

PIXEL

K U L T U R A G I E R



INSIDE

- SPIDER-MAN
- BARD'S TALE IV
- TWO POINT HOSPITAL
- TORN VR
- IBM KONTRA APPLE
- RICHARD GARRIOTT
- ULTIMA I-IX
- SCOTT ADAMS
- SIMCITY
- HISTORIA KOPACZY



FIFA 19



09 (41) / 2018 / PAŹDZIERNIK

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

0 9 > 41



9 772391 796800

WORLD OF WARCRAFT

BATTLE FOR AZEROTH™

JUŻ W SPRZEDAŻY

ZAGRAJ W NAJSZYBCIEJ SPRZEDAJĄCY SIĘ
DODATEK W HISTORII WORLD OF WARCRAFT

„OGROMNY ŚWIAT TEJ ŚWIETNEJ
GRY STAŁ SIĘ JESZCZE WIĘKSZY.”

PIXEL



12TM
www.pegi.info

worldofwarcraft.com

©2018 Blizzard Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Battle for Azeroth jest znakiem towarowym, a World of Warcraft oraz Blizzard Entertainment są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi spółki Blizzard Entertainment, Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie inne użyte lub wymienione znaki towarowe należą do swoich prawnych właścicieli. PB899PL01

BILZARD
ENTERTAINMENT

PÓŁNOC W OGRODZIE KSIĄŻEK

Kiedys spotkaliśmy się z Alexem w Pizzy Hut przy Grubej Kaście, zjedliśmy po dużej hawajskiej na głowę i przyklepaliśmy pomysł napisania książki. „Biblię komputerowego gracza” wydawały Iskry jego taty, więc nie było specjalnego problemu. Później takowe miawałem, chcąc napisać coś więcej niż artykuł.

Na fejsbukowej grupie Secret Level krążył dowcip o wpadającej do pokoju mamie gracza, który ten w panice odpowiadał: „Nie gram, uczę się!”. Jak ja to dobrze rozumiałem, zwłaszcza gdy na początku nowego milenium miałem problem z ówczesną narzeczoną, która zabroniła mi grać, a nie chcąc zamieszania, udałem się na kilkuletni dobrowolny detoks. Do wirtualnych światów przywołał mnie ponownie kolega, który zaproponował felietony w miesięczniku Premiery. Był rok 2005, zaczęło się przypominanie Maniac Mansion i Betrayal at Krondor, a zaraz potem dostałem w prezencie od redakcji kolekcjonerskie wydanie Gothica 3. Uruchomiłem go i utonąłem w Myrtanie. Gry znów mi się podobały i nic nie było w stanie od nich powstrzymać. Zacząłem sobie przypominać dawne dzieje, pierwsze wypady na targi ECTS. Także to, jak spotkałem legendę sychanej wówczas w otchłań zapomnienia epoki ośmiobitowej Tony’ego Crowthera i rozpoznałem go. Jakże on się ucieszył! W modnym, pełnym multimedialnych produktów świecie, gdzie nie było miejsca na sentymenty po Atari 800XL czy C64, jakiś gnypek z Polski poznał go, bo widział kiedyś jego zdjęcie w magazynie CRASH! A jednak tenże świat zaczął się zmieniać i rozpoczęło się kopanie w przeszłości i co najważniejsze – docenienie tej przeszłości. Podświadomie podłączyłem się do tego trendu i napisałem „Cyfrowe marzenia”,



które rozeszły się w gargantuicznym jak na ten niszowy jeszcze wówczas rynek nakładzie 5000 egzemplarzy.

Cztery ostatnie lata były takim okresem jak wyruszenie drużyny Goratha do Krondoru. Chcieli załatwić jedną rzecz, a odkryli kawałek koldry ukrywającej wielowątkową intrygę. Poznałem właściwie wszystkich idoli z dzieciństwa, a najbardziej poruszającą eskapadą było odwiedzenie twórcy Ponga. A może spotkanie Rona Gilberta i Davida Foxa? Wszystkim im porobiłem zdjęcia, usłyszałem od nich o wielu rzeczach, o których nie wiedziałem, pisząc „Cyfrowe marzenia”. Oprócz umieszczania wywiadów z nimi w Pixelu wczorami pisałem obszerną historię wszystkiego: daty, ludzie, gry, firmy. I tak „Cyfrowe marzenia” przekształciły się w „Wielką księgę gier”. Przez ponad rok z powodów, których nie warto rozpamiętywać, nie udawało się jednak wydać książki. Nie przejmując się, cały czas coś dopisywałem, poprawiałem, dorzucałem kolejne zdjęcia. Pewnego dnia, a było to dokładnie wtedy, gdy wracałem z Dudley, z siedziby Gargoyle Games, do Birmingham, Łapusz przysłał wiadomość przez Facebooka: „A może to Pixel? powinien wydać WKG?”. Wszystko stało się jasne. Tylko piorun może teraz powstrzymać publikację.

To będzie najobszerniejsza książka o historii elektronicznej rozrywki, jaką kiedykolwiek napisano. Dokładnie 676 stron z ponad 1 200 000 znaczków tekstu i 874 zdjęciami oraz ilustracjami. Zaprezentujemy ją w listopadzie, specjalną przedsprzedaż rozpoczynając już na dniach. Nie zapominajcie też, że kolejny numer Pixela wylądzuje w kioskach 25 października! ■



MICZ



PIXEL
KULTURALNA STRONA WIEKÓW

Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy
Piotr Mańkowski, Andrzej Bazyłczuk, Marcin Borkowski, Artur Cnotalski, Aleksandra Gwalia, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Mirosław Filiciak, Paweł Gąska, Marcin M. Granat, Mikołaj Kamiński, Marcin Kiendra, Bartłomiej Kluska, Jacek Marczewski, Dariusz J. Michalski, Grzegorz Młodawski, Piotr Pieńkowski, Piotr Pocztarek, Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Joachim Snoch, Piotr Stypka, Michał Szedziński, Bartosz Taudul, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdanczewicz

Oficer dyżurny
Wolf
Opieka graficzna
Łukasz Szczepanowski
Korekta i redakcja
Señorita Clara
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.

Do zobaczenia na Gieldzie Pixela i Gamedev & Creative Careers Expo! Kolejny numer ukáže się 25 października.

P.
 check it out
PIXELPOST.pl

Blog redaktorów Pixela, na którym publikujemy artykuły, opinie i newsy. Codziennie świeża dawka elektronicznej rozrywki!



5-18

LOADING

4. Inside • 6. Wielka księga gier
8. Terazniejszość Ubisoftu
14. PAX West 2018 • 18. Wywiad z prezesem
ARP Games

19-44

PLAY THE GAME

20. Shadow of the Tomb Raider • 24. Spider-Man
26. Wywiad z Jonem Paquette • 27. Valkyria Chronicles 4
28. FIFA 19 • 30. PES 2019 • 32. Firewall Zero Hour
33. Paratopic • 34. Torn • 35. Trains VR • 36. Two Point
Hospital • 37. Dragon Quest XI • 38. Bard's Tales IV
39. My Brother Rabbit • 40. Scum • 42. Strange Brigade
43. Death's Gambit • 44. Lamplight City

45-74

HALL OF FAME

46. Wywiad z Richardem Garriottem
54. Dzieje sagi Ultima
62. Wywiad ze Scottem Adamsem
66. Powstanie i rozwój SimCity

75-92

SECRET LEVEL

76. IBM w historycznej walce o pecety
84. Z cyklu zapomniane: Into the Shadows
86. Anime • 88. Kartką i kostką
90. Księżycowy roaming
92. Felieton Sledzia

93-122

CREDITS

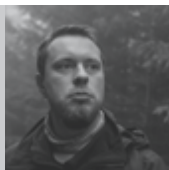
94. Joust • 99. Felieton Wojciecha Pijanowskiego
100. Psy w grach wideo
104. Historia komputerowych kopaczy
103. Felieton Piotra Pieńkowskiego
120. Felieton Alexa • 122. Felieton Borka

114-119

AUTOFIRE

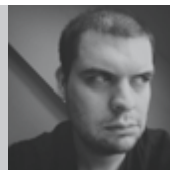
Rubryka w nowej, powiększonej objętości zastępuje Radar i dawne newsy z Autofire. Teraz pod sam koniec Pixela znajdziecie zapowiedzi i ciekawostki ze świata gier – wyselekcjonowane i zbierane pracownie przez cały miesiąc.

**ANDRZEJ
BAZYLCZUK**



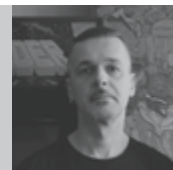
Jeśli ze wszystkich stron słyszę, że dany tytuł jest przegienialny, wspaniały i zmieni moje życie, to włączam tryb nieufności. Zazwyczaj bowiem kończy się na rozczarowaniu. Dlatego z obawami sięgałem po autobiografię Bruce'a Dickinsona. Niepotrzebnie. Jest przegienialna, wspaniała i zmieni wasze życie.

**MICHAŁ R.
WIŚNIEWSKI**



„Matrix” za rok skończy 20 lat, wyszedł w połowie między dwoma „Blade Runnerami”. Odsłodziłem go sobie, pracując nad jednym tekstem. Co za przedziwne, powolne kino, tak różne od dzisiejszych przebojów: dwóch koleśki siedzi na fotelach i gadają o tym, co jest realne, a co nie.

**ŁUKASZ
DZIATKIEWICZ**



Od grania we flippery i bilard wolę zbierać rzeczy z nimi związane, pisać o nich i czytać. Ostatnio nabyłem autobiografię jednego z najwybitniejszych graczy w snookera, Steve'a Davisa. Wychodzi na to, że niewiele go interesuje poza własną dyscypliną. Chyba podobnie wygląda to z wieloma innymi profesjonalnymi graczami...

LOADING

12 MARCA 1986 CHRISTIAN, CLAUDE, GÉRARD, MICHEL I YVES GUILLEMOTOWIE ZAŁOŻYLI FIRMĘ W WIOSCE CARENTOIR W DEPARTAMENCIE MORBIHAN W PÓŁNOCNO-ZACHODNIEJ FRANCJI.



**ARTUR
CNOTALSKI**

Wakacje się skończyły i zaczęła się prawdziwa harówka – wszyscy chcą wydać swoją grę przed świętami, a ja aż nie wiem, w co ręce włożyć. Przekiłałem ninją Messengera, słucham opowieści barda i tylko martwię się, że godzin w zegarze nie starczy na gry AAA stojące tuż za rogiem.



**MICHAŁ
ZDANCEWICZ**

Dobrze jest czasem wrócić do klasyków – ostatnio obejrzałem znów rewelacyjną „Suspirię” Dario Argento. I powiem wam, że bardzo marzy mi się gra w takim klimacie. Nie musi mieć wspaniałej fabuły (filmy Argento na pewno nie miały), ale niech będzie tak „podana”. Byłoby to coś iście wspaniałego!



**PIOTR
MAŃKOWSKI**

Ćwierć wieku temu największą atrakcją był wypad do londyńskiego Trocadero i wyszalenie się tam na „grach wirtualnych”. Teraz VR mamy w domach, a największą atrakcją stanowi wyrwanie się do którejś z piwnic, gdzie zaaranżowano jakiś apetyczny Escape Room. W sumie dobre czasy nadeszły.



DO TRZECH RAZY SZTUKA!

Autor recenzujący dla Pixela książkę, którą napisał redaktor naczelny Pixela, a wydaje wydawca Pixela, może być posądzony o to, że jego zachwyty są nie do końca szczerze. Niestety, magazyny w naszej branży dysponują zbyt małym budżetem, by kogokolwiek skorumpować, proszę więc czytać bez obaw.

■ Bartłomiej Kluska

Nie ma żadnej kurtuazji w stwierdzeniu, że Micz jest jednym z największych w Polsce znawców i badaczy historii gier wideo, co wielokrotnie udowodniał także na łamach Pixela.

Książkowe próby opisanie tematu podjął już dwukrotnie - w „Biblii komputerowego gracza” (razem z Aleksym Uchańskim i Piotrem Gawrysiakiem; 1998) oraz „Cyfrowych marzeniach” (2010). Podejście nr 3, „Wielka księga gier”, to nie do końca nowy produkt, lecz - jak sam mówi - „Cyfrowe marzenia” na sterydach, 670-stronicowa cegła dopakowana treścią, przeredagowana, uzupełniona i okraszona ponad 800 kolorowymi ilustracjami, w tym znaczna część

to fotografie wykonane przez samego autora. Jest więc co czytać i co oglądać, nawet jeśli miało się do czynienia z poprzedniczką.

Autor nie eksperymentuje z formą narracji, ponownie opowiadając historię gier i branży od samego początku. Mamy więc tutaj i Williama Higinbothama z jego tenisem na oscyloskopie, i Magnavox Odyssey, i Nolana Bushnella z Pongiem, i wzlot i upadek firm takich jak Atari czy Commodore, losy Nintendo i Segi, dominację Amigi, narodziny peceta jako maszyny do grania, PlayStation i Xboxa, kiedyś słynnych, a dziś nieco

■ Pierwotnie książka miała liczyć nieco ponad 500 stron. Ostatecznie powiększona o nowe rozdziały, zamknęła się w niemal 700.

zapomnianych producentów (Infocom, Sierra) i twórców (Matthew Smith, Peter Molyneux, Chris Roberts, Shigeru Miyamoto) czy największe przeboje sprzed lat (Mortal Kombat, Tomb Raider, Half-Life).

Oczywiście ten, komu wyżej wymienione nazwiska, nazwy i tytuły nic nie mówią, prawdopodobnie będzie czytał „Wielką księgę gier” z wypiekami na twarzy. Siłą rzeczy jednak ci, którzy choć trochę interesują się historią branży, wiele z tych opowieści już świetnie znają, jak choćby nieśmiertelną anegdotę o tym, że w Japonii zabrakło monet





zwalnia, by skupić się na pojedynczych historiach tak jak w przypadku *Another World* czy *Alone in the Dark* (do twórców tych hitów Micz również dotarł).

Trzeba też przywyknąć do stylu autora. Nintendo to „tytan z Kioto”, Blizzard – „elektroniczni monarchowie”, Nolan Bushnell był „Prometeuszem”, który „dał graczom ogień”, a użytkownicy czekali na *Dooma* „niczym na nadejście Mesjasza”. W całej książce aż gęsto oczywiście jest od gier i postaci „legendarnych” (80 razy w tekście) „pionierów” (ponad 50 razy), „rewolucji”, „przełomów” i „geniuszy”. Co ciekawe, im jednak bliżej naszych czasów, tym takich określeń mniej. Rzecz charakterystyczna: cały XXI wiek zmieścił się autorowi na nieco ponad 150 stronach.

Celowo uwypuklam wątpliwości, jakie towarzyszyły mi podczas lektury, nie mogą one jednak przesłonić oczywistej prawdy – „Wielka księga gier” to owoc mroźnej pracy i dziennikarskiego doświadczenia, publikacja znakomita, którą jednym tchem pochłoną laicy, a i zaawansowani fani historii branży znajdą w niej wiele nowych informacji. Na polskim rynku nie ma żadnej konkurencji i pewnie długo takowej mieć nie będzie. I aż szkoda, że nie trafi na rynek zachodni, choć to akurat strata przede wszystkim dla tamtejszych czytelników. Mogli się uczyć polskiego.

I jeszcze jedna ciekawostka. Książka właściwie nie ma zakończenia. Autor, dociągając narrację do majaczącej na horyzoncie rewolucji VR i fenomenu *Fortnite* oraz podobnych produkcji, urywa tekst niemal w pół zdania. I słusznie. Jeszcze nie czas na podsumowanie. Gry wideo, mimo pięciu dekad na karku, prądo przodu niczym młodzieniaszek. Przyszłość tej branży, choć autor książki artykułuje w końcowych jej fragmentach wiele istotnych obaw, na pewno będzie warta zapisania na kolejnych kartach „Wielkiej księgi”. Jako czytelnik będę zadowolony, jeśli jej kronikarzem pozostanie właśnie Micz. ■

TRZEBA TEŻ PRZYWYKNAĆ DO STYLU AUTORA. NINTENDO TO „TYTAN Z KIOTO”, BLIZZARD – „ELEKTRONICZNI MONARCHOWIE”

po premierze automatu ze *Space Invaders* (zresztą podobno akurat ta dykteryjka jest nieprawdziwa). Na szczęście Micz w swojej pracy wyszedł daleko poza internetową wyszukiwarke, docierając do mało znanych dokumentów i rozmawiając z wieloma uczestnikami opisywanych zdarzeń, więc i znawcy historii gier będą mogli podczas lektury wielokrotnie zakrzyknąć: „O! Tego nie wiedziałem!”.

Być może zresztą autor dzieli się swoją ogromną wiedzą zbyt szczerze. Mniej wyrobiony czytelnik może dość łatwo zagubić się w gąszczu

HOT!

wątków, osób i produkcji, z których część zapewne można by bez żalu pominąć. Tymczasem lektura niekiedy zmienia się w wyliczankę kolejnych wiekopomnych tytułów i twórców. Przy czym dobór gier i ilość poświęconego im miejsca też bywają dyskusyjne. Przykładowo zupełnie nieistotna w historii branży *Daikatana* została opisana na ponad dwóch stronach (jako że autor rozmawiał akurat z Johnem Romero), podczas gdy przełomowy *Quake* musiał zmieścić się w kilku liniach. Znacznie lepiej czyta się te fragmenty, w których narracja

W 2018 ROKU MINĘŁO PÓŁ WIEKU OD CZASU, GDY AMERYKAŃSKI PIONIER RALPH BAER STWORZYŁ PROTOTYP BRĄZOWEGO PUDEŁKA, KTÓRY Z CZASEM STAŁ SIĘ PIERWSZĄ NA ŚWIECIE KONSOLĄ DO GIER. Pociągnął on za sobą powstanie *Pong*a i narodziny Atari, przez całe lata siedemdziesiąte będącego niepodzielnym hegemonem rodzącego się rynku gier wideo. Wraz z nadejściem *Space Invaders* i *Pac-Mana* grami zainteresowały się media, a cały przemysł z *naparku* zaczął przenosić się do osobnego

segmentu kultury masowej. „Wielka księga gier” śledzi przemiany elektronicznej rozrywki, omawiając zarówno to, co się działo za kulisami, jak i na głównej arenie zmagania. Na 676 stronach pojawiają się tytuły najbardziej znaczących gier oraz firmy, które je wyprodukowały. To prawdopodobnie najbardziej obszerna na świecie publikacja o historii gier wideo. Kronika dokumentująca przełomy i kryzysy. Opowieść o tym, jak od pierwotnej chęci zabawy gry wyewoluowały do wartego rocznie ponad 100 miliardów dolarów przemysłu.

HISTORIA ROZPOCZĘŁA SIĘ 32 LATA TEMU W MAŁEJ WIOSCE W BRETANII

EUROPEJSKI TY

Komputery dla rolników i sto sztuk software'u na półkach – tak początki Ubisoftu [a wtedy Ubi Softu] wspomina Yves Guillemot, jeden z pięciu braci, którzy założyli największą europejską firmę z branży gier. Koncern, który w swojej historii ma więcej niż jedną próbę wrogiego przejęcia, a sam po drodze zdobył w różnych okolicznościach parę znanych marek.

■ Artur Cnotalski

■ Far Cry został wymyślony przez Cryteka, ale od początku w okolicy orbitował Ubisoft. Ostatecznie Francuzi przejęli prawa do franczyzy w 2006 roku. Tłumy czekające w kolejce do „piątki” potwierdzały słuszność wyboru.



Zacznijmy od absolutnej podstawy, czyli tego, co właściwie znaczy „Ubi”? Choć brakuje tu dużych liter i cała rzecz może wydawać się przez to lekko konfundująca, to skrót od Union des Bretons Indépendants, czyli po prostu Unii Niezależnych Bretończyków.

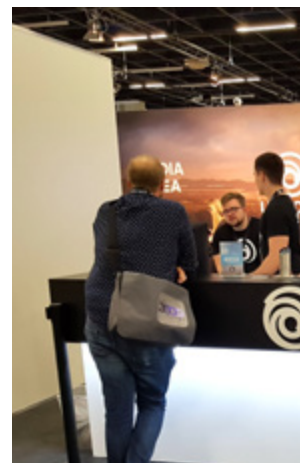
12 marca 1986 Christian, Claude, Gérard, Michel i Yves Guillemotowie założyli swoją firmę w wiosce Carentoir w departamencie Morbihan w północno-zachodniej Francji.

Ich pomysł był prosty: nadeszła era komputera, maszyny przydadzą się rolnikom, a ktoś je musi dostarczać. Czemu więc nie przedsiębiorczy bracia?

Matka młodzieńców pomagała przy sprawach księgowych, ale dając synom błogosławieństwo na rozpoczęcie biznesu, postawiła im jeden warunek: „Działajcie razem i dzielcie się wszystkim po równo”. Choć Yves jest obecnie prezesem firmy i najbardziej znanym z piątki rodzzeństwa, pozostali zachowali swoje udziały i wciąż, po trzydziestu dwóch

latach, należą do zarządu. Warto było słuchać mamy.

Guillemotowie byli bardzo przedsiębiorczy. Przez ich biznes przedwinęło się wszystko: płyty CD z muzyką, akcesoria rolnicze, chemikalia i właśnie komputery oraz gry. Dostarczali swoim klientom tego, co było potrzebne, nie do końca przejmując się takimi błahostkami, jak podziały na branże. Jednocześnie operowali z bardzo niewielkim narzutem. Lokalne budżety nie należały do zbyt dużych, więc wszechstronność była znacznie bardziej opłacalna.



TAN



➤ Zeszłoroczne ożywienie Ubisoft zawdzięcza Assassin's Creed Origins, który przyniósł około... miliard dolarów przychodu.

ORIGINS

➤ Można odnieść wrażenie, że targowe życie Ubisoftu jest nieco mniej napięte niż kilku innych gromych korporacji.

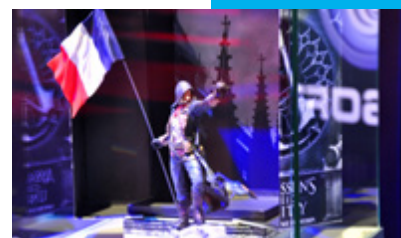
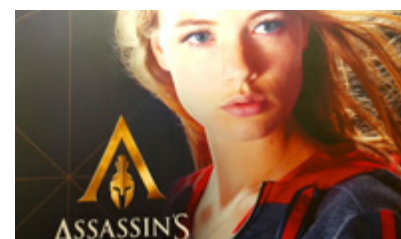


Interes rozwijał się bardzo dynamicznie. Na niezbyt rozwinętym rynku gier we Francji, gdzie jednym z paru znaczących graczy było Infogrames, panowały warunki, które nazywa się zazwyczaj „dzikim Zachodem”. Guillemotowie zorientowali się, że ceny po drugiej stronie Kanału La Manche są znacząco niższe niż te po ich stronie niewielkiej wody. Na tyle, że Ubisoft był w stanie sprzedawać towar o 50% taniej niż inni dostawcy. Firma płynnie przeszła od etapu sklepu murowanego przez sklep wysyłkowy do roli dostawcy dla sprzedawców detalicznych.

A potem zaczęła się przyglądać kwestii tworzenia gier. Firma utrzymywała kontakt z grupami młodych ludzi, którzy co pewien czas próbowali jej sprzedać swoje pomysły. Niektóre z nich chwytaly, inne nie, a bracia i ich przybywający współpracownicy zaczęli coraz lepiej rozumieć rynek. Pewnym przełomem było pozyskanie na potrzeby firmy... zamku, jako miejsca, które dziś, dość umownie, nazwalibyśmy inkubatorem.

Pomysł był prosty: zamek miał dać pewność, że nastolatki, którzy chcą tworzyć gry z Ubisoftem, faktycznie wyprodukują je i dostarczą. Zbierając swoich pracujących przy wielu różnych projektach twórców pod jednym dachem, Guillemotowie jednocześnie oferowali niesztampowe warunki życia i mogli kontrolować rozwój swoich inwestycji.

Wśród młodych, entuzjastycznych ludzi w zamku pojawił się jeden, który odegrał w historii firmy niemałą



➤ Pierwszy Assassin's Creed powstał po tym, jak autor Prince of Persia: Sands of Time Patrice Désilets tworzył następną grę. Ale z fabuły Prince of Persia: Assassin wkrótce zniknął sam Książę...

**SEKRETEM UBISOFTU
JEST POSZUKIWANIE
NOWYCH DRÓG
W CZĘSTO BARDZO
KREATYWNY SPOSÓB.
ALE GDY JUŻ FRAN-
CUZI ZNAJDĄ DROGĘ,
TRZYMAJĄ SIĘ JEJ
UPARCIE PRZEZ LATA.**



✚ Ostrożne wejście Ubisoftu w świat wirtualnej rzeczywistości. Żeby stworzyć Paryż do tej gry, autorzy musieli sobie przypomnieć to miasto z Assassin's Creed: Unity.

rolę: Michel Ancel. Czternastoletni chłopak przejmujący się stanem warstwy ozonowej przygotował animację o ruchach molekuł i wysłał ją na konkurs do pisma, które wraz z Ubisoftem oferowało dla zwycięzcy komputer.

Maszyna trafiła ostatecznie do kogoś innego, ale Ancel zdecydowanie może nazywać się triumfotorem plebiscytu - otrzymał po nim bowiem telefon, który zasadniczo wpłynął na jego życie. Rezydujące wówczas w Paryżu Ubi zaprosiło go do odwiedzin i rozmowy. Niepełnoletni wówczas chłopak musiał więc wyruszyć pociągiem z położonego na południu Montpellier do stolicy. Na miejscu zdołał zablądzić w metrze, podczas poszukiwań położonego na przedmieściach biura zwiedził zakątki o wątpliwej reputacji, które pięknie przyozdobiono graffiti i brudem,

by w końcu poznać Christine Burgess-Quémard, dyrektor wykonawczą do spraw światowej produkcji.

Przygoda nie skończyła się jednak w tym miejscu, bo po powitaniach i przedstawieniach Christine zamieniła z kimś parę zdań przez telefon... i wsadziła młodego Ancela w pociąg do Bretanii, jeszcze dalej od rodzinnego domu. Chłopak pokonał kolejnych kilkaset kilometrów, wylądował na głębokiej prowincji, gdzie czekała na niego limuzyna i wycieczka do Ubi-zamku. Pierwszą grą, którą Michel pokazał Guillemotom, był Brain Blaster, samodzielny projekt wykonany w domowym zaciszu. Musiał on mocno przypaść do gustu zarządowi firmy, bo niedługo później w ręce Ancela trafił pierwszy we Francji, dostępny przed premierą Game Boy. Oczekiwanie ze strony Ubisoftu było proste: „Wymyśl, co możemy zrobić na tej platformie”.

Praca nad platformami Nintendo była jedną z rzeczy odróżniających rodziców się francuski koncern od konkurencji. Większość twórców pracowała w tym czasie nad produkcjami na Amigę lub Apple. Ubi chciało utrzymać relacje z japońskim potentatem oraz Segą, uważnie przyglądając się produkcjom obu koncernów.

Historia zamku skończyła się tak, jak można przewidzieć: na dłuższą metę okazał się on potwornie nieekonomiczną inwestycją. Ogrzewanie kompleksu pożerało absurdalne



ilości pieniędzy, dochodzące do tysiąca dolarów za pokój. Firma zarządziła przegrupowanie i powrót do Paryża, prawie tracąc przy tym Michela Ancela, który czuł, że nie pasuje do stolicy i wołał wrócić w rodzinne strony. Obie strony pożegnały się, pozostając w dobrych relacjach i zostawiając otwarte drzwi do dalszej współpracy.

Na powrót nie trzeba było czekać długo, a to, z czym Ancel zapukał do braci Guillemotów, dość znacząco odcisnęło się na firmie. Wraz z Frédérikim Houde młody kreatywny geniusz stworzył bowiem koncept Raymana, który z pomocą mocno wierzącego w potencjał gry Michela Guillemota przerodził się w ważny i duży projekt. Dwóch pomysłodawców dostało wsparcie w postaci setki ludzi, co jak na lokalne warunki było czymś po prostu niespotykanym. Wydany w 1995 roku Rayman był jedną z pierwszych dziesięciu gier dostępnych na PSX. Każdy, kto w tym okresie interesował się tą platformą, musiał chociaż spojrzeć na przygody żółtowołosego, sympatycznie wyglądającego ludzika. Każdy, kto pisał o grach na PSX, musiał go recenzować. Zdecydowana większość obu tych grup dostrzegła w pomysłe Ancela hit.

✚ Ojciec Assassin's odszedł do THQ, które zbankrowało i zostało kupione przez... Ubisoft. To oznaczało, że Patrice Désilets ponownie stracił pracę.



✚ Watch Dogs okazało się rekordowo sprzedającym się w pierwszym tygodniu nowym IP w całej historii gier wideo. „Dwójka” miała o wiele gorszy start.

✚ Pierwsza gra z serii, Anno 1602: Creation of a New World, stworzona została przez Austriaków z Max Design. Potem włączyło się w to Blue Byte, które zostało kupione przez Ubisoft w 2001 roku.

Bez zbędnego pośpiechu (w 1999 i 2003 roku) wydano jeszcze dwie części, które sprzedały się w ponad 20 milionach egzemplarzy, ale ta pierwsza, bestsellerowa produkcja już w 1996 roku pozwoliła zrobić z Ubisoftu spółkę akcyjną i wyruszyć na podbój świata.

Sukces otworzył też drogę do jeszcze jednej rzeczy – otwarcia siostrzanej (czy może: braterskiej) firmy Gameloft. Próbując zagospodarować nieco inny sektor rynku, zbudowany przez Michela Guillemota koncern wciągnął swoją flagę na maszt w 1999 roku i pożeglował równoległe do Ubi. Jego późniejsza historia i perypetie dość znacząco odbiły się na pierwszej z firm braci, jednak wrócimy do tego za chwilę.

Ubisoft wyruszył w świat. Firma zaczęła podbijać kolejne rynki i otwierać biura i studia, w tym te w Annecy, Szanghaju, Montrealu i Mediolanie. To wszystko w ciągu zaledwie dwóch lat od stania się spółką akcyjną. Po drodze zmieniło się także logo firmy. Wprowadzono obowiązujący przez wiele lat „wir”. Zakup odnoszącego sukcesy z marką Tom Clancy's Rainbow Six studia pomógł Francuzom w ekspansji na kolejne rynki, a był to tylko pierwszy z wielu zakupów, jakich dokonano w kolejnych latach.

Na początku wieku zyskano prawa do takich marek jak Myst czy Prince of Persia. Niedługo potem do katalogu francuskiego wydawcy trafiło

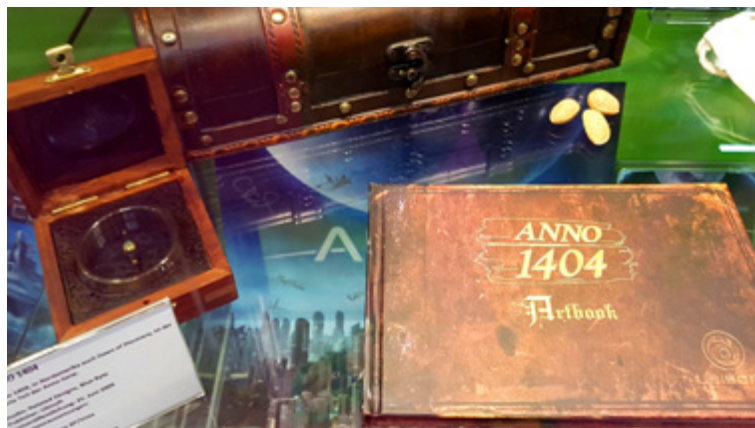
UBISOFT PRZEJMOWAŁ MNIJSZE STUDIA PRAWIE TAK JAK NIEGDYŚ SIERRA CZY ELECTRONIC ARTS. ZWYKLE OBSTAWIAŁ PRZY TYM WŁAŚCIWE KONIE.

Might & Magic, które przez długi czas było kontynuowane głównie w postaci turowej strategii, podczas gdy siostrzana seria drużynowych gier RPG trafiła do wydawniczego limbo. Ubisoft pozyskał też niemieckie studio Blue Byte, które stworzyło takie serie jak Battle Isle, Incubation, The Settlers czy Anno.

Złote dziecko Ubisoftu także nie próżnowało w czasie rozwoju firmy. Michel Ancel obok Raymana pomógł opracować elementy koncepcyjne Tonic Trouble, a potem zabrał się za projekty takie jak Beyond Good & Evil, w którym pracował jako

reżyser, projektant i scenarzysta, oraz Peter Jackson's King Kong, gdzie pełnił funkcje dyrektora kreatywnego i projektanta.

Przygody Jade tylko podbiły legendarny status Ancela, podczas gdy gra o wielkim gorylu okazała się jednocześnie łamać i potwierdzać mit o tym, że egranizacje filmów są skazane na porażkę. Na niektórych platformach, szczególnie na PS2 i oryginalnym Xboxie, została ona odebrana bardzo przyzwoicie, podczas gdy na PSP i Nintendo DS okazała się potworną kłapą, pełną problemów technicznych, dodatkowo





krytykowaną za kiepską sztuczną inteligencję i projekty poziomów. Po tych przygodach ojciec Raymana na długie lata skupił się na swoim ukochanym dziecku, dopiero niedawno ogłaszając, że pracuje nad kontynuacją Beyond Good & Evil.

Od korporacyjnej strony początek stulecia był dość nierówny. W 2003 roku firmie zagroziło wrogie przejęcie ze strony Electronic Arts, które pozyskało 20% udziałów dostępnych na wolnym rynku. EA twierdziło, że chce być po prostu udziałowcem firmy, ale dla Guillemotów sygnał był jasny - ktoś próbuje przejąć ich państwo, potencjalnie eliminując obecny zarząd. Francuzi zaczęli mocno i publicznie sygnalizować swoje niezadowolenie. Wystali oświadczenie w tej sprawie do agencji Reuters, komunikując jednocześnie, że ich firma jest silna i zajmuje mocną pozycję na rynku.

Koniec końców do tragedii - postrzeganej przez firmę jako przejęcie stawiającego na kreatywność wydawcy przez giganta skupionego na zysku - nie doszło, a Electronic Arts w 2010 roku pozbyło się akcji Ubisoftu. Guillemotowie odetchnęli z ulgą, choć kolejne niebezpieczeństwo czaiło się już w pobliżu.

OSTATNIE LATA UBISOFTU TO DOŚĆ PANICZNA WALKA W OBRONIE PRZED WROGIM PRZEJĘCIEM PRZEZ VIVENDI. GUILLEMOTOWIE POSIADALI JEDYNIIE 9% SWOJEJ FIRMY...

✚ Kórliki zrodziły się w umyśle autora Raymana, Michaela Ancela. Obecnie Francuz czuwa nad Beyond Good & Evil 2.

Na arenę wkroczył francuski konglomerat medialny Vivendi, uważany za bezdusznego molocha, stawiającego pieniądze ponad wszystko. Po tym jak w 2013 roku z macek Vivendi wydoszło się Activision-Blizzard, które wykupiło pakiet kontrolny za nieco ponad pięć miliardów dolarów, gigant skierował swój wzrok na własną ojczyznę. Generujący dziesięciokrotnie większe niż Ubisoft przychody koncern zaczął w 2015 roku powoli skupywać akcje Ubi, ale najpierw sięgnął po nieco łatwiejszą ofiarę: Gameloft.

W ciągu niecałego roku koncern podbił swoje udziały w Gamelofcie do 30% i zgodnie z francuskim prawem ogłosił, że rozpoczyna proces wrogiego przejęcia. Wbrew staraniom Michela Guillemota i pomimo desperackiej walki o przetrwanie, konglomeratowi udało się przekonać funkcjonariuszy, że lepiej zaopiekują się firmą i pozyskał większościowe wpływy w firmie.

✚ Chcąc konkurować z kolegami zza oceanu, Ubisoft w grudniu 2014 roku włączył się w wyścigi samochodowe za pośrednictwem The Crew.

✚ Sympatyczny przykład przetwarzania przez Ubisoft posiadanych zasobów. Skoro w Assassin's Creed IV: Black Flag udały się walki na morzu, warto stworzyć nową grę opartą na tych motywach.





spowodowała, że 5% klientów Ubisoftu nie mogło grać w AC II i Silent Huntera 5.

W 2008 roku firma została oskarżona przez antywojenną grupę Direct Action to Stop the War o to, że współpraca z armią amerykańską przy serii America's Army jest promowaniem wojny i próbą werbunku dzieci i młodych nastolatków, co z kolei jest łamaniem międzynarodowych konwencji związanych z tym tematem.

Nieco lżejszym, ale także zauważalnym potknięciem było zatrudnienie przez firmę Aarona Pricemana, popularnego Mr. Caffeine, który jako konferansjer firmy na targach E3 2011 nie potrafił nawet prawidłowo wypowiedzieć nazwiska Toma Clancy'ego. Słabe żarty i wygłupy internetowego celebryty bardziej nudziły, niż zachwycały widownię. Jednym z ostatnich strzałów w stronę był ten w przypadku Assassin's Creed Unity, które pozwalało grać w kooperacji nawet czterem graczom, ale oferowało jedynie męskie modele postaci. Sprawę zaoignęło stwierdzenie, które padło, gdy wydawca tłumaczył brak postaci kobiecych w kooperacji w Far Cry 4: „Nie mamy odpowiednich animacji, by to zrobić”. Dość dużym skrótem myślowym obywatel internetu przekuli tę myśl w: „Animowanie kobiet jest zbyt drogie”, co stało się wyśmiewającym Ubisoft memem.

Obecnie Ubi, zajmujące - w zależności od kryteriów - trzecie, dziesiąte lub piętnaste miejsce wśród firm związanych z branżą prezentuje się jako zabawna, rodzinna i radosna korporacja. Występy na E3 to koncerty przetykane prezentacjami gier, a katalog wydawcy zawiera coś dla każdego odbiorcy. Firma stroni mocno od polityki, starając się, by nawet w teorii mocno naładowane nią produkcje, takie jak Far Cry 5, zadawały tylko pytania, nie dając odpowiedzi. Niezależnie od tego, jak dobre lub złe jest to podejście, pozostaje najpotężniejszą grową korporacją w Europie i nic nie wskazuje, by miało się to szybko zmienić. ■

Sytuacja nie wyglądała zbyt różowo dla Guillemotów, bo w 2016 roku rodzina posiadała zaledwie 9% akcji swojej firmy. Tymczasem Vivendi sięgało po więcej - w połowie czerwca 2016 roku koncern miał 20% udziałów francuskiego wydawcy. W oficjalnej komunikacji konglomerat upierał się jednak - z postawą oprycha, z rękami w kieszeni i paskudnym uśmiechem - że nie zamierza dokonać przejęcia. Pod koniec roku stan rozgrywki Vivendi-Guillemotowie nie wyglądał za dobrze - konkurencja posiadała już 27% udziałów, a bracia zaledwie 13,6% oraz 20% głosów. Na skutek negocjacji z inwestorami Yves i spółka kupili jednak kolejne cztery miliony akcji.

Vivendi zbliżało się do punktu, gdy posiadane przez nich akcje dawały dwukrotnie większą siłę głosu (efektywnie zyskując niemal 60% głosów w kwestii przyszłości Ubisoftu), gdy w swoim kwartalnym raporcie finansowym w listopadzie 2017 roku poinformowało, że nie planuje dokonać wykupu firmy w najbliższym półroczu, ani nie zamierza przekroczyć progu 30% akcji. Kryzys nagle stanął w miejscu, a Vivendi ogłosiło, że udziały przynoszą mu zysk na poziomie ponad miliarda euro.

Sprawa ostatecznie zamknęła się w marcu 2018 roku, gdy

■ Sklep Ubisoftu z gromymi pamiątkami pracuje na targach aż furczy. Kolekcjonerzy mogą kupić wypuszczone w dziesiątkach, jeśli nie setkach tysięcy egzemplarzy figurki głównie z Assassin's Creed.

konglomerat podpisał z Ubi umowę i zaczął wyprzedawać swoje udziały w firmie. Niemal jedna piąta tychże trafiła w ręce chińskiego giganta wydawniczego Tencent, a tego samego dnia firmy ogłosiły, że dzięki nowo nawiązanej współpracy francuskie gry trafią na chiński rynek. Czas pokaże, czy ruch ten nie okazał się początkiem nowego zagrożenia dla braci Guillemotów.

Mimo pozytywnego wizerunku skrytego za uśmiechniętym Raymanem, walniętymi Rabbidsami i wielkimi markami jak Assassin's Creed, Rainbow Six czy Far Cry Ubisoft ma na koncie parę grzeszków i kontrowersji. Przez wiele lat firma korzystała z kontrowersyjnego zabezpieczenia antypirackiego StarForce, które stanowiło sporą uciążliwość dla graczy.

Parę lat po zakończeniu romansu z tym zabezpieczeniem wprowadziła z kolei usługę Uplay, wymagającą nie tylko autentycacji przy pierwszym uruchomieniu gry, ale też pozostawania w sieci podczas zabawy. Assassin's Creed II i Settlers 7, pierwsze tytuły zabezpieczone w ten sposób przez platformę, miały sporo problemów, a grający w nie recenzenci tracili na przykład postępy w grze, jeśli zrywało im się połączenie z siecią. W marcu 2010 roku awaria serwerów DRM

PAX PIERWOTNIE ZNANY BYŁ JAKO PENNY ARCADE EXPO

PAX West 2018

Pierwszy poniedziałek września to w USA Labor Day, czyli święto pracy. Co roku w ten właśnie weekend w Seattle organizowane jest jedno z najważniejszych wydarzeń rynku gier wideo.

Mac

Mozna by napisać, że w te dni Seattle staje się najważniejszym miejscem dla amerykańskiej branży twórców gier wideo, tyle że właściwie jest nim przez cały rok. To tutaj swoje siedziby mają takie firmy jak Valve (właściciel platformy Steam), Microsoft, Nintendo of America, Amazon.

Tu swoje oddziały wyspecjalizowane w temacie gier zlokalizował Facebook i powiązany z nim Oculus. Wszystkie te firmy starają się jakoś włączyć i dodać coś od siebie do atmosfery PAX, czy to organizując otwarte pokazy jak Microsoft „Pre PAX Party” w swoim głównym kampusie w Redmond, czy choć organizując zamknięte przyjęcia dla twórców gier wideo, jak Oculus w swoim robiącym spore wrażenie biurze, zlokalizowanym przy porcie towarowym. To, co najważniejsze dla graczy, dzieje się jednak



Polscy pawilon na PAX West działał na pełnych obrotach.

PAX to bardziej impreza dla branży oraz miłośników produkcji niezależnych niż masowego odbiorcy.

w zlokalizowanym w ścisłym centrum miasta Washington State Convention Center oraz jego okolicy.

Nie jest tajemnicą, że PAX West od lat wypełnia wszystkie powierzchnie centrum kongresowego, więc kolejne wydarzenia są organizowane w salach bankietowych pobliskich hoteli, salach kinowych czy też na pobliskim parkingu samochodowym. W tym ostatnim miejscu Epic zbudował arenę turniejową

Made in PL

Mocno zauważalna była w tym roku obecność polskich twórców. Tuż obok stoiska Valve promującego swoją karciną Artifact stoisko zbudował Techland promujący Dying Light: Bad Blood. Dwa piętra wyżej stoiska wydawnicze miały 11 bit studios oraz Klabater, a tuż obok spore stoisko „narodowe” zorganizowała po raz kolejny Fundacja Indie Games Polska, gdzie gracze mogli zobaczyć aż 20 nowych polskich gier, pochodzących między innymi z takich studiów jak Artifex Mundi, The Farm 51, Tate Multimedia czy Anshar Studios. Polskie stoisko narodowe zostało zorganizowane dzięki wsparciu Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.



z ekranem przewyższającym cztero-kondygnacyjne budynki.

Turnieje i e-sport na PAX to jednak tylko dodatek. Tu najważniejsze są gry i to niekoniecznie AAA. Dla takich tytułów Amerykanie mają E3. Na PAX oczy graczy chętniej spoglądają na nowe tytuły od mniejszych wydawców. Oczywiście duże tytuły i najwięksi gracze też są obecni, ale jakoś nikt już nie spodziewa się po nich nic nowego. Między innymi dlatego stoiska Xboxa czy PlayStation pełne są gier niezależnych, a w głównych halach znacznie większe wrażenie robią stoiska takich firm jak Devolver. ■



WARSAW FILM SCHOOL / Poland

◆ GAMEDEV & CREATIVE CAREERS EXPO 17/11/2018 ■



GCCE.EU



PIXEL
WYWIAD

AKCELERATOR

Z prezesem **ARP Games**, Remigiuszem Kopoczkim, o rozwijaniu rodzimego rynku gier wideo rozmawia Artur Cnotalski.



Samuraje ryby fugu z gry Fugudu: The Way of a Fish Warrior to jeden z pierwszych pomysłów, jakie przypadły ARP Games do gustu.

P ARP Games zakończył właśnie czwartą rundę zgłoszeń do programu, który ruszył w 2017 roku. To całkiem solidny wynik.

Właściwie to zakończyliśmy w lipcu trzecią edycję. Teraz czekamy na opinie jurorów o tym, które z zespołów trafią do drugiego etapu. Zakończyliśmy też nabór projektów do czwartej edycji programu. W połowie września dowiemy się, kto rozpoczyna razem z nami pierwszy etap. Jednak najważniejsze dla nas jest to, że poziom gier i zgłaszanych projektów ciągle rośnie.

P Jakie nadzieje wiążą się z ARP Games? Chcecie pomóc stworzyć kolejnego Wiedźmina, This War of Mine czy Superhota, czy zapewnić, że z Polski będzie płynął po prostu szerszy strumień dobrych gier?

Przede wszystkim zależy nam na rozbudowywaniu zasobów branży. W Polsce funkcjonuje co prawda około 400 spółek związanych z branżą gier, jednak ciągle pojawiają się młode zespoły, które chcą spróbować działać samodzielnie bądź pod skrzydłami bardziej doświadczonych wydawców. Do tej pory brakowało mechanizmów, by im taki start umożliwić. ARP Games wypełnia tę lukę. Czy chcemy doprowadzić do powstania kolejnego 11 bit lub CD Projekt? To oczywiście, że tak. Jednak przede wszystkim chcemy pomóc w promowaniu ciekawych i nietuzinkowych projektów gier, które jednocześnie mają możliwe do zrealizowania założenia i możemy je z czystym sumieniem polecić wydawcom, jednocześnie dając szansę na rozwój nowo powstałym spółkom.

P Jak badacie stan polskiego rynku gier, jego potencjał i pojemność? Publicznie dostępne badania branży, takie jak ostatnio Polish Gamers czy inne duże projekty o ambicjach, by ten rynek badać, miały sporo problemów związanych z metodyką i jakością próby.

Faktem jest, że pogłębionych badań na temat naszego rynku tak naprawdę ciągle brakuje. Badania opracowane przez Krakowski Park Technologiczny przy okazji

Digital Dragons mają głównie charakter pogładowy i służą opisowi całości branży, jednak przydałaby się bardziej wnikliwa analiza rynku. Jako ARP Games nie mamy możliwości, aby prowadzić tego typu badania. Opieramy się w dużym stopniu na napływających do nas zgłoszeniach. Prowadzimy selekcję: przyglądamy się projektom pod kątem dobrze dobranego modelu biznesowego, a także rynkowej popularności prezentowanych rozwiązań. Jednocześnie nasi jurorzy szukają gier nietuzinkowych, odbiegających od głównego nurtu. Pewien obraz daje nam sama liczba zgłoszeń. Przeanalizowaliśmy ich już ponad 100.

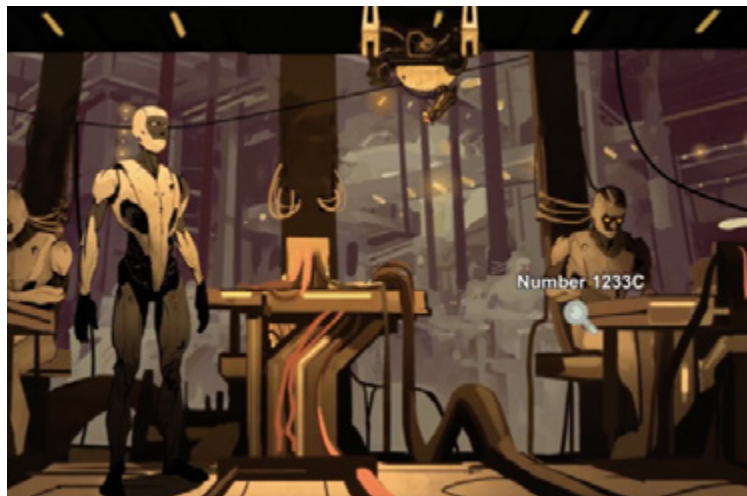
P Skoro mówimy o trendach i popularności: wiadomo, że dużą część rynku stanowi branża mobilna, ale to nie projekty z tego segmentu zdajecie się wyróżniać. Chętniej mówicie na przykład o projektach VR. Tak ważna jest dla ARP Games różnorodność?

Rynek mobilny jest niezwykle trudny. Kwoty dofinansowania, jakie proponujemy, powinny wystarczyć na wydanie tego typu gry w modelu self-publishingu. Jednak bez wsparcia marketingowego wydawcy taka produkcja jest bardzo ryzykownym krokiem. Dla początkujących twórców to skok na naprawdę głęboką wodę. W naszej opinii warto więc skupić się na innych platformach, gdzie projekty mają większą szansę, by zaistnieć na rynku. Zgłoszenia i projekty dedykowane technologii VR pojawiały się we wszystkich edycjach. To ciekawy obszar rynku, jednak zazwyczaj staramy się przekonać twórców, aby w miarę możliwości rozszerzali funkcjonalność gry o wersję bez gogli.

P To jak dokładnie wygląda wspomniane wcześniej wsparcie marketingowe? Na jaką promocję mogą liczyć twórcy z waszą pomocą?

Naszą rolą jest przede wszystkim nie przeszkadzać. Początkowe etapy produkcji mają na celu przygotowanie i przeszkolenie twórców do pracy w zespole. Zadaniem zespołów jest stworzenie dema w postaci vertical slice,

POLSKICH GIER



które można później zaprezentować wydawcy. Konkretnie działania marketingowe są omawiane przez zespół z wydawcą na dalszym etapie, a naszą rolą jest zabezpieczenie interesów twórców. W trakcie programu akceleracyjnego proponujemy zespołom udział w różnych imprezach branżowych w kraju i za granicą, gdzie mogą zaprezentować swoje projekty i zebrać cenny feedback na etapie tworzenia gry.

P Mówimy o wydawaniu samodzielnie albo pracy z wydawcą. Czy zespoły mogą same decydować, jaką formę wybiorą?

Po konsultacji z nami mogą podejmować samodzielne decyzje. Zawsze staramy się pomóc w znalezieniu najbardziej optymalnego rozwiązania. Niektóre zespoły są naprawdę świetnie zorganizowane i składają się z osób ze sporym doświadczeniem, które pracują w branży od wielu lat. Gorzej jest, gdy zespół wprawdzie wie jak należy rozwinąć grę, ale nie ma pojęcia jak z sukcesem sfinalizować produkcję. W takich sytuacjach staramy się wskazać wydawcę bardziej doświadczonego, który może wesprzeć projekt.

P Czyli stosujecie mocno spersonalizowane podejście?

Tak. Nie ma jednego schematu, który można uniwersalnie zastosować. Oczywiście początkowy etap współpracy z ARP Games to czas nauki i jedna wspólna formuła dla wszystkich. Jednak każdy zespół i każda gra jest inna. W związku z tym na dalszych etapach dobieramy strategię pod daną ekipę.

P Przejdźmy do kosztów. ARP Games wspiera twórców, ale otrzymane fundusze będzie trzeba w pewnym momencie spłacić, prawda?

Fundusze, jakie dajemy twórcom na początku programu, są bezzwrotne, o ile wypełnione zostaną wszystkie punkty regulaminowe. Jeśli spełnione zostaną wymogi formalne, a zespół faktycznie będzie pracował nad swoim tytułem, ale jurorzy uznają, że sama gra nie jest optymalna - nie chcę mówić, że zła, bo to często zupełnie nie o to chodzi, ale w przypadku pewnych produkcji to może być po prostu nieodpowiedni czas na dany rodzaj gry - wtedy zespół, który odpadnie w początkowych fazach projektu, nie musi spłacać pobranych funduszy. Zespoły, które zakwalifikują się do dalszych etapów, otrzymują kolejne wsparcie w formie pożyczki, której spłata następuje z przychodów ze sprzedaży gry.

P No dobrze, ale co z ekipami, które przejdą dalej, ale nie odniosą sukcesu komercyjnego? Dokument „Wszystko z nami w porządku” straszy indie apokalipsą, więc klapa może zdarzyć się pomimo ciężkiej pracy i szczyrych chęci.

Dla nas liczy się przede wszystkim praca. Jeżeli zespoły podejmą się pewnych zobowiązań, będą je realizować, w ustalonym czasie skończą projekt i go wydadzą, a z jakiegoś powodu rynek go nie przyjmie, to ryzyko jest po naszej stronie, tak jak w przypadku wydawców. Staramy się tak dobierać ludzi i projekty, żeby to niebezpieczeństwo zminimalizować, ale liczymy się z potencjalnymi niepowodzeniami. Istotą rzeczy jest to, żeby nasi

❖ Fani wirtualnej rzeczywistości znajdują wśród wspartych przez ARP Games tytułów *Zombie VR Racer*, a miłośnicy point & click przygodówek o ludziach w ciałach robotów - *I Emerge*.





❖ Karcianki, gry akcji - ARP Games nie ogranicza się do wspierania jednego gatunku. Trzeba też przyznać, że nie wszystkie tytuły wyglądają obecnie przepięknie...

podopieczni wywiązali się z przyjętego planu pracy i żeby w pełni świadomie podchodzili do stojącego przed nimi wyzwania.

P Czyli z twórcami, którzy nie sprzedają wystarczająco, będzie wszystko w porządku?

To nasze ryzyko. Staramy się inwestować w projekty, które mają największe szanse powodzenia. W procesie decyzyjnym liczy się nie tylko pomysł, ale i sami ludzie. Zdarzają się fantastyczne koncepcje, ale stojąca za nimi ekipa nie potrafi się dobrze zgrać czy dogadać. W takich sytuacjach proponujemy, by odpoczęli, przemyśleli sprawę i wrócili do nas może za jakiś czas ze świadomością, że są gotowi.

P To wydaje się ważne, szczególnie że wielu twórców pracujących z ARP to studenci, prawda?

Naszą największą grupą są faktycznie studenci i świeżo upieczeni absolwenci. Ich życie potrafi zmieniać się dość gwałtownie, więc musimy także ten aspekt mieć na uwadze.

P W tym celu werbujecie też mentorów?

Staramy się ich dobierać na podstawie zawodowych preferencji, tak by opiekun i zespół mieli podobne pomysły na to, co chcą zrobić. Mentorzy mają pomóc uporządkować plan pracy i odrzucić koncepcje, które okażą się niemożliwe do wykonania w założonym czasie. Następnie rozliczają twórców z kolejnych etapów prac. Ci ludzie potrafią podpowiedzieć coś w stylu: „Nie idźcie tą drogą, bo czekają was problemy w tym i tym aspekcie”. Praca z mentorami bywa niezwykle ważna, szczególnie dla młodszych zespołów. Dzięki takiemu wsparciu zaczynają rozumieć tajniki produkcji.

P Tajniki tajnikami, a co z problemami branży, takimi jak crunch? Uczycie swoich podopiecznych jak pracować, by nie zdarzała się wielka liczba nadgodzin?

To także czasami rola mentorów. Niekiedy muszą wytłumaczyć, że przesiadywanie kilkanaście godzin przy komputerze może nie być przesadnie twórcze. Ci opiekunowie mają wymagać zaangażowania, co pozornie może być zachętą do przepracowywania się, ale cenimy też sobie systematyczność. W pierwszym etapie programu oferujemy zespołom szkolenia z wystąpień publicznych, prowadzenia rozmów biznesowych, promocji projektu czy

też organizacji pracy. Są to umiejętności miękkie, których wiele początkujących zespołów po prostu nie posiada. Podczas szkoleń pomagamy też zrozumieć kwestie prawne, prawo pracy. Dzięki temu uczestnicy programu wiedzą, co im wolno, a czego nie także w kwestii czasu pracy.

P Na czym wykładają się w takim razie najczęściej zespoły, które odpadają?

Bardzo różnie. Czasem członkowie zespołu nie potrafią się dobrze dogadać, czasem projekt okazuje się znacznie bardziej ambitny, niż pierwotnie zakładano. Największym problemem dla nas pozostaje jednak nasz własny budżet. Czasami projekty, które odrzucamy, stoją na bardzo dobrym poziomie, często są naprawdę świetne, ale jednocześnie wyjątkowo ryzykowne finansowo. W takich wypadkach musimy podjąć decyzję, że nie zainwestujemy w niektóre z nich. Mówiąc szczerze, procent zespołów, które odpadają przez własne słabości, jest naprawdę niewielki. Większość startujących doprowadza projekt do zaplanowanego końca.

P Czy to znaczy, że projekt może być dla was za dobry i uznajecie, że lepiej będzie, jeśli jego twórcy poszukają wsparcia gdzieś indziej?

Może tak być. Niektóre pomysły wymagają bardzo dużych nakładów finansowych, przekraczających nasze możliwości. Może się zdarzyć, że pierwotne założenia się nie sprawdzą i trzeba zainwestować w inne, bardziej kosztowne rozwiązania.

P Jakie właściwie są w takim razie te możliwości?

Jedną z liczb, do jakich udało mi się dotrzeć, jest budżet w wysokości pół miliona złotych.

Łączne środki przeznaczone na program akcelacyjny są większe. W ramach programu na pierwszą turę przeznaczamy do 20 tysięcy złotych na zespół, a w drugim etapie pożyczka ma wysokość 50 tysięcy złotych. Łączna kwota może okazać się niewystarczająca. Dalsze finansowanie produkcji wymaga wtedy znalezienia wsparcia wydawcy lub inwestora.

P Projekty stają się coraz lepsze. Czy to znaczy, że w kolejnych naborach twórcy będą mieli coraz trudniej?

Nie. ARP Games w dalszym ciągu ma miejsce dla początkujących, choć zdarza się, że zespoły prezentują nam działające prototypy. Oczywiście nie jest to wymogiem. Głównie liczy się pomysł i ludzie. To oni mogą dać gwarancję, że gra powstanie.

P Czyli inwestujecie przede wszystkim w ludzi, a nie gry - szkolicie kolejne gwiazdy polskiego gamedevu?

Tak i nie - oczywiście za dobrymi pomysłami stoją dobrzy ludzie, ale nie trzeba do nich gwiazd, tylko osób, które będą potrafiły zaplanować i zrobić solidny projekt. ■

Biuro



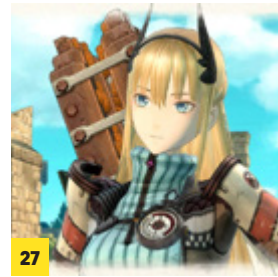
Pierwszy polski akcelerator branży gier ma siedzibę w dość nietypowym miejscu - Cieszyńcu. Nowoczesne biura wyglądają imponująco, ale są dość daleko od największych growych ośrodków, z Warszawą na czele.



20



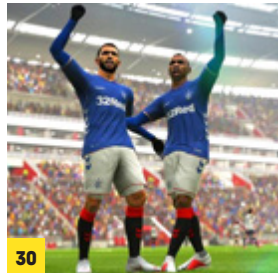
24



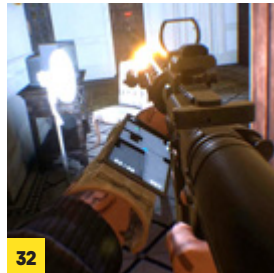
27



28



30



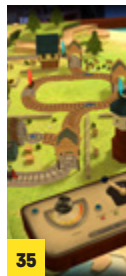
32



33



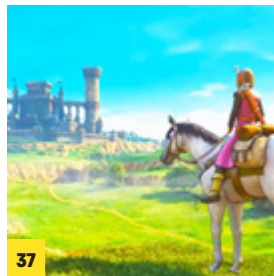
34



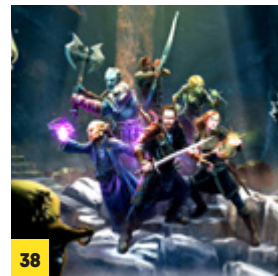
35



36

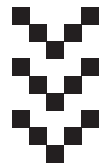


37



38

P



TAK

OCENIAMY GRY

0-30

słabe

31-40

niegodne dłuższego kontaktu

41-50

średnie, miejscami przyzwoite

51-60

dobre, ale nie dla każdego

61-70

interesujące, godne

polecenia fanom gatunku

71-80

bardzo dobre

w swojej kategorii

81-90

znakomite, polecane

wszystkim

91-100

wybitne, ponadczasowe



PLAY THE GAME

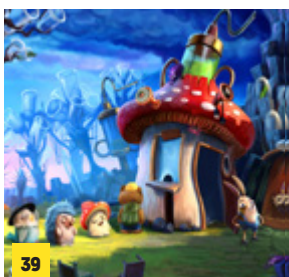


DYSKUTUJNA

FB.COM/GROUPS/

SECRETLEVEL

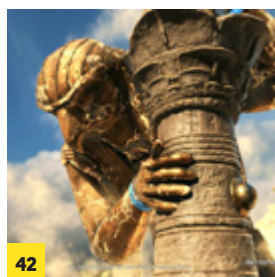
**OPRAWA GRAFICZNA PARATOPICA TO
NIEŚLUBNE DZIECKO PIERWSZEGO SILENT HILLA,
NISKOBUDŻETOWYCH FILMÓW SENSACYJNYCH
I MALARSTWA EDWARDA HOPPERA.**



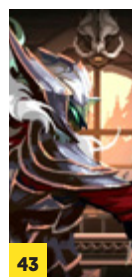
39



40



42



43



44

▼ Nad brzegiem rzeki siadłam i płakałam – Lara podziwiała ogrom nieszczęścia, które wydarzyło się przez jej impulsywność i bezmyślność.

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

■ PC ■ PS4 ■ XONE

WYDAWCA | Nixxes Software | Wersja PL: tak

■ Michał R. Wiśniewski

Trzecia część trylogii z nową, bardziej ludzką Larą Croft. Tomb Raider z 2013 roku był rebootem serii. Nowy pomysł na Larę Croft do dziś wzbudza kontrowersje wśród fanów oryginalnych gier.

Zmiany nie były przecież jedynie kosmetyczne. Najbardziej rzucało się w oczy, że Lara zyskała ludzkie ciało, bardzo różne od hiperseksualnej postaci znanej z wcześniejszych gier czy komiksów. Odmłodzona – gra opowiadała o pochodzeniu bohaterki – przypominała raczej heroskę dystopijnego filmu dla młodzieży (zwłaszcza że, jak Katniss z „Igrzysk śmierci”, biegła po dżungli z łukiem). Przerabiając klasyczny „origin” Lary – bogatej i znudzonej dziewczyny, która uzależniła się od adrenaliny po przeżyciu katastrofy – dodano jej motywacji, ale

i uzależniono od zmarłego ojca – co było zwłaszcza widoczne w drugiej części, Rise of the Tomb Raider. Sequel nie opowiadał już o dziewczynie zagubionej na niebezpiecznej wyspie, ale o wyprawie w celu tytułowego plądrowania grobowców – i zabierał Larę na mroźną Syberię.

Przyznam się, że bardzo lubię tę nową Larę, mimo jej paru wad (kompleks taty). Tak jak lubiłem Batmana w wersji Nolana. Obie te trylogie oparte są tak naprawdę na tym samym oszustwie i tak samo pięknie: czy da się pokazać superherosów w realistycznej estetyce? Można, tylko nie należy zapominać, że wbrew poważnej atmosferze i realistycznie modelowanymi postaciami to ciągle są baśnie o chłopaku, który przebiera się za uszatego ninja, i o dziewczynie, która lata po całym świecie, grabiąc grobowce i walcząc z tajemniczymi organizacjami. Tak jak Batman jest zaślepiony na inne niż przemoc rozwiązania problemów Gotham, bo to jest po prostu w DNA jego postaci, tak Lara musi „rajdować tomby”.

Broń



Do dyspozycji są łuki, noże, karabiny maszynowe, pistolety oraz strzelby, niezbędne między innymi do rozwalania zablokowanych przejść. Strzelając z łuku, należy pamiętać, że headshot nie wyjdzie, jeśli cel nosi kask!



WŚRÓD LUDÓW ZAMIESZKUJĄCYCH PERU MOŻNA TRAFIĆ NA PLEMIE ZAKONNIC.

❖ Wąska kładka nad rzeką ognia – plądrowanie grobowców to niezbyt bezpieczna zabawa.

Najlepsze filmy i komiksy o Nieto-perzu zdają sobie sprawę, że Bruce Wayne musi być szalony i eksplorują ten motyw. Zdają sobie z tego sprawę także twórcy gry: pokazali Larę jako obsesjonatkę, której jedynym napędem jest odkrywanie kolejnych tajemnic i walka z organizacją znaną jako Trinity. Skupiona na tym celu bohaterka nie zwraca uwagi na to, że krzywdzi wszystkich dookoła i przynosi śmierć, gdziekolwiek się znajdzie. Punkt kulminacyjny następuje w prologu Shadow of the Tomb Raider, gdy Lara przez swoją obsesję i lekkomyślność rozpoczyna... apokalipsę Majów.

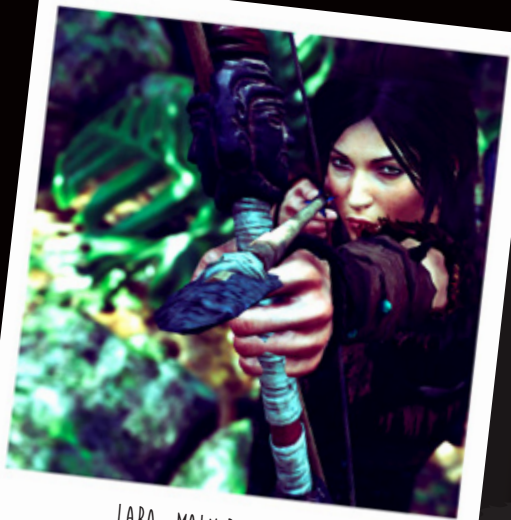
CZAS APOKALIPSY

Powstrzymanie tej apokalipsy – i związanych z nią niecnych planów Trinity – jest treścią SoTB. Tropy skierują do

Peru – góry i dżungla skrywająca wiele tajemnic, skarbów oraz niebezpiecznych zwierząt. Lara jest tutaj sama, bo jej kolegę zjadła pantera.



Trzecia część przygód nowego wcielenia Lary Croft stanowi łącznik z przeszłością. Nie rezygnując z nowinek, wraca do korzeni.



LARA „MAŁY PTASZEK” CROFT
MISTRZYNI IGRZYSK ŚMIERCI 2018

Peru, gdzie Lara i jej przyjaciel Jonah (z nową fryzurą) przeżyją katastrofę samolotu. Nasza bohaterka budzi się w dżungli, z pustymi rękami... ale gra nie jest powtórką pierwszej części. Survivalowy początek szybko przeistacza się w to, co powinno być najważniejsze w tej serii: zabawę w Indianę Jonesa. Ileż tu jest piramid, jaskiń, krypt, zatopionych korytarzy, prastarych maszynarii, pułapek, zagadek i tak dalej. Coś wspaniałego!

Poprzednie odsłony były pełne przemocy. I tu jej nie braknie, ale sekwencje strzelankowe są rzadkie i, zwłaszcza jedna, porządnie umocowane w fabule. Gros gry stanowi skradanie, skrytobójstwo i pokonywanie kolejnych labiryntów. Lara może umazać się błotem i zniknąć w krzakach (widzą ją wtedy tylko typy z goglami termowizyjnymi), łączyć po drzewach i ściągać typów łukiem niczym Batman. Chociaż nadal można walić czekanem, w czasie gry praktycznie ani razu nie walczyłem z nikim wręcz! Wszystko załatwiał łuk (dużo radości dają zatrute strzały) i taktyczny nóż zza krzaka.

Do tego można (i trzeba) polować, zbierać surowce (crafting jest prosty i niefrustrujący), zdobyć punkty doświadczenia (używane do odblokowywania nowych umiejętności, również prosta sprawa) i przede wszystkim odkrywać peruwiańskie (i nie tylko) tajemnice. Do spłądrowania jest aż dziewięć zróżnicowanych grobowców pobocznych (a ekran DLC zapowiada więcej!). System obozów pozwala na szybkie przemieszczanie się po wcześniej odkrytych lokalizacjach. Dostępna jest „nowa gra+”, w której można wybrać sobie trzy różne pakiety umiejętności. Gra jest bardzo przyjazna – zagadki są logiczne i ciekawe. Można też dopasować poziomy trudności – osobno dla walki (np. autocelowanie), eksploracji (dla ułatwienia elementy będą posmarowane białą farbą) i zagadek (Lara może podpowiadać). Pomocne okażą się także ciuchy. Można je kupować lub znajdować. Niektóre oprócz walorów estetycznych (lub nieestetycznych, jak skin z klasyczną Larą) dają dodatkowe umiejętności, jak cichsze skradanie czy odporność na ogień.



LARA CROFT I GRACZ, KTÓRY USTAWIŁ WSZYSTKIE POZIOMO TRUDNOŚCI NA „EASY”.



🔥 Ogień, woda, wiatr i ziemia - Lara będzie musiała walczyć ze wszystkimi żywiołami. Na szczęście ma serce pantery (po tym jak zabiła panterę).



I tylko na piranie pomaga jedynie ukrycie się w wodorostach.

Rozgrywka jest zróżnicowana i doskonale wyważona. Dość spokojna eksploracja ruin, gdy liczy się rozwiązanie zagadek (czułem się jakbym grał w ICO!); skradanka z łukiem, błotem i nożem; wspomniane nieliczne, ale satysfakcjonujące strzelaniny i dynamiczne sekwencje zręcznościowe. I turystyka. Lara odwiedza cztery ludzkie skupiska - z czego jedno, meksykańskie miasteczko w czasie Świąta Zmarłych, w prologu - pełne życia, ludzi zajętych swoimi sprawami, z którymi można rozmawiać, handlować czy też przyjmować okazjonalne misje poboczne. Mała peruwiańska osada, chrześcijańska misja - i najpiękniejsze z nich wszystkich Ukryte Miasto, wielkie, żywe, kolorowe, kulturowo obce i archaicznie okrutne.

☛ Deszcz sprzyja nocnym łowcom - wystarczy wytarzać się w błocie i można stać się niewidzialną. Dobrze, że w tej części Lara dużo się kąpie.



„Beautiful” - mówi parę razy Lara, zachwycając się jakimś artefaktem. Ja wiele razy zachwycałem się przepięknymi plenerami SofTB.

Gra dostępna jest w polskiej wersji językowej, ale bez problemu można przełączyć na oryginalną (trzeba wtedy tylko poczekać na dociągnięcie plików). Najciekawszą opcją jest „immersja kulturowa” - mieszkańcy Ameryki Południowej nie mówią wtedy po polsku ani angielsku, ale w swoich językach! Mały zgrzyt pojawia się, gdy Lara mówi do nich po angielsku i w odpowiedzi słyszy język lokalny, ale przyjemność chodzenia po mieście i słuchania jego natywnych głosów jest znacznie większa.

CIEŃ LARY

Fabula w ciekawy sposób bawi się tytułem. Kto jest cieniem Lary?

Jest tu cień ojca, którego spotkamy w cudownym, wzruszającym poziomie - wspomnieniu Lary z dzieciństwa, gdy jako rezolutna dziewczynka skacze po dachach rodowej rezydencji. Jest Jonah, wierny przyjaciel, który coraz gorzej czuje się u boku szalonej Lary. Jest przywódca Trinity, który ma plan „odbudowy świata”, złożona i interesująca postać. A może cieniem Lary jest sama Lara? Postać równie piękna jak sama idea tej gry, o czym wcześniej wspomniałem. Przedziwne połączenie młodej, wrażliwej dziewczyny z demonem, ogniem, który ją spala od środka. Ogrom nieszczęść, jakie sprowadziła na świat, nie da się niczym zrównoważyć. Do końca myślałem, że historia zostanie zresetowana, ale... wtedy Lara by się niczego nie nauczyła. Tych pięknięć jest więcej. Jak ten główny wątek Apokalipsy, który jest jednocześnie bombastyczny i bardzo intymny. Cóż, takie już są opowieści o superbohaterkach - nawet tych, które z pozoru wyglądają na zwykłe dziewczyny. ▣



☛ Świetne zwieńczenie świetnej trylogii. Nowe pomysły rozwijające rozgrywkę, epicka (ale i intymna) historia, ciekawie skreślone postacie, wielki, czekający na odkrycie świat pełen grobowców, krypt, zaginionych cywilizacji i ludzkiej niegodziwości.

USIĄDŹ WYGODNIE I...



NINTENDO LABO™

Toy-Con 03 **VEHICLE KIT**



...prowadź samochód!



...steruj samolotem!



...odkrywaj morskie głębin!



Tylko na Nintendo Switch
(sprzedawane oddzielnie)

NOWOŚĆ

Dowiedz się więcej na www.nintendo.pl/nintendo-labo

Wymagana konsola Nintendo Switch (opcjonalnie z Dockiem). Zabawa obsługiwana joystickami i palcami. Toy-Con Variety Kit, Nintendo Labo and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo. © 2018 Nintendo.

CONQUEST

Dostępne także



7
www.pegi.info

To nie fragment filmu, tylko malowniczy widok z najwyższego punktu w mieście. Zamiast grać, gapiłem się przez kwadrans.



MARVEL



SPIDER-MAN

PS4

PRODUCENT Insomniac Games Wersja PL: tak

Pocztar

Najnowsza produkcja autorów serii Resistance i Ratchet & Clank to pierwsza gra studia na licencji zewnętrznej, która oczarowuje już od pierwszego kontaktu, nie tylko fanów Marvela.

Pierwsza styczność ze skąpanym w wschodzącym słońcu Manhattanem nasuwa kilka wniosków. Teren działał wydaje się niewielki i dość szybko odkryjemy całą mapę. Czemu tak jest? Spider-Man porusza się bardzo szybko, co pozwala bezproblemowo dotrzeć z jednego końca mapy na drugi. Nie zrozumcie mnie źle – to nie

wada, a ogromna zaleta, bo chyba wszyscy czujemy już przesyć otwartymi światami, gdzie dziesiątki godzin wytracamy na dreptanie w kółko. W Spider-Manie też jest masa rzeczy do zrobienia: pozbieramy plecaki z charakterystycznymi przedmiotami, pstrykniemy zdjęcia kultowych miejsc, takich jak klub bokseński, gdzie trenował Daredevil, czy biuro detektywistyczne Jessiki Jones, ale nie znudzimy się przy tym ani nie ziryтуjemy. W tej grze chce się podejmować aktywności pobocznych, nawet tych powtarzalnych, a to za sprawą doskonałego systemu poruszania się, który pozwala precyzyjnie dotrzeć dokładnie tam, gdzie chcemy.

Trzeba się nauczyć, że Spidey nie zaczepi sieci o powietrze. Po kilkunastu minutach załapiemy zasady, a każda kolejna godzina, z około 30 potrzebnych na ukończenie gry

w 100%, pozwala docenić, jak ogromną kontrolę nad postacią nam oddano. Pająk może robić praktycznie wszystko. Wyobraź sobie: rzucasz się z najwyższego budynku w mieście (wieża Avengers!), pikujesz niczym Ezio podczas skoku wiary, czujesz pęd powietrza, obraz się rozmazuje, a tuż nad ziemią wystrzelujesz sieć i wybijasz się z powrotem w powietrze. Magia.

Manhattan tętni życiem. Na ulicach ciągle trzeba powstrzymywać przestępców, ale dla Pająka to niewielkie wyzwanie, szczególnie że walka – oparta na płynnym systemie ataków, uników i kontr – wykorzystuje najlepsze elementy z gier o Spider-Manie na poprzednią generację konsol, dodając kilka rozwiązań ze wspaniałej serii o Batmanie od Rocksteady. Efekt? Stosunkowo prosty do przyswojenia, a jednocześnie głęboki system walki, który pozwala w akcji czynić cuda.





Opleść kogoś siecią i zamachnąć się nim? Rozbroić za pomocą sieci? Wybić w powietrze, a potem ściągnąć na ziemię lub objąć wroga w locie? Unik między nogami, szybki skok na ścianę i kontratak prosto z niej? Wszystko tu jest. Dodajcie cichą eliminację i wykorzystanie elementów otoczenia, a poczujecie się jak prawdziwy superbohater.

Warto zgłębić system walki i korzystać z możliwości, jakie daje, szczególnie gdy walczymy z większymi grupami wrogów. Ci więksi i uzbrojeni potrafią napsuć krwi, a Spider nie jest nieśmiertelny, więc pod krzyżakiem ukryto szybką regenerację zdrowia.

Im dłużej gramy, tym większą przyjemność czerpiemy. Gra nagradza punktami doświadczenia i żetonami za misje poboczne i wyzwania, dzięki którym odblokujemy nowe ciosy i umiejętności rozdzielone na trzy drzewka (przy 50 poziomie postaci można wykupić wszystkie), a także przydatne gadżety oraz kostiumy.

➤ Mój ulubiony ruch – kilka strzałów z sieci i delkwent kończy przyklepiony do ściany.



➤ Napady udaremni w pełnym pędzie, a Pająk cały czas pozostaje w ruchu. Zwróćcie uwagę na pajęczę zmysł.

Zabawki pozwalają zastawiać pułapki czy usprawniać wyrzutnie sieci. Nowe ciuszki to dedykowane moce i bonusy np. do siły czy odporności. Wśród ponad 25 wdzianek mamy kilka naprawdę kultowych – oprócz stroju użytego do promocji gry jest też ten klasyczny, ale i ubiór Scarlet Spidera, Spider-Mana 2099 oraz wiele niespodzianek. Czuję, że to gra od fanów dla fanów, co widać po licznych smaczkach. Bądźcie czujni podczas przeczesywania miasta czy na randce z Mary Jane w restauracji!

Ponieważ gra nie jest adaptacją żadnego komiksu czy filmu, twórcy mogli zadbać, by misje fabularne były maksymalnie spektakularne. Kiedy Spider w ostatniej chwili unikał wybuchów, uciekał z walących się budynków, czy ratował ofiary z katastrofy helikoptera, pomyślałem, że to „pajęczce Call of Duty”. Misje są zróżnicowane. Będziemy mogli pokierować też Peterem Parkerem, w którego skórze rozwiążemy proste zagadki ze spektrometrem czy wyrównywaniem napięcia, ale i dwiema innymi postaciami, dzięki którym charakter rozgrywy się zmieni. Więcej będzie skradania i unikania wrogów, z domieszką hakowania i robienia zdjęć.

Odczułem niedosyt starć z bossami. Czarnych charakterów jest sporo, ale walki są krótkie, proste i za mało finezyjne. Miło zetrzeć się z Fiskiem, Shockerem, Skorpionem, Electro czy Rhino, w sequele liczę jednak na lepsze rozłożenie bossów w fabule (tu intensyfikują się pod koniec), większe wyzwania oraz ciekawsze pomysły na potyczki.

Gra wygląda olśniewająco. Nowy Jork jest piękny, a widoki wciskają w fotel. Doskonale animowane postacie wyglądają cudownie w ruchu,

zwłaszcza podczas walki, a Spidey mknący między wieżowcami robi wrażenie. Gra nie gubi klętek animacji, zapewniając pełną dynamikę (graliśmy na PS4 Pro). Mogę doczepić się tylko do tego, że raz checkpoint zapisał się w miejscu, z którego nie można było wyjść, przez co około godzina grania poszła na marne. Graliśmy jednak sporo przed premierą i liczę, że pierwsza łatka rozwiąże problem.

Z początku zupełnie nie podszedł mi polski dubbing, ale z czasem przyzwyczaiłem się do głosu Petera, a postaci drugoplanowe, zagrane w przekonujący sposób, osłodziły mi pierwsze wrażenie. Może musiałem przestawić się z kreślących w głowie głosów z kreskówki Spider-Man: The Animated Series. Epicko wypada za to filmowa muzyka, idealnie dopasowana do akcji.

Czy to najlepsza gra ze Spider-Manem? Tak. A z komiksowym superbohaterem? To kwestia gustu, bo o ile swoboda i grafika biją na głowę serię o Batmanie, ta wciąż broni się pomysłowymi walkami z bossami. Spider-Man to wspaniała produkcja, o jakiej latami marzył każdy fan Marvela. Nawet jeśli najlepsze akcje opierają się na QTE, pozostaną w mojej pamięci na bardzo długo, a zadania poboczne, takie jak pościgi za gołębiemi, wyzwania Taskmastera, zagadki Black-Cat czy czyszczenie baz z kolejnych fal wrogów skutecznie odciągnęły mnie od wątku głównego na długie godziny. 📌



PIXEL 90

■ Spełnienie snów fanów Marvela i postaci Człowieka Pająka. Gra, o której marzyłem od 2000 roku, kiedy Spider-Man od Neversoftu na PSX rozbudził we mnie apetyt na bycie superbohaterem. Teraz mogę nim się stać!

BEZSENNI SNUJĄ SIĘĆ

**PIXEL
WYWIAD**

Z **Jonem Paquette**,
głównym scenarzystą
Spider-Mana, rozmawia
Piotr Mańkowski.

P Zanim zrodził się Spider-Man, Insomniac Games tworzyło gry VR, zwłaszcza mojego ulubionego Edge of Nowhere. Jak do tego doszło?

Zaczął się od rozmowy z Jasonem Rubinem z Oculus, w wyniku czego zaczęliśmy równolegle robić trzy gry na tę platformę: oprócz wymienionego przez ciebie tytułu jeszcze The Unspoken i Feral Rites. Edge of Nowhere wzięło się z lektury „W górach szaleństwa” H. P. Lovecrafta. W tym projekcie naszym celem było, żeby gracz się co chwila zastanawiał: „Czy to tylko sen, czy to dzieje się naprawdę?”. Na przyszły rok zaplanowaliśmy zresztą premierę jeszcze jednego tytułu na Oculus - Stormland.

P A w którym momencie zaczął powstawać Spider-Man?

Jeszcze wcześniej, gdy zgłosiły się do nas Sony i Marvel z pytaniem, czy bylibyśmy zainteresowani realizacją gry z Pajakiem. Było jedno kilkugodzinne spotkanie tych trzech stron, podczas którego ustaliliśmy, jaką grę chcemy stworzyć. Podział IP Spider-Mana pomiędzy Marvela i Sony jest dość skomplikowany, jednak współpraca pomiędzy naszymi trzema firmami była partnerska. Nigdy nie musieliśmy biegać do kogoś menedżera z pytaniami, czy możemy zrobić daną rzecz. Praca wyglądała tak, że bez żadnej konkretnej



zgody umieszczaliśmy w grze czy to jakiś motyw graficzny, czy one-liner w dialogu, i potem w większym gronie oglądaliśmy, jak to działa, i czy potrzebne są jakieś korekty. W trakcie produkcji zbieraliśmy też podczas badań fokusowych opinie od zwykłych graczy. I nagle dowiadaliśmy się: OK, ten dowcip trzeba zmienić, bo się po prostu nie podoba.

P Miasto, które stworzyliście, jest piękne. W The Unspoken też była wielka metropolia. Czy część elementów graficznych z niego przejęliście do Nowego Jorku?

Zaczelśmy od zera. Kilku naszych artystów pojechało do Nowego Jorku robić dokumentację. Tworzenie wirtualnego miasta zajęło nam prawie trzy lata, ale nawet osoby mieszkające w „Wielkim Jabłku” mówiły nam, że są zaskoczone wiernością odwzorowania szczegółów architektury. Chodziło nam o wplecenie do tego miasta fabuły opowiadającej o ludzkiej stronie Pete’a Parkera, jego dylematach i chęci posiadania normalnego życia.

P Ale przemocy tam nie ma...

Rozbuchanej - nie, aczkolwiek gra otrzymała certyfikat PEGI-16, więc tak zupełnie dla dzieci to ona nie jest. Gdy byłem dzieckiem, strasznie się fascynowałem Spider-Manem. Chcieliśmy, żeby możliwie szerokie spektrum odbiorców też to ponownie odczuło. Gry przecież bardziej niż każde inne medium pozwalają na przeżywanie fantazji niedostępnych w normalnym życiu. Chciałoby się poprzez stanie się superbohaterem. 🦸

🦸 Choć to akurat jest jedno z reklamowych ujęć, sama gra wygląda jak film. Insomniac stworzył żyjące miasto stojące śmiało w jednym rzędzie z Los Santos z GTA V.

🦸 Jon rozpoczął karierę w DreamWorks Interactive w czasie, gdy firma przygotowywała słynne Neverhood. Potem przez ponad dekadę pracował dla Electronic Arts, a obecnie również od ponad 10 lat jest w Insomniac Games. Cóż za lojalny i oddany swojemu fachowi twórca!



Valkyria Chronicles 4

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Sega Wersja PL: nie

Voyager

Dzielni Galowie ruszają do boju, by walczyć o wolność z Imperium. Brzmi znajomo? Tym razem nie jest to kolejna część opowieści o Asteriksie i Obeliksie, a epicka baśń wyśniona przez Japończyków, ubrana w szaty anime i rozgrywająca się w alternatywnej rzeczywistości przypominającej realia drugiej wojny światowej.

Zamiast ropy do napędzania czołgów i leczenia w tym świecie służy Ragnit - substancja, w którą Galia jest zasobna, co też stało się podstawą konfliktu pomiędzy Imperium z Dalekiego Wschodu a Federacją łączącą kraje Europy. Czwarta część Valkyria Chronicles opowiada o losach Brygady E, dowodzonej przez Claude'a Wallace'a. Fabuła wypełniona jest pełnokrwistymi postaciami, które w przerwach pomiędzy walką zmagają się na słowa. Jakież to japońskie... gdy znaczna część gry, staje się wizualną nowelą.

Nie każdy polubi styl, w jakim przedstawiony jest świat gry: manga, dla niepoznaki udająca rysunki namalowane kredką, barwna i pełna



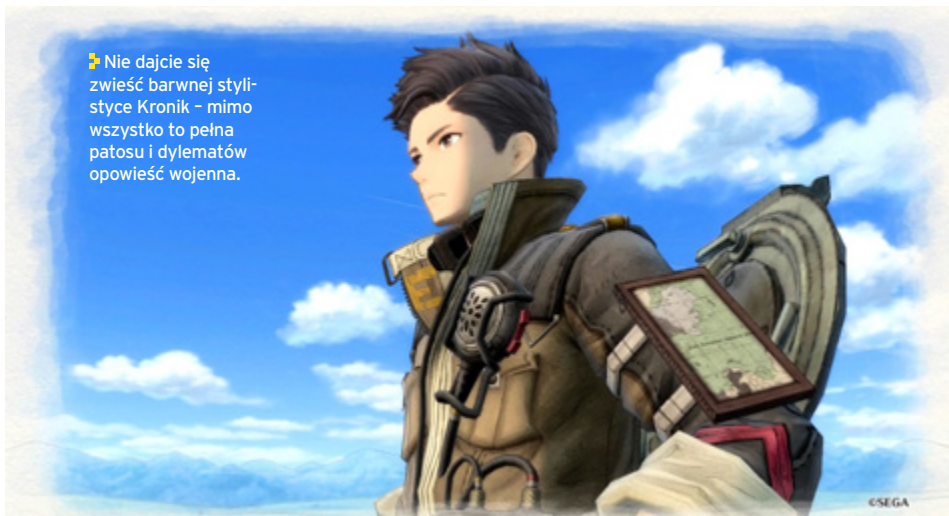
✦ Czołg to nie tylko mocny atut w potyczce, lecz również solidna osłona, którą da się wykorzystać do unikania ran zadawanych przez pociski wroga.



niecodziennych ubiorów i uzbrojenia. Ruszając do boju, zaczynamy zabawę od wyboru drużyny, która posługuje nam do osiągnięcia celu. Sama rozgrywka to już zaskakująco sprawnie zrealizowana mikstura gry taktycznej i gry akcji. Zgodnie z zasadami strategii dysponujemy określonym limitem punktów ruchu oraz akcji, podczas jednej tury możemy za to decydować, którą z jednostek będziemy operować. Owszem, w zbiorze uzbrojenia i postaci najmocniejsze są jednostki lansjerów, czołgi

i moździerze, ale nie zawsze wystarczy nam amunicji. Podobnie ze snajperami. Ci są wyjątkowo skuteczni w eliminowaniu celów na odległość, ale liczba pocisków, którymi dysponują, jest ograniczona.

Świat Valkyria Chronicles tętni życiem. Nawet ruchy wroga, zilustrowane w komiksowym stylu na mapie taktycznej, świetnie się prezentują. Sama rozgrywka jest wyjątkowo dynamiczna, wymagająca i wciągająca. Pojedyncza kampania może się ciągnąć godzinami, ale przy tym wszystkim ani przez chwilę nie jest nudno. Świetnie wkomponowano umiejętności specjalne, ujawniające się niczym ciosy fatality w trakcie wyboru jednostki. A jeśli już przeciwnik spuści nam porządny łomot, zawsze jest okazja, by sięgnąć po poboczne pojedynki w trybie skirmish. Łapiemy wtedy trochę punktów doświadczenia i funduszy na rozwój wyposażenia oraz postaci. ■



✦ Nie dajcie się zwieść barwnej stylistyce Kronik - mimo wszystko to pełna pałosa i dylematów opowieść wojenna.

84

Wbija w fotel i nie odpuszcza. Valkyria Chronicles 4 to epickie połączenie gry fabularnej z rozwojem jednostek i postaci, taktycznej rozgrywki turowej, nie stroniącej od elementów zręcznościowych, zaskakujących i wymagających misji oraz intrygującej fabuły.



FIFA 19

PC PS3 PS4 X360 XONE SWITCH

PRODUCENT EA Sports Wersja PL: tak

Sir Haszak

Jeśli ktoś czeka na grę piłkarską z mnóstwem trybów rozgrywek gotową do akcji zaraz po uruchomieniu, dostanie to w pigułce od Electronic Arts. Jednak nie jest to rewolucja, ale ewolucja.

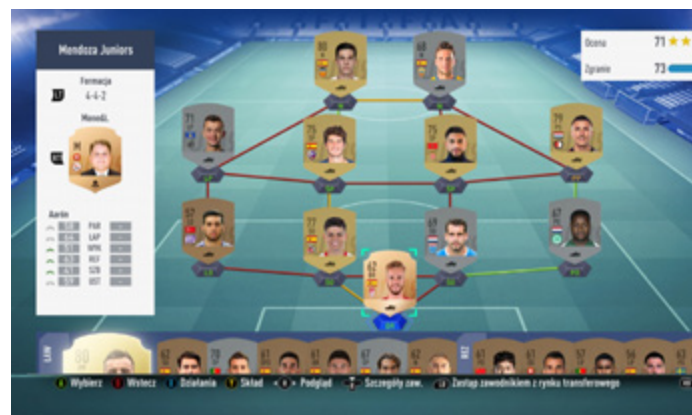
Kiedy gra piłkarska zaczyna się od finału Ligi Mistrzów, to wiesz, że stało się coś wyjątkowego: po dziesięciu latach licencja na te rozgrywki i Ligę Europy zmieniła właściciela. Dlatego na wstępie atakuje nas monstrosy Cristiano Ronaldo w koszulce Juve i wraz z Neymarem (druga z okładkowych postaci) walczy o najcenniejszy puchar europejskiej piłki klubowej.

Wartą uwagi zmianą jest rozbudowany tryb szybkiego meczu. Tym razem został podzielony na pięć podkategorii. Jedną z nich są dziwne zasady. Na przykład gole zdobyte spoza pola karnego liczą się podwójnie. Albo zaliczane są tylko trafienia głową i z woleja. W podtrybie Przetrawianie drużyna, która strzeli bramkę, traci losowego zawodnika. Można grać też bez żadnych zasad. Wtedy faule czy spalone nie są odgwisdywane, czyli dostajemy podwórkową wersję futbolu do kwadratu. Wydawałoby się, że w tym wypadku należy najpierw sfaulować wszystkich przeciwników, by potem gładko wygrać, ale jest to niemożliwe. Wślizgi, które powinny łamać kości, nie działają. Każdy z tych trybów

jest jazdą bez trzymanki, choć muszę przyznać, że najlepiej bawiłem się przy Przetrawianiu. Po pierwsze nawet silna drużyna grająca przeciw słabej z kilkoma zawodnikami mniej przestaje być silna. Po drugie obrona przeciw tak przeważającemu przeciwnikowi staje się lepszym wydaniem gry w dziada, co stanowi dodatkowy trening obronny.

Skoro jesteśmy już przy trybach, które nie mają wiele wspólnego z prawdziwą piłką, ale dają mnóstwo zabawy, należy jeszcze wspomnieć Journey i FIFA Ultimate Team (FUT).

☑ Pakiety kart z piłkarzami można oczywiście kupować za gotówkę, ale duch gry nakazuje je wywalczyć w sportowej rywalizacji.





➤ Jeśli mielibyśmy oceniać realizm gry po skuteczności Roberta Lewandowskiego, ocena byłaby celująca.

W pierwszym śledzimy karierę nie tylko Alexa Huntera, który tym razem trafia do Realu Madryt, ale też jego szesnastoletniej siostry Kim, próbującej się dostać do kadry narodowej, oraz Danny'ego Williamsa, którego kariera znalazła się na zakręcie. W trakcie równoległego przyglądania się ich losom musimy niekiedy dokonywać wyboru czy prowadzić drużynę Danny'ego, czy Alexa. Niekiedy zostajemy zachęcani, by kierować nie postacią jednego piłkarza czy całą drużyną, a kilkoma piłkarzami, co jest bardzo dziwnym uczuciem. Jednocześnie postęp w opowieści odblokowuje karty, które wykorzystujemy w trybie FUT, co jest dodatkowym smaczkiem.

A tryb FUT w zasadzie się nie zmienił, co oznacza, że pozostał po staremu uzależniający. Zbieranie kart i komponowanie z nich drużyny, łączącej siłę gry ze zgraniem zawodników wciąga jak grzaska murawa.

Oprócz tego zestaw atrakcji specjalnie się nie powiększył. Do dyspozycji mamy kilkadziesiąt lig (tym razem sezony możemy rozgrywać

z Ligą Mistrzów i Ligą Europy), karierę menedżerską i piłkarską, mistrzostwa świata kobiet, przebogaty trening podzielony na mnóstwo elementów. Do tego trening jest dorzucany po staremu przed każdym meczem, co bardzo mi odpowiada. Podobnie jak to, że można z niego zrezygnować. Jeśli do tego dołożymy rozgrywki online, wśród których są sezony, wirtualne kluby działające na zasadzie kooperacji i turnieje w trybie FUT, okazuje się, że przez najbliższy rok będziemy bardzo zajęci.

Po wbiegnięciu na murawę jest nieco gorzej. System zachował niedogodności poprzedniej części, czyli zawodnicy w obronie nie atakują piłki. Walka ciałem zalecana w instrukcji jest pożąłowania godnym nieporozumieniem. Poza tym, by z niej skorzystać, przeciwnik musi być obok, a nie naprzeciw. Gdy nadchodzi od przodu, podstawowym zagraniam naszych defensorów jest cofanie się i czekanie, aż przeciwnik spróbuje podać lub strzelić. Wtedy usiłują przechwycić piłkę lub zablokować strzał. Jest to bardzo wkurzające, a przy okazji odbiór zajmuje strasznie dużo czasu. Oczywiście nie wykluczam, że moja porcja talentu nie pozwala mi sprawnie odbierać piłki, ale w innych grach idzie mi to znacznie szybciej (owszem, czasem się nie udaje i wtedy jest faul). Nie podobają mi się też wślizgi wykonywane niemal w miejscu.

➤ Sam początek. Gdyby ktoś miał wątpliwości, jakie rozgrywki są najważniejsze i kto promuje tę edycję.



➤ Naszemu bramkarzowi zdarza się czujnie wyjść do piłki na przedpolu, ale już do niej nie wyskoczyć. I pada bramka.



Straszy też komentarz, który technicznie przypomina telewizyjny (znajdują się w nim zbliżone truizmy), ale nieadekwatnością do sytuacji na boisku przypomina ubiegłoroczny. Na przykład „Może strzelać!” słyszymy, gdy zawodnik znajduje się na 35 metrze boiska przy linii bocznej, a „Dlaczego tego nie strzelił?! Był sam na sam z bramkarzem!” pojawiło się po wykonaniu rzutu wolnego bezpośredniego. I gdyby do tego ograniczała się rozgrywka, byłoby beznadziejnie.

Na szczęście nie jest. Otrzymujemy efektowną grę na murawie, wzbogacaną w tej edycji o nowe zagrania. Choćby podbicie piłki gałką R (na padzie z PS), dzięki czemu można próbować minąć przeciwnika lub przygotować sobie piłkę do strzału z powietrza. Mamy też zagrania piętą, krzyżakiem, balansy ciałem zostawiające przeciwnika z boku, choć szczególnie efektownie wyglądają strzały z dystansu. Podobno oparte są na właściwym timingu uderzenia. Wychodzą naprawdę soczyste, choć trzeba też oddać honor bramkarzom, że potrafią bronić trudne piłki, niekiedy strzały sytuacyjne. O ile nadal uważam, że ciekawiej jest na boisku konkurencji, to czas spędzony na boiskach FIFy uznaję za całkiem przyjemny. Tym bardziej, że płynność gry została poprawiona dzięki zmianom zawodników przeprowadzanym bez wchodzenia do menu i zmianom agresywności pressingu i odbioru piłki pod krzyżakiem pada.

FIFA 19 łączy poważne podejście do piłki nożnej z czystą zabawą, dla której jest ona tylko pretekstem. Zwolennicy pierwszego dostają w tym roku Ligę Mistrzów i Ligę Europy w pięknej oprawie graficznej. Na zwolenników drugiego czeka kilka nowych zwirowanych trybów gry. Dzięki temu, że wszystko mieści się w jednej grze, można zrobić wycieczkę do innego świata. Bo niezależnie od podejścia łączy nas piłka. ■



- Ogromna gra, przy której można spędzić najbliższy rok, kolekcjonując karty FUT, grając mecze bez zasad lub wygrywając Ligę Mistrzów.
- Udana kontynuacja, choć niektóre wady poprzednich edycji pozostały.



Pro Evolution Soccer 2019

PC XONE PS4

PRODUCENT Konami Wersja PL: nie

Sir Haszak

Najnowsza edycja symulacji piłki nożnej sprawia znakomite wrażenie, dopóki znajdujemy się na boisku. Zejście z murawy przenosi nas do przeciętnej rzeczywistości.

Nowa edycja powstała pod znakiem ewolucji, choć jedna rewolucja mimowolnie się zdarzyła. Po 10 latach PES stracił licencje na Ligę Mistrzów i Ligę Europy. Trafiły do konkurenta spod znaku EA Sports, czyli pod tym

Reprezentacja Polski jeszcze sprzed liftingu Brzęczka, więc Grosik na murawie.

Niektórzy zawodnicy wybierają kopanie murawy zamiast kopania piłki.

względem PES jeszcze bardziej stracił do niego dystans. Owszem, w tej edycji jest najwięcej lig w historii, ale pokazanie rozgrywek szkockich, tureckich czy rosyjskich specjalnie mnie nie porusza. Może zapewni większą popularność grze na tamtejszych rynkach. Tyle dobrego, że poza dziwnymi nazwami drużyn, niewłaściwymi herbami klubów i strojami zawodników ich nazwiska (z wyjątkiem Brazylii), statystyki i wygląd odpowiadają rzeczywistości. Przy drobnej pomocy społeczności sprawa jest łatwa do ogarnięcia. Składy klubowe też są aktualne.

Ocena trybów gry wypada niejednoznacznie. Wprowadzenie trybu multi 3x3 jest fajne, ale już granie drużynami o losowych składach dziwnie. W pozostałych trybach zmiany są na ogół kosmetyczne. W Master Lidze otrzymaliśmy trochę opcji przy okazji podpisywania kontraktów, ale algorytm negocjacji wydaje się tak samo sztywny, jak w poprzedniej edycji. W MyClub dostajemy więcej kart zawodników, więc łatwiej budować drużynę, ale nadal ten tryb jest mniej przejrzysty niż u konkurencji.

Wszystko to przestaje mieć znaczenie, gry zawodnicy znajdują się na boisku. Gra, zwłaszcza offline, stała się szybsza. Płynne ruchy zawodników, zagrania efektowne

wymieszane z efekciarskimi (bramka strzelona piętą nad głową po padzie szczupakiem), znakomita fizyka piłki, która odbija się, myląc zawodników (są zagubieni i przez chwilę nie wiedzą gdzie jest), rekompensują pozostałe niedostatki. Głowa przestała być głównym dostarczycielem bramek. Po dośrodkowaniach albo piłka pada łupem obrony, albo piłkarze strzelają obok bramki. Za to bramkarze stali się bardziej ludzcy. Nie popełniają tak głupich błędów jak w poprzedniej części, ale zdarza im się na przykład wypluć silny strzał przed siebie i powtórnie łapać piłkę. Nadal jednak przy paradach sprawiają wrażenie, jakby ktoś ich podwiesił na linach. Natomiast gole wpadają piękne. Oczywiście zdarzają się szmaty, rykoszety, ale też soczyste woleje czy dorodne głowy. Poza tym pod koniec meczów po zawodnikach rzeczywiście widać zmęczenie, dlatego sprinty kluczowych graczy należy stosować rozsądnie.

Najnowsza wersja gry nadal jest dla dwóch kategorii graczy: majsterkowiczów, którzy za pomocą materiałów dostarczonych przez społeczność stworzą sobie grę piłkarską na miarę własnych oczekiwań, i tych, dla których liczy się płynność gry. Doświadczenie podpowiada, że w sumie te dwie grupy są dość nieliczne. ■



Zieliński potrafi się efektownie wyrwać. A ponieważ wślizg przeciwnika zaczął się w polu karnym, za chwilę Buffon będzie miał robotę.

79

- Jak wskazuje tytuł, jest to ewolucja gry.
- Przyjemnie zaskakuje płynność ruchów, nieprzyjemnie niewielki lifting komentarza.
- O klasie świadczy choćby to, że trudno zrezygnować z oglądania powtórek bramek.



**PRZYGOTUJ SIĘ NA WOJNĘ,
JAKIEJ JESZCZE NIE BYŁO!**



JUŻ WKRÓTCE NA PLATFORMIE STEAM!



WSPÓŁCZESNE POLE WALKI

Taktyczna rozgrywka inspirowana prawdziwymi akcjami bojowymi.



DUMA NARODOWA

Starcia na ulicach prawdziwych miast: Warszawy, Berlina i Moskwy.



PERSONALIZACJA BEZ GRANIC

Autentyczne wyposażenie narodowych sił zbrojnych w setkach kombinacji.

WWW.WORLDWAR3.COM



World War 3 ©2018 The Farm 51 Group SA. Wszystkie prawa zastrzeżone. Gra będzie dostępna na platformie Steam we wczesnym dostępie.



✦ A jak się oberwie falą uderzeniową, to pozostają powidoki – sprytny sposób na wykorzystanie możliwości VR!

FIREWALL Zero Hour



PRODUCENT First Contact Entertainment Inc. **Wersja PL:** tak

■ Michał R. Wiśniewski

Ośmiu najemników, dwie drużyny, jeden laptop, godzina zero. Firewall Zero Hour to taktyczna sieciowa strzelanka w rzeczywistości wirtualnej PS VR.

To drugi taktyczny FPS na PS VR, w którego grałem. Poprzedni, Bravo Team, zostawił po sobie złe wrażenie głównie przez wytrącający z immersji szalony pomysł twórców, żeby przejścia między „okopami” odbywały się w widoku z trzeciej osoby. Firewall Zero Hour żadnych takich głupawych pomysłów nie stosuje.

Sterowanie jest proste: lewa pałka pada służy do poruszania, prawa do obrotów, celuje się zaś funkcją ruchu. I działa to całkiem nieźle, ale pazury pokazuje przy kontrolerze Aim. Ciągłe nie mogę się nadziwić, jaką frajdę ze strzelania mam dzięki tej plastikowej rurce ze świecą gąlką na czubku, dzięki której celowanie wygląda naprawdę jak celowanie, a nie klikanie myszką w punkt na ekranie. Zabawa staje się nagle intuicyjna i wciągająca.

Zwracają uwagę fajne mapy: trzy strony świata (Anglia, Rosja, Bliski Wschód), na każdej cztery lokacje (hotel, magazyn, doki, biuro), każda bardzo ciekawa pod względem zakamarków i nastroju (umilowałem sobie zamglone doki pełne otwartych kontenerów i gigantycznych dźwigów).

✦ Wąski korytarz w hotelu gdzieś na Bliskim Wschodzie – misja treningowa, boty atakują ze wszystkich stron.

✦ Wylosowani na publicznym serwerze ziomale gotowi wyruszyć na misję. Wkrótce zginiemy z rąk innych ziomów.

Gra oferuje obecnie (twórcy obiecują DLC) tylko jeden typ rozgrywki: dwie drużyny po czterech najemników (do wyboru z międzynarodowej obsady o różnych specjalizacjach) w pięciominutowych meczach. Jedna ma bronić dostępu do laptopa (za każdym razem umieszczonego losowo), chronionego przez tytułowy firewall (również umieszczony losowo), druga ma wydobyć z niego dane. Zabawa jest realistyczna i intensywne, bo kto umarł, ten nie żyje (a czas na reanimację jest krótki). Trupy mogą natomiast obserwować pole walki z licznych kamer i przez mikrofon podpowiadać żywym kolegom, co robią przeciwnicy. Zbierane punkty doświadczenia odblokowują kolejne broń, mody i postacie. Broń długa, broń krótka, nóż i różne rodzaje granatów.

Największym problemem jest czas oczekiwania na rozgrywkę. Drużyny online i jeszcze PSVR? Nisza w niszy, więc na skompletowanie drużyny w trybie publicznym (jeśli ktoś ma siedmiu ziomków na priva to problemu oczywiście nie ma) obecnie czeka się kilka minut. Na razie okazało się, że więcej frajdy sprawia mi treningowy tryb solo, gdzie walczysz z kolejnymi falami botów (ale przynajmniej są!). Być może im dalej od premiery, tym będzie lepiej, jeśli graczy skuszą dobre recenzje. Mam wrażenie, że gra bardzo zyskałaby na dodaniu trybu kampanii dla jednego gracza. Właśnie po to, żeby zbudować społeczność. ■



P 70

Trudno wystawić numerkową ocenę grze, której siła zależy od społeczności. Warstwa VR została odrobiona naprawdę dobrze, strzelanie, dżeganie i bieganie po korytarzach sprawiają dużą frajdę z posiadania PS Aim. Ale czy to wystarczy, żeby przekonać graczy do zakupu?



Paratopic

PC MAC

PRODUCENT Arbitraty Metric Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

Ta gra nie jest podobna do tych, w które grałeś/aś w przeszłości. Z tego powodu nie mamy wystarczających informacji, by określić, czy może ci się ona spodobać – napisał mi Steam. Poczuję się nawet trochę urażony, ale potem pomyślałem, że w sumie skąd Steam może wiedzieć, w co grałem/am w przeszłości. Są przecież całe połacie świata gier, o których Steam słyssał tylko piąte przez dziesiąte.

To jest to terytorium za mapą znanego świata, o którym się kiedyś pisało „TU SĄ LWY”. Na szczęście od czasu do czasu te potwory z nieznanych krain wybierają się na spacerki po Steamie. Jak na przykład Paratopic.

Od razu wiadomo, że będzie dziwnie. Oprawa graficzna Paratopica to nieślubne dziecko pierwszego Silent Hilla, niskobudżetowych filmów sensacyjnych i malarstwa Edwarda Hoppera. Mnóstwo wielkich brązowozielonych pikseli,

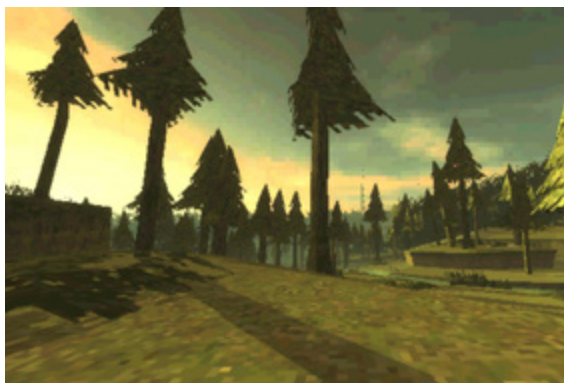
✦ Dawno temu gry miały mniejsze budżety i lasy trzeba było robić z obklejonej pikselami tektury.

✦ W tak pięknej okolicy nie może się czaić nic złego, prawda? Prawda?!

mnóstwo rozległych przestrzeni i zamieszkujących je samotnych, smutnych postaci. Od czasu do czasu urozmaicenie: malowniczy neon, piękny zachód słońca, kawałek ludzkiego mięsa, z którego wciąż coś kapie. To niby opowieść o wielkiej aferze przemytniczej, oglądanej z perspektywy kilku osób (przemytnik, płatna zabójczyni i turystka trafiająca przypadkiem na coś, czego nie powinna znaleźć), ale wszystko tu odrealnione i pomieszane. Przemycane są mordercze i uzależniające kasety wideo (a jako że akcja jest wciąż przewijana tam i z powrotem, być może właśnie taką kasetę oglądamy podczas grania). Chronologia jest kompletnie zaburzona. Narracja biegnie raz ostrymi cięciami, a raz przepięknymi dłużyznami. Moja ulubiona to scena, w której jadę przez opustoszałe po zmroku miasto, słuchając całej (!) Arii na strunie G Bacha

w jakiejś monsturalnej elektronicznej przeróbce. Głosy postaci rozplywają się w bełkot. Twarz siedzącego w barze mężczyzny wciąż zmienia rozdzielczość.

Całość trwa niecałą godzinę, polega na chodzeniu z miejsca na miejsce, wybieraniu opcji dialogowych i czekaniu. I wiercie mi, trudno to opowiedzieć, ale ta dziwaczna, poplątana i w gruncie rzeczy bezsensowna historia po prostu wbiła mnie w fotel. Zawieszoną atmosferą, zwichrowaną logiką, mistrzowsko budowanymi szczegółikami turpistycznego świata. Poczuciem świeżości i autentyczności. I, przede wszystkim, uczuciem niepokoju dużo silniejszym niż w większości gier, które próbują go wywoływać. Paratopic działa jak zapamiętany sen – kiedy sobie go przypomnimy, wstrzymujemy oddech, ale kiedy próbujemy wyjaśnić, o co chodzi, nikt nas nie zrozumie. ■



70

■ Dla koneserów i poszukiwaczy czegoś nowego – króciutki symulator chodzenia, który przeraża, dezorientuje i śmieszy jak najlepsze krótkometrażówki Davida Lyncha.



Wizje Talbota są ubogie graficznie, ale to znakomity pomysł, bo przecież wyobrażenia nie mogą być realne!

TORN VR

PC PS4

PRODUCENT Aspyr Wersja PL: nie

Micz

VR ONLY HTC VIVE, OCULUS, PS VR

To miała być jedna z najciekawszych VR-przygód roku. Pomimo problemów z zapłonem i nawiązań do czego się tylko da, fabuła się potem tak rozkręciła, że na parę godzin porzuciłem wszystkie inne zajęcia i nie pozwalałem sobie ściągnąć gogli z głowy.

Pierwsze proste skojarzenie to Myst, a może bardziej osadzony we wnętrzach 7th Guest, do tego What Remains of Edith Finch, a zaraz potem BioShock - i to nie tylko z powodu muzyki Garry'ego Schyman, lecz przez tworzenie wodnych, melancholijnych pejzaży,



Garry



Garry Schyman rozpoczął karierę w 1978 roku od komponowania dla telewizji. W 1993 roku już z poważnym doświadczeniem pojawił się w grach, przygotowując orkiestrowy soundtrack do filmu interaktywnego Voyeur. Sławę zyskał jako kompozytor BioShocka. Napisana przez niego muzyka do Torn jest równie piękna.

W całej rezydencji znajduje się osiem magicznych kluczy do laboratorium. Uzyskuje się je z takich maszynek po dostarczeniu im odpowiedniej ilości „życia”.

za którymi w tle kryje się ludzki dramat. Przede wszystkim jednak Torn to pokaz fizyki w stopniu, jakiej jeszcze nie zaznałem w grach wideo. Pamiętam jak Paweł Schreiber entuzjasmował się w jakimś tekście, że w Fairlighcie można było zrzucić z dużej wysokości hełmy pokonanych strażników. W Torn można podnosić prawie każdy przedmiot, przesuwać go, rzucać nim albo go ustawiać w dowolnej pozycji. Właśnie sprawne operowanie obiektami stanowi klucz do rozwiązywania łamigłówek. Wszystkie są na jedno kopyto, a jednak rozwiązywało mi się je przyjemnie. W pewnym momencie odkryłem, że przydaje się także rzucanie wszystkim, co popadnie, bo bez tego nie da się przejść do kolejnych pokoi.

Zazwyczaj nie streszczam fabuły gier, jednak ta jest wyjątkowa. Bez niej Torn byłby jedną z wielu goglowych „obiektywnych przesuwaneek”. Otóż story opowiada o naukowcu Lawrencie Talbocie, który w latach pięćdziesiątych zniknął bez śladu. Był eksperymentatorem w duchu Tesli, starającym się przekraczać granice niepoznanego, tyle że nie w sferze energii, lecz ludzkiego umysłu. Rezydencja i laboratorium Talbota rozrysowują teatr gry. Ale największą zagadką i jednocześnie czymś, co mnie szczerze poruszyło, są opisy relacji pomiędzy naukowcem a pochodzącą z Rosji kobietą. To ona stanowi sedno tajemnicy, coś, co każe rozwiązywać kolejne

łamigłówki i zmierzać do zakończenia. Kim naprawdę była? Dlaczego miała tak wielki wpływ na Talbota? No, prawie jak w Dear Esther! Tyle że niestety tutaj finał okazał się narracyjną katastrofą rujnąca wszystko, co zostało nakreślone wcześniej.

Ożywcze było to, że do nikogo nie musiałem strzelać. Zamiast słuchać wybuchów obłany posoką, relaksowałem się w klimatach vintage. Oczywiście było kilka denerwujących rzeczy, zwłaszcza toporny sposób otwierania drzwi i pojawiające się w niektórych miejscach „mrocзки”, gdy ekran staje się czarny i nie można być pewnym, czy gra nie wisi. Marny jest też głos głównej protagonistki należącej do Magdy Ortiz, reklamującej się na Instagramie jako „joy enthusiast”.

Summa summarum jestem jednak na „tak”. Jako plus dorzucę świetnie zrealizowaną lokomocję, przez co można w goglach wytrzymać za jednym ciągiem więcej niż przepisowe pół godziny bez rozjazdu łażni i bólu głowy. Gdyby tylko ostatnich 15 minut gry obyło się bez nędznego deus ex machina... ■

73

- Magiczny tour de force z muzyką przenikającą przez głowę siłą wybuchu słonecznego.
- Proste zagadki pozwalają odpocząć, no i brak przemocy dla miłośnika Z-grade movies też musi się wydać relaksujący.



Trains VR

PC ANDROID

PRODUCENT House of Fables Wersja PL: nie

Zdan **VR ONLY** HTC VIVE, OCULUS, SAMSUNG GEAR

Czas na wyznania - jako młodzienc nie miałem kolejki elektrycznej. Znałem takich, którzy kolejkę mieli i potrafili nad nią spędzać długie godziny, ale mnie to jakoś ominęło. Za bardzo byłem zakopany w przygodach barbarzyńcy z Cymerii, lochach i smokach oraz amerykańskich kreskówkach, które leciały swego czasu na Cartoon Network.

Widok małych pociągów i układanych torów nie powoduje u mnie tego jakże miłego uczucia nostalgii. Można wręcz powiedzieć, że jest mi to totalnie obojętne. Ani mnie to ziębi, ani grzeje.

Dlatego aż sam się zdziwiłem, jaką radochę sprawił mi Trains VR od polskiego studia House of Fables.

Zakładamy na głowę gogle, bierzemy w łapy kontrolery i... wszystko jasne! Klimat jest widoczny od pierwszej minuty rozgrywki. Dlaczego? Bo nawet ekran, na którym wybieramy kolejne poziomy, ma postać makiety, a poziomy to kolejne stacje. To po prostu symulator jednej z dziecięcych zabaw. Jasne, że ma postać gry logicznej, ale przez cały czas grania odnosiłem wrażenie, że kluczowym słowem przyświecającym twórcom jest tutaj po prostu frajda. Co ciekawe, ja też dałem się temu ponieść, a przecież, jak mówiłem, nie pałam jakąś wielką miłością do kolejek i pociągów. Ale jest coś wciągającego w układaniu kolejnego kawałka torów, tak by zebrać wszystkie gwiazdki i jeszcze nie rozbić pociągu. Wirtualna rzeczywistość tutaj jest czymś w rodzaju mechanizmu wzmacniającego klimat.

✚ Jak widać nie tylko samymi pociągami człowiek żyje. Są jeszcze kolorowe gwiazdki i piękne widoczki!

✚ Jak pociąg jest czerwony, to wiadomo, że następna stacja to ogólnosiwiatowa kolejkowa rewolucja!

Czujemy się po prostu jak nad autentyczną kolejką. W każdym momencie możemy też wsiąść do pociągu, patrzeć, jak nasze brauwrowo ustawione tory prowadzą nas do celu, i podziwiać krajobraz za oknem. Czyli po prostu czysta, niczym niezmacona zabawa. Sterowanie jest całkiem w porządku, choć miejscami zdarzają się pewne problemy, szczególnie gdy zbudujemy już kawałek torów, na których mamy zwrotnicę i chcemy je skasować. Trzeba wtedy dość precyzyjnie wymierzyć kontrolerem i czasem bywało to męczące. Poza tym wszystko działa jak trzeba. Świetnie sprawdzało się przybliżanie i obracanie planszą kluczowe w tym, by odpowiednio rozwiązać daną łamigłówkę i odpowiednio położyć tory. No i jak zdarta płyta: to pozwala poczuć się jak przed autentyczną makieta.

Odniosłem wrażenie, że twórcy nie kombinowali przy Trains VR, a zrobili prosty, ale wciągający tytuł, który jest idealny jako odskocznia od „większych” gier. Coś na szybką partyjkę przed snem albo na moment wysiłku w przerwie od kasowania oponentów w kolejnym FPS-ie. Cóż - udało im się to w stu procentach. Jak dla mnie zdecydowanie warto! ■



PIXEL 78

■ Ożywczy powiew świeżości, jedna z ciekawszych polskich gier VR jak dotąd. Rzecz nie tylko dla miłośników kolejki PIKO, lecz dla wszystkich graczy zaprawionych w gólkowaniu.



✚ Oprócz duchów straszących pacjentów i personel polujemy także na szczury śmigające po podłogach. Podczas polowania nie można spowalniać upływu czasu!

✚ Automat z lako-ciami czy podwyżka dla dozorczyń? Wybór należy do ciebie.

Two Point Hospital

PC MAC

PRODUCENT Two Point Studios **Wersja PL:** tak

Sir Haszak



Wygłąda na to, że twórcy Theme Hospital wzięli sobie do serca narzekania na ich klasyka. Poprawili mnóstwo rzeczy, ale zachowali klimat oryginału.

W tej grze nadal budujemy szpitale i zarządzamy nimi, ale znacznie trudniej zarzucić rozgrywcę powtarzalność i liniowość. Tym razem dostajemy wyraźne cele i nagrody. Spełnienie określonych warunków, jak na przykład przeszkolenie i awansowanie wskazanej liczby pracowników, pozwala zyskać kolejne gwiazdki jakości szpitala. To z kolei otwiera drogę do zarządzania kolejnymi szpitalami położonymi w innych regionach krainy Two Point, daje dostęp do nowych oddziałów, które pozwalają leczyć nowe choroby, i dostarcza kudosów - waluty niezbędnej do odblokowania elementów wystroju szpitala, które podnoszą jego poziom.

Jeśli dowiadujemy się, że mamy leczyć monobrew, kiblopryszczkę czy muchy w nosie, na twarzy samoistnie pojawia się banan. Humor zabarwiony sarkazmem, oprawa graficzna



Mapa



Pod zabawną powłoką kryją się poważne problemy i solidna statystyka. Nasi pracownicy żądają szkoleń i podwyżek, dostępu do toalety, jedzenia i picia. A regularne oceny szpitali uwzględniają między innymi odsetek wyleczonych pacjentów, wysokość przychodów, reputację i morale personelu.

nawiązująca do animacji na bazie plastelinowych figurek, mnóstwo zabawnych animacji przedstawiających chorych w akcji, zabawne ogłoszenia pojawiające się w trakcie gry wprowadzają atmosferę luzu i dobrej zabawy, którą podkreśla lekka, radosna muzyka. Do tego należy dodać łatwość budowania i wyposażania kolejnych pomieszczeń, łącznie z podpowiadaniem, kiedy pomieszczenie jest za małe na dany rodzaj gabinetu.

Jednym z głównych zarzutów do Theme Hospital była liniowość. Tym razem odkryte oddziały, urządzenia i dekoracje są dostępne w kolejnych przejmowanych szpitalach, choć nadal budujemy je od zera. Odkrycia na dalszych etapach możemy aplikować we wcześniej otworzonych szpitalach, w czym pomaga opcja dokupienia ziemi i rozbudowy placówki. Twórcy nie ustrzegli się jednak do końca powtórzeń. Nadal podstawowe wyposażenie gabinetu wygląda standardowo i powtarzalnie: maszyna do leczenia, śmietnik, gaśnica, kwiat. Nie można zapisać tego wzorca, by za każdym razem go nie powielać, co

przy kilku gabinetach internistycznych w każdej placówce bywa nużące. Poza tym walka o podniesienie poziomu danego gabinetu wygląda często kuriozalnie. Można nawalić bez sensu kwiatów, krzeseł, gaśnic, śmietników czy obrazów. Gabinet wygląda wtedy jak zapuszczony strych, ale jego poziom w grze robi wrażenie na pracujących w nim lekarzach, leczonych w nim pacjentach i wszelkiego rodzaju wizytatorach.

To jednak niewielka skaza na grze dającej mnóstwo zabawy na różnych poziomach. Operacja na Theme Hospital została wykonana z chirurgiczną precyzją i zachowaniem wszelkich reguł sztuki lekarskiej. Pacjent jest w wybornej formie. ■

84

■ Znakomita strategia czasu rzeczywistego wzorowana Theme Hospital, łącząca zabawną i lekką formę z prawdziwymi problemami i wyzwaniem. Bawi dłużej i na znacznie więcej sposobów niż pierwowzór.

Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age



PC PS4 3DS SWITCH

PRODUCENT Square Enix Wersja PL: nie

Zdan

Nie będę się krył. Powiem otwarcie – po prostu uwielbiam takie chwile. To jak spotkanie z dawno niewidzianym kumplem. Niby minęło sporo czasu, dużo się zmieniło, ale gdy tylko zaczyna się rozmowa, nagle wszystko jest znów jak dawniej.

Nic nie ma wtedy znaczenia, ale właśnie ten moment, w którym znów możecie pogadać i cieszyć się, że spędzacie razem czas. I właśnie tym było dla mnie sięgnięcie po najnowszą część serii Dragon Quest. Niby wiele się zmieniło, nadeszła nowa generacja konsol, w gromym świecie wydarzyło się niemało... Jednak okazało się to wszystko bez znaczenia. Nowy Dragon Quest jest bowiem właśnie jak z dawna wyczekiwana wizyta starego przyjaciela.

W tym przypadku wspomniany przyjaciel wyciąga do gracza rękę, zaprasza go, by zanurzył się w świecie, który można opisać tylko jako bajkowy, i zakosztował przygody w starym stylu. I to udaje się najnowszemu Dragon Questowi perfekcyjnie. Wiecie, co pchało



✦ Jak zawsze rozwiązaniem wszelkich problemów jest absolutnie wielgachny miecz.



✦ Nawet w śmieciowisku pełnym starych depek nasz heros jest w stanie dostrzec coś wartościowego.

mnie do spędzenia kolejnych godzin przed konsolą? Chęć ujrzenia kolejnej lokacji czy po prostu spędzenia odrobiny czasu z naszymi towarzyszami podróży. Grafika i design postaci autorstwa mistrza Akiry Toriyamy na pewno ma w tym wielki udział, bo jego styl jest już integralną częścią każdego z Dragon Questów. Jednak te postacie po prostu da się lubić.

A lokacje są przepiękne i urozmaicone. Przeprowadzamy się przez tropikalny las, by potem znaleźć się na środku pustyni i próbować dostać się na audiencję u lokalnego sułtana. Dodajmy do tego prostą, ale wciągającą mechanikę walki. Mamy oczywiście podział na tury, a każda postać ma swoje zaklęcia i odpowiednie drzewko umiejętności. Do tego możliwość wejścia w stan porównywalny do Limit Breaków z serii Final Fantasy i specjalne łączone ataki, czyli klasyka gatunku, za to perfekcyjnie podana. Chce się tłuc te potwory, by odblokować kolejną umiejętność albo

zebrać materiały na stworzenie nowego miecza czy zbroi. I to jest najbardziej urzekające. Dragon Quest XI za pomocą prostych środków przykuwa do pada. Jak się okazało, nie trzeba wielkich światów czy wymyślnych mechanik. Wystarczy prosta historia o walce dobra ze złem i odpowiednio zarysowani bohaterowie.

Jeśli któryś z Dragon Questów ma szansę w końcu osiągnąć popularność za granicami Kraju Kwitnącej Wiśni, to jest zdecydowanie ten. To po prostu świetna gra przygotowana według sprawdzonych wzorców. Nie zastanawiajcie się. Przygoda czeka! ■

85

■ Klasyczna mechanika i podejście do fabuły podane w perfekcyjny sposób. Baśniowy klimat oraz zapierające dech w piersiach lokacje i potwory.





Wiele potworów z tej gry wydaje się mieć DNA przedstawicieli bestiariusza Mage's Tale – stworzonego przez inXile „locho-czołgacza” recenzowanego w Pixelu #29.

Bard's Tale IV

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT inXile Wersja PL: tak

Artur Cnotalski

Pracując nad kontynuacją prekambryjskiego Bard's Tale, inXile stanęło na rozdrożach. Z jednej strony rozgrywka miała wyglądać inaczej, bardziej nowocześnie niż w odsłonach sprzed trzydziestu lat, a z drugiej okazała się nie przystawać do współczesnych standardów. W rezultacie dostajemy zbudowaną na sentymencie produkcję, do której i fani serii, i nowi gracze powinni podejść z dystansem.

Wykreowany przez zespół Briana Fargo świat wita nas opowieścią o powstaniu ludzi, wojnach z magami i fantastycznymi rasami. Realia prezentują się dość klasycznie, jak na pseudośredniowiecze z krasnoludami, elfami i innymi znajomymi rasami, mają jednak kilka zakrętów (z wyrażnym szkockim zacięciem na czele), które zapewniają Bard's Tale stylowi unikatowości.

„Czwórka” to, jak przystało na dungeon crawlera, świat pełen zagadek i sekretów, proszących się o odkrycie. Kombinowanie, czego potrzebujemy, by zdobyć kolejny skarb i szukanie ukrytych ścieżek daje mnóstwo zabawy. Część problemów rozwiążemy

magią, ale wiele obraca się wokół pieśni i melodii, służących za magiczne wytrychy i zmieniające świat.

Muzyka dodaje światu Bard's Tale życia i odwraca uwagę od wielu niedociągnięć. Słyszane na ulicach chórki brzmią znakomicie, a wszelkie oparte na muzyce interakcje sprawiają, że nawet najbardziej prozaiczne zaułki szarych ulic zdają się żyć.

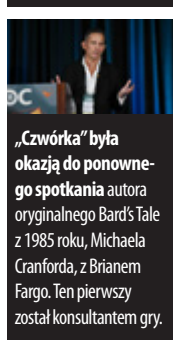
Na potrzeby tej produkcji inXile przesiadło się na silnik Unreal Engine 4 (Wasteland 2 i Tides of Numenera zrobiono na Unity). I choć oferuje on teoretycznie znacznie większe możliwości graficzne, w Bard's Tale aż tak bardzo tego nie widać. Efekty świetlne sprawiają wrażenie lekko przeterminowanych, tekstury są miejscami monotonne, a spadki wydajności, występujące czasem podczas chodzenia i rozglądania się po lochach, powodują, że całość potrafi być frustrująca. Nie ma to jak wbiec w pułapkę tylko dlatego, że ekran postanowił na chwilę zamarznąć. Pewną uciążliwość stanowi zarządzanie zebranymi skarbami, bo od strony interfejsu i menu gra jest mało czytelna.

Umiejętności ulepszamy na ekranie rozwoju, ale te aktywne przydzielamy bohaterom w ekwipunku. Plecak nie ma autosortowania, więc potężne miecze leżą upchnięte gdzieś na piątym ekranie koło stosu cebuli i paru kawałków drewna.

Niedoróbki tylko w małym stopniu przykrywają solidną grę, która kryje się pod spodem. Na uwagę zasługuje ciekawy system walki – siatka 4x4 jest podzielona na połówki dla drużyny „naszej” oraz przeciwniej, a rozstawienie postaci i ruch w trakcie starć potrafi odgrywać sporą rolę. Odpowiednie taktyczne rozplanowanie pojedynków pozwala zmienić nawet trudne spotkania w sytuację, z których wychodzimy niemal bez szwanku.

Godziny spędzone przy biciu potworków i szukaniu sekretów w świecie Bard's Tale IV były dla mnie bardzo przyjemne, choć przyznaję, że nie dobiłem jeszcze do końca przygody. Niemniej jednak pisząc ten tekst, wiem, że wróć do świata historii i pieśni, nawet jeśli do każdego pozytywnego elementu gry jestem w stanie dodać niemałe „ale”.

Twórca



„Czwórka” była okazją do ponownego spotkania autora oryginalnego Bard's Tale z 1985 roku, Michaela Cranforda, z Brianem Fargo. Ten pierwszy został konsultantem gry.

Pojedynek – rozgrywanie, czy uderzać w prawo, czy w lewo. Jest strategicznie.



81

Bard's Tale to ładna muzycznie i gorsza wizualnie gra. Jako dungeon crawler z miejsca nie celowała w zbyt szeroką widownię, ale pewne niedociągnięcia mogą odwrócić uwagę od niesamowitych pomysłów, jakie kryją się pod spodem. Rzecz głównie dla koneserów.

My Brother Rabbit

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

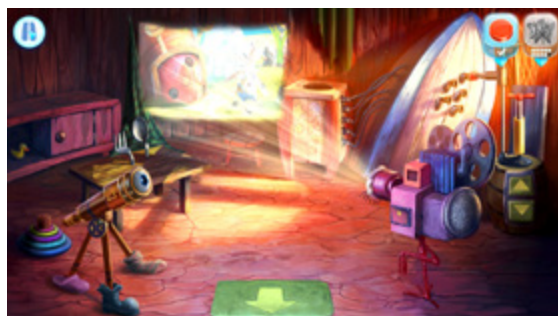
PRODUCENT ArtifexMundi Wersja PL: tak

Michał R. Wiśniewski

Nowa gra przygodowa ze studia Artifex Mundi zabiera gracza w surrealistyczny świat wyobraźni. My Brother Rabbit zachwyca od początku oprawą: przepiękną muzyką (pieśń kojarzyła mi się z songami z NieR Automata) i baśniową, niestroniącą od surrealizmu grafiką. Świetny jest też mechanizm gry: połączenie przygodowego klikadelfka w stylu Samorosta z grami (to specjalność Artifex Mundi) w stylu Hidden Object.

Tytułowy Królik ma problem. Jego przyjaciółka - dziewczynka kwiatek wyglądająca jakby uciekła z Pokémona - zachorowała od fioletowych chwastów. Trzeba ją zatem zabrać do odległej kliniki doktora Misia. Ale najpierw należy rozwiązać kilka innych problemów, takich jak brakujące szczeble drabiny prowadzącej do wyjścia z norki... Królik sobie stoi, gryzie marchewkę i bawi jojo, a my musimy klikać. Potem, jak już wylezie z domu, ma zajęte ręce - opiekuje się przyjaciółką.

To magiczna kraina, w której wszystko zdarzyć się może. Elektryczne kontakty wyglądają jak świńskie ryjki, w szafce mieszka usłużna dłoń, a na polu rosną termometry. Gra jest podzielona na pięć rozdziałów. Każdy z nich



✚ Wielka grucha czy projektor na bocianiej nodze - w świecie My Brother Rabbit to normalka.

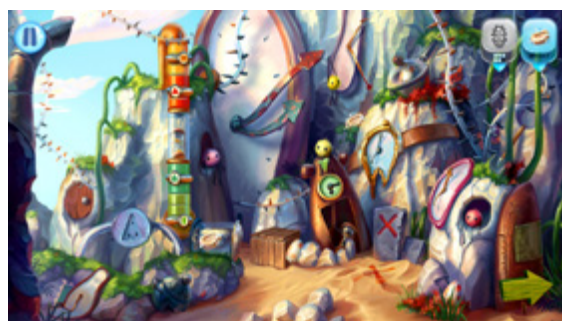
✚ Nic nie mówi „surrealizm!” lepiej niż stopione zegary - ale nie nazywamy tego dziecięcą wyobraźnią.

ma miejsce w innej, oryginalnej lokalizacji (moją ulubioną zamieszkują robo-łosie). Zagadki są proste i oparte na jednym ze schematów. Albo wykonuje się czynność za pomocą przedmiotu, który znajdziemy na ekranie, albo do jej wykonania potrzebnych będzie ich więcej. Na przykład kilka balonów albo kilka biedronek, albo kilka muszelek. Wtedy właśnie zaczyna się polowanie na ukryte obiekty.

Nie gram za dużo w tego typu gry, więc czasem dawałem się nabrać na graficzne sztuczki, dzięki którym fany wtapiały się w tło. W wielu wypadkach ta kolekcja fantów jest potrzebna do otwarcia zamka - i wtedy zaczyna się łamigłówka. Fajną zabawą były układanki: konstruowanie pojazdu według schematu ze sprytnie

ukrytych na ekranie przedmiotów. Mimo kolorów i humoru (łosie!) gra jest smutna, tak jak smutne są choroby. Smutna jest muzyka. Fajna zabawa, ale smutno!

Niestety, jakby sama historia o chorym pokémonie to było za mało, od początku wiadomo - z krótkich komiksowych scenek - że całość dzieje się w wyobraźni chłopca, który ma chorą siostrę. Kolejne etapy gry odpowiadają scenkom z życia rodziny. Wydaje mi się to zupełnie zbędne, tak jak zbędne były sceny aktorskie w „Lego: Film”. Za dużo warstw tej metafory: i chłopiec, i Królik, i gracz. Kto tu jest kim? Co mają symbolizować zagadki? Potrafię zdobyć się na empatię dla chorego kwiatka, ale nie potrzebuję do tego smutnych wielkich oczu chorej dziewczynki. ■



65

Przepiękna i przesympatyczna surrealistyczna przygodówka połączona z elementami hidden object, do której niepotrzebnie przyklejono rzewną historijkę o chorym dziecku. Lubię, kiedy twórcy manipulują moimi emocjami, ale nie znoszę ich na tej manipulacji przylapywać.



☒ Zombie wala mocno. Dwa lub trzy celne strzały i krwawisz gracz, a wtedy tylko bandaże mogą ci pomóc.

S C U M



PRODUCENT Bumpy Trail Games **Wersja PL:** nie

■ Pjotsze

ACCESS

Dostępny jest tu tryb single, ale traktowałbym go jedynie jako swoisty samouczek: od craftingu, przez walkę, po zadbanie o jak najlepszy stan zdrowia protagonisty. Po ogromnej mapie tu i ówdzie kręci się dzika zwierzyna, zombie, a nawet mechy żywo przypominające ED-209 z „RoboCopa”. Oto lata osiemdziesiąte pełną gębą! Szybko się nauczyłem, że bestie są wyczułone na obecność jakiegokolwiek intruza. Tym bardziej, że spotkać je można zawsze tam, gdzie składowany jest najlepszy - wart zrabowania - sprzęt.

Solą gry jest tryb multi. Nie dość, że musiałem uważać na niespecjalnie inteligentne wraże istoty, to jeszcze bardziej obawiałem się każdej interakcji z napotkanym na swojej drodze graczem. Fakt, większość z nich okazywała się przyjacielska, parę razy zostałem poratowany amunicją, a nawet dołączyłem do grupy szabrującej lotnisko, ale co jakiś czas trafiali się szaleńcy szarżujący na innych z dziadą lub po prostu z gołymi



☒ Ekran monitorujący metabolizm gracza początkowo potrafi przytłoczyć zalewem informacji. Odpowiednia dieta to jednak podstawa.

pięciami. Wyglądało mi to na przyzwyczajenie wyjęte z produkcji battle royale, choć mam nadzieję, że takie zachowanie nie stanie się w SCUM normą.

Absolutnym musem jest dbanie o stan zdrowia awatara. W jego monitorowaniu pomagają bogata zakładka informująca o metabolizmie. Trzeba pilnować ilości kalorii, temperatury ciała (hipotermia może okazać się zabójcza), a nawet tego, czy organizm jest zaopatrywany w odpowiednie witaminy. Prawie jak w klasycznym Robinsón's Requiem! Całe szczęście, że na wymyślonej przez autorów chowackiej wyspie znajdzie się sporo medykamentów, które pomogą w walce z różnymi przypadłościami. Pamiętam historię, kiedy to zmarło mi się z powodu zatrucia organizmu, ponieważ mimo poszukiwań nie trafiłem na choćby najmniejszą porcję węgla. Innym razem ściagała mnie kamaryla

chryżych zombie – wskoczyłem do rzeki, a zglitchowane umarłaki zaczęły po niej biec niczym Mojżesz po Morzu Czerwonym. Wybiegłem na ląd, one za mną. Mokry chciałem się ogrzać przy ognisku, ale nie dało się go rozpałić, ponieważ właśnie rozpadła się deszcz. Męki udało mi się dopiero skrócić samobójstwem, które autorzy wprowadzili po kolejnym patchu.

I choć kapitalnie walczy mi się o przetrwanie w SCUM, to jednak ten tytuł nękają problemy charakterystyczne dla tak wczesnych wersji. Optymalizacja potrafi dać mocno w kość, lagi bywają dość irytujące, a wiele mechanik wymaga dopracowania. Autorom trzeba jednak przyznać, że aktywnie współpracują ze społecznością, zasięgając jej rad i opinii, wypuszczają kolejne łatki oraz walczą z cheaterami. A tego trudno w dzisiejszych czasach nie docenić. ■

Wczasy



Obszar wyspy, na której dzieje się akcja gry, liczy sobie ponad 140 km kwadratowych. Jednocześnie przemieszczać go może do 64 graczy. To właśnie wtedy robi się najciekawiej i najmniejbezpiecznie.



- Trzeba jeść, pić, opatrywać nawet najmniejsze rany.
- Mimo lagów oraz spadków płynność animacji gra się porządnie, choć trzeba pamiętać, że to tytuł nastawiony na zabawę w trybie wielosobowym. Dla obszczyrników istnieje możliwość obskiania zombie.

ALTER COSMOS

THE WAVES OF DISTORTIONS

AVAILABLE Q4 2018

Nintendo eShop





Może to nie do końca starożytny Egipt, ale widoki bez wątpienia zapierają dech w piersiach.

Strange Brigade

PC PS4 XONE

PRODUCENT Rebellion Developments Wersja PL: tak

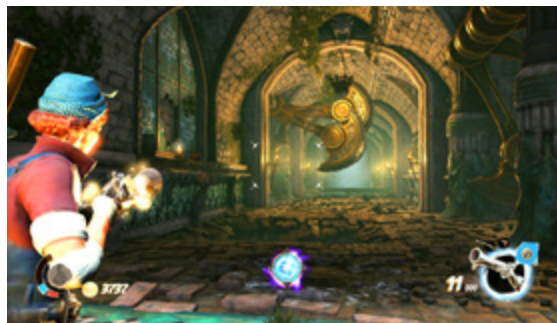
Piotr Pieńkowski

Brytyjski Rebellion to producent znany i uznany, mający na swoim koncie takie serie jak Tom Clancy's Rainbow Six, Aliens vs. Predator czy Sniper Elite. A mimo to podchodziłem do Strange Brigade nieufnie. Bo co to za pomysły? Wykopaliska archeologiczne w Egipcie, czwórka awanturników latających po świecie zeppelinem i jakaś nieznaną królową przeklętych o imieniu Seteki. Słowem, realizmu tu nie uświadczysz, a i uniwersum jakoś niezbyt na fali. Hmm...

Po odpaleniu gry wyjątkowo postanowiłem zacząć nie od kampanii, ale od regularnej wycinki, czyli od wariantu o nazwie Horda.



W większości przypadków fabułę tworzą znajdowane notesy i listy.



Pułapki to ważny element mechaniki SB. Są tak samo niebezpieczne dla nas, jak i dla naszych przeciwników.



Wybrałem jedną z czterech dostępnych postaci i wkrótce waliłem na oślep do nacierających na mnie nieumarłych. Za mała arena, bezsensowne tłuczenie, śmierć za śmiercią. Szybko załapałem, że jednak nie tędy droga. Wróciłem do tak zwanego lobby, jeszcze raz wybrałem bohatera i rozpocząłem kampanię solo.

I wtedy się zaczęło. Bo nie wiem, jak to się stało, ale przez następne sześć godzin dosłownie nie mogłem oderwać się od komputera. A kiedy już to uczyniłem, byłem cały odętywały od bezruchu, w jakim zastygłem na cały czas rozgrywki. Bo jeszcze jedna walka, jeszcze jedna lokacja, jeszcze jedna przygoda. Co gorsza, to było tylko pierwsze podejście i chyba sam nie chcę pamiętać, co wycziniałem przez kolejne dwa dni. Na czym polega magia Strange Brigade? Unreal 4 faktycznie sprawdza się tu niezłe, podobnie jak oprawa audio, ale to tylko wartość dodana.

Wszystko, co najważniejsze, ukryto w mechanice. Zresztą prostej jak drut. Jeśli miałbym użyć jakiego porównania, to odwołałbym się do Left4Dead, tyle że mocno podrasowanego. Podobnie jak tam kolejne lokacje to w istocie tereny prowadzące do aren pełnych różnego rodzaju nieumarłych. A właśnie, kiedy już myślimy, że autorzy pokazali wszystko, na co ich stać, nagle pojawia się nowy, jeszcze trudniejszy napastnik, w dodatku posługujący się własną, oryginalną taktyką walki.

Nie bez znaczenia jest tu także zastany świat. Nie da się w nim spaść z urwiska lub utonąć, a droga przejścia jest do bólu liniowa, ale za to pełno tu wybuchających beczek, zmyślnych wirujących ostrzy, spadających ładunków i glazów, pułapek z kolcami, palnikami i gigatasakami. Sami przy tym dysponujemy stosunkowo skromnym arsenałem, co tylko podnosi ciśnienie, bo mamy jedną broń krótką, jedną długą, coś wybuchowego i coś magicznego. Plus jedną miksturę leczącą naraz oraz kupowaną od czasu do czasu broń eksperymentalną. I to wszystko.

A jak to działa? Cudnie. Zbieramy pieniądze, by kupić broń, i dusze nieumarłych, aby naładować amulet. Szukamy relikwów i listów, aby punktować, ale także kamieni, aby wzmocnić działanie broni palnej. Rozwiązujemy zagadki, aby przejść dalej. I walczyliśmy, walczyliśmy, walczyliśmy. Najlepsze zaś jest to, że w każdej chwili możemy skorzystać z opcji multiplayerowej i grać w zespole. W gruncie rzeczy o tę kooperację właśnie chodzi, bo dopiero wtedy gra nabiera szczególnych rumieńców. I wiem, że znajdą się tacy, którzy będą narzekać na nijaką fabułę czy dziwaczne realia, ale tym wszystkim powiem tylko jedno - odpalcie grę i spróbujcie po godzinie oderwać się od kompa. Powodzenia! ■

75

Gra niezwykle dynamiczna, z przymrużeniem oka, zaskakująca pomysłowością autorów w kreowaniu świata, a do tego oferująca świetną zabawę w trybie współpracy.



✚ Pokonanie większości bosów polega na złapaniu rytmu ich ataków, dzięki czemu można ich unikać. Jeszcze tylko żeby została wytrzymałość na atakowanie samemu.

✚ Bycie podręcznym Śmierci to nie jest wdzięczne zajęcie, ale przynajmniej nie od razu umiera się całkiem.

Death's Gambit

PC PS4

PRODUCENT Red Meat Games **Wersja PL:** nie

■ Borek

Dopiero co pisałem felieton o tym, że większość współczesnych gier pełnymi garściami czerpie z zasobu pomysłów i rozwiązań wymyślonych i wykorzystanych już wcześniej – i właśnie trafiłem na przykład (nie)doskonale: **Death's Gambit**.

O tym czerpaniu świadczy już sam fakt, że DG można sklasyfikować jako kolejną metroidvanie: mamy dużą mapę 2D, platformy, mniejszych i większych bossów, znajdzki i rozwój postaci w oparciu o punkty zbierane za zabitych przeciwników. Było? No to mamy jeszcze poznaną w trakcie gry historię przeszłą, która doprowadziła nas do miejsca, gdzie zaczęliśmy, i historię aktualną, w której jesteśmy pionkiem w rozgrywce między siłami wyższymi. Było? Żeby raz. Wszystko znane pomysły, ale zebrane do kupy w nowy sposób, plus garść nowych drobnych, ale ciekawych rozwiązań. I kiedy zaczyna się grać, w pierwszej chwili całość robi niezłe wrażenie.

Jest klimat, jest niezła grafika, jest potencjał na coś fajnego.

Niestety ten potencjał ginie w chaosie. Chaotyczne jest sterowanie, miejscami bardzo nieintuicyjne i niekonsekwentne. Co gorsza, gra źle reaguje na wciskane guziki na padzie. Myślałem, że to tylko moje dwie lewe ręce, ale inni też narzekają. Chaotyczna jest mapa. Nie sposób dopatrzeć się w niej żadnej logiki, jakiejś struktury świata określającej kolejność napotykanego wyzwania od łatwiejszych do trudniejszych. Łatwo się nadziać na kolejnego zbyt silnego bossa, a giniecie bez sensu mści się utratą przedmiotów. Można je odzyskać, ale spowalnia to postęp w grze, nie dając nic w zamian. Chaotyczna jest fabuła, przedstawiana w postaci trudnych do uporządkowania, przypadkowych retrospekcji. Chaotyczny jest poziom trudności... A nie, przepraszam. Tu chaosu nie ma. Tu jest regularna frustracja, że trafiło się na kolejnego bossa wymagającego kilkudziesięciu podejść, żeby się go w końcu udało zabić, a każde podejście wymaga kilkuminutowego spaceru z ostatniej kapliczki z zapisanym stanem gry.

Jest w grze dużo interesujących pomysłów, ciekawych i nowych połączeń mechanik. Zabrakło chyba jednak cofnięcia się o krok i obejrzenia



What, is a question of belief. Who, is Death.

całości z dystansu, żeby sprawdzić, czy trzyma się kupy i jest spójna. W efekcie wyszło tak sobie.

Ze względu na poziom trudności i frustrację, jaką będzie wywoływać chaos, zdecydowanie nie jest to tytuł dla graczy szukających rozgrywki lekkiej, łatwej i przyjemnej. Ci odbiją się bardzo szybko. Można oczywiście udawać, że taki był plan, że cały chaos i komplikacje mają właśnie nagradzać zapaleńców i odsiewać ziarno od plew, ale to biznesowo decyzja raczej kiepska i nie wróżąca sukcesu finansowego. ▬

Przekładaniec



Sporo osób porównuje **Death's Gambit** do **Dark Souls**, ale sam pomysł rozwijania postaci w oparciu o punkty uzyskiwane za zabijanie kolejnych przeciwników jest dużo starszy, a poza nim obie gry nie mają wiele wspólnego.

66

■ Beczulka dobra, plus łyżka psującego efekt końcowy dziegciu. Dobra propozycja dla miłośników wymagających metroidvanii w stylu retro, dla graczy niedzielnich będzie zbyt frustrująca.



Lamplight City

■ PC ■ MAC

PRODUCENT Grundislav Games Wersja PL: nie

User Jama

Miało Latarni jest grą retro do kwadratu. Z jednej strony to muzealny okaz klasycznej przygodówki point & click. Z drugiej jego fabuła zabiera nas dwieście lat wstecz do czasów przed rewolucją przemysłową. Kombinacja staromodna, ale jednocześnie elegancka.

Klimat gry mocno przypomina Lost Files of Sherlock Holmes z 1992 roku. Tu i tam bohaterami są dwaj detektywi, którzy poruszają się w świecie wiktoriańskich wnętrz, strojów i zasad ładu społecznego. A stylistyka mapy, na której pojawiają się kolejne

✦ Na zewnątrz piękny ogród z fontanną, a w środku tajne pomieszczenie i skrytynie skrywane mroczne tajemnice pani domu.

✦ Jeśli te rośliny wydają się cokolwiek przerośnięte, to dlatego, że lokatorka eksperymentuje z energią eteryczną.

kółeczka dostępnych lokacji, jest wręcz żywcem wzięta z Holmesa. Do tych inspiracji Lamplight City wnosi jednak własne oryginalne rozwiązania.

Relacja bohaterów jest diametralnie inna niż tandemu Holmes-Watson. Partner Milesa Fordhama jest tylko głosem w jego głowie, bo nie żyje. Natomiast jest nieustannie obecny. Jego wokół wcinają się z offu w dialogi, jest niepoprawny i rubaszny w swoim komentowaniu działań partnera. Krótko mówiąc, jest dużo ciekawszym towarzyszem niż sztywny Watson.

Zaskakująco dobrze wypadło skrajne odchudzenie interfejsu. Zbieramy przedmioty, ale nie ma widocznego inwentarza, nie wybieramy też akcji pod kliknięcia. Przedmioty i akcje dobierane są automatycznie, kontekstowo. Takie podejście mogło rodzić obawę, że sama gra też będzie bardzo prosta, ale tak nie jest. Są tu zagadki łatwe, ale też i takie bardziej podchwytliwe, typu: klikamy pracownicę na sofę piksel po pikselu, potem na drugą w innym pokoju, a na koniec okazuje się, że papuga wystrychnęła nas na dudka. Minimalizm interfejsu nadrabia z nadatkiem systemem dialogowy. Rozbudowane konwersacje ze świetnymi aktorskimi podkładami głosowymi.

Systemu podpowiedzi w grze brak, ale jest kontrowersyjna możliwość zrejterowania z danej sprawy. Możemy wtedy oskarżyć dowolnego z ujawnionych podejrzanych, nawet jeśli już wiemy, że to nie on popełnił zbrodnię. Oczywiście ma to potem swoje konsekwencje w dalszej grze. Druga rzecz, która nie wszystkim przypadnie do gustu, to konieczność korzystania z nagrywania stanu gry. Zdarzają się sytuacje, kiedy w wyniku wyborów dialogowych zamykamy sobie dostęp do danej osoby, a co za tym idzie możliwość zbierania u niej dowodów w sprawie.

To rzecz idealna dla fanów przygodówek WadjetEye Games. Twórca gry, Francisco Gonzales, pracował w tej firmie przy tworzeniu Shardlighta. Potem poróżnił się z szefem. Dave Gilbert stworzył recenzowane w Pixelu #40 Unavowed, a Gonzales już samodzielnie Lamplight City. W grach tych widać inne podejście kreatywne, ale obie trzymają ten sam wysoki poziom. ■



75

- Różnorodne sprawy kryminalne, zagadki miejscami trudne, ale logiczne,
- świetnie brzmiące partie dialogowe.
- Czasem można zabrnąć w ślepy zaułek, gdzie wyjściem będzie tylko save.

HALL OF FAME



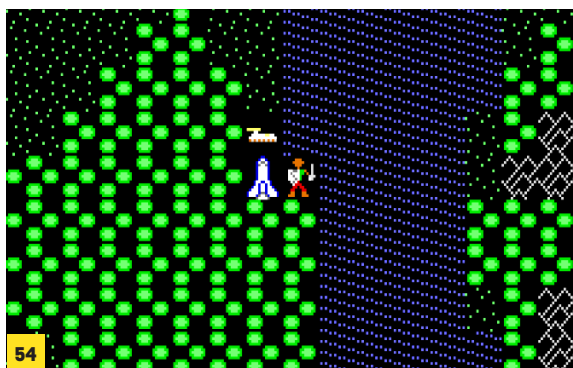
NAZWA DOOM DUNGEONS MOGŁA STAĆ SIĘ INSPIRACJĄ DLA INNEJ GRY. W OKRESIE PRAC NAD ULTIMĄ V W ORIGINIE PRACOWAŁ JOHN ROMERO.



46



Richard Garriott aka Lord British w obszernym wywiadzie dla Pixela opowiada o wszystkim, co jest związane z Origin Systems. O całej swojej trwającej od 40 lat karierze w elektronicznej rozrywce.



54

W osobnym tekście przypominamy historię serii Ultima, która razem z Wizardry wyznaczała tożsamość gatunku komputerowego RPG.

66

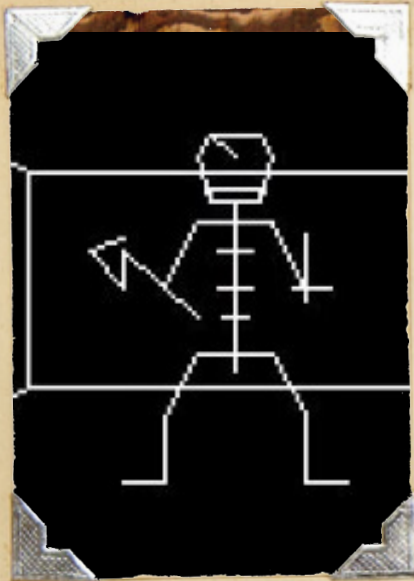


Sir Haszak w monumentalnym artykule o dziejach sagi SimCity. Przygotowując się do napisania go, przebrnął przez kilkadziesiąt źródeł.

62



Udało nam się przekonać człowieka, który normalnie nie udziela wywiadów, do wypowiedzi o starych i nowych czasach. Oto przed państwem Scott Adams, legendarny twórca Adventure International!



W 1979 ROKU ISTNIAŁO DOŚŁOWNIE JEDYNE KILKA PROFESJONALNYCH STUDIÓW TWORZĄCYCH GRY KOMPUTEROWE. I NAGLE OBOX NICH WYRÓSŁ CZŁOWIEK, KTÓRY NAPISAŁ GRĘ, JAKIEJ SOBIE NIE WYOBRAŻALI.



Z RICHARDEM PRÓBOWALIŚMY SIĘ UMÓWIĆ NA WYWIAD JUŻ OD DAWNA. CIĄGLE SIĘ MIJALIŚMY - A TO Z BERLINA WYJECHAŁ ZARAZ PO SWOJEJ PRELEKCJI, A TO NA GDC ZJAWIŁ SIĘ DOPIERO OSTATNIEGO DNIA. UDAŁO SIĘ DOPIERO PODCZAS DEVCOMU W KOLONII.



PRZEMIERZAJĄCY SOSARIĘ BOHATER ULTIMY I LEGITYMOWAŁ SIĘ ZADZIWIAJĄCO DUŻĄ LICZBĄ SZCZEGÓŁÓW. DALEKO MU BYŁO OD PIKSELA Z ADVENTURE OD ATARI!



ŻYCIE RICHARDA TO NIE TYLKO ULTIMY, LECZ RÓWNIEŻ EKSPLOACJA I ODKRYWANIE ŚWIATA. TUTAJ DOTARŁ NA BIEGUN POŁUDNIOWY.

**PIXEL
WYWIAD**

DUMNY OJCIEC ULTIMY



Z twórcą **Ultimy** i założycielem **Origin Systems** rozmawia Piotr Mańkowski.

P Zanim napisałeś *Akalabeth: World of Doom*, jaka była twoja wiedza o grach wideo?

Jak pewnie wiesz, jestem na tyle stary, że gry wideo złotego wieku, czyli początku lat osiemdziesiątych, narodziły się już po tym, gdy wszedłem w wiek nastoletni. Rzeczami, które miały największy wpływ na moją świadomość elektronicznej rozrywki, był Pong, flippery i automat z *Asteroids*. Ale istniały też inspiracje z różnych innych dziedzin, wywierające wpływ na to, co zacząłem tworzyć. Pierwsza to oczywiście „Władca Pierścieni”, druga to system fabularny *Dungeons & Dragons*, zaś trzecia to końcówka komputera, tak zwany Teletype podłączony, jak mi się wydaje, do PDP-1. Stałem się w tym na tyle dobry, sam wyszukując podręczniki do obsługi sprzętu, że na koledżu przydzielono mi komputer i całą klasę stanowiliśmy ja i on. Przydzielony do mnie profesor na koniec semestru zapytał, co zamierzam zrobić, a ja odpowiedziałem, że chciałbym pisać gry. Początkowo były to czyste tekstówki osadzone rzecz jasna w formule RPG. Nazywały się D&D1, D&D2 i tak aż do numeru 28. Cały czas ulepszałem ten sam program: eliminowałem błędy, doskonaliłem mechanizmy rozgrywki, powoli wprowadzałem grafikę i rozszerzałem świat o kolejne elementy. Akurat gdy kończyłem koledż, na rynku pojawił się pierwszy dostępny dla masowego odbiorcy komputer w Ameryce, czyli Apple II. Postanowiłem więc przełożyć na niego D&D28. Już te moje wcześniejsze wersje miały szcztątkową grafikę, którą nazwałbym „cegiełkową”. Ściany były apostrofami, spacje korytarzami, znak dolara oznaczał skrzynię ze

skarbami, wielkie „a” stanowiło zaś przerośniętą mrówkę. I tak się zrodził *Akalabeth*, czyli D&D28.

P Zastosowałeś w nim coś więcej niż tę „cegiełkową” grafikę. Tam przecież było szkieletowe 3D, jedno z pierwszych zastosowanych w grach wideo!

Jednym dostrzeżonym przeze mnie wcześniej zastosowaniem grafiki 3D była mała gra w niskiej rozdzielczości na Apple II zatytułowana *Escape*. Zainspirowała mnie ona w dwóch kwestiach. Przede wszystkim zachęciła do zastosowania widoku z góry, bo przecież ekran wyglądał jak rzut na mapę. Patrzyłeś przez określony czas na tę mapę, będącą w istocie labiryntem zawierającym jedno wyjście, po czym zostawałeś przerzucony do jego wnętrza i opierając się na tym, co zobaczyłeś i zapamiętałeś wcześniej, musiałeś uciekać jedyną możliwą drogą do wyjścia. Gdy zacząłem się przymierzać, jak to wdrożyć w grze RPG, bardzo pomogli mi rodzice. Moja mama jest artystką i nauczyła mnie wiele o perspektywie i o stosowaniu przekształceń trygonometrycznych. Z kolei mój tata jest astronautą i to on pomógł mi w kwestii programowania linii oznaczających ściany. Trzeba pamiętać, że robiłem to w języku BASIC, gdzie cała linia poleceń oznaczała tylko niewielki skrawek pokazywanego na ekranie korytarza 3D.

P Myślałeś już wtedy, jak dystrybuować swoje dzieło na Apple II?

W ogóle nie. Robiłem te gry wyłącznie dla przyjemności, z chęcią szlifowania swojego programistycznego

warsztatu. Ale traf chciał, że dostałem pracę na lato w sklepie komputerowym. Jego właścicielem był John Mayer. Sprzedawaliśmy różne komputery z końca lat siedemdziesiątych, a także oprogramowanie na nie, czyli głównie gry. Wielu ludzi zadawało sobie wówczas pytanie: „Po jakie lichy wydawać 2 tysiące dolarów na komputer, na którym nie można sobie nawet porządnie pograć?”. Pewnego dnia John zobaczył mnie dłubiącego sobie na zapleczu przy Akalabeth i powiedział: „Richard, przecież ta gra jest lepsza od tego, co sprzedajemy. Powinniśmy ją wydać, a zarobimy więcej niż można sobie wyobrazić”. Zainwestowałem więc wszystkie swoje oszczędności w kupno foliowych woreczków strunowych i dyskietek, opisałem towar, popakowałem i wystawiłem na półkę naszego sklepu. Przez pierwszy tydzień sprzedało się dziesięć sztuk. To były czasy wyjątkowo dzikiego piractwa. Ludzie byli po prostu przyzwyczajeni, że programów się nie kupuje, lecz się nimi wymienia. Stąd w ciągu dwóch tygodni piratowany Akalabeth obiegł całą Kalifornię. Gra dotarła do biura dystrybutora gier - California Pacific - który publikował tytuły będącego moim idolem Billa Budge'a. Zadzwonili do mnie i powiedzieli, że chcą wydać Akalabetha na terenie całych Stanów. Jak postanowili, tak zrobili. Ładnie opakowali grę, podnieśli cenę z 20 do 35 dolarów i w krótkim czasie sprzedali 30 tysięcy sztuk. Umowa gwarantowała mi 5 dolarów z każdej kopii, więc pod koniec lata otrzymałem czek na okrągłe 150 tysięcy dolarów. Cała moja rodzina była w ciężkim szoku. Siedliśmy w salonie na naradę, w wyniku której postanowiliśmy, że trzeba się na poważnie zająć robieniem gier. Akalabeth nie miał przecież żadnych ambicji artystycznych. Tam nie było nawet fabuły. Stać nas było na więcej i w 1980 roku zaczęła powstawać Ultima. Moja pierwsza gra od początku obliczona na to, że ma trafić do sprzedawcy i do masowego odbiorcy.

P Wtedy na amerykańskim rynku rządziło SSI, a gatunek RPG właściwie jeszcze nie istniał... Razem z nami wystartowała inna znakomita seria - Wizardry od Sir-Techu, także wykorzystująca szczątkowe 3D. Gdy pisałem Ultimę, jeszcze o nich nie wiedziałem, ale chciałem ci powiedzieć o różnicy dzielącej nas od nich. Otóż ja od samego początku traktowałem robienie gier jako poligon, na którym nabywam nowe zdolności. Zawsze czułem się dobrze zmotywowany, gdy musiałem poprawiać kod programu. Ultima 1 została napisana w BASIC-u i tylko kawałek programu pomógł mi stworzyć kolega - w assemblerze. Trzecia Ultima została już w całości napisana przeze mnie w assemblerze, ponieważ w końcu nauczyłem się tego języka. Czwarta część serii stanowiła rewolucję fabularną, prezentowała też zupełnie nowe środowiska. Każdy z tych czterech tytułów sprzedawał się lepiej niż poprzednik. Widać było, że seria się rozwija. Inaczej rzecz się miała z Wizardry. Seria rozpoczęła swój żywot od ostrego wejścia, ale potem trzymała się

wypracowanego schematu. Konkurowaliśmy ze sobą bezpośrednio, praktycznie co roku wypuszczając równoległe kolejną część. Pod względem słupków sprzedaży Ultima przeskoczyła Wizardry przy czwartej części.

P Mam pudełkowe wydanie drugiej Ultimy, na którym jest facet w kosmicznym kostiumie. A przecież zacząłeś tę serię jako sagę fantasy. Możesz wyjaśnić, o co tu chodziło?

Gdy robiłem pierwsze trzy części Ultimy, byłem bardzo młody i nie mogłem się zdecydować, w którą stronę podążać. Podobało mi się wiele rzeczy, lubiłem eksperymentować. Pierwsza część rozgrywała się w Sosarii, „dwójka” zaś na Ziemi. Facet w kombinezonie, o którym wspominasz, powstał z inspiracji „Bandytami czasu” Terry'ego Gilliana. W filmie pojawia się tkana na płótnie mapa, którą bohaterowie wykorzystują do podróży w czasie. W 1981 roku tego filmu nie było jeszcze na VHS, więc chodziłem do kina na okrągło, a gdy zbliżała się scena, gdy rozkładano tę mapę, szkicowałem jej kawałek. Tylko po to przychodziłem po raz kolejny na „Bandytów czasu”. Interesowało mnie po prostu, czy mapa odpowiadała temu, co pokazywał film. Odpowiedź była szokująca: nie! Chciałem zrobić grę, w której taka mapa będzie wiernie odwzorowywać zaprogramowane środowisko. I to legło u podstaw Ultimy II. Potrzebowałem przy okazji kogoś, kto by wydał grę z taką właśnie mapą.

P Zaczekaj, tam przecież była historia z tym facetem z California Pacific, który bodaj uciekł z pieniędzmi... Raczej „przeniuchal” je. Żebyś zrozumiał, o czym mówię, objaśnię ci tło wydarzeń. Otóż dorastałem w Austin w Teksasie w środowisku naukowców z NASA. Gdy przyjechałem do Kalifornii i poznałem branżę elektronicznej rozrywki, a także odwiedziłem redakcje różnych magazynów, zorientowałem się, że wciąganie kokainy w trakcie spotkań biznesowych nie jest tam niczym nadzwyczajnym. Jakoś nie bardzo mi to odpowiadało, a jednak zgłosiłem się do wydawców z pytaniem: kto chce wydać Ultimę II w pudełku i ze wspomnianą mapą? I wszyscy odpowiedzieli zgodnie: „Nie my”. Jedyne Sierra przystała na moje zabójcze warunki. Pojechałem do ich siedziby w Oakhurst, gdzie na szczęście nie używano narkotyków, aczkolwiek imprezy robili całkiem niezłe. Gra się ukazała, jednak szybko przestało być wesoło. Sierra przeżywała kryzys w 1982 roku i w pewnym momencie przestałem otrzymywać czeki. Wtedy mój brat Robert powiedział: „Czemu sami nie założymy firmy? Nie wiem, jak nam pójdzie, ale mogę obiecać, że jak pojawią się pieniądze, tobie będę płacić jako pierwszemu”.

P Czyli siedliście przy rodzinnym stole i założyliście Origin Systems. A właśnie, skąd nazwa „Origin”? Pracowaliśmy wtedy w garażu nad kolejną Ultimą i zbudowaliśmy do niej trójwymiarową makietę z drewna.



PRZEZ WIELU ZNAWCÓW ULTIMA IV JEST
UWAZANA ZA PRZEŁOM NIE TYLKO W SERII,
LECZ W CAŁYM KOMPUTEROWYM RPG,
GŁÓWNIĘ POPRZEZ WPROWADZENIE
OTWARTEGO ŚWIATA.



PRZEWIJAJĄCY SIĘ PRZEZ RÓŻNE CZĘŚCI ULTIMY SYMBOL
TO ANKH, CZYLI EGIPSKI HIEROGLIF OZNACZAJĄCY ŻYCIĘ.
POJAWIŁ SIĘ PO RAZ PIERWSZY W ULTIMIE III, ZAŚ W CZĘ-
ŚCI CZWARTEJ NIEZNAJOMY ZMIENIAJĄCY SIĘ W AVATARA
ZYSKUJE GO JAKO SWÓJ SYMBOL.

Wiesz, chodziło o to, żeby odwzorować sobie to, co było do zaprogramowania. I właśnie słowo „Origin” odpowiadało temu, co chcieliśmy uchwycić - przyjemność tworzenia, budowania czegoś od zera, genezę idei. Postanowiliśmy, że jeśli chodzi o platformy, na które chcemy wydawać nasze produkty - zostaniemy agnostykami. Mieliśmy w głowie przypadek Bety, która przegrała z VHS, choć był lepsza, ponieważ właścicielem standardu było Sony, a to utrudniało wydawanie nań filmów. I dlatego jako Origin staraliśmy się nie przywiązywać do jednej platformy, choć prywatnie zawsze byłem za PC.

P Jak się narodził Guardian?

Podczas pracy nad „czwórką” byłem już świadomym twórcą i chciałem opowiadać bardziej spójne historie. Akcja została osadzona w Britannii, zjawił się Avatar, który poza eksploracją nie miał aż tak wiele do roboty, a przede wszystkim nie miał godnego siebie przeciwnika. Przy realizacji Ultimy VII uświadomiłem sobie, że właściwie wszystkie gry, nawet takie śmieszności jak Donkey Kong, zawierają swój czarny charakter. Kogoś, kto czeka na ciebie. I chciałem, żeby ten pojedynek Avatara z jego nemezis odbywał się nie w jednej grze, lecz w trylogii. Jednocześnie korciło mnie, żeby istniała możliwość przekabacenia tego szwarczaka na własną stronę, uczynienia go trochę mniej złym.

P Origin zaczął się gwałtownie rozwijać i około 1988 roku zameldował się u was pewien człowiek, który powrócił właśnie z Anglii do USA. Nazywał się Chris Roberts...



CZĘŚĆ SZÓSTA ULTIMY ZAMKNEŁA TRYLOGIĘ NAZWANĄ
PRZEZ GARRIOTTA „WIEKIEM OŚWIECENIA”.



ULTIMA NIGDY NIE MIAŁA DOBRYCH
FILMIKÓW PRZERYWNIKOWYCH. CO INNEGO WING
COMMANDER, KTÓRY OD SAMEGO POCZĄTKU
SPRAWNIE PRZEPLATAŁ INTERAKTYWNA
I NIEINTERAKTYWNA NARRACJE.

DAWNY BASTION TRIPA HAWKINSA W SAN
MATEO. TO TUTAJ TACY LUDZIE JAK RICHARD
MUSIELI WYSEUCHIWAĆ TYRAD SZEFA EA.



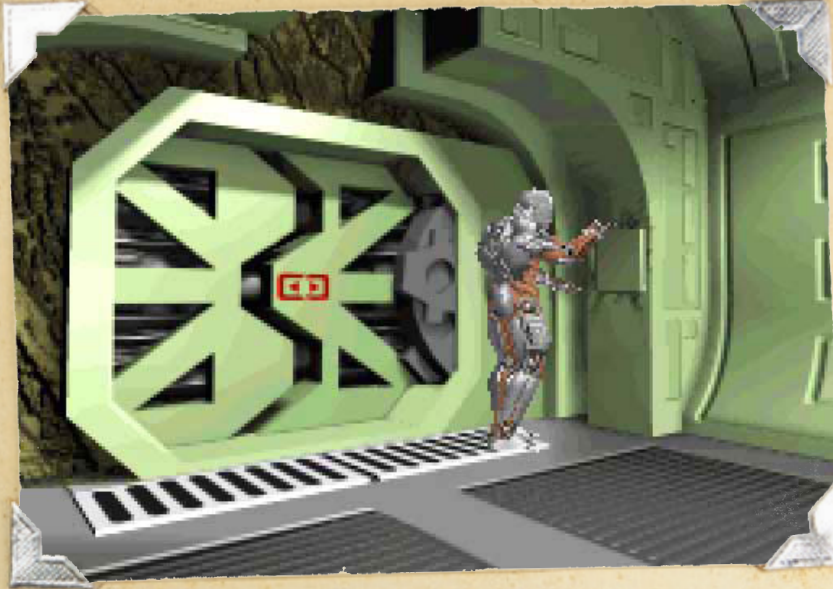
Wszystkie najważniejsze elementy graficzne począwszy od Akalabetha przygotowywał dla mnie Denis Loubet. Działał na zasadzie wolnego strzelca przyjmującego kolejne zlecenia. I nagle w Austin zaczął działać Chris Roberts, który przyjechał do swoich rodziców. W Anglii programował na tych wszystkich ZX Spectrumach, a tutaj otworzył małe studio i zatrudnił na stałe Denisa Loubeta. Mówię więc: „Ej, ukradłeś naszego artystę!”. Porozmawialiśmy trochę dłużej. Okazało się, że pracuje nad RPG Times of Lore. Dogadaliśmy się i Origin został dystrybutorem tej gry, choć w pewnym sensie stanowiła ona konkurencję dla Ultimy. Największą zaletą Chrisa było to, że nie przedstawiał swoich pomysłów połowicznie. Prototyp Wing Commandera stworzył sam i niczego nie pokazywał, dopóki nie miał gotowego dema. Gdy zaprezentował je po raz pierwszy w kilkusobowym gronie, od razu stało się jasne, że będzie to wielki hit.

Pamiętam wywiad z bodaj Computer Gaming World, gdzie Lord British występował w swoim tradycyjnym empoi: długie blond włosy, pentagram na szyi, pierścienie. To była kreacja na pokaz czy po prostu twój normalny strój z tamtych czasów?

Ja się tak na co dzień ubierałem. Gdy odpalaliśmy Origin w garażu rodziców, chodziłem w dżinsach: shorty od Wranglera lub długie spodnie od Levi'sa. Wyglądałem jak Richard Branson z Virginu. Gdy przeprowadziliśmy się na północny wschód, moja garderoba przekształciła się w czerń. I tak zostało do dzisiaj.

Powiedz, jak naprawdę było z dyrektorem generalnym Electronic Arts Tripem Hawkinsem. Nienawidziście się? EA było od połowy lat osiemdziesiątych dystrybutorem gier Originu.

Jeśli przeczytasz od końca Trip Hawkins, jest to Pirt Snikwah. Tak nazywająca się postać pojawia się jako czarny charakter w Ultimie VII, VIII i IX. Tak, w tych płotkach tkwiła prawda. Trip reprezentował to, co szczerze odrzucałem w biznesie. To było wczesne DNA całego Electronic Arts, nauka wyniesiona z Zachodniego Wybrzeża, z takich uczelni jak Stanford w Dolinie Krzemowej. U fundamentów tego myślenia legło przekonanie, że biznes to wojna i należy używać wszystkich dostępnych metod, żeby pokonać przeciwnika, bo jeśli zrobisz krok w tył, ktoś inny może przejąć twoje terytorium. Dopóki jest to prawnie dopuszczalne, można się imać wszelkich sposobów na zduszenie konkurencji. Choćby wytaczać im co chwila procesy. Dam ci przykład. Pewnego dnia Brøderbund zaoferował nam wydanie gry będącej klonem Ultimy. To nie był hold, lecz regularna zrżyna. Podziękowałem tym ludziom, a miesiąc później dowiedziałem się, że Electronic Arts - które w tamtym czasie było dystrybutorem tytułów Originu - zamierza to wydać. Zwróciłem delikatnie uwagę, że tytuł stanowi naruszenie moich praw majątkowych, na co Trip wkurzył się, jak śmiem dyktować mu, co ma wydawać. Po tej akcji podziękowaliśmy EA za współpracę. Oficjalnym powodem było to, że nie sprzedawali takiej liczby gier, jaka była przewidziana w kontrakcie. EA zaraz potem pozwało nas. Pytam Hawkinsa, dlaczego to robi, a on na



**Z HASŁA
ORIGINU „WE
CREATE WORLDS”,
MIMO ŻE
BRZMIAŁO
POMPATYCZNIE,
NIKT SIĘ NIE ŚMIAŁ.**

AUTOREM BIOFORGE BYŁ KEN DEMAREST,
KTÓRY NASTĘPNIE POMAGAŁ RICHARDOWI PRZY
TWORZENIU PROTOTYPU ULTIMY ONLINE.

to: „Ty i brat jesteście tacy naiwni. Proces sądowy to jedno z narzędzi, jakimi się posługuję”. Słyszałem, że przez ostatnie lata Trip zmienił styl i nie mam już do niego pretensji, ale tamte jego zachowania stanowiły antytezę wyznawanych przeze mnie wartości. Nawiasem mówiąc, Chris Roberts też mnie lubił zaskakiwać. Wiedział, że miałem z Originem kontrakt, na mocy którego wypłacano mi pieniądze, więc przed podpisaniem własnego żądał przedstawienia mu mojego...

P Ale w 1991 roku Trip Hawkins odszedł z EA do 3DO i sytuacja zrobiła się ciekawa...

Zmagaliśmy się wtedy jako Origin z problemem wykupu półek sklepowych pod nasze produkty. Jeśli byłeś niewielkim deweloperem, nie mogłeś sobie pozwolić na stałą obecność w sklepach ani na targach. A bez tego leżała promocja. Stąd wzięły się te wszystkie fuzje i przejęcia z tamtego okresu. Electronic Arts kupiło Origin Systems w 1992 roku za bodaj 25 milionów dolarów. Jego nowy dyrektor generalny Larry Probst i szef działu rozwoju Bing Gordon mieli jasną wizję, co chcą robić dalej. Układ był taki, że oni stali się właścicielami Originu, a ja kimś w rodzaju dyrektora artystycznego. Ja miałem dostarczać produkty, a oni mieli je promować i sprzedawać.

P O co więc chodziło z przyspieszoną premierą Ultimy 8: Pagan?

Electronic Arts wezwało mnie pewnego dnia na spotkanie i przedstawiło wykresy, z których wynikało, że

jeśli przyspieszymy premierę gry, mamy szansę odnieść o wiele większy sukces komercyjny. I wiesz co? To nie było tak, że oni mnie zmusili. Ja po prostu w to uwierzyłem. Gra ukazała się nieukończona, skrócona w stosunku do pierwotnych zamierzeń. Mapa dodana do pudełka z grą nie odpowiadała światowi gry, co było dla mnie wskaźnikiem, że drzwi wyjściowe są dla mnie już bardzo blisko. Gdybyśmy zrobili to wszystko dobrze, Pagan byłby lepszym Diablo, które dopiero miało się ukazać.

P Rok po Paganie Origin wyprodukował niezwykłą grę zatytułowaną Bioforge...

A pamiętasz Crusader: No Remorse? Obie te gry stanowiły przykłady poszukiwań w sferze programistycznych narzędzi i metod. Bioforge zapożyczało część technologii z Wing Commandera. Uczyliśmy się przy nim nowych rzeczy, zwłaszcza tego, jak ominąć problem umieszczania scenek przerywnikowych i zrealizować płynną opowieść w jednej formule graficznej.

P W Ultimie IX: Ascension zamierzałeś stworzyć świat i historię o skali nieznaną jeszcze w komputerowym RPG. Opowiedz, jaka tajemnica kryła się za tą grą?

Wraz z każdą kolejną częścią Ultimy wzrastały wymagania sprzętowe. Martwiłem się tym, czy przy okazji nie niszczy my rynku, zmniejszając liczbę osób mających dostęp do naszej gry. Doszedłem jednak do przekonania, że aktywni gracze są także szczodrymi kupcami nowych pecetów. W Ascension chcieliśmy przesunąć granicę.



Liczyliśmy na to, że ludzie kupią najnowsze maszyny, żeby w nią grać. Jednocześnie od zawsze chciałem zrealizować wersję sieciową Ultimy...

P O *Ultimę Online* jeszcze zapytam!

Ale to jest powiązane z Ascension, bo wydarzyło się w trakcie jego produkcji. Otóż uświadomiłem sobie, że online leży u serca RPG. Przecież już pierwsze tytuły MUD się na tym opierały. W 1995 roku dyskutowaliśmy sobie ze Starrem Longiem o coraz większej inwazji WWW i czuliśmy, że to zmienia krajobraz całej elektronicznej rozrywki. Electronic Arts miało swoje procedury i co pół roku organizowało kreatywne spotkanie, podczas którego można było proponować nowe pomysły. Potem odpowiedni dział to analizował, szukał podobnych wzorców i robił prognozę sprzedaży. Przygotowaliśmy więc ze Starrem bogatą dokumentację, ogłaszając projekt sieciowej Ultimy. Dział sprzedaży EA odpowiedział, że nie było przecież jeszcze RPG online, który by zanotował lepszy wynik niż 15 tysięcy kopii. Tłumaczyłem im, że nadeszła nowa era i przyglądanie się wynikom sprzedaży MUD nie ma sensu. Ale odpowiedzieli, że dziękują. Drugie podejście też nie przeszło, podobnie jak trzecie. W końcu stwierdziłem, że 300 pracujących w Originie osób pochłania około 10 milionów dolarów budżetu rocznie. My chcemy jedynie zbudować prototyp, na co trzeba kilkaset tysięcy dolarów. Larry Probst stwierdził: „Nienawidzę cię, ale dam ci pieniądze na ten chory eksperyment, tylko nie zawracaj mi już głowy”. I tak zaczął powstawać projekt, którego nikt nie chciał. W przeciwieństwie do Ascension, dzieła wyśnionego przez władarzy EA.

P Ktoś jeszcze pewnie dodatkowo ci przeszkadzał w produkcji *Ultimy Online*?

Wyglądało to tak, że Origin przeprowadzał się wtedy do nowego budynku i wszystkie projekty oprócz UO trafiały do świeżo wykończonych pokoi. Ekipa zajmująca się prototypem UO musiała ustawiać swoje biurka na korytarzach. Wszyscy czołowi programiści byli przesuwani do innych projektów. W tamtym czasie Electronic Arts nie miało jeszcze własnej strony internetowej i to my stworzyliśmy pierwszą wersję ea.com z przeznaczeniem dla sieciowej Ultimy. Zachęciliśmy tam użytkowników do uczestniczenia w playtestach za symboliczną opłatą 5 dolarów. Jednocześnie dział analiz EA wyprodukował symulację, wedle której nasza gra miała się sprzedać maksymalnie w nakładzie 30 tysięcy sztuk. Strona internetowa w przeciągu kilku dni zyskała 50 tysięcy zarejestrowanych ludzi. I nagle wszyscy zrozumieli. Probst przyznał, że się mylił i że to ja miałem rację. Budżet od tego momentu stał się nieograniczony, przysłano nam do biura menedżerów EA, którzy mieli pilnować, żeby wszystko szło jak należy, *Ultima Online* stała się priorytetem, a z kolei zażądano wstrzymania produkcji Ascension.

Powiedziałem im, żeby się odchrzanili od tego projektu, bo to zwieńczenie mojej dawno planowanej trylogii rozpoczętej w *Black Gate*. Gdy *Ultima Online* oficjalnie ukazała się wiosną 1997 roku, stając się najszybciej sprzedającą się grą EA w historii, zatrudniłem community managera, zapewne jednego z pierwszych w tej branży. Usłyszałem od zwierzchników pytanie: „A w jaki sposób on przynosi pieniądze?”. Odpowiedziałem, że nie przynosi, tylko pomaga trzymać użytkowników w ryzach. Zdziwieniu nie było końca. Od razu po tym chcieliśmy zrobić *Wing Commandera Online*. Usłyszeliśmy gromkie: „Nie!”. Zespół odszedł i zaczął pracować nad *Star Wars Galaxies* dla Sony. EA miało szansę zaważnąć rynkiem gier sieciowych, ale straciło ją, ponieważ uważało, że z *Ultimą Online* udało nam się tylko z powodu długiej tradycji samej Ultimy.

P Gdy ukazała się *Ultima IX: Ascension*, był jeszcze projekt *Ultima X: Odyssey*. Możesz wyjaśnić, o co w nim chodziło?

Ascension zostało ukończone tylko dlatego, że na to osobiście nalegałem. EA straciło zainteresowanie tym tytułem. Mówiłem im: „Możecie mnie wyrzucić, ale ja to dokończę”. Pozwolili więc dokończyć, a dopiero potem mnie wyrzucili. Dobili mnie menedżerowie średniego szczebla, ci najgorsi - niemogący sięgnąć stołka Probst, więc przerwani do studiów typu Origin czy Westwood, po roku zwalniani, ale zanim to nastąpiło, zdążyli narobić bigosu. Gdy ostatecznie odszedłem, podobnie jak Chris Roberts, David Yee zaczął pracować nad dziesiątą częścią Ultimy, ale to nigdy nie wyszło poza wczesny etap i w 2004 roku zostało skasowane. Ja już w tamtym czasie zaczynałem współpracę z Koreańczykami z NCsoft, którzy byli zachwyceni *Ultimą Online*. U siebie wypuszczali gry sieciowe dla wielu milionów użytkowników, ale potrzebowali oddziału amerykańskiego. I my go utworzyliśmy. Mój brat Robert został jego szefem. Technicznie rzecz biorąc, sprzedaliśmy więc Origin dwa razy: raz EA, a potem ten sam zespół po odejściu został ponownie kupiony przez NCsoft. Razem z nimi zrobiliśmy *Tabula Rasa*. Problem z Koreańczykami był taki, że z ich perspektywy sukces oznacza ponad sto milionów użytkowników, a nie kilka. Dlatego *Tabula Rasa* zniknęła tak szybko.

P Jak się czułeś po tych wszystkich przejściach?

Zawsze czułem się poliglotą, ale nie w sensie językowym, lecz jako zdobywca eksplorujący tak wiele dziedzin, na ile go stać. Interesuje mnie infrastruktura wirtualnych światów, każdy jej element musi mieć swoje uzasadnienie. Po tym jak przestałem na pewien czas zajmować się grami, odkryłem kosmos, byłem na biegunie południowym, założyłem rodzinę, interesowałem się różnymi aspektami życia. Kilka lat temu razem ze Starrem Longiem wróciłem do elektronicznej rozrywki. Cały czas pracujemy nad *Shroud of the Avatar*, ale to już temat na inną opowieść. ■





ULTIMA IX: ASCENSION W SFERZE SZKICÓW WYGLĄDAŁA MOŻE DOŚĆ ZWYCZAJNIE, JEDNAK WIZUALNIE BYŁA OBOJ OUTCASTA NAŁADNIEJSZYM TYTUŁEM 1999 ROKU.

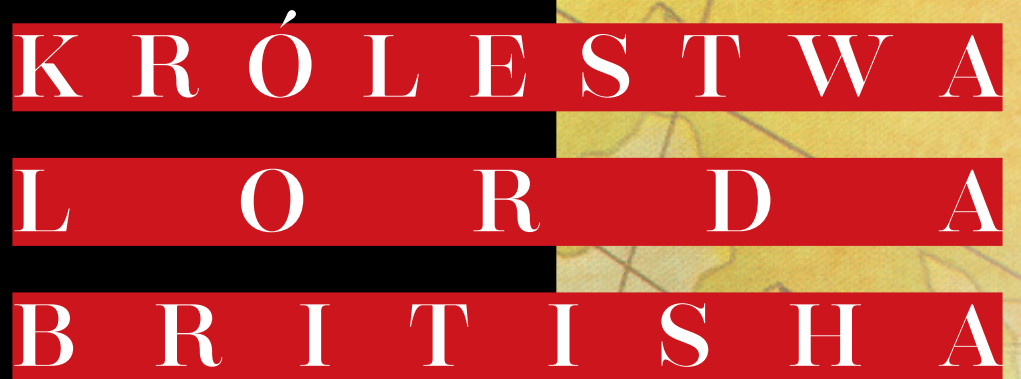
NIEOFICJALNE SERWERY TABULA RASA
DZIAŁAŁY JESZCZE DŁUGO PO PORZUCENIU
TEJ GRY PRZEZ PRODUCENTÓW.



ULTIMA ONLINE FUNKCJONUJE DO DZISIAJ.
OBECNIE WŁAŚCICIELEM MARKI JEST FIRMA
BROADWORD.



PROTOTYP ULTIMY X: ODYSSEY DZIAŁAŁ NA SILNIKU UNREAL, W FABULE MIAŁO CHODZIĆ O TO, ŻE AVATAR I GUARDIAN STANOWIĄ JEDNĄ ISTOTĘ, W KTÓREJ TOCZY SIĘ WEWNĘTRZNA WALKA.



K R Ó L E S T W A
L O R D A
B R I T I S H A



Świat Britanii wypełniony magią i nauką towarzyszy nam niemal od czterdziestu lat. Pełna odnóg, odgałęzień i zawłości historia Strangera i Avatara sięga Akalabethu z 1979 roku, którego zarysy powstawały bez monitora na PDP-11. Sam Akalabeth, który wyznaczył początkowy styl Ultimy, nie był początkiem tej historii.

■ Voyager

Tak naprawdę Richard Garriott nadał mu w swoim twórczym świecie numer D&D28. Była to zatem 28 próba przeniesienia systemów D&D na język maszyn. Jeszcze niezdolnych do pokazania wirtualnych światów inaczej niż w postaci gwiazdek zastępujących ściany i spacji udających korytarze. Ultima pozostaje do dziś niedoścignioną serią gier fabularnych, której założenia określone w Akalabecie i kolejnych częściach sagi Ultima legły u podstaw wielu gier naśladujących wzorce wypracowane przez Richarda Garriotta. Stała się też podstawową siłą napędową Originu, założonego właśnie dla Ultimy.

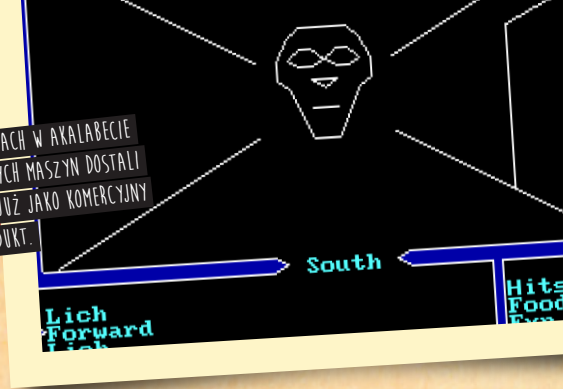
EPOKA CIEMNOŚCI

Do dziś zapamiętamy zaproszenie do świata Sosarii (później znanej jako Britannia), które w Akalabecie brzmiało: „Welcome peasant into the halls of the mighty Lord British.

PÓŹNIEJSZE WYDANIE AKALABETHA Z PDP-11
DOCZĘKAŁO SIĘ WIZUALIZACJI PODZIEMI.
W PIERWSZYCH ULTIMACH RÓWNIEŻ OGLĄDA-
LIŚMY PODZIEMIA ZŁOŻONE Z WEKTORÓW.



ZALEDWIE ROK PO BOJACH W AKALABECIE
UŻYTKOWNICY DOMOWYCH MASZYN DOSTALI
PIERWSZĄ ULTIMĘ – JUŻ JAKO KOMERCYJNY
PRODUKT.



ZNAJDŹ RÓŻNICE: AKALABETH I ULTIMA I – WIDOK PODZIEMI W WERSJI DLA APPLE II I PC.

Herein you may choose to dare battle with the evil creatures of the depths, for great reward!". I stało się, na rozkaz Lorda pograżyliśmy się w lochach widzianych z perspektywy pierwszej osoby, by zwalczać potwory już w Ultimie 0 - mowa o edycji D&D28b na Apple II, która mogła już pochwalić się niezbyt złożoną, monochromatyczną grafiką. Wydana w 1980 roku wraz z reedycją z 1981 roku sprzedała się w nakładzie 30 000 egzemplarzy, przynosząc Richardowi Garriottowi zysk w wysokości 150 000 dolarów. W ten sposób otworzyła się przed graczami Epoka ciemności, zwiastująca jedną z najważniejszych serii w historii gier. Tytuł Akalabeth został zaczerpnięty z Silmarilliona J.R.R. Tolkiena - to opowieść o upadku królestwa Númenoru (swoją drogą jeden z przeciwników w grze określony był mianem balrog, a w późniejszych Ultimach pojawili się hobbici, szybko przemianowani na bobbitów), a sama gra pierwotnie była rozwijana jako niekomercyjny projekt. Całkiem niezłe, jak na hobby, które było próbą przeniesienia systemu D&D na ekran komputerów raczkujących jako źródło rozrywki. Już w 1980 roku zobaczyliśmy pierwszą Ultimę, z podtytułem The First Age of Darkness. I było w niej wszystko, co dziś znamy z klasycznych JRPG: widzianą z góry, rozległą mapę ułożoną z powtarzających się fragmentów grafiki. Było coś jeszcze. Element jest dziś symbolem klasycznych dungeon crawlerów z widokiem z pierwszej osoby: wielopoziomowe podziemia pełne potworów oglądanych oczami Nieznajomego, który stał się pierwszym

protagonistą walczącym z magiem Mondainem. Walka toczy się na całym obszarze. Możemy atakować w jednym z czterech kierunków, jeśli jesteśmy otoczeni przez przeciwników.

Już pierwsza edycja Ultimy I, wydana przez California Pacific Computer Company, stała się zauważalnym sukcesem ze sprzedażą na poziomie 50 000 egzemplarzy. Późniejsza reedycja wydana przez Origin w 1986 roku to już gratka dla kolekcjonerów: zawierała bowiem sakiewkę z pięcioma sosarskimi koronami. Zresztą uzupełnianie gry tematycznymi gadżetami niemal od początku stało się standardem wydawniczym Originu.

Ultima II: The Revenge of Enchantress z 1982 roku stała się okazją do przedstawienia różnych okresów historii naszego świata, sięgnięcia po

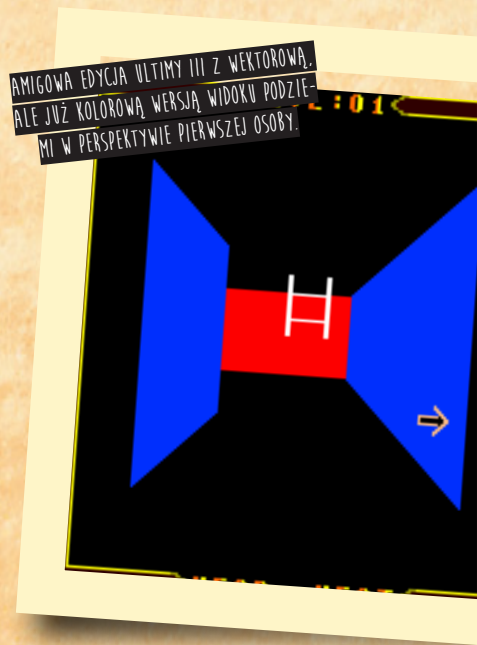


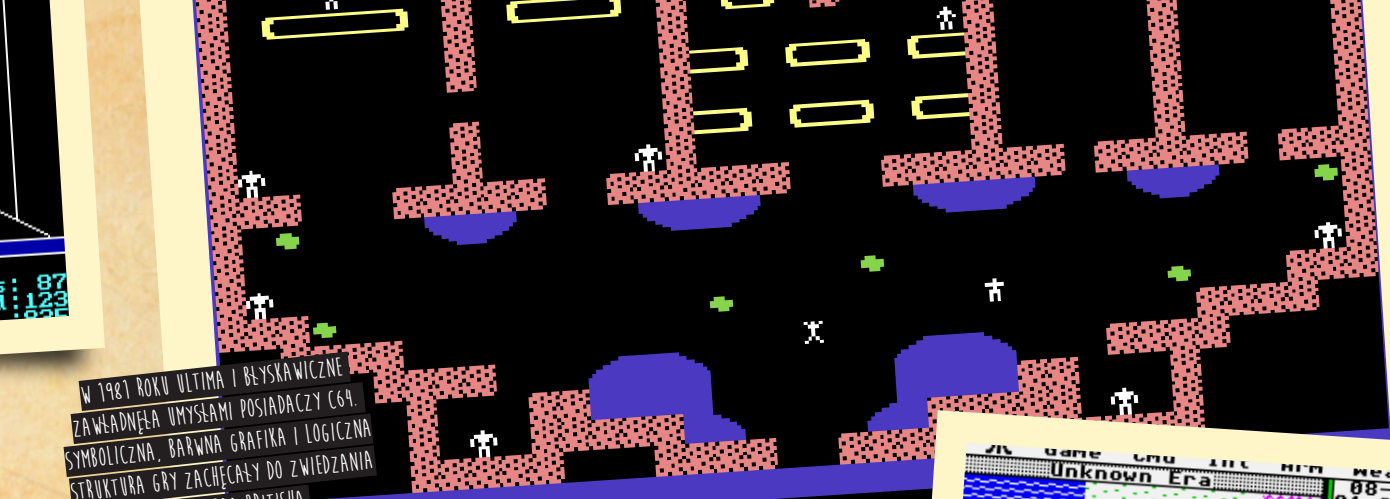
REEDYCJA PIERWSZEJ ULTIMY W PUDEŁKU
ORIGINU. W ŚRODKU BYŁY NAWET IMITACJE
MONET. DBAŁOŚĆ O DETALE LORDA BRITISHA
OSZAŁAMIAŁA.



AKALABETH OPRACOWANY PIERWOTNIE JAKO
DARMOWA GRA STAŁ SIĘ HITEM W WYDANIU
CALIFORNIA PACIFIC I PRZYCZYNIŁ DO
DECYZJI O UTWORZENIU ULTIMY.

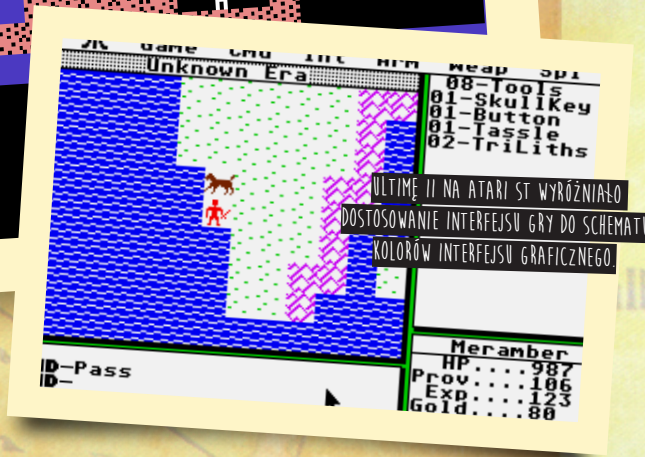
AMIGOWA EDYCJA ULTIMY III Z WEKTOROWĄ.
ALE JUŻ KOLOROWĄ WERSJĄ WIDOKU PODZIEMI
W PERSPEKTYWIE PIERWSZEJ OSOBY.





W 1981 ROKU ULTIMA I BŁYSKAWICZNE
ZAWŁADNĘŁA UMYSŁAMI POSIADACZY C64.
SYMBOLICZNA, BARWNA GRAFIKA I LOGICZNA
STRUKTURA GRY ZACHĘCAŁY DO ZWIEDZANIA
ŚWIATA LORDA BRITISHA.

East
Iolo the Bard sings:
Ho evok he hui!



ULTIME II NA ATARI ST WYRÓŻNIAŁO
DOSTOSOWANIE INTERFEJSU GRY DO SCHEMATU
KOLORÓW INTERFEJSU GRAFICZNEGO.



GRAFIKA OKŁADKOWA ULTIMY II WSKAZUJE
KIERUNEK ROZWOJU SERII: ŚWIAT LORDA
BRITISHA POŁĄCZYŁY PORTALE, WPLATAJĄC
TECHNOLOGIĘ DO UNIWERSUM GRY.

elementy popkultury, wbudowania w świat Ultimy wrót czasu oraz zaprowadzenia bohatera na kilka planet Układu Słonecznego. Nieznajomy tym razem ratował Ziemię przed Minax, czarodziejką, która postanowiła pomścić Mondaina. Źródłem inspiracji dla Richarda Garriotta był film Terry'ego Gilliana „Bandydzi czasu” z 1981 roku, w którym bohater wchodzi w posiadanie mapy z zaznaczonymi dziurami w czasie. Dystrybuowana przez Sierrę On-Line pierwsza wersja Ultimy II doczekała się mapy Ziemi z kodami do wrót czasu oraz mapy galaktyki. Po raz pierwszy Ultima została napisana w asemblerze. Debiutowała również na kilku platformach: Apple II, PC, Atari 800, później przekonwertowana została na C64 oraz japońskie komputery NEC PC i MSX2. Wśród nawiązań do popkultury warto wyróżnić obecność restauracji McDonald's w porcie Boniface, a wśród dowcipów Lorda Britisha: umieszczenie samego Richarda Garriotta oraz jego konkurentów odpowiedzialnych za Wizardry (Andrew Greenberga i Roberta Woodheada) w świecie Ultimy II. Choć forma wizualna świata

zmieniła się nieznacznie, pomysł na wrota czasu, wysłanie gracza na kilka planet i do kilku różnych epok całkowicie odmieniły Ultimę.

Epokę ciemności domyka Ultima III: Exodus z 1983 roku. Powrót do Sosarii był niezwykle z dwóm powodów: w grze prowadziliśmy po raz pierwszy drużynę złożoną z czterech postaci oraz toczyliśmy turówkę walki na miniaturowych mapach. Znacznie ładniejsze były również podziemia, a płaskie mapy zyskały dodatkowy element: obszar widzenia drużyny, symulowany przez zaciemnianie fragmentów obrazu. Większość edycji Ultimy III (poza PC) doczekała się muzyki, której brakowało w poprzednich częściach. Po raz pierwszy Ultima przemówiła też w innym języku: francuski wydawca zadbał o przetłumaczenie gry. Jednak niepowtarzalnym zabiegiem Originu było przyznawanie prawdziwych certyfikatów, świadczących o ukończeniu gry. Obok ładnych gadżetów i nadrukowanych na płótnie map stało się to standardem dla kilku kolejnych części Ultimy.

EPOKA OŚWIECENIA

Czwarta część Ultimy, Quest of the Avatar z 1985 roku, zdefiniowała podstawy serii, jakie znamy do dziś. Przede wszystkim gra zyskała intro z prawdziwego zdarzenia, a mechanizm tworzenia postaci został oparty na wróżbie cyganki i wyborach związanych



**EPOKA CIEMNOŚCI KSZTAŁTUJE ŚWIAT
ULTIMY, KTÓRA OBOK MAGII ZACZYNA
SIĘGAĆ PO CZAS I TECHNOLOGIĘ.**



GDYBY W 1992 ROKU PECETY DYSPONOWAŁY
WYSTARCZAJĄCĄ MOCĄ OBLICZENIOWĄ,
ULTIMA UNDERWORLD MOGŁABY STAĆ SIĘ
RÓWNIE WIELKIM PRZEBOJEM JAK
WOLFENSTEIN 3D I DOOM.



NA SKRAJU EPOKI OŚWIECENIA RODZI SIĘ ULTIMA UNDER- WORLD: STYGIAN ABYSS, ZBUDOWA- NA NA SILNIKU 3D.

z kartami Cnot, układającymi się w trzy elementarne wartości: odwagę, miłość i prawdę. Cnoty, obejmujące pokorę, duchowość, honor, poświęcenie, sprawiedliwość, męstwo i uczciwość, zostały ułożone w symbolu Kodeksu Ostatecznej Mądrości, który od IV Ultimy stał się stałym elementem rozgrywki. Nieco chaotyczna opowieść z poprzedniej części gry, oparta na solidnym szkieletcie Kodeksu, zyskała spójność, a świat Sosarii zmienił się raz na zawsze.

Po zagładzie Mondaina, Minax i Exodusa nastąpiła epoka oświecenia pod przywództwem założyciela Britannii, Lorda Britisha. Tym razem wezwany do Britannii Nieznajomy miał za zadanie stać się przykładem dla jej ludu i osiągnąć mistrzostwo w każdej z Cnot. Nie chodziło już o pokonanie wielkiego złego przeciwnika, a o zebranie łącznie ośmioosobowej drużyny i dążenie do osiągnięcia wszystkich elementarnych wartości. Mimo że w gruncie rzeczy w Ultimie IV wciąż chodziło o to samo (czyli podbijanie statystyk i wybijanie potworów), nagle seria nabrała epickiego i edukacyjnego charakteru. A Nieznajomy dążył do osiągnięcia statusu Awatara. I znów można było uzyskać papierowy certyfikat ukończenia gry! Posiadacze pudełkowej edycji Ultimy IV tradycyjnie otrzymywali mapę wydrukowaną na kawałku płótna oraz amulet - Ankh, który również stał się stałym elementem serii.

Zmieniający się rynek wytworzył za to zaskakujące podziały: w niektórych edycjach gry podziemia wciąż były monochromatyczne (C64), na PC nie było muzyki, a najładniejszymi intro i oprawą graficzną mogły pochwalić się wersje na Amigę i Atari ST. Tradycyjnie nie obyło się bez nawiązań do popkultury, które tym razem dotyczyły między innymi Paula McCartneya i Dickensa. Jeden z późniejszych remake'ów Ultimy IV zrealizowano jako mod do Neverwinter Nights.

Ultima V: Warriors of Destiny (1988) ugruntowała mocną pozycję serii, zarówno w USA i Europie, jak i Japonii, gdzie Ultima trafiła już jako konwersja trzeciej części na ekrany Famicomów. Znacznie lepsza oprawa graficzna (w szczególności podziemi), obsługa myszy na niektórych platformach sprzętowych (Atari ST, Amiga) i dopracowana fabuła dowodziły, że Origin nie próżnował przez trzy lata, które upłynęły od premiery poprzedniej części. Niemniej wiele elementów interfejsu, jak zestaw poleceń przypisanych do klawiszy, pozostało bez zmian. Można było za to importować drużynę z poprzedniej części. W Ultimie V fabuła skupiała się na poszukiwaniach Lorda Britisha, który zaginął podczas wyprawy badawczej. Avatar ma go odnaleźć oraz pozbyć się władców cienia terroryzujących Britannię. Dużą nowością w świecie Ultimy V było wprowadzenie cyklu dnia i nocy, wpływającego na zachowania postaci. Wyraźnie zmienił się też charakter gry, która przedstawiała świat pogrążony przez dyktaturę... opartą na ośmiu Cnotach.

Nazwa Podziemia Zagłady (Doom dungeons) mogła stać się inspiracją dla innej gry. W okresie prac nad Ultimą V w Origin Systems pracował John Romero. Dziś wiemy, że płomień, który rozpałał czołówkę Ultimy V w wersji na Apple II, jest tą samą animacją, która widnieje w Wolfensteinie 3D i Doomie. Warto również odnotować obecność

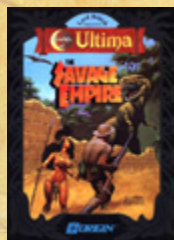
POZNAJCIE GADAJĄCEGO KONIA
Z ULTIMY IV I JEGO NIETRAFNE
PODPOWIEDZI.





gadającego konia Smitha, który pojawił się już w poprzedniej Ultimie i pozostał przez kilka kolejnych części jako dawka ironicznego podejścia do niedokończonych dialogów z IV części oraz źródło nietrafnych wypowiedzi. Nabywcy gry otrzymywali w komplecie monetę z symbolem Kodeksu Ostatecznej Mądrości. Ultima V doczekała się remake'u zrealizowanego na silniku Dungeon Siege.

Ultima VI: The False Prophet z 1990 roku to przede wszystkim zmiana stylu oprawy graficznej, która wyznaczyła wygląd serii na kilka kolejnych lat oraz inny radykalny krok: wyzbycie się widoku z perspektywy pierwszej osoby w podziemiach. Ujęcie świata obserwowanego z góry przez odpowiednie opracowanie grafiki przypominało rzut izometryczny i jeszcze zbliżyło Ultimę VI do stylistyki dobrze znanej fanom JRPG. Mapa rozrosła się, a miasta i wioski stały się jej integralną częścią. Tym razem Britannia pogrążona jest w walce z gargulcami, u której podstaw leży Kodeks Ostatecznej Mądrości. Avatar ponownie musi interweniować. Wraz z dojrzewaniem serii można



KONIEC EPOKI OŚWIECENIA OZNACZA DUŻE ZMIANY W OPRAWIE GRAFICZNEJ I STEROWANIU W ULTIMIE.

obserwować przez pryzmat grafiki Ultimę zmieniający się świat komputerów. Edycje na Amigę i Atari ST były wyraźnie słabsze od wersji na PC, przez 32- i 16-kolorową paletę barw. Za to porty na FM Towns zyskały lektora (w roli Lorda Britisha oczywiście wystąpił Richard Garriott). Ultima VI była też pożegnaniem z 8-bitowcami. Tylko posiadacze C64 mogli jeszcze ten jeden raz odwiedzić Britannię. Razem z grą nabywcy otrzymywali gadżet: Kamień Księżycowy. Powstała też limitowana edycja Ultimę VI zawierająca taśmę z 45-minutowym nagraniem opowieści o Ultimie w wykonaniu Richarda Garriotta. Cóż, Ultima wyznaczyła kolejny trend: nagrania komentarzy twórców, zanim stało się to modne na większą skalę.

W okresie Epoki Oświecenia zostały osadzone fabuły dwóch gier, opracowanych przez Origin jako oboczne historie rozgrywane się w uniwersum Ultimy. To Worlds of Ultima: The

Savage Empire z 1990 roku oraz Ultima Worlds of Adventure 2: Martian Dreams z 1991 roku. Powstały po to, by zrekompensować Originowi nakłady poniesione przy tworzeniu silnika do Ultimę VI. Sprytny wyłom w fabule opierał się na wykorzystaniu Księżycowego Kamienia, umożliwiającego Avatarowi podróż do innych czasów i wszechświatów. Po raz pierwszy Origin zdecydował się na dostawienie do Savage Empire przerywników fabularnych uzupełniających rozgrywkę w Dolinie Eodon, pełnej zróżnicowanych plecion i drapieżnych gadów. Mikstura Ultimę z Zaginionym Światem była intrygująca, jednak późniejszy Martian Dreams jeszcze bardziej rozwinął skrzydła, wystrzelując bohaterów w pocisku skierowanym na Marsa (czego zapowiedź pojawiła się już w Ultimie II). Porywacza ciał w roli przeciwnika i wiktoriańska stylizacja nadały Martian Dreams unikatowego dla serii stylu i charakteru.

Jednym z najważniejszych wydarzeń w uniwersum Ultimę było powstanie Ultimę Underworld: The Stygian Abyss na początku 1992 roku, jeszcze zanim id Software opublikowało Wolfensteina 3D. Za silnik 3D odpowiadało studio Looking Glass Technologies. To samo, które później zasłynęło z System Shocka i Thiefa. Underworld, z akcją osadzoną w realiach epoki oświecenia, wprowadził do świata Ultimę to, co wydawałoby się zniknęło bezpowrotnie wraz z VI częścią serii - podziemia widziane z perspektywy pierwszej osoby, ale zrealizowane na bazie autorskiego silnika 3D. Otchłań, która stała się więzieniem dla kolonii, wymagała interwencji Avatara. Tym razem jednak gracze musieli uzbroić się w niebyle jakiego peceta, który udźwignąłby wymagający Underworld.

Z perspektywy czasu Ultima Underworld, pomimo niezbyt wygodnego sterowania, była odświeżająca dla gier fabularnych, łącząc zęczościowe





PAGAN — JEDNA Z NAJLEPSZYCH CZĘŚCI SERII ZAPROWADZIŁA NAS DO ŚWIATA ZRUJNOWANEGO PRZEZ STRAŻNIKA.



POMIMO WPŁYWU CZASU I ZMIENIAJĄCYCH SIĘ STYLÓW GRAFIKI WERSJA DLA WIELU GRACZY PRZETRWAŁA, BĘDĄC W SWOIM CZASIE POCZĄTKIEM NOWEJ EPOKI W ELEKTRONICZNEJ ROZRYWCE.

ARMAGEDON W ŚWIECIE ULTIMY PRYZYWCZAŁ NAS DO STEROWANIA MYSZĄ I UDAWANIA WIDOKU IZOMETRYCZNEGO.

pojedynki z mechaniką cRPG. Przyczyniła się też do zmian optyki całego gatunku, wpływając na powstanie takich gier jak Legends of Valour czy The Elder Scrolls: Arena. Podobnie jak w głównej serii, również za ukończenie Ultimy Underworld przysługiwał graczom drukowany certyfikat.

EPOKA ARMAGEDONU

Na kontynuację głównej serii nie trzeba było długo czekać. Ultima VII: The Black Gate pojawiła się w 1992 roku, przedstawiając Britannię w pełnej detali grafice i oferując uproszczenie metody komunikacji z otoczeniem. W epoce myszy komputerowej usunięcie konieczności wpisywania słów z klawiatury było oczywiste. Avatar po raz pierwszy musi zmierzyć się z nowym przeciwnikiem: Strażnikiem, z którym będzie musiał zetknąć się jeszcze kilka razy w trakcie armagedonu. Oficjalnie Ultima VII została wydana wyłącznie na dwóch platformach: PC oraz SNES (w mocno okrojonej wersji). Obok mapy na płótnie w opakowanych w czarne pudełkach wersjach gry na PC można było znaleźć gadżet w postaci Medalionu Drużyny. Również za ukończenie tej części Ultimy można było uzyskać drukowany certyfikat. W tym samym roku gracze otrzymali uzupełnienie The Black Gate zatytułowane Forge of Virtue.

Strażnik snuł swoje dalsze plany podboju Britannii w Ultimie Underworld II: Labyrinth of Worlds wydanej w 1993 roku. Fabuła gry rozpoczyna się podczas przyjęcia w Zamku Britannia, które staje się celem ataku Strażnika. Uwięziony w zamku Avatar wyrusza w zamkowe lochy, by odnaleźć wyjście. Okazują się one drogą prowadzącą do innych, podobnych przez Strażnika światów. Krótko rzecz ujmując: dostaliśmy jeszcze lepszą i ładniejszą Ultimę Underworld, z większym widokiem na otoczenie i bardziej różnorodnym światem. W jednej z sekcji Ethereal Void można w Underworld II dostrzec nawiązanie do klasycznych podziemi z Akalabetha i pierwszych części Ultimy. Za to zabrakło już zwyczajowych certyfikatów ukończenia gry, do których Lord British zdążył przyzwyczaić graczy.

Ultima VII Part 2: Serpent Isle z 1993 roku osadzona została na tym samym silniku, co Ultima VII. Stąd i decyzja o specyficznym dla serii nazewnictwie. Gracze narzekali na liniowość fabuły i fakt, iż nie dało się eksplorować całego świata od razu, jak w poprzednich Ultimach. Pierwotnie Serpent Isle była planowana jako historia oboczna, trzecia część Worlds of Ultima. Jednak historia tej i kolejnych części Ultimy powstawała już pod mocnym wpływem zarządu Electronic Arts, które stało się właścicielem Origin Systems pod koniec 1992 roku. Serpent Isle wypełniono zdjęciami ludzi: pracowników Originu i graczy, biorących udział w Immortality Contest - zdobywcy run umieszczonych w niektórych pudełkach z Ultimą VI oraz uczestnicy dodatkowego losowania zyskiwali nieśmiertelność. Jedyne rozszerzenie Ultimy VII Part 2 to The Silver Seed, wydane w 1993 roku. Avatar ponownie ratuje w nim świat, rozpoczynając swoją podróż z Amuletem Równowagi.

W 1994 roku zawędrowaliśmy w Ultimie VIII do świata Pagana. Ponownie wróciliśmy do rozgrywki prowadzonej bez drużyny, przez jednego bohatera - Avatara, wrzuconego do zniszczonego przez Strażnika świata. W całej serii ósma część Ultimy była ostatnią grą z rysowaną



KOŃCÓWKA UBIEGŁEGO STULECIA TO DOMKNIĘCIE SERII W ZUPEŁNIE ODMIENIONEJ FORMIE. JEDEN Z NAJDŁUŻYJ POWSTAJĄCYCH EPIZODÓW W DNIU PREMIERY POKAZAŁ WYRAŹNIE, ŻE NASZYM MASZYNOM BRAKUJE MOCY.



SHROUD OF THE AVATAR — PRAWIE DWE DEKADY MUSIELIŚMY CZEKAĆ NA KOLEJNE DZIEŁO RICHARDA GARRIOTTA OSADZONE W ŚWIECIE ULTIMY.



FORSAKEN VIRTUES UMOŻLIWIA (NARESZCIE) KONTYNUOWANIE PRZYGODY, KTÓRĄ NIKTÓRZY Z NAS PRZEŻYWAJĄ OD PRAWIE 40 LAT.

grafiką w rzucie izometrycznym. W pudełku gracze mogli znaleźć monetę z okładkowym pentagramem, a ukończenie gry znów było premowane certyfikatem. Tak jak i w innych Ultimach i w VIII części nie zabrakło gagów i easter-eggów: cmentarz był wypełniony nagrobkami z nazwiskami ekipy studia Origin, a halucynogenne grzybki mieszały na ekranie kolory. Jednym przełącznikiem dało się też obrócić ekran do góry nogami, co było nawiązaniem do zabawy w FLIPFLOP z Ultim V na Apple II. Jednak rzeczywistość świata gier zmieniała się, a Ultima wyglądała już nieco zbyt tradycyjnie dla wielbicieli mocnych wrażeń, którzy zachwycili się Doomem.

Ultima XI: Ascension powstawała najdłużej spośród wszystkich gier serii. Niewątpliwie wpływ na to miały prace nad Ultimą Online, izometrycznym MMORPG, który okazał się jednym z największych sukcesów Originu: pierwszą grą online, której liczba graczy przekroczyła 100 000 osób rok po premierze oraz najdłużej utrzymywanym systemem online

– od 1997 roku do dziś. W tym gorącym dla EA i Originu okresie powstawały zarysy najbardziej unikatowej części Ultimy. Pierwotnie rozwijana była jako kolejna, izometryczna Ultima, ale realia wokół Ultimy gwałtownie się zmieniały: Might and Magic VI zaryzykowało prezentację świata w 3D, podobną drogą podążało Nemesis: The Wizardry Adventure. A przecież to właśnie Ultima Underworld niegdyś wyznaczała trendy. Efektem zmian silnika i próby wyjścia przed szereg było właśnie Ascension. I choć gracze w 1999 roku nie byli wniebowzięci przez bugi i słabą wydajność silnika 3D, dziś Ultima IX prezentuje się całkiem nieźle: ładnie zrealizowane mapy, złożona mechanika walki połączonej z czarami i jeszcze dobrze znane każdemu Avatarowi otoczenie.

Słaba sprzedaż Ascension zadecydowała o dalszych losach serii. Właściwie mogłaby być dla niej symbolicznym nagrobkiem, podobnie jak ustawiony w świecie Ultimy IX grób Lorda Brinne (aktywnego na forum Ultima Horizons użytkownika,



STWORZENIE KONTYNUACJI DLA BLACK GATE NIE ZAPOWIADAŁO PÓŹNIEJSZYCH KŁOPOTÓW. JEDNAK ORIGIN BYŁ JUŻ CZĘŚCIĄ IMPERIUM EA...

który nie doczekał premiery Ascension), jednak Lord British postanowił jeszcze raz otworzyć przed graczami Britannię. Stało się to w tym roku za sprawą Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues, ufundowanego na Kickstarterze za ponad 3 miliony dolarów. Pierwszy z pięciu planowanych epizodów może być rozgrywany w trybie dla wielu graczy lub offline. Właściwie to zgrabna kontynuacja Ascension, która aż skrzy się od elementów znanych z Ultimy. Nowe wcielenie Avatara można wypróbować za darmo, choć z pewnymi ograniczeniami dotyczącymi rozwoju postaci. ■

WITAJ, MOJA PRZYGODO

Ze Scottem Adamsem z Adventure International rozmawia Bartek Czartoryski.

P Kiedy w 1978 roku zakładał pan Adventure International, przemysł gier nawet jeszcze nie raczkował. Co sprawiło, że pan w ogóle zainteresował się nowym tematem? Zawsze lubiłem gry i już jako mały miałem smykałkę do biznesu. Któregoś razu przerobiłem mieszczący dwa auta rodzinny garaż na salon z automatami do gier, z którego korzystali ludzie z sąsiedztwa i płacili mi za przywilej obcowania z maszynami. Ale tak, wtedy rynek gier na komputery domowe nie istniał i, o ile mi wiadomo, byłem jednym z jego założycieli.

P Szybko dojrzał pan w grach potencjał narracyjny? Dostyc prędko. Niedługo po tym, jak pobrałem po pracy na służbowym komputerze w Colossal Cave Adventure. Po paru sesjach z tą grą dostałem kopniaka, żeby spróbować i napisać coś swojego.

P Colossal Cave Adventure to kamień milowy branży. O tak, znakomicie się przy tej grze bawiłem. Pomogła mi uświadomić sobie, że możliwe jest stworzenie gry z otwartym światem pozwalającym graczowi na swobodę ruchu. CCA było katalizatorem dla wszystkich gier, jakie potem napisałem!

P Ciekawi mnie, jak ludzie, do tej pory przyzwyczajeni do zupełnie innego sposobu obcowania z grami, zareagowali na pierwsze produkcje Adventure? Wtedy nie mieli zbyt dużej skali porównawczej. Kiedy zacząłem pracować nad swoimi grami, nie było jeszcze szeroko dostępnych, komercyjnych gier przeznaczonych do użytku domowego.

P Myślałem raczej o automatach elektromechanicznych i prostych grach jak Pong. Adventure zaoferowało zupełnie inne doświadczenie.

Tak, zdecydowanie. Ucieszyłem się, że inni również dostrzegli to, co ja podczas pierwszego kontaktu z CCA. Zdumiała ich możliwość interakcji z otwartym światem.

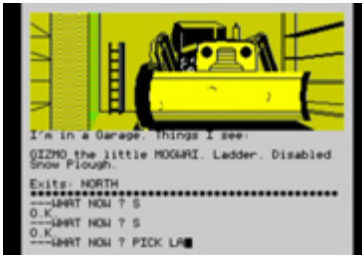
P Dość prędko rozpoczął pan również prace nad grami opartymi na licencjach filmowych oraz wywiedzionymi ze źródeł literackich. Co stało za tą decyzją? Pragmatyzm, bo to licencjodawcy zaczęli przychodzić do nas z propozycjami, żeby Adventure zrobiło jakąś grę na podstawie posiadanych przez nich marek.

P Interesujące, że branża rozrywkowa błyskawicznie poznała się na potencjale nowego medium. Komputery domowe dopiero wchodziły na rynek i tak się złożyło, że niejednokrotnie to członkowie rodzin osób decyzyjnych z rozmaitych dużych firm namawiały je, aby się pod tę modę podpiąć. A jako że dość wcześnie pojawiłem się na tym rynku, praktycznie tworząc go od podstaw, moje studio było rozpoznawalne, a produkowane przez nas tytuły lubiane. Moje wczesne gry były bardzo elastyczne, jeśli chodzi o sposoby konstrukcji świata przedstawionego i kreowały niezliczone możliwości dostosowania się do dowolnego tematu.

P Wypuściliście też gry inspirowane „Hobbitem”, „Draculą” czy „Wyspą skarbów”. Jak dobieirał pan lektury odpowiednie do przełożenia na język gier? Nie jest to skomplikowane. Po prostu sięgałem po

P Grafiki na pudełkach gier wydawanych przez Adventure International były stylizowane na okładki książek





❖ Gry Adamsa nie od razu miały oprawę graficzną. Z początku oszczędzano pamięć nawet na rodzajnikach. Twórca zaczął programować na komputerze złożonym przez swojego młodszego brata Richarda.



❖ Scott to twórca tyleż legendarny, co zapomniany. Ale już niebawem może się to zmienić, bo pionier pracuje nad nowym projektem.

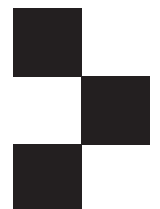
❖ Przy Questprobe z Adamsem pracowali znani rysownicy z Marvel Comics.



❖ Redwall to liczący 22 tomy cykl autorstwa niezującego już pisarza Briana Jacquesa.



SCOTT ADAMS OTWORZYŁ RYNEK KOMERCYJNYCH GIER, WYKUPUJĄC NIEWIELKĄ REKLAMĘ ADVENTURELAND W MAGAZYNIE KOMPUTEROWYM.



książki, które znałem i lubiłem, lecz zawsze opowiadałem na ich podstawie inną historię, opierając ją na zagadkach do rozwiązania.

P Czyli nigdy nie interesowały pana bezpośrednie adaptacje materiału źródłowego?

Dokładnie. Nawet teraz, przy grze, którą robimy, Escape the Gloomer, czerpiącej z popularnego cyklu dla młodzieży, wymyślamy zupełnie nową historię biegnącą równoległe z oryginalną.

P Zrobił pan także grę na podstawie kultowego już filmu „Przygody Buckaroo Banzai. Przez ósmy wymiar”. Jak narodził się ten pomysł?

Producenci filmu rozpaczliwie chcieli wykreować kultowy hit i częścią ich strategii było wydanie gry na domowe komputery, a do tego zadania wybrali nas. Niestety, film nie zdobył takiej popularności, jakiej oczekiwali, i nie udało im się zrealizować całej planowanej serii. Lecz, co ciekawe, po latach Buckaroo Banzai faktycznie obrósł sporym kultem. Kto mógł to przewidzieć?

P Pracował pan również z Marvel Comics przy serii Questprobe, mając do dyspozycji dowolne postacie z ich szerokiego katalogu. Czy otrzymał pan od wydawnictwa jakieś wskazówki i zakazy, czy dano panu całkowitą swobodę artystyczną?

Powiedziano mi, że mogę robić, co mi się żywnie podoba. Mieliśmy praktycznie nieograniczoną swobodę. Marvel był jedynie zdziwiony, że zdecydowałem się zacząć od Hulka, a nie od ich najpopularniejszego bohatera, Spider-Mana. Odparłem, że chcę się powoli rozkręcić i mieć pewność, że wszystko jest tak, jak trzeba. Zaprojektowałem też komiks, a raczej jego szkic, i przydzielili scenarzystę, inkerę i rysownika, którzy mój projekt zrealizowali. To był naprawdę cudowny czas. Pracowałem z niezwykle utalentowanymi ludźmi. Nadal ciepło go wspominam.

P Questprobe miało liczyć o wiele więcej gier, lecz plany pokrzyżowało bankructwo Adventure International. Co zamierzał pan zrobić po Human Torch and the Thing? Zacząłem pracę nad grą o X-Men, lecz musieliśmy się zwinąć. O kolejnych tytułach jeszcze nie myślałem.



Adams był drugim w historii, po Parker Brothers, licencjodawcą Marvela.

Seria Questprobe miała docelowo liczyć kilkanaście części.

PRZYGODOWE GRY ADAMSA ZYSKAŁY NAWET SWOISTY KRYPTONIM: SAGA, CZYLI SCOTT ADAMS GRAPHIC ADVENTURES.

P Czemu właściwie Adventure International zbankrutowało? Przecież byliście potentatami na rynku gier. Za naszym bankructwem stał szereg błędnych decyzji biznesowych, które wtedy podjąłem, ale przede wszystkim zbyt uwiaryłem w obietnice dwóch współpracujących z nami firm. Po pierwsze, Texas Instruments wycofało się z branży komputerowej i całe mnóstwo czasu, pieniędzy i energii zainwestowanych w produkowane dla nich tytuły nie przyniosło spodziewanego zysku. Przydarzyło nam się jednak coś jeszcze gorszego, a mianowicie Commodore przekonało mnie i Marvela, żebyśmy przekazali w ich ręce promocję serii Questprobe. Ostatecznie nie dotrzymali danego słowa i wycofali się z umowy. Niby musieli zapłacić karę, lecz suma, jaka do nas trafiła, stanowiła ułamek tego, co nam obiecywali. Nie spłacili nas. Zresztą marketing i promocja Questprobe szła im okropnie. Nie bez znaczenia pozostawało również kwitnące piractwo, które znacznie uszczupliło nasze dochody. No i wówczas w moim życiu nie było jeszcze Boga. Polegałem tylko



Z Questprobe sparowano trzy zeszyty komiksowe. Serię wstrzymano z powodu bankructwa Adventure International.



Autorem większości grafik do gier Adamsa był Kern McNair.



■ Gazeta Miami Herald w 1982 roku przedstawiła Adamsa jako potentata kierującego wielomilionową firmą.



na swoim osądzie, co okazało się ostatecznie moją największą pomyłką.

P Co pan robił po 1985 roku?

Powróciłem do monotonnego świata programowania. Pracowałem dla pewnej miejscowej firmy przez trzy lata, ale kiedy i ona padła, zacząłem szukać jakiegoś zajęcia. Rozsyłałem papiery, ale albo odpisywano mi, że mam zbyt wysokie kwalifikacje, albo zupełnie mnie ignorowano. Było naprawdę ciężko. Aż któregoś dnia modliłem się z moją żoną Roxanne o pracę. I, dosłownie, kiedy tylko skończyłem, usłyszałem dzwonek telefonu. Odezwiał się do mnie John Mathis, który szefował działowi oprogramowania Commodore Computers. Pracowałem z nim już przy paru projektach dla Commodore i uważałem za przyjaciela. Otwierał akurat nowe studio w Wisconsin i chciał zaprosić mnie do współpracy. Odparłem, że bardzo chętnie, tylko muszę znaleźć Wisconsin na mapie! Tam przepracowałem 28 lat. Przez ten czas firma przechodziła spore zmiany, z których najważniejszą był moment wykupu Johna przez paru z nas, pracowników, aby mógł odejść na emeryturę. Dzisiaj studio jest częścią międzynarodowego giganta Esterline. Zarabiałem dobrze i lubiłem tę robotę, ale nie była to moja pierwsza miłość. Odszedłem w 2016 roku i myślałem, że będę już mógł odpocząć, lecz Bóg miał dla mnie inne plany. Razem z żoną otworzyliśmy nowe studio, Clopas LLC, i ciężko pracujemy, aby na jesieni wydać naszą pierwszą grę.

P Ale jeszcze wcześniej, w 2000 roku, wypuścił pan Return to Pirate's Island 2, oldschoolową tekstową przygodówkę, czyli znalazł pan czas i siłę na mały comeback.

Chciałem się przekonać, czy potrafię jeszcze robić gry po 25 latach przerwy. Poza tym fani często pytali mnie, kiedy znowu coś napiszę. Gra powstała z wykorzystaniem silnika, który potem rozwinąłem w CLO+#, czyli Clopas sharp. Niedawno jednak wycofałem ją z rynku razem z inną grą, którą zrobiłem w 2013 roku, The Inheritance.

P Dlaczego?

Bo sporo się od tego czasu nauczyłem, pracując nad nadchodzącą grą, i chcemy je po prostu poprawić, korzystając z lekcji, jakie odebraliśmy.

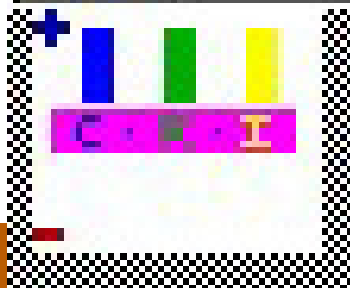
P Jak pan już zresztą mówił, pracujecie obecnie nad Escape the Gloomer, grą, która ma być klasyczną przygodówką, ale jednak z twistem.

Nad grą pracuje cały Clopas. Zatrudniamy siedem osób na część etatu i jedną na pełny. To rzecz oparta na niezwykłej licencji, bo chodzi o serię liczącą sobie dwadzieścia dwie książki, które sprzedały się na świecie w liczbie trzydziestu pięciu milionów egzemplarzy. Kiedy pan spojrzy na listę bestsellerów New York Timesa, zobaczy pan na liście powieści dla młodzieży, że na pierwszej pozycji jest Harry Potter, na trzeciej Władca Pierścieni, a na drugiej cykl Redwall. Escape the Gloomer powstało w oparciu o drugi tom serii i jest prequelem wydarzeń z pierwszego. Ale nie będzie to gra tekstowa ani tak zwana fikcja interaktywna, lecz coś, co łączy oba te gatunki. Tę nową formułę nazwaliśmy „przygodą konwersacyjną”. Jesteśmy na dobrej drodze, aby wypuścić grę w połowie jesieni 2018 roku. Napisaliśmy ją w CLO+# działającym na silniku Unity 3D, dlatego ma potencjał zaistnieć na wielu różnych platformach. Nasze postępy można śledzić na www.clopas.net. ■

■ Nazwa nowej firmy Adamsa wzięła się od imienia brata biblijnego świętego Józefa.

SIMCITY

świecna zabawka, którą ktoś zepsuł



Will Wright wymyślił grę, w której budowało się wspaniałe miasta, a później można je było niszczyć w katastrofach. Nie ostrzegł jednak swoich następców, by nie szli tą drogą, gdy chodzi o wizerunek marki.

 Sir Haszak

Nim wirtualne miasta zaludnili wirtualni Simowie, był jak najbardziej rzeczywisty Will Wright. Chodził do szkoły Montessori, gdzie nauczano przez zabawę i doświadczenie. Składał modele i grał w planszówki. Jego pierwszą grą było „Go”. Jako nastolatek zaczął składać roboty i zapragnął nimi sterować. W końcu kupił sobie Apple II i dzięki robotom poznał programowanie. Przy okazji doszedł do wniosku jak nieefektywny jest BASIC.

W wieku 20 lat stwierdził, że w zasadzie mógłby zacząć pisać gry, by obniżyć koszt posiadania komputera. Dwa lata później, czyli w 1982 roku, premierę miał C64. Wright uznał, że to platforma, która daje wszystkim równe szanse: nikt nie umiał na nią programować. Natychmiast kupił komputer i zaczął naukę. Zbiegło się to z jego przenosinami do San Francisco, dokąd udał się za swoją przyszłą żoną.

Wright uczył się programowania, projektując grę Raid on Bungeling Bay. Sprawdził, co da się zrobić na C64. Udało się przewijanie ekranu. Do tego zawsze lubił helikoptery. Dołączył je do odkrytej mechaniki i wyszło z tego niszczenie miast za pomocą śmigłowców. By było co niszczyć, należało najpierw miasta zbudować. To wymagało rozbudowy narzędzi edycyjnych. W pewnym momencie Wright zauważył, że dodawanie nitek dróg i stawianie klocków budynków sprawia mu znacznie więcej frajdy niż ich późniejsze niszczenie helikopterem. Postanowił później rozwinąć ten pomysł.

W 1984 roku z gotowym tytułem udał się do wszystkich trzech wydawców działających w okolicach San Francisco. Najbardziej przypadli mu do gustu ludzie z Brøderbund Software. Na zapiraconym rynku trudno było liczyć na kokosy, choć w porównaniu do dzisiejszych czasów honoraria stanowiły większą część ceny gotowej gry.

Po prostu koszty wydawców pozostawały wtedy na minimalnym poziomie. W USA sprzedało się ponad 20 tysięcy egzemplarzy. Jednak Raid on Bungeling Bay był jedną z pierwszych amerykańskich gier sprzedanych do Japonii i wydanych przez Nintendo na Famicoma. Kartridge gwarantowały zerowe piractwo, a 800 tysięcy sprzedanych egzemplarzy przyniosło Wrightowi pieniądze wystraszające na kilka lat życia i... swobodę twórczą.

PAMIĘTNE PIZZA PARTY

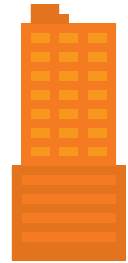
Od razu zaczął prace nad grą o powstawaniu miasta. Przeczytał ze 20 książek o urbanistyce, w czym pomogło wcześniejsze studiowanie architektury (nie ukończył jej podobnie jak dwóch innych kierunków). Inspirację czerpał z prac Charlesa i Ray Eamesów, Jane Jacobs, ale przede wszystkim dwóch naukowców: Chrisa Alexandra i Jaya Forrestera. Pierwszy z tej dwójki napisał wraz z Sarą Ishikawą i Murrayem Silversteinem książkę „Język wzorców” (uwaga: na papierze w formie hipertekstu) o architekturze, projektowaniu miast i dobrostanie społeczności miejskiej. Drugi z kolei, inżynier i profesor MIT, zajmował się symulacją wzajemnego oddziaływania elementów





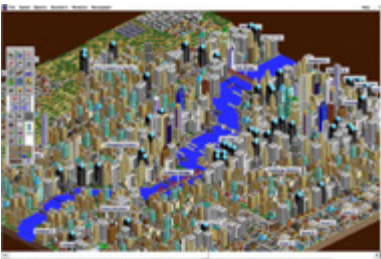
Prosty graf poniżej menu pokazuje, których stref mamy za mało, a których w nadmiarze.

„MYŚLĘ, ŻE GRANIE W BARDZIEJ OGÓLNYM SENSIE JEST JEDNYM Z GŁÓWNYCH SPOSOBÓW POMOCY W ROZUMIENIU ŚWIATA. PRAWDZIWEGO ŚWIATA”. WILL WRIGHT



Tak mogły wyglądać początki grupy CCC.

Jedną z podstawowych zasad budownictwa było oddalenie stref mieszkalnych i przemysłowych.



w systemach dynamicznych. Na podstawie tej teorii napisał „Urban Dynamics” i stworzył komputerowy model miasta w postaci liczby, czyli coś na kształt arkusza kalkulacyjnego. Wright za sprawą stworzonych narzędzi chciał przedstawić tę wizję zrównoważonego rozwoju miasta w formie gry. Miał nadzieję, że dzięki temu stanie się ona znacznie przystępniejsza i zainteresuje urbanistów oraz planistów.

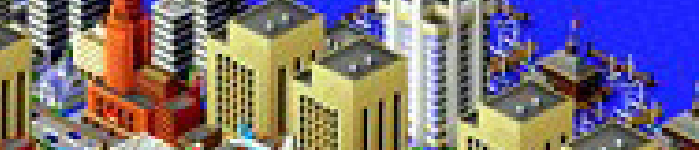
Zresztą inspiracji było więcej, bo Will Wright lubił projekty dotyczące kilku dziedzin nauki, gdzie pojawiały się kontrowersje lub ciekawe odkrycia. Na przykład pod względem złożoności i nawiązań do rzeczywistości fascynował się grami „Go” i „Game of Life” Johna Conowaya.



Opuszczone budynki miały w SimCity 2000 własne sprite’y, dzięki czemu od razu było widać, miejsca opuszczone przez mieszkańców lub najemców.

Katastrofy z kolei miały zapewne swe źródło w opowiadaniu Stanisława Lema „Wyprawa siódma, czyli o tym jak własna doskonałość Trurla do złego przywiodła” z „Cyberiady”, którą Wright czytał. Tam inżynier tworzy tyranowi miniaturowe państwo, by mógł dręczyć jego obywateli.

W 1985 roku gotowe było Micropolis na C64. Brøderbund Software uznał pomysł za ciekawy, ale w zaproponowanej formie niesprzedawalny. Potencjalnemu wydawcy nie podobał się w szczególności brak warunków zwycięstwa, w tamtych czasach niespotykany. Tymczasem Will Wright nic dodawać nie zamierzał, ponieważ jednym z jego



założeń było stworzenie gry otwartej. Korzystanie z niej miało przypominać interakcję z zabawką i dawać wolność eksperymentowania. Jednak próby zainteresowania grą innych wydawców nie powiodły się. Oprócz braku zakończenia gra miała według nich inne wady: brakowało zagadek i nie dało się strzelać.

W rozwiązaniu impasu pomógł przypadek. W 1986 roku podczas pizza party u znajomych Wright poznał Jeffa Brauna, który miał niewielką firmę amigową robiącą oprogramowanie do edycji fontów. Bardzo chciał jednak zainwestować w gry, a za sprawą Wrighta stało się to możliwe. Sprzedał swoją firmę za 100 tysięcy dolarów. Ojciec Brauna odpowiedział, że poważna firma technologiczna powinna mieć dwusylabową nazwę z „x” w środku. I tak w 1987 roku w miasteczku Orinda w Kalifornii powstał Maxis.

SYMULACJA SUKCESU

Maxis zainwestował w wersję nowej gry Wrighta na Amigę i Maca. W 1988 roku twórca wyjaśnił sprawę praw do Micropolis z Brøderbund Software (zgodzili się, by wrócili do twórcy), ale nie zakończyło to współpracy. Gdy przedstawiciele firmy Gary Carlston i Don Daglow zobaczyli grę, natychmiast podpisali umowę na dystrybucję. Maxis był wówczas bardzo mały, więc początkowo korzystał z pomocy w logistyce i rad życzliwych ludzi z Brøderbundu. To pod wpływem ich sugestii znalazły się w grze scenariusze z precyzyjnie określonymi celami. Współpraca trwała parę lat.

Gra ukazała się w lutym 1989 roku pod tytułem SimCity. W trakcie prac wprowadzono kilka marketingowych poprawek, ale sam pomysł pozostał niezmienny: nadal była to gra o budowaniu miasta z otwartym zakończeniem. To do gracza, łączącego funkcje planisty, burmistrza i boga, należało określenie priorytetów rozwoju: wielkość, dbałość o środowisko, brak korków, niska przepiętność. A przy tym trzeba było pilnować równowagi budżetu miasta i zapewnić szczęście mieszkańcom.

Gracz zaczynał w 1900 roku. Miał do dyspozycji menu wzorowane na programie MacPaint, a także ulice i koleje, trzy strefy zabudowy (mieszkalną, biznesowo-handlową i przemysłową) i budynki publiczne: elektrownie, komisariaty policji, remizy i stadiony. Po przekroczeniu pewnej liczby ludności mógł budować także porty i lotniska. Trzeba było tak kombinować, by mieszkańcy mieli gdzie mieszkać i pracować, a jednocześnie by strefy mieszkalnie nie sąsiadowały z przemysłowymi lub z elektrowniami. Przy okazji Wright przemycił własne przekonania: wsparcie dla transportu publicznego i niechęć do elektrowni jądrowych. Po zbudowaniu miasta można było

sprowadzać na nie katastrofy, co stało się kolejnym znakiem rozpoznawczym serii. Do dyspozycji graczy oddano powodzie, trzęsienia ziemi, pożary, tornada i potwory. Potem można było budować od nowa.

Dynamika sprzedaży SimCity wyglądała równie nietypowo jak sama formuła. Zazwyczaj gra sprzedaje się zaraz po premierze, a potem dynamika sprzedaży szybciej lub wolniej spada. W tym wypadku na początku nie było ludzi demolujących sklepy komputerowe. Sprzedaż była niewielka, ale stabilna. Trzeba pamiętać, że MacIntoshe i Amigi były w dużej części używane przez geeków i profesjonalistów. To zapewne sprawiło, że SimCity trafiło do dziennikarza Time'a i jako pierwsza gra doczekało się recenzji na łamach pisma. Od razu całokolumnowej i bardzo pochlebnej. Potem tematem zajął się także New York Times i sprzedaż wystrzeliła w górę. W październiku wirtualne miasta zaczęły rosnąć na IBM PC i C64, a później na niemal wszystkich istniejących wówczas komputerach i konsolach. Posypały się nagrody, których SimCity na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych zgarnęło kilkadziesiąt (w tym dwie za najlepszy program edukacyjny). Zachwyty krytyki pokrywały się z odczuciami graczy. W drugim roku liczba sprzedanych egzemplarzy przewyższyła tę z roku premierowego. Kolejny rok znów był lepszy. W sumie przez pierwsze trzy lata sprzedano się

milion egzemplarzy, a przez kolejne siedem – jeszcze 830 tysięcy.

Zdaniem Wrighta na powodzenie gry złożyło się kilka czynników. Po pierwsze każdy mógł określić swoje cele, dzięki czemu mocno identyfikował się z tworzonym miastem. Po drugie w odróżnieniu od większości ówczesnych produkcji SimCity traktowało o zagadnieniach, z którymi każdy się stykał na co dzień (kanalizacja czy natężenie ruchu ulicznego), a nie abstrakcjami w postaci walk ze smokami. Po trzecie było to połączenie zabawy z nauką, a formuła gry wręcz zachęcała do eksperymentów. Dlatego zdarzali się architekci ucący projektowania z wykorzystaniem SimCity lub szukający w nim inspiracji.

Wpływ produkcji Wrighta nie dotyczył jedynie środowiska urbanistów. SimCity dało początek gatunkowi city builderów, stanowiło punkt wyjściowy serii gier z początkiem Sim w tytule, ale też zainspirowało twórców takich produkcji jak Civilization czy Master of Orion. Jako pierwsze przyciągnęło graczy spoza grupy hardkorowców, w tym dorosłych i kobiety. Można je uważać za praprzodka obecnych gier społecznościowych. Nie w sensie trybu multi, ale wciągnięcia do zabawy ludzi uważających wcześniejsze gry albo za zbyt dziecinne, albo za nieinteresujące.

CZAS EKSPERYMENTÓW

Po sukcesie Will Wright nie zajął się sequelem, choć przeczytał wszystkie listy, jakie nadesłali gracze. Większość z fanów miała podobne życzenia: zróżnicowania wysokości terenu, dodania szkół, podziemnych wodociągów i kanalizacji. Jednak SimCity zaczęło go nudzić.

„ZDAŁEM SOBIE SPRAWĘ, ŻE KOMPUTERY SĄ ZNAKOMITYM NARZĘDZIEM DO ROBIENIA MODELI DYNAMICZNYCH, A NIE STATYCZNYCH”.

WILL WRIGHT





■ Potworowi niszczenie miasta pali się w ogniskach. Na szczęście w pobliżu stoi (jeszcze) remiza strażacka.

Wolał prowadzić eksperymenty ze skalą symulacji, z czego powstało kilka tytułów. SimEarth (1990) miał być dla dorosłych. Grę przyjęto chłodno. Może dlatego, że nie było tam gry, a sama symulacja. Ostatecznie trafiła w gusta 12-latków. W SimAnt (1991), dobrze przyjętej symulacji mrowiska inspirowanej pracami biologa Edwarda O. Wilsona, Wright tyle czasu poświęcił na modelowanie relacji mrówek, że kilka lat później wykorzystał te mechanizmy w The Sims. W SimLife (1992) można było tworzyć własne ekosystemy, zwierzęta i warzywa. Na przykład ślimaka giganta, który do przeżycia musiał pożreć kilkanaście drzew dziennie. Każdy organizm można było modyfikować na poziomie genetycznym. Gra otrzymała kilka nagród, ale nie stała się hitem na miarę SimCity.

W tych warunkach sequel był nieunikniony. Zadanie dodania wszystkich wspaniałości postulowanych przez graczy i pogłębienia gry bez jej komplikowania spoczęło pierwotnie na barkach Freda Haslama, współprojektanta SimEarth. Do sequeła użyto kodu SimEarth, ale dość szybko pojawiły się problemy. Kod gry okazał się niestabilny. Wright zmienił zdanie, dołączył do zespołu Haslama i prace ruszyły z kopyta. Tym razem w trakcie przygotowań nie skończyło się na czytaniu książek, ale przeprowadzono wiele rozmów z doświadczonymi specjalistami: planistami,

zarządcami policji, ludźmi od robót publicznych, nauczycielami. Po mniej niż roku gra była gotowa.

Wydane w 1993 roku SimCity 2000 było sequelem idealnym. Widok z góry został zastąpiony przez rzut dymetryczny (podobny do izometrycznego, ale ze spłaszczoną osią Z), w którym czarowały sprite'y budynków (opuszczone miały osobne!). Wszystkie główne życzenia graczy zostały uwzględnione. Budynki publiczne wzbogacono o metro, szkoły, biblioteki, muzea, mariny, więzienia, szpitale, ogrody zoologiczne i arkologie. Energię można było czerpać na przykład z elektrowni wiatrowych i wodnych. Przy tym kolejne rodzaje elektrowni należało stopniowo odkrywać. Budynki publiczne stawiało się teraz poza strefami, a same strefy zyskały dwie gęstości zabudowy i można było nadawać im dowolne kształty.

Pojawiły się także rozporządzenia, które z jednej strony pomagały szybko zmniejszać przestępczość czy bezrobocie, ale z drugiej ich realizacja sporo kosztowała. Można też było zwiększyć dochody miasta przez legalizację hazardu czy wlepianie mandatów. Te rozwiązania miały jednak wady: spowalniały rozwój stref biznesowych i mieszkalnych.

Praktycznym dodatkiem była gazeta. Pokazywała prozaiczne i nadzwyczajne wydarzenia z życia miasta, informowała o problemach mieszkańców w postaci ankiet i skarg, a zabawne tytuły i artykuły (niekiedy całkiem od czapy) zapewniały uśmiech w trakcie budowy metropolii.

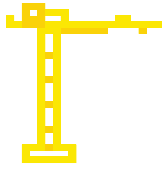
W ciągu trzech miesięcy od premiery sprzedano więcej SimCity 2000 niż oryginału przez dwa lata. Po sześciu miesiącach licznik wskazywał 3,6 miliona egzemplarzy. Nagród przyznano znacznie mniej niż pierwowzorowi, ale SimCity 2000 trafiło na przykład do ekspozycji stałej Museum of Modern Art. Jednak najbardziej wymiernym sukcesem SimCity 2000 było wejście Maxisu na giełdę i przeprowadzka firmy w 1994 roku do biura w Walnut Creek. Wkrótce pracowało w nim 240 osób, portując tytuł na wszystkie możliwe platformy komputerowe i konsolowe, generując dodatki (scenariusze wielkich katastrof i narzędzie SimCity Urban Renewal Kit do modyfikowania budynków z gry) i... robiąc kolejne dziwne gry.

W tamtym czasie powstały:

- SimFarm (1993), gdzie sadiło się, hodowało i zbierało z uwzględnieniem pór roku i zjawisk pogodowych,
- SimRefinery (1993) - symulacja rafinerii przygotowana na zamówienie Chevronu,
- Sim Health (1994) pokazujące założenia reformy systemu ochrony zdrowia Billa Clintona,
- SimIsle (1995) - ratowanie lasów deszczowych w scenariuszach rozgrywanych na ponad 40 wyspach,
- SimTown (1995) z mechaniką jak SimCity, ale w mniejszej skali i z przeznaczeniem dla dzieci,
- SimPark (1996) symulacja parku z dzikimi zwierzętami, który budowało się od zera,
- SimGolf (1996) budowa pól golfowych, na których można było zagrać w trybie multi,
- SimCopter (1997) nawiązanie do pierwszej gry Wrighta, czyli latanie helikopterem, ale tym razem z pomocą ludności miasta; gra znana z tego, że pojawił się w niej język francuski, stanowiący połączenie francuskiego, angielskiego, łaciny i tagalskiego, jednego z popularniejszych języków na Filipinach.
- Streets of SimCity (1997) - gra samochodowa, która wyglądała koszmarnie i była pełna błędów.



„TYM, CO PRZYCIĄGNĘŁO MNIE DO INTERAKTYWNEJ ROZRYWKI, BYŁO WYZWOLENIE KREATYWNOŚCI GRACZA”. WILL WRIGHT



„WIELE RAZY SYMULOWALIŚMY RZECZY NIE TAK, JAK ONE DZIAŁAJĄ, ALE JAK LUDZIOM WYDAJE SIĘ, ŻE DZIAŁAJĄ, BY GRA DOSTARCZAŁA ROZRYWKI”. WILL WRIGHT



W 2002 roku SimCity 3000 „zagrało” w kampanii mającej wyłonić prezydenta Warszawy. Wygrał Lech Kaczyński.

Spadające wpływy z SimCity 2000 nie mogły pokryć tak licznych produkcji, z których większość była finansowymi klęskami.

OD ŚCIANY DO ŚCIANY

Dotąd najlepszym lekarstwem na kłopoty finansowe była kolejna

W SimCity 3000 zdecydowanie łatwiej było zrobić tornado niż rondo.

Okolice podatne do zamieszkania przez kosmonautów. Ceny ziemi astronomiczne.



wersja SimCity. I ta zaczęła powstawać. Słowem kluczem w branży była wtedy grafika 3D, więc właśnie ten haczyk miał przyciągnąć graczy. Kłopot polegał na tym, że przygotowany prototyp gry nie miał szans ruszyć na komputerze średniej klasy. Wersja zaprezentowana na targach E3 w 1997 roku zrobiła fatalne wrażenie. Wright nie uczestniczył w przygotowaniu gry i obawiał się, że wypracowana reputacja serii legnie w gruzach.

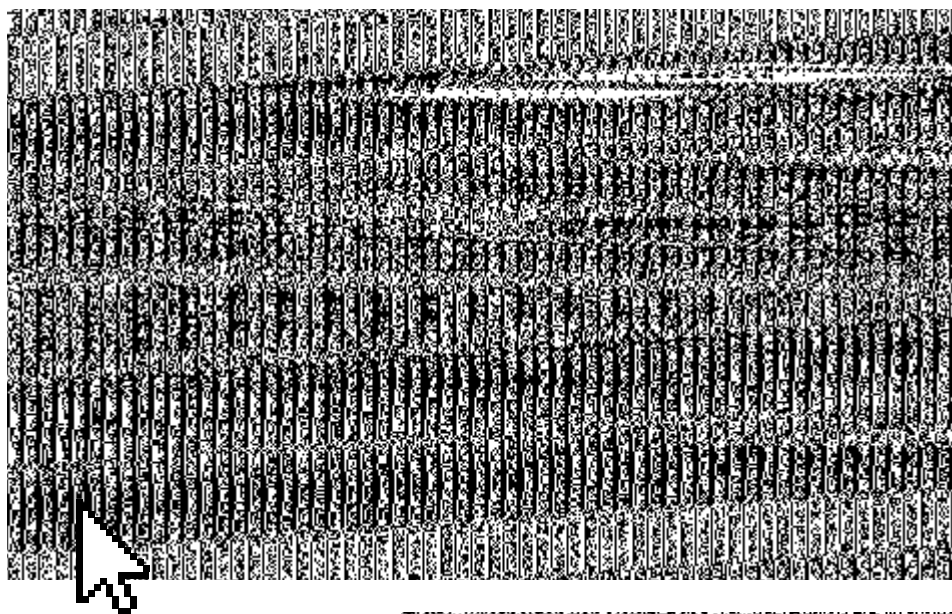
Ponieważ gra była daleka od ukończenia, a sytuacja finansowa stawała się trudna, Maxis poszukał inwestora. Wybór padł na Electronic Arts, które w 1997 roku wyłożyło 125 milionów dolarów na przejęcie. Jeff Braun zainkasował swoją część i odszedł z firmy. Nowy właściciel zwolnił niemal połowę pracowników i zakończył dziwne projekty. Skierowana do zarządzania Maxisem Lucy Bradshaw uznała, że siła serii nie leży w grafice, ale w symulacji miasta. To przywróciło prace nad grą na właściwe tory.

Mimo powrotu do sprite'ów i dimetrycznej perspektywy wydane w 1999 roku SimCity 3000 wyglądało olśniewająco. Urzekająca kolorami oprawa graficzna doprawiona

orkiestrową ścieżką muzyczną kryła nieco ulepszeń i kilka problemów. Po stronie plusów na pewno należy zapisać osadzenie miasta w regionie wsparte czterokrotnym zwiększeniem mapy. Można było łączyć infrastrukturę z sąsiednimi miastami i handlować energią elektryczną, wodą i ściekami. Pojawiła się także gospodarka odpadami. Dużo lepiej wyglądała symulacja cen ziemi. Twożyły się wyraźne obszary zamieszkałe przez elitę finansową, klasę średnią i biedotę skupioną w slumsach. Dodano historyczne budowle upiększające miasto. Znalazły się wśród nich Partenon, Notre-Dame, wieże World Trade Center i wieża Eiffla. Można było stawiać także budowle, które ujemnie wpływały na rozwój miasta, jak na przykład baza wojskowa, i otrzymywać z tego tytułu odszkodowania. Ułatwieniem w zarządzaniu były petycje mieszkańców do magistratu. Pojawiały się w nich problemy najbardziej dokuczające Simom.

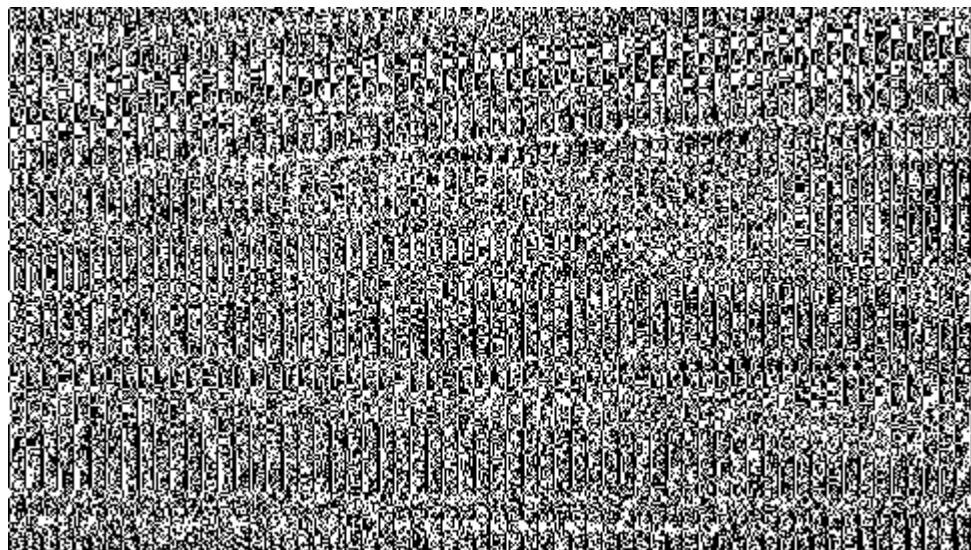
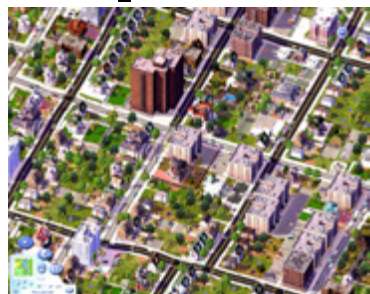
W SimCity 3000 nieco więcej było minusów, które poznawało się podczas dłuższej gry. Strefy podzielono niepotrzebnie na trzy gęstości zabudowy, co nie przyniosło nic poza





Wypadki pociągów najczęściej prowadzą do pożarów. Stąd intensywne bicie piany przez strażaków.

W trybie MySim można prowadzić samochód, a nawet zaliczyć czołowo dzwona, przyciągając gromadkę gapiów.



skomplikowaniem gry. Narzędzia kształtowania terenu były uciążliwe w użyciu, a psujące się wodociągi wymagały ciągłego nadzoru i mikrozarządzania. Wprowadzeni do gry doradcy mieli zwracać uwagę gracza na potrzeby miasta w swoich dziedzinach, ale ciągle kłócili się o priorytety, co szybko stawało się męczące. Zniknęły gazety, a informacje zaczęły się pojawiać przewijającym na dolnym pasku. Zazwyczaj były one humorystyczne. Przy szybkim przewijaniu trafiało się często na pointę, a ważna część merytoryczna przelatywała niezauważona, co stawało użytecznością takiego prezentowania informacji pod znakiem zapytania.

Wady nie przeszkodziły w sprzedaży 4,6 miliona egzemplarzy i zdobyciu tytułu najlepiej sprzedającej się gry roku. Za sprawą tego sukcesu firma znów wyszła na prostą. Do tego społeczność graczy jeszcze raz pokazała swoją kreatywność. Wykorzystując dostępne narzędzia do edycji, dostarczała mnóstwo modeli

budynków aż do premiery kolejnej części.

SimCity 4 ukazało się w styczniu 2003 roku. Tym razem gracze otrzymali przemyślaną i zrównoważoną symulację żywego współczesnego miasta pokazaną w 3D (z domieszką 2D), która... była całkowicie nieprzystępna dla początkujących. Próbowano rozwiązać ten problem wydanym dziewięć miesięcy po premierze dodatkiem Godziny szczytu, w którym znalazły się między innymi mikroanalizy natężenia ruchu i trasy transportu publicznego pokazujące, jak Simowie jeżdżą do pracy. Udało się to tylko częściowo. Za to każdy, kto zdołał opanować zasady tworzenia metropolii, otrzymywał

W SimCity 4 ludzie umieją się bawić.



bardzo ciekawą i kompetentną symulację z trzema trybami: boskim (przekształcanie terenu i katastrofy), burmistrzowskim (rozbudowa miasta i prace terenowe za pieniądze) i MySim. W tym ostatnim można było grać w uproszczoną wersję The Sims i to nawet Simami importowanymi z tej siostrzanej gry.

Nadal silny akcent położono na współpracę regionalną. Poza tym pojawił się cykl dnia i nocy, w końcu można było wznosić budynki na zboczach, a tereny rolnicze stały się osobną odmianą strefy przemysłowej. Ulice powstawały automatycznie wraz z wyznaczaniem stref, ponieważ większość budynków musiała do nich przylegać.

Szczegółowość symulacji polegała chociażby na tym, że większość budynków publicznych można było rozbudowywać, zwiększając ich zasięg działania. Można go też było ograniczać, a fundusze przydzielano się nie na cały dział, na przykład ochronę zdrowia czy edukację, ale na poszczególne placówki, dostosowując wydatki do potrzeb okolicznych mieszkańców.

Z minusów można wymienić brak możliwości budowania ulic biegnących łukiem. Oczywiście było tak, jeśli nie sięgnęło się po mody. Dzięki nim budowało się nawet ronda. Niektórzy twierdzili, że przy odpowiednim samozaparcu każdy mógł odtworzyć swoje rodzinne miasto.

Tę część gry Will Wright także jedynie konsultował. Jej nieprzystępność i lekkie problemy techniczne (początkowo lubiała wychodzić do systemu) nie przeszkodziły w zebraniu bardzo dobrych ocen. Electronic Arts też powinno być zadowolone po sprzedaniu 2 milionów egzemplarzy (według „The Open Source Future” z października 2009 roku). Nie zmieniło to faktu, że w rok po premierze SimCity 4 siedziba Maxis w Walnut Creek została zamknięta, a pracowników przeniesiono do biur Electronic Arts w Redwood City.

Wright był przekonany, że w SimCity 4 przesadzono z poziomem trudności, więc kolejna produkcja serii z założenia miała być dużo łatwiejsza. Jej opracowanie powierzono Tilted Mill Entertainment, ponieważ Maxis skupił się wtedy na Spore. Firma miała na koncie dość dobrze przyjęte city buildery: Immortal Cities: Children of The Nile i Caesar IV.

Gracze mogli ocenić efekt tych wysiłków w listopadzie 2007 roku. W SimCity Societies zrezygnowano z klasycznej rozbudowy miast, wyznaczania stref, ciągnięcia linii energetycznych i wodociągów. Zamiast tego pojawiło się zarządzanie społecznościami z wykorzystaniem sześciu energii: kreatywności, władzy, zamożności, produktywności, duchowości i wiedzy. W grze było ponad 300 budynków, które te energie zwiększały lub zużywały. Rozwój miasta w określonym kierunku nadawał mu inny wygląd, a wykonywanie zadań odblokowywało kolejne budynki. Na przykład miasto z dominującą energią władzy stawało się ponure i miało na ulicach mnóstwo kamer śledzących obywateli.

Przy tym panował niesamowity bałagan co do funkcji budynków. Na przykład Laboratorium Artefaktów Obcych zużywało energię wiedzy, a Laboratorium Astrofizyczne ją zwiększało. Gra polegała zatem na przeglądaniu listy budynków pod względem ich własności „energetycznych”. Przy okazji można było na przykład odkryć, że remiza strażacka dostarcza pieniędzy! Oprócz budynków energię generowały także dekoracje w określonym stylu. By dawały efekt, można je było nawet zwać na kupę w jednym miejscu przy ulicy. Do tego energie nie miały żadnego wpływu na szczęście mieszkańców. Nie istniał problem bezrobocia, choć pracował tylko niewielki odsetek Simów. Na dokładkę na początku gra miała problemy techniczne i wywalała się do systemu przy bardziej rozbudowanych miastach, czego sam doświadczyłem. Z ładnej grafiki, bardzo dobrej oprawy dźwiękowej i prostego interfejsu cieszyli się niezaawansowani gracze.

„PROBLEMEM NASZEGO SYSTEMU EDUKACJI JEST WĄSKIE PODEJŚCIE DO TEGO, CZYM JEST NAUKA”. WILL WRIGHT

Dla miłośników serii gra nie miała nic z ducha poprzedników i była nadmiernie uproszczona. Prasa też głównie krytykowała, choć oceny oscyływały wokół 60 procent. Dwoma tropami wskazującymi na komercyjną porażkę jest brak jakiegokolwiek informacji o wielkości sprzedaży i niezaliczenie tej gry do kanonu serii.

JAK PIĘKNA KATASTROFA

Na kolejną pełnoprawną część należało poczekać sześć lat. Podczas pokazów prasowych gra zatytułowana po prostu SimCity oczarowała dziennikarzy. Ich serca szturmem zostały zdobyte przez oszałamiającą grafikę, znakomitą muzykę, interfejs wzorowany na Google Maps ułatwiający prezentację danych na mapie oraz nowatorski silnik GlassBox. Ten ostatni miał zapewniać rewolucyjną technologię symulacji opartą na analizie statystyk wysokiego poziomu, która według zapowiedzi pozwalała na śledzenie życia każdego z mieszkańców miasta. Rozbudowany edytor dróg umożliwiał po raz pierwszy w historii serii ich budowę po łuku, a ich szerokość określała gęstość zabudowy przylegającej strefy. Drogi dostarczały też wodę, prąd i odprowadzały ścieki. Nadal ważna

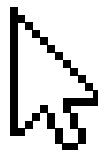
była współpraca regionalna. Można było budować wielkie dzieła (na przykład międzynarodowy port lotniczy lub ogromną elektrownię słoneczną), które służyły całemu regionowi. Podczas E3 w 2012 roku gra zgarnęła osiem nagród na 24 nominacje. Co prawda pojawiały się obawy, że wymagane do gry stałe połączenie online nie jest dobrym pomysłem, ale komunikaty firmy rozwiewały je w stylu: „Wyciągnęliśmy wnioski z problemów konkurencji z Diablo III i jesteśmy dobrze przygotowani”. W lutym 2013 roku przeprowadzono próby serwerów z obciążeniem 100 000 graczy. Wypadły pomyślnie.

Dzień prawdy nadszedł 5 marca 2013 roku, gdy ruszyła sprzedaż. Okazało się, że serwery są niewydolne, a ludzie, którzy zapłacili 60 dolarów za grę, nie byli w stanie zagrać bez połączenia online. Po trzech dniach od premiery EA wstrzymało reklamową kampanię w sieci. Po niecałym tygodniu serwery w końcu zaczęły działać, ale gracze nadal doświadczali problemów. Wydawca dwoił się i troił, by je usunąć. W ciągu miesiąca ukazało się osiem łatek (do wersji 1.8). Mimo to gracze byli wściekli, a redakcje zaczęły obniżać wcześniej przyznane oceny.





✦ Któż nie zakochałby się w takim mieście? A jednak pod szkłem i stalą kryje się mnóstwo problemów.



uniemożliwiający dalszą grę. Z kolei John Walker z serwisu Rock Paper Shotgun rozmawiał z pracownikiem Maxisa, który potwierdził, że w grę można grać offline, i nie wiedział, dlaczego kierownictwo upiera się, że jest inaczej. Po opublikowaniu tej rozmowy przez mainstreamowe media kierująca Maxisem Lucy Bradshaw zmieniła argumentację. W rok po premierze gry w patchu 10.0 pojawił się w końcu tryb offline, czym firma ostatecznie przyznała rację graczom.

W parę miesięcy po premierze odeszło trzech głównych twórców gry. Jeden z dwóch głównych projektantów Ocean Quigley przyznał, że w decyzji pomogło mu spartaczenie premiery gry, z którą włożył mnóstwo miłości i uwagi.

Kłęska wizerunkowa nie oznaczała porażki handlowej. Jak przyznało Electronic Arts, do lipca 2013 roku sprzedano dwa miliony egzemplarzy. Sam Will Wright poznał grę oczami gracza, ponieważ w 2009 roku odszedł z firmy. Bardzo chwalił dzieło Oceana Quigley'ego, którego jeszcze sam zatrudniał, ale też przyznał rację graczom, że mają prawo być wściekli na brak dostępu do gry, za którą zapłacili. Stwierdził też, że w tej odsłonie nie chodzi o budowę miasta dużego, ale zamożnego.

W styczniu 2019 roku przypada trzydziesta rocznica wydania pierwszego SimCity. Jestem ciekaw, co z tej okazji przygotuje właściciel marki, by wykopnąć ją z wizerunkowego Rowu Mariańskiego, w jaki wpadła. ▀

Polygon, który początkowo przyznał 9,5/10, zmienił je na 8/10, a następnie na 4/10. Amazon.com, gdzie dzień po premierze średnia ocena wynosiła 1/5, na jakiś czas zawiesił sprzedaż gry online. EA postanowiło przeprosić graczy, oferując bezpłatnie wszystkim, którzy kupili grę przed 25 marca, jeden z ośmiu całkiem dobrych tytułów (między innymi Battlefield 3, Dead Space 3, Mass Effect 3 i Medal of Honor Warfighter).

Jeśli wydawało się, że wizerunek gry osiągnął dno, po uruchomieniu serwerów okazało się, że coś jeszcze puka od dołu. Silnik GlassBox, delikatnie mówiąc, nie działał jak należy. Wykorzystywał on agentów, czyli paczki danych, które były wizualizowane na ekranie. Na tej zasadzie obsługiwano wodę, prąd, ścieki, ruch uliczny, ale także Simów. Błędów było mnóstwo. Okazało się, że agent obsługujący Simów zawsze wybiera najkrótszą drogę z pracy do domu, przez co na jednej ulicy tworzą się monstrualne korki wkurzające Simów, a na sąsiednich ulicach nie ma ruchu. Śledzenie Simów prowadziło też do innego zaskakującego wniosku: wybierają najbliższą wolną pracę, a potem wracają do najbliższego wolnego domu. Przy okazji osoba wychodząca z domu jest kimś zupełnie innym niż osoba, która do niego weszła. Śledzenie Simów przestało mieć sens. Agenci byli też odpowiedzialni za to, że autobusy szkolne tłoczyły się na jednej ulicy, podczas gdy do niektórych przystanków nie docierały wcale. Wozy straży pożarnej potrafiły zablokować się wzajemnie, jadąc do tego samego pożaru, podczas gdy ogień trawił kolejne budynki. Poza tym okazało się, że można wybudować strefy mieszkalne bez żadnych biznesowych i przemysłowych. Unikało się w ten sposób wszystkich problemów, jakie niesie przemysł. Obywatele byli zadowoleni. Coś takiego nie dało się zrobić w poprzednich częściach. Tam bez obecności stref przemysłowych czy biznesowych mieszkalne nie rosły, bo ludzie nie sprowadzali się do miasta z potencjalnym bezrobociem. Przy tych wszystkich problemach narzekanie niektórych, że teren do zabudowy jest zbyt mały, wydawał się zwykłym czepialstwem.

Maxis starał się reagować na problemy. Kolejne patche ukazywały się odtąd średnio co miesiąc, przynosząc nową zawartość, poprawiając stare błędy i... dodając nowe. Tak było choćby z patchem 9.0 wydanym w grudniu. Rozwiązał problemy z korkami, ale doprowadził do zapychania ścieków. Jak napisał jeden z recenzentów: „Pod hałdą problemów bije słabo serce

gry, dostarczając rozrywki słabym, rytmicznym pulsem”.

Jednak największą wściekłość graczy wywoływała konieczność stałego połączenia online: przerywała grę, uszkadzała save'y. Uważali ją za formę antyprackiego zabezpieczenia, która komplikuje życie legalnym użytkownikom. Wzorem Simów z SimCity 3000 wystosowali w tej sprawie nawet oficjalną petycję za pomocą serwisu We the People, która ukazała się na stronie Białego Domu. Electronic Arts w oficjalnych komunikatach odpierało te ataki. Utrzymywało, że część online służy współpracy regionalnej i jest niezbędnym elementem rozrywki. Kłam temu zadał najpierw Stephen Totilo z Kotaku, który sprawdził, że tryb offline działa przez niecałe 20 minut, a potem włącza się kod

✦ Jednym z dużych problemów graczy w najnowszej edycji byli bezdomni. Na forach toczyły się dyskusje, jak się ich pozbyć z miasta.



76



84



86

SECRET

88



90



92

LEVEL

IBM BYŁ W 1956 ROKU NAJCENNIĘSZĄ FIRMA NA ŚWIECIE, JEJ AKCJE BYŁY WARTY TYLE, CO WSZYSTKICH POZOSTAŁYCH AMERYKAŃSKICH SPÓŁEK GIEŁDOWYCH RAZEM WZIĘTYCH.



HISTORYCZNA WOLTA

Historia powstania pecetów obfituje w dramatyczne zwroty akcji jak dobry kryminał. Kiedy śledzimy te dzieje, aż dziw bierze, że w węzłowych momentach historia nie potoczyła się innymi ścieżkami. Przez lata wielu głównych bohaterów traci na znaczeniu lub znika ze sceny i zastępują ich inni. Zwierzę zwane pecetem urywa się ze smyczy, a wszystko przez garść genialnie trafionych lub okrutnie chybionych decyzji.

 User Jama

Dawno, dawno temu, w roku 1973 w swoim centrum badawczo-rozwojowym w Palo Alto firma Xerox dysponowała urządzeniem, które śmiało mogło rozpocząć rewolucję komputerów osobistych.

Model Alto, nazywany przez inżynierów „małym systemem komputera osobistego”, miał myszkę, graficzny interfejs użytkownika, edytor tekstu zwany Bravo, edytor grafiki zwany

Draw oraz sieciową trójwymiarową strzelankę Maze War. To tak jakby dzisiaj nasz sąsiad z mieszkania obok trzywał w garażu latający samochód, ale nie wyjeżdżał nim na miasto, tylko skrywał pod plandeką. Przecież myszka, GUI i inspirowany Bravo edytor tekstu Word pojawiły się ponad dekadę później, a strzelanki 3D prawie dwie dekady później, począwszy od gry Catacomb 3-D.

Dlaczego firma, mając taką bombę atomową, nie wypuściła Alto na rynek i pozostał on wyłącznie ciekawostką badawczą dla własnych inżynierów oraz wybranych uniwersytetów? Xerox nie małe pieniądze zarabiał na biurowych drukarkach laserowych i maszynach do kopiowania. Zresztą od nazwy tej firmy wzięto się słowo „ksero”. Ważni panowie w garniturach uznali, że rozpowszechnienie elektronicznej obróbki dokumentów byłoby zagrożeniem dla dokumentów drukowanych i po prostu zamieśli Alto pod dywan, żeby nie brudził. W 1979 roku Xerox wypuścił na rynek komercyjną wersję Alto pod marką „Star”, ale zaporowa cena rzędu 16 tysięcy dolarów - zapewne by dalej chronić biznes związany z tradycyjnym drukiem - sprawiła, że nikt go nie kupował.

Futurystyczne pomysły nie poszły jednak zupełnie na zmarnowanie. Również w 1979 roku centrum badawczo-rozwojowe Xerox odwiedził 24-letni Steve Jobs z Apple. Nie ukrywał swojego podniecenia, oglądając demonstrację Alto. Miał wtedy powiedzieć: „Siedzicie tu na kopalni złota”. Graficzny interfejs użytkownika użyty w Alto tak zainspirował Jobsa, że w 1984 roku wypuścił na rynek komputer Apple Macintosh z bardzo podobnym graficznym interfejsem.

IBM 403, WIELKA ELEKTROMECHANICZNA
MASZYNA KSIĘGOWA
Z LAT PIĘCDZIESIĄTYCH, POTRAFIŁ
PRZETWARZAĆ DWIE KARTY DZIURKOWANE
NA SEKUNDE.





KONSOŁA WOJSKOWA Z LAT
SZEŚCZDZIESIĄTYCH DO MONITOROWANIA
PRZESTRZENI POWIETRZNEJ. PISTOLETEM
ŚWIETLNYM OZNACZANO OBIEKTY NA
MONITORZE.



ORYGINALNY IBM PC Z ROKU 1981. TO WŁAŚNIE MODEL 5150 JEST
NESTOREM WSZYSTKICH WSPÓŁCZESNYCH PECETÓW. CHOĆ PO BLISKO
CZTERDZIEŚTU LATACH NIE KOJARZA SIĘ ONE JUŻ Z MARKĄ IBM.

IBM PC JUNIOR Z ROKU 1984 MIMO
KOLOROWEJ GRAFIKI I LEPSZEGO
DZWIĘKU OKAZAŁ SIĘ KLAPĄ, BO
NIE BYŁ W PEŁNI KOMPATYBILNY
Z IBM PC.

Dzisiaj Apple to największa firma świata, która w 2018 roku jako pierwsza przekroczyła wartość biliona dolarów. Z perspektywy czasu wizyta Jobsa w Xerox wyglądała jak wpuszczenie lisa do kurnika. Jak poważni biznesmeni z Xerox do tego dopuścili? W zamian za odwiedziny Jobsa i jego inżynierów Xerox dostał prawo zakupu akcji Apple przed wejściem firmy na giełdę w 1980 roku. Transakcja opiewała na 100 tysięcy akcji w cenie 10 dolarów za sztukę, o 12 dolarów taniej niż na giełdowym debiucie. Pewnie wtedy wydawało się to dobrym interesem.

Zanim jednak na scenie pojawia się Mac, w sierpniu 1981 roku znana i szanowana na rynku poważnych maszyn obliczeniowych firma International Business Machines wypuszcza na rynek model IBM 5150 Personal Computer. Cena wynosiła 1565 dolarów i choć w przeliczeniu na dzisiejszą wartość dolara byłoby to ze trzy razy więcej zielonych, to mogła być uznawana za przystępną. To właśnie to nudne szare pudełko było kamyczkiem, który rozpoczął lawinę.

Model 5150 nie był pierwszym mniejszym komputerem IBM. W 1975 roku premierę miał IBM 5100 zwany przez twórców komputerem przenośnym. Na sprzęt osobisty miał zdecydowanie zbyt wysoką cenę. Zależnie od konfiguracji pamięci i języka programowania - do wyboru APL i BASIC - wynosiła od 8975 do 19 975 dolarów. Trzy lata później ukazał się IBM 5110, a za kolejne dwa lata IBM 5120 zwany komputerem profesjonalnym. Oba w zbliżonych widełkach cenowych. Firma w tym samym czasie sprzedawała duże systemy komputerowe, takie jak IBM System/370, gdzie cena pojedynczej instalacji wynosiła orientacyjnie od 2 do 4,5 miliona dolarów. Co zrozumiałe, to takie bestie były oczkiem w głowie zarządu i napędzały przychody koncernu, a nie eksperymenty z małymi komputerkami zabawkami.

Projekt nowego komputera osobistego stanął na forum komitetu inwestycyjnego firmy w lipcu 1980 roku, czyli rok przed premierą. Prezentujący Bill Lowe, dyrektor laboratorium systemów podstawowych, postawił sprawę jasno: aby projekt się udał, należy wykorzystać dostępne na rynku gotowe komponenty, takie jak procesory, oraz nawiązać współpracę z firmami zewnętrznymi w zakresie oprogramowania. Inaczej w molożu takim jak IBM rzecz ugrzęźnie w biurokracji i procedurach, a na koniec będzie zbyt droga. Decyzja o zastosowaniu





XEROX ALTO Z 1973 ROKU. W KTÓREJŚ Z ALTERNATYWNYCH RZECZYWISTOŚCI TO, CO MY OKREŚLAMY PECETAMI, TAM NAZYWAJĄ ALTAMI, A MONITORY TYCH MASZYN USTAWIONE SĄ PORTRETOWO.



KARTRIDŻ TASMOWY Z 1974 ROKU. ZWINIĘTA WENNAŁRZ SZPULA TASY O DŁUGOŚCI 20 METRÓW MOGŁA POMIEŚCIC OKOŁO 50 MB ARCHIWIZOWANYCH DANYCH.

IBM 3850 mass storage system c
(50 MB) UC 100



NA TŁE WSZECHOBECNYCH WÓWCZAS CZCIONEK O STAŁEJ SZEROKOŚCI MAC WYRÓZNIŁ SIĘ PRZYJEMNYMI DLA OKA CZCIONKAMI PROPORCJONALNYMI.



APPLE MACINTOSH. NA OFICJALNEJ PREZENTACJI STEVE JOBS, UBRANY W GARNITUR, KOSZULĘ I MUSZKĘ, WYJĄŁ MACA Z TORBY. TĘ UM OSZALAŁ PRZY DEMONSTRACJI SYNTEZATORA MOWY.



po raz pierwszy innych niż wyprodukowanych przez IBM procesorów i oprogramowania była brzemienne w skutki. Można tylko się domyślać, że przeszła przez głosowanie kierownictwa, ponieważ dotyczyła niszowego produktu firmy. Gdyby z podobną propozycją ktoś wyskoczył w stosunku do komputerów mainframe, byłaby zapewne z miejsca ustrzeżona jako niedorzeczna i niezgodna z wartościami firmy.

Od początku cechą IBM PC była otwarta architektura, która umożliwia wykorzystywanie urządzeń peryferyjnych, kart rozszerzeń i oprogramowania firm trzecich. Pełna otwartość nie była tylko wymysłem inżynierów czy miękkich serc dżentelmenów z zarządu firmy. Ważnym powodem był też tak zwany dekret zezwalający z roku 1956. IBM był wtedy najbardziej wartościową firmą na świecie, jego akcje miały mniej więcej taką wartość, jak wszystkie pozostałe amerykańskie spółki giełdowe razem wzięte. Firmę czekał proces antymonopolowy. Zarzucano jej różnorakie praktyki ograniczające konkurencję na rynku systemów do kart dziurkowanych oraz elektronicznych maszyn do przetwarzania danych. Doszło jednak do porozumienia z rządem USA, czego efektem był właśnie wspomniany dekret, nakładający różnorakie zobowiązania na IBM. Jednym z nich był obowiązek dostarczania specyfikacji oraz dokumentacji technicznej każdemu, kto posiada, naprawia, utrzymuje lub dystrybuuje sprzęt komputerowy IBM.

Aby zrozumieć w pełni kontekst, trzeba dodać, że w czasie, kiedy rozdzielił się IBM PC, trwało wielkie postępowanie antymonopolowe przeciwko telekomunikacyjnej firmie AT&T, które zakończyło się wymuszonym podziałem firmy w 1982 roku. Podobny scenariusz mógł spotkać IBM, gdyby ostentacyjnie zrobił ze specyfikacji komputera osobistego obłąkaną twierdzą i od początku wykluczył konkurencję poprzez patenty. Decydenci woleli dmuchać na zimne. Kalkulacja mogła

PLYTA GŁÓWNA APPLE I. PROJEKT ORAZ RĘCZNA ROBOTY STEVE'A WOZNIAKA. TAK ZACZYNAŁA FIRMA, KTÓRA DZISIAJ WARTĄ JEST PONAD BILION DOLARÓW.



„ZA KAŻDYM RAZEM, GDY POSUWALIŚMY SIĘ NAPRZÓD W IBM, TO DLATEGO, ŻE KTOŚ CHCIAŁ ZARYZYKOWAĆ, POŁOŻYĆ GŁOWĘ NA BLOKU I SPRÓBOWAĆ CZEGOŚ NOWEGO.”

THOMAS J. WATSON, PREZES IBM W LATACH 1949-56

być taka, że otwarta specyfikacja napędzi naśladowców, którzy spopularyzują standard, a IBM zachowa nad wszystkim kontrolę, tak jak z sukcesem robił to przez lata na rynku dużych komputerów. Tylko, jak się okazało, pecety mnożyły się jak króliki, a nie jak słonie.

Pierwsza decyzja, która ustawiła rynek na kolejne dekady, to wybór partnera do procesora. Założenia projektowe były takie, że ma być on 16-bitowy, aby nie ograniczać pamięci do 64 kB, jak to miało miejsce w procesorach 8-bitowych. Procesor musiał być dostępny od razu w dużych ilościach wraz z układami peryferyjnymi. Pożądane było też, żeby IBM pracował z tym dostawcą wcześniej i znał jego sprzęt, a nie szkolił się od nowa. Ostatnie wymaganie to dostępność gotowego oprogramowania na dany procesor. W zasadzie w grę wchodził tylko Intel 8086 lub Motorola 68000. Motka była nowsza, mocniejsza, ale blisko trzykrotnie droższa. Intel byłby odpowiedni, ale pojawiły się obawy kierownictwa, czy też nie jest zbyt mocny. Aby zdecydowanie pozycjonować sprzęt PC w niższej kategorii niż większe komputery IBM, wybrano o oczko słabszy układ

Intel 8088, który miał wewnętrznie taką samą 16-bitową architekturę jak 8086, ale tylko 8-bitową szynę danych.

Dodatkowo w 1982 roku IBM zainwestował 250 milionów dolarów w akcje kulejącego Intela, aby zapewnić mu finansowanie na badania i rozwój kolejnych generacji procesorów do IBM PC. Inwestycja okazała się opłacalna podwójnie, bo założony cel strategiczny został osiągnięty, a po kilku latach akcje Intela sprzedane z zyskiem. A sam Intel przez współpracę z IBM został wywindowany na szczyt, stając się na długie lata największym producentem układów scalonych. Zdetronizował go dopiero w 2018 roku koreański Samsung.

Nowy komputer osobisty potrzebował systemu operacyjnego. Standardem dla mniejszych komputerów był wtedy CP/M - Control Program for Microcomputers. Jego twórcą Gary Kildall oraz jego firma Digital Research Inc. byłyby naturalnym wyborem. Do spotkania między firmami doszło, choć sam Kildall nie stawił się. Jak sam później twierdził, był na innym spotkaniu biznesowym, a złośliwi twierdzili, że wyszedł polatać swoim samolotem.

Rozmowy z ramienia firmy prowadziła jego żona, która podobno odmówiła podpisania jednostronnej umowy o zachowaniu poufności, zapewne obwarowanej drakońskimi karami za każde naruszenie. Bez zapewnienia poufności IBM nie chciał wyluszczyć, o co chodzi, a negocjacje skończyły się, zanim się zaczęły. Digital Research bez oglądania wyrzucił do śmietnika wygrywający los na loterii. Mimo niezaprzeczalnych zasług dla branży komputerowej marka zniknęła, wykupiona przez Novella w 1991 roku.

Traf chciał, że ówczesny prezes IBM John Opel zasiadał w Komitecie Wykonawczym znanej charytatywnej organizacji United Way of America. W tym samym Komitecie służyła również Mary Maxwell Gates, która prawdopodobnie wspomniała swemu koledze o dynamicznie rozwijającej się firmie syna. Pierwotnie IBM chciał zakupić od Microsoftu tylko języki programowania: BASIC, COBOL, Fortran i Pascal. Ostatecznie strony dogadały się na 45 000 dolarów za system operacyjny, 310 000 dolarów za języki oraz 75 000 dolarów za adaptacje, testy i konsultacje. IBM prawdopodobnie spodziewał się dużo wyższych opłat, w szczególności za każdą kopię oprogramowania, co być może uśpiło jego czujność. Nie wymógł wyłączności i pozwolił firmie Microsoft zachować prawo do licencjonowania oprogramowania, w tym systemu operacyjnego, innym

HEJ STEVE, TYLKO DLATEGO, ŻE WŁAMAŁEŚ SIĘ DO SKLEPU XEROXA PRZED MNA I ZABRAŁEŚ TELEWIZOR, NIE OZNACZA, ŻE JA NIE MOGĘ WEJŚĆ PÓZNIJ I ZABRAĆ WIEŻY STEREO" BILL GATES, PREZES MICROSOFTU (1975-2000)

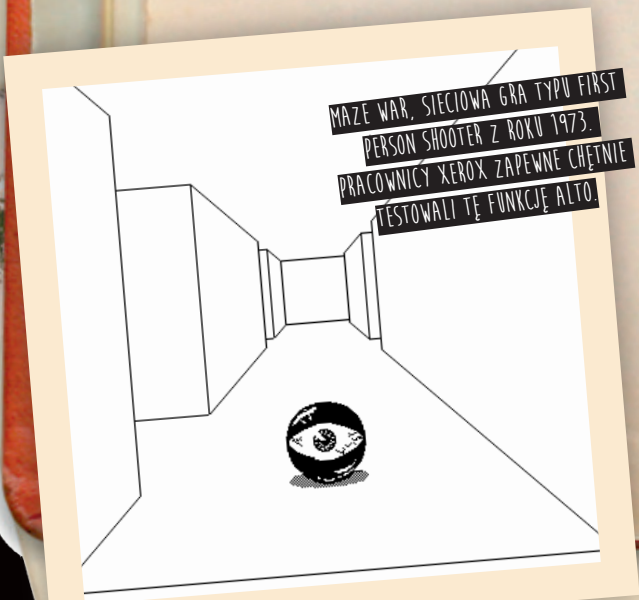
producentom sprzętu. Najwyraźniej nie sprawdził też należyście potencjalnego partnera, bo w momencie podpisywania kontraktu Microsoft nie miał w swoim portfolio systemu operacyjnego. Czyżby dla IBM aż tak ważne było dopieczenie Kildallowi?

Napisanie przez Microsoft od zera systemu operacyjnego w czasie krótszym od jednego roku było nierealne. Firma zakupiła więc kłona systemu CP/M od firmy Seattle Computer Products w cenie 10 000 dolarów plus dodatkowe 15 000 dolarów za każdą firmę licencjobiorcą. Pierwotnie rzecz nazywała się QDOS od Quick and Dirty Operating System. IBM zmienił nazwę na PC DOS i dodawał go do IBM PC w cenie 40 dolarów. A Microsoft sprzedawał ten sam system każdemu innemu chętnemu dostawcy sprzętu. Producentom komputerów bili się o udziały w rynku, a Microsoft zarabiał na każdej sztuce za sprawą oprogramowania. Dzisiaj jest jedną z największych i najbardziej dochodowych firm branży IT.

Aby sprzęt działał z systemem operacyjnym, potrzebny był jeszcze jeden ważny element i ten IBM zachował już tylko dla siebie, a przynajmniej takie były intencje. BIOS, czyli Basic Input Output System, do dziś widzimy w akcji na samym początku uruchamiania komputera, zanim załaduje się system operacyjny. W oryginalnym IBM PC funkcją BIOS było dodatkowo pośredniczenie pomiędzy systemem operacyjnym a sprzętem. Jeśli oprogramowanie byłoby napisane zgodnie z zaleceniami IBM, czyli bez bezpośrednich odwołań do sprzętu, tylko poprzez BIOS, to po zmianach sprzętu na przykład w kolejnym modelu, oprogramo-

wanie dalej funkcjonowałoby bez konieczności dokonywania żadnych zmian. Była to metoda wolniejsza, ale zapewniająca kompatybilność. Jak się również wydawało, skoro IBM zastrzegł BIOS, a całe oprogramowanie odwoływało się do niego, temat nieautoryzowanego kopiowania sprzętu był załatwiony.

Jak czas pokazał, stało się inaczej. Oczywiście przekopiowanie żywcem kodu BIOS z kości IBM do własnej narażało kopiującego na kosztowny proces z IBM. Podobnie jak korzystanie ze szczegółowej dokumentacji IBM. Rozwiązaniem było zastosowanie metody „czystego pokoju”. W pierwszym etapie osoba, która czytała dokumentację IBM oraz robiła reverse engineering kodu BIOS, pisała specyfikację. Specyfikacja ta nie mogła sugerować sposobu implementacji i była pod tym kątem sprawdzana przez prawników. Następnie taką specyfikację przekazywano do programistów, którzy nie zetknęli się wcześniej z BIOS i dokumentacją IBM. Programiści pisali na nowo BIOS, który działał tak samo, ale był napisany od podstaw.



Welcome, IBM. Seriously.

Welcome to the most exciting and important marketplace since the computer revolution began 35 years ago. And congratulations on your first personal computer. Putting real computer power in the hands of the individual is already improving the way people work, think, learn, communicate and spend their leisure hours. Computer literacy is fast becoming as fundamental a skill as reading or writing. When we invented the first personal computer system, we estimated that over 140,000,000 people worldwide could benefit from the purchase of one, if only they understood its benefits. Next year alone, we project that well over 1,000,000 will benefit from that understanding. Over the next decade, the growth

DWA TYGODNIE PO PREMIERZE IBM PC
STEVE JOBS Z APPLE DAŁ CAŁOSTRONICOWE
OGŁOSZENIA W PRASIE „WITAJĄCE”
IBM NA RYNKU PECETÓW

IBM 1103 Z 1965 ROKU BYŁ POZYCJONOWANY JAKO PRODUKT EKONOMICZNY DLA RYNKU EDUKACYJNEGO. TANIOŚĆ OZNACZAŁA W TYM WYPADKU WYDATEK RZĘDU 30-40 TYSIĘCY DOLARÓW.



UNIVAC, CZYLI UNIVERSAL AUTOMATIC COMPUTER, BYŁ PRODUKTEM KONKURENCYJNEJ DLA IBM FIRMY SPERRY RAND. TU TERMINAL Z 1970 ROKU UŻYWANY W SYSTEMIE REZERWACJI BILETÓW LOTNICZYCH

MODEL IBM PS/2 Z 1987 ROKU RYNKU NIE PODBIŁ, ALE DO DZISIAJ W WIELU POCZTACH ZOSTAŁY NAM PO NIM GNIAZDA PS/2 DO KLAWIATURY I MYSZKI.





INSTALACJA IBM SYSTEM 370 W NASA GLENN RESEARCH CENTER
W OHIO W ROKU 1981. TAKIE MAINFRAME'Y Z PAMIĘCIA SZPILOWA
TERAZ ZOBACZYMY TYLKO W GRACH TYPU FALLOUT.



COMPAQ DESKPRO 386 Z 1987 ROKU.
TEN PRODUKT SPRAWIŁ, ŻE COMPAQ
WKRÓTCE PRZEJĄŁ OD IBM KOSZULKĘ
LIDERA NA RYNKU PĘCETÓW

IBM PC ROZREKLAMOWANY ZOSTAŁ
WIZERUNKIEM CHALIEGO CHAPLINA.
W POSTACI NIEZNYJĄCEGO JUŻ WTEDY
AKTORA WCIELIŁ SIĘ BILLY SCUDDEN.

Nawet jeśli jakieś partie kodu wyglądały idealnie tak samo jak te w IBM, można było przed sądem udowodnić, że powstały zupełnie niezależnie. Pierwszy komputer mocno kompatybilny z IBM PC, zwany Compaq Portable, trafił do sprzedaży w 1982 roku i od tego momentu zaczęła się fala wznosząca firmy Compaq. Podobnego wybiegu użyła firma Phoenix Technologies, osiągając właściwie 100-procentową zgodność BIOS z IBM PC. Od 1984 roku kości z Phoenix BIOS mógł legalnie kupić każdy producent sprzętu, a od 1986 był dostępny dodatkowo AMI BIOS oferowany przez firmę American Megatrends. Dzięki dostępności BIOS komputery klony - kompatybilne z IBM PC, ale przynajmniej dwukrotnie tańsze - zaczęły sukcesywnie opanowywać rynek kosztów sprzętu IBM.

Pewną ironią losu jest to, że koncepcja BIOS, jako zestawu procedur zapisanych w pamięci stałej ROM, została pierwotnie opracowana przez Gary'ego Kildalla na potrzeby wyabstrahowania od sprzętu systemu CP/M. Tego samego Kildalla, który został wcześniej wykolegowany z systemu operacyjnego przez tandem IBM i Microsoft.

W 1984 roku IBM próbował dotrzeć do użytkowników domowych, wypuszczając model IBM 4860 o nazwie PC Junior, z lepszą grafiką i dźwiękiem. Przy wszystkich zaletach IBM PC Junior firma zadbała, by nie konkurował zbyt z tradycyjnym rynkiem IBM PC.

Junior był tylko częściowo kompatybilny, przez co część aplikacji biznesowych mogła nie uruchamiać się poprawnie. Dodatkowo miał cenę zbliżoną do komputerów biurowych. Jak się okazało zbyt wysoką na przeciętny rodzinny budżet. Eksperyment z PC Juniorem skończył się szybko, bo już 1985 roku.

Wtedy została podjęta kolejna, jak się okazało, niezbyt szczęśliwa decyzja. Intel wprowadził na rynek nowy procesor 80386. Decydenci, zapewne obawiając się, że zbyt mocne komputery osobiste mogą



SYSTEM OS/2 ROZWIJANY POCZĄTKOWO
WSPÓLNIE Z MICROSOFTEM, POZNIJ SZOŁ
PRZEZ IBM, NIE ZAGROZIŁ HEGEMONII
SYSTEMU WINDOWS.



być zagrożeniem dla przychodów firmy z systemów serwerowych, postanowili nie wdrażać tego procesora w linii IBM PC. Powstała luka w ofercie wykorzystał między innymi Compaq, udostępniając jako pierwszy model Deskpro 386. To jest ten moment, kiedy IBM zaczyna tracić rolę lidera wyznaczającego standardy PC.

W 1987 roku IBM próbował okiełznać i podporządkować sobie wymykający się rynek. W tym celu wypuścił nową generację sprzętu, która miała zastąpić popularne IBM PC. Nazywała się IBM PS/2 od Personal System/2. Nowy komputer był technologicznie bardziej dopracowany, ale nie miał już w pełni otwartej architektury. Aby wykrzesać nową szynę systemową w standardzie Microchannel, była potrzebna licencja od IBM, dzięki czemu firma mogłaby zarabiać nie tylko na sprzedaży własnych kart rozszerzeń, ale też sprzętu każdej innej firmy, która by chciała go produkować. To oczywiście nie spodobało się innym rynkowym graczom. Niedoszłe owce do strzyżenia skupiły się pod wodzą firmy Compaq w konsorcjum zwanym potocznie „gangiem dziewięciu”, by opracować alternatywny otwarty standard Extended Industry Standard Architecture. Specyfikacja EISA była gotowa w 1988 roku.

PICASSO MIAŁ POWIĘDZENIE: >DOBRY ARTYSTA KOPIUJE, WIELKI ARTYSTA KRADNIE< I ZAWSZE BYLIŚMY BEZWSTYDNI W KRADZIEŻY DOBRYCH POMYSŁÓW" STEVE JOBS, PREZES APPLE (1997-2011)

Decyzja o promowaniu przez IBM zamkniętej architektury odbijała się czkawką. Rynek nie tylko nie podporządkował się nowemu standardowi, ale uciekł do przodu z własnym.

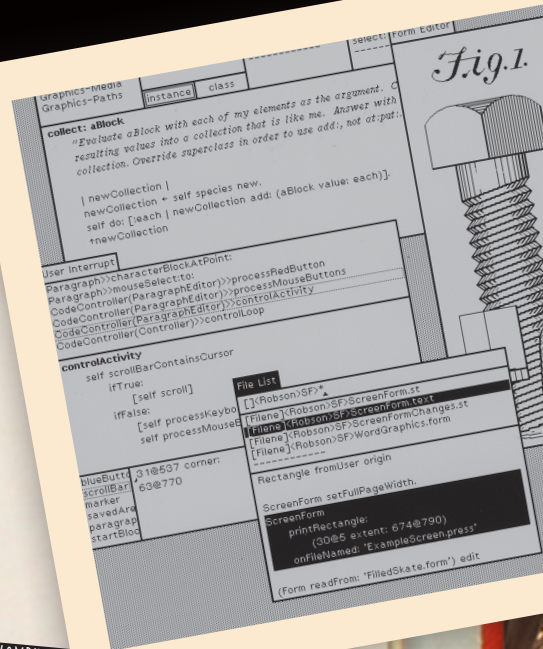
Już w 1994 roku Compaq wyprzedził IBM jako największy na świecie dostawca komputerów osobistych. Doszło do tego, że w fachowych kręgach nie mówiło się już o kompatybilności z IBM PC, tylko o kompatybilności z Compaqiem. Szczytowa forma przypada na rekordowy dla firmy rok 1998, ale i dla nich wkrótce potem zaczął się zjazd. Na fali sukcesu firma zainwestowała gigantyczne 9 miliardów dolarów w przejęcie firmy DEC, co okazało się niewypałem. Największym zagrożeniem była jednak pomysłowa konkurencja, która pomijała tradycyjne kanały sprzedaży PC na rzecz sprzedaży bezpośredniej. W 2001 roku palma pierwszeństwa przeszła do Della. Rok później nastąpiła fuzja Compaq z Hewlett-Packard, a wkrótce po niej marka Compaq odeszła w niebyt.

Dla IBM definitywny koniec przygody z komputerami osobistymi nastąpił w roku 2004. Firma była wtedy na trzecim miejscu w tym segmencie rynku z udziałem rzędu 5%. Liderzy w tym czasie to Dell, który miał prawie 17% oraz Hewlett-Packard, który po połknięciu Compaq zyskał 15%. Dział pecetów przynosił straty i był zadłużony. Wall Street już od dłuższego czasu naciskało na IBM, żeby pozbyli się balastu. Szokujące dla niektórych było, że biznes pecetowy został sprzedany firmie z Chin. Transakcja z Lenovo opiewała na 1,75 miliarda dolarów, z czego 650 milionów w gotówce, 600 milionów w akcjach samego Lenovo oraz przejęcie zadłużenia w wysokości 500 milionów.

Zainteresowani byli też inni kupcy, ale wartością dodaną umowy z Lenovo i powstałego joint-venture było strategiczne otwarcie olbrzymiego rynku chińskiego na usługi IBM, gdzie marże są wyższe niż na sprzęcie.

Na koniec narzuca się pytanie, czy IBM mógł kwestię komputerów osobistych rozegrać zasadniczo lepiej? Dajmy na to położyć łapę na systemie operacyjnym, skuteczniej zablokować pojawienie się sprzętowych klonów, narzucić od początku opłaty za korzystanie z opracowanego przez siebie standardu. Paradoksalnie wszystkie te elementy, przez niektórych postrzegane jako strategiczne błędy, były właśnie źródłem sukcesu peceta i jego wielkiej popularności. Niewykluczono, że bez nich zachowano by pełną kontrolę, a i marże byłyby lepsze, ale produkt nigdy by się tak upowszechnił. Wtedy niechybnie masowym rynkiem zawładnęłaby jakaś inna firma. Przygoda z PC była istotnym epizodem, ale tylko jednym z wielu w ponadstuletniej historii IBM. Sukcesem firmy jest, że gdzie inni wlatywali na szczyt, a potem padali jak muchy, IBM potrafił przetrwać, zmienić profil działalności, dalej się rozwijać i zarabiać. ■

PULPIT KOMPUTERA XEROX ALTO Z ROKU 1973. TO STĄD ROBIONO KONCEPCYJNE COPY&PASTE OKIENEK, ROZWIJAJNYCH MENU CZY PASKÓW PRZEWIJANIA.

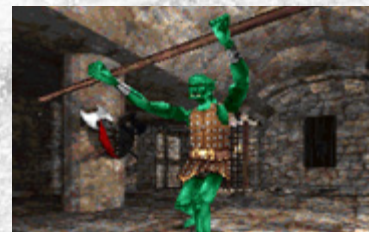
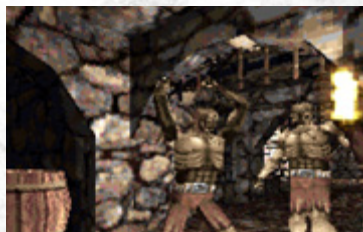




▣ Kamienne ściany, drewniane ławy i stół. Zar ogniska i rycerska panoplia na ścianie. Gdyby nie ładniejsze modele postaci, można by pomylić tę grę z Wiedźminem tworzonym pod egidą Adriana Chmielarza.

G R Y , K T Ó R Y C H N I E B Y Ł O I N T O T H E S H A D O W S

▣ Przedstawieni w demku przeciwnicy mieli być tylko wąskim wycinkiem finalnej menażerii potworów. Nigdy się już chyba nie dowiemy, co jeszcze twórcy trzymali w zanadru.



Pod koniec 1995 roku społeczność graczy żyła oczekiwaniem na Quake'a. Pierwsze udostępnione zrzuty ekranu przedstawiały surowe, posępne zamczysko. Brakowało tam jeszcze przeciwników. Można było zaledwie obejrzeć szybującego na tle nieba smoka. Wciąż obowiązywała wczesna koncepcja gry, całkowicie różna od tego, co dostaliśmy w finalnym produkcie. Ale zrodziła się przy tym inna historia...

▣ Bartosz Taudul

W tym właśnie klimacie świat ujrzał demonstracyjną wersję gry *Into the Shadows*. I co tu dużo mówić, wszystkim opadły szczęki. Trudno było uwierzyć, że to, co dzieje się na ekranie, jest generowane przez komputer w czasie rzeczywistym.

Podobnie jak w *Quake'u* akcja działa się w gotyckim zamku, niezwykle szczegółowo odwzorowanym. Niesamowite wrażenie robiły w pełni

trójwymiarowe postaci, animowane z wykorzystaniem techniki motion capture. Szczególnie efektownie wyszedł wywijający buzdycanem szkielet, u którego dało się dojrzeć przerwy między żebrami. Można było go oglądać z dowolnej strony dzięki krążącej wokół kamerze. Nie pozwalało to na zasianie wątpliwości, że otoczenie jest po prostu narysowanym obrazem, niczym w *Alone in the Dark*.

Program przedstawiał jeszcze trzy inne modele. Mieliliśmy więc

przemierzający kazamaty tandemem ożywionych nieboszczyków, zielonego wojownika orków, a także głównego bohatera gry, Erica Lionhearta. Jak podają zachowane artykuły prasowe z tamtych czasów, jego zadaniem miało być uratowanie księżycowego dziecka z rąk złego nekromanty.

Niemalą problem sprawiło zakwalifikowanie gry do odpowiedniego gatunku. Przede wszystkim zapowiedź *Into the Shadows* znalazła

➤ Into the Shadows można było naprawdę łatwo pomylić z Quake. Podobna, brudno-brązowa paleta kolorów tylko wzmacniała efekt.

się w wydawanych w Anglii magazynach PC Gamer i PC Format. To właśnie z dołączonych do nich coverów dysków pochodził plik wykonywalny wrzucony do raczkującej jeszcze sieci. Niepozorny, pozbawiony opisu program wywołał na Usenecie prawdziwą burzę dyskusji i domysłów. Wiele pytań pozostawało bez odpowiedzi, gdyż twórcy... nie mieli dostępu do internetu! Mieszkający w USA gracze na informacje o grze musieli poczekać do targów ECTS, a raczej do zamieszczenia relacji z nich w lokalnej prasie. Wystarczyło to, by Into the Shadows obrosło w plotki i legendy.

Przede wszystkim miał to być Quake-killer. Konkluzja oczywista, jeśli spojrzeć na podobieństwa scenerii i klimatu fantasy w obu tytułach. Druga część tego sloganu była uzasadniona programistycznym mistrzostwem silnika graficznego. O ile produkcja id Software na komputerze klasy 486 DX/4 100 MHz z wielkim wysiłkiem osiągała 10 klatek na sekundę, to Into the Shadows bez żadnego problemu płynnie działało na 486 DX/2 80 MHz. Oferowało przy tym niespotykane wcześniej (i później, aż do epoki akceleratorów graficznych) efekty świetlne. Każda postać była realistycznie oświetlona. Jeżeli źródło światła znajdowało się z lewej strony, prawa strona modelu pozostawała ciemna. Niemniej szokujące okazały się obliczane w czasie rzeczywistym cienie rzucające nie tylko przez stałe elementy architektoniczne, jak kolumny, czy kraty, ale również przez poruszające się potwory i głównego gracza. Pisząc „cienie”, mam na myśli liczbę mnogą. Przykładowo, jeżeli pomieszczenie rozświetlały dwie pochodnie, to na podłodze można było zauważyć



dwie ciemniejsze sylwetki rzucające przez postać.

Podobnie myśląca okazała się ogólna stylistyka gry. Zaczepienie się w klimacie miecza i średniowiecznego zamku doprawione wywodzącymi się z D&D przeciwnikami spowodowało, że wiele osób potraktowało Into the Shadows jako ciekawie zapowiadający się RPG. W rzeczywistości gra była... bijatyką z elementami przygodówki. I w ogóle nie konkurowałaby z Quake, gdyż świat był pokazywany zza pleców bohatera. Miał to być raczej odpowiednik Tekkena czy FX Fightera. Jak donosił Top Secret 1/96, w grze planowano umieścić dwadzieścia postaci, a każda miała wykonywać po 80 różnych ruchów.

Autorzy nie byli ludźmi znikąd. Swe umiejętności szlifowali podczas działań na demoscenie w ramach grupy Triton. Stworzone przez nich demo Crystal Dream zajęło w 1992 roku pierwsze miejsce na copy party Hackerence. Swój sukces powtórzyli rok później na The Computer Crossroad, wydając Crystal Dream 2. Znani byli również z popularnych

programów do tworzenia muzyki: Fasttracker i Fasttracker 2.

Fundusze na stworzenie gry zostały pozyskane dzięki umowie z kalifornijskim wydawcą gier, firmą Scavenger. Firmie tej udało się wydać zaledwie dwa tytuły: Scorcher i Amok. Jeżeli wierzyć zapiskom znalezionym na demoscenowym portalu pouët.net, dystrybutor GT Interactive miał przez długi czas nie płacić Scavengerowi za sprzedane egzemplarze gier, co w końcu doprowadziło do bankructwa. Pogrzebało to również wszelkie nadzieje związane z Into the Shadows. Na szczęście nie wpłynęło to na grupę Triton. Dzisiaj znacie ich jako Starbreeze Studios, autorów gier takich jak The Chronicles of Riddick, Payday 2 czy Brothers: A Tale of Two Sons.

Nieco dodatkowego światła na projekt rzucił w 2012 roku grafik Mikko Tähtinen, umieszczając na serwisie Art Station niepublikowane wcześniej zrzuty ekranu. Prezentowały, czego mogliśmy się spodziewać po ukończonym produkcie. Równie interesująca jest inżynieria wsteczna prowadzona przez Marka Sowdena na stronie talonbrave.info/?cat=90. Udało mu się między innymi wydobyc dostępne w grze modele jak również przygotować film pokazujący 65 obecnych w programie animacji (demo korzysta tylko z ośmiu).

Into the Shadows w postaci dosowego pliku exe w dalszym ciągu można odnaleźć w internecie. Aby uruchomić je w emulatorze DOSBox, należy dodatkowo pobrać łatkę znajdującą się w pliku itsfix.zip. ■

Nie tylko PC

Into the Shadows wyciskało siódme poty z domowych komputerów. To jednak miał być tylko początek. Planowano również opublikować wersję na konsole Sega Saturn i Sony PlayStation. Niezłe wyzwanie, biorąc pod uwagę, że silnik graficzny trzeba by wtedy napisać od nowa nie raz, a dwa razy!

➤ Silnik gry miał pozwolić na równoczesne wyświetlenie dużej liczby postaci na ekranie. Płynne działanie w rozdzielczości SVGA wymagało już jednak procesora klasy Pentium.





✦ Pierwszą rzeczą, która mnie zachwyliła w „Punch Line”, było nawiązanie do słynnej sceny z „Akiry”. Nie spodziewałem się...

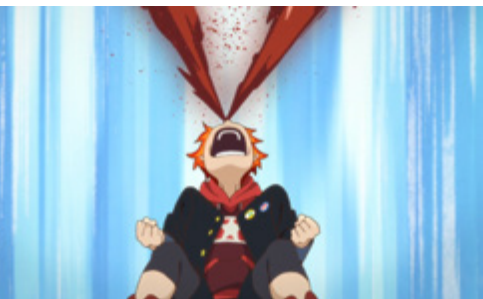
PUNCH LINE

Duchy i terroryści, superbohaterki i zamaskowani mściciele, hikikomori, koniec świata i podróże w czasie. Majtki i krew z nosa. Czyli witajcie w anime!

■ Michał R. Wiśniewski

Punch Line to jedno z tych anime, które od początku wciąga widza w radosny chaos, ale podobnie jak w „Kill La Kill” w końcu okaże, że te wszystkie dziwaczności – chociaż wciąż dziwaczne – mają sens. Przywołuję tu (znowu) „KLK”, jeden z moich ulubionych seriali, gdyż „Punch Line” idzie podobną drogą, łapiąc za popularny w anime motyw i dokonując jego dekonstrukcji.

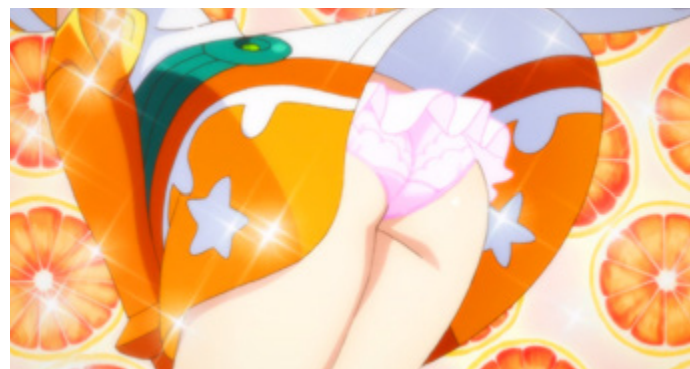
Tym motywem jest tytułowe „Punch Line”, które wymawiane po japońsku (panchi rain) brzmi prawie jak „panchira”. Ten krótki moment, kiedy wiatr podwiewa spódniczkę bohaterki, tak że kamera na sekundę pokazuje jej majtki.



Rysunkowa bielizna ma swoich koneserów. Specjalnie dla takich fetyszystów powstały anime w stylu „Agent Aika”, gdzie każde ujęcie pokazuje majty bohaterek. Ale dla „Punch Line” ten dość niewinny (jak na dzisiejsze czasy) fetysz jest tylko punktem wyjścia. Drugim motywem jest krew z nosa, którą bohaterowie anime puszczają w chwilach ekscytacji.

Starszy fani pewnie pamiętają anime Plastic Little, przygodówkę science fiction ze słynną sceną kąpielową. W grudniu 1995 roku jego obrazkowe streszczenie zamieścił Secret Service. „Ze zrozumiałych względów zmuszeni jesteśmy okroić wątek łaźienkowy, ale możecie wyobrazić sobie te widoki skoro chłopakowi puściła się aż krew z nosa” głosił podpis pod obrazkiem przedstawiającym potężny krwotok.

Erupcje krwi z nozdrzy symbolizują w anime podniesienie ciśnienia krwi przy podnieceniu i taki właśnie problem ma główny bohater „Punch Line”, Yuta. Co więcej, jeśli będzie zbyt podekscytowany, w Ziemię uderzy meteoryt (...co?). Musi więc wystrzegać się widoku dziewczęcych majtek, co okaże się trudne, gdyż mieszka w stacji z kilkoma



innymi dziewczynami. W dodatku już w pierwszym odcinku ktoś kradnie... ciało Yuty, który od tej pory jest duchem (...co?), a jego przewodnikiem w zaświatach staje się gadający duch kota. Bez sensu? A to dopiero początek! I, tak jak wspomniałem, z tego całego pozornego szaleństwa po jakimś czasie klaruje się sensowna, poruszająca opowieść.

Za scenariusz anime odpowiada Kotaro Uchikoshi, scenarzysta wielu gier typu visual novel, znany z serii „Zero Escape”. I co ciekawe, „Punch Line” doczekała się kontynuacji w postaci gry wideo. 31 sierpnia wyszła (wreszcie, po dwóch latach od japońskiej premiery!) na Zachodzie. Fani serialu odnajdą w niej nowe zakończenie. ■

✦ ...że to będzie serial o majtkach. A przecież anime to nie tylko seks i przemoc...

Tytuł oryginalny:
Punch Line
Emisja: Crunchyroll
Wersja polska: nie

✦ ...ale również! (dobra, starczy, te podpisy idą mi jak... krew... z nosa... XD).



Sprite

PGA

POZNAN GAME ARENA

12-14 X 2018

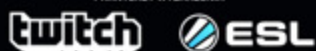
#TUSIEGRA

#GAMERSGONNA PLAY

PARTNERZY TECHNOLOGICZNI



PARTNERZY WYDARZENIA



PARTNERZY MEDIALNI

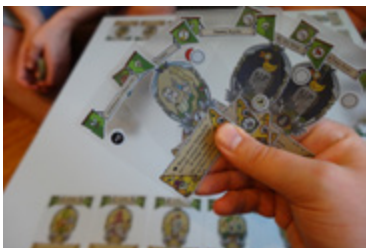


WWW.GAMEARENA.PL



ticketmaster empik

Munchkin Gloom



Fani czarnego humoru mają sporo powodów do zadowolenia. A przynajmniej dwa: w maju do sklepów trafiła karcianka „Gloom”, a już we wrześniu wydana została jej wersja osadzona w innych realiach – „Munchkin Gloom”.

■ Bazyl

W oryginalnym „Gloomie” każdy z graczy „opiekuje się” swoją rodziną, przywodzącą na myśl sławnych Addamsów. Aby wygrać, należy zagrywać karty tak, aby unieszczęśliwić swoją ekipę, przy okazji dbając, żeby podopiecznym rywali zdarzały się tylko przyjemne rzeczy. Wszystko to okraszone jest powstającą spontanicznie opowieścią opisującą losy przeklętych rodów.

„Munchkin Gloom” prezentuje się niemal identycznie. Jediną różnicą jest przeniesienie historii do świata Munchkina parodiującego poważne RPG. Gracze nie prowadzą więc rodzin, ale drużyny poszukiwaczy przygód. „Addamsową” stylistykę zastąpiły zaś rysunki, za które odpowiada John Kovalic. Pojawiają się też motywy świetnie znane fanom Munchkina jak kaczor zagłady

czy boska interwencja. Zabawa przeznaczona jest dla od dwóch do pięciu osób. Gra we dwójkę pozwala poznać zasady, ale prawdziwa przygoda zaczyna się, kiedy przy stole zasiądzie co najmniej trzech graczy. Warto zadbać, aby każdy z nich miał nieco kreatywności i talentu do snucia dziwnych historii. Wprawdzie opowieści nie są punktowane, ale właśnie twórcze rozwijanie znalezionych na kartach opisów jest jednym z najciekawszych aspektów Gloom. Dzięki nim może się okazać, że jedna drużyna ruszyła na epicką przygodę na pocztę, podczas gdy inna walczy z przerażającym... zjazdem po amfetaminie. Ograniczeniem jest tu tylko wyobraźnia. Niestety, oznacza to, że jeśli zagracie w Gloom a zmęczeni lub z osobami, które nie przepadają za abstrakcją, to zabawa zapewne okaże się kiepska. Jeśli jednak macie w sobie coś z bajera, to czeka was znakomitych... no właśnie trudno orzec, ile minut. Twórcy twierdzą, że partia trwa około godziny, ale jeśli towarzystwo mocno się rozgada, to rozgrywka z pewnością się wydłuży.

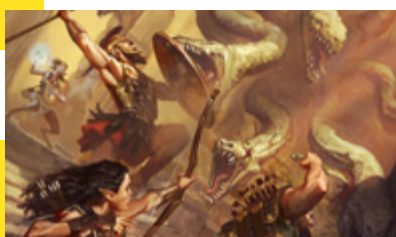
Ciekawym aspektem Gloom są przezroczyste karty. Jeśli chodzi o mechanikę, to sprawdzają się dobrze, ale niestety mocno się ślizgają, więc tasowanie, rozdawanie czy układanie ich nie należy do przyjemnych. Pozwalają też zobaczyć, jaki typ kart ma na ręce

SPECYFIKACJA

WYDAWCA: Black Monk Games
LICZBA GRACZY: 2-5
DLA GRACZY W WIEKU: 13+
CENA: 99,90 zł

rywal, co w niektórych przypadkach bywa istotne. Warto też zainwestować w koszulki, gdyż nadruki na plastiku ulegają uszkodzeniu. Nie są to jednak wady, które powinny odstraszyć kogoś od zakupu.

Ogólnie „Munchkin Gloom” to bardzo ciekawy tytuł dla wszystkich, którzy lubią czarny humor, nie boją się zamienić we flegmę swojego ulubionego paladyna i uważają, że nawet w karciankach dobra historia jest równie ważna, co mechanika. ■



Na Kickstarterze ufundowano nowy setting do piątej edycji „Dungeons & Dragons – Arkadia” (od Arcana Games). Grze udało się kilkakrotnie przebić wymagany próg 5000 dolarów. Sam setting jest mocno inspirowany historią oraz mitologią starożytnej Grecji. Książka ma być swego rodzaju połączeniem opisu świata oraz podręcznika gracza i mieć ponad 150 stron, a także zawierać kolorowe ilustracje. Podręcznik zawiera też dodatkowe zasady, takie jak unikatowe dla Arkadii rasy czy podklasy oraz potwory. Kwota zebrana podczas zbiórki odblokowała sporo dodatkowego materiału, który będzie dodany do podręcznika. Na przykład zasady żegluga i prowadzenia walk na okrętach. Koszt podręcznika w twardej oprawie to 50 dolarów.



Pinnacle Entertainment Group zapowiedziało nową edycję swojego flagowego systemu RPG, czyli „Savage Worlds”. Edycja ma zostać ufundowana na Kickstarterze i rozpocząć zbiórkę 16 października. Podręcznik ma liczyć 192 strony oraz kosztować 40 dolarów za wersję w twardej oprawie oraz 30 dolarów za miękką oprawę. Według wydawcy nowa edycja będzie w większości zgodna z poprzednimi wersjami systemu. Zapowiedziano jednak zmiany takie jak nowe zasady pościgów czy nowe zasady dotyczące settingów. Podręcznik nie będzie zawierał porad dla mistrza gry. Te mają ukazać się w osobnej książce.

FAST NEWS

Rising Sun

Jeden rzut oka na pudełko i już byłem kupiony. Nie chodzi nawet o to, że jest ogromne [a jest!]. Wystarczyła sama tematyka. Strategiczna gra dziejąca się w fantastycznym odpowiedniku średniowiecznej Japonii?

■ Zdan

Samurajowie, mnichowie i wielkie demony oraz potwory? W moim słowniku to oznacza co najmniej zainteresowanie. A jeśli za daną grą stoi Eric Lang, twórca świetnych „Chaosu w Starym Świecie” i „Blood Rage”, to szanse na kawał udanej gry rosną diametralnie. Do „Rising Suna” siadałem więc z pozytywnym nastawieniem.

Po pierwsze, absolutnie rewelacyjne wrażenie robią komponenty do gry: zasłonki, plansza, ale przede wszystkim przepiękne figurki. Te ostatnie naprawdę powodują opad szczęki. Są ogromne i mają mnóstwo detali. Do tego wszystko świetnie nakręca klimat i podkreśla „japońskość” świata. W szranki z figurką smoka z „Rising Sun” może stanąć chyba tylko Cyberdemon z planszówkowego „Dooma”, a i wtedy zwycięstwo tego drugiego nie jest pewne. Wykonanie to czysta rewelacja!

A sama rozgrywka? Znow barwna i oferująca kilka poziomów działania.



Mamy bowiem do czynienia z grą z gatunku area control, ale z wieloma dodatkowymi mechanikami, które dodają smaczku czy negatywnej interakcji pomiędzy graczami. Już na starcie możemy wybrać jeden z pięciu klanów, a każdy ma swoją specjalną zdolność. Punkty zwycięstwa zdobywamy przez moc oręża, ale równie ważna jest dyplomacja. Na samym początku tury możemy bowiem zawiązać z innym graczem sojusz, co później owocuje znaczącymi plusami podczas rozgrywki. I już tu zaczynają się schody. Podczas gry często obiecywałem góry złota czy pomoc przy walce tylko po to, by potem sojusz zerwać, gdy tylko nadarzyła się okazja. Każda taka akcja ma co prawda konsekwencje w postaci obniżenia honoru, a jak wiadomo dla samuraja honor to rzecz ważna i tak też jest w tej grze. Zawsze gdy mamy remis, wygrywa gracz z większym honorem. Ot – jedna ze wspomnianych

SPECYFIKACJA

WYDAWCA: Portal Games

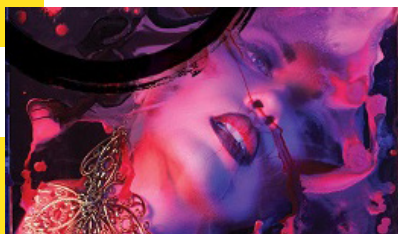
LICZBA GRACZY: 3-5 osób

DLA GRACZY W WIEKU: 14+

CENA: 399,95 zł

klimatycznych mechanik. Możemy przyzywać wielkie potwory, budować twierdze, wysyłać mnichów, by zdobyli przychylność bogów. Wszystko to, by przejąć kontrolę nad jak największą liczbą terenów. Sama mechanika walki to małe cudeńko, polega bowiem na przewidywaniu tego, co chce zrobić przeciwnik, i odpowiednim obstawieniu reakcji. A jeśli wiemy, że przegramy, zawsze możemy kazać jednostkom popełnić seppuku. I tak zgarniemy swoje punkty zwycięstwa. Wszystko to powoduje, że gra jest niesamowicie regrywalna.

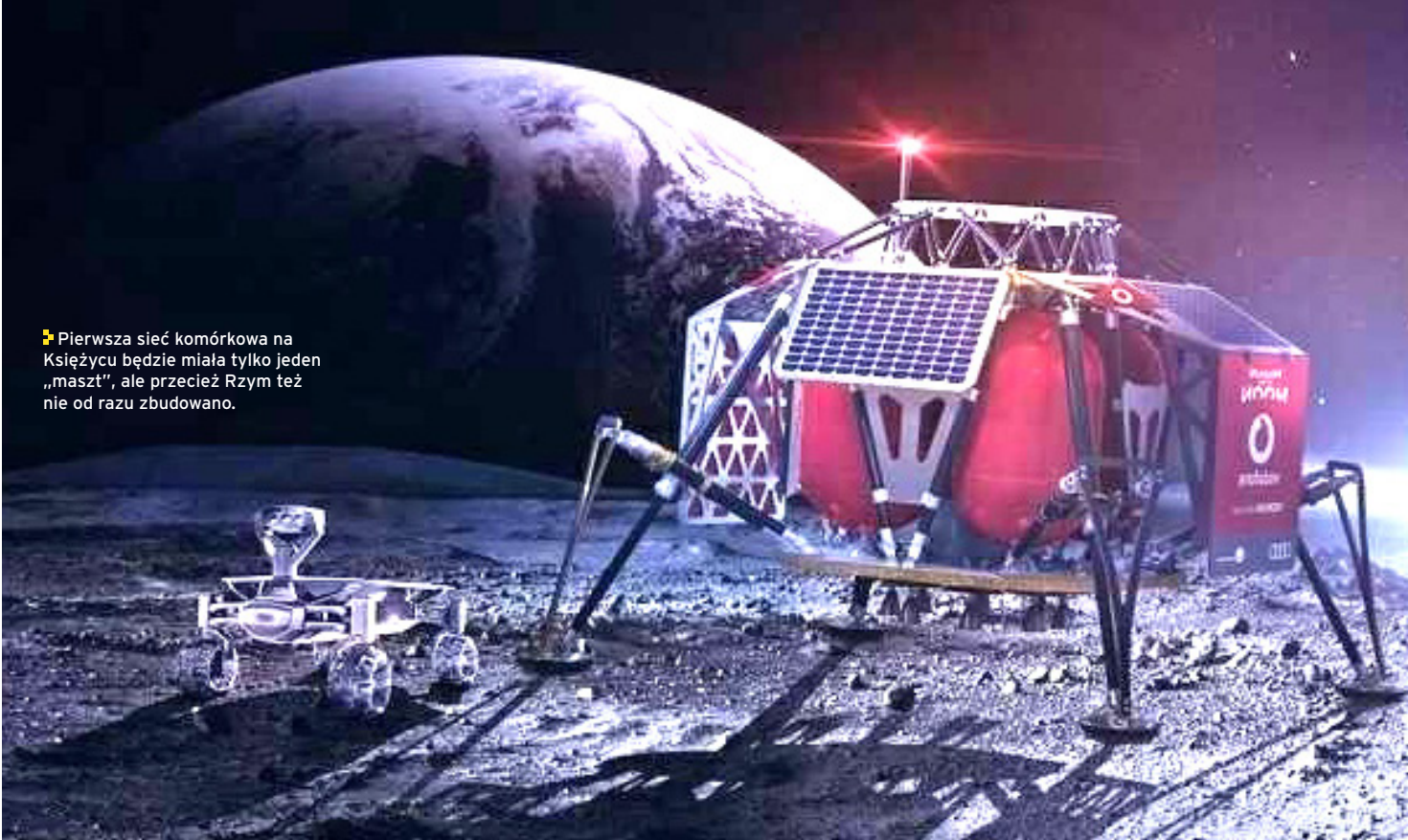
Jeśli tylko lubicie klimatyczne gry strategiczne i klimat Japonii wam odpowiada, niech nie odstrasza was cena. „Rising Sun” jest zdecydowanie wart każdej złotówki. ■



Dostępny jest już podręcznik podstawowy do piątej edycji legendarnej gry ze świata mroku – „Wampira: Maskarady”. Podręcznik prezentuje nowe zasady, a także powrót do pierwotnej wizji świata oraz tego, jak działa społeczność wampirów. Piąta edycja wprowadza ten świat w XXI wiek. Podręcznik jest wydany w twardej oprawie, zawiera kolorowe ilustracje i ma 406 stron. Cena to 44,99 euro. Zapowiedziano też już dwa pierwsze dodatki do systemu opisujące dwie z frakcji w świecie wampirów: Camarillę oraz Anarchistów.



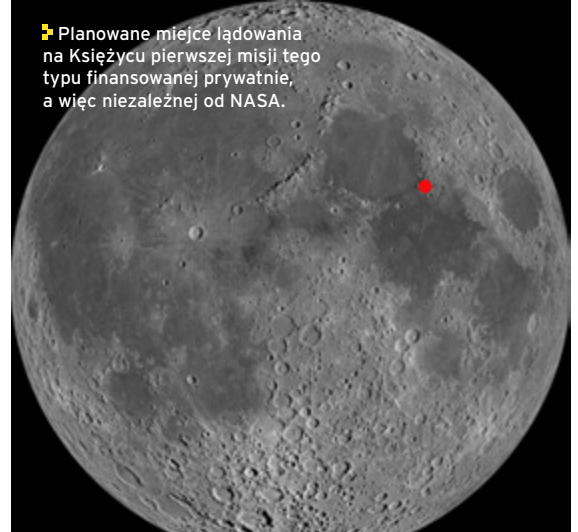
23 października będzie miała premierę gratka dla fanów D&D – książka przedstawiająca historię grafik do tego systemu, która nosi tytuł „Dungeons and Dragons: Art and Arcana. A Visual History”. Książka ma mieć 448 stron i kosztować 50 dolarów (jest możliwość kupienia jej w boxie za 125 dolarów z wieloma dodatkami). W książce ma zostać przedstawiona ewolucja grafik do Dungeons & Dragons zarówno oficjalnych podręczników, przygód czy reklam, jak i na przykład powieści ze świata Dragonlance czy Forgotten Realms. Autorzy uzyskali dostęp do archiwów Wizards of the Coast, prywatnych kolekcji oraz zbiorów samych grafików i ilustratorów, by móc przedstawić jak najpełniejszą wizję graficznej ewolucji D&D.



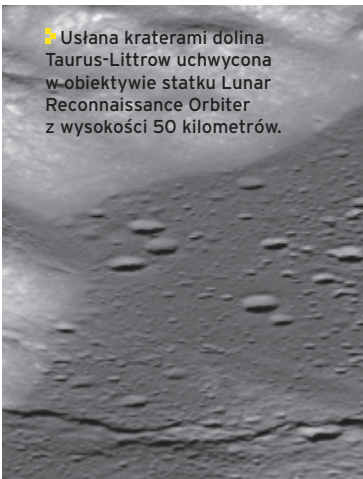
❖ Pierwsza sieć komórkowa na Księżycu będzie miała tylko jeden „maszt”, ale przecież Rzym też nie od razu zbudowano.



❖ Lądownik Alina, przed nią łazik Audi lunar quattro.



❖ Planowane miejsce lądowania na Księżycu pierwszej misji tego typu finansowanej prywatnie, a więc niezależnej od NASA.



❖ Usłana kraterami dolina Taurus-Littrow uchwycona w obiektywie statku Lunar Reconnaissance Orbiter z wysokości 50 kilometrów.



❖ Spodziewany efekt misji to strumieniowanie na żywo widoku sprzętów zostawionych na Księżycu przez misję Apollo 17.

KSIĘŻYCOWY ROAMING

Księżycowe stawki za roaming, szczególnie poza Unią Europejską, nikogo specjalnie nie dziwią, ale roaming na Księżycu to jest pomysł nowy. Pierwsze wdrożenie małej sieci komórkowej na Księżycu ma nastąpić już pod koniec przyszłego roku. Na początku będą z niej korzystać nie ludzie, tylko maszyny.

■ User Jama

Po wielce rozczarującym zakończeniu wyścigu o nagrodę Google XPRIZE, gdzie żaden z finalistów nie posłał swojego łazika na Księżyc w wymaganym terminie, wydawało się, że temat prywatnie finansowanej misji na Srebrny Glob jest już definitywnie zamknięty. Na szczęście jeden z zespołów konkursowych, niemiecki PTScientists, był w stanie znaleźć sponsorów, zdolnych do współfinansowania kosztów misji, szacowanych na 50 milionów dolarów. Kwota wydaje się spora, ale wbrew pozorom jest dobrze wyżyłowana. Przykładowo analogiczny projekt NASA zwany Resource Prospector, skasowany w kwietniu tego roku jeszcze na etapie deski kreślarskiej, pochłonął przynajmniej dwa razy tyle.

Misja w lwiej części wykorzysta to, co już zostało opracowane na potrzeby XPRIZE, w szczególności lądownik ALINA, który można wysłać na orbitę albo na amerykańskiej rakiecie Falcon 9 firmy Space X, albo na indyjskiej PSLV (Polar Satellite Launch Vehicle) agencji kosmicznej ISRO. Z ziemskiej orbity ALINA przedostanie się na orbitę Księżyca z wykorzystaniem własnego napędu raketowego i za jego pomocą wykona miękkie lądowanie. Na miejscu wypuści w teren dwa bliźniacze łaziki lunar

quattro, opracowane przez firmę Audi. Małe, ważące 30 kg pojazdy z napędem na cztery koła, panelami słonecznymi i wyposażone w stereoskopowe kamery HD będą pełnić rolę zwiadowców filmowców. Zresztą mają już za sobą przygodę z branżą filmową. Łazik lunar quattro wystąpił w filmie „Obcy: Przymierze” Ridleya Scotta.

Nowym partnerem głównym misji PTScientists obok Audi został globalny operator komórkowy Vodafone. Dzięki temu lądownik ALINA stanie się też pierwszą na Księżycu stacją bazową LTE, a łaziki Audi lunar quattro pierwszymi księżycowymi terminalami LTE. Partnerem technologicznym Vodafone w opracowaniu sieci komórkowej, zdolnej do funkcjonowania na Księżycu, została Nokia. Stacja bazowa nie może ważyć więcej niż jeden kilogram, musi być odporna termicznie oraz radiacyjnie na ekstremalne warunki na miejscu, a także działać z wykorzystaniem minimalnej ilości energii. LTE na Księżycu będzie działało w paśmie 1800 MHz, czyli takim samym jak na przykład w polskich sieciach komórkowych. Zapewne nie będzie to pełna implementacja standardu. Raczej jego wariant LTE-M przeznaczony do komunikacji między maszynami, prawdopodobnie lekko zmodyfikowany, by zapewnić obsługę strumieniowania wideo HD. Niemniej jeśli się sprawdzi, kto wie, czy nie doczekamy się kiedyś również usług głosowych dla księżycowych turystów. LTE jest co prawda standardem przeznaczonym do przesyłania danych, ale już teraz w wielu sieciach komórkowych działa usługa VoLTE (Voice over LTE). Znając przywiązanie ludzi do swoich telefonów, byłoby niesamowicie wygodnie korzystać z normalnych słuchawek na Księżycu. A że w pierwszej kolejności turystami będą najbogatsi, rachunek za roaming pewnie zniknie w całości kosztów podróży. Oczywiście o ile nie będą za często odbierać rozmów. Zgodnie z zasadami roamingu za odcinek od granicy sieci domowej, w tym wypadku do Księżyca, będzie płać odbierający.



Wybrany miejscem lądowania jest dolina Taurus-Littrow, a celem transmisja wideo wysokiej rozdzielczości na żywo na Ziemię z terenu, gdzie zostały sprzęty po misji Apollo 17. Powinien tu być pojazd Lunar Rover, dolna część lądownika, ale też pozostałości po eksperymentach naukowych: LACE do badania atmosfery, HFE do mierzenia przepływu ciepła, LEAM do określenia siły i kierunku mikrometeoroidów uderzających w powierzchnię. Pikanterii dodaje fakt, że NASA już parę lat temu wydała zalecenia dla przyszłych eksploratorów Księżyca, aby nikt nie zbliżał się za bardzo do historycznych miejsc lądowań Apollo, a w szczególności aby nie zbliżać się wcale do pozostałości pierwszej misji Apollo 11 oraz ostatniej Apollo 17.

Pod względem marketingowym czas misji wybrano idealnie: równe 50 lat po pierwszej załogowej wyprawie na Księżyc w 1969 roku. To ma być analogiczne wiekopomne wydarzenie dla obecnego pokolenia, które przyklei ludzi na całym świecie do telewizorów. Udowodni też raz na zawsze wszystkim niedowiarkom, że załogowe misje na Księżyc nie były sfinansowane. Niewykluczone, że zamiast tego udowodni coś wręcz przeciwnego. Na dwoje babka wróżyła. ■

TUNGUSKA



TXT & GFX: DR FLEBYU

KDP⁴¹

OSTATNIO MIAŁEM
CZAS POGRAĆ TYLKO
W ZBIOR-KOMIE.



WCZEŚNIEJ PRZETRANSFEROWAŁEM
POSTAĆ Z MH6 (SDS) DO MH6U (SWITCH)...



I BYŁO TO MOJE POŻEGNANIE
Z DWUEKRAKONĄ KIESZONKĄ
NINTENDO. PA, PA!



PRZYPOMNIAŁEM SOBIE,
JAK STAŁEM KIEDYŚ
NA DWORCU PKP-PKS
WE WŁOCŁAWKU,
JARAŁEM PETA...



I ZOBACZYŁEM BABCIE, KTÓRA SIEDZIAŁA
OBOK MNE OD TORUNIA, JAK SZYBKO
WYBIEGA Z AUTOBUSU I ZNIKA ZA ROGIEM.

BABCIA NIE WRÓCIŁA NA SWOJE MIEJSCE,
CO BYŁO O TYLE DZIWNE, ŻE NIE
SPRAWIAŁA WRAŻENIA, JAKBY CHCIAŁA
WYSIADAĆ WE WŁOCŁAWKU.



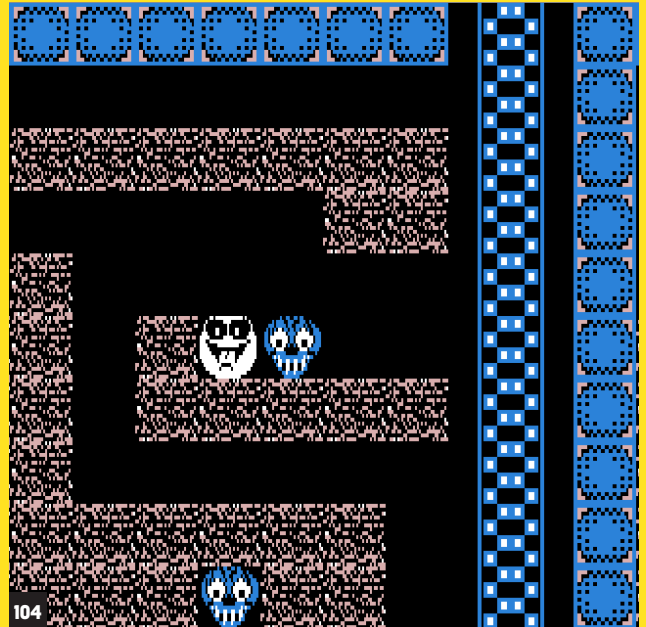
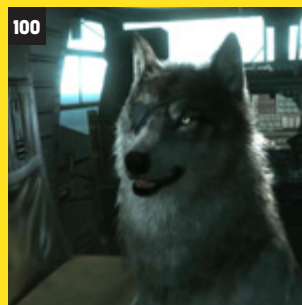
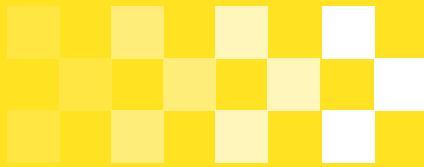
OKAZAŁO SIĘ, ŻE UKRADEŁA MI Z TORBY
GAME BOYA ADVANCE, NA KTÓRYM TROCHĘ
POGRYWAŁEM W PODRÓŻY (Z MARIO KART:
SUPER CIRCUIT W SŁOCIE NA KARTRIDŻE).
I BYŁ TO MÓJ PIERWSZY RAZ, KIEDY NA
SERIO WKURZYŁEM SIĘ Z POWODU UTRATY
CZEGOŚ NIEMATERIALNEGO (SEJWY).



KONSOLKĘ MOGŁEM ODKUPIĆ, CZASU
WŁOŻONEGO W GRĘ - JUŻ NIE.

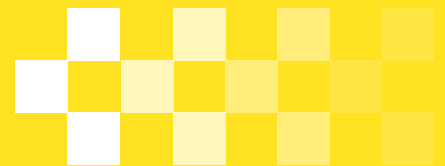


CARRIDD



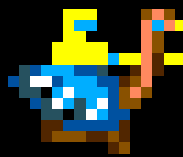
FELIETONY

- 99 Wojciech Pijanowski
- 113 Piotr Pieńkowski
- 120 Aleksy Uchański
- 122 Marcin Borkowski



JEDYNIEM P.P. HAMMER, WRAZ Z JEGO FANTASTYCZNYM MŁOTEM PNEUMATYCZNYM, W LATACH DZIEWIĘCDZIESIĄTYCH ODKURZYLI IDEĘ KOPANIA DOŁKÓW W ZIEMI.





JOUST

STRUŚ ZNOSZĄCY ZŁOTE JAJA

Zmagania rycerzy z kopiami latającymi na ptakach. Tak najkrócej można opisać, czym jest Joust – gra, która na początku lat osiemdziesiątych miała być alternatywą dla kosmicznych strzelanin.

■ Łukasz Dziatkiewicz

Ale to jeszcze nic, bo grający dosiada strusia. Są to największe żyjące ptaki, tyle że nieloty... A jeśli walczymy w dwie osoby, jako drugi bojowy ptak wykorzystywany jest bocian. Sterowani przez program przeciwnicy fruwią na myszołowach. Mimo tego wszystkiego już na pierwszy rzut oka zasady Joustu łapie się w lot!

WYWINĄĆ ORŁA Z PREMEDITACJĄ

Strącenie wrogiego wojaka z ptaka nie załatwia sprawy. Ptaszydło bez jeźdźcy składa jajo, z którego wylęga się... groźniejszy rycerz. Ze skrzydlatej fauny występuje jeszcze pterodaktyl. Wachlarz nieprzyjaciół dopełnia łapa, która chwytając się w dolnej części planszy śmiercionośną ławą.

W książce „1001 Video Games You Must Play Before You Die” autor w fragmencie o Joustie twierdzi żartobliwie, że w latach osiemdziesiątych gry były bar-

■ Flipper Joust to bardzo nietypowa maszyna: umożliwia jednoczesny pojedynek dwóch osób.



■ Joust współcześnie w czeskim muzeum automatów Arcade Hry pod Pragę. Cena tej maszyny na aukcjach internetowych to około tysiąca dolarów.



dziej zwirowane niż współcześnie. Jako inne przykłady podaje Pac-Mana i Donkey Konga. Polemizowałbym, zwłaszcza że do najpopularniejszych wideogier naszych czasów należy Angry Birds. Moim zdaniem dopiero wraz z rozwojem elektronicznej rozrywki w domach zaczęły się pojawiać naprawdę szalone pomysły. Nie znaczy to, że Joust się nie wyróżniał.

Miał oryginalne i niełatwe sterowanie. Joystick pozwalał wyłącznie na ruch prawo-lewo, a jedyny przycisk służył do uderzenia skrzydłami. Lot odbywał się ze sporą bezwładnością, którą niełatwo było opanować. Jeśli nie fruwamy, zgodnie z prawem grawitacji spadamy (po podłożu możemy chodzić). Wykorzystanie tego prostego faktu – w oczywisty, a jednak



12550AAA



Salon gier niczym sprzed krachu 1983 roku. Ms. Pac-Man i Galaga ciągle rządzą.



Najniższej rangi przeciwnik - czerwony Bounder. Tuż przed nim w hierarchii stał szary woj Hunter, a na czele - będący w kolorze niebieskim Shadow Lord.



Atari reklamowało edycję Jousta na 2600 całkiem ładnym komiksem.



nowatorski sposób - stało się kolejnym walorem Jousta.

Udało nam się porozmawiać z twórcą gry - Johnem Newcomerem. Oto jak odniósł się do sprawy fruwania w Jouście: „Wpadłem na to, gdy zdałem sobie sprawę, że latanie jest uniwersalnym marzeniem ludzi. Odniesienia występują wszędzie: w kulturze masowej, baśniach i mitach. Joust pozwalał je ziszczyć. Specyficzne sterowanie miało pogłębić immersję, sprawić, by gracz identyfikował się z postacią bardziej, niż gdyby była ona astronautą zamkniętym w statku kosmicznym”.

OPIERZONY ŻÓŁTODZIÓB

Gdy rynek automatów arcade dopiero się rozkręcał, większość twórców siłą rzeczy nie posiadała doświadczenia. Firma Williams miała szczególne szczęście. Opisywanego W Pixelu #16 Defendera (1981) stworzył debiutant Eugene Jarvis. Sukces tego tytułu utwierdził potentata



Joust w typowej obudowie. W 1996 roku magazyn Next Generation umieścił go na 83. miejscu najlepszych gier wszech czasów.



Barry Oursler nie boi się kontrowersyjnego towarzystwa. Zdjęcie wykonane podczas Southern-Fried Gaming Expo w 2015 roku.

arcade'owego, w szczególności flipperowego, że należy stawiać na gry wideo.

John Newcomer (rocznik 1955) pragnął zajmować się projektowaniem zabawek i gier. Już jako dzieciak uwielbiał rozkładać zabawki na elementy pierwsze, by sprawdzić, jak są one zbudowane i jak działają. Z gier szczególnie lubił szachy. Grywał także w „Monopoly”, pokera i tryktraka. Opowiadał, że gdy zaczął sam kupować gry, szybko rozgryzał zasady i wraz z kolegami zmieniali je, by stały się bardziej skomplikowane. Ta kreatywność miała przynieść owoce.

Przyszły twórca Joustu ukończył wzornictwo przemysłowe. Pracę zawodową zaczął w branży zabawkarskiej. Wspomina, iż ówczesny mentor wpoił mu, że zabawki i gry to biznes oraz że istotne są dwa cele: gwarantować dobrą rozrywkę i by robić to tak, by przynosiła ona zysk. Nieszczęśliwie odkrywczycze? To prawda, ale zastosowanie się do tej reguły nie jest już takie proste. Newcomer często podkreślał rolę tych zasad w swojej karierze. Wspominając o innych





✚ Dawne reklamy często prezentowały grające panie. Walczyły samodzielnie lub w duecie z mężczyzną.

czynnikach, które ukształtowały go jako twórcę, zaznaczał, iż wielki wpływ wywarły na niego filmy, zwłaszcza „Gwiezdne wojny” i „Poszukiwacze zaginionej Arki”. A gra Space Invaders (1978) sprawiła, że postanowił się zająć grami wideo.

Newcomer urodził się w miasteczku Granger w stanie Indiana. Na początku lat osiemdziesiątych mieszkał na przedmieściach Chicago. Miasto to miało szczególny status. Było stolicą branży coin-op, czyli wszelkich maszyn wrzutowych, w tym gier. Dwudziestoparoletni John był stałym bywalcem, w – jak sam twierdzi – przypuszczalnie najważniejszym ówczesnie salonie gier. Nazywał się on Mothers Pinball. Giganci testowali w nim najnowsze tytuły. „Uwielbiałem tam wpadać kilka razy w tygodniu, grać we wszystkie gry i patrzeć, jak grają inni, by zrozumieć, jak ich pokonać. Miałem możliwość obserwować legendarnego twórcę flipperów Steve’a Richiego, który doglądał swoje najnowsze dziecko” – wspomina.

John podjął decyzję, by spróbować szczęścia w pobliskim Williamsie. Życiorys zapakował w szybkę gumowego kurczaka. Zamierzał sprawdzić w ten sposób, czy pracodawca ma poczucie humoru i pozwala na pewną kreatywność. W jednym z wywiadów Newcomer stwierdził, że w ten sposób chciał zarazem zasygnalizować temat swego pierwszego dzieła.

Został przyjęty i po paru dniach miał już gotową całą listę pomysłów. Projekt bazujący na słynnej powieści SF „Wojna światów” uznano za niewykonalny. Koncept Jousta także wzbudzał spore kontrowersje. Newcomer wspominał: „To cud, że gra się ukazała. (...) eksperci zjechali pomysł za brak strzelania i dziwaczny motyw przewodni. Sukces Robotron: 2084, udanej strzelanki Williamsa, nie pomógł w przeforsowaniu ptasiej gry”.

Zapytaliśmy samego Newcomera, w jaki sposób zdołał przepchnąć swoją ideę. Odpowiedział: „Miałem doświadczenie jako projektant zabawek i gier, ale nie byłem i nie jestem programistą. Zostałem zatrudniony ze względu na swą kreatywność”. Jak podkreślił, kierownictwo na wszystkich szczeblach od początku udzielało mu wsparcia. Niestety wielu jego kolegów było nastawionych do

✚ Barry ma dwa koty, tu z Isis. Zdjęcie wykonane dwa lata temu.



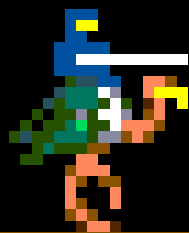
pomysłu pesymistycznie. Nie rozumieli, o co chodzi. Na szczęście testy poza Williamsem wypadły świetnie.

PEŁNY ODLOT

Newcomerowi podczas rozważań nad projektem zależało na zrobieniu gry opartej na współpracy dwóch ludzi, której akcja nie rozgrywałaby się w kosmosie, jak było to wówczas nagminne. Jak żartobliwie, choć słusznie, zauważył ktoś w filmiku o Joustie na YouTube, zamiast rakiet i latających spodków pojawiły się latające strusie, na których grzbietach zasiedli rycerze z kopiami (angielski czasownik „joust” oznacza walkę na kopie), czyli rzeczywiście coś całkiem zwyczajnego. Warto podkreślić, iż dość często mówi się, że w tej grze są strusie, a de facto jest tylko jeden. Przypuszczalnie na to nieporozumienie pewien wpływ ma fakt, że wszystkie ptaki są jednakowej wielkości. Zdaniem wielu graczy świadczy to o jedynie nietuzinkowości, żeby nie powiedzieć odlotowości tej gry. Poza tym grafika na obudowie automatu eksponuje strusie, a na nich rzeczywiście da się... jeździć.

Jeszcze parę słów o rozgrywce. Unieszkodliwienie ptaka z jeźdźcem przez innego wojownika następuje przez zderzenie. Wygrywa postać, która jest wyżej. Jeśli są na jednej wysokości, starcie nie zostaje rozstrzygnięte. Gracze mający w zapasie życie odradzają się, wrogie ptaszyska składają zaś jaja. Wykluwają się z nich wyższej rangi rycerze, a zza ekranu przylatują ptaki służące im za wierzchowce. Aby tego uniknąć, należy zebrać jaja.

SHADOW LORD (1500)



75000

CREDITS



John Newcomer, czyli człowiek, który na potrzeby gier wideo sprawił, że strusie zaczęły latać, oraz osiodłał bociany i myszolowy.

rozpowszechniła tę formę rozgrywki. Walory walki w parze podkreślała wypuszczona potem wersja stolikowa (tak zwany cocktail). Zaprojektowano ją nietypowo, bowiem gracze siedzieli obok siebie, a nie jak zwykle naprzeciwko.

Liczba konwersji, od Atari 2600 po PC, była adekwatna do sukcesu. Dziwi tylko ich brak na ZX Spectrum i Commodore. Posiadacze owych komputerów musieli zadowolić się klonami (odpowiednio: Ostron i Winged Warlords oraz Dragon Hawk).

PODWÓJNY ŁĘG

Specjalnością Williamsa były flippery i inne maszyny arcade bez monitorów. Dopiero za sprawą Defendera osiągnął on wielki sukces na coraz ważniejszym poletku – automatów z grami wideo. Dyskontując sukces, ale jednocześnie pozostając przy własnym spćialitć de la maison, postanowiono zrobić flippera Joust. Wcześniej podobnie postąpiono z Defenderem. Obydwie maszyny łączy też to, iż wyprodukowano je w niewielkim nakładzie: 402 sztuk Jousta i 369 Defendera. Projektantem obu automatów był Barry Oursler. O ile flipper Defender nawiązywał do reguł oryginału, o tyle w przypadku Jousta stało się inaczej. Oursler wyjaśnił nam to tak: „Gdy na początku lat osiemdziesiątych flippery umierały, Williams chciał stworzyć pinballa mogącego konkurować z grami wideo. Zaprojektowałem maszynę, na której dwóch graczy mogło grać równocześnie, jak w wielu wideograch. Prototyp zatytułowano „Conflict”.



Tak szczerze, to układ platform w Joustcie trochę przypominał Mario Bros. Tyle że dzieło Nintendo było o rok późniejsze.

Przy okazji zdobywa się punkty. Otrzymujemy je także za każdego strąconego woja. Pokonanie wszystkich oznacza awans na kolejny poziom.

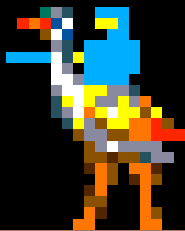
Cała gra rozgrywa się na jednej planszy z platformami. W dole jest ława, która z czasem wypala część podłoża. Dlatego później możemy zginąć także w śmiertelnej kipieli albo zostać do niej wciągnięci przez wspomnianą podstępna łapę. Jeśli za długo jesteśmy na danym poziomie, pojawia się superszybki pterodaktyl, którego można uśmiercić jedynie przez wbicie mu kopii prosto w paszczę.

Joust pozwala na wspólną grę, która nie wyklucza przypadkowego zabicia partnera. Nie była to pierwsza gra wideo dająca możliwość kooperacji, jednakże dzięki swej popularności

Formuła rozgrywki pasowała idealnie do Jousta. Wystarczyło zmienić nazwę i oprawę graficzną. Oursler podzielił stół na dwie części. Po każdej ze stron siedział gracz obsługujący swoją parę łapek. Jeśli grała jedna osoba, musiała sterować wszystkimi czterema! Tak nietypowe rozwiązanie pozostało jedynie ciekawostką. Poza efemerycznością przyczyna, jak podkreśla sam Oursler, była jedna: gry wideo. Wtedy to one dominowały na rynku arcade. Nic innego nie miało szans. Nie zmienia to faktu, że w 1982 roku branża wyhamowała, co stało się zwiastunem kryzysu w kolejnym roku.

Newcomer po dziś dzień pracuje w branży gier wideo. W Williamsie pozostał do 1999 roku. Jednak do tej

Joust 2: Survival of the Fittest. Na ekranie postać sterowana przez gracza po metamorfozie w pegaza.



HOME OF THE LAVA TROLL



pory nie udało mu się stworzyć nic na miarę pierwszego dziecka. Wśród gier, nad którymi pracował, znalazł się Joust 2: Survival of the Fittest z 1986 roku. Jedną z zasadniczych zmian wprowadzonych w sequele jest monitor ustawiony w pionie, co było naówczas popularne. Odnaczał się on lepszą grafiką i dźwiękiem oraz bardziej skomplikowanymi regułami. Wśród nowinek znalazła się transformacja dosiadanego przez gracza ptaka w pegaza, a szeregi wrogów zasilili m.in. nietoperze. Na wiele się to nie zdało. Wyniki sprzedaży „dwójki” to mniej więcej tysiąc sztuk, w porównaniu do około 26 tysięcy oryginału. Na potrzeby rynku arcade Newcomer współtworzył jeszcze, między innymi, znaną strzelankę Sinistar, koszykówkę NBA Jam i WWF WrestleMania. W kolejnych latach, już po arkadówkach,

Originalny artwork flippera Joust. Ta maszyna, im dłużej się o niej myśli, była być może bardziej nawet innowacyjna niż automat, z którego się wywodziła.

Rok 1979. Oursler z żoną Donną i synem Nickiem w wózku.

zajmował się grami na PC i mobilnymi. Zapytaliśmy Newcomera, jaką własną grę poza Joustem uważa za szczególnie ważną. Wskazał na High Impact Football (Williams, 1990). Traktowała ona o futbolu amerykańskim. „Zaprojektowałem ją z legendami branży Edem Boonem (Pixel #28) i Eugenem Jarvisem. Kierownictwo nie było przekonane do gier sportowych, bo ówczesnie nie radziły sobie one dobrze. Tytuł ten pokazał jednak, że gatunek jest dochodowy oraz że świetnym rozwiązaniem było umożliwienie równoczesnej gry czterem osobom. HIF uitorował drogę serii NBA JAM”.

STRUSIA CIEŃ

Joust poza klonami stał się inspiracją całkiem innych produkcji. Niewątpliwie nawiązania widać w udanej strzelance na Spectrum zatytułowanej Jetpac. Poza tym do wzorowania na nim przyznaje się autor Mario Bros., który zapożyczył zeń tryb co-op i statyczny ekran. Dodajmy, że jak w Jouście, dochodząc do skrajnej plan-szy, pojawiajemy się po drugiej stronie. No i są platformy.

Oryginalnego Joustu wypuszczano na coraz nowsze sprzęty. Ostatnie wznowiecie nastąpiło bodajże w 2012 roku. Wraz ze wzbierającą modą retro wrócił nawet w nowych budach arcade'owych, w których towarzyszyły mu inne zabytkowe przeboje.

Poza reedycjami przymierzano się do remake'ów. I tak na Jaguara CD szykowano trójwymiarowy Dactyl Joust, na Nintendo 64 zaś Joust 3D z podzielonym ekranem w trybie multiplayer. Newcomer przygotowywał nową wersję

na przenośną konsolę Game Boy Advance. Miała charakteryzować się udoskonalonymi: grafiką i mechaniką rozgrywki.

Współczesna popkultura, w tym gry wideo, żywi się w dużej części nawiązaniem. Ulubione joustowe odniesienie Newcomera w świecie gier pojawiło się w World of Warcraft w postaci minigry. Nawiązania zawarto także w filmie „Pixeles” oraz książce „Ready Player One”. W ekranizacji Spielberga pojedynki w Joustu zastąpił wyścig.

Jousta nie ominęła nawet próba adaptacji filmowej. Miało to miejsce 11 lat temu. W zamierzeniu autorów produkcja miała być skrzyżowaniem „Gladiatora” z „Mad Maxem”. Akcją chciano osadzić w niedalekiej przyszłości, za 25 lat. Newcomer twierdził, iż to świetny materiał na film i widział w nim dla siebie przepustkę do świata kina. Planowano również grę. Nic z tego wszystkiego nie wyszło, co wygląda na swoistą prawidłowość. Tak oryginalny koncept jak Joust sprawdził się tylko raz. ▀

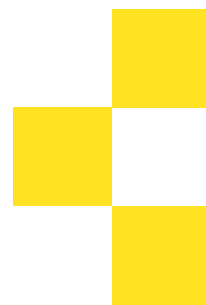


269504



Wojciech Pijanowski

Koneser gier wszelkiego rodzaju, miłośnik faniłówek i szarad, obecny w mediach od lat siedemdziesiątych. Na komórki stworzył grę logiczną Dictumix.



LONDYN, PARYŻ...

Wkońcówce lat osiemdziesiątych przed wyjazdem do Cannes na targi MIDEM pojechałem do Rembertowa na „Ciuchy”. Było to miejsce, gdzie można było dostać niemal wszystko i to produkcji zachodniej. Były jeansy Levis Strauss, kurtki skórzane, futra z norek i inne atrakcje. Drogą kupna nabyłem marynarkę, w której planowałem przeprowadzić we Francji kilka wywiadów z gwiazdami rock and rolla. Marynarka była, jak to się teraz mówi, „odjazdowa” lub „cool” – srebrna w czarne gwiazdki, absolutnie wspaniała i z tego, co pamiętam, nawet nie była przesadnie droga. Wylądowała w walizce z innymi ciuchami i pojechaliśmy silną grupą volkwagenem transportowym do Francji. Szczęśliwie dojechaliśmy.

Przyszedł dzień, w którym założyłem marynarkę. Właściwie to była noc, a nie dzień. Zjedliśmy jak zwykle kolację w bistro Cafe de Paris u Maurice’a, który zaprzyjaźnił się z nami. Bardzo pomogła w tym koszulka z autografem Dariusza Dziekanowskiego. Przywieźliśmy mu ją w prezencie ponieważ Maurice bardzo interesował się polską piłką nożną, czego dowodem były zdjęcia naszych piłkarzy wiszące na ścianach. Maurice tym razem podał nam wspaniałe danie z kuskusem. Ogromne! Tak duże, że czterech wygłodniałych facetów nie było w stanie wszystkiego zjeść. Kuskus (to informacja dla tych, którzy nie wiedzą) to kasza, którą w Cafe de Paris przygotowywano na gorąco z warzywami, mięsem i innymi dodatkami. Po prostu najedliśmy się do syta i jedną łyżkę więcej. Po kolacji, gdy popijaliśmy ostatni kieliszek wina, Krzysztof przypomniał sobie, że jesteśmy zaproszeni

na wielki bankiet organizowany przez Warner Bros. Music w dyskotecce Whiskey&GoGo. Bankiet był zorganizowany z powodu promocji nowej płyty Blondie czy też innej wschodzącej gwiazdy promowanej przez Warnera.

No cóż, trzeba było pójść, mimo że bardziej nadawaliśmy się do snu. Najedzeni i napici wpadliśmy do hotelu, aby się przebrać, i poszliśmy do pracy. W dyskotecce tłum, my ze sprzętem (kamera, magnetowid U-matic – ciężki i dość duży, mikrofon itd.). Menu na przyjęciu: kraby, kawior, langusty... a my naładowani kuskusem. Nic nie zjedliśmy. Absolutnie nie byliśmy w stanie przełknąć czegośkolwiek. W pewnym momencie przychodzi facet bardzo dobrze zbudowany i zaprasza do wywiadu. „Telewizja Polska?” – pyta. „Tak”. „To proszę za mną”. Idziemy: Gabrys – operator, Andrzej – inżynier i dźwiękowiec w jednym oraz ja. Mam na sobie tę marynarkę, którą kupiłem do przeprowadzania wywiadów z gwiazdami. Podchodzimy do stolika, siadam po prawej stronie gwiazdy, biorę mikrofon i spoglądam w lewo. Jako żywo to ONA. Po jej lewej stronie siedzi jakiś facet, który ma na sobie IDENTYCZNĄ marynarkę jak moja. Kropka w kropkę, a właściwie to gwiazdka w gwiazdkę. ONA też to zauważa, wskazuje ze śmiechem na moją marynarkę, potem na jego marynarkę i pyta: „Kupiłeś w Londynie czy Paryżu?”. „W Rembertowie” – odpowiedziałem. Miała bardzo zdziwioną minę. Chyba nie bardzo wiedziała, gdzie ten Rembertów jest. Wywiad był bardzo udany. A ten facet po lewej to był jej menedżer. ■

👉 Duck Hunt robiło karierę już pod koniec lat siedemdziesiątych. Automat z przytroczoną karabinem wielką strzelbą robił wrażenie na nastolatkach...



NAJLEPSZY PRZYJACIEL CZŁOWIEKA

Był jednym z pierwszych udomowionych przez człowieka zwierząt. Pilnował jego domu, ostrzegał przed niebezpieczeństwem, chronił. W wolnych chwilach szalał, bawił się, robił sztuczki, kopał doły, jadł, spał... przynosił kaczki, gonił sąsiadów, przemierzał starożytną Grecję i postapokaliptyczne ziemi, a od czasu do czasu latał balonem meteorologicznym. Proszę państwa, oto on: pies.

■ Jakub Wodnicki

Crazy Painter

(c) 1982 by Robert Farnas
300 worth 500 points if painted or
must be stopped before crossing so
DOG with TURPENTINE BUCKET! Be care
touch. Hill drop BUCKET while walk
TURPENTINE BUCKET! Loose one brush
while flashing (optional), Paint
not flashing.
PAINT BRUSH! Move the brush to exit
screen. Press (SPACE BAR) when con-
for more directions.

Tabela opisująca punktację. Jak widać szalone malarstwo wymagało od gracza wiele uwagi. Jeden fałszywy ruch mógł spowodować utratę walka.

Podobnie jak w historii świata, również w kronikach przemysłu gier wideo pies towarzyszył człowiekowi od samego początku. Co prawda w pierwszej grze, na którą natrafiłem, psi opiekun nie występował, ale element zwierzęcej trzódki grał w niej pierwsze skrzypce. Była to adaptacja Pac-Mana o tytule Mouse Trap studia Exidy z 1981 roku. Zgrabnie podstawione elementy słynnego przeboju salonów gier przedstawiały w niej historię myszy, która pożerała kawałki sera i uciekała przed wszędobylskimi kotami. Po natrafieniu na kość na chwilę zmieniała się w buldoga, który szybciułtko stawał towarzystwo do pionu.

Również studio Cornsoft Group umieściło czworonoga w swojej pozycji na TRS-80 zatytułowanej Crazy Painter. Polegała ona na zamalowaniu czarnego ekranu zieloną farbą. Psiak spacerował po ekranie i zjadał naszą ciężko wykonaną pracę, a jego (o zgrozo!) zamalowanie skutkowało przyznaniem 500 punktów do naszego wyniku.

Prawdziwym przyjacielem człowieka (choć w tym wypadku zależy to chyba od punktu widzenia) pies okazał się w grze Hover Bovver zaprojektowanej w 1983 roku przez Jeffa Mintera i jego ojca na C64 oraz Atari. Był to następny tytuł typu maze game, który polegał na koszeniu kolejnych pól traw... skradzioną kosiarką sąsiada. Co więcej, w rozgrywce pomagał nam właśnie pies, którego głównym zadaniem było gryzienie i odganie roszczeniowego Pawlaka. Żeby było śmieszniej, współczynnik tolerancji oraz lojalności pupila miał wpływ na nasz wynik końcowy. Jednakże najistotniejszym tytułem dla mojego pokolenia pod względem kolaboracji człowieka z psem był Duck Hunt wydany na NES w 1984 roku przez Nintendo. Najwspanialszy element tej gry stanowił

👉 Dla Jeffa Mintera zrealizowanie gry z psem w roli głównej było odpowiedzialnym festiwalem tworzenia dziwacznych oraz superdziwnych gier o zmutowanych wielbłądach i nie tylko.



kontroler w kształcie pistoletu, którym można było strzelać wprost do ekranu, zdejmując z nieba dziesiątki kaczek. Nasz dzielny wyżeł pędził czym prędzej do zestrzelonego trofeum, aby ze szczerym uśmiechem przynieść je później wprost do rąk właściciela. Muszę przyznać szczerze, że wraz z moim przyjacielem po dziś dzień wracamy do tej rozrywki i jeśli ktoś ma jeszcze dostęp do odpowiedniego sprzętu, to z całego serca polecam nostalgiczną rundkę lub trzydzieści.

PIESKIE ŻYCIE

Od 1989 roku wydawcy dali graczom szansę, by wejść w skórę czworonoga.

ZABIĆ TYSIĄCE WIRTUALNYCH BANDYTÓW (LUB STRÓŻÓW PRAWA) SPŁYWA PO GRACZACH JAK PO KACZCE. ALE KIEDY UMIERA NASZ PIES, SERCE PO PROSTU PĘKA I TRACIMY KAWAŁEK DUSZY.

Każdy fan komiksu i animacji z całą pewnością zna beagla Snoopy'ego oraz jego właściciela – Charliego Browna z serii „Fistaszki” (Peanuts!). Cała jego ferajna zjawiła się w Snoopy, the Cool Computer Game studia Edge. Rozrywka bazowała na sterowaniu Snoopym oraz na oglądaniu, podnoszeniu

i używaniu różnych przedmiotów celem interakcji z otoczeniem i zbliżania się do odnalezienia pewnego obiektu. Była to gra logiczna z kreskówkowymi łamigłówkami oraz elementami platformowymi i możliwością przyspieszania z natury dość powolnej rozrywki.

Grudzień 1993 roku przyniósł kolejny tytuł, który przywoływał na ekran postać znaną już wcześniej w popkulturze. Beethoven The Ultimate Canine Caper był odpowiedzią na drugą część kinowego hitu i został wydany na platformę SNES. Mowa o krótkiej platformówce podzielonej na cztery światy złożone z dwóch plansz. W pierwszym etapie słynny bernardyn musiał odnaleźć jedno ze swoich zaginionych szczeniąt, skacząc po murkach, płotkach i budynkach oraz odstraszać hycli, skaterów oraz różnej maści zwierzątka swoim głębokim szczekiem. Druga część „świata” polegała na doniesieniu w pysku odnalezionego dziedzica wprost w objęcia kochającej mamy po uniknięciu wyżej wymienionych przeciwników.

W 1996 roku gracze poznali zabawnego terriera imieniem Wishbone.

🐕 Dogmeat (po naszymu Ochlap) z Fallout 4 to owczarek niemiecki, dawniej towarzyszący Nickowi Valentine'owi. Pojawia się również w Fallout Shelter.



CREDITS

LATA DZIEWIĘDZIESIĄTE TO SCHYLEK EPOKI PLAT- FORMÓWEK I CZAS GIER PRZYGODOWYCH. PSY WYŁY W OBU GATUNKACH.



Gra Wishbone and the Amazing Odyssey ze studia Human Code Inc. była humorystycznym point & clickiem, który pozwalał na przeżycie Homerowskiej epopei w niecodziennym wydaniu. Cała fabuła opierała się na wynalazku, który w teorii miał pozwalać na wyświetlanie treści książek na ekranie monitora. Kiedy główny bohater prezentował graczowi ów cud techniki, coś poszło nie tak i w towarzystwie strażów niebieskich laserowych wiązek wylądował w starożytnej Grecji jako szlachetny Odyseusz. Od tego momentu przez konwersacje z historycznymi postaciami, podejmowanie decyzji oraz rozwiązywanie prostych łamigłówek dzielny psiak musiał przetrwać całą Odyseję. W jego podróży wspierali go wiecznie szukający wymówek bosman malkontent oraz... kaczka!

W tym samym roku ukazał się jeden z zaledwie 20 tytułów opublikowanych w USA na wyjątkową konsolę Sega Pico: edukacyjny Math Antics with 101 Dalmatians, który pozwolił nam wcielić się w postacie kolejnych znanych psich bohaterów. Disneyowskie Dalmatyńczyki pojawiły się na ekranach komputerów również rok później w wyprodukowanym przez DreamForge Entertainment 101 Dalmatians: Escape from DeVil Manor. Jak przystało na lata dziewięćdziesiąte była to przygodówka

✚ Ucieczka z rezydencji Cruelli De Vil... 101 dalmatyńczyków zaszczekało w okresie kryzysu przygodówek.



Mouse Trap



Król pożerania kulek może być tylko jeden, choć wielu próbowało go zdetronizować. Mouse Trap poza warstwą wizualną oraz głównymi bohaterami niewiele odbiegał od Pac-Mana. Stworzyła go ekipa Exidy znana z niesławnego Death Race.

z wieloma łamigłówkami, opowiadająca historię ucieczki bliźniaków Patches i Wizzer z posiadłości makiawelicznej Cruelli De Vil. Uwagę w grze przykuwała szczególnie jej warstwa graficzna, stylizowana na disneyowską animację – była ona wyjątkowo piękna i dokładna, a w samej grze nie zabrakło również filmowych cut-scenek.

Jeśli chodzi o początek nowego milenium, to jeden tytuł szczególnie wyróżnia się na tle pozostałych, wprowadzając możliwość sterowania psim protagonistą. W 2002 roku studio HIP Interactive dało nam możliwość pokierowaniem potężnym psem rasy husky w grze Dead to Rights. Była to gra akcji, w której rozgrywka została podzielona pomiędzy sceny gonitw i strzelanin odgrywanych przez gliniarza Jacka Slate oraz fragmenty w trybie stealth wykonywane przez jego wiernego kompana. Shadow, bo tak nazywał się ów pupil, to przepiękny i zabójczy pies. Jego węch pozwalał na namierzanie przeciwników przez ściany oraz odnajdywanie ich śladów, a zapewnione szkolenie bojowe umożliwiało ciche zabójstwa oraz ukrywanie ciał przeciwników.

Prawdziwą rewolucję w psich grach przyniósł jednak wydany w 2003 roku na PlayStation 2 Dog's Life od Frontier Developments Ltd. Była to zręcznościówka w świecie 3D, w stu procentach dedykowana sterowaniu czworonogiem. Gracz wcielił się w niej w bezstroskiego beagla imieniem Jake, którego pełne psich rozrywek życie przerwało porwanie ukochanej Daisy przez złowrogięgo hycła-alergika oraz jego przeciętnie inteligentnego kompana. Jake, któremu udało się wydostać z pułapki czarnych charakterów, stanął w obliczu szeregu wyzwań mających doprowadzić go do pewnej damy. Podczas rozgrywki gracz sterował nim, wykorzystując wachlarz umiejętności takich jak szczekanie, skakanie, kopanie, podnoszenie przedmiotów oraz wchodzenie w interakcję z ludźmi. Dodatkową mechaniką czyniącą grę bardziej atrakcyjną był tryb „Smellovison”, który pozwalał Jake'owi na nawigację za pomocą jego psiego nosa. Tryb widzenia zmieniał się wówczas na FPP, a na przepastnych terenach pojawiały się kolorowe mgiełki sugerujące zapachy. Konkretnie kolory chmurki oznaczały różne rodzaje wyzwań, takich jak zdobywanie dominacji



✚ Brutal o wielkim sercu, który w wolnych chwilach jest zawsze gotów do zabawy i amorów.

✚ Słodkie dzikie szczenię, które stało się wytrawnym zabójcą. Łatka na oku pokazuje, że pies faktycznie upodabnia się do swojego właściciela.





nad terenem aktualnego „psa na włościach” czy wyszukiwanie smakowitych kostek. Co ciekawe, po pokonaniu miejscowego zawiadki gracz mógł przejąć nad nim kontrolę, co umożliwiło wykonanie zadań skrojonych pod konkretny rozmiar lub umiejętności czworonogów. Dog's Life bez wątpienia był jedną z najbardziej oryginalnych pozycji z początku nowego milenium.

KUMPEL NA DOBRE I NA ZŁE

Spośród współczesnych tytułów szczególnie trzy uderzają w serca gracza przez przedstawienie więzi pomiędzy głównym protagonistą a jego wiernym psem. W serii Fallout już od 1997 roku jednym z towarzyszy, którzy mogą dołączyć do nas w rozgrywce, jest Ochłap (angielski Dogmeat). Owczarek niemiecki, mimo iż nie słucha dokładnych poleceń jak pozostali członkowie załogi, jest wiernym i odważnym towarzyszem.

Wedle falloutowej wikipedii idea Dogmeata narodziła się po filmie „Mad Max 2”, w którym Max Rockatansky przemierzał

postapokaliptyczny świat wraz ze swoim psim kompanem. W najnowszej odsłonie serii budzi jeszcze cieplejsze uczucia, prezentując się jako owczarek niemiecki o sympatycznej aparycji. Jedyną opcją na pozbycie się tego towarzysza ze swojej drużyny jest jego śmierć, która może być naprawdę traumatyczną sytuacją. Tak już jesteśmy zbudowani: możemy zabić tysiące bandytów (lub stróżów prawa) za pomocą karabinu, kija bejsbolowego czy nawet gołych pięści i spłynie to po nas jak po kaczkach, ale kiedy umiera nasz pies, serce po prostu pęka i tracimy kawałek duszy.

Ciekawym rozwiązaniem jest również współpraca z rottweilerem Chopem w GTA V. Studio Rockstar udostępniło aplikację mobilną nazwaną iFruit, w której poprzez kooperację z psakiem w jednej z minigier można nauczyć go różnych sztuczek. Po synchronizacji Chop będzie potrafił je wykonywać we właściwej grze. Sam rottweiler jest bardzo pozytywnym stworzeniem (pomijając chwile, kiedy wykorzystujemy jego umiejętności do zagryzania przypadkowych przechodniów) i podczas rozgrywki musimy dbać o jego poziom szczęścia. Zupełnie jakby był członkiem drużyny w klasycznym RPG.

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain studia Konami z 2015 roku pokazuje chyba najpiękniejszą historię nawiązania długiej relacji człowieka i psa. Przeuroczego dzikiego szczeniaka znajdujemy w dziczy podczas jednej z misji i wysyłamy go balonem na swoją stację. Od tego czasu psiaka możemy odwiedzać pomiędzy kolejnymi zadaniami aż do momentu, gdy dorosnie i przejdzie szkolenie bojowe. Następnie przez zabieranie go ze sobą na misje jesteśmy w stanie wyszkolić go nie tylko do odwracania uwagi przeciwników, ale również do lokalizowania sojuszników, ogłuszania wrogów, a w ostatecznym stadium nawet do wykonywania egzekucji za pomocą... noża!

NAJWIERNIEJSZY PRZYJACIEL

Jak widać na powyższych przykładach, losy człowieka i psa są nierozdzielnie ze sobą związane, choć ten drugi lubi urwać się czasem ze smyczy i pokazać, kto tak naprawdę rządzi. Więż, która tworzy się pomiędzy panem a jego pupilem, jest zawsze unikatowa. Choć gry pokazują niekiedy bardziej brutalny (lub wprost przeciwnie: humorystyczny) akcent tej relacji, zawsze jest ona zupełnie szczególna i kompletnie inna od tej, którą może nawiązać z innymi ludźmi. Jest ona prostsza, lecz w zupełnie pozytywnym tego słowa znaczeniu.

W tym zakończeniu pozwolę sobie na lekko moralizatorską nutkę. Otóż pamiętajcie, że pies to nie zabawka, lecz olbrzymia odpowiedzialność. Wymaga wychowania, opieki, tresury, nie raz napoci tak, że będziecie rwać sobie włosy. Mimo to, wierzcie mi na słowo, że będzie wiernym kompanem i czeka was z nim wiele wzruszających chwil i dobrej zabawy. Nigdy was nie zdradzi (chyba że za smakołyki, ale to tylko na chwilę) i odda wam swoje serce – nie złamcie mu go. Nie krzywdźcie, nie oddawajcie. ■



POCZET NAJWSPANIALSZYCH KOPACZY

Nie, to nie będzie opowieść o symulacji wykopków i rolników, które dziś można odnaleźć na niemal każdej półce z grami. Bądź przekrojowy materiał o kolejnych odcinkach sagi Harvest Moon. Ani też historia sandboxów w grach.

To opowieść poświęcona największym bohaterom, którzy odważyli się zejść pod ziemię i wydrzeć ukryte w niej skarby. Niekiedy kopali też dołki pod innymi. Wychodząc z założenia, że kopanie w ziemi jest fajne (i niekoniecznie sprowadza się do biegania w Minecrafcie), postanowiliśmy bliżej przyjrzeć się fenomenowi kopaczy. W wirtualnych światach gier było ich wielu: od bezimiennych obrońców Ziemi i Lode Runnera po skomplikowane i złożone gry strategiczne, aż po władców ciemności, budujących swoje imperia w zacisznych norkach, głęboko pod warstwą gleby. I niech nie zwiedzie was problem utylizacji ton gleby i skał – w świecie gier można je po prostu... anihilować.

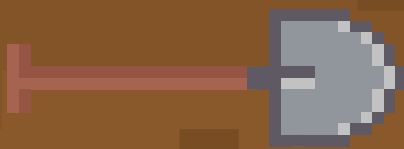
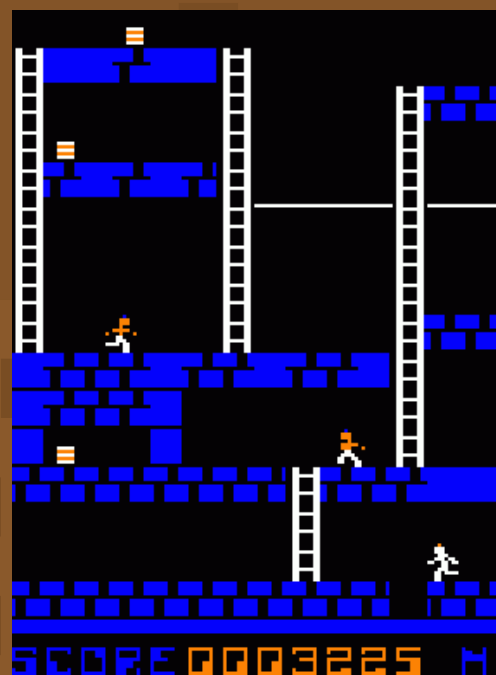
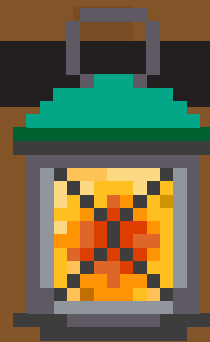
WYRYWANIE GLEBY SPOD NÓG



1979 Heyanko Alien – Theoretical Science Group
1983 Lode Runner – Brøderbund
1991 P. P. Hammer and his Pneumatic Weapon
– Traveling Bits Production

Heyanko Alien – pierwsza w historii próba kopania dołków pod przeciwnikiem.

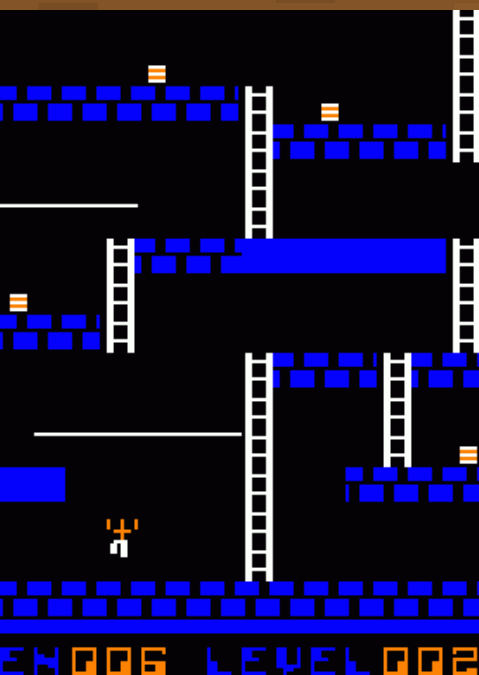
W latach osiemdziesiątych świat gier wideo oszalał na punkcie Pac-Mana. Jednak nie tylko zjadanie kropek stało się pożywką dla graczy. Obok klasycznych strzelanin wyrastał również nieco mniej znany Lode Runner, którego ujrzelśmy latem 1983 roku. Zasadniczo to prosta, dwuwymiarowa platformówka, w której skupiamy swoje wysiłki na zbieraniu złota rozrzuconego po planszy i unikaniu spotkań z przeciwnikami. Napisałem prosta? Ależ skąd! To jeden z najbardziej zwirowanych pomysłów w dziedzinie gier, w którym opcja niszczenia otoczenia stała się podstawą rozgrywki. Choć w samej grze wykorzystano klasyczne elementy, można było wspiąć się na drabiny i korzystać z rur, stanowiących pomost nad przepaściami, to jeden pomysł zaważył na unikatowym charakterze Lode Runnera: możliwość kopania dołków pod przeciwnikami.





▲ P.P. Hammer
- młot pneumatyczny i barwna powtórka z Lode Runnera.

▼ Lode Runner
- niezapomniane potyczki z kopaniem dołków i wykorzystaniem elementów otoczenia do walki.



Właściwie to klasyczne zastawianie pułapek, bo sam bohater nie dysponuje żadną inną bronią, umożliwiającą pokonanie wrogów. Jedyny sposób infiltracji pomieszczeń wypełnionych skarbami to zastawianie pułapek. Bo ten, kto pod kim dołki kopie, będzie mógł ukończyć etap gry, stąpając po cudzych głowach (o ile wcześniej sam w taki dołek nie wpadnie). Rozgrywka w Lode Runnerze, przewidziana na 150 plansz, stanowiła znacznie większe wyzwanie niż wynika to z podstawowych zasad gry. Wykopane dziury po krótkim czasie same się wypełniały, natomiast złożone z wielu warstw wykopaliska otwierały drogę do różnorodnych metod zdobywania łupów, eksploracji poziomów i unikania śmiertelnych spotkań z przeciwnikami. O nie, to nie był już prosty Bagman, a przemyślana i złożona mechanika rozgrywki. Nic dziwnego, bo sam pomysł ewoluował przez wiele miesięcy, od prototypowego Konga (taka była pierwotna nazwa projektu) napisanego w Fortranie (w trybie tekstowym) i opracowanego na Prime Computer 550, przez porty dla systemów VAX i pierwszą edycję dla Apple II+ stworzoną w asemblerze 6502 (tym razem zatytułowaną Miner). Edycja gry, którą Douglas Smith zaprezentował w 1982 roku Brøderbundowi,

wyposażona została tylko w elementarne animacje. Nic dziwnego, że wydawca odesłał ówczesnego studenta architektury z listą poprawek, żądając między innymi dopracowania płynności ruchu postaci i przynajmniej 150 poziomów w grze. Dzięki pomocy dzieciaków z sąsiedztwa i naprędce napisanego edytora poziomów dziś Lode Runner jest ogromnym, wciągającym światem i jedną z najlepiej sprzedających się gier na C64, jakie kiedykolwiek wydał Brøderbund. Dziś wiadomo, że warunki, które producent gry postawił Smithowi, sprawiły, że otrzymaliśmy platformówkę o złożonej mechanice (metody unikania spotkań z przeciwnikami), w której karabin zamieniono na szare komórki.

Seria Lode Runnerów doczekała się zresztą wielu kontynuacji i remake'ów. Oceniając po liczbie wydań w Japonii, urzekła obywateli Kraju Kwitnącej Wiśni. Ponoć Lode Runner był przez wiele lat ulubioną grą Aleksieja Pażytnowa, twórcy Tetrisa. Jednak sama idea zastawiania pułapek wykopanych w ziemi w obszarze gier jest znacznie starsza. Pojawiła się już w 1979 roku w japońskim tytule dla PC-8001, nieco później wydanym także w postaci automatu arcade. Widok z góry, obcy atakujący miasto i dzielny obrońca (to my), który kopie dołki pod ksenomorfami. Plus dużo wyobraźni, bo grafika naprawdę była szczątkowa. W późniejszych grach właściwie rzadko możemy obserwować mechanikę zbliżoną do Lode Runnera. Jedynie P.P. Hammer wraz z jego fantastycznym młotem pneumatycznym odkryli w latach dziewięćdziesiątych ideę kopania dołków w ziemi.

KIEDY W ZIEMI ROSNĄ JABŁKA



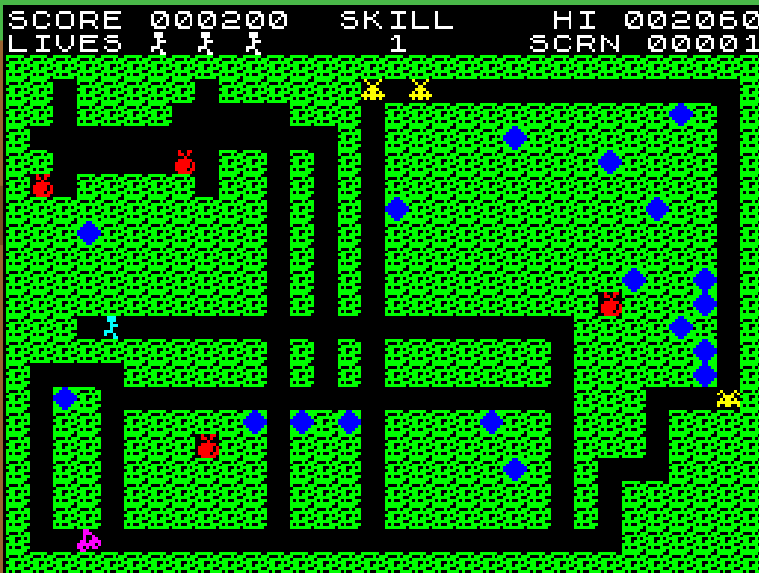
▲ Mr. Do! - kłauś z power ballem wykopuje tunele i zrzuca na przeciwników soczyste jabłka.



1982 Mr. Do! – Universal Entertainment Corporation
1983 Magic Meanies – CDS Micro System
1983 Digger – Windmill Software
1984 Fruity Frank – Kuma Computers Ltd.

Ta metodologia wykopków jest znana pod wieloma nazwami. Niemal każdy z posiadaczy 8-bitowych maszyn zapamiętał zabawę w wykopywanie owoców z ziemi pod zupełnie innym tytułem: Magic Meanies na ZX Spectrum (1983), Digger na klasycznych PC XT (1983) i Fruity Frank na Amstrada CPC (1994). Za to posiadacze C64, 8-bitowego Atari oraz konsol SNES i VCS mogli zagrać w konwersję

CREDITS



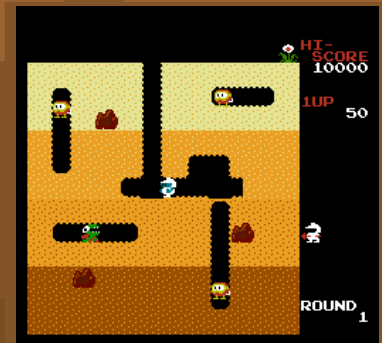
❖ Fruity Frank - duży nos, duży kłopot. Na Amstradach CPC królował świetny klon Mr. Do!

WYKOP I NAPOMPUJ

1982 Dig Dug - Namco Bandai

1985 Dig Dug II (Trouble in Paradise) - Namco Bandai

1999 Mr. Driller - Namco Bandai



Rówieśnik pana Do!, wywodzący się z Japonii Taizo Hori, również zasłużył na swoje miejsce w panteonie kopaczy: zasadniczo rozgrywka jest prosta jak konstrukcja pompki rowerowej, która notabene służy nam do pompowania stworzeń aż do rozpuku... W Dig Dugu (1982, automaty) po prostu wykopujemy korytarze, by dostać się do ustępów skalnych, w których gnieźdzą się przeciwnicy, nazywani Pooka i Fygar, a tych eliminujemy, nadmuchując ich tubo-pompką. Zabawa jest przednia, bo i wrogowie czasami przyjmują formę duchów i przemykają przez jeszcze nieprzekopaną ziemię, by nas dorwać lub... uciec na powierzchnię. W Dig Dugu zabrakło przede wszystkim większej różnorodności przeciwników (Pooka są nieuzbrojone, Fygar zieją ogniem). Niewiele wniosła również mało satysfakcjonująca kontynuacja, zatytułowana Trouble in Paradise (1985). Poza zmianą perspektywy i opcją rozbijania

pierwowzoru gry, znanej z automatów. Ma się rozumieć to niezapomniany Mr. Do!, wydany w 1982 roku przez japoński Universal Entertainment Corporation. Sam Mr. Do! doczekał się jeszcze kilku kontynuacji (Mr. Do!'s Castle, Mr. Do!'s Wild Ride, Do! Run Run). Tylko Run Run zbliżył się do wyjątkowo udanej mechaniki pierwowzoru. Był jednak nazbyt pacmanowaty i zgubił ideę kopania w ziemi. O co chodzi w samym Mr. Do!? Wrzuceni do wstępnie ukształtowanego labiryntu pełnego creepsów, musimy tak kierować krokami tytułowego Mr. Do! (główny bohater to klaun w czerwonym kombinezonie w białe kropki), by zebrać wszystkie owoce, pozrywać wrogom na łebki jabłka lub ustrzelić ich potężnym power ballem (nie, nasz klaun nie rzuca

❖ Magic Meanies, czyli Mr. Do! w wersji dla ZX Spectrum. Wkrótce być może zobaczymy bardziej wierny port pierwowzoru na Spektrusiu.

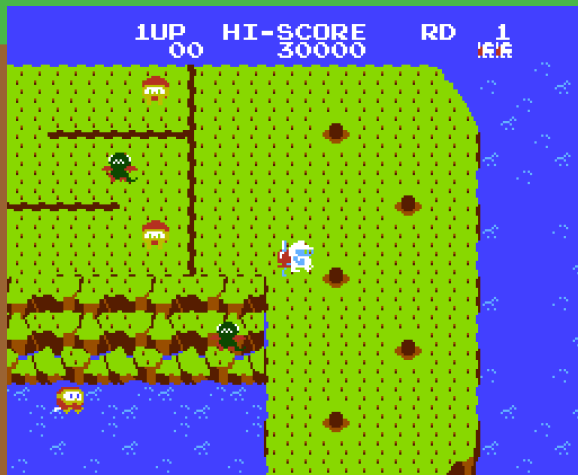


❖ Digger - pełen uroku kopacz z PC, tym razem do wybierania diamenty.

swoim plastikowym nosem). Przy okazji kopimy zawile tunele, którymi podążają przeciwnicy, kolekcjonujemy dziesiątki atrakcyjnych bonusów i w śmieniecie się bawimy. Nic dziwnego, że sam pomysł na Mr. Do! szybko trafił w nieznaczenie zmodyfikowanej postaci na ekrany ZX Spectrum (Magic Meanies, Amstrada CPC (niezapomniany Fruity Frank) i MSX.

Dzięki współpracy Marka R. Jonesa i Adriana Singha wkrótce będziemy też mogli podziwiać konwersję Mr. Do! na ZX Spectrum. Godziny zawałone na kopaniu tuneli i wymyślaniu nowych strategii w Mr. Do! zazwyczaj się opłacały, bo tempo rozgrywki było mordercze zarówno na automatach, jak i na 8-bitowcach. A satysfakcja z trafienia creepsa pociskiem albo jabłkiem - ogromna. Być może chodziło tak naprawdę o grządki i sady oraz spulchnianie ziemi w ogródkach, niemniej nie uzasadnia to upadku jabłek tylko w jednym kierunku... ale taka już jest rzeczywistość gier, nie zawsze zbliżona do świata realnego. Wielka szkoda, że Mr. Do!'s Castle oraz Wild Ride to gry zupełnie inne od pierwowzoru, a ostatni rozdział opowieści o Mr. Do! skończył się klonowaniem Pac-Mana (niemniej z kilkoma ciekawymi pomysłami). O ile Lode Runner przetrwał do dziś (wciąż powstają kolejne edycje), to Mr. Do! leży gdzieś wśród zapomnianych pomysłów z lat osiemdziesiątych.





wysp w perzynę, dostajemy właściwie grę o podobnej mechanice. A przecież Dig Dug aż prosił się o tryb kooperacji. Producent postanowił jednak inaczej. Namco ostatecznie pogrzebało serię Dig Dug po wydaniu dwóch części, ale nie oznacza to, że zapomniano całkowicie o jej głównym bohaterze. W grze Mr. Driller (1999), wydanej już pod koniec lat dziewięćdziesiątych, występuje Susumu Hori, syn Taizo Horięgo.

Pod koniec ubiegłego stulecia Namco odnalazło swoją kure znoszącą złoty brykiet, sprowadzając na świat endless diggery, na długo przed tym, zanim ten gatunek gier opanował smartfony. Mechanika rozgrywki w Mr. Drillerze (1999) sprowadza się do wykopania jak najgłębszego dołka w nieskończonej studni złożonej z klocków tetromino. Oprócz walącego się na łeb świata są i dodatkowe przeszkody: specjalne pola, które solidnie zużywają bezcenny tlen w butlach bohatera. W ten oto sposób Namco połączyło Tetrisa z Dig Dugiem i przez wiele lat serwowało nam kolejne części przygód kopacza Sasumu. Sam Dig Dug doczekał się jeszcze późniejszych konwersji dla 3DS (2005, Dig Dug: Digging Strike) oraz trójwymiarowej wariacji dla PC zatytułowanej Dig Dug Deeper (2001).



DIAMENTOWY KRÓL

1984 Boulder Dash – First Star Software

1987 Skull Diggery – Nexus Software

2013 SteamWorld Dig – Image and Form International AB



Król wszystkich kopaczy narodził się w 1984 roku.

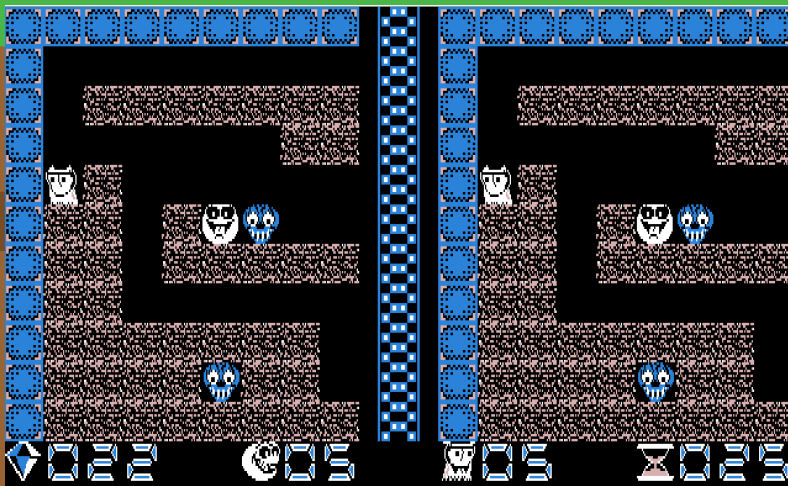
Właśnie wtedy Rockford zawitał na ekrany małego Atari... i został tam na dłużej. Moda na kopanie w ziemi błyskawicznie opanowała 8-bitowce i automaty arcade. Dzięki opublikowanemu dwa lata później edytorowi plansz (Boulder Dash Construction Kit) przed Rockfordem otworzyły się zupełnie nowe perspektywy, gdy został zalany domowej roboty Boulder Dashami liczonymi w dziesiątkach egzemplarzy i setkach poziomów. Siłą zabawy w kopanie diamentów były ściśle określone zasady rozgrywki, dotyczące opadania kamieni i diamentów, bardzo przydatne ciosy specjalne – czyli kopanie pół obok, bez przechodzenia na nie, oraz wyjątkowo ciekawe pomysły na same projekty poziomów – w tym takie, które były zalewane wodą, w których taśmociągi przetwarzały kamienie w diamenty albo upragnione bogactwo wymagało precyzyjnego uderzenia kilku przeciwników. Niedawno Rockfordowi wybiło 30 lat. Przez ten czas pomysł na diamenty, głąz i wykopki pozostał równie świeży, jak w latach osiemdziesiątych. Wystarczy na chwilę uruchomić Boulder Dasha, by wciągnął w swój świat i zmusił do główkowania. Sama próba wymienienia nazw klonów tej gry zajęłaby przynajmniej

✚ Boulder Dash - spopularyzował w świecie 8-bitowców modę na kopanie w ziemi oraz zbieranie klejnotów na czas.

zapisaną gęstym maczkiem stroną. Warto jednak wymienić przynajmniej jeden, mało znany przykład ciekawego pomysłu, który odmienił Boulder Dasha. W grze zatytułowanej Skull Diggery dla Atari ST, wydanej w 1987 roku, zaimplementowano element, którego brakowało w pierwowzorze: rozgrywkę dla dwóch graczy. Jednocześnie. Można się powkurzać, kiedy kolega podbiera diamenty... Na szczęście tryb dla wielu graczy rozgrywany jest w kooperacji. Chyba tylko tego elementu brakowało w niemal perfekcyjnym pierwowzorze First Star Software. Za to posiadacze Amiga doczekali się trójwymiarowej wersji zjadacza diamentów, wydanej wprawdzie wyłącznie jako demo, za to opracowanej na tym samym silniku, co trójwymiarowy FPS o nazwie Ubek...

Oprócz setek wariantów Boulder Dasha powstało też wiele mikstur gatunkowych, łączących jego elementy z Mr. Drillerem. Czasami uzupełniono też zabawę prostą fabułą. Chyba najlepszym przykładem nowomodnego podejścia do kopania diamentów jest SteamWorld Dig (2013), w którym

CREDITS



główny bohater, nieco zdezelowany robot, przedziera się przez nieskończone warstwy skał i piasku, poszukując cennych zasobów oraz ulepszonych wersji górniczego wyposażenia. W ostatecznym rozrachunku kopanie w ziemi się opłaca, bo będzie trzeba po drodze pokonać paru mniej lub bardziej wymagających bossów. Dla samej przyjemności wykopania kilku diamentów warto sięgnąć po darmowego kłona Boulder Dasha, nazwanego po prostu Rocks'n'Diamonds (w pakiecie znajdują się poziomy zaczerpnięte z Boulder Dasha, Emerald Mines i Supaplexa) oraz pamiętać o wydanych kilka lat temu Boulder Dash XL i rocznicowej edycji 30th Anniversary.

✦ **Skull Diggery** - niezwykle kłon Boulder Dasha na Atari ST, w którym uwzględniono wspólną zabawę na dzielonym ekranie.

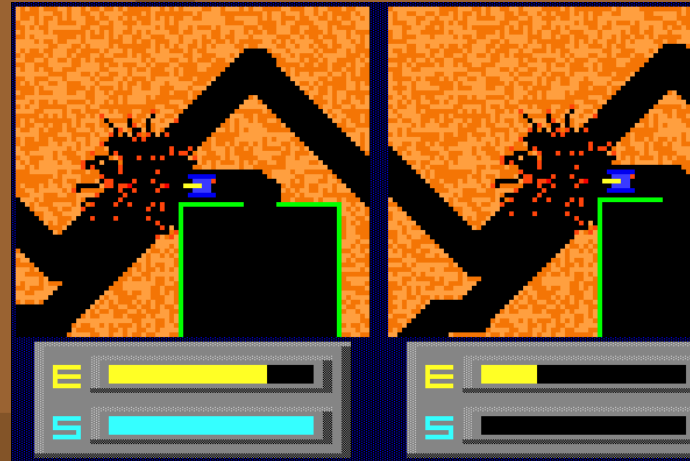
✦ **SteamWorld Dig** - współczesna próba wskrzeszenia kopaczy. Barwna i rozbudowana, ale mniej smaczna od Boulder Dasha.

CZOŁGI I ROBALE GRYZĄ PIACH

1991 Tunneler - Geoffrey Silverton

1997 MoleZ

1999 Liero



Cóż jeszcze można wymyślić, by mieć dobrą zabawę z kupą piachu? Wcisnąć pod ziemię dwa czołgi. Jakkolwiek absurdalnie by to nie brzmiało, gra opracowana przez Geoffreya Silvertona na klasycznym IBM PS/2 może stanowić przykład złamania kilku barier topornego sprzętu. Źródłem inspiracji do powstania Tunnelera (1991) była prosta gra Combat (1977) z Atari VCS. W konsolowym pierwowzorze dwóch graczy walczyło na punkty, prowadząc czołgi między przeszkodami terenowymi. Gra Silvertona, która powstawała w latach 1989-1992, opierała się na tym samym pomysle. Jednak zamiast usłanego przeszkodami pola bitwy mamy tony piasku do przepokopania. W sumie trudno jest mi sobie wyobrazić brnące przez wykopane właśnie tunele, opancerzone maszyny na gąsienicach z lufami. Pierwszy trik technologiczny wykorzystany przez twórcę gry to specyficzny tryb graficzny, w którym toczy się rozgrywka: 160x100 pikseli w 16 kolorach na karcie CGA. Drugi - bezpośredni odczyt kodów naciśniętych klawiszy, co umożliwiło zrealizowanie płynnego sterowania przez dwie osoby na jednej klawiaturze. W efekcie Tunneler działał płynnie nawet na zwykłym IBM PC XT z jego oszałamiającym zegarem 4,77 MHz. Za każdym razem pola walki są generowane losowo (w tle, podczas

✦ **Tunneler** - czołgi kopiące piach? Któż to wymyślił? Za to rozgrywki w dwie osoby na raczkujących w dziedzinie gier petetach były emocjonujące.



TAKTYKA UMIEJĘTNEGO KOPANIA DOŁKÓW

1993 Diggers – Millennium Interactive

1995 Diggers 2: Extractors – Millennium Interactive

2011 Dig-N-Rig – Syntactic Sugar

2016 The Miners – Michał Glowacki



wyświetlania głównego menu Tunnelera), a za efekt zakłóceń, wyświetlany przy niskim poziomie energii, posłużyły losowo fragmenty kodu gry zobrazowane na ekranie w postaci „białego szumu” z pikseli.

Tunneler doczekał się dwóch naśladowców. Pierwszy z nich to MoleZ (1997), gra dla czterech graczy, w której zamieniono czołgi na robale i uzupełniono nieco zestaw uzbrojenia. Rok później powstała fińska dżdżownica, czyli Liero – gra zbliżona do MoleZ, która ostatecznie wyewoluowała w darmowe OpenLiero i do dziś może pochwalić się pokaźnym gronem fanów.

Kilka lat temu mogliśmy usłyszeć o słowackim Tunnelers, jednak ostatecznie zniknął on ze Steam Greenlight, a studio odpowiedzialne za rozwój gry pozostawiło po sobie jedynie wersję beta. Podobnie jak oryginalny pomysł Silvertona gra miała nas wrzucić w wir rozgrywek tocznych pojazdami bojowymi, jednak usunięto z rozgrywki jeden element – w Tunnelers nie kopiemy tak naprawdę korytarzy.

■ MoleZ - klon Tunnelera, który zapoczątkował modę na pojedynki w świecie kopiących w ziemi robali.



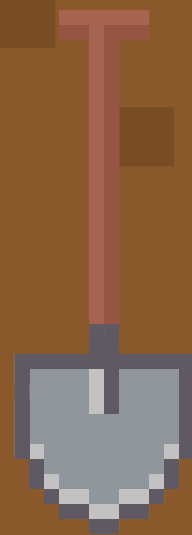
■ Liero - zabawa w kopanie i walki wielu graczy, które urosły do internetowej ligi walczyjących dżdżownic.



Pierwsza połowa lata dziewięćdziesiątych upłynęła pod znakiem rosad na rynkach gier, komputerów i konsol.

Jeśli istnieje w tym okresie drugi tak ciekawy przykład gry strategicznej jak Diggers dla Amig, to wyprowadźcie mnie z błędu. Moim zdaniem w 1993 roku nic na polu gier strategicznych nie przebiję pomysłu Millennium Interactive. Na pewno mógłbym wskazać na Masters of Orion, SimCity 2000 i Syndicate, ale tak się składa, że w tym czasie miałem szansę spędzać czas przed CD32. Mimo że istnieje konwersja Diggersów na PC – obie wersje różnią się muzyką (w wersji konsolowej to prawdziwy soundtrack, nie jakieś tam brzdęknięcie MIDI) i obsługą – edycja na Amigę jest wyraźnie lepiej dopracowana. No a wymienione wcześniej strategię z 1993 roku nie mają jednej cechy wspólnej dla opisywanych gier – nie rozgrywają się pod ziemią. Właściwie Diggers to pewna wariacja na temat Lemmings. W tym wypadku także dostajemy pod kontrolę kilku kopaczy, których zestaw umiejętności obejmuje wykopki w kilku kierunkach, paniczne ucieczki przed duchami mieszkającymi pod ziemią, wspinanie się na drabiny, pomniejsze konstrukcje wspomagające wydobycie skarbów, kolekcjonowanie drogocennych kryształów i kruszców, a także walkę ze sterowanym przez komputer przeciwnikiem. Świat Diggers odsłania przed nami losy czterech ras: Habbish, Grablins, F'targs i Quarriors, każda z nich o zróżnicowanych cechach (odpowiednio wytrzymałość, szybkość, szybka regeneracja i siła), co oczywiście ma odbicie w późniejszej rozgrywce. Sterowanie bohaterami odbywa się przez kontekstowe menu, doczepione do każdej z postaci. Podczas podboju wybranego regionu trzeba wykazać się wielozadaniowością, sterując pięciorgiem kopaczy i pilnując, by nie wpadli w jakąś dziurę, zasadzkę, nie utopili się albo nie wdali się w potyczkę z konkurencją.

■ Diggers - świetna strategia oddająca w nasze ręce sterowanie gronem pięciu górników w nawiedzonych kopalniach.

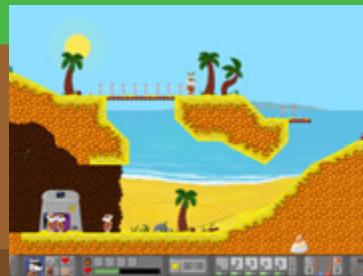
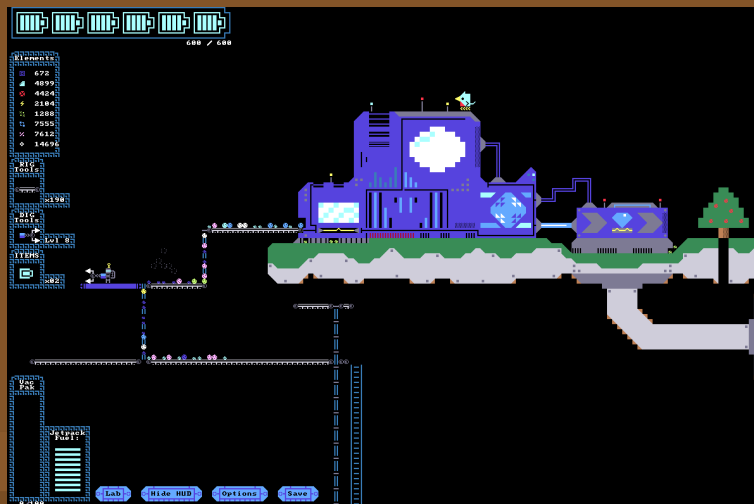




Wszystko to dzieje się w malowniczych tunelach, w których zbieramy zasoby, wymieniając je później na gotówkę i kupując dodatkowe wyposażenie, niezbędne do dalszej eksploracji. Cel rozgrywki: uzbierać określoną ilość zasobów, zanim tego samego dokona przeciwnik. Zabrakło niestety trybu dla dwóch graczy, bo gdyby odważono się na taki krok, Diggers mogłoby stać się fenomenem na miarę Worms. W 1995 roku powstała kontynuacja gry na PC – Diggers 2: Extractors. Jednak nazbyt zawile sterowanie i fatalnie wymyślone poziomy, pełne pustych przestrzeni, w które wpadały stworki, zupełnie pogrzebały ciekawe pomysły znane z pierwszej części. W 2016 roku Michał Głowacki opracował grę The Miners, zbliżoną koncepcyjnie do Diggers. Mechanika gry jest niemal identyczna, za to oprawa graficzna niestety wypadła gorzej od pierwowzoru z 1993 roku.

Połączenie strategii z kopaniem w ziemi bardzo zgrabnie wyszło w studenckim projekcie opublikowanym na stronach DigiPen Institute of Technology. Udostępniona za darmo Dig-N-Rig świetnie eksploruje to, co najlepsze w grach o kopaczach: niedostępne (początkowo) otchłanie oczekujące na przekopanie, aspekt finansowy rozgrywki i niedościgniony cel... bo po coś w końcu przekopujemy te hały piachu, prawda? Dig-N-Rig oddaje pod naszą kontrolę robota, Diggita 6400, wyposażonego w podstawowy zestaw narzędzi do prowadzenia prac górniczych (resztę będzie trzeba sobie

■ Dig-N-Rig - nieszablonowe wykopki nakreślone znakami ANSI i okraszone kilkoma niespodziankami.



■ The Miners - polski hołd dla Diggersów.

dokupić za fundusze wydobyte z ziemi). Choć do zrealizowana oprawy graficznej wykorzystano tryb tekstowy, to już sama mechanika rozgrywki jest niemal perfekcyjna. Nie tylko musimy zadbać o odpowiednie wyposażenie do kopania przez różne rodzaje skał i podłoża. Na dodatek trzeba też zmierzyć się z przygodnymi przeciwnikami i jeszcze zadbać o płynny transport kruszcu gdzieś wysoko, gdzie znajduje się macierzysta przetwórnia. Właściwie cała podróż w Dig-N-Rig odbywa się w układzie wertykalnym, ale trzeba przyznać jedno: autorom gry nie brakowało pomysłów na wypełnienie przestrzeni i całkiem sprawnie przemyślane metody docierania do największych głębi. Aby wydrzeć ziemi najcenniejsze skarby, należy wyposażyć Diggita 6400 w pojemne baterijki, moduł Wi-Fi dalekiego zasięgu, teleporter i podręczny plecak z napędem odrzutowym. Z takim wyposażeniem da się nawet przekopać Księżyc.

WYKOPKI 3D

- 1997 Dungeon Keeper – Bullfrog Productions
- 1999 Dungeon Keeper 2 – Bullfrog Productions
- 2007 Holy Invasion of Privacy, Badman! – Acquire
- 2009 Minecraft – Mojang AB
- 2011 Dungeons – Realmforge Studios
- 2012 A Game of Dwarves – Zeal Game Studio
- 2015 Dungeons 2 – Realmforge Studios
- 2015 War for the Overworld – Subterranean Games
- 2016 Gnomoria – Robotronic Games
- 2017 Dungeons 3 – Realmforge Studios

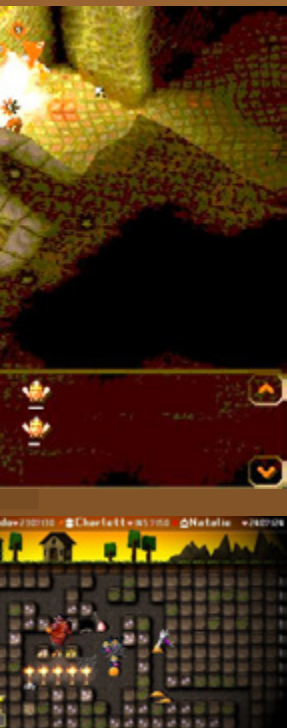


Koniec lat dziewięćdziesiątych to kolejna poważna zmiana w świecie gier. Powoli wychodzimy z epoki 2D na rzecz wszędobylskiej, trójwymiarowej grafiki. Zapominamy też o rozdzielczościach rzadko przekraczających 320x200 pikseli. Zanim jednak domowe komputery doczekały się wsparcia akceleratorów graficznych, przez chwilę mogliśmy cieszyć oczy software'owym renderingiem trójwymiarowej grafiki. Po wydaniu w 1993 roku Doom'a świat gier komputerowych na PC szybko nadrobił braki, a karty dźwiękowe i optyczne nośniki danych napędzały kolejną rewolucję. Kilka lat po premierze Doom'a studio



❖ Dungeon Keeper 2 - jeszcze ładniejsza ciemna strona kopania.

❖ Dungeon Keeper - pierwsza wyprawa w świat ponurych minionków, które trzeba czasem pogonić do pracy.



❖ What Did I Do To Deserve This, My Lord? Został stworzony przez studio Acquire - to samo, które stoi za Octopath Travelerem.



❖ Dungeons - próba powrotu do Dungeon Keepera w odświeżonym wydaniu.



❖ Dungeons 2 - niemal idealne przełożenie Dungeon Keepera na współczesne realia.



❖ Minecraft - nowa fala kopaczy 3D.

Bullfrog, dobrze znane dzięki zbudowaniu jednej z najbardziej mrocznych wizji świata wojen korporacyjnych w Syndicate oraz wydaniu świetnej strategii Theme Park, powróciło... szydząc z konwencji gier strategicznych w klimatach fantasy. Już samo animowane intro Dungeon Keepera podpowiada, że będzie trochę mrocznie, trochę śmiesznie, ale już na pewno oś rozgrywki trafi w demoniczne pazurki. I tak oto wkraczamy w trójwymiarowe wykopki, realizowane po raz pierwszy w trójwymiarowym środowisku. Żeby nie było zbyt łatwo, widok podziemi, pracowicie przekopywanych przez minionki, również jest nieco wykrzywiony. Ma to wyraźnie wskazywać, po której stronie konfliktu jesteście. I tak, wdzierając skałom złoto, szykujemy się na kolejne fale śmiałków, atakujących nasze podziemia. Tak, schemat rozgrywki przypomina modne dziś na smartfonach gry tower defence, ale sama rozgrywka w Dungeon Keeperze jest zdecydowanie bardziej intrygująca. Nie tylko mamy poczucie, że pełniemy rolę demonicznego nadzorca piekielnych stworzeń, poganiając je od czasu do czasu solidnym kłapsem. Liczy się też sama przyjemność kopania gleby w 3D. Sukces Dungeon Keepera był nieco mniejszy niż Theme Parku. Sprzedano ponad 700 tysięcy egzemplarzy. Dwa lata po premierze pierwszej części przygód rogatego obrońcy podziemi Bullfrog zaserwował drugą, jeszcze lepiej zrealizowaną część gry. Dopiero kiedy EA zabrało się za mobilną wersję klasycznych obrońców podziemi, coś poszło nie tak: świetna mikstura ironii i odpowiednia dawka mroku ustąpiły miejsca mikropłatnościom.

Niemniej sam Dungeon Keeper doczekał się kilku godnych naśladowców. To przede wszystkim dwuwymiarowa strategia (tak!) Holy Invasion of Privacy, Badman! z 2007 roku wydana na PlayStation Portable. Wymagająca i całkiem zgrabnie zaprojektowana. W 2011 i 2012 roku swoje premiery miały dwa kolejne tytuły. Dungeons przypominał na pierwszy rzut oka Dungeon Keepera na sterydach. Z kolei A Game of Dwarves był nieco wybrakowaną strategią, w której władało się plemieniem krasnoludów, wznoszących swoje podziemne twierdze. Moda na kierowanie obroną podziemi i rozgrywkę po ciemnej stronie mocy nie wygasła.

Hall of fame

Pozwoliłem sobie wyłonić najbardziej zasłużone postacie, które przyczyniły się do rozwoju gier o kopaniu. Pewnie, możecie się z tym nie zgadzać. To mój prywatny ranking.

1. Rockford
2. Mr. Do!
3. Taizo i Susumu Hori
4. Lode Runner
5. F'Targs, Grablins, Habbish, Quarrios
6. Horned Reaper
7. Diggitt 6400



❖ War of the Overlord - jeszcze jedna próba odbudowania potęgi mrocznych mocy, kopiących w czeluściach ziemi.



W 2015 roku Realmforge Games zaszerwowało graczom znacznie lepiej opracowane od poprzednika Dungeons 2. W tym samym roku debiutował też ufundowany społecznościowo War for the Overlord, również bliski kuzyn Dungeon Keepera. Dwa lata później doczekaliśmy się Dungeons 3. Zupełnie inne podejście do kopania zaproponował w 2009 roku Minecraft, zdobywając z miejsca uznanie najmłodszych graczy, poszukujących gier zupełnie innych od dotychczasowych. Ot po prostu otworzył przed nami cały świat pełen wymyślnych przepisów na różnorodne budowle, mikstury, bronie i narzędzia, taką bezdenną piaskownicę, w której czasami trzeba się schować przed groźnymi stworzeniami. Właściwie mikstura dużych pikseli, opcja rozkopania dowolnie wielkiej góry (przy odrobinie zacięcia) i mechanizm konstruowania własnych budynków, poparty wielgachnym drzewkiem craftingu, przyczyniły się do wytworzenia zupełnie nowej gałęzi gier. I całkiem ciekawych (choć nie zawsze grywalnych) naśladowców, jak zrealizowana w rzucie izometrycznym Gnomoria z 2016 roku.

WYKOPKI 3D

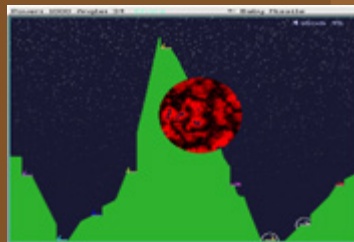
- 1991 Lemmings – DMA Design
- 1991 Scorched Earth – Wendell Hicken
- 1995 Worms – Team17
- 2001 Red Faction – Volition, Inc.
- 2015 Fallout Shelter – Bethesda Game Studios



❏ Lemmings – w historii kopaczy nie sposób pominąć małych stworków, które czasami musiały przebić się przez piach do celu.



❏ Dungeons 3 – klon Dungeon Keepera doczekał się grona fanów, którzy nie pozwalają wygasnąć piekielnym kuźniom.



Wiele gier zawiera motywy związane z kopaniem w ziemi. Nie zawsze jednak stanowią one główny motyw rozgrywki. Inspiracją dla niektórych, wcześniej wymienionych tytułów na pewno była pierwsza klasyczna strategia o schemacie odwrotnym do tower defence: Lemmings z 1991 roku, wydana pierwotnie na Amigi. Posługując się specjalnymi umiejętnościami lemingów, trzeba było przeprowadzić jak największą liczbę stworzeń do wyjścia. Wśród lemingów zdarzali się i kopacze, którzy radzili sobie z przetrzucaniem ziemi i otwierali nowe drogi pozostałym pobratymcom. W tym samym roku pececy opanowała mania ostrzeliwania się pociskami w Scorched Earth. Owszem, na początku lat dziewięćdziesiątych PC wciąż był jeszcze smutną maszyną do pisania tekstu i układania cyferek w arkusze, ale to, co Wendell Hicken pokazał, nie mogło zostać bez echa. I tak prace biurowe zastąpiono ostrzeliwaniem przeciwników i gór, które malowniczo się rozpadały.



Ten sam pomysł, mieszający zarówno elementy rozgrywki z Lemmings i Scorched Earth, powrócił w Worms. I to była kolejna fala szaleńczych wojen, po których zostały plansze podziurawione pociskami jak ser. Nie sposób też pominąć zasług pewnego (nomen omen) górnika z Marsa, który w Red Faction (2001) doskonale radził sobie z wybijaniem dziur w ścianach i podłogach. Tak, to gra, która zdecydowanie zapoczątkowała modę na zniszczalne środowisko wokół gracza. A miał to być kolejny odcinek sagi Descent...

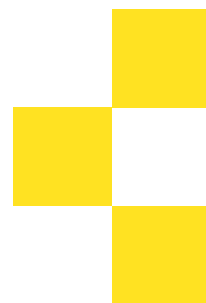
Świat gier mobilnych pełen jest prostych rozrywek opierających się na zasadach ogólnie rozumianych jako endless digger: kopiemy tak długo, jak się da i coś nie spadnie nam na głowę. W pewnym sensie o kopaniu jest i Fallout Shelter Bethesda (2015), ale tu rola kopacza sprowadza się jedynie do przygotowania ziemi do wybudowania kolejnego elementu schronu. W sumie to niezłe klikadełko w chwilach przerwy od dużych Falloutów. ■





Piotr Pińkowski

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



W OPARACH ABSURDU

Świat oszalał. A już świat gier na pewno. Nie wiem, czy to dlatego, że oto właśnie nadeszło nowe pokolenie (aż mi się nie chce wierzyć w takie uproszczenie), czy to raczej łatwiejszy dostęp do środków komunikacji sprawił, iż w sferze publicznej pojawili się także ci „mysłący inaczej”. Wiem za to, że coś się zmieniło. I to bardzo.

Przykład pierwszy. Rozmawiam z pewnym graczem i słyszę:

– A co ty tak grasz w XX? Przecież to g...! Nie lepiej poba-
wić się w YY?

– Ale niby dlaczego YY jest lepszy od XX? Przecież to
kalka. I do tego, moim zdaniem, gorsza. Weźmy choćby...

– No co ty? Serio? Ten twój XX to dinozaur, a w YY grają
teraz wszyscy! Wszyscy!

– Wiesz, mody mają swoje ślepe zaułki. A w sumie, dla-
czego w ogóle uważasz, że YY jest lepsze od XX?

– Bo jest. Kolega mówił mi, że...

– Jak to kolega? To ty w to nie grałeś?

– Jeszcze nie, ale na YouTube widziałem...

– A, no tak. I w dodatku kolega ci mówił...

Możecie mi wierzyć lub nie, ale to autentyczny zapis
(z małym wygładzeniem) pewnej mojej niegdysiejszej
rozmowy. Widzicie oczami wyobraźni moją minę? Mówię
wam, warto było wtedy siedzieć koło mnie.

Przykład drugi. Dostaję zapytanie na pewnym forum:

– Czy na moim kompie gra wydoli 60 FPS-ów? MSI z i5-
4210H, 8 GB RAM i GTX950M.

– Może nie tyle, ale 40–45 na pewno. Kupuj i dołączaj do
nas.

– Zwariowałeś? 40–45? Ja w innych grach mam grubo
powyżej 60. Nie będę tracił czasu na taki crap. I tylko mi
nie pisz, że tego oko nie widzi...

Hmm... No nie widzi. Gdyby matryca miała 144 Hz, to byś, misiu złości, widział te 60+, ale przy laptopowych 60 Hz klatki są ścinane do tej częstotliwości i tyle. Co więcej, różnicę między 45 a 60 naprawdę zobaczy tylko znawca. I to przy bardzo dynamicznych grach (zawsze mnie kusi, żeby w takich sytuacjach zrobić z delikwentem test na dwóch kompach obok siebie). Wreszcie – od kiedy to grać można TYLKO przy 60 FPS-ach? Jeszcze do niedawna standardem było 30 klatek na sekundę i wszyscy aż piali z zachwytem, jakie to nowoczesne, jakie wygodne, jakie och-ach. Co się zatem nagle stało, że nie warto „tracić czasu na crap”, bo nie ma 60 FPS-ów?

Co wynika z powyższego? Ano to, że coś mnie chyba ominęło. Czegoś nie zauważyłem. Jeszcze do niedawna, kiedy ktoś coś mówił, a chciał przy tym uchodzić za autorytet lub chociaż znawcę, najpierw sprawdzał informacje, a potem nieśmiało, często dopiero poproszony o wyrażenie opinii, komentował coś publicznie lub choćby tylko w gronie znajomych. Dziś youtuberska moda sprawia, że ludzie za wszelką ceną chcą być cool i mieć błyskotliwą opinię na każdy temat. Nie uświadczysz wypowiedzi: „Nie wiem, nie znam się na tym” albo „Sprawdzę, to i dam ci znać”, za to na luzie natknąć się można na: „To jest g...”, „żenada” albo „ZZ rządzi”, „Pogromca”, „Hicior”. Nie ma: „Wiesz, mnie się ta gra nie podoba, ale to nie moje klimaty i być może rasowym strategom rzecz przypadnie do gustu”, a zamiast tego nieustannie widzimy: „Ja bym tego kijem nie dotknął. Lepiej olej ten syf i zacznij grać z nami w ZZ. Mówię ci, jakie tu są jaja. A najlepiej, jak Antek...”. Co mnie jakiś Antek? Dlaczego mam lubić jaja? I dlaczego w ogóle mam lubić coś, co lubi ktoś inny? Nawet jeśli to są wszyscy!

Świat oszalał. A już świat gier na pewno. Co więcej – widać to z całą ostrością – to nie twórcy, ale my, gracze, jesteśmy szaleni. Coraz bardziej. Jak narkomani domagający się kolejnych dawek i z każdą następną stający się coraz bardziej natarczywi i roszczeniowi. Jak to się skończy? Wrzaskiem, co jest jeszcze lepsze od najlepszego z najlepszych? Czy milczącym zażenowaniem, kiedy rozum wróci do głosu? ■

Ten ostatni rejs: Riverwash 2018



POSZŁO WŁAŚCIWIE BEZBŁĘDNIE. ODBYWAJĄCA SIĘ W DNIACH 31.08-2.09 IMPREZA DEMOSCENOWA RIVERWASH ZOSTAŁA DOPROWADZONA PRZEZ JEJ GŁÓWNEGO ORGANIZATORA POGANIACZA DO ZATONIĘCIA W WIDOWISKOWYM STYLU.

Riverwash, który startował w 2007 roku z zaledwie 70-osobową załogą ocalałych po poprzednich latach demoscenowcach, urósł do największej, multiplatformowej imprezy tego typu w Polsce, ściągając w tym roku blisko 300 osób. Nie było opłat za wejściówki, za to niezwykła atmosfera klubu Drzwi Zwane Koniem w Katowicach, unikatowe koncerty i prelekcje oraz to, co scena uwielbia najbardziej: konkursy. Tegoroczna edycja obrodziła w muzykę: konkursy muzyczne trwały przez dwie godziny (streaming/mp3, kilka utworów trackerowych i kilka chipów), graficy również dopisali, prezentując w dwóch kategoriach 21 prac. Nie zabrakło wildów i animacji oraz tradycyjnych konkurencji. Wyraźnie słabiej od poprzednich edycji wypadło Oldschool Demo. Za to wielbiciel Atari nadrobili, wystawiając w osobnej kategorii trzy intra 256-bajtowe (nie szkodzi, że od jednej grupy). Perełkami tej imprezy były niewątpliwie dwa dema dla PC: XO NOX grupy Altair i Core Malfunction grupy Elude. Największe emocje wzbudziły intra PC – 12-kilobajtowe Urbs Advena i Sailing Beyond. Warto to wszystko obejrzeć i przesłuchać, sięgając po filmy z YT lub pliki zgromadzone na ftp.scene.org. Riverwash domyka kolejny, długi rozdział historii polskiej sceny komputerowej. Wprawdzie katowickie Drzwi Zwane Koniem zapraszały już na kolejną edycję party, ale... kto wie, co przyniesie przyszłość.



Klasyczny System Shock w natarciu

PAMIĘTACIE, JAK SWEGO CZASU NAPISALIŚMY O TYM, ŻE DOSTĘP DO KODU ŹRÓDŁOWEGO POZYTYWNE WPŁYWA NA ŻYWOTNOŚĆ GIER NA NOWYCH SYSTEMACH (A RACZEJ JAK JEGO BRAK WPŁYWA NEGATYW- NIE)?

Żywym tego przykładem jest wydana niedawno aktualizacja do System Shock: Enhanced Edition, która opiera się na całkowicie nowym porcie dostosowanym właśnie do dzisiejszych konfiguracji. Oznacza to mnóstwo ciekawych rzeczy, które najlepiej podsumować frazą: „wygoda i swoboda użytkownika”. Z ważniejszych zmian wymienię chociażby możliwość swobodnego ustawiania rozdzielczości czy opcji graficznych, które uchodzą dziś za standard, ale siłą rzeczy nie były zaimplementowane w oryginalnej wersji z 1994 roku...

Trzeba tu wspomnieć, że twórcy aktualizacji, czyli Night Dive Studios, podzielili się źródłem System Shocka ze społecznością w kwietniu bieżącego roku. Nie jest zatem wykluczone, że stopniowo powstawać będą coraz ciekawsze modyfikacje i dodatki tworzone przez fanów. A skoro przy tym temacie jesteśmy, to informuję, że z początkiem lipca udostępnił scenariusz o wdzięcznej nazwie System Shock: ReWired, który zawiera między innymi nowe etapy, nową muzykę i pełne udźwiękowanie dzienników audio. Dlaczego wspominam o tym teraz, skoro

dzielo dostępne jest od paru miesięcy? Ano dlatego, że dotąd instalacja wiązała się z ręcznym podmienianiem plików w folderze gry, koniecznością zrobienia kopii zapasowej tych oryginalnych. Natomiast wspomniana już aktualizacja przyniosła jakże wygodną opcję „modifications” w menu głównym. Sprawia ona, że uruchomienie moda (który już został odpowiednio przez autora przystosowany) to dosłownie kwestia wrzucenia go do odpowiedniego folderu i wykonania dwóch kliknięć. Cieszymy się zatem, że po 24 latach w końcu możemy skupić się bardziej na walce z Shodan niż z interfejsem gry. Jednocześnie uczciwie informuję, że to dalej jest System Shock i pewnych jego przestarzałych elementów czy to sterowania, czy innych fragmentów rozgrywki się nie ominie. Potraktujmy jednak ten prezent od Night Dive Studios jako przystawkę przed głównym daniem, jakim będzie zapowiedziany na 2020 rok pełen remake tego kultowego tytułu. ■■■



Spóźniony element NieR

GRA YOKO TARO DOSTANIE DWIE UZUPEŁNIAJĄCE ŚWIAT KSIĄŻKI.

Premiera książkowych bajerów do NieR: Automata miała miejsce w Japonii równoległe do wydania samej gry, ale do niedawna nie było wiadomo, czy i kiedy pozycje te trafią na Zachód. Teraz, dzięki wydawcy VIZ Media, książki te pojawiają się – oczywiście w języku angielskim – na Amazonie.

Pierwsza z powieści, „NieR: Automata: Long Story Short, Vol. 1”, ma zostać wydana 9 października i odtwarzać, choć w nieco rozbudowanej formie, fabułę pierwszej z gier. Dostaniemy więc bajki robotów! Druga z książek, „Short Story Long”, ma ukazać się w przyszłym roku, a szczegóły jej zawartości nie są jeszcze znane. Jeśli obie będą przyzwioicie napisane, a ich wyniki sprzedaży okażą się satysfakcjonujące, istnieje szansa, że na ich wydanie zdecyduje się któreś z polskich wydawnictw. Na razie jednak nic nie wiadomo. ■■■





Belgowie i EA w sądzie

ELECTRONIC ARTS WIERZY, ŻE PACZKI Z KARTAMI FUT TO NIE HAZARD I NIE CHCE USTĄPIĆ.

Jeśli spojrzymy na historię agresywnych, hazardowych mikrotransakcji, to seria FIFA zapoczątkowała ten koszmarek i w konsekwencji doprowadziła do loot-apokalipsy roku 2017, zwracając uwagę władz na to, co dzieje się w świecie gier. Teraz – po tym jak Belgia nakazała Elektronikom i szeregowi innych firm usunąć hazardowe mikrotransakcje ze swoich gier na terenie kraju – to także EA

jest firmą, która się sprawie opiera, odmawiając usunięcia transakcji w systemie FUT w FIFA 18 i 19. Donosiliśmy już o tym, że 2K Games prosi swoich graczy, by uratowali NBA 2k19 przed opresyjnym prawem przez zgłaszanie petycji. Electronic Arts postanowiło po prostu nic w tej kwestii nie robić. W konsekwencji sprawa trafiła do belgijskiej prokuratury. Nie wiadomo jeszcze, czy wszystko skończy się w sądzie, ale wstępne papiery trafiły już do korporacji. ■ ■ ■ ■ ■



Fortnite wkracza na nowy rynek

FORTNITE ZOSTANIE NOWĄ „SKÓRKĄ” MONOPOLY, GRY, KTÓRA GOTOWA JEST OWIĄĆ SIĘ DOSŁOWNIE WE WSZYSTKO. DONALD MUSTARD Z EPIC GAMES NADCHODZĄCYM PRODUKTEM POCHWALIŁ SIĘ NA SWOIM TWITTERZE.

Pierwszego października na rynek wkroczy kwadratowe, planszówkowe odzwierciedlenie gry, w której spadamy z latającego autobusu na kreskówkową wyspę, na której pojawiają się dziwne portale, uderzają meteoryty, a ludzie nieustannie się mordują. Albo gry, w której budujemy schronienia i szabrujemy opuszczone miasta, by bronić się przed zrodzonymi z burzy zombie. Albo jakiejś amalgamacji tych dwóch. Jesteście podekscytowani? ■ ■ ■ ■ ■



Overwatch uczy się pokory

WYGLĄDA NA TO, ŻE UMIESZCZENIE W HUMBLE MONTHLY DESTINY 2 W CZERWCU TEGO ROKU BYŁO DLA ACTIVISION BLIZZARD TYLKO TESTEM TEGO, JAK BARDZO ODBIORCY ZAINTERESOWANI SĄ OTRZYMYWANIEM ICH GIER ZA PÓŁDARMO, A TERAZ, W PAŹDZIERNIKOWEJ OFERCIE MONTHLY SUBSKRYBUJĄCY OTRZYMAJĄ OVERWATCHA ORAZ KILKA INNYCH GIER (JUŻ OD INNYCH WYDAWCÓW, CHOĆ KTO WIE?) ZA DWANAŚCIE DOLARÓW.

To nie pierwsza przecena Overwatcha, a dwuletnia gra miała już na konsolach i PC więcej darmowych weekendów, niż da się zliczyć, niemniej jednak oferta wydaje się całkiem atrakcyjna. By jeszcze podkreślić zainteresowanie ofertą Humble Monthly, Blizzard dorzuca kilka skrzynek do odblokowania w kolejnych miesiącach subskrypcji. Nie jest to może kompletnie darmowa gra, ale nie oszukujemy się – to znacznie bliżej niż dalej darmozki. ■ ■ ■ ■ ■





Geralt niewirtualny

DUŻO SIĘ MÓWIŁO O TYM, KTO ZOSTANIE NOWĄ YENNEFER W SERIALOWYM „WIEDZ-MINIE”, A TYMCZASEM NETFLIX WYBRAŁ JUŻ GERALTA.

Odtwórcą roli dzielnego słowiańskiego (no dobra, wcale nie tak słowiańskiego) pogromcy potworów będzie... Superman. Znaczący Henry Cavill. Właściwie należałoby powiedzieć, że jest to już były Superman, gdyż przecieki z Warner Bros. sugerowały, że po nieudanych negocjacjach w sprawie występu w „Shazam!” wytwórnia podziękowała aktorowi

za dalszą współpracę. Teraz będzie mógł na spokojnie zająć się wiedźmiństwem. Jak poinformował Twitter Netflixa, aktor został oficjalnie obsadzony, choć na Instagramie pojawiały się już wcześniej mockupy Cavilla jako Wiedźmina. No więc jak: pasuje? Nie pasuje? Czy będzie miał komputerowo nanoszone owłosienie twarzy? Cóż, dowiemy się najpóźniej w dniu premiery Netfliksowego serialu, który ma się składać z ośmiu odcinków. Czekamy. Oby obyło się tym razem bez Marty... ■■■■

Kolejny tytuł żegna się z Denuvo

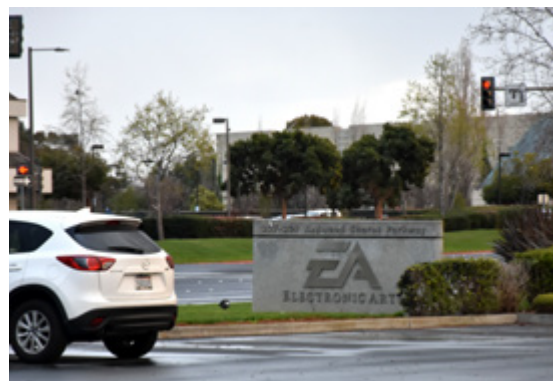
DRM



RECENZOWANY W PLAY THE GAME TWO POINT HOSPITAL ZDAJE SIĘ RADZIĆ SOBIE CAŁKIEM DOBRZE – NA DWADZIEŚCIA OSIEM RECENZJI NA METACRITIC. TYLKO JEDNA NIE JEST OZNACZONA JAKO POZYTYWNA, A GRACZE WSZĘDZIE WYDAJĄ SIĘ GRĄ ZACHWYCENI.

Także ci, którzy piracą, bo w ich przypadku obyło się bez obniżającego wydajność Denuvo, a złamana

wersja gry była dostępna przed oficjalnym wydaniem. Teraz gracze, którzy ucciwie kupili duchowego następcę Theme Hospital, także mogą cieszyć się „łżejszą” grą, bo najnowszy hotfix usuwa DRM z Two Point Hospital. Na uwagę zasługuje fakt, że w ogóle ono tam było, bo w przypadku zbudowanych na Unity tytułów Denuvo jest ponoć znacznie łatwiejsze do złamania. Cóż, w tym wypadku trudno mieć wątpliwości, że tak właśnie było. ■■■■

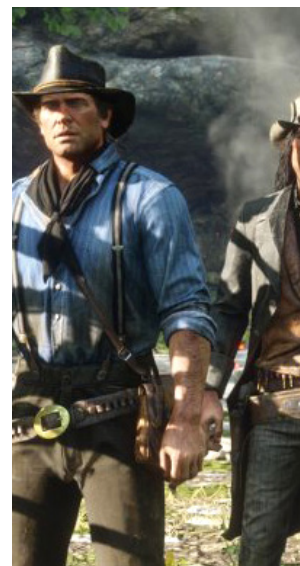


EA upamiętni ofiary strzelaniny w Jacksonville

ELEKTRONICY PRZYGOTOWALI OŚWIADCZENIE DOTYCZĄCE TRAGEDII I PLANUJĄ SPECJALNY STREAM.

W obliczu tragedii w Jacksonville Electronic Arts przygotowało oświadczenie, w którym informuje, że przeznaczy milion dolarów na pomoc ofiarom strzelaniny, a 6 września odbędzie się specjalny stream upamiętniający straszne wydarzenia na turnieju Madden na Florydzie. W oświadczeniu z nazwiska wymienia dwóch zabitych uczestników: Taylora Robertsona i Elijah Claytona, podkreślając, że przedstawiciele firmy nie są w stanie zrozumieć wielkiego bólu, jaki odczuwają poszkodowani i ich rodziny. Strzelanina na turnieju Madden w Jacksonville wstrząsnęła także społecznością graczy, wzbudzając dyskusje na temat tego, jak powinny być chronione tego typu wydarzenia. Media głównego nurtu podeszły do sprawy bardzo różnie. Jedni, jak TVN, ściągnęli bezdennie głupich „specjalistów”, mówiących o tym, że tego typu zdarzenia na wydarzeniach związanych z grami komputerowymi to normalka, inni uznali to za kolejny argument w dyskusji o dostępie do broni w USA. Trudno się dziwić, zważywszy że strona śledząca strzelaniny w Stanach Zjednoczonych nie jest w stanie pomieścić nawet sierpnia na jednej stronie wyników. W oświadczeniu EA warto docenić jedno – skupianie się na ofiarach i całkowite pominięcie psychopaty, który otworzył ogień. Firma nie ponosi odpowiedzialności za wydarzenie (choć Electronic Arts patronowało mu), ale dobrze wiedzieć, że w obliczu takiej tragedii czuje się na tyle odpowiedzialna, by zaopiekować się poszkodowanymi. ■■■■

USA





Yager odpala zapisy do alfy The Cycle



CZY UDA IM SIĘ STWORZYĆ NOWY GATUNEK? CZY COMPETITIVE QUESTER TO DOBRA NAZWA?

Rynek gier sieciowych to dość dziwne miejsce – połowa gier wygląda, jakby zerżnięto je z jakiegoś szablonu, dorzucając przy okazji absurdalne ilości mikrotransakcji (Paladins, nie patrz tak po kolegach, o tobie mówię), a druga połowa jest zwyczajnie nieciekawa. Co pewien czas ktoś próbuje dorzucić do tego kotła coś nowego i albo odnosi sukces, jak PUBG (przepraszam: plunkbat), a czasem

odchodzi w zapomnienie. Yager ze swoim PvEvP lub też Competitive Questerem próbuje wskoczyć do tej pierwszej kategorii. W The Cycle będziemy farmić zasoby, wykonywać cele i zabijać lub tymczasowo zaprzyjaźniać się z innymi graczami, wciąż konkurując o realizację tego samego celu. Coś jak Fortnite Battle Royale a... Fortnite: Uratuj Świat naraz. Chyba. Być może. W sumie trudno powiedzieć. Tak czy inaczej, pojawił się trailer wersji alfa (ze standardowymi ostrzeżeniami, że to jeszcze nie finalna jakość) i zapisy do tejszej alfy, które będą trwały od 18 do 20 września. Dla przypomnienia, ci sami goście zrobili Spec Ops: The Line, które na tym etapie najłatwiej określić jako „genialnego przeciętniaka” i Dreadnoughta, który jest całkiem fajną, sieciową, statkową strzelanką. Może i tym razem się uda? ■ ■ ■ ■ ■

Valve wpuszcza gołe babki



FIRMA PRZEZ DŁUGI CZAS WZBRANIAŁA SIĘ PRZED NAGOŚCIĄ I PORNOGRAFIĄ NA SWOJĘ PLATFORMIE. WSZELKIEGO RODZAJU GRY EROTYCZNE MUSIAŁY BYĆ DOTYCHCZAS CENZUROWANE LUB OGRANICZANE W INNY SPOSÓB. POWODEM ZMIANY DECYZJI JEST WPROWADZENIE KATEGORII ADULT ONLY, KTÓRA BĘDZIE DOSTĘPNA PO PRZEJŚCIU PRZEZ BARDZO SKOMPLIKOWANY I BEZPIECZNY PROCES PODANIA SWOJEJ DATY URODZENIA.

Pierwszą grą, która ukaże się w ramach nowego, lepszego systemu jest mangowe Neglige: Love Stories, o czym z dumą tweetowali jego twórcy, Dharker Studios. Gra ma być w 100% nieocenzurowana. Pozostaje tylko cieszyć się, że rewolucja ta przyszła nieco po premierze Agony, gdzie cenzura była zdecydowanie nie dość intensywna. ■ ■ ■ ■ ■



Red Dead Redemption 2 ma być wielkie...

...ALE JEGO DEMO PONOĆ USYPIA. PODCZAS KONFERENCJI GME 2018 W INDIANAPOLIS ROCKSTAR POKAZAŁ PRACOWNIKOM SIECI GAMESTOP DWUDZIESTOMINUTOWE DEMO ZE SWOJEGO NADCHODZĄCEGO PRAWIE-NAPEWNO-HITU RED DEAD REDEMPTION 2.

Reakcje były nie do końca takie, jak można by się spodziewać po grze z góry okrzykniętej przebojem. W kilku wątkach na redditcie użytkownicy, którzy mieli okazję zobaczyć prezentację, sugerowali, że była potwornie nudna, choć gra wyglądała bezdyskusyjnie przepięknie. Ciekawe, czy wpłynie to na preordery?

Wygląda na to, że Rockstar zdecydował się pokazać dość powolną misję, w której bohaterowie najpierw długo jadą konno (ktoś zasugerował nawet, że nowa gra to Symulator Konia Rockstar 2019), a potem zabierają się za napad na bank, tu także nie kalecząc fabuły akcją. Całość miała ponoć dobre momenty, a część komentujących mimo znudzenia obstaje przy twierdzeniu, że kompletny produkt wypadnie naprawdę bardzo dobrze. Jednak takie potknięcie pozostaje zaskoczeniem. Z drugiej strony – czy sielankowe toczenie się przez krajobraz Dzikiego Zachodu musi być szybkie i efektowne? ■ ■ ■ ■ ■



Battlefield V opóźniony

W OSTATNIH TYGODNIACH DUŻO MÓWIŁO SIĘ O PROBLEMACH BATTLEFIELDA V. ANALITYCY DONOSILI, ŻE ZAMÓWIENIA PRZEDPREMIEROWE GRY WYPADAJĄ WYRAŹNIE PONIŻEJ OCZEKIWAŃ ELECTRONIC ARTS, A PREMIERA, USTALONA NA TYDZIEŃ PO POPULARNIEJSZYM CALL OF DUTY I TYDZIEŃ PRZED RED DEAD REDEMPTION 2.

Wygłada na to, że EA nie chciało ryzykować konkurencji. Zdecydowało się opóźnić premierę o miesiąc, ustalając nową datę na 20 listopada. Oficjalnym powodem zmiany jest pozostawienie DICE czasu na dopracowanie gry, ale odsunięcie się od innych jesiennych hitów wydaje się ważniejsze. Nowa data premiery jest z jednej strony odległa, a z drugiej wciąż pozwoli wydawcy wyrobić się na wyprzedzaże związane z Czarnym Piątkiem. Tymczasem otwarte betatesty Battlefielda V zaczęły się już 6 września, zaczynając budowanie entuzjazmu przed listopadową premierą. ■ ■ ■ ■ ■



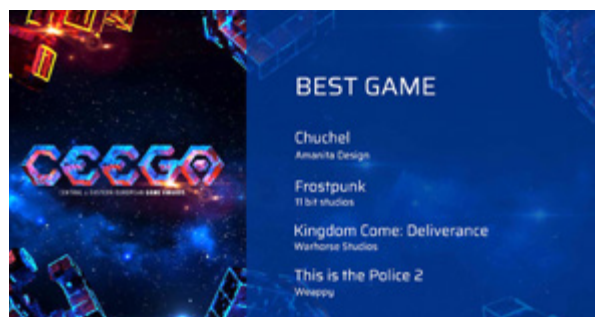
Sony twardo o cross-play w Fortnite

JAK GRAĆ, TO TYLKO W NAJLEPSZYM MOŻLIWYM MIEJSCU, TWIERDZI PREZES KENICHIRO YOSHIDA.

Start Fortnite Battle Royale na Switchu wiązał się dla wielu graczy z dość przykrą niespodzianką: ich konta nie były dostępne, jeśli wcześniej korzystano z nich na PlayStation 4. Wywołało to sporo zamieszania i niezadowolenia społeczności, a w wielu miejscach dało się słyszeć głosy, że podejście firmy jest bardzo nie w porządku. Dyskusja na temat cross-playu przeniosła się zresztą na inne gry. Bethesda obwieściła niedawno, że jeśli nie będzie w stanie umożliwić graczom PS4 w Elder Scrolls: Legends współdziałania z użytkownikami z innych platform, nie wyda gry na konsolę Sony.

Na razie wygłada na to, że szanse na zmianę postawy są raczej niewielkie. Kenichiro Yoshida powiedział na targach IFE w Berlinie, że najlepszym miejscem

do grania w Fortnite: Battle Royale jest platforma PlayStation 4. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że wypowiedź ta padła właśnie w kontekście cross-playu. To może sugerować, że Sony po prostu nie potrzebuje korzyści płynących z większej puli graczy, a wszystkie inne platformy są po prostu gorsze. Niemniej jednak Yoshida dodał, że firma otworzyła już kilka gier na cross-play, więc w przyszłości wiele może się zdarzyć. Jeśli więc z jakiegokolwiek powodu konsola przestanie być najlepszym miejscem do grania w Fortnite, pewnie doczekamy się cross-playu. ■ ■ ■ ■ ■



CEEGA nagrodzi

FUNDACJA INDIE GAMES POLAND OGŁOSIŁA NOWY KONKURS DLA TWÓRCÓW GIER WIDEO Z NASZEGO REGIONU – CEEGA (CENTRAL & EASTERN EUROPEAN GAMES AWARDS). Growsy rozwój Europy Środkowej i Wschodniej i fakt, że pracuje w niej 25 000 osób, zmobilizowała szesnaście organizacji z piętnastu krajów do wspólnego działania. Jury nagrody przyznawanej w ośmiu kategoriach (Visual Art, Audio, Design, Narrative, Technology, Hidden Gem, Best Mobile Game i Best Game) zasiadają przedstawiciele wszystkich piętnastu krajów: Białorusi, Bułgarii, Chorwacji, Czech, Gruzji, Węgier, Łotwy, Litwy, Macedonii, Mołdawii, Polski, Rumunii, Słowacji, Słowenii i Ukrainy, po jednym dziennikarzu i przedstawicielu branży. Sama nagroda będzie przyznawana tytułom wydanym w okresie roku od lipca do lipca kolejnego roku. ■ ■ ■ ■ ■

Następna gra twórców Yakuzy

RZECZ NAZYWA SIĘ PROJECT JUDGE, LUB, DLA MIESZKAŃCÓW JAPONII: JUDGE EYES. W skrócie projekt wygłada na detektywistyczną i nieco odświeżoną wersję Yakuzy – dostaniemy bardzo podobny model ruchu i walki, a patrząc po długawych cutscenkach, zaprezentowanych w trailerze na Tokyo Game Show 2018 (dostępnym poniżej, w angielskiej wersji), także całkiem sporo fabuły.

Z japońskiej wersji trudno wyciągnąć zbyt wiele precyzyjnych informacji, ale wygłada na to, że gra będzie składać się z całej masy zadań dla detektywa od robienia kompromitujących zdjęć, przez włamywanie się (i minigierki w otwieranie zamków!), aż po przeszukiwanie lokacji w poszukiwaniu kodów do drzwi i podobnych informacji. Dostaniemy też szpiegowskiego drona, więc będzie całkiem współcześnie. Pod względem oprawy całość nie wydaje się mocno odstawać od Yakuzy 6. Wygłada na to, że dostaniemy starą grę w nowej paczce. Premierę zapowiedziano na grudzień w Japonii i rok 2019 dla reszty świata. Czekamy niecierpliwie! ■ ■ ■ ■ ■





Nowy trailer Anthem

MMO

NAWET NA DWÓCH POZIOMACH: PERSONALNYM I ŚWIATOWYM. DO TEGO OFICJALNA STRONA GRY PRZEDSTAWIA TROCHĘ INFORMACJI O WALCE I SZCZEGÓŁÓW POSZCZEGÓLNYCH PANCERZY.

Anthem – ta gra wygląda nieco zbyt podobnie do Destiny (gdyby Destiny było grą dla miłośników Iron Mana). Wszyscy się boją, że przypieczętuje ona los BioWare. Jak przystało na strzelaninę MMO, produkcja wydawana przez EA próbuje nas w trailerze oczarować swoją fabułą. Cóż, trzeba przyznać, że nawet jej się udaje...

W filmiku zobaczymy sporo wnętrza Fortu Tarsis – bazy wypadowej gracza, z której będzie wyruszać w świat – i bohaterów, z którymi będziemy rozmawiać na miejscu – z perspektywy pierwszej osoby. Wygląda na to, że podczas rozmów zyskamy do wyboru dwie opcje odpowiedzi, a BioWare obiecuje, że będziemy tworzyć relacje z załogą wspierającą nasze wyprawy do dżungli z bezpiecznej (i całkiem przytulnie wyglądającej) bazy. Narrator przebąkauje coś także o szemranich postaciach, które mogą pojawić się w okolicy, jeśli podejmiemy odpowiednie wybory, a pod koniec prezentacji jeden z bohaterów niezależnych wydaje się mieć Mroczny Sekret (TM). Równolegle EA zaktualizowało swoją stronę internetową o Anthem, dorzucając więcej informacji o pancerzach i serwując trochę gifów z walki, które wyglądają znacznie ciekawiej niż ta nieszczęsna prezentacja podczas E3, gdzie oglądaliśmy zapętlone concept art'y i nudne starcia w ślicznym świecie. Tu widzimy trochę rzeczy z bliska zamiast bezsensownego bombardowania z oddali i przynajmniej piszący to gość czuje, że może z gry wyjść coś fajnego. Oby.

2019

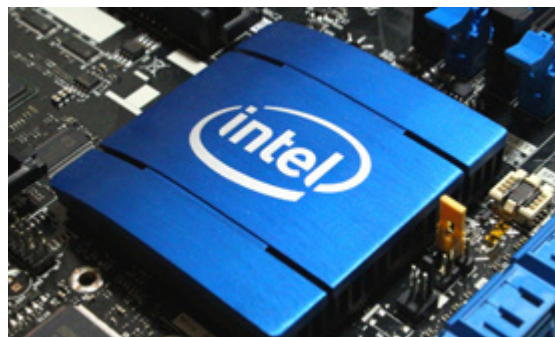


Valve udostępniło darmową wersję CS: GO

OPCJA DLA TYCH, KTÓRZY NIE LUBIĄ GRAĆ W SIECIOWE STRZELANKI W SIECI. JEŚLI NIE GRAŁIŚCIE JESZCZE W COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE... CÓŻ, PRZED WSZYSTKIM POCHWALCIE SIĘ, JAK UDAŁO WAM SIĘ DOTRZEĆ DO DWUDZIESTEGO PIERWSZEGO WIEKU. CZY PODRÓŻOWANIE W CZASIE BOLI?

Czy rozmrażanie jest szkodliwe dla ludzkiej tkanki? Wiem, że pewnie wszystko jest teraz nowe, świeże i zaskakujące, więc wyjaśnię krótko: CS: GO to

strzelanka, która od sześciu lat jest dość popularna wśród ludzi lubiących uprawiać coś, co nazywamy e-sportem. Już odrobinię poważnie: Valve udostępniło CS: GO za darmo, choć w mocno okrojonej wersji. Edycja gratisowa pozwala zapoznać się z tajnikami popularnej strzelanki w walce z botami, nauczyć się układu map i... oglądać e-sportowe mecze. Grę znajdziecie na podstronie sprzedażowej na Steamie. Dostępna jest tam zarówno wersja płatna, jak i darmowa.



9900

Intelowa antyrewolucja

NVIDIA POKAZUJE NAM KOSMICZNE WZROSTY WYDAJNOŚCI KART GRAFICZNYCH, INTEL ZMIENIA GENERACJĘ BEZ WYRAŹNYCH PRZEŁOMÓW.

Wygląda na to, że procesory dziewiątej generacji Intela nie będą znacząco lepsze od tych z ósmej. Według benchmarków przygotowanych przez serwis Geekbench procesor nowej generacji z serii i5 zaliczył zaledwie 4% wzrost wydajności w stosunku do modelu z „ósemki”.

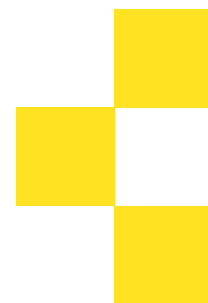
Nieco lepiej wypada i7 9700, które może pochwalić się aż 6,5-procentowym skokiem. Dzięki niemu

wyprzedzi konkurencyjny procesor Ryzen 7 2700X, jednak niezbyt mocno. Do tego serwis El Chapuzas Informatico donosi, że procesor – korzystający z zegara 4,9 GHz i pracujący na niedostępnej jeszcze w sprzedaży płycie głównej Z390 – udało się całościowo overclockować jedynie do 5 GHz. Wielką niewiadomą i nadzieją, że Intel faktycznie przygotował coś więcej niż nieznaczne ulepszenie, jest seria i9 i procesor 9900, ale jego wydajność raportowana przez Geekbench także nie rzuca na kolana. Patrząc na proponowane ceny nowych procesorów, nie napawa to optymizmem.



Aleksy Uchański

Top Secret, Gambler, Play, a obecnie gamedev. Od ponad ćwierćwiecza związany z polskim rynkiem gier. Miłośnik porcelany ze Stanowic, Orwella, whisky oraz kotów.



WSPOMNIENIE O IMPREZACH TARGOWYCH

Pierwsze targi gier, jakie pamiętam, to impreza PlayBox w Katowicach, odbywająca się w Spodku chyba w 1995 roku. Gry były tam dodatkiem do innych rzeczy, takich jak wideo, a powód, dla których redakcja Gamera miała tam stoisko, do dziś pozostaje dla mnie niejasny.

Zapamiętałem te targi z trzech rzeczy: po pierwsze, że był wtedy mecz Legia – GKS Katowice w Warszawie, i ja jak głupi swoim polonezem jechałem po targach Gierkówką z Katowic do Warszawy, by ten mecz obejrzeć, a następnie natychmiast po nocy wracać do Katowic. Nie pamiętam wyniku, ale kto wie, czy nie nudne 0:0, bo Legia wtedy często remisowała z GKS. Po drugie, na imprezie odbyło się coś w rodzaju premiery konsoli Sony PlayStation – skromny raut po zamknięciu dnia targowego. Wspominam ją sobie i porównuję z coraz bardziej wystawnymi – proporcjonalnie do znaczenia urzędzenia i potencjału jego sprzedaży – polskimi premierami kolejnych konsol Sony. A tak się składa, że byłem na wszystkich czterech. To jest niezwykle, bo generalnie, jak mogę, unikam „bywania”, skądinąd spotykając się ze wsparciem organizatorów różnych wydarzeń, którzy mnie nie zapraszają.

Po trzecie i ostatnie, pamiętam, że z przez całe targi z zapalem paliliśmy fajki na zapleczu stoiska, za co ganiał nas lokalny strażak. Z perspektywy czasu palenie jako takie wydaje mi się w najlepszym razie irracjonalne, a już palenie publiczne wspominam jako coś trudnego do uwierzenia. To całe jaranie w pociągach, knajpach, samolotach... Myślę, że osobom, które tego nie doświadczyły, trudno w to uwierzyć, zupełnie jak mnie trudno uwierzyć, że papierosy popalali na początku XX wieku kolarze jadący w Tour de France. W owych czasach panowało bowiem jeszcze

przekonanie, że tytoń robi dobrze na płuca. Każda epoka ma swoje fanaberie i wariactwa.

A skoro już przy tytoniu jesteśmy: gdy pierwszy raz leciałem na londyńskie targi ECTS, oczywiście siedziałem w ostatnich rzędach samolotu i paliłem ulubione papierosy z czerwonego pudełka. Michał Kiciński podśmiewał się zasadnie z mojej dziwacznej czarnej marynarki. Generalnie był to „branżowy samolot”, co wtedy oznaczało że 20 osób. Lubiłem ECTS, gdyż Londyn jest najwspanialszym ze znanych mi miast. Z tych imprez mam dwa wiodące wspomnienia. Po pierwsze, chyba w 2001 roku uczestniczyliśmy z Michałem Nowakowskim (obecnie CD Projekt) w pierwszej publicznej zapowiedzi World of Warcraft, po której stanowczo orzekłem, że jest to obłąkany i pozbawiony szans koncept. Michał tylko popatrzył na mnie z troską. Po drugie, któregoś razu koledzy z CD Projektu powiedli nas w jakiejś większej grupie do tak zwanego klubu. Jestem w tych rzeczach bardzo słaby od zawsze i do dzisiaj, a wtedy to był, kto wie czy nie pierwszy, tak zwany klub, w którym byłem. Mieścił się w zdesakralizowanym kościele, co mi się niezbyt podobało, nie dało się rozmawiać wskutek głośnej muzyki, a piwo kosztowało 3 funty za małą buteleczkę. (Jak wiadomo o 23.00 w Anglii zamyka się puby, a zakaz sprzedaży alkoholu w sklepach zaczyna się chyba o 19.00. Generalnie im później się pije, tym drożej). Imprezę wspominam więc marnie, ale wszyscy poza mną się znakomicie bawili.

Świat mego dziadka to było kilkadziesiąt kilometrów wokół miejsca w którym mieszkał. Świat mych rodziców to Polska. Dla wielu moich koleżanek i kolegów, zwłaszcza młodszych, światem jest już cały glob ziemski, i to podziwiam, i tak być powinno. Jednego tygodnia są w Chinach, a drugiego – w USA. Co do mnie, żyję w świecie mniejszym, w Europie. Tak już pozostanie. Ameryka jest dla mnie za daleko.

Celowo nie pomieszcza tu wspomnień o targach Gamera, w których organizacji miałem niejaki udział. Jest to bowiem, jak mawiał Kipling, zupełnie inna historia. Niewątpliwie ją wkrótce opowiemy. Nie regulujcie swojej prenumeraty Pixela. ■

ALEX

2-4 listopada 2018 (piątek-niedziela) / Gdańsk



10th Celebration of
United Atari Scene Art

Największy i najbardziej niekonwencjonalny
event dedykowany wszystkim
fanom Atari na świecie!

Atari 2600, XL/XE, ST/STe/TT, Lynx, Falcon & Jaguar

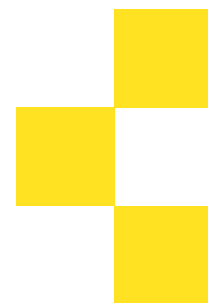
Niekończące się
konkursy, koncerty, premiery nowych
programów oraz rozwiązań sprzętowych!



Więcej info na stronie www.sillyventure.eu



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



ZŁAPAĆ KRÓLICZKA CZY GONIĆ GO?

Dwudziestego sierpnia na konferencji prasowej Nvidia pokazała kartę RTX 2080 Ti, wspierającą ray tracing w czasie rzeczywistym. Ray tracing (ktoś w ogóle korzysta z polskiej nazwy „śledzenie promieni”?) to taka dająca bardzo dobre efekty technika, której od zawsze używało się do generowania znakomitej jakości obrazów w grafice trójwymiarowej (POV-Rayem bawiłem się ćwierć wieku temu), ale która ze względu na wysokie wymagania obliczeniowe kiepsko nadaje się do wykorzystania w grach.

Ze względu na ograniczenia gry używają tanich (obliczeniowo i w przenośni) sztuczek, dających zbliżone, ale gorsze efekty. Teraz może nastąpić rewolucja. Nie będę wnikać w szczegóły, co już usiłują robić niektórzy komentatorzy. Nie będę ani się pastwić nad klasykami FPS, ani zachwycać jakością, bo na tym etapie i na jedno, i na drugie za wcześnie. Trzeba poczekać, aż technologia okrzepnie. Z pokazanych animacji wynika, że w grach powinno być ładniej i bardziej fotorealistycznie. I dobrze.

Ale ten pokaz Nvidii to będzie tutaj tylko pretekst do przyznania się do pewnej mojej przypadłości. Gry, zwłaszcza FPP, ale nie tylko, od zawsze dążyły do wyświetlania obrazu udającego świat i rzeczywistość. Początkowo ten świat był bardzo umowny. W takim Wolfensteinie 3D widok pokazywany na ekranie miał bardzo nikły związek z tym, co widziałby Błazkowicz chodzący po kazamatkach, ale każda kolejna generacja silników podnosiła poprzeczkę. Chyba gdzieś w okolicach pierwszego Far Cry po raz pierwszy miałem wrażenie, że świat wygląda jak prawdziwy.

Co było o tyle zabawne, że kiedy kilka lat później (a był to okres, kiedy grywałem bardzo mało, więc te kilkuletnie przerwy były normą) siadłem do Obliviona, aż się zawstydzilem, że ten Far Cry tak mi się podobał. Przecież tam szwy było widać wszędzie. I tak było ze wszystkimi kolejnymi generacjami gier. W międzyczasie były bodaj Fallout 3, potem Skyrim, Ethan Carter, niedawno Wiedźmin 3. I za każdym razem historia się powtarza. Kiedy zaczynam grać, jestem pełen podziwu dla jakości grafiki i efektów. Kiedy przychodzi kolejna generacja, zaczynam się zastanawiać, jakim cudem ta poprzednia mi się tak podobała. Przecież była taka sztuczna. Niby od razu umiem powiedzieć, co jest nie tak, niby nie mam wątpliwości, jakich sztuczek użyto, żeby mnie oszukać, ale podziw dla uzyskanego efektu jest na tyle duży, że przysłania wszystkie niedociągnięcia i potrzebne jest coś wyraźnie lepszego, żebym w końcu ostatecznie przejrzał na oczy.

Oczywiście ten postęp – i moja adaptacja do niego – trwa do dzisiaj. Dotyczy to zresztą nie tylko grafiki. Tak samo jest z silnikami fizycznymi, tak samo jest z animacją ruchu. Każda kolejna generacja gier udowadnia, ile jeszcze było do zrobienia. Zapewne kiedyś przyjdzie ten moment, w którym fotorealizm stanie się absolutny. W końcu to głównie kwestia mocy obliczeniowej. Wtedy już nie będzie zlituj się: kolejne generacje gier i sprzętu nie będą wywoływały uczucia zażenowania: „Jakim cudem dałem się przekonać tej poprzedniej?”. Ale wcale mi do tego momentu nie śpieszno. Byciem świadkiem postępu i rozwoju to jednak fantastyczne uczucie. ■

BOREK

GIEŁDA PIXELA

KUP / SPRZEDAJ
WYMIENIĆ SIĘ
JAK KIEDYŚ!

komputery 8/16 bit
/ sprzęt, wynalazki,
oprogramowanie / książki,
komiksy, gry planszowe
/ winyle, kasety audio,
płyty CD / sprzęt hi-fi,
foto i wideo / wystawy
tematyczne / panele,
dyskusje, prezentacje,
koncerty

1UP
4810

HIGH SCORE
25190

PAC-MAN

1 PLAYER GAME

PRESS SELECT FOR
2 PLAYER GAME

4

PRESS OPTION TO
CHANGE DIFFICULTY

PRESS START TO
PLAY GAME

20.10.2018

Riviera Remont, Warszawa

gieldapixela.pl

W 2018 ROKU MINĘŁO PÓŁ WIEKU OD CZASU, GDY AMERYKAŃSKI PIONIER
RALPH BAER STWORZYŁ PROTOTYP BRĄZOWEGO PUDEŁKA,
KTÓRY Z CZASEM STAŁ SIĘ PIERWSZĄ NA ŚWIECIE KONSOLĄ DO GIER.



Świetne i pasjonująco napisane,
aż trudno się oderwać – a przecież
temat to wcale nie samograj.

Adrian Chmielarz

PRZEDSPRZEDAŻ:

WIELKAKSIEGAGIER.PL

