie gracza w roli muchy, czyli zwierzęcia często ignorowanego i pogardzanego, skutecznie deprecjonuje pozycję odbiorcy.

❖ The Plan daje jasno do zrozumienia – życie nic nie znaczy, a tuż przed osiągnięciem upragnionego celu może okazać się, że dążenie do niego było zbędnym trudem.

## Przykładem epigramatycznej gry na gogle może być burzący czwartą ścianę VR: Vacate the Room.



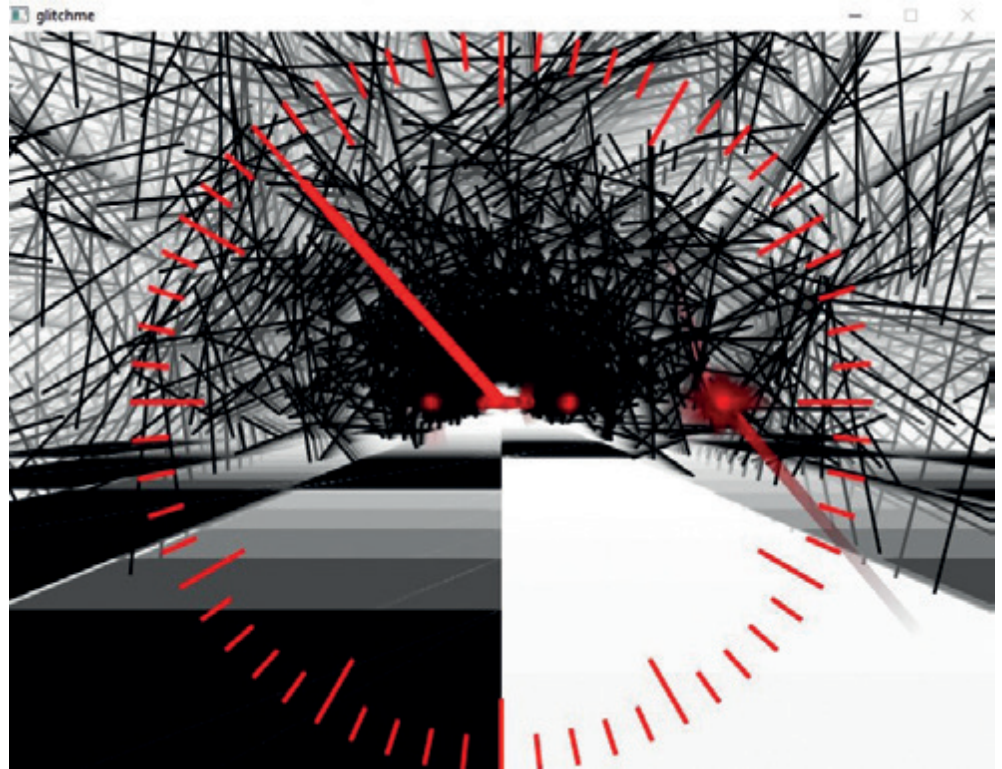
❖ Ze względu na poruszający sposób ukazania upływającego życia The Passage jest jedną z tych gier, w które warto zagrać z drugą połówką.

Podobną grą o refleksyjnym charakterze jest The Plan stworzony przez Krillbite Studio. W produkcji tej zadaniem gracza jest sterowanie lotem muchy w leśnym terenie. Omijając niebezpieczeństwa, sukcesywnie wznosimy się ku niebu, a będąc już nad lasem, kierujemy owadą w stronę smugi światła. Zbliżając się do niej, odkrywamy jednak, że jej źródłem jest ogromna żarówka. W grze cichnie wtedy melancholijny utwór „Śmierć Azy” Edvarda Griega, a my słyszymy syk przypalanego ciała, po którym następuje koniec gry. I choć odbiorca dobrze wie, co się stało, to naturalnym odruchem jest lekkie niedowierzanie. Śmierć jest bowiem w The Plan wynikiem bezsensownego zbiegu okoliczności. Z tego względu w grze można wyczuć nutę dekadentyzmu, a sam jej tytuł jawi się jako kpina z sensu istnienia.

## Z PRZYMRUŻENIEM OKA

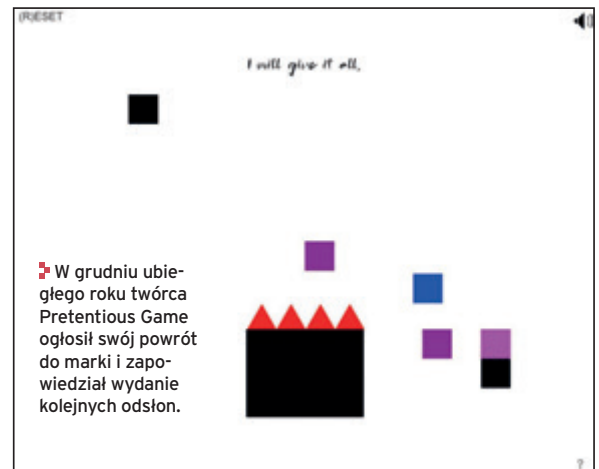
Oczywiście nie wszystkie krótkie gry poruszają ambitne tematy, czego przykładem może być mini-seria Pretentious Game, która z lubością naśmiewa się z gier pretendujących do miana sztuki. Cykl ten został zapoczątkowany w ramach game jamu Ludum Dare w 2012 roku, a produkcje wchodzące w jego skład stanowią zbiór łatwych łamigłówek przedstawionych za pomocą wyjątkowo skromnej grafiki. Każda odsłona serii zawiera patetyczną muzykę, która nadaje celowo sztampowej fabule melodramatycznego charakteru. Powstały cztery gry z tej serii, a ukazane w nich historie są satyrą na opowieści o miłości, zdradzie czy zżytych rodzeństwie. Trzeba przyznać, że naigrzanie się ze wzniosłości artystycznych gier przychodzi cyklowi Pretentious Game nad wyraz lekko i stanowi jego największy atut.

Gwarancją wywołania uśmiechu na twarzy podczas ekspresowej rozgrywki zapewnia także glitchme.exe. Tytuł ten wyszedł spod klawiatury Mikołaja „Sosa” Kamińskiego i trwa dokładnie 10 sekund, po których upływie gra się zawiesza na skutek celowo umieszczonego w niej błędu. Rozgrywka polega na zbieraniu czerwonych kulek i jeśli gracz będzie wystarczająco szybki, to uda mu się przejść tytuł przed jego wycrashowaniem. Usłyszy wtedy słowa: „You win” - a później i tak zobaczy komunikat informujący, że program przestał działać. Wśród lapidarnych gier nie brakuje również produkcji, które żartują sobie z przyzwyczajenia gracza. Z dystansem do posiadania w grach wielu żyć podchodzi chociażby You Only Live Once. Ta dostępna z poziomu przeglądarki platformówka przydziela bowiem

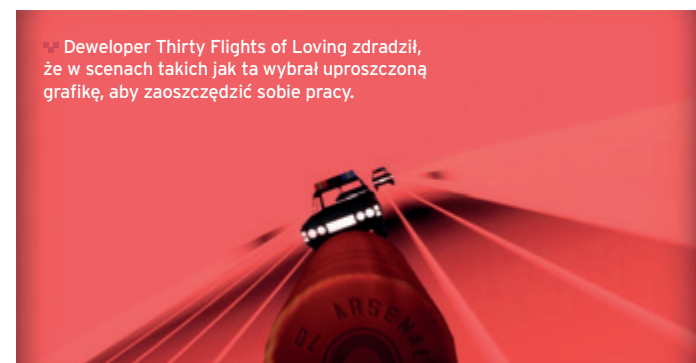


✚ Energiczna muzyka i pulsujący wizerunek zegara nadają szybkiej rozgrywce glitchme.exe jeszcze większego tempa.

głównemu bohaterowi tylko jedno życie. Gdy protagonista ginie, gracz nie dostaje drugiej szansy na przejście poziomu, a po zwłoki postaci przyjeżdża karetka. Z tym, do czego przywykliśmy podczas spędzania czasu na elektronicznej rozrywce, eksperymentuje także Thirty Flights of Loving. Tytuł ten odszedł bowiem od popularnego w grach ukazania rozgrywki jako jednego i długiego ujęcia, wprowadzając cięcia montażowe. Podczas zabawy kamera nie pokazuje grzecznie wszystkiego, co robi nasz bohater, lecz odważnie przeskakuje od jednej sceny do drugiej, skupiając się wyłącznie na kluczowych dla fabuły momentach. Do takiego zabiegu jest się z początku trudno przyzwyczaić, lecz trzeba przyznać, że to właśnie on wyróżnił tę produkcję na tle innych gier eksploracyjnych, a ponadto z powodzeniem przybliżył niełatwą do przedstawienia, bo pozbawioną dialogów, przygodę trójki bohaterów.



✚ W grudniu ubiegłego roku twórca Pretentious Game ogłosił swój powrót do marki i zapowiedział wydanie kolejnych odsłon.



✚ Developer Thirty Flights of Loving zdradził, że w scenach takich jak ta wybrał uproszczoną grafikę, aby zaoszczędzić sobie pracy.



➤ Gdzie się podziała ekipa obsługująca te wszystkie panele? Fabuła Dr. Langeskov ujawnia, że pracownicy porzucili swoje stanowiska i rozpoczęli strajk.



➤ Modele wszystkich postaci z Moirai zostały stworzone jako starszkolne sprite'y.



➤ Słowom piosenki towarzyszącej przygodom likantropa z Keyboard Drumset Fucking Werewolf towarzyszą napisy, podobne jak w karaoke.

Twórcy dylogii Hotline Miami stworzyli z kolei pomysłowy tytuł będący połączeniem gry wideo i teledysku zatytułowany Keyboard Drumset Fucking Werewolf. Czas trwania tej produkcji został dostosowany do piosenki „Keep My Adresse To Yourself, Cause We Need Secrets!” zespołu Fucking Werewolf Asso i wynosi niewiele ponad trzy minuty. Pomimo krótkiej rozgrywki na ekranie sporo się dzieje – gracz skacze jak w Ice Climberze, biega z kamerą umieszczoną nad bohaterem jak w pierwszych odsłonach GTA, a także zabija bossa będącego spaczonym jednorożcem. Wszystko to odbywa się w rytm energicznej muzyki, o której można śmiało powiedzieć, że jest głównym bohaterem gry, gdyż tak naprawdę to jej podlega każde obecne w tym tytule wydarzenie. Zwolennikom absurdu i humoru warto również polecić grę o niebanalnym tytule Dr. Langeskov, The Tiger, and The Terribly Cursed Emerald: A Whirlwind Heist. Szalona nazwa idzie tu w parze z awangardową historią, która już na samym początku informuje nas, że nie możemy zagrać w tę produkcję, ponieważ rozgrywkę rozpoczął już ktoś inny. Czekając na swoją kolej, zostajemy poproszeni o udanie się do zakulisowych pomieszczeń, gdzie – jak w teatrze – za pomocą dźwigni i przycisków wpływamy na pojawiające się na „scenie” efekty, których doświadcza obecnie przebywający na niej gracz. A gdy po kilkunastu minutach możemy już zagrać we właściwą grę, Dr. Langeskov wykręca nam jeszcze większy numer...



Obecny w prawym dolnym rogu pies jest złośliwym nawiązaniem do Winstona Churchilla, którego nazywano „brytyjskim buldogiem”.

Irański zamach stanu przybrał pod koniec formę licznych protestów. Na ulicach starli się przeciwnicy i zwolennicy Mosaddegha.

## NIE TYLKO ŻARTY

Do nieco poważniejszych gier należy produkcja o nazwie Moirai, która sprytnie łączy rozgrywkę jednoosobową z sieciową interakcją z innymi graczami. Fabuła gry jest nieco tajemnicza i finalnie zmusza odbiorcę do przeszukania pewnej jaskini, w której niespodziewanie spotykamy nieznanego nam farmera. Zadajemy mu pytania, dlaczego jest umazany we krwi, czemu trzyma w ręce nóż oraz co było przyczyną słyszanych wcześniej przez nas jęków. W zależności od tego, czy satysfakcjonują nas jego odpowiedzi, wybieramy, czy puścić go wolno, czy zaatakować. Następnie ruszamy dalej i po chwili znajdujemy w grocie cierpiącą kobietę, która leży we krwi i błaga o skrócenie jej mąk. Po zastanowieniu podejmujemy decyzję, czy ulec jej prośbom, i wychodzimy z jaskini. Po drodze napotykamy jednak jeszcze jednego farmera, który stawia nam te same pytania, które sami wcześniej zadawaliśmy. Możemy udzielić dowolnych odpowiedzi, wpisując je za pomocą klawiatury. Gra prosi nas później o podanie imienia oraz adresu mailowego w celu wysłania nam zakończenia naszej historii, które - jak się okazuje - zależy będzie od kolejnego gracza.

Los naszego bohatera zostanie bowiem wybrany przez następnego odbiorcę tej gry



- tak samo, jak my decydowaliśmy o przyszłości wcześniej przepytywanej przez nas postaci. Sam otrzymałem jeszcze tego samego dnia wiadomość z zakończeniem mojej przygody i dopiero wtedy doceniłem pomysłowość twórców Moirai, którzy w roli tytułowych bogiń z greckiej mitologii postawili nieświadomych niczego graczy. Dojrzała historia jest też obecna w The Cat and the Coup - grze, która opowiada o zamachu stanu z 1953 roku, w wyniku którego obalono rządy irańskiego premiera Mohammada Mosaddegha. Gra wyróżnia się ciekawym stylem graficznym przypominającym kolaż oraz politycznym przekazem krytykującym imperialistyczne dążenia Stanów Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii względem Bliskiego Wschodu. Inną równie ambitną, lecz znacznie bardziej niepokojącą grą jest the static speaks my name. Tytuł ten ukazuje dewastujący wpływ choroby psychicznej na życie głównego bohatera. Pomimo tego, że akcja gry nie wychodzi poza mieszkanie protagonisty, fabule udaje się zaskakiwać odbiorcę i z powodzeniem kreować przynębiającą atmosferę. W grze poruszone zostają bowiem tematy samotności, obsesji i samobójstwa.

## CZY SZYBSZE JEST LEPSZE?

Dlaczego gracze sięgają po produkcje dające się ukończyć w 15 minut? Przecież wydawać by się mogło, że jak najdłuższy czas rozgrywki leży w bezpośrednim interesie zarówno twórcy gry, jak i samego odbiorcy. Tytuł wystarczający na długie wieczory jest dowodem na zaangażowanie dewelopera w produkcję. Każdego gracza cieszy

z kolei wielogodzinna możliwość zabawy po jednorazowym wydaniu pieniędzy na dany tytuł. Jeśli jednak przyjrzymy się dostępnym na rynku grom, z łatwością zauważymy, że spora ich liczba odbiega od modelu 40-godzinnego wątku głównego reprezentowanego chociażby przez TES III: Morrowind.

Próbę odpowiedzi na to pytanie warto podjąć w odniesieniu do wieku statystycznego gracza, który według raportu The Entertainment Software Association z 2016 roku wynosi 35 lat. Współcześni gracze to coraz częściej osoby ustatkowane, które posiadają regularną pracę i własną rodzinę. Ze względu na ogrom obowiązków rzadko mogą pozwolić sobie na codzienną kilkugodzinną zabawę przed komputerem, a gdy nadejdzie chwila wolnego czasu, chętnie wybierają krótkie gry o skondensowanym przekazie. Myślę, że w takiej dorywczej zabawie epigramatyczne tytuły mają pewną przewagę nad produkcjami z długim czasem rozgrywki, gdyż oferują graczowi niemal natychmiastową gratyfikację wynikającą z przejścia gry, podczas gdy w dłuższych tytułach „nagroda ukończenia” jest perspektywą znacznie odleglejszą.

Za sięgnięciem po lapidarne produkcje przemawia także fakt, że są one bardzo często objęte licencją typu freeware. Autorzy gier tego typu traktują bowiem swoje dzieła bardziej jako eksperymentalny środek wyrazu niż sposób na zarobek. A każdemu graczowi jest z pewnością łatwiej przetestować ekstrawagancką produkcję za darmo niż w cenie zbliżonej do wysokobudżetowych tytułów. Myślę, że ze względu na fakt, że obecnie gry może tworzyć niemalże każdy - umożliwiają to proste w obsłudze narzędzia, które często nie wymagają nawet znajomości programowania - twórców pragnących przedstawić swoje wizje za pośrednictwem takich krótkich gier będzie coraz więcej. Warto więc wypatrywać na horyzoncie nowych tego typu produkcji, bo choć przejście ich potrwa zaledwie kilka minut, będą mogły na długie godziny pozostać w naszych myślach. ■



**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.

# METAPOZIOM

**Awesome Games Done Quick 2017 zakończyło się 15 stycznia. Ta cykliczna impreza charytatywna o dość unikalnym charakterze i zasięgu (tygodniowy maraton speedrunów, czyli przechodzenia gier na czas) zebrała w tym roku ponad dwa miliony dolarów na walkę z rakiem. Imponujące.**

AGDQ 2017 było dla mnie interesujące, szczególnie że znalazło się na niej dużo gier tematycznie zbliżonych do cenionej przeze mnie serii Dark Souls (z trzecią częścią tejże włącznie). Całość miała zresztą świetną oprawę – podczas każdego przejścia gracze towarzyszyli pomocnicy tłumaczący widzom triki, jakich używa się, aby było szybciej. Nie trzeba być twórcą gier, żeby taka wiedza przyciągała; dla mnie to kopalnia ciekawostek.

Podczas przechodzenia Dark Souls 3 gracz o ksywie BubblesDelFuego miał pecha. Gra kilkakrotnie „wybłądziła się” do pulpitu, a do tego w wielu walkach tak zwane RNG (losowe mechaniki gry) po prostu nie chciały współpracować. Ale nie było tragedii, a sposób prezentowania Bubblesa i spółki był wciągający. Niestety, w tym czasie równoległa rzeczywistość przeżyła kataklizm...

Influencerzy i weterani społeczności skupionej wokół szybkiego grania w Soulsy oglądali wraz ze swoimi fanami retransmisję pokazu Bubblesa na innym kanale, komentując wszystko w wydzielonym pokoju pogaduszek. Szybko znaleźli się tam krzykacze, którzy za punkt honoru obrali sobie napiętowanie wszystkich potknięć Bubblesa, włącznie z tymi, na które niewiele mógł poradzić. Obecni wtedy w pokoju rozmów weterani nie brali czynnego udziału w nagonce, ale jak to w takich sytuacjach bywa, mało kto to zauważył. Cała sprawa uduśiłaby się pewnie we własnym sosie hermetycznej społeczności graczy,

gdyby nie „drobiazg”. Na koniec pokazu Bubbles otworzył się i opowiedział historię sprzed kilku lat, gdy dowiedział się, iż nowotwór, z którym kiedyś walczył, jednak wraca. Wspominał, jak leżał przykuty do łóżka w szpitalu, oglądając relację z AGDQ 2013, i od tamtej chwili przechodzenie gier na czas stało się jego życiową pasją.

To przelało czarę goryczy. Błyskawicznie pojawił się w internecie wpis piętnujący zaistniałą sytuację, a zastępy życzliwych zacytowały go tu i ówdzie. Wielu lubianych i cenionych graczy na swoich kanałach do dziś tłumaczy się z tego, że nie uczestniczyło w dogryzaniu Bubblesowi. Sam grający zresztą odniósł się do sytuacji z pełnym dystansem i bez żadnych pretensji. Ale mnie to nie wystarczyło, bo jak to mawiają: „Niby nic się nie stało, ale niesmak pozostał”.

Zastanawiałem się nad tym, jak to możliwe, że jedna osoba jednym wpisem podważyła autorytet długo i powszechnie cenionych influencerów i postawiła ich pod ścianą jak uczniów? Jak ostrą i wielowątkową dyskusję można w kilku zdaniach obrócić przeciwko pewnym sobie dyskutantom? Wtedy przypominała mi się pewna prawda życiowa, której nauczyłem się dawno temu od znajomego. Głosi ona, że ten uczestnik dyskusji, który pierwszy podniesie ją na metapoziom, najprawdopodobniej wygra. Może warto więc odpuścić już sobie elitarystyczne potwarzanie: „Git Gud” wszystkim, którzy bez straty życia nie pokonają za pierwszym podejściem najtrudniejszego bossa? ■



■ Z boku widoczne trzy porty USB 3.0 oraz czytnik kart SDHC/SDXC. Laptop jest nieco cieńszy od poprzedników ze swojej serii.

# MSI GT62VR 7RE DOMINATOR PRO 4K

Wyścig tajwańskiego MSI w poszukiwaniu idealnej maszyny do grania trwa. Najnowsze laptopy z logiem smoka zdradzają chęć poprawy rzeczy, które nie były doskonałe, i pozbywania się mało potrzebnych graczom elementów.

■ Pagan Baby

Laptop jest stosunkowo lekki. Ponieważ często gram na touchpadzie, posiada też ważną dla mnie cechę – jego centralną lokalizację. Czytelnicy naszych poprzednich przeglądów laptopów będą wiedzieli, o co chodzi. Podświetlana klawiatura jest oczywiście miłym standardem, ale możliwość oparcia dłoni na zimnej stali jest z pewnością przyjemniejsza od trzymania ich na krawędzi maszyny.

GT62VR nie ma odtwarzacza płyt Blu-ray, za to zainstalowano czytnik kart SDHC. Pięć portów USB zamieszczono z myślą o obsłudze VR. Na przykład Oculus z kontrolerami Touch „zjada” na dzień dobry trzy porty, plus adapter do pada to już cztery. Akurat przy wyjściu HDMI umieszczono port USB-C, więc VR-owcy będą potrzebowali kupić sobie przejściówkę, bo połączony kabel Oculus nie sięga do bocznych gniazd USB.

Na uwagę zasługuje superszybki dysk SSD o pojemności 500 GB – ale akurat pod tym względem sprzęt występuje w kilku wersjach o różnym doborze dysków. Co z tego, że test wydajności 3DMark Fire Strike Standard wskazuje niemal dokładnie dwa razy większą moc MSI GT83VR, w który upchnięto

dwie karty GTX 1080, skoro i tak wszystkie gry, jakie testowałem na GT62VR, działały mi poprawnie na najwyższych detalach. GTX 1070, które siedzi we wnętrznościach laptopa, spokojnie wystarcza. Wielkiej rewolucji uległa za to bateria. O ile najmocniejszy laptop MSI przy intensywnym użytkowaniutrzymał zasilanie przez około 80 minut, testowany sprzęt działał bez podłączania zasilacza dwa razy dłużej!

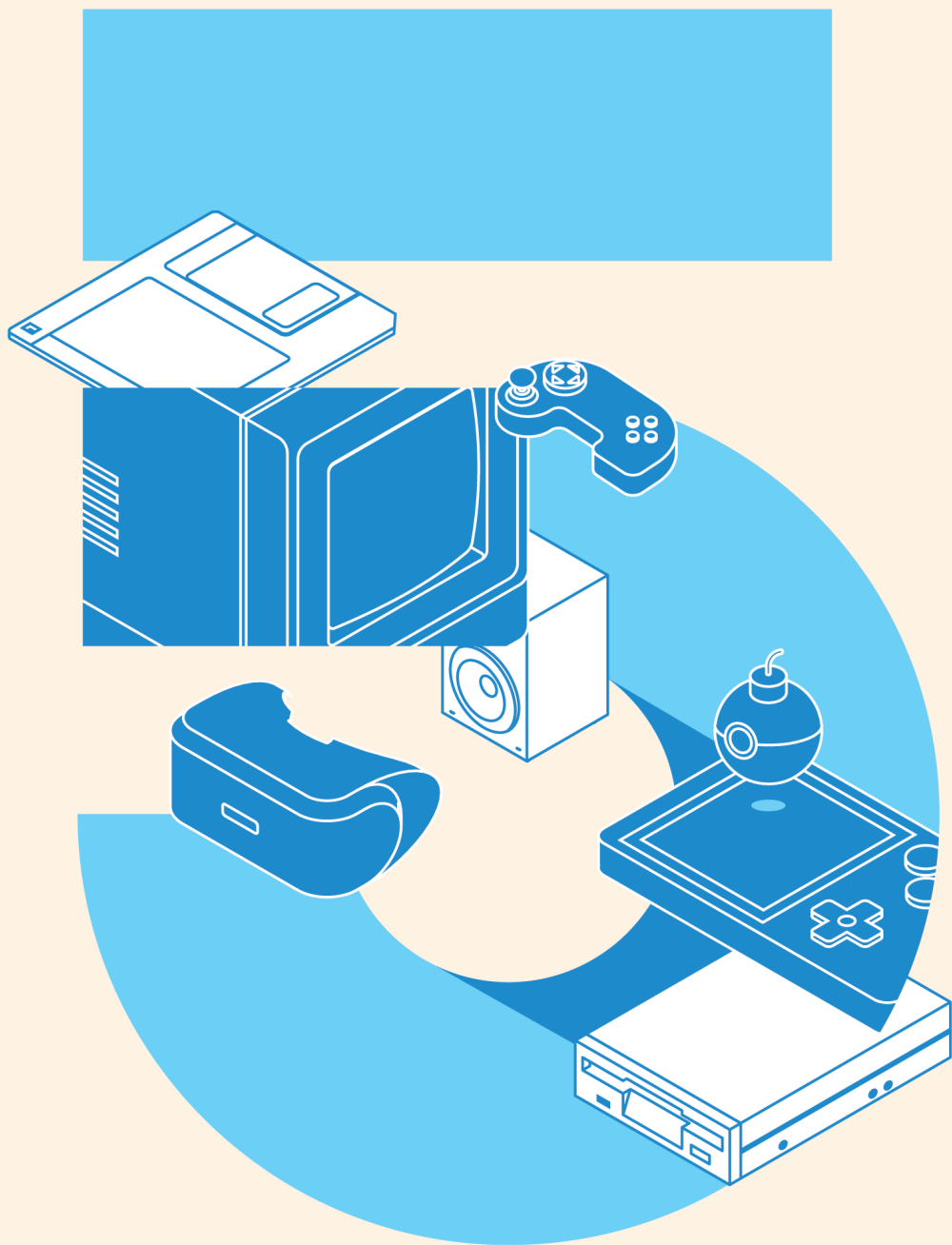
MSI GT62VR 7RE Dominator Pro 4K wyposażony jest w matrycę IPS, zdolną wyświetlać obraz w rozdzielczości 3840x2180. Przy przekątnej 15.6 cala nie ma to jednak aż tak wielkiego znaczenia, dlatego bardziej ekonomicznie wybrać chyba tańszą o kilka tysięcy wersję z grafiką Full HD. Co tu zatem dużo mówić – jest to kolejna maszyna marzeń do pełnowymiarowego grania. ■



■ GT62VR ma znakomitą jakość dźwięku. Producent chwali się zastosowaniem Nahimic 2 Sound Technology, czyli przestrzennego dźwięku 360°.

## Specyfikacja ■

Producent	MSI
Cena	11,499 pln
OS	Windows 10
Procesor	Intel Core i7
Grafika	GTX 1070
Dysk	500 GB SSD
RAM	32 GB



 **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.

## POLE DO POPISU

**Pamiętacie, było takie coś w Top Secretcie. Był taki kawałek papieru, na którym można było coś nabazgrać, a potem do nas przysłać i my to wykorzystywaliśmy albo nie. Z tym że częściej nie, bo przychodziły tego takie ilości, że moglibyśmy regularnie wydawać dodatkowe numery wyłącznie z Waszymi rysunkami.**

To pole do popisu wypłynęło ostatnio w pewnej niezwykle istotnej dla niezbyt odległej przyszłości dyskusji (ale mączę), a przy okazji przypominała mi się związana z nim historia. Ta historia ma to do siebie, że nie jestem pewien, czy miała miejsce, czy ją wymyśliłem ku ucieście towarzystwa przy piwie bezmieczowym, czy też może stworzyłem tylko jej kawałek – coś jak z Puchatkiem i Prosiaczkiem, którzy opowiadają sobie historie, które by się wydarzyły, gdyby odpowiedni pomysł przyszedł im do głowy odrobinę wcześniej. Pewne szczegóły pamiętam na tyle dobrze, że musi być w tym jakieś ziarno prawdy, ba! mam nawet podstawy, żeby próbować zidentyfikować jej bohatera, choć pewnie gdybym go ujawnił, miałbym na głowie GIODO. Więc szczegółów nie będzie, a w razie czego wszystkiego się wyprę, będę nawet szedł w zaparte, że nigdy nie byłem w Katowicach. (Mączę jeszcze bardziej.)

W Katowicach (w których nigdy nie byłem) w Spodku mieliśmy stoisko na jakichś targach. Jechałem tam pociągami. Naprzeciwko w przedziale siedział mój fan. Nasza rozpoznawalność była niemal zerowa, bo zdjęcia redaktorów pojawiały się w gazecie bardzo rzadko, ale tak ze 2-3 razy zdarzyło się, że ktoś zatrybił. To była jedna z tych sytuacji. Fan był lekko pucułowaty, w wieku tuż przedpryszczowym i jechał z babcią. Fan miał przy sobie Top Secret, który czytał - ostentacyjnie, tak żebym w żadnym wypadku nie przepiął tego, że on czyta właśnie TĘ gazetę. Ja ostentacyjnie udawałem, że nie wiem, o co chodzi, że jestem kim innym, a w ogóle to jadę do Gdańska, tylko pomyliłem pociąg.

Na wysokości Kuluszek, a może Radomska, babcia wyszła na korytarz zapalić, a młody człowiek wyjął skądś długopis i zaczął rysować w polu do popisu. Chyba mnie, z natury. Starał się bardzo, aż do momentu, w którym weszła babcia i obsobaczyła go, że maże po gazecie. „Gazeta jak książka, po tym się nie pisze!” – pouczyła go. Oklapł i zrobiło mi się go żal, więc kiedy babcia wyszła zapalić po raz kolejny, sięgnąłem po zostawiony na wierzchu długopis, wziąłem bez słowa leżący na stoliku pod oknem Top Secret, otworzyłem na jakimś swoim tekście i napisałem pod nim wołami: „BOREK”. I na to weszła babcia, bo zapomniała zapalek. Afera była na pół wagonu. Nie pamiętam, jak zareagowałem: czy wyjaśniłem sytuację, czy przeprosiłem, czy obróciłem wszystko w żart. Pamiętam oczy chłopaka. Duże i szkliste. Takiej porcji żalu, wstydu i zażenowania naraz nie widziałem nigdy w życiu. Puściłem do niego oko, że sam wie i rozumie, i że pewne sprawy zostają między nami. Nie mam pojęcia, czy odważył się pociąć ten numer i wysłać nam to nieszczęsne pole do popisu, czy nie. Może w ogóle nie dożył wieczora, bo babcia wyglądała na osobę zdecydowaną i bezkompromisową.

Więc młody człowieku, jeżeli dożyłeś i czytasz ten felieton, to wiedz, że chętnie zobaczę, coś wtedy narysowałeś. I Wy, wszyscy inni wówczas młodzi ludzie, coście wtedy rysowali i ślali albo i nie ślali – może gdzieś Wam zostały jakieś bohomyzy? A może teraz już umiecie rysować i możecie wreszcie narysować i wysłać nam to, co zawsze chcieliście? A może chcieliście zrobić komiks? Coś napisać? Zgłaszam zapotrzebowanie! Dawajcie na adres redakcji, wydawcy albo bezpośrednio do mnie (nie tak trudno mnie wygugłać), byle do końca marca. ■

BOREK

# WYŚ HELL

LIVE

26 MAJA  
ZAJEZDZIA AUTOBUSOWA MZA  
WŁOŚCIAŃSKA 52  
WARSZAWA

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



