

PREMIERA MIESIĄCA DAWN OF WAR III

# PIXEL

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

INSIDE

Edengrad  
Persona 5  
Narcosis  
Blackwood Crossing  
Prey  
Fifa 98  
Benoît Sokal  
Police Quest  
Kartką i kostką  
35 lat ZX Spectrum

*Syberia*  
B.H. SOKAL

PRZYGODA Z POGRANICZA KOMIKSU I GIER

9 772391 796701



ISSN 2391-7962 INDEKS 404098  
0 47

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

5 (26) / 2017 / MAJ

26

# SNIPER3

GHOST WARRIOR

EDYCJA SEASON PASS



# OGROMNA WOJENNA PRZYGODA W OTWARTYM ŚWIECIE



## JUŻ DOSTĘPNA



DWA GŁÓWNE ROZSZERZENIA  
GRY W TRYBIE JEDNOOSOBOWYM



DWIE MAPY W TRYBIE  
WIELOOSOBOWYM



SAMOCHÓD  
TERENOWY



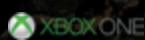
KARABIN SNAJPERSKI  
MCMILLAN TAC-338A



ŁUK  
BLOCZKOWY



[WWW.SGW3.COM](http://WWW.SGW3.COM)



Sniper Ghost Warrior 3 © 2017 CI Games S.A., all rights reserved. Published and developed by CI Games S.A. Sniper Ghost Warrior is a trademark of CI Games S.A. Portions of this software are included under license © 2016 Crytek GmbH. This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2016 Autodesk, Inc. All rights reserved. © 2016 Valve Corporation. Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS4" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.



NINTENDO  
SWITCH™

GDYKOLWIEK, GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK

Nintendo

3  
www.pegi.info

# MARIOKART DELUXE



©2017 NINTENDO



28 KWIECIA

**NAJWIĘKSZY MARIO KART W HISTORII!**  
UŻYWAJ 48 TORÓW I PONAD 40 ZAWODNIKÓW!



ZAGRAJ W NOWYM TRYBIE BATTLE MOD I CIESZ SIĘ NOWYMI POSTACIAMI, NOWYMI  
POJAZDAMI I NOWYMI PREDMIOTAMI EKSKLUZYWNIE NA NINTENDO SWITCH



**JUŻ W SPRZEDAŻY!**

**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

www.nintendo.pl

CONQUEST  
DISTRIBUTION



# DZIEŃ DOBRY

Sekret grywalności.

**G**ramy z synem w *Breath of the Wild*. Dokładniej mówiąc, ja gram, a on mi podpowiada, którędy iść do najbliższej świątyni albo jakie składniki zapiekać na ognisku. Doskonałą zabawę gwarantuje kreacja świata, w którym nie ma przemocy, bo zastępuje go fantazja działająca na wyobraźnię młodych i starszych.

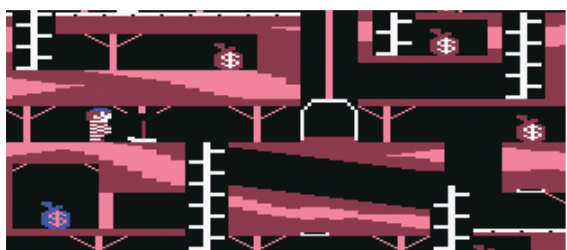
Czym jeszcze nowa *Zelda* przyciąga tak bardzo? Wydaje mi się, że kilkoma poziomami wtajemniczenia, pozwalającymi cieszyć się Hyrule bez stawiania przed nami nazbyt trudnych problemów. Jeśli chcesz, to po prostu biegasz sobie po leśnych ostępach. Można walczyć z goblinami lub omijać ich obozy. Można wykonywać misje, a nawet przeszukiwać każdy kąt i każdą skrzynię. Ale nie trzeba. I to jest najpiękniejsze.

W *Thimbleweed Park* jedna zagadka na wiele godzin zablokowała mi postęp w grze, w efekcie czego snułem się po tych samych lokacjach. Z przygodówkami zawsze zresztą było podobnie. Nie mówię, że to źle, ale złotą zasadą gier w ogóle jest „easy to learn, hard to master”. Hasło, którym Nolan Bushnell obudowywał podkradzenie z *Magnavox Odyssey* pomysłu Ponga. Zarówno szachy, jak i brydż posiadają zasady, których można się nauczyć w paręnaście minut. Ale jak potem licytować, w którym momencie wykonać roszadę - tu już każdy musi sobie radzić sam, analizując bieżącą sytuację.

Dobre gry powinny zmuszać do myślenia, wydobywać z ludzi ich pomysłowość. W czasach ośmiobitowych jednym z moich ukochanych tytułów był *Bagitman* od widmowego Aardvark Software. Tylko trzy plansze pełne drabinek, wind oraz worków z pieniędzmi. Te ostatnie trzeba było pakować do taczki, uciekając zarazem przed strażnikami więziennymi. *Bagitman* potrafił wygenerować mnóstwo wariantów rozwoju akcji, zmuszając do szukania niesamowitych rozwiązań: uciekania na wagoniku, wyskakiwania w locie z windy czy przygotowywania sobie kilofów na wypadek bliższego kontaktu ze strażnikami. Po miesiącach kombinowania wrył mi się w pamięć tak mocno, jak szachy, a teraz przypomniał o *Zeldzie*. Był równie znakomicie pomyślaną grą, w którą łatwo było wniknąć i która wymagała pomysłowości, ale jakimś cudownym zrzędzeniem losu nie rodziła frustracji ani nie zniechęcała.

W numerze świętujemy 35-lecie premiery ZX Spectrum. Dokładnie 23 kwietnia 1982 roku w albiońskich sklepach pojawił się „gumiak”. Szybko go zabrakło, bo fabryki nie nadążały z produkcją, ale wkrótce Sir Clive zaspokoił popyt. Wielu z polskich graczy zaczynało od Spectruma, dobra więc okazja, żeby zamieścić aż cztery teksty o tej maszynie. A kolejny numer *Pixela* ukaże się na inaugurację *Pixel Heaven* - 25 maja! ■

Misz.





## PIXEL

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

**Autorzy**  
Andrzej Bazylczuk, Marcin Bieniek, Marcin Borkowski, Aleksandra Gwalina, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Jerzy Dudek, Mirosław Filiciak, Jacek Głowacki, Jacek Grabowski, Marcin M. Granat, Mikołaj Kamiński, Marcin Kiendra, Jacek Marczewski, Ludwika Mastalerz, Łukasz Michalik, Dariusz J. Michalski, Grzegorz Młodawski, Mateusz Ożyński, Albert Pałka, Piotr Pieńkowski, Maciej Piotrowski, Piotr Pocztarek, Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Bamaba Siegel, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz, Martyna Zych, Krzysztof Żołyński

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

### Wydawca

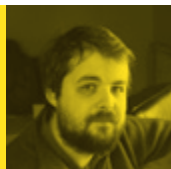


Al. KEN 36A lok. 93A  
02-797 Warszawa (PL)  
+48 (22) 855 10 35  
idea-ahead.com

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.

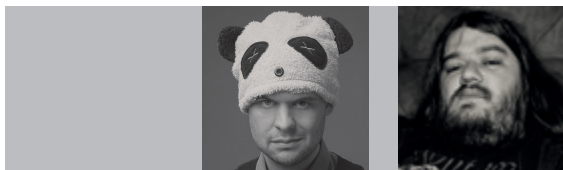
Czy ktoś znał osobicide Krzysia Kubeckiego? Następny numer ukazuje się 25 maja.

**P.**



Podczas gdy moi znajomi wyglądają nowych konsol i zastanawiają się nad kupnem PS4 Pro, ja oglądam fragmenty rozgrywki z Genesis i myślę, gdzie dostać Game Geara. Wszystko przez obecnie tłumaczoną przeze mnie książkę, o której mówić jeszcze nie mogę, a którą już polecam czytelnikom Pixela. (BC)

Niedawno usiadłem z synkiem do Cosmic Osmo, czyli stareńkiej, jeszcze przed Mystem zrobionej przez Gyanów gry dla dzieci. Grafika czarno-biała z Maca, retro pełną gębą. Lecz nagle okazało się, że to cudowna zabawa, bijąca na głowę dzisiejsze gry dla najmłodszych. (PS)



Okładka mojej trzeciej powieści „Hello World” (premiera – koniec kwietnia) nawiązuje do stylistyki Minecrafta. Dlaczego? To już się wyjaśni w środku. Mam nadzieję, że jakiś biedny gimbus dostanie ją w prezencie od swoich kumatych starych i się bardzo zdziwi. (MRW)

Lubicie superbohaterskie komiksy? Jeśli tak, to w tej chwili idźcie się zaopatrzyć w najnowszą serię „Moon Knighta”. Rzec jest absolutnie rewelacyjna – komiks jest tak napisany, że nie wiemy, co jest prawdą, a co tylko szalonymi wizjami tytułowego bohatera. Absolutna rewelacja. (MZ)



Cierpiący na serialowe braki polecam „Broadchurch”, brytyjski kryminał osadzony w zjawiskowych plenerach klifów Dorset, który od trzech sezonów nie schodzi z poziomu. Tylko nie wpadnijcie czasem na tragiczną amerykańską wersję, której nie uratował nawet grający główną rolę w obu produkcjach David Tennant. (MAB)

Jak przeglądam w pamięci swoje felietony, dochodzę do wniosku, że głównie w nich narzekam. A przecież to nie jest tak, że mi się nic nie podoba. Właśnie trafiło mi się The Witness i wsiąknęłam – jeżeli nie zdążymy ze specjalnym numerem Top Secretu na Pixel Heaven, to właśnie dlatego. (MB)

# INSIDE

## 7-24 LOADING

## 25-48 PLAY THE GAME

## 49-72 HALL OF FAME

## 73-98 SECRET LEVEL

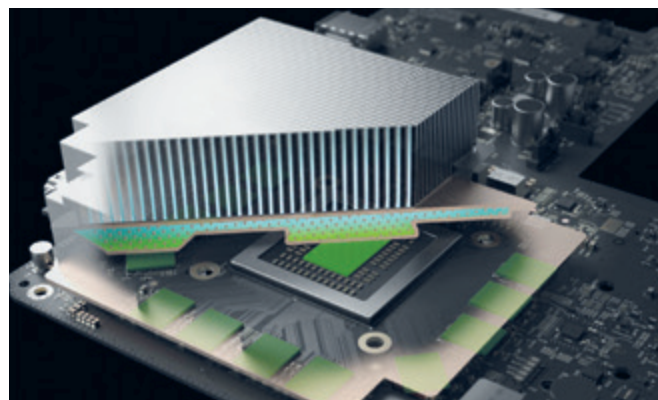
## 99-122 CREDITS

# LOADING



08

Mija 35 lat od premiery ZX Spectrum. Cykl artykułów poświęconych komputerowi Clive'a Sinclaira rozpoczynamy wspomnieniami o tym, czym odznaczał się „gumiak”.



10

Pixelowy Radar nakierowany jest na wypływanie ważnych wieści oraz przyglądanie się grom, które w najbliższych miesiącach trafią na rynek.



16

Nie było szans na recenzowanie Preya w kwietniu, jednak tuż przed premierą ograliśmy najświeższą wersję tej oczekiwanej strzelaniny.



18

Udało się nam porozmawiać z twórcami Project Wight, w którym wcielmy się w bestię walczącą o przetrwanie na dalekiej północy, wśród wikingów.



20

To już ostatni odcinek naszej filmowej serii. Reporter Pixela dotarł za kuliszy wytwórni Paramount, odwiedzając pomieszczenia, do których nie wpuszcza się śmiertelników.



22

Bydgoskie studio Huuuge Games jest być może bardziej znane na świecie niż w Polsce. Nasz reportaż powinien choć trochę zmienić ten stan rzeczy.

Z lat osiemdziesiątych pamiętam dokładnie dwie ważne rzeczy: mundial w Meksyku (i boskiego Diego) oraz pierwsze gry uruchamiane na własnym ZX Spectrum+ i zielonym Neptunie 156. Pierwszą raczej na pewno był Highway Encounter, potem Bruce Lee, Pssst, Chequered Flag, Saboteur, Cobra i wiele innych niezapomnianych hiciorów. Pamiętam, że jeżeli chodzi o kasety, to ZX nie tolerował chromówek. Były za miękkie, zdecydowanie lepiej sprawdzały się żelazowe, a przy okazji były tańsze. Oczywiście nie mówimy o Stilonkach, choć z braku laku i one znajdowały swoje miejsce w kieszeni Grundiga. Biblioteka gier była ogromna, ostatnio nawet dowiedziałem się, że na „gumiaka” ukazał się Shadow of the Beast. Mówili, że Spectrum ma wszystko oprócz możliwości muzycznych. To posłuchajcie dźwięku wgrzywania Back to Skool. Dla mnie to zdecydowanie Najlepszy Komputer Na Świecie!

■ **ROBERT ŁAPIŃSKI**



To musiała być wiosna 1985 roku. Ośrodek badawczo-konstrukcyjny Koprotech na warszawskim Służewcu, który wtedy przypominał jedną wielką fabrykę z przyległymi magazynami. Tata przywiózł mnie, żeby pokazać komputery, w jakie właśnie wyposażono jego pracownię. Zamówiono kilka sztuk ZX Spectrum+, które niby miały służyć do obliczeń, ale przydawały się głównie do katowania Jumping Jacka, Manic Minera i Chuckie Egg. To były pierwsze trzy gry komputerowe, jakie poznałem po kilkuletnim eksploataowaniu salonów gier na Dworcu Centralnym. No i całkowite rozczarowanie. Spectrums kojarzyłem z giełdy na Grzybowskiej i Bajtka, wydawały mi się poważnymi sprzętami, ale gdy położyłem na nich dłoń, omal nie zraziłem się do gier. No cóż, nieodpowiednie miejsce i zły czas, to się zdarza. Po latach grałem na emulatorze w Skool Daze, Everyone's Wally czy Nodes of Yesod, przyznając, że to były wielkie tytuły, jednak w bajkowy świat domowej rozrywki zdołał mnie wprowadzić dopiero C64.

■ **PIOTR MAŃKOWSKI**



„Gumiak”, jak potocznie nazywano ZX Spectrum 48, był dla mnie komputerem wielu sprzeczności.

Z jednej strony przy innych 8-bitowcach wyglądał jak mała zabawka, brakowało mu istotnych portów (choćby dla joysticka) i psuł się na potęgę. Z drugiej – jego magia tkwiła w znakomitym oprogramowaniu. Chociaż byłem szczęśliwym atarowcem, to z zazdrością spoglądałem, jak koledzy z ZX pogrywali w takie hity jak Batman, Operation Wolf czy Skool Daze. Ja mogłem co najwyżej wpraszać się do nich po lekcjach i od czasu do czasu zanurzać się w klimat produkcji, których „na Atari nie było”. Skromne parametry techniczne wystarczyły, żeby na długie miesiące zanurzyć się w ogromny świat Lords of Midnight albo zwiedzać piramidę w ujęciu FPP w Total Eclipse. Byłe tylko nie zapomnieć wyłączyć piszącego z bzyczką dźwięku.

■ **MARCINKIENDRA**





Skłamałbym, gdybym powiedział, że pamiętam, jak ojciec przytargał do domu Timeksa, bo miałem wtedy pewnie



z sześć lat, ale Paperboy to jedno z moich pierwszych wspomnień, które pielęgnuję. Potem były i inne gry, całe mnóstwo, bo cięliśmy z bratem całymi dniami, aż trzeba było chować zasilacz do lodówki. Moim ulubionym tytułem, jako że szalałem wtedy za Bruceem Lee, „Amerykańskim ninją” i Chuckiem Norrisem, był zdecydowanie Yie Ar Kung-Fu, a chłop z łańcuchem (długo myślałem, że facet wymachuje warkoczem) napsuł mi krwi. Inna tak zwana gra karate, jaką katowałem, to oczywiście Saboteur, który był dla mnie wówczas szczytem techniki. Potem odkryłem Schwarzeneggera i przestawiłem się na Commando, które wydało mi się niesamowicie trudne, oraz świetne Operation Wolf. Ciekawe, gdzie jest teraz mój Timex?

■ **BARTEK CZARTORYSKI**

Spectrum kupiłem zimą 84/85, dokładając do własnych oszczędności dolary, które dostaliśmy



w prezencie ślubnym. To nie był mój pierwszy 8-bitowiec, ale pierwszy na tyle poważny, że dało się na nim policzyć i wyświetlić na ekranie krzywą miareczkowania. Po 1 KB RAM, w jaki wyposażone było ZX81, spectrumowe 48 KB RAM było przestrzenią nie do ogarnięcia. Nie miałem pomysłu, jak ją wykorzystać i deklarowałem tablice DIM a(8250) - czy ile tam się dało - tylko dlatego, że było można. Dzięki sztywnej mapie RAM i jednemu niezmiennemu trybowi graficznemu ta ilość dostępnej pamięci zawsze była taka sama. Niektórzy uważali to za wadę, ja za zaletę, bo Spectrum szło w jedynym logicznym i sensownym kierunku: prostego frame buffera, w którym każdy piksel ma opisującą go własną komórkę pamięci. Ile razy o tym myślę, zastanawiam się, ile w tej mojej ocenie sentymentu, a ile obiektywnej analizy. Ale przecież Spectrum było najlepsze, więc chyba sentyment nie ma tu żadnego znaczenia..

■ **MARCIN BORKOWSKI**

Końcówka lat osiemdziesiątych. Pierwszy komputer, który zobaczyłem zza pleców dwóch magików, wklepujących jakiś listing to z [Extend Mode], to z [Shiftem], to...



ZX Spectrum+. Po odrobieniu szkolnych zadań przyszła pora na pełną magię. Zobaczyłem Tomahawka. Dla kogoś, kto o komputerach do tej pory mógł tylko przeczytać w Bajtku, Komputerze czy IKS, a sam oglądał jedynie zegarki i kalkulatory elektroniczne, był to niemały szok kulturowy. Kolejne lata spędziłem w osiedlowych klubach komputerowych przed Timeksem 2048. I choć kupiłem później C64 (bo SID i gry), to swoje pierwsze elektroniczne nutki stawiałem na Whamie na ZX Spectrum. Do dziś coś tam sobie dębuję na AY. Moja największa ostatnia porażka związana z tą maszyną, to to, że nie wyrobiłem się przez pracę z muzyką do dema. Pracę rzuciłem, ZX Spectrum - nie. I jeszcze jedno: temu, który odważył się ukraść moje DivIDE z Muzeum Techniki, mimo wszystko życzę wielu godzin spędzonych na zabawie z tym komputerem. Sir Clive, nieźle żeś nas wszystkich w to Spectrum wrobił... i do dziś nam z tym dobrze. A kto nie ma „szaraka”, ten... się na nim nie zna.

■ **BARTŁOMIEJ DRAMCZYK**

# Call of Duty na komórki

**C**andy Crush to jedna z najpopularniejszych gier na komórki. Tym razem jej twórcy biorą na tapetę coś całkiem nowego. Do mobilnej wersji Call of Duty został powołany nawet osobny zespół.

Realizacją mobilnego CoD zajmie się nowe studio - Reload. Przygotuje wersję projektowaną z myślą o posiadaczach sprzętów



przenośnych, a nie o prostym przeniesieniu kultowych części gry z dużego na mały ekran.

Twórcy wspominają też, że produkcja ma być „przystępna i socjalna”. Czyżby miejsce wojennego wyzwania miały zastąpić proste misje, a może nawet zadania niezwiązane ze strzelaniem do terrorystów? Czekamy z niecierpliwością na więcej informacji. (KŻ) ■

## Bye, Vista

**O**d debiutu systemu Windows Vista minęło już 10 lat. Jest on często nazywany jedną z największych porażek w historii Microsoftu. Gigant z Redmond nie zamierza sztucznie przedłużać żywota oprogramowania i ostatecznie zakończył wsparcie systemu operacyjnego.



Podstawowe wsparcie dla Visty zakończyło się co prawda już 10 kwietnia 2012 roku, ale do teraz trwało rozszerzone wsparcie. Internet Explorer 9 na Viście nie jest już obsługiwany, co naraża użytkowników na wiele zagrożeń. Microsoft zaprzestaje także wsparcia technicznego dla komputerów z tą wersją Windowsa. Wystarczy zresztą wspomnieć, że jej poprzednik, czyli Windows XP, wciąż pochwalić może się 7,4% użytkowników (zgodnie tym, co podaje NetMarketShare), podczas gdy udziały Visty w rynku są praktycznie marginalne. Z najnowszych statystyk wynika bowiem, że na całym świecie korzysta z niego tylko 0,72% właścicieli komputerów, więc zakończenie wsparcia dotknie nieliczną grupę osób. (KŻ) ■



## BAFTA 2017

**B**rytyjska Akademia Sztuk Filmowych i Telewizyjnych przyznała nagrody za najlepsze gry ubiegłego roku i zdaje się, że tym razem obejdzie się bez takich kontrowersji, jak w przypadku ubiegłorocznej edycji BAFTA Game Awards, kiedy to grą roku okrzyknięto Fallouta 4, który rywalizował przeciw z Wiedźminem 3.

Najlepszą produkcją zeszłego roku okrzyknięto Uncharted 4: A Thief's End, który zostawił w pokonanym polu Firewatcha, Inside, Overwatcha, Stardew Valley oraz Titanfalla 2. Najwięcej statuetek zgarnęła jednak nie produkcja AAA, tylko wspomniane Inside od Playdead, które wygrało w 4 kategoriach, a z kolei inna gra niezależna, Firewatch, pochwalić się może zwycięstwem w dwóch kategoriach. Overwatch, czyli jeden z najgłośniejszych tytułów zeszłego roku, który mocno namieszał na rynku sieciowych shooterów, przyniósł Blizzardowi tylko jedną statuetkę. (KŻ) ■

# Następca This War of Mine



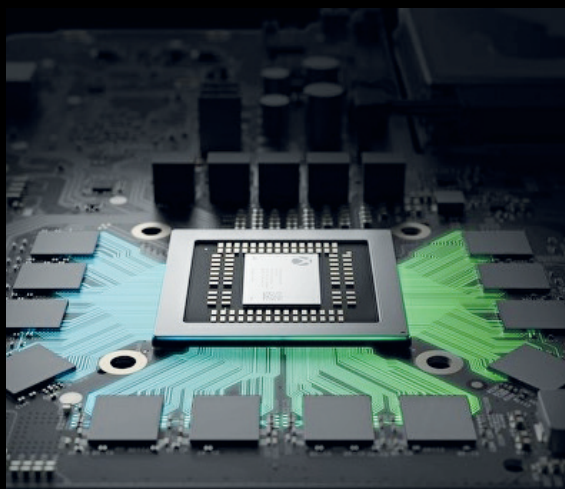
➤ Gra na pewno wyładuje na PC, ale niewykluczone są również wersje na konsole.

**N**owy projekt 11 bit studios nosi tytuł Frostpunk i będzie kolejnym survivalowym tytułem, ale tym razem dystopijna przyszłość zostanie wzbogacona steampunkowymi elementami.

Niestety poza informacją, że fabularnie przekonamy się „do czego są zdolni ludzie przyparci do muru”, i datą premiery w tym roku, studio nie zdradziło żadnych szczegółów. Nie pozostaje nam więc nic innego, jak tylko obejrzeć zwiastun, na którym widzimy śmialków próbujących dotrzeć do miasta ukrytego w środku góry. Na pewno nie zabraknie tu ciężkiego klimatu i licznych trudnych z moralnego punktu widzenia wyborów. Przyjdzie nam się zmierzyć także nie tylko z ludźmi, ale i warunkami atmosferycznymi. (KŻ) ■

## Project Scorpio

➤ PlayStation 4 Pro po swojej premierze często krytykowane było za zbyt małą moc obliczeniową, co w przypadku gier obsługujących natywne 4K (Skyrim SE), objawiało się niewystarczającą płynnością. Nowsze produkcje muszą zaś stosować technikę checkerboardingu, która poprawia wprowadzie jakość obrazu, ale nie jest prawdziwym 4K. Microsoft chce najwyraźniej uniknąć takich nieporozumień, dostarczając najwydajniejszą konsolę na rynku.



**D**zięki przeciekom ujawnionym przez Digital Foundry, poznaliśmy specyfikację nowej konsoli Microsoftu.

Składa się na nią CPU z 8 rdzeniami x86 o taktowaniu 2,3 GHz i wbrew temu, co zdawały się sugerować niektóre plotki, nie korzystają one z architektury Ryzen, ale mocno usprawnionego Jaguara. GPU składa się z kolei z 40 zmodyfikowanych jednostek obliczeniowych, a jego taktowanie wzrosło do 1172 MHz. Znajdziemy tu także aż 12 GB pamięci GDDR5, dysk 1 TB (2,5 cala) oraz napęd optyczny 4K UHD Blu-ray.

Ciekawostką jest, że Direct3D 12 na dobrą sprawę wbudowano w procesor poleceń GPU. Przekłada się to na efektywną komunikację gry z układem graficznym i obciążenie procesora - podobno nawet o połowę. Poza tym konsola wspiera ma natywne 4K i VR, a Digital Foundry miało okazję sprawdzić demo gry

Forza Motorsport w tej rozdzielczości z ustawieniami stanowiącymi ekwiwalent Xboxa One i gra śmigała bez problemu w 60 kl/s, gdzie moc sprzętu wykorzystywana była w 60-70%.

Project Scorpio ulepszyć ma także wszystkie gry na Xboksa One i Xboksa 360. Spodziewać mamy się lepszej wydajności i braku rozdarcia ekranu, maksymalnej rozdzielczości przy dynamicznym skalowaniu (Halo 5 czy Gears of War 4), lepszego filtrowania tekstur, szybszego wczytywania gier (dysk oferować ma o 50% wyższą przepustowość) czy możliwości nagrywania wideo w 4K przy 60 kl/s z HDR (możliwe dzięki nowemu kodekowi HEVC). Jeżeli gra oferować będzie 2 tryby pracy: 4K przy 30 kl/s lub przy 60 kl/s, takie same opcje płynności muszą być dostępne na wyświetlaczach Full HD.

Scorpio otrzyma też „najbardziej efektywny w historii Xboksów” zasilacz 245 W. Jeżeli zaś chodzi o chłodzenie, to znajdziemy tutaj układ złożony z radiatora z komorą parową oraz wentylatora. Wygląd Scorpio, jego cenę oraz datę premiery poznamy jednak w późniejszym terminie, najpewniej na czerwcowych targach E3. (KŻ) ■

# Absolver

**G**raczu! Witaj na terenach, które kiedyś zajmowało potężne Imperium Adal! Nazywamy siebie Guides i jesteśmy jedyną frakcją, która stara się przywrócić temu regionowi dawną świetność. I to my ocenimy, czy jesteś godzien, by wstąpić w szeregi naszych elitarnych oddziałów Absolvers.

Zapewne podobną odezwę usłyszymy w Absolverze, produkcji studia Sloclap założonego przez byłych pracowników Ubisoftu, którzy mają w swych CV realizację takiego tytułu jak Watch Dogs. Mamy do czynienia z dynamiczną grą akcji nastawioną na walkę bezpośrednią, zarówno w starciach 1 na 1, jak i 3 na 3 graczy.



Twórcy Absolvera inspirowali się nie tylko światem Orientu, ale także - tworząc projekty masek - kulturą plemion afrykańskich, na przykład ludów Chokwe.

W Absolverze pojawią się zarówno tryby PvP, jak i PvE. W pierwszym z nich walczyć będziemy na specjalnych arenach, natomiast w drugim - w zwiedzanych przez nas jaskiniach. Ciekawie zapowiada się sam system walki, gdyż

**SLOCLAP**  
2017

gracze będą mogli sami stworzyć unikalny garnitur ciosów. Co wyjdzie z tych intrygujących zapowiedzi? I czy For Honor od Ubisoftu zyska konkurenta z prawdziwego zdarzenia? Dowiemy się tego już niedługo. (PS)

# Crackdown 3

Akcja ponownie osadzona zostanie w Pacific City, dziesięć lat po wydarzeniach z „dwójki”.

**C**rackdown miał być odpowiedzią Brytyjczyków na to, że wyrwane z ich rąk dziecko, GTA, uwłazczyło się na amerykańskiej ziemi.

David Jones w 2007 roku zrobił grę jako exclusive na Xboksa 360 - komiksową, barwną, ale niedoskonałą. Potem był odszczepieńczy sequel, a teraz ekipa Jonesa realizuje „trójkę” na Xboksa One i system Windows 10. Prace trwały od 2014 roku, ale pierwsze filmiki z gry nie napawały optymizmem. Wyglądało to marnie pod względem graficznym, choć z ekranu akcja aż się wylewała.



Dopiero podczas ostatniego GDC zaprezentowano fragment rozgrywki, który wizualnie wygląda podobnie jak Yakuza 0. Zaletą nowego Crackdowna będzie to, co zwykle, czyli pozbawiona hamulców rozwalka w tempie szybszym niż spadanie klocków w dalszych etapach Tetrisa. (PB)

**REAGENT**  
**GAMES**  
2017

**autofire**

Palmer Luckey po trzech latach od zakupu Oculusu przez Facebooka odchodzi z imperium Marka Zuckerberga. Ma to zapewne związek z procesem z ZeniMaksem o kradzież danych.

# Bloodstained

W ostatnim czasie mamy prawdziwy wysyp tytułów pełniących rolę „duchowych następców” kultowych produkcji. Takim właśnie sukcesorem, tym razem serii Castlevania, jest Bloodstained: Ritual of the Night, tworzony przez Kojiego Igarashi oraz ekipę Inti Creates.

W grze wcielamy się w młodą damę o imieniu Miriam, która budzi się po trwającym dekadzie śnie i zauważa, że na skutek jakiejś agresywnie działającej kławy jej ciało zostało zamienione



■ Dzięki udanej zbiórce na Kickstarterze w Bloodstained znajdują się dwa tryby: klasyczny i retro, a samej grze towarzyszyć ma wydanie mniejszej produkcji będącej jej prequelem.

w kryształ. Dziewczyna przemierza ogromne zamczysko zasiedlone przez demoniczne pomioty, by stawić czoło głównemu złemu – Gebelowi, który pod wpływem wspomnianego zaklęcia stał się złym potworem. Bloodstained: Ritual of the Night przypominać ma rozgrywką inne tytuły z gatunku Metroidvania. Sporą rolę odegra tu zbieractwo – dzięki znajduwanym przedmiotom zdobędziemy na przykład nowe umiejętności. W grze pojawi się też opcja gry wieloosobowej, zarówno w trybie kooperacji, jak

# Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

Pamiętacie Crasha Bandicoota? No pewnie, jak można by go zapomnieć... Po dość długiej nieobecności ten szalony torbaczk powróci na ekrany telewizorów w produkcji Crash Bandicoot N. Sane Trilogy.

Już sam tytuł zdradza, że nie będzie to nowa gra, a jedynie kompilacja zawierająca trzy pierwsze odsłony serii w wersji zremasterowanej. Na potrzeby produkcji ludzie z Vicarious Visions praktycznie w całości przerobili

klasyczne gry o Crashu: wszystkie poziomy dzięki dodaniu nowych tekstur przeszły gruntowny remont. Wygląd postaci oraz efekty świetlne również uległy znaczącej poprawie, przez co nie wyglądają jak z minionej epoki. Cieszy też obecność usprawnionego systemu zapisu stanów gry (automatyczny oraz ręczny), a także trybu Time Trial dostępnego dopiero w trzeciej części przygód Bandicoota – Warped. Premiera tego odświeżonego zestawu przewidziana jest już na koniec czerwca tego roku. (PS) ■

■ W grze pojawią się przerobiona ścieżka muzyczna, a także nagrane na nowo dialogi. Po raz pierwszy usłyszymy głos Tawny.



VICARIOUS  
VISIONS  
06/2017

## PH potrwa 4 dni!

W czwartek 25 maja odbędzie się konferencja Pixel.Connect w Centrum Kreatywności Targowa, a na następne trzy dni przenosimy się do Starej Zajezdni Autobusowej przy ul. Włociańskiej 52. Więcej szczegółów na stronie [www.pixelheavenfest.com](http://www.pixelheavenfest.com).

## Fat Dog Games

Firma tworząca gry online i mobilne na zlecenie rozszerza profil działalności i staje się wydawcą gier finansującym niezależne zespoły deweloperskie. Modelowe dofinansowanie, obejmujące cały cykl zarządzania produktem, wynosi 100,000 złotych.

## Remedy na PS

Ostatnim tytułem Finów z Remedy Entertainment wypuszczonym na PlayStation 2 był Max Payne 2 w 2003 roku. Teraz firma przystosowuje swój silnik Northlight dla PS4. A to oznacza, że jej nowy projekt o kryptonimie P7 ukaże się też na konsoli Sony.



➤ Usprawniony zostanie tryb wieloosobowy. Gracze uzyskają licencje wyścigowe, rejestrujące wyniki i styl jazdy. Im wyższe będą nasze umiejętności, tym do bardziej prestiżowych wyścigów będziemy mieli dostęp.

## Project CARS 2

SLIGHTLY MAD  
STUDIOS  
2017

**N**a pecety oraz konsole obecnej generacji zmierza druga część wydanej w 2015 roku samochodówki Project CARS. I robi to niczym rasowy silnik V12 - na najwyższych obrotach...

Twórcy obiecują wiele nowego oraz sporo usprawnień względem pierwszej odsłony. Wszystkiego ma być więcej, poczynając od większej ilości tras oraz aut, których w grze pojawić ma się aż 170 - to ponad dwa razy tyle, co w „jedynce”. Dostępne będą również nowe klasy pojazdów (a co za tym idzie, i wyścigów), a mają to być między innymi serie IndyCar i Rallycross. Co ważne, wszystkie te maszyny mają być odwzorowane w skali 1:1. Studio Slightly Mad podaje, że Project CARS 2 wspierać będzie technologię VR oraz najwyższe rozdzielczości, w tym zawrotne 12K. Jak w takiej rozdzielce wyglądają trasy i najmocniejsze supersamochody? Przekonamy się jeszcze w tym roku. (PS) ■

## Shadow of War

**W**szelkie przepowiednie stały się prawdą. Oto już niedługo powrócimy do Śródziemia, by namieszać w Mordorze, na środku podwórka Saurona. Ponownie wcielmy się w strażnika Taliona dzielącego swoje ciało z duchem elfiego księcia Celebrimbora.

Teren działań w Shadow of War ma być większy niż w poprzedniej części - odwiedzimy nie tylko wspomniany Mordor, ale także tereny należące do królestwa Gondoru. Rozwinięciu ulegnie system Nemesis. Co ciekawe, tym razem Talion będzie mógł przeciągnąć na swą stronę dowódców Uruk-Hai i Olog-Hai (potężniejszego rodzaju ogrów), czyniąc ich swoimi Stronnikami. Na pewno pozwoli to na wprowadzenie w życie bardziej złożonych taktycznych



➤ Gra jest swoistym prequelem trylogii „Władca Pierścieni”, łącząc wydarzenia znane z książek Tolkiena i filmów Jacksona.

zagrań przy zdobywaniu kolejnych fortec znajdujących się pod panowaniem Saurona. Mało tego! Duet głównych bohaterów otrzyma nawet możliwość zwerbowania smoka. A jak wiadomo, wsparcie ogniowe takiej wielkiej gadziny jest nie do przecenienia. Miejcie więc oręż w gotowości, bo już niedługo będziecie Wam potrzebny. (PS) ■

MONOLITH  
PRODUCTIONS  
08/2017

# autofire

W wieku 31 lat zmarł Paul Pepera, były pracownik id Software, Valve czy 343 Industries. W 2014 roku założył firmę System Era, która wypuściła recenzowanego w Pixelu Astroneera.

SONIC  
TEAM  
2017

# Sonic Forces



➤ O ile Sonic Mania skierowane jest do największych i najzagorzalszych fanów cyklu, to Sonic Forces ma być nowym otwarciem.

**P**arafrazując klasyka: „Ten rok będzie rokiem Sonika”. Sympatyczny jeź pojawi się w 2017 roku w dwóch produkcjach o podtytułach: Mania oraz Forces.

Drużyna z nich czerpać ma inspirację z gier Sonic Generations i Sonic Colors, spodziewać się więc możemy niesłuchanie dynamicznej rozgrywki w pełnym trójwymiarze. Na ekranach pojawią się dwie inkarnacje Sonika: współczesna oraz klasyczna, a także trzeci, nieznanый jeszcze bohater. Co ważne, rozgrywka ma się różnić w zależności od tego, w jakiego herosa się wcielimy. Na swojej drodze spotkamy również znanych z poprzednich odsłon: Tailsa, Knucklesa i Amy, którzy wesprą swego niebieskiego przyjaciela w walce z Doktorem Eggmanem. A jak każdemu wiadomo, z szalonymi naukowcami lepiej nie walczyć w pojedynkę... (PS) ■

# Xenoblade Chronicles 2

MONOLITH  
SOFT  
2017

**J**eszcze w tym roku nowa konsola Nintendo - Switch - doczeka się pierwszej prawdziwej produkcji RPG z otwartym światem, a będzie nią Xenoblade Chronicles 2, sequel hitu z Wii. Pomimo że będzie to kontynuacja gry z 2010 roku, to pokierujemy całkowicie nowym bohaterem.

Na razie wiadomo tylko, że heros przemierza świat w poszukiwaniu czegoś o nazwie „Elysium”. Tych wielkich przestrzeni nie będzie przemierzał pieszo, na pewno wykorzysta do tego przynajmniej część obecnej w grze bogatej fauny. Tytuł ma odbiegać formą od swojego poprzednika. Już na nielicznych materiałach reklamowych widać, że autorzy postawili tym razem na styl chibi, przez co bohaterowie wyglądają bardziej dziecięco. Czy „dwójka” powtórzy sukces starszej siostry? Pożyjemy, zobaczymy - choć samej produkcji, jak i Nintendo życzymy jak najlepiej. (PS) ■



➤ Ponownie usłyszymy muzykę znanych już fanom kompozytorów z Yasunorim Mitsudą na czele. Artysta współpracował z irlandzkim zespołem chóralnym Anúna.

## VR nie zaniknie

Prestiżowy think tank IDATE DigiWorld opublikował raport, z którego wynika, że do 2020 roku użytkownicy będą posiadać 60 milionów gogli. W tymże roku rynek hardware VR ma być wart 13,8 miliarda dolarów, zaś rynek gier VR - 3,2 miliarda.

## NES Classic

Nintendo zapowiedziało, że po dostarczeniu do sklepów nowej partii retro konsoli nie zamierza jej już dalej produkować. Tylko w styczniu sprzedano się półtora miliona egzemplarzy. Jednak gigant z Kioto chce się skupić na innych przedsięwzięciach.

## Każdy twórcą

Tezy z wykładu szefa Epic Games Tima Sweeneya na GDC są nadal komentowane. „Tak jak YouTube uczynił z każdego twórcę wideo, zaś Instagram fotografa, musimy spowodować, żeby gracze zaczęli sami budować wirtualne światy” - powiedział.

PIXEL ZOSTAŁ ZAPROSZONY NA ZAMKNIĘTY POKAZ NOWEJ GRY TWÓRCÓW DISHONORED

# Prey

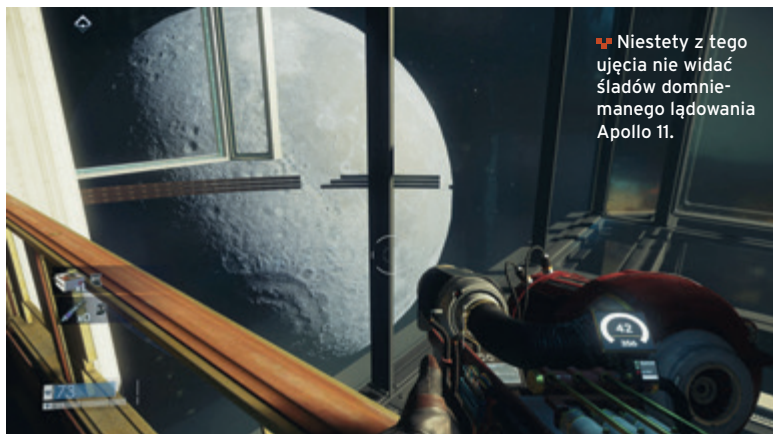
Siedziba Zenimaksu, właścicieli Bethesda, jest ukryta w sercu Londynu, niemal przy samym Piccadilly Circus. Na ścianach budynku nie wiszą żadne tabliczki, więc przekraczając szare mury, trudno się domyślić, że to tu mieści się oddział firmy, która niedawno wygrała z Facebookiem proces o pół miliarda dolarów.

■ Micz

**P**rey to marka zrodzona z buntu i konfliktu, jaki wybuchł w id Software podczas produkcji Dooma. Tom Hall zatrudnił się w 3D Realms, żeby pracować nad grą, jaką pierwotnie miał być właśnie Doom: z bardziej rozbudowanym tłem fabularnym i charakterystycznym bohaterem. Hasło reklamowe: „Reality is our game” miało zostać wdrożone w życie natychmiast, ale ta chwila trwała dekadę, a projekt przechodził z rąk do rąk. Ostatecznie Prey ukazał się w 2006 roku, okazując się godziwym jak na swoje czasy produktem. Na tyle zyskownym, że natychmiast ogłoszono produkcję Prey 2. Po kolejnej dekadzie i przekształceniach własnościowych właśnie go otrzymujemy, tyle że bez dwójki w tytule.



■ Gra, w przeciwieństwie do Dishonored 2, który działał na autorskim silniku Void, wykorzystuje najnowszą wersję CryEngine.



■ Niestety z tego ujęcia nie widać śladów domniemanego lądowania Apollo 11.

## Morgan Yu



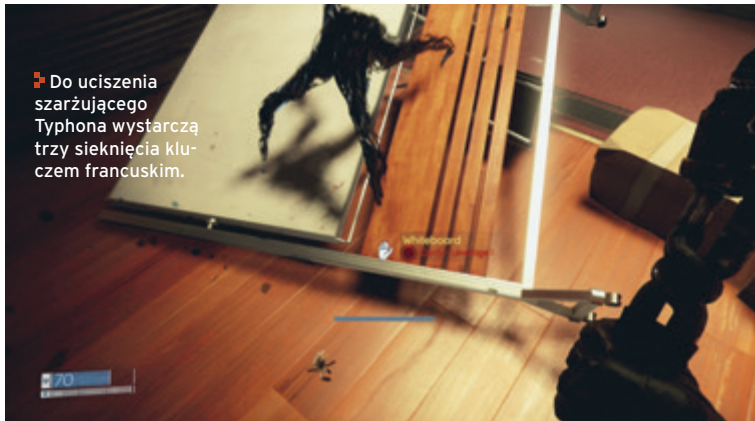
**Razem z bratem Alekssem pracował dla korporacji TranStar, która zbudowała Talosa I.**

Akcja gry rozpoczyna się w 2032 roku, gdy Morgan już od trzech lat jest pracownikiem na stacji orbitalnej.

Atak Typhonów zaskakuje go i zmusza do działania. Jednak niczym Gordon Freeman powstrzyma się od mówienia...

Prey to także przejaw wewnętrznej konkurencji, jaką stosuje Bethesda jako wydawca. Ma pod swoimi skrzydłami dwie wrogie sobie niegdyś marki i najwyraźniej zamierza z Preya uczynić produkt skierowany do równie wymagających odbiorców jak Doom. Przede wszystkim koniec z propagowanymi przez Gears of War zabawami w automatyczne odnawianie paska energii. Podobnie jak w Doomie zdrowie nie bierze się z próżni i poniesione straty trzeba regenerować za pomocą apteczek oraz innych znalezionych przedmiotów. W jednym z pomieszczeń odkryłem dwa kraniki, z których napicie się uzupełnia o jeden punkt poziom zdrowia, co po kilku minutach farmingu pozwala odzyskać pełną kondycję.

Intro Preya to jeden z ładniejszych kawałków, jakie ostatnio widziałem w grach. Napisy pojawiają się jako część architektury, co chyba po raz pierwszy popkultura zastosowała w którymś filmie Hitchcocka. Po wyborze kobiecej lub męskiej twarzy bohatera jako Morgan Yu możemy wylegiwać się w apartamencie z widokiem. To sekcja, która była już wcześniej udostępniana dziennikarzom, ale nas po pół godzinie eksploracji przeniesiono na pokład stacji kosmicznej orbitującej dookoła Księżyca, która stanowi więzienie dla rasy Typhonów - czyli nieproszonych gości Układu Słonecznego. Stację USA zbudowało razem z ZSRR, a wszystko odbywa się w alternatywnej rzeczywistości, w której JFK przeżył zamach, a Gorbaczow nie zdemontował imperium



Sowietów. Nie wgłębiając się w fabułę, opowiedzmy lepiej, co się dzieje na stacji Talos I.

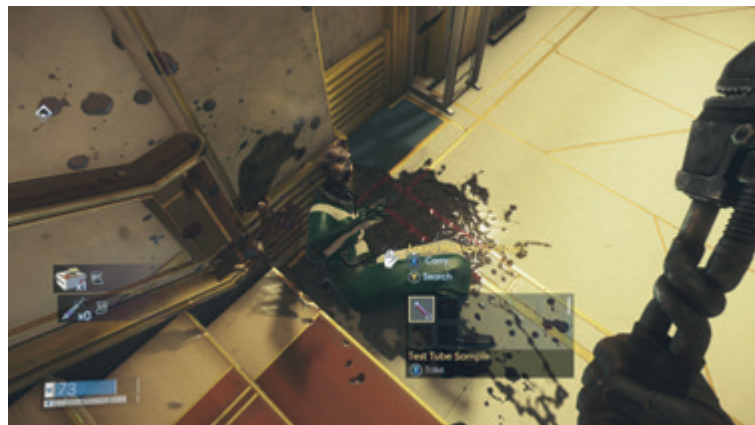
Działamy w zamkniętych obszarach, w których do rozwiązania jest jakiś problem. Potem otwiera się przejście i przedostajemy się do kolejnej misji. Gdy muzyczka zwiększa tempo, można się spodziewać, że pod nogami zjawiają się pajęczkowate Typhony, które należy okładać kluczem francuskim albo walić do nich z cementującą ich bronią. W odróżnieniu od Doom'a więcej jest tutaj eksploracji niż szalonej walki i pozostawiania w wiecznym ruchu, żeby nie zginać. Dużo przejść jest zamkniętych i najwyraźniej da się je otworzyć dopiero po pewnym czasie, z czego wniosek, że gra wymaga powracania do znanych już lokacji.

Wiele pomieszczeń Talosa jest kilkupiętrowych. Żeby przedostać się dalej, trzeba wykonać na przykład przejście po gzymsie. Szybko też zdobywamy zakładany na głowę skaner umożliwiający badanie żywych tkanek. Zarówno posługiwanie się nim, jak i znajdowanie ukrytych w szufladach biurek kart magnetycznych umożliwia przebijanie się przez wnętrza Talosa.

Po trzech godzinach siedzenia w ciemności ze słuchawkami na uszach zobaczyłem, że jestem sam. Wszyscy dziennikarze opuścili już bazę Bethesda i rozjechali się na któreś z czterech londyńskich lotnisk, żeby przed północą wrócić do domów. Pożegnałem się i też popędziłem na stację Liverpool Street, żeby złapać pociąg na Stansted z miłą myślą, że czeka mnie większy hardcore niż walka z Typhonami, a mianowicie przelot Ryanem

i następnie ewakuacja z lotniska Modlin. Mam wrażenie, że Prey jest adresowany do bardziej casualowych graczy niż audytorium Doom'a. Zadania ujawniają bogate tło fabularne, a monstra nie capią tak mocno, jak w zeszłorocznej strzelaninie. Poza tym nie jest to gra, w której czuje się dyszenie mutantów za węglem. Pozostaje więcej czasu na sycenie się piękną grafiką, którą podziwialiśmy w 4K na najwyższych detalach, ale nie jestem w stanie powiedzieć, jakie faktycznie będą wymagania sprzętowe.

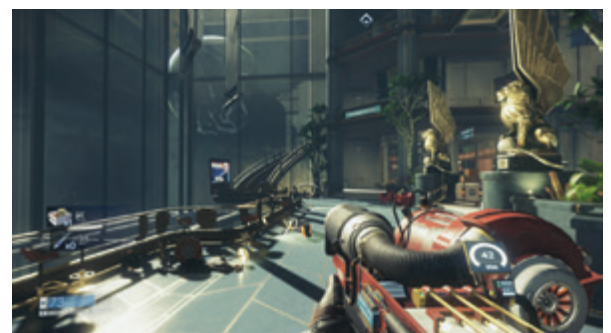
Produkcji Preya pilnuje osobiście szef Arkane Studios Raphael Colantonio, który wcześniej nadzorował Arx Fatalis czy Dishonored. To bardzo dobrze wróży. Zapowiada się podróż w mroczny, ale nie karykaturalny świat, bez wyglądów i ożywionych truposzczyków. Skąd się wzięli Typhoni i czy zdołali przedostać się do ludzkich powłok? Czy Morgan kryje w sobie jakiś sekret? Chris Avellone i wspierający go scenarzyści raczej nie odwalali roboczo godzin. Prey to nie tylko rozwalka, ale i kilka zagadek, które mile łechtają ciekawość. Premiera już 5 maja! ▀



▀ Szkoda było porzucać tak wspaniały widok z okien apartamentu na rzecz surowych wnętrz Talosa I.



Nowy Prey powstawał przez ponad dekadę. Pierwotnie grę miało tworzyć 3D Realms, potem przeszła ona w ręce Human Head Studios, aż wreszcie w 2013 roku Bethesda powierzyła projekt Arkane Studios.



▀ Rozpylacz kosmicznego cementu to odpowiednik prostego shotguna. Pora na lepsze bronie dopiero nadejdzie...

▀ Na korytarzach Talosa należy bezceremonianie ograbić każdego pechowca, który źle skończył po spotkaniu z Typhonami.

# Nie taki Grendel straszny

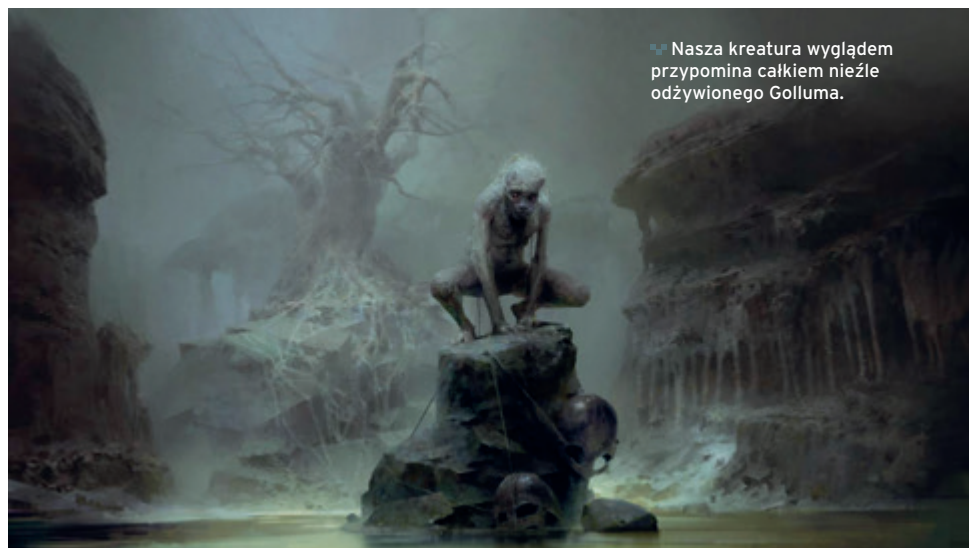
Twórcy serii Battlefield przedstawiają Project Wight, pierwszoosobową grę akcji, w której wcielimy się w dzikie monstrum rodem ze skandynawskich mitów. Naszym celem będzie przetrwanie w skutej lodem krainie wikingów. O szczegółach oraz sielskim życiu game developera w Szwecji opowiadają twórcy.

■ Spektor

**J**eśli chodzi o sam pomysł na grę, w której role zostają odwrócone, to na pierwszy rzut oka nie jest on zbyt odkrywczy. Autorzy Project Wight zapewniają jednak, że kierowana przez nas postać to coś więcej niż prosta maszyna do zabijania. Jak się okazuje, to istota, która ma w sobie więcej człowieczeństwa niż wojownicy Północy. Akcja rozpoczyna się w momencie, gdy kilku z nich wpada do naszej kryjówki i zabija naszego ojca.

Obserwujemy wszystko z ukrycia i nie możemy zbyt wiele zrobić. Nasza postać na początku gry jest zbyt słaba, by stanąć do walki z uzbrojonymi i wprawionymi w boju wikingami. Jak się okazuje, ich ulubionym zajęciem, poza płańdrowaniem i paleniem wiosek, jest także polowanie na przedstawicieli naszej rasy. My będziemy musieli odrobinę im w tym przeszkodzić.

W trakcie gry przejdziemy kilka faz rozwoju naszego potwora. Początkowo, w związku ze wspomnianym brakiem doświadczenia w walce, większy nacisk będzie położony na elementy skradankowe,



■ Nasza kreatura wyglądem przypomina całkiem niezłe odżywionego Golluma.

a w miarę zdobywania doświadczenia i nabierania masy nauczymy się, jak ogłuszać, gryźć, rozszarpać, a nawet atakować z powietrza niczego nie przeczuwających wikingów.

Za projekt odpowiada niezależne szwedzkie studio The Outsiders, założone przez weteranów gier AAA: Davida Goldfraba (Battlefield 3) i Bena Cousinsa (DICE, Sony). W natłoku zajęć znaleźli chwilę czasu, by opowiedzieć o kulisach całego projektu. Pierwsze pytanie musiało oczywiście dotyczyć tego, dlaczego zrezygnowali

■ Gra jest mocno zakorzeniona w skandynawskiej mitologii. Spotkamy w niej postacie i obrzędy znane z tradycyjnych podań.



■ Twórcy kładą spory nacisk na wizualną stronę produkcji. Dostępne grafiki koncepcyjne to małe dzieła sztuki.



z bezpiecznych posad w prężnie działających firmach i postanowili zacząć od zera. „Chciałem stworzyć coś autorskiego, co nie bazowało na czymś pomysłem. Miałem gotowy koncept całej gry, ale nie miałem pojęcia, jak prowadzić firmę. Z pomocą przyszedł Ben. Spokaliśmy się, przedstawiłem mu założenia gry i szybko okazało się, że chcemy to zrobić razem”

- wyjaśnia Goldfrab.

Tak zrodziło się The Outsiders, niewielkie studio deweloperskie, w skład którego wchodzi obecnie kilkanaście osób. Ekipa od półtora roku rozwija Project Wight. Siedziba The Outsiders mieści się w Sztokholmie, w okolicy, która słynie z tworzenia gier wideo. „Kocham to miejsce. Znajdziesz tu chyba największe w Europie skupisko firm tworzących gry takich jak Avalanche, Paradox, Mojang, Fatshark. Poza tym poziom życia w Sztokholmie jest bardzo wysoki” - dodaje Goldfrab.

Szwecja to nie tylko świetne warunki do tworzenia gier, ale także kopalnia inspiracji związanych z bogatą historią i kulturą tego regionu. Skandynawskie mity dały podwaliny pod całą bogatą tradycję fantasy oraz gry, które wyrosły na jej gruncie. Elfy,trolle, krasnoludy, smoki - wszystko to wzięło swój początek na Północy. Nie ma też co ukrywać, że każdy z tych elementów został przemielony



■ Ta tarcza już sporo przeszła, pora zakończyć jej żywot.

Gra ma nie być zwykłym hack'n'slashem. Twórcy zapewniają, że jej siłą będzie ciekawa fabuła.

## Walka



**Widoczne szpony to główna broń naszego pupila.** Na gracza czekają jednak różne rodzaje ataków, przydatnych zarówno w uderzeniu z ukrycia, jak i otwartej walce z kilkoma przeciwnikami.

na tysiące sposobów i naprawdę wielkim wyzwaniem jest podanie jej w nowej, zaskakującej formie. The Outsiders mają jednak na to sposób.

David Goldfrab przedstawia w swojej grze własną wizję mrocznych czasów wczesnego średniowiecza, w których świat rzeczywisty miesza się z tym znanym z mitologii. Skąd pomysł, by w głównej roli obsadzić tajemniczą kreaturę polującą na wikingów? „Ta idea wpadła mi do głowy jakieś 20 lat temu podczas lektury «Grendela» Johna Gardnera, w którym autor opowiada mit o Beowulfie, ale widziany

z perspektywy Grendela. Pamiętam, że bardzo mocno identyfikowałem się z bohaterem, który nie był jednoznacznie złym lub dobrą postacią. Był odmieńcem, wyrzutkiem. Podobnych przykładów można znaleźć wiele, jak Frankenstein czy King Kong. U podstawy wszystkich tych historii leży fakt, że jako ludzie jesteśmy bardzo skupieni na potrzebach własnego gatunku - zazwyczaj ze szkodą dla świata” - wyjaśnia Goldfrab.

Obserwacja świata z perspektywy potwora zapowiada się interesująco, ale jednocześnie rodzi wiele pytań. Czy gracz będzie mógł znaleźć jakieś punkty wspólne z tak zarysowaną postacią? Jak zostanie poprowadzona fabuła? Twórcy są o to spokojni: „Gracz dostaje coś zupełnie nowego, nowy świat i zasady. Nie będzie ograniczony zachowaniami i przyzwyczajeniami właściwymi dla ludzi. Dostaje totalną wolność”.

Nie da się ukryć, że całość zapowiada się bardzo intrygująco. Apełtyt zaostrzył także krótki trailer, który urzeka dopieszczoną grafiką i pozwala poczuć, z czym przyjdzie nam się zmierzyć. To będzie mroczne i brutalne doświadczenie. ■

# Młodość stulatka

Portfolio studia Paramount jest zadziwiające: „Bulwar Zachodzącego Słońca”, „Dziecko Rosemary”, „Piątek trzynastego” i „Star Trek”. A to tylko czubek, nomen omen, góry.

■ Bartosz Czartoryski

Zacznę od prywaty. Minęły już prawie trzy lata, odkąd odebrałem telefon od Micza, który zlecił mi napisanie relacji z siedziby Lucasfilmu, gdzie dzięki uprzejmości rzeczony firmy oraz pracującego tam przyjaciela wybierałem się przed samiotkim Comic-Conem. Od tamtej pory miałem szczęście jeszcze parokrotnie odwiedzać Kalifornię i przy każdej okazji, ustanawiając niepisaną świeżką tradycję, odwiedzałem jakieś studio filmowe, o którym potem pisałem dla Pixela. Na początku marca udało mi się zahaczyć o ostatnią już nieodwiedzoną przeze mnie wytwórnię, stąd mój nieformalny cykl dobiega końca (choć oczywiście na tym Hollywood się nie kończy, lecz dostać się do takiego Foksa bez odpowiednich znajomości nie sposób). Ale wycieczka po Paramount Studios, jednej z najstarszych wytwórni filmowych na świecie, wydaje się odpowiednim finiszem.



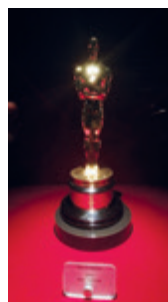
■ Gumowy model twarzy ma to do siebie, że nigdy się nie zestarzeje. Lico Brada Pitta - niestety tak.

■ Historii Paramountu nie da się streścić na paru tabliczkach, a jednak próbowano...



Licząca sobie bite sto pięć lat historia Paramountu to kolejna opowieść o ziszczonym amerykańskim śnie, bo firmę założono za pożyczone pieniądze, a pierwszy film niedoświadczony jeszcze Cecil B. DeMille, którego produkcje przyniosły później miliony, nakręcił w niezbyt okazałym budynku zwanym potem Stodołą. I to właśnie wokół tejże drewnianej szopy powstał okazały kompleks, który można oglądać dzisiaj, oczywiście za odpowiednią opłatą. Paramount oferuje gościom trzy opcje: podstawowe zwiedzenie za dnia albo po zmroku oraz potwornie drogi pakiet specjalny z degustacją dań. Po wejściu do poczekalni można obejrzeć kostiumy z paru zrealizowanych na miejscu tytułów, kilka ustawionych w gablotach rekwizytów oraz, co najważniejsze, zdobyte przez studio Oscary. Z nich tylko jedna statuetka jest oryginalna: przekazana przez Francisca Forda

■ Oscar



■ Słynniejsza od statuetki wyeksponowanej przez studio jest ta, której na tej samej gali, również za „Ojca chrestnego”, nie odebrał Marlon Brando. Na scenę posłał aktywistkę walczącą o prawa rdzennych mieszkańców Ameryki.

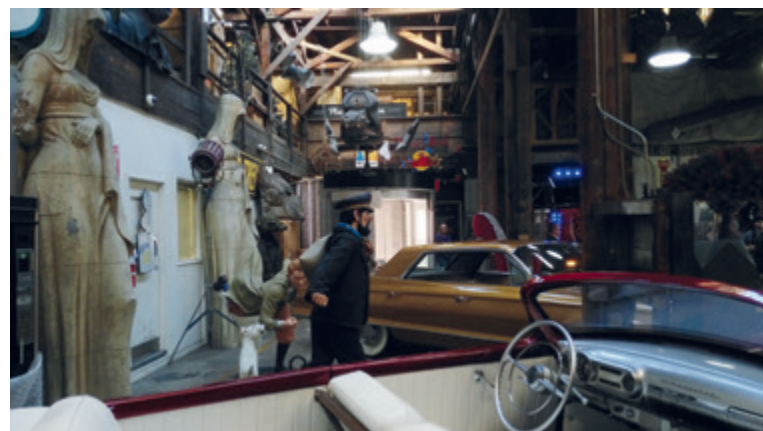
Coppolę nagroda za „Ojca chrestnego”. Reszta to duplikaty, za które Paramount, zgodnie ze zwyczajem, zapłacił Akademii po całym dolarze od sztuki.

Atrakcyjność spaceru po studiu filmowym zależy w dużej mierze od kompetencji przydzielanego losowo przewodnika. Mój J.J. był na szczęście maniakiem kina i rozprawiał o hollywoodzkich gwiazdach aż miło. Zresztą powszechnie używany dzisiaj termin narodził się właśnie w Paramourcie, bo gwiazdy znajdujące się w logo firmy symbolizowały zatrudnione przez właścicieli znakomitości świata aktorskiego. Po wyjściu z przedsiönka na dziedziniec oczy cieszy ikoniczna brama, niegdyś mieszcząca się przy głównej ulicy, a dzisiaj, po rozbudowie studia, będąca częścią wewnętrznego placu, na którym znajduje się również kino oraz... oryginalna ławeczka Forresta Gumpa.

Niegdyś przy bramie czatowali i fani (dla Rudolfa Valentino musiano zbudować podziemne tunele, aby mógł przemieszczać się po terenie studia nie niepokojony) i szukający szczęścia bezrobotni adepci X muzy, których przesłuchiwało na bieżąco pod drzwiami. Po przejściu do głównej części kompleksu lwia część spaceru odbywa się pomiędzy kolejnymi halami zdjęciowymi i w tej kwestii Paramount ma lekką przewagę nad innymi wytwórniami. Zazwyczaj bowiem nie udostępnia się zwiedzającym żadnych miejsc, gdzie trwają prace. Tutaj mogłem zajrzeć do praktycznie każdego mijanego przez nas pomieszczenia i przyglądać się montażowi dekoracji, magazynom, z których wypożyczają się rekwizyty (potem



▣ Jeśli nie dotkniesz, to nie uwierzysz, że te fasady to gips, drewno i karton.



▣ Magazyn Paramountu może przypominać blokową piwnicę, ale rower i wędek tam nie znajdziesz.

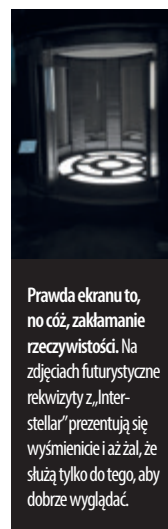
▣ Gdzieniegdzie sprzęt przygotowany jest do zdjęć. Tylko wejść i kręcić.



▣ Po przekroczeniu progu studia gości witają państwo Addams.

część z nich, szczególnie meble i inne sprzęty domowe, można kupić na wyprzedających za niewygodną cenę), czy nieużywanym planom. Niestety, obecnie na terenie studia kręci się głównie seriale znane mi jedynie ze słyszenia albo z oglądania których zrezygnowałem po paru odcinkach („Czarna lista”, „Veep”, „Tacy jesteście”, „Agenci NCIS: Los Angeles”), dlatego nie ekscytowałem się zbytnio przypadkowym spotkaniem obsady „Szkoły rocka”, ale napomykałem o tym nie po to, żeby zamaniestrować swoje zblazowanie, lecz aby podkreślić, że takie sytuacje mają tam miejsce. Za to mało co może przebić wrażenie niesamowitości towarzyszącej przemierzaniu uliczek udających Nowy Jork w „Ojcu chrzestnym” albo krótkim postojem na głębokim parkingu, który zalewa się litrami wody i gdzie kręci się sceny morskie.

## Interstellar



Prawda ekranu to, no cóż, zakłamanie rzeczywistości. Na zdjęciach futurystyczne rekwizyty z „Interstellar” prezentują się wysmienicie i aż żal, że służą tylko do tego, aby dobrze wyglądać.

Następne punkty programu są czysto filmowe i zarazem moje ulubione, czyli przebieżka po planie zdjęciowym, którego poszczególne części dostosowywane są do potrzeb konkretnego filmu i robić mogą zarówno za Chicago lat sześćdziesiątych, jak i współczesne Los Angeles. Tam również można obejrzeć ten czy inny budynek od środka, choć zazwyczaj są to puste pomieszczenia, które nabierały znaczenia, gdy J.J. mówił, gdzie kręcono ostatniego „Indianę Jonesa”, gdzie ustawione są maszyny do śniegu czy jak zatrudnia się statystujących tłum. Innymi słowami: Paramount stawia na aspekt edukacyjny, ot co. Ostatni przystanek to specjalnie przygotowany do oględzin magazyn z rekwizytami, prawdziwa zbieralnia różności: od Optimusa Prime z „Transformers” przez kapsuły z „Interstellar” do tronu z „Gladiatora”. Mydło i powidło, ale wyobrażam sobie, że ciężko upchnąć przeszło sto lat kina do schowka. ▣

# Z wizytą w HUUUGE

Jest wczesne popołudnie. Kwietniowe słońce grzeje aż miło, a ja stoję przed wejściem do nowoczesnego biurowca, w którym mieści się bydgoska siedziba firmy Huuuge Games. Wjeżdżam na czwarte piętro i trafiam od razu do gabinetu szefa. Idąc korytarzem, mijam oszklone ściany, za którymi widać przestronne jasne pokoje. Na miejscu czeka już na mnie dwóch uśmiechniętych panów – to Marcin Moys, VP of Operations oraz Krzysztof Maliński, Senior Lead Developer.

■ Piotr Pieńkowski

**P** Pięknie tu u was. Przestronnie. I nowoczesnie.

**Marcin Moys:** Tak. Jeszcze do niedawna zajmowaliśmy pomieszczenia na parterze, ale przestaliśmy się tam mieścić. Tutaj mamy aż 660 metrów kwadratowych.  
**Krzysztof Maliński:** I prawdę mówiąc, wciąż się jeszcze urządzamy. Ale to chyba norma dla tego rodzaju firm.

**P** Z tego, co wiem, istniejecie na rynku już 12 lat.

**MM:** To nie do końca tak. W rzeczywistości historia firmy jest znacznie dłuższa. Wszystko zaczęło się w roku 2002, kiedy nasz CEO, Anton Gauffin, stworzył w Finlandii studio o nazwie Game-Lion. Trzy lata później postanowił przenieść całą produkcję do Polski, początkowo do Szczecina. Myśmy dołączyli do nich dopiero na przełomie 2006 i 2007 roku. To były czasy telefonów z klapką i gier robionych na Javie. Początkowo mieliśmy siedzibę w zwykłym 60-metrowym mieszkaniu, ale szybko się rozwijaliśmy i konieczna okazała się przeprowadzka do sporego już biura na Toruńską, a ostatecznie trafiliśmy tutaj, na Towarową.

**P** Huuuge Games ma swoje siedziby w Szczecinie, Warszawie i Bydgoszczy, ostatnio otworzyliście też filię w Berlinie. Ilu ludzi pracuje u was łącznie?

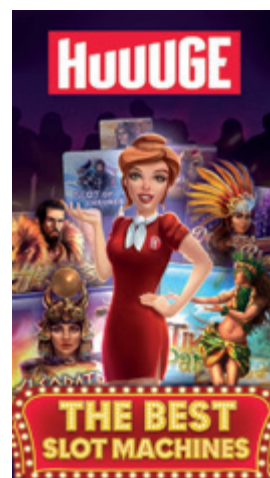
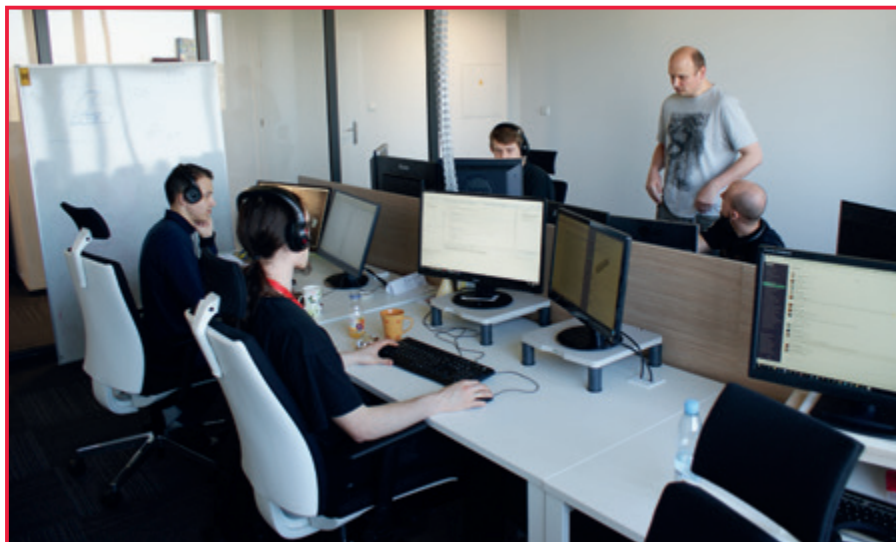
**MM:** No cóż, tak naprawdę trudno to jednoznacznie określić, bo cały czas trwa nabór. W ostatnich trzech tygodniach przyjęliśmy 15 nowych pracowników. I na tym nie poprzestaniemy. Obecnie jest nas około 170, ale do końca roku chcemy powiększyć kadrę do 250 osób.



■ Marcin Moys (po lewej) i Krzysztof Maliński w holu Huuuge Games.

**P** Waszą kluczową grą jest Huuuge Casino. W istocie jest to wirtualne kasyno rodem z Las Vegas. Mamy tu więc kilkanaście automatów, stoły do Blackjacka, Pokera i Baccarata oraz klasyczną ruletkę. Co więcej, wszystko to w wersji online, czyli grać tu będziemy nie z botami, a z prawdziwymi graczami.

**MM:** Tak. Właśnie ten element jest tu najważniejszy i odróżnia nas od konkurencji. Ludzie tworzą tak



✚ Sztandarowy produkt firmy - HUUUGE Casino, a więc automaty, stoły do blackjacka, baccarata i pokera oraz ruletka. Oto wirtualny hazard w solidnej pigułce.

zwane kluby, umawiają się na rozgrywki, rozmawiają za pośrednictwem czatu, a przede wszystkim ze sobą rywalizują i dobrze się przy tym bawią.

**P** Nie wątpię. To teraz pytanie, które chyba musi tu paść - czy HUUUGE Casino to naprawdę nie jest realny hazard? Taki na pieniądze, gdzie można stracić samochód, dom, jacht?

**KM:** Nieee... Wyjaśnię to może na przykładzie. Wyobraź sobie grę, w której masz do swojej dyspozycji, powiedzmy, gwiazdeczki. Żeby zagrać, musisz te gwiazdeczki zużyć. Możesz je dokupić, ale możesz też wygrać lub po prostu poczekać, aż same pojawią się na twoim koncie. Jaką grę opisałem?

**P** Każdą z rodzaju free-to-play.

**KM:** No właśnie. I u nas jest dokładnie tak samo. Waluta w grze jest wirtualna i wygrane też. Tak samo, jak drinki, które możemy postawić przyjacielowi czy przyjaciółce.

**P** Faktycznie brzmi to bardzo bezpiecznie.

**MM:** Przy czym fundamentem jest tu właśnie socialowe podejście. Ludzie grają i jednocześnie nawiązują nowe przyjaźnie. Wiesz, że niedawno jakaś para zapraszała nas na swój ślub, bo ponoć poznali się właśnie dzięki HUUUGE Casino?

**P** Dziennie loguje się u was ponoć 500 tysięcy graczy. To ogromny rynek. Nie boicie się konkurencji?

**KM:** No cóż, wiem, że to brzmi banalnie, ale kiedy trzeba się z kimś ścigać, nie można osiadać na laurach. Trzeba cały czas ciężko pracować, aby utrzymać się na powierzchni, a to jest dobre dla każdej firmy. W tym ujęciu konkurencja jest wręcz wskazana.

**MM:** A tak przy okazji, z początku amerykański rynek nie brał nas na poważnie. Zwłaszcza firmy, które realizowały zamówienia dla prawdziwych kasyn i tworzyły dla nich gry na zamówienie. Śmiali się z nas, że jakieś tam studio z Polski próbuje podbić świat. Dzisiaj traktują nas z szacunkiem i to jest bardzo miłe.

✚ Jasne i przestronne pokoje zajmują ledwie kilkuosobowe zespoły, co daje duży komfort pracy.

**P** A co z planami na przyszłość? Macie na tapecie jakiś tajny projekt?

**KM:** Zawsze jest jakiś tajny projekt. A czasem nawet kilka. Tylko ludzi brak. Stąd ten nasz nieustający nabór.

**P** Ładnie się wymigałeś, ale ostrzegam, że nie wyjdę stąd bez jednego chociaż przecieku.

**MM:** No dobrze. Więc pracujemy właśnie nad czymś, co będzie nawiązywało do kasyna, ale pozostanie zupełnie odrębną gatunkowo grą. I na razie tylko tyle możemy powiedzieć.

✚ Programowanie, projektowanie i granie to podstawowe obowiązki pracowników HUUUGE Games, ale zawsze jest też czas na przerwę obiadową.

**P** Kiedy premiera?

**KM:** Pod koniec lata mamy soft-launch, a oficjalna premiera nastąpi pod koniec tego roku.

**P** To co, przejdziemy się jeszcze po firmie?

**MM:** Zapraszamy.



## WIRTUALNE KASYNA I SALONY GIER

Wychodzimy z gabinetu. Wokół praca wre, ale widać też, że ludzie nie czują tu stresu. Uśmiechnięte twarze, żarty, ogólny luz. Ale i skupienie. Jakies dwie dziewczyny uparcie grają w kasynową mobilkę Huuuge'a.

- Testy? - pytam.

- Nie, to nowicjusze - wyjaśnia Krzysztof. - U nas każdy nowy pracownik musi najpierw zapoznać się z naszymi grami. Trwa to jakies dwa, trzy dni. Potem przechodzą do swoich wyznaczonych zajęć.

- Chodzi o łagodne wejście w temat?

- Nie tylko - dodaje Marcin. - W ten sposób ludzie poznają to, czym się tu zajmujemy, i potem nie musimy im wszystkiego tłumaczyć od podstaw.

W jakimś pokoiku przed 40-calowym telewizorem siada dwóch młodych mężczyzn, szykując się do telekonferencji. Po chwili na ekranie widać salkę w szwajcarskiej siedzibie firmy. Zamykamy drzwi, żeby nie przeszkadzać.

Na korytarzu spotykamy kolejnego mężczyznę. Już z daleka widać, że radość go aż rozpiera.

I szybko dowiaduję się, dlaczego.

- To jest Bartosz Durczak - słyszę od Marcina. - Nasz pierwszy zwycięzca.

- To znaczy? - pytam ze zdziwieniem.

- Każda jednostka Huuuge Games co miesiąc wyłania spośród swoich pracowników osobę, która osiągnęła najlepsze wyniki - wyjaśnia Krzysztof. - Nagrodą zawsze jest całomiesięczne użytkowanie firmowego auta - Audi TT. Oczywiście pokrywamy koszty paliwa i nawet płynu do spryskiwaczy - kończy ze śmiechem.

- Bartosz dołączył do nas 3 lata temu. Na początku był testerem, ale szybko się uczył i wkrótce został szefem zespołu QA, zaś teraz zajmuje stanowisko producenta.

- Jak tu w ogóle trafiłeś? - pytam Bartosza.

- Przyjechałem z Warszawy, a właściwie wróciłem, bo pochodzę z Bydgoszczy. Namówiła mnie do tego moja dziewczyna, a dzisiaj żona. A do firmy trafiłem po



✚ Baccarat to dziś już niemal zapomniana gra, ale warto się nią zainteresować, bo emocji w niej nie brakuje.

✚ Takie firmowe Audi TT w każdej siedzibie Huuuge Games jest całomiesięczną nagrodą dla pracownika z najlepszymi wynikami.

✚ Któż z nas nie słyszał o jednorodnych bandytach? W Huuuge Casino takie automaty nikogo nie ogalają z pieniędzy, śmiało więc można próbować swoich szans.

prostu z ogłoszenia - dopowiada Bartosz. - To gdzie są kluczyki i dokumenty?

Zostawiamy Bartosza przy recepcji, a sami zaglądamy jeszcze do działu HR. W gabinecie Sylwia Łojek opowiada mi o sobie. Pracuje tu ledwie od dwóch miesięcy. Chciała odpocząć od dużych korporacji i spróbować swoich sił w czymś, co wciąż się rozwija i wymaga kreatywnego podejścia. Zajmuje się sprawami kadrowymi, w tym rekrutacją. Nie jest łatwo, bo woli kontakt face-to-face, a Huuuge Games to przecież firma z siedzibami w czterech miastach. Ale radzi sobie, realizując przy okazji marzenie o twórczym działaniu. I nie żałuje swojej decyzji.

Na koniec pozostaje nam jeszcze krótka sesja fotograficzna. Biegam to tu, to tam, i robię fotki, ale widać, że ludzie się krępują. Czasem muszę nawet prosić o pozowanie. Kurczę, nikt już nie chce być sławny? A może po prostu chcą w spokoju robić swoje, a ja im pewnie przeszkadzam. Moi gospodarze też powoli odpływają w stronę firmowych spraw. Coś trzeba pilnie ustalić i zaraz będzie kolejna narada. Korzystam z okazji, by się pożegnać i taktownie wychodzę. Na dworze wciąż świeci słońce i wieje orzeźwiający wiatr. W drodze do bramy mijam stojące na parkingu Audi TT z ogromnym „H” na przedniej masce. Oj, pojeździłbym - myślę sobie. - Pojeździł bez dwóch zdań. 📌



# PLAY THE GAME



26 Syberia 3



29 Persona 5



30 Dawn of War III



32 Yooka-Laylee



33 Beat Cop

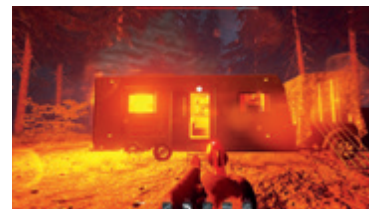


34 Narcosis

**TŁEM ROZGRYWKI  
SĄ ŚLICZNE PLENERY  
STAROŻYTNEJ JAPONII.  
GRAFIKĘ NAPĘDZA  
ROSYJSKI SILNIK UNIGINE. ”**



36 Edengrad



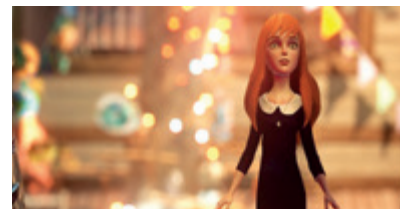
38 Finding Bigfoot



40 P.A.M.E.L.A.



42 Sumoman



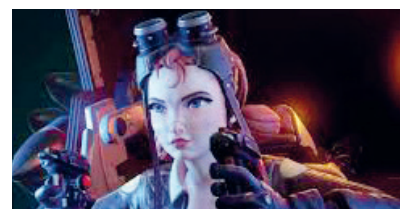
44 Blackwood Crossing



46 Urban Trial Freestyle 2



47 Tethered



48 StarBlood Arena

PC PS4 XONE SWITCH PEGI 12

PRODUCENT Microïds/Anuman Interactive Wersja PL: tak

Murmur

# Syberia 3

B.H. Sokal

**N**ie jestem w stanie sobie dokładnie przypomnieć, ile czasu minęło od mojego ostatniego spotkania z Kate Walker. Pamiętam jednak jak wczoraj przygody, jakie przeżyłem u boku amerykańskiej prawniczki. To cudownie móc znowu spotkać się i wyruszyć w nieznanne.

## Steiner



**Postać tego starszego już zegarmistrza i rzemieślnika** spotykamy w jego sklepie w miasteczku Valsembor w początkowej fazie gry. Był to chyba pierwszy moment, kiedy można było poczuć powiew dawnych przygód z Kate w roli głównej.

Akcja trzeciej części Syberii dzieje się po wydarzeniach znanych z poprzednich odsłon. Ale nie przejmujcie się, jeśli nie mieliście okazji się z nimi zapoznać. Wątki z poprzednich części zostały zamknięte, więc opowiedziana w trójce historia w sporej mierze odchodzi od tamtych wydarzeń. Nie oznacza to, że fani serii nie napotkają w trakcie gry znanych motywów czy postaci, nie licząc jednak na zbyt dużą dawkę wspomnień.

Fabula sama w sobie jest nieskomplikowana i trochę brakuje jej głębi oraz wyraźnych wątków

pobocznych. Gra zaczyna się w momencie, kiedy nieprzytomną, zakopaną w śniegu Kate Walker ratują Jukole - plemię składające się z osobników, które z powodzeniem mogłyby zagrać ewoki w „Gwiezdnym wojnach”. Dzięki ich pomocy Kate trafia do szpitala, który szybko okazuje się miejscem, gdzie dobro pacjentów niespecjalnie stawiane jest na pierwszym miejscu. Budzimy się w pomieszczeniu, w którym przebywa też jeden z przedstawicieli Jukoli - Kurk. To dzięki niemu dowiadujemy się prawdy o tym miejscu, oraz o problemach, z jakimi zmaga się jego plemię. Cel naszej wyprawy szybko staje się więc jasny - pomóc Jukolom w opuszczeniu tego miejsca i wzięcie udziału w migracji gigantycznych strusiów. Będzie to podróż niebezpieczna, biegnąca przez mroźne krainy, tajemnicze tunele,

napromieniowane tereny czy rozszalałe wody. Aha, istnieje jeszcze pewna grupa ludzi, która za wszelką cenę chce przeszkodzić w migracji strusiów i wysłać Jukoli tam, skąd przyszedł i wysłać Jukoli tam, skąd przyszedł. Sama Kate zaś poszukiwana jest za przestępstwa, których rzekomo się dopuściła w przeszłości. No nic, zawsze ktoś musi deptać po piętach.

Odniosłem wrażenie, że autorzy tym razem trochę obniżyli poprzeczkę, jeśli chodzi o poziom skomplikowania fabuły i zagadek. Podczas pierwszych etapów gra prowadziła mnie za rączkę, będąc

Ach, Kate Walker. Przyjemnie się na nią patrzy, ale też i słucha.

bardziej filmem interaktywnym niż przygodówką. Dalej nie było już tak źle, ale mimo wszystko miałem wrażenie, że idę do przodu jak po sznurku. Liniowości nie da się nie zauważyć i jest to momentami wręcz frustrujące, kiedy wiadomo dokładnie, co należy zrobić, ale najpierw trzeba przejść kilometr, aby odbyć z kimś niewiele znaczącą rozmowę. Postępy w grze idą więc sprawnie, natomiast zaciąć się można przy niektórych zagadkach. Nie wpadła mi w oko żadna wyszukana łamigłówka do rozwiązania, z każdą można sobie poradzić przy odrobinie spostrzegawczości i cierpliwości. Gra zresztą oferuje dwa poziomy trudności - Podróż i Przygoda. Pierwszy dostarcza nam podpowiedzi w trakcie gry, drugi jest ich zaś pozbawiony i ma oddawać wrażenia z pierwszych dwóch części. Jeśli brakuje Wam cierpliwości, wybierzcie tryb Podróż, bo czasami naprawdę ciężko zlokalizować jakiś obiekt, z którym można wejść w interakcję.

O sukcesie pierwszych dwóch części zadecydowały w dużej mierze postacie, jakie spotykaliśmy na swojej drodze. W trzeciej części nie



✚ Pokręć jedną korbką w lewo, drugą w prawo i gotowe. Następna zagadka!

✚ Widok Kate na gigantycznym śnieżnym strusiu raczej nikogo nie powinien dziwić.

zabraknie dialogów oraz ciekawie zarysowanych charakterów, próżno jednak szukać kogoś, kto wyraźnie wyróżniałby się na tle reszty. Dialogi niestety najczęściej traktować należy jako wskazówki, rzadziej jako źródła pobocznych informacji czy ciekawostek. Z żalem przyznaję, że postaciom brakuje emocji - myślę, że w dużej mierze jest to spowodowane dosyć kiepskim dubbingiem. Zarówno sama mimika, jak i głos często nie współgrają z tym, co wiadać na ekranie. Słaba gra na emocjach jest niestety największym zarzutem wobec Syberii 3, ponieważ nawet podczas (uwaga, spoiler!) ataku wielkiej ośmiornicy, zarówno wizualnie, jak i dźwiękowo nie odczuwa się żadnego zagrożenia.



✚ Gdyby nie Jukole, Kate zapewne już by nie żyła. Dlatego pomimo ciężkich warunków chce im pomóc dotrzeć do celu.



✚ Spotykane na drodze postacie mogą się podobać. Szkoda tylko, że nie mają zbyt dużo do powiedzenia.



Spokojnie, jeszcze tylko kilka pytań, na które odpowiedzi i tak udowodnią, że nie powinna pani opuszczać naszej placówki.

Czarne charaktery nigdy się nie uśmiechają. Nie mają zresztą powodów do zadowolenia, bo są wyjątkowo nieporadni.



Syberia od początku znana była z przepięknych lokacji i steampunkowego klimatu. Sporo z tego pozostało, tym razem jednak w pełnym 3D. Grafika nie jest „wyostrzona”, lecz kojarzy się trochę ze starymi fotografiami. Pomimo upływu lat ma się dziwne wrażenie, że wciąż patrzymy na tę samą grę. Co może niestety martwić, to nieco mniej steampunkowy charakter oprawy. W poprzednich częściach to właśnie mechaniczne konstrukcje i przedmioty wywoływały zachwyt. W „trójce” brakuje wizualnych wodotrysków na równie wysokim poziomie, mimo że również jest pełno rdzy i żelastwa. Największe wrażenie robią wielki, stalowy składany most czy piękne, na swój mroczny sposób, wesołe miasteczko.

To, że Syberia 3 ukaże się również na konsole, było wiadome od dawna. W związku z tym postanowiono całkowicie zmienić sposób sterowania. Jeśli chodzi o przygodówki, jestem staromodny i lubię klasyczne point & click. Niestety, czasy się zmieniają i teraz do gry nie wystarczy już myszka, potrzebna jest jeszcze klawiatura. A tak naprawdę najlepiej pad i momentami myszka, bo niestety sterowanie nie jest do końca precyzyjne

i czasami ciężko zaznaczyć dany obiekt. To z kolei powoduje również okazjne problemy z poruszaniem się i zawieszaniem na przeszkodach, czego można by uniknąć, przynajmniej w pecetowej wersji, poprzez powrót do starego, sprawdzonego rozwiązania zwanego point & click. Aha, brak możliwości zapisywania stanu gry w dowolnym momencie to również pomysł w sztuczny sposób utrudniający wędrówkę...

Na kolejne spotkanie z Kate wyruszyłem pełen optymizmu i nadziei. Obawiałem się przy tym trochę, że kolejna część przygód zbuntowanej prawniczki zakopie dobre wspomnienia. Na szczęście tak się nie stało, skłamałbym jednak pisząc, że trzecia część Syberii jest tak samo dobra. Na pewno odnajdziemy w niej elementy wspólne, które miały wpływ na to, że nazwisko Kate Walker zapisało się na kartach historii gier przygodowych. Zabrakło mi niestety w tej grze duszy, nie czuję, aby wywołała ona we mnie tyle emocji, ile oczekiwałem. Tak naprawdę nie przeżyłem niczego, co pozostawiłoby w mojej głowie wyraźny ślad. Mimo to, Kate, jeśli gdzieś tam jesteś, zadzwoń, ta podróż zakończyła się za szybko i już tęsknię! ■

➤ Droga do sukcesu wiedzie przez skojarzenia i analityczne myślenie. Zagadki są naprawdę logiczne.

## Ucieczka z łodzi podwodnej

W związku z premierą Syberii 3 zostałem zaproszony na event zorganizowany w warszawskim FunEscape. To miejsce, w którym znajdziemy tak zwane escape roomy. Przyznam, pomysł bardzo fajny. Wraz z trzema innymi osobami zostaliśmy zamknięci w niewielkim, ale składającym się z kilku poziomów pomieszczeniu imitującym łódź podwodną. Naszym zadaniem było wydostanie się stamtąd, mając do dyspozycji tylko szare komórki. Poszło nam chyba dobrze, bo okazało się, że ukończenie zabawy z tylko jedną podpowiedzią to świetny wynik. Nie myślcie jednak, że było łatwo. Skromne wskazówki, dużo przedmiotów (nie wszystkie potrzebne), wymyślne kłódki, do których trzeba znaleźć kombinacje – wierzcie lub nie, ale kiedy zegar tyka to wystarczy, aby stworzyć klimat świetnej, drużynowej zabawy. Nie byłem przekonany do escape roomów, ale teraz mówię im stanowczo TAK!

✚ Nic tak nie polepsza humoru jak strzał z pejsza albo miecza!

✚ Kruczowłosy bohater, zatłoczona japońska ulica... ahoj, przygodo!



✚ Jeden z wielu NPC, których możemy spotkać w grze. Tego cechuje uroda Pinokia.



# Persona 5

PS4 PEGI 16

PRODUCENT Atlus **Wersja PL:** nie

Zdan

Ostatnio mam wielkie szczęście, jeśli chodzi o japońskie gry. Na łopatkę powaliła mnie rewelacyjna fabuła w NieR: Automacie. Ledwo ostygłem, wstałem i otrzepałem pył z kurtki, a dosięgnął mnie lewy sierpowy od piątej części serii Persona. I okazał się to sierpowy wystarczający na konkretny nokaut.

Tym, co od razu można zauważyć, gdy chodzi o ten tytuł, są dwie spletające się ze sobą rzeczy - japońskość i stylowość. Jeśli ktoś nie lubi w grach japońszczyzny, to pomimo wszystkich swoich zalet Persona 5 całkowicie go odrzuci. Banda nastolatków-wyrzutków przyzywająca dziwne stwory, które są wyrażeniem ich psychiki i dają im określone moce - przecież to japońskie do bólu. Ale! Jeśli komuś to nie wadzi, Persona 5 będzie dla niego strzałem w dziesiątkę. W tej grze bowiem jest po prostu tona rzeczy do zrobienia. A wszystko podane w naprawdę świetnym stylu: portrety postaci, grafika, design poziomów - to po prostu działa.

Persona 5 dzieli się, podobnie jak reszta tytułów z tej serii, na dwa główne „tryby gry”. Są nimi codzienne szkolne obowiązki ucznia oraz eksplorowanie swoistych „demonicznych światów”. W grze równie ważne są relacje z zapoznanymi NPC i członkami naszej paczki (poziom tych relacji znacząco wpływa na nasze zdolności), jak i samo pranie złych po pyskach za pomocą broni i mocy. Wszystko, co w grze robimy, ma na naszą postać jakiś wpływ - nawet kupienie i wypicie soku zmienia nasze statystyki. A takich aktywności jest cała masa, na przykład oglądanie wypożyczonego DVD czy czytanie książek. Poza tym same napotykanne przez nas postacie są naprawdę charakterystyczne i aż chce się poświęcić kolejne godziny, by dowiedzieć się o nich czegoś więcej. Pamiętajcie, że podobała mi się paczka kumpli w Final Fantasy XV? Cóż, ta z Persony 5 bije ją na głowę. A sama walka? Tutaj też mamy mnóstwo małych smaczków, które nie pozwolą się nudzić. Możemy używać zaklęć, rozmawiać z przeciwnikami, by przeciągnąć

ich na naszą stronę, bić się i strzelać z broni palnej. Wszystko to czyni z pozoru tradycyjną turową walkę naprawdę ekscytującą - multum wszelakich opcji. A najważniejsze? Dzień naszego bohatera nie jest z gumy! Jeśli więc spotkamy się z kimś, to nie będziemy mieli czasu na pracę albo na wędrowkę do świata demonów. W grze chciałoby się spróbować wszystkiego, a Persona wodzi nas za nos, każąc wybierać to, co jest dla nas ważne. Rewelacyjna zagrywka, która zmusiała mnie do kolejnych godzin przed konsolą i mocnego kombinowania.

Warto jedną rzecz podkreślić - nie trzeba bać się tego, że to piąta część serii. Gra wyjaśnia świat i rządzące nim prawa w bardzo jasny i przystępny sposób. Nawet jeśli ktoś nie grał wcześniej w żadną Personę, w mig załapie, o co chodzi. Kolejny plus!

Powinienem dać jakieś wady. Może ponarzekać na problemy w mechanice czy fabule? Nie mogę. Persona 5 to rewelacja. Absolutny hit, a ja do teraz zbieram szczękę z podłogi. Jeśli tylko nie odrzuci Was styl rodem z kraju katany, to marsz do sklepów! ■

## Kot



**Podczas gry towarzyszy nam gadający kot imieniem Morgana.** Jeśli ktoś pamięta Teddiego z Persony 4, to Morgana jest jego odpowiednikiem w tej części. Mniej denerwującym.

# Dawn of War III



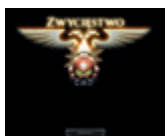
■ Obstawienie takiej miejscówki to zawsze dobry pomysł. Jeśli tego nie zrobimy, to z okazji skorzysta oponent.

PC PEGI 16

PRODUCENT Relic Entertainment Wersja PL: tak

■ Pjotsze

■ Victory



Gra w Dawn of War III jest niezmiernie emocjonująca, a na mapie sporo się dzieje. Żeby wygrać, trzeba zachować zimną krew oraz zręcznie korzystać z umiejętności specjalnych każdego z oddziałów.

Pamiętam czasy, gdy będąc niespełna ośmioletnim młodzieńkiem, w moje ręce trafiła kasetka brytyjskiego zespołu Bolt Thrower. Wydawnictwo nosiło nazwę „Realm of Chaos”, a na jego okładce widnieli kolesie w czadowych niebieskich zbrojach z równie odjazdowymi giewrami w łapach. W muzyce wyspiarzy zakochałem się od razu, a dopiero po jakimś czasie dowiedziałem się, że ci kosmiczni rycerze to goście z uniwersum bitewniaka Warhammer 40K.

Na przestrzeni lat styczności z firkurkowym Warhammerem miałem jak na lekarstwo. Inaczej wyglądało to w przypadku cyfrowych adaptacji

tego mrocznego settingu - grałem w Chaos Gate, Rites of War i serię Dawn of War, której jestem fanem. Teraz wychodzi jej trzecia część.

Fabula nowej odsłony zabiera nas w okolice planety Cyprus Ultima, świata rządzonego przez rycerski ród Varlock. Lądują tu Kosmiczni Marines z zakonu Krwawych Kruków pod wodzą Gabriela Angelosa, by wspomóc miejscowych przy odparciu niespodziewanego najazdu Eldarów. Żeby było jeszcze ciekawiej, to do imprezy postanawiają dołączyć wszędobylscy orkowie. Okazuje się, że całe zamieszanie związane jest z pewnym prastarym, niesłychanie potężnym artefaktem zlokalizowanym na przeklętej planecie Acheron, wyłaniającej się z Osnowy raz na 5000 lat. Jako że moc wspomnianej zabawki wybitnie działa na wyobraźnię każdej ze stron, to można się spodziewać

niemalże wojenki, bo przecież od dawna wiadomo, że pokojowe rozwiązania do niczego nie prowadzą... Nie będę tu zdradzał więcej szczegółów kampanii, powiem tylko, że rozgrywka singlowa jest wystarczająco długa, by przykuć uwagę gracza i - przynajmniej w moim odczuciu - nie nuży.

Choć i tak najważniejszym elementem gry jest tryb multiplayer, ponieważ to tutaj najnowszy Dawn of War musi pokazać, na co go stać. Na samym początku wspomnę, że powraca Malarz Armii, dzięki czemu mogłem pomalować jednostki wedle własnego uznania. Zawsze jest miło, jeśli oddziały można sobie w ten sposób spersonalizować.

Sama rozgrywka to swoisty miszmasz obu poprzednich odsłon. Mamy zatem bazę, którą musimy rozbudować i obronić. Tu również werbujemy i ulepszamy jednostki,

wydając zdobyte wcześniej punkty rekwizycji i energii. Te z kolei otrzymujemy poprzez przejście porzucanych na mapie pozycji strategicznych. W trakcie bitwy możemy przywołać bohaterów lub tak zwane jednostki elitarne - musimy jednak zatroszczyć się o to, by na naszym koncie pojawiły się specjalne punkty, bo to za nie kupujemy herosów, którzy dzielą się na trzy kategorie - od najsłabszych (najtańszych) po najpotężniejszych (a co za tym idzie, najdroższych). Od gracza zależy, w co ma zamiar zainwestować.

Jedno jest pewne - takie jednostki są po prostu niezbędne na polu bitwy, a już sama ich obecność dodaje pewności siebie. Tym bardziej że celem każdej potyczki jest zniszczenie należących do wroga (lub wrogów) silnie ufortyfikowanych rdzeni mocy. Tak, „wrogów”. W trzecim Dawn of War dostępne są nie tylko scenariusze 1 na 1, ale także drużynowe, czyli 2 na 2 i 3 na 3. Szczególnie w tym ostatnim wariantcie na mapie dzieje się tak dużo, że aż zahacza to o chaos. Ale to moim zdaniem kwestia ogrania, gdyż już po kilku partyjkach w trybie wieloosobowym udało mi się jakoś ogarnąć panującą na froncie sytuację, a przynajmniej, iż od gatunku RTS miałem krótką przerwę.

☛ Oto klasyczna „akcja dewastacja” w wykonaniu elitarnych oddziałów - przeciwnicy mają już maksymalnie przechłapanie.



☛ Właśnie po to potrzebni są bohaterowie - do przygotowania cudnie wyglądającej potrawy dla przeciwnik.

☛ Malarz Armii to świetne narzędzie do spersonalizowania załogi. Znajdzie się coś nawet dla miłośników pasteli.



Spędziłem kilka godzin w trybie multiplayer. Nie ma przełomu, ale jest za to dużo gwałtownych zwrotów akcji – dobrze użyty bohater wywraca sytuację na polu bitwy do góry nogami.

Paweł Schreiber

Fajnie rozwiązano aspekt przeszkód terenowych. Teraz możemy ukryć swoje jednostki w wysokiej trawie, a następnie zacząć się na wroga. Często korzystałem też z umocnionych pozycji obronnych, jakich sporo jest na mapie - przydają się one do ostrzeliwania patroli naszych adwersarzy, choć gdy w pobliżu zjawia się na przykład ekipa zielonoskórych chłopaków dowodzona przez Gorgutza, to sytuacja robi się niewesoła.

I jeszcze jedna sprawa - warto korzystać z pomocy oddziałów elitarnych, nawet wtedy, gdy całkowicie dominujemy na mapie. Każdy z tych herosów zdobywa w walce doświadczenie, przez co może później awansować na wyższy poziom oraz zdobyć jakąś umiejętność bojową, która przyda się w kolejnym meczu. Do tego dochodzą też Czaszki, za które kupimy kolejnego bohatera. Są jeszcze doktryny wojenne wpływające na możliwości armii - im też warto się przyjrzeć uważnie.

Szkoda tylko, że jak na razie dostępnych map jest tak mało: po trzy w trybach 1 na 1 i 3 na 3 oraz dwie w 2 na 2. Mam nadzieję, że Relic powiększy tę liczbę za pomocą jakichś dobrych dodatków, bo takowe na pewno się pojawią. Tak czy inaczej, wniknąłem na długie godziny do krwawego i bezlitosnego świata Dawn of War. Warhammer to jednak styl bycia i swoista religia. Jak dobrze, że jesteś, gro, długo na Ciebie czekałem... 📌



✦ Capital B. i Dr Quack to główni sprawcy całego zamieszania. Trudno się jednak nie uśmiechnąć, widząc tak komiczny duet niemilców.

cenę pragnie przejąć cały rynek książkowy, by mieć nad nim pełną kontrolę. Przed łapami Wielkiego B zwiłała tylko setka magicznych Stronic, które odszukać musi wspomniane duo. W tym celu przemierzemy kilka światów: tropiki, krainę lodu, a nawet gigantyczne kasyno oraz kosmos. W każdym z tych obszarów czeka nas ubicie całej hordy odradzających się wrogów, a także sporo różności do zebrania: od piór, za które kupimy nowe umiejętności, przez kolorowe duszki, na żetonach do gry skończywszy. Moim zdaniem najważniejsze są jednak Strony, o których pisałem wcześniej - dzięki nim możemy odblokować kolejny świat lub powiększyć ten aktualnie przez nas eksplorowany.

Już od pierwszych chwil obcowania z tym tytułem czułem się, jakbym cofnął się w czasie o dobrych piętnaście, może dwadzieścia lat. Klimat w Yooka Laylee przywodzi na myśl te najlepsze czasy trójwymiarowych platformówek... Całość jest tak pocieszna, że na pewno przykuje do monitora (lub telewizora) zarówno wychowywane w dzisiejszych czasach dzieciaki, jak i stare zgredy, takie jak ja. Przyznam, że dawno nie bawiłem się tak dobrze, grając w platformera. Cały świat przedstawiony jest tu niesłychanie kolorowo, a postacie mamrotają w sobie znanym tylko języku, co bawiło mnie niesamowicie. I ten humor... Złośliwe wypowiedzi Laylee oraz żartobliwe nawiązania do innych produkcji (Kartos!) wywoływały na mojej twarzy szeroki uśmiech.

Czy warto wysuwać trochę grosza na przygody jaszczura i nietoperzy? Odpowiedź brzmi: „Tak!”. Szczególnie jeśli zagrywało się w Banjoo-Kazooie, Croca lub Mario 64. Za dobre wspomnienia warto płacić. ■

✦ Plansze, na których przyjdzie nam grać, są naprawdę spore... a stają się jeszcze bardziej rozbudowane, gdy poświęcimy kilka Stronic na ich powiększenie.

# Yooka-Laylee

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Playtonic Games **Wersja PL:** nie

■ Pjotsze

PEGI 7



✦ Autorzy zawarli sporo odniesień do elektronicznej rozrywki. Pojawia się tu nawet prawdziwy gwiazdca gry, czyli sympatyczny rycerz z łopata.

**N**ostalgia - cóż to za cudowne uczucie. Lubimy wracać we wspomnieniach do czasów minionych, czy to słuchając muzyki, czy też grając w jakąś grę z naszych lat młodości. Studio Playtonic w swojej debiutanckiej produkcji Yooka Laylee serwuje nam właśnie taką sentymentalną podróż w przeszłość. Choć nazywanie tej ekipy debiutantami może być nie na miejscu, wszakże ci ludzie brali udział w tworzeniu Banjoo-Kazooie. Z powodów prawnych nie mogli stworzyć nowej odsłony historii o misiu i ptaku, zrobili więc całkowicie nową grę odwołując się do swych poprzednich dzieł.

Yooka i Laylee to parka zwierzątek: jaszczur i nietoperz, mieszkających razem w malowniczej zatoczce. W efekcie niespodziewanego splotu wydarzeń duet staje przed nie lada wyzwaniem. Bohaterowie muszą stawić czoła niezbyt sympatycznemu dżentelmenowi ukrywającemu się pod pseudonimem Capital B. Ów osobnik nie dość, że nie dba w swojej kryjówce o podstawowe zasady BHP, to na dodatek za wszelką



✦ Wrogowie - tak jak Ludzie Pustyni z „Gwiezdných wojen” - w pojedynkę nie stanowią większego wyzwania. Dopiero w większej ilości mogą nabicić nam guza.

# Beat Cop

PC MAC

PRODUCENT Pixel Crow Wersja PL: tak

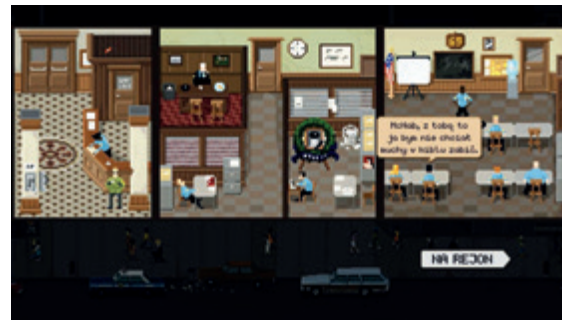
Krzysztof Żołyński

**B**eat Cop to gra, która Was ucieszy, rozbawi i dostarczy tyle frajdy, co oglądanie serialu „07 zgłoś się!”. Jeśli krzywnicie się na hasło „gra retro”, to przestańcie, bo ekipa Pixel Crow stworzyła dzieło doskonałe. Pokazali, że można zrobić grę powracającą klimatem do lat osiemdziesiątych, ale jednocześnie nowoczesną, pełną świeżości i dającą mnóstwo radochy. Piksele pojawiające się na ekranach monitorów to doskonała historia, wiele wyzwań, humor oraz znakomita muzyka.

Po zesłorocznych pokazach miałem nadzieję, że w Polsce powstaje solidna konkurencja dla Papers, Please. Moim zdaniem nie udało się, ale i tak jest fajnie, a poczynania głównego bohatera - nowojorskiego gliniarza - wciągają na tyle, że warto zainwestować w tę produkcję czas i pieniądze...

Wcielamy się w postać oficera Jacka Kelly'ego, detektywa podejrzanego w sprawie zabójstwa senatora oraz kradzieży drogocennej biżuterii. Z tego też powodu został on zdegradowany do stopnia szeregowego krawężnika. Wbrew pozorom nowa rola wcale nie jest łatwa. W końcu to Nowy Jork, a tam na ulicach nie ma lekko. Tak więc oprócz rutyny sprządzającej się do wystawiania mandatów za złe parkowanie, musimy umiejętnie pogrywać z miejscowym gangiem i mafią. Jako krawężnik zarabiamy niewiele, a na dokładkę przełożeni wręcz palą się, żeby jeszcze coś z tego urwać. Nic więc dziwnego, że Pan Władza musi przemysleć każdą niemoralną propozycję.

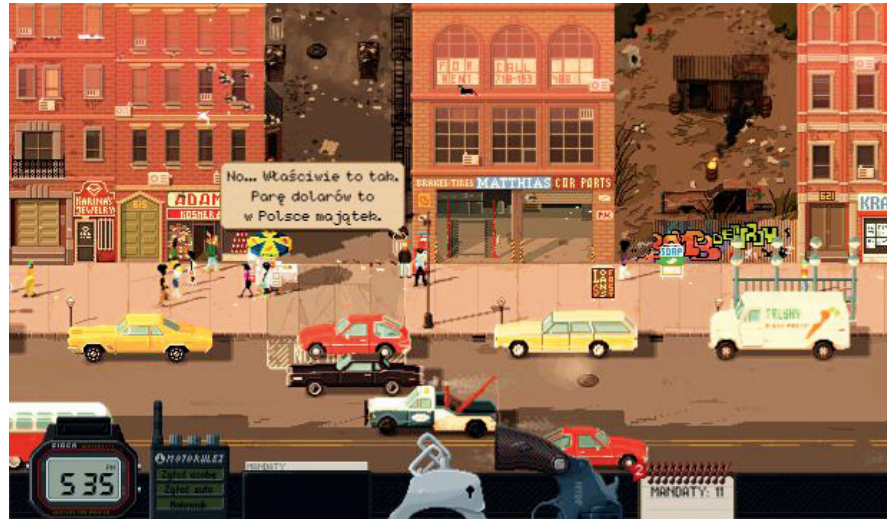
Nasi rodacy rozmawiający o pieniądzach to jeden ze smaczków. W Beat Cop znajdziecie też domofon z nazwiskiem F. Krueger i wiele innych tego typu nawiązań do epoki. Rozglądajcie się uważnie!



Łapówki, przekupstwo czy przymykanie oka na kradzieże i dilerkę łatwo podreperują nasz wąty budżet. A na odzyskanie reputacji dobrego gliniarza jest tylko 21 dni.

Przebywając na ulicy, mamy masę zajęć i ani chwili wytchnienia. Standardowe obowiązki oraz rozmaite „usługi” dla czarnych charakterów szczerze wypełniają dniówkę krawężnika. Trzeba przyznać, że zadbano o różnorodność, a więc powtarzalność zadań jest niewielka. Doskonale także zbalansowano rozgrywkę. Dzięki temu nie możemy zejść na ścieżkę zła, bo wywałą nas z roboty, ale musimy też dobrze rozgrywać kontakty z przestępcami, gdyż w zamian za dodatkowe pieniądze wymagają lojalności. Pozostaje jeszcze opcja definitywnego zakończenia przygody w postaci śmierci Kelly'ego.

Wielką ozdobą gry są zadania dodatkowe. Część z nich to szybkie akcje, ale wiele mocno rozbudowano, tworząc wielowątkowe opowieści, zajmujące niekiedy kilka dni z życia naszego bohatera.



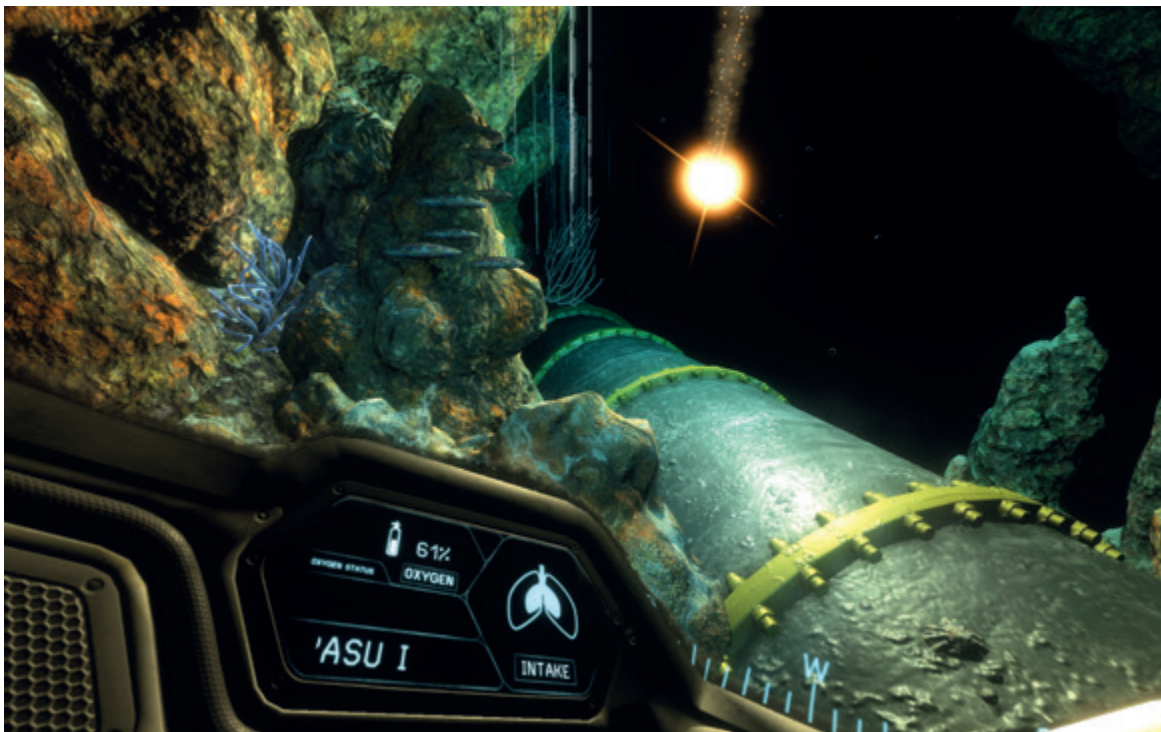
Najlepsze pączki tylko na posterunku w Nowym Jorku.

## Mad Dog

**Jack Kelly to były detektyw wrobiony w morderstwo.** Zdegradowany i opuszczony przez wszystkich. Praca w roli krawężnika to ostatnia szansa by odkryć prawdę i posprzątać całe bagno raz na zawsze. Jednak nie jest lekko – nowy szef traktuje go jak śmiecia, jego żona to wysysająca pieniądze pijawka z piekła rodem, a lokalna mafia marzy, żeby zobaczyć głowę gliniarza na srebrnej tacy.

Niektórzy mogą poczuć się wręcz przytłoczeni ilością zadań i misji pobocznych, gdyż w natłoku obowiązków łatwo się pogubić.

Uruchamiając grę, przenosimy się w czasie. To, co w Beat Cop naprawdę urzeka, to wielka dawka humoru oraz masa nawiązań i klimat lat osiemdziesiątych. Nic więc dziwnego, że autorzy tej gry sięgnęli po pixel art, bo tylko taka konwencja dawała im gwarancję usadowienia nas w realiach tamtych lat, kiedy w kinach leciał „Top Gun”, a ludzie bali się, oglądając krwawe poczynania Freddy'ego Kruegera. Zresztą nawet dialogi stylizowane na wypowiedzi twardzieli kina z tamtych lat oraz fenomenalna ścieżka dźwiękowa wpisują się w całą stylistykę i znakomicie uzupełniają wydarzenia mające miejsce na ekranie. Osobiście uważam, że muzyki jest zdecydowanie za mało, a jako smaczek dodam, że jeśli pokusisz się o zakup edycji specjalnej, to dostaniesz ścieżkę dźwiękową nagraną na... kasiecie magnetofonowej. Jeśli wiesz, co wspólnego mają kasetka magnetofonowa i długopis, to ta gra jest dla Ciebie. Pixel Crow zabiera nas w świetnie zrealizowaną, wciągającą i dowcipną podróż w lata osiemdziesiąte. Dla wielu graczy będzie to powrót do młodości, a dla innych poznawanie zupełnie nowego świata. Pewne jest jedno - i jedni, i drudzy będą się doskonale bawić. ■



❖ Bez flary ciemno. Dopiero po odpaleniu jej można rozpoznać najbliższe otoczenie. Jediną rzeczą, którą zawsze idealnie widać, jest wiecznie malejący wskaźnik tlenu.

# Narcosis

PC MAC PEGI 12

PRODUCENT Honor Code Wersja PL: tak

User Jama VR COMPATIBLE HTC VIVE OCULUS

**T**o miał być kolejny leniwy dzień w położonym na dnie Pacyfiku habitacie. Właśnie skończyłeś obchód podwodnej instalacji wydobywczej gazu ziemnego, kiedy coś solidnie tąpnęło i wszystko trafił szlag.

Narcosis to gra, która mistrzowsko buduje nastrój i bawi się emocjami. Nieustannie towarzyszy Ci dyskomfort, klaustrofobia, niepokój, strach, samotność czy wręcz panika, szczególnie w trakcie gry w goglach VR. Sytuacja wyjściowa do takich psychologicznych manipulacji dobrą jest idealnie. Znajdujesz się wiele kilometrów pod wodą w ciężkim skafandrze nurkowym. Siłą rzeczy poruszasz się w nim powoli. Jest twoim pancerzem, ale cały czas masz świadomość, że może stać się trumną. Słyszysz własny niespokojny oddech i dziwne, zniekształcone odgłosy tła oceanu. Widoczność jest słaba, bo na te głębokości nie dociera światło



słoneczne, a oświetlenie habitatu zostało uszkodzone. Wszechobecna ciemność jest jak czarna maź.

Rozgrywka w Narcosis jest rodzajem interaktywnego filmu, którego lektorem jest sam co jakiś czas wygłaszający monologi bohater. Przejście całości zajmuje mniej więcej cztery godziny. Możemy rzucać podwodne flary, żeby oświetlić daną lokację. Musimy dość często wymieniać butle z tlenem na nowe lub napełniać je w sprężarkach. Przede wszystkim jednak trzeba dążyć cały czas naprzód i szukać przejścia, nie dając się zabić miejscowej faunie i nie popadając w odmętę szaleństwa. Twórcy zaskakują różnymi chwytami, żeby utrzymać napięcie. Przykładowo jedna część habitatu spada i leży na boku.

❖ Kto by przypuszczał, że szkolenie BHP na firmowym basenie aż tak bardzo się w życiu przyda. Nie ma to jak być od razu rzuconym na głęboką wodę.

Kiedy do niej wpadamy, następują chwile autentycznej dezorientacji przestrzennej. Jest też tytułowa „narkoza”, czyli nawiedzające bohatera pod wpływem stresu i ekstremalnych warunków omamy.

Narcosis swoje pierwsze dużo skromniejsze wcielenie miał w 2012 roku jako praca dyplomowa grupy studentów na francuskiej narodowej szkole gier wideo i cyfrowych mediów interaktywnych - ENJMIN. Po ukończeniu szkoły zespół się rozproszył, ale czwórka młodych ludzi postanowiła zrobić z tym coś więcej. Poza trudniali się na etatach w firmach z branży gier wideo, żeby zarobić, a wieczorami i w weekendy dalej rozwijali projekt. Z czasem pozyskali programistów z Doliny Krzemowej i kolejnych pracowników z Francji. W 2015 roku zdecydowali się rzucić pracę i zająć się tylko swoją grą, z zamiarem wydania jej jesienią tego samego roku. Ich firma wzięła nazwę od „kodeksu honorowego”, bo przy takim rozproszeniu musiała być zarządzana głównie w oparciu o zaufanie. Projekt został ukończony półtora roku później niż pierwotnie planowano, głównie przez ciągłe cyzelowanie i polerowanie do perfekcji. ■



 **PIXEL  
HEAVEN  
2017**

**Retro  
& Indie  
Game Fest**

*no tearful melancholy*

**25.05.2017**

Centrum Kreatywności  
ul. Targowa 56, Warszawa

**26-28.05.2017**

Zajezdnia Autobusowa MZA  
ul. Włociańska 52, Warszawa

PARTNER  
PLATYNOWY



PATRONAT  
HONOROWY



PREZYDENT MIASTA STOLECZNEGO WARSZAWY



Ministerstwo  
Cyfryzacji



Ministerstwo Nauki  
i Szkolnictwa Wyższego

Ministerstwo  
**Kultury**  
i Dziedzictwa  
Narodowego.

PARTNER  
ORGANIZACYJNY



PARTNER  
ZŁOTY



**KOOL2play**

PARTNER  
SREBRNY

**AdoptMyGame**

PARTNER  
KREATYWNY

**olle.**  
ollestudio.com

MAGIA  
PAPIERU

**PIXEL**



☒ Początek wydaje się mocno falloutowy, ale im dalej w las, tym w grze coraz więcej oryginalnych pomysłów i rozwiązań.

# EDENGRAD



PRODUCENT Huckleberrry Games Wersja PL: tak

■ Piotr Pieńkowski **TRIAACCESS**

**O** Edengradzie pierwszy raz usłyszałem jeszcze w roku 2013. Wtedy była to bardziej idea czy wręcz marzenie niż coś realnego – fanowski pomysł na stworzenie porządnej gry postapokaliptycznej, ale nie solo, lecz jako MMO. Pracująca hobbyistycznie ekipa na początku błędziła pośród różnych wariantów, szukając środków tak na Wspieram.to, jak i na Kickstraterze, by w roku 2015 wejść w fazę absolutnie profesjonalnej produkcji. Obecnie po okresie burzy i naporu Edengrad stał się faktem, debiutując na Steamie jako gra z wczesnym dostępem (czyli jak większość tego typu produkcji). Jak wygląda? Co obiecuje? Czy ma szansę na sukces?

Przyznam, że odpałałem dzieło autorstwa Huckleberrry Games z dużą na ramieniu. Bo z jednej strony kibicuję przeciw polskiemu tytułowi, a z drugiej falloutowy klimat to nie lada wyzwanie. Ładowanie gry odbywa się długo, bardzo długo – i pewnie niejedyn fan już na tym etapie stracił cierpliwość, ja jednak spokojnie odczekałem swoje i... ulga. Grafika jest OK. Bardzo OK. Tak samo dźwięk (muzyka!). Ale co z resztą? Na początek proszony jestem o stworzenie swojej postaci. „Oho, ktoś tu lubi Bethesda” – myślę sobie. Ale co mi tam, chętnie poddaję się życzeniu autorów i miast użyć gotowych wzorów, sam „buduję” swojego bohatera. Zwłaszcza że całkiem zgrabnie zostało to wymyślone i zapodane. Potem pojawia

się w podziemnym schronie i wciąż czując, że skądś to wszystko już znam, zaczynam przemierzać pomieszczenia. Na razie nie ma ich zbyt wiele, a cały kompleks bardziej przypomina podziemną fabrykę niż przeciwatomowy bunkier, ale to rzecz drugoplanowa, bo coraz mocniej moją uwagę pochłania fakt, że jednak Edengrad będzie czymś innym niż ostatnie dwie części Fallouta. Po pierwsze, jest zajmujący, bo w istocie cały czas mamy co robić, wykonując misję za misją. To dobrze, bo nic tak nie szkodzi grze, jak nuda oraz poczucie zagubienia. Po drugie, jest dowcipny, bo co rusz można natknąć się na jakąś wrzutkę od autorów. A to spotykam gości o znajomych nazwiskach (Mike Korwin, Marco Kicinski), to znów jeden z przełożonych okazuje się lekomanem, który manipulując mną, usiłuje przy okazji załatwienia ważnych spraw wyciągnąć ze szpitala dodatkowe dawki pewnego medykamentu.

Jeszcze lepiej jest, kiedy wyjdzie się na powierzchnię. Od razu widać, że będzie prześlicznie i... madmaksowo. Pustynia, szosa zastawiona wrakami, nagie skały, olbrzymie zmutowane skorpiony i owady. Aha, i pierwsze zadanie: odnalezienie ukochanego pewnej kobiety oraz konieczność spotkania się

## Fauna



W grze występuje bogactwo zwierząt, od gigantycznych skorpionów czy szczurów, przez krokodyle, dziki i jelenie aż po węże morskie – nie mówiąc o szerokim garniturze mutantów. Z Edengradu można się uczyć biologii!

➤ Od jednej lokacji do drugiej wędruje się na osobnej mapie, a celem zawsze jest podobny portal.

z wielgachnymi szczurami. Czyli coś rodem z Bard's Tale czy Baldur's Gate. Dla mnie bomba.

Nie będę opowiadał, co dzieje się dalej, bo to po prostu lepiej przeżyć samemu. Dodam jednak, że na tym jednym skrawku pustyni, jak się okazuje, gra się nie kończy, bowiem Edengrad oferuje nam kilka (kilka-naście?) olbrzymich lokacji, do których wędruje się, korzystając z ekranu mapy - i łącznie są to aż 42 kilometry kwadratowe terenu. Co istotne, wszystkie sektory mają swój klimat i są czasem kompletnie inne od pozostałych (na przykład bagna). Oczywiście na każdym z tych obszarów można nie tylko polować, szukać lootu w schowkach i skrzyniach czy walczyć oraz kraść, ale też wykupić teren i zająć się samemu lub wraz z przyjaciółmi budową prowizorycznego schronienia, porządnej bazy, a później nawet całej osady.



Fallout 4 to nie jest, ale złożoność programu budzi podziw. Uwaga na potężne wymagania sprzętowe przy wysokich rozdzielczościach!

Piotr Mańkowski

prawdopodobnie natychmiast z niej wyjdziemy, żeby ponownie ustawić parametry na niższe (optymalizacja!). Podczas wykonywania zadań zdarzają się także wpadki w rodzaju utknięcia w jakiejś niewidzialnej szczelinie, zapętlenia się dialogu, a czasem nawet nagłej śmierci bez powodu. Wszystko to jednak klasyka i bez wątpienia błędy te zostaną w najbliższym czasie wyeliminowane. Prawdę mówiąc, ekipa z Huckleberry Games może być dumna z jakości Edengradu, bowiem większość gier tego typu startuje z o wiele niższego progu i aż roi się w nich od bugów. Tutaj jest pod tym względem o wiele lepiej.

Chciałbym jeszcze rozstrzygnąć kwestię gatunkową. Otóż ktoś może nazwać Edengrad klasycznym survivalowym sandboksem, w którym najważniejsze jest znalezienie zaplecza i broni oraz ekipy do budowania własnej osady. Ktoś inny jednak powie, że to raczej świadomie uproszczony i niezwykle realistyczny MMORPG, bo w końcu liczy się tutaj rozwój postaci oraz wykonywanie misji. Moim zdaniem każda z tych opinii jest prawdziwa, bowiem gra w umiejętny sposób łączy ze sobą obydwa gatunki, odwołując się do upodobań tak jednych, jak i drugich fanów narracji. Co więcej, tworzy w ten sposób nową jakość, a ja jestem naprawdę ciekaw, co z tego ostatecznie wyjdzie. Oczywiście trzymając kciuki za Edengrad. ■



➤ Na pustyni można spotkać rozmaite monstra, z których znakomita większość nie bierze jeńców.

I na tym etapie, choć to wciąż jeszcze wczesny dostęp, możliwości są już naprawdę spore. Edengrad oferuje jeszcze kilka innych ciekawych rozwiązań. Na przykład zadbanie o to, by nasza postać była naprawdę wyjątkowa. I nie chodzi tylko o niezwykle stroje (tarcza ze znaku drogowego, ochroniacze ze złomu), ale także o rozwój umiejętności i specjalizowanie się w określonych profesjach (na przykład stolarstwo,

farmerstwo czy inżynieria). Jest tego znacznie więcej i nie ma tu miejsca, by wszystko opisać, a do tego przecież projekt jest cały czas w rozbudowie i na pewno zostanie dodanych jeszcze wiele ciekawych rzeczy.

Wady? Oczywiście, są. Zresztą klasyczne dla gier z rodzaju early access. Przede wszystkim Edengrad, jak już pisałem, odpala się wolno, a kiedy już znajdziemy się w grze,



✚ Grę wykonano na bazie Unreal Engine 4 i jak wiadać, wykorzystano wszystkie zalety silnika.

# Finding Bigfoot



PRODUCENT CyberLight Wersja PL: nie

✚ Piotr Pierkowski **!|!|ACCESS**

**W**iadomo, w grach wideo liczy się tak oprawa audiowizualna, jak i grywalność oraz pomysł. To ostatnie kryterium jest o tyle ciekawe, że potrafi zdominować dwa pierwsze i nawet w obliczu ich przeciętności zadecydować o sukcesie. Co więcej, o takich grach często myślimy: kurczę, dlaczego to nie ja to wymyśliłem? Dokładnie tak jest z Finding Bigfoot.

Jak sama nazwa wskazuje, gra opowiada o polowaniu na Wielką Stopę. Naszym zadaniem będzie wytropienie stwora, zabicie go oraz zaciągnięcie truchła do specjalnej klatki, żeby móc je później pokazać całemu światu. I nie myślcie, że będzie to zadanie łatwe - bo prędzej przyjdzie zginąć nam samym, niż poradzić sobie z Sasquatchem (tak brzmi jego inna, indiańska nazwa). Ale po kolei.

Po odpaleniu gry ukazuje się nam menu, z którego dowiadujemy się, że za chwilę znajdziemy się na terenie Jasper Nation Park, ale że w przyszłości dostępny będzie także Glacier Bay National Park. W dodatku zagryamy solo albo w trybie kooperacji

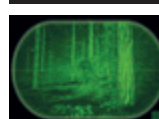
(maksymalnie trzech graczy). Sama gra wizualnie prezentuje się przyzwoicie, a silnik Unreal 4 robi swoje. Podobnie jest z oprawą audio, która po prostu trzyma standard. Za to dalej jest coraz lepiej. Już na początku, w przyczepie, uświadamiamy sobie, że oprócz sztucera ze standardowymi pociskami oraz nabojami radiowymi możemy także zaopatrzyć się w kamery i sidła, które należy rozmieścić w terenie, kamerę termowizyjną, a także pistolet z kolorowymi flarami i standardowe apteczki. Tak wyposażeni ruszamy na łów.

Wędrując przez leśne ostępy, rozkładamy sidła i kamery, szukamy zaginionych turystów (dodatkowe zadanie), odkrywamy specjalne obiekty (przyjemność). I tropimy bestię (czyli obserwujemy otoczenie uchwycone na kamerach). Staramy się poznać szlaki Wielkiej Stopy, a kiedy później na nią natrafimy, próbujemy ją oznaczyć specjalnymi pociskami radiowymi lub zranić, by podążać śladami krwi. Wszystko to, dodajmy, dzieje się w zmiennym cyklu dnia i nocy, przy czym ta ostatnia jest szczególnie... mroczna i przerażająca.



✚ Gra oferuje zarówno tryb solo, jak i kooperację do trzech osób łącznie.

## Bigfoot



**Wytropienie i upolowanie Wielkiej Stopy wcale nie jest łatwe** – i to pomimo całego arsenału, jakim dysponujemy. Co więcej, bywa, że tajemniczy stwór wcześniej wytropi i upoluje nas. Według legend bestia przebywa na wysokościach powyżej 5000 metrów nad poziomem morza. Pierwsze wzmianki o Wielkiej Stopie datuje się na lata trzydzieste XIX wieku.

Przyznam, że dawno nie podskoczyłem na krześle podczas gry, tutaj zaś zdarzyło mi się to kilka razy. Już samo wycie Wielkiej Stopy nieustannie przyprawiało mnie o dreszcze, a kiedy zaatakowała obóz i prawie pożarła mojego towarzysza, mało nie dostałem zawału.

Najciekawsze - przynajmniej z mojego punktu widzenia - zostawiłem na koniec. Otóż Finding Bigfoot w ciągu roku wykonali dwaj bracia, Ukraińcy z Kijowa, którym z gry indie wyszło wiele więcej, niż zapewne pierwotnie zakładali. Owszem, pomimo roku intensywnych prac to wciąż jeszcze nie koniec (bo to beta - choć zaawansowana), lecz już teraz zabawa jest przednia. Oznacza to, że w dzisiejszych czasach nie trzeba być właścicielem czy pracownikiem wielkiej korporacji, aby tworzyć wspaniałe rzeczy. Po starym wciąż wystarcza zapał i... pomysł (dlaczego nie ja to wymyśliłem!).

NAJNOWSZA POWIEŚĆ

# ASSASSIN'S CREED

## HERESY HEREZJA

**KONFLIKT BEZ KOŃCA  
STARY GRZECH  
NOWE OBJAWIENIE**

Simon Hathaway, członek Wewnętrznego Sanktuarium Zakonu Templariuszy, staje na czele Działu Badań Historycznych Abstergo Industries, wnosząc do nowej pracy swoje analityczne podejście i chłodne spojrzenie.

Ale Simon jest także głodny wiedzy i zafascynowany możliwością bezpośredniego doświadczania historii poprzez wspomnienia swojego przodka, Gabriela Laxarta, który walczył ramie w ramie z legendarną Joanną d'Arc.

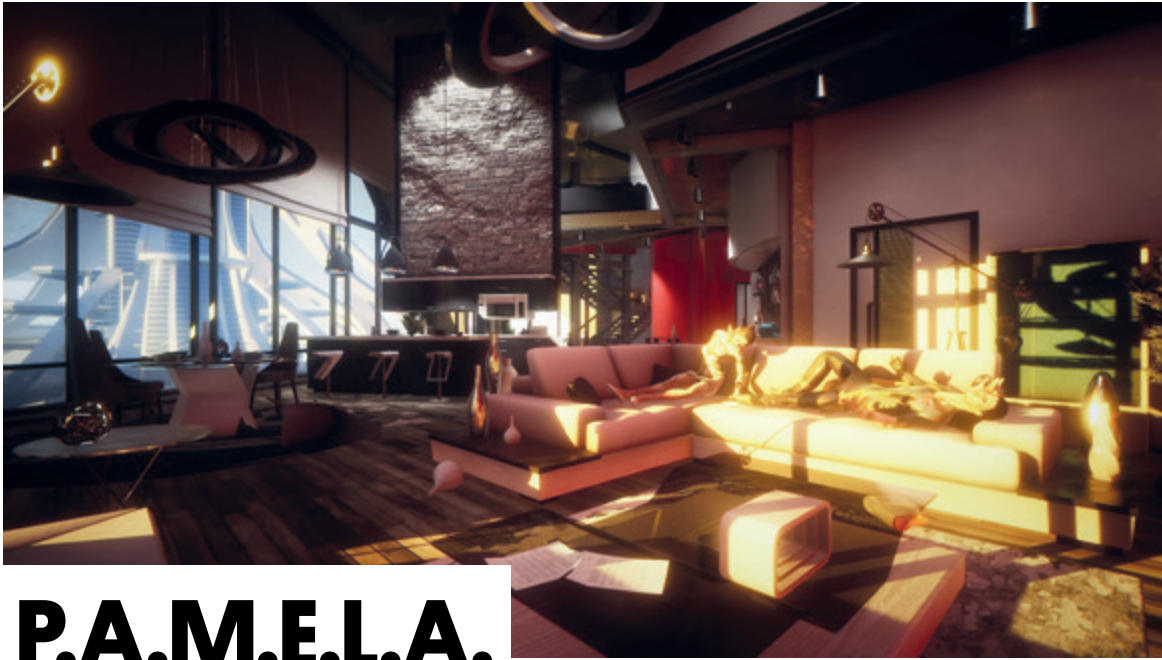
Kiedy zaczyna korzystać z nowego modelu Animusa, odkrywa fakty, na które nie był przygotowany: dowiaduje się, jak głęboko sięgają źródła konfliktu templariuszy i asasynów, a także jak wiele gotów był zrobić jego przodek dla ukochanej kobiety. Poznając dawne tajemnice, Simon musi zmierzyć się z odpowiedzią na niebezpieczne pytanie: Kto tak naprawdę jest heretykiem, a kto prawowiernym wyznawcą?

Insignis  UBISOFT



© 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.





Eden wygląda jak luksusowe miasto marzeń, dopóki nie zauważymy zastygłych w agonii ciał mieszkańców.

# P.A.M.E.L.A.



PRODUCENT NYYVE Studios **Wersja PL:** nie

User Jama **ACCESS**

**W**reszcie zostałeś wybudzony z kriogenicznego snu. Musiało zwolnić się miejsce w szybkim wysoko nad skażonym miastem-wyspą o nazwie Eden. Pomieszczenia i korytarze lśnią nowością i czystością jak w prawdziwym raju. Tylko dlaczego nigdzie nie widać żywej duszy?

Edenem zawiaduje tytułowa SI o uroczym damskim głosie, który słyszysz z terminali rozsianych po kompleksie. To ona podjęła decyzję o wybudzeniu, ponieważ w rajskim mieście szerzy się zaraza, która deformuje ciała mieszkańców. Niektórych przekształca w wynaturzone zastygłe posągi, innych w żądne krwi zombie. Twoim zadaniem będzie przetrwać w tych nowych realiach, zdobyć broń oraz pożywienie, a także rozwikłać zagadkę, skąd wzięła się zaraza i jak się jej pozbyć.

Ekipa NYYVE Studios początkowo w sile czterech, a obecnie siedmiu osób zaczynała od projektów związanych z architekturą. Firma specjalizowała się w realistycznych

## Mieszkańcy



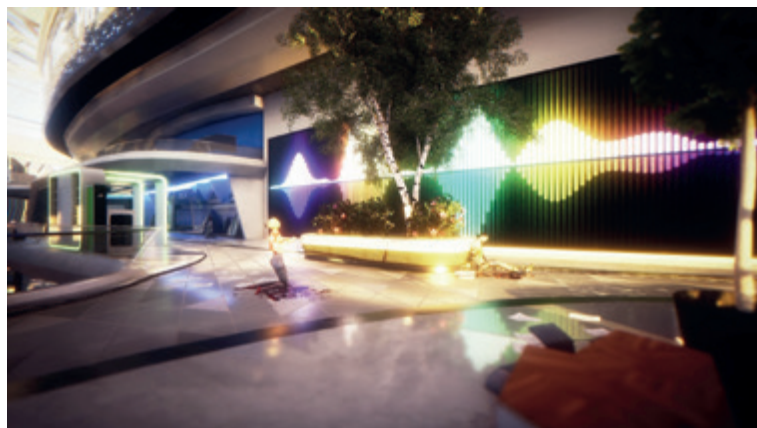
**Po wyjściu z hibernacji** człowiek przede wszystkim chciałby z kimś pogadać, usłyszeć najnowsze plotki. A w Edenie ludzie są albo martwi, albo z ohydym grymasem i pianą na ustach próbują zabić wszystko, co się rusza. Nie tak przedstawiali przebudzenie na folderach reklamowych. Jedyнным partnerem do rozmowy pozostaje beczelna sztuczna inteligencja, Pamela.

trójwymiarowych wizualizacjach budynków i wirtualnych spacerach po ich wnętrzach. Zlecenia dawali deweloperzy, którzy chcieli umożliwić swoim klientom obejrzenie apartamentu, zanim zostanie on fizycznie zbudowany. Dzięki tym pracom zespół doprowadził do perfekcji ustawianie scen w silniku Unity, dobieranie materiałów i oświetlenia. Doświadczenia te solidnie zapoczątkowały podczas prac nad rozwojem pierwszej gry.

P.A.M.E.L.A. graficznie wygląda jak produkt z wyższej półki. Futurystyczne miasto stylistyką kojarzy się z seriami Deus Ex i Mass Effect. Zresztą twórcy nie odżegnują się od inspiracji tymi gramami. Rzecz jest na etapie wczesnego dostępu, ale akurat scenografia sprawia wrażenie gotowej i dopracowanej. Dobrze wprowadza w klimat ogarniętej dziwną plagą metropolii przyszłości.

Mechanika gry też jest bliska finalnej. Odsnosi się to do systemu inwentarza, walki, podstawowych statystyk, interakcji z przedmiotami. Do dalszego rozwoju na pewno pozostaje część fabularna, choćby bardziej mięsiste wprowadzenie w świat gry i zagęszczenie elementów narracyjnych. Sama koncepcja jest mocno rozwojowa i aż chciałoby się dowiedzieć, dlaczego Ziemia została zniszczona, jak powstała Pamela i czy to przypadkiem właśnie nie SI jest odpowiedzialna za zarazę.

Niezbędne będą też optymalizacje. W aktualnym stanie program, choć wizualnie wygląda świetnie, przeraźliwie długo się uruchamia. Zdarza się też okazjonalnie, że akcja zastyga na jakiś czas. To wszystko da się jeszcze poprawić, a gotowa gra zapowiada się naprawdę interesująco i trzymamy kciuki, żeby rychło została ukończona. ▬



Dla strategii przetrwania kluczowe znaczenie ma cykl dnia i nocy. Po ciemku zombiaki zwyczajnie mają fory.



# htc U Ultra

# Wejdź do gry



# Sumoman



PRODUCENT Tequilabyte Studio **Wersja PL:** tak

User Jama

**K**iedy młody sumotori wraca po turnieju w rodzinne strony, wszędzie napotyka ludzi znajdujących się pod wpływem rzuconego przez potężnego czarnoksiężnika zaklęcia snu. Odziany jeno w skąpą mawashi musi przebyć najeżoną przeszkodami ścieżkę i znaleźć sposób na wybudzenie mieszkańców z niewoli.



✚ Strój w postaci opaski biodrowej (mawashi) nie sprawdziłby się w naszych strojach. Nie ma jak trzymać rąk w kieszeniach.

Gra zbudowana jest na cudownie prostym pomysłem. Wyobraźmy sobie bohatera oryginalnej gry Prince of Persia, wychudzonego i wysportowanego, przeskakującego z gracją nad przepaściami i wspinającego się na kolejne poziomy zwinnie jak kot. Otóż tytułowy Sumoman jest jego całkowitym przeciwieństwem. Jest niczym wielki rozkręcony bączek, który z chwilą utraty równowagi widowskowo się wywraca. Przy wielkiej tuszy Sumomana o utratę stabilności nie jest trudno. A to nie zauważy belki przy skoku, a to potyka się o stopień albo podchodzi zbyt blisko do krawędzi skalnej. Poruszamy się nim niczym słoniem w składzie porcelany i jest z tym kupa śmiechu. Upadki bywają przekomiczne i w zasadzie kończyłyby przygodę, bo Sumoman jest tak ciężki, że nie potrafi samodzielnie wstać.

Na szczęście twórcy wyposażyli grę w dość oryginalny mechanizm przewijania. Po upadku możemy cofnąć czas, często do momentu, w którym można spróbować wykonać nieudany manewr ponownie.

Na pierwszy rzut oka gra prezentuje się jak kolejna platformówka i choć pewna manualna zręczność jest tu niezbędna, to wymagane jest przede

wszystkim logiczne myślenie. Mamy do dyspozycji skrzynie, które mogą służyć za stopień lub odważnik oraz belki bambusowe, które pełnią rolę mostów czy trampolin. Sam Sumoman, choć niezdarą, ma też unikalną umiejętność wykonania shiko, czyli kolejnego uniesienia i tąpnięcia obu nóg. W wyniku tego rytuału dochodzi do chwilowego trzęsienia ziemi albo do szarży niszczącej blokujące drogi przeszkody. Ingredencje są niby proste, ale powstają z nich nieliczne łamigłówki do rozpracowania.

Tłem rozgrywki są śliczne plenery starożytnej Japonii. Grafikę napędza rosyjski silnik Unigine, bardziej znany z zastosowań w symulatorach, architekturze czy filmach. Zapewnia on między innymi to, że obiekty w grze typu skrzynie i belki zachowują się zgodnie z prawami fizyki, generuje też bardzo ładną wodę. Grę w większości tworzyli dwóch ludzi, bracia Stanisław i Aleksiej Zagny z Rosji. Część pracy zlecieli kolejnym czterem osobom, w tym rodowitemu Japończykowi, który podkładał głos Sumomanowi w przerywnikach fabularnych. Dopracowanie całości i doprowadzenie projektu do końca zajęło cztery lata. W kolejnym kroku twórcy planują wydanie gry na platformy mobilne. 🟩



✚ Po posiłkach należy rygorystycznie przestrzegać czasu leżakowania, aby zdążyło się zawiązać sadło.

✚ Każdy młody zapaśnik marzy o zostaniu kiedyś wielkim mistrzem i zdobyciu tytułu yokozuna.





KINGUIN  
SAVE ON EVERY GAME



# *Szukasz tanich gier?*

*Zależy Ci na bezpiecznej i prostej transakcji?*

**Sprawdź Kinguin.net**

*odkryj nasze niskie ceny oraz platformę dostosowaną do Twoich potrzeb!*



W Blackwood Crossing pojawiają się krótkie sekwencje QTE. Nie są one zbyt wymagające.

Wagon pełen zastygłych w bezruchu postaci z cudacznymi maskami na głowach. Chyba czeka nas dość niecodzienna podróż...



# Blackwood Crossing

PC PS4 XONE PEGI 12

PRODUCENT PaperSeven Wersja PL: nie

Pjotsze

Przyznam się bez bicia, że wielkim fanem przygodowych gier narracyjnych nie jestem. Owszem, zdarzało mi się zagrać w Dear Esther i tego typu produkcje, ale nigdy nie śledziłem, co się na tym polu elektronicznej rozrywki dzieło. Teraz może zmienię trochę podejście do tego typu tytułów, a to za sprawą Blackwood Crossing autorstwa brytyjskiego studia PaperSeven, założonego przez twórców takich ścigalek jak Split/Second i Pure.

Główną bohaterką gry jest Scarlett, młoda dziewczyna powoli wkraczająca w dorosłość. Ruda pannica ma też młodszego brata Finna. Oboje są sierotami, przez co między rodzeństwem wywiązała się niesłychanie bliska więź, całkowicie uzależniając chłopca od swej starszej siostry. Ale jak wszyscy wiemy, dzieciństwo nie trwa wiecznie, a priorytety zmieniają się wraz z wiekiem, więc Scarlett zaczęła odsuwać się od brata, zostawiając go samemu sobie.

Nic dziwnego, że chłopak nie był zachwycony takim obrotem spraw... Pewnego dnia dziewczyna budzi się w pędzącym pociągu, a jej brat namawia ją do zabawy w chowanego. Wszystko idzie dobrze, dopóki nie okazuje się, że przedziały wagonów są kompletnie puste... Cóż, przynajmniej do momentu, gdy na drodze bohaterki pojawia się dziwny chłopiec z króliczą głową, a nawet dziadkowie oraz zmarli rodzice rodzeństwa. O co w tym wszystkim chodzi? Co robią tu matka i ojciec Scarlett oraz Finna? Kim jest ten dziwnie wyglądający koleżka? Czy Finn zdejmie swoją pelerynę? Tego wszystko przyjdzie nam się dowiedzieć, kierując poczynaniami rudej dziewczyny.

Blackwood Crossing to pierwszoosobowa gra przygodowa w kapitalny sposób poruszająca tematykę utraty kogoś bliskiego, a także porażenia siebie po tejże stracie. Świetnie połączono potrafiące wywołać gęsią skórę fragmenty pełne mroku i grozy z tymi pełnymi radości i dziecięcej bez troski. Całość wypada naprawdę niesamowicie, a poruszająca poważne tematy historia ani razu nie zahacza o śmieszność czy przesadę. Co tu dużo mówić, fabuła po prostu została zrobiona z wyczuciem i jest ona gigantycznym plusem tej produkcji, przywołując echa Life is Strange. Zagadki, z którymi miałem tutaj do czynienia, nie sprawiły mi kłopotu. Najważniejsze jest uważne słuchanie każdej z postaci, na które się natkniemy, by potem móc połączyć ją w parę z inną. Dzięki temu pchnięmy historię do przodu.

Jeżeli miałbym się do czegośkolwiek przyłączyć, to na pewno byłyby to dwie rzeczy: nieco toporne sterowanie (Scarlett - mimo swojego młodego wieku - porusza się czasem dość nieelegancko) oraz długość samej gry. Wielka szkoda, że ta piękna, wzruszająca opowieść tak szybko się kończy. Pomimo tego Blackwood Crossing prezentuje się lepiej niż niejeden wysokobudżetowy hollywoodzki film. ■

OFICJALNY PREQUEL  
WYCZEKIWANEJ GRY

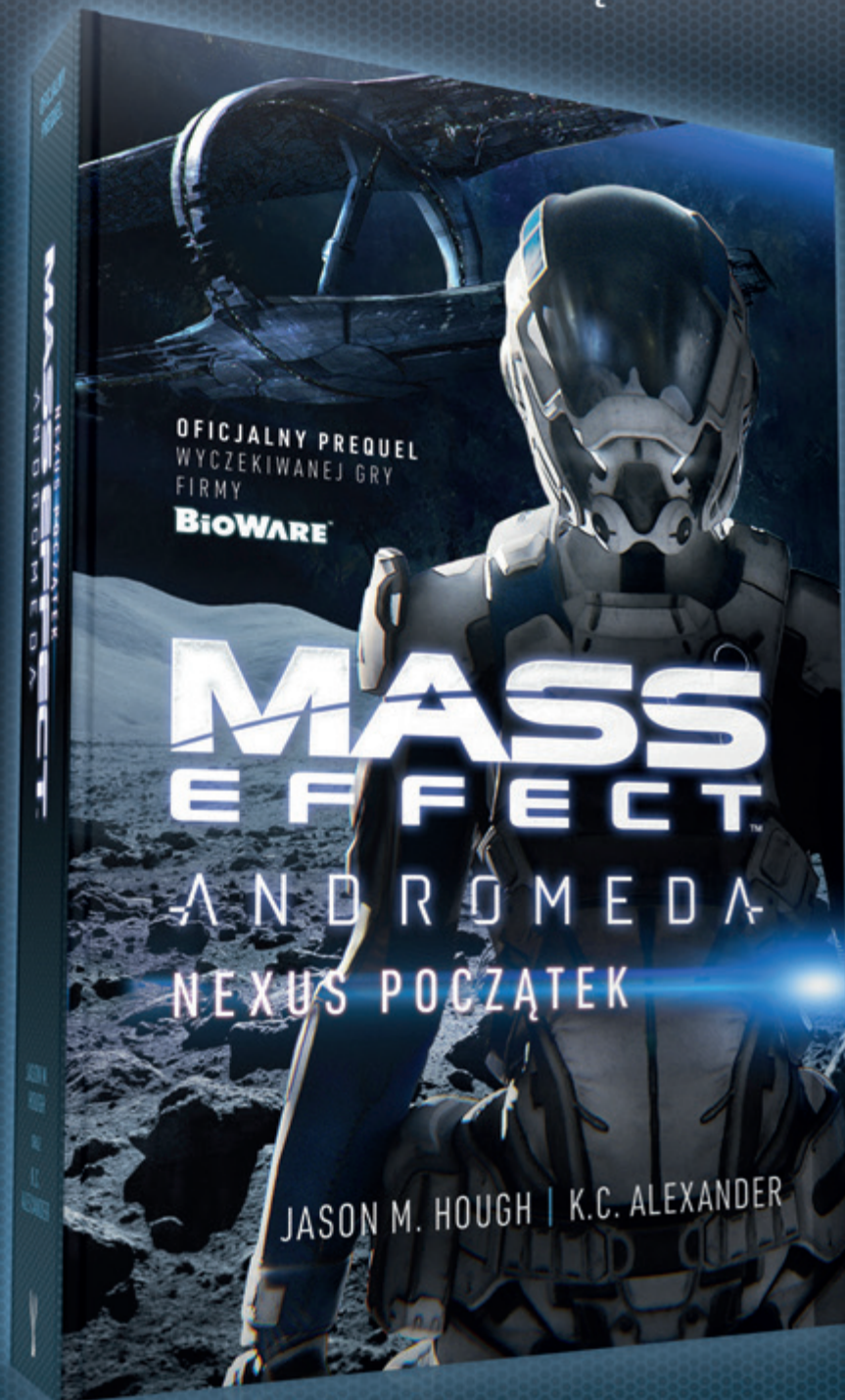
**MASS**  
**EFFECT**  
ANDROMEDA

POZNAJ PRAWDĘ O BUNCIE NA NEXUSIE

## POWIEŚĆ SF NEXUS POCZĄTEK

Spali przez setki lat, śniąc o nowym domu gdzieś w Galaktyce Andromedy. Kiedy się obudzili, zrozumieli, że to już koniec marzeń o pokojowej egzystencji. I tak oto koloniści wielu ras – turiańskiej, salariańskiej, asari, ludzkiej i innych – stają w obliczu niewyobraźalnych zagrożeń i niezbadanych obszarów kosmosu.

Nexus to olbrzymia stacja kosmiczna, centrum dowodzenia i zarządzania kolonizacją. Kiedy jego załoga budzi się, odkrywa wszechobecne zniszczenia na statku, do którego zdążają już arki z kolonistami. Cała misja staje pod znakiem zapytania. Sloane Kelly, dyrektor do spraw bezpieczeństwa, musi zmierzyć się z niełatwym zadaniem: zaprowadzić porządek i zidentyfikować zagrożenie. Jeśli nie uda się jej tego dokonać, Inicjatywa Andromeda może zakończyć się fiaskiem.



patroni media.pl

**Insignis**



**BIOWARE** 

© 2017 Electronic Arts Inc. Mass Effect, Mass Effect: Andromeda, BioWare, the BioWare logo, EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc.

MASS EFFECT.COM

# Urban Trial Freestyle 2

3DS PEGI 7

PRODUCENT Tate Multimedia/Teyon Wersja PL: nie

Voyager

Karkołomny wyścig motocyklowy, który przyprawił mnie o ślęczenie nad ekranikiem konsoli 3DS i wprawił w poważne zakłopotanie. No bo... już to kiedyś widziałem i za nic nie mogłem sobie przypomnieć tytułu pierwowzoru. Internet podpowiedział, że to BMX Freestyle Simulator, choć ja lepiej zapamiętałem rozgrywkę w Super Scramble Simulator... za ciągle wywrotki. Pewnie ta trauma została mi do dziś, bo nie dotykam się pojazdów z silnikami. Zarówno wirtualnych, jak i prawdziwych.

❖ Pimp my moto: zdobyte na trasach (wirtualne) pieniądze da się wydać na podrasowanie motocykla albo... nowe ciuszki.

❖ Przejazd na punkty lub na czas: niezależnie od wybranego trybu rozgrywki momentami będzie ciężko. Ja specjalizuję się w nabijaniu punktów na liczniku obok czaszki (zbliżając się do setki).



❖ Pipe Mania z motocyklem: przejeżdż jeśli potrafisz przez labirynt rurek. Autorzy na szczęście nie wpadli na to, by motocykl przechylał się też na boki, bo byłoby hardkorowo.

motocykla w roli tarczy (ma ostatecznie miękkie ogumienie). Nie ma jednak lekko - poziom trudności rośnie w kolejnych etapach, a pułapki na brawurowych kierowców są czasami zastawione wyjątkowo perfidnie. Nie sposób wymienić wszystkich rowów najeżonych kolcami, odskoczni w najmniej odpowiednich miejscach czy ruchomych elementów skutecznie odejmujących ilość życia. Zdarza się, że niektóre z tras będzie trzeba powtarzać wielokrotnie, zanim uda się rozgryźć trik niezbędny do ich ukończenia.

Gra oferuje dwa punktowane tryby rozgrywki: wyczyny kaskaderskie i przejazdu na czas. Osiągnięcia mogą być publikowane na globalnej tablicy rankingów. Jeśli znudzi nam się jeżdżenie w kółko po kilku przygotowanych trasach, zawsze możemy spróbować własnych sił w projektowaniu etapów (w grze dostępne są dziesiątki zdefiniowanych obiektów składających się na trasy kaskaderskie) albo podrasować nieco motorek i wypimpować za zdobyte fundusze szatki bohatera.

Trudno się od tej gry oderwać - stawia solidne wyzwania, choć czasami poziom złożoności etapów jest nazbyt mocno różnicowany. Można by przycześcić się też do monotonnego odgłosu wydawanego przez rurę wydechową motocykla, ale i tak ładnie maskuje go dopasowana muzyka. Rozdzielczość konsoli może nie jest dla takiej gry idealna, ale efekt przestrzeny perfekcyjnie pasuje do zmagania z narowistym motorkiem i trasami będącymi sennym koszmarem projektantów nawierzchni jezdnych. ■

Drugi problem, który mam z Urban Trial Freestyle 2, to fakt, iż dopiero teraz dowiedziałem się o istnieniu tej gry. Mój sceptycyzm do jeżdżenia po dachach budynków i rozbijania się motocrossem to w fabrykach, to na budowach, zanikł mniej więcej po pierwszych pięciu minutach dwukołowego parkouru. No bo jak nie lubić gry, w której zabawa opiera się na umiejętnym gibaniu? Na tyle umiejętnym, by nie wylecieć z trasy, nie wykonać efektownego lądowania na główce i jednocześnie uchronić głównego bohatera przez rozmazaniem na ścianie.

Po kilku etapach wiem już, że jest to słusznie nagradzany punktami wyczyn. Nasze umiejętności wykształcają się wraz z postępami w grze - dopiero przejechanie na odpowiednim poziomie wszystkich etapów jednej z tras otwiera dostęp do kolejnych części gry. To słuszne rozwiązanie, bo pewnie przejechałbym rozrywkowo wszystkie trasy, nie za bardzo starając się osiągnąć jakikolwiek wynik (poza rekordową liczbą egzekucji motocyklisty elementami otoczenia). Trasy są ładnie zaprojektowane i różnorodne. Stawiają też przeróżne wyzwania: od konieczności umiejętnego dobierania odległości skoków po wykorzystywanie



# Tethered

PC PS4 PEGI 7

PRODUCENT Secret Sorcery Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski **VR COMPATIBLE** HTC VIVE, OCULUS, PSVR

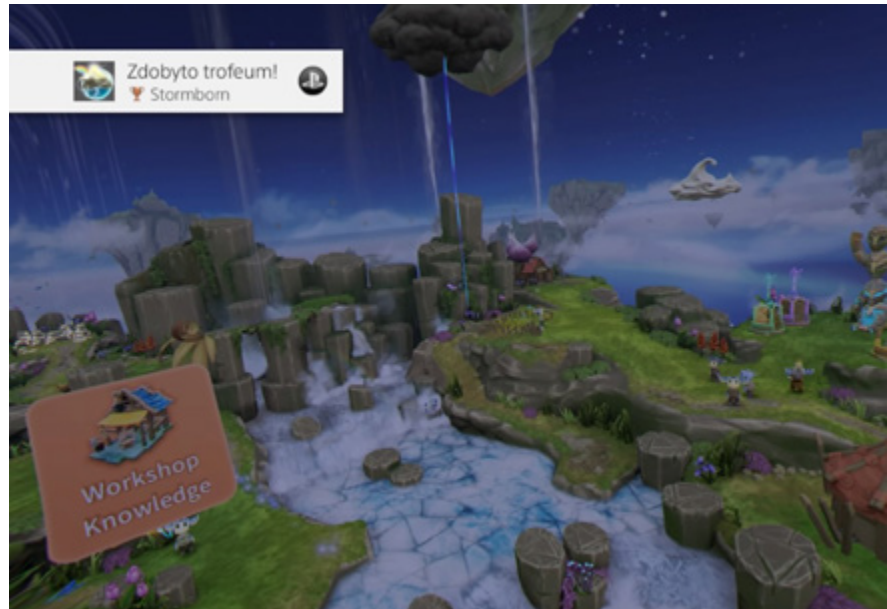
**A** gdyby rzucić to wszystko i zostać duchem opiekuńczym bandy uroczych stworzonek?

Przyznam się, że nie jestem fanem gier strategicznych, ponieważ wymagają specyficznego myślenia, które mnie na dłuższą metę męczy i przypomina pracę biurową. Ale nie znaczy to, że od czasu do czasu z przyjemnością w jakąś z nich nie zagram. Tak było choćby z The Settlers: oglądanie małych osadników rąbiących drewno czy zbierających kamulce było bardzo przyjemne.

To przyjemne uczucie powróciło przy Tethered, grze strategicznej zaprojektowanej dla VR (choć można też grać w 2D, zabija to jednak znaczną część przyjemności obcowania z grą). Miejsce akcji stanowią małe latające wyspy (w sumie 13). Na każdej z nich znajduje się totem, zagajnik, złoża kamieni i metali oraz różne uwarunkowania geograficzne, które determinują przebieg rozgrywki.

Tethered igrza z paradygmatem widoku z pierwszej osoby w VR. Kiedy pierwszy raz zagrałem w Bound w VR, sterując bohaterką widzianą w trzeciej osobie, z początkowo czułem się dość dziwnie, jak duch-podglądacz. Tymczasem w Tethered jest się dokładnie kimś takim - duchem opiekuńczym, który dogląda małych stworków zwanych Peepsami. Gra jest doskonale zaprojektowana pod nowe medium - zawieszona w chmurach latające wyspy można oglądać z każdej strony, jakby oglądało się makiety ustawione na stole. Tyle że te makiety żyją.

Zasady nie są skomplikowane: Peeps wykluwa się ze spadającego z nieba jajka, a potem słuca naszym poleceniom. Odpowiadamy za dobry humor stworków; jeśli wpadną w depresję, rzucają się ze skały na pewną śmierć. Żeby do tego nie dopuścić, trzeba dbać, żeby miały zajęte ręce, nie były głodne, przemęczone



✚ W dzień Peepsy dzielnie pracują, budują, rąbią, wydobywają, noszą, piją i tańczą.

✚ W nocy muszą bronić się przed najazdem okropnych ślimaków zjadających zasoby.



## Jajorodne



**Peepsy wykluwają się z jajek.** Jajko należy ogrzać – albo promieniami słońca, albo posadzeniem na nim innego Peepsa. Inaczej jajko się popsuje i wylezie z niego robal. Można też zbudować specjalną wylegarnię.

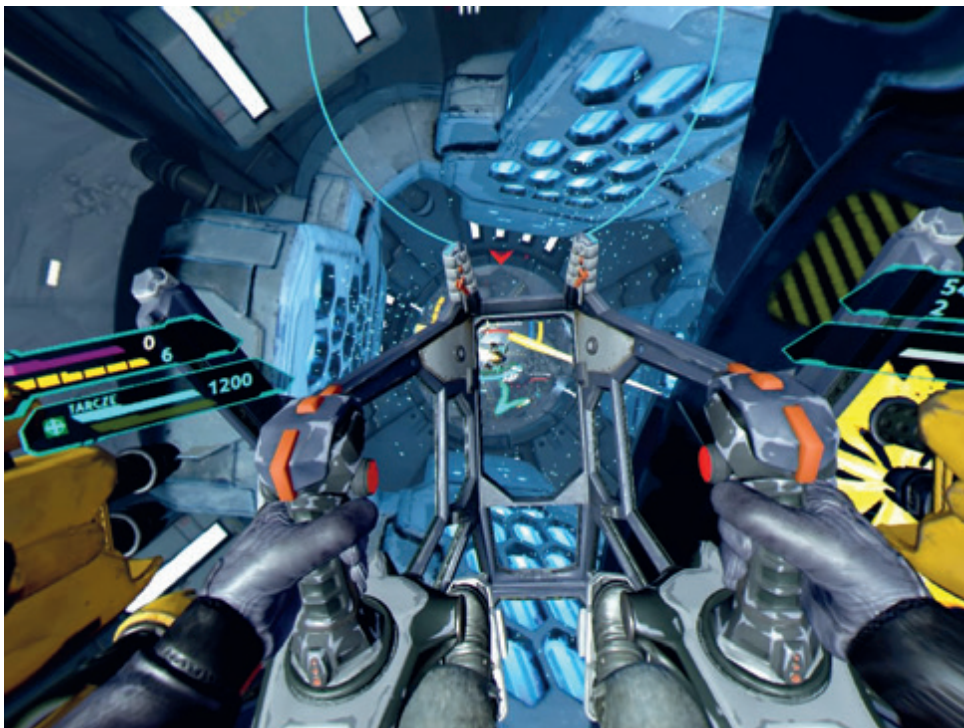
czy ranne. Jak to w grach RTS bywa, służą temu odpowiednie budowle. Jedzenie bierze się z pola, a odpocząć, wyleczyć się i zabawić najlepiej można w... pubie.

Ważna jest też edukacja zawodowa: Peeps może wyspecjalizować się w danej dziedzinie (górnictwo, rolnictwo) i osiągać lepsze wyniki. Ważnym zawodem są bohaterowie, gdyż w nieprzyjazne noce nasza wyspa atakowana jest przez wielkie ślimaki.

Oprócz wydawania poleceń (przytnieś, zbuduj, wykop, porąb) jako duch możemy sterować chmurami.

Słoneczną chmurkę można wykorzystać do wyklucia jajka z Peepsem, deszczową poprawić plony. Można też łączyć dwie chmurki w jedną, na przykład deszczowa i słoneczna da tęczę, która leczy z depresji. Można też zrobić chmurkę burzową i strzelać piorunem w ślimaki.

Za każdy dobry uczynek dostajemy porcję many, a celem każdego etapu jest zebranie jej odpowiedniej ilości w totemie. Gra nie trwa więc za długo i nie męczy, wręcz przeciwnie - to bardzo relaksujące i przyjemne doświadczenie. ■



✦ Doskonała immersja - siedzę w fotelu i w kokpicie, joysticki ruszają się jak pałki pada, celownik podąża za wzrokiem. Ograniczenia nie zawsze są złe!



# StarBlood Arena

✦ Pilotka w pilotce - Alice na tle mocarnych cyborgów, rekinowatych alienów i kosmicznych kowbojek wydaje się wręcz nudna, ale ma swoje zalety.

PS4 PEGI 12

PRODUCENT WhiteMoon Dreams Wersja PL: tak

Michał R. Wiśniewski VR ONLY PSVR

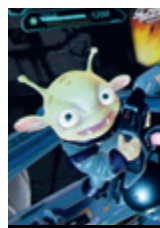
**G**ry VR to wciąż młode medium, ale już można wyróżnić kilka podgatunków. Takim są produkcje, które nazywam „kokpitowymi”, bo siedzi się w nich w kokpicie jakiegoś statku czy robota.

Jest to moje ulubione doświadczenie, pozwala bowiem na maksimum immersji bez wstawania z wygodnego fotela. StarBlood Arena wsadza nas do małego robota bojowego i zamyka w korytarzach areny zabójczego kosmicznego programu telewizyjnego. W pełni trójwymiarowa przestrzeń (jak w klasycznym Descencie), nie ma góry ani dołu, żadnej grawitacji. Obawiałem się o ryzygotliwość tej gry, ale nie doświadczyłem żadnych nieprzyjemności - statek porusza się płynnie, brak grawitacji nie robi kuku,

jedynie od robienia beczki może zakręcić się w głowie. To już chyba standard w strzelankach VR: pad odpowiada za poruszanie się i strzelanie, a kask służy śledzeniu celownika (aby zamarkować cel dla rakiet, trzeba się na niego gapić kilka sekund). Wygodne i intuicyjne.

To gra arenowa - walczy się w zamkniętej przestrzeni z innymi graczami albo botami. Jako awatara można wybrać jedną z barwnych postaci, które różnią się nie tylko wyglądem (radości VR: wybierając jedną z dziewcząt, można zajrzeć sobie w dekolt) i osobowością, ale i rodzajem pilotowanego statku (szybkość kontra wytrzymałość, naprawdę różne uzbrojenie). Zachwyca dbałość o szczegóły - różne kokpity dla różnych galaktycznych stworzeń, w dodatku można sobie wewnątrz statku udekorować bonusami takimi jak maskotki. Oprawa gry jest śmieszkowa, zarówno w komentarzach graczy, jak i postaciach prowadzących: chudego robota i grubego kosmitę, którzy rzucają sucharami, aż miło.

## Ufoki



### Ufoludki i inni.

Podobnie jak Overwatch, StarBlood Arena stawia na charakternych zawodników. Trójka małych kosmitów radzi sobie ze sterowaniem, delegując po jednym stworu do każdego joysticka. Trzeci robi za „mózg”.

Przeniesienie gry w pełne trzy wymiary sprawia, że to zupełnie nowe doświadczenie, które wymaga treningów. Zanim rzucimy się w wir rozgrywek online, można przejść coś w rodzaju kampanii dla jednego gracza (ciąg różnych meczy z botami) albo pograć z botami na własnych warunkach. Oprócz klasycznych i drużynowych rozgrywek w trybie deathmatch gra oferuje na razie grę w piłkę oraz obronę bazy przed hordami wrogów.

Rozgrywka jest intensywna i satysfakcjonująca, chociaż z początku miałem pewne uczucie chaosu - wszystko działo się naraz i z każdej strony. Najlepiej po prostu zacząć od polowania na głupie boty, a potem zdobywać doświadczenie i umiejętności. Orientację w labiryncie aren (wnętrza asteroid, kosmiczna katedra, baza, fabryka, wylęgarnia obcych i tak dalej) można oprzeć na kawałkach infrastruktury lub rozwieszonych reklamach.

Gry o strzelaniu laserem w kosmosie przeszły bardzo długą drogę. StarBlood Arena to na razie szczyt tej ewolucji. ■



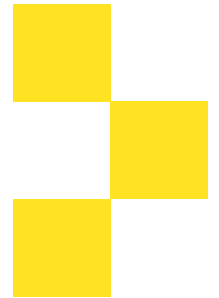
**50** Najlepsza Gra Na Świecie, czyli Fifa 98. Bazał bardzo starannie uzasadnia, dlaczego właśnie ta część najbardziej wyróżniała się na tle innych wirtualnych piłek od EA Sports oraz konkurencji.



**66** Gargoyles to legenda czasów 8-bitowych. Mało o tej firmie wiadomo, bo jej właściciele zapadli się pod ziemię, ale miejsce na łamach Pixela się należy.



**56** Police Quest był serią, którą Sierra On-Line chciała dotrzeć do graczy poszukujących realizmu i lubiących klimaty znane z seriali typu „Ulice San Francisco”. Szybko znalazło się niewielkie, ale wiernie grono fanów przygód Sonny'ego Bondsza.



**62** Benoît Sokal spotkał się z Pixelm oko w oko, opowiadając o komiksach i Syberiach, a nawet rysując obrazek dla naszych Czytelników.

# HALL OF FAME

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

# FIFA

## ROAD TO WORLD CUP

NAJLEPSZA  
**GRA**  
NA ŚWIECIE

■ Bazyl

# 98



Najnowsze części serii Fifa to świetne gry piłkarskie, ale wszystkie zlewają mi się w jedną bezkształtną masę. Dla odmiany o odśtonach wydanych 20 lat temu mógłbym mówić godzinami, szczegółowo wymieniając plusy i minusy tamtych edycji. Gdyby ktoś chciał wysłuchać takiego elaboratu, to na końcu dowiedziałaby się, że FIFA 98 to Najlepsza Gra Na Świecie.

**F**akt, że stare Fify tak bardzo różniły się od siebie, wynikał z tego, że autorzy nie mieli pewności, które patenty się sprawdzą, a od jakich lepiej trzymać się z daleka. Z roku na rok uczyli się więc na własnych błędach, a pędzący postęp technologiczny co rusz dawał im do rąk nowe narzędzia i możliwości. W efekcie co roku wychodziła zupełnie inna produkcja, której premiery gracze wyczekiwali jak Starkowie zimy.

## ROZGRZEWKA

Inaczej wyglądał też rynek gier piłkarskich. Dziś jest on jak scena wyborcza w USA - mamy dwie potęgi, między które nikt nie chce się pakować, a jeśli już to robi, to szybko przekonuje się, że nie jest w stanie konkurować z gigantami. Tymczasem 20 lat temu Fifa dopiero pracowała na swoją pozycję, a początki miała niełatwe.

Dla EA Sports liczyły się futbol amerykański, hokej, koszykówka czy golf, a na piłkę nożną patrzono jak na dziwny wynalazek, na temat którego można sobie pożartować z kumplami, a nie robić grę. Na szczęście były wyjątki jak Bruce McMillan - współzałożyciel EA Canada będący fanem piłki kopanej



i rozumiejący, że bez tej dyscypliny firma może zapomnieć o podboju Europy. Wspierał więc kolegów ze Starego Kontynentu walczących o zielone światło dla stworzenia piłkarskiej gry. Dzięki ich uporowi udało się doprowadzić do zamówienia testowych wersji, których zaprojektowanie powierzono programistom z Wielkiej Brytanii. Ich dzieło spodało się na tyle, że prace nad grą mogły ruszyć pełną parą. Przeniesiono je jednak z ojczyzny futbolu do Kanady, a do zespołu włączono tylko część ludzi odpowiedzialnych za prototyp. Na czele ekipy stanął Bruce

McMillan, a jego drużyna była dużo skromniejsza niż w przypadku pozostałych sportowych projektów EA. Miała też wyraźnie mniejszy budżet, co pokazuje, że w sukces cyfrowej kopanki wciąż nie wierzono. Tymczasem wydana w 1993 roku FIFA International Soccer w ciągu miesiąca rozeszła się w liczbie egzemplarzy niemal dwukrotnie przekraczającej prognozowaną łączną sprzedaż. Bruce i jego ludzie mogli chodzić z głowami podniesionymi wysoko niczym żołnierzyki Erika Cantony.

Był też polski akcent, czyli okładka pierwszej Fify, na której znalazło się zdjęcie z meczu biało-czerwonych z Anglią z Davidem Plattem i Piotrem Świerczewskim w rolach głównych. I był to jedyny element, w którym można było zobaczyć prawdziwych piłkarzy, gdyż wprawdzie udało się podpisać umowę z FIFA, ale nie można było użyć nazwisk zawodników. Podobno nie było to winą skąpstwa, ale faktu, że żadna instytucja nie dysponowała wówczas odpowiednimi prawami, więc nie można było ich kupić. Sprawilo to, że po boisku biegali piłkarze noszący nazwiska deweloperów, ich dzieci lub takie w ogóle wyspane z palca. Podobnie było w drugiej

✚ W Fifie 98 zawodnicy mieli prawdziwe nazwiska, ale na dorobienie się pełnych imion musieli poczekać jeszcze kilka lat.



✚ W niektórych ujęciach piłka stawała się nienaturalnie wielka.

## Nurkowanie



W Fifie 98 można było – dzięki kodowi – włączyć symulowanie fauli. Sędzia nabierał się prawie zawsze i potrafił nawet kartkować Bogu ducha winnych obrońców. Opcja ta raczej nie wróci, gdyż jak zaznaczył producent Fify 17 Nick Channon, oszukiwanie zamiast radości z gry niesłoby frustrację.



Różnorodność cieszynek robiła duże wrażenie...

... podobnie jak rozpacz po nieudanych zagraniach czy samobójach.



Wyniki symulowanych przez komputer meczów sugerowały, że Fifa 98 nie zna się na piłce.

## Okładki



W Polsce z Fify 98 spoglądał David Beckham, ale były też edycje z Royem Lassiterem (w Brazylii, Meksyku i USA), Davidem Ginolą (we Francji), Raúl'em (w Hiszpanii), Paolo Maldinim (we Włoszech) i Andreasem Möllerem (w Niemczech).

części, czyli Fifie 95, gdzie jednak przynajmniej pojawiły się prawdziwe nazwy drużyn (w Fifa International Soccer były tylko reprezentacje). Realni zawodnicy zadebiutowali rok później - w Fifie 96, która podbiła serca graczy i pokazała, że konkurencja powinna się obawiać. A ta była wówczas spora, gdyż w połowie lat dziewięćdziesiątych o względy graczy walczyły choćby Sensible World of Soccer, Actua Soccer, Virtua Striker czy „piłki” od Konami. Pozycja EA na zielonym polu rosła, ale pewien zgrzyt nastąpił, gdy okazało się, że chociaż Fifa 97 zachwycała grafiką, to otrzymała słabsze recenzje niż uwielbiana poprzedniczka. Z niecierpliwością czekano więc, w którą stronę podąży seria i czy zdoła pokonać przeszkodę, czy też się na niej rozbije, a konkurencja zadecpcze jej ciałem korkami.

## PIERWSZY GWIZDEK

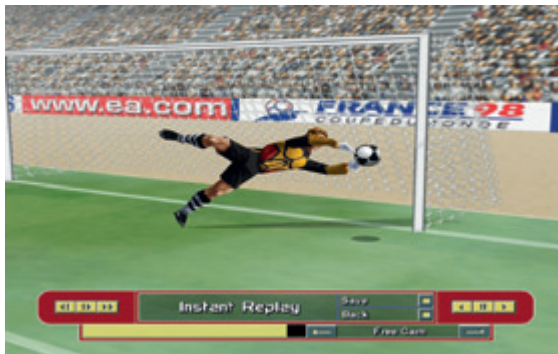
Fifa 98 okraszona przydługim, ale trafnym podtytułem Road to World Cup trafiła do pecetowców latem 1997 roku, a na konsole przed Bożym Narodzeniem. Pokazała też, że EA wciąż nie potrafiło jakościowo zbliżyć się do tego, co zaszerwano dwa lata wcześniej... przynajmniej według recenzji w Secret Service. W ŚGK pisano inaczej: „Jest zdecydowanie lepsza od Fify 97 a pod względem grywalności nawet od Fify 96”. Zdanie to podzielała reszta świata, więc większość fanów kopania piłki na monitorze nie miała wątpliwości, że nastał nowy król.

Fifa 98 zaczynała z wysokiego C, a w zasadzie z wysokiego „Woo-hoo!”, gdyż graczy witały dźwięki „Song 2” zespołu Blur. Zdarzali się ludzie, którzy w kółko oglądali intro,





➤ Jeden z bramkarzy zawsze użyczał wyglądu sędziemu.



➤ FIFA 98 - w przeciwieństwie do Fify 17 - miała opcję zapisywania powtórek.

by posłuchać hitu Anglików - w końcu nie było wówczas YouTube'a. Pojawienie się „Song 2” było możliwe, gdyż po raz pierwszy w historii Fify zdecydowano się sięgnąć po istniejące utwory zamiast pisać muzykę od podstaw. Szczególnie zadowoleni mogli być fani elektroniki, gdyż większość soundtracku stanowiły kawałki duetu Crystal Method. Jeśli już wywołaliśmy do tablicy warstwę audiowizualną, to warto wspomnieć o grafice. Ta od początku była mocną stroną serii, więc nikogo nie zaskoczyło, że także tym razem gra prezentowała się znakomicie. W dodatku była pierwszą Fifą, która potrafiła korzystać z dobrodziejstwa akceleratorów 3D i robiła to na tyle dobrze, że nawet dziś - o ile włączyć ją w wysokiej rozdzielczości - wygląda ładnie. Oczywiście nie ma mowy o fotorealizmie na poziomie współczesnych produkcji,

ale oczy nikomu na pewno nie wybuchną. Możecie więc wyobrazić sobie, jak wielkie wrażenie robiło to 20 lat temu.

Taka oprawa stanowiła świetny podkład, ale nie była główną czekającą na graczy atrakcją. Tym razem bowiem w ich ręce oddano 11 lig, w tym najmocniejsze europejskie ekstraklasy jak angielska Premier League, włoska Serie A czy hiszpańska Primera Division, ale swoich sił spróbować można było też walcząc o mistrzostwo USA czy Malezji. Prawdziwe wrażenie robił jednak ogrom reprezentacji. Podtytuł Road to Road Cup potraktowano bardzo poważnie i dano graczom możliwość poprowadzenia w eliminacjach, a potem w mistrzostwach świata każdej ze 174 reprezentacji, które walczyły o przepustki na mundial we Francji. Wszystkie miały nie tylko w miarę aktualne podstawowe

składy, ale także dziesiątki piłkarzy, których można było powołać do kadry. W tym gęszczu nie zabrakło jednak wpadek, jak choćby przypadek argentyńskiego bramkarza José Buljubasicha, który według Fify 98 był Polakiem.

Znakomitym posunięciem było wprowadzenie edycji drużyn i zawodników. Dzięki temu przy odrobinie wolnego czasu i samozaparciu dawało się na przykład stworzyć naszą ekstraklasę w miejsce ligi malezyjskiej, która wreszcie mogła się na coś przydać europejskim graczom. Znacznie rozwinięto także opcje taktyczne, umożliwiając manewrowanie formacjami, ustalenie nastawienia ofensywnego drużyny, a nawet określenie, kto ma pędzić pod bramkę przeciwnika, a kto skupić się na defensywie. Fani taktyki mieli więc spore pole do popisu. Jeszcze lepiej było po przejściu do samego meczu. Spotkania prezentowały się dynamicznie, odwzorowane prawdziwe stadiony robiły znakomite wrażenie, publiczność żywo reagowała na boiskowe wydarzenia, a komentarz Desy Lynama, Johna Motsona i Andy'ego Graya jeszcze bardziej upodabniał Fifę 98 do relacji telewizyjnej. Warto było też zwrócić uwagę na animacje, gdyż zależnie od wyniku zawodnik przed wybicciem autu mógł radośnie machać do widzów lub podchodzić do piłki jakby za chwilę czekało go bliskie spotkanie z katowskim toporem.

➤ Jedne faule wynikały z przypadku, inne z użycia dedykowanego przycisku do przewinień.



Co ciekawe, Fifa 98 umożliwiła grę nie tylko klawiaturą, padem czy joystickiem, ale nawet myszką. Wprawdzie wówczas dysponowało się tylko podaniem i strzałem, więc o sprincie i zwodach można było zapomnieć, ale opcja ta okazywała się przydatna, gdy nad monitorem stało zbyt dużo osób chcących uczestniczyć w boiskowych wydarzeniach.

Wszystko to sprawiało, że człowiek godzinami ganiał za cyfrową piłką, torując drogę do mistrzostwa świata kolejnym drużynom, podbijając poszczególne ligi czy też udowadniając znajomym, kto rządzi na wielkim zielonym prostokącie. Lub małym żółtym, gdyż dostępna była także gra na hali.

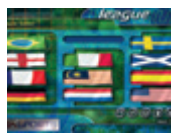
## DRUGA POŁOWA

Oczywiście dłuższy kontakt z każdą – nawet najlepszą – grą sprawia, że zaczyna się dostrzegać jej niedociągnięcia. Nie inaczej było w Fifie 98. Dziesiątki rozegranych meczów pokazywały, że chociaż komputerowy przeciwnik potrafił zaskoczyć, to nawet na najwyższym stopniu trudności nie był piłkarskim geniuszem. Denerwować zaczynała także pewna losowość, która sprawiała, że pudła na pustą bramkę zdarzały się niemal tak często, jak przepiękne gole. Bywało też, że lecąca prosto w bramkarza piłka przelatowała mu między



Czasem warto zajrzeć poza footballowy mainstream.

## USA



**Fifa 98 obejmowała 11 lig, ale nie wszystkie wiemie odwzorowano. Choćby w amerykańskiej MLS znalazły się nieistniejące drużyny oraz zabrakło obowiązującego tam podziału drużyn na konferencje, a sezonu na fazę zasadniczą i playoffs.**

ramkami i wpadała do siatki. Oczywiście futbol to gra błędów, więc dobrze, że i babole się trafiały, jednak ich liczba była odpowiedniejsza dla lekcji wuefu niż meczów najlepszych drużyn świata. Podobnie ślepe pędzenie do stojącej na linii piłki, które zawsze kończyło się głupim wybiciem na aut czy róg lub nawet samobójem.

Ciekawy błąd dotyczył bramkarzy – kiedy zdarzyło im się nie trafić w piłkę, to „zawieszali się” i powtarzali nieudany ruch, podczas gdy akcja żyła swoim życiem. Było to prostą drogą do głupiej bramki i replayu, którym można było się pochwalić kolegom. W oczy rzucało się też dziwne podejście twórców do

umiejętności piłkarzy. Okazywało się bowiem, że gwiazdy wszystkie statystyki miały bardzo wysokie, więc były genialne w każdym elemencie futbolowego rzemiosła. W efekcie na przykład Alessandro Del Piero okazywał się lepszym środkowym obrońcą od dowolnego polskiego stopera. Wpływ na to miało także inne niedociągnięcie – wszyscy piłkarze byli jednakowego wzrostu i postury. Nie opisano się też w przypadku rynku transferowego. Wartość piłkarzy i budżety klubów nijak miały się do logiki i na przykład na Ronaldo czy Petera Schmeichela nie mógł pozwolić sobie żaden zespół, gdyż kosztowali więcej niż były w stanie wyłożyć Barcelona i Real razem wzięte. Doczepić można było się także do niektórych zasad futbolu. Wprawdzie grę chwalono za to, że po raz pierwszy EA Sports zdołało dobrze przełożyć spalonego na język zer i jedynek, ale irytowało bardzo losowe gwizdanie fauli czy rozdawanie kartek. Pewien plus należał się jednak za karanie gry na czas bramkarza. W Fifie 98 odgwizdywano za to rzut wolny z linii pola karnego. Wprawdzie nie jest to dokładne przeniesienie przepisów (powinien być rzut wolny pośredni z miejsca przewinienia), ale i tak było to o niebo lepsze niż stosowane później automatyczne wznawianie gry przez gólkipera, które trudno nazwać jakąkolwiek karą.



Kod na wielkie głowy pojawił się w wielu grach EA Sports. Także w Fifie 98.

Widać więc, że Fifa 98 nie była pozbawiona błędów, ale na szczęście nie były one na tyle poważne, by zniechęcić do rozgrywania kolejnych meczów i rzucić graczy w objęcia konkurencji. Lub samego EA Sports, które w 1998 roku nie czekało do lata z wydaniem kolejnej piłki i już w marcu dało światu World Cup 98, czyli grę poświęconą mundialowi we Francji.

## DOGRYWKA

O ile w przypadku Fify 98 pośród chóru pochwał zdarzały się pomruki niezadowolenia, to World Cup 98 wzbudzał ogólny zachwyty. Poprawiono bowiem inteligencję komputerowego przeciwnika, podkreślono tempo meczów, znacznie poszerzono wachlarz zwodów czy dodano nowe zagrania i animacje, dzięki którym spotkania jeszcze zyskały na wiarygodności. Uczciwie trzeba więc World Cupowi oddać, że jeśli brać pod uwagę tylko to, co dzieje się od pierwszego do ostatniego gwizdka, to wypadł on okazalej niż Fifa 98, gdyż miał jej wszystkie najlepsze elementy i jeszcze dodawał trochę od siebie. Tyle że znacznie niższa liczba drużyn i dostępnych



rozgrywek sprawiała, że po zdobyciu mistrzostwa ulubionymi reprezentacjami i rozegraniu kilku historycznych finałów warto było wrócić do Road to World Cup. Fifa 98 broniła się także w starciu ze swoją oficjalną następczynią. Wprawdzie Fifa 99 technologicznie szła o krok dalej, ale występujące w niej wszechpotężne wślizgi upodabniały mecze do rugby, psuły radość z gry i skłaniały do odkurzenia poprzedniej edycji.

A dziś? Cóż, zestawianie Fify 98 z najnowszymi piłkami od EA Sports czy Konami jest jak porównywanie volkswagena garbusa z naszpikowanymi elektroniką limuzynami. Wprawdzie te drugie prezentują się okazalej, ale brakuje im ducha


➤ Fifę 98 warto odpalić raz na jakiś czas choćby dla gry na hali.

➤ Możliwość edycji piłkarzy i drużyn to ogromny plus gry.

## Halówka



**Gra na parkiecie była pozostałością** po porzuconym przez EA Sports projekcie stworzenia piłkarskiej wersji NBA Jam. Halówka pojawiła się w Fifie 97, a jeszcze więcej radości – dzięki ulepszonemu sterowaniu – dawała rok później. Potem zniknęła i wróciła tylko raz – w Fife 11 na Wii.

zawartego w klasyce. Grom chcącym uchodzić za perfekcyjne symulacje piłki nożnej trudniej też wybaczyć wszelakie bugi i niedociągnięcia niż grze, która wchodziła do sklepów, kiedy ludzie słuchali piszczących modermów i bali się, że pluskwa milenijna cofnie cywilizację do epoki kamienia łupanego. Co jednak najważniejsze, wciąż powstają patche umożliwiające cieszenie się Fifą 98 na najnowszych maszynach. Na pewno warto po nie sięgnąć, gdyż halowe pojedynki z żywym rywalem niezmiennie dostarczają więcej frajdy niż najnowsze gry. Przetestowałem to podczas pisania tego tekstu i dlatego z czystym sumieniem mogę stwierdzić, że Fifa 98 to wciąż Najlepsza Gra Na Świecie. 



# POLICYJNA OPOWIEŚĆ

Każdy z tytułów spod znaku Police Quest był po trosze przygodówką, a po trosze symulatorem pracy policjanta. W katalogu Sierry te gry należały do najtrudniejszych i poruszały najbardziej dorosłe tematy.

☛ Fajrant w trakcie służby. Pączki, kawa, do tego burger i frytki mocno polane keczupem.

■ Marcin Kiendra

**P**ozostałe serie produkowane przez firmę Williamsów w drugiej połowie lat osiemdziesiątych kręciły się wokół bardziej luźnych spraw. Pierwszy z rodu King's Quest był baśnią przeniesioną na ekrany komputerów, następnie Space Quest parodiował klasyki kina science fiction, a przygody fajtlapy Larry'ego kierowały się w klimaty damsko-męskie z lekką nutą erotyki.

Wydawało się, że w tym gronie Police Quest będzie produkcją pełną spektakularnych akcji niczym z najlepszych filmów i seriali o gliniarzach. Pościgi po ulicach miast połączone z rozbijaniem samochodów, wymiana ognia z przestępcami, napady na banki, mroczne dzielnice pełne dilerów narkotyków - kto nie chciałby zagrać w taki tytuł? Tymczasem Sierra obrała zupełnie inny kierunek, stawiając na urealnienie gry, a jej koncepcję przyniosło samo życie. Kiedy pod koniec 1986 roku Ken Williams szukał pomysłu na kolejną serię gier z rodziny Questów, poznał Jima Wallsa, byłego oficera kalifornijskiej policji. Walls dwa lata wcześniej przeszedł na wcześniejszą emeryturę po traumatycznym przeżyciu strzelaniny na przedmieściach L.A., kiedy jego radiowóz został ostrzelany przez przestępców uciekających skradzionym samochodem. Po tym wydarzeniu, w którym otarł się o śmierć, postanowił odłożyć odznakę na bok i poświęcić się innym zajęciom, przy okazji pisząc książkę o życiu policjanta. Ken Williams, widząc potencjał autentycznej historii gliniarza z Kalifornii, zaproponował Wallsovi przeniesienie jego zawodowych doświadczeń nie na papier, a na ekran komputera. Chociaż emerytowany policjant gry kojarzył tylko z kilku partyjek Space Invaders, to chętnie przystał na propozycję objęcia posady szefa projektu zatytułowanego Police Quest: In Pursuit of the Death Angel.



## Gliniarze



Po opuszczeniu szeregów Sierry Jim Walls stworzył dla Tsunami Media jeszcze jeden tytuł o policjantach – Blue Force. Kiepska oprawa z digitalizowanymi postaciami, miały scenariusz i wszechobecna nuda pogrzebały tę grę na dobre.

Jak sam wspominał, przekonała go pozytywna atmosfera panująca wtedy w jeszcze małej firmie, w której ludzie przejawiali niezwykłą pasję do szybko rozwijającego się medium, jakim była elektroniczna rozrywka. Wspólnie z Kenem Williamsem stworzyli scenariusz gry, której głównym bohaterem został Sonny Bonds - policjant z wieloletnim stażem pracy, pełniący służbę w fikcyjnym miasteczku Lytton w stanie Kalifornia. Właściwa fabuła skupiała się na poszukiwaniach Jessiego Bainsa - tytułowego „Anioła śmierci” stojącego na czele gangu rozprawiającego narkotyki wśród lokalnej społeczności.

Istotą Police Questu miała być autentyczność. Ta produkcja w przeciwieństwie do pozostałych tytułów Sierry starała się odzwierciedlić prawdziwe życie i wydarzenia, co jak się później okazało, stało się jej piętą achillesową. Akcja gry rozwijała się dość niemrawo. W skórze Bondsa spędzaliśmy kolejne dni na nudnych odprawach i patrolowaniu ulic sennego miasteczka, a naszym głównym zadaniem było wlepianie mandatów. Postać ewoluowała, zaczynając od roli „krawężnika” i w końcu awansując na detektywa prowadzącego najbardziej palącą sprawę w Lytton. Jak to w pierwszych

POLICE  
QUEST

GRAJZ



tytułach Sierry bywało, z całym wirtualnym światem komunikowaliśmy się za pomocą klawiatury, wpisując odpowiednie komendy. W tym momencie dla przeciętnego polskiego gracza największym wyzwaniem był język angielski, którego dobra znajomość okazała się niezbędna, żeby choć trochę pchnąć fabułę do przodu. Kto był przezorny, ten zaopatrzył się w amatorską instrukcję od handlarza albo posiłkował się podpowiedziami wydrukowanymi w jednym z numerów Bajtka. Akurat w przypadku Police Questa oryginalne wydanie było bardzo pożądane. Zawierało bowiem wydrukowaną listę obecnych w grze na każdym kroku procedur policyjnych, których trzeba było skrupulatnie przestrzegać. Nie dokonaliśmy inspekcji radiowozu przed wyruszeniem na patrol? Game Over. Nie zachowaliśmy ostrożności podczas zatrzymania podejrzanego samochodu? Kula w łeb i komunikat: „Proszę załadować stan gry”. Police Quest naprawdę w wielu miejscach przestawał być miłą rozrywką na sobotni wieczór, a stawał się frustrującym kawałkiem kodu wymagającym idealnego wyczucia tematu i sekwencji zdarzeń. Ba, Sierra wprowadziła nawet

✚ Tryb jazdy radiowozem. To ten moment, w którym 99% graczy zalewała krew. Kompletnie niepotrzebne utrudnienie zabawy.

element zręcznościowy w postaci kierowania pojazdem po ulicach Lytton. Niby nic wymagającego, ale widok z góry, w którym samochód miał cztery piksele długości i sterowność cegły, skutecznie utrudniał zabawę. Każdy fałszywy ruch kończył się wypadkiem i koniecznością wczytania stanu gry. Stosowanie takich zagrywek w stricte przygodowej produkcji było bardzo nierozsądnym posunięciem. Jeżeli jednak zacinęliśmy zęby i przebrnęliśmy przez początkowe trudności, to kolejne wydarzenia nabierały tempa, przez co można było poczuć się jak w filmie kryminalnym i to w dodatku dla dorosłych odbiorców.



Pojawiały się takie kwestie jak śmierć na służbie, prostytucja czy problem przedawkowania narkotyków. Jim Walls starał się także, żeby jego produkcja niosła walor edukacyjny, stąd wspomniane procedury czy pokazanie, z jakimi niebezpieczeństwami codziennie zmagają się stróże prawa. W materiałach reklamowych Sierra chwaliła się nawet tym, że jej gra służy policjantom w nauce zawodu. W rzeczywistości chodziło o jedną akademię policyjną w Seattle, która do programu szkolenia kadetów wprowadziła zajęcie z „ogrywaniem” Police Questa. Pomimo tego poważnego podejścia do tematu gra potrafiła momentami rozśmieszyć. Znalazły się też nawiązania do innych produkcji Williamsów. I tak w porannej gazecie mogliśmy poczytać o mieście Daventry nękanym przez trójgłowego smoka,

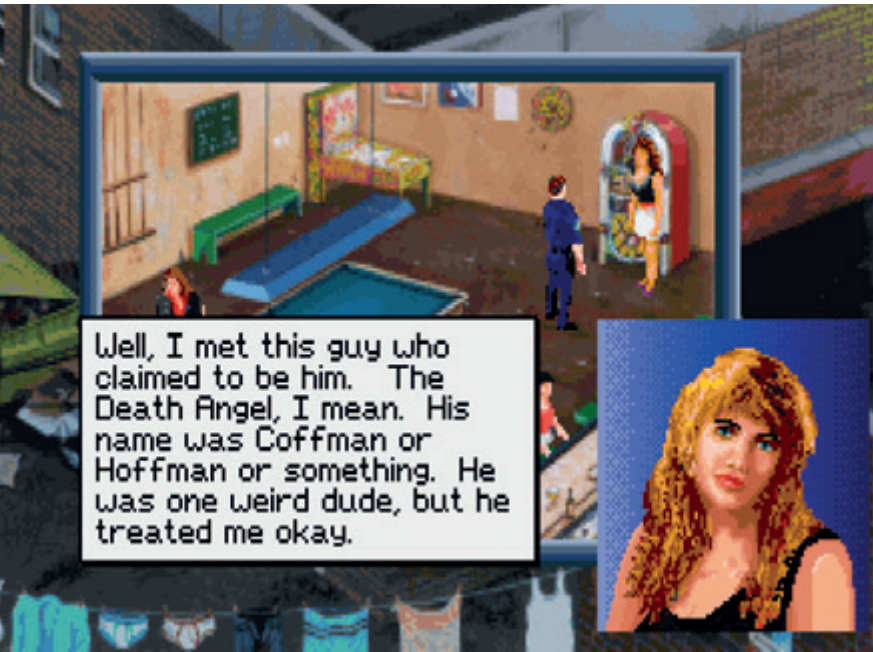
✚ Tutaj toczy się nieformalne życie policjantów z Lytton. Plotki, romanse i ustalanie wspólnych wypadków na miasto.

Score: 9 of 245 Sound: on



✚ Poranna odprawa. Dziś w programie wlepianie mandatów, przesłuchanie prostytutki i awantura o źle zaparkowany samochód.





✚ Jim Walls we własnej osobie. Czasami udzielał podpowiedzi i tłumaczył, co zrobiliśmy źle w grze.

✚ Tak się kończy jazda bez zapiętych pasów. Choć kula w głowie sugeruje coś innego...



co było aluzją do King's Quest 3, a w celi na komisariacie siedział alfons pojawiający się wcześniej w przygodach Larry'ego. Takich zabawnych sytuacji było więcej i wszystkie one pokazywały, że Jim Walls potrafił odnaleźć dystans do swojej pracy.

✚ Przesłuchania sympatycznych kelnerek to przyjemniejsza część służby policjanta w Lytton.

## Cold War



Jim Walls w przerwie pomiędzy Police Questem 2 i 3 stworzył scenariusz do gry Code-name: ICEMAN. W tym thrillerze szpiegowskim wcieliśmy się w rolę najlepszego agenta CIA z zadaniem uratowania porwanego przez Rosjan amerykańskiego ambasadora. Wyszedł z tego przeciętniak.

Od strony technicznej produkcja wyglądała jak „skórka” nałożona na inne przygodówki Sierry. Nic dziwnego, ponieważ wszystkie te tytuły napędzała pierwsza generacja autorskiego silnika Sierry nazwana AGI. Generował on grafikę w szesnastu kolorach i niskiej rozdzielczości 160x200 pikseli. Niby niewiele, ale w tamtych czasach tyle wystarczyło, żeby stworzyć namiastkę wirtualnego świata, w którym rozgrywała się policyjna opowieść (pod warunkiem, że wyłączyliśmy męczący dźwięk z pecetowego bzyczka)

Podobnie jak inne pierwsze Questy, gra doczekała się zremasterowanej wersji, która ukazała się w 1992 roku. Odświeżony tytuł hulał na nowym silniku SCI, który szedł z duchem czasu i oferował

przemodelowany interfejs oraz współczesną oprawę. Grafika wyglądała świetnie w 256 kolorach na kartach VGA, a z głośników dobiegała muzyka generowana przez karty Sound Blaster. Mozolne wklepywanie komend z klawiatury odeszło w przeszłość i zostało zastąpione systemem ikon pozwalających postaci komunikować się z otoczeniem. Scenariusz pozostał generalnie bez zmian, chociaż w kilku miejscach mocno przebudowano dialogi, a niektóre lokacje zmieniły wygląd. Jednak najbardziej istotnym elementem było uproszczenie rozgrywki przez eliminację tak zwanych punktów bez powrotu oraz likwidację większości irytujących

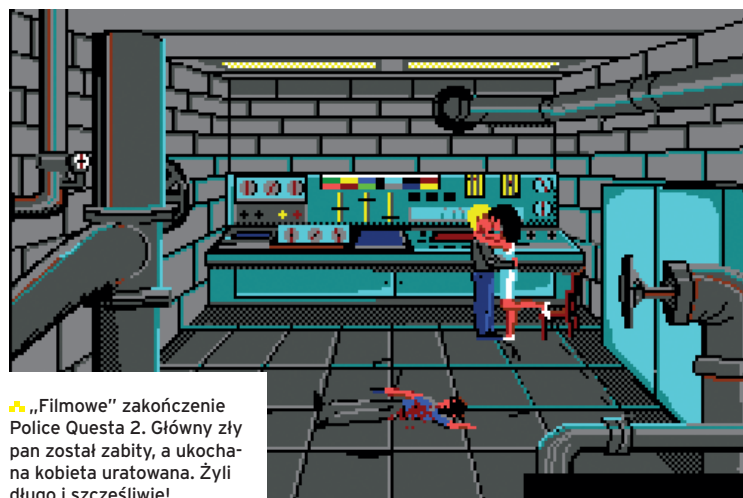
momentów, w których postać notorycznie ginęła z byle powodu. Ken Williams kazał też pozbyć się fragmentów z kierowaniem radiowozem, ograniczając je do wygodnego trybu autopilota.

## ZEMSTA ANIOŁA ŚMIERCI

Police Quest sprzedał się całkiem dobrze, chociaż nie odniósł aż takiego sukcesu jak pozostałe przygodówki Sierry. Ponieważ Jim Walls miał w zanadru jeszcze kilka ciekawych pomysłów, dostał wolną rękę do przygotowania kontynuacji. Główną osią scenariusza niczym w typowym sequele była zemsta.



Sonny Bonds zaliczył też gościnny występ w pierwszej części Larry'ego, arestując podrywacza za sianie zgorzenia w miejscu publicznym. Szkoda, że Sierra nie robiła więcej podobnych crossoverów.



„Filmowe” zakończenie Police Questa 2. Główny zły pan został zabity, a ukochana kobieta uratowana. Żyli długo i szczęśliwie!



Jessie Bains ucieka z więzienia z zamiarem zabicia wszystkich, którzy przyczynili się do wsadzenia go za kratki. Zagrożone jest życie nie tylko naszego bohatera, ale też jego ukochanej kobiety Marie oraz innych oficerów z komisariatu. Sonny Bonds wyrusza więc w szaleńczy wyścig z czasem, aby raz jeszcze dopaść „Anioła śmierci”. Tym razem zgodnie z kanonem policyjnych filmów i seriali lat osiemdziesiątych dostaje do pomocy partnera z wydziału zabójstw (z obowiązkowym wąsem), który niestety poza kilkoma kwestiami dialogowymi nie wnosi do rozgrywki niczego konkretnego.

Police Quest 2: The Vengeance (1988) nadal bazował na sterowaniu

Typowe wyposażenie szafki gliniarza. Broń w kaburze, kajdanki i obowiązkowy plakat z miss marca 1987.

z klawiatury bez możliwości używania myszki, chociaż interfejs uległ pewnym ulepszeniom. Gra podczas wpisywania komend uruchamiała pauzę, co pozwalało zaoszczędzić nerwów, zanim postać wpadnie w poważne tarapaty.

Poruszanie się po ekranie było sprawniejsze i Sonny wreszcie zważniej docierał do celu, nie blokując się o elementy otoczenia. Grafika, choć wciąż w trybie szesnastu kolorów, była zdecydowanie czytelniejsza niż w poprzedniej części, a to za sprawą rozdzielczości podniesionej do 320x200 pikseli. Dla samej zabawy w policjantów i złodziei najważniejsze było ułatwienie życia grającym. Mniej było ślepych zaułków, po których ratowała nas tylko opcja załadowania stanu gry, mocno ograniczono uporczywe policyjne procedury, które wcześniej nie zdały egzaminu, oraz całkowicie pozbyto się irytującej sekcji zręcznościowej z dojazdem do celu radiowozem.

Jednak Sierra nie byłaby sobą, gdyby nie pozostawiła momentów, w których nasza postać ginie w najmniej oczekiwanym momencie. Tym razem mogliśmy stracić życie pod kołami innego pojazdu (na przejściu dla pieszych!), przypadkowo utonąć w jeziorze, dostać zabłąkaną kulę czy śmiertelnie zatruć się toksynami w kanałach.

Sama struktura gry pozostała podobna. Kolejne wydarzenia były zaplanowane przez twórców liniowo i zawsze odnosiły się do głównej fabuły. Jedynym skokiem w bok była akcja z porwaniem samolotu przez muzułmańskich terrorystów. Całe szczęście, że na pokładzie był nasz dzielny bohater, który dwoma celnymi strzałami położył trupem porywacza i rozbroił bombę ukrytą w luku bagażowym (o ile przecieśliśmy odpowiedni kolor kabelka przy zapalniku).

Interesujący jest też polski wątek z grą Police Quest 2. Na Zachodzie w oryginalnym wydaniu w pudełku znajdowała się karta z kodami do zabezpieczenia antypirackiego w postaci wizerunku twarzy podejrzanych, którym należało przypisać imię i nazwisko, kiedy program o to pytał. Dlatego w rodzimym czasopiśmie Top Secret przy okazji rozwiązania gry wydrukowano owe nazwiska z oryginału, co wywołało zdenerwowanie u przedstawiciela będącej pod skrzydłami Sierry firmy Dynamix, która wcześniej przekazała redakcji do przetestowania kilka gier (dość niespotykana rzecz w tamtych czasach). Sprawę udało się jakoś załagodzić, ale jak widać, przed 1994 rokiem panowała u nas wolna amerykanka w kwestii poszanowania praw autorskich.



W ogólnym rozrachunku Jim Walls był bardzo zadowolony z tego, jak udało mu się zaprojektować Police Questa 2, który na zawsze pozostał jego ulubioną odsłoną serii. Również odzew dziennikarzy i prasy był pozytywny. Chwalono usprawnienia w rozgrywce i ciekawy scenariusz, a prawdziwi policjanci pisali do wydawcy listy o tym, jak dobrze bawili się w wirtualnym odpowiedniku ich codziennej pracy.



Twoje mobilne biuro dowodzenia. Tryb jazdy radiowozem w trzeciej części ograniczono na szczęście do minimum.

## SONNY IDZIE NA EMERYTURĘ

Trzecia część była więc pewniakiem, chociaż przyszło czekać na nią aż trzy lata. Police Quest 3: The Kindred ukazał się w 1991 roku i korzystał ze wspomnianego wcześniej interfejsu SCI. Fabuła gry toczyła się wokół tytułowego satanistycznego kultu terroryzującego mieszkańców Lytton i mordującego przypadkowe osoby. Jedną z ofiar staje się żona naszego bohatera, która zaatakowana przez kultystę ląduje w szpitalu w stanie krytycznym. Tym razem główny wątek jest więc bardziej osobisty i pomiędzy kolejnymi rozdziałami śledztwa obserwujemy Sonny'ego Bondsda czuwającego w szpitalu przy ukochanej. To był dobry ruch ze strony Sierry, ponieważ nadaje grze większej głębi i ludzkich emocji. Rozgrywka skupia się na przeszukiwaniu miejsc kolejnych zbrodni i gromadzeniu



Czy żona głównego bohatera przeżyje? Ukończ Police Questa 3, to się dowiesz.

Co za cholerny poniedziałek! Rano ktoś znalazł ciało w rzece, więc mamy robotę na cały dzień.

dowodów przeciwko kultystom. Pominięto akcenty humorystyczne, pchając serię w kierunku mocnego kryminału okraszonego dużą ilością przemocy, a zabawne scenki pozostawiono Larry'emu i Rogerowi Wilco w Space Queście.

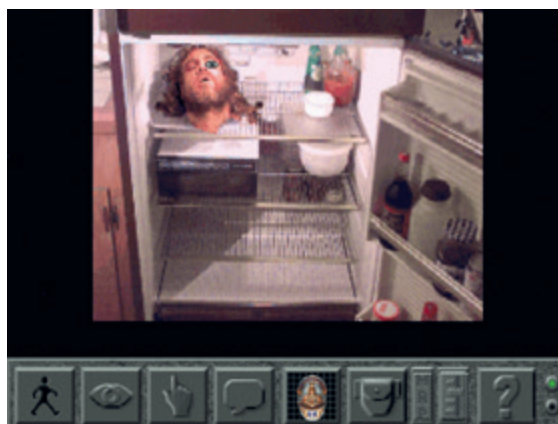
Grafika ewoluowała w kierunku ręcznie rysowanych scenerii, po których postacie poruszały się z użyciem techniki rotoskopii, co wyraźnie wpłynęło na naturalność ich ruchów. Kolejny krok w kierunku urealnienia gry to okienka ze zbliżeniami digitalizowanych twarzy rozmówców, które pojawiały się podczas dialogów (choć po prawdzie z dość ograniczoną mimiką). Wszystkie te frykasy w oprawie dostępne były dla posiadaczy pecetów z kartami VGA. Amigowcy nadal oglądali świat Police Questa w 16 kolorach i zmuszeni byli ciągle wachlować dyskietkami podczas przechodzenia do kolejnych lokacji.

Jim Walls wciąż sprawował nad produkcją pieczę, chociaż nie miał już takiej ilości swobody twórczej jak poprzednio. Sierra ciągle się rozwijała i z małej rodzinnej firmy stawała się jednym z czołowych amerykańskich deweloperów i zatrudniała coraz większy sztab ludzi pracujących równolegle nad kilkoma tytułami. Walls nie potrafił odnaleźć się w tej nowej korporacyjnej rzeczywistości, dlatego po ukończeniu prac nad grą odszedł do założonego przez byłych pracowników Sierry Tsunami Games, gdzie pracował nad inną policyjną opowieścią zatytułowaną Blue Force. Pomimo rozstania się z ojcem Police Questa Williamsowie nie zamierali rezygnować z kontynuowania serii. Czwarta odsłona (już bez numerka w nazwie za to z podtytułem Open Season) pożegnała się z dotychczasowym bohaterem i wcieliła nas w rolę Johna Careya, detektywa z wydziału zabójstw. Pieczę nad produkcją objął Daryl F. Gates, były szef policji L.A., kojarzony w tamtym czasie z kontrowersyjnymi metodami pracy, w których popierał stosowanie przemocy wobec podejrzanych. Fikcyjne Lytton znane z poprzednich części zastąpiono Los Angeles, a fabuła





opierała się na poszukiwaniu psychopatycznego mordercy policjantów. Nowy Police Quest poszedł w stronę mocnego thrillera, pokazując sceny, które do tej pory nie były w grach komputerowych widywane. Ciało martwego dziecka znalezione na śmietniku, starcie z neonazistami, odcięta głowa w lodówce czy badanie zwłok w kostnicy to tylko część „atrakcji”, jakie oferowała gra. W momencie premiery w 1993 roku wielu recenzentów uznawało powyższe elementy za wadę, zarzucając Williamsom niepotrzebne etapowanie brutalnością i przekraczanie granic dobrego smaku. Nie mniej kontrowersyjną sprawą była oprawa wpisująca się w ówczesny trend digitalizowanej grafiki. Wydawało się, że tytuł, w którym wystąpią żywi aktorzy na tle scenografii opartej na zeskanowanych zdjęciach, jest skazany na sukces. Tymczasem historia pokazała, że wiele gier nieumiejętnie korzystających z tej techniki wyglądała wręcz katastrofalnie. Police Quest: Open Season w kwestii grafiki nie wypadł jakoś strasznie źle, ale na pewno poniżej oczekiwań. Pomimo działania w trybie rozdzielczości SVGA, na ekranie obserwowaliśmy




efekt kiepskiej digitalizacji z dużym ziarnem i małą ilością kolorów. Postacie poruszały się sztywno i ewidentnie brakowało im klatek animacji. Szkoda, że zrezygnowano ze zbliżeń na twarze podczas prowadzenia dialogów, przez co nie dało się tak łatwo odczytać emocji rozmówców. Wydawało się, że po zastosowaniu tego patentu w PQ 3 Sierra rozwinie go dalej.

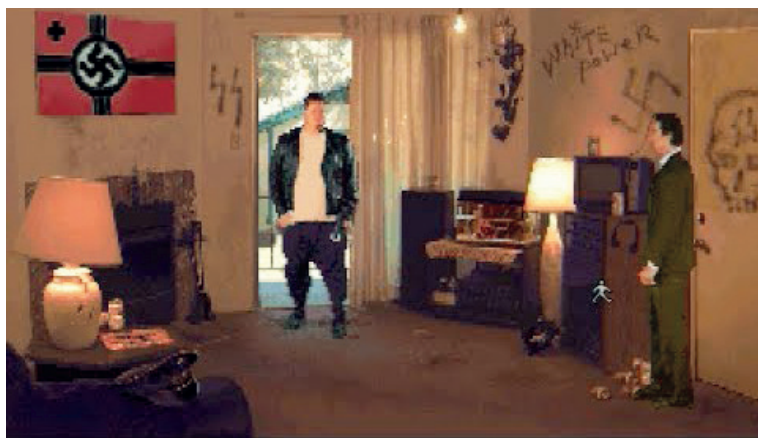
A sama rozgrywka? Wszystko kręciło się wokół odwiedzania miejsc przestępstw, zbierania dowodów i przesłuchiwanie świadków. Dało się odczuć, że to kalka rozwiązań z poprzednich części, więc

✚ Typowa wartość lodówki psychopatycznego mordercy z Los Angeles. Kiedyś ta scena bulwersowała najbardziej!



w ogólnym rozrachunku gra nie spełniła pokładanych w niej nadziei, sprzedając się najslabiej z całej serii. Zbyt dużo było tutaj też eksperymentów w kwestii oprawy i ciężkiego klimatu. Być może wierni fani bawili się dobrze, ale pozostali wybierali raczej inne produkcje, szczególnie że w tym okresie konkurencja spod znaku LucastArts miała już solidny katalog znakomitych tytułów. Open Season stał się więc ostatnią przygodówką w świecie Police Questa. Dotychczasowa formuła wyczerpała się, dlatego Sierra postanowiła radykalnie zmienić koncepcję serii, kontynuując ją w postaci spin-offu o podtytułe SWAT, skupiającym się na przedstawieniu działań wyspecjalizowanej jednostki policji. Powstało w sumie aż osiem części reprezentujących różne gatunki: od interaktywnego filmu FMV z ograniczoną interakcją gracza przez strategię po taktyczne gry FPS. Wielbiciele klasycznego point'n'click nie mieli więc czego tutaj szukać.

Z perspektywy czasu trudno jednoznacznie ocenić serię Police Quest. Z jednej strony dostaliśmy męczącą mechanikę i nużące fragmenty, a z drugiej niezłą fabułę, dialogi i postać Sonny'ego Bondsza. Nie da się ukryć, że dzisiaj do gry usiądą tylko najwięksi miłośnicy starej szkoły, którym przyda się dużo cierpliwości i wolnego czasu. To retro w najczystszej postaci. 



✚ „To był taki spokojny chłopak” - mówili o nim sąsiedzi. Wizyta w melinie na przedmieściach, gdzie diabeł mówi dobranoc.

**DO NOT CROSS**

The youki

Once tamed, the youki is an affectionate, but whimsical, animal. It resists all forms of disciplined training and, only if there are no dogs available, is it used to pull sleds. Certain Arctic peoples however, seem to have better mastered the secret of their domestication, and the youki is central to their daily activities.

# Benoît Sokal

Z okazji wydania Syberii 3 z **Benoîtem Sokalem** o jego karierze rozmawia Paweł Schreiber.

## PIXEL WYWIAD

**P** Chciałbym zacząć od pytania o Twoje lwowskie korzenie.

Mój dziadek był ze Lwowa, zresztą podobnie jak babcia mojej żony. Byliśmy tam dwa czy trzy razy. Dziadek spędził dużą część życia w Austrii, w Wiedniu, skąd po Nocy Kryształowej wyjechał do Belgii. Ja urodziłem się w Belgii, ale potem przenieśliśmy się do Francji. Przenosiliśmy się po Europie z miejsca na miejsce jak Kate Walker. I jak bardzo wielu Europejczyków.

**P** Byłeś znanym twórcą komiksów, aż pewnego dnia postanowiłeś zabrać się za gry wideo. Dlaczego zdecydowałeś się zrobić Amerzone?

Po pierwsze, w mojej rodzinie było wielu naukowców. Stosunkowo wcześniej miałem dostęp do porządnych pecetów. Zacząłem ich używać do pracy nad grafiką pewnie w 1993, może w 1994 roku.

Korzystanie z Photoshopa było wtedy bardzo skomplikowane. Mój wydawca interesował się takimi tajemniczymi maszynami i tym, jak można było za ich pomocą robić komiksy. Najpierw próbowałem używać ich tylko do kolorowania. To była mała rewolucja w świecie druku. Potem zobaczyłem kilka filmów takich jak „Park Jurajski” czy „Titanic”, wypełnionych komputerowymi obrazami 3D. To było dla mnie jak objawienie. A jedną z pierwszych gier wideo, które zrobiły na mnie duże wrażenie, był Myst. W latach osiemdziesiątych nie grałem w ogóle. Gry zaczęły się u mnie od Mysta i Segi Mega Drive, na której grał mój syn. Pomagałem mu trochę, naciskałem guziczki na padzie, mówiłem nawet, że to ciekawe, ale to nie było to. Za to Myst... atmosfera tej produkcji mnie po prostu zachwyciła. Kiedy ją zobaczyłem, pomyślałem, że też chciałbym kiedyś coś takiego zrobić. Zapytałem wydawcę, czy mógłbym stworzyć nie

tyle grę wideo, co przygodę multimedialną. Tak narodziło się Amerzone. Napisałem krótki scenariusz i zaczęliśmy pracę nad obrazami 3D: jednym, drugim, trzecim. Zrobiła się z tego mała gra komputerowa, potem duża. Dla mnie to była taka sama praca jak opowiadanie historii za pomocą komiksów. Tak naprawdę nie interesują mnie same gry - są dla mnie ciekawe tylko dlatego, że inaczej się w nich buduje narrację.

**P** Na ile historie, które opowiadasz w grach, wiążą się jakoś z Twoimi komiksami? Na przykład tytuł Amerzone pochodzi z jednego z Twoich komiksów o przygodach inspektora Canardo...

Gracza nie kontroluje się tak łatwo, jak czytelnika. W komiksie odbiorca musi wszystko oglądać po kolei - najpierw ten obrazek, dopiero potem następny. A w grze chodzi sobie swobodnie po jednym miejscu, potem przechodzi do innego - i nie da się zbudować takiej samej dramaturgii ani tak ściśle jej kontrolować. Trzeba opowiadać innymi środkami i bardziej kombinować, żeby osiągnąć taki sam efekt. Grę Amerzone z komiksem o Canardo łączy tylko zarys historii o białych ptakach. Cała reszta jest zupełnie inna. Canardo to policjant i komiks nie jest tak poetycki, jak gra. Ale ta historia, którą wymyśliłem w latach osiemdziesiątych, to ciekawa rzecz - chciałbym jeszcze kiedyś wykorzystać jakiś fragment wątku Amerzone.

**P** Kiedy się pisze książkę czy komiks, po prostu opowiada się pewną historię, a przy tworzeniu gry trzeba jeszcze przewidywać wszystkie możliwe reakcje i myśli gracza.

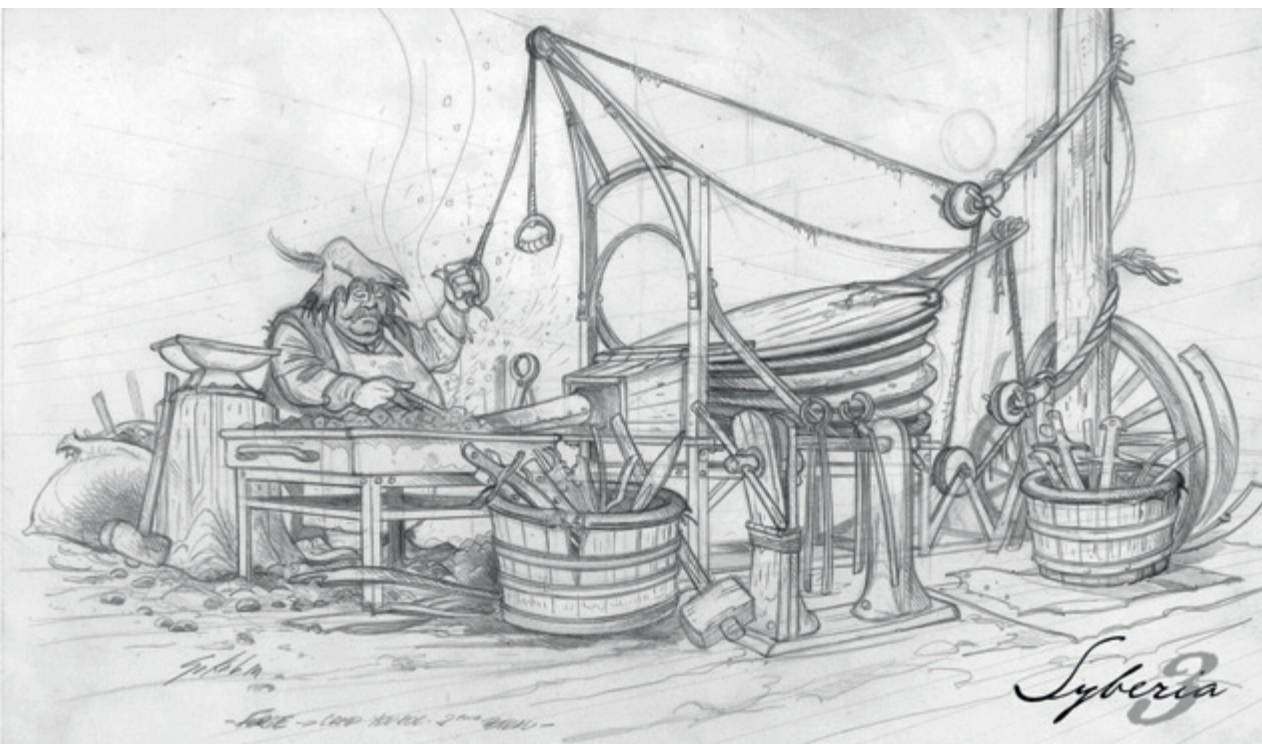
Zaczynam od zarysu scenariusza, jak normalny pisarz, a potem spotykamy się z zespołem i rozmawiamy: co gracz mógłby zrobić w tej lokacji? Musimy patrzeć



✚ Fabryka Voralbergów w Valadilene. To tu wszystko się zaczęło. W Syberię gra się nie tylko dla fabuły, ale i dla widoczków.



✚ Benoît Sokal (ur. 1954 w Brukseli) podobnie wizyjne krajobrazy jak w Syberii tworzył w innych komiksowych seriach: „Inspector Canardo”, „Sanguine” czy „Paradise”.



✚ „Stanowisko pracy jest podstawowym ogniwem w procesie pracy, w którym człowiek wykorzystuje środki produkcji dla osiągnięcia zamierzonego celu”. (M. Trzeciak, „Podstawy ergonomii”).



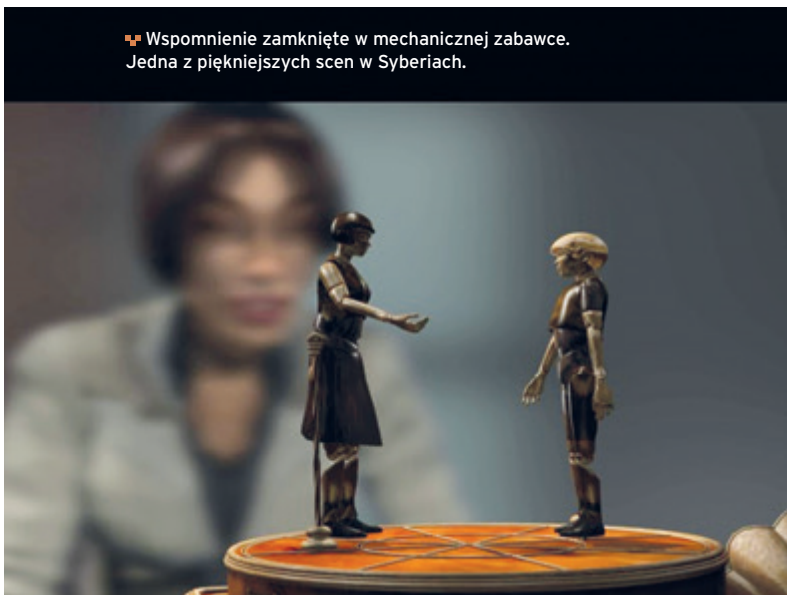


Ładne to, ale czy ma świadectwo homologacji?



Łamigłówki w Syberiach są tradycyjne - przesunąć, obrócić, dopasuj.

Wspomnienie zamknięte w mechanicznej zabawce. Jedna z piękniejszych scen w Syberiach.



w kilku kierunkach jednocześnie. Nie da się czegoś takiego robić samemu. Scenariusz gry musi tworzyć grupa czterech czy pięciu osób ciągle zarządzających burzą mózgów, żeby przewidywać działania gracza. To bardzo ciekawe, ale i skomplikowane. Ale są też rzeczy, które się nie zmieniają. Dawno temu, kiedy jeszcze studiowałem, przeczytałem niewielką książeczkę, „Morfologię bajki” Władimira Proppa. Autor pisał tam, że wszystkie baśniowe historie mają ten sam schemat. Bohater idzie z punktu A do punktu B, zdobywa magiczną broń, pokonuje potwora i idzie do zamku uwolnić królową. Tak samo działa historia policjanta, który tropi mordercę i zdobywa informacje, dzięki którym może go schwytać - to ten sam schemat. Działa u Francuzów, u Eskimosów, u Buszmenów, w Belgii i w Polsce. Dla mnie to fascynujące ponownie odkrywać go w grach wideo.

**P** W latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych pojawiła się cała fala francuskojęzycznych twórców komiksów, którzy zaangażowali się w tworzenie gier wideo - chodzi o nazwiska takie jak Philippe Druillet czy Enki Bilal. Ostatnią grą z tej fali był wydany przez White Birds Nikopol...

Druillet czy Bilal chętnie pozwalali wykorzystywać stworzone przez siebie światy i projekty w grach, ale tak naprawdę nie uczestniczyli w samej produkcji. Druillet wykonał dla Arxel Tribe pewnie kilka szkiców, mieli też do dyspozycji jego komiksy, i na tym się kończyło. Kiedy pracowaliśmy w White Birds nad Nikopolem, zapytałem Bilala, czy interesują go gry, i odpowiedział, że tak, ale nie angażował się bezpośrednio w pracę - on był przede wszystkim wielkim artystą i nie chciał zakasać rękawów, żeby wziąć się do bardziej prozaicznej roboty. Przenoszenie świata Bilala do gry było bardzo interesującym wyzwaniem - to ogromna praca, ale ciekawie było patrzeć na to przejście od komiksu do gry.

**P** Twoje interaktywne opowieści rozgrywają się w połowie drogi między baśnią a traumatyczną historią - Amerzone opowiada o dyktaturach południowoamerykańskich, Syberia o XX-wiecznej historii Europy, a Paradise o pozostałościach kolonializmu. Na ile ważne są te odwołania historyczne? Są bardzo ważne. Za Syberią stoją przede wszystkim doświadczenia moich dziadków. Zaczęłam pracę nad tą grą w roku 2000. We Francji i Belgii było wtedy wielu autorów, którzy chcieli tworzyć własne historie XX wieku. Dla mnie Syberia była taką właśnie próbą. Z Amerzone było inaczej. W Ameryce Południowej osadzone są fabuły wielu komiksów, na przykład „Pękniętego ucha” Hergé z serii przygód Tintina czy „Marsupilami” Franquina. Postanowiłem umieścić moją historię w państwie położonym między wymyślonym przez Hergé San Theodoros a Palombią z komiksów Franquina. Pomyślałem, że to sprytny zabieg literacki. Poza tym fascynował mnie Gabriel Garcia Márquez. Paradise było bardziej związane z pisarzami takimi jak Joseph Conrad. Pochodzę z Belgii, która kiedyś miała kolonię w Kongu. Kiedy na początku



lat sześćdziesiątych byłem dziesięciolatkiem, miałem w szkole prawie wyłącznie kolegów, którzy wrócili z Kongo. Myślałem, że ludzie tam hodują lwy i słonie w ogródkach. Tak sobie to wtedy, jako dziecko, wyobrażałem. Zawsze zaczynam od wyobrażonej topografii. Jesteśmy w San Francisco – to piękne miasto, ale wolałbym je sobie wyobrazić od nowa, bez niedoskonałości, na przykład bez wielkich sklepów międzynarodowych sieci...

**P** Wielu krytyków uważa, że gry przygodowe już wymarły. Ty się chyba niespecjalnie tym przejmujesz... Nie. I nie interesuje mnie, czy gra jest przygodówką, czy grą akcji. Mnie zajmuje tylko opowiadanie historii za pomocą nowych narzędzi, narzędzi XXI wieku. Każda forma ekspresji ma swój okres rozkwitu. W XIX wieku była to literatura. W wieku XX najważniejszą sztuką był film. W tym stuleciu kolej na gry wideo.

**P** Od drugiej części Syberii upłynęło wiele lat i sporo się zmieniło w świecie gier przygodowych. Czy czujesz jakąś presję, żeby coś zmieniać zgodnie z duchem czasu? W końcu Syberia 3 będzie nieco inna od poprzedniczki...

Trzeba się przyglądać tym zmianom. Myślę, że nie można by teraz zrobić gry opartej na tych samych rozwiązaniach technicznych. Lubię technologię z pierwszych Syberii, bo mogłem w nich sam rysować tła, a potem je dopieszczać w Photoshopie. W 3D to już niemożliwe. Potrzeba więcej czasu i więcej ludzi, żeby uzyskać dobry obraz. Dzisiejsza Kate Walker jest na pewno ładniejsza niż ta z 2002 roku. Porusza się lepiej. Kamera też. Ale są drobne szczegóły, których sam nie mogę zmienić. A gry przygodowe – to kwestia wyboru. Można mówić, że tradycyjne przygodówki są trochę staroświeckie, ale myślę, że mogą korzystać z nowych technologii i być nowoczesne.




Ładnie – owszem. Przytulnie – nie za bardzo.

Zawsze zaczynam od wyobrażonej topografii. San Francisco to piękne miasto, ale wolałbym je sobie wyobrazić od nowa.



**+** Odpowiedz sobie, Czytelniku: ile byś dał za taki sufit...?

**P** Czy masz jakieś konkretne pomysły na kolejne gry?

Będę pracował nad Syberią 4... Może nawet – jeszcze nie zdecydowałem – będzie się zaczynać w Polsce. Zaintrygowała mnie historia o tajemniczym Złotym Pociągu ukrytym na Śląsku. Połączyłbym ją z innymi elementami, na przykład wielkimi kopalniami soli, zrabowanymi w czasie wojny dziełami sztuki... Nie byłem jeszcze w Polsce, ale na pewno się wybiorę. Jak tylko będę w Warszawie, zadzwonię. 



# GARGOYLE GAMES

## KEEP ON WALKING MAN

„I was told a million times of all the people in my way  
How I had to keep on trying and get better every day  
But if I crossed a million rivers and I rode a million miles  
Then I'd still be where I started, same as when I started”

**Queen - „Keep yourself alive” - 1973**


 ■ Emilus

**G**dyby ktoś zapytał o grę, która najbardziej utkwiła mi w pamięci z czasów ZX Spectrum, to jednym tchem odpowiedziałbym, że Tir Na Nog. Tytuł oczarował mnie wszystkim, począwszy od grafiki, przez fabułę, a na wykorzystaniu mitologii celtyckiej kończąc. Dodatkowo świat, w którym rozgrywała się akcja, był tak bardzo odmienny od krain fantasy, jakie miałem w tamtym czasie możliwość poznać, że chłonąłem go niczym grzanka masło.

Na tamte czasy idea, technologia i sposób prezentacji gry były przełomowe. Tir Na Nog tworzył gatunek action adventure (przygodówki zręcznościowe). Przedstawiał nowy sposób ukazywania postaci bohatera: w centrum ekranu, powiększonego i poruszającego się w świecie prezentowanym w przestrzeni pseudo trójwymiarowej - nie izometrycznej, jak na przykład w Knight Lore. Dodatkowo zastosowano tak zwaną paralaksę tła (przesuwającego się płynnie na kilku poziomach), później tak powszechnie używaną we wszelkiego rodzaju platformówkach i prawie wszystkich grach na komputery 16-bitowe.

Produkcję stworzyło dwóch zdolnych informatyków, Roy Carter i Greg Follis, którzy w roku 1983 w angielskim mieście Dunland założyli firmę Gargoyle Games. To jedna z jaśniejszych gwiazd na firmamencie producentów gier na komputery 8-bitowe - jak jednak powszechnie wiadomo, im mocniej gwiazdy świecą, tym szybciej kończą swój żywot. W ciągu czterech lat aktywności (1984-1988) Gargoyle Games wyprodukowało 7 gier, z których każda uzyskiwała uznanie graczy i światowej prasy komputerowej.

Dlaczego w takim razie Brytyjczycy tak szybko zniknęli z firmamentu i co było powodem ich upadku?





Od lewej: Roger Kean – założyciel magazynu Crash, Greg Follis, Matthew Uffindell (redaktor Crasha) oraz Ted Heathcote, czyli główny inwestor Gargoyle Games.

## WALKING MAN POWSTAJE

Zacznijmy od początku. W wywiadzie dla magazynu Crash z 1985 roku Roy i Greg zdradzili, jaki był powód założenia firmy i jej nazwa.

Jako informatycy – w podeszłym już jak na twórców gier wieku przeszło 30 lat – pracujący dla firmy Hewitts mieli stałą pensję, ale cały czas nie osiągali dochodów, przy których mogliby stwierdzić, że są bogaci. Z tego też powodu postanowili zacząć tworzyć gry. Początkowo planowali produkować je na komputery Dragon, które we Francji nazywane były Gargoyle. Jednak przy rosnącej popularności maszyn firmy Sinclair zdecydowali się działać na ZX Spectrum, a nazwa Gargoyle Games pozostała.

Pierwszym tytułem była wyprodukowana w 1984 roku Ad Astra – prosty shooter rozgrywający się w kosmosie. To właśnie do jej wydania została rok wcześniej założona firma i to ona była tytułem, który pozwalał odkryć wyróżniający się innowacyjnością sposób projektowania gier Gargoyle Games.

Roy i Greg zastosowali w Ad Astrze ciekawą, na pozór trójwymiarowo-wektorową grafikę z rzutem izometrycznym i zastosowaniem sprite'ów, co było jak na tamte czasy mocną innowacją. Gra uzyskała średnią ocen 7/10. Tworzona była przy okazji normalnej pracy po godzinach, a sama produkcja trwała ponad rok – to dziesięciokrotnie dłużej niż zakładali twórcy. Wspominając kilka lat później ten okres, przyznali, że gdyby pracowali na pełnym etacie tylko nad grą, zajęłoby im to zaledwie miesiąc. Ad Astra dała obu twórcom siłę i przekonanie do kontynuacji prac nad grami, co w efekcie zaowocowało powstaniem przełomowego tytułu w historii. Mowa rzecz jasna o Tir Na Nog.



Ad Astra – pierwsza gra Gargoyle Games wydana w 1984 roku, która łączyła grafikę sprite'ową z wektorową.



Greg Follis, ojciec Walking Mana. Fotomontaż z magazynu Sinclair User z roku 1985.



## WZLOT WALKING MANA

Głównym bohaterem był Cuchulainn, który pojawiał się w mitycznej krainie Tir Na Nog zaraz przy rytualnym ołtarzu. Dodajmy, że robił to, opuszczając uprzednio świat żywych. Głównym zadaniem bohatera stało się odnalezienie czterech części Pieczęci Caluma (Seal of Calum) i połączenie ich na ołtarzu, przy okazji unikając czatującego na niego złego Sidhe. Tir Na Nog to Celttycka Kraina Wiecznej Młodości, w której nie można umrzeć, więc po spotkaniu z Sidhe przenoszni byliśmy z powrotem na miejsce startu. Niestety bez posiadanych przez siebie przedmiotów. Te pozostawały w miejscu, w którym natknęliśmy się na złego ducha.

Mechanika gry nawiązywała do początków gatunku action adventure, gdzie poruszamy się bohaterem w czasie rzeczywistym, unikając zętknięcia z wrogami, zbierając przedmioty i rozwiązując za ich pomocą kolejne zadania.

Tym, co zachwyciło wielu graczy na całym Albionie, był olbrzymi i różnorodny świat zawierający jaskinie, równiny, lasy czy góry. Zróżnicowaną magię krainy doskonale oddawała mapa opublikowana w Bajtku 1/1986, która notabene

## Tir na Nog



Pierwsza z serii gier z Cuchulainnem rozeszła się w nakładzie ponad 50,000 egzemplarzy.

Wydana na komputery ZX Spectrum, Amstrad CPC i Commodore 64.

Wszystkie większe magazyny branżowe przyznały Tir na Nog oceny w okolicach 90%, uznając za przełomową produkcję.



▲ Cuchulainn na drodze złego Sidhe - zetknięcie z nim zawsze kończyło się powrotem do punktu startu.

✦ Tír na nóg oznacza Krainę Wiecznej Młodości, czyli jeden ze światów pozagrobowych w wierzeniach ludów przedchrześcijańskiej Irlandii.



### KEEP ON WALKING MAN

Tir Na Nog odniósł na świecie duży sukces, prawie wszystkie magazyny grove przyznały mu 9/10, a na gali Golden Joystick Awards w 1984 roku otrzymał wyróżnienie. Zaraz po premierze Rob i Greg ruszyli z pracami nad kolejnymi przygodami Cuchulainna, tym razem dziejami Cuchulainna, tym razem dziejami Cuchulainna, tym razem dziejami Cuchulainna, bo przed jego śmiercią.

Nowym przebojem ze stajni Gargoyle Games stał się Dun Darach - celtyckie mistyczne miasto, do którego nasz bohater trafił, podążając śladem porwanego przez czarownicę Skar przyjaciela Loega.

Mechanika gry była powieleniem wzorca z Tir Na Nog, jednakże rozwiniętego o innowacyjne pomysły twórców. Pojawiła się większa

interakcja ze spotykanymi w mieście postaciami. Jedne z nich mogły ukraść nam na ulicy przedmioty, inne ukarać za posiadanie rzeczy pochodzących z kradzieży. Mogliśmy kupować towary w sklepach, deponować pieniądze w bankach na procent, obstarwić zakłady w kasynie, rozwiązywać zagadki, przemierzać miasto w poszukiwaniu tajnych przejść. A wszystko po to, aby odnaleźć Loega.

Sam świat gry został dopracowany w najmniejszym nawet detalu. Podpowiedzi do zagadek mogliśmy znaleźć w galerii obrazów, w położeniu pochodni, zarysach ukrytych drzwi czy szczurach. Ta dbałość o szczegóły stała się znakiem firmowym Gargoyle Games.

Dun Darach uznaje się historycznie za pierwszą grę z zaimplementowaną ekonomią miasta. Niestety przez zachowawczość dystrybutorów nie stała się pierwszą grą zawierającą dystrykt Czerwonych Latarni. Co prawda w centrum została zaprojektowana dzielnica pełna kurtyzan i dom publiczny „Lady Q”, ale przez cenzurę dostęp do niej został niestety zabroniony - natrafiamy na barierę z napisem: „Forbidden” i cóż, nie da się tam wejść, a niejeden próbował.

▼ Na ulicach Dun Darach będziemy mogli wchodzić w interakcję z bohaterami, obsługiwanymi przez proste algorytmy sztucznej inteligencji - fascynacji Roya Cartera.



stanowiła piracką kopię mapy narysowanej przez artystów dla magazynu Crash. Ówczesni redaktorzy Bajtka byli na tyle przebiegli, że podmienili napisy angielskie na napisy polskie, a miejsce, w którym artyści brytyjscy dziękują za pomoc przy przygotowaniu mapy autorom z Gargoyle Games, polscy redaktorzy zamalowali górami.

Dlaczego to tak dobrze pamiętam? Otóż właśnie przez tę pobudzającą wyobraźnię mapę, dzięki której nie mogłem oderwać się od gry przez wiele tygodni. Rozwiązanie historii miałem przed sobą w Bajtku, ale żeby tę produkcję ukończyć, trzeba było się nie lada napocić.

Oprócz bogatego świata gry zachwycała również wykonana w 64 klatkach animacja dużej postaci głównego bohatera, która podczas podróży poruszała się po ekranie w płynny i dotąd niespotykany w grach sposób.

Tak oto Gargoyle Games stworzyło wyjątkowy i pionierski w grach komputerowych rodzaj wizualizacji głównego bohatera, nazwany WALKING MAN.

Po raz kolejny innowacyjność i rozwój systemu Walking Man przyniosły twórcom sławę i pieniądze, dzięki czemu mogli zacząć snuć związane z rozwojem serii plany na przyszłość.

I tak po sukcesie Dun Darach powstał Marsport - rozwinięcie wszystkiego, co było dobre w poprzednich dwóch tytułach, i dodanie całkiem sporo nowej zawartości. Tym razem technologię Walking Man przeniesiono do świata przyszłości - na Marsa. Mapa miasta została znacznie powiększona, dodano dużo więcej miejsc interaktywnych. Dzięki zastosowaniu wind pojawiła się pionowa oś poruszania się po kosmicznym świecie. Dodatkowo została dodana możliwość strzelania do Obcych z pistoletu laserowego, a także nowy system punktów przyznawanych za rozwiązane zagadek i minigry.

Marsport miał stać się pierwszą częścią trylogii sci-fi Siege of Earth, której głównym bohaterem był John Marsh. Jako przedstawiciel ziemskiego ruchu oporu wysłany został do opuszczonej marsjańskiej kopuły. Jego zadaniem było zdobycie planów mających wzmocnić ludzkość w walce z insektoidalną rasą Obcych Sept. Niestety, kolejne części trylogii, Formax i Garth, nigdy nie powstały.

## Marsport

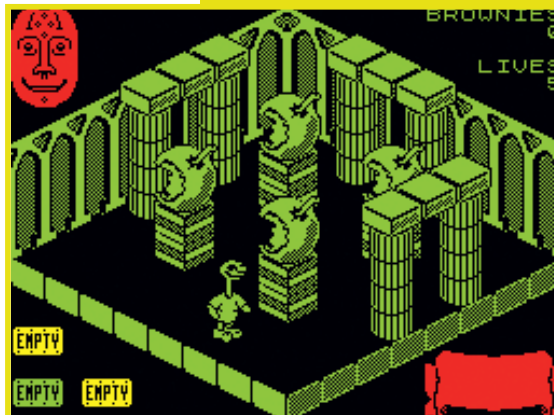


Pierwsza część z planowanej serii Siege of Earth dziejącej się w przyszłości w kosmosie. Kontynuowała sukces technologii Walking Man i została wydana na komputery ZX Spectrum i Amstrad CPC.

✦ Wit John Kepler Marsh - główny bohater gry Marsport - w trakcie spotkania z przedstawicielami obcej insektoidalnej rasy Sept.



✦ Mapa świata Tir Na Nog opublikowana w magazynie Crash. Skopiowana i przetłumaczona na język polski w Bajtku.



✦ Sweevo's World w 1986 roku było pierwszym eksperymentem Gargoyle Games z popularną w tamtych czasach grafiką izometryczną.

## Dun Darach



**Dun Darach to prequel Tir Na Nog,** w którym Cuchulainn musi odnaleźć swojego przyjaciela Loega. Dun Darach po irlandzku oznacza „dębowy fort”. Gra została wydana w roku 1985 na komputery ZX Spectrum i Amstrad CPC. Odniosła jeszcze większy sukces niż jej poprzedniczka.

Zespół zaczął się rozrastać, a koszty produkcji stały się powiększać. Rozpoczęły się eksperymenty. Dla zabawy powstała gra Sweevo's World, wykorzystująca modny w tamtych czasach rzut izometryczny (jak w Knight Lore). Niestety produkcja nie odniosła sukcesu. Zespół po raz ostatni w swojej historii wrócił do innowacyjnej technologii Walking Man i stworzył Heavy on the Magick.

Heavy on the Magick jest historycznym apogeum twórczości Gargoyle Games. Wykorzystana technologia Walking Man została odświeżona i zmieniona na potrzeby gry, którą można uznać za prekursora gier fabularnych. Nasz główny bohater, młody adept czarnej magii Axil, musiał wydostać się z osadzonego w świecie fantasy Graumerphy lochu Collodon's Pile. Lochy wypełnione były potworami, duchami i demonami, które biedny Axil musiał pokonać sprytem, siłą lub magią. W trakcie misji zdobywaliśmy doświadczenie i rozwijaliśmy czarnoksiężskie moce. Ciekawą innowacją był specjalny system wprowadzania poleceń - tak popularny w grach przygodowych w późniejszych latach. Zmieniono też sposób poruszania się po świecie gry:

z pseudootwartego (znanego z Tir Na Nog i Dun Darach) na podzielony na komnaty, pomiędzy którymi przeskakiwaliśmy, przechodząc z jednej lokacji do drugiej. Twórcy planowali rozwój także i tej serii, o czym informowali w instrukcji do gry - niestety po Heavy on the Magick przyjęli inny model biznesowy i zmienili swoje plany.

## ZWROT WALKING MANA W KIERUNKU ZŁOTA

Pod koniec roku 1986 w magazynach growych ukazała się reklama nowej firmy FTL (Faster Than Light), która w rzeczywistości była nowym szyldem Gargoyle Games, pod którym Greg i Roy mogli tworzyć gry zręcznościowe (arcade).

Pierwszym tytułem wydanym w 1987 roku był Light Force, klasyczna strzelanka z widokiem izometrycznym i przesuwającym się z góry na dół ekranem. Oczywiście również i tutaj Roy i Greg musieli dodać coś od siebie. W tym przypadku gra posiadała niewiarygodnie barwną scenografię, wyjątkową jak na zaledwie 8 dostępnych na ZX Spectrum kolorów. I tym razem twórcy przesunęli granicę technologiczną 8-bitowego komputera o piksel dalej.

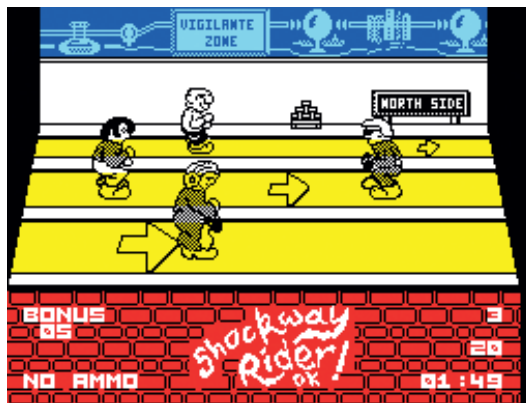
## Magick



**Heavy on the Magick to apogium twórczości Gargoyle Games.** Prekursor gier fabularnych z innowacyjnym systemem wprowadzania komend. Inspirowana okultyzmem Aleistera Crowleya.



➤ Główny bohater Axil w poszukiwaniu wyjścia z magicznego lochu. Na dole ekranu przełomowy system statusu gry i wprowadzania komend Merphish.



➤ Futurystyczny Shockway Rider, wydany pod szyldem FTL, w którym walczyliśmy o życie na pasach transmisyjnych przejść podziemnych przyszłości.



➤ Light Force w przełomowy sposób rozszerzał skromną paletę barw ZX Spectrum.

## Light Force



Pierwszy tytuł od FTL. Dynamiczna strzelanka z muzyką Roba Hubbarda, który także udźwiękował pozostałe tytuły FTL. Technologicznie była wydarzeniem roku 1986. Wydana na komputery ZX Spectrum, Amstrad CPC i Commodore 64.

Fabularnie była to typowa strzelanka z pięcioma różnymi światami, w których atakowały nasz statek hordy Obcych. Jednak pod względem graficznym, animacyjnym i kolorystycznym była to mała rewolucja, którą dostrzegł Crash, przyznając Light Force ocenę 91%. To był dobry początek na nowej, zręcznościowej drodze twórczego życia Grega, Roya i ich nowej marki FTL.

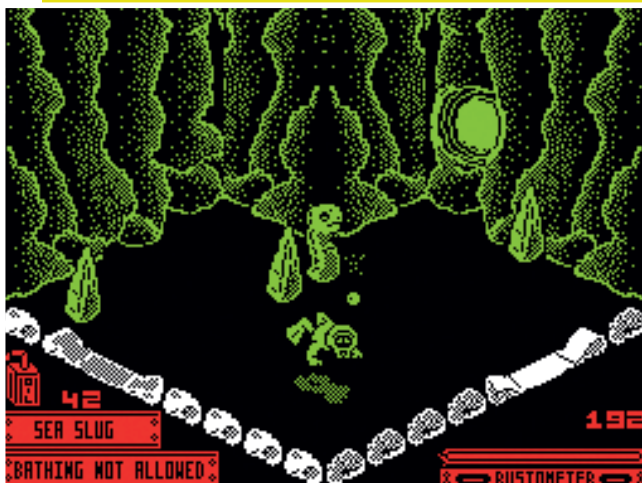
Drugim tytułem wydanym przez FTL okazał się Shockway Rider. Był to kolejny oryginalny pomysł na grę: w futurystycznej wizji twórców ludzie przemieszczali się za pomocą taśm transportowych, a zadaniem gracza było przejechanie całego miasta. Po drodze napotykaliliśmy gangi z przyszłości, których przedstawicieli musieliśmy pokonać sprytem, pięściami, bądź znaną po drodze amunicją, za którą służyły nam puszki, cegły i inne śmieci. Gra niestety nie stała się przebojem.

Aby podratować budżet, FTL zdecydowało się wrócić do serii Sweevo, wypuszczając Hydrofool, który był jednak mocno odtwórczy zarówno dla niej, jak i w stosunku do całego rynku gier. Były to nowe przygody Sweevo, tylko tym razem pod wodą. Nic dziwnego, że gracze nie zaufali twórcom i produkt nie odniósł komercyjnego sukcesu.

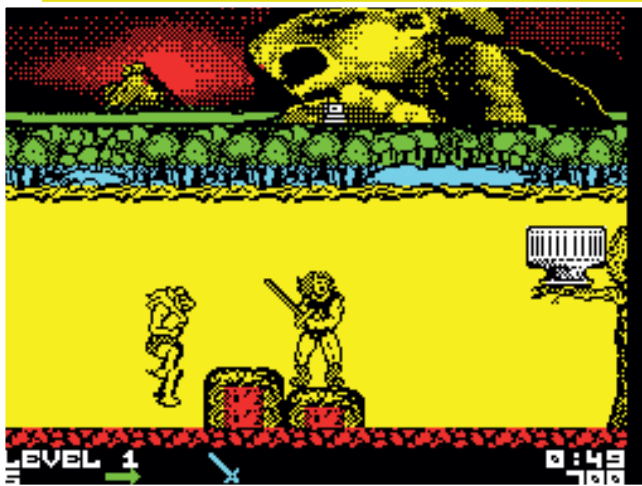
Po serii porażek Greg i Roy przeszli z fazy rozwoju firmy do minimalizowania strat.



➤ Scooby Doo przygotowany na zamówienie Elite Systems wykorzystywał technologię Walking Man.



➤ Hydrofool – nieudany powrót do serii Sweevo's World – wydany na szybko dla ratowania budżetu firmy.



➤ Wyprodukowany na zlecenie Elite Systems Thundercats wykorzystywał zarówno technologię Walking Man, jak i paralaksę.

## WALKING MAN UPADA

Od roku 1986 Gargoyle Games po cichu realizowało projekty dla prężnego brytyjskiego wydawcy Elite Systems. I kiedy ów przestał sobie radzić z projektem powstającym na licencji filmu „Scooby Doo”, zwrócił się do Grega i Roya, żeby podjęli się stworzenia gry od zera.

W ten sposób powstała poprawna, ale nie przełomowa platformówka, w której widać charakterystyczny odcisk technologii Walking Man. Niestety zauważalny był też „kaganiec” licencyjny, który widoczny jest również w dzisiejszych produkcjach powstających na licencji filmowej.

Drugą pozycją Gargoyle Games wykonaną na zlecenie Elite Systems była adaptacja filmu animowanego „Thundercats” i mimo że została przyjęta przez graczy przychylniej niż „Scooby Doo”, to niestety nie uchroniła Gargoyle Games i FTL od upadku.

W tym samym roku Greg i Roy stworzyli na zamówienie firmy jeszcze jedną ciekawą grę – opowiadającą o wyścigach ciężarówek Supertrux.

Pomysł założenia FTL, wydającego szybko gry zręcznościowe, które miały poprawić przepływ gotówki i pozwolić nabrać wiatru finansowego w żagle Gargoyle Games, niestety nie wypaliły.

Największy atut duetu stanowiła technologia Walking Man, która nie tylko była odkrywcza, ale także wyróżniała gry z jej wykorzystaniem, co w połączeniu z dbałością o detale i ciekawe rozbudowane historie pozwalało tworzyć tytuły wybitne. Niestety takie produkcje tworzy się dłużej, a przez to i drożej. Co w przypadku braku zapasu dużego kapitału najczęściej kończy się finansową porażką.

Jakby tego było mało, rok 1988 stał się okresem załamania koniunktury na całym rynku gier na komputery 8-bitowe i wiele małych firm takich jak Gargoyle Games niestety zbankrutowało i na zawsze zniknęło z rynku.

## POWRÓT Z ZAŚWIATÓW

Po bankructwie Gargoyle Games w roku 1988 drogi Roya i Grega rozeszły się. Roy wrócił do programowania użytkowego, a Greg próbował ratować to, co zostało z dawnej świetności ich firmy.

Po prawie pięciu latach od zniknięcia Gargoyle Games z rynku firma Psygnosis zaprosiła panów do współpracy, żeby stworzyli pecetowy remake Tir Na Nog. Prace były dosyć zaawansowane. Wydano nawet demo, a zapowiedź gry pojawiła się w prestiżowych magazynach. Jednak tytuł do dzisiaj się nie ukazał. Po przerwaniu przez Psygnosis prac nad reaktywacją Tir Na Nog Gargoyle Games, jak i firma Cafcom Games, która powstała pod ten projekt, zostały rozwiązane, a drogi Grega i Roya rozeszły się na zawsze.

Greg i Roy odeszli z branży gier i powrócili do pracy w IT. Wrócili w to samo miejsce, z którego chcieli uciec prawie 15 lat wcześniej, zakładając swoją firmę.

To smutna historia dwóch zdolnych ludzi, którzy stworzyli w latach osiemdziesiątych prawdziwy pre-indie-house, zanim to jeszcze stało się modne, i którzy – podobnie jak wiele podobnych teamów dzisiaj – niestety skończyli, wracając do spokojnej branży IT. Porzucając pogoni za marzeniami tworzenia przebojowych gier mogących odnieść olbrzymi sukces i rozejść się na świecie w milionach egzemplarzy, co pozwoliłoby tworzyć kolejne wirtualne światy, które nie byłyby skrupowane finansowymi kagańcami.

Kto wie, jakby się potoczyła historia Gargoyle Games dzisiaj – przy zbiórkach na Kickstarterze, dużych i bogatych wydawcach czy budżetach gier oscylujących nierzadko w okolicach kilkunastu milionów dolarów.

Tego raczej się nie dowiemy, chociaż kto wie, co przyniesie jutro... 📌

# SECRET

# LEVEL



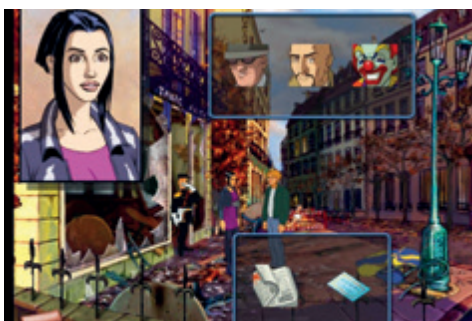
**74** Dziewiąty odcinek amigowego story. Na warsztacie mamy dwa modele – Amigę 4000T oraz CD32. Oba produkty mogły jeszcze uratować Commodore...



**76** Nasz fruwający reporter dotarł do Tony'ego Swattona – słynnego kowala, który produkuje rekwizyty do wielu filmów oraz... świata Azeroth.



**78** Po roku przerwy powracamy do Doliny Krzemowej w poszukiwaniu growych legend.



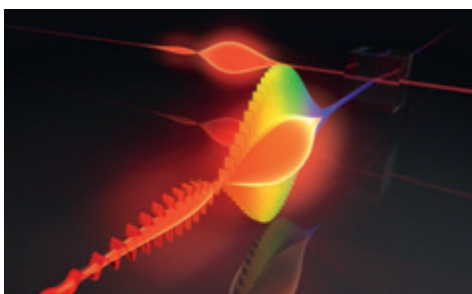
**86** Historia grania na komórkach, kolejne przełomy, rewolucje i stan obecny wielomiliardowego przemysłu.



**90** Debiutujemy z nową rubryką planszówkową i karcianą!



**92** Krupik zmienia się w cyfrową archiwistkę, która wydobywa nieznanne historie elektronicznej rozrywki.



**96** Fotonowe regaty. Kosmiczni wizjonerzy wypatrują czasu, gdy wielkie odległości przestaną być problemem.

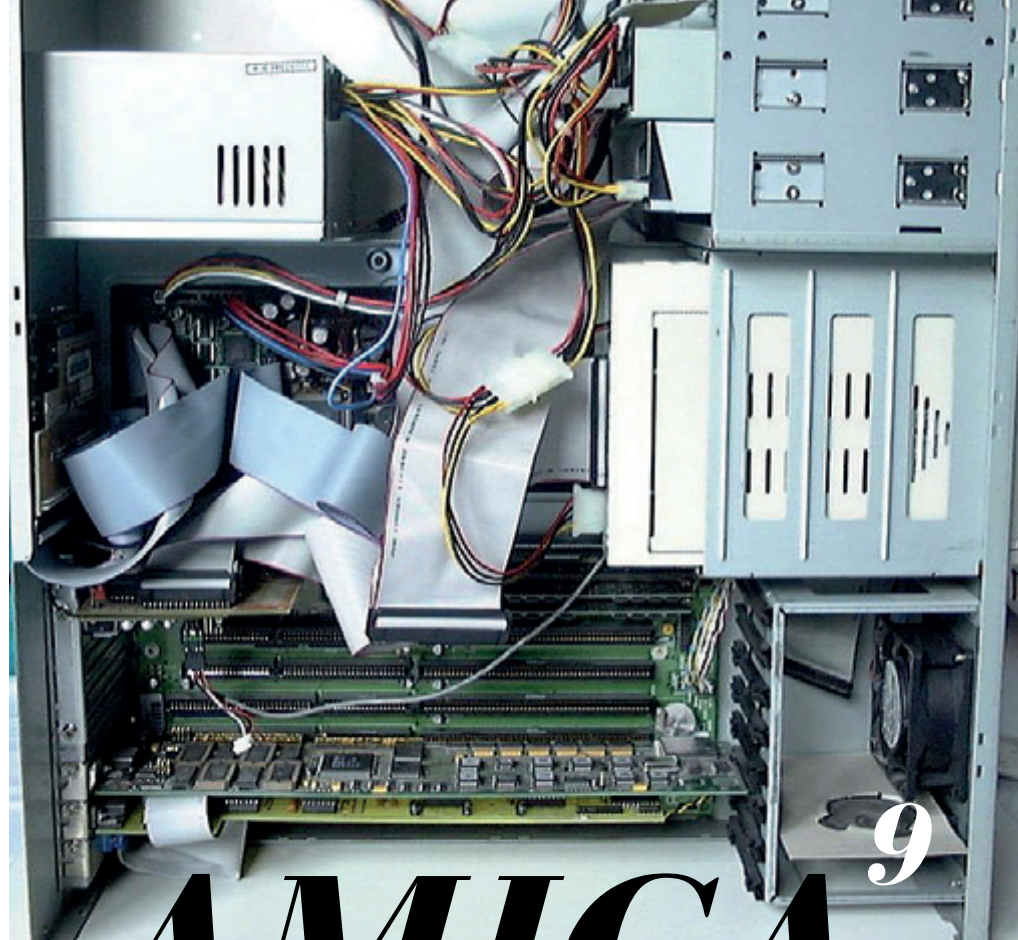


**98** Jak co miesiąc cierpliwie wypatrujemy kolejnego odcinka KDP.

Rok 1993 to kolejny z serii wyjątkowo chudych lat w Commodore. Błędne decyzje: niedostatecznie szybki rozwój platformy, brak [dobrych] nowych modeli mogących zastąpić A500 i A2000, nieprzemysłane modele CDTV, A600 i A500+ oraz uporczywe trzymanie się produkcji nierentownych komputerów klasy IBM PC pod marką Commodore powodowały w firmie ogromne straty finansowe.

■ Tomasz Marcinkowski

**A**miga 1200, pomimo sukcesu w Europie, nie była w stanie zapewnić dostatecznych zysków. Podjęto zatem śmiałą decyzję o zaprojektowaniu taniej konsoli mogącej konkurować z produktami Nintendo i Segi. Projekt pod nazwą kodową „Spellbound” oparty został o konstrukcję Amigi 1200 - zawierał procesor MC68EC020 taktowany 14 MHz, 2 MB pamięci RAM i chipset AGA. Jako jedyny nośnik danych przewidziano oparty o standardowe podzespoły (między innymi głośnicę SONY KSS-210A używaną do dzisiaj w tanim sprzęcie audio) tani napęd CD-ROM o podwójnej prędkości. Całość zamknięto w zgrabnej ciemnoszarej obudowie. Do urządzenia dodawano joystick z 7 przyciskami funkcyjnymi oraz dwie gry: Oscar i Diggers na płycie CD.



# AMIGA 9

■ Wnętrze Amigi 4000T oferuje potężne możliwości rozbudowy. Wydajna wentylacja wnętrza nie narusza znanych z desktopa kłopotów z przegrzewaniem się sprzętu.

■ Rarytas



**Commodore Amiga 4000T** – wyprodukowano zaledwie około 200 sztuk, do dziś przetrwało około 60 – zostały opisane i skatalogowane na [www.bigbookofamiga-hardware.com](http://www.bigbookofamiga-hardware.com)

Amiga CD32 - tak brzmiała jej rynkowa nazwa - była pierwszą dostępną na rynku konsolą 32-bitową i jednocześnie pierwszą tego typu maszyną oferującą napęd CD-ROM wbudowany fabrycznie. Urządzenie po raz pierwszy zaprezentowano 16 lipca 1993 roku w Science Museum w Londynie. Commodore wyraźnie próbowało zwrócić się ku krajom Centralnej Europy, bowiem trzecia w kolejności prezentacja CD32 odbyła się 12 sierpnia 1993 roku w Warszawie. Zakładana początkowa cena urządzenia wynosiła 399 dolarów i była dość atrakcyjna w porównaniu do na przykład debiutującego w niemal tym samym okresie 3DO (699 dolarów).

Wydawało się, że będzie to ogromny rynkowy sukces, ale tradycyjnie popełniono potężny błąd. Tym razem nawaliła nie konstrukcja sprzętu, a logistyka i zarządzanie. W tamtym okresie Commodore musiało zapłacić firmie Cad Track 10 milionów dolarów za

patent numer US4197590, czego nie uczyniono na czas. Patent dotyczył „sposobu dynamicznego wyświetlania elementów przechowywanych w pamięci” („Method for dynamically viewing image elements stored in a random access memory array”) przy użyciu funkcji XOR. Sąd federalny zabronił Commodore importu swoich produktów do USA, przez co wytworzony na Filipinach zapas CD32 nie mógł być sprzedawany w Stanach, dopóki Cad Track nie otrzyma zapłaty. Spowodowało to tylko pogłębienie kryzysu w firmie.

Tymczasem Amiga 4000, pomimo znaczącej ewolucji w porównaniu do A3000, nie do końca była tym, czego oczekiwał rynek. Wciąż brakowało miejsca w obudowie, w dodatku wnętrzu komputera nie zapewniało dostatecznej cyrkulacji powietrza, przez co wszelkie dodatkowe karty niemiłosiernie się grzały. Ponieważ komputer oparto o budżetową specyfikację

■ **Ultimate Body Blows.** Mordobicie będące czymś pomiędzy *Mortal Kombat* i *Street Fighter*, nigdy jednak nie osiągnęło takiego sukcesu jak wyżej wymienione.



■ **Microcosm.** Czysto arcade'owa kosmiczna strzelanka, chwalona za znakomity soundtrack i oprawę graficzną, niestety o przeciętnej grywalności.



■ **Litil Divil.** Komiksowa grafika, zabawna oprawa, ciekawa wielowątkowa fabuła - przepis na sukces? Być może, ale gra raczej celowała poza target przeciętnego konsolowca.



orientowała się w tym, co i gdzie leży w magazynach firmy, był Petro Tyschtschenko, wieloletni pracownik Commodore, w tamtym okresie dyrektor działu logistyki. Drugim człowiekiem, którego interesowało wznowienie produkcji Amigi, był David Pleasance - dyrektor firmy Commodore UK, która była ostatnią spółką-córką Commodore przynoszącą zyski w chwili upadłości, i to w niej upatrywano nadzieję na to, że Amiga utrzyma się na rynku. Tak się jednak nie stało... ■

Amiga CD32 – w tandemie z A1200 miała szansę uratować Commodore. Znowu zabrakło szczęścia.

niewdrożonych do produkcji modeli 3200/3400, brakowało uznanego wtedy za standard w komputerach aspirujących do miana profesjonalnych złącza SCSI. Commodore zdawało sobie z tego sprawę i w oparciu o technologię użytą w A4000 opracowano model w przepastnie wielkiej obudowie Tower - A4000T. Ilość gniazd rozszerzeń zwiększono do pięciu i dodano kontroler Fast SCSI. Ilość zatok na napędy 5.25" zwiększono z 1 do 5. Amigę 4000T wyposażono w procesor MC68040/25 MHz na karcie A3640. Niestety, Commodore zdołało wyprodukować za ledwie około 200 sztuk A4000T, które rozdysponowano deweloperom jako egzemplarze testowe. Bankructwo firmy oficjalnie ogłoszono 29 kwietnia 1994 roku i zaprzestano wszelkiej aktywności, w tym produkcji urządzeń. Rozpoczęły się rozmowy z syndykiem masy upadłościowej o sprzedaży pozostałych zapasów części oraz licencji do użycia technologii Amigi. Osobą, która najlepiej

■ **Amiga CD32** - w zasadzie Amiga 1200 zamknięta w szarej, małej obudowie z dodanym napędem CD. Da się ją rozbudować o dysk twarde czy szybszy procesor.





Pracownię Tony'ego można odwiedzić wirtualnie na stronie swordandstone.com.

# Hefajstos z Hollywood

**Tony Swatton** to jeden z tych ludzi, którzy byli wszędzie i widzieli wszystko. To ten facet wykuł młot Thora i szpadę Zorro, zmontował mury, za którymi kryła się Armia Ciemności, i uzbroił połowę Azeroth. Bartek Czartoryski odwiedził kalifornijską pracownię hollywoodzkiego kowala.

**P** Tony, nie mogę od razu nie zapytać o to, jak zainteresowałeś się tym cokolwiek nietypowym zajęciem? Podejrzewam też, że chłopakowi z Anglii niełatwo było przebić się do Hollywood?

Prawda, urodziłem się w Anglii i to, o ironio, na Hammer-smith, ale długo tam nie pomieszkałem, bo rodzice zaraz przenieśli się do Kanady. A kiedy miałem siedem lat, przeprowadziliśmy się do Burbank. I wtedy zacząłem szlifować kamienie szlachetne, a potem, jako nastolatek, zainteresowałem się poważniej jubilerstwem. Gdy miałem piętnaście lat, poznałem Jody'ego Samsona, który wykonał słynne miecze Conana, i wtedy zrobiłem swój pierwszy nóż. Dalej jakoś poszło, bo zostałem członkiem grupy zwanej The Society for Creative Anachronism (Stowarzyszenie Kreatywnego Anachronizmu) i spod moich rąk wyszły

## Konwenty



Tony przygotowuje również kostiumy i rekwizyty na zamówienie osób prywatnych, które nie mogą odmówić sobie profesjonalnego (i kosztownego!) cosplayu na rozmaitych konwentach.

kolczuga i zbroja płytowa. Niedługo później otworzyłem własny interes, Swatton Enterprises. Firma szybko się rozkręciła i jeszcze przed trzydziestką robiłem metalowe rzeźby dla Disneylandu, założyłem sklep i dostałem kontrakt na zbroję dla samego Michaela Jacksona, hak z „Hooka” Stevena Spielberga i kolejne rzeczy dla Eurodisneylandu. Był to początek lat dziewięćdziesiątych.

**P** Pozwól, że zatrzymamy się na chwilę przy filmach. Miałem szczęście zobaczyć (i dotknąć!) niektórych rzeczy, które wykonałeś na zamówienie Hollywood, ale zapomniałem wtedy zapytać: kto jest odpowiedzialny za te projekty? Jak wygląda proces tworzenia rekwizytu od samego początku, jeszcze zanim złapiesz za młot kowalski?

Nie ma żadnej reguły. Czasem dostaję bardzo szczegółowy projekt albo szkic miecza czy innego elementu, jaki studio chce u mnie zamówić. A czasem produkcja daje mi sporo luzu. Na przykład kiedy robiłem rekwizyty do „Piratów z Karaibów”, przyniesiono do mojego warsztatu stary angielski miecz, na którym miałem się wzorować, wykuwając broń Jacka Sparrowa. Zazwyczaj jednak korzystam z już posiadanych zabytkowych modeli, które dobrze znam.

**P** Czy ekspansja CGI jest jakimś zagrożeniem dla twojego fachu?

Ani trochę. Jak na razie na komputerze nie da się wykreować takich detali. Czasem bywa, że wykuwam jakiś rekwizyt, a potem jest on skanowany i wykorzystywany w wersji CGI, lecz tak czy inaczej nadal potrzebny jest namacalny, materialny oryginał.

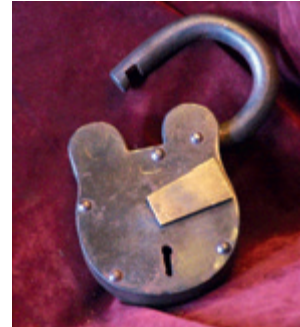
**P** Podczas pracy nad serialem „Man at Arms” wykonałeś dziesiątki różnorodnych broni, nie tylko znanych z kina czy telewizji, ale również animacji, takich jak chociażby „Czas na przygodę”, albo gier, żeby napomknąć tylko o Minecraftie i Final Fantasy. Zastanawiam się, jak dobiebrałeś odpowiednie materiały i jak podejmowałeś decyzje co do ostatecznego kształtu danego rekwizytu? Założeniem programu od samego początku było wybranie spośród fanowskich zgłoszeń interesującego projektu i wykonanie go przy pomocy historycznych technik. Oczywiście na tyle, na ile to możliwe. Przykładowo do wykucia miecza Sokki Meteora z „Ostatniego władcy wiatru” użyłem autentycznego meteorytu. A Długi Kieł Jona Snowa z „Gry o tron” to czterdzieści pięć warstw stali nałożonych na siebie sposobem znanym już wikingom. I dalej: topór Gimlego z „Władcy Pierścieni” zrobiłem aż ze stu dwudziestu ośmiu warstw stali. Za to ten użyty w filmie to aluminium i żywica!

■ Tony jest także wyspecjalizowanym jubilerem, co pozwala mu precyzyjnie oszlifować nawet najdelikatniejsze kamienie szlachetne.



■ Wykonana przez Tony'ego broń jest i funkcjonalna, i dekoracyjna.

■ Nawet pozornie zwyczajne przedmioty wykonane są z niezwykłą dbałością o detale.



■ Swatton wzoruje się na tradycyjnych projektach żywcem wyjętych z książek historycznych.

■ Kowalstwo to nie tylko tarcze i miecze, ale również i misternie wykonane ozdoby.

**P** Od paru lat pracujesz także z firmą Blizzard nad rekwizytami z Warcrafta, które wykonujesz między innymi na targi gier. Domyślam się, że to zupełnie inna robota niż wykuwanie filmowej broni, bo masz jednak do czynienia z rzeczami istniejącymi jedynie w świecie cyfrowym i często zupełnie нефункционаłnymi. Jak sobie radzisz z podobnymi trudnościami?

Owszem, wymaga to pomysłu. Z Blizzardem nakręciłem na przykład kilka odsłon „Azeroth Armory”, gdzie musiałem odtworzyć broń z World of Warcraft. Problemem była skala tego wszystkiego, bo jednak wykonane przeze mnie rekwizyty musiała potrafić unieść niekoniernie nieprzeciętnie silna osoba, a jednocześnie te zbroje i miecze miały wyglądać autentycznie. Ale i tak szybko się okazało, że Gorehowl ważył przeszło dziesięć kilo, a Doomhammer ponad dwadzieścia. Dlatego musiałem je wydrążyć i zespawać stal sprężynową metodą TIG. Oczywiście znacznie łatwiej byłoby zostawić i topór, i młot takimi, jakie były, ale wtedy mało kto dałby radę je podnieść.

**P** Nie lubisz, kiedy pyta się ciebie o najulubieńszy projekt, ale nie mogę sobie odmówić przyjemności zapytania o ten najdziwniejszy, jaki kiedykolwiek ci zlecono. Gdy robiłem rekwizyty do „Hooka”, studio zamówiło u mnie dodatkowo drewnianą protezę dla pirackiego psa, lecz niestety nigdy nie wykorzystali nakręconej z nim sceny! ■



■ W latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych grove firmy z Atari na czele zasiedlały Dolinę Krzemową. Dziś pozostał z nich tylko Electronic Arts.

■ Micz

# PRZEMIJANIE W DOLINIE KRZEMOWEJ

W piątkowy poranek wziąłem aparat i pojechałem autobusem do wschodniej części San Francisco, skąd startuje okrążająca obszar zatoki kolej Caltrain. Potężna, dwupoziomowa bestia z zawsze odpowiednią liczbą wygodnych foteli stanowi najlepszy środek transportu przez komputerowe zagłębienie dla osób nieposiadających samochodu. W ciągu pół godziny z zapyziałych przedmieść nastąpiła teleportacja do jednopiętrowej zabudowy i palm, wśród których rodziły się symbole świata komputerów i elektronicznej rozrywki. Mój plan był ambitny: odwiedzić cztery dawne miejsca mocy Doliny Krzemowej.



■ Fashion Island Boulevard, na którym znajduje się (w głębi) dawna siedziba Electronic Arts. Kilkaśmetrów dalej stoi centrala Sony PlayStation.

## ELECTRONIC ARTS

Pierwszym przystankiem na mapie było San Mateo. Ziemia hiszpańskich kolonistów, którzy założyli Ranczo Much. Potem żyło tu dwóch słynnych bankierów, a w czasach bardziej współczesnych okolica stała się zagłębieniem kwiatowym, ściągając do pracy fizycznej setki imigrantów. W latach sześćdziesiątych wzniesiono większość niezbyt ciekawej zabudowy przypominającej rodzime zdrowo sypiące się domki na ogródkach działkowych. Aż wreszcie na ostatnim zakręcie swej historii San Mateo stało się najbardziej położonym na zachód ogniwem Doliny Krzemowej.

W miasteczku nie interesowała mnie jednak siedziba modnego ostatnio GoPro, lecz ślady po Electronic Arts. O powstaniu firmy opowiadał w Pixelu #06 Jeff Burton. Po tym, jak jej założyciel Trip Hawkins zabezpieczył finansowanie przez Sequoia Capital, pierwsza siedziba Electronic Arts mieściła się w Menlo Park w jednym z biur inwestora, gdzie rekrutowano nowych pracowników. Gdy wkrótce zaczął rozrastać się dział dystrybucji i pojawiła się potrzeba ekspansji, Hawkins wybrał San Mateo, żeby nie mieć daleko ze swojej słynnej luksusowej willi.

Dojazd do północnych rubieży miasteczka nie jest prosty. Na autobus czekałem prawie godzinę, a po kwadransie wyrzucono mnie tuż obok rozjazdów drogi szybkiego ruchu. Trzeba się wdrapać na estakadę i przejść jej bocznikiem nad rzeką, by oczom objawił się tak dobrze znany widok z dawnych reklamówek Electronic Arts: pięciopiętrowy budynek o białej fasadzie, stanowiący trzy dekady temu szczyt nowoczesności. Siedziba znajduje się wśród drzew iglastych, ale ogólnie nie robi z zewnątrz piorunującego wrażenia, głównie z powodu niewielkiej działki, na której się znajduje. Dopiero gdy się uzmysłowi, że w jej murach Richard Garriott prosił następcę Hawkinsa, Larry'ego Probstę, o kupno Origin Systems albo Peter Molyneux został mianowany wiceprezesem EA, narasta szacunek dla przeszklonej białej bryły. Słynne zdjęcie Tripa Hawkinsa w towarzystwie Apple II zostało wykonane właśnie tuż po przeprowadzce do leżącego na terenie San Mateo tak zwanego miasta planowanego Foster City.

W 1998 roku Electronic Arts wyemigrowało dalej, do Redwood City. To zupełnie inna okolica, bardzo prestiżowa i malownicza, aczkolwiek bez żadnej wpadającej

■ Przejazd Caltrainem z San Francisco do San Jose zajmuje półtorej godziny. Pierwszy reportaż z Doliny Krzemowej zamieściliśmy w Pixelu #15.



w ucho historii. Natura chciała, że rejon został pocięty zatoczkami niczym kiełbasa przez włożeniem na grilla, tworząc półwyspy, na których od początku lat osiemdziesiątych zaczęły się osiedlać rekiny biznesu. W 1986 roku dookoła jeziora, gdzie wcześniej rezydowała wypelniona delfinami atrakcja Marine World, zagnieździło się Oracle. Zjawiły się też internetowy Shutterfly, Imperva czy zapożyczający biednych Provident. Jednak okolica stała się słynna, gdy swój kampus uruchomiła tutaj przygotowująca się dopiero do wydania The Sims korporacja Larry'ego Probstę.



W piątek na tych otoczonych wierzbami alejkach nie było żywej duszy. Pomyślałem przez chwilę, że trafiłem na święto państwowe, ale ekipa sprzątaczy („Jak widzisz, my dziś pracujemy”) uświadomiła mi, że w piątki w Dolinie Krzemowej większość pracowników ma wolne i działają zdalnie z domu, przygotowując się do wyjazdu na weekend. W wielkiej stolówce, której jedna ze ścian ozdobiona była logo Battlefield 4, nie zjawiał się nawet kucharz. W pozbawionym ludzi środowisku lepiej chyba czuć rozmach i przestrzeń całego kompleksu Elektroników. Warto też mieć w głowie myśl, że jakieś dwa kilometry na wschód znajdowała się niegdyś siedziba Ampeksu, w której poznali się Nolan Bushnell i Ted Dabney, co doprowadziło do powstania Atari.



■ Miasteczko Electronic Arts w Redwood City jest doskonale uporządkowane.

■ Pracuje tutaj także zależne od EA i odpowiedzialne między innymi za Dead Space studio Visceral Games.

W szczytowym roku 2000 na terenie Doliny Krzemowej funkcjonowało ponad milion miejsc pracy.

■ Z kompleksu Oracle idzie się do EA kwadrans spacerkiem. Dwa półwyspy dalej działają też od ćwierćwiecza autorzy Legacy of Kain z Crystal Dynamics.



### SZYSZKI NA BORREGAS AVENUE

Do północnej części Sunnyvale najlepiej dojechać szybką kolejką z Mountain View. Przystanek jest przy samym Borregas Avenue, dokładnie przy budynku oznaczonym numerem 1272, w którym pracowała ekipa odpowiedzialna za Atari VCS. Rzut oka na mapkę sprzed prawie 40 lat pokazującą usytuowanie kilkunastu kolejnych budynków unaocznia, kto był tu głównym najemcą.

Świątynię kultu Atari dopadły porażające wieści. Główny budynek pod numerem 1265 – czyli pierwotna kolebka firmy z Nolanem Bushnellem, a potem Rayem Kassarem jako dyrektorem

generalnym - został kupiony w zeszłym roku za 24 miliony dolarów przez grupę kapitałową z Los Angeles. Niezły interes, wzięwszy pod uwagę, że sprzedawca trzy lata wcześniej dał za niego dwa razy mniej. Posiadłość 1272 nabyła ta sama grupa.

Teraz zamierza ona unowocześnić oba biurowce, a następnie, jak twierdzą lokalne źródła, odsprzedać je Google'owi. Nieco wcześniej przeglądarkowy monopolista wyasygnował łącznie 250 milionów dolarów na zakup nieruchomości w Sunnyvale. Mountain View jest tuż za rogiem, ale tam już brakuje uzbrojonych działek do przejmowania i natychmiastowego obsadzenia pracownikami.

Wygląda na to, że kolejny symbol dawnego świata gier wideo zostanie wchłonięty przez internetowych magnatów. Pod numerem 1265 stara bida, wszystko



zamknięte na cztery spusty, ale w przyszłym roku zapewne zjawi się tu już Google, a wraz z nim w wyglądające obecnie nieco pustynnie Borregas Avenue wstąpi nowy żywiol. Pustynnie jak wtedy, gdy ulokowane na tym terenie w XIX wieku Rancho Pastoria de

las Borregas słynęło jako wybieg dla owiec.

Dawna siedziba Jacka Tramiela na Borregas Avenue 1196 trochę od zeszłego roku podupadła.

Zmniejszyła się liczba najemców, a sam budynek wydaje się opustoszały. Szczere

powiedziawszy, to nie bardzo chciałoby się tam pracować, bo do najbliższego kompleksu, gdzie można

rozprostować nogi, coś zjeść i kupić, jest kilka kilometrów.

Poza tym panuje tu korporacyjny spleen, w którym najbardziej nie-

zwykłe widoki stanowią leżące na ziemi ogromne szyszki. Przebłycki artyzmu w tym sprofilowanym świecie.

■ Meksykańska knajpa Casa Lupe w Mountain View zachwala, że trakuje klientów jak członków rodziny.



## Era Tramiela



■ Mało kto pamięta o trzecim obok Nolana Bushnella i Teda Dabneya członku ekipy tworzącej Computer Space. Ów człowiek nazywał się Larry Bryan i to on wymyślił nazwę Syzygy. Do założenia Atari jednak nie dotrwał, zaś w budynku pod numerem 1265 pracował już tylko Bushnell. Przez całe dwa lata.

Po przejęciu Atari z rąk Warner Communications w lipcu 1984 roku Jack Tramiel ulokował firmę po drugiej stronie Borregas Avenue pod numerem 1196. Budynek wzniesiono za czasów rządów Warnera i mieścił się tam najpierw dział obsługi klienta. Obecnie działają tam internetowe Avicomm oraz Scanadu.



## PALO ALTO

Kto wie, czy to nie jest prawdziwe serce Doliny Krzemowej. Odpowiednio stare, obrosłe gałęziami historii, a jednocześnie wciąż bijące, stanowiące centrum całego krwioobiegu. Nazwa miasteczka pochodzi od sekwoi wieczniezielonej, wielkiego okazu, który po dziś dzień rośnie w lokalnym parku. Po hiszpańsku tłumaczy się to właśnie jako „palo alto”.

Wyszedłszy ze stacji Caltrainu, człowiek zderza się z klarowną sytuacją - z prawej strony Uniwersytet Stanforda, z lewej uliczka pełna na kuchni z całego świata i butików, w których raczej nie kupi się na przecenie spodni Leviego Straussa. Nauka kontra przyjemności.

Na Stanford prowadzi ciągnąca się przez kilometr albo i lepiej Palm Drive, nazwana zgodnie z tutejszą manierą dokładnie tak, jak wygląda.

■ Siedzibę, w której powstało E.T., wynajmuje obecnie Fairchild Semiconductor, obchodzące w tym roku 60-lecie istnienia.

Teren uniwersytetu jest ogromny, w większości zielony, pełen nieuregulowanych zakamarków. To na nim właśnie znajduje się szpital, do którego niemal równych pięć lat temu przywieziono Jacka Tramiela z zaawansowaną chorobą wieńcową i gdzie wielki czarodziej komputerów domowych zmarł. Kawalek dalej znajduje się dość surrealistyczna część kampusu, przypominająca scenierię niczym z Kyrandii czy innego Labyrinth of Time, gdzie wśród zieleni umieszczono na postumentach czarne rzeźby. Widać stąd główny dziedzińiec uniwersytetu, w którego murach kształcili się William Hewlett, David Packard, Trip Hawkins czy Larry Page z Google'a.

Przechodząc tunelem po torami, wnika się do świata rodem z „Dy-nastii”. Drogie samochody dostojnie mrużąc na ulicach, nikt się nie wpycha przed drugiego, zaś zapachy z kuchni ostrzegają, żeby bez 50 dolarów w kieszeni nie zajmować bez potrzeby stolików. Kilkaset metrów w bok od tego luksusu mieści się pomnik dzieictwa narodowego, zamknięty dla zwiedzających, a przecież tych

■ Cudowne kino studyjne na University Avenue wyświetlało akurat „Śmierć ma okna” z 1962 roku według Agathy Christie.



■ Wyposażone jak do koszenia sawanny ekipy robotników po cichu robią swoje.



■ Na terenie Stanforda znajdziemy kopię Bramy Piekieł Auguste'a Rodina.





❖ Ojcowie Doliny Krzemowej, William Hewlett i David Packard, w tym zielonym garażu 1 stycznia 1939 roku uruchomili swoją firmę. Siedziba HP do dziś mieści się w Palo Alto.

❖ Steve Jobs kupił ten dom w połowie lat dziewięćdziesiątych, niedługo po zawarciu małżeństwa z Laurene Powell. Nieruchomość wzrosła na budynkach z brytyjskiej prowincji.

zwiedzających nie było zbyt wielu. Dokładniej: byłem tylko ja i ani żywej duszy na całym Addison Avenue. To tam mieści się garaż, gdzie Hewlett z Packardem zaczęli nawiązywać współpracę, która doprowadziła do utworzenia ich firmy.

Idę dalej Waverley Street obok rezydencji jakiegoś człowieka, który wybudował sobie prywatne obserwatorium, mijam luksusy świata doczesnego, same wille licytujące się, która jest ładniejsza, aż w końcu w starej części dzielnicy dochodzę do numeru 2101, ascetycznego domu oddzielonego od ulicy półmetrowym płotkiem. Na trawniku rosną żonkile, okien nie chronią żadne kraty. W środku żywej duszy. W tych murach zmarł Steve Jobs. Gdy przestawi się jedną cyferkę w adresie, otrzymujemy nawet dokładny rok tego zdarzenia. Nigdy nie byłem fanem produktów tego człowieka, jednak słuchając jego archiwalnych wypowiedzi, nie da się uciec od wrażenia, że miał pociąg do wielkich spraw, poza tym ile rzeczy by się nie wydarzyło w gromym światku, gdyby nie Apple II czy Macintosh. Ten jego dom, z którego chciał co prawda uciec do Europy, ale nie zdążył, stanowi symbol, jak mocno przynależał do Doliny Krzemowej, stając się częścią lokalnego kolorytu.

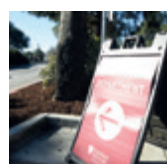
### BYTE W MIEŚCIE GOOGLE'A

Mountain View już z okien Caltra-inu wydaje się ładne, pewnie przez te rosnące przy torach iglaki. Deweloperka szaleje, wznosząc kolejne trzypiętrowe apartamentowce dla lokalnych pracowników



❖ Firma Android została założona w 2003 roku w Palo Alto, a dwa lata później Google kupił ją za 50 milionów dolarów. Pierwsza wersja systemu operacyjnego Android ukazała się w 2008 roku.

### ■ Szpital



Po wjeździe na teren uniwersytetu Stanforda najpierw wpadamy na centrum handlowe. Tuż za nim jest wielki kompleks szpitalny. To w nim Steve Jobs leczył raka. Pół roku po śmierci Jobsa trafił tu na oddział ratunkowy Jack Tramiel.





Googleplex został wzniesiony w latach 1994-97 na zlecenie Silicon Graphics. Google początkowo wynajmował w tym liczącym 50 tysięcy metrów kwadratowych powierzchni biurowej kompleksie część pomieszczeń, aż w 2006 roku kupił całość za 320 milionów dolarów.

wyższych szczebli. Googleplex, czyli centrum galaktycznej korporacji, był wcześniej siedzibą związającego się na wszystkich możliwych płaszczyznach Silicon Graphics. Obecnie stanowi otwarte dla ludzi miasteczko, w którym można zrobić sobie zdjęcie z zielonym androidem, pospacerować czy pograć w siatkówkę, co wcale nie przeszkadza pracującym wokół ludzi Larry'ego Page'a.

Mountain View przecina Bayshore Freeway. Nie pomyśl się zbytnio, jeśli powiem, że wszystko na północ od tej przelotówki zajęte jest obecnie przez Google'a. Jakies sto biurowców i to wcale niemałych, z których część mijiałem podczas spaceru leśnymi ustępami, to chyba największa armada, jaką zna Dolina Krzemowa. Wykupiono lub wynajęto wszystko, co się dało, i teraz ekspansja idzie na wschód, by ożywić nieco okłapłe Sunnyvale. Patrzyłem przez szyby na parterze, co znajduje się w jednym z biur ludzi Google'a - i okazało się, że to, co zwykle w tutejszych pracowniach: pojedyncze monitory



(bez mody na dwa zestawione ekrany), wielki bałagan na biurkach, a pod nogami jakies nieuprzągnięte pudła i pudełeczka. Wiele innych rzeczy w okolicy należy do pięciu kolorowych literek. Nawet ławki w Parku Pionierów mają wygrawerowane stosowne logo.

Przeszedłem jakies cztery kilometry na południe, szukając śladów po najsłynniejszym 40 lat temu sklepie sprzedającym komputery. Mieścił się przy dwupasmówce El Camino Real, po przejściu przez centrum Mountain View, gdzie

„inżynierowie oprogramowania” mogą wyskoczyć na szybki lunch. Sklep nazywał się Byte, został założony w grudniu 1975 roku przez wszędobylskiego Paula Terrella, a do historii ów schludny pawilonik przeszedł po tym, gdy zaczął jako pierwszy sprzedawać Apple I i to nie samą płytę główną, jak pierwotnie zamierzali Jobs z Wozniakiem, lecz hardware opakowany w drewniany futerał z bonusową klawiaturą oraz zasilaczem. Dziś mówi się o Byte jako o pierwszym dilerze Apple.

## Wells Fargo



### Najbardziej powszechny bank w Dolinie Krzemowej.

Założony w 1852 roku w San Francisco, stanowi jeden z symboli bankowości USA. Ostatnie lata przyniosły dochodzenie amerykańskiego nadzoru bankowego przy podejrzeniu stosowania nielegalnych praktyk. Brian Fargo jest dalekim krewnym właścicieli.

Sklep szybko roz mnożył się do rozmiarów sieci, którą następnie Terrell sprzedał i zajął się nowymi biznesami.

Żeby do dawnego Byte'a dotrzeć, trzeba na dziko przesa dzić El Camino Real, bo światła są dość daleko. Widok jest dość przynębiający. Pawilon obecnie poszukuje najemców. Cena podana jest w stopach kwadrato wych i po przeliczeniu otrzymujemy około 38 dolarów za metr kwadratowy. Co by nie mówić, kilka ładnych razy drożej niż w Warszawie. Oferta wisi od września 2016 roku i na razie kandydatów na najemców brak. Jeśli znajdzie się chętny, to z pewnością będzie to firma, która naustawia w środku komputery i posadzi ludzi. Sklep na pewno się tu nie odrodzi. Luźno stojących sklepów w Dolinie Krzemowej już nie ma. Wymarły jak dinozaury po tym, jak Google i inni zaczęli rozwijać internet.

Był już wieczór, gdy wracałem do San Francisco. Myślałem o tym, że poza Elektronikami

nikomu z początku lat osiemdziesiątych nie udało się utrzymać do dziś w podobnej skali. Mowa o branży gier, bo w filmie czy wśród producentów hardware takich jak Apple zmiany w skali globalnej zachodzą wolniej. Elektroniczna rozrywka zawsze była dynamiczna i podatna na zawirowania, a dinozaurom trudno było przystosować się do nowych warunków. Decyzja jednego człowieka potrafiła uszkodzić wielką firmę, liderzy często tracili entuzjazm i porzucali swe zajęcia. Dość powiedzieć, że „ojciec gier wideo” Nolan Bushnell był aktywny na tym polu właściwie tylko przez siedem lat. Ralph Baer jeszcze mniej. Potem brali się za coś innego, a ich miejsca zajmowali następni, którzy chcieli zmienić świat.

I ten świat się zmienił. Tylko ma się czasem wrażenie, że w elektronicznej rozrywce odbywało się to niezależnie od losów jej kreatorów, zupełnie jakby za sznurki pociągał uśmiechnięty złośliwie czerep Guardian. ■



■ Samochody firmowe są zwykle w kolorze białym i stoją na parkingu nawet w piątek. Joaquin Road w Mountain View.

■ „Królewska droga”, czyli jedna z tras przez Dolinę Krzemową, służyła pierwotnie hiszpańskim misjonarzom.



■ Apple I kosztowało na półce sklepowej diaboliczne 666 dolarów. Paul Terrell po latach wyznał, że Steve Jobs namówił go na wzięcie na stan 50 maszyn, za które zapłacił gotówką 25 tysięcy dolarów (po 500 za sztukę).



# TELEFONY

## niestworzone do grania, choć pełne rozrywki

Z perspektywy lat pierwsze gry mobilne, które znalazły swoje miejsce w pamięci i na ekranach telefonów i smartfonów, były koszmarnie niegrywalne albo tak uproszczone, że mogły jedynie ścigać się o tytuł karykatury najlepszych tytułów znanych z konsol.

■ Voyager

**C**oś jednak wciąż się zmienia, a wydajność mobilnych procesorów i rosnąca z generacji na generację rozdzielczość ekranów smartfonów budzą duże nadzieje na przyszłość.

### OD POŁÓWKI QQVGA DO FULL HD+IVR

Pierwsze telefony komórkowe, na których dało się w miarę komfortowo pograć, oferowały szaloną rozdzielczość 84x48 pikseli. To mniej niż ekran ZX Spectrum (256x192 piksele, VC-20 (176x184)

■ Atari Lynx. Telefony mogłyby się sporo nauczyć od Rysia z 1989 roku: kolorów i rozdzielczości, do której dorastały przez... następną dekadę.

czy Atari VCS (160x192). A także ponad dwukrotnie mniej niż rozdzielczość większości popularnych w latach osiemdziesiątych mobilnych konsol do gier. Telefony komórkowe po prostu nie były stworzone do grania, a ich podstawową funkcją pozostawały rozmowy głosowe. Pierwotnie. Jednak świat wokół nas już w tamtych czasach zaczął się błyskawicznie zmieniać. Dzisiejszy smartfon to nie tylko wielordzeniowy ARM na pokładzie wspomagany wydajnym układem graficznym (również wielordzeniowym). To obok solidnej wydajności także potężna rozdzielczość, w topowych modelach wykraczająca poza Full HD, na przykład 1440x2560 pikseli w HTC U Ultra. Jeszcze kilka lat temu szczytem marzeń był monitor Full HD, dziś urządzenia oferujące większą wydajność i wyższą rozdzielczość spoczywają w naszych kieszeniach. Nie jest dobrze, jeśli miałyby nam służyć wyłącznie do przeglądania Facebooka i pstrykania fotek jedzenia na Instagrama, choć wiem z obserwacji, że dziś często do takich zadań prowadzi się rola smartfonów.

Tak, „Idiokracja” to nie komedia, lecz proroctwo. A smartfon to potężna maszyna, która aż prosi się o to, by na niej zagrać. Dzisiejsza rzeczywistość to dobry pretekst, by przyjrzeć się, w co graliśmy dokładnie 20 lat temu i co wyczyniamy ze smartfonami obecnie. Nawet jeśli do grania musi nam wystarczyć wyłącznie żyroskop i dotykowy ekran. Brak jednego ustandaryzowanego kontrolera, fizycznych przycisków i analogów niezbędnych do komfortowej zabawy to dziś największa bolączka superwydajnych smartfonów. I poważny argument za tym, by nie rezygnować z prawdziwych mobilnych konsol do gier. Bo co poza zaprojektowaną od podstaw konsolą może dać tyle radości z grania, jak... konsola? Nie doceniamy jednak rynku i być może po cichu w naszych domach rozgłoszą się Gear VR, Vive i Google Daydream VR - to jednak wciąż jeszcze pieśń przyszłości, choć małe gabaryty i świetna rozdzielczość flagowych smartfonów aż proszą się, by zagrać w mobilną rzeczywistość wirtualną.

### OD WĘŻA PO JAWĘ

Dzisiejszy obraz świata gier nie pozostawia złudzeń. Prawdziwy przełom nastąpił w 2008 roku, kiedy Apple uruchomiło swoją platformę dystrybucji cyfrowej dla urządzeń z iOS. Rok później na rynku był już Android



Market z aplikacjami dla smartfonów z Androidem. Zanim jednak nastąpiła cyfrowa rewolucja i zostaliśmy zalani milionami darmowych i odpłatnych gier, telefony bardzo wolno dojrzywały do roli multimedialnych centrów mobilnej rozrywki.

Gdyby zapytać dowolnego posiadacza telefonu komórkowego końca lat dziewięćdziesiątych o gry, w które się bawił, nawet w środku nocy wymieniłby Węża. Nic w tym dziwnego, bo Nokia podniosła zabawę w karmienie gadów do rangi sztuki. Snake w 1997 roku był obowiązkowym wyposażeniem telefonu. Debiutował wraz z Nokią 6110 na miniaturowym monochromatycznym wyświetlaczu o zielonym

■ IBM Simon. Szymon mówi: dotykowy ekran w telefonach zaistniał już w 1983 roku. Dało się zagrać w jedną wbudowaną grę - Scramble.

zabarwieniu, którego rozdzielczość nie przekraczała nawet 100x100 pikseli! Trudno to sobie dziś wyobrazić, choć zdarzały się konsole do gier o niższej rozdzielczości. Łącznie opracowano 8 różnych kopii Snake'a, który trafił (wraz z telefonami) do ponad 400 milionów nabywców. Wyjątkowa sprzedaż, biorąc pod uwagę raczkujący rynek i fakt, że firmware telefonu nie mogło być aktualizowane i nie dało się też niczego zainstalować. Wąż przetrwał pierwszy szlak na drodze do cyfrowej rozrywki na telefonach, jednak to nie on był pierwszą grą, którą wbudowano w tego typu urządzenia.

Na początek musimy cofnąć się do 1994 roku. Wtedy duńska firma Hagenuk wypuściła toporny telefon Hagenuk MT-2000 z Tetrisem na pokładzie. W tej układance był jeszcze jeden bardzo ważny, choć zapomniany gracz: IBM, który w 1993 roku osiągnął niemożliwe, produkując prawdziwego smartfona z dotykowym wyświetlaczem. Zwał się on Simon Personal Communicator, został wyposażony w monochromatyczny ekran o szalonej jak na owe czasy rozdzielczości 160x293 pikseli i jedną grę: pamięciowe łączenie par nazwane Scramble. A więc rewolucja rozrywkowa na ekranach telefonów nie ma jednego imienia i na pewno nie rozpoczęła się od nabijania punktów w Wężu.

Końcówka lat dziewięćdziesiątych nie przyniosła wielkich zmian: Nokia dalej konsekwentnie sprzedawała Snake'a (w modelu Nokia 7110s pojawił się Snake 2) oraz inne wbudowane w pamięć swoich smartfonów gry, a więc między innymi Logic i Memory.

Przełom wieków przyczynił się do krótkotrwałej popularności gier WAP (datowanych na lata 2000-2002), do których zaliczana jest gra fabularna Steve Jackson's Sorcery. W tym samym okresie powstały też Lifestylers, Alien Fish Exchange i Wireless Pets. Rok 2002 to już prawdziwa rozrywka na ekranikach

telefonów: pojawiła się między innymi strzelanina Space Invaders oraz zabawa w kręgle JAMDAT Bowling. Początek nowego wieku odznaczał się również powstaniem załączków współczesnego Gameloftu oraz opracowaniem standardu Javy dla urządzeń mobilnych, czyli J2ME (Java 2 Micro Edition), co miało ogromny wpływ na przyspieszenie rozwoju mobilnej rozrywki. Większość ekraników wciąż oferowała znikomą rozdzielczość (96x64 piksele), ale powiew zmian już przynosił nadzieję na więcej dobrych gier.

### NA STYKU DWÓCH ŚWIATÓW

Rok 2003 to zupełnie nowa epoka w świecie mobilnej rozrywki. Może dlatego, że na rynku zbiegły się dwa wydarzenia. Pojawiła się pierwsza hybryda będąca połączeniem telefonu z konsolą do gier, czyli Nokia N-Gage z wyświetlaczem o rozdzielczości porównywalnej do 8-bitowych komputerów: 240x320 pikseli. Wprowadzie pierwsze kolorowe ekrany w telefonach pojawiały się już w latach 1998 (Siemens S10), 2000 (Nokia 9210 Communicator) oraz 2001 (Sanyo SCP-500), to jednak popularność zdobył dopiero Ericsson T68 (wprowadzony na rynek w 2001 roku).

### Rozdzielczość wyświetlaczy telefonów a upływ czasu:

- 1997 Nokia 6110: 84x48 pikseli
- 2003 Nokia N-Gage: 176x208 pikseli
- 2007 Nokia N81: 240x320 pikseli
- 2007 Apple iPhone: 320x480 pikseli (dotykowy)
- 2011 Sony Ericsson Xperia Play: 480x854 pikseli (dotykowy)
- 2017 HTC U Ultra: 1440x2560 pikseli (dotykowy)



✚ Nokia N-Gage. Wspaniała hybryda telefonu i konsoli, której nie docenił rynek. To tak, jakby mieć w kieszeni Game Boya i dzwonić z niego (bokiem).

ale jeśli swoją drugą młodość Star Wars: The Knights of the Old Republic albo Carmageddon ma mieć na smartfonach, to ja nie mam nic przeciwko.

## CYFROWE ZAMIESZANIE DYSTRYBUCYJNE

Faktycznie, o kolorach na ekranie w tym czasie wielu mogło pomarzyć, ale już w latach 2002-2003 mobilna telekomunikacja ożywiła się i nabrała barw, pokazując nowy wymiar komunikacji i zabawy.

Nokia N-Gage wraz z 58 tytułami gier nie odniosła spektakularnego sukcesu, ale podkreśliła rozrywkową rolę telefonów. Nie trzeba było długo czekać na Gameloft i wprowadzenie na rynek pierwszych strzelanin z prawdziwego zdarzenia, jak na przykład Siberian Strike. Połowa pierwszej dekady nowego tysiąclecia to okres szybkiego rozwoju i coraz większych rozdzielczości: w 2004 roku pojawiły się między innymi Ridge Racer 3D, Extreme Air Snowboarding, Nom i Bejeweled Multiplayer. Rok później zobaczyliśmy na ekranach telefonów The Fast and the Furious, Asphalt oraz Driv3ra. Im więcej gier i modeli telefonów, tym jednak większy bałagan, bo aplikacje w Javie nie zawsze działały tak samo na każdym urządzeniu.

### CORAZ SZYBSZA EWOLUCJA

W 2007 roku świat ujrzał pierwszego iPhone'a, który wkrótce otrzymał swój najważniejszy atut: uruchomiony w 2008 roku Apple App Store. Skończyła się partyzantka i sprzedawanie gier za esemesy. Od teraz miał zapanować porządek i wyzysk. W 2009 roku Google uruchomił swój własny sklep z aplikacjami przeznaczonymi dla smartfonów z Androidem. W tym samym

roku powstał też największy rozpowszechniany bezpłatnie hit: Angry Birds. Kolejny rok należał do sympatycznego tower defence Plants vs. Zombies oraz zręcznościówek logicznych w stylu Cut the Rope. Nie inaczej było w roku 2011, kiedy hitem okazał się Temple Run, za to ponowna próba połączenia telefonu z konsolą do gier to pominięta przez historię porażka: Sony Ericsson Xperia Play nie potrafił być tak sprawny, jak mobilne PlayStation.

Kolejne lata wyłoniły następne hity na komórki: Candy Crush w 2012 roku, Flappy Bird w 2013, Monument Valley i miniaturową grę logiczną 2048 w 2014 oraz nowe wyraźne trendy. Wielcy gracze zaczęli na poważnie spoglądać na mobilną stronę rozrywki, o czym świadczą między innymi wydany w 2015 roku Fallout Shelter. Rok 2016 upłynął nam pod znakiem polowania na Pokémony w Pokémon GO. To oczywiście zaledwie wierzchołek góry lodowej, bo przecież telefony komórkowe doczekały się już swoich rodzimych przebojów oraz całkiem udanych portów. Wprawdzie dotyczy to głównie nieco starszych gier z PC,



✚ Hagenuk MT-2000. Uwierzyć, że na tym cacku z 1984 roku można było zagrać w Tetrisa?

Brak fizycznych nośników i stosunkowo łatwa dostępność narzędzi do tworzenia

i publikacji gier miały wpływ na dzisiejszy obraz świata mobilnych graczy. Tytułów jest wszędzie pełno i są one tworzone na wszystko.

Za wiele z nich nie trzeba zapłacić nawet złotówki, za to sporo w nich reklam i mikropłatności. No i całkiem dużo bylejałości. Sięgając dziś po pierwszy lepszy produkt na Androida lub iOS właściwie nie wiemy, czego możemy się spodziewać: reklamowej wydmuszki czy pełnoprawnej, świetnej rozrywki. Produkcje mobilne odzwierciedlają też gusta ogółu graczy: wiele wśród nich prostych gier logicznych lub zręcznościowych, świetnie zabijających czas pomiędzy sesjami przeglądania Facebooka czy bezmyślnego prztykania ekranu podczas jazdy tramwajem. Oczywiście, że są i perełki takie jak World of Goo, Limbo, Sword and Sworcery czy This War of Mine – to jednak zazwyczaj tytuły odpłatne i dobrze znane ze swoich wersji na konsole albo gier oraz PC. Właściwie najgorsze, co może się przydarzyć mobilnym graczom, to produkcje FPS, które po prostu nie nadają się do zabawy na

ekranach dotykowych, mimo że potentat na rynku gier na smartfony, Gameloft, stara się nam pokazać w seriach Nova i Modern Combat, że jest inaczej. Kilka innych znanych tytułów z tego gatunku znalazło już drogę na ekrany telefonów: to między innymi wcześniejsze części GTA oraz Doom 3. Znacznie lepiej gra się na smartfonach w wyścigi i to zarówno w Asphalta, jak i Need for Speed. Oczywiście domeną nowoczesnych telefonów wciąż pozostają proste jedнопрыцкскowe platformówki i z tego doskonale zdaje sobie sprawę Nintendo, oferując graczom Super Mario Run.

Właściwie smartfony mogłyby być niezłą mobilną konsolą dla gier cRPG, jednak w tym zakresie możemy liczyć tylko na Square Enix z Final Fantasy, Dragon Questem i Chrono Triggerem. Istnieją również konwersje takich hitów jak Icwind Dale i Baldur's Gate. Spośród oryginalnych tytułów nie sposób zapomnieć o wkurzającym Pixel Dungeonie i nieco nazbyt uproszczonym Fire Emblem Heroes.

Rynek gier mobilnych nie jest też nazbyt łaskawy dla strategów. Oprócz polskich produkcji z serii Anomaly, Plants vs. Zombies, Great Big War Game czy Game Dev Story możemy tylko liczyć na Hearthstone'a, The Sims i Plague Inc. Szachy też się znajdują. I port Battle for Wesnoth. Na Androida są też Kulki. Serio.

### STWORZONE DO GIER PRZYGDODOWYCH

Ekran dotykowe smartfonów zostały stworzone do przygodówek. Bez dwóch zdań. Zamiast w point & click mogą przecież bawić się w dotknij & wybierz. Ta część mobilnego świata rozrywki zdaje się powoli nadążać za potrzebami graczy. Można oczywiście sięgnąć po ScummVM i rozegrać jeszcze raz największe hity LucasArtsów, ale powstaje też wiele oryginalnych tytułów tworzonych bezpośrednio na urządzenia mobilne,

na przykład The Lost City, The Secret of the Grisly Manor oraz Monument Valley. Na ekranach smartfonów zagramy też w Gemini Rue, Fahrenheita, Her Story, Broken Swords, Botanicultę i Machinarium oraz The Tiny Bang Story. Wiele rzeczy powstaje również głównie dla urządzeń z iOS (między innymi The Day of the Tentacle Remastered, Shardlight, Primordia, Riven i realMyst, The Journey Down). Nie bez znaczenia jest także spory wybór przygodówek Artifex Mundi - tak, tych z polowaniem na ukryte obiekty. Powstają i bardzo oryginalne mikstury gatunków, jak Republice - rodzaj napędzanej fabułą skradanki.

Coraz mocniej zaznacza się też rola mobilnych tytułów dla wielu graczy; na ekranach telefonów da się już dziś zagrać na przykład w World of Tanks. Nie bez znaczenia w tej całej układance jest także usługa Gry Play, która przypomina Steam z wbudowanym systemem osiągnięć w grach. Na razie wciąż jest to tylko nieistotne tło, jednak zmiany, które nastąpiły na rynku produkcji mobilnych w ciągu zaledwie dekady, sugerują, że któregoś dnia ktoś na to wpadnie i doda do telefonu dedykowany kontroler. Na dobrej drodze jest zarówno Google ze swoim Daydream VR, jak i HTC z planami na opracowanie mobilnego Vive'a. Jeśli to wszystko się uda, nie bez powodu smartfony będą musiały zadowalać nas specyfikacjami zbliżonymi do współczesnych pecetów. Już wkrótce do komfortowej zabawy mogą okazać się potrzebne wielordzeniowe procesory, rozdzielczość godna 20-calowego monitora, 4 GB wbudowanej pamięci i setki tysięcy punktów zdobytych w benchmarkach takich jak AnTuTu. ■



✚ HTC U Ultra. Pokażny ekran, wysoka rozdzielczość i świetna wydajność: wszystko, co potrzebne, by rozegrać partyjkę w Fire Emblem Heroes albo rozjechać kogoś w World of Tanks czy innym Asphalcie...

### Rozdzielczość ekranów mobilnych konsol do gier:

- 1979 Microvision: 16x16 pikseli
- 1989 Atari Lynx: 160x102 piksele
- 1989 Game Boy: 160x144 piksele
- 1990 Sega Game Gear: 160x144 piksele
- 1995 Sega Nomad: 320x224 piksele
- 1998 Neo Geo Pocket: 256x256 pikseli
- 1999 Bandai WonderSwan: 224x144 piksele
- 2001 Game Boy Advance: 240x160 pikseli
- 2004 PlayStation Portable: 480x272 piksele
- 2011: Nintendo 3DS: 800x240 pikseli + 320x240 pikseli (dotykowy)
- 2011: PlayStation Vita: 950x544 piksele (dotykowy)
- 2012: Neo Geo X: 480x272 piksele
- 2017: Nintendo Switch: 1280x720 pikseli (dotykowy)



# Kartka i kostka



**Starfinder** to nowy system RPG tworzony przez Paizo. Niedawno wydawnictwo ujawniło zilustrowaną przez Remko Troosta okładkę podręcznika podstawowego. Będzie on miał 582 strony. Wszystkie dostępne informacje wskazują na to, że Starfinder to będzie „kosmiczna” wersja ich systemu RPG opartego na edycji 3.5 Dungeons & Dragons, czyli Pathfinderze. Premiera ma mieć miejsce w sierpniu tego roku. Ze strony Paizo można zamawiać zarówno podręcznik podstawowy, jak i przygody czy różne pomocnicze akcesoria.



Firma Goodman Games ogłosiła zbiórkę pieniędzy na Kickstarterze na wydanie świata **Lankhmar** do swojego flagowego systemu Dungeon Crawl Classics. Świat ma być wydany w formie boxed setu (pudełka zawierającego potrzebne materiały, mapy i tak dalej). Jeśli pieniądze uda się zebrać, to pudełko ujrzy światło dzienne w sierpniu 2018 roku. Lankhmar to świat spod znaku sword and sorcery stworzony przez Fritza Leibera i opisany w jego książkach takich jak „Miecze i ciemne siły” czy „Przez mgły i morza”. Głównymi bohaterami są Fafryd oraz Szary Kocur, a ich „bazą wypadową” jest właśnie miasto Lankhmar.

Wizards of the Coast ogłosiło podpisanie licencji na tłumaczenia piątej edycji **Dungeons & Dragons**. Dotychczas najnowsza edycja najslawniejszego systemu RPG była dostępna tylko i wyłącznie w języku angielskim. Teraz ma się to zmienić. Firmą, która zajmie się lokalizacją, jest Gale Force Nine - producent akcesoriów do D&D takich jak karty zaklęć czy ekrany Mistrza Gry. Produkty, które pójdą na pierwszy ogień, to „Podręcznik Gracza”, „Podręcznik Mistrza Gry” oraz „Księga Potworów”. Na razie ogłoszono, że system zostanie przetłumaczony na francuski, niemiecki, włoski, japoński, hiszpański, portugalski i, co najważniejsze dla nas, polski.



Renegade Game Studios oraz Oni Games wypuszczą na rynek karciankę na podstawie znanego komiksu „**Scott Pilgrim**”. Gra będzie oparta na koncepcji deck buildingu, czyli budowaniu w trakcie rozgrywki własnej talii kart. Celem jest stworzenie takiej talii, w której elementy będą dobrze ze sobą współpracowały. Oczywiście twórcy gwarantują mnóstwo postaci i zdarzeń rodem z komiksów, a także ilustracje w znanym już stylu.

■ Najbardziej istotna rzecz w trakcie gry: kolorowe znaczniki! Bez nich rozgrywka zamiera i nikt nic nie wie.

■ Zdan

**N**o i na dzień dobry problem. Nie grałem w żadną część komputerowego Master of Orion. Wiem, że to kultowy klasyk, ale strategiczne zmagania w kosmosie jakoś mnie ominęły. Czyli teoretycznie kłopot, jeśli chcemy zajmować się planszową wersją tej gry. Ale z drugiej strony to daje pewne możliwości. Mamy czystą kartę – gra musi po prostu sprawdzić się jako dobra planszówka, a nie jako dobra adaptacja swojego komputerowego brata. I wiecie co? Tak jest chyba nawet lepiej. Do dzieła!

Pierwsza rzecz, jaka rzuca się w oczy, i pierwszy pozytyw to fakt, że gra jest niewielkich rozmiarów, a w efekcie bardzo poręczna i kompaktowa. Idealna na wypad na granie do znajomych. Czyli na dzień dobry jesteście na plusie. Co dalej? Przy otwieraniu pudełka spotyka nas małe zaskoczenie. Pomimo wyraźnego napisu: „GRA PLANSZOWA” na tymże pudełku, gra wcale planszową nie jest. Planszy bowiem nie uświadczycie. „Master of Orion” to strategiczna karcianka, w którą może grać od 2 do 4 osób. Każdy z graczy kieruje ludźmi lub jedną z sześciu obcych ras i stara się zdobyć w najróżniejszy sposób jak najwięcej punktów zwycięstwa przed końcem gry. Rasy mają swoje specjalne zdolności i każda nastawiona jest na inny aspekt rozgrywki. Jednym lepiej idzie kosmiczna wojaczka, a inni nastawieni są na rozbudowę. Zdolności te są naprawdę ciekawe i faktycznie mają wpływ na styl gry. No i najważniejsze: co w „Master of Orion” robimy? Pędzimy po wspomniane punkty zwycięstwa. I tu gra pokazuje swoją największą zaletę – bogatą paletę możliwych strategii. Możemy rozbudowywać swoją cywilizację poprzez kolejne struktury, na które wydajemy jeden z trzech surowców. Nasze budynki zwykle dają do dyspozycji nowe surowce na początku



# Master of Orion

■ Ilość dróg do zwycięstwa to najlepsza cecha planszowej wersji Master of Orion. Nawet ostatnia mała akcja w rundzie może przechylić szalę na korzyść jednego z graczy!

## Rasa



### Karta rasy to mały majstersztyk.

Mamy tu wszystko, co nam potrzeba, i to wyjaśnione w sposób jasny i przejrzysty. Szkolna piątka!

kolejnej rundy, a niektóre pod koniec rozgrywki obdarowują nas punktami zwycięstwa. Możemy też atakować naszych przeciwników – następuje proste porównanie jednego z surowców (flota) i ten, kto ma więcej, wygrywa i otrzymuje należne mu punkty. A to tylko dwie z wielu strategii. Do wykorzystania posiadamy również specjalne karty doradców dające konkretne plusy i sprofilowane pod dany styl gry. Musimy troszczyć się także o morale naszej cywilizacji: jeśli z powodu ataków lub zagranych kart spadnie ono poniżej pewnego pułapu, to gra natychmiast się kończy. Innymi słowy, to klasyczna żonglerka różnego typu zasobami. Plusem jest też szybkość rozgrywki – przy pełnym opanowaniu zasad trzyosobowa zabawa trwa mniej więcej godzinę. Gra bowiem trwa osiem rund.

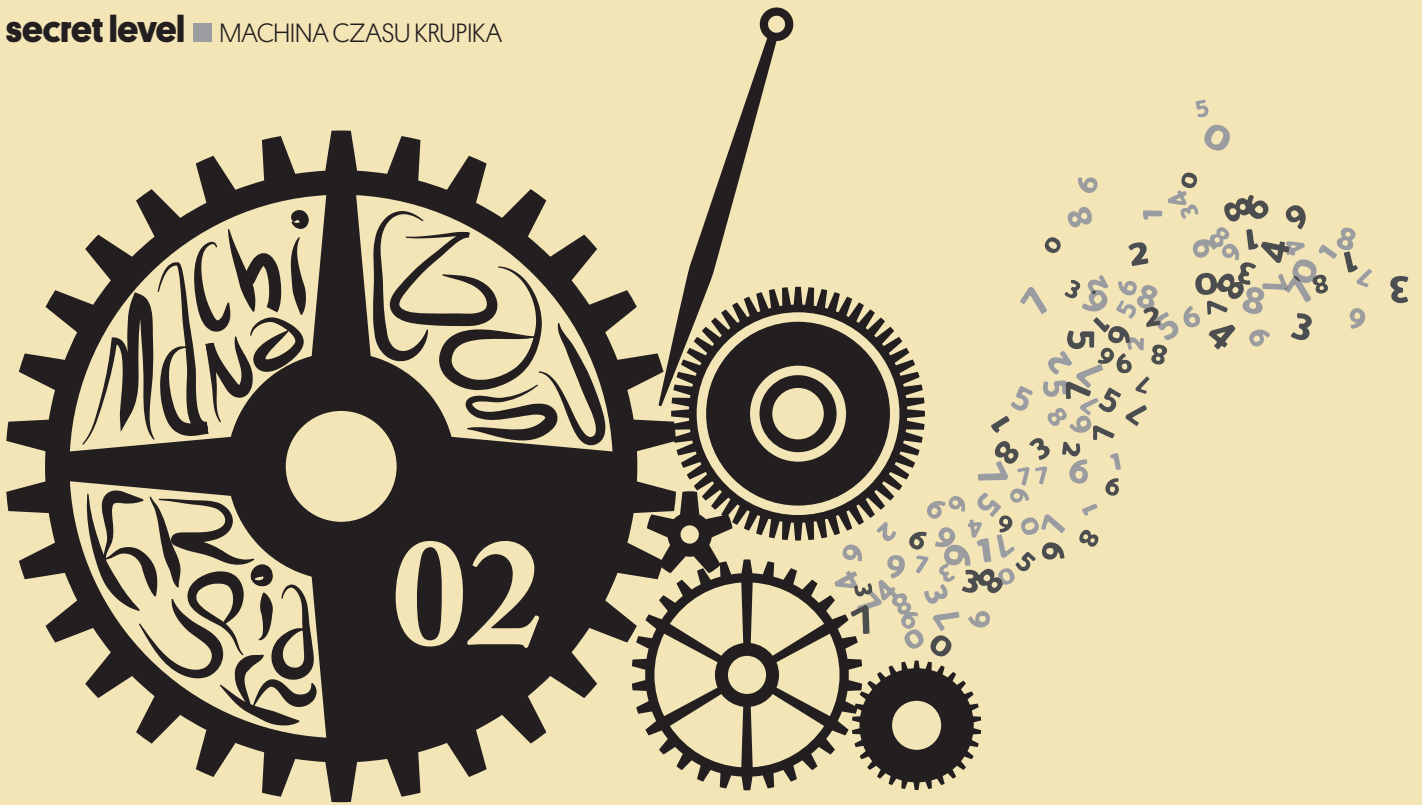
Czy są jakieś wady? Cóż, odrobinę kuleje samo wykonanie kart. Jakość wydruku mogłaby być lepsza. Nie powalają też użyte na kartach grafiki, ale nie są to jakieś bohomyzy. W tym aspekcie jest po prostu średnio. W mechanice większą rolę mógłby odgrywać aspekt morale, który staje się ważny dopiero po koniec samej rozgrywki. Te rzeczy są do dopracowania.



## Specyfikacja

Wydawca ..... REBEL.pl  
Liczba graczy ..... 2-4  
Dla graczy w wieku ..... 12+ lat  
Cena ..... 119,95 zł

Ale czy polecam „Master of Orion”? Tak! Polecam wręcz bardzo. Bawiłem się świetnie. Zasady gry są proste i przejrzyste, i nawet osoby, które wcześniej nie miały styczności z tego typu rozgrywką, w mig załapały, o co chodzi. Gdybym miał porównać ją do jakiejś innej gry, to na myśl przychodzi „Race for the Galaxy”, choć tu wszystko jest prostsze i szybsze. ■



■ Krupik

I tym razem Krupik pokonał maszynę. Nie było jednak łatwo. Po kilku kolejnych dniach przeglądania starych magazynów doszłam do etapu: to muszę opisać! I to! I to! I tamto! I to też! Kiedy już pokonałam migrenę, nieunikniony efekt takiej manii, doszłam do wniosku, że opiszę i to, i tamto, tylko że nie od razu. A oto, co przeszło przez sito w tym numerze.



❖ Ilu programistów potrzeba było do zrobienia jednej gry na Magnavox Odyssey 2 (przypomnijmy, że był to wypuszczony na rynek w 1978 roku następcą pierwszej domowej konsoli do gier Odyssey)? Jednego! A do zrobienia połowy gier na Odyssey 2? Też jednego! A dokładniej Eda Averetta (wspieranego przez żonę Linde), który w ciągu 4 lat napisał 24 gry na Odyssey 2 (stworzenie jednej zajmowało mu od dwóch do czterech miesięcy). Najślawniejszym wyprodukowanym przez Eda tytułem był wydany w 1981 roku, mocno przypominający Pac-Mana K.C. Munchkin, który podobnie nie spodobało się oczywiście firmie Midway (twórcy Pac-Mana na automaty) i Atari (posiadającemu prawa do domowej wersji Pac-Mana), którzy pozwali Magnavox i doprowadzili do wycofania Munchkina ze sprzedaży (wcześniej jednak do odbiorców trafiło już bardzo dużo kopii). Orzeczenie to było jednym z pierwszych dotyczących pogwałcenia prawa autorskiego w branży gier.

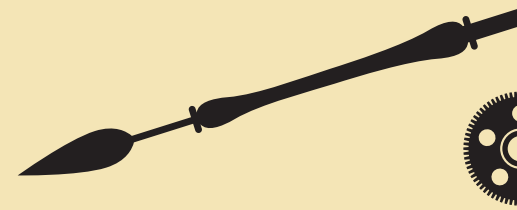




❖ Nie ocenia się książki po okładce. Ale pismo jak najbardziej. Kiedy pracowałam w Clicku!, spędzaliśmy długie godziny, szlifując każdą okładkę i starając się, żeby przykuwała wzrok czytelnika i hipnotyzowała go, zachęcając do kupienia (nieubłaganie kończyło się to rozpaczliwym pomysłem, żeby jako główny kolor dać majtkowy róż). Nic więc dziwnego, że bardzo doceniałam dobre okładki magazynów. Jedne z najlepszych ozdabiały w latach 1975-1989 sławne pismo informatyczne Byte. Tworzył je Robert Tinney, używając aero-grafu i gwaszy (nieprzezroczysta farba wodna z domieszką kredy lub bieli). Wykonanie jednej okładki, nie licząc etapu powstawania szkicu, zajmowało artyście około tygodnia. Niestety, w pewnym momencie genialny wydawca Byte postanowił, że na okładkach pisma powinny pojawiać się nie futurystyczne malarskie wizje Tinneya, ale zdjęcia produktów.



❖ Na okładce kwietniowego numeru Byte z 1981 roku znalazła się iście prorocza wizja - ilustracja (również dzieło Roberta Tinneya) przedstawiająca... smartwatcha. Owszem, był to raczej włożony na rękę małeńki komputer z małeńką klawiaturą, którą trzeba byłoby obsługiwać wykalaczką, i małeńką dyskietką, która mogłaby pełnić funkcję karty SD, ale liczy się sam pomysł. I to sporo przed 2009 rokiem, kiedy pojawił się uważany za pierwszy smartwatch Samsung S9110. Pomysł karty mikroprocesorowej pojawił się jednak dużo wcześniej - taki wynalazek opatentował w 1974 roku Francuz Roland Moreno. Co ciekawe, redakcja Byte uważała pomysł przedstawiony na swojej okładce za tak surrealistyczny, że w środku numeru zastrzegła sobie, że jest to tylko kawał na Prima Aprilis.

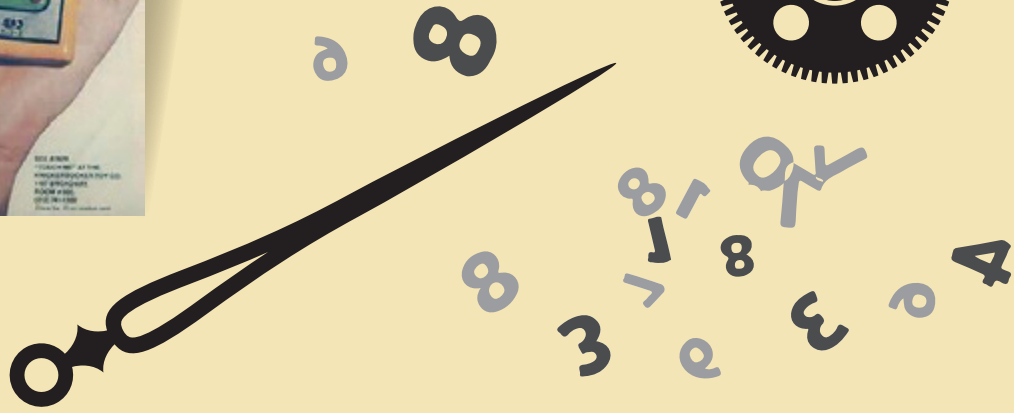
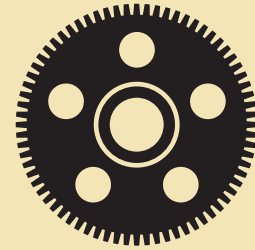


❖ Do tej pory dostaję wiadomości na Facebooku od osób, które piszą, że uwielbiały moje teksty, które pisałam w Secret Service pod pseudonimem C(w)alincezka. Nie wiem wtedy, czy tłumaczyć, czy nie, że C(w)alincezka to mój mąż, EX-mąż! Moje zakłopotanie jest jednak niczym w porównaniu do wstyd Linka, głównego bohatera serii Legend of Zelda na konsole Nintendo. Choć od jej premiery w 1986 roku sprzedało się aż prawie 80 milionów kopii (fanem produkcji był między innymi Robin Williams, który nazwał swoją córkę Zelda), bardzo dużo osób uważa, że jej głównym bohaterem jest właśnie ów Zelda (swoją drogą księżniczka, którą ratuje Link). W tym momencie przypomina mi się też zdanie z humoru zeszytów o „Pieśni o Rolandzie”: „Rolanda była średniowieczną dziewczyną”...

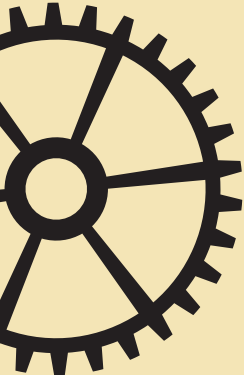




W dobie dzisiejszej politycznej poprawności nazwanie produktu „Touch Me” niewątpliwie spotkałoby się ze świętym oburzeniem. A taką nazwę nosiła wydana w 1978 roku pierwsza i jedyna gra przenośna Atari. Zabawa polegała na naciskaniu kolorowych przycisków i zapamiętywaniu odtwarzanych dźwięków. Zaczekajcie jednak, zanim zakrzykniecie, że to przecież nieca zrzynka ze stworzonej w 1977 roku przez Ralpha Baera sławnej gry Simon. To Baer zainspirował się wydaną trzy lata wcześniej edycją Touch Me na automaty. Niestety dla Atari wyprzedził ich z wersją przenośną i to jego gra osiągnęła niesamowity sukces.



W liceum pisałam teksty wypracowań na maszynie do pisania. To i tak był wielki postęp w stosunku do mazania po papierze długopisem i przepisywania kolejnych „brudnych” wersji, żeby dowlec się do jednej „czystej”. Jako że zmieniałam wiele rzeczy w moich tekstach do ostatniej chwili, możecie się domyślać, jaka to była dla mnie męka. Gdybym tylko wiedziała, że na Atari już w 1982 roku pojawił się doskonały i bardzo popularny (sprzedano go w ponad 800 tysiącach kopii) procesor tekstu AtariWriter. Była to wersja napisanego przez 15-letniego Williama Robinsona programu Tex Wizard, który po wygaśnięciu umowy z Datascopem został przeniesiony do Atari... W poprzednim odcinku Machiny Krupika pisałam o tym, że Atari nie wymieniało w programach nazwisk ich twórców. Robinsonowi udało się jednak przemycić: „WRITTEN BY WILLIAM AND MARK 11/1/82” do AtariWritera jak Easter Egg. Oczywiście firma nie była tym zachwycona i w następnych wersjach programu nie było już nazwiska sprytnego programisty.





**CAN A COMPUTER MAKE YOU CRY?**

Right now, some games. This is partly because more would consider the very idea of loss. But it's also because whenever successfully answer this question, most of us have a sense of control.

What do we cry? Why do we laugh or how or smile? "What are the reactions of our emotions?"

Until now the people who asked such questions tended to be the same people who asked software questions. Instead, they were writers, clinicians, gamblers, musicians. They were, in other words, the multidisciplinary team.

There's always a change that makes. The name of our company is Electronic Arts.

**SOFTWARE WORTHY OF THE MINDS THAT USE IT.** We are a new association of electronic artists and a new way of life. To fulfill the enormous potential of the personal computer.

In the short term, this means manufacturing to present use in facilities of interactive media and a medium for playing video. In the long term, however, we can expect a special kind of game.

There are thousands of machines we have created, and in them we have a lot of our minds. It is as if we had a million of them with the image of our minds. And that's right, we are learning more and more about ourselves.

We learn, for instance, that we are more concerned by the involvement of our imagination than by the process of creating and learning. We learn that we are better taught by experience than by instruction. And we learn that the traditional

distinctions—the one that are made by the mind and environment and education—don't always apply.

**TOWARD A LANGUAGE OF DREAMS.** In short, we are looking for the computer to be more than just a processor of data.

It is a communication medium, an interactive world that can bring people's thoughts and feelings closer together, perhaps closer than ever before. And while this is a very important goal, it is also a very important part of the subject of our work.

Something along the lines of a universal language of ideas and emotions. Something like a code.

The first publication of Electronic Arts was our first. We expect you'll be hearing a lot about them. Some of them are games like you've never seen before, that get more out of your computer than other games ever have. Others are harder to describe—and we like that.

**WATCH US.** We're providing a special environment for talented, independent software artists. It's a supportive environment, so we help big ideas get more to go.

And some of our artists are now respected software artists and beginning to take notice.

We think our current work reflects this very special environment. And though we are new in number and space, we are the most important of the new software marketplace, we are confident that both time and talent are on our side.

John An

We see further. **Electronic Arts**

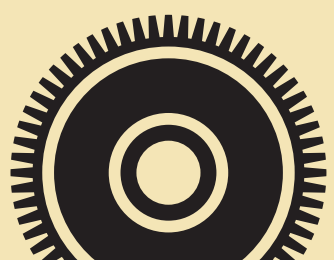
■ Podejście Tripa Hawkinsa (który w 1982 roku założył Electronic Arts) do gier i osób je tworzących było zupełnie inne niż szefów Atari. Zamiast zatrudniać programistów w swojej firmie, zamierzał wydawać produkty mniejszych, zewnętrznych zespołów. Co więcej, promował swoje talenty tak, jak promował się gwiazdy filmu czy piosenki. Na stylizowanych na okładki płyt winylowych okładkach pierwszych gier Electronic Arts (Hard Hat Mack, Pinball Construction Set, Archon, M.U.L.E., Worms? i Murder on the Zinderneuf) umieszczono nawet nazwiska ich twórców! Z tego okresu pochodziła też sławna gwiazdorska reklama (Hawkins zlecił wykonanie zdjęcia znanemu fotografowi Normanowi Seeffowi), na której znaleźli się Mike Abbott (Hard Hat Mack), Dan Bunten (M.U.L.E.), Jon Freeman i Anne Westfall (Archon, Murder on the Zinderneuf), a także z człowiek z rękawiczką, czyli Bill Budge (Pinball Construction Set), Matt Alexander (Hard Hat Mack), John Fields (Axis Assassin, Last Gladiator) i David Maynard (Worms).



■ Najsmutniejsza historia branży gier komputerowych? Taka, że E.T. zamiast do domu trafił na wyspisko w Nowym Meksyku. Zaczniemy jednak od początku. W czerwcu 1982 roku w Stanach Zjednoczonych na ekranach kin królował „E.T.” – najnowsze dzieło Stevena Spielberga. Atari postanowiło doczepić się do jego sukcesu i wydało opartą na filmie grę przygodową. Zadanie jej stworzenia zlecono Howardowi Scottowi Warshawowi, wybranemu przez samego Mistrza Spielberga projektantowi mającemu już na koncie bardzo dobrą produkcję Raiders of the Lost Ark. Niestety, negocjacje na temat zakupu licencji trwały aż do lipca 1982 roku (ostatecznie kosztowała ona 22 miliony dolarów), a jasne było, że z premierą trzeba wyrobić się przed Gwiazdką. Warshaw, który stworzył Raiders of the Lost Ark w ciągu 10 miesięcy, tym razem miał zdążyć z E.T. w pięć i pół tygodnia. I zdążył. Szybkość rzadko idzie jednak w parze z jakością. Gra okazała się mocno niedopracowana (na przykład gracze nie mogli wygramolić E.T. z dziur, do których ciągle wpadał) i nudna, a co gorsza, w tym pośpiechu do wielu kopii nie dołączono instrukcji. Wszystko to spowodowało, że z 5 milionów wyprodukowanych sztuk gry sprzedano „jedyne” 1,5 miliona. Biedny E.T. dostał łatkę najgorszej gry wszech czasów, niektórzy uważają też, że spowodował poważne załamanie całej branży gier komputerowych, które rozpoczęło się w 1983 roku. Legenda głosi również, że miliony niesprzedanych kartridży zakopano na pustyni w Nowym Meksyku (okazało się, że było to jedynie kilkaset sztuk).



■ W dzisiejszym odcinku serii pod tytułem „Ludzie listy piszą” wiadomość z wakacji (może w ten sposób przyspieszę nadejście lepszej pogody). A dokładniej z jednego z obozów komputerowych modnych w latach osiemdziesiątych XX wieku, w tym przypadku połączonego z zajęciami... cyrkowymi. „Droga Mamo. Świetnie się bawię. Podczas zajęć z komputerami nauczyłem się PASCALA i C. Wczoraj zrobiłem podwójną przewrotkę na trapezie i lyałem ogień. Prześlij, proszę, więcej dyskietek. Kocham Cię, Billy”.



W przyszłości ładunki do planet w Układzie Słonecznym będziemy dostarczać bez użycia paliwa, w sposób ekologiczny, a także eleganci. Doholują je na miejsce majestatyczne statki kosmiczne wyposażone w gigantyczne żagle słoneczne i napędzane pędem fotonów.

■ User Jama



■ Lightsail 2. Na samym dole znajdują się poskładane bomby, wyżej zwinięty żagiel słoneczny, a na górze elektronika.

# Fotonowe regaty

**T**o, że światło wywiera ciśnienie, postulował już 400 lat temu astronom Johannes Kepler, tłumacząc tym fakt, że w obserwacji komet ich ogon zawsze skierowany jest w kierunku od Słońca. Minęło mniej więcej 240 lat, kiedy fizyk James Maxwell zaczął publikować fundamentalne teorie dotyczące elektromagnetyzmu. Jednym z wniosków Maxwella było to, że promieniowanie elektromagnetyczne, w tym światło, ma pęd i wywiera ciśnienie na obiekty, na które pada. Na eksperymentalne potwierdzenie tego zjawiska trzeba było poczekać kolejne 40 lat. Potem jeszcze z 15 na powiązanie masy z energią przez Alberta Einsteina w ramach teorii względności, co „rozjaśniło”, jak fotony, które nie mają masy spoczynkowej, mogą mieć pęd – posiadają masę relatywistyczną związaną z ich energią.

## ■ Żaglowce



**Ten słup międzygwiazdny** klasy Punworcca 116 należy do Hrabiego Dooku. Żagle tego statku są stosunkowo małe, ponieważ wykonano je z egzotycznej materii, dzięki czemu mogą być napędzane nieznanymi formami energii. W uniwersum SW żagle słoneczne lub tachionowe bywają używane jako napęd uzupełniający dla tradycyjnego hipernapedu.

Nie jest to zbyt intuicyjne. Nie doświadczamy też wpływu ciśnienia światła w życiu codziennym, ponieważ jest ono wielokrotnie mniejsze od innych sił wokół nas, choćby oporu powietrza. Jednak w misjach w próżni kosmicznej musi być ono brane pod uwagę. Przy wyznaczaniu trajektorii sondy Viking w drodze na orbitę Marsa brak poprawki na znoszenie przez światło skutkowałby błędem rzędu 15,000 kilometrów. Aż się prosi, żeby tę dodatkową siłę zaprząć do użytecznej pracy. Tak powstała koncepcja statku napędzanego żaglem słonecznym.

Na Ziemi nawet stosunkowo mała siła wiatru jest w stanie wprawić w ruch kilkutonowy jacht wyposażony w odpowiednio duże żagle. Teoretycznie tak samo mogłoby działać w kosmosie. Jachtem morskim można, odpowiednio te żagle ustawiając, płynąć zarówno z wiatrem, jak i w pewnym kącie



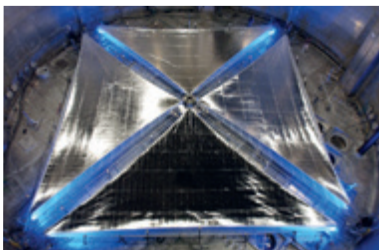
pod wiatr. Podobnie w teorii mógłby działać żagiel słoneczny, z tym że w kierunku do Słońca, powiedzmy w okolicy Wenus, statek kosmiczny poruszałby się po zacieśniającej się spiralnej orbicie. Zarówno na morzu, jak i w kosmosie podróżowanie pod żaglami nie zużywa cennego paliwa. Analogie nie są jednak zupełne.

Jacht o długości 15 metrów spokojnie dałby sobie radę z żaglami o powierzchni 120 metrów



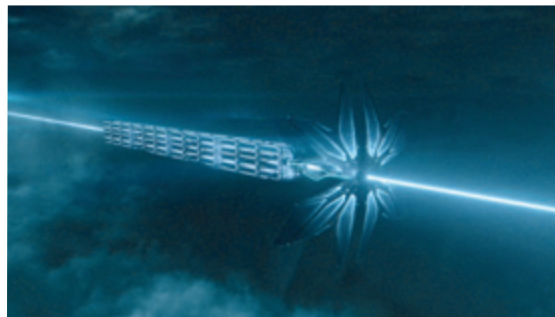
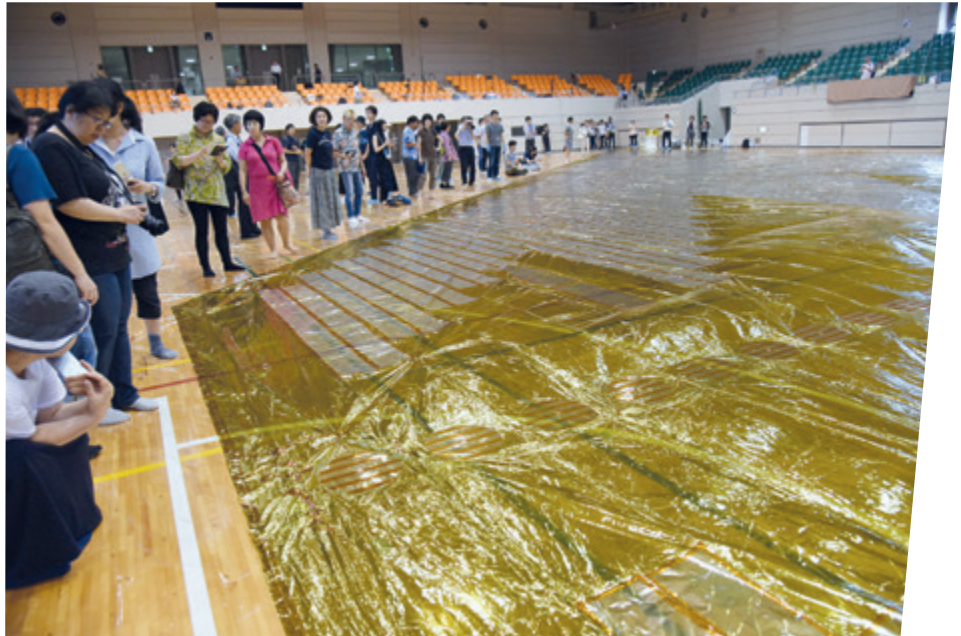
kwadratowych. Statek kosmiczny podobnej długości prawdopodobnie musiałby zostać wyposażony w żagiel słoneczny o powierzchni liczonej w kilometrach kwadratowych. Żagle morskie szyte są z wytrzymałych materiałów, podczas gdy żagiel słoneczny stanowi ultralekką i cienką folię, bardzo delikatną mechanicznie. Na morzu żagiel może się porwać w sytuacji sztormu i zbyt dużej siły wiatru, a jak puszcza, to z reguły po całości i po prostu przestaje pracować. W kosmosie żagle narażone są na rozdarcia pod wpływem uderzeń mikrometeoroidów, ale takie miejscowe uszkodzenia nie mają dużego wpływu na ich funkcjonowanie. Największa różnica to sposób hamowania. W żaglowcach wystarczy zrzucić żagle lub stanąć dziobem pod wiatr w kącie martwym, a opór wody i powietrza zrobi swoje. W kosmosie rozpędzony żagiel słoneczny nie ma takich pomocy. Przy podróżach międzygwiazdowych można wyobrazić sobie, że światło macierzystej gwiazdy rozpędza statek, a światło docelowej gwiazdy go hamuje. W obrębie Układu Słonecznego trzeba będzie wymyślić coś innego.

Technologia żagli słonecznych jest na razie w powijakach, ale ma duży potencjał. Pierwszy udany rejs przeprowadziła japońska agencja kosmiczna JAXA. Sonda Ikaros wyruszyła w czerwcu 2010 roku. Wyposażona została w zbudowane na planie kwadratu żagle o łącznej powierzchni 173 metrów kwadratowych, a sterowanie zapewniały elementy ciekłokrystaliczne



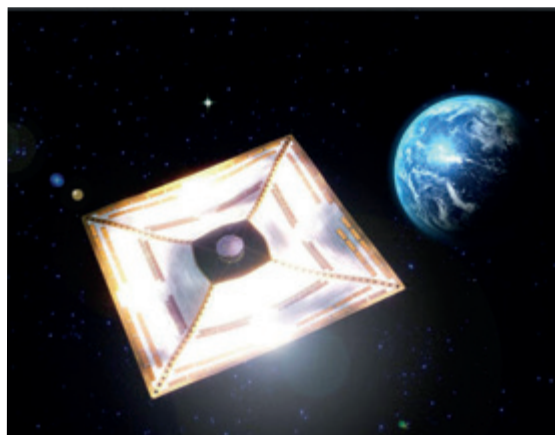
✚ „Sunjammer” NASA miał pecha. Program, który kosztował więcej niż Ikaros, został skasowany tuż przed pierwszym lotem.

✚ Prototyp jednego z czterech wielkich żagli słonecznych planowanej na 2020 sondy JAXA wystawiony w jednej z japońskich szkół.



✚ Frachtowiec napędzany żaglem słonecznym z filmu Tron: Legacy. Podczas postojów żagle stają się przezroczyste.

✚ To wizualizacja, ale Ikaros zrobił też prawdziwego selfika, wypuszczając już w kosmosie dwie cyfrowe bezprzewodowe kamery.



umieszczone w rogach. W zależności od napięcia elementy te zmieniały stopień odbicia światła. Wkrótce nastąpią kolejne próby, miejmy nadzieję, że równie udane. Towarzystwo Planetarne z USA planuje wysłać w rejs mały statek kosmiczny zwany LightSail 2. Całość upakowana została w pojemnik wielkości trzech jednostek CubeSat (10x10x10 centymetrów). Już w kosmosie LightSail rozwinie cztery trójkątne żagle o łącznej powierzchni 32 metrów kwadratowych. Żagiel jachtowy o takim rozmiarze mieściłby się w wielkim worku. Udało się upakować go w tak małą objętość, ponieważ ma grubość 1/4 grubości cienkiej reklamówki sklepowej. NASA buduje statek NEA Scout, który też ma mieścić się w formacie CubeSat. Wyposażony będzie w żagiel o powierzchni 83 metrów kwadratowych i ma badać planetoidy bliskie Ziemi. To jednak wszystko zabaweczki przy budowanej przez JAXA sondzie z żaglem słonecznym o powierzchni 2,500 metrów kwadratowych, który będzie wysłany do badania planetoid trojańskich Jowisza około 2020 roku. ■

# KDP<sup>26</sup>

- komiks do D. zala
- trzy sceny historyczne
- showygo album
- komiks do archiwu



UDAŁO MI SIĘ WYGOSPODAROWAĆ MIESIĄC WOLNEGO OD CODZIENNEJ PRACY NAD ANIMACJĄ, ABY ZACZAĆ KOŃCZYĆ ZALEGŁE SPRAWY.

UROCZA KONSTRUKCJA



MAM PEWNIEN PLAN MINIMUM DO ZREALIZOWANIA, JAKOŚ NAJBLIŻSZY MOJEMU SERCU. WSZYSTKO PONAD TEN PLAN BĘDZIE...

**BONUSSEM!!!**



W SKRÓCIE: JEST TO CZAS WOLNY, KTÓRY PRZEZNACZE (JAK TO BYWA W DYSTOPIJNEJ CYBERPUNKOWEJ RZECZYWISTOŚCI, W KTÓREJ RZĄDZĄ KORPORACJE I MARIONETKOWI POLITYCY, TRACĄCY WŁADZĘ NA RZECZ RELIGIJNYCH FUNDAMENTALISTÓW I FASZYZUJĄCYCH NACJONALISTÓW) NA PRACĘ.



DO KOŃCZENIA SPRAW PODSZEDŁEM ZDECYDOWANIE OD PIERWSZYCH MINUT PORANKA PIERWSZEGO DNIA!



I ZACZAŁEM OD SKOŃCZENIA ROZGRZEBANYCH: DEUS EX: MANKIND DIVIDED ORAZ REMASTERA THE LAST OF US Z DODATKIEM LEFT BEHIND (SERIO, ZAGRAŁEM DOPIERO NA PS4).



DEUS EX-SPOKO, FAJNIE BYŁO OBRĄĆ (NA NIBY) ZDECYDOWANĄ POSTAWĘ WOBEC PONUREJ PRZEDSTAWIONEJ W GRZE RZECZYWISTOŚCI. PYKNAŁEM, JAK W HUMAN REVOLUTION, NAWET NIE ROZWIJAŁEM NOWYCH SKILLÓW.



ZA TO THE LAST OF US, HEH... POWIEDZMY, ŻE NAUGHTY DOG ROBI TAK DOBRZE ZAPROJEKTOWANE W FILMOWYCH ASPEKTACH GRY (SCENARIUSZ, REŻYSERIA, KAMERA, ANIMACJA)...



ŻE DAVID CAGE I JEGO QUANTIC DREAMS ZE SWOIM WIELKIM MARZENIEM-TOTALNĄ FUZJĄ GRY I FILMU, MOGA NAPIAĆ NAJWIEKSZĄ ŻYŁĘ A WYMYŚLA TYLKO JAK "napisać" STEROWANIE.

TAKIE MARZENIE, MÓWI SIĘ TRUDNO.

TRACIE PODZÓŁ LOL



EJI ZE SŁOWA BOCIAN MOŻNA STWORZYĆ NIBY-IMIONA BONCIA I BANCIOI JAK Z KRESKÓWKI!

WOLNY KADR

# CREDITS



**100** Osobista podróż sentymentalna do górniczego Lubina, gdzie w połowie lat osiemdziesiątych powstał klub komputerowy przy domu kultury.



**104** Gry z uniwersum Star Wars na ZX Spectrum nie były rzadkością. Dysponowały wektorową grafiką jak z automatów!



**108** Słupy milowe elektronicznej rozrywki na ZX Spectrum. Jedenaście gier, których nie zdołał skruszyć czas.

## FELIETONY

103

Piotr Pierikowski pisze o tym, jaka jest rola systemu Early Access oraz coraz mocniej reklamowanych preorderów.

107

Tomasz Gop jako dozwonny fan Dark Souls nie mógł przejść obojętnie wobec premiery gry Nioh.

119

Michał R. Wiśniewski o przemysle nostalgii i o neofitach, którzy przeczytali w internecie, że „Kaczor Howard” jest żyły.

122

W felietonie Borka trwają psychiczne przygotowania do zmierzenia się na Pixel Heaven z legendą Top Secretu.

# Spectrum w kolorze między



Kwiecień, rok 1986. W czwartkowe wieczory program „Sonda” gromadzi przed telewizorami tysiące widzów. W kioskach Ruchu debiutuje miesięcznik Komputer. Na południowym zachodzie Polski w górniczym mieście Lubin i zatęchłym powietrzu kabiny filmowej miejscowego kina odbywa się pierwsze spotkanie klubu komputerowego, który nigdy nie doczeka się nawet nazwy. Na ekranie postawionego w kabinie specjalnie na tę okazję rozstrojonego 24-calowego telewizora Rubin [produkowanego w Polsce na licencji radzieckiej] pojawia się głodny Horacy, bohater serii gier. Tak rozpoczyna się bodaj największa dolnośląska przygoda z komputerem ZX Spectrum.

❏ Mój pokój geeka lat osiemdziesiątych.

1. Telewizor Beryl.
  2. Przenośny telewizor Neptun.
  3. Zdjęcia Schwarzeneggera.
  4. Lampka biurkowa z napisem The Cure.
  5. Timex 2048 ze stacją dysków.
  6. Zdjęcie Conana.
  7. Okładka Bravo z The Cure.
  8. Książki i czasopisma (w tym wszystkie Bajtki i Komputery).
- Na zdjęciu nie zmieściły się plakaty z „Gwiezdnymi wojen”, fotografie Depeche Mode i mapy do gier z Bajtka. Jegomość na zdjęciu to Adrian Chmielarz, który odwiedził mnie z save'ami do Bard's Tale.

■ Marcin M. Drews

Część z Was zdążyła już pewnie zapytać, czy będzie to kolejny artykuł o Adrianie Chmielarzu. I tak, i nie.

To prawda, Adrian i ja byliśmy w grupie członków-założycieli klubu zrzeszonego przy ówczesnym Domu Kultury Zagłębia Miedziowego w Lubinie. Mniej jednak chcę Wam przybliżyć dobrze przecież znaną postać twórcy Painkillera, bardziej natomiast okoliczności, które ją ukształtowały, i osoby, które odegrały w tej historii ważne role drugoplanowe. To opowieść o grupie dzieciaków, o polskich „goonies”, którzy chodzili razem do kina, po każdym odcinku „Pana Samochodzika” szukali skarbów na podwórku, a pod choinką chcieli znaleźć lutownicę i zwój kabli, oraz dorosłych, którzy razem z młodymi ludźmi dzielili te same pasje.

## STOLICA POLSKIEJ MIEDZI

Lubin był w latach osiemdziesiątych miastem wyjątkowym. To tu działał pręźnie Kombinat Górniczo-Hutniczy Miedzi (dzisiejszy KGHM Polska Miedź SA), który do sprawnego zarządzania wydobyciem i obróbką rudy miedzi potrzebował najlepszych możliwych rozwiązań informatycznych. Nic dziwnego, iż właśnie tu zgromadzili się najzdolniejsi inżynierowie, którzy w pracy debatowali nad zastosowaniami komputera ZX Spectrum, a w domu tej samej platformy namiętnie używali do... grania.

Mało tego, rzeczą jakże charakterystyczną dla tamtego okresu była słynna „karta G” – rodzaj przepustki do sklepów ze sprzętem niedostępnym zwykłym śmiertelnikom. Zaopatrzeni w nią górnicy mogli kupować kolorowe telewizory, magnetowidy, roboty kuchenne, a także komputery. Nic dziwnego, że Spectrum gościł w lubińskich domach częściej niż gdziekolwiek indziej, wyjąwszy może stolicę.

## OD PĘDZŁA DO KLAWIATURY

W wietrzną i chłodną sobotę kwietnia 1986 roku przy ulicy Armii Czerwonej 1 w Domu Kultury Zagłębia Miedziowego odbyło się pierwsze spotkanie klubu komputerowego. Jego instruktorem został Dariusz Milka, absolwent studiów z zakresu elektroniki i cybernetyki technicznej na Politechnice Wrocławskiej, konstruktor i informatyk w górniczym kombinacie. Dom kultury komputerów nie miał, jednak Milka dysponował wówczas własnym egzemplarzem ZX Spectrum 48k. Pierwszą grą, jaką

Dom Kultury Zagłębia Miedziowego w Lubinie. Gości witają czerwone flagi. Takie to były czasy...



Dom Kultury Zagłębia Miedziowego od zaplecza. Na wewnętrznym podwórzu odbyła się pierwsza w mieście giełda komputerowa. W tle wieżowiec, gdzie mieszkaliśmy. Ja na parterze, Adrian na dziesiątym piętrze.

ujrzeliśmy na ekranie telewizora Rubin, był Hungry Horace.

Szybko okazało się, że kabina filmowa nie będzie właściwym miejscem dla kilkunastu uczestników, toteż tego samego miesiąca zapadła decyzja o przekazaniu na rzecz klubu nieużywanej i wymagającej remontu, ale przestronnej garderoby. Spotkania zaczęliśmy od malowania ścian i stołów, montażu instalacji elektrycznej oraz lutowania kabli. Niestety po remoncie okazało się, że na zakup klubowych komputerów trzeba będzie poczekać. Wkrótce jednak dotarły dwa egzemplarze marki Timex 2048, a nowym instruktorem został kolejny kombinacj inżynier Krzysztof Kałdus, zdolny programista, pasjonat poezji Stachury i fan muzyki rockowej.

W tym samym czasie Chmielarz stworzył prywatny „bursztynowy szlak”. Regularnie wyruszał po gry na warszawską giełdę, następnie dystrybuował je we Wrocławiu, a na końcu wśród znajomych w Lubinie, gdzie namiętnie testowane były przez całą klubową ekipę.

## GRAMY, BO PROGRAMUJEMY PROGRAMUJEMY, BO GRAMY

Mój ojciec patrząc, jak skaczą Dizzym przez ekran telewizora, zwykł mawiać, że te „cholerne gry” zrobią ze mnie kiedyś mordercę. A ponieważ zupełnie przypadkowo złożyło się, że był on dyrektorem rzeczonoego domu kultury, wszyscy musieliśmy trzymać się na baczności i w razie kontroli resetować komputery, by pokazać, że... uczymy się programowania. Nie było to jednak dalekie od prawdy. Ja poprzestałem co prawda na języku Basic, ale namiętnie tworzyłem w nim gry tekstowe na podstawie opowiadań Roberta E. Howarda i H. P. Lovecrafta.

Adrian tymczasem biegle opanował asemblera i tworzył imponujące liczby poprawek do gier. W wolnych chwilach pisał własne programy.

Plac Wolności w Lubinie. W tle widać okna przyszłego klubu komputerowego.





➤ Kasety Ramtop na łamach portalu aukcyjnego.

➤ To nie screen z nowego Stalkera ani zapomniana planeta z Bulletstorma, lecz piękne okoliczności przyrody w dolnośląskim Lubinie. W takim „postapo” rodziły się tam w latach osiemdziesiątych pierwsze 8-bitowe miłości...



Tak powstał Fantastyczny test, równie słynny, co niedostępny dziś Erotic Fun oraz interaktywna wersja dzienników Adriana Mole'a. Chmielarz przeniósł też na platformę Sinclaira grę paragrafową „Kosmolot podróżnik”, tworząc tym samym pierwszą w Polsce cyfrową powieść interaktywną, czyli taką, która umożliwia interakcję z czytelnikiem poprzez interfejs komputera. Ubolewać należy nad tym, iż faktu tego nie odnotowało żadne źródło, a sam program zaginął w pomroce dziejów. Prawdopodobnie przepadła też wersja gry Barbarian, w której dla żartu umieściłem napis: „Conan na kanikułach”, choć dystrybuowana była w całej Polsce. Taki już los nietrwałych taśm magnetofonowych...

#### OGÓLNOPOLSKA WYPOŻYCZALNIA GIER

Krzysztof Kałdus, klubowy instruktor, około roku 1987 poznał nas ze swoim kolegą po fachu Januszem Mrozem, informatykiem i wielkim miłośnikiem gier, który szybko przechrzczone został w klubie na Dziadka Mroza,

bowiem nazwisko idealnie pasowało do brody i długich włosów na hippisowską modłę. Mróz zachwycił nas wszystkich niezwykle szczegółowymi mapami do gier, jakie tworzył rapido-grafem na ogromnych arkuszach papieru milimetrowego. Jeśli przetrwały do dziś, powinny zostać odkupione i trafić do muzeum.

Janusz, zarzucany przez nas grami, jakie Adrian sprowadzał z Warszawy, postanowił otworzyć... korespondencyjną wypożyczalnię gier, jakkolwiek abstrakcyjnie to dzisiaj brzmi! Tak powstał Ramtop, polski praszczur Steama - firma, która rozsyłała na terenie całego kraju kasety magnetofonowe z grami. Dzięki temu właśnie „Conan na kanikułach” trafił do szerokiego odbiorcy. Z czasem forma wypożyczania stała się uciążliwa z uwagi na stale niedotrzymywane terminy zwrotu, a że kasety magnetofonowe stały się bardziej dostępne, Ramtop wprowadził ich sprzedaż. Być może ktoś z Was ma jeszcze w domowym archiwum choć jeden egzemplarz?

#### MIEDZIOWA GIEŁDA

Rok po założeniu klubu wpadłem na pomysł stworzenia lokalnej giełdy komputerowej. Inauguracja odbyła się pod chmurką na wewnętrznym podwórku domu kultury, a stały się na nią tłumy mieszkańców. Komputery wciąż stanowiły novum, a nasi koledzy z podwórka wiedzieli o nich zazwyczaj tyle, że służą do grania w szachy. Sama giełda przetrwała do 1989 roku, kiedy to ZX Spectrum był już na niej gościem rzadkim, zdominowanym zresztą przez wszechobecną Amigę 500. Klub z kolei zmienił swe oblicze, gdy opanowała nas wideomania. Dwa razy w tygodniu spotykaliśmy się, by oglądać nowości na VHS, a kiedy w nasze ręce trafiła kamera, z marszu nakręciliśmy własną parodię „Gwiezdnych wojen”. Kto grał w niej Dartha Vadera? Oczywiście Chmielarz...

Wraz z transformacją systemową w Polsce zakończyła się lubińska przygoda z komputerem Sinclaira. Klub i giełda odeszły w zapomnienie, Adrian z czasem wyprowadził się do Wrocławia, a potem do Warszawy, gdzie działał już jako współwłaściciel Metropolis Software House.

Nazwiecie mnie sentymentalnym głupcem, zawsze jednak będę twierdził, iż klub ukształtował nas bardziej, niż chcemy się do tego przyznać. Ja na pewien czas związałem się z hiszpańską grupą Helmantika, by pracować na remaku gry Head over Heels, która była jednym z największych przebojów na ZX Spectrum. Adrian tymczasem wydał na PC RoboRumble (znane również jako Reflux) - produkcję stanowiącą echo spectrumowego Nether Earth.

Nigdy też nie zapomnę Dariusza Milki, Krzysztofa Kałdusa i Janusza Mroza, którzy zawsze nas wspierali, a którym dedykuję niniejszy artykuł. I choć dziś ZX Spectrum odłożyliśmy na półkę sentymentów, przygoda z grami trwa nadal, a najlepiej chyba opisać ją może ostatni odcinek Kalvina i Hobbesa: „It's a magical world, Hobbes, ol' buddy... Let's go exploring!”.



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

## DAWID I GOLIAT

**Ostatnio coraz częściej słyszy się w naszej branży narzekania na formy sprzedaży. No fakt – nie wiedzieć kiedy z mody wyszło sprzedawanie skończonych, poprawnie działających gier. A to źle funkcjonują jakieś opcje, a to znów optymalizacja woła o pomstę do nieba, nie wspominając o tym, że czasem rzekomy hit nawet nie chce się uruchomić. Najgorsze zaś jest to, że producenci i wydawcy jakoś nie sprawiają wrażenia wyjątkowo zmartwionych tą sytuacją. Na docieklive pytania najczęściej odpowiadają tylko, że to pewnie wina naszej konfiguracji, że musimy zrozumieć stopień skomplikowania tego typu produkcji, że zaraz pojawi się patch i o co tyle krzyku. Co ciekawe, pomimo tak ewidentnych i powszechnych niebezpieczeństw, z jakimi mamy do czynienia niemal już na co dzień, dodatkowo prym wiedzie dziś przysłowiowe kupowanie kota w worku, bo nie inaczej przecież należy nazywać wszelkie przedsprzedaże czy tak zwane wczesne dostępy. Tak, świat zwariował.**

A właśnie, te dwie ostatnie formy są nam doskonale znane, ale nie wiedzieć czemu wczesny dostęp krytykowany jest jakby bardziej. Moim zdaniem kompletnie nie-słusznie. Po pierwsze, tę formę sprzedaży stosują małe, debiutujące studia, które zwyczajnie nie miałyby szansy zaistnieć na rynku w inny sposób. I nawet nie chodzi tutaj o ich sukces i dorobek, ale o nasze dobro, bo dzięki takiemu rozwiązaniu nie mamy w branży monopolu wielkich korporacji, które na pewno nie są od tego, by troszczyć się o nasze portfele (co widać tam, gdzie monopol mają – vide konsole). Po drugie, płacąc za grę z wczesnym dostępem, możemy od ręki sprawdzić i ocenić to, co już jest, i samodzielnie (!) osądzić, czy przy danym poziomie wykonania alfy obietnice autorów są w ogóle do zrealizowania,

a wreszcie zarezerwować sobie większy lub mniejszy wpływ na rozwój produkcji. W przypadku preorderów rzadko kiedy decydujemy o ostatecznym kształcie gry, nie mówiąc już o tym, że decydując się na zakup, w istocie możemy tylko bazować na niesprawdzalnych obietnicach producenta, który zresztą w tym zakresie – nie łudźmy się – podpira się sprytnym pompowaniem oczekiwań.

Przyznacie, że w tym ujęciu, choć obydwa podejścia do handlu są obarczone dużym ryzykiem (dla nas, oczywiście, a nie dla producentów), to jednak wczesny dostęp jest dużo uczciwszy. I choć bywa, że produkcje takie często ciągną się latami, a niektóre w ogóle kończą na śmietniku, to jednak ich cena bywa o wiele niższa, nie mówiąc o tym, że tak naprawdę płacimy za własne marzenia (jeśli rozumiecie, co mam na myśli). W przypadku przedsprzedaży natomiast kupujemy w ten sposób co najwyżej dodatkowe bonusy, o których w swojej łaskawości korporacje nie zapominają. Choć bywa, że i tutaj jest różnie.

Ja w każdym razie w tym pojedynku stawiam i zawsze będę stawiał na Dawida, nie zaś Goliata. Choć najchętniej w ogóle wróciłbym do starych, sprawdzonych sposobów z czasów, kiedy gotowa gra była... gotową grą. ■

# Dawno, dawno temu w 8-bitowej galaktyce...

■ Marcin M. Drews

Epicka wizja „Gwiezdných wojen” George’a Lucasa rozpoczęła w 1977 roku nową erę efektów wizualnych. Czy komputery osobiste były wówczas w stanie dorównać rozmachowi kinowej fantazji? Pod względem technicznym stanowczo nie. Niemniej jednak twórcy gier sięgnęli po dzieło Lucasa, oddając wzorowane na sadze Skywalkerów produkcje interaktywne pod opiekę nieskrępowanej wyobraźni fanów, którzy dopowiedzieć mieli sobie to, czego nie był w stanie wygenerować procesor. Przygoda w odległej galaktyce nie ominęła także użytkowników ZX Spectrum. Dokładnie 10 lat po premierze „Nowej nadziei” sami mogli zasiąść za sterami X-Winga, by obronić bazę na Yavinie IV i zniszczyć Gwiazdę Śmierci. Tak do cyfrowego tygła trafiły wielkie nadzieje i gorzkie rozczarowania.

Nim zanu-  
rzymy  
się jednak  
w oparach senty-  
mentu, przyjrzyjmy  
się brutalnej prawdzie.

Amerikanin George Lucas prawdopodobnie stwierdzić musiał, iż Moc w brytyjskim komputerze osobistym nikła jest... Stąd tak mierna liczba licencjonowanych produkcji na platformę Sinclaira, mimo iż w połowie lat osiemdziesiątych to właśnie ZX Spectrum był w domowym zaciszu niekoronowanym królem gier. Co ciekawe, wiele lat później twórca kosmicznej sagi rodu Skywalkerów po macoszemu odniósł się do PC, pomstując chociażby na piractwo. Zabawne, zważywszy na fakt, iż najbardziej popularnym bohaterem stworzonym przez George’a okazał się... kosmiczny pirat. Ale to temat na osobną opowieść. Niemniej wszystkie trzy główne i zarazem należąca do kanonu gry nie tylko były jedynie konwersjami wersji arcade’owych, ale i zadebiutowały na Spectrum ze znacznym, by nie powiedzieć rażącym opóźnieniem. Nie przeszkodziło to jednak fanom cieszyć się z faktu, iż oto sami mogą, choć oczywiście w sposób mocno symboliczny, stać się bohaterami epickiej walki o wolność w odległej galaktyce.

## SPÓŹNIONA NADZIEJA

Pierwsza licencjonowana kaseeta magnetofonowa ujrzała światło dzienne w 1987 roku, a treść zawarta na okładce kipiała entuzjazmem: „Nareszcie! Najśłynniejsza gra na automaty i jeden z najbardziej udanych filmów naszej ery teraz razem w niniejszym wydaniu! Wierna oryginałowi wersja «Gwiezdných wojen» na komputery osobiste powinna zająć pierwsze miejsce w kolekcji każdego gracza i zawsze być tą, do której będziesz regularnie wracał”.

Odbiór użytkowników różnił się w zależności od tego, po której stronie żelaznej kurtyny stali. W krajach zachodnich zgodnie przyznawano grze ocenę 7-8/10, zaznaczając przy tym, że konwersja wersji automatowej dokonana została zbyt późno i tym samym nie cieszy już tak bardzo, jak oryginał. Z kolei w tak zwanym bloku wschodnim, czyli w Polsce czy chociażby Czechosłowacji, tytuł pojawił się, oczywiście w wersji pirackiej, w czasie niesłabnącego boomeru na trylogię Lucasa, stąd wywołał entuzjazm bliski temu marketingowemu z okładki gry.

Gra wydana została przez Domark Software Ltd. na licencji Atari Games Ltd. Oferowała użytkownikom interfejs pierwszoosobowy i grafikę 3D (sic!), choć oczywiście musimy sobie zdawać sprawę z tego, że w tym

przypadku i w takich czasach oznaczało to zaledwie szkieletowe obiekty pozbawione tekstur i framerate około pięciu klatek na sekundę. I choć rozwiązanie to potrafiło wówczas zaimponować (wytrawni gracze do dziś wspominają będą takie tytuły jak Sentinel czy Total Eclipse), to nigdy nie osiągnęło szczytów popularności na platformie, która kochana była przede wszystkim za grafikę w rzucie izometrycznym (Knight Lore, Head over Heels) oraz platformowe tytuły 2D (Dizzy czy seria Monty).

Sama gra była dość wierną jak na owe czasy interaktywną wersją finału epizodu IV i przedstawiała atak na Gwiazdę Śmierci. Najpierw musieliśmy dać opór fali wrogich myśliwców Tie, następnie zając się turbolaserami na wieżach, którymi naszpikowana była powierzchnia stacji kosmicznej, a w finałowej fazie przebić się przez słynny korytarz, by w końcu oddać ten jeden jedyny strzał unicestwiający najgroźniejszą broń Galaktycznego Imperium. Zwycięzca, miast orderu z rąk księżniczki Lei, otrzymał... zadanie ponownego zniszczenia Gwiazdy Śmierci. I tak w kółko.

☛ Ten czarny robal na górze po lewej to oczywiście Vader...



#### WYDAWCA KONTRATAKUJE

Firma Domark postanowiła pójść za ciosem i już rok później na rynku pojawiła się konwersja kolejnej części. Gra The Empire Strikes Back oferowała nam akcję z pierwszej połowy epizodu V. W pierwszym etapie zmagaliśmy się z imperialnymi sondami zwiadowczymi na powierzchni Hoth, w drugim natomiast z maszynami kroczącymi AT-AT i AT-ST, przy czym oba modele mogliśmy bez problemu zestrzelić laserami. Trzeci i czwarty etap to przygody Sokoła Millennium w przestrzeni kosmicznej. Najpierw przebijaliśmy się przez falę myśliwców TIE, a następnie musieliśmy manewrować statkiem w polu asteroid. Tym razem gra nagradzała nas widokiem Sokoła odlatującego w dal, by... rozpocząć zabawę od początku.

Uczciwie trzeba tu zaznaczyć, że czas potrzebny na skończenie gry był krótszy niż ten wymagany do jej wgrania z taśmy magnetofonowej. O dziwo, tytuł osiągnął oceny oscylujące wokół 90 procent! W recenzjach pojawiały się takie hasła jak „Zaskakująco uzależniający” i „Graficznie znakomity”. Podobno o zachwycie tym miał decydować fakt, iż oryginalny automat Atari był zbyt rzadko



☛ Wioska Ewoków. Czy C3PO nosi okulary?

spotykany, co zaowocowało wysokim popytem na interaktywną wersję „Imperium kontratakuję”... Dopisali także fani, bowiem wizerunek ruszających się i atakujących machin kroczących Imperium w tamtych czasach zapierał użytkownika ZX Spectrum dech w piersiach.

### POWRÓTIZOMETRII

W 1989 roku Domark postanowił uderzyć po raz trzeci, wydając cyfrowe zwieńczenie trylogii. Return of the Jedi również był konwersją i podobnie jak jego pierwowzór działający na automatach, odchodził od grafiki wektorowej na rzecz opartej na sprite'ach scrollowanej akcji w rzucie izometrycznym. Niestety, i tutaj zawiódł refleks, bowiem ZX Spectrum mógł już w tym czasie pochwalić się wieloma podobnymi i lepszymi tytułami (vide: Alien Highway i Highway Encounter). Nie dopisali także krytycy, którzy ocenili grę na poziomie 60 procent, wytykając jej to, że wygląda, jak gdyby stworzono ją od niechcenia. Produkcja odnosiła się do drugiej połowy kinowego epizodu VI.

Najpierw wcielaliśmy się w Leię, która musiała dotrzeć skuterem do siedziby Ewoków, unikając pułapek i wrogich patroli. Tam czekały już na nią C3PO i R2D2. Do dziś złośliwi twierdzą, iż nie do końca wiadomo, co robiły miśki z Endor na widok księżniczki. Machały na powitanie czy zachowywały się może nieco bardziej... obscenicznie?

W kolejnych etapach kierowaliśmy kolejno AT-ST oraz Sokołem Millennium. Ciekawostką był moment, gdy akcja przenosiła się w kosmos i mogliśmy strzelać do gwiazdnych niszczy-cieli. Finał rozgrywał się w trzewiach drugiej Gwiazdy Śmierci. Grę kończyły raczej oszczędne gratulacje, ale powiedzmy sobie szczerze, że fani nie mogli być niezadowoleni, bo z jednej strony nie powinni od Spectrum wymagać zbyt wiele, a z drugiej już wtedy spoglądali na wszystkie produkcje spod znaku „Star Wars” przez różowe okulary kinowego sentymentu.

### PRZEBUDZENIE FANÓW

Ponieważ machina Lucasa potrakto-wała ZX Spectrum po macoszemu, niszę próbowali wypełnić fani.

Pierwszą notowaną przez historię produkcją bez licencji była tekstowa parodia Star Flaws z 1991 roku. Warto zaznaczyć, iż już na wstępie twórca gry przeprosił George’a Lucasa. Głównymi bohaterami byli... Nuke Skyporker, Yan Polo oraz Tobacco the cookie. Ich adwersarzem okazał się z kolei niejaki Daft Radar.

W 1993 roku pojawiła się natomiast produkcja zatytułowana Return of the Jedi. Błąd w tytule okazał się zamierzony, bowiem twórca chciał uniknąć batalii sądowych. Tym bardziej że grę sprzedawał po sześć funtów szterlingów. Całość polegała na obsłudze działka laserowego, które strzelać miało do podobizny Darth Vadera. Gra doczekała się nawet reklamy w wiodących czasopismach komputerowych.

W 1984 roku recenzenci otrzymali kopię produkcji tekstowej The Last Jedi, która miała pojawić się na rynku w cenie pięciu i pół funta. Niestety los gry do dziś pozostaje nieznanym. Czasopismo ZX Computing podało jedynie, iż tytuł oferował aż 500 lokacji. Fabuła miała jednak skupiać się na nudnej eksploracji pustych jaskiń, poszukiwaniu przedmiotów i zabijaniu wrogów...

Takich i podobnych produkcji amatorskich było znacznie więcej. Żadna jednak nie jest dziś warta wspomnienia, choć warto dodać, że i w czasach nowożytnych „Gwiezdne wojny” rzadko miały szczęście do udanych tytułów interaktywnych, a o niektórych wręcz chcielibyśmy zapomnieć (podobnie jak i o telewizyjnej produkcji „Star Wars Holiday Special” czy rysunkowym serialu „Ewoks”).

Opowieść o „Gwiezdnym wojnach” na osiem kolorów i 48 KB pamięci zawsze będzie podróżą czysto sentymentalną. Niestety, gry spod znaku gwiazdnej sagi nigdy nie należały do elity produkcji dedykowanych ZX Spectrum. A szkoda, bo wbrew opinii złośliwych komputer sir Clive’a w rękach zdolnych twórców potrafił naprawdę wiele, co udowodnili chociażby bracia Oliver czy Jon Ritman i Bernie Drummond. Ale to temat na osobną opowieść. ■

Empire Strikes Back z 1988 roku. Słynna bitwa o Hoth. Latamy w pełnym słońcu nad śnieżnobiałymi połaciami. W tle strone stoki niebotycznych gór. Tylko ludzie bez wyobraźni mogliby powiedzieć, że akcja dzieje się nocą...





**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.

## GRATYFIKACJA

**Nioh to bardzo dobra i ciekawa gra. Sprawdza się zarówno jako następcą serii Ninja Gaiden, jak również jako powiew świeżości w gatunku souls-like. W gruncie rzeczy to jednak odmienne formuły.**

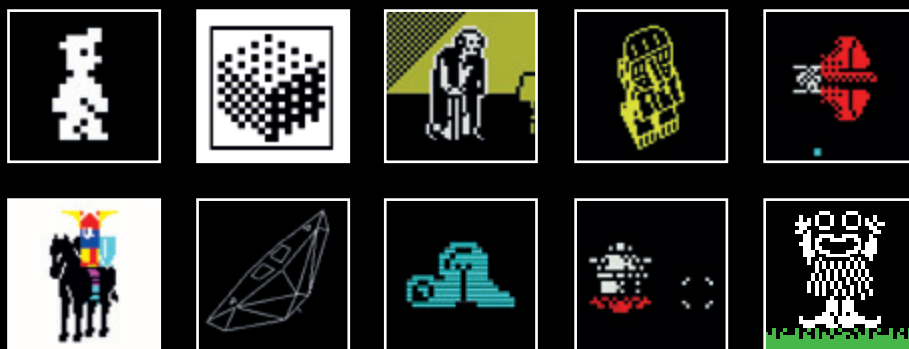
Różnic między grą od Team Ninja a produkcjami From Software jest sporo, choć oba studia mają siedzibę w Tokio. Stylistyka graficzna i sposób opowiadania historii jest w Nioh nie tylko jak na gry akcji dość kano-niczny, ale też mocno przesiąknięty kulturą i duchowością Japonii. Z drugiej strony mamy za to bardziej zachodni wygląd i odwołania do klasycznej formuły heroicznego fantasy (albo, jak w przypadku Bloodborne, tęsknotę za Lovecraftem). Podobnie z rozwojem postaci i wyposażeniem gracza. O ile w Nioh prawie wszystko opiera się na liczbach, procentach i prawdopodobieństwie, o tyle w "SoulsBorne" konkretne miejsce zawsze zawiera te same skarby, a pokonanie określonego przeciwnika zawsze skutkuje tą samą pulą nagród. Wylizać można by długo, bo przecież nie wspomnieliśmy jeszcze o konstrukcji świata, misjach i zadaniach dla gracza, tworzeniu i dostosowywaniu przedmiotów u kowala, graniu w sieci... Tylko że przechodząc Nioh, cały czas czułem, że jest coś jeszcze. Z jakiegoś powodu granie odbywało się poza moją strefą komfortu. Chyba wiem już dlaczego.

Za każdym razem, gdy stawiam sobie wyzwanie, chcę, aby polegało ono głównie na nauczaniu się przeciwnika. Warto nadmienić, że mówimy tu o tak zwanym endgamie, czyli graniu w grę po jej ukończeniu. Dla przykładu: aby zdobyć najsilniejszy Krwawy Klejnot w Bloodborne, musiałem pokonać przeciwnika na samym dole najtrudniejszego lochu. Całe zadanie zajęło mi niecałe cztery godziny.

W pół godziny dotarłem do wroga, który czekał na trzecim poziomie lochu. Po kolejnych trzech godzinach, gdy znałem walkę na pamięć, pokonany przeciwnik upuścił klejnot oczko niższy niż ten, którego szukałem. Kolejne pokonanie go zajęło mi parę minut i za drugim razem udało mi się zdobyć dokładnie tę nagrodę, której szukałem. Proporcje całej zabawy były dokładnie takie jak lubię: Iwia część to uczenie się przeciwnika, a gratyfikacja jest odroczo-na na ostatnich parę procent.

A Nioh? Tam postać w pełni rozwinięta pokonuje najtrudniejszych przeciwników w mgnieniu oka, bo wyzwanie polega głównie na optymalnym dobraniu statystyk i umiejętności. Sama walka przypomina formalność i trwa najczęściej poniżej minuty. Ale to nie wszystko. Ci, którzy tak jak ja uwielbiają godzinami polować na najlepszy sprzęt, będą bossa pokonywać kilkadziesiąt razy, bo takie są tu proporcje zabawy. Mierzmy się z RNG (Random Number Generator) i on jest tu prawdziwym bossem, ale w zamian dostajemy poczucie bycia wszechmocnym (overpowered) przez cały ten czas.

W ciągu trzech tygodni od premiery gracze na całym świecie kupili ponad milion kopii Nioh. To imponujący wynik, szczególnie jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że można w niego zagrać wyłącznie na PlayStation 4. Bardzo możliwe, że to właśnie sposób nagradzania graczy przyczynił się wydatnie do sukcesu. Albo ja się starzeję. ■



# Gry, które unieśmierdzały ZX Spectrum

■ Ziemowit Poniewierski

Czym różni się ZX Spectrum od innej dowolnej platformy do grania? Właściwie wszystkim, choć najbardziej uderzająca jest ilość i różnorodność oprogramowania licząca ponad 20,000 unikalnych tytułów. To mniej więcej tyle, ile mogą wystawić wszystkie liczące się konsole na przestrzeni ostatnich trzech dekad! Proste z pozoru zadanie, które otrzymałem od Naczelnego – opisanie najważniejszych tytułów na Speccy’ego – szybko przerodziło się w gorączkowe przekopywanie bibliotek i starych czasopism w nadziei na uporządkowanie wiedzy. Jak można się było domyślić, zakończyło się to wielkim bólem głowy i decyzyjną katastrofą. O tym, że mam problem, dowiedziałem się, kiedy na krótkiej liście widniało już ponad sto „tych największych”, a ja wciąż znajdowałem nowe. Wreszcie kiedy po raz tysięczny wpatrywałem się w paski ładowania Skool Daze [mam tak zniszczoną kopię, że trudno dostroić głowicę], dotarło do mnie, że nie da się opowiedzieć o grach na Spectrum jednocześnie związać i z zachowaniem nienagannego obiektywizmu. Stąd, mimo że na co dzień staram się materiały do Pixela przygotowywać bez narzucania się z prywatnymi wynurzeniami, tym razem rzecz będzie mocno osobista, choć oczywiście nie pozbawiona szerszego historycznego kontekstu.

**R**eguly, którymi kierowałem się przy tworzeniu zestawienia, są następujące: po pierwsze, ZX Spectrum to coś więcej niż domowy komputer – to fenomen kulturowy mający ogromny wpływ na obecną scenę deweloperską (również polską). Po drugie, dzięki specyficznej konstrukcji maszyny i otwartej strukturze rynku wydawniczego powstały na nim tytuły, których rozwiązania i mechaniki stanowią podwaliny wielu znanych obecnie i popularnych gatunków. Po trzecie, nie uda się opisać wszystkiego. Po czwarte wreszcie – ZX to pierwszy komputer domowy, z jakim miałem styczność na dłużej. Kocham Amigę, a dla Atari jestem w stanie popełnić każdy grzech, ale Spectrum to świętość, wobec której nie mogę zachować manieri zdystansowanego historyka. Na dobre czy na złe – ten artykuł będzie nostalgiczny bardziej niż zwykle..



## Manic Miner

Nie wyobrażam sobie Spectrum bez Manic Minera. Nawet największe przeboje Ultimate ustępują pola doskonałości zawartej na dwudziestu planszach pełnych pułapek, zapadni oraz wziętek strzeżonych przez kreatury rodem z Monty Pythona. Mój pierwszy kontakt z Minerem miał miejsce gdzieś w połowie roku 1985, dokładnie wtedy, kiedy na całego trwała knightloremania i nie mówiło się o niczym innym, jak tylko o Sabremanie i wilkołakach. Przyznaję, sam należę do ultrafanów gier braci Stamporów, ale jeśli liczyć godziny spędzone przed telewizorem, perypetie górnika Willego zawsze potrafiły mi skrócić więcej czasu.

Nic w tym zresztą dziwnego. Rozgrywka w Manic Minerze ma



➤ Ekran pierwszego poziomu Manic Minera jest jedną z najbardziej rozpoznawalnych grafik kojarzonych z ZX Spectrum. Wiele graczy nigdy nie zdołało ukończyć tej planszy.

➤ Sielski obraz domu Willy'ego, łagodna kolorystyka nieba i radosne promienie unoszące się nad wodą słońca ostro kontrastują z psychodelizmem przygody.

wszystkie atuty gry uzależniającej: krótkie sesje, zawsze obecne w polu widzenia czytelne cele, kolizje pixel-perfect oraz precyzyjne sterowanie stworzone zostały z wielkim znanstwem. Wielka w tym zasługa inspiracji autora atarowskim klasykiem od Big Five: Minerem 2049-er (1982). Pomysł na rozgrywkę, zasady projektowania plansz, wygląd głównego bohatera, a nawet czas odmierzany ilością tlenu wyglądają w obu grach bardzo podobnie. Nie da się jednak ukryć, że Manic Miner to więcej niż tylko pomysłowy klon - to samodzielna produkcja znakomicie wykorzystująca potencjał ZX Spectrum.

Twórca gry Matthew Smith skończył osiemnastkę, kiedy Bug-Byte

wydało w roku 1983 jego pierwsze wielkie dzieło. Sukces przeszedł wyobrażenia, choć nie obyło się bez małego towarzyskiego skandalu. Wskutek nieprecyzyjnego zapisu w umowie licencyjnej Matthew jeszcze tego samego roku opuścił firmę, zabierając ze sobą prawa do przeboju i zakładając wraz z kilkoma znajomymi Software Project. Sytuacja była o tyle przykra dla Bug-Byte, że kilka miesięcy wcześniej w podobnych okolicznościach z firmy wycofało się kilku innych pracowników, tworząc Imagine, które również szybko urosło do rangi potentata. Scena Spectrum kształtowała się w bólach, ale nie przeszkodziło jej to tworzyć gier, które mimo upływu lat nie tracą swojego uroku. ▀



## Edycje



**Manic Miner został wydany kilkakrotnie.** O ile edycje późniejsze nie stanowią wielkiej wartości kolekcjonerskiej, o tyle wydanie Bug-Byte jest bardzo poszukiwane.



## Ant Attack

“Po długiej wędrówce dostrzegasz wielkie mury Antescher. Zbliżając się do bramy, słyszysz wołanie o pomoc, któremu nie możesz się oprzeć. Powodzenia”. Komunikat wyświetlany na ekranie startowym Ant Attack niczym się właściwie nie wyróżniał spośród setek innych, ale to, co nastąpiło tuż po nim, wprawiało jednak w zdumienie. Oto zamiast prostej ilustracji i bloku tekstu, którego mogliśmy spodziewać się po grze przygodowej, oczom ukazywały się idealnie geometryczne bryły złożone z niewielkich jasnoszarych sześciokątów. Cóż to był za widok! Musiała minąć dłuższa chwila, zanim zmysły przyzwyczyły się do nowych doznań i można było skupić się na rozgrywce. Ta zresztą nie czekała, aż otrząsnemy się z szoku. Natychmiast pojawiały się ogromne, niepokojąco szybkie mrówki i nim się obejrzelśmy, kłębiły się u podnóża muru – jedynej ochrony naszego bohatera przed okrutną śmiercią.

Nie pierwszy raz przygotowuję materiał o Ant Attack i przynajmniej, że długo zastanawiałem się, w jaki sposób opisać doznania, jakie towarzyszyły mi przy pierwszym uruchomieniu gry. Olśnienie przyszło niedawno, choć gdy teraz o tym myślę, nie wiem, jak mogłem tego wcześniej nie zauważyć. Ant Attack to starszy brat Ico (2001, PS2) – to samo oszołomienie stylem



✚ Jest zaskakujące, jak wielki ładunek emocjonalny zawiera gra, w której dominującym kolorem jest szary, a teksty sprowadzają się do prostych okrzyków.

## Quicksilva



**Dopełnieniem znakomitej oprawy graficznej Ant Attack jest finezyjna okładka.**

Quicksilva jako jeden z nielicznych wydawców tamtego okresu rozumiał rynkową siłę dobrych ilustracji. Do tego trzeba dodać legendę o założycielach firmy, którzy już w 1984 roku sprzedali ją i wyjechali na długie wakacje do ciepłych krajów.



architektury, poczucie kruchości, wielka tajemnica, a wreszcie dziwne wrażenie, że naruszam porządek czegoś, co uważa moją obecność za świętokradztwo. Nawet wątek odnalezienia i uratowania z kamiennej pułapki innej istoty ludzkiej jest zaskakująco podobny i równie mocno narzuca ton emocjom towarzyszącym rozgrywce.

Sandy White, architekt z wykształcenia oraz projektant Ant Attack, stworzył swoje dzieło wbrew wszelkim panującym na spectrumowym

rynku trendom. Inspiracji dla stylu graficznego można doszukiwać się co prawda w salonach arcade, gdzie w 1982 roku (a więc dokładnie rok wcześniej) pojawiły się izometryczne gry Zaxxon i Q\*Bert, jednak na tym podobieństwa się kończą. Ant Attack to przejmująca, niezwykle nastrojowa przygoda w postapokaliptycznym świecie, która stanowi najlepszy dowód na to, że silne emocje rodzą się często z prostoty form i celebrowania równie prostych wartości. ■



## Skool Daze

Lata mijają, a Skool Daze wciąż pozostaje tym samym orzeźwiająco świeżym eksperymentem, który istnieje gdzieś poza granicami czasu i chwilowych trendów. Pomysł na wcielenie się w szkolnego rozrabiakę, którego celem nadrzędnym jest uniknięcie kary za niesatysfakcjonujące wyniki w nauce, sam w sobie nie stanowił być może szczytu wyrafinowania kolektywnej wyobraźni angielskiej sceny deweloperskiej, bo w końcu to tam powstały takie produkcje jak *How to Be a Complete Bastard* i *Deus Ex Machina*, ale zasady rozgrywki najwyyczajniej nie pasowały do żadnych panujących wówczas standardów. Szkoła - przedstawiona za pomocą schematycznej grafiki - żyła własnym życiem, a przyglądanie się biegowi wydarzeń i wyrachowaniu aktorów stanowiło szatańsko wciągające zajęcie. Cóż powiedzieć zatem na możliwość wpływania na to środowisko: nadawania nazw nauczycielom i uczniom, wywoływania zamieszania, denerwowania ciała pedagogicznego obraźliwymi tekstami smarowanymi kredą na tablicach, złośliwego nadużywania procy w taki sposób, żeby kary za chuliganerię spadały na innych - pomysły same mnożyły się w głowie. Zakończenie gry, którym było podmienienie ocen w dzienniku, rzadko stanowiło prawdziwy cel zabawy. Graliśmy, bo swobodne eksperymentowanie i obserwacja śmiesznych sytuacji stanowiło esencję Daze'a - wielką wartość, której żadna inna gra na rynku nie była w stanie zapewnić.

Microsphere, którego założenie przypada na rok po pojawieniu się ZX na rynku, wypuściło na przestrzeni czterech lat dosłownie kilka tytułów, z czego większość to doskonale sformułowane sandboksowe rozgrywki. Szef studia Dave Reidy wspomina znaczny sukces komercyjny związany

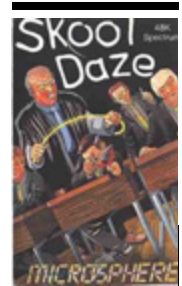


■ Gra w udany sposób symuluje ludzkie zachowania. Ofiara postrzału z procy zwykle rzuca oskarżenia na osoby stojące najbliżej i idące w jej kierunku.

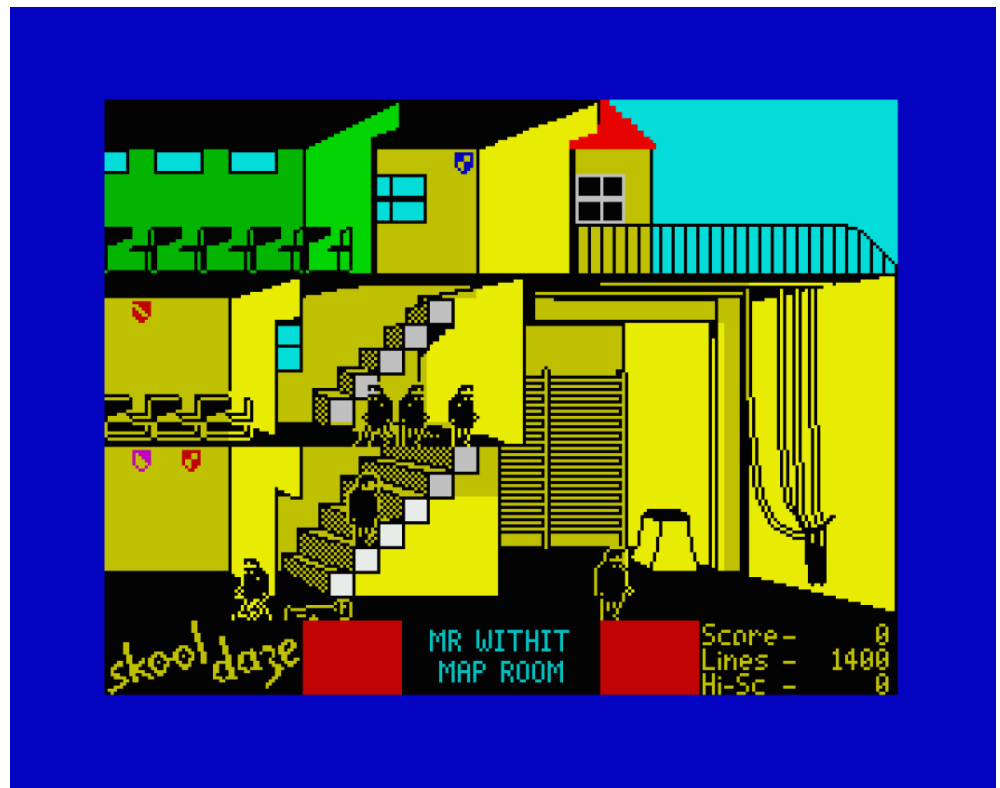
■ Łobuzerka nie jest łatwą sztuką. Otrzymanie kar na łączną sumę 10,000 powoduje automatyczne wydalenie ze szkoły i koniec gry.



## Imiona



Mimo zastosowania wielu innowacyjnych mechanik, Skool Daze kojarzyło się przede wszystkim z nowatorską w tamtym czasie możliwością nadawania bohaterom własnych imion.



premierą Skool Daze (1984) oraz żywiołowe (co najmniej!) reakcje prasy oraz graczy. Niestety, dwa lata później ci sami gracze wybrali tańsze pirackie kopie kolejnego wielkiego

dziela, jakim był detektywistyczny Contact Sam Cruise. Mimo doskonałych recenzji gra nie zarobiła na sobie, zmuszając Davida do zamknięcia biznesu. ■



➤ Zastosowanie atrakcyjnej czcionki oraz kodowania kolorami w niewielkim tylko stopniu łagodzi efekt przytłoczenia ogromną ilością informacji.



## Nether Earth

Nazwa Nether Earth wciąż pozostaje znana tylko nielicznym. Dziwi mnie to, bo moda na strategię czasu rzeczywistego trwa nieprzerwanie od lat dziewięćdziesiątych i nic nie zapowiada jej odejścia (vide LOL). Tym bardziej oczekiwaliśmy, że tytuł definiujący wszystkie kluczowe mechaniki gatunku, a zwłaszcza wykonany z takim smakiem i rozmachem, powinien częściej pojawiać się w dyskusjach. Niestety, sprawy mają się zgoła inaczej i po części dla przypomnienia tego skandalicznie niedocenionego projektu, a po części dla zobaczenia, jak bardzo rynek gier ZX Spectrum obfitował w innowacyjne i ważne dla branży produkcje, uznałem, że wielką szkodą byłoby nie uwzględnić go w zestawieniu.

Gra stawia nas w sytuacji buntowniczego zrywu. Ludzkość przegrała walkę o planetę z agresywnymi Insignianami, których maszyny wojenne duszą w zarodku wszelkie przejawy oporu. Na szczęście pojawia się zdolny przywódca, który nie tylko odzyskuje dla ziemian ważne instalacje militarne, ale daje również nadzieję na odwrócenie tragicznego losu. Gra toczy się na mapach przypominających te stosowane w gatunku MOBA.

W wyznaczonych lokalizacjach znajdują się bazy generujące surowce, dzięki którym gracz może tworzyć roboty różnego zastosowania. Mamy tu wszystkie elementy dobrego RTS: akcję w czasie rzeczywistym, przejmowanie miejsc generujących zasoby, zarządzanie jednostkami bojowymi



➤ Mechanika tworzenia własnych jednostek z dostępnych części pojawiła się ponownie w tytułach RTS dopiero w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych.



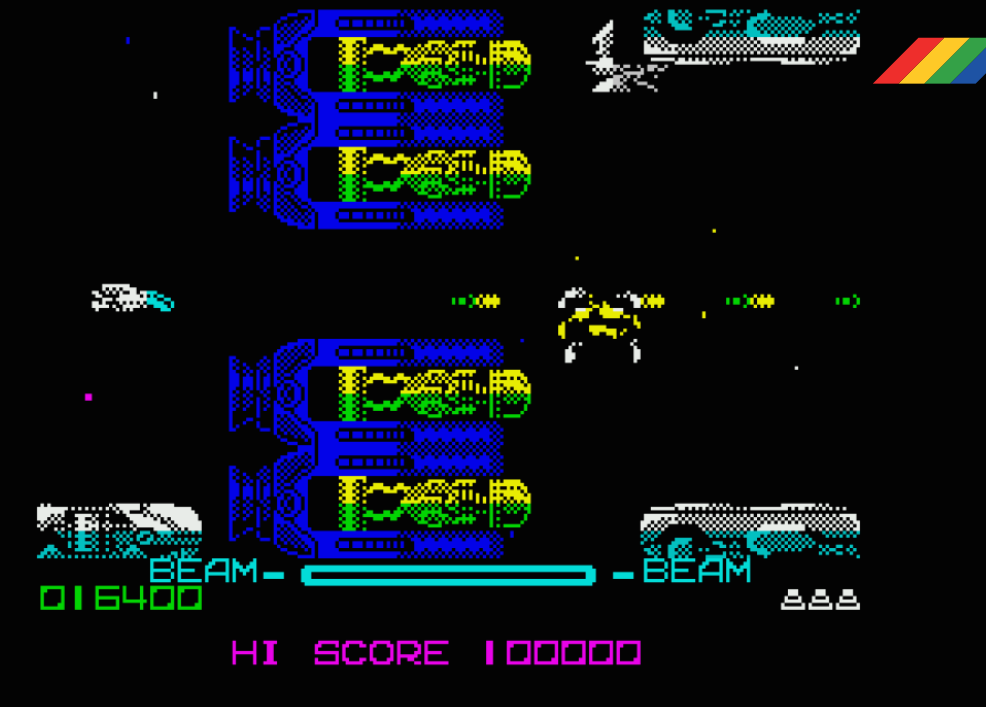
Sleeper



Po wielu latach niesłusznego zapomnienia Nether Earth odzyskuje należną jej sławę. W ostatniej dekadzie pojawiło się na rynku kilka udanych klonów klasyka. Wydawcą gry było Argus Press Software, które wcześniej kupiło Quicksilver.

(ręczne i automatyczne), strategiczne decyzje produkcyjne, wreszcie taktycznie potyczki z oddziałami wroga. Jest tego zresztą znacznie więcej: sami przykładowo decydujemy, jak skonstruowane będą nasze roboty, zaczynając od wyboru podwozia (łatające, gąsienicowe, kołowe), a na typie broni i jakości osłon kończąc. Do dyspozycji mamy nawet ładunki jądrowe, które równają z ziemią wszystko, co znajduje się w okolicy.

Piękna, izometryczna grafika, wydajny silnik, dopieszczony interfejs i znakomita czytelność skomplikowanej rozgrywki za każdym razem zmuszają mnie do zadania pytania: jak ktoś mógł zrobić coś tak przemyślanego i dopracowanego? Nether Earth pojawił się na Spectrum na przełomie roku 1986 i 1987, nie mając realnie żadnych wzorców do naśladowania. Jak dla mnie – czysty geniusz. 📌



## R-Type

Konstrukcja ZX Spectrum nie stwarzała dogodnego środowiska dla gier typu arcade, ale to nie oznaczało, że takowe się na nim nie pojawiały. Wręcz przeciwnie. Do samego końca rynkowej obecności, a więc lat dziewięćdziesiątych, każdy większy hit z salonów musiał otrzymać

obowiązkową konwersję na leciwego ośmiobitowca. W przeważającej większości efekty wołały o pomstę do nieba, skutecznie zniechęcając ślamazarną dynamiką i sterowaniem z pogranicza koszmaru. Nie dziwi więc, że mająca miejsce w roku 1988 premiera R-Type, konwersji

❖ Ograniczenia sprzętowe ZX Spectrum widać w chwili, gdy powinno pokazać się wnętrze bazy. Tu przez cały czas widzimy generyczną przestrzeń kosmosu.

❖ W konwersji na Spectrum akcję oglądamy w dużym zbliżeniu. Pozwala to na ograniczenie ilości obiektów na ekranie i poprawę wydajności.

## Monstra



Wiele projektów graficznych z R-Type uzyskało status uniwersalnie rozpoznawanych ikon, w szczególności statek R-9a oraz gigerowski Dobkeratops. Robert C. Pape na fali powodzenia zrealizował Tusker'a.

automatowego shoot'em upa wykonanej przez Boba Pape'a, narobiła sporego zamieszania. Gra oślniewała kolorową grafiką, znakomitą inżynierią pomysłową omijającą niedogodności związane z color clashem oraz tempem rozgrywki porównywalnym z oryginałem. Sama ilość obiektów na ekranie zmuszała do zweryfikowania utartych poglądów na temat tego, do czego zdolna była niepozorna domowa maszyna.

Historia stworzenia spectrumowej wersji doczekała się książki autorstwa samego Pape'a, który z dużym dystansem, ale i znakomicie wyważonym humorem wspomina okoliczności, w jakich przyszło mu pracować nad najważniejszą grą w karierze. Uważany obecnie za wielką rewolucję i kamień milowy w gatunku R-Type był w Anglii tytułem niepopularnym do tego stopnia, że twórca musiał jechać aż 500 mil do najbliższego salonu, żeby w niego zagrać. Tam, wrzucając monetę za monetą, nagrywał na kamerę VHS przebieg rozgrywki i dopiero później, już w zaciszu wynajętego poddasza, pracował nad uzyskaniem podobnych efektów na ekranie ZX. Jak sam przyznaje, gdyby nie brak doświadczenia i młodzieńcza naiwność, nigdy nie podjąłby się projektu, na temat którego pierwsza zasłyszana opinia brzmiała: „Żal mi tego, kto to będzie musiał konwertować...”. Z tym większym szacunkiem patrzę na efekt końcowy jego wysiłków.

R-Type na ZX wymaga maszyny z 128 KB i cierpliwości do męczącego multiloadingu. Na szczęście w zamian oferuje wyjątkowo wiele. Energia, z jaką likwidujemy kolejne zastępy mrocznego imperium Bydo, uzależnia w równym stopniu, jak oryginał od IREM. W mojej ocenie to najlepszy shoot'em up na Spectrum i jeden z najbardziej spektakularnych arcade'owych tytułów na europejskie ośmiobitowce. ■

➤ Dzięki zastosowaniu unikalnego silnika opartego na budowaniu sceny z nakładających się obrazów różnej wielkości, mamy wrażenie podróży po świecie 3D.



## Lords of Midnight

Wysilał pamięć do granic, lecz nie przypominam sobie najmniejszego poruszenia w branży na wieść o śmierci Mike'a Singletona. Rzecz działa się nie tak znowu dawno, bo w roku 2012, więc nie mówię tu o realiach niedoinformowanego ćwierćświatka skazanego na społeczny ostracyzm. Może żyję pod kamieniem, sam nie wiem, czasem jednak mam wrażenie, że coś jest nie tak z branżowym wyczuciem tego, co ważne, przez co regularnie dopuszczamy się karygodnych zaniedbań wobec osób prawdziwie zasłużonych, wynosząc w międzyczasie na piedestał mierzotki, których jedynym wkładem jest przyszczepione gwiazdorstwo. I nie, nie przemawia przeze mnie demon nostalgii. Mike samodzielnie stworzył podwaliny gatunku, który dzisiaj święci największe tryumfy i pozwala na dostatnie życie wielu deweloperom.

Jeszcze zanim określenia typu „open world”, „sandbox” i „free form” nabrały jakiegokolwiek znaczenia, dwa tytuły precyzyjnie definiowały ich zakres. Pierwszy to Midwinter (Amiga, 1989) - gra akcji, która różni się od pompowanych przez ostatnie lata w Ubisoftcie megahitów jedynie chyba wiernością odwzorowania terenu. Drugi, równie ważny, powstał na ZX Spectrum wiele lat wcześniej i spowodował, że przypominająca dziecięcą zabawkę gumowo-klawiszowa maszyna



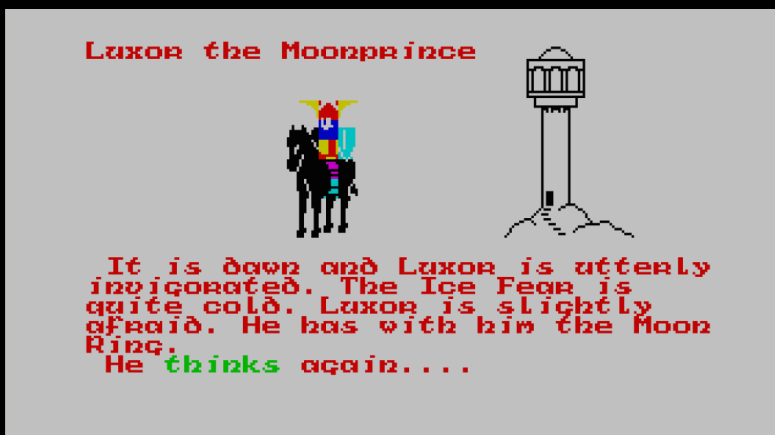
➤ Dzieło Mike'a Singletona garściami czerpie ze stylistyki graficznych przygodówek ery 8-bit, zachowując przy tym mechanikę rozbudowanej gry symulacyjnej.



## Pudełko



**Oryginalne wydanie Beyond jest równie okazałe, jak treść gry.** Szczególnie wrażenie robi nakładka na klawiaturę Spectrum, opisująca skróty klawiszowe. Gra już w latach osiemdziesiątych uchodziła za dzieło wyprzedzające epokę.



stała się miejscem epickiej rozgrywki o rozmachu trylogii Tolkiena. Mike jest oczywiście ojcem obu z nich i już samo to powinno gwarantować mu spiżowy pomnik.

Trudno mi oddać skalę emocji, jakie przeżywałem, oglądając mapę do Lords of Midnight wydrukowaną w jednym z pierwszych dodatków specjalnych do Bajtka. Poczucie, że gdzieś w przestrzeni komputera znajduje się świat stworzony specjalnie dla mnie, pozwalający na realizację najskrytszych marzeń i fantazji: tajemniczy, porywający, większy niż ja sam i wszystko, co mnie otacza.

Fizycznie czułem wówczas dotknięcie absolutu, które towarzyszy mi również dzisiaj, kiedy otwieram kartonowe pudełko z pierwszego wydania Beyond, biorę do ręki gruby plik instrukcji i przyglądam się po raz kolejny mapie świata Free. O Lords of Midnight napisano już chyba wszystko, więc ograniczę się do najważniejszego: w roku 1984 dokonana się rzecz niezwykła - udało się połączyć epicką przygodę, nieliniowość narracji i rozmach wielkiej wojny w jedną spójną produkcję wymagającą jedynie 48 KB. Brak mi talentu, żeby zamknąć w słowach doniosłość tamtego wydarzenia. ■

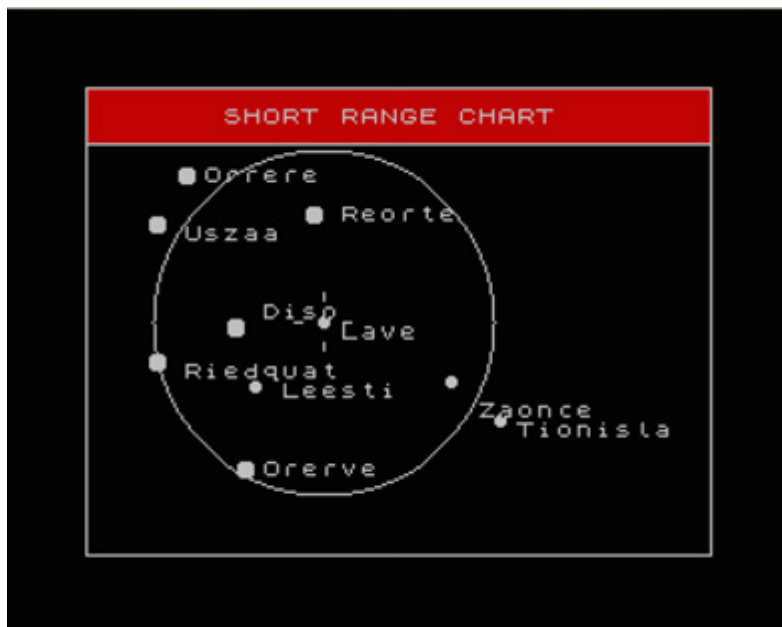
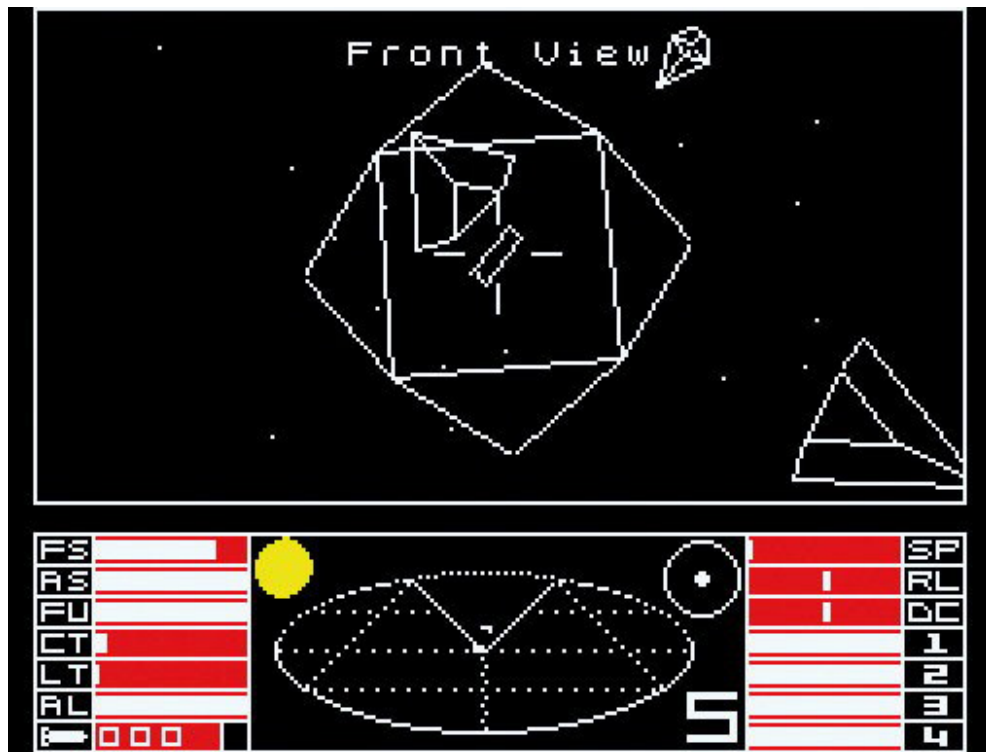
☛ Dokowanie w nieustannie obracającym się łuku stacji kosmicznej stanowiło pierwszy i najważniejszy test każdego pilota.



## Elite

Przy wyborze Elite naszło mnie małe wahanie. Niby jedna z najważniejszych pozycji w historii gier komputerowych, niby ikona ZX Spectrum, ale przecież nie na tej maszynie wszystko się zaczęło i nie z tym komputerem związane są bóle twórcze Davida Brabena (dzisiaj legendy) i Iana Bella (o którym większość zapomniała). Zdecydowała statystyka. Nie znam nikogo, kto miał BBC Micro, za to wszyscy, którzy próbowali zaszcześcić we mnie miłość do Elite, posiadali sinclairowe korzenie i do tejże wersji odnosiły się ich wysiłki. Ostatecznie poddany grillowaniu, marynowaniu i namaczaniu w elitarnym sosie, uległem fascynacji symulacjami kosmicznymi. Nie ukrywam przy tym, że Elite najlepiej mi się ogląda. Godzinami mogę wpatrywać się w ekran, podczas gdy ktoś inny zмага się z całym tym natłokiem danych i opcji. Czarna otchłań kosmosu, nieprzewidywalność zdarzeń oraz świadomość odkrywania nowego świata miała i ma ogromną moc. Cudowne jest to poczucie, że nie da się ogarnąć wszystkiego, dotrzeć do każdego z ponad tysiąca układów i niezależnie od tego, ile spędzisz czasu w grze, zawsze będzie coś dalej, co wprawi Cię w zdumienie.

W latach osiemdziesiątych dość popularne było powoływanie się na Elite jako na najbardziej wpływowy projekt z proceduralnie generowaną przestrzenią. Skłamałbym jednak, że graliśmy z tego powodu. Najważniejsza była spójna fantazja - mogliśmy w jednej chwili wcielić się w kosmicznego junaka i wyruszyć w rozklekotanej



Cobrze MK III, aby zdobyć pieniądze i sławę na galaktycznym Dzikim Zachodzie. Zlecenia dla wojska przeplatały się z bandyckimi wybrykami; raz staliśmy po stronie prawa, kiedy indziej szukaliśmy zysku w jego łamaniu, a złoża cennych metali były równie interesującym celem, jak ścigani

przestępcy z nagrodą za pojmanie. Nie trzeba było wielkiej wyobraźni, żeby zaakceptować wektorową przestrzeń jako realny teatr działań, co skutecznie podbudowywane było elementami symulacji (dokowanie) oraz dynamicznej walki ewidentnie inspirowanej „Gwiezdnymi wojnami”. ■

☛ W latach osiemdziesiątych sama myśl o świecie gry licznym w tysiącach miejsc do odwiedzenia przyprawiła o zawrót głowy.



## Firebird



**Spectrumowa wersja Elite** wydana została pod marką **Firebird** – należącej do Telecomsoftu, czyli stworzonej przez British Telecom komputerowej dywizji. W 1986 roku kupiono Beyond Software, ale najwięcej gier wydano pod szyldem Firebird.

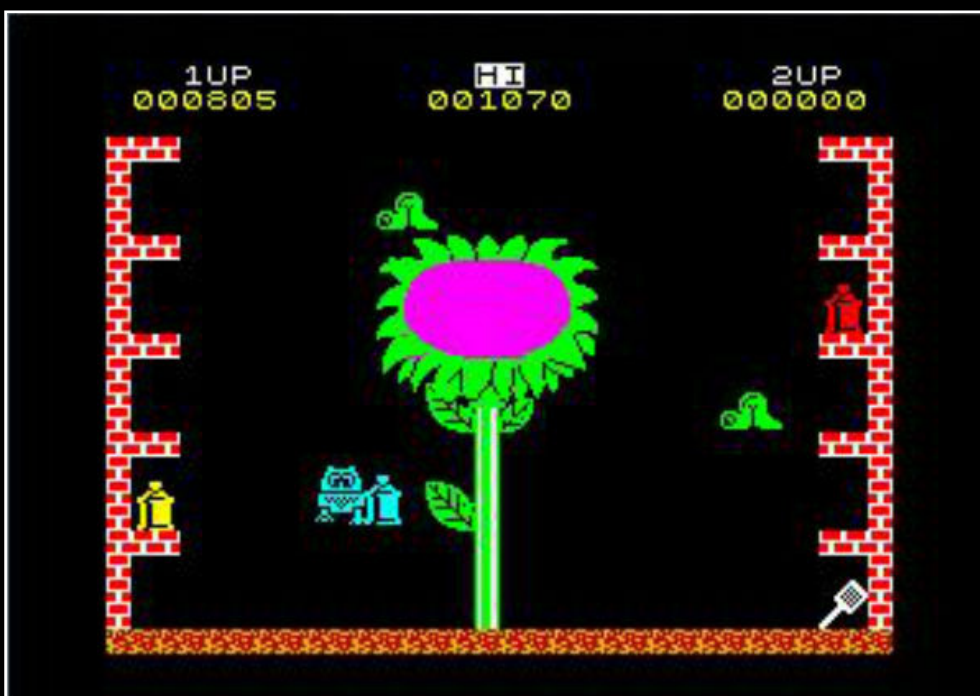
➤ W czasie, gdy na ZX Spectrum dominowały gry pisane w BASIC i proste klony z arcade, produkcje od Ultimate stanowiły najwyższą półkę jakości.



## Pssst

Kiedy muszę wybrać najlepszą grę od Ultimate Play the Game, zwykle nie mogę się zdecydować pomiędzy Knight Lore i Pssst. Pierwsza opcja jest oczywista z tak wielu względów, że pozwolę sobie nie rozwijać tematu. Z uzasadnieniem Pssst jest nieco więcej kłopotu, bo trudno niektórym zrozumieć, że grywalność nie jest synonimem rewolucyjnego silnika i wybujałej ekspresji graficznej. Czasem po prostu kilka kreatywnie skomponowanych mechanik oraz wygodne sterowanie tworzą hit, któremu nie jest straszny ani upływ czasu, ani przemijające mody. Na szczęście Naczelny uparł się, żebym o Knight Lore nie pisał, bo „ileż można...”, więc sprawę miałem ułatwioną.

Pssst było jednym z pierwszych tytułów, w które grałem na domowym komputerze i jednym z nielicznych w tamtym okresie, w którym celem było coś więcej niż bezmyślna destrukcja. Oto wcielaliśmy się w postać robota o sympatycznym wyglądzie i jeszcze bardziej uroczym imieniu Robbie. Nasze zadanie polegało na ochronie niepozornego zielonego pędu, który w biegu czasu przeobrażał się w ogromny kolorowy kwiat. Roślina była łakomym kąskiem dla wszelkiego rodzaju owadów, goniliśmy więc robactwo za pomocą repelentów, pacek na muchy i innego sprzętu ogrodniczego, pamiętając przy tym, aby stosować odpowiednie środki na różne gatunki szkodników.

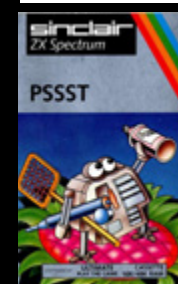


Tym, co od samego początku urzeka w Pssst, jest prostota zasad i dynamika rodem z salonów arcade, czemu towarzyszy również arcade'owe wykonanie. Grafika – po prostu cudowna, z ogromnymi, świetnie animowanymi postaciami i wielką dawką humoru. Ciągłe mamy coś do zrobienia, zmieniając puszkę ze sprayem, planując kolejne posunięcia i szacując poziom strat, na jaki możemy sobie pozwolić. Bracia Stamper od początku swojej

działalności lepiej od konkurencji rozumieli, na czym polega uzależniająca rozgrywka, i Pssst jest tego najlepszym dowodem. Ciekawostką jest fakt, że gra ukazała się w wyjątkowej edycji na kartridżach. W roku 1983 Psion we współpracy z Sinclairem wydał 10 tytułów na niestandardowym jak na europejskie warunki nośniku. Jak się można domyślać, wydania te są dzisiaj cenionymi i poszukiwanymi kolekcjonerkami. ■

➤ Specyfika produkcji 8-bit polegała na wyświetlaniu atrakcyjnych grafik podczas ładowania z kaset, co znacznie obniżało poziom frustracji oczekiwania.

## Kartridże



Mimo ogromnej wygody użytkowania, kartridże na ZX Spectrum nie przyjęły się. Powodem była wysoka cena i ograniczenie pojemności (16 KB). Dzisiaj same Microdrive Cartridges można kupić na aukcjach za stosunkowo niewielkie pieniądze.



na powierzchnię planety (co osobiście bardzo do mnie przemawiało). Wybór jest ogromny, przekornie jednak do niniejszego zestawu wybrałem grę spoza portfolio firmy Andrew Hewsona, ale podobną przy tym tak bardzo, że można się pomylić. Tym tytułem jest Rex - prawdopodobnie najlepszy przygodowy run'n'gun na ZX Spectrum.

Rex ma w sobie energię i rozmach hitu z salonów. Akcja wręcz przytłacza, zmuszając do stałej koncentracji i podejmowania decyzji w ułamkach sekundy. Jednocześnie to bardzo taktyczna rozgrywka, nagradzająca za szukanie optymalnych sposobów pokonywania wyzwań, które od samego początku są naprawdę wyśrubowane. Ekran przeszywają dziesiątki pocisków, wrodzy żołnierze dwoją się i tróją, żeby schwytać nas

w krzyżowy ogień, samosterujące działka nieustannie tropią naszego bohatera, посыłając w niego serię za serią. Na szczęście do naszej dyspozycji pozostaje kilka narzędzi chaosu zaprojektowanych w taki sposób, żeby gracz czuł maksymalną satysfakcję z nieskrępowanego siania zniszczenia. Ludzkie pojęcie przechodzi to, co można wyczyniać z działkami i raketnicami. Dość powiedzieć, że wybuch goni wybuch, a niszczenie terenu staje się po krótkiej chwili czymś absolutnie naturalnym, mimo że w roku 1988, kiedy Rex pojawił się na rynku, raptem kilka gier mogło poszczycić się podobnym silnikiem.

Wszystko, co dotyczy Rekasa, stanowi dzieło sztuki, a grafika to niedościgniony wzór pixel-artu, który mógł przybrać taką formę jedynie na ZX Spectrum. Największą atrakcją stanowi jednak bohater, czelakopodobny nosorożec-najemnik, który za kilka kredytów z gracją nieprzystającą swemu gatunkowemu pochodzeniu spuszcza łomot Ziemiomom za ich kolonizatorskie zapędy względem innych mieszkańców galaktyki. Genialnie. ■

❖ Rex jest wyjątkowo trudną grą, która w założeniu miała być jeszcze trudniejsza. Ratunek przed natychmiastową śmiercią stanowi odnawialna tarcza siłowego.



❖ Projekty plansz w Reksie inspirowane były wieloma innymi przebojami z ZX Spectrum, między innymi Dan Dare od Gang of Five.

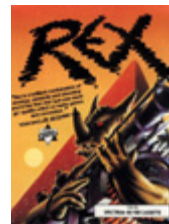


## Rex

W drugiej połowie lat osiemdziesiątych spectrumowa scena shooterów mogła poszczycić się wieloma znakomitościami. Hewson Consultants był w tym temacie wydawniczym hegemonem, rok w rok wypuszczając prawdziwe perełki i udowadniając

przy tym, jak bardzo niezagospodarowany potencjał drzemał w niepozornej maszynie Sinclaira. Trudno wskazać ten jedyny i najlepszy tytuł: Zynaps, Uridium, Cybernoid, wreszcie Exolon - nieco odmienny, bo przenoszący akcję z przestworzy

Cyberpunk



Trudno uwierzyć, ale twórcy Rekasa odpowiedzieli również za niezwykle, wyjątkowo mroczną produkcję na Amigę: Dreamweb (1994). Przez wielu ten tytuł był uznawany za pierwszą cyberpunkową grę wideo.

▣ Gry o Wallym zachęcają do zabawy już na etapie tytułu. Ostatnia z nich w sprytny sposób nawiązuje do ilości członków rodziny na rajskiej wyspie.



## Three Weeks in Paradise

Wszystko zaczęło się w montowni, wielkiej hali fabrycznej, gdzie Wally Week z poświęceniem godnym lepszej sprawy składał samochody, nie bacząc na szkodliwe warunki i wyjątkowo agresywne zachowanie sprzętu mechanicznego. Był pamiętny rok 1984 i wszystko, co dotyczyło Spectrum, wydawało się być czystym złotem. Łatwo było pogubić się w przepychu znakomitości wypuszczanych przez angielskie studia deweloperskie, ale zarówno proletariacka Automania, jak i deliryczna Pyjamarama natychmiast skupiły na sobie wzrok całego growego świata.

Pyjamarama zaskoczyła najbardziej, z wielką gracją łącząc arcade'owe elementy z zaawansowaną mechaniką nowoczesnej na wskroś przygodówki. Już przy innej okazji pisałem o tym, że angielskie studia wydeptały swoją ścieżkę do action adventure, modyfikując gatunek gier zręcznościowych przez systematyczne dodawanie łamiących, czego druga produkcja z dobrodusznym Wallym była znakomitym przykładem. Potem poszło już z górki. Najpierw Everyone's a Wally (1985) z wyprzedzającym swój czas motywem splątania wątków kilku grywalnych postaci,



▣ Twórcy z Mikro-Gen świetnie odnajdowali się w produkcjach humorystycznych, nie stroniąc przy tym od typowego angielskiego absurdu.



## Trio



**Three Weeks in Paradise jest jedynym tytułem z Wallym Weekiem, który nie został stworzony przez oryginalnego pomysłodawcę – Chrisa Hinsleya. Autorów było trzech: David Perry, Nick Jones oraz Neil Strudwick. Największą karierę zrobił ten pierwszy.**



potem nafaszerowany minigrami jak świąteczne ciasto rodzynkami Herbert's Dummy Run (1985), aż przyszedł czas na finał: pełen ludożerców, zasmuconych krokodyli i całego stada dobrze ułożonych lwów stróżujących Three Weeks in Paradise.

Dzięki Three Weeks in Paradise pokochałem przygodówki. Twórcy z Mikro-Genu zrobili coś niesamowitego, przenosząc akcję z londyńskich realiów na tajemniczą, dziką wyspę zaprojektowaną z wielkim graficznym przepychem, pełną interesujących puzzli, ciekawych mieszkańców i zapadających w pamięć plansz.

Twórcy wiedzieli zresztą, że tworzą wielkie dzieło. Paradise planowane było jako promocja rozszerzenia pamięci do Spectrum o nazwie Mikro-Plus. Niestety opóźnienia w produkcji zaowocowały zmianą planów i ostatecznie w tej roli pojawił się niezbyt udany Shadow of the Unicorn, co o mały włos nie doprowadziło do bankructwa firmy, a przy tym zmusiło głównego programistę Davida Perry'ego (Earthworm Jim) do okrojonej ostatniej przygody Wally'ego. Na szczęście wersja na Spectrum 128 przywraca pierwotną treść i tę polecam szczególnie mocno. ■



**Michał R. Wiśniewski**

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

## PRZEMYSŁ NOSTALGII

**Znowu będzie o nostalgii, ale trudno do niej wciąż nie wracać, gdy robi to cała (pop)kultura.**

Grając we wspaniałą grę NieR: Automata, zwróciłem uwagę (nie pierwszy raz, ale tym razem ta myśl została ze mną na dłużej) na to, jak bardzo na odbiór różnych dzieł wpływa osobisty багаż. Nie chodzi mi teraz o jakieś prywatne doświadczenia życiowe czy poglądy odbiorcy (to fascynujący temat na osobną opowieść) i sposób, w jaki twórcy mogą je rozgrywać, tylko o różne skojarzenia.

Tak jak napisałem w ostatnim Pixelu, N:A odebrałem jako grę zrobioną specjalnie dla mnie – skojarzyła mi się z rzeczami, które ubóstwiam: serią „Ghost in the Shell” (wiadomo, bojowe androidy) czy Turriganem 2, przez doskonałe przełączenie między etapami gry akcji i strzelanki. O ile to pierwsze skojarzenie jest dla większości dość oczywiste, to drugie jest bardziej osobiste. T2 nie jest przecież jedyną grą, która łączy ze sobą etapy platformówki i shootera (to bardzo częsty miks), ale jest grą, którą najlepiej wspominam i która przyszła mi na myśl, kiedy leciałem bojowym transformerem w NieR: Automacie, co wzbudziło we mnie mały atak nostalgii. Mojej własnej, osobistej nostalgii.

I to jest ten typ nostalgii, który lubię. Rzeczy, które pamiętam i które dodają smaku temu, co kosztuję teraz.

Ale przemysł nostalgii działa inaczej. Zniesmaczyło mnie ostatnio zdjęcie promujące nową serię „Stranger Things”, przedstawiające dzieciaki w halloweenowych przebraniach

rodem z filmu „Ghostbusters”. Przemysł nostalgii zamienia przeszłość w błoła, homogeniczną masę wspomnień, które próbuje się wszystkim wszczepić jak zaprogramowanemu replikantowi. Zamiast „standalone complex” – sieci wspomnień złożonej z wielości osobistych doświadczeń – przemysł nostalgii dąży do zbudowania jednej wersji przeszłości, w której wszyscy grali na Nintendo w Super Mario i oglądali „Powrót do przyszłości”. Taka jedna przeszłość zbudowana z kilku klocków jest strasznie wygodna dla twórców, którzy w łatwy sposób chcą manipulować uczuciami widzów.

A przecież najcenniejsze dla mnie nie są te rzeczy, które „wszyscy oglądali” (nawet jak nie oglądali), tylko te jakieś zapomniane dziś czy pogardzane, które wzruszyły w odpowiednim czasie. Nie mam żadnych wspomnień związanych ze „Star Wars”, które powinno mieć moje pokolenie, na mnie wrażenie zrobił „Saturn 3”. Kocham „Kaczora Howarda”, na którym dziś wszyscy wieszają psy, bo tak przeczytali w internecie.

David Mitchell, brytyjski pisarz, który dziesięć lat temu udzielił mi kilku wspaniałych porad, żalił się, że gdy pisał o przeszłości, musiał iść na kompromisy. Że nie mógł napisać, że w radiu leciała ta piosenka, która naprawdę leciała, bo dziś nikt jej nie kojarzy, tylko wstawił w to miejsce jakiś rozpoznawany hit Kate Bush.

I co zrobisz, nic nie zrobisz. Przemysł nostalgii zmieli wszystko. ■

MRW ☺

Z niemal rocznym poślizgiem od daty oficjalnego przekazania produktu końcowego odbiorcom zespół nadzorowany przez Philippe'a Langa uczynił, co obiecał na Kickstarterze.

■ Voyager



# Nowe szaty królowej

**S**erwis A1200.net wkrótce będzie oferował obudowy i dostosowane do nich akcesoria na firmowej stronie WWW. Pierwsze obudowy do Amigi 1200 już trafiły do odbiorców, a należy przyznać, że cechuje je wyjątkowa różnorodność: oprócz 11 kolorów oraz edycji przezroczystej pojawiły się także wersje srebrne, brązowe i złote oraz zestawy specjalne sygnowane przez grupy scenowe i muzyków.

I chociaż sama obudowa to nie wszystko (za kolorowe klawisze trzeba zapłacić osobno), pomyślano jednak o szczegółach: jej kształt stanowi idealny zamiennik oryginału, a w zestawie znajdują się też niezbędne śrubki, nóżki, przycisk do stacji dyskietek oraz dolna klapka z otworami umożliwiającymi bardziej wydajne chłodzenie wnętrza obudowy. Wśród dodatków jest również nalepka zastępująca oryginalne logo umieszczone po lewej stronie Amigi.

Najważniejsze okazują się jednak cechy specyficzne dla konstrukcji oferowanej przez Amiga1200.net. Odbudowa jest przystosowana do montażu oryginalnej płyty głównej A1200 wraz z klasyczną stacją dyskietek, przewidziano jednak dodatkowe rozszerzenia: umieszczany w miejscu stacji dyskietek emulator Lotharka SD C HxC wraz z wyświetlaczem LCD (mocowanym nad wytłoczonym logo Amigi). W obudowie znalazły się także wydzielone miejsca na zamontowanie adaptera CF (obok slotu PCMCIA) i przycisków sterujących HxC (po prawej stronie, pod slotem stacji dyskietek). Wyprowadzono również punkty montażowe, które umożliwiają umieszczenie w nowej obudowie maszynek emulujących i odtwarzających na FPGA Amigi: wewnątrz zmieści się MiST FPGA oferowany przez Lotharka lub Raspberry Pi wraz z interfejsem Keyrah v2 (Individual Computers), poprzez który możliwe jest podłączenie

■ Królowa gier nabiera z wiekiem barw. Różne warianty kolorystyczne obudowy umożliwiają dobranie szat Amigi 1200. Kolorowe, przezroczyste, złote, brązowe i srebrne obudowy zastąpią poźóółki plastik A1200.

przez USB standardowej klawiatury A1200. Na tylnym panelu uwzględniono opcjonalne wyprowadzenie gniazda D-Sub w miejscu modulatora TV i DVI zamiast standardowej zaślepki. Boczna prawa krawędź to również miejsce, w którym da się łatwo wyciąć otwory na gniazda USB.

Całość została bardzo dobrze zrealizowana: to prawdopodobnie najbardziej solidny współczesny produkt opatrzony logo Amigi. Nie tylko umożliwi odświeżenie wyglądu „Przyjaciółki”, ale pozwoli również dostosować 25-letni komputer do współczesnych realiów. Opcja montażu wewnątrz Raspberry Pi lub MiST-a daje szansę wykorzystania nowej obudowy nawet wtedy, gdy płyta główna Amigi 1200 została uszkodzona. ■

## Specyfikacja ■

Producent ..... A1200 net  
Cena ..... 340 zł (bez klawiszy)

**Obsługiwane urządzenia:**  
płyta główna A1200, Raspberry Pi, MiST, Keyrah v2, HxC SD C Floppy Emulator z wyświetlaczem LCD, adaptery CF/USB, opcjonalne wyjścia na złącza DVI (scandoubler) i D-Sub (karta graficzna).

# mono'

to jest reklama. robimy  
koszulki w małych nakła-  
dach. szyte w Polsce.  
wysokiej jakości. weźmie-  
my kilka na Pixel Heaven  
2017. przyjdź.

Tak, dziewczyna ze zdjęcia nosi naszą koszulkę.





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

# ILE BYŁO TOP SECRETÓW

**W związku z trwającymi pracami nad sami-wiecie-czym dużo ostatnio grzebię w starych Top Secretach i sporo o nich z różnymi ludźmi dyskutuję. Właśnie w trakcie jednej z tych dyskusji wypłynęła dość nieoczekiwana refleksja.**

Rozmawialiśmy dość luźno o zawartości numerów, o sposobie opisywania gier i jak się te rzeczy zmieniały w czasie. Dla ludzi z zewnątrz, zwłaszcza tych, którzy nie śledzili sytuacji na bieżąco w latach dziewięćdziesiątych (czyli z grubsza dzisiejsze pokolenie dobiegające trzydziestki), Top Secret wydawany przez Spółdzielnię to jedna gazeta. I tak traktował sprawę mój interlokutor, swobodnie mieszając teksty wydrukowane w numerach 6. i 36., 4. i 54. czy 2. i 12. To spowodowało pewne zamieszanie, bo początkowo nie rozumiałem o co mu chodzi, kiedy mówił: „Ale przecież napisaliście”. Napisaliśmy coś takiego? Nie, to nie my, to oni... Ale jacy oni, przecież to Top Secret? No tak, ale Top Secrety były dwa. No tak, ale w tym drugim ty przecież nie pisałeś. Jak nie pisałem, ten drugi to był właśnie MÓJ Top Secret...

W tym momencie zacząłem rozumieć, o co chodzi, ale zanim udało mi się wszystko sprostować, minęło jeszcze kilka chwil.

Formalnie Top Secrety były dwa – pierwszy wydawany w latach 1990-1996 przez Spółdzielnię Bajtek, i drugi, reaktywowany, którego kilka numerów wydał na przełomie 2002/2003 Axel Springer Polska. I właśnie w tych kategoriach myślał człowiek, z którym rozmawiałem. Ale dla mnie Top Secrety były trzy, bo już spółdzielniacy to dwie zupełnie różne gazety. Pierwsza, robiona pod kierownictwem Marcina Przasnyskiego do numeru 9. włącznie, i druga, w której redagowaniu brałem czynny udział (zwłaszcza w czasie powstawania kilku pierwszych numerów, im lepiej zorganizowana była praca redakcji,

tym usilniej starałem się w niej nie przeszkadzać). Z zawartością tego pierwszego nie miałem nic wspólnego (choć raz i drugi zdarzyło mi się tam coś napisać), za zawartość tego drugiego ponoszę odpowiedzialność (oczywiście przy założeniu, że byłem podówczas poczytalny). O tekstach do numeru 9. włącznie myślę w kategoriach „oni napisali”, o tekstach późniejszych w kategoriach „napisaliśmy”. Ot, taki przyczynek do historii polskiej prasy komputerowej.

Co ciekawe, dokładnie to samo myślenie wypłynęło kilka dni później w innej dyskusji, ale wtedy już wiedziałem, o co chodzi, i od razu zasugerowałem dziewczynom, z którymi rozmawiałem, żeby to uwzględniły w swoim sposobie analizowania historii gazety.

Przy czym pytanie o liczbę Top Secretów można rozumieć jeszcze inaczej – ile było numerów. Dopiero tu jest szerokie pole do mącenia. Ostatni, jaki się ukazał, miał numer 54. Axel Springer wydał trzy pełne. Razem 57. Ale co robić z Bajtkiem specjalnym, uznawanym przez niektórych za TS 0? Liczyć czy nie? A co z numerem 55., który wprawdzie nigdy nie został wysłany do drukarni, ale do którego materiały były już zebrane i przynajmniej częściowo złożone? I w końcu co zrobić z ostatnim numerem reaktywowanym, który wyszedł w wersji szczątkowej, coś pomiędzy gazetą a owijką do CD – liczyć go za cały czy tylko za pół?

I co zrobić z Top Secretem, do którego właśnie zbieram materiały? Ja o nim teraz myślę o tym numerze jako o kolejnym moim, czyli będę go miał w głowie na tej samej kupce, co drugi wydawany przez Spółdzielnię Bajtek. Jak to zobaczą czytelnicy? Czy będą go traktować jako trzeci? Czwarty? Sześćdziesiąty? Odpowiedzi proszę nie nadsyłać, tonę we własnych wątpliwościach kombinatorycznych. ■

BORKU

# Nowości i hity na Twoim NINTENDO 3DS™



Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia Edycja limitowana



YO-KAI WATCH 2: Bony Spirits



YO-KAI WATCH 2: Fleshy Souls



Mario Sports Superstars



Poochy & Yoshi's Woolly World



Pokémon Sun



Pokémon Moon



Super Mario Maker for Nintendo 3DS



Monster Hunter Generations



