

KULTURA GIER WIDEO

METRO EXODUS

NOWY WIĄT NA WSCHODZIE

INSIDE

HADES ACE COMBAT 7 BELOW CATHERINE CLASSIC VALVE TWIN GALAXIES
KINOPLATFORMÓWKI JAK RODZIŁY SIĘ ŚWIATY SAM COUPÉ JAKA JEST LARA?

2 (45) / 2019 / LUTY

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 **45**



9 772391 796909

CEM 14.50 zł (w tym 8% VAT)
pixel-magazine.com

PREMIERA MIESIĄCA RESIDENT EVIL 2

PIXEL

KULTURA GIER WIDEO



MEIRO EXODUS

NIE YCE POSTAPOKALIPS

2 (45) / 2019 / LUTY

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

45

0 2 >



9 772391 796909

CEM 14.50 zł (w tym 8% VAT)
pixel-magazine.com

INSIDE

HADES ACE COMBAT 7 BELOW CATHERINE CLASSIC VALVE TWIN GALAXIES
KINOPLATFORMÓWKI JAK RODZIŁY SIĘ ŚWIATY SAM COUPÉ JAKA JEST LARA?

„Capcom rozumie, co to znaczy szacunek do fana.
Nowy Resident Evil 2 wygląda po prostu obłędnie.”

SPIDER'S WEB

„Taki powrót klasyka to ja rozumiem!”

PSX EXTREME

RESIDENT EVIL 2



JUŻ W SPRZEDAŻY

WIĘCEJ INFORMACJI NA:
re2.cenega.pl

18
www.pegi.info

PL
ENG

PC DVD
ROM

PS4

XBOX ONE

CENEGA

CAPCOM®



Simplygon Studios

© CAPCOM CO. LTD. ALL RIGHTS RESERVED. "B-", "Playstation" and "PS4" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Dystrybucja gry w Polsce: Cenega S.A., ul. Krakowiaków 50, 02-255 Warszawa.

MOŻE JUŻ CZAS ZAMKNAĆ DRZWI?

Pamiętam dobrze pierwszą grę wideo, w której zobaczyłem śmierć. Stała sobie w wozie Drzymały ze skrzypiącą podłogą, rozlokowanym na rondzie wówczas bez nazwy, potem znanym jako ONZ.

Tą grą były pojedynki rewolwerowców Gun Fight. Kowboje umierali po zainkasowaniu kulki. Nie było rannych, konających, po prostu wyjęty z rysunków pięciolatka trup, który szybko znikał z ekranu. W Vastarze trafieni rozpadali się niczym rozproszone chmurki. Nie było w tym nic nieludzkiego ani druzgocząco działającego na umysły młodych ludzi. Właściwie nie postrzegałem tego jako śmierci, tylko jako wymianę kuciek na nowe. Prawdziwą, brutalną śmierć zobaczyłem dopiero chwilę później w kinie Delfin, w przerażającym „Świadku mimo woli”, na którego nie powinienem być przez obsługę wpuszczony, bo do 18 lat jeszcze trochę mi brakowało. I to był właściwy szok: nagle, wcale niechciane wprowadzenie do świata makabry.

Tymczasem w grach chodziło o rywalizację i wyskok do innego świata na takiej samej zasadzie, jak wyskakuje się do sklepu po bagietkę. Gry nie kreowały atmosfery polowania, lecz raczej wiecznej obrony przed czymś zwykle tak abstrakcyjnym, jak nadlatujące kasztany w łupinach (Vastar) czy przeszkadzające w podążaniu do artefaktu monstra w tytułach RPG. Tam naprawdę nie chodziło o zabijanie. Rodzice nie narzekali, że gram w nieodpowiednie gry, ale że gram w ogóle, za dużo, co mi miało przeszkadzać w nauce. Zabijanie samo w sobie jako cel zabawy wprowadziła na dobre ekipa id Software. No bo jaki był cel Wolfensteina 3D? Znaleźć coś,



MICZ



kogoś uwolnić? Nie – wymiać wszystko, co żyje, oczyszczać korytarze bazy. A Doom i Quake? Tam z zabijania uczyniono fach i o ile w latach dziewięćdziesiątych z takich orędowników walki z przemocą w grach jak Joe Lieberman czy C. Everett Koop ochoczo rechotaliśmy, potem przestało to być zabawne.

Walter Day w zamieszczonym kilkadziesiąt stron dalej wywiadzie mówi, że „Gry wideo muszą znaleźć sposób na tworzenie takich produkcji, które inspirują inteligencję i kreatywność, jednocześnie minimalizując negatywne emocje, destrukcję”. Trudno to lepiej ująć. Ostatnio podczas rodzinnej imprezy porozmawiałem z nastoletnim kuzynem, klasycznym przedstawicielem gimnasty. Otóż w jego klasie równo wszyscy chłopcy (dziewczyny nie, co przeczy setkom zachodnich sond i podsumowań, jakoby pięć piękna stanowiła prawie połowę graczy) godzinami nawalają po przyjeździe do domu w Fortnite’a. Ta gra została zupełnie oficjalnie skierowana do dzieci – według PEGI jest przecież dozwolona od 12 lat. Widać to też w kioskach i salonikach prasowych, gdzie magazyny grove i komputerowe przeżywają inwazję Hunów w postaci gazetek poświęconych temu tytułowi. Wszędzie Fortnite i Fortnite.

Tylko mało kto zadaje sobie głośno pytanie, o co w tej grze chodzi? Otóż o nic innego, jak polowanie na ludzi, mordowanie wszystkich, którzy znajdują się w pobliżu, bo stanowią bezpośrednią konkurencję w zawodach w pozostawianiu jako ostatni przy życiu. Niedługo sam zmierzę się z problemem, jak zablokować mojemu prawie ośmiolatkowi dostęp do informacji o tym chłampie, żeby nie tracił życia i nie wypaczał sobie osobowości. Przekonywanie, że to sukcesywne, codzienne mordowanie na ekranie nie wpływa na umysły dzieciaków, jest tak samo odpowiedzialne, jak bębnienie speców z Philipa Morrisa, że nigdzie nie udowodniono bezpośredniego wpływu papierosów na rujnowanie ludzkiego zdrowia.

Trzeba sobie powiedzieć wreszcie głośno, że choć kochamy gry, są wśród nich takie, które żerują na podkręcaniu negatywnych emocji i zachęcają do destrukcji. I do takich gier nie mam sympatii. Nie chcę widzieć Fortnite’a na swoim komputerze, nie chcę też widzieć, jak dziecko zamiast szkolić się w czytaniu i pisananiu, biega po zielonych równinach i wirtualnie morduje kolegów. I mam w nosie, ile miliardów dolarów zarobił już na tej złotej rybce Epic Games. ■



PIXEL
KULTURALNA SPRAWA

Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy
Andrzej Bazylczuk, Marcin Borkowski, Aleksander Borszowski, Artur Cnotalski, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Paweł Gawlikowski, Paweł Gąska, Marcin M. Granat, Mikołaj Kamiński, Marcin Klendra, Bartłomiej Kluska, Jacek Marczewski, Dariusz J. Michalski, Piotr Pieńkowski, Wojciech Pijanowski, Piotr Pocztarek, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Aleksy Uchański, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdanecwicz

Oficer dy ury
Wolf
Opieka graficzna
Łukasz Szczepanowski
Korekta i redakcja
Señorita Clara
Prenumerata
Marlena Kwiatkowska
hello@pixel-magazine.com

Wydawca
Idea Ahead
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.

Tworzysz gry wideo? Koniecznie zgłoś swój projekt do konkursu Pixel Awards Europe 2019 – www.pixelheavenfest.com/pixel-awards-europe. Kolejny numer ukaze się 28 lutego.

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. Najciekawsze premiery 2019 roku
10. Indykarium • 14. Działanie pod parą
– standardy pracy w Valve

19-40

PLAY THE GAME

20. Resident Evil 2 Remake • 23. Vane
24. Below • 26. Last Remnant • 27. Book of Demons
28. Ashen • 29. Tales of Vesperia: Definitive Edition
30. Hades • 32. Mutant Year Zero: Road to Eden
34. ATOM RPG: Post-apocalyptic indie game
35. Borderlands 2 VR • 36. Ace Combat 7
38. Katamari Damacy Remastered • 40. Catherine Classic

41-66

HALL OF FAME

42. Metro: historia serii gier opartych na powieściach Dmitrija Głuchowskiego
48. Wywiad z Walterem Dayem
50. Dzieje Twin Galaxies i narodziny e-sportu
58. Jaka jest Lara Croft?

67-84

SECRET LEVEL

68. SAM Coupé – samotny wśród szesnastobitowców
74. Big Box: Platoon
84. Ciemna strona Księżyca
86. Sidequest • 90. Felieton Śledzia

85-122

CREDITS

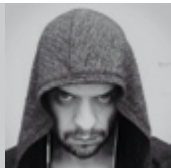
86. Jak rodziły się światy • 92. Telltale Games
98. Kinoplatformówki • 105. Felieton Michała R. Wiśniewskiego • 106. Wariaci z UK: John Wilson
113. Felieton Marcina M. Granata
120. Hardware miesiąca • 121. Felieton Alexa
122. Felieton Borka

114-118

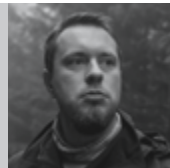
AUTOFIRE

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.

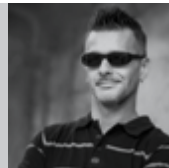
MICHAŁ R. WI NIEWSKI



ANDRZEJ BAZYLCZUK



ŁUKASZ DZIATKIEWICZ



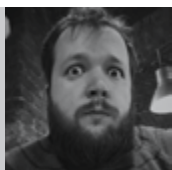
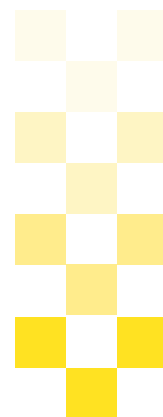
Witajcie w przyszłości – 2019 to rok, w którym toczy się akcja „Akiry” i „Blade Runnera”. To dobry moment, żeby wstąpić do młodzieżowego gangu motocyklowego albo poznać się bliżej z jakąś replikantką; chociaż pewnie jak zwykle skończycy się na Netflixie i grach wideo.

Niebawem dostanę się do Hall of Fame w NBA 2K14. Wtedy będę mógł uznać, że ją przeszedłem i wezmę się za 2K15. Kolejne części mam, lecz pewnie zainstaluje je dopiero, gdy Half-Life 3 zdąży doczekać się remastera. Niedługo wszystkie sportowe tytuły męczyłem zaraz po premierze, ale najwyraźniej mi przeszło. I w sumie nie wiem dlaczego.

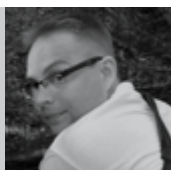
Ze sporą przyjemnością przeczytałem „Królestwo”. To sequel niezrówanego „Króla”. Dobrze, że Szczepan Twardoch zrezygnował z elementów metafizycznych. Z nieco wstydliwą rozkoszą obejrzałem „Drapacza chmur” i „Mega”. The Rock i Statham jak zawsze dali radę, ale i tak nie podskoczą najnowszemu Rambo.

LOADING

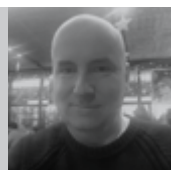
WGL DW FILOZOFI DZIAŁANIA VALVE DAJE PODR CZNIK DLA NOWYCH PRACOWNIKÓW, VALVE HANDBOOK, KTÓRY WYCIĘKŁ DO INTERNETU W ROKU 2012.



ARTUR
CNOTALSKI



PIOTR
POCZTAŘEK



PIOTR
MA KOWSKI



Ten rok zaczyna się od niewiadomych – na horyzoncie jest następna generacja konsol, ale nie o niej nie wiemy, tymczasem Sony zdaje się już powoli gasić światło w obecnej. Czekam na to, co stanie się po wiosennym wysypie dużych tytułów i zastanawiam się, ile ogłoszeń zawierających będzie słowo „streaming”.

Szajba trwa. Przyszła paczka z USA, a w niej książki (fabularne i popularnonaukowe) oparte na serialu „24”. A pamiętacie, że w 2006 na PS2 ukazała się 24: The Game od Sony? Można było postrzelać, pojeździć autem i... prowadzić jako Jack Bauer agresywnie przesłuchania!

Far Cry 5 nie okazał się tak dobry, jak „czwórka”, a jednak dostarczył gąsior pełen adrenaliny. Tym niemniej niepotrzebna przemoc zmierzyła mnie. Po co to wycinanie kawałka skóry z mięśniami, po co te idiotyczne wypowiedzi Seedów? Ja chcę walki o przetrwanie, a nie skeczów gorszych niż te z filmów z Norrisem czy Dacascosem.



Premiery 2019

Wedle wszelkich wskazań rok 2019 jest końcem obecnej generacji konsol, co niekoniecznie oznacza, że zabraknie w nim ciekawych premier. Przejrzeliśmy nadchodzące tytuły i zwróciliśmy uwagę na te, które w każdym kwartale obiecują najwięcej. Miejscami naprawdę nie było łatwo wybrać tylko trzy.

ZIMA

Pierwsze trzy miesiące roku 2019 to krótka chwila ciszy przed gigantyczną burzą interesujących tytułów. Jednym z najważniejszych jest Sekiro: Shadows Die Twice od FromSoftware. To nowe ujęcie formuły serii Souls z dużo większym naciskiem na ruch w trójwymiarze (czeka nas sporo skakania, przemykania po dachach i spadania wrogom na głowy).

Po wszystkim, co widzieliśmy do tej pory, można śmiało powiedzieć, że Sekiro pcha swój gatunek do przodu, jednocześnie przywołując pozytywne skojarzenia z inną znaną serią, Tenchu. Jest tu masa nowych elementów: od

możliwości wskrzeszenia się raz po śmierci w miejscu zgonu, po cały szereg gadżetów, pozwalających skakać jak Batman na dachy, czy wielka, choć powolna siekiera zamontowana zamiast ręki naszego bohatera, której cięcia przyjemnie gruchocą kości przeciwników.

Na uwagę bezwzględnie zasługuje też Anthem - pierwsza wyprawa w świat gier MMO BioWare'u znanego z opowiadania rozbudowanych, wciągających historii. Produkcja o dzielnych ludziach przemierzających dżunglę w pancerzach wspomaganych to pierwszy od czasu niezbyt udanego Mass Effect: Andromeda tytuł studia.



✦ Swoboda ruchu, jaką daje nam Sekiro, to coś nowego w grach FromSoftware.

✦ Anthem rezygnuje z klas postaci na rzecz pancerzy, które gracz może swobodnie zmieniać.

Choć na horyzoncie wciąż jest jeszcze Dragon's Age 4, wielu wierzy, że sukces lub porażka Anthem zadecyduje o losach ojców Neverwinter Nights i Mass Effecta.

Patrząc na rozgrywkę, fani wybuchów, laserów i bycia Iron-manem powinni poczuć się jak u siebie. Jeśli chodzi o stronę fabularną... Cóż, bardzo trudno wyczuć, czy dostaniemy wielki hit, czy tanią opowiadkę doklejoną do sieciowej, kooperacyjnej rozgrywki. Niemniej jednak świat Anthem czaruje, walka zdaje się całkiem solidnie skonstruowana, a od niektórych widoczności cieknie ślina.

Trzecia z gier tego kwartału jest bezwzględnie najmniejsza. Stworzyli ją za to weterani całej serii gier o przygodach Sherlocka Holmesa - Frogwares. Po przejściu przez całą serię przygód najsłynniejszego detektywa Ukraińcy wzięli się za innego klasyka - Lovecrafta, opowiadając historię o Tonącym Mieście. Sinking City operuje wieloma tropami z historii o przedwiecznych, ryboludziach i niewyobrażalnych koszmarach, ale robi to w bardzo gładki, ciekawy sposób.

To kolejna próba opowiedzenia historii ze świata Cthulhu w ciekawy sposób, a trzeba przyznać, że twórczość





❗ Czy ten ekwipunek nie wygląda znajomo? Poza diablopodobnymi elementami znajdziemy tu jednak masę oryginalnych rzeczy.

Lovecrafta nie ma w tej kwestii szczęścia. Większość dotychczasowych produkcji od czasu świetnego Prisoner of Ice to albo gnioty, albo pełne błędów dziwadła, jak Dark Corners of the Earth. Będzie detektywistycznie, będzie dziwnie i, patrząc po przygodach Holmesa, może być naprawdę ciekawie. Pozostaje mieć nadzieję, że produkcja nie utonie w morzu dużych tytułów, które wychodzą w jej okolicy.

WIOSNA

Drugi kwartał 2019 roku prezentuje się dużo spokojniej. Większość znaczących premier będzie już za (albo przed) nami, co nie zmienia faktu, że będzie nudno.

Jednym z ciekawszych debiutów w tym okresie ma być Stoneshard, mała, niezależna produkcja, której bardzo się marzy, by być turowym odpowiednikiem Diablo. To coś dla fanów poważnych wyzwiań, bo już w udostępnionym przez twórców prologu-demie zginąć można masę razy. Jednocześnie w stylu animacji postaci

❗ Tonące miasto ocieka klimatem od strony wizualnej, ale czy mackostwory będą naprawdę straszne na dłuższą metę?

i samej rozgrywce jest coś, co sprawia, że od tej momentami frustrującej gry trudno się oderwać. Stoneshard to zresztą nie tylko turowe przeklikiwanie się przez lochy. Poprowadzimy tu własną karawanę, zbierając sojuszników i zawiązując sojusze z różnymi frakcjami zamieszkującymi proceduralnie generowany świat. Patrząc po stopniu skomplikowania samego systemu zdrowia - bohater może łamać kończyny, doznawać rozmaitych urazów i chorób - można się spodziewać, że reszta rozgrywki będzie podobnie rozbudowana. Wśród inspiracji twórców przewijają się Banner Saga, Diablo, ADOM i Darkest Dungeon, co powinno dawać przedsmak tego, z czym będziemy się musieli zmagać.

W okresie między kwietniem a czerwcem fani strategii będą mieli swoje własne, małe święto - premierę najnowszej gry Paradox Interactive, Imperator: Rome. Wielka strategia w czasach Imperium Rzymskiego otwiera przed

❗ Długo oczekiwana przesiadka na nowy silnik Paradoxu każe czekać na Rome.



❗ Brak procentowych szans na trafienie i trafienia w różne części ciała dodają Phoenix Point głębi.

fanami knucia, politykowania i tworzenia rozbudowanych, sięgających całego znanego świata drzew genealogicznych nową epokę. Gra ma jeszcze sporo niewiadomych. Z tego, co ujawnili twórcy, wiemy, że na mapie świata pojawią się cuda antyku, takie jak Kolos Rodyjski, które mogą, ale nie muszą mieć wpływ na rozgrywkę.

To także pierwsza demonstracja nowego silnika, na którym bazować będą wszystkie przyszłe wielkie strategie. Dotychczasowy, Clausewitz 2, jest z nami już od siedmiu lat i miejscami poważnie niedomaga. Potencjalnie będzie to więc podwójna okazja do świętowania, bo wielu spodziewa się, że po wydaniu tej gry Paradox zapowie kolejne odsłony Crusader Kings i Europa Universalis.

Ostatnim z tytułów pierwszej połowy roku, które postanowiliśmy wyróżnić, jest Phoenix Point Juliana Gollopa, ojca oryginalnego X-COM. Nowa taktyczna gra o walce ludzi z morderczymi mutantami z kosmosu spóźnia się już trochę, jak na tytuł z crowdfundingu przystało. Nie zmienia to jednak faktu, że jej wielkie potwory wyglądają znacznie bardziej imponująco niż drobne ufoki, jakie rzuca przeciwko graczozi Firaxis w nowożytnych XCOM-ach. Przyciąga też sam pomysł na osadzenie akcji na znajdującej się na krawędzi apokalipsy (albo już po niej, wedle uznania) ludzkości i budowanie jej ostatnich przyczółków w morzu mutującej wszystko zarazy. A to tylko część większej całości. Phoenix Point chce być bardziej hardkorowy niż współczesne XCOM-y. Przy rozpatrywaniu obrażeń liczą się kąty, pod jakimi trafiliśmy wroga, gra śledzi zachowania poszczególnych pocisków, a ciała podzielono na sekcje, które w różny sposób reagują na trafienie. Przy wszystkich podobieństwach do wiodącej obecnie prym wśród tytułów taktycznych serii twór Gollopa wydaje się też znacząco inny, wciągając nas głębiej w gatunek, oferując poważniejsze, trudniejsze wyzwania.





Shenmue może i przegrało z Yakuzą w tabelkach opłacalności Segi, ale na powrót mistrza sztuk walki wielu czeka z zapartym tchem.

LATO

Okres letni nie jest na razie przesadnie bogaty w premiery, co nie oznacza, że nie zobaczymy wtedy nic godnego uwagi. Przede wszystkim czeka na nas wtedy premiera ufundowanego na Kickstarterze Shenmue III, kontynuacji sagi stanowiącej protoplastę wielu współczesnych gier z otwartym światem. Została ona wygaszona, gdy Sega postanowiła skupić się na siostrzanej serii, Yakuzie.

Gra Yu Suzukiego ma kontynuować opowiadaną w dwóch pierwszych częściach historię i nie będzie jej zakończeniem. Twórca liczy, że to tylko początek nowych przygód Ryo Hazukiego. Choć brakuje tu może nowoczesnej, „widowskowej” oprawy graficznej, jaką Sega serwuje nam w Yakuzie, Shenmue ma własny czar i sielankowy urok, który oczarował fanów. Pytanie, czy przypadnie też do gustu szerszej publiczności.

Wielki powrót zaliczy też inna wiekowa już seria - Desperados. Studio Mimimi,

które zaserwowało nam doskonałą taktyczną strategię „w klimatach Commandos” - Shadow Tactics: Blades of the Shogun buduje na szkieletach swojej samurajskiej produkcji trzecią odsłonę przygody na Dzikim Zachodzie. Wiele elementów rozgrywki bardzo przypomina to, co mieliśmy już w Ostrzach Szoguna. Pułapki i sztuczki, z jakich korzystają przedstawione już postaci, w części zostały po prostu zaadaptowane do nowych realiów.

Jest tu jednak też trochę nowości. Mapy staną się zauważalnie większe, a na części z nich znajdziemy obszary neutralne - miasta. W nich bohaterowie będą musieli zachowywać się grzecznie, przestrzegając lokalnych praw i porządku publicznego, by nie ściągnąć na siebie uwagi. Oznacza to, że tempo rozgrywki może być nieco inne niż w Shadow Tactics. To siostrzane tytuły, ale każdy z nich próbuje zrobić coś po swojemu.

I jeszcze coś dla fanów wielkich robotów - MechWarrior 5. W odróżnieniu od bardzo udanego Battletecha z 2018 roku MechWarrior skupi się na strzelaniu laserami, raketami i inną bronią przyszłości z perspektywy pilota. Pierwszy raz od 15 lat zrobi to w grze dla pojedynczego gracza (a nie w dziwnej sieciówce, o której wszyscy chcemy zapomnieć). Osadzona w roku 3015 produkcja pachnie trochę sztampą. Dostaniemy tu młodego pilota,

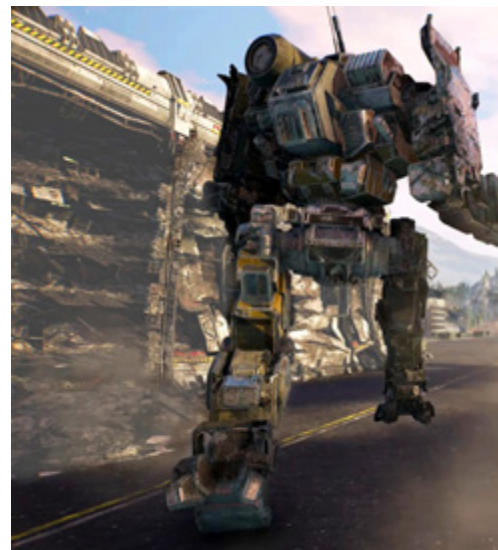
który odziedziczył wielkiego robota i próbuje zbudować sobie renomę wśród innych pilotujących wielkie roboty najemników. Od bardziej tradycyjnych strzelanek produkcja ta różni się będzie koniecznością pilnowania podzespołów naszego metalowego potwora. Należy uważać, by nic nie wybuchło ani nie przegrzało się w najmniej odpowiednim momencie. Twórcy obiecują, że zwiedzimy setki planet, na których poznamy czekających na śmierć wrogich pilotów i czekające na zdobycie wrogie twierdze. Mamy dostać sporo możliwości personalizacji i kawał (wszech)świata do zwiedzenia, więc oczekiwania są raczej duże.

JESIEŃ

W ostatnim kwartale, jak to zwykle na przełomie października i listopada (z lekką domieszką grudnia) czeka nas kolejny wysyp premier, choć ich kolejność nie jest do końca jasna. Na pierwszy ogień idzie tu pierwsza „pełnoprawna” odsłona Pokémonów na Nintendo Switch, która może, ale nie musi, nazywać się Pokémon Stars.

Zapowiedziany na „późny 2019” tytuł to w dużej części przedmiot domysłów i plotek, ale wiemy o nim kilka pewnych rzeczy. W odróżnieniu od Pokémon Let's Go ma trzymać się bardziej tradycyjnej formuły rozgrywki, na którą czekali fani gameboyowych i deesowych odsłon.

Mimimi już raz pokazało, że umie robić taktyczne skradanki. Teraz ma szansę wskrzesić bardzo popularną serię... stawka rośnie.





✚ Proste poziomy w Overland wyglądają jak fragmenty wielkiej makiety. Trochę przypomina to przesuwanie figurek w jakiejś smakowitej planszówce.

Na koniec chcieliśmy wspomnieć o jeszcze jednej grze, malutkiej, postapokaliptycznej produkcji, której charakteru mogliby pozazdrościć niektórzy więksi koledzy - Overland. To wycieczka przez świat po zagładzie. Podczas której robimy, co możemy, by przeprowadzić nasz dom samochód przez kolejne poziomy. Jak przystało na survival, będziemy tu pilnować jedzenia i stanu naszego sprzętu, zrobimy, co w naszej mocy, by nie dać się zjeść robactwu i innym wypełzającym spod ziemi stworom, a przy okazji zbudujemy drużynę, bo w kupie stawia się czoło zagrożeniom jakoś różnie.

Praktycznie każdy z tych pomysłów został już w grach zrealizowany pięćset razy, jednak Overland ze swoimi małymi, wyglądającymi jak modele krajobrazu poziomami, wywołującą ciary oprawą dźwiękową i całkiem solidnym poziomem grafiki dalej potrafi przyciągnąć uwagę. Ma też kompana psa, co jak wiadomo podnosi skokowo jakość każdej produkcji.

WSZYSTKO INNE

Wybranie dwunastu tytułów nie było łatwym zadaniem. Wśród dużych produkcji pominęliśmy tu nową, oboczną odsłonę Far Cry i jej postapokaliptycznego konkurenta - Rage 2. Nie wspomnieliśmy o dwóch Wolfensteinach, Doomie ani najnowszej odsłonie Fire Emblem, pierwszej na Nintendo Switch, a także dorocznej odsłonie Call of Duty i jakiejś odpowiedzi na nią ze strony EA. W ciągu tego roku Total War zabierze nas do Chin, Stygian rzuci inne spojrzenie na realia Cthulhu, a miłośnicy horroru zobaczą początek antologii The Dark Pictures. Przy odrobinie szczęścia w 2019 roku ukażą się Cyberpunk 2077 i The Last of Us 2, choć żadnej z tych produkcji nie możemy być pewni. Jeśli dołożyć do tego niemal pewne pogłoski o następnej generacji konsol, zapowiada się naprawdę ciekawy rok. ■

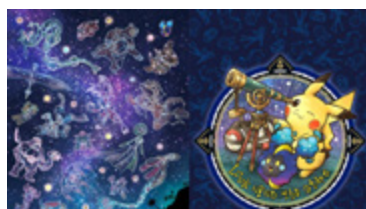
Jednocześnie nie będzie pchać historii do przodu. Z dużym prawdopodobieństwem dostaniemy alternatywną wersję Pokémonów Sun and Moon z lepszą oprawą graficzną i szeregiem nowych elementów, w stylu tego, co Pokémon Yellow robiło z oryginalnymi grami z pierwszej generacji. Inne źródła twierdzą, że dostaniemy w nich ósmą generację kieszonkowych potworów. Wiele z tego to jednak podejrzenia i domysły, które wyklarują się w nadchodzących miesiącach. Niemniej jednak dla fanów Nintendo będzie to prawdopodobnie najważniejszy tytuł tego roku.

Fani „Gwiezdných wojen” mogą spodziewać się pod koniec roku całkiem ciekawej produkcji od Respawn Entertainment, twórców Titanfalla. Zapowiedziana dość pobieżnie („Tak, istnieje, nazywa się Star Wars: Jedi Fallen Order”) podczas targów E3 produkcja twórców strzelanki z wielkimi robotami ma obsadzić nas w roli jednego z rycerzy Jedi ocalałych po wykonaniu Rozkazu 66 kilka lat po zakończeniu Epizodu III gwiazdnej sagi.

Wygląda na to, że będzie dość mrocznie, a główny bohater, Cal i jego mentorka Ceres będą mierzyć się z Inkwizycją Sithów i innymi wrogami znanymi z powieści i komiksów osadzonych w tym okresie „Gwiezdných wojen”. Wedle części doniesień gra ma być nieco podobna do Force Unleashed, choć bez absurdalnych, przesadzonych wstawek, jakie zawierała opowieść o uczniu Dartha Vadera. Akcją będziemy obserwować z perspektywy trzeciej osoby, a reżyserią gry zajmuje się Stig Asmussen, czyli twórca God of War III.

✚ Aby dodać realizmu Star Wars: Jedi Fallen Order, Respawn zatrudniło do motion capture prawdziwych rycerzy Jedi.

✚ Roboty! Wybuchy! Więcej robotów! Fani Mechwarriora długo czekali na kolejną produkcję dla jednego gracza.



✚ Kolorowa, radosna grafika z badającym gwiazdy Pikachu to jedna z niewielu rzeczy, jakie zobaczyliśmy do tej pory w związku z nadchodzącymi Pokémonami.

INDYKARIUM

Tytułem wstępu niskowartościowa obserwacja ogólnorozwojowa: w całym spektrum gier indyckich można wyróżnić dwa krańce.

Jedni tworzą z rozmachem, generując bezkompromisowe światy, drudzy dłubią pokątnie, trzymając się jakiegoś drobnego, ale interesującego pomysłu.

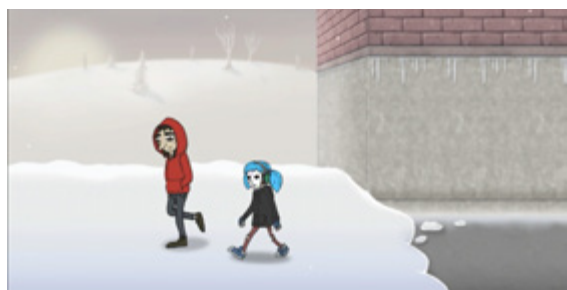
Ten drugi kraniec występuje wyłącznie w świecie indyckim. Nikt z dużych nie robi platformówek AAA korzystających z grafiki ASCII (patrz dalej). Z tymi bezkompromisowymi światami jest niestety problem taki, że wymagają tysięcy godzin i nie da się ich zrobić małym zespołem, więc często robią świetne wrażenie na pierwszy rzut oka, ale potem się okazuje, że obiecują więcej, niż dostarczają. Boję się, że tak będzie z The Sojourn (patrz jeszcze dalej). Obym zupełnie nie miał racji.

Jedziemy.

Borek

PS Oczywiście, że będzie o polskich grach!

INDYK PODSUMOWUJ CY



Rok się skończył, wszyscy podsumowują. Ponieważ Indykarium pojawiło się dopiero raz i to w wydanym pod koniec grudnia numerze styczniowym, założmy, że nasza suma za rok 2018 wynosi zero. Zresztą w poprzednim numerze było już podsumowanie ogólnoredakcyjne, w którym, choć rok był pod znakiem dużych produkcji AAA, indyki też się przewinięły. Szkoda, że głównie w głosach i przypisach. Serwis Indie DB też podsumował. Ich sumy redakcyjne pominię, nie będę się podpierać cudzym kalkulatorem, ale już wyniki głosowania czytelników to vox populi. Kto go nie słucha, kończy na gilotynie. Najwięcej głosów zebrały Sally Face (indyk: Portable Moose), GRIP: Combat Racing (patrz dalej) i NeonCode (indyk: Fubenalvo).

INDYK IMPREZUJ CY



SENSEI GAME JAM

7–9 grudnia we Wrocławiu (pod auspicjami Instytutu Informatyki Uniwersytetu Wrocławskiego) odbył się Sensei Game Jam. Dla niekumatych: sensei to tytuł honorowy, coś jak nauczyciel albo mistrz, słowo znane w kilku językach Dalekiego Wschodu. Na Sensei Game Jam zawsze przyjeżdża przynajmniej kilku deweloperów z dorobkiem, a aspirujący do dorobku mogą pracować pod ich okiem (tryb sensei) albo sami (tryb klasyczny). Przy odrobinie szczęścia można się nauczyć więcej niż gdzie indziej, ale też tegoroczne wyniki nie sugerują, żeby drużyny z mentorem wypadły lepiej. Raczej wprost przeciwnie. Najwięcej głosów zebrały napisane w czasie jamu gry Under-Cover, Snake In The Dark i Keep in Dark. Under-Cover nie ma ciemności w tytule, ale opowiada o niecnym nocnych potworach. Nic dziwnego, że dominowały mroczne klimaty. Hasłem jamu było „Ciemność jest twoim sprzymierzeńcem”. Kompletnie wyniki na senseigamejam.pl, tamże linki do pobrania większości gier z itch.io.



TK GAME JAM

Całkiem niedługo. Znowu Wrocław, 22–24 lutego. TK Games – Koło Naukowe Twórców Gier ma w naszym świecie indyckim wyrobioną pozycję, a TK Game Jam odbywa się po raz czwarty (albo piąty, jeżeli liczyć pierwszą, mikroskopijną edycję z 2015 roku). W momencie, kiedy to piszę, nie wszystkie szczegóły są jeszcze ostatecznie dograne, ale sprzedaż biletów ruszy pewnie na początku lutego (zaraz po wyjściu tego numeru Pixela) i powinny kosztować w granicach 100–150 zł.

INDYCZY RYNEK

INDYK LECI WYSOKO



INDEPENDENT GAMES FESTIVAL AWARDS

Znamy nominowane gry. Wprawdzie od nominacji do zwycięstwa droga daleka, ale bez wejścia do finału nikt jeszcze nie wygrał. Gier dużo, więc nie będę wszystkich wymieniał, tylko te osiem, które będą konkurować w więcej niż jednej kategorii: Alto's Odyssey, Do Not Feed the Monkeys, Hypnospace Outlaw, Mirror Drop, Noita, Opus Magnum, Paratopic i Return of the Obra Dinn. Trzymam kciuki zwłaszcza za tę ostatnią, chociaż może niepotrzebnie. Lucas Pope na nagrody na Independent Games Festival specjalnie narzekać nie musi. W 2014 roku jego Papers, Please wygrało w trzech kategoriach. Ogłoszenie wyników 20 marca na GDC. Ciekawe, że żaden z nominowanych tytułów nie znalazł się wśród zwycięzców głosowania na Indie DB (patrz wcześniej). Z tego na pewno coś wynika, ale nie będę udawał, że wiem co.

PASZPORTY POLITYKI

W tym roku nie dla indyków. Choć na trzech nominatów było dwóch, pogodził ich PanGenerator, o którym pisałem miesiąc temu. Wspominam, żeby nie było, że zapomniiałem.

INDYK WYSADZONY Z SIODŁA



Miesiąc temu pisałem o Cube Escape: Paradox, a dzisiaj trafiłem na informację, że gry Rusty Lake zostały usunięte ze sklepu Apple. Powód nie jest specjalnie jasny. Ponoć były do siebie podobne i spamowate. Sieć jest pełna podobnych przykładów (najprawdopodobniej zautomatyzowanej) głupoty. Ta zwróciła moją uwagę wyłącznie przez koincydencję czasową.



RIMWORLD

Szukacie może literatury, żeby się nauczyć czegoś o pisaniu gier? Chyba mam propozycję. RimWorld (indyk: Ludeon Studios) trafił na pierwsze miejsce listy najlepszych gier wydanych w 2018 roku na Steamie, zdobywając 98% pozytywnych recenzji. RimWorld to strategia/symulacja przeżywania na odległej planecie. Trzeba się opiekować grupką rozbitków, budując i zarządzając zasobami. Gra jest prosta graficznie, ale nadrabia złożonością świata. Gdzie tu książka? Szef zespołu Tynan Sylvester (pracował kiedyś nad BioShock Infinite) wydał w styczniu 2013 roku (niecały rok przez rozpoczęciem na Kickstarterze zbiórki na RimWorld) Designing Games: A Guide to Engineering Experiences. Jeśli jego gra zebrała tyle pozytywnych recenzji, pewnie warto się dowiedzieć, co miał do powiedzenia.



PROTO RAIDER

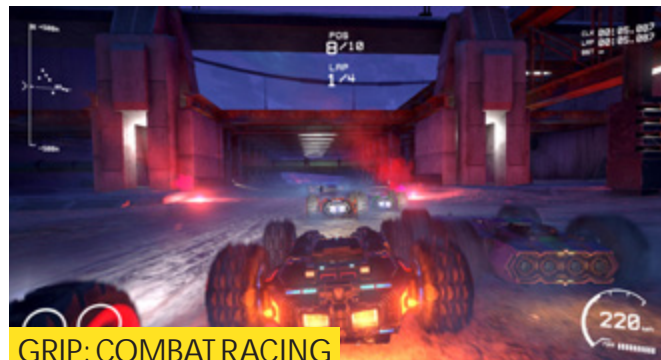
Gra niby wyszła w 2015 roku, więc nie bardzo wiadomo, czemu pisać o niej akurat teraz, ale Pixel to retro, a tu wygląd retro i od biedy 2015 rok też zaczyna być retro. W końcu to już cztery lata temu było. Kto dopisywał w config. sys linię DEVICE=C:\ANSI.SYS łatwo zgodnie, czego się (z grubszą) spodziewać po grafice, a że całość jest stylistycznie konsekwentna z głośniczków leci chiptune. Platformówka z elementami logicznymi, jeden klawisz do obsługi. Słodkie to jest w prostocie i konsekwencji użytych środków, nostalgicznie sobie westchnąłem do czasów pisania gier w trybie znakowym, a potem projektowania menu w TS BBS. 43,99 zł (sprawdzone 2 stycznia) to trochę dużo, ale jakby trafiła się promocja -50%, brałbym bez wahania. Indyk: Puzzle Lab. PC, Mac, iOS. Jest demo w sieci, ale żeby zainstalować, trzeba ściągnąć exeka, więc tylko dla lubiących życie na krawędzi.

INDYKARIUM



THE SOJOURN

Kolejny puzzler, ładnie wyglądający, zapowiadany na 2019 rok. Indyk: Shifting Tides. Co mnie trochę martwi, to dość buńczuczna zapowiedź: „The Sojourn to zmuszający do przemyśleń puzzler FPP, w którym przemierzasz równoległe światy światła i ciemności w poszukiwaniu odpowiedzi na pytania o naturę rzeczywistości”. (tłumaczenie moje, tak dosłowne, jak umiałem). Jak ktoś za bardzo chce głębi, często kończy w mętnej wodzie. Wolę, jak gra nic nie udaje, do niczego nie zmusza, a i tak człowiek nie śpi po nocach. Ale graficznie zapowiada się bardzo smacznie.



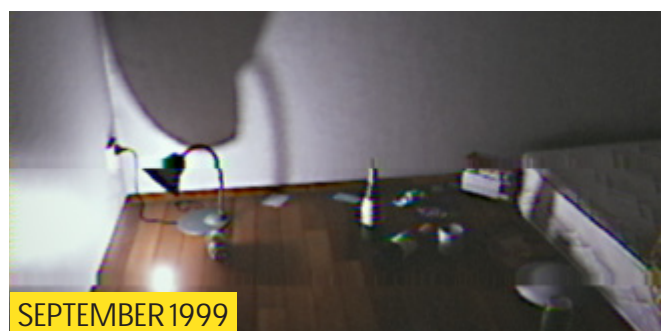
GRIP: COMBAT RACING

Żeby was nie gnębić smutasami, podczas przeglądania najlepszych gier z 2018 roku skoncentrowałem się na szybkich i zwariowanych. I bach, GRIP: Combat Racing. Pamiętacie ostatni numer TS? Na okładce wylądowało Megarace. Jak oglądałem GRIP, miałem poczucie déjà vu (pomijając wszystkie różnice techniczne, wtedy trasa była wyświetlana jako film z CD i tylko modele były rysowane w czasie rzeczywistym, dzisiaj wszystko się renderuje w 3D). Oczywiście po drodze było wiele podobnych gier. Megarace wcale nie było pierwszymi wyścigami z ostrzeliwaniem przeciwników (pamiętacie taki cytat: „kielbasa smakuje najlepiej, gdy przysmażysz ją laserem?”), autorzy (Indyk: Caged Element Inc.) przyznają się do inspiracji serią Rollcage. Z tytułu wynika już właściwie wszystko: zasuwa się samochodopodobnym pojazdem po torze (niekoniecznie płaskim), zbierając dopalacze i tłukąc do innych graczy z czego popadnie. Szybkie jak rękę na stoku, z trybem wieloosobowym lokalnym i sieciowym, w żyłach nitro zamiast adrenaliny. PC, PS4, Xbox One i Switch.



SKYTORN

Wiedcie, co wyjdzie, jak się połączy metroidvanie z proceduralnie generowanym światem (pływać po niebie wyspy, dawno tego nie widzieliśmy), pikselartem i ludźmi, którzy dopiero co pomagali kończyć obsypaną pod koniec 2018 roku nagrodami Celeste? Nic. Prace nad Skytorn trwały od mniej więcej 2012 roku, ale twórcom nijak nie udawało się spiąć tych pomysłów w całość. Różne rozwiązania zamiast stworzyć synergię i generować nową jakość przeskadzały sobie nawzajem i wymuszały ograniczenia, stawiające pod znakiem zapytania sens ich łączenia. W końcu 29 grudnia (w moje urodziny) Noel Berry (deweloper z Matt Makes Games Inc.) ogłosił: porzucamy projekt, przykro nam bardzo. Żaden wstyd wycofać się z projektu, jeśli nie widać szans na jego skończenie, ale opowiedziana przez Noela na blogu historia daje dużo do myślenia. Że coś jest nie tak w samym jądrze pomysłu, wiadomo było od dawna, ale ciągle robione były inne rzeczy na zasadzie „w końcu coś się wymyśli”. Nic się nie wymyśliło, cała para poszła w gwizdek. I tak dobrze, że Celeste odniosło sukces. Przynajmniej jest z czego rachunki płacić. Wnioski niech każdy wciągnie sobie sam. Pamiętajcie, że taniej się uczyć na błędach popełnionych przez innych.



SEPTEMBER 1999

Może wyjdzie z tego świecka tradycja: co miesiąc jakieś tytuły za darmo? September 1999 (Indyk: 98DEMAKE) jest za darmo i jest... dziwny. Dziwny jak to tylko indyki potrafią. VHSymulator spaceru, w którym nawet się z domu nie wychodzi, dwa pokoje i koniec. Przekona nie się o tym zajmuje 5'30", nigdy więcej. Wszystko po to, żeby zasignalizować jakąś historię. Ale nie będę wyjaśniał co i jak. Żeby zobaczyć samemu, trzeba zainwestować pół giga downloadu i 5'30". Nie są to koszty rzucające na kolana. Nie mogę się zdecydować czy traktować September 1999 bardziej jako eksperymentalne ćwiczenie narracyjne (coś jak etiuda na zaliczenie roku w Łódzkiej Filmówce), czy jako kolejny przyczynek do dyskusji nad tym, czym właściwie jest gra. Pasuje tu i tu. Windows i Mac.

Jeszcze na okoliczność darmowych indyków. Warto śledzić wspomniany miesiąc temu sklep EPIC-a. Wprawdzie producent pierwszej rozdanej w promocji gry nie był jakoś nadmiernie niezależny, ale już druga, Super Meat Boy, to indyk (Team Meat, platformy: mnóstwo poza mobilnymi) pełną gębą, zapowiedziana trzecia – What Remains of Edith Finch (Indyk: Giant Sparrow) – takoz. Zanim numer wyjdzie, w ofercie będzie już czwarty tytuł. Nie wiem jak wy, ale ja śledzę.

INDYK PRACUJE

Gdzieś i kiedyś te gry powstają, samo się nie robi. Robić trzeba mieć gdzie i trzeba mieć kim. Zapytałem indyków o to, ilu ich i jakie lokale zajmują:



INDYK: THE MOON WALLS

Na stałe jestem wyłącznie ja. Pracuję w domu, co jest bardzo wygodne.

Zwłaszcza od czasu, gdy domownicy przyzwyczaili się do specyfiki tej pracy i zrozumieli, że to, że spędzam czas w domu, niekoniecznie znaczy, że można mi zawracać głowę. Wadą tego rozwiązania jest pracoholizm – trudno mi rozłączyć życie zawodowe z życiem prywatnym i często miewam wyrzuty sumienia – bo gram, czytam, oglądam TV, a w tym czasie mógłbym pracować. Jeżeli chodzi o współpracowników, to od ostatniego (jeszcze nieogłoszonego) projektu korzystam z usług freelancerów (np. z zakresu programowania czy grafiki), ale wszystko odbywa się zdalnie. Mógłbym kogoś zatrudnić na stałe, ale praca w pojedynkę jest dla mnie czymś naturalnym i wygodnym. Outsourcing pewnych (wyłącznie pojedynczych) elementów pojawił się, aby przyspieszyć produkcję i jako efekt zwiększonego budżetu na kolejne tytuły.



INDYK: COBBLEGAMES

Sztuk – na stałe dwie. W zależności od projektu rośniemy czasami do sześciu. W zależności od zadania czasami podzlecam mniejsze fragmenty zaprzyjaźnionym i sprawdzonym freelancerom.

Lokalem naszym jest discord. Nie mamy biura (moim zdaniem niepotrzebne koszty). Mamy ustalone godziny, w których każdy jest na discordzie. Jak tam jesteście, to znaczy, że pracujecie. Jeżeli cię nie ma, to znaczy, żeby nie zawracać gitary w tematach profesjonalnych.

Codziennie rano robimy szybkie spotkanie na kanale głosowym i wpisujemy:

- 1) co zrobiliśmy wczoraj,
- 2) co zamierzamy zrobić dziś,
- 3) jakie mieliśmy problemy/blokery,
- 4) do której będziemy i/lub czy mamy jakieś przerwy w pracy. Generalnie mamy dość elastyczne podejście. Jak ktoś woli iść na siłownię w trakcie dnia i preferuje pracę w nocy lub innych godzinach, nie ma problemu.

Potem na discordzie mamy komunikację tekstową, a jak czasami trzeba szybko coś obgadać, wchodzimy na kanał głosowy i ustalamy plan działania.



INDYK: HYPERSTRANGE

Na dzisiaj (studio działa już prawie cztery lata, wiele rzeczy się zmieniło, oprócz lokacji) jest nas czterech na miejscu, ale czasami rozdajemy też rzeczy do zrobienia na zlecenie. Bywa, że zwiążemy się z kimś zdalnym na dłużej.

Długo byliśmy tylko we dwóch i dużo rzeczy szło na odległość, ale to bardzo źle wpływało na organizację pracy z podwykonawcami. Zmieniliśmy formułę na taką, która maksymalnie przyspiesza komunikację. Od początku wynajmujemy małe mieszkanie w centrum Warszawy. W kamienicy, po starszej pani, z zepsutym rezerwuaem i z zagrzybiałą wanną. Jak odkręcasz zimną wodę w kuchni to leci żółta i ciepła... Za to bardzo tanio (znam stawkę, jak na Warszawę to półdarmo – Borek), blisko do metra i wszyscy mają tak samo daleko/blisko. A przedpokój wytapetowany jest jakąś tapicerką kanapową w różę, ma to chyba z 30-40 lat.



INDYK: MONSTER COUCH

Siedzimy w Pyramida Hub. To taki kreatywny kolektyw w Poznaniu. Oprócz nas pracują tu między innymi Robot Gentleman (którzy wzięli na siebie sprawy organizacyjne), Blackmoon Design i SOS. W sumie trochę ponad 20 osób. Koszty dzielimy zależnie od wielkości pokoju.

WYRO NI TY INDYK: VILE MONARCH

Nie wiem, czy wolno nam się czuć indykami. Zależy którą z niezliczonych definicji przyjąć. Jest nas 25 sztuk – stałych członków, pracujących w wynajętym lokalu i dostających pensje (są i takie definicje, wedle których to ostatnie skreśla indykowość).



INDYKOZAUROS: FLYING WILD HOG

Jest nas 170+ w trzech studiach (Warszawa, Kraków i Rzeszów). W Warszawie około 120 osób, zajmujących półtora piętra w dużym wieżowcu biurowym.



Flying Wild Hog w wikipedii ciągle wymienieni są jako „independent”. To klasyczny problem definicji i tego, gdzie się umieści granicę indykowości. Mimo wątpliwości wrzuciłem ich, żeby rozszerzyć skalę (i dać pomarzyć innym, że też kiedyś zmienią ligę). Wniosek z przeglądu jest jeden: do wyboru, do koloru. Wymyślcie sobie system pracy i korzystania z lokalu, a znajdzie się indyk, który tak właśnie robi.

Działaj c pod par

Rzeczywistość wokół nas jest zorganizowana hierarchicznie. Intuicyjnie wyczuwamy, że bez żadnych ram organizacji rozwinięta cywilizacja nigdy by nie powstała i dalej każdy z nas większość dnia spędzałby na zdobywaniu pożywienia. Obecnie prawie w każdej firmie czy instytucji rozwój polega na zdobywaniu kolejnych szczebli w drabince organizacyjnej, a miarą sukcesu jest odpowiedni tytuł na wizytówce. A jednak są wyjątki, które potwierdzają, że można z powodzeniem działać się bez tradycyjnej hierarchii.

User Jama

Sztandarowym przykładem takiego odstępstwa od sztywnych korporacyjnych struktur jest Valve, znane w świecie graczy z popularnej platformy do dystrybucji gier Steam oraz wyprodukowanych przez siebie głośniejszych tytułów, takich jak Half-Life, Counter-Strike, Portal, Team Fortress, Left 4 Dead.

Szacuje się, że firma w ubiegłym roku zgarnęła 4,3 miliarda dolarów przychodów, czyli prawie o miliard więcej niż w roku 2016 i od lat cieszy się dominującą pozycją na rynku cyfrowej dystrybucji gier. Patrząc na same liczby, wydaje się niemożliwe, by firmowa maszyna funkcjonowała bez prezesów, dyrektorów, kierowników, departamentów, pionów i całego tego korporacyjnego sznytu. Prezes owszem jest, od początku ten sam. Gabe Newell sprawia wrażenie sympatycznego misia. Jest kilka osób kontaktujących się ze światem zewnętrznym, które mają tradycyjne wizytówki, ale głównie dlatego, żeby ułatwić kontakt partnerom. Natomiast cała reszta pracowników w myśl kultury tej firmy nie ma przypisanych tytułów i pracę organizuje sobie sama. Wgląd w filozofię działania Valve daje nam podręcznik dla nowych pracowników, Valve Handbook, który wyciekł do internetu w roku 2012.



Valve pracuje nad wieloma różnymi projektami, jednak tutaj to nie kierownik, bo takowych nie ma, ale sam pracownik decyduje, do którego projektu chce się włączyć. Głosowanie odbywa się nogami: zabierasz się i przetaczasz swoje biurko na kółkach do obszaru danego projektu, w którym chcesz wziąć udział. Kryteria, jakie powinny być wewnątrznie rozważone, to który projekt jest najbardziej wartościowy, który przyniesie największą korzyść klientom, w którym



✚ Gabe Newell zapytany na Reddit AMA o siebie odpisał: jestem przystojnym mężczyzną o uroczej osobowości.

najwięcej można się nauczyć i najlepiej wykorzystać własne predyspozycje i zalety. Podobnie rzecz działa, kiedy sam masz pomysł na nowy projekt. Temat nie wystartuje, jeśli nie przekonasz do niego wystarczającej liczby osób potrzebnych do jego realizacji. Krótko mówiąc, jeśli w pobliżu nie zaroi się od innych biurek.

W ramach zespołów projektowych wyłaniają się często nieformalni liderzy, ale rola ta rozumiana jest nie w kategoriach zarządzania ludźmi.



Organizacja firmy oczami pracowników. Gabe to prezes. Chet Faliszek to ambitny scenarzysta gier Portal i Half-Life 2.

Ścianę holu w biurze Valve zdobią pamiątki w postaci okładek pism z grami wyprodukowanymi przez tę firmę.

Są to osoby, które skupiają wiedzę o całym projekcie i służą nią innym członkom zespołu. Powstają też różne doraźne struktury, w których określa się role, ale są to twory tymczasowe. Firma unika stałych, długoterminowych struktur. Istnieje obawa, że z biegiem czasu zaczną bardziej dbać o swój własny interes, niż o interes klientów Valve. Widać to świetnie w tradycyjnych korporacjach, kiedy każdy dział stara się przyciągnąć finansowanie do siebie, nawet jeśli sensowniej lub efektywniej dla firmy byłoby zrobić to w inny sposób.

Nadgodziny się zdarzają, szczególnie przy kończeniu dużych projektów, ale są postrzegane w firmie jako porażka w planowaniu. Nie norma, sposób na wyciśnięcia ostatnich soków z pracowników, tylko aberracja, której przyczyny należy rozpoznać i je usunąć.

„CZ STO SPRAWIAŁEM, E LUDZIE PRACUJ LEPIEJ, USUWAJ C Z ICH BIUREK SPRAWY GŁUPIE, ROZPRASZAJ CE, BIUROKRACJ ”. GABE NEWELL

Pracownik, który kolejne nocki spędza w pracy, zaniedbuje swoje życie i na dłuższą metę nie będzie ani kreatywny, ani efektywny. Błędy w pracy, nawet te kosztowne czy mocno medialne, są traktowane jako okazja do nauki i poprawy. Przecież każdy popełnia błędy. Chodzi o to, by ich nie ignorować, by się na nich nauczyć i ich nie powtarzać.

Wyniki pracy oceniają wszyscy koledzy czy koleżanki na bieżąco w projektach. Firma zachęca do ciągłej wymiany informacji również przy kawie, lunchu czy w toalecie. Raz do roku każdy obowiązkowo

udziela informacji zwrotnej o wszystkich pozostałych. Wyniki takich wywiadów są zbierane w jeden dokument, anonimizowane i każdy zainteresowany go dostaje do poczytania, żeby wiedział, co robi dobrze, a co wymaga poprawy.

Dodatkowo w ramach zespołów wszyscy członkowie oceniają się wzajemnie, tworząc ranking. Ocenie podlegają cztery obszary. Umiejętności określają, jak trudne lub ważne problemy były przez daną osobę rozwiązane. Produktywność wskazuje, ile gotowych wyników było dostarczonych.



Symboliczny czerwony zawór na recepcji firmy to prezent od brata Gabe'a Newella, wręczony po opublikowaniu gry Half-Life.

Tych eksponatów pilnuje trójnoga, uzbrojona w podwójne działka Gatlinga wieżyczka strażnicza z gry Portal.



90% GIER PRZYNOŚI STRATY FINANSOWE, 10% GIER ZARABIA DOBRE PIENIĄDZE



„NAJŁATWIEJSZYM SPOSOBEM NA POWSTRZYMANIE PIRACTWA NIE JEST ZASTOSOWANIE TECHNOLOGII ANTYPIRACKIEJ”. GABE NEWELL

Wkład w działania grupy odzwierciedla zaangażowanie we wprowadzanie nowych ludzi do zespołu, tworzenie narzędzi, z których korzystają inni itp. Wkład w finalny produkt dotyczy wpływu danej osoby na produkt: na przykład trafionych decyzji o ustaleniu

priorytetów funkcjonalności czy zasobów. Miejsce w rankingu ma wpływ na wysokość premii, a właśnie premie stanowią większą część wynagrodzenia w Valve.

Brzmi to wszystko jak bajka dla grzecznych dzieci. Sam wybieram, którymi tematami chcę się zająć.

Mam pełną swobodę wypowiedzi, nikt nie może mi niczego narzucić, razem z kolegami podejmujemy decyzje ważne dla projektu. Nie ma szefa, więc nie ma tego całego wazelinarstwa czy wyścigu szczurów po wyższy stołek. Wszyscy razem ciągną wózek w tę samą stronę i każdy dostaje sprawiedliwą działkę kasy za swoje wysiłki. Czy taka utopia jest w ogóle możliwa?

Złośliwi twierdzą, że wyciek Valve Handbook był celowym zagraniam piarowym. Atrakcyjny materiał z idealistycznym obrazem firmowego świata, gdzie kwiatki pachną,

✚ Stary, ale jary Counter-Strike Global Offensive do niedawna płatny, od grudnia 2018 roku jest dostępny na Steamie za darmo.



✚ Po całym biurze są rozsiane memorabilia z gier Valve, figurki, modele, szkice koncepcyjne, pudełka.

a jelonki podchodzą do okna jest magnesem dla nowych talentów. Szczególnie jeśli przeczytają ten swoisty manifest, siedząc na kolejnej nudnej i bezcelowej odprawie w swojej obecnej firmie, słuchając nadętych przemów kierownictwa lub po kolejnej połajance od szefa.

Głosów, że płaska organizacja nie jest tak wspaniała, jak ją malują w oficjalnym podręczniku dla pracowników, pojawiło się więcej po dużych zwolnieniach w Valve, które miały miejsce w 2013 roku. Wtedy z ponad 300 osób wypowiedzenia dostała mniej więcej co dziesiąta. Valve nie jest notowany na giełdzie i nie ciąży nad nim formalny obowiązek informacyjny, więc znane są tylko szacunki. Niemniej była to największa czystka od momentu rozpoczęcia działalności, zwana przez dotkniętych zmianami pracowników polowaniem na czarownice. Najwyraźniej jedna grupa pracowników uznała, że wybrani do odstrzału pracownicy są wicherzycielami szkodzącymi firmie. Siłą rzeczy część zwolnionych skomentowało

❏ Śledząc gości firmy replika działka strażniczego z gry Team Fortress 2.

Half-Life 2



Po pięciu latach pracy gra miała pojawić się we wrześniu 2003 roku. Wtedy przed zespołem pozostał jeszcze rok pracy, a w październiku ktoś opublikował w internecie pełen kod źródłowy aktualnego stanu gry. Winowajcą okazał się niemiecki hacker Axel Gembe, który uwielbiał Half-Life i nie mógł doczekać się kolejnej części.



na Twitterze swoje doświadczenia. Trzeba zaznaczyć, że nie odnosili się wprost do Valve, co może wynikać z podpisania klauzuli poufności lub obawy przez procesem ze strony byłego pracodawcy, tylko do mankamentów „tego typu organizacji”.

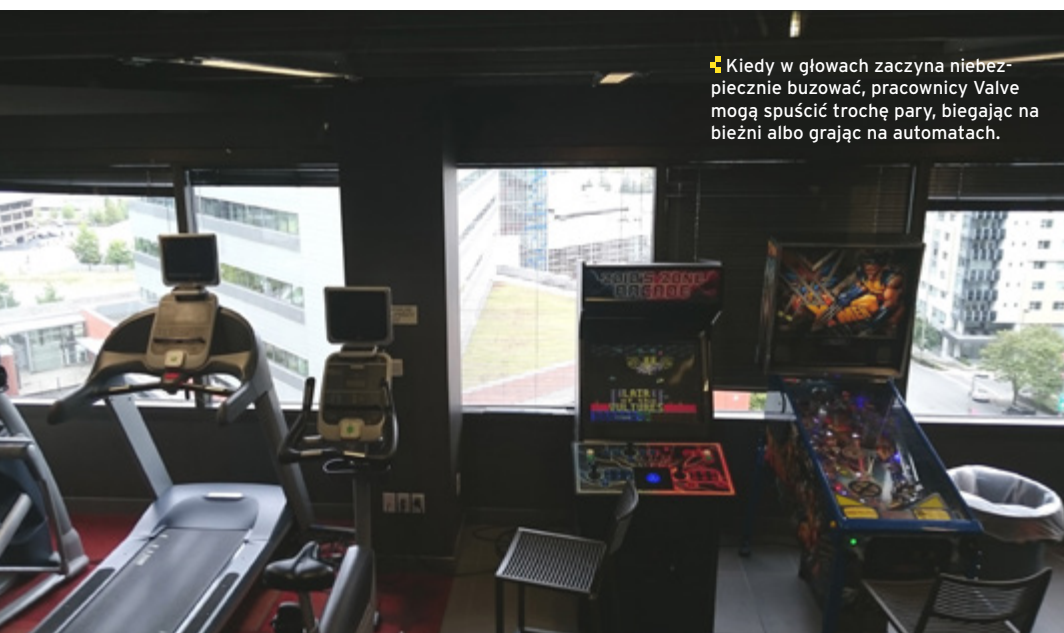
Ze zwierzeń tych wylania się obraz, w którym istnieje ukryta hierarchia w postaci grona pracowników weteranów, zwanych baronami, którzy mają w firmie władzę i wpływ.

Jeśli podpadniesz któremuś z baronów, to choćby nie wiadomo jak dobre byłyby wyniki pracy, prędzej czy później kończysz poza firmą. Zdarzają się też sytuacje, które w tradycyjnych korporacjach są normą - przychodzi prezes i mówi: „Zrobimy to tak”. Wtedy oczywiście pryska iluzja, że wszyscy jesteście równi, że mamy jednakoowe prawo do sterowania firmą w jakimś kierunku.

Do praktyk sprzecznych z wyidealizowanym obrazem może dochodzić również przy rekrutacji. Kiedy firma wchodzi w nowy obszar działalności, strategicznie pozyskuje z rynku osobę, będącą uznanym ekspertem w danej dziedzinie. Następnie zatrudnia wszystkich jej znajomych, również osoby obeznane z dziedziną. Po roku, kiedy zespół jest już utworzony, po prostu ją zwalnia. Zresztą praktyka zatrudniania znajomych danych osób jako szybkiej i taniej ścieżki do skalowania zespołów odbija się w firmie czkawką w inny sposób. W zespołach to, co z początku funkcjonuje jako grupy towarzyskie, z biegiem czasu przekształca się w koterie. Ocena pracy czy należytnej premii członka grupy przestaje być obiektywna. Oceniam kogoś lepiej, bo jest moim znajomym, bo on mnie też dobrze oceni, jeśli ja też tak zrobię.

Prawda o samoorganizujących się firmach tkwi pewnie gdzieś pośrodku. Nie jest tak źle, jak mówią ci, którzy zostali wyrzuceni

❏ Kiedy w głowach zaczyna niebezpiecznie buzować, pracownicy Valve mogą spuścić trochę pary, biegając na bieżni albo grając na automatach.



„ABY TWORZY INNOWACJE, MUSI ZDARZY SI KILKA RZECZY, KTÓRE NIE WYST PUJ NA ZAMKNI TYCH PLATFORMACH”. GABE NEWELL



Ilustracje z przewodnika dla pracowników są proste i dowcipne. To cięta satyra na przeładowane procedurami korporacje.

„POŁOWA LUDZI W VALVE PROWADZIŁA WŁASNE FIRMY, WI C ZAWSZE MAJ MO LIWO ROZPOCZ CIA WŁASNEJDZIAŁALNO CI”. GABE NEWELL

za burtę, ale też nie aż tak pięknie, jak w folderach rekrutacyjnych. Faktem jest, że w Valve przy ponad 300 pracownikach udaje się stosować płaską lub pseudopłaską organizację, podczas gdy w innych firmach i w innych branżach barierą skuteczności dla tego modelu jest pi razy oko skala 100 pracowników. Wtedy zaczynają się problemy z efektywną komunikacją, koordynacją działań różnych zespołów dla osiągnięcia wspólnego celu, ogarnianiem całego bałaganu. Nie sposób nie zapytać, co konkretnie sprawia, że akurat Valve się udaje, a innym nie?

Ważnym czynnikiem są prywatni właściciele, którzy sfinansowali przedsięwzięcie swoim własnym kapitałem. Gdyby firma wypuszczała akcje, musiałaby przygotowywać co i rusz szczegółowe raporty z działalności dla akcjonariuszy. Gdyby finansowała się kredytem bankowym, musiałaby uzgadniać swoje posunięcia z kredytodawcą. Gdyby skorzystała ze wsparcia aniołów biznesu, partnerzy wymusiliby zapewne tradycyjną hierarchię dla zachowania kontroli nad przedsięwzięciem. Prywatni właściciele zapewniają na swoje ryzyko pełną niezależność konieczną dla takiego eksperymentu. Inne firmy gonią

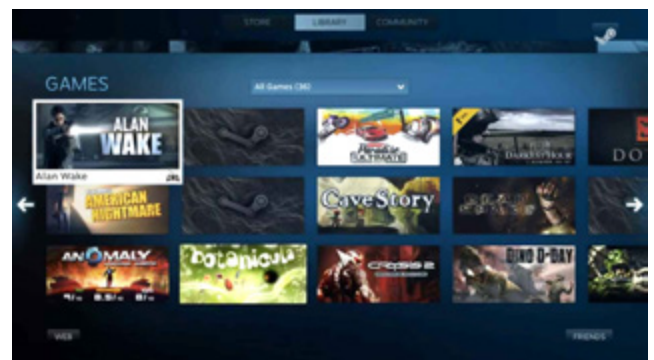
za wynikami z kwartału na kwartał, drżą na każdą odchyłkę kursu akcji w dół, spędzają wiele czasu i zasobów na przygotowanie raportów, budżetowania, rozliczeń budżetowych i całą pozostałą biurokrację. W Valve całe to zamieszanie jest ograniczone do minimum. Ludzie mogą skupić się na pracy, a nie na ciągłym opowiadaniu o tym, co zrobili, co robią i co jeszcze zrobią.

Druga kluczowa rzecz to odpowiedzialna rekrutacja, którą Valve określa jako „ważniejszą od oddychania”. Funkcjonowanie modelu opartego na zaufaniu, wolności i samoorganizacji wymaga ludzi o odpowiednim profilu. Zatrudnienie utajonego bumelanta lub psychopaty mogłoby rozwalić delikatne tryby maszynierii płaskiej organizacji. To muszą być najlepsi z najlepszych, z umiejętnością pracy w grupie, z silną motywacją wewnętrzną, a ich pozyskanie wymaga czasu i środków. Skoro jednak Valve, jak samo twierdzi, ma większą zyskowość w przeliczeniu na pracownika niż Google, Amazon i Microsoft, to na taką kosztowną rekrutację może sobie pozwolić.

Trzecim jest pragmatyzm. Kiedy spojrzymy na stronę Valve w sekcji praca, znajdują się tam takie same ogłoszenia jak w innych

korporacjach. Przy każdym wakacie jest tytuł stanowiska, np. inżynier oprogramowania aplikacji web, grafik postaci 3D czy projektant poziomów. Jest też każdorazowo podany dokładny zakres odpowiedzialności danego stanowiska, co należy do obowiązków i z kim trzeba współpracować. Czyli kiedy trzeba, firma narzuca jakiś gorset struktury. Rzecz w tym, że Valve od początku budowany jako organizacja płaska jest w stanie pozbywać się tych struktur, kiedy już nie są potrzebne. Swojego czasu Google wypróbował pomysł z pozbyciem się kierowników, kiedy firma liczyła mniej więcej 400 osób. Tamten eksperyment trwał kilka miesięcy i skończył się porażką, ponieważ wszyscy zaczęli z każdą najdrobniejszą sprawą wymagającą decyzji udawać się do prezesa. ■

SteamOS to bazujący na Linuxie system operacyjny przeznaczony do odpalania wybranych gier na TV, jak na konsoli.





20



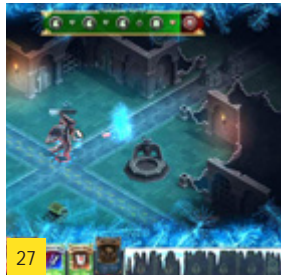
23



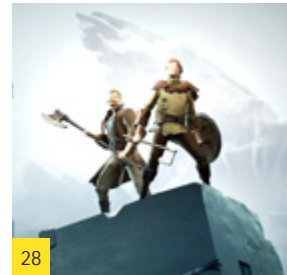
24



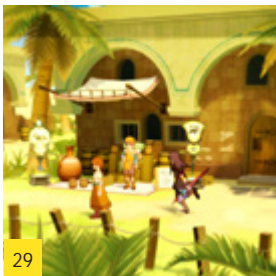
26



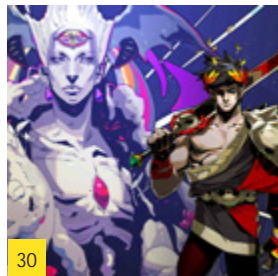
27



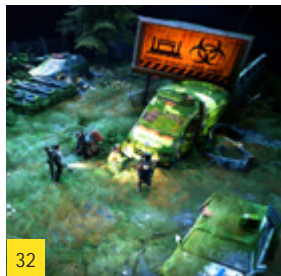
28



29



30

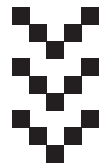


32



34

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

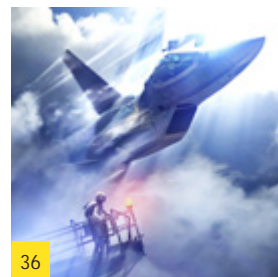


DYSKUTUJ NA
FB.COM/GROUPS/
SECRETLEVEL

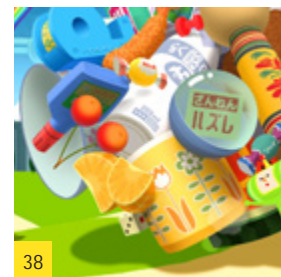
W NOCY VINCENT ZOSTAJE WCI GNI TY DO PIEKIELNEGO WYMIARU, GDZIE MUSI WPINA SI POWIE YZBUDOWANEJ Z PRZESUWALNYCH BLOKÓW, A DO WYJ CIA.



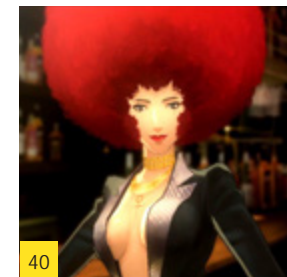
35



36



38



40



✚ Dokonał się spisek Big Pharmacy, czyli Umbrella kontroluje nawet miejskie kanały.

✚ Starzy znajomi, nowi wrogowie? Wspomnienia z 1998 roku nie raz spleatają nam figła.



RESIDENT EVIL 2

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Capcom Wersja PL: tak

■ Bartek Czartoryski

P przed przeszło dwudziestoma już laty to dla Resident Evil 2 kupiłem, a raczej namówiłem do tego kroku ojca, dzisiaj już wysłużone PlayStation. Zdaję sobie sprawę, że to nieobchodząca chyba nikogo z czytających prywatnie, ale z mojej perspektywy konieczna.

Bo oto urzeczywistniło się wtedy marzenie zaledwie nastoletniego gracza i zapalonego miłośnika kina grozy, którego połknął podpięty do konsoli telewizor. Mogłem bowiem już nie tylko oglądać żywe trupy

ganiające za ludzkim mięsem, ale również do nich strzelać, od samego początku mając przewagę wynikającą ze świadomości tego, co zwykle jest dla bohatera tajemnicą: trzeba pruć prosto w głowę. Oczywiście nie miałem wówczas jeszcze zielonego pojęcia, a i za bardzo mnie to nie obchodziło, że obcuje z tytułem, który na dobre zrewolucjonizuje gatunek survival horroru, kodyfikując jego obowiązujące do dzisiaj zasady, a zarazem stanie się swoistym symbolem komercyjnego rozpasania.

Niczym innym na pierwszy, drugi i trzeci rzut oka nie mogła się też wydawać decyzja o realizacji remake'u



NIE SPODZIEWAJCIE SIĘ TUTAJ OLBRZYMICH PAJĄKÓW I PLUJĄCYCH KWASEM ROŚLIN, RESIDENT EVIL 2 STAWIA NA SNUJĄCE SIĘ TRUPY.

rzeczony gry, bo przecież sama idea, dawno już poniekąd wypaczona przez kino, rzadko spotyka się z entuzjastycznym przyjęciem oraz odpowiednim potraktowaniem. Ale rynek gier, rządzący się innymi prawami i rozwijający się chyba jeszcze dynamiczniej, rzadko korzysta z podobnej praktyki. Po co skrzykiwać tłumy na cykliczne powroty do przeszłości, skoro można zrobić sequel? Dlatego decyzję Capcomu niekoniecznie postrzegam jako konformistyczną. Zderzenie się z legendą, jak

obrosło Resident Evil 2, nie należy do łatwych zadań. Gracz, który zna pierwowzór, chwytając za padę czy myszkę z bagażem oczekiwań być może jeszcze cięższym niż zwykle, bo przepuszczony przez zwoźniczy filtr nostalgii. A przy omawianej grze nie przeżyje drugiej młodości, bynajmniej. I całe szczęście.

Bo Resident Evil 2 nie żeruje bezwstydnie na sentymencie, kokietując grupę graczy grubo po trzydziestce i wzwyż. Przyglądając się designowi oraz narracyjnym zabiegom, staje się nader oczywiste, że strugający tę grę od nowa zespół Capcomu dwoił się i troił, aby tak zbilansować wszystkie elementy rozgrywki, żeby zaspokoić zarówno starych wyjadaczy, którzy przecież nie chcą ogrywać tego

■ Jak zawsze stylowa Ada Wong tym razem znajduje nawet czas, aby się przebrać, ale ze szpilek nie rezygnuje.

Sklep



Pamiętacie zde-wastowany sklep z bronią, którego właściciel kończył żywot jako żer dla zombie? Odwiedzimy go i tutaj, ale w środku będzie toczył się innego rodzaju dramat. Kto oglądał „Noc żywych trupów” George’a A. Romero, ten się domyśli, jaki koniec (prawdopodobnie) czeka pechowego sprzedawcę.

■ Przerwywniki filmowe wyreżyserowane są z biglem i bezzwłocznie łączą się z rozgrywką.

samego i tak samo, jak i znaleźć odpowiedni próg wejścia dla tych, którym wszystko jedno, bo oryginału nie znają. Niezłe są tu próby zaskoczenia mądrali, którym wydaje się, że nie sposób ich zaskoczyć. Nie znajdziecie lickera tam, gdzie się go spodziewacie, a niby dobrze znane pomieszczenia kryją więcej niż dawniej albo... zupełnie nic. Poziomo zaprojektowano konsekwentnie tak, aby oszczędzić graczowi pamiętnych przykrości cofania się przez wydeptane już korytarze po raz wtóry, a mapa podpowie nawet, czy w danym pomieszczeniu zebraliśmy wszystkie już przedmioty (kolor niebieski), czy jednak pozostało coś jeszcze do zebrania (czerwony), co również oszczędza sporo czasu i klikania po ścianach na chybił trafił.

Z jednej lokalizacji do drugiej śmigamy płynnie. Nie uratuje nas już przed zombie ekran oczekiwania i niezniszczalne drzwi. Potwory nie są ograniczone do wyznaczonego z góry kawałka podłogi i z łatwością potrafią sforsować przeszkody, dlatego tu i ówdzie walają się deski, którymi należy zabijać okna i oszczędzić sobie późniejszego kłopotu. Zresztą wypada nadmienić, że same zombie wyglądają fenomenalnie, są zróżnicowane i rasowo, i gabarytowo, i płciowo, a po ciuchach od razu idzie się zorientować, czy pakujemy





✚ Zaprojektowany przez szalonego architekta posterunek policji w Raccoon City to główna arena zmagania z zombie i zagadkami logicznymi.

kulkę byłemu glinie, czy robotnikowi. Szkoda tylko, że dbałość o detal często jest ograniczona do modeli postaci. Proszę mnie źle nie zrozumieć, gra prezentuje się świetnie, kałuże wody chlupią pod butami, jucha lepi się do buta, a światło strategicznie rozmieszczonych lamp tańczy tak zmyślnie, żebyśmy przypadkiem nie zobaczyli czającego się za rogiem trupa. Jednak cały anturaż rozczarowuje swoją nieruchawością. Raczej nie chciano zachować sztywności renderowanych tła z oryginału, dlatego zawodzi praktyczny brak możliwości interakcji z otoczeniem. Niczego, co nie ma zastosowania fabularnego, nie da się zniszczyć ani przestawić, a przez zasłonki czy firanki nie raz przenikałem jak duch. Podobnych niedbałości jest więcej i choć to niby drobiazgi, to jednak trudno podobne niechlujstwo wybaczyć.

Zmieniła się, rzecz jasna, mechanika gry. Kamery zawieszono

gdzieś za plecami Leona, policjanta przybyłego do obłężonego przez zombie i inne zmutowane monstra miasteczka Raccoon City, lub szukającej tam brata studentki Claire, co zbliża sposób prowadzenia rozgrywki do tej znanej z późniejszych części serii, aczkolwiek przy zachowaniu oryginalnych proporcji klaustrofobicznego horroru do dynamicznej akcji. Na stałym wyposażeniu mamy latarkę i możemy poruszać się podczas strzelania, co jest dzisiaj standardem. W tym konkretnym kontekście przyczynia się do przeżycia niemalże całkiem nowego doświadczenia mimo fabuły znajomej, choć także niepozabawionej zmian i odpowiednio oszlifowanej. Nie sposób chyba myśleć i pisać (i, a jakże, grać) o nowym Resident Evilu 2 bez tych ciągłych komparatystycznych rozważań. Zresztą chyba każdy, kto przymierza się do ogrania tego tytułu, spodziewa się,

co tam zastanie. Zapewniam jednak, że pewne wydarzenia i miejsca wzbogacą spędzone dawniej długie godziny przy cokolwiek kuriozalnych zagadkach (spokojnie, te też tutaj są) rozsianych na policyjnym komisariacie i przybytkach należących do niegodziwej korporacji Umbrella. Niemalym sukcesem Capcomu jest to, że gra faktycznie wychodzi tym wszystkim konkretnie sprecyzowanym oczekiwaniom naprzeciw, tylko z rzadka wyrwywając się przed szereg. Konkludując, Resident Evilowi 2 udało się zachować ducha oryginału, który pewnie nazwalibyśmy dzisiaj klimatem retro, przy jednoczesnym unowocześnieniu rozgrywki i dostosowaniu jej do wymagań dzisiejszego gracza. Na dobrą sprawę nie trzeba już poznawać pierwowzoru, bo opisywany tytuł po prostu go zastępuje.

Kto powiedział, że to już było i nie wróci więcej, ten się grubo pomylił. ■

Scenariusze



Opowieści o Leonie i Claire różnią się od siebie nie tylko kosmetycznymi szczegółami, ale i istotnymi dla fabuły zmianami scenariuszowymi. Przykładowo, chłopak spotyka na swojej drodze podającą się za agentkę federalną Adę Wong, a dziewczyna małą Sherry Birkin. Obie te postaci są grywalne.

✚ Jump scares nadal stanowią istotny element budowania atmosfery grozy i nieraz zmarnujecie parę kul na strachy na lachy.



P 85

■ Niby to samo, ale jednak inaczej, choć jedno się nie zmieniło: jest tu wszystko, za co kochałeś RE2, i wszystko, czym cię ta gra irytowała. Nie grałeś w oryginał? Już nie musisz.



➤ Może pora nazwać jakoś ten gatunek, że się łązi po pustyni cywilizacji, może „desert punk”? Anime takie było.

Gra jest dość krótka, chociaż czas jej przejścia będzie zależał od tego, jak szybko poradzimy sobie z zagadkami. Podzielona jest na cztery części. Każda różni się mocno od poprzedniej (w trzeciej ważna jest współpraca, w czwartej - odkrywanie nieznanego). Podobała mi się bardzo spójność wykreowanego świata, magia, która nim rządzi, i sposób, w jaki wpływa na ewolucje postaci gracza.

Świat zbudowano z prostych wielokątów, co czasem przypominało mi Bound. W przyjemny sposób glitchują, budując atmosferę niepewności i rozpadu (szkoda, że czasem zdarzały się prawdziwe błędy). Ale zabrakło mi tu czegoś, co by chwyciło bardziej za serce. Może opowieść była za prosta (odebrałem ją jako metaforę życia, po prostu)? Może na pokładzie zabrakło kogoś od inżynierii emocji? Gra zrodziła się zresztą w bólach - najpierw jako osobisty projekt Rui Guerreiro, który jako członek Team Ico pracował przy The Last Guardian, ale odszedł „na swoje”, gdy produkcja się przeciągała. Ale co ciekawe, po pół roku pracy opuścił zespół Friend & Foe, który po latach dokończył Vane bez udziału pomysłodawcy. Powstała zapewne inna gra niż miała (Rui tworzy teraz dość podobną do niej Mare w VR). Może zresztą fabuła Vane to zapis procesu twórczego? Za tą tezę przemawia trzecia część gry, pełna mozolnego trudu. ■

Vane

PC PS4

PRODUCENTI Friend & Foe AB Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Krażę ostatnio taki mem, że są rzeczy z duszą i bez. Przyznam, że w Vane trochę trudno było mi ją znaleźć.

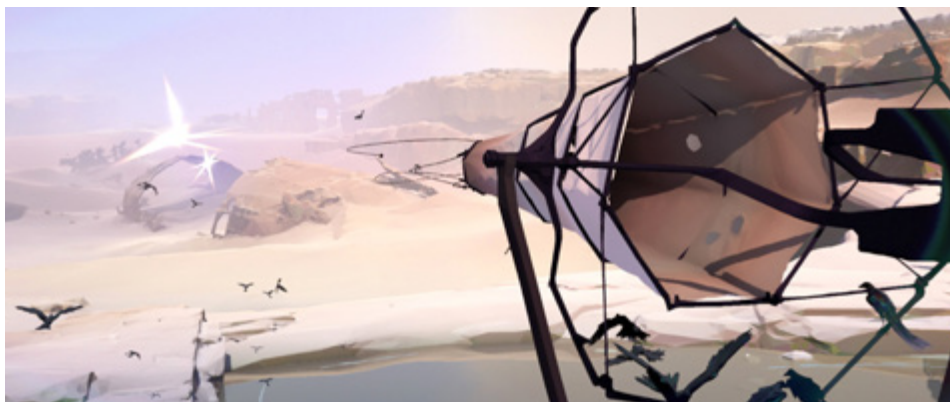
Skojarzenia są oczywiste i autorzy od nich nie uciekają: Vane to gra wyglądająca jak skrzyżowanie Podróży i Ico. Uwielbiam obie. Tę pierwszą za możliwość spotkania obcego i przepiękne przeżycie. Tę drugą za pełną zagadek opowieść o trzymaniu się za ręce. Vane - co znaczy „wiatrowskaz” - to gra oparta na ciekawym pomysły.

Na początku sterujemy ptakiem, co oznacza wolność - można sobie latać, gdzie się chce, zwiedzając ruiny tajemniczej, upadłej cywilizacji. Sterowanie wymaga pewnego przyzwyczajenia, zwłaszcza start z ziemi i lądowanie na grzędzie.

Zagadki popychające fabułę nie narzucają się tu tak bardzo jak w Podróży, co mnie początkowo wprawiło w pewne zagubienie. Po jakimś czasie odnalazłem drogę mimo braku jakichkolwiek podpowiedzi (poza rozbłyskami w oddali) i rozwiązałem pierwszą zagadkę. I wtedy zamieniłem się w dziecko i ruszyłem zwiedzać podziemia. Druga część gry była oparta na tej właśnie transformacji. Jako dziecko można np. używać lewarków, jako ptak - ogarniać co i gdzie. Żeby zmienić się w ptaka, wystarczy spaść z dużej wysokości. Żeby stać człowiekiem, potrzebna jest magiczna złota substancja, która ma moc zmiany rzeczywistości.

➤ Ptak się przepięknie mieni w słońcu, a po transformacji dziecko pokryte jest złotymi plamami, które powoli odchodzą.

➤ Jeden z tytułowych wiatrowskazów - pozwala odpowiedzieć na różne ważne pytania: skąd przychodzimy, dokąd zmierzamy?



PIXEL 55

- Życie jest cudowną przygodą i Vane stara się o tym opowiedzieć.
- Spójny i przemyślany świat, który można zwiedzać z lotu ptaka. Zabrakło emocjonujących momentów, a okazjonalna synthwave'owa muzyka to za mało, żeby złapać za serce.
- Zabawę psują drobne błędy i niedopracowana kamera.



BELOW

■ PC ■ XONE

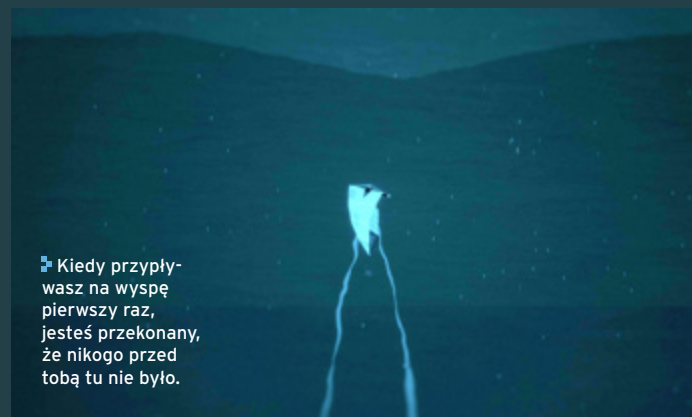
PRODUCENT Capybara Games **Wersja PL:** tak

■ Paweł Schreiber

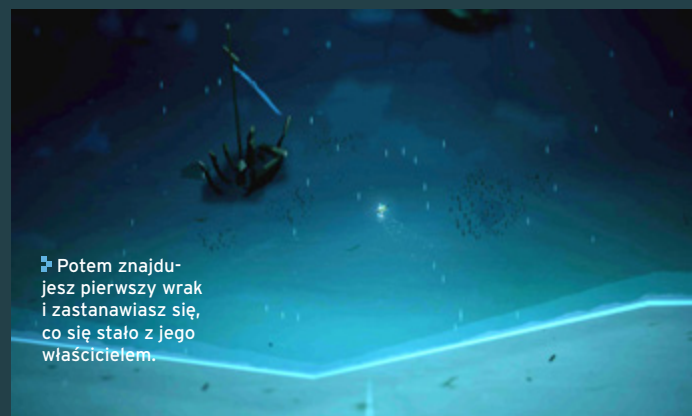
Gdybym miał dobrze zaszkladkować *Below*, powiedziałbym, że to kontemplacyjny action RPG. Zaraz, jak to niby możliwe? Jak miałyby wyglądać ta kontemplacyjna akcja? No dobrze. Wiem, że niemożliwe, ale wiem też, w co grałem.

Pierwsze wrażenie - hipnotyzujące. Przez ekran przepływają chmury, w tle przepiękna, relaksująca muzyka Jima Guthrie'go. Dopiero po chwili orientuję się, że kamera wciąż delikatnie opada, a drobnutki punkcik na ekranie powoli

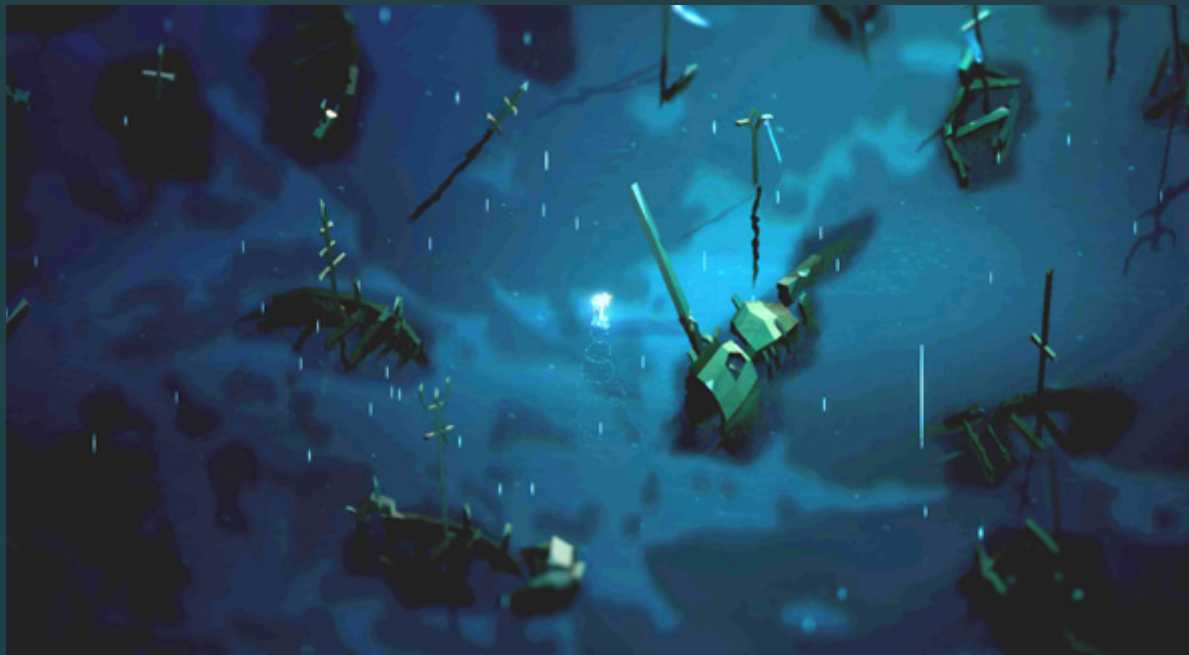
nabiera kształtów statku zbliżającego się do zamglonego wybrzeża. To kilkuminutowe wejście w świat *Below* jest pięknym, ale powolnym rytuałem. Taką próbą cierpliwości, która później się przyda. Już po chwili błędzę w gęstej, miękkiej trawie, między szarymi skałami. Potem wchodzę w podziemia, we właściwą część gry. Wszystko jest tu pogrążone w ciemności i kłębiącej się mgle. Korytarze raz odkryte za chwilę delikatnie się rozmywają. W mroku świecą czerwone oczy potworów. Oprawa graficzna jest oszczędna, ale niesamowicie



■ Kiedy przyplaszysz na wyspę pierwszy raz, jesteś przekonany, że nikogo przed tobą tu nie było.



■ Potem znajdujesz pierwszy wrak i zastanawiasz się, co się stało z jego właścicielem.



■ Są kolejne. Niektóre nawet całkiem duże.

skuteczna w połączeniu z piękną muzyką i kapitalnie zrealizowanym dźwiękiem. Czuję, że jestem samotny tak, jak się tylko da, a wszędzie dookoła - Tajemnica.

Wrażenie drugie - jeśli chodzi o mechanikę gry, Below nie jest już tak wyjątkowe. Najbliżej mu pewnie do Hyper Light Driftera, bo dynamiczna walka przebiega w cyklu cios-cios-szybki unik, po którym lądujemy kilka metrów dalej. Zbieramy też przedmioty, z których możemy, a jakże, wykonywać bardziej złożone przedmioty. Jest głód i pragnienie. Elementem wyjątkowym jest latarnia, która oświetla teren i pozwala rozwiązywać część zagadek. Do działania potrzebuje wypadających z przeciwników kryształków światła. A kiedy ginimy... No właśnie. Zginąć można tu albo w walce, albo włączając na jedną z zabijających od razu pułapek (irytują jak diabli!), po czym wcielamy się w kolejnego podróżnika, który zaczyna wyprawę od początku i musi znaleźć

latarnię tam, gdzie jego poprzednik ją zostawił. Przez to sporą część gry spędzamy bez żadnego poczucia postępu. Przechodzimy przez części lochów już raz odwiedzone, trochę zmienione, ale nie na tyle, żeby za którymś kolejnym razem uniknąć poczucia monotonii. Zwłaszcza że po drodze trzeba jeszcze zbierać jedzenie i picie na dalszą podróż, więc robi się naprawdę żmudnie.

Przez cały czas byłem trochę rozdarty. Bo z jednej strony powolny spacer przez przepiękne, oszczędne otoczenie, pełne subtelnie ukrytych niespodzianek, a z drugiej - solidnie zrealizowany, ale jednak niedoskonały roguelike z akcją w roli głównej. Nie wiedziałem, na czym się skupić. A potem się okazało, że można skupić się

■ I wtedy myślisz sobie - jeden wrak, jeden podróżny, jeden trup. Może twój.

na obu tych rzeczach. To znaczy potraktować bieganie i walkę jako część kontemplacyjnej, pełnej skupienia przechadzki po niebanalnie pięknym świecie. Wtedy nawet te ciągle powroty stawały się częścią medytacyjnego cyklu. Jeśli jesteście gotowi na taki styl gry, polecam. Jeśli nie, możecie trochę marudzić. ■

■ A potem się zastanawiasz, ilu kolejnych naiwniaków jeszcze tu przypłynie, szukając skarbów, znajdując śmierć.

PIXEL 75

■ Rogalik zawieszony między grą akcją a kontemplacyjnym symulatorem chodzenia. Na pewno nie dla każdego. ■





gildia oferująca misje poboczne) oraz lochy do odkrycia. Design przywodzi na myśl bardzo stonowane Final Fantasy. TLR wyróżnia się na tle innych gier systemem walki opartym na oddziałach, a nie pojedynczych wojownikach, bardziej taktycznym niż losowym (można wybrać nie tylko zaatakowanie spotkanego w lochu przeciwnika, ale np. zaatakować kilku na raz). Im dalej w grę, tym więcej walk. To nie jest gra dla miłośników fabuły.

Remaster oznacza znacznie lepszą grafikę (engine z Unreala 3 został zamieniony na Unreal 4). Strasznie mnie zdziwił jednak brak opcji japońskiego audio. Gra została przystosowana do angielskiego dubbingu (wykonano nawet motion capture), ale kiedy w 2018 roku sięgam po JRPG, chcę słyszeć japońskie głosy. Zwłaszcza że główny bohater to naiwny i nieokrzesany gówniarz, którego odzywki po angielsku („Let's kick some A!” przed! KAŻDĄ! bitwą!) wzbudzają ciary zażenowania. ■

The Last Remnant

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Square Enix **Wersja PL:** nie

■ Michał R. Wiśniewski

Wbrew zapowiedziom The Last Remnant nie ukazało się na PS3. Teraz, z dziesięcioletnim poślizgiem, wreszcie jest dostępne na konsoli Sony, tyle że już z numerem 4.

Czy to nie dziwne, że gra z gatunku JRPG wyprodukowana i wydana przez Square Enix ukazała się na Xboxa 360 i PC (!), a nie wyszła na kojarzony z japońskimi grami PS? Trochę, ale łatwo to zrozumieć. Pewnie łatwiej było zrobić port z Xboxa na PC niż męczyć się z programowaniem PS3, konsoli słynącej z mało przyjaznej architektury. Tymczasem gra była częścią nowej strategii podboju globalnych rynków. Podczas projektowania myślano o zachodnich (czyli anglojęzycznych) graczach. Ciekawe, czy efektem tej strategii było wypuszczenie w 2009 roku gry Nier w różnej wersji dla Japonii i Zachodu.

To w sumie dość podobne gry (scena porwania siostry głównego bohatera jest wręcz identyczna), tyle że tam, gdzie Nier wywracał schematy na łopatki, The Last Remnant się ich kurczowo trzyma.

✚ Poznamy nowych przyjaciół. Pan kot z czterema rękami nie wie, co z nimi zrobić, więc dodatkowa para kończyn zwykle odpoczywa.

✚ „Hej dziewczyno, nie chcesz się wybrać ze mną skopać kilku tyłków?”.

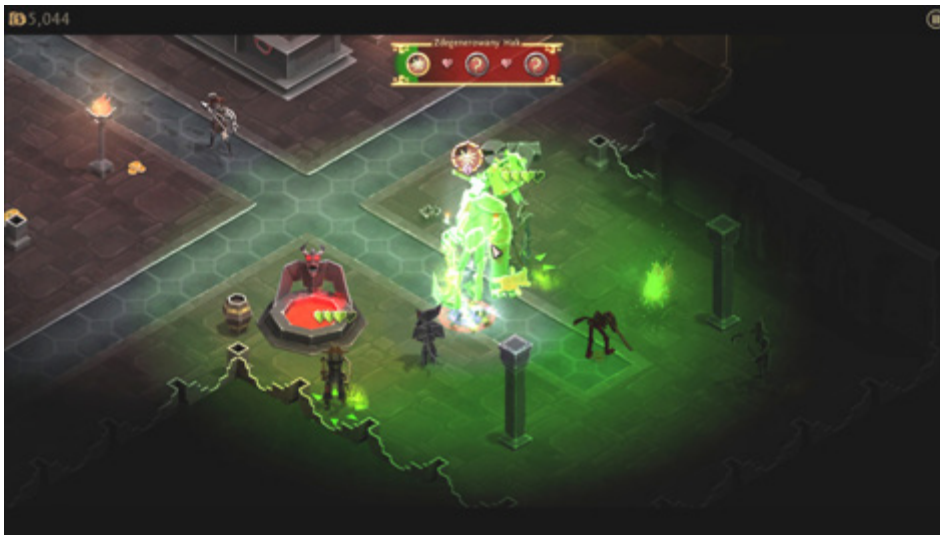
To zagra na jak z nut epicka opowieść o świecie pełnym tajemniczych artefaktów (tytułowy „remnant”). Bohaterem jest Rush Stykes. Mieszka na wyspie z siostrą, kiedy ich rodzice naukowcy zajmują się badaniem tych pozostałości. Wszystko zmienia się, gdy Irina, siostra Rusha, zostaje porwana przez tajemniczego demona. Rush wyrusza jego śladem i wkrótce wplątuje się (a to niespodzianka) w wydarzenia, które odmienią los świata.

Świat gry zamieszkują ciekawe rasy, jakże odmienne do typowych elfów-krasnoludów-orków (czterorękie humanoidalne koty, chodzące ryby, żabo-króliki), a mapa obfituje w państwa-miasta (w każdym jest

55

- Epickie japońskie RPG od twórców Final Fantasy i SaGa, chociaż stylistycznie bardziej stonowane; z ciekawym bitewnym systemem walki i mniej ciekawą fabułą (choć niezłe zbudowanym światem), świetną orkiestrą muzyką i odświeżoną po dziesięciu latach grafiką. Dla koneserów.





BOOK OF DEMONS

PC MAC

PRODUCENT Thing Trunk Wersja PL: tak

Pjotsze

W dzisiejszych czasach dzięki remasterom i re-make'om nietrudno jest zarabiać na sentymencie graczy. Niestety część z tych produkcji to bardziej niesmaczne, odgrzewane w mikrofali kotlety, aniżeli smaczkowite dania. Na szczęście są też tytuły takie jak Book of Demons, które z szacunkiem odwołują się do materiału źródłowego.

Już na wstępie należy zaznaczyć, że dzieło polskiego Thing Trunk nie jest bezmyślnym klonem pierwszego Diablo. To miszmasz RPG, karcianki, roguelike'a i gry planszowej. Owszem, do wyboru jest trzech bohaterów oraz odwiedzamy tu miasteczko przypominające Tristram, gdzie stojący w samym centrum Mędrzec wygląda jak brat bliźniak Deckarda Caina. Jednak podobieństwa te mocno mnie cieszyły i nie wywoływały jakiegoś gniewnego pomrukiwania w stylu: „Już dzwonię do prawników Blizzarda”.

Model poruszania się po podziemiach tekturowych herosów bardzo przypadł mi do gustu. W pewnym momencie czułem, jakbym przemieszczał swoją łotrzykę po prawdziwej planszy, a model jej postaci był własnoręcznie stworzonym przeze mnie pionkiem do gry. Papierową figurką, która wraz z nabywaniem doświadczenia i zdobywaniem coraz to nowych kart stawała się zabójczą dla wszelkiego rodzaju maszkar kryjących się pod miasteczkiem. Paskudztw kręcących się po świecie gry jest całe mnóstwo i czasem musiałem się trochę namyślić, jak tu ubić jakąś grupę, szczególnie w sytuacji, gdy

Walki z bossami dzielą się na kilka etapów. Po każdym z nich masz kara zregeneruje swoje siły i na przykład wezwie kilku pomagierów do pomocy.

Zielone karty to pasywne skille bardzo wzmacniające herosów. Aby mogły działać, rezerwują część z dostępnych punktów many dla siebie.



w okolicy przechadzał się któryś z bossów. Tym bardziej że nawet te mniej elitarne stworki mogą gracza zatruć albo stać się odporne na ataki w trakcie przywoływania pomniejszych kolegów. Doprawdy, walka może stanowić w Book of Demons prawdziwe wyzwanie, szczególnie jeśli gramy na średnim lub najwyższym - roguelike'owym - poziomie.

Ale czym byłby heros bez umiejętności specjalnych lub artefaktów wzmacniających każdego łowcę przygód? Na szczęście z pomocą przybywają karty. To pod ich postacią pojawiają się wszelkie iście superbohaterskie dopalacze od magicznych ataków po butelczki regenerujące życie lub fiołki z antidotum. Dzięki temu zabiegowi można zbudować całkiem ciekawe zestawy. Co więcej, każdą z kart da się ulepszyć. Potrzebne są tylko odpowiednie runy, zdobywane podczas przeszukiwania lochów. Warto zatem wydłużyć sobie sesję pobytu w podziemiach, ponieważ krótsze wycieczki pod miasto nie oferują tak dobrych nagród jak długie wędrówki. Do tego służy sprytny kreator map, a korzystanie z niego jest dziecinnie proste. Maszynka sama namawia do jak najdłuższych eksploracji, pokazując ilość złota oraz łupu, jakim zostaniemy nagrodzeni po zakończeniu określonego wyzwania.

A do lochów chce się zaglądać jak najczęściej, bo Book of Demons to kapitalna niezależna produkcja, która po prostu wciąga. Jeżeli kolejne dzieła Thing Trunk będą co najmniej tak dobre, to już na nie czekam. ■

79

Świetny niezależny tytuł, nie tylko dla fanów Diablo. Trzeba mieć jednak na uwadze fakt, że na najniższym poziomie trudności gra potrafi znużyć zbytnią powtarzalnością rozgrywki.



Ashen

■ PC ■ XONE

PRODUCENT A44 Wersja PL: tak

■ Artur Cnotalski

Ashen to dość specyficzny tytuł, który miejscami zawiedzie swoją prostotą weteranów gier souls-like, jednocześnie potrafiąc całkiem skutecznie „pogubić” osoby nie znające gatunku. Robi to jednak w przerwach od bycia absolutnie zachwycającą produkcją, w której obok trudnej i dynamicznej walki w fajny sposób opowiada historię. No i wygląda też bardzo dobrze.

Na pierwszy rzut oka gra odhacza wszystkie sztamperki z gatunku: jest smutno, ponuro, a świat jest okrutny i potrafi nam solidnie dokopać. W mrocznych korytarzach czają

■ Częścią tej historii jest odbudowa świata, a kto robi to lepiej niż jednoręki kowal?



się cieniste istoty, a siły zła próbują wygasić ledwie drgający płomień ludzkości. Tyle że Ashen nie jest grą o przegrywaniu, a o zbieraniu się po upadku. Idzie nowy świt, a rolę gracza jest zadbać, by świat odrodził się z wieków smutku i mroku.

Produkcja nowozelandzkiego studia A44 robi, co może, by być prosta i przystępna. Całość personalizacji postaci sprowadza się do doboru dwóch broni (jedno- i dwuręcznej), z którymi będzie biegać, specjalnej umiejętności, zaklętej w jej masce i kilku połączonych z nią bonusów. Szukający wysypu statystyk gracze zawiodą się, bo najwięcej cyferek znajdziemy na ekranie ulepszania broni, a rozwój dwóch kluczowych wskaźników – żywotności i wytrzymałości – następuje w miarę, jak kończymy kolejne zadania.

Również walka w Ashen nie jest zbyt złożona. Atakujemy lekko lub mocniej, unikamy, czasem uderzamy kogoś tarczą. To jednak wystarczy. Całkiem dynamiczna rozgrywka sprawia, że nie mamy czasu myśleć o specjalnych ciosach i zdolnościach, a jeden z bardziej unikatowych elementów gry – konieczność biegania przez niektóre obszary z latarnią w rękę – sprawia, że i tak mamy dość na głowie.

Prostota ta objawia się jednak także w innym elemencie, w którym zaczyna trochę doskwierać:

■ Oprawa graficzna w stylu low-poly i tak potrafi oczarować ilością detali i świetnie stylizuje świat.

Bohater



Ciekawym rozwiązaniem jest system kompanów. Gra daje nam towarzysza kierowanego przez SI, za którego w każdym momencie może wskoczyć żywy gracz. To taki co-op, gdzie nawet nie wiemy, że z kimś współgramy, ale działa świetnie.

różnorodności przeciwników. Choć na przebijaniu się przez świat Ashen spędzimy co najmniej kilkanaście godzin, większość wrogów, z jakimi będziemy się mierzyć, poznajemy mniej więcej w pierwszej połowie, tak do końca pierwszego lochu. W pewnym momencie trudności zaczynają generować warunki, w jakich walczyliśmy z wrogami, a nie uczenie się nowych schematów ataku. To niekoniecznie dobra droga.

Na pochwałę zasługuje natomiast pięknie zrealizowany świat Ashen. Co prawda nie oferuje może zbyt wielkiej różnorodności między kolejnymi regionami, jakie przemierzamy, ale sprawia wrażenie niesamowicie spójnego. Widoki, takie jak gigantyczna bogini-syrena napotykana w pierwszych rozdziałach rozgrywki, robią wielkie wrażenie. Całości uroku dodaje fakt, że częścią przygody jest obserwowanie, jak w miarę postępów fabuły zmienia się służąca za bazę gracza osada, gdzie zbierają się walczący z ciemnością śmiałkowie.

Ashen może i należy do prostych souls-like, ale jest to prostota w dobrym tego słowa znaczeniu. Odrzuca wiele zbędnych śmieci, by skupić się na walce i opowiadaniu historii. A to coś, co naprawdę warto pochwalić. ■

78

■ A44 stworzyło grę prostą, acz skuteczną, odrzucającą wiele zbędnych elementów gier souls-like, by skupić się na kreowaniu fantastycznej przygody. I odniosło w tym sukces.





➤ Czym byłoby fantastyczne miasteczko z wielkim drzewem bez wrzucanego na chybił trafił mostu? Niczym!



➤ W kwestii kolorów ten screen podsuwa tylko jedno, ale za to konkretne pytanie: dlaczego różowy?!

Tales of Vesperia Definitive Edition

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Bandai Namco Entertainment Wersja PL: nie

Zdan

Mam pewne głębokie przekonanie: nie jest możliwe śledzenie wszystkich warstw tego serii JRPG. Po prostu się nie da fizycznie. Jest tego za dużo. A jeśli lubi się gry kończyć „na maksa”, to już totalnie można o tym zapomnieć.

Jedno Final Fantasy doszło już do numeru piętnastego (i to nie licząc sequelei niektórych części, dodatków, remake'ów). Normalne jest, że coś przecieka nam przez palce, nawet jak jesteśmy fanami gatunku. Tak było ze mną i serią Tales. Co prawda grałem w kilka części, ale zdecydowana większość mnie ominęła. I teraz po

➤ Strzałka bardzo pięknie wskazuje, które z biednych stworzeń zaraz brutalnie spotka się z mieczami, toporami i zaklęciami.

kontakcie z rozszerzoną edycją Tales of Vesperia widzę, że będę musiał nadrobić zaległości.

Na początek spore zaskoczenie. Jak na grę z 2008 roku rzecz wygląda naprawdę nieźle. Jasne, że to i owo poprawiono (grałem w wersję na PS4), ale sam styl grafiki i modele postaci wyglądają jak najbardziej w porządku. Tak samo jest z lokacjami. Są odpowiednio nasyczone kolorami i zaprojektowane w taki sposób, że nawet dziś nie odrzucają. Można swobodnie grać bez poczucia, że mamy przed sobą jakiś totalnie nieświeży kotlet, który odgrzano wbrew wszelkim zasadom sztuki. Do tego dochodzą dodatkowe postacie, dodatkowe zadania poboczne czy kilka specjalnych podziemi do odwiedzenia po skończeniu gry. „Mięsa” growego jest tu aż nadto.

Wielkim plusem serii Tales był zawsze system walki. Ba! Dla osób przyzwyczajonych do tradycyjnego JRPG-owego turowego systemu machania żelastwem może być on pewnym zaskoczeniem i jestem pewien, że chwilę zajmie, zanim taki gracz się do niego przyzwyczai. Tak samo jest w Tales of Vesperia. Gdy dochodzi do walki, jedną z postaci sterujemy w czasie rzeczywistym. Zadajemy nią ciosy, ataki specjalne, rzucamy zaklęcia czy korzystamy z przedmiotów. Reszta naszej

drużyny działa według wyznaczonych wcześniej instrukcji. I tu objawia się też minus takiego rozwiązania. Otóż sztuczna inteligencja naszych kompanów potrafi być... głupia. Niby robią to, co im się powie, ale czasem nasza kumpela od leczenia próbuje walczyć wręcz z wielkim golemem. Cóż, nie można mieć wszystkiego. Plusem jest też to, że Tales of Vesperia nie jest grą łatwą. Przypominam sobie pojedynek z wielkim wilkopodobnym czymś na małej uroczej polance w lesie. Myślałem: ot, boss jakich wielu. Cóż, rozjechał mnie szybciej, niż zdążyłem kichnąć. Trzeba była zakasać rękawy i wziąć się do roboty.

Na największy medal zasługuje jednak postać naszego bohatera Yuriego. To rzucający cynicznymi tekstami na lewo i prawo pewny siebie badass. Mnie urzekł od pierwszej minuty i chciałem pójść do przodu tylko po to, by zobaczyć, jak odgryzie się opo-
nentom oraz... kolegom i koleżankom z drużyny. ■



75

➤ Czy warto sięgnąć po 10-letni tytuł? Zdecydowanie. Fani serii Tales wiedzą, czego tu szukać, a mam wrażenie, że dla nowych to też dobry początek przygody z tymi grami. Warto!



Ma się dziać! Efekty wizualne i całość oprawy graficznej w Hadesie sprawiają, że nawet te wolniejsze momenty rozgrywki ogląda się z dużą przyjemnością.



Znacie to? Wyszliście po zakupy, zginęliście, budzicie się w wielkim basenie pełnym krwi? Zagreus odhacza to dwa razy.

Twórcy nieco reinterpreterują grecką mitologię, przetrzucając w nowe miejsca znane postaci takie jak Megara.



PC **FREE ACCESS**

PRODUCENT Supergiant Games Wersja PL: nie

Artur Cnotalski

Supergiant Games, twórcy Bastionu, Transistora i Pyre wyrobili sobie pewną markę. Tworzą fantastyczne wizualnie i dźwiękowo produkcje, z których każda ma własny, dość oryginalny styl rozgrywki i masę wyzwiań.

Nie inaczej jest z czwartą grą studia, Hadesem. Rogue-lite'owa ucieczka z greckiego piekła to piękna grafika, doskonała muzyka i świetnie zrealizowana rozgrywka, która we wczesnym dostępie przewyższa wiele gotowych produkcji.

W grze wcielamy się w piekielnego księcia Zagreusa, który pokłócił się z tatą Hadesem i bardzo chce uciec w domu. Jego ojciec z jednej strony wierzy, że warto chłopakowi dać wolną rękę, z drugiej nie uznaje za stosowne uczynić ewakuacji z Tartaru łatwą.

Dlatego wszystko po drodze próbuje chłopaka zabić. Jako że wszyscy i tak już są w zaświatach i umieranie, przynajmniej takie na stałe, niespecjalnie wchodzi w grę, Zagreus raz za razem ucieka, przekręca się i próbuje uciec znowu, stopniowo biegnąc coraz dalej.

Muszę przyznać, że to jeden ze zgrabniejszych sposobów na wytlumaczenie mechanik rogue-lite, jakie widziałem w grze komputerowej, a fakt, że zarówno główny bohater, Hades, jak i cała plejada kręcących się po zaświatach postaci ma coś do powiedzenia o kolejnych zgonach i postępach gracza, produkcja Supergiant robi coś, czym nie kłopotce się większość podobnych gier. Buduje w nas przekonanie, że każdy kolejny cykl, przez który przechodzimy, jest częścią większej, spójnej historii. Narracja odgrywa spore znaczenie w całej opowieści, a twórcy zrobili, co mogli, by każdy płynący z ekranu głos, od nieco zdziwiczalego, piskliwego Orfeusza, przez potężnego Hadesa, aż po narratora drażnił część mózgu reagującą na przyjemne dźwięki.



Historia to jednak tylko część tego, co czyni Hades fantastycznym tytułem. Sama rozgrywka, choć na pierwszy rzut oka może kojarzyć się z pierwszą gra studia, Bastionem, ma bardzo dużo oryginalnych, unikatowych elementów. Najważniejszym z nich jest interaktywność otoczenia. Nie dość, że w wielu pomieszczeniach znajdują się pułapki, które jednocześnie ograniczają nieco naszą swobodę ruchu i dają nowe możliwości eliminowania wrogów, to jeszcze wszystkie ściany i kolumny mogą posłużyć nam za broń. Zepchnięty w kąt mapy lub odrzucony na kolumnę przeciwnik dostaje dodatkowe obrażenia, a atakowanie filarów sprawia, że wszystkim w okolicy sypią się na głowę fragmenty sufitu.

Kluczem do tego, by rozgrywka była różnorodna i kolejne wycieczki do Tartaru (a później Asphodel) dalej bawiły, jest modularność uzbrojenia, z jakiego korzysta Zagreus. Bohater umie wykonywać trzy ataki, ale to, jak dokładnie one działają, zależy od wybranej na początku każdej wycieczki broni i ulepszeń, jakie zbiera po drodze. Na pomoc księciu przychodzą olimpijscy bogowie, którzy w labiryncie proceduralnie

MAŁO STUDIÓW TAK BARDZO UWIELBIA POZWALAĆ GRACZOM DŁUBAĆ W FORMULE SWOJEJ ROZGRYWKI JAK SUPERGIANT.

generowanych pomieszczeń rzucają swoje błogosławieństwa. Zeus pozwala dodać elektryczne właściwości atakom lub unikom, Posejdon specjalizuje się w odrzucaniu wrogów, a Atena daje możliwość odbijania ciosów. Łączenie tych bonusów z innymi specjalnymi modyfikatorami (a mało studiów tak bardzo uwielbia pozwalać graczom dłubać w formule swojej rozgrywki jak Supergiant) sprawia, że każde podejście jest nieco inne.

Ten aspekt rozgrywki pokazuje jednak, dlaczego Hades znajduje się

z każdego z pomieszczeń prowadzi jedno, dwa, lub trzy przejścia z wyraźnie zaznaczonymi nagrodami. Czasem lepiej złapać ulepszenie, innym razem zebrać trochę pieniędzy.



we wczesnym dostępie. Podczas biegu przez labirynt korytarzy zdarzyło mi się już parokrotnie dotrzeć do bossa, nie mając nic, co pozwalałoby mi zadawać sensowne obrażenia. To z kolei sprawiło, że znaczna część starcia z pilnującą wyjścia z Tartaru furią polegała na bieganiu w kółko i szukaniu okazji, by połaskotać ją jednym czy dwoma ciosami, co ciągnęło się w nieskończoność. Jednocześnie drugi z kończących etap przeciwników zupełnie nie oddawał poziomu trudności obszaru, jakiego pilnował, i wręcz prosił się o parę zmian, by walka z nim była ciekawsza, choć niekoniecznie trudniejsza.

Twórcy bardzo jasno komunikują, kiedy spodziewać się kolejnych dużych aktualizacji, wieszając ich zapowiedzi w menu głównym. Po drodze zmieniają balans umiejętności i uzbrojenia w mniejszych łatkach. Już teraz jednak można śmiało powiedzieć, że Hades jest jednym z najlepszych zręcznościowych tytułów 2019 roku. ■



Asphodel, drugi z regionów powinien kojarzyć się ze złotogłowie, który ponoć kwitnie w Hadesie, tutaj jednak jest dość piekielny.

90

- Zręcznościowa produkcja od Supergiant
- Games to dynamiczny rogue-lite, który wnosi do gatunku powiew świeżości, zgrabnie łącząc powtarzalną rozgrywkę ze zręcznie poprowadzoną narracją.



✚ Atakowanie wrogów z zaskoczenia i paraliżowanie ich to najlepsza droga do zwycięstwa. Leczenia jest mało, a przeciwnicy potrafią naprawę dogryźć.

Mutant Year Zero

R O A D T O E D E N

PC PS4 XONE

PRODUCENT The Bearded Ladies **Wersja PL:** nie

Artur Cnotalski

Mutant Year Zero potrafi oczarować - taktyczny RPG o humanoidalnej kaczce, świni i dziewczynie, która wygląda prawie jak człowiek, przemierzających postapokaliptyczne pustkowia ma dość uroku, by przyciągnąć gracza do ekranu.

Połączenie eksploracji w czasie rzeczywistym z taktyczną i momentami naprawdę trudną rozgrywką to dla fana gier takich jak XCOM czy Phantom Doctrine praktycznie obietnica dobrej zabawy. Obietnica niestety nie do końca spełniona.

Akcja toczy się w Szwecji, w świecie, który dotknęły na raz trzy apokalipsy: środowiskowa, biologiczna i atomowa. Wcielamy się w rolę złomiarzy przemierzających pustkowie w poszukiwaniu skarbów. To od nich zależy przetrwanie ostatniego osiedla ludzkości, znanego jako Arka, i obrona go przed zdziczałymi mutantami, ghumami. Sami bohaterowie także nie żyją po najczystszej stronie

genetycznej puli. Przez świat poprowadzimy bowiem człowieka-swinie, człowieka-kaczkę, dość subtelnie odmienioną dziewczynę, psonika i lisicę. Z tej ekipy kierujemy wybraną przez gracza trójką... choć różnice nie należą do znaczących.

Podstawa rozgrywki w Mutant Year Zero to eksplorowanie kolejnych obszarów w pogoni za prowadzącą nas niemal całkowicie po szynach fabułą, eliminowanie cichaczem pojedynczych, spacerujących po planszy wrogów, by w końcu przejść do większej bitwy z tymi, których indywidualnie zdjąć się nie da. Jest trudno, bo przeciwnicy są prawdziwymi gąbkami na pociski, a sami potrafią ostro nam dokopać siłą ognia (ale szczęśliwie nie inteligencją).

To całkiem ciekawy pomysł w świecie, gdzie wrogów zawsze jest więcej. Obchodzimy sobie planszę w czasie rzeczywistym, szukamy najlepszego podejścia, atakujemy i uciekamy, by wznowić ofensywę z innej strony.

✚ Każdą broń w grze da się ulepszyć i spersonalizować, dodając akcesoria. Trudno tego nie docenić, zważywszy jak ograniczony jest arsenał gracza.

Jeśli damy wrogom podnieść alarm, przyjdzie nam walczyć ze wszystkimi w okolicy, a to potrafi być zarówno bolesne, jak i frustrujące. Z czasem, gdy „cicha” broń przestaje zadawać dość obrażeń, uczymy się szukać miejsc, gdzie usłyszą nas tylko pojedynczy wrogowie. I zamiast wołać o pomoc najpierw sami pójdą sprawdzić, co się stało. Rzecz w tym, że choć wrogów jest całkiem niezły wybór, a podczas gry znajdziemy kilka pukawek, sama rozgrywka szybko staje się dość monotonna: atak z zaskoczenia i eliminacja przeciwnika, nim zareaguje, to żadne wyzwanie. Czasem wymaga tylko użycia ogłuszenia. ■

68

✚ Mutant Year Zero to postapokaliptyczna gra taktyczna o bardzo powierzchownym podejściu do gatunku i niewielkiej głębi. Piętnaście godzin zabawy sprawia, że możemy dojść do końca, nim kompletnie się znużymy.



JUST RETURN FOR DARKNESS

DOSTĘPNA Q1 2019

Nintendo eShop



MovieGames



MovieGames
LUNARIUM



SIMFABRIC



NINTENDO
SWITCH.



✚ Losowe spotkanie z bandytami nie musi kończyć się walką. Można spróbować uciec lub wykpić się gadką.

Atom RPG

PC MAC

PRODUCENT AtomTeam Wersja PL: nie

Bazyl

Radioaktywny opad, który powstał po wybuchu atomowym zwanym potocznie reakcją na Fallouta 76, spowodował ciekawy efekt uboczny. Mamy dobry klimat dla gier starających się być lepszym Falloutem niż dzieła Bethesdy. Czyli takich jak Atom RPG.

✚ Gra wymaga sporo czytania, więc choćby średnia znajomość rosyjskiego lub angielskiego jest niezbędna.

Produkcja studia AtomTeam pokazuje, co byłoby, gdyby akcja Falloutów nie działa się w krainie zgnitego kapitalizmu, ale w Mateczce Rosji.

W tej wersji wydarzeń władze ZSRR w 1986 roku nie martwiły się katastrofą w Czarnobylu, gdyż miały na głowie wojnę nuklearną, która zamieniła świat w radioaktywne pustkowie pełne mutantów. Dziewiętnaście lat później pewien młody wybra... tfu kadet militarnej organizacji Atom rusza z misją odnalezienia generała Morozowa. I tak zaczyna się przygoda.

Atom nie ukrywa, że jest nieślubnym dzieckiem dzieł studia Interplay, i nie tylko historia, ale także kreator i sposób rozwoju postaci, turowy system walki, a nawet kolorystyka interfejsu, sprawiają, że fani klasycznych Falloutów poczują się jak w domu. Zadowoleni będą też miłośnicy czytelnictwa, gdyż dialogi są długie,

a pogadać można z niemal każdą napotkaną osobą. Znajdziemy też sporo humoru, odniesienia do dzieł kultury i różne sposoby kończenia zadań. Czuć, że starano się umieścić w grze wszystko to, za co świat pokochał Fallouta. Ludzie z AtomTeamu do znanej formuły dorzucili elementy survivalowe. Bohater musi co jakiś czas jeść i zyskać możliwość craftingu. Balem się tych pomysłów, ale sprawdzają się całkiem nieźle. Sprawiają też, że znalezione rupiecie można wykorzystać w kreatywny sposób. Także grafika zdecydowanie odróżnia dzieło Rosjan od pierwowzoru. Mamy tu pełne 3D, więc kamerę można dowolnie obracać. To pozwala zajrzeć w niedostępne w pierwszej chwili miejsca.

Trzeba jednak zauważyć, że Atom nie jest nowoczesną wersją Fallouta, a najwyżej unowocześnioną. Grafika wygląda więc przyzwoicie, ale nie pozostawia wątpliwości, że mamy do czynienia z grą niezależną, a nie napędzaną płynną platyną produkcją AAA. Nie znajdziemy też rozwiązań, do których przyzwyczyli nas nowe cRPG, jak pojawiające się na mapie znaczniki, rozbudowany dziennik z informacjami o świecie i napotkanych osobach czy dokładne opisy poszczególnych faz questów. Można tylko zgadywać, czy decyzje te były świadomym wyborem, czy konsekwencją ograniczonego budżetu.

Efekt jest taki, że mamy grę, która wyraźnie powstała z miłości do Fallouta, jest świetnym hołdem dla jego twórców i na pewno spodoba się każdemu, kto spędził młodość przemierzając pustkowie. Serc zwolenników nowszych RPG może jednak nie podbić, chociaż zaręczam, że warto zagrać w Atoma i przekonać się, że niezależnie od tego, po której stronie żelaznej kurtyny jesteście, wojna nigdy się nie zmienia... ■



71

■ Klon klasycznych Falloutów z akcją osadzoną w post-apokaliptycznym ZSRR. Dla fanów dzieł Interplaya pozycja obowiązkowa. Dla reszty świata ciekawostka, która może pomóc zrozumieć, o co było tyle krzyku 20 lat temu.

Borderlands 2 VR



PRODUCENT Gearbox Software **Wersja PL:** nie

■ Michał R. Wiśniewski

Borderlands 2 VR pokazuje, że przeniesienie świetnej strzelanki w wirtualny świat wcale nie jest takim trywialnym zadaniem.

Państwo pierwszy raz w Borderlandzie? To zapraszamy na krótki filmik, wszystko wyjaśni. Jest planeta Pandora, ma zasoby obcego (w sensie - kosmicznego) pochodzenia, są więc łowcy, którzy na te zasoby polują. Lootuj&lutuj, trochę erpega, trochę strzelaniny, wszystko w ładnym komiksowym stylu - efekt osiągnięty za pomocą cellshadingu. Pierwsza część wydana w 2009 roku na poprzednią generację okazała się hicie, więc powstała część druga i jeszcze taka, co się dzieje między nimi. Pre-sequel, kumacie. Gra została już wznowiona na PlayStation 4 (i to w przyjemnym pakiecie), co jest ostatnio modnym trendem, ale teraz, żeby było weselej, wjeżdża na pełnej trąbie na PS VR.

Naszych koleżków poznajemy w czasie akcji - napadu na pociąg - która, cóż, okazuje się pułapką zastawioną przed Handsome Jacka, trzęsącego całym bordel(and)em. Wybieramy sobie więc klasę postaci (komando, syrena, asasyn, gunzwerker) i w drogę za miłym robotem, który nam wszystko wyjaśni. Na przykład sprzedaje pożytecznego tipa, że efektu rzygliwości można uniknąć, stosując teleport zamiast poruszania



■ Duże przestrzenie zawsze robią wrażenie w VR, ale coś więcej poza dłońmi naszego awatara...

■ ...można obejrzeć tylko w opcjach. Szkoda, że filmiki są płaskie, bo to niestety psuje cały efekt.

■ Życie na Pandorze jest krótkie i marne; ale z drugiej strony, gdzie nie jest?



się analogową pałką. Gra oferuje zresztą dużo opcji umożliwiających dopasowanie doświadczenia (widzenie kanałowe, płynność), co jest niezbędne przy porcie normalnej gry, której nie zaprojektowano z myślą o wirtualnej rzeczywistości.

I o ile sama gra to stary dobry Borderlands 2 (no, prawie - podstawka bez trybu dla wielu graczy), to ta transmisja w VR wypada tak sobie. Minus na starcie: brak obsługi karabinu PS AIM, co przy FPS powinno być standardem. Minus na starcie po odpaleniu gry: filmiki przerywnikowe wyświetlają się w trybie kinowym, czyli w 2D, na prostokącie zawieszonym w próżni. O ile nie przeszkadza to podczas oglądania intro, to już w czasie gry mocno wytrąca z immersji. A wytrącanie z immersji to rzecz w VR niedopuszczalna! Problem stanowią też okienka pokazujące się nad znalezionym losem. Przyjmują formę płaskich hologramów i często

się zdarza, że są przesłonięte przez przedmioty. Jak w innych portach z płaszczków brakuje ciała gracza. Są tylko ręce wylaniające się z nicości.

Tyle z narzekania. Sprawdza się komiksowa stylizacja z poprzedniej generacji. Dobrze wygląda w VR. Przeniesienie się na Pandorę to całkiem przyjemna wycieczka. Celuje się kaskiem, co jest sprawdzonym patentem, więc strzelanie jest całkiem przyjemne. ■



4.5

■ Trochę okrojona, trochę niedorobiona - ale wciąż świetna gra; stylowa i szalona. Wersja VR nie przyprawia o mdłości, ale i niezbyt zachwyca. Jest lepiej niż w Skyrim PSVR, ale to niezbyt duże osiągnięcie. Chyba wolę gry, które powstały od początku z myślą o nowym medium.

Ace Combat 7: Skies Unknown

PC PS4 XONE

PRODUCENT Project Aces Wersja PL: tak

Aleksander Borszowski



Znam się z Fumito Ueda i zawsze zazdroścę mu kariery. Też chciałbym móc pracować nad grą tyle, ile tylko chcę – westchnął do mnie w tokijskim barze jeden z twórców Ace Combat na kilka miesięcy przed spodziewaną premierą siódmej części serii. Było to ponad dwa lata temu.

Czekałem długo i cierpliwie, tak jak na The Last Guardian, i znowu się nie zawiodłem. Zazwyczaj trudno jest podejrzewać deweloperów symulatora lotu wypełnionego po brzegi logosami prawdziwych koncernów militarnych o potrzebę czasochłonnych szlifów artystycznych, ale Ace Combat jest w tym aspekcie wyjątkowy. Pieczołowite cyfrowe rekonstrukcje MiG-ów i F16 co chwilę zderzają się z rozbijającą, nieprzystającą do wirtualnych teatrów wojny wrażliwością. Krajobrazy misji subtelnie uciekają od stuprocentowego realizmu, dzięki starannej grze oświetleniem i kolorem często przypominając malarstwo impresjonistyczne. Przesterowane gitary elektryczne, apokaliptyczne chóry i melancholijne brzmienia flamenco wspomagają bezwstydnie bombastyczną orkiestrę. Dramaturgia każdej misji podbijana jest



✚ Choć AC7 stworzono z myślą o nowych graczach, pełno tu też wzruszających ułkonów w stronę fanów AC4/5/6. Farbanti czy Stonehenge odzwzorowane w UE4 zachwycają.



✚ Metodyczne niszczenie kolejnych okrętów i dział przeciwlotniczych czy samobójczy niszczycielski lot przez wnętrze konstrukcji? Wybór należy do ciebie.

niekończącym się emocjonalnym gwarem na liniach łączności radiowej, melodramatycznymi cutscenkami pokazującymi przebieg wojny na ziemi oraz drobnymi akcentami pełnymi filmowego wycucia. Raz jest to spontaniczny podniosły śpiew całego szwadronu po udanej misji, innym razem miniprzerywnik kontrastujący moc powietrznej maszyny śmierci z przelatującą beztrasko mewą. Efekt tego wszystkiego to nie tylko adrenalina, ale też niespodziewane poruszenia.

Skies Unknown to przeprosiny za poprzednią pełnoprawną część Ace Combat (Assault Horizon, sucha estetyka militarna i trywialne segmenty celowniczkowe) i udany powrót do złotej ery serii na PS2. Wypisane powyżej zalety wracają, arcade'owe walki myśliwców znów skupiają się na prostym i satysfakcjonującym obliczaniu wektorów lotu celem ciągłego zaskakiwania wroga od tyłu, a bombardowanie celów naziemnych na punkty wymaga nieustannej sprytniej optymalizacji stylu gry. Swoje robią też jednak moc Unreal Engine 4, która pozwala artystom w pełni rozwinąć skrzydła, oraz genialna nowinka w postaci wszechobecnych chmur, dzięki którym projektanci poziomów mają do

dyspozycji inne przeszkody niż ukształtowanie terenu. Domyślny poziom Hard też jest zbalansowany znacznie lepiej niż dotychczas (trudniej, opcjonalne punkty kontrolne), a ostatnie kilka misji genialnie wywołuje wrażenie walki na chaotycznym froncie, gdzie każdy stracił łączność z dowództwem i nie można polegać na zwiadzie. Żal tylko, że rozwijającym na pół gwizdka dziesiątki wątków „ładowym” cutscenkami daleko do akcji w powietrzu, nawet mimo udziału zdolnych reżyserów filmów animowanych („In This Corner of the World”, „ME!ME!ME!”). Misje zaskakują i angażują jednak do samego końca, w którym błękit nieba mimo dekad bezsensownych wojen okazuje się wciąż kryć nadzieję na lepsze jutro i przeskoczenie nad wszelkimi granicami. Idealnie podsumowanie tej sentymentalnej do cna sagi. ■



■ Uzależniająca arcade'owa rozgrywka w bombastycznie filmowych szatach, zaginiony klasyk z PS2
 ■ o wartościach produkcyjnych godnych PS4,
 ■ idealistyczny apel o zaprzestanie wyścigu zbrojeń
 ■ sygnowany na start logo Northrop Grumman.



effectivity

Od początku z PIXELEM



www.effectivity.pl/pixel



✦ Czasami można odnieść wrażenie, że wpadliśmy do japońskiej wersji „Money for Nothing” Dire Straits.

Underground



Japonia, kojarzona estetyką uroczych anime, ma też bogatą tradycję komiksów undergroundowych, bawiących się groteską czy brzydota. Twórcy gier dość chętnie zapuszczają się na to „bizarne” terytorium. Katamari nie jest wyjątkiem.

✦ Przez całą recenzję z całych sił powstrzymywałem się, żeby nie użyć sformułowania „turlaj dropsa”...

Katamari Damacy Reroll

PC SWITCH

PRODUCENT Monkeycraft **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski



Tytuł, który przez lata symbolizował japońską konsolową nieograniczoną wyobraźnię, po latach trafia na peceta (a także Switcha). Turlajmy!

Fabula jest tak durna, że aż fajna – otóż Król Całego Kosmosu w swoim nieogardzie doprowadził do tego, że z nieboskłonu zniknęły wszystkie gwiazdy. Zamiast naprawić swój błąd,

zrzuca problem na wątłe barki Księcia, swojego syna (wysokości pięciu centymetrów). Księżę musi udać się na Ziemię i zebrać budulec, z którego powstaną nowe gwiazdy. Wyposażony w tytułową kulkę katamari, do której wszystko się przykleja, odwiedza japońskie miasto i zaczyna się turlanko.

Każdy etap to zadanie od Króla: trzeba utoczyć kulę o zadanej średnicy. Zaczynamy od drobiazgów: gumki,

baterie, ołówki. Potem im większa nasza kula-śmieciula, tym większe rzeczy do niej się przyczepiają (przydzwonienie w zbyt duży przedmiot sprawia, że gubimy fanty). Każda misja jest ograniczona czasowo. Jeśli nie zdążymy, otrzymamy srogą reprimendę od Króla. Ulepienie kuli większej niż zadane będzie pochwalone, ale nie jakoś przesadnie, bo Król jest po prostu niemiłym dzbanem. Dodatkowe misje to budowanie konstelacji. Kulę trzeba wówczas budować w specyficzny sposób (Raka lepi się na przykład ze skorupiaków).

Katamari Damacy Reroll jest wiernym portem gry z PlayStation 2 z prostą trójwymiarową grafiką, mieszającą realizm z surrealizmem i niedzisiejszymi teksturami. Kontynuacje Katamari Damacy doczekały się i grafiki w HD, i wersji cel-shade, ale ten powrót – czy raczej przypomnienie – korzeni paradoksalnie działa na korzyść gry. Czuję, że coraz bardziej wzbierać będzie nostalgia za tamtymi czasami. Konsolowy rodowód widać najbardziej w sterowaniu, wykorzystującym dwie pałki pada (dla mnie – bardzo intuicyjne). Można grać na klawiaturze, ale jest to bardzo dziwne doświadczenie (WASD plus IJKL). Gra jest dziwna i bez tego.

Fascynujące, jak bardzo japońska jest ta gra: od wspaniałego soundtracku, przez dekoracje (cudownie odtworzone japońskie domostwo i miasto), po szalone pomysły. Styl animacji przerywnikowych, daleki od mainstreamowego anime czy gier z cyklu Final Fantasy, pokazuje tę drugą, znacznie ciekawszą stronę japońskiej wyobraźni. To żywy pomnik tego, co mogą zrobić pomyslowi twórcy, gdy dać im odpowiednie wsparcie. Autor Keita Takahashi stworzył ten projekt w inkubatorze Namco Digital Hollywood Laboratory. I chociaż budżet gry wyniósł jedną dziesiątą tego, co hity AAA Namco, obeszło się bez cierpienia typowego dla branży indie. ■



- Pomysł, prostota, estetyka, wykonanie – klasyczny tytuł wturluje się na pecety. Parę denerwujących drobiazgów (dostęp do opcji jest dopiero po przejściu samouczka) nie psuje zabawy. Nieco archaiczna
- oprawa graficzna okazuje się stylowa i nostalgiczna.

RAMPAGE!

The Adventures of Rampage Rex



GRA JUŻ DOSTĘPNA!

<http://rampagerex.com/>

BORN LUCKY GAMES



KLABATER

PC GAME



STEAM





CATHERINE CLASSIC



PRODUCENT Atlus **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski

Podczas gdy właściciele PlayStation 4 czekają na edycję Full Body, wzbogacaną o nowy wątek fabularny, gracze PC mogą cieszyć się klasycznym wydaniem kultowej gry ze studia Atlus, która wyszła w 2011 roku na Xbox 360 i PS3. Warto, bo w ogóle się nie zestarzała.

Catherine to luźny spin-off gier z cyklu Persona i Shin Megami Tensei. Ale o ile Persony zabierały gracza w świat japońskich liceów, to ta gra opowiada o „współczesnych trzydziestolatkach”. Dekoracje i treść są trochę niespójne: nazwiska i miejsca wskazują na Amerykę, ale mentalność bohaterów i detale są czysto japońskie. Gra toczy się w czterech lokacjach: kawiarni, w której bohater, trzydziestodwuletni Vincent spotyka się ze swoją długoletnią dziewczyną Katherine w czasie lunchu;

barze Stray Sheep, gdzie pije wieczorami z kumplami (przypomina się serial „Jak poznałem waszą matkę”), w jego małym mieszkaniu i w koszmarach.

To tam ma miejsce „akcja”. W nocy Vincent zostaje wciągnięty do piekielnego wymiaru, gdzie musi wspinać się po wieży zbudowanej z przesuwalnych bloków aż do wyjścia – inaczej umrze w realu. Po mieście krążą legendy, że nie jest jedynym, którego to spotkało. To by tłumaczyło, kim są humanoidalne barany, które spotyka w czasie nocnych wspinaczek. Nocne etapy są dynamiczne i bardzo zabawne, a po ukończeniu gry czekają jeszcze wyzwania (wieża Babel).

W realu zresztą też czekają na niego kłopoty. Katherine naciska na ślub (w końcu są ze sobą już pięć lat), a jemu się nie śpieszy... Do tego spotyka w barze znacznie młodszą, rozrywkową dziewczynę – Catherine – u boku której, ku swemu przerażeniu, budzi się rano... Co teraz? To już zależy od gracza. Porządek czy chaos? Obojętności czy przygoda? Gra pozwala

się wcielić we współczesnego, nie do końca dojrzałego mężczyznę, ale twórcy zakładają, że gracze przyjdą ze swoim bagażem doświadczeń. Po ukończeniu każdego podpoziomu wieży trzeba odpowiedzieć na bardzo osobistą ankietę. Oczywiście można się od niej zdystansować i po prostu grać rolę. Całość jest polaną gęstym mitologicznym sosem metaforą japońskich problemów: spadku urodzin i presji społecznej wywieranej na młodych. Ale to temat na osobną opowieść.

Dużą zaletą pecetowej wersji jest dołączenie oryginalnej ścieżki dźwiękowej. Wprawdzie angielski dubbing daje radę, ale przyzwyczaiłem się do oglądania anime po japońsku, zwłaszcza że obsada jest doborowa. Główną rolę gra Koichi Yamadera, znany z „Cowboya Bebo-pa” (to tłumaczy, dlaczego Vincent i Spike są tacy podobni), a Catherine – Kotono Mitsuishi (Usagi Tsukino z „Sailor Moon”).



Studio 4°C



Za animacje odpowiada studio znane na Zachodzie z nowelek w antologiach „Animatrix”, „Halo Legends” czy „Batman: Gotham Knight”. Praca nad scenkami anime z Catherine trwała rok.



Delikatny erotyzm, pełen humoru, dramy i kontrowersyjny scenariusz, wstawki anime, genialne w detalach i wykonaniu połączenie gatunków (symulator randki/przygodówki z platformową łamiętką) – rzecz nie bez powodu kultowa.

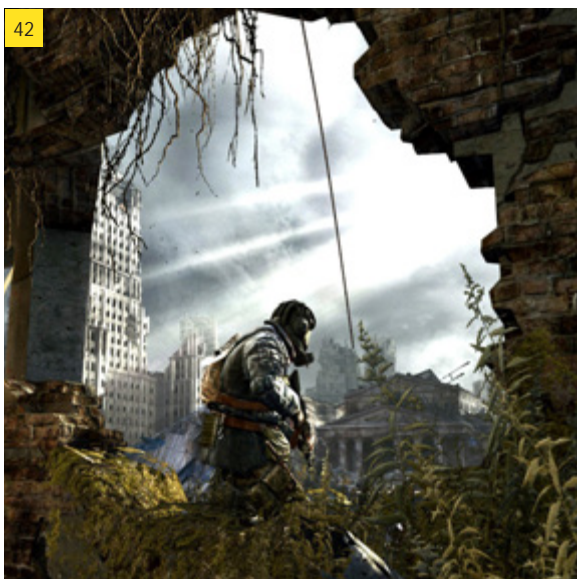
HALL OF FAME



ODKRYWANIE GLOBALNYCH SPISKÓW CZY MIEJSC, GDZIE WCIĄŻ DINOZAURY, LARA PRZYJMUJE ZE STOICKIM SPOKOJEM.



42



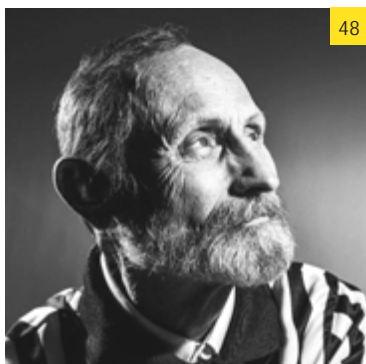
Zanim do rąk graczy trafi pełna wersja Metro: Exodus, warto sobie przypomnieć, w jaki sposób książki Dmitrija Głuchowskiego znalazły drogę na ekrany telewizorów i monitorów.



50

W stanie łowia, w zapomnianym przez czas miasteczku Ottumwa na początku lat osiemdziesiątych zrodził się e-sport. Powstał legendarny salon gier Twin Galaxies...

58



48

Twórca Twin Galaxies Walter Day ostatnio rzadko udziela wywiadów. Dla nas zrobił wyjątek i opowiedział o tym, jaki jest prywatnie i co go fascynuje.

O rozwoju serii Tomb Raider pisaliśmy w Pixelu #13. Tym razem skupiamy się na samej postaci Lary. To w końcu jeden z największych fenomenów w historii nie tylko gier, ale i popkultury — jak z niczego stworzyć ikoniczną bohaterkę.



CZYLI JAK ZROBI Z KSIĘK GRY I VICE VERSA

✚ Jedną z części mitologii „Metro” jest to, że tak naprawdę nie wiadomo, co zniszczyło świat. Wiemy tylko, że było paskudnie.

Dmitrij Głuchowski i Andrzej Sapkowski są pisarzami, których książki doczekały się adaptacji w postaci gier komputerowych. Dlatego obu autorów co pewien czas zestawia się ze sobą. Różnią się jednak wszystkim: wiekiem, narodowością, charakterem, podejściem do fanów i tego, jak ich twory żyją poza medium, w którym się zrodziły.

■ Artur Cnotalski

Trudno się dziwić. Sapkowski pokonał dość klasyczną dla pisarza drogę od opowiadań, przez więcej opowiadań, po powieści, których mocno wyczekiwano. Głuchowski wybił się nieco na okolo – przez internet.

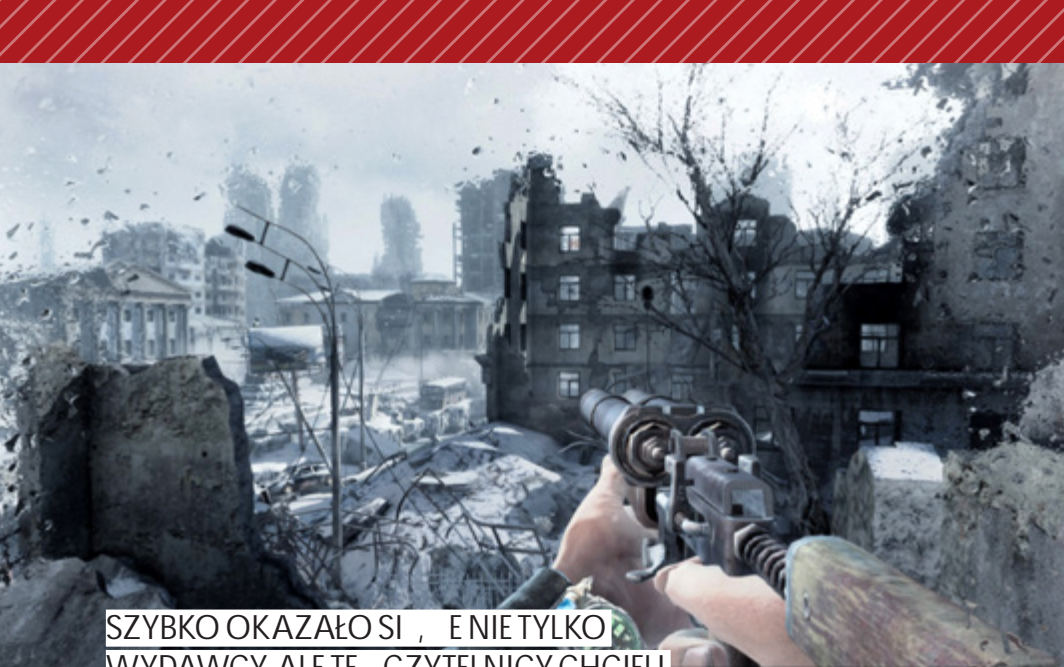
Dla Asa wszystko, co narosło wokół Wiedźmina, jest upierdliwością, która jego zdaniem bardziej zaszkodziła jego dziełom, niż pomogła.

Autor serii Metro twardo wierzy, że nie osiągnąłby sukcesu, gdyby nie egraniczacje jego twórczości. I bardzo stara się być zaangażowany w ich tworzenie.

Spójrzmy jednak na początek przygody z Metrem: 13-rozdziałową powieść pod prostym tytułem „Metro”, osadzoną w moskiewskim metrze, która zadebiutowała w 2002 roku. Wykreowany przez Głuchowskiego świat i przemierzający go bohater Artem stanowili alternatywę dla zachodniego,

„włóczącego się po pustkowiach” postapo. Było tu ciasno, smutno i ponuro, a żyjące w podziemnym kompleksie tuneli i stacji frakcje reprezentowały szeroki wachlarz socjopolityczny znany z „prawdziwego” świata. Znalazło się tu sporo przekolorowań, ale panował też klimat, krążyło widmo wojny atomowej, która faktycznie zniszczyła wszystko, i czekała przygoda z mocno zasygnalizowanymi elementami horroru.

NIE MOGĄ ZNALEĆ NI KOGO,
KTO CHCIAŁBY OPUBLIKOWAĆ JEJ KSIĄŻKĘ,
DMITRIJ GŁUCHOWSKI UMIEŚCIŁ JĄ
W INTERNECIE. I TO BYŁ POCZĄTEK
CAŁEJ HISTORII.



SZYBKO OKAZAŁO SIĘ, ŻE NIE TYLKO
WYDAWCY, ALE TEŻ CZYTELNICZY CHcieli
CZEGOŚ INNEGO, CZEGOŚ WIĘCEJ.

🔧 Metro recyklingiem żyje. Nawet broń,
którą zabieramy w świat, wygląda jak
składak ze wszystkiego, co było pod ręką.

Było też niekompletnie, bo wersja „Metra” z 2002 roku nie mogła przebić się przez recenzentów żadnego z literackich wydawców. Niezbyt podobało im się, że Artem ginie na koniec historii od zbląkanej kuli. Nie mogąc znaleźć nikogo, kto chciałby opublikować jego książkę, Głuchowski umieścił ją w internecie, dodatkowo dorzucając rekomendacje co do muzyki do słuchania podczas lektury.

Szybko okazało się, że nie tylko wydawcy, ale też czytelnicy chcieli czegoś innego, czegoś więcej. Domagali się od pisarza, by nie zabijał bohatera i opowiedział historię dalej. Głuchowski zgodził się, rozpoczynając dość nietypowy proces kreatywny. Każdy kolejny rozdział udostępniany był czytelnikom do oceny i krytyki, a fani mogli dorzucić do tworu swoją wiedzę na temat inżynierii uzbrojenia i wielu innych tematów przydatnych w postapokaliptycznym świecie, który

GŁUCHOWSKI TWIERDZI,
E POMAGALI MU NAWET
OPERATORZY SPECNAZU,
DZIEL C SI INFORMACJAMI
O BRONI I SPRZ CIE.

zaczął przekształcać się w „Metro 2033”. Głuchowski twierdzi, że pomagali mu nawet operatorzy Specnazu, dzieląc się informacjami o broni i sprzęcie.

Trzy lata później powieść nabrała swojego ostatecznego kształtu i znalazła wydawcę. Eksmo wydrukowało ją w nakładzie 8000 egzemplarzy. Potem dodało jeszcze 3000. Był to jednak dopiero początek większego sukcesu, bo do 2010 roku w samej tylko Rosji sprzedano 500 tysięcy egzemplarzy książki, a jej elektroniczną wersję (całość dostępna jest na stronie m-e-t-r-o.ru za darmo) przed wydaniem papierowym przeczytały ponad dwa miliony czytelników. W 2010 roku Metro rozpoczęło swoją ekspansję na Zachód zarówno przez anglojęzyczne wydanie powieści, jak i grę komputerową wydaną przez THQ. Metro 2033, tym razem to komputerowe, zostało stworzone przez ukraiński

zespół 4A Games i dość wiernie oddawało wydarzenia z książkowego odpowiednika. Trudno się zresztą temu dziwić, zważywszy że jednym ze scenarzystów gry był nikt inny jak sam Głuchowski. Na tym etapie znał od podszewki swoją powieść i różne jej iteracje powstałe przez lata.

Wcielając się w Artema, gracze przemierzali tunele moskiewskiego metra i napotykali znajome frakcje, jak Czerwoną Linie, Polis czy przedstawicieli Czwartej Rzeszy, ale w tunelach między poszczególnymi ogniskami cywilizacji czaili się nowi, nieznanymi z kart książek wrogowie, przypominający między innymi wilkołaki.

W ciekawy sposób rozwiązano kwestię waluty. Według oryginalnego pomysłu Głuchowskiego podstawowym środkiem wymiany była różnego rodzaju amunicja, co z oczywistych

WEDŁUG ORYGINALNEGO POMYSŁU
GŁUCHOWSKIEGO PODSTAWOWYM
RODKIEM WYMIANY BYŁA RÓ NEGO
RODZAJU AMUNICJA.





✚ Dla osób nie znajdujących się w bezpiecznych tunelach metra świat skończył się kompletnie. Poza bombami, z nieba spadały też samoloty.

powodów mogło stanowić problem w grze znacznie bardziej nastawionej na strzelanie niż powieść. W komputerowej wersji zakupy robiliśmy przy użyciu konkretnych wojskowych pocisków, a załadowanie ich do broni zwiększało nasze obrażenia. Eliminowało to sytuację, w której gracz byłby całkowicie zniechęcony do strzelania, ale wprowadzało ciekawy mechanizm nagrody za oszczędność (w walce lub poza nią). Niestety, jak to często z walutami bywa, i tutaj gracze prędkiej czy później osiągnęli pułap, na którym mogli wydawać pieniądze na co im się tylko żywnie podobało, bo niemal tarzali się w amunicji.

Sukces Metro 2033 w dużym stopniu opierał się na świetnej realizacji klimatu rozgrywki. Klaustrofobiczne, ciemne tunele pełne były nie tylko prawdziwych zagrożeń, ale też wyczekiwania, aż coś wyskoczy z mroku. Z kolei podczas wyjść na powierzchnię w specjalnym skafandrze gracz musiał uważać, by nie doznać poważnych poparzeń od chemii i radioaktywności. Bez dodatkowych mechanik i liczników gra była w stanie zbudować poczucie, że nieustannie znajdujemy się na granicy przetrwania, dobrze pokazując świat po końcu świata.

✚ Exodus zabierze nas na powierzchnię na dłużej, bez presji biegania w kombinezonie, którego szczelność dawała nam niewiele czasu.



KLAUSTROFOBICZNE, CIEMNE TUNELE PEŁNE BYŁY NIE TYLKO PRAWDZIWYCH ZAGROŻEŃ, ALE TEŻ WYCZEKIWANIA, A CO WYSKOCZY Z MROKU.



✚ Szaro, buro, ale razem, przy ognisku - małe, zgrane społeczności to częsty widok w świecie Metra, podzielonym na często wrogie sobie stacje.

Jedną ciekawą i nie do końca oczywistą sprawą był ukryty system moralności, który oceniał nas podczas przechodzenia kolejnych etapów przygody. To, jak Artem obchodził się z napotkanymi postaciami niezależnymi i jak reagował na halucynacje wywoływane przez Czarnych - mutantów, wokół których obracała się fabuła - miało wpływ na zakończenie całej przygody. Jeśli byliśmy podczas zabawy wyjątkowo „dobrzy”, fabuła odbiegała od tego, co mieliśmy okazję poznać na stronicach książki w dość znaczący sposób w finałowym akcie historii, choć alternatywne zakończenie, gdzie bohater uświadamia sobie swój błąd, pozostaje niekanoniczne.

Gra została przyjęta dość ciepło, choć wielu krytyków narzekało na niezbyt bystrych przeciwników czy problemy z wydajnością. Klimat i to,

jak zrealizowano strzelankowe mechaniki rozgrywki, przeważało jednak nad problemami, dając grze bezpieczną średnią 80% w serwisie Metacritic.

Rok przed premierą komputerowej wersji 2033 Głuchowski opublikował swoją drugą książkę w podziemnym uniwersum, zatytułowaną „Metro 2034”. Zamiast Artema jej bohaterem był Hunter, weteran przemierzania podmoskiewskich tuneli, który miał własne małe zadanie ratowania (części) świata i borykał się z poważnymi problemami z agresją. Całość wypadła znacznie gorzej niż pierwsza z powieści, choć i tak w ciągu pierwszego półroczia sprzedała się w Rosji w 300 tysiącach egzemplarzy. Przygoda Huntera nie doczekała się jednak swojej komputerowej wersji. Last Light, kontynuacja gry, dalej trzymała się Artema, co doprowadziło do sytuacji, o której opowiem za chwilę.

Na początku tej dekady Głuchowski dysponował solidną marką, która nie wyglądała, jakby coś mogło ją zatrzymać. Do rosyjskiego pisarza zaczęli zgłaszać się kolejni twórcy, pragnący dołożyć swoją cegiełkę do uniwersum Metra. Wielu z nich skupiło się na korytarzach pod Moskwą, ale zgodnie z zasadami ustalonymi przez Głuchowskiego i jego wydawcę autorzy chętni pisać pod marką „Uniwersum Metro 2033” mogli opisywać też inne fragmenty świata, skupiając się na miejscach, w których żyli i, co ważne, nigdy nie tłumacząc, co stało się ze światem w roku 2013, gdy doszło do apokalipsy. W rezultacie zaczęły powstawać powieści osadzone w Petersburgu, Kijowie, Nowosybirsku, a także w Glasgow, Krakowie czy Wenecji. Na froncie growym działa się jednak nieco gorzej.

Problemem było upadające THQ, które zleciło co prawda powstanie kontynuacji, ale wydzieliło jej niewielki budżet, który podcinał skrzydła chcącym naprawdę się wykazać twórcom. Jason Rubin, współzałożyciel Naughty Dog, który w 2012 dołączył do THQ, próbując uratować wydawcę przed upadkiem, określił warunki, w jakich pracowało 4A jako koszmarnie. Według słów Rubina po tym, jak zarząd THQ nie dostrzegł drzemiącego w Metro 2033 potencjału, a gra wbrew jego oczekiwaniom stała się hitem, nagle zmieniono podejście do tematu. Zaczęto zacierać ręce, licząc mocno na Last Light, pojawiły się większe wymagania w stosunku do tworzącego go zespołu, choć niekoniecznie pieniądze.

Twórcy mieli ambitny pomysł, by wywołać w graczach skojarzenia z Half-Life 2. Chcieli opowiedzieć historię, która była – wedle słów szefa komunikacji 4A Huwa Beynona – „bardziej Dystryktem 9, a nie filmowymi

Transformersami”. Tyle że projekt miał zostać zrealizowany za jedynie 10 procent budżetu, jaki mieli do dyspozycji najwięksi strzelankowi konkurenci. Warunki pracy programistów i projektantów były spartańskie. Rubin, jedyny przedstawiciel zarządu THQ, który w ogóle odwiedził ukraińskie studio, chciał ściągnąć dla nich z Polski wygodne biurowe krzesła. Musiał zrezygnować z tego pomysłu w obawie, że w biurze zwyczajnie zabraknie miejsca dla wszystkich i tak ściśniętych pracowników.

Tytuł, który powstał w tych warunkach, wypadł całkiem dobrze jako kontynuacja Metra 2033, budując i rozwijając atmosferę ponurej, postapokaliptycznej gry. Poważnie cierpiał jednak na syndrom sequela, wnosząc niewiele świeżości do serii i gatunku. Zamiast tego skupiał się na usprawnieniach i poprawkach. Zaprezentowany w Last Light świat uderzał gracza dziwnymi wizjami i oferował ciekawą rozgrywkę, w której duży nacisk położono na skradanie (co wydaje się logiczne w ciemnych, słabo oświetlonych tunelach). Wróciła fajnie pomyślana, oparta na specjalnej amunicji ekonomia, a niektóre bronie,

✦ Exodus otwiera przed nami rzekomo doszczętnie zniszczony i niezdatny do życia świat, który, trzeba przyznać, wygląda miejscami całkiem malowniczo.



✦ Świat książkowo-growego uniwersum jest też mocno zmilitaryzowany – żołnierze, zwiadowcy i organizacje paramilitarne to główne siły na ziemi i pod nią.

które w poprzedniej odsłonie wydawały się potwornie słabe, poprawiono.

Mimo porównań do „Dystryktu 9” twórcy wiele pracy włożyli w to, by nowa odsłona gry była bardziej przystępna dla nowych graczy. Zrezygnowali z części skomplikowanych rozwiązań. Jednocześnie jednak Metro: Last Light stało trochę w miejscu. Momentami bardzo liniowa fabuła i frustrujące niewidoczne ściany kontrastowały z usprawnieniami rozgrywki. W wielu miejscach dało się odczuć problemy wynikające w dużym stopniu z ograniczeń finansowych nałożonych na twórców i trudności wywołanych faktem, że ledwie cztery miesiące przed premierą THQ ogłosiło upadłość.

Na ratunek 4A przyszło co prawda Koch Media i jego marka wydawnicza Deep Silver, jednak na tak późnym



DZIESI CIOGODZINNA KAMPANIA
LAST LIGHT NIE BYŁA JEDNAK DOSTATECZNIE
POJEMNA DLA GŁUCHOWSKIEGO.


METRO EXODUS

Tym „innym” miejscem okazało się Metro: Exodus, porzucające ciasne, nieprzyjemne korytarze pod Moskwą na rzecz otwartych, pokrytych śniegiem nuklearnej zimy przestrzeni na wschód od stolicy. Nowa opowieść będzie zawierać pociągi, choć tym razem te „tradycyjne”. Posłużą Artemowi i jego żonie Annie do przemierzania mroźnych pustkowi. Pojawią się także nowi zmutowani wrogowie, jak i mieszkańcy odmienionego wojną nuklearną świata. Wraz ze Spartanami Artem przemierzy cały azjatycki kontynent, szukając nowego miejsca do życia. Wszystko, co wiemy o grze, sugeruje, że tym razem seria absolutnie nie stoi w miejscu. Kombinacja linowych misji i bardziej otwartych elementów gry ma sprawić, że gracze zwiedzą znaczny kawałek świata, większość czasu spędzając w towarzystwie Anny lub innych podróżujących z bohaterem postaci. Nie zmienia się minimalistyczny interfejs, choć gra otrzymała znacząco rozbudowany system personalizacji broni. Za jego sprawą będziemy strzelać tak, jak chcemy. Wyjście z ciasnych, ponurych tuneli metra do częściowo otwartego świata jest dość śmiałym krokiem. Do tego cykle dnia i nocy, zmieniająca się pogoda... Wszystko to sprawia, że Exodus bardzo różni się od poprzedniczek zarówno książkowych, jak i komputerowych. Już niedługo przekonamy się, czy ta odmienność to wada, czy zaleta.

etapie prac nawet nowe finansowanie nie mogło zrobić za dużo. Jednym, co udało się zrobić, było zantagonizowanie graczy specjalną edycją przedpremierową Last Light z DLC z trybem Rangera. Wedle słów twórców miał być „tą wersją gry, w jaką wszyscy powinni grać”. Twórcy próbowali się tłumaczyć, że potrzebowali jakichś dodatkowych nagród mających zmotywować fanów do zakupów przed premierą, a ten bardziej „hardkorowy” tryb wydawał się idealnym wyborem, bo przecież to właśnie najbardziej zaangażowani fani serii kupowali grę przed premierą.

Pomimo tej czkawki gra zaprezentowała się bardzo dobrze i została przyjęta przez fanów i krytyków niemal tak ciepło, jak jedynka. Zaledwie rok później trafiła zresztą do paczki „Redux” ze zremasterowanym Metro 2033, by zadebiutować na konsolach obecnej generacji. Pretensje, jakie można było mieć o zamieszanie z DLC, stały się w tym momencie mniej ważne, bo poprawiona, rozszerzona wersja Last Light zawierała wszystko, o co ją rozbudowano po premierze.

Dziesięciogodzinna kampania Last Light nie była jednak dostatecznie pojemna dla Głuchowskiego.

Podobnie jak w pierwszej części dołożył się do budowy scenariusza, jednak planując historię, znacząco przekroczył możliwości tego, co byli w stanie stworzyć ludzie z 4A. W oparciu o rozszerzoną wersję skryptu pisarz stworzył więc „Metro 2035”, trzecią ze swoich powieści w tym świecie, zataczając tym samym pełne koło: od gry bazującej na książce, po książkę bazującą na grze. 2035 zadebiutowało w 2015 roku, a na polskie tłumaczenie nie trzeba było długo czekać. Paweł Podmiotko i wydawnictwo Insignis dostarczyli je na półki księgarń w listopadzie, pięć miesięcy po rosyjskiej premierze, sporo przed wydaniem angielskim. Był to koniec literackiej podróży Artema, choć już w 2016 roku Głuchowski zapewniał, że może ona być kontynuowana gdzieś indziej. 

PIXEL
WYWIAD

S DZIA

kolekcjoner

Z legendarnym twórcą Twin Galaxies i praojcem e-sportu Walterem Dayem rozmawia Łukasz Działkiewicz.



✚ Billy Mitchell... ileż problemów Walterowi i całej organizacji sprawił też żądny sławy, wystylizowany na neo-Chrystusa gracz Pac-Mana i Donkey Konga. W 2018 roku wszystkie jego wyniki zostały unieważnione i usunięte z tabel wszech czasów.

P Jaką masz jedną, zasadniczą myśl, gdy porównujesz stare i nowe gry?

Stare gry musiały mieć wciągający gameplay, ponieważ nie miały krzykliwej grafiki. Dlatego stare gry są trudniejsze do opanowania. Stąd tak wiele rekordów z początku lat osiemdziesiątych było sukcesywnie poprawianych, bo ludzie długo uczyli się danej maszyny.

P Billy Mitchell to postać budząca skrajne emocje.

Jaki był w pierwszej połowie lat osiemdziesiątych? Sprawiał najwięcej kłopotów. Pewnej nocy cisnął kijkiem bilardowym jak oszczepem we flippera, rozbijając backglass, czyli zasadniczy element flippera w części pionowej z tytułem, przewodnią grafiką i licznikami. Tym niemniej jesteśmy nadal bliskimi przyjaciółmi, to bardzo dobry człowiek.

P Jak teraz patrzysz na to, co osiągnąłeś przez Twin Galaxies?

Oczywiście byłem zaskoczony, ale przez cały czas towarzyszyło mi przekonanie, że projekt ma swoje przeznaczenie.

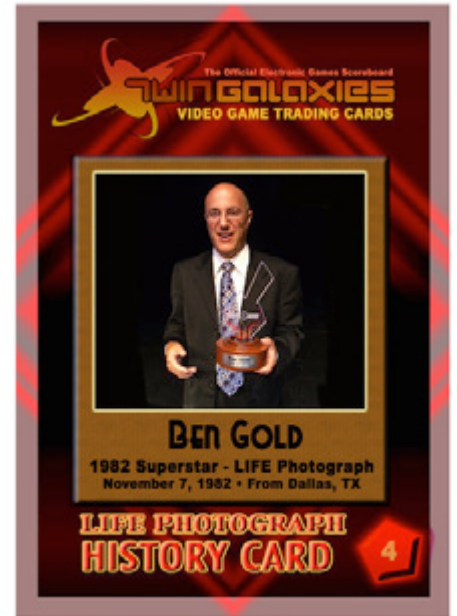
P Co myślisz o współczesnych grach?

To, na co zwracasz uwagę w swoim życiu, wpływa na twoje życie, zwraca się. Gry wideo muszą znaleźć sposób na tworzenie takich produkcji, które inspirują inteligencję i kreatywność, jednocześnie minimalizując negatywne emocje, destrukcję.

P Trwa ekspansja retrogamingu, coraz więcej jest artykułów o starych grach, autorzy doszukują się nawiązań do teraźniejszości. Uważasz, że to stały trend? Stare gry będą popularne cyklicznie. Przyjdzie czas, że te wszystkie miejsca z arkadówkami przestaną być popularne i znikną. Potem, za jakieś 30 lat, wrócą.

P Widzisz jakiś specjalny związek między grami wideo a flipperami?

Flippery sprawiają o wiele większy kłopot w porównaniu wyników, bo nie ma dwóch jednakowych maszyn tego rodzaju. Tak więc wyniki z jednej maszyny tak naprawdę nie mogą być porównane z wynikami z innego egzemplarza, choć to jeden tytuł. Gracze flipperowi byli zadowoleni, że staramy się udokumentować ich osiągnięcia punktowe. Kilka rekordów z pinballi zostało ujętych na naszej liście w latach 1982-1985, ale większość uczestników nie była nimi zainteresowana, więc w tym czasie nie było sensu ich dodawania w dużej liczbie. Do tego wiele salonów w latach osiemdziesiątych rezygnowało z flipperów, ponieważ nie zarabiała tyle, co gry wideo. Poza tym one się bardziej psuły i generowały zbyt wiele kosztów. Osobiście lubię starsze maszyny flipperowe z lat pięćdziesiątych, sześćdziesiątych i siedemdziesiątych. W każdym flipperze łapki inaczej pracują, inne są gumki, ustawienia elementów na stole. Niemniej co do porównywania wyników robi się to, aczkolwiek najbardziej wymierna jest gra na jednym egzemplarzu.



P Odnoszę wrażenie, że jak się czymś zajmujesz, to w pełni. Opowiedz coś o handlu gazetami oraz zbieraniu wizytówek.

Byłem antykwariuszem wyspecjalizowanym w starych gazetach. Miałem ich setki tysięcy. Najstarsze z 1590 roku. Co do wizytówek to w 1992 roku posiadałem ich około 50 milionów, ale więcej niż połowa została zniszczona w czasie wielkiej powodzi rok później. Miliony podarowałem kolekcjonerom. Obecnie mam najwyżej 2 miliony. Pasjonuje mnie historia, ludzie i drukowane rzeczy. Uznałem, że można wykorzystać karty kolekcjonerskie jako narzędzie do nauki historii. W przeszłości realizowałem podobne projekty, wykorzystując historyczne gazety, licealne książki pamiątkowe czy wizytówki. Wszystkie moje projekty oparte na historii wymagały ode mnie nieograniczonego zasobu kreatywności, energii i inteligencji. Moje zainteresowanie kartami jest stare. Przymierzałem się do tego już w 1983 roku.

P No właśnie, teraz zajmujesz się między innymi robieniem kart kolekcjonerskich. Ważne miejsce zajmuje w nich tematyka gier wideo.

Twin Galaxies Video Game Trading Cards zostały stworzone, by uhonorować nie tylko historię biznesu gromowego na całym świecie i dokumentować kamienie milowe, ale i rekordzistów, i zwycięzców turniejów, ikoniczne postacie pionierów i inne ważne osoby. Do tego doniosłe imprezy, firmy, czyli wszystko to, co dało obecny świat gier wideo. Postrzegam te karty jako nieocenione źródło informacji dla przyszłych historyków, którzy zechcą poznać kulturę gier wideo XX i XXI wieku. Mają one za zadanie docenić ludzi i wydarzenia, które były istotne, ale które mogą

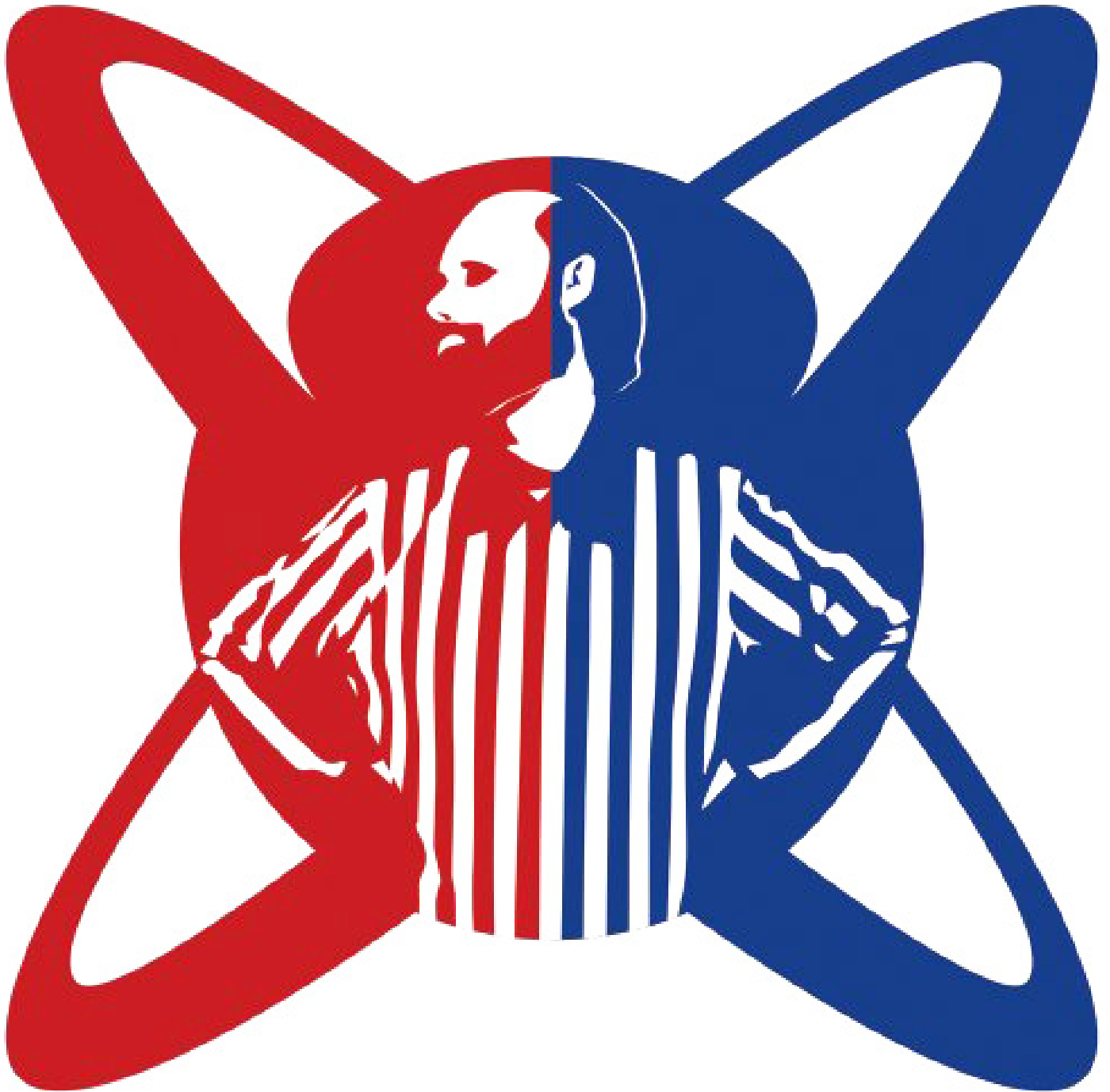
✦ Steve Kordek i Ben Gold. Ten pierwszy wymyślił przełomowego flippera Humpty Dumpty, drugi zaś był słynnym graczem w Millipede i Q*berta.

zostać przeoczone w książkach historycznych. Jest tak wiele do opowiedzenia, że planuję zestaw obejmujący ponad 5 tysięcy. Moje karty poświęcam także innym tematom, są to m.in.: SF, doniosłym postaciom historycznym i datom tak amerykańskim, jak i światowym, komiksom, flipperom, amerykańskim miastom, w tym osobne o Fairfield. Warto dodać, że placówka im poświęcona działa w Kalifornii przy Museum of Pinball. Jest ono największym miejscem z arkadówkami na świecie. Ma ich na stanie około 1100. Zgodnie z nazwą są to głównie flippery. Tam odbędzie się piąte Arcade Expo.

P W styczniu na polskie ekrany wszedł sequel „Ralph Demolka w internecie” (2018). Zarówno w nim, jak i pierwowzorze z 2012 roku jest postacią właściciela salonu gier, pana Litwaka. Jest ona wzorowana na tobie. Jak to wygląda?

Byłem tym niezwykle zaskoczony i zaszczycony. Mam świadomość, że niewielu ma zaszczyt doczekać się w kreskówce Disneya postaci wzorowanej na sobie. Brak mi słów. Muszę jednak dodać, że to, czym się stało Twin Galaxies, nie jest wyłącznie moją zasługą, ale i tysięcy graczy oraz sędziów. Tak więc postać pana Litwaka to także ich sukces. ■

WALTER BYŁ ANTYKWARIUSZEM WYSPECJALIZOWANYM W STARYCH GAZETACH. MIAŁ ICH SETKI TYSIĄCY, NAJSTARSZE Z 1590 ROKU. STAJĄC DŁUGO ZAMIŁOWANIE DO ARCHIWIZACJI.



WALTER

patron gier wideo i jego podwójna galaktyka

Kto poza Amerykanami wie coś o lowie? Na przykład jak nazywa się stolica tego stanu? Za to wielu fanów gier wideo, zwłaszcza z USA, słyszało o leżącym na terenie lowy miasteczku Ottumwa. Jeszcze większe szanse na takie skojarzenie były w latach osiemdziesiątych.

■ Łukasz Działkiewicz

Jeśli porównać e-sport do sportu tradycyjnego, to można powiedzieć, że Walter Day odegrał rolę kogoś na miarę barona Pierre'a de Coubertin. Jednak o ile Francuz wskrzesił ideę igrzysk olimpijskich, Amerykanin niczego nie odnawiał.

On to wymyślił czy, jak kto woli, zaadoptował z innych sportów. Dzięki działalności Daya jego zwykły salon gier stał się najsłynniejszym tego typu miejscem na świecie. A następnie Walter sprawił, że ta miejscina w lowie została ochrzczona Świątową Stolicą Gier Wideo. I co najważniejsze, dzięki pewnemu jego pomysłowi najlepsi gracze z całego globu mogli porównać swoje osiągnięcia.

MIŁOŚĆ W SALONIE

W biografii wielu ludzi sukcesu w USA, zwłaszcza self-made

manów, powtarza się, że imali się przeróżnych zajęć. Day urodził się w kalifornijskim Oakland w 1949 roku. Studiował historię, miał zostać nauczycielem, ale nie skończył jej, choć został mu tylko semestr. Jak mi wyjaśnił, nie był usatysfakcjonowany systemem edukacyjnym.

Wyjechał do Bostonu, gdzie uprawiał medytację transcendentálną. Twierdzi, że to najlepsza rzecz, jaka mu się w życiu przytrafiła, bo miała zbawienny wpływ zarówno na ciało, jak i ducha. Z tym związana była kolejna przeprowadzka, do Fairfield w lowie. Już wtedy to miasteczko słynęło z największego na świecie centrum wspomnianego ruchu duchowego. Day został antykwariuszem książkowym. Specjalizował się w starych gazetach. W związku z tą profesją sporo podróżował oraz często pojawiał się w mediach. Nie był zadowolony z dochodów, więc w 1980 roku przeniósł się do

■ Walter Day to już starszy pan. W tym roku stuknie mu siedemdziesiątka. Za młodu miał bujną brodę i równie okazałą czuprynę.



Houston i został brokerem naftowym. W tym mieście, na torze wyścigów samochodowych, miał pierwszy kontakt z wideogrą. Wrzucił ćwierćdolarówkę do Space Invaders: „I zakochałem się w tych grach!”.

Jego partnerem biznesowym został Jon Bloch. Panowie znali się już od lat siedemdziesiątych jako członkowie trupy komediowej.





Mimo sukcesów Day znów pragnął zmiany, bo uważał tę pracę za nudną. Zajął się handlem licealnymi książkami pamiątkowymi. Egzemplarze ze znanymi ludźmi sprzedawał bogatym kolekcjonerom.

Nadał sporo jeździł, co postanowił połączyć z nową pasją. „Tam, gdzie pojechałem, grałem w gry wideo. Miałem szansę pobić rekord, bo w lecie 1981 roku odwiedziłem ponad sto salonów”. Wszędzie spisywał listy high score. Spytałem, w jakim celu. Odpowiedział: „Wyłącznie z pasji. Byłem zafascynowany sprawnością graczy i przekonany, że to prawdziwi sportowcy. Notowałem wyniki, zanim wpadłem na pomysł stworzenia listy rekordów”.

Day postanowił otworzyć własny salon. Niewiele źródeł to podaje, ale nie był to jeden: w Kirksville w stanie Missouri i drugi z Blochem w Ottumwie, który wystartował 10 listopada 1981 roku. Dlaczego nie w Fairfield,

gdzie mieszkał? „Tam już istniał. Najbliższym miastem, gdzie nie działał, była Ottumwa. Stworzyłem salon, by mieć lepsze wytłumaczenie do grania. A nazwa ot tak po prostu wpadła mi do głowy” - stwierdził.

Nigdzie nie mogłem znaleźć listy pierwszych maszyn, więc dopytałem go: Pac-Man, Donkey Kong, Centipede, Tempest, Frogger, Gorf, Galaxian, Make Trax, Red Baron, Wizard of Wor, Turtles, Space Fury, Super Cobra, Lunar Lander, Qix, Star Castle, Battlezone, Defender, Omega Race, Drag Race, Sprint 2 i Asteroids Deluxe. Jeśli zaś chodzi o ulubione, wymienił: Centipede, Gorfa, Galaxiana, Make Traxa, Mousetrap, Wizard of Wor, Tutankhamena, Lady Buga i Robotrona.

MEGAMIEJSCÓWKA I SUPERFOTO

W styczniu 1982 roku przewodni materiał tygodnika Time

W wnętrzu Ottumwa's Old School Pinball and Arcade. Salon ten oferuje ponad 70 maszyn. Firma, do której należą jeszcze trzy inne salony, wkrótce otwiera następny.

traktował o tym, jak gry wideo podbijają świat. Artykuł spotkał się z olbrzymim oddźwiękiem wśród fanów. Przywołano w nim rekord w Defendera. Jeden z bywalców w lokalach Daya stwierdził, że jest w stanie go pobić. I faktycznie w następnym tygodniu to zrobił. Day zadzwonił do siedmiu największych producentów arkadówek oraz

Walter Day preferował labiryntówki i strzelaniny. Na słynnym zdjęciu w Life zostały uwiecznione: Tempest, Defender, Ms. Pac-Man, Tutankham, Centipede i Donkey Kong. W połowie z nich chodziło o strzelanie.



dwóch magazynów branży coin-op. Nikt w firmach takich jak Atari, Midway, Nintendo czy Williams, nie znał high score. Nawiasem mówiąc, operatorów tych urządzeń także one nie interesowały. A raczej interesowały, ale w inny sposób: byli niezadowoleni, jeżeli ktoś grał za długo na jednej monecie. Day wpadł więc na, wydawałoby się, banalny pomysł. Porozumiał się z owymi kompaniami i mediami, że będzie jako wolontariusz zbierać najlepsze wyniki. Robił to już wcześniej także we własnych salonach. Teraz „tylko” skala miała być większa. Jak się okazało, zapaleńcy już się kontaktowali z firmami w tej kwestii, lecz nikt nie potrafił udzielić im odpowiedzi. Teraz mieli być oni przekierowani do Daya. Opowiadał, że gdy zakończył te ustalenia, wrócił do gry w Gorfę. W pewnym momencie pracownik powiedział, że dzwoni ktoś z Tennessee, by podać wynik w Galagę!

■ Day w Twin Galaxies w otoczeniu młodych mistrzów. Przed nim w białej koszulce Billy Mitchell.



■ Cosmos z 1981 roku to strzelanka. Wyprodukowała go mało znana firma Century Electronics, która na tynku video arcade była obecna tylko w latach 1980-1983.



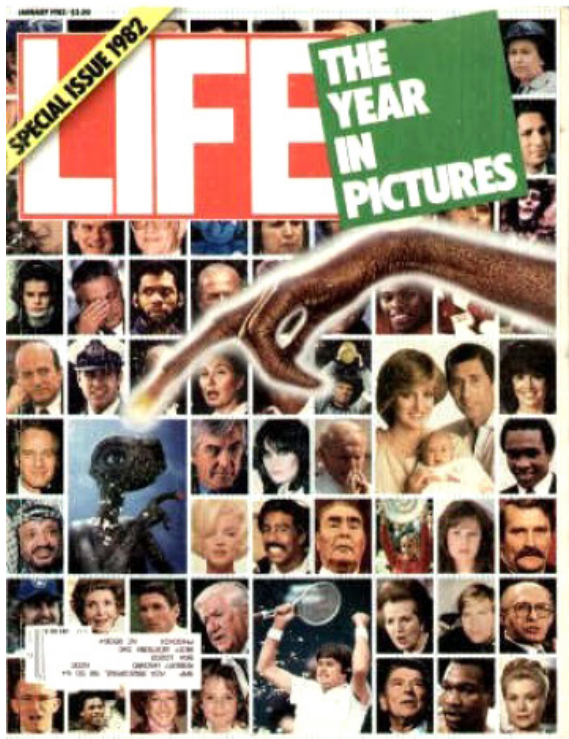
■ Okładka Time nie pozostawiała wątpliwości, że gry wideo opanowują świat. Szacowny tygodnik jeszcze parokrotnie wracał do tej tematyki w tym miejscu.

9 lutego 1982 roku wystartowała Twin Galaxies National Scoreboard. Najpierw z wynikami zgłaszali się gracze wskazani przez producentów. W ciągu trzech tygodni zaczęli podawać je niemal codziennie pracownicy lokali z automatami. Po jakimś czasie było to nawet 30-50 telefonów dziennie. Rekordowy wynik musiał być potwierdzony listownie, przez menedżera miejsca, gdzie został ustanowiony. Gdy latem 1983 roku zaczęli je podawać ludzie z zagranicy, Day zmienił w nazwie „national” na „international”. Co istotne, nie chodziło tylko o liczbę punktów, ale np. najdłuższą lub perfekcyjną grę. W ten sposób gry wideo uzyskały możliwości statystyk podobnych do innych sportów.

Status Twin Galaxies jako oficjalnego nadzorca rekordów umacniała prasa branżowa, publikując wyniki. Jednak w popularyzacji Ottumwy jako gamingowej stolicy spore

znaczenie odegrały i inne media. 7 listopada 1982 roku w niedzielny zimny poranek zostało wykonane słynne zdjęcie dla magazynu Life. Ukazało się ono w styczniu 1983 roku w edycji specjalnej dotyczącej minionego roku. Wielu badaczy historii gier wideo uważa to foto za najśłynniejsze w dziejach. Wykonano je na głównej ulicy. Na fotografii jest szesnastu asów, którzy przyjechali na trzy dni do Ottumwy z całych Stanów i Kanady. Był wśród nich sławny do dziś (od jakiegoś czasu sławetny, bo uznano, iż dopuścił się oszustw przy pobijaniu rekordów) mistrz wielu gier, ba! największa gwiazda wideoarkadowa, Billy Mitchell. W krótkim tekście nie ma o nim słowa, za to wymieniony jest Ned Troide, który na jednej 25-centówce grał w Defendera 62,5 godziny! Wspomniana jest także wypowiedź Naczelnego Lekarza Armii Stanów Zjednoczonych,





generała C. Everetta Koopa (1916-2013), jednego z pierwszych publicznych wrogów gier wideo: „Nie ma nic konstruktywnego w tych grach. Sprowadzają się one do zabijania, zniszczenia, rozwalenia wroga”. Mistrz Tempesta Leo Daniels odpowiedział krótko: „Sądzę, że Koop to konował”. Ponadto uwiecznione zostało sześć topowych w USA maszyn, a na samym przedzie pięć cheerleaderek. Automaty pochodziły z Twin Galaxies, z wyjątkiem Ms. Pac-Man pożyczonego z... klubu topless!

Day, choć to on ściągnął Life'a do Ottumwy, nie chciał być na zdjęciu, bo uważał, że to chwila dla młodych mistrzów. Pomijając promocję gier wideo i pięć minut sławy, jaką przeżyli championi (wspominają, że pojawiły się nawet groupies...), była to pierwsza możliwość spotkania mistrzów. Day wziął odpowiedzialność za młodzieńców, w niektórych przypadkach zrobił to na piśmie.

Life ukazywał się ówczesnie jako miesięcznik. Był to pierwszy magazyn informacyjny na rynku amerykańskim oparty na zdjęciach. Przez kilka dekad dominował wśród opiniotwórczych miesięczników.

STOLICA I IGRZYSKA

Dość szybko sprawy przyjęły obrót jeszcze poważniejszy. Otóż 30 listopada 1982 roku burmistrz Ottumwy ogłosił miasto „światową stolicą gier wideo”. Nietrudno domyślić się, kto za tym stał: „Tak, to był mój pomysł. Spodobał mu się, bo to był śmiały i pomysłowy człowiek” - potwierdził mi Day.

Zapewne wóldarz kierował się chęcią promocji miasta, ale faktem jest, iż należał do niewielu amerykańskich polityków występujących odważnie przeciwko nagonce na salony gier. Oficjalne mianowanie Ottumwy zostało przypieczętowane podczas ceremonii w Twin Galaxies 19 marca 1983 roku. Wziął w niej udział gubernator Iowy, prezes Atari i przedstawiciel branżowego stowarzyszenia AGMA. Jak zapewnia Day, były szanse na wizytę prezydenta Reagana, ale ze względów bezpieczeństwa do niej nie doszło.

A dlaczego to salon w Ottumwie został wybrany? Co prawda ten w Kirksville był większy i w mieście tym znajdowała się znacząca populacja studentów, jednak za Twin Galaxies przemawiał prostszy remont. Został on zrobiony z myślą o wizycie Life'a.

W 1982 roku Twin Galaxies zorganizowało, choć nie u siebie, najpierw zawody w Defendera, potem zmierzyły się drużyny stanów Karolina Północna i Kalifornia. Wszelako, by zasłużyć na miano stolicy wideo, należało urządzać imprezy na miejscu. Wtedy, jak mawiał sam Day, Ottumwa zostałaby uznana za growe Dodge City. Udało się to pierwszy raz - i zarazem najefektowniej - za sprawą North America Video Game Olympics (NAVGO) w dniach 8-9 stycznia 1983 roku. Twin Galaxies osiągnęła wielki sukces, więc siłą rzeczy jej

przedsięwzięcia zapisały się najlepiej w historii. Niemniej wspomniane zawody nie były pierwszymi dużymi, oficjalnymi zmaganiem w gry wideo. Palmę pierwszeństwa ma The Space Invaders Championship - mistrzostwa Atari na konsoli Atari 2600 w 1980 roku. W sumie wzięło w nich udział ponad 10 tysięcy graczy!

NAVGO zyskało wielką popularność, bo pokazywała je jedna z głównych stacji amerykańskich, ABC w „That's Incredible!”. I jeszcze jeden wtręt: otóż nie były one pierwszą imprezą gamingową w TV. Rok wcześniej program ten prezentował zmagania w Ms. Pac-Man. Day pełnił wówczas funkcję doradcy. Powodzenie tego odcinka sprawiło, że postanowiono wrócić do tematyki wideogier. Zwrócono się o radę do Daya, a ten namawiał na imprezę w Ottumwie. Reżyser był sceptyczny, jednakże po wizycie zmienił zdanie. To, że właśnie wtedy pojawił się w sprzedaży numer specjalny Life'a, też zrobiło swoje.

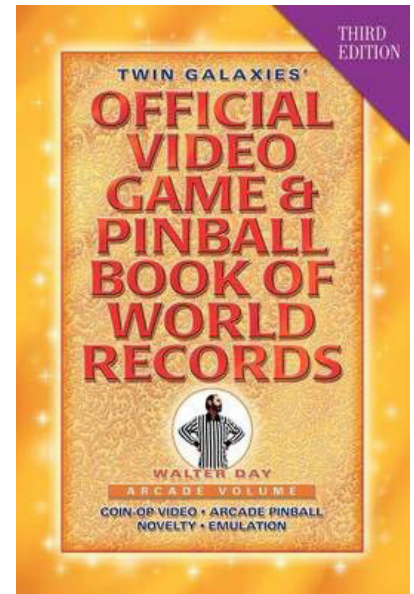
Szef Twin Galaxies zaprosił 21 wyjadaczy (dwóch nie przybyło, wśród nich Mitchell). W dniu otwarcia mimo mrozu zorganizowano paradę i jak na igrzyskach ceremonię zapalenia pochodni. Mieszkańcy Ottumwy tłumnie śledzili wydarzenia.

Rywalizowano w pięć tytułów. Były to: Joust i Frogger oraz sequele Super Pac-Man, Donkey Kong Jr. i Millipede. Każdy grał trzykrotnie na wszystkich maszynach, najlepszy wynik zapisywano. W finale znalazło się dwóch Amerykanów i jeden Kanadyjczyk. Poza trofeami czempioni zostali zaproszeni na miniturniej do Los Angeles. Odbывał się on w studiu telewizyjnym „That's Incredible!”. Zastosowano ciekawą formułę. Otóż każdy uczestnik miał osiągnąć założony wynik na wyznaczonym automacie,



■ Kolekcyjnerska karta Daya poświęcona najlepszemu graczom z marca 1983 roku.

■ Na kartach gamingowych Daya można trafić na polskie nazwiska. Jest na nich np. Michael Sroka, a w cztery gry. 11-letni Zach Kaczor to najmłodszy gracz upamiętniony w ten sposób.



■ Edycja z 2007 roku, 760 stron, wciąż dostępna, możliwa do zamówienia za 157 złotych.

po czym zmienić na kolejny. Były to (w nawiasach wymagany pułap punktowy): Cosmos (50 tysięcy), Burgertime (8 tysięcy), Millipede (90 tysięcy), Donkey Kong Jr. (30 tysięcy) i Buck Rogers (20 tysięcy). Dwóch graczy prawie równocześnie zakończyło grę na przedostatnim tytule i wystartowali na finalnym, strzelance Buck Rogers. Po pasjonującej walce Ben Gold z Dallas zrobił konieczne 20 tysięcy i pobił do taśmy finałowej. Był to najważniejszy turniej złotej ery gier wideo i pierwsze mistrzostwa tego rodzaju. Zresztą za takie uznaje je „Księga rekordów Guinnessa”.

Day ma na koncie jeszcze jedno spektakularne osiągnięcie. W 1983 roku utworzył U.S. National Video Game Team. Po pewnym czasie został kapitanem owej drużyny. Jeździła ona po USA, rywalizując z lokalnymi mistrzami oraz organizowała turnieje. Przez ambasady próbowano nawet rzucić wyzwanie zawodnikom z zagranicy. Tak zostały położone podwaliny e-sportu. „Wszystko na szczęście się udało” – wspomina Day. „Dziś są inne czasy, otoczenie mniej przyjazne. Teraz w żadnym razie nie wzięłbym odpowiedzialności za cudze dzieci. Nikomu nawet nie

■ Reklama automatu Buck Rogers - Planet of Zoom z 1982 roku. Jeden z wczesnych przykładów „strzelanin na szynach”.

przyszło do głowy: co robi 33-letni facet w autobusie z tymi wszystkimi młodziakami. Jasny gwint! Co ja sobie wtedy myślałem?!”.

REKORDY I SZCZYT

„Tam naprawdę znajdowało się wówczas centrum wszechświata gamingowego” – mówi Day o tym, co się działo w Ottumwie. Dowodem na rangę jego osiągnięć jest współpraca Twin Galaxies z „Księgą rekordów Guinnessa”. Day: „Guinness do 1983 roku, z jednym wyjątkiem, nie odnotowywał rekordów w gry wideo, ponieważ nie byli oni





Ekipa fanów i rekordzistów Twin Galaxies w miejscu, gdzie już wcześniej powstawały słynne fotki.

Ileż nostalgii jest we wspomnieniach z 1982 roku, gdy w Polsce trwał stan wojenny, a w stanie Iowa legendarny salon gier przeżywał swój szczyt popularności, tworząc początki e-sportu.

w stanie stworzyć reguł i sposobu weryfikacji wyników". Umożliwiło to TG, stając się jego jedynym wideogowym partnerem.

W 1983 roku świat przeżywał pierwszą masową fascynację grami wideo. „Dotyczyło to zarówno publiki, jak i mediów. Szczególnie te drugie były zaskoczone graczami, którzy mogli pokonać gry. Właśnie owo postrzeżenie jako pojedynku człowieka z maszyną sprawiło, że było to tak intrygujące” - wspomina Day. Media za analitykami głosiły, że wkrótce wideogry będą większym rynkiem niż film i muzyka razem wzięte. Oczarowanie przekładało się na zyski. W 1978 roku sprzedaż gier do użytku prywatnego i arkadowego opiewała na kwotę 454 milionów dolarów, cztery lata później

wyniosła 5,313 miliarda! Wszelako potem już nie było tak różowo. Przyczyny zmięczenia salonów były złożone. O jednej z zasadniczych Day mówi: „Za wiele ich zostało otwartych. Podbierały sobie klientów, a w tym samym czasie ludzie inwestowali w domowe sprzęty do grania. W 1984 roku w Ottumwie istniały aż cztery. W efekcie w tym samym czasie wszyscy musieliśmy zlikwidować biznes”. Tak, tak nawet Twin Galaxies zamknęło podwoje. Stało się to 6 marca 1984 roku. Day: „Ja nadal prowadziłem ranking. Zorganizowałem zawody Guinnessa w 1984 i 1985 roku”.

W związku ze zmięciem arkadówek w 1988 roku Guinness zaprzestał publikacji takich wyników. Dziesięć lat później ukazała się

„Twin Galaxies' Official Video Game & Pinball Book of World Records” (kolejne wydania w 2007 i 2009 roku). Day: „Dopiero przygotowując tę książkę, dodaliśmy niearkadowe wyniki na dużą skalę”. Nie znaczy to, że współpraca się skończyła. Wręcz przeciwnie. W 2004 roku TG została poszerzona o tysiące tytułów na wielu platformach, czyli na cały świat gier wideo.

W 1995 roku po raz trzeci zmienił nazwę organizacji. Tym razem padła na Twin Galaxies Intergalactic Scoreboard. A dwa lata później, by zgłosić wynik, należało przysłać na kasecie wideo sfilmowany zapis gry. Oglądali je sędziowie! W 2009 roku Day sprzedał przedsięwzięcie, a rok później zakończył przygodę z grami wideo: „Mam tendencję, by mierzyć wysoko i sięgać gwiazd. Właśnie to teraz mam zamiar robić. Opuszczam TG i przemysł wideogier na rzecz bycia muzykiem, kompozytorem, autorem piosenek oraz aktywności estradowej”. Powiedzieć o Dayu, że to człowiek renesansu, byłby może przesadą. Jednakowoż już człowiek orkiestra nie, bowiem był też

Medytacja

Day o medytacji transcedentalnej: „Dzięki niej zniknęły moje problemy z trawieniem, snem, postawą, miałem lepsze wyniki w nauce, zdrowie fizyczne i psychiczne poprawiło się na wszelkie możliwe sposoby. No i umysł był szczęśliwszy i czystszy”.



❖ Okładka „Re-Playa”, w którym zamieszczono materiał poświęcony ogłoszeniu Ottumwy światową stolicą gier wideo.

aktywny na rynku nieruchomości, a mi wspomniał o aktualnych planach pisania... powieści SF. Ponadto tworzy kolekcjonerskie karty poświęcone między innymi światowi gier wideo. Notabene dawniej zbierał wizytówki, miał ich 50 milionów! I nie było to zwykle, bezmyślne gromadzenie. Miały służyć do studiów nad ewolucją kultury. Jak widać, na każdym polu pielęgnował kolekcjonerską żylkę.

Growe trading cards nie są jedynym jego łącznikiem z wideogramami, bo pokazuje się na branżowych imprezach. Szczególnym upamiętnieniem Daya jest postać właściciela salonu gier, pana Litwaka, w obu częściach „Ralpho Demolki”. Wątpliwości nie pozostawia zwłaszcza charakterystyczna bluza sędziowska w pionowe białoczarne pasy. Day: „Pierwszy raz włożyłem ją w styczniu 1983 roku. Od 1996 roku stała się moim typowym ubiorem”

Gry wideo w Ottumwie nie są tylko historią. Już w okolicach 2009 roku były przymiarki do stworzenia tam stosownego muzeum. Rok później została powołana organizacja

❖ Budynek, w którym działał salon Twin Galaxies. Obecnie jest w nim optyk.



International Video Game Hall of Fame, która odwołuje się do spuścizny Daya. Zresztą twórca Twin Galaxies do niej należy i uczestniczy w jej imprezach. W pewnym związku z IVGHoF i we współpracy z Dayem od 2018 roku działa organizacja non profit Ottumwa's Video Game Capital of the World Interactive Museum. Istnieje ona w centrum handlowym, gdzie rok wcześniej powstał należący do tej samej firmy salon Ottumwa's Old School Pinball and Arcade. Budynek, w którym znajdowało się

Twin Galaxies, nadal istnieje. Na jego ścianie widnieje pamiątkowa tablica. Obecnie funkcjonuje w nim zakład optyczny.

Twin Galaxies jeszcze raz zmieniło właściciela w 2014 roku. Organizacja wzbudza od pewnego czasu wiele kontrowersji. Chodziło między innymi o wprowadzenie opłat za wpisanie rekordu, które ostatecznie anulowano. Day nadal widnieje w jej logo. I ciągle mieszka w Fairfield. A stolicą lowy jest Des Moines. Od Ottumwy dzieli je około 140 kilometrów. ■



JAKA JESTEŚ, LARO?

O historii Lary Croft napisano już prawie wszystko, ale chyba nikt dotąd nie pokusił się, by sprawdzić, jaka naprawdę jest najsympatyczniejsza kobieta w świecie gier komputerowych. Być może dlatego, że odpowiedź mogłaby się nam nie spodobać...

■ Bazyl

Pamiętacie, jak na lekcjach polskiego rozkładano na czynniki pierwsze postacie z lektur, wyciągając wnioski z ich opisów i czynów? Postanowiłem tak samo potraktować bohaterkę Tomb Raidera, na chwilę zapominając o kulisach jej narodzin i specyfice medium, którym są gry. Na bok odkładamy też to, co do historii Lary dodały komiksy, spin offy, wywiady z twórcami czy filmy.

CIEKAWOŚĆ TO PIERWSZY STOPIEŃ DO... PRZYGODY

Nie możemy mówić o jednej pannie Croft, gdyż do stworzenia tej postaci podchodzono trzy razy. Najsympatyczniejsza bohaterka gier zadebiutowała w 1996 roku za sprawą studia Core Design i już we wstępie do swojej premierowej przygody pokazała to, co może o niej powiedzieć nawet laik: „Jest silną, niezależną kobietą”. Kiedy do wyruszenia na wyprawę chce się ją zachęcić sową wypłatą, odpowiada z uśmiechem: „Gram tylko dla sportu”. Potem dowiadujemy się, że nie pożąda także potęgi. Gdy bóg Set kusi Larę władzą nad życiem i śmiercią, ta odmawia. Twierdzi, że ma jej już wystarczająco dużo. Co więc ją motywuje? Wydaje się, że może być to chęć poczucia adrenaliny oraz ciekawość. I to niekoniecznie zdrowa.

- Jej ciekawość doprowadziła ją do zguby - stwierdza ojciec Patrick, który wspólnie z innymi przyjaciółmi Lary wspominał jej przygody w TR Chronicles. Trudno się z nim nie zgodzić, gdyż Lara mogłaby być awatarem powiedzenia: „Ciekawość to pierwszy stopień do piekła”. Próbuje rozwiązać każdą zagadkę, nie zastanawiając się nad konsekwencjami ani motywami zleceniodawców. W pierwszym Tomb Raiderze omal nie doprowadza do zagłady ludzkości, gdy pomaga Jacqueline Natli zdobyć artefakty z Atlantydy. Każdy bohater może dać się wymanewrować łotrowi, lecz Lara nie uczy się na błędach i scenariusz ten powtarza. W trzeciej części jej przygód kilka zdań o tajemniczych przedmiotach o wielkiej mocy wystarczy, aby znów bezkrytycznie ruszyła na poszukiwania. Na koniec pokonuje swojego mocodawcę, ale nie musiałaby z nim walczyć, gdyby wcześniej sama nie





Lara i zabity przez nią żandarm. Po tej misji władze USA słusznie uznałyby Croft za terrorystkę.

W PIERWSZYCH
TOMB RAIDERACH
RODZICE LARY CROFT
POJAWIAJ SI
ZALEDWIE RAZ.
WE WST PIE DO
CHRONICLES
WIDZIMY ICH
PODCZAS CEREMO-
NII KU PAMI CI
ZAGINIONEJ CÓRKI.

dostarczyła mu narzędzi zagłady. Także w Angel of Darkness nasza niesforna badaczka tańczyła tak, jak jej szwarczarakter zagrał. Tym razem można ją usprawiedliwić, gdyż padła ofiarą podstępny, a nie prostej obietnicy przeżycia przygody.

Niestety, łatwości i ślepe ugańianie się za każdą tajemnicą nie są jedynymi przywarami pierwszego wcielenia panny Croft. Wiele bowiem wskazuje, że piękna pani archeolog jest socjopatką. Przeanalizujmy początek jej przygody w Andach, gdy na przewodnika Lary rzuca się wataha wilków. Dziewczyna zabija napastników, ale zupełnie nie przejmuje się losem mężczyzny i beztrzesko rusza na przygodę. Normalna osoba przynajmniej by się zmartwiła śmiercią towarzysza. Chłodne podejście do tej sceny wystawia głównej bohaterce fatalną opinię. Później Lara robi niewiele, by z nią walczyć, gdyż pechowy Peruwiańczyk to zaledwie jeden z wielu trupów, które podróżniczka zostawiła za sobą. Można tu wymienić choćby mnicha z TR II, który w spokoju dożyłby końca swych dni, gdyby Croft nie uparła się, by natychmiast go przesłuchać. Badaczka ponosi także część odpowiedzialności za smutny koniec Ahmeda Ben Trayala z TR III. Wprawdzie nie zabiła go własnoręcznie, a tylko ogłuszyła, lecz pozostawiając Egipcjanina w miejscu, gdzie grasuje potwór,



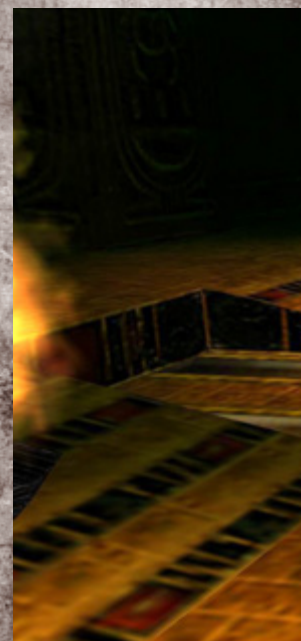
Skok w morze lawy: dla ciebie - niesamowite, dla Lary - wtorek.



John McClane mógłby uczyć się od Lary robienia masakry w biurówcu.



Werner Von Croy i młoda Lara podczas przygody w Kam-bodży. To wówczas Croftówna stała się socjopatką?



przypiętowała jego los. Kontakt z bohaterką życiem przypłacił także pilot śmigłowca, który dostarczył ją na Antarktydę. Wirtualny obiekt westchnień okazuje się więc niemal femme fatale z filmów noir.

LARA PONAD PRAWEM

W dodatku ma niezbyt rozwinięty szacunek do prawa. Włamania i kradzieże są jej chlebem powszednim. Nie cofa się też przed kłamstwami czy zastraszeniem. Kilka razy widzimy, jak sugeruje rozmówcy, że brak współpracy z nią będzie dla niego początkiem współpracy z zakładem pogrzebowym. „Jestem niebezpieczną dziewczyną i właśnie tracę cierpliwość” - mówi choćby do barmana w AoD. Raczej nie żartuje, gdyż wysłała w zaświaty zastępy ludzi.

Z zabójstw w obronie własnej czy dokonanych w imię szeroko rozumianej walki ze złem można ją rozgrzeszyć. Trudno jednak pobłażliwie spojrzeć na to, co Lara wyczyniała w Nevadzie w TR III. Nasza dzielna heroina włamała się do tajnej bazy wojskowej, a gdy została zatrzymana, uciekła i wypuściła współwięźniów, którzy zaczęli zabijać strażników. Zresztą także ona sama sprawiła, że w amerykańskiej armii zwolniło się sporo etatów. A przypomnijmy, że działała wówczas na polecenie maniaka.



Misja ta sprawiła, że dzielna bohaterka definitywnie zmienia się w przestępczynię, która w imię realizacji własnych ambicji nie cofnie się przed niczym.

Niewiele lepiej jest, gdy ostatecznie zażegnaje globalne zagrożenie. W outrze widzimy, jak z uśmiechem strzela w głowę bezbronnemu pilotowi. Nikt normalny, a już na pewno nikt, o kim można powiedzieć, że jest dobry, nie zrobiłby czegoś takiego. Warto też zastanowić się nad tym, jak Lara postąpiła, kiedy odkryła,

■ Nawet tyranosaur nie był w stanie zrobić wrażenia na pierwszym wcieleniu Lary.

że konsern kosmetyczny prowadził eksperymenty na ludziach. Gdy staje oko w oko z szefową tego bajzlu, nie myśli o ujawnieniu jej zbrodniczej działalności czy wymierzeniu sprawiedliwości na własną rękę. Liczy się dla niej tylko będący w posiadaniu kobiety artefakt.

POROZMAWIAJMY O DZIECIŃSTWIE

Freud przyczyn takiego zachowania szukałby w dzieciństwie. I tak zrobimy i my, chociaż o przeszłości naszej bohaterki wiemy niewiele. Z instrukcji do pierwszej gry wynika, że jest córką lorda Henshingleya Crofta, ale kurek do rodzinnej fortuny został jej zakrecony, ponieważ nie chciała być standardową angielską arystokratką. O tym, że nie pasuje do śmietanki towarzyskiej, przekonała się, gdy w wieku 21 lat przeżyła katastrofę lotniczą w Himalajach. Skoro nie mogła korzystać z rodzinnych kont, swoje przygody zaczęła opisywać w książkach. Zapewne wszystkie podbiły listy bestsellerów, skoro twierdziła, że nie pracuje dla pieniędzy.

Duży wpływ na wychowanie Lary zdaje się mieć jej mentor Werner Von Croy. Poznajemy go na początku TR The Last Revelation, gdy 16-letnia bohaterka towarzyszy mu w wyprawie do Kambodży. Szybko okazuje się, że doświadczony archeolog jest zwolennikiem zimnego wychowu i nie waha



■ Lara ratowała świat kilka razy. Zazwyczaj przed zagrożeniem, które sama spowodowała.

PODRÓŻNICZKA NIE ZNA STRACHU. ZAGLĄDAJ CIERCIE W OCZY, ZAMIAST PANIKOWAĆ, RZUCA USZCZYPLIWE TEKSTY, NICZYM KRÓLOWIE KINA AKCJI Z LAT DZIEWIĘCIECI TYCH.

się przed posyłaniem podopiecznej samej w rojące się od pułapek miejsca. Wypowiada też znamienne słowa: „Nie nauczyłaś się jeszcze, co jest fundamentem poszukiwania przygód - dążenie do zwycięstwa za wszelką cenę”. Najwyraźniej zdanie to stało się credo Lary, gdyż idealnie tłumaczy jej późniejsze postępowanie.

NIE TAKA LARA STRASZNA

Jak widzicie, pierwsze gry rysują niezbyt krystaliczny obraz swojej bohaterki, ale wypada dostrzec w nich także nieco pozytywniejsze cechy pani archeolog. W końcu parę razy uratowała świat. Ma też na koncie ocalenie kilkorga napotkanych osób. Życie zawdzięcza jej choćby archeolog Jean-Yves, zaliczający się w poczet przyjaciół Lary. Podobnie jak jej lokaj Winston, który po zaginięciu podróżniczki nie kryje swoich ciepłych uczuć do niej. To pewne pocieszenie, gdyż zazwyczaj widzimy, że Lara traktuje ludzi w sposób bardzo przedmiotowy. Istnienie kogoś,

któ ją faktycznie lubi, dowodzi, że nie zawsze jest pozbawionym uczuć robotem.

Croft może też imponować kilkoma innymi cechami. Trzeba jej oddać, że ma nerwy ze stali i nie traci pewności siebie w żadnej sytuacji. Chyba nic nie jest w stanie jej zaskoczyć. Odkrywanie globalnych spisków czy miejsc, gdzie wciąż żyją dinozaury, przyjmuje ze stoickim spokojem. Wrażenie robi także pewność siebie podróżniczki. Gdy wspomniany Jean-Yves życzy jej szczęścia, dziewczyna odpowiada, że sama je sobie zapewnia. Nie można jej także odmówić odwagi i wytrwałości, którą podziwiają nawet jej wrogowie. Choć Lara często przysparza sobie problemów, to także sama bierze się za ich rozwiązywanie. Niestety, zazwyczaj wybiera rozwiązania słowe. „Nie była specjalistką od dyplomacji, ale wiedziała, jak się zabawić” - ocenia jeden z jej znajomych. Warto odnotować, że czasem umie w porę pomyśleć o konsekwencjach swych działań. Jak wtedy, gdy postanawia

Zip pojawił się już w *Chronicles*, ale ważną rolę zaczął odgrywać dopiero w *Rebootie*.

nie zabierać włóczęgi przeznaczenia, gdyż artefakt ten jest zbyt potężny. Szkoda, że nie jest to reguła...

OKIEM FACHOWCA

O pomoc w ocenie, co dolega Larze Croft, poprosiłem psychoterapeutę. „Może być psychopatką, skoro mało obchodzi ją śmierć biednego peruwiańskiego wieśniaka i strzela do Bogu ducha winnego pilota. Może też zwyczajnie być infantylna i mieć niedorozwiniętą osobowość. Tak, jakby zatrzymała się na etapie kilkulatki. Gdy chce wejść do jaskini, nie obchodzi jej już nic innego. Musiałbym lepiej ją poznać, aby z całą pewnością ocenić” - stwierdza fachowiec, proszący o anonimowość. W końcu kto chciałby się narazić Larze...

NOWE NARODZINY

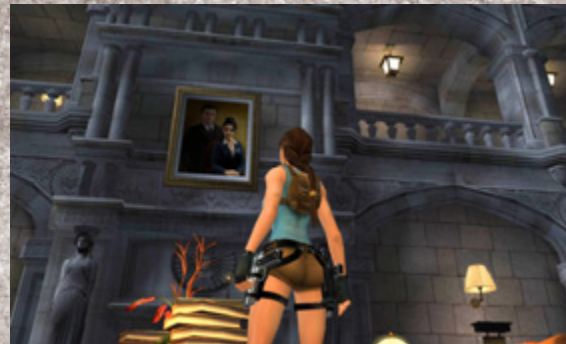
Drugie wcielenie Croftówny pojawiło się dekadę po jej pierwszej inkarnacji. Za nowy cykl odpowiadało studio Crystal Dynamics, które przejęło losy panny Croft od Core Design po katastrofie, jaką okazało się *Angel of Darkness*. W trylogii, na którą składają się *Legenda*, *Anniversary* i *Underworld*, spotykamy zdecydowanie inną bohaterkę. Przede wszystkim nie jest już samotnym wilkiem. Większą rolę w jej życiu odgrywa Winston, pojawiają się także dwaj bliscy współpracownicy: Alister Fletcher i Zip. Obaj są w stałym kontakcie radiowym z Larą, zdobywają dla niej ważne informacje i służą radą. Podróżniczka nie szczędzi swoim partnerom złośliwości, ale także pochwał i odnosi się do nich z szacunkiem. Można więc wywnioskować, że jest całkiem niezłą szefową.

Tak jak ludzie pomagają jej, tak i ona troszczy się o innych. Nie traktuje już bliźnich jak narzędzi do osiągnięcia celu. Widzimy to, gdy sama staje do walki, by jej przyjaciółka Anya mogła bezpiecznie uciec. Z retrospekcji dowiadujemy się też, że z narażeniem życia starała się pomóc innej koleżance - Amandzie. Czasami zdaje się wręcz nadopiekuńczy. Zrebootowana Croft przestaje też być lodowym posągim wyzutym z emocji. Widać w niej zdziwienie, a nawet przerażenie, gdy na jej





🚩 Zrebootowana Lara jest bardziej ludzka, ale nie przeszkadza jej to dziesiątkować wrogów.



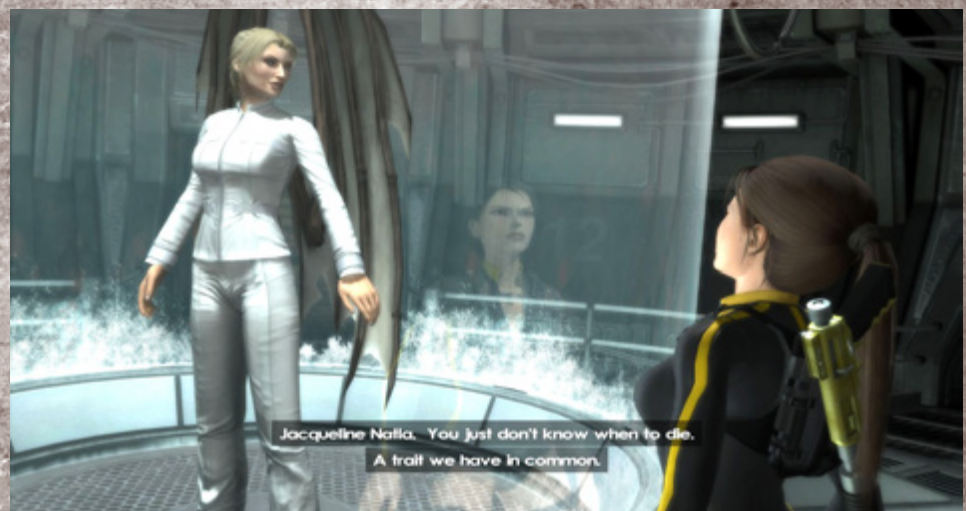
🚩 Rodzice Lary są kluczowi dla wydarzeń z trylogii zapoczątkowanej przez Legendę.

🚩 Pierwszą Larę Natli wykiwała bardzo łatwo. Z drugim wcieleniem musiała się znacznie bardziej postarać.

drodze pojawiają się mumie bądź inne maskary. Znacznie normalniej reaguje też na śmierć innych. W Anniversary jeszcze raz przeżywamy jej przygodę z pierwszego Tomb Raidera i znów oglądamy śmierć przewodnika. Tym razem Lara sprawdza jego stan i jest wyraźnie przygnębiona, gdy okazuje się, że jej towarzysz wybrał się do Krainy Wiecznych Łowów. Rozpacza także po śmierci jednego z przyjaciół i sama wynosi jego ciało ze zgliszczy. Nie pozwala sobie jednak na żalobę i od razu układa dalszy plan działania.

W IMIĘ MATKI

W miarę jasne są także motywy kierujące nowym wcieleniem panny Croft. „Czy nie po to grzebiemy w przeszłości, by ją zrozumieć?” – stwierdza w rozmowie z koleżanką. Tym razem więc to nie adrenalina i ciekawość ciągną ją do grzebania w ziemi. Idzie śladami swojego ojca,



KATASTROFA LOTNICZA TO ELEMENT, KTÓRY POJAWIA SIĘ W KAŻDEJ Z TRZECH WERSJI PRZYGÓD LARY. ZA KAŻDYM RAZEM MA ON DUŻE ZNACZENIE DLA LOSÓW I ROZWOJU MŁODEJ PODRÓŻNICZKI.



NIEZALE NIE OD WCIELENI LARA ZAWSZE JEST NADLUDZKO SPRAWNA. MA TE WIEDZ HISTORYCZN , KTÓREJ ZAKRES MOCNO EWOLUOWAŁ.

który w tej wersji wydarzeń jest archeologiem i ma na imię Richard.

Zarówno on, jak i matka - Amelia - mają na dziewczynę duży wpływ. Znow pojawia się motyw katastrofy lotniczej w Himalajach, ale tym razem Lara ma zaledwie dziewięć lat, a z wraku nie ratuje się sama, ale wspólnie z matką. Ta niebawem znika w dziwnych okolicznościach. Dziewczynka wini za to siebie i kiedy dorasta, napędzana jest chęcią poznania losów matki. „Nie mam złudzeń, że żyje w jakimś mitycznym raju. Chcę tylko prawdy, jakakolwiek by nie była” - wyznaje Lara Croft. Szukając rodzicielki, kontynuuje pracę ojca, który zginął podczas badań tajemnic mających doprowadzić go do żony. Możliwość podjęcia jego dzieła kuszą ją tak bardzo, że daje się podpuścić Natli. Znow więc wpada w sidła upadłej władczyni Atlantydy, ale tym razem ze znacznie mniej egoistycznego powodu.

Swoją drogą Natla ocenia, że Lara ma obsesję na punkcie odkrycia tajemnicy losów swojej rodziny. I rzeczywiście dziewczyna robi wiele, by dopiąć swego. Sama badaczka w pewnym momencie stwierdza nawet, że to sprawa, za którą warto

➤ Lara z 2013 roku nie kryje przerażenia i innych emocji, które nią targają.

Mroczniejsz?



Najwyraźniej istniała koncepcja, by osobowość drugiej Lary uczynić mroczniejszą. W plikach Underworlda znaleziono niewykorzystane zakończenie, w którym Croft rani swoją rywalkę, a następnie, mimo próśb kobiety, zostawia ją na pewną śmierć. Do gry scena ta nie trafiła, więc można traktować ją jedynie jako ciekawostkę.

oddać życie. Gdy jednak dostaje szansę zdobycia potęgi, mogącej dać jej poszukiwane odpowiedzi, odmawia. Pomoc starożytnej wiedźmie w zdominowaniu świata okazuje się zbyt wysoką ceną. Oznacza to, że realizacja własnych celów, nawet wynikających z miłości do rodziny, nie jest już dla Croft najważniejsza.

PIERWSZA OFIARA

Niemniej to właśnie poszukiwania matki doprowadzają bohaterkę do tego, że zaczyna zabijać ludzi. Jej pierwszą ofiarą jest Larson. Pracujący dla Natli najemnik podczas ostatniego spotkania z Larą stwierdza, że podróżniczka nie jest zdolna pociągnąć za spust. Myli się. Zabicie człowieka nie pozostało bez wpływu na jej psychikę. Przeżywa to, co się stało i kompulsywnie wyciera ręce. Zapewne, niczym Lady Makbet, dostrzega na nich wymagowaną krew.

Potem zabijanie idzie jej już znacznie łatwiej i dziewczyna kładzie pokotem zastępy przeciwników. Bez ogródek mówi do zbirów: „Každy, kto stanie między mną a tym kamieniem, zginie”. Przemoc na szczęście nie sprawia jej przyjemności, gdyż wiele

razy stara się uniknąć walki i oszczędza pokonanych wrogów. Czasem jednak swoje miłosierdzie okrasza tekstami, których nie powstydzilby się łotr z filmów o Bondzie. W repertuarze ma na przykład taki: „Od tej chwili każdy twój oddech to dar ode mnie”. Potrafi też być okrutna. Daje się ponieść zemście, gdy wysyłając swojego sobowtóra, by ostatecznie rozprawił się z Natlą, rozkazuje: „Spraw, żeby cierpiała”. Nie można jednak powiedzieć, że posiadaczka słynnego warkocza zupełnie nie potrafi panować nad emocjami, gdyż opiera się pokusie uderzenia Amandy, kiedy ta kpi ze śmierci matki Lary.

TRZECIE PODEJŚCIE

Po rozwiązaniu tajemnicy zniknięcia swojej matki Lara przeszła kolejną metamorfozę. Jej aktualne wcielenie

✦ Już jako dziecko nasza bohaterka uwielbiała tajemnice oraz podróże. Nie bała się też ryzykownych eskapad.



✦ Jacob to jedna z najważniejszych postaci z RotTR. Stąpił po ziemi setki lat... a potem spotkał Larę Croft.

ślepo wierzyć, że wszystko musi mieć związek z nią i później nawet stwierdzenie, że nadchodzący koniec świata to jej sprawka, przyjmuje jako coś oczywistego.

DOBRA SAMARYTANKA

To zapewne właśnie poczucie odpowiedzialności za cały świat sprawia, że Lara próbuje pomóc każdemu, kto jej zdaniem tego potrzebuje. „Przeżyła podwójną traumę utraty, więc pewnie robi wszystko, by jej nie odtworzyć. Dlatego każda śmierć bliskiej osoby byłaby ponowieniem tego, co było takie koszmarne lata temu” - gdyby nasz oswojony psychoterapeuta. Jej działania są szlachetne, ale niekoniecznie rozsądne. Szczególnie w czasie wydarzeń z rebootu z 2013 roku widzimy, że Croft tylko dzięki wyjątkowemu szczęściu nie zginęła, gdyż takie pomysły, jak ratowanie przyjaciółki przez rzucanie się samotnie na bandę uzbrojonych zbirów, to krótka droga do nekrologów. Potem jej gorąca krew nieco krzepnie i dziewczyna częściej działa według planu. Pomaga jej w tym Jonah, gdyż zazwyczaj sprowadza Larę na ziemię, kiedy zdarza się jej za bardzo odlecieć.

✦ Jak na kogoś, kto nie lubi zabijać, Lara Croft sięga po broń wyjątkowo często i niemal nigdy nie waha się jej użyć.

Trzecia Croft od początku sprawia wrażenie upartej i przekonanej do swoich racji, ale nie ma w niej fanatyzmu. Zaczyna na przykład wierzyć w istnienie zjawisk nadprzyrodzonych, chociaż początkowo uważa je za mrzonki. Na pewno ważnym momentem w pokonaniu przez nią drogi od pełnej marzeń uczennicy do wytrawnej poszukiwaczki przygód jest zabicie człowieka. Lara robi to w samoobronie i boleśnie przeżywa swój czyn. Widać to choćby podczas rozmowy z Rothem. Przeprasza także pierwszego jelenia powalonego jej strzałą.

Dziwić może tylko, jak szybko przechodzi metamorfozę od niewinnej dziewczyny, która zabiła po raz pierwszy, do wprawnej zabójczyni bez wahania pociągającej za spust. Niepokoi także to, że relatywnie podchodzi do poszczególnych śmierci. Atakujący ją hordami wrogowie nie mają dla niej żadnego znaczenia, natomiast lamentuje nad stratą jednostek.

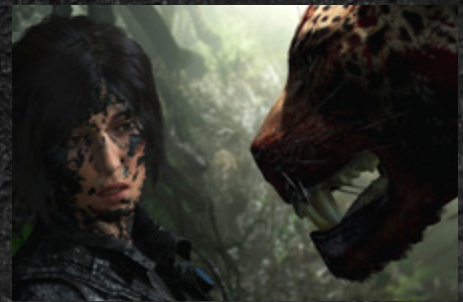


zadebiutowało w 2013 roku. Także w tym wypadku mamy - przynajmniej na razie - trylogię. Tworzą ją: Tomb Raider, Rise of the Tomb Raider i Shadow of the Tomb Raider.

Tym razem trudno jednoznacznie opisać cechy Lary, gdyż bohaterka ewoluuje na przestrzeni gier. Oczywiście jest, że wpływ ma na nią dorastanie bez rodziców. W tej wersji matka ginie w katastrofie samolotu, gdy Lara jest jeszcze małeńka. Kilka lat później dziewczynka zostaje także bez ojca. W dodatku to ona znajduje jego zwłoki, co musiało odbić się na psychice dziecka. Być może dlatego sprawia wrażenie poważniejszej i ma mniejszą skłonność do sarkastycznych docinków, chociaż czasami możemy zobaczyć ją uśmiechniętą.

Rodziców zastępują jej przyjaciele. Jej mentorem jest Conrad Roth,

twardy poszukiwacz przygód. To on każe dziewczynie kierować się przeczciami, co młoda Croft konsekwentnie robi. Potem wiernie towarzyszy jej Jonah poznany na statku Endurance. W czasie przygód pomagają jej też Ocaleni z Syberii czy rebelianci z Paititi. Z jednej strony wokół Lary są więc ludzie, ale z drugiej sprawia ona wrażenie wyalienowanej. Zapewne dlatego, że czuje się odpowiedzialna za wszystkich i wszystko dookoła niej. Wyrzuca sobie choćby katastrofę statku oraz śmierć pilotów, którzy przylecieli, by pomóc rozbitek. Jej demony rosną w siłę wraz ze śmiercią kolejnych członków załogi Endurance. W przekonaniu o winie utwierdza ją jeszcze Reyes, która kilka razy zrzuca na Larę odpowiedzialność za tragiczne wydarzenia. Być może właśnie przez nią Croft zaczyna



NADGORLIWO LARY SPRAWIA, E CHOCIA ZNAJDUJE LEGENDARNE ARTEFAKTY, MUSI JE NISZCZY , BY NIE WPADŁY W NIEPOWOŁANE R CE.

I to też nie wszystkich. Niemal nie zauważa śmierci pilota (kolejnego!), który ginie na początku SotTR. Raz też widać, że ogarnia ją prawdziwa żądza mordu: gdy chce pomścić Jonah, ponieważ jest przekonana, iż przyjaciel nie żyje.

DROGA TOMB RAIDERA

Jak zmienia się Lara, tak przekształceniu ulegają jej motywy. Na poszukiwania Yamatai rusza, by znaleźć przygody i wyrobić sobie nazwisko w świecie archeologii. Potem stara się kontynuować prowadzone przez ojca badania nad nieśmiertelnością. Natomiast jej ostatnie poczynania dyktowane są próbami pokrzyżowania planów tajemniczej organizacji zwanej Trójcą. Lara popełnia jednak błąd w stylu Indiany Jonesa i wyprzedza swoich rywali tylko po to, by ci odebrali jej wyniki badań, osiągając przełom, do którego sami nie byli w stanie doprowadzić. Tak dzieje się na Syberii, a później w Ameryce Południowej. Potrzeba działania i poczucie odpowiedzialności są w niej tak silne, że nie dostrzega, iż bardziej utrudniłaby życie Trójcy, gdyby została w domu przed telewizorem.

■ Lara myśli o rzeczach wielkich. Chce od razu ratować cały świat, chociaż może pomóc ludziom, którzy cierpią obok niej.

Zdaje sobie z tego sprawę dopiero w epilogu do SotTR, gdy mówi: „Myślałam, że przejęcie kontroli nad własnym życiem wymaga niezwykłych czynów. Myślałam, że muszę wszystko naprawiać”. Poskramia też swoją żądzę działania. „Tajemnice świata należy raczej cenić niż rozwiązywać” – zapewnia. Inna sprawa, że do tego wniosku dochodzi dopiero, gdy rzeczywiście doprowadza do apokalipsy. Przy okazji końca świata może pojąć nadludzką moc i sama go ukształtować, na przykład przywracając do życia swoich rodziców. Nie ulega jednak pokusie i pozostawia wszystko tak, jak jest. Chyba uwalnia się też od swoich demonów, więc jeśli to wcielenie Lary powróci, to znów bardzo odmienione.

Uczucia



■ W żadnym Tomb Raiderze nie odważono się zawrzeć wątków romansowych. Coś pewnie miało zaiskrzyć między Larą a Kurtisem Trentem, ale AoD nie doczekał się sequela. Z kolei w reboocie z 2013 roku widzimy, jak bohaterka całuje Aleksa, lecz to raczej podrażnianie umierającego.

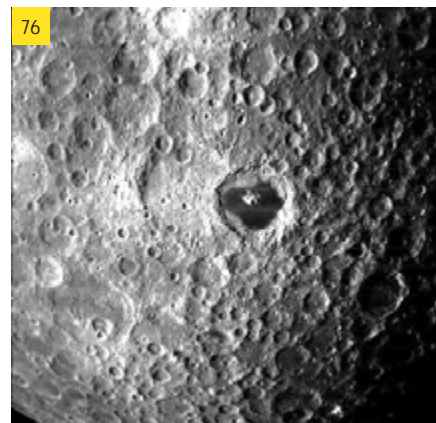
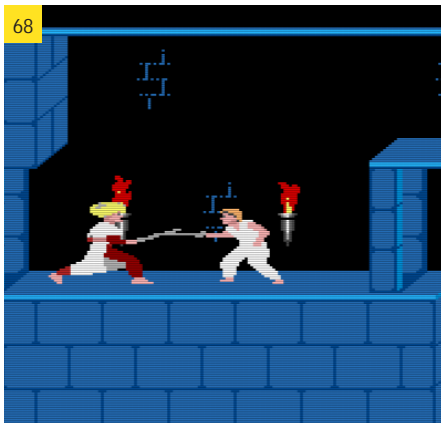
TRZY W JEDNEJ

Jak widzicie podejście do Lary bardzo się zmieniało, a jej ewolucja jest odbiciem tego, jak ewoluowały gry. Pierwsze odsłony serii robiły niesamowite wrażenie dzięki grafice, sposobowi rozgrywki i badaniu tajemniczych miejsc. Wystarczyło więc, by główna bohaterka była ledwie naszkicowana, co przy próbie analizy sprawia, że Lara od Core Design

okazuje się egoistyczna, a nawet podła. W późniejszych częściach starano się nieco popracować także nad jej wnętrzem, ale nie były to rewolucyjne zmiany. Zresztą po wspomnianej misji w Nevadzie trudno było nie patrzeć na Larę z przyzwyczajeniem oka.

Kiedy Croft trafiła pod opiekę Crystal Dynamics, świat gier był już inny, co odbiło się na podróżniczkach. Fabuła nie była już pretekstowa i teraz to wydarzenia pchają bohaterkę do działania, a nie odwrotnie. Różnice widać nie tylko w podejściu do tego, jak Lara obcuje z najbliższym otoczeniem, ale też ogólnie ze światem. W swym pierwszym wcieleniu zachowywała się tak, jakby żadne prawo nie istniało lub przynajmniej nie dotyczyło jej. Tymczasem po pożarze jej rezydencji w Underworld mówi, co robi, gdy już upora się z władzami. Może to subtelna zmiana, ale pokazuje, że panna Croft zeszała na ziemię i przyjęła postać człowieka, w którego istnienie jesteśmy w stanie uwierzyć. Jeszcze dalej idzie ostatni reboot. Tu nie tylko przeżywamy z Larą jej przygody, ale zaglądamy w jej wirtualną duszę, wysłuchując jej obaw czy wątpliwości. Ostatnie Tomb Raidery są opowieścią nie o przygodach, a o przeżywającej je bohaterce.

Co więc stałoby się, gdyby Lara istniała i chcielibyście się z nią zakumplować? Pierwsza wersja ocalałaby was lub traktowała jak podnóżek. I to tylko, jeśli moglibyście się jej do czegoś przydać. Z drugą poszłoby zdecydowanie lepiej, chociaż pewnie uparłaby się, żeby pomóc wam wyremontować dom. Z trzecią byłoby podobnie, chociaż wkurzałoby was, że przy szpachlowaniu wciąż marudzi, że krzywe ściany to jej wina. Jest jednak jeden wyjątek. Jeśli bylibyście pilotem, to niezależnie od tego, którą Larę spotkacie, nie macie przed sobą więcej niż 30 minut życia. ■



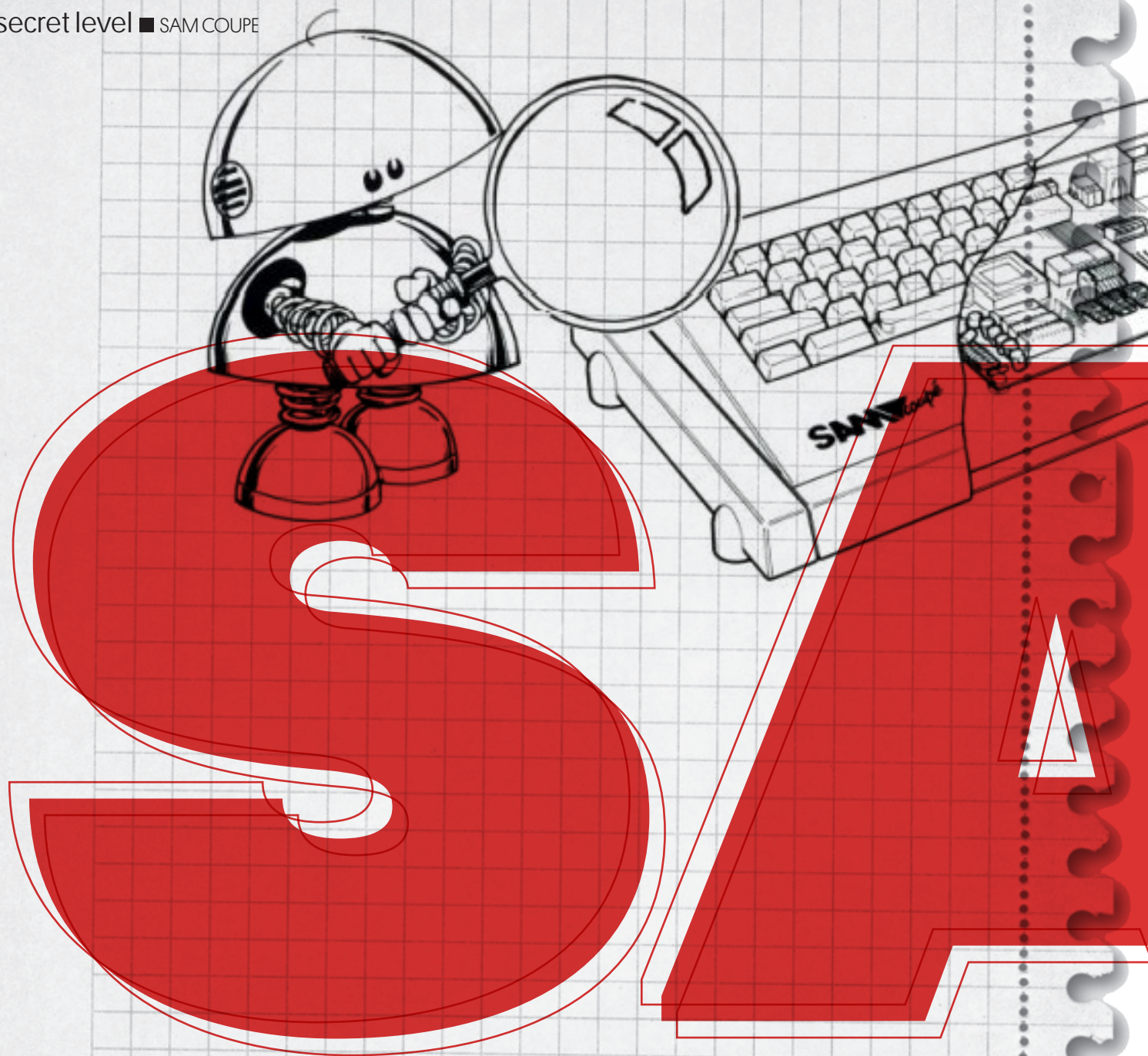
SECRET



LEVEL

„BANDERSNATCH” NARZUCA ODBIORCY ROL KANAPOWEGO DEMIURGA, KTÓRY MA PRZEPROWADZI CHŁOPAKA PRZEZ KOLEJNE FAZY OBCOWANIA Z PEWNYM PROJEKTEM.

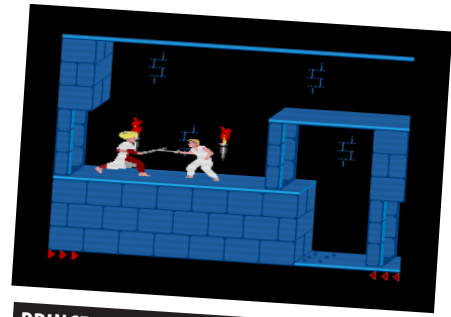
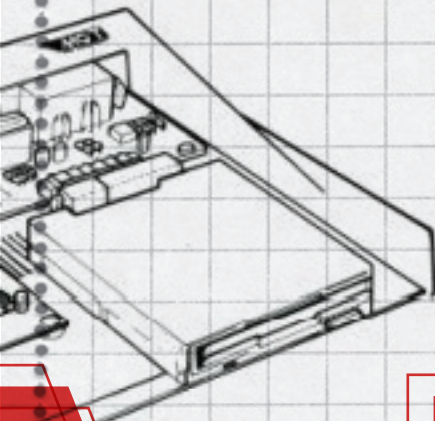




w ród szesnastobitowców

„Do naszych zastosowań – dzieci, szkoła, zabawa, edukacja – wystarczy osiem bitów. Szesnaście bitów to nie dwa razy osiem i te maszyny nie są dwa razy lepsze od ośmiobitowych” – przekonywał Alan Miles, twórca komputera SAM Coupé. Ci, których przekonał, pożalowali.

- ▣ Robocik Sam - maskotka komputera - wprowadzał nowicjuszy w arkana obsługi tej tajemniczej maszyny.



PRINCE OF PERSIA (DOMARK/REVELATION, 1991)

Pierwszy wielki przebój na SAM-a i dowód, że Coupé mogło konkurować nawet z Amigą. Konwersja nie ustępowała jakością tym, którymi cieszyli się właściciele znacznie potężniejszych komputerów. Po latach jej autor Chris White przyznał, że żeby stworzyć grę, robił screenshotsy wersji na PC i piksel po pikselu przenosił na papier milimetrowy, a mechanizmy rozgrywki poznawał, po prostu wielokrotnie przechodząc ją od początku do końca. Efekt wart był jednak jego wysiłku.



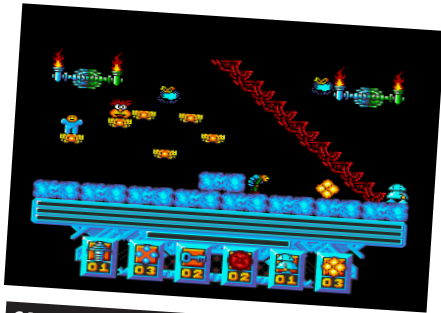
- ▣ SAM Coupé słynął z wielu rozsyłanych pocztą po całej Europie magazynów dyskowych. Jednym z najciekawszych był polski „SAM Paper”.

Koniec lat osiemdziesiątych to zarazem koniec epoki ZX Spectrum. Komputer, który narodził się w 1982 roku, musiał odejść na zasłużoną emeryturę. Na nic rezygnacja z gumowej klawiatury (w modelu z plusem), na nic rozbudowa pamięci RAM do 128 kB (w modelu oznaczonym tą właśnie liczbą), nie pomogło też dołożenie przez Amstrada stacji dysków (w modelu +3). Przyszłość została przekreślona. Nadszedł czas, by ustąpić miejsca na biurku Amidze i pecetowi.

Jednak jesienią 1989 roku brytyjski magazyn Sinclair User poinformował, że na rynku wkrótce pojawi się następca legendarnego komputera wujka Clive'a - SAM Coupé - maszyna ośmiobitowa, która może być konkurencją dla konstrukcji szesnastobitowych. Jego twórcy, Alan Miles i Bruce Gordon, wcześniej pracujący dla Sinclaira i tworzący między innymi interfejsy do poczwicznego „gumiaka”, wierzyli, że mogą odwrócić bieg historii.

Sercem nowego komputera był wprawdzie - jak w pierwowzorze - stareńki procesor Z80, ale SAM oferował znacznie więcej: wbudowaną stację dysków 3,5" (zamiast zawodnego i powolnego magnetofonu kasetowego), 256 kB pamięci RAM (standardowe Spectrum miało jej tylko 48 kB), świetny dźwięk, za który odpowiadał chip Philipsa (gdy muzykalność nie

**TWÓRCY SAM-A COUPÉ WIERZYLI, ŻE MOCNY
OSMIOBITOWIEC MOŻE SKUTECZNIE KONKUROWAĆ
Z AMIGĄ I PEGETEM.**



SAM STRIKES OUT (ENIGMA VARIATIONS, 1991)

Coupé to nie tylko konwersje, ale i udane gry oryginalne. Ta akurat to zmyślna labiryntówka, w której bohaterem jest robocik Sam, oficjalna maskotka komputera. Sam zwiedza kolejne starannie zaprojektowane plansze, skacze po platformach, szuka kluczy, unika przeszkadzajek i zbiera przedmioty, które pozwalają mu dalej skakać i spadać z większych wysokości. A wszystko to z nadzieją, że uda mu się opuścić tę kolorową, choć nieprzyjazną krainę. Szkoda, że robocik Sam nie miał więcej przygód w świecie gier.

należała, delikatnie mówiąc, do atutów spektrusia), a nawet obsługę myszy! Co najważniejsze - SAM potrafił emulować ZX Spectrum, co pozwalało jego użytkownikom korzystać z ogromnej, tworzonej latami bazy gier i programów na ten komputer.

To właśnie miliony sympatyków Spectrum, którym zaczynały doskwierać ograniczenia tych maszyn, ale którzy zarazem nie chcieli porzucać swoich osmiobitowych przyzwyczajeń i wydawać dwa razy więcej na Amigę, miały zapewnić komercyjny sukces SAM-owi. Ten jednak nie przychodził.

Zawiódł niedoświadczony producent (SAM nie trafił do sklepów przed gwiazdką 1989 roku), nie pomogły też kłopoty techniczne (w kilku tysiącach sprzedanych egzemplarzy trzeba było wymieniać wadliwą pamięć ROM), a gwóźdź do trumny Coupé wbili producenci oprogramowania, którzy nie chcieli tworzyć gier i aplikacji na nowego osmiobitowca (sytuacji nie mogły zmienić nieliczne wyjątki, jak bardzo udana konwersja Prince of Persia). Wątpliwym atutem była również emulacja ZX Spectrum, dotycząca - jak się okazało - tylko programów do 48 kB pamięci, z których i tak około 1/4 nie udawało się uruchomić bez oryginalnego ROM. Przed wszystkim jednak na początku lat dziewięćdziesiątych zdecydowana większość użytkowników odłożyła na bok

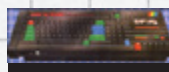
sentymeny, a pocziwe atarynki, komodorki i spektrusie trafiły do piwnic. „Cały cywilizowany świat od dawna umie liczyć do szesnastu” - tłumaczył polskim fanom ośmiu bitów magazyn Top Secret, zapowiadając, że i nas czeka rychłe pożegnanie z osmiobitowcami.

■ SAM Coupé - choć zapewne to niewielka satysfakcja dla jego twórców - przeżywa dziś drugą młodość jako ciekawostka na imprezach retro.

PO CO POLAKOM SZESNAŚCIE BITÓW?

Jednak wiosną 1991 roku Alan Miles odwiedził Warszawę i nawiązał współpracę z firmą UNICOMP, która została dystrybutorem SAM-a na Polskę. Mogło się udać, ponieważ w Polsce, podobnie jak w innych krajach Europy Wschodniej, gdzie również swoje dzieło promował Miles, Coupé nie musiało obawiać się konkurencji ze strony szesnastobitowców. Gdy kilka miesięcy wcześniej Top Secret zapytał czytelników o posiadany komputer, okazało się, że blisko połowa z nich wciąż korzysta z Atari XL/XE, 1/4 z C64, a 11 procent z ZX Spectrum. Tylko 6 procent ankietowanych pochwalilo się, że ma Amigę. Tymczasem Miles przekonywał na łamach Bajtka, że szesnastobitowiec wcale nie jest im potrzebny: „Do naszych zastosowań - dzieci, szkoła, zabawa, edukacja - wystarczy osiem bitów. Media po prostu mówią ludziom, że szesnastobitowiec jest lepsze. Szesnaście bitów to nie dwa razy osiem i te maszyny nie są dwa razy lepsze od osmiobitowych” - tłumaczył.

LOKI



Idea „SuperSpectrum” jest starsza niż SAM Coupé. Jeszcze w połowie lat osiemdziesiątych Sinclair Research podjął próbę skonstruowania komputera pod nazwą kodową Loki, który - bazując na pocziwej spectrumnie - miał pokonać debiutującą właśnie Amigę w walce o serca graczy. Po przejęciu Sinclaira przez Amstrada projekt został skasowany, ale legenda pozostała.

Pozytywna była również recenzja SAM-a, jaka wkrótce ukazała się w „Bajtku”. Komputer trafił nawet na okładkę magazynu, a recenzent chwalił między innymi: „grafikę i dźwięk porównywalne z Amigą”, wbudowaną stację dysków, dobry interpreter języka BASIC, możliwość pracy w 80-kolumnowym trybie tekstowym, dużą ilość pamięci RAM, zgodność programową z ZX Spectrum (ani słowa o konieczności samodzielnego zdobycia ROM-u) oraz łatwość rozbudowy urządzenia. W następnych numerach Bajtka można było natomiast przeczytać o dodatkowych modułach do SAM-a takich jak interfejs komunikacyjny czy rozszerzenia pamięci. Sugerowało to, że sprzęt jest perspektywiczny, wciąż rozwijany i wart zakupu. SAM kosztował wówczas 3,5 miliona złotych. To dwa razy drożej niż nowe Commodore 64 z magnetofonem, ale wciąż o 1,5 miliona taniej niż Amiga 500.

ZRÓB TO SAM

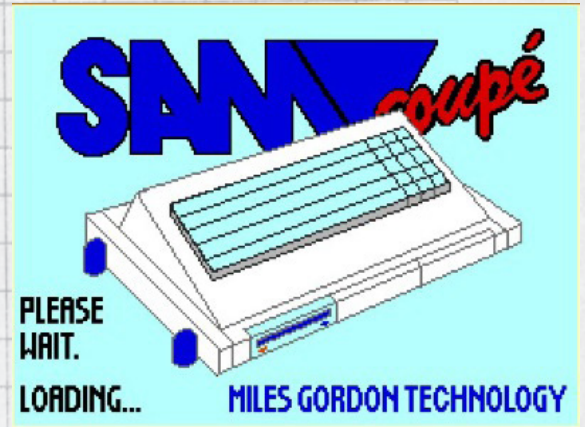
W Polsce na promowanego w Bajtku SAM-a zdecydowało się kilkaset osób, na całym świecie – kilkanaście tysięcy. Wkrótce stanęli oni przed problemem braku oprogramowania. Wprawdzie wiele firm – w tym rynkowi potentaci tacy jak U.S. Gold, Ocean, MicroProse czy Codemasters – zapowiedziało, że swoje nowe tytuły będzie wydawać w wersjach także na Coupé, ale na zapowiedziach się skończyło.

W POLSCE SAM NIE MUSIAŁ KONKUROWAĆ Z AMIGĄ.
JEGO BEZPOŚREDNIMI RYWAŁAMI MIAŁY BYĆ
ATARI 65XE I COMMODORE 64.



MANIC MINER (REVELATION, 1992)

Użytkownicy SAM-a mogli oczywiście uruchomić na emulatorze spectrumowy oryginał, ale nowa wersja kultowego hitu Matthew Smitha kusila nie tylko ulepszoną grafiką, lecz także aż 40 premierowymi, intrygującymi poziomami do przejścia. Dla wielbicieli górnika Willy'go – rzecz obowiązkowa.



✚ Twórcy SAM-a, czyniąc zadość ośmiobitowym nawykowi, zrezygnowali z implementacji nowoczesnego systemu operacyjnego. Po uruchomieniu komputera pojawiał się po prostu BASIC.

Brakowało również programów użytkowych: próżno było szukać w ofercie programów na SAM-a porządnego arkusza kalkulacyjnego czy edytora tekstów.

W tej sytuacji sprawy w swoje ręce wzięła niewielka, ale aktywna społeczność użytkowników nowego komputera. SAM szybko dorobił się paru dobrych konwersji i kilku udanych produkcji oryginalnych (patrz ramki), a także zaskakująco wielu magazynów dyskowych, które przesyłane tradycyjną pocztą na dyskietkach wędrowały po całej Europie, integrując posiadaczy i pozwalając na wymianę informacji oraz programów.

Jednym z aktywniejszych krajowych użytkowników Coupé był Michał Szafranski, współpracownik Bajtka, któremu redakcja w 1991 roku sprezentowała ten komputer. Szafranski rozpoczął wówczas wydawanie magazynu dyskowego SAM Paper. Regularnie co miesiąc (z przerwą na egzamin maturalny redaktora naczelnego) publikował najświeższe, pochodzące wprost z Wielkiej Brytanii informacje, recenzje nowości wydawniczych, a także demonstracyjne wersje gier i użytków, które pozyskiwał, korespondując z posiadaczami Coupé w całej Europie.

NAZWA



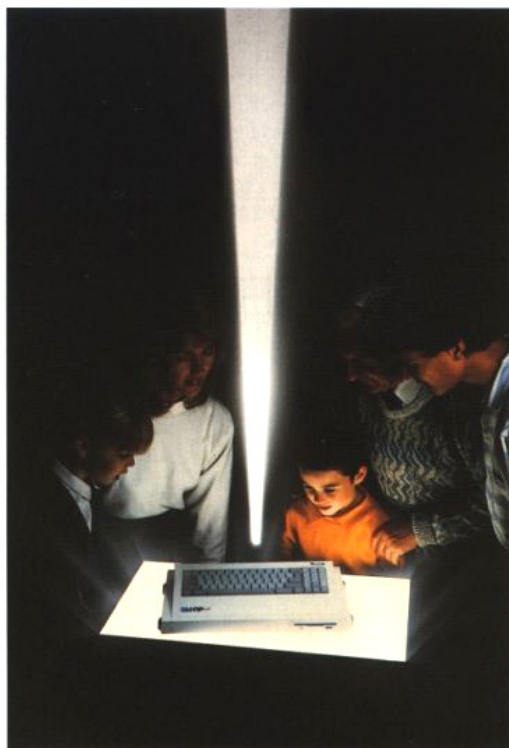
Skąd wzięła się nazwa komputera?

Jej twórcy podawali, że SAM to akronim od „Some Amazing Micro” lub „Spectrum Advanced Machine”, a Coupé wzięło się od tego, że ktoś spojrzal na maszynę z boku. Jej nietypowy design sprawiał, że faktycznie przypominała tył samochodu tego typu.

➤ Dla tych, którzy uwierzyli materiałom promocyjnym, hasło reklamowe SAM-a mogło brzmieć szczególnie gorzko...

SAM żyje

Ostatni ośmiobitowiec cieszy się aktywnym „życiem po życiu”, a nowe gry i dema na SAM-a powstają do dziś. Warto odwiedzić stronę www.worldofsam.org, zawierającą niemal kompletne archiwum programów na ten komputer.



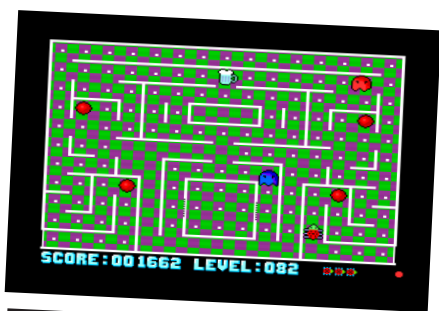
SAM people have all the luck!

Autor nagrywał i wysyłał pocztą ponad 300 dyskietek ze swoim magazynem miesięcznie, a część nakładu trafiała także do czeskich użytkowników Coupé. Był to pierwszy komercyjny sukces tego popularnego dziś blogera finansowego.

Zachęceni recenzją w Bajtku, SAM-y kupili również członkowie toruńsko-bydgoskiej grupy demoscenowej ESI, znanej wśród użytkowników ZX Spectrum.

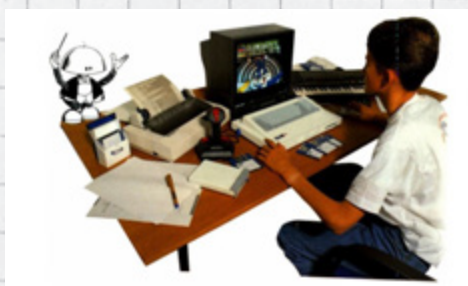
Świeżo upieczeni właściciele Coupé szybko zorientowali się, że był to nabytek chybiony, ale nie mogli pozwolić sobie na kolejne komputery, więc chcąc nie chcąc zaczęli wykorzystywać swoje SAM-y twórczo. Błyskawicznie napisali udany program muzyczny E-Tracker (rzecz charakterystyczna dla SAM-a: potrafiący tak pięknie grać komputer nie miał wcześniej żadnego narzędzia do komponowania muzyki), który sprzedali w Wielkiej Brytanii wydawcy najpopularniejszego magazynu dyskowego dla posiadaczy Coupé (FRED).

Oczywiście FRED Publishing nie mogło pozwolić sobie na sprzedaż sklepową, a właściciel firmy miał po prostu wydrukowane wkładki do pudełek i naklejki na dyskietki. Same programy natomiast nagrywał w miarę spływających zamówień i wysyłał pocztą. Ale płacił honorarium autorom (i to w pożądanych funtach szterlingach), więc zachęceni tym sukcesem Polacy, wykorzystując demoscenowe doświadczenie, stworzyli szereg gier takich jak The Bulgulators (klon Pac-Mana), Craft (przeróbka Pipemania), Snakemania (rozbudowana wersja zabawy w „węża”, którą kilka lat później spopularyzują telefony Nokia) czy Ice Chicken (klon Pengo).



THE BULGULATORS (FRED PUBLISHING, 1992)

Polak potrafi! Dzieło ESI początkowo nazywało się Mr. Pac, ale obawa wydawcy o rezultaty potencjalnego procesu z Namco skłoniła autorów do zmiany głównego bohatera na... biedronkę. Duszki i układ planszy pozostały jednak dziwnie znajome, natomiast są na szczęście nowe atrakcje takie jak niewidzialne ściany czy drzwi blokujące drogę Pac-Mana... tfu!... biedronki. Ponieważ autorów i wydawców tworzących gry na SAM-a nie było stać na oficjalne licencje, tego typu „inspirowane” przeróbki hitów były w świecie Coupé częstym zjawiskiem.



UŻYTKOWNICY SAM-A, NIE MAJĄC PROGRAMÓW I GIER NA SWÓJ KOMPUTER, MUSIELI STWORZYĆ JE SAMODZIELNIE.

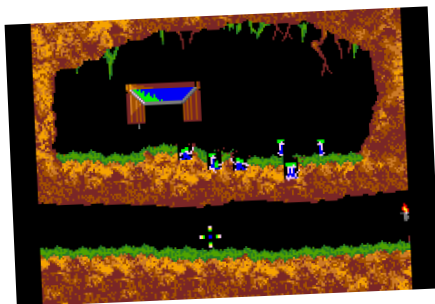
SZYBKA ŚMIERĆ SAM-A POKAZAŁA, ŻE NIE MA POWROTU DO ERY OŚMIU BITÓW. ALE WŁAŚNIE DZIĘKI TEMU, ŻE NIE ODNIÓSŁ SUKCESU, DZIŚ TEN KOMPUTER JEST TAKĄ KOLEKCJO- NERSKĄ RZADKOŚCIĄ.

Wszystkie je wydawał twórca magazynu FRED, a w głodnej nowych tytułów społeczności SAM-a logo ESI stało się synonimem jakości. Choć członkowie grupy oraz Szafrąński jako jedyni w Polsce mogli być zadowoleni z posiadania Coupé, ich popularność była jednak niszowa i krótkotrwała.

GAME OVER

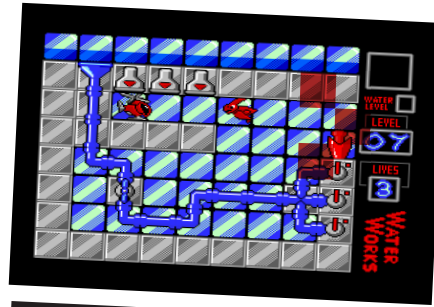
Użytkowników SAMA-a było zbyt mało, by traktować tworzenie programów na ten komputer jako coś więcej niż ekscentryczne hobby (potwierdziły to rozczarowujące dla właściciela FRED Publishing wyniki sprzedaży bardzo starannie przygotowanej konwersji kultowych Lemmingów). Od początku wąty, komercyjny rynek oprogramowania dla Coupé szybko się skończył, a kto tylko mógł, przesiadał się na nowocześniejsze platformy. Również w Polsce. W 1992 roku poddali się również twórcy komputera, a firma Milesa i Gordona ogłosiła bankructwo.

❖ Latem 1991 roku SAM Coupé trafił na okładkę Bajtka – ostatniego polskiego magazynu komputerowego, który wciąż promował ośmiobitowe.



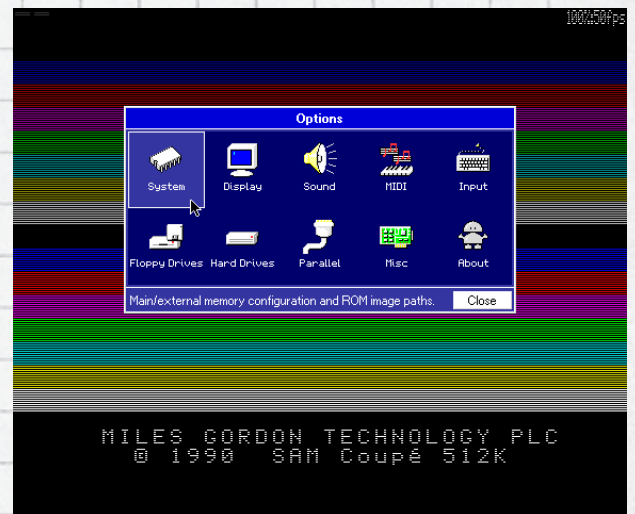
LEMMING (FRED PUBLISHING, 1993)

Chris White stworzył też znakomitą konwersję Lemingów, choć tu miał już łatwiej – nie musiał grafiki gry przerysowywać ręcznie, tylko przeniósł ją prosto z wersji na Atari ST. Słaba sprzedaż takiego hitu była jednak dla wydawcy wymownym sygnałem, że czas kończyć przygodę z SAM-em. Wkrótce zakończyła ją większość użytkowników tego komputera.



WATERWORKS (FRED PUBLISHING, 1993)

Zaskakującą popularnością wśród autorów gier na SAM-a cieszyły się logiczne łamigłówki (z tych najlepiej wspomnianych warto wymienić jeszcze Hexagonię), co zresztą było powodem do śmieszkowania ze strony fanów ZX Spectrum. Waterworks to jednak nie temat do żartów, a Pipe Mania na sterydach, gdzie woda leje się szeroką strugą, a jej kontrolowanie wymaga bardzo szybkiego myślenia i przewidywania tego, co na planszy wydarzy się za chwilę. No i są też zli oby, którym można sprawić przykrą kąpiel.



W tym samym czasie polski UNI-COMP zaprzestał sprzedaży Coupé i akcesoriów, a z Bajtka zniknęły jakiegokolwiek informacje o tym modelu. Tylko w dziale „Kupię - sprzedam - zamienię” wciąż pojawiały się ogłoszenia osób, które chciały pozbyć się niedawno zakupionych SAM-ów. Powrót do złotych czasów ZX Spectrum okazał się niemożliwy. Miłośnicy komputerów spod znaku Atari i Commodore cieszyli się swoimi ośmi- i szesnastobitowymi maszynami niewiele dłużej. Wkrótce wszyscy kupili pecety. ■

❖ Najprostszy sposób, by SAM-em poznać bohatera tego tekstu, to darmowy emulator SimCoupe.

PLATOON w Big Boxie

■ Marcin Kiendra

Big Boxy zawsze kojarzyły mi się z epoką 16-bitowców. Oryginalne wydania gier, głównie symulatorów, strategii czy przygodówek, oferowały bogatą zawartość z grubymi instrukcjami, mapami poziomów, rozpiskami klawiszy sterujących i kolorowymi broszurami reklamującymi inne produkcje.

A poczciwie: ZX Spectrum lub Commodore? No cóż, ten segment rynku został zdominowany przez proste kasetowe edycje zawierające plastikowe pudełko, kolorową okładkę ze skąpą instrukcją wydrukowaną na wewnętrznej stronie oraz oczywiście taśmę z programem. Na szczęście zdarzali się tacy wydawcy jak brytyjski Ocean, którzy wypuszczali na rynek 8-bitowe gry w godnej oprawie, a chyba najlepszym tego przykładem jest Platoon na gumiaka bazujący na kinowym przeboju Olivera Stone'a.

Na froncie pudełka widnieje klimatyczna grafika, będąca odpowiednikiem filmowego plakatu z charakterystycznym tytułem „Platoon”, w którym litery „O” zastąpiono nieśmiertelnikami. Za to dość zaskakujący jest tył opakowania, gdzie zwyczajowo umieszczano kilka zdań opisujących grę, a także pisane odpowiednio dużą czcionką



pozytywne oceny wystawione w czasopiśmie. Tymczasem tutaj nie znajdziemy niczego z powyższych. Wydawca wrzucił za to aż 12 screenów złapanych na różnych komputerach. Uznał, że kolorowe obrazki lepiej sprzedadzą produkt. Coś w tym jest. Patrząc na nie, od razu chciałoby się chwycić za joystick i wskoczyć w sam środek akcji.

Najważniejsze kryje się oczywiście wewnątrz pudełka. Na samym wierzchu czeka dość cienka instrukcja, która nie robi specjalnego wrażenia. Szczególnie jeśli miało się do czynienia z przepastnymi księgami dołączanymi np. do amigowych oryginałów.

➤ Oryginał na ZX Spectrum. Święty Graal dla polskich graczy epoki lat osiemdziesiątych.

➤ Z taką instrukcją nie zginiesz na polu walki. Nie znajdziesz jej też w Top Secrecie ani Secret Service!

Na szczęście te 14 stron dobrze spożytkowano, umieszczając przewodnik po wszystkich etapach i garść podpowiedzi do gry. Pod instrukcją kryje się słusznych rozmiarów plakat. Podobnie jak okładka jest odpowiednikiem filmowego postera. Myślę, że wygląda na tyle dobrze, by w swoim czasie zawisnąć na ścianie w pokoju typowego nastolatka obok plakatów ze sportowymi samochodami i zespołami muzycznymi.

Kolejny skarb tego wydania to duża fotografia przedstawiająca aktorów uchwyconą na planie filmowym „Platonu”, gdzie kilku facetów w żołnierskich mundurach uzbrojonych w karabiny maszynowe zdaje się mówić: „Pozdrowienia z prawdziwego piekła na Ziemi!”. Jakby dobroci było mało, jest jeszcze kasetka ze ścieżką dźwiękową zawierająca tytułowy utwór „Track of My Tears”. Leżący na dnie nośnik z grą (taśma lub dysk zależnie od wersji) to już czysta formalność.

Platoon od Oceanu robi nawet obecnie niesamowite wrażenie. Nie dość, że sama gra trzyma się dobrze jak na 8-bitowe standardy, to jeszcze oryginalne wydanie może być powodem do dumy każdego zbieracza retro. ■





THE GAME IS NOT OVER!

PIXELHEAVENFEST.COM

PIXEL HEAVEN 2019

GAMES FESTIVAL & MORE

17-19 / 05 / 2019

STARA ZAJEZDZIA AUTOBUSOWA MZA
UL. WŁÓSCIAŃSKA 52, WARSZAWA

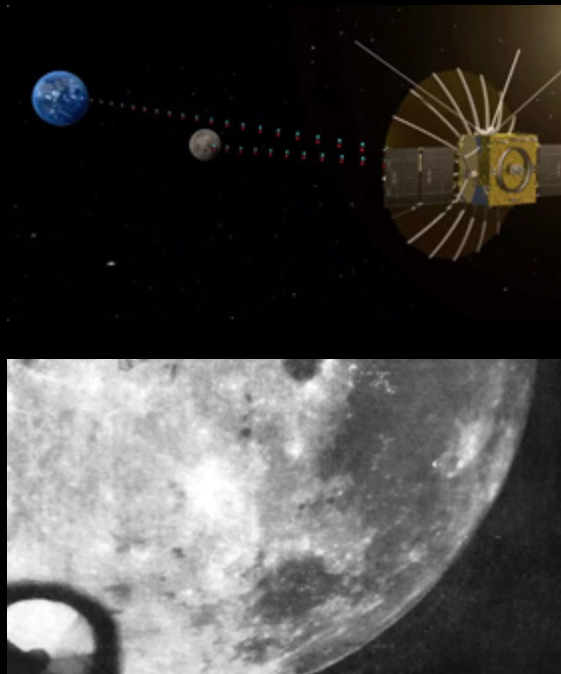
IMPREZA TOWARZYSZĄCA

16 / 05 / 2019
CENTRUM KREATYWNOŚCI
TARGOWA 56, WARSZAWA
PIXEL-CONNECT.COM

PIXEL
CONNECT
2019



✚ Rok 1959. Sonda Luna 3 wykonała pierwsze w historii zdjęcia niewidocznej strony Księżyca.



✚ Satelita przekaźnikowy Queqiao orbituje w płaszczyźnie prostopadłej do osi Ziemia-Księżyc.



✚ Rok 1965. Sonda Zond 3 powtarza zdjęcia niewidocznej strony w wyższej rozdzielczości.



✚ Rok 1967, charakterystyczny krater Ciołkowskiego, ciemny plasek „morza” z jasną „wyspą” wzniesienia pośrodku, w obiektywie sondy Lunar Orbiter 3. Pięć misji Lunar Orbiter wykonało jeszcze lepszej jakości zdjęcia powierzchni Księżyca, w tym jego niewidocznej strony.

PIERWSZYM KOSMICZNYM TURYSTĄ, KTÓRY OBEJRZY Z ORBITY NIEWIDOCZNĄ STRONĘ KSIĘŻYCA, PRAWDOPODOBNIEM DZIE SIĘ STANIE JAPONSKI MILIARDER YUSAKU MAEZAWA. JEŚLI WSZYSTKO PÓJDZIE ZGODNIE Z PLANEM, WYCIECZKA WOKÓŁ KSIĘŻYCA NA RAKIETACH SPACEX BFR ODBĘDZIE SIĘ W 2023 ROKU.



✚ Rok 2007. Misja SELENE, potocznie określana przydomkiem Kaguya, wykonuje spektakularne zdjęcia, niektóre z odległości zaledwie kilkudziesięciu kilometrów od powierzchni. Na tym zdjęciu podziwiamy piękny widok na krater Antoniadi, znajdujący się na niewidocznej stronie Księżyca.



✚ Rok 2009, sonda Lunar Reconnaissance Orbiter (LRO) pracownicy strzela fotki bardzo wysokiej rozdzielczości, które mają posłużyć do stworzenia najdokładniejszej mapy Księżyca. Tu widok na stosunkowo młody krater Giordano Bruno, który przypuszczalnie powstał w 1178 roku.

Niewidoczna strona Księżyca

W drugim dniu bieżącego roku świat obiegła wieść o historycznym pierwszym lądowaniu łazika na odległej stronie Księżyca. Przyzwyczailiśmy się, że takie newsy dotyczą USA czy Rosji, rzadziej Japonii i Europy. Historyczny jest tutaj nawet nie techniczny wyczyn, tylko fakt, że na pozycję kosmicznych pionierów wysforowały się Chiny.

■ User Jama

Kiedy patrzymy na nocne niebo, Księżyc zawsze jest zwrócony do nas tą samą stroną. Podobne zjawisko występuje w przypadku innych księżyców krążących wokół planet w Układzie Słonecznym.

Księżyc jest na tyle dużym obiektem, że grawitacja ziemską oddziałująca na jego bliższą stronę jest większa niż na jego dalszą stronę. Skutkiem jest to, że środek ciężkości Księżyca jest położony nieco bliżej Ziemi niż jego środek masy. Kluczowa jest też stosunkowo niewielka odległość Księżyca od Ziemi. Wszystkie parametry są tak pięknie dobrane, że planety wymusiły grawitacyjnie rotację synchroniczną swoich księżyców, ale Słońce nie zdołało wymusić synchronicznej rotacji planet i nie zrobi tego w najbliższej przyszłości. Gdyby do tego doszło, część Ziemi byłaby permanentnie ciemna i zimna. Inaczej jest w przypadku Księżyca, którego niewidoczna strona otrzymuje tyle samo światła słonecznego, co widoczna, tylko w przeciwfazie. Dzięki temu, że odległa strona Księżyca nie jest cały czas ciemna. Można ją było wygodnie sfotografować z orbity.

Pierwsze zdjęcia niewidocznej strony Księżyca wykonała radziecka misja Luna 3 w roku 1959. Ujęcia są w niskiej rozdzielczości i niezbyt wyraźne, ale mimo to widać, że dwie twarze

Księżyca mocno różnią się od siebie, a na odległej stronie mniej jest ciemnych obszarów zwanych morzami. Fotografie w wyższej rozdzielczości zostały zrobione przez radziecką misję Zond 3 w roku 1965. Na tych ujęciach widać już dość dokładnie rozliczne krater i nieliczne morza. Wkrótce potem w latach 1966-1967 Amerykanie wysyłają pięć misji programu Lunar Orbiter, które obfotografowały w wysokiej rozdzielczości praktycznie całą powierzchnię Księżyca, w tym jego stronę niewidoczną z Ziemi. Współczesne fotografie z orbity wykonali Japończycy orbiterem Kaguya w latach 2007-2009, a także Amerykanie w ramach misji Lunar Reconnaissance Orbiter, która wystartowała w roku 2009 i pozostaje na orbicie Księżyca do dzisiaj.

Prawdopodobnie ta dostępność szczegółowego materiału fotograficznego sprawiła, że do 2019 roku nikt się nie kwapił, żeby zejść na powierzchnię niewidocznej strony Księżyca. Jest to zresztą trudniejsze niż po widocznej stronie, ponieważ Księżyc blokuje komunikację radiową lądownika czy łazika z Ziemią. Potrzebny jest satelita przekaźnikowy i takiego pośrednika o nazwie Queqiao (Most Srok) Chińczycy umieścili 65 tysięcy kilometrów za Księżycem już w połowie zeszłego roku. Queqiao orbituje wokół punktu L2, czyli jednego z punktów równowagi grawitacyjnej Lagrange'a układu Księżyc-Ziemia. Koncepcja takiego umieszczenia przekaźnika została wymyślona przez inżyniera NASA Roberta Farquhara ponad 40 lat wcześniej, ale to Queqiao jest pierwszą praktyczną realizacją tego pomysłu. Orbita wokół L2 zapewnia stałą iluminację światłem słonecznym, czyli zasilanie ogniw fotowoltaicznych. Zapewnia też ciągłą widoczność i kontakt z Ziemią, przy czym wystarcza mały wydatek energii na utrzymanie orbity.

Lądownik Chang'e 4 (Bogini Księżyca) oraz łazik Yutu 2 (Jadeitowy królik) to podrasowane wersje sprzętów, które wzięły udział w pierwszym chińskim lądowaniu na widocznej stronie Księżyca w 2013 roku. Z ciekawostek tym razem na pokładzie lądownika znajduje się mikroekosystem.



■ Rok 2019. Lądownik Chang'e 4 wykonuje fotkę łazika Yutu 2 tuż po zjeździe z rampy na powierzchnię niewidocznej strony Księżyca. Widoki są może mniej ekscytujące niż te wykonane z wysokości, niemniej to historyczne pierwsze tego rodzaju ujęcie.

To zamknięty i stabilizowany termicznie cylinder o długości 18 cm i średnicy 16 cm, w którym znajdują się nasiona ziemniaka i rzeżuchy oraz jaja jedwabników. Kiedy wyklują się jedwabniki, zaczną produkować dwutlenek węgla. Z kolei kiedy zaczną kiełkować nasiona, w procesie fotosyntezy wykorzystają dwutlenek węgla i wyprodukują tlen.

Kolejne chińskie misje, czyli Chang'e 5 planowana na koniec 2019 roku oraz Chang'e 6 planowana na 2020 roku będą miały za zadanie przywiezienie na Ziemię 2 kg księżycowego regolitu z głębokości do 2 metrów. Być może podobnie jak w poprzednich dwóch misjach jedna będzie na widocznej, a druga na niewidocznej stronie Księżyca. Nowe misje mają wykorzystywać aż cztery moduły. Dwa wylądują na Księżycu. Pierwszy z nich wykona wiercenie, pozyskanie próbek, które dostarczy na drugi moduł. Drugi moduł wyniesie próbki na orbitę Księżyca i podłączy się do trzeciego modułu. Ten z kolei dostarczy próbki do czwartego modułu, również będącego na orbicie, który przetransportuje je na Ziemię. Dla porównania ostatnim tego typu przedsięwzięciem była radziecka misja Luna 24 z 1976 roku, kiedy z podobnej głębokości pozyskano próbkę 170 gramów. ■





FILM

SPIDER-MAN UNIWERSUM

Zanim na ekrany wejdzie kolejny aktorski film z udziałem Człowieka Pająka, studio Sony uraczyło widzów animacją. Wilson Fisk aka Kingpin, realizując samolubny plan, doprowadza do wypadku w laboratorium, w wyniku czego zacierają się granice pomiędzy wymiarami i do „naszego” świata ściągnięte zostają wersje Spider-Manów z różnych rzeczywistości. Brzmi banalnie? Fakt, fabularny szkielet to nic specjalnego, ale liczy się to, jak został on obudowany. A tu już film błyszczy – na ekranie pojawiają się Miles Morales, Spider-Man z brzuszkiem i kryzysem pewności siebie, Spider-Man Noir z głosem Nicolasa Cage'a (!), kreskówkowy Spider-Ham czy też Spider-Gwen ze świata, gdzie Peter Parker zginął, a porządku broni młoda pani Stacy. Cały ten z pozoru chaotyczny miszmasz układa się w spójną całość, na dodatek tryskającą świetnym humorem oraz wypełnioną

toną smaczków i odniesień, których nie sposób wyłapać w całości przy pierwszym seansie. Największą zaletą tego filmu jest niesamowity, niepodrabialny styl graficzny. Na początku animacja mi się nie podobała, ale już po paru minutach zbierałem szczękę z podłogi: feeria barw, wykorzystanie zabiegów charakterystycznych dla komiksu (dymki czy widoczne onomatopeje), czy wreszcie paleta pomysłów rozwiązań – wszystko to sprawiło, że „Spider-Man Uniwersum” już otrzymał Złotego Globa, ale ma też dużą szansę na Oscara za najlepszą animację. Dodajmy znakomity hip-hopowy soundtrack, kilka wzruszających momentów i parę mądrych słów o idei bohaterstwa i istocie bycia Spider-Manem, jedną z najpopularniejszych postaci popkultury, no i mamy gotowy przepis na hit. Nie można przegapić, niezależnie od wieku i stopnia obeznania z uniwersum Marvela. (PP)

PLANSZÓWKA

RYZYKOWNY ROOT



Root jest nieprzeciętny pod więcej niż jednym względem.

To ślicznie wydana gra, w której walczyliśmy o kontrolę nad mapą, każdy na swoich zasadach. Cztery frakcje bijące się o władzę nad lasem poruszają się po tej samej mapie, ale podczas gdy ptaki biją się o kontrolę kolejnych obszarów z kotami, futrzaci rewolucyjniści szykują się do powstania, a cwany szop wagabunda kombinuje, jak najlepiej zyskać, wspierając na zmianę wszystkich na mapie. Root brzmi skomplikowanie. Przed grą trzeba wytłumaczyć zasady każdej frakcji, zaznaczając, kto i jak może rozmieszczać budynki, komu wolno zbierać surowce i jak rozwija się przyzajona pod skórą lasu rewolucja, ale potem każdy dostaje swoją pulę żetonów i figurek i wszystko okazuje się banalnie wręcz proste. Po pierwszych turach raczkowania gracze zaczynają bardzo szybko wykonywać swoje akcje i las nabiera życia.

Na pochwały zasługuje przede wszystkim to, jak zbalansowane zostały wszystkie walczące frakcje. Choć jedna z nich może wypływać na stół duże ilości wojsk, jedna funkcjonuje według budowanego przez gracza algorytmu, kolejna cichaczem gromadzi zasoby, by po kilku turach „wybuchnąć” swoimi skromnymi wojskami gdzieś na planszy, a ostatnia robi, co może, by nie walczyć (przynajmniej nie swoimi zasobami...), a szczegółowe mechaniki tylko zwiększają różnorodność tych stron, trudno odnieść wrażenie, że ktoś jest tu bazowo silniejszy.

Root jest pod pewnymi względami przeciwnością recenzowanego jakiś czas temu Feudum. Zbiera dużo różnorodnych mechanik w jedną, spójną całość, sprawiając, że wszystko pięknie się zazębia. Dzięki temu może jako planszówka spełniać różne potrzeby. Z jednej strony fani kontroli nad planszą znajdą tu sporo do roboty, ale jeśli ktoś nie lubi zakopywać się w ekonomiczno-militarnych mechanizmach, może po prostu wybrać inną postać, nie przejmując się uciążliwymi elementami, zamiast tego zbierając wyposażenie dla wagabundy.

Jeśli idzie o stronę wizualną, nie będzie chyba przesadą stwierdzenie, że jest to jedna z najładniejszych gier wydanych w ubiegłym roku.

Wszystko, od głównej planszy, przez postacie, ilustracje na kartach czy plansze poszczególnych graczy prezentuje się pięknie, świadcząc o dużej staranności autorów.

Root jest jedną z tych gier, których relatywnie łatwo się nauczyć (choć instrukcja potrafi przestraszyć), ale trudno opanować w stu procentach, a każda partia potrafi być zupełnie inna. Przesuwanie ślicznie wykonanych figurek ze zwierzakami to naprawdę świetna zabawa. (AC)

SHOW

TELEWIZJA

FANTASY HIGH



College Humor znane jest przede wszystkim z różnej jakości gagów i żartów serwowanych widzom od 20 lat. Ich poczucie humoru można lubić lub nie, jednak produkcje, takie jak komediowo-edukacyjne „Adam Ruins Everything” czy „Fantasy High”, warto sprawdzić chociażby ze względu na jakość wykonania. Drugi z tytułów jest odpowiedzią College Humor na serie RPG takie jak Critical Role i świetnie pokazuje, jak bardzo inaczej można zrealizować granie w „papierowe” RPG na YouTube.

Wykonane na zamówienie makiety i figurki (plus „studio” będące zmieniającą kolory kopułą, w której siedzą gracze) to tylko część atrakcyjności „Fantasy High”. Resztę stanowią bardzo charyzmatyczni gracze z ekipy College Humor i mistrz gry, Brennan, który płynnie żongluje kośćmi i akcentami różnych postaci. (AC)



FILM

ALITA: BATTLE ANGEL

W lutym premierę będzie miała „Alita: Battle Angel”, wyczekiwany od wielu lat projekt Jamesa Camerona. Ekranizacja wydanej również w Polsce cyberpunkowej mangi (oryginalny tytuł „Gunnm”) Yukito Kishiro już w trailerach robiła wrażenie efektami specjalnymi, wiernym oddaniem estetyki komiksów – i wzbudzającymi niepokój wielkimi oczami głównej bohaterki. Ale to niejedyna kinowa adaptacja mangi. Również w lutym we Francji na ekrany wchodzi „Nicky Larson”, czyli adaptacja kultowego „City Huntera”. Kiedyś w tę rolę wcielił się już Jackie Chan. Postać detektywa-żigolaka pasuje idealnie zarówno do japońskiego komiksów, jak i francuskiej komedii sensacyjnej. Liczę, że trafi również na polskie ekrany. (MRW)



KARCIANKA

MUNCHKIN WARHAMMER 40 000

Imperium Munchkina rośnie w siłę.

Popularna karcianka stworzona jako parodia klasycznych RPG w ciągu lat doczekała się ponad 20 wersji, w tym rozgrywających się w świecie mitów Lovcrofta, Indian, Ricka i Morty'ego czy bohaterów Marvela. W marcu do sklepów trafi zaś kolejna odsłona, tym razem w krzywym zwierciadle przedstawiająca uniwersum Warhammera 40K. Na polską edycję nie trzeba będzie długo czekać, gdyż wydawnictwo Black Monk jej premierę przewidziało na maj.

Nowy Munchkin zawierać będzie 168 kart, które powstawały w konsultacji z firmą Games Workshop, czyli twórcami Warhammera. Gracze będą więc mogli między innymi wstąpić w szeregi Ultramarines, wcielić się w potężnego orka lub krwiożerczego tyranida. Oczywiście wszystko po to, aby zdobyć 10. poziom i śmiać się w twarz pokonanym kumpłom. Anglojęzyczna wersja Munchkina Warhammer 40K jeszcze w 2019 roku doczeka się 112-kartowego rozszerzenia. O tym, kiedy pojawi się jego polska edycja, wysłannicy imperatora na razie milczą. (AB)

PLANSZÓWKA NIEPODLEGŁA

Współpracujemy, by razem zwyciężyć – tego chce nas nauczyć nowa planszówka IPN.

„Niepodległa” pozwala wcielić się w polskich przywódców, którzy sto lat temu zbrojnie i politycznie walczyli o niepodległość Polski. Razem z Piłsudskim, Dmowskim, Paderewskim, Witosem i Hallerem startujemy zatem w roku 1914, gdy wybuchła Wielka Wojna, i próbujemy doprowadzić do powrotu Rzeczypospolitej na mapę świata. Naszym orężem będą kości.

„Niepodległa” to gra kooperacyjna, w której gracze wykonują kolejne – mające swoje uzasadnienie w prawdziwej historii – misje, rzucając kośćmi. Muszą przy tym wspólnie decydować, kto zmierzy się z którą misją i jakie kości będzie miał do dyspozycji. Dochodzi tu aspekt zarządzania morale (spada przy kolejnych rzutach), podwyższanie wskaźników zgody narodowej i znaczenia sprawy polskiej na arenie międzynarodowej oraz manipulowanie żetonami na mapie tak, aby usuwać z kolejnych regionów siły zaborców. Jak to w turlankach, trudno szczegółowo pisać o zasadach,

NIEPODLEGŁA



ale po pierwszej partii (która potrwa około dwóch godzin) wszystko okazuje się banalnie proste. To zresztą podstawowy zarzut wobec „Niepodległej”. Doświadczony gracz uzna grę IPN za zbyt trywialną, przy kolejnych partiach monotonna i (co poniekąd wymusza mechanika turlanki) nadmiernie losową. Autorzy gry byli chyba świadomi tego mankamentu, rozbudowując grę o dodatkowe, trudniejsze wyzwania dla zaawansowanych, co jednak pomaga tylko na chwilę.

„Niepodległa” trafi jednak – przez szkoły, świetlice, współpracujące z IPN media czy instytucje – do graczy

casualowych czy wręcz debiutantów w świecie planszówek i jako gra „na start” sprawi się bardzo dobrze. Jest zresztą pięknie, „na bogato” wydana i niedroga, więc świetnie nadaje się na prezent. Ma też specjalny uproszczony wariant, który można rozegrać w ciągu jednej godziny lekcyjnej.

Edukacyjna rola gry przeważała nad mechaniką i to ona jest głównym atutem „Niepodległej”. Podczas zabawy faktycznie wiele można dowiedzieć się o polskich drogach do niepodległości i dylematach, jakie towarzyszyły ówczesnym Polakom. Historycznie uzasadniony jest też wielki finał rozgrywki, gra bowiem nie kończy się w listopadzie 1918 roku. Trzeba jeszcze obronić sprawę polską na konferencji pokojowej w Paryżu i odeprzeć bolszewików w bitwie warszawskiej. Trudność misji finałowych jest przy tym uzależniona od wcześniejszych decyzji graczy (im bardziej w latach 1914-1918 zaangażowani byliśmy w likwidację wrogich oddziałów na Wschodzie, tym większą mamy szansę na powodzenie w sierpniu 1920 roku).

Jeśli zaakceptujemy absurdalną wizję historii, w której Piłsudski, Witos i Dmowski zgodnie współdziałają dla niepodległości Polski, pogramy z przyjemnością, choć pewnie niezbyt długo. (BK)

POLSKA



ANIME

HI SCORE GIRL

Naoko Takeuchi, autorka „Sailor Moon”, napisała kiedyś, że mało jest tak romantycznych miejsc jak salon gier. „Hi Score Girl” to komedia romantyczna z automatami w tle.

Japońskie salony gier z lat dziewięćdziesiątych – dla mojego pokolenia, wychowanego na „Sailor Moon”, strzępkach informacji o Japonii i polskich październikowych salonach, gdzie czasem można było znaleźć jakiegoś rodzyńka, ale częściej dostać w ryj – to zawsze było miejsce z krainy snu. Teraz, dzięki dostępnemu na Netflixie anime „Hi Score Girl” (na podstawie mangi mojego rówieśnika, urodzonego w 1979 roku Rensuke Oshikiri) można zajrzeć do tych cudownych miejsc. HSG wyróżnia się na tle innych anime, w których przewija się temat salonów. Są tu użyte filmiki z prawdziwych gier z epoki. Akcja zaczyna się bowiem w 1991 roku, w czasie pojedynku w Street Fighter 2. Grający Guilem (to zupełnie jak ja!) Haruo Yaguchi zbiera właśnie bęcki od tajemniczego przeciwnika władającego Zangiefem, gdy okazuje się, że jest nim Akira Ono, małomówna prymuska, z którą chodzi do klasy. Haruo jest w szoku. Do salonów chodzą tylko „niegrzeczne” dzieciaki (japońskie szkoły są pełne surowych przepisów dotyczących aktywności, również pozaszkolnych) i nigdy nie spodziewałby się, że spotka tu najlepszą uczennicę z całej szkoły. No i w dodatku zebrał srogi łomot, co więcej – nie jest w stanie jej pokonać bez uciekania się do brudnych sztuczek. I wtedy dostaje po ryju. Jak się okazuje, przemoc fizyczna miała miejsce nie tylko

w polskich salonach, choć dużo lepiej ogląda się ją w slapstickowym anime.

I tak się zaczyna romans bez właściwego romansu – i bez słowa ze strony nieśmiałej Ono, która wszystkie emocje wyraża przez gry wideo. Gadaaniem nadrabia Haruo, otaku gier wideo, którego zbytnio nie interesuje ani szkoła, ani nic innego. Fabuła jest raczej pretekstowa. Najfajniejsze są obrazy salonów gier od tych w centrach miast, po stare zapomniane spelunki, szeregi maszyn ze starymi grami wystawione przed sklepami ze słodyczkami. I nie tylko salonów. Haruo ma w domu PC Engine (w USA i napisach nazywana TurboGrafx-16), a później zostaje zaprzyśięgłym fanem Sega Saturn i Virtua Fighter. Ten dokumentalny aspekt serialu to nostalgia w czystej postaci, nawet jeśli japoński gaming oglądaliśmy z daleka i przez szybkość (występują też zachodnie gry, takie jak Mortal Kombat). Serial dostarcza wielu wzruszeń (umarłem, gdy pojawiło się moje ukożane Yie-Ar-Kung fu w wersji na NES), nawet jeśli romans wydaje się wyjęty wprost z otakowskich fantazji o poderwaniu dziewczyny na grę wideo, to po prostu gry są tu najważniejsze. (MRW)

FILM

SHOWMAX KOŃCZY DZIAŁALNOŚĆ W POLSCE

Kiedy czytacie te słowa, platforma Showmax jest już zapewne historią. Chociaż złośliwi twierdzą, że przyczyniła się do tego najnowszą „produkcją” Patryka Vegi, to za problemy Showmaxa odpowiada głównie mocna konkurencja w postaci Netflix i HBO GO, a także strategiczne

decyzje właściciela – firmy Naspers Group – która wycofała się z działalności w sektorze rozrywki wideo, a dalszą aktywność chce prowadzić wyłącznie na rynku afrykańskim.

Nie wszystko jest jednak stracone – pojawiły się bowiem doniesienia, że z zamiarem wykupienia Showmaxa nosi się... Telewizja Polska, która jest zainteresowana biblioteką tytułów oraz zapleczem technologicznym platformy. Można jednak podejrzewać, że nie jest to jedyny podmiot zainteresowany wykupieniem tak smakowitego kąska, zanim dokona żywota. Czas pokaże, czy i pod jaką postacią Showmax będzie dalej dostępny w naszym kraju. (PP)



FILM

FREEDRIVE

FreeDrive, nowa usługa streamingowa powiązana z IMDb, jest odpowiedzią Amazona na ogłoszenie YouTube z końca ubiegłego roku, mówiące, że filmowy gigant będzie udostępniać filmy za darmo. Znaczna część oferty FreeDrive ma skupiać się na klasyce, dając widzom dostęp do starszych produkcji, które niekoniecznie cieszą się popularnością na płatnym Prime Video. Zobaczmy na niej więc seriale „Heroes” czy „Fringe” i filmy, takie jak „Drive” lub „Ostatni Samuraj”. Obecnie usługa, wciąż w powijakach, dostępna jest niestety jedynie w USA. Całość bazuje na reklamach i jest dostępna bezpośrednio z poziomu IMDb – na podstronie każdej produkcji dostępnej w usłudze jest link. Czy i kiedy będzie w Polsce? Nie wiadomo. (AC)



SERIAL

YOUNG JUSTICE WRACA

Po sześciu latach od zakończenia „Inwazji”, drugiego sezonu „Young Justice”, i dość niezrozumiałym anulowaniu fenomenalnej serii animowanej DC powraca z kontynuacją, dostępną obecnie na swojej własnej platformie streamingowej, DC Universe. Serial podejmuje wątki urwane w drugim sezonie i prowadzi nas przez przygody Superboya, Nightwinga, Artemis i Beast Boya, którzy po raz kolejny muszą pokazać, że są całkiem dorosłymi młodymi bohaterami. Całość dotrzymuje kroku oryginalnej produkcji, której atutem był poważny klimat, mimo że opowieść skupia się na młodych bohaterach. Wcześniejsze sezony trafiły na Netflix, więc można liczyć, że i ten przędzcy później wskoczy na czerwone N. (AC)

FILM

BANDERSNATCH

Jeszcze film czy już gra? Podobne pytanie zdaje się niezmiennie towarzyszyć dyskusjom na temat nowego interaktywnego projektu Charliego Brookera, który można oglądać – i nie tylko! – na Netflixie. I dobrze. Bo „Czarne lustro: Bandersnatch” faktycznie prowokuje do dyskusji na temat samego medium, jego granic i możliwości oraz oddaje hołd grom: zarówno oldschoolowym papierowym paragrafówkom, jak i nie mniej klasycznym przygodom tekstowym. Szkoda tylko, że ten niezaprzeczalnie intrygujący pomysł pada ostatecznie ofiarą swojego autotematyzmu. Zdaje się bowiem, że Brookera bardziej interesuje narcystycznie radosny onanizm skojarzeniowy na poziomie metafilmowym niż skreślenie faktycznie interesującego scenariusza. Rzecz jasna wszystkie te (pop)kulturowe mrugnienia okiem tworzą dla starych wyjadaczy kolejny poziom analityczny, a czytelnikom Pixela najciekawsze wydadzą się zapewne nie samoswiadome nawiązania do poprzednich opowieści z za „Czarnego lustra” czy cokolwiek naskórkowe tropy prowadzące do Lewisa Carrolla albo Philipa K. Dicka, ale sama podstawa koncepcyjna.

Nieprzypadkowo przecież fabuła opowiada o obsesyjnych próbach stworzenia gry totalnej o takim, a nie innym tytule. Tej sztuki próbowało już działające na początku lat osiemdziesiątych brytyjskie Imagine



NETFLIX

Software, z pompą reklamując nadchodzącego „Bandersnatcha”, który nigdy nie urządził światła dziennego. Nieprzypadkowo też Stefan, ambitny programista i główny bohater „Czarnego lustra”, budzi się 9 lipca 1984 roku. Dokładnie wtedy drzwi rzeczonej firmy zatrzęsły się na głucho. Film narzuca odbiorcy rolę kanapowego demiurga, który ma przeprowadzić chłopaka przez kolejne fazy

obcowania z przygotowywanym przezeń projektem, dokonując mniej lub bardziej znaczących wyborów za pomocą pilota albo kontrolera do konsoli, co jest nieodłącznym związane ze stopniowym odklejeniem się Stefana od rzeczywistości. Każdy z nas obejrzy tym samym inny film, lecz cóż z tego, skoro o nowym „Czarnym lustrze” lepiej się czyta, niż się je ogląda? (BC)

SERIAL

JAPOŃSKI REMAKE 24



Serial „24”, przez wielu, w tym przez niżej podpisanego, uważany za jedną z najlepszych rzeczy, jaka kiedykolwiek przytrafiła się telewizji, doczeka się japońskiego remake’u.

Produkcja ma zadebiutować w 2020 roku i według doniesień powinna zostać dostosowana do współczesnej japońskiej kultury. Podobny zabieg przydarzył się już w 2013 roku, kiedy to pochodzący z Indii aktor Anil Kapoor, zafascynowany swoim wystąpieniem w ósmym sezonie amerykańskiego oryginału, nieskromnie obsadził się w głównej roli hinduskiego remake’u serialu, który doczekał się na razie dwóch sezonów.

A co z oryginalnym „24”? Po osmiu pełnych sezonach,

jednej miniserii i jednym spin-offie projekt dobiegł końca, chociaż fani postaci Jacka Bauera nie akceptują „zakończenia”, jakie twórcy zafundowali postaci w 2014 roku. Od tej pory Kiefer Sutherland, zmęczony już kultową rolą, występuje w o wiele słabszym serialu „Designated Survivor”, którego żywot jednak również dobiega już końca. Tymczasem stacja FOX nie pozwala marce umrzeć. W produkcji znajdują się podobno dwie produkcje sygnowane logo „24”: prequel ukazujący losy młodego Jacka Bauera oraz zupełnie nowa odsłona, mająca zmienić tematykę, a nawet gatunek, przy zachowaniu unikatowego „real-time’owego” formatu. (PP)

KOMIKS

RUSZA KOLEKCJA HISTORYJEK Z TRANSFORMERSAMI



Dwie kolekcje komiksów Marvela, jedna poświęcona DC Comics, jedna o Conanie i jedna o Gwiezdnym Wojnach. Mało? Wydawnictwo

Hachette dokłada do tego kolejną cegiełkę. Po udanym ubiegłorocznym teście pierwszy czterech numerów od 9 stycznia startuje kolekcja komiksów z Transformersami, przewidziana na 80 albumów.

Jeśli interesują was wielkie roboty i odwieczny konflikt pomiędzy Autobotami i Deceptikonami, co dwa tygodnie w kioskach znajdziecie obszerne albumy zbierające komiksy z tzw. „pierwszej generacji”, czyli te wydane zarówno przez amerykański i brytyjski oddział Marvela i Dreamwave w latach osiemdziesiątych, jak i ich późniejszy relaunch zafundowany przez IDW. Komiksy będą ukazywać się chronologicznie w kolejności ich wydawania, a niektóre historie po raz pierwszy ukażą się w kolorze. Cena? Standardowo, 39,99 zł za album, chociaż wydawca proponuje rabat w przypadku prenumeraty. Szykujcie miejsce na półkach. (PP)

DC

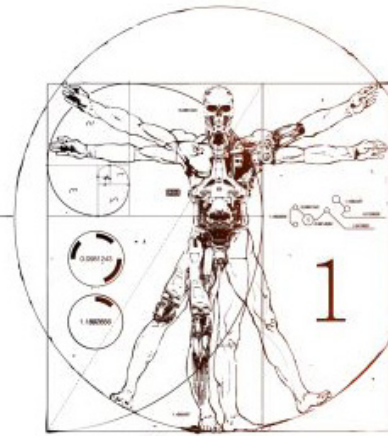


KOMIKS GHOST MONEY

„Ghost Money” to wymagający, trudny w odbiorze, ale i monumentalny technothriller, który złożonością nie odbiega od najlepszych książkowych dzieł gatunku. Śledzimy losy młodej studentki, która podczas ulicznych zamieszek zostaje uratowana przez młodą dziedziczkę arabskiej fortuny niewiadomego pochodzenia. Relacja obu pań nosi znamiona romansu, ale to przede wszystkim głęboka przyjaźń, naznaczona tajemnicami, których pełno na każdym kroku w życiu zamożnej Chamzy. Od drobnego wątku obyczajowego szybko przechodzimy więc do intryg politycznych, wielkich zbrodni, brudnych pieniędzy czy futurystycznego przemysłu. Osadzenie akcji w niedalekiej przyszłości pozwala twórcom na eksperymenty, ale nie martwcie się, jeśli nie lubicie twardego SF. To opowieść zupełnie innego typu. Mnogość wątków z początku przyprawia o ból głowy, ale z czasem klarują się te główne, które wypada śledzić z największą uwagą. Na pierwszy plan wychodzi kwestia tytułowych widmowych pieniędzy, których korzenie zdają się sięgać zbrodniczej działalności Al-Kaidy. Szybko dochodzi do eskalacji napięć i brutalnej ingerencji USA. Fabuła jednak rzadko opuszcza przyziemne rejony, cały czas koncentrując się na jednostkach uwikłanych w międzynarodowe intrygi. Miłość, zdrada, terroryzm, szpiegostwo, zderzenie kultur – zarówno społecznych, jak i geograficznych,

a także granica inwigilacji i naruszenia obywatelskich swobód – to najciekawsze tematy poruszone w tym albumie. Przyczepić można się do tego, że twórcy „Ghost Money” zbyt mocno manifestują swoje poglądy, bez wahania krytykując imperialną politykę USA z lat 2001–2009. Padają mocne zarzuty, m.in. o oszustwa, manipulacje i łamanie praw człowieka, ale takie już prawo artystów. W końcu czemu mieliby hamować się z wyrażaniem swoich opinii w autorskim dziele?

Scenariusz Thierry’ego Smolderena to jedno, ale imponujący format komiksu pozwala cieszyć się również kreską Dominique’a Bertaila. Warto wiedzieć, że rysownik odwiedził wiele krajów, w których osadzona jest akcja komiksu, aby jak najlepiej oddać klimat Armenii, Zjednoczonych Emiratów Arabskich czy Chin. Dzięki temu środowisko jest nie tylko realistycznie oddane, ale i bogate w detale. Podczas lektury zatrzymajcie się przy tym przez chwilę, bo naprawdę szkoda byłoby przegapić taki ogrom pracy. Jeśli nie boicie się albumów rzucających czytelnikowi wyzwanie i wymagających od nich pełnej koncentracji i zaangażowania, ten wielowątkowy thriller polityczny z pewnością wam się spodoba. To przy okazji dowód na to, że komiksy niekoniecznie są ubogimi krewnymi książkami i można w nich znaleźć również rozbudowane opowieści. (PP)



KSIĄŻKA TO, CO NAJLEPSZE

Dwa grube tomy opowiadań zebranych Harlana Ellisona to niezbędne wyposażenie każdej domowej biblioteki.

Z rzeczy, które mnie fascynują: dlaczego akurat w Polsce tak popularny jest Philip K. Dick? Ilu amerykańskich autorów doczekało się takiego traktowania? Wyszyły u nas jego wszystkie książki, zbiory opowiadań, dwie biografie i zapis listów. Raz, że sławę zapewnił mu „Blade Runner”, krążący w latach osiemdziesiątych na pirackich kasetach (zaraz za nimi poszła książka wydana „klubowo”, na oficjalne tłumaczenie trzeba było czekać do połowy następnej dekady), dwa, że jedno z spośród jego najwybitniejszych dzieł – „Ubik” ukazało się w serii „Stanisław Lem poleca” jeszcze w latach siedemdziesiątych, a chwilę później wyszedł wybitny „Człowiek z Wysokiego Zamku”. Trzy – że jego twórczość, mieszająca narkotyczne wizje, dekoracje z pulpowej fantastyki naukowej i fikcją religijną odpowiadała dokładnie wrażliwości polskich fantastów, mieszających walkę z komuną, dekoracje z pulpowej fantastyki naukowej i fikcją religijną. Na to wszystko nakładała się jeszcze biografia i legenda pisarza narkomana. Miał dużo szczęścia.

Z rzeczy, które również mnie fascynują: dlaczego akurat w Polsce popularny nie stał się Harlan Ellison, zmarły w czerwcu 2018 roku? Można odnieść wrażenie, że z tym gigantem amerykańskiej fantastyki łatwiej można było się spotkać, oglądając „Scooby-Doo” na Polsacie (Ellison wystąpił jako on sam w jednym odcinku „Brygady detektywów”, wygłaszając tyrady przeciwko twórczości postaci wzorowanej na H.P. Lovecraftcie), niż śledząc magazyny branżowe. Najbardziej znany był jako scenarzysta „Star Treka”, redaktor nowofalowej antologii „Niebezpieczne wizje”, kojarzony był również (może dzięki kulturowej adaptacji z młodym Donem Johnsonem) z postapokaliptycznym opowiadaniem „Chłopiec i jego pies”, czy ze sporu z Jamesem Cameronem w sprawie pomysłów użytych w „Terminatorze” (przypominającego scenariusze Ellisona do serialu „Po tamtej stronie”). Na szczęście Prószyński i S-ka wydała dwutomowe podsumowanie trwającej pół wieku działalności literackiej Ellisona. W dwóch grubych tomach znalazły się opowiadania (i nie tylko) Ellisona. Od młodzieżowych wprawek i różnych głupotek, po przełomowe opowiadania, które weszły do klasyki SF i osobiste eseje poświęcone życiu i rodzinie. „To, co najlepsze”, głosi tytuł polskiego wydania. „Żaden szanujący się miłośnik fantastyki nie może pozwolić sobie na to, by nie znać Harlana Ellisona”, dodaje Andrzej Sapkowski. I ma 100% racji. (MRW)



KSIĄŻKA

GAMING THE IRON CURTAIN

Jeśli wierzyć Lemowi, który w – nie pomnę już której Trurlowej i Klapauczuszowej podróży – twierdził, iż zajmowanie się tym, co istnieje, jest banalne, a tym, co nie istnieje, jedynie ciekawe, to historia powinna być królową nauk. Czymże bowiem innym jest eksplorowanie losów, zdarzeń, a nawet i miejsc, które już nie istnieją... Tak sobie rozmyślałem, kartkując najnowsze dziełko Jaroslava Švelcha, przysłane mi przez zacną oficynę MIT Press. Tytuł tejże publikacji – „Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs

in Communist” – to zagranie marketingowe, skierowane do czytelników, którym trzeba także – co zresztą Švelch czyni – tłumaczyć, co to takiego mełbościanka, jak rozwinąć skrót RWPG (czy raczej COMECON) czy wreszcie, iż istniał kraj o nazwie Czechosłowacja. Ale jeśli myślicie, iż z racji swej narodowości wiecie cokolwiek o grach, które tam tworzone w czasach słusznie minionych, to prawie na pewno się mylicie! Choć bowiem podobieństwa pomiędzy polską społecznością (wszak nie rynkiem) miłośników gier komputerowych a czechosłowacką są spore, to jednak różnic, i to czasem zaskakujących, jest wiele. Trochę tak jak z czeskim i polskim – niby podobne, a jednak często zdają się być swoim odbiciem w krzywym zwierciadle. Bo – po prawdzie – co choćby o oryginalnych czeskich i słowackich grach z lat osiemdziesiątych wiecie? Hlipa, Star Swallow, Expert, Shatokhin. No, też wcześniej nie słyszałem... Publikacja doskonala nie jest. Niby ma to być monografia naukowa, ale warsztatowo sporo tu ułomności, zaś z niektórymi tezami autora trudno się zgodzić. Nadto jak można wydać książkę o grach wideo z czarno-białymi ilustracjami? No jak?! Mimo to daje jednak unikatową okazję spojrzenia na społeczność i kulturę gier tak nam geograficznie i zdawać by się mogło kulturowo bliską, a jakże nieznaną. Tym bardziej, że – choć to szczególnie dla mnie fraza do połysku wytarta, to tu wreszcie pasuje – to se ne vrati, pane Havranek. (PG) ■■



KOMIKS

STARLIGHT

Mark Millar i Netflix to wymarzony mariaż.

Szkocki scenarzysta, który sprzedał firmie prawa do swoich historii, od lat wypuszcza komiksy niemalże taśmowo, a streamingowy gigant cierpi na nadprodukcję treści. Lecz jeśli ktoś tam na górze zdecyduje się zaadaptować akurat „Starlight: Gwiezdny Blask”, będzie to strzał w dziesiątkę. Z blastera. Bo opowieść o starzejącym się bohaterze wyjętym rodem z groźowego powieściadła science fiction, który ponownie trafia na odległą planetę i staje na czele ruchu oporu, to nie kolejna historia skrojona na rewizjonistyczną modłę. Millar korzysta z podniszczonych, pulpowych zabawek zamasyżuje i z uśmiechem na ustach, kresząc niebawale prostą fabułę i, jak to u niego rzadko bywa, minimum treści jest zaletą. Ale choć Duke McQueen nadal bije się jak młodzieniaszek, dręczy go pytanie, czy jego ziemskie życie już aby przypadkiem nie przeminęło. I dlatego, mimo tych ciągłych mrugnięć okiem, dzięki tej sentymentalnej nostalgii to wszystko wydaje się jednak jakby trochę na serio. (BC) ■■



KSIĄŻKA

STAN LEE. CZŁOWIEK-MARVEL

Mam wielki problem z tą książką. Z jednej strony to bardzo rzetelna pozycja przedstawiająca historię tego, jak Lee wspinał się na sam szczyt branży komiksowej. Właściwie to spełnienie typowego „amerykańskiego snu”, czyli opowieść „od zera do bohatera”. Jako taka jest bardzo ciekawa i przedstawi Lee jak nieznaną zmęczenia pracusia który non stop tryska pomysłami na lewo i prawo. Nawet jeśli zdarzają mu się chwile zwątpienia, są tylko krótkimi przystankami w pędzie

coraz wyżej. Problem w tym, że z lektury innych książek można się dowiedzieć, że to nie do końca prawda. Lee miał swoje na uszami i często wchodził w konflikty ze swoimi współpracownikami. Niestety wyszła z tego swoista laurka nad tym, jak cudowny jest Lee. A szkoda. Przeczytać warto, ale należałoby potem sięgnąć po inne tytuły dostępne na rynku, które opowiadają o komiksowej branży oraz samym Lee – dla uzupełnienia wiadomości i perspektywy. (MZ) ■■

LEGEND



KSIĄŻKA

STRANGER THINGS Z PREQUELEM

Doczekamy się polskiej edycji trzech książek z uniwersum „Stranger Things”, popularnego serialu Netflixa. Pierwszy tom, zatytułowany „Stranger Things: Suspicious Minds”, powinien pojawić się na rynku już w kwietniu. Za polską edycję odpowiada Wydawnictwo Poradnia K. (PP) ■■

KDP

45

JAK NA CZTERDZIESTOLATKA PRZYSTAŁO, WTOPIŁEM CZTERDZIEŚCI GODZIN W NOWE POKEMONY.



MOIM ULUBIONYM STWORKIEM JEST CROSSLICK.

NIE MUSIE GO SZUKAĆ W BAZIE, JEST TAK RZADKI, ŻE TYLKO JA GO ZŁAPALEM.



W CZASIE NASZYCH PODRÓŻY TRAFILIŚMY DO KRAINY TWARZACH. NIE SPODOBALIŚMY SIĘ TUBYLCOM.



ZAPYTANI, W CZYM PROBLEM, LUDZIE O SZARYCH TWARZACH, WSKAZALI CROSSLICKA I STANOWCZO ZAZNACZYLI, ŻE SYMBOLE KORONY I KRZYŻA SĄ ZAREZERWOWANE DLA ICH BÓSTW.

STARAŁEM SIĘ WYJASNIĆ, ŻE TO CO BIORĄ ZA KRZYŻ, TO OGON-SRUBA, UTWORZONY W CZASIE EWOLUCJI POKEMONA. A KORONA TO WYPUSTKA, KTÓRĄ STWOREK WYPUSZCZA PARĘ, CHŁODZENIE.



CIEŻKO WINIĆ STWORKA, ŻE NATURA TAKIM GO STWORZYŁA, PRAWDA?

CÓŻ...



CROSSLICKA ZABITO A JEGO ZWĘOKI ZBEZCZESZCZONO.

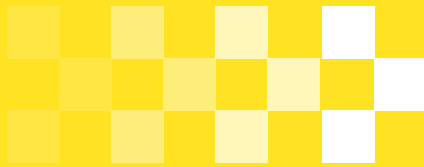


MNIE POZOSTAWIENO OKALECZONEGO I OŚLEPIONEGO NA POCZU DROGI, ZASTANAWIAJĄCEGO SIĘ, DLACZEGO ZNÓW MI MROČNY ODCINEK WYSZEDŁ.

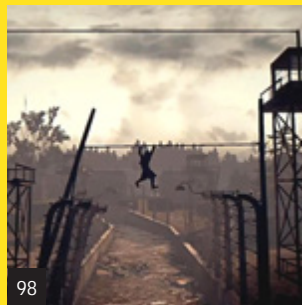


ALE PRZEŻYŁEM TERAZ, RAZEM Z MOJĄ BANDA PRZELEVELOWANYCH OGNISTYCH POKEMONÓW, WRÓCĘ DO KRAINY LUDZI O SZARYCH TWARZACH PO ZEMSTĘ.





92



98



106

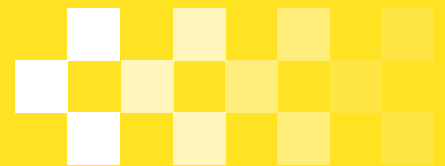
F E L I E T O N Y

105 Michał R. Wiśniewski

113 Marcin M. Granat

121 Aleksy Uchański

122 Marcin Borkowski



PŁÓCIENNA MAPA, WIELKI ZDOBIONY
DUBLON, PODKŁADKA POD DRINKA Z BARU,
DU A PRZYPINKA Z „PROCESU STULECIA”
I PI KNA KARTA TAROTA Z MOTYWEM Z GRY.



GDY RODZĘŁY

W grach wideo zwykle chodziło z grubsza o to samo: wytworzenie symulacji świata na tyle wiernej, że wykonując w niej różne szalone rzeczy, czułbym się, jakbym tam był naprawdę. Uwagę zwracałem więc na wszelkie elementy wystroju podkreślające realizm, wizualne smaczki ubarwiające wirtualne światy na tyle, na ile się dawało przy aktualnych możliwościach sprzętowych.

Micz

STE ŚWIATY

Nie od parady jest przecież słówko „wideo”. Gry musiały i muszą się skupiać na tym, co widzimy, a nie wyobrażamy sobie. O tym jest ten artykuł: o subiektywnym postrzeganiu, w jaki sposób twórcy ożywiali środowiska gier wideo, by w końcu można było uwierzyć, że stały się namacalne. To osobista historia tego, jak gry wciągnęły mnie do swego uniwersum.

Na przykład tekstówki nigdy do mnie nie przemówiły, bo zmuszały do domyslenia się, o co autorowi chodziło już nie tylko w sferze narracji, lecz również interfejsu. Poza tym kazały ruszać wyobraźnią i wyobrażać sobie pewne rzeczy, podczas gdy w grach najfajniejsze było to, że dostarczały gotowe, zaskakujące wizje. Jeśli potrzebowałem wypasionych, wiarygodnych światów SF, sięgałem po Zelaznego czy Silverberga, a nie potrzebowałem dowcipów Meretzky'ego. Zresztą prozaiczna prawda była taka, że na Atari ani na Commodore polskie laboratoria komputerowe jakoś nie dostarczały tekstówek. Jedyną znaną mi w latach osiemdziesiątych tekstówką był atarowski

klon Colossal Cave Adventure, a gdy kilka lat później dokładniej przyjrzałem się wyrobom „interaktywnej fikcji”, nie zdołałem odnaleźć w nich choćby okruchów magii. Steve, Brian i inni Incofomowcy – przepraszam. Szanuję, ale nie praktykowałem.

POSĄGI MOAI

Jako gracz urodziłem się wśród automatów. Uczęszczałem na nie od 1980 roku, gdy warszawski Dworzec Centralny jeszcze lśnił nowością. Pierwsze rzeczy, jakie zobaczyłem, nie zrobiły na mnie wielkiego wrażenia. Wiele osób rozpisuje się o wszechpotężnym wpływie Space Invaders czy Asteroids na umysły graczy z epoki, podczas gdy w moim przypadku to nie działało. Te gry utożsamiały mi z lunaparków. Miejsc, w których można się wyszaleć na strzelnicy, ale w których brakuje porządnie wyposażonego interaktywnego tunelu strachu, gdzie wyskakującej kukły można dać po łbie.

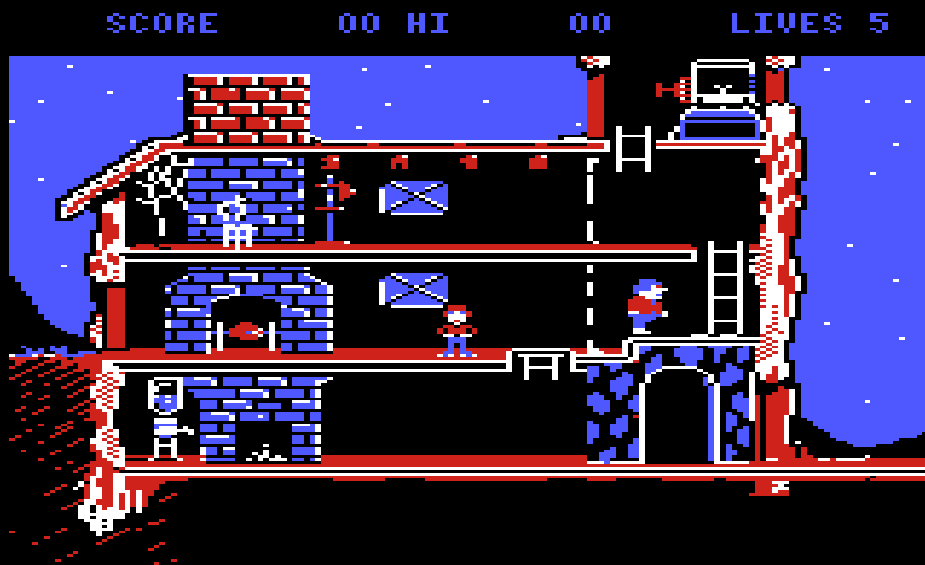


✪ Po zebraniu strzępów wiadomości jesteśmy w stanie ustalić, że nad Vastarem pracował Kenichi Takano.

W tych strzelaninach nie było chwili na odpoczynek. Wszystko pędziło w tak zawrotnym tempie, żeby nie można było się nawet dokładnie przyjrzeć krwiożerczym kłom kosmicznych najeźdźców. I dopiero kilka lat później Vastar to zmienił.

O tej grze chciałoby się kiedyś napisać osobny artykuł, jednak ciągle brakuje informacji na jej temat. Wiadomo tylko, że powstała jako ostatni projekt zespołu związanego z japońskim Iremem. Ale w jaki sposób uzyskano w niej tak doskonałą grafikę w czasie, gdy Activision z najwyższym trudem pocił rysowanego kredkami Pitfalla? Nie mam pojęcia. Vastar miał w sobie coś z „Załogi G”, stanowiącej nic innego przecież

CREDITS

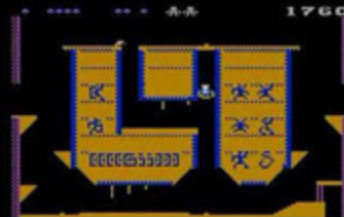


✦ Autor The Goonies, Scott Spanburg, kilka lat później zrealizował dla MicroProse symulator Knights of the Sky.

Marek Kujawa. Dokładnie ten człowiek, o którym brukowce rozpisują się obecnie w kontekście znajomości z Kingą Rusin, ale on nigdy nie interesował się grami. Uczył się języków obcych, chłonał wiedzę, chciał być od małego najlepszy w rzeczywiście świecie. Ale i w wirtualnym było coraz zabawniej, bo gry zaczęły się w połowie lat osiemdziesiątych zbroić w nieznane wcześniej elementy.

Te małe smaczki z dzisiejszego punktu widzenia wyznaczały 30 lat temu granice interaktywności gier. W Roland's Rat Race, pierwszej grze, jaką zobaczyłem na sprzęcie od Tramiela, bohater strzelał z karabinku... ale nie kulami, lecz glutową substancją, po wdepnięciu w którą przeciwnicy przyklejali się do podłoża. W Summer Games skakałem do wody z wieżyczki podobnej do tej w Pałacu Młodzieży, tyle że po wpadnięciu do wody widać było wiwatujący tłum na trybunach w postaci migoczących rzędów pikseli. W Impossible Mission dołożyły się do tego realistyczne odgłosy mowy, wzbogacające wizję o dodatkowy wymiar doznań. A Skool Daze? Mimo że nie było dla mnie do końca jasne, co trzeba robić,

W POŁOWIE LAT OSIEMDZIESI TYCH MŁODZIE EDUKUJ CA SI WSALONACH GIER WCI NIE WIEDZIAŁA, E ISTNIEJ GRY, W KTÓRYCH U YWASI PRZEDMIOTÓW.

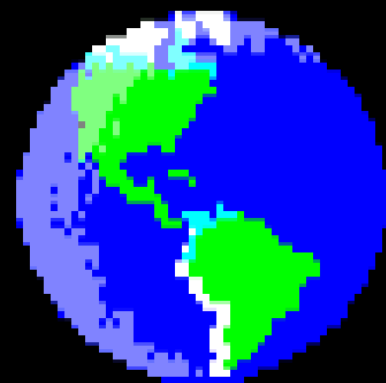


✦ Ileż tajemnic było w prostym Pharaoh's Curse! Jego autorzy z Synapse Software pracowali w Richmond pod San Francisco.

DRUKOWANIE PIENIĘDZY

Pierwsze miesiące korzystania z gier komputerowych, rozpoczęte w 1985 roku, to był oczywiście inny świat. Coś, co całkowicie zmieniło percepcję pożeracza popkultury. Zaczynałem od ZX Spectrum, ale tam na malutkim monochromatycznym ekranie zetknąłem się ze Skaczącym Jackiem czy Szalonym Górnikiem, do których nie zapalałem jakąś szczególną miłością. Poza tym przymus czasowy cały czas dawał mi nieźle w kość. Nawet gdy na własnym Atari 800XL odpaliłem Pharaoh's Curse, to gdy stałem za długi w miejscu, podziwiając wykreowaną na ekranie naszego Ametysta piramidę, zjawiał się ptak i zaczynał mnie dziko ścigać. Podobnie w Mr Robot, gdzie tykał wskaźnik energii, i dziesiątkach innych gier. Nie pamiętam, co było pierwszą grą dającą możliwość swobodnej eksploracji, ale dobrze kojarzę pierwsze cuda, jakie zobaczyłem u kolegi na C64. Nawiasem mówiąc, na tym samym pięttrze mieszkał

✦ Ron Gilbert i Gary Winnick o 30 lat i 3 miesiące wyprzedzili Elona Muska z pomysłem wystrzelenia czerwonego cadillaca w kosmos.



jak japońskie anime. Robocie klimaty z państwa samurajów – o pokochanie czegoś takiego nigdy bym się nie podejrzewał, a jednak to nastąpiło.

Vastar oferował prawdziwe niespodzianki podczas typowej jednostajnej podróży w prawo, jaka miała miejsce w klasycznych strzelaninach. Japończycy nie ograniczyli się do zmiany kolorów tła ani delikatnych wariacji atakujących przeciwników. Strzelający robot w pewnym momencie mierzył się z człowiekiem w podobnym skafandrze! Zaraz po tym pojawiał się mechaniczny wąż, a za nim... przelatywałem nad równiną, na której stał najprawdziwszy posąg z Wyspy Wielkanocnej! Co za szok. W Centipede cały las naszpikowany był jedynie grzybkami, a tutaj wśród traw stał sobie posąg! I to nie jeden, bo kawałek dalej z piasków wystawała dłoń z pochodnią, będąca fragmentem Statui Wolności, którą kojarzyłem z magazynu Ameryka dostępnego w kioskach Ruchu za symboliczną złotówkę. No a potem ta niesamowita rzeźba czterech prezydentów...

Naszpikowanie środowiska gry takimi szczegółami w stworzonym w 1983 roku Vastarze stało się rzeczą, której do dzisiaj nie mogę się nadziwić. Jak im się udało zaprogramować w czasie, gdy konkurencja nie wychodziła poza etap samolotów i kuleczek? Nie wiem, ale dobrze kojarzę, że Vastar stał się pierwszą grą, po której zobaczeniu pomyślałem sobie, że elektroniczna rozrywka może kiedyś sięgnąć najwyższych szczytów.

pozwalają na poruszanie się po szkole od klasy do klasy w trakcie, gdy inni uczniowie wykonywali własne, niezależne czynności. Można było zetrzeć napisy z tablicy lub rzucić czymś w ucznia albo nauczyciela. Rzeczy znajdujące się w sferze marzeń w świecie rzeczywistym.

W równym stopniu grałem na własnym Atari. I tam po fali dobrych i bardzo dobrych gier przybyła do mnie kasetą z The Goonies. Na Grzybowskiej do kasety z nią zrobiono nawet elegancką poligrafię! Załadowałem pierwszy poziom i szczęka mi opadła. Przypomnę, że był to rok 1986, w większości salonów gier ciągle grało się w Defendera i Centipede, a Vastar stanowił klejnot jedynie tych najbardziej szanujących się lokali. Tymczasem w Gooniesach przesuwalem jakieś krzesło, żeby podskoczyć na wyższy poziom domu. Chwilę później uruchamialem maszynę drukującą pieniądze, spadające na ziemię niczym chmurki, wywołujące z domu krwiożerczą mamuszkę Fratelli. W kolejnych planszach pojawiały się rury, z których buchał gaz, stado frunących ptaków czy osmiornica możliwa do ominięcia jedynie przez wypompowanie wody spod niej. To były czynności daleko wykraczające poza zręcznościowy charakter Ghost Chasera czy Boulder Dasha.



W The Goonies najzwyczajniej w świecie wykonywało się czynności ze świata rzeczywistego, a nie abstrakcyjne rzucanie kuleczkami. Zwiastowało to nadejście czegoś przełomowego, miażdżącego schemat tego, co dotychczas reprezentowały sobą gry wideo.

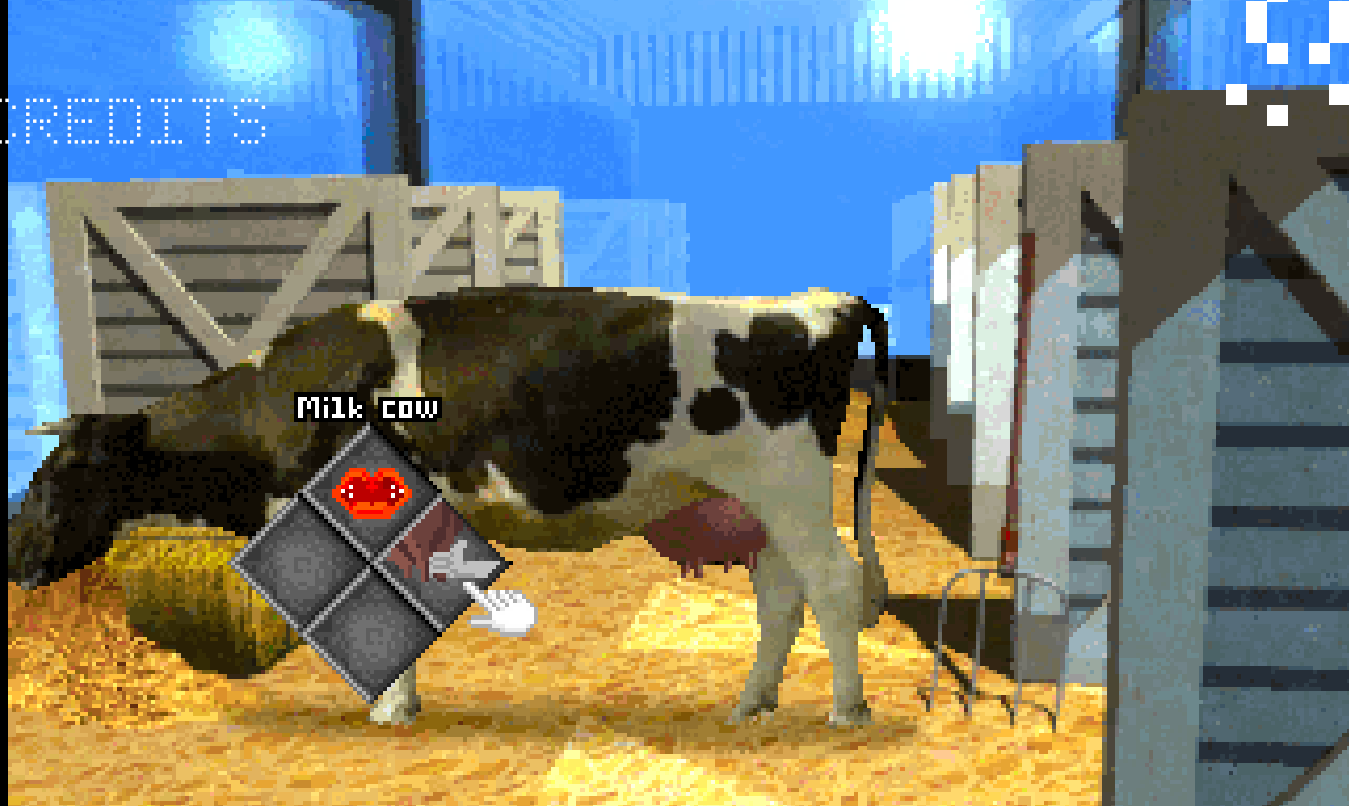
REZYDENCJA

O Maniac Mansion pisaliśmy obszerniej w Pixelu #16. Nie będę powtarzał tego, co już wielokrotnie mówiliśmy: że ta gra wróciła wszystko do góry nogami, pozwoliła spojrzeć na nowo na gry w momencie, gdy akurat ja zacząłem się już nimi lekko nudzić i szukałem swojego miejsca gdzie indziej. To, czym Ron Gilbert uderzył w dziewicze umysły graczy, pojawiło się nagle,

✚ Ciemnia w Maniac Mansion. Trzeba było wywołać film, ale wcześniej roztwór się wylewał... Akcja do wykonania tylko jednym z bohaterów.

nie miało żadnych ojców. Nie było i już nie będzie podobnego trzęsienia ziemi. Pierwszy raz jakieś tam przedmioty zbierałem i następnie musialem dla nich znaleźć użycie w Zorro. Dawało się nieść tylko jeden przedmiot, a i ich zastosowanie było oczywiste. Tym niemniej zdziwienie było spore, że zobaczyłem grę, w której nie chodzi o strzelanie





(choć na szpady też trzeba było walczyć), lecz o swego rodzaju eksplorację. I co najważniejsze, wreszcie nie tykał żaden cholerny zegar zmuszający mnie do gonitwy. Można było spokojnie sobie spacerować, kontemplując architekturę hiszpańskiej kolonii zwanej Kalifornią.

Był rok 1985, historia przyspieszała niczym rakietą. Elektroniczna rozrywka czekała na swoich mesjaszy, którzy zmieniają fundamentalne zasady tego, co się robi grach. Jak zwykle w takich sytuacjach zjawia się straż przednia, zwiastująca nadejście prawdziwych osobistości. W moim przypadku znalazło się wśród nich Universal Hero na małe Atari, gdzie operowanie przedmiotami było rozszerzone, a i trzeba było pogłówkować, gdzie użyć soczewkę czy rurę. Wiem, że równolegle świetne rzeczy przygotowywała w Bracknell ekipa Mikro-Gen, ale Pyjamaramę tylko widziałem na Grzybowskiej na Spektrumnie, a nie miałem okazji w nią grać.

Maniac Mansion zjawiał się na C64 jako ciekawostka. „Ale jaja, ta gra zajmuje całą dyskietkę, obie strony” – reklamował kolega. Już samo naszkicowanie akcji było mistrzowskie: noc, meteor na niebie, tajemnicza rezydencja. Od razu chciało się grać, żeby sprawdzić, co się za tym wszystkim kryło. Dzieło Lucasfilm Games niosło ze sobą dwie fundamentalne zasady, które zmieniły na zawsze oblicze wirtualnych światów. Przede wszystkim wprowadzało bogate środowisko, z którego znaczna część elementów była tylko dekoracją, otoczeniem, a nie częścią mechaniki. Trudno to sobie dziś uświadomić, ale wcześniej

✚ Nietypowy interfejs w Return to Zork pozwalał na wykonywanie równie nietypowych czynności. Ale do tej krowy lepiej nie zbliżać się bez odpowiednio rozgrzanej butelki.

niczego takiego nie było. Czy to w zręcznościówkach, czy labiryntówkach, każdy niebędący kreską czy kwadratem element po coś był. Coś się z jego pomocą robiło. Tak samo we wspomnianym Zorro czy Universal Hero, gdzie każdy przedmiot trzeba było odpowiednio wykorzystać. W Maniac Mansion nie. Nie mając w ekipie Michaela, nie mogłem nic zrobić w ciemni fotograficznej, aczkolwiek o tym nie wiedziałem i próbowałem najrozmaitszych kombinacji. Zegar sobie tykał, nie zważając na nikogo, a w lodówce leżały na półkach produkty spożywcze, które okazywały się całkowicie nieprzydatne w przygodzie.

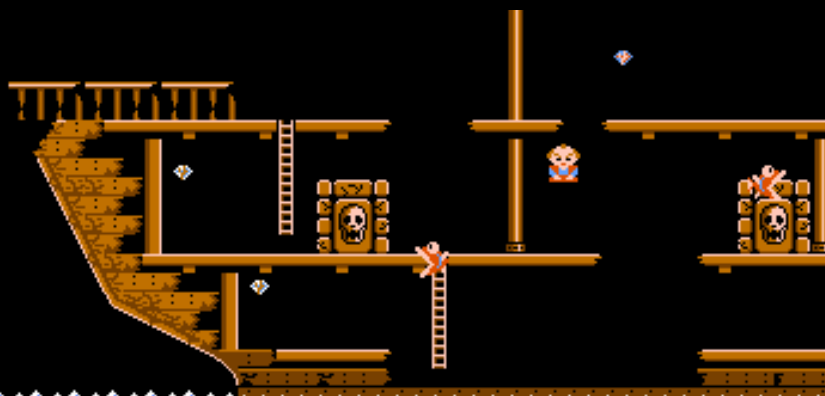
Drugą epokową rzeczą było to, że rezydencja Edisonów najwierniej, jak to można było zrobić, przypominała rzeczywisty dom. Czułem oczywiście, że samo przedstawienie tej barwnej załogi ma komediowe zabarwienie, ale chodzi mi o mechanikę. Do spuszczenia wody z basenu trzeba było znaleźć zawór, zatrzaśnięty bagażnik samochodu można było otworzyć łomem,



✚ Ekipa filmowego „The Goonies” spotkała się po latach, wspominając dawne momenty chwały.

✚ The Goonies ukazało się również w zręcznościowej wersji na automaty wypuszczanej przez Konami.

POJAWIENIE SI FAL MORSKICH
W KING'S QUEST 2 CZY
EFEKT MROKU W DUNGEON
MASTERZE POTWIEDZAŁY, E
ROK 1987 BYŁ WYJ TKOWY.



a do uruchomienia automatów należało włączyć prąd. Nigdy wcześniej nie wykonywałem równie skomplikowanych czynności. Nigdy naśladowanie codziennego życia nie było tak bliskie wzorca.

To, co się wydarzyło później, oznaczało rozwijanie światów w tej samej formule, ale w różnych kierunkach. Taki na przykład Countdown od Access Software, w którego grałem już po zdobyciu peceta. Fascynowało mnie, że podobnie jak w kinie może być na poważnie, że nie muszę już oglądać purpurowej chodzącej macki. Jakieś spiski, morderstwa, zmiana tożsamości i wszystko to, co wydawało się tak bardzo dorosłe, gdy jako nastolatek oglądało się Bondy. Do tego ludzie wyglądający jak żywi, stanowiący cud digitalizowanej grafiki. Brakowało tylko, żeby zaczęli gadać z ekranu, ale i to wkrótce miało się zmienić.

POWRÓT DO ZORKA

W grach byliśmy obserwatorem, wajchą stateczka przemierzającego się przez nieprzyjazne krainy. Oczywiście można było się próbować identyfikować z nim albo ze szcurem Rolandem, ale było to raczej skazane na niepowodzenie. Zawsze chodziło w tych automatowych grach o refleks, przestawianie pionków i zbijanie innych. W Maniac Mansion kontemplowałem otoczenie, ale nadal nie byłem bohaterem w tej opowieści.

Perspektywę widzenia akcji z oczu bohatera zobaczyłem po raz pierwszy w Defender of the Crown w scenie pojedynku turniejowego. Jak w filmie – startujących do starcia rycerzy widzieliśmy najpierw w ujęciu z boku, a chwilę potem epokowy szok, bo widziałem wszystko „naprawdę” – i mierzącego na mnie z impetem rycerza z kopią, i własną, trzymaną w grubej rękawicy kopię. Choć ta oświeceniowa, nie średniowieczna, sekwencja trwała może trzy sekundy, stanowiła cios obuchem w łeb.



Byłem na tym turnieju bardziej niż gdziekolwiek indziej w grach. Gdyby tylko Maniac Mansion był tak zrobiony!

I nagle pewnego jesienno-ranka 1993 roku na Grzybowskiej zaskoczyła mnie informacja, że jedna z dostępnych gier zajmuje 12 dyskietek! Skoro zawierała aż tyle treści, nie mogła być zła. Kojarzyłem ją – nazywała się Return to Zork – a reklamy z nią ukazywały się w brytyjskim PC Formacie. Owe prasowe rozkładowki podziały na mnie jak magnes. Nie potrafiłem się uwolnić od myśli, że muszę mieć tę grę. Nawet nie czytałem, co tam było napisane, ale na pięknym granatowym tle zamieszczono cztery screeny pokazujące fantastyczny urok krainy Zork. No i postacie w Zorku mówiły, każdy dialog zmuszał Sound Blastera 2.0 do ostrej pracy. CD-ROM jeszcze wówczas był w Polsce nieznanym, więc po raz pierwszy w takiej skali usłyszałem ludzką mowę nie w postaci pojedynczych beknęć, lecz pełnych dialogów. Co więcej, Return to Zork

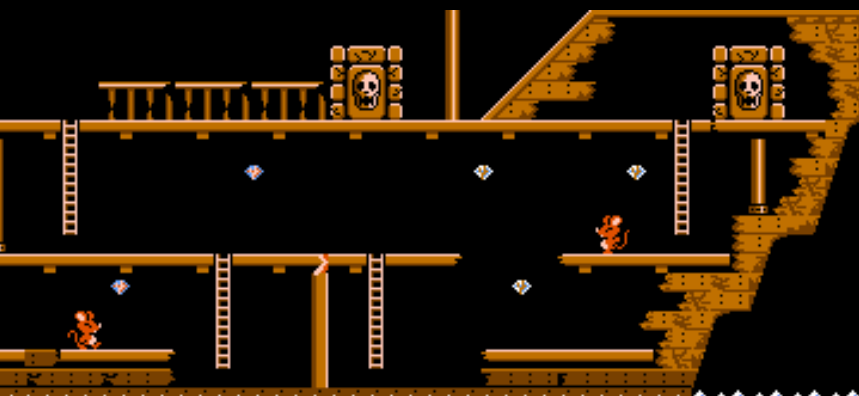
✦ Ciało nieszczęśliwych podróżników albo nazbyt agresywnych zbirów mogły zawierać niespotykane artefakty. A gdzieś w krzakach kufrzy zalakowane zamkiem otwierającym się po odgarnięciu zagadki. To był jeden z sygnałów, że gry RPG stają się ciekawsze od przygodówek.

pozwała robić dosłownie wszystko w śledztwie mającym zaprowadzić nas przed oblicze Morpheusa: robić zdjęcia, nagrywać dialogi, a potem puszczać je innym osobom, oczekując wskazówek, co robić. Ten tytuł przekonał mnie, że gry wideo są zdolne do wykreowania rzeczywistości, w której chciałbym przebywać. I mogłem przebywać bez żadnych ograniczeń, niegoniony przez nikogo, otoczony pięknymi obrazami i dźwiękami. Patrzyłem na świat własnymi oczami. Byłem tam!

Gry przygodowe po wybuchu mody na Full Motion Video za bardzo poszły w stronę imitowania filmów, a przeciętne filmy są nieinteraktywne, nie dostarczają odpowiednio dużej immersji, bo jednak bohater znajduje się po drugiej stronie ekranu.

Kilkakrotnie pisałem, że rok 1993 był przełomowy dla całej branży. Chwilę wcześniej stworzono nowy rozdział w strategii dzięki Dune 2, gdzie konflikt toczył się z tą samą intensywnością, co w Iraku. Betrayal at Kronidor pokazał, że RPG to epickie opowieści, a nie nudnawe wleczenie się po klaustrofobicznych Underworldach. Return to Zork i Myst udowodniły, że szata graficzna gier może być taka jak w filmach.

Czego można było chcieć jeszcze? Trzeba było tylko uważać, żeby na czas oderwać się i powrócić do rzeczywistości. Tej prawdziwej. Bo gry już wówczas stały się rzeczywistością. ■



TELLTALE

Na początku było słowo. A w zasadzie wiele gorzkich słów, które kilku ludzi rzuciło na odchodnym szefostwu legendarnej, wielkiej i niezatapialnej firmy LucasArts. Któż policzy, ile godzin przyjemności dały takie gry jak Maniac Mansion, Zak McKracken czy Indiana Jones and the Fate of Atlantis?

■ Paweł Gawlikowski

Sam pamiętam czasy, gdy premiery *Curse of the Monkey Island*, *Grim Fandango* czy *Escape from Monkey Island* wyciekowane były tak, jak obecnie *Red Dead Redemption 2* czy *The Last of Us II*.

Rok 2004 zapowiadał się doskonale. Na ukończeniu były dwa tytuły, a na stronie LucasArtsu co chwilę pojawiały się nowe screeny i informacje o tym, że to już za chwileczkę, za momencik. Powrócić mieli Sam i Max, bohaterowie tytułu z 1994 roku, a także uwielbiany przez wszystkich Ben, główny protagonista legendarnego *Full Throttle*. Narastający hype jeżył włosy na karku i podnosił i tak już wybujałe oczekiwania.

Na świątecznej pocztówce z grudnia 2003 roku widzimy wszystkie postacie, którymi mógł się w tamtym czasie poszczycić LucasArts, jak wesoło zмирzającą w przyszłość przy wtórze warkotu wielkiego motocykla. Niestety, jak mogliśmy przekonać się już pół roku później, była to przyszłość mocno nieciekawa. Sam & Max Freelance Police zostało skasowane na ostatniej prostej, podobny los spotkał *Full Throttle 2*. O ile wierni fani wyrazili swój gniew petycją, pod którą znalazło się ponad 32 tysiące podpisów,

✚ Pradziadkowie Sameth i Maximus poszukują śladów zbrodni na pewnym gatunku gier.

Twórcy



Kevin, Troy i Dan. Ojcowie Telltale Games wiedzieli, że to przygodówki są tym, co chcą produkować. Udało im się stworzyć świetnie działającą firmę i wydać niezapomniane tytuły. Steve Purcell również dołożył swoje trzy grosze.



to sami twórcy pierwszego ze skasowanych tytułów nie zamierzali składać broni. Kevin Burner, Troy Molander i Dan Connors połączyli siły, zebrali pieniądze i powołali do życia firmę, która – jak się miało okazać – przyczyniła się do renesansu klasycznych przygodówek, z wielkim sukcesem wprowadziła na salony model gier epizodycznych, wydała świetne edycje kolekcjonerskie i masę gadżetów, a potem padła pod swoim własnym ciężarem. Jednak, jak mawia Bogusław Wołoszański, nie uprzedzamy faktów.

Steve Purcell, człowiek legenda, twórca przygód psa detektywa i hiperaktywnego królika (zastanawialiście się kiedyś, gdzie chowa swój pistolet?) współpracujący z LucasArtem od wielu lat, był wyjątkowo niezadowolony z zakończenia produkcji przygodówek

✚ Ben. Po prostu Ben. Szykując się do odjazdu w kierunku zachodzącego słońca, z żalem spogląda za swoimi twórcami...



HISTORIA



☒ - Wiesz, co wyglądałoby lepiej w kontakcie z twoim nosem?
- Co?
- Druga część!

ZAMKNI CIĘ DZIAŁU PRODUKCJI GIER PRZYGODOWYCH W LEC OZNACZAŁO KONIEC WSZYSTKIEGO, CO TAK KOCHANO.

przez studio Lucasa. Szczególnie że, jak mówił w wywiadach, nie wyobrażał sobie swoich postaci na ekranie w innej formie niż point & click adventure. Problemem były niestety prawa autorskie, które pozostawały w rękach firmy matki do 2005 roku. Jako że biznes musi przede wszystkim przynosić pieniądze, pierwszą grą powstałą w mocno chałupniczych warunkach był poker Telltale Texas Hold'em. Jednocześnie szefowie TTG

zwrócili oczy na komiks „Bone” (wydany u nas niedawno jako „Gnat” – warto przeczytać, zacna pozycja). Opowieść o Chwacie Gnatowie, wyganym z rodzinnego Gnatowa, zrobiona została całkiem sprawnie, ale przede wszystkim oferowała nowatorską epizodyczną konstrukcję. Kolejne części były dostępne przez stronę producentów, a odstęp pomiędzy poszczególnymi częściami przygody nie był zbyt duży. Nie był to powszechny w tamtym czasie model dystrybucji. Pamiętajmy, że Steam ledwo się narodził, dystrybucja elektroniczna była w nieprawdopodobnych powijakach, a o Humble Bundle, Gogu i innych tego typu serwisach nikt nawet nie słyszał. Serwis Gametap oferował model subskrypcyjny, który był bardzo podobny do PS Plus. Za opłacanie abonamentu dostawaliśmy dostęp do około 300 tytułów, ograniczony niestety tylko do mieszkańców USA, co jednak w tamtym czasie nikogo nie dziwiło. Aby przyciągnąć większą liczbę graczy, planowano sfinansowanie niezbyt kosztownego projektu i tutaj pojawili się panowie z TTG, proponując stworzenie za pieniądze sponsora epizodycznej opowieści w starym dobrym stylu Sam & Max Save the World.

SAM & MAX - TRYLOGIA

Zanim jednak doszło do wydania pierwszego z epizodów, przygotowano podglebie.



CREDITS



♣ Poker Night 2 – Brock, Claptrap, Ash i Sam przy zielonym stoliku. GLADOS przekazuje informację o tym, że obiecane ciastko było kłamstwem.

Komiks „The Big Sleep” składający się z 12 części publikowanych online zapewnił w 2007 roku Purcellowi nagrodę Eisnera. Na YouTube pojawiły się filmiki z bohaterami, którzy wyjaśniają jak przesłuchiwać podejrzanego, co mogą dla nas zrobić frankfuterki z pobliskiego sklepu i jaki jest sens wychodzenia z biura, skoro jest w nim pełno wygod.

Steve Purcell napisał dialogi. Za większość fabuły odpowiadał Dave Grossman, współtwórca Day of the Tentacle. Sześć epizodów wypełnionych zwirowanymi przygodami, bogactwo dialogów przemawiały do każdego, kto tylko chciał dołączyć do przygód Ochotniczej Policji. Widać było, że w niektórych miejscach przydałoby się co nieco skrócić, czasami żarty były zbyt mocno zakręcone, ale to było to. Nowa przygodówka w świecie, który do przygodówek odwrócił się plecami i to taka, która nie próbuje udawać czegoś, czym nie jest. Wytrawne mięsivo

♣ Ostatni moment, gdzie wszyscy razem zmierzają ku świetlanej przyszłości. Kartka świąteczna LEC z grudnia 2003 roku.



dla smakoszy. Suzan Pandemic, Agent Superball, Brady Culture, Hugh Bliss, Soda Poppers, Wielki Robot Abraham Lincoln – pojawili się tutaj po raz pierwszy. Poza tym pamiętajcie, że prawdopodobnie ukrywali gdzieś krowę.

Ciekawostką była wersja na Wii, dostosowana do sterowania wiimotem. Do dziś jednak na największe uznanie zasługuje wersja polska, przygotowana bardzo profesjonalnie przez CD Projekt. Głosem postaciom użyczają Wojciech Mann i Jarosław Boberek, a wiele żartów jest dostosowanych do krajowych realiów (smok z Wiedźmina!).

Za muzykę odpowiadało studio samego Clint'a Bajakiana, a konkretnie Jared Emerson-Johnson, który napisał nieprzyzwoicie dobrą ścieżkę dźwiękową. Jazz, swing, klimatyczne wstawki à la film noir – niejedna gra o wielokrotnie większym budżecie mogłaby marzyć o tak doskonałych klimatach.

♣ BTF było ostatnią grą typu point & click wydaną przez TTG. Niezła fabuła oraz lekkie zmęczenie materiału.



Jednym słowem – sukces na naprawdę wielu polach. Można powiedzieć, że jest to gra LucasArts stworzona rękami jego pracowników, jedynie bez sławnego logo. Na logo z ludzikiem w grze TTTG musieliśmy czekać jeszcze trzy lata.

Druga część, Beyond Time and Space, nie doczekała się niestety profesjonalnej polskiej wersji językowej. Gorzej – nie doczekała się nawet dystrybucji w naszym kraju. Jednak był to czas, kiedy przestawało być to konieczne. Steam wprowadził do oferty gry Telltale, wśród których oprócz wspomnianego pokera były cztery części CSI, całkiem niezłe wykonane, jeżeli ktoś lubi tego typu klimaty. W drugiej serii dowcipów jest więcej, fabuła epizodów jest troszkę krótsza, co wychodzi im na dobre. Opowieść Wigilijna z demonem, która rozpoczyna sezon, jest doskonale napisana. Układanie piosenki to klasa sama dla siebie. Jeżeli dodamy do tego fanatyka rave wampira Jurgena ze Stuttgartu, Wyspę Wielkanocną z zaginionymi historycznymi postaciami (Jimmy Hoffa z Amelią Earhart) i finał w piekle, otrzymamy to, co poprzednio, tylko więcej, lepiej i intensywniej.

Przy okazji premiery sezonu drugiego sklep Telltale rozpoczął dystrybucję gadżetów związanych z serią. Jakie to były gadżety! Limitowana do 2000 sztuk, podpisana przez Steve'a Purcella edycja komiksu „Surfing The Highway”, koszulka z kościaną czaszką Maxa,



TELLTALE WIETNIE SOBIE RADZIŁO Z KLASYCZNYMI PRZYGODÓWKAMI – W KOJU TWORZYLI JE PRAWDZIWI WETERANI.

kieliszek do wódki z podobizną płonącego królika (z dołączoną informacją o tym, że najlepiej podawać w nim lekarstwa), a przede wszystkim ścieżki dźwiękowe z dwóch pierwszych sezonów. Nie wspominam nawet o przypinkach z podobiznami głównych bohaterów, które były dostępne w miniedycji kolekcjonerskiej. Wisienką na torcie była bardzo krótko dostępna edycja wszystkich odcinków animowanego serialu na DVD z zestawem klimatycznych naklejek.

Część trzecia tylko ugruntowała pozycję TTG jako firmy, która – nie zważając na postępujące rozprostowanie zwojów odbiorców gier – oferuje niebanalną rozrywkę, wymagającą myślenia, a przede wszystkim absurdalnego poczucia humoru. Dziki goryl z kosmosu próbujący zawiadnąć Ziemią, przodkowie naszych bohaterów Sameth i Maximus mierzący się z kłątą faraonów czy straszliwa, nawiedzona laleczka – tutaj scenarzyści poszli na całość, a gracze bawili się jak zwykle doskonale.

Nowością było wydanie tej części również na PlayStation 3. W sklepie online można było zakupić zestaw pięciu plakatów, po jednym na każdy epizod, wykonanych w stylu lat czterdziestych. Jednak to gra, która ukazała się rok wcześniej, zelektryzowała wszystkich graczy.

Była to...

TALES OF THE MONKEY ISLAND

Modlitwy graczy zostały wysłuchane. Po dziewięciu latach od wydania *Escape from Monkey Island* bogowie voodoo zdecydowali, że tak doskonała seria musi otrzymać piątą część. Nowe kierownictwo LEC w osobie Derrella Rodrigueza (co ciekawe, byłego pracownika EA) zdecydowało, że trzeba tchnąć nowe życie w nieco zapomniane IP. Od czasu skasowania wcześniej wspomnianych projektów w 2004 roku studio wypuszczało w zasadzie jedynie produkty brandowane logiem Star Wars. O ile niektóre z nich, jak chociażby KOTOR i *Force Unleashed*, były niczego sobie,



■ Bone - po polsku Gnat. Komiksowy oryginał zdobył dziesięć Nagród Eisnera. Tytuł stanowił poletko doświadczalne przed premierą Sama i Maxa.

to zaczynał dawać o sobie znać proces zwany zmęczeniem materiału. Powrót do starych, dobrych czasów wydawał się niezłym pomysłem. Do gry wkroczył niezawodny Dave Grossman, nawet wielki (baczość) Ron Gilbert (spocznij) dołożył swoje trzy grosze, mimo iż zarzekał się, że nigdy, przenigdy i w ogóle.

Już w pierwszym kadrze intro na kawałku kory widać logo LucasArts, a my czujemy, jakbyśmy powrócili do najlepszych dni naszej młodości. Sam pamiętam jak 7 lipca 2009 roku usłyszałem ponownie znany motyw muzyczny i byłem przekonany, że oto mam przed sobą kolejne arcydzieło. Może to wielkie oczekiwania i doskonały poziom poprzednich części? A może po prostu brak scenarzysty tego kalibru co Steve Purcell w przypadku Sama i Maxa? Dość powiedzieć, że pierwszy epizod nieco rozczarował. Potem jest już lepiej, a końcówka gry daje pewną satysfakcję. Czego nie dała nam gra, w dwójnasób dostarczyła najlepsza chyba edycja pudełkowa, jaką kiedykolwiek wydało TTG.

Stylizowane na drewnianą piracką skrzynię pudełko zawierało wszystko, czego mógł się spodziewać fan Guybrusha Threepwooda. Płócienna mapa, wielki zdobiony dublon, podkładka pod drinka z baru, duża przypinka z „Procesu stulecia” i piękna karta tarota z motywem z gry. Dodatkowo zwyczajowo w sklepiku można było zaopatrzyć się w kamionkowy kufel do piwa, a także zestaw kart wykonanych w podobnym stylu jak te w pudełku kolekcjonerskim.

Tutaj trzeba wspomnieć, że prawdopodobnie bez upartego Dave’a Grossmana nie powstałyby odnowione wersje MI 1 i 2. Rodriguez po długich dyskusjach z twórcami z Telltale zdecydował o stworzeniu nowoczesnych wersji klasyków, wykonanych siłami LEC.

■ Arrr! Tak będzie wyglądał, jeżeli powiesz chociaż jedno złe słowo na Tales of the Monkey Island!





NIEZŁE FABUŁY OPARTE NA ZNANYCH LICENCJACH DO PEWNEGO MOMENTU STANOWIŁY YŁ ZŁOTA.

Przy tej okazji również na stronie firmowej można było zaopatrzyć się w koszulkę przedstawiającą ewolucję od małpy do Guybrusha czy zestaw przypinek z cytatami z walki na obelgi.

Dla porządku wspomnieć należy, że przez pierwszy tydzień po premierze TOMI utrzymywało się na Steamie jako najlepiej sprzedająca się gra ze wszystkich na platformie. Nawet jak na tamten czas było to duże osiągnięcie.

Nie sposób nie wymienić tutaj tytułów takich jak Wallace and Gromit Grand Adventures, bardzo niedocenianym, a niesamowicie zabawnym, Strong Bad's Cool Game for Attractive People powstałym na bazie serii flashowych animacji z serii „Homestar Runner” czy Nelson Tethers: Puzzle Agent świetnie wplatającym logiczne zagadki w absurdalną fabułę. Wielkimi krokami zbliżała się premiera, która miała ugruntować panowanie firmy na rynku przygodówek. Nadchodził...

❖ Strong Bad's Cool Game for Attractive People - dla amatorów absurdu zapakowane w absurd. Poza tym - DELETED!!!



BACK TO THE FUTURE!

Jeżeli zapytacie mnie, jaka jest moja ulubiona trylogia, to – narażając się na lincz ze strony fanów Star Wars (sorry, Luke, business is business), a także na chłaśnięcie batem od miłośników Indiana Jonesa – powiem, że jest to Powrót do przyszłości. Nie czas ani miejsce, aby analizować, porównywać i wytykać nieścisłości. Wystarczy wspomnieć, że ładunek miodności (ostatnio zapomniane słowo) w BTTF jest tak nieludzko wielki, że mijające od premiery lata nie zdołały go znacząco osłabić.

Tym samym pomysł na grę w uwielbianym przez rzeszę fanów uniwersum wydawał się czymś naturalnym. Jak wyszło? Nierówno. Niektóre z pięciu zaprezentowanych epizodów były naprawdę spójne, podczas kiedy inne (szczególnie ostatni) wydają się mocno okrojone. Tak jakby twórcom brakowało weny i ochoty do rozbudowania przedstawionego świata. Mimo że głos pod Doktora podkłada niezawodny Christopher Lloyd, Michaela J. Foxa słyszymy dwukrotnie w piątym epizodzie, a Huey Lewis and the News przygrywiają w tle, zabrakło „tego czegoś”. Podczas gry czuje się, że formuła tak świetnie sprawdzająca się w Samie i Maxie i będąca naturalnym środowiskiem dla TOMI zaczyna męczyć twórców i w pewien sposób ich ogranicza.

W sklepie mogliśmy tym razem nabyć tablicę rejestracyjną „OUTATIME” (nawet ja nie zdążyłem; wyprzedzała się niesamowicie szybko), dość słabo wykonaną karciankę i dwie koszulki:

❖ Wielkie nieba, Marty! Musimy cofnąć się w przyszłość i ostrzec naszych twórców, zanim popełnią błąd, którego skutków nie da się już odwrócić!

jedną z DeLoreanem, a drugą z kondensatorem strumienia (flux capacitor). Edycja kolekcjonerska mieściła się w pudełku na akta z Hill Valley. Oprócz płyty zawierała pocztówkę, rysunki koncepcyjne doktora i książeczkę towarzystwa historycznego.

Tutaj na arenę wkracza potężny Tyranozaur, rycząc i depcząc wszystko na swojej drodze. Gdyby w taki sam sposób na graczy oddziaływał Jurassic Park, gdzie nawet modele samochodów były tworzone na bazie rzeczywistych pojazdów z filmu, wpływy ze sprzedaży tytułu na pewno byłyby wyższe. Cztery epizody wydane w tym samym czasie (jedyny taki przypadek) dawały grę, która nie podobała się praktycznie nikomu. Fani dawnych klikanych rozwiązań kręcili nosami na przygodę, w której mogliśmy dostać medale od brązowego do złotego za odpowiednio szybką reakcję na wydarzenia dziejące się na ekranie. Miłośnicy nowych, bardziej dynamicznych klimatów z kolei nie za bardzo rozumieli, dlaczego wiele rozmów i wydarzeń wydaje się do niczego nie prowadzić.

Na stronie dostępne było kilka wzorów koszulek ze szkieletami dinozaurów, a wersja pudełkowa zawiera – oprócz mapy Parku Jurajskiego (oryginalnej z filmu) i notatnika z rysunkami





prehisterycznych bestii – kartę identyfikacyjną Ingen.

Wydaje się, że ten moment był przełomowy. Na udoskonalonym silniku Jurassic Park TTG wydała swoje największe dzieło. Grę, która sprzeda się w 12 milionach egzemplarzy na wszystkie platformy (duża liczba przypadnie na wersje mobilne). Grę stanowiącą szczyt możliwości, a jednocześnie będącą początkiem końca, który nastąpi 6 lat później. Będzie nią niezrównane...



THE WALKING DEAD

Głębia przedstawionych ludzkich postaw, znaczenie wyborów dokonywanych przez głównego bohatera, mocna więź z postaciami na ekranie: to była nowa jakość, nowe otwarcie. Co prawda wybory były trochę naciągane, eksplorację ograniczono do minimum, a wersje mobilne wyglądały na lekko niedopracowane, jednak należy to uznać za nic nieznaczące szczegóły. Grało się wyśmienicie! Nawet jeżeli niektórzy sarkali, że jest to gra „na raz”, czuło się, jak przedstawiona na ekranie historia potrafi wciągnąć. Wiązało się to też ze względnie świeżym w tamtym czasie serialem AMC, który jeszcze nie ciągnął się jak flaki szwendacza...

Również w przypadku dostępnych gadżetów widać było, że czasy nadchodzą nowe. Edycja kolekcjonerska składała się po prostu ze zwykłego pudełka z obwolutą, w którym była płyta i dość grube kompendium „The Walking Dead”. Dla fana – zestaw obowiązkowy. Dla innych – meh!

Kolekcjonerska zawartość sklepiu została usunięta około 2014 roku. Jedyne, co w nim pozostało, to fizyczne edycje na płytach, pozbawione jakichkolwiek dodatków.

Od tego czasu już wszystkie gry wykonywano „na jedno kopyto”. I nie, nie

■ Drzyj, nędzna ludzka istoto! Jestem pierwszym przedstawicielem gatunku „szybko-kliknij-przycisk-na-padzie-w-odpowiedniej-chwili”.

■ Największy sukces i zarazem początek końca firmy. Wielka szkoda, że nowatorski system prowadzenia gry powielany był w nieskończoność praktycznie bez zmian.

były one jakoś przerażająco słabe. Niektóre z nich, jak fenomenalne Tales from the Borderlands (w mojej opinii najlepsza gra Telltale z tych po 2012 roku), zostały tak zignorowane przez graczy, że wołało to o pomstę do nieba. Inne, jak Guardians of the Galaxy ze schyłkowego okresu, były po prostu przeraźliwie nudne. Game of Thrones było ciekawe. Pierwszy i ostatni z epizodów mogły się równać z najlepszymi odcinkami serialu. Ostatnim wielkim sukcesem storytellingowym (w który ponownie niewielu zagrało) był Wolf among Us, ponura detektywistyczna historia noir, dziejąca się w świecie serii komiksowej „Fables”, wydanej po polsku jako „Baśnie” – pozycja absolutnie obowiązkowa. Były jeszcze Minecraft: Story Mode, Batman 1 i 2, a także skasowane przez upadające studio Stranger Things, Wolf 2 i Game of Thrones 2. Myślicie, że jest czego żałować? Gdy patrzy się na poziom ostatnich produkcji, chyba już niespecjalnie.

Czy katastrofy i upadki dało się uniknąć? Niektórzy z pracowników odchodzili, nie wytrzymując wiecznych crunch-parties. Ograniczenia w sposób sztuczny narzucone przez nierozwijany silnik ostatecznie okazały się kamieniem młyńskim u szyi studia, które swój rozwój upatrywało w pozyskiwaniu kolejnych licencji, a następnie tworzeniu na ich podstawie fabuły, opartych w swojej końcowej fazie już tylko na wyborze odpowiedniej linii dialogowej lub kliknięciu zadanej kombinacji przycisków.

Nie wiem jak wy, ale ja mimo wszystko mam nadzieję na ponowne ujście psa i królika, ścigających kolejnego szaleńca chcącego zapanować nad światem, nie wspominając o pewnym sławnym, potężnym piracie. A plotki głoszą, że Steve Purcell coś szykuje. Byle tylko polegało to na najechnaniu myszką i kliknięciu. Pewne rzeczy po prostu muszą pozostać niezmiennie... ■

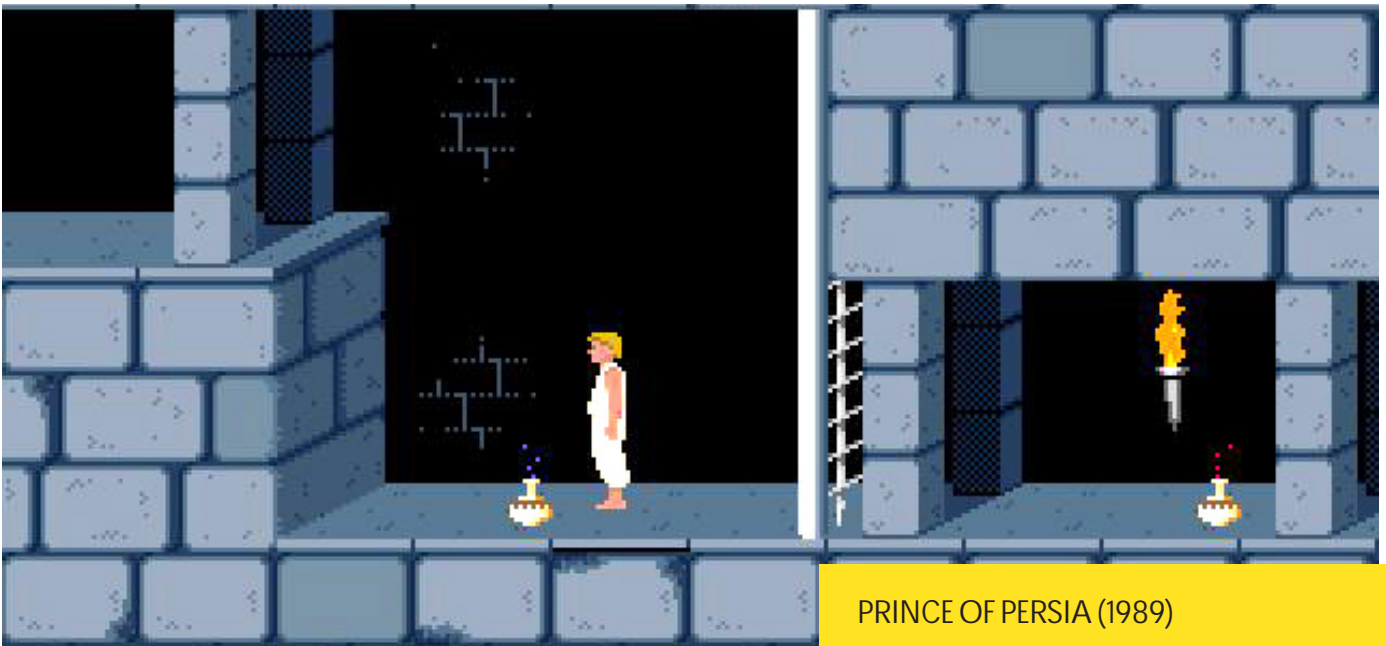


KINOPLATF

R A P O R T

Gry i muzykę łączy jedno: zamiłowanie do dzielenia włosa na czworo. Każdy gatunek ma podgatunek. Jednym z nich są „cinematic platformers”, podzbiór gier platformowych.

Michał R. Wiśniewski



PRINCE OF PERSIA (1989)

Jordan Mechner wykorzystał swoje doświadczenia z wydanego w 1984 roku Karateki i stworzył grę, która stała się fundamentem wieloletniej franczyzy. PoP zachwycała płynną animacją. Autor osiągnął efekt dzięki rotoscopingowi. Mechner narysował sprite'y w oparciu o nagrania wideo swojego młodszego brata, który biegał i skakał ubrany w białe ciuchy. Animacje pojedynków na miecze powstały na bazie fragmentu finałowej walki z „Robin Hooda” z Errolem Flynnem. Drugim filmem, który zainspirował grę, byli „Poszukiwacze zaginionej Arki”. Stąd kolce i zapadnie czyhające na nieuważnych graczy. Grze brakuje wątku przygodowego. Opiera się na omijaniu pułapek i szukaniu drogi w dwuwymiarowym labiryncie.

Kiedy pierwszy raz dostałem w swoje ręce Flashbacka na pirackich amigowych dyskietkach, które skądś przytargał znajomy, był nazywany „drugą częścią Another World”. I tak go traktowałem: jako duchowego spadkobiercę. Na Another World mówiliśmy z kolei „ta gra z filmem”. Nie rozmyślałem zbyt wiele o tym, jaki to gatunek gier. Trochę zręcznościowe, trochę przygodowe. Ważne, że fajne!

DEFINICJA

W podsumowaniu najlepszych gier Amiga Format wrzucił Another World do „action adventure”, a Flashbacka – co mnie bardzo wówczas zdumiało – do „platformer”. Platformówka kojarzyła mi się wtedy z Turricą-

nem albo Zolem i takie podsumowanie Flashbacka wydało mi się niesprawiedliwe. To było coś więcej. I może dlatego dziś używa się pojęcia „cinematic platformer” – platformówka filmowa. Będę o nich pisać „kinoplatformówka”, OK? Jak każde żargonowe pojęcie nie jest ono w stu procentach jasne, ale można się zgodzić, że chodzi raczej o dwuwymiarowe platformówki, które są realistyczne. Jeśli bohater skacze, to tak, jakby skakał prawdziwy człowiek. Podlega prawom fizyki. Jeśli spada, to się zabija. Animacja sprite'a jest płynna (za czym stoi rotoscoping lub motion capture). Ważna jest fabuła i wątki przygodowe. Początków można szukać w takich grach jak Impossible Mission, ale przełomowy okazał się Książę Persji.

ANOTHER WORLD I FLASHBACK
ODPOWIADAŁY NA PRAGNIENIE
SOLIDNYCH, POWAŻNYCH,
KINOWYCH NARRACJI
W GRACH RZECZNOŚCIOWYCH.

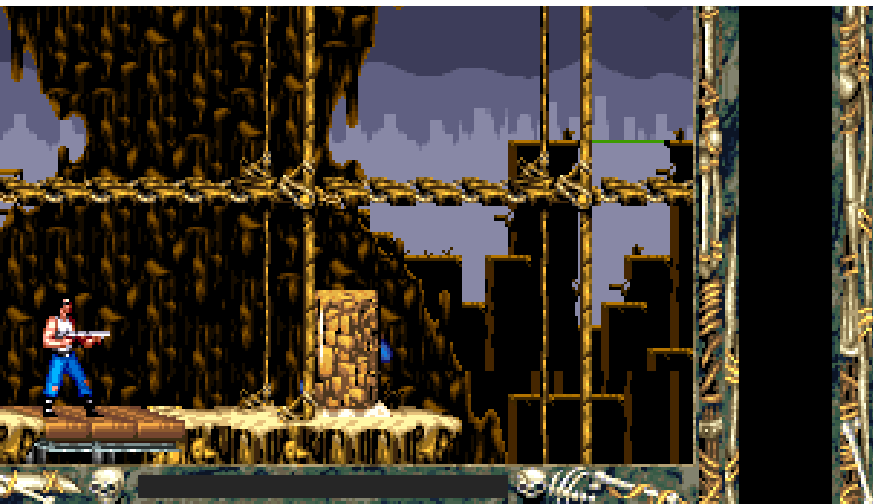
ORMÓWKI

PIERWSZA GENERACJA



ANOTHER WORLD (1991)

Autorski projekt Érica Chahi, pracującego dla Delphine Software. Przygoda młodego naukowca przeniesionego do obcego świata. Tym razem ruchy bohatera odwzorowują poruszanie się samego autora. Nagrania posłużyły do stworzenia wektorowych animacji. Poza tym wyborem estetycznym podyktowanym ograniczeniami systemu gra przypominała film. Ujęcia i cięcia, sposób prowadzenia akcji – nie tylko wprowadzenie (intro Another World do dziś pozostaje niedoścignionym wzorem narracji), ale całe doświadczenie – przywołały na myśl kino. Elementy przypominające, że to gra, zostały sprowadzone do minimum – nie ma punktacji ani wyświetlacza, a przycisk sterowania reaguje kontekstowo.



BLACKTHORNE (1994)

Nie lubię tej gry, bo wydaje mi się bardzo brzydka i kiczowata, ale ma swoich fanów (w tym zwabionych po latach marką Blizzard Entertainment – gra dostępna jest dziś za darmo). W porównaniu do Flashbacka to krok w tył. Nie ma płynnej animacji bohatera, a zamiast realistycznego świata poziomy to monotonne labirynty, przypominające raczej starszego o pięć lat Księcia. Bohaterem zresztą też jest książę, który wraca po latach na planetę podbitą przez orki, by dokonać zemsty i odzyskać tron. Zamiast szabli ma shotguna i wygląda jakby uciekł z planu „Wielkiej draki w chińskiej dzielnicy”. Ale jak ktoś sobie lubi postrzelać do orków, będzie się dobrze bawić. Fajny jest wynalazek uników.

BLIZZARD



FLASHBACK (1992)

Gra Paula Cuisseta (pracował z Chahim przy Future Wars) przypomina skrzyżowanie Prince of Persia i Another World. Z tym pierwszym łączy go sposób animacji głównego bohatera (choć ma większy zasób ruchów i ich płynność) oraz wyraźna platformowa struktura, z tym drugim – wektorowe animacje przerywnikowe (choć niestety nie aż tak zintegrowane). Fabuła wywodzi się wprost z kina akcji SF lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. Gra jest pełna nawiązań do „Blade Runnera”, „Oni żyją”, „Terminatora” i innych. Kinowy jest też sposób narracji podkreślony dramatyczną muzyką dodaną wtedy, gdy robi się gorąco. Oprócz animacji wrażenie robią tła i design poziomów, w umiejętny sposób budujących żyjące futurystyczne miasta i obce planety.



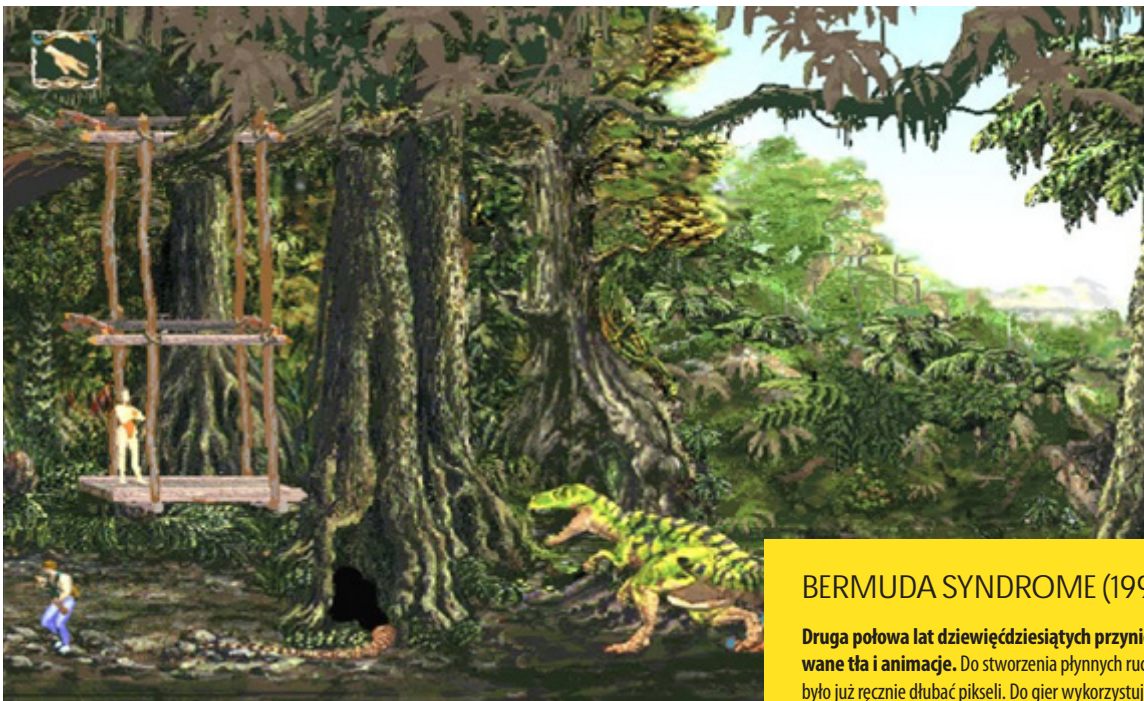
CREDITS



LESTER THE UNLIKELY (1994)

Wydana na SNES dziwna gra, którą można uznać za parodię innych kinoplatfówek. Tym razem bohaterem nie jest ani mięśniak, ani zwinny akrobata, tylko nerd w okularach, cherlak z wadą postawy, który śmiesznie biega i wszystkiego się boi. I w dodatku ma pecha. Zasnął z nosem w komiksie i obudził na tropikalnej wyspie pełnej nieprzyjaznej fauny, mieszkańców dżungli (w tym obowiązkowo córka wodza) i piratów. Gra jest dość standardowa (i dość brzydka): skoki, przesuwanie przedmiotów itd., ale nadrabia absurdalną fabułą. Np. na koniec Lester wraca do domu na desce surfingowej na wielkiej fali powstałej po próbie nuklearnej i napakowany po przygodach zyskuje uznanie płci przeciwnej. Warto wychodzić z domu, nerdy.

DRUGA GENERACJA [CD-ROM]



POSER



BERMUDA SYNDROME (1995)

Druga połowa lat dziewięćdziesiątych przyniosła CD-ROM, renderowane tła i animacje. Do stworzenia płynnych ruchów bohaterów nie trzeba było już ręcznie dłubać pikseli. Do gier wykorzystujących nowe medium należała Bermuda Syndrome. Jack Thompson, pilot z czasów drugiej wojny światowej, trafia do alternatywnego wymiaru wprost do dżungli (znowu!), gdzie ratuje księżniczkę (znowu!) z paszczy dinozaurów (OK, to jest nowe). To, co wtedy budziło zachwyt – renderowane tła i animacje dinozaurów i ludzi – dziś trąci myszką, przywodząc na myśl kukielki z Posera. Nudny jest również scenariusz. Dżungla, świątynie, zaginione miasta powinny być bardziej ekscytujące. Tomb Raider to to nie jest.

CD-ROM I RENDEROWANA ANIMACJA 3D
– DWIE TECHNIKI, KTÓRE OKAZAŁY SI BY
DLA SIEBIE STWORZONE.

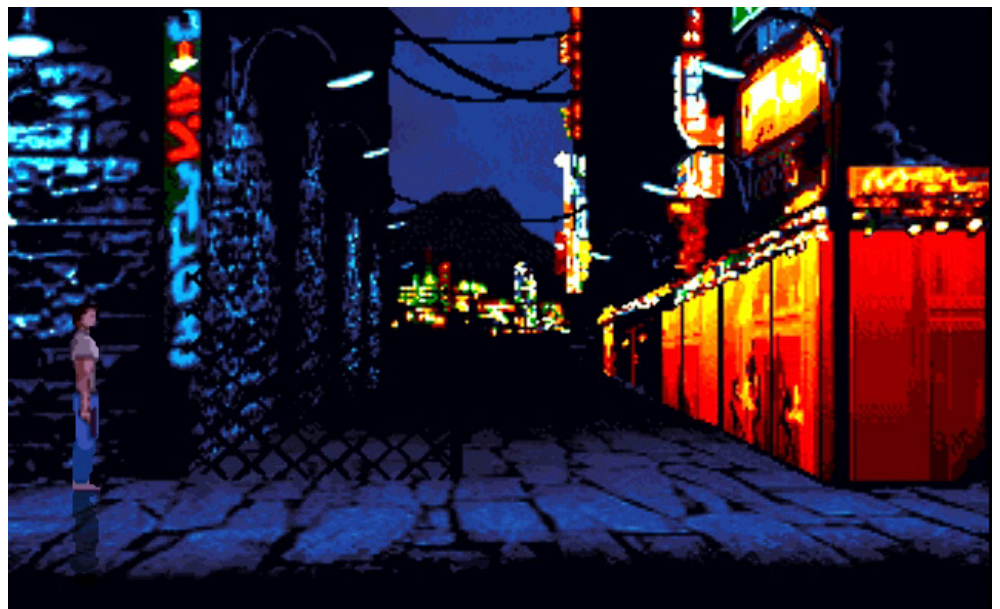
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE (1997)

Tytułowy Abe jest niewolnikiem w wielkiej fabryce mięsa. Dowiaduje się, że jego rasa zostanie przeznaczona do rzeźni. Nigdy nie zapomnę, jakie wrażenie zrobił na mnie w sumie prosty trik: po długiej animacji wprowadzającej bohatera i okropny świat, w którym przyszło mu żyć, kamera sledzi jego ucieczkę, co jest oczywiście renderowanym filmem, który płynnie przechodzi w planszę pierwszego poziomu. Industrialne i obce dekoracje, dystopijny klimat. Nie czuć tu takiej sztuczności wygenerowanego 3D jak w Bermuda Syndrome. Abe jako kosmiczna pokraka nie wpada do doliny niesamowitości. Ciekawym elementem jest konieczność ratowania współtowarzyszy niewoli (inaczej dostaniemy złe zakończenie).



ONESCAPEE/ THE ESCAPEE (1997)

Gra, która pojawia się w każdym zestawieniu kinoplatformówek (co pokazuje, jaka to mała nisza), wymieniana jednym tchem z Another Worldem i Flashbackiem. No nie, daleko jej do tych klasycznych tytułów, które ją zainspirowały. Wypuszczona o wiele za późno na platformę-zombie (Amigę z CD). Widać, że robili ją miłośnicy produkcji Delphine Softu, ale w ogóle nie udało się uchwycić magii oryginałów. Od nudnego, przekombinowanego intro (które trwa PIĘĆ MINUT), po przeładowane pomysłami (niestety nieciekawymi), frustrujące plansze. Nie wystarczy odziać bohatera w T-shirt i dżinsy, żeby odnieść sukces. Obecnie dostępna za darmo na PC, przez jakiś czas była również (nie)grywalna na iPhonie.



HEART OF DARKNESS (1998)

Wieloletni, ciągnący się projekt Érica Chahiego (tym razem z ekipą). Another World w wersji dla dzieci i o dziecku. Już nie wektory, ale CD i renderowana grafika. Przydługie filmiki bardzo się zestarzały, choć może kiedyś na fali nostalgii wróci moda na takie koślawe kreskówkowe rendery. Bohaterem tym razem jest Andy. Chłopiec wyrusza do krainy zamieszkałej przez cienie (i inne potworki), aby odnaleźć ukochanego psa. Zagadki przypominają te z poprzedniej gry (jest nawet pływanie), całość – poza wspomnianymi filmikami przerywnikowymi – nieźle broni się nawet po latach. Ukazała się po prostu za późno, kiedy osoby graczy były już zwrócone w stronę gier 3D.

CZY HISTORIA GIER
POTOCZYŁABY SIĘ INACZEJ,
GDYBY HEART OF DARKNESS
WYSZŁO NA CZAS?



EPOKA 3D



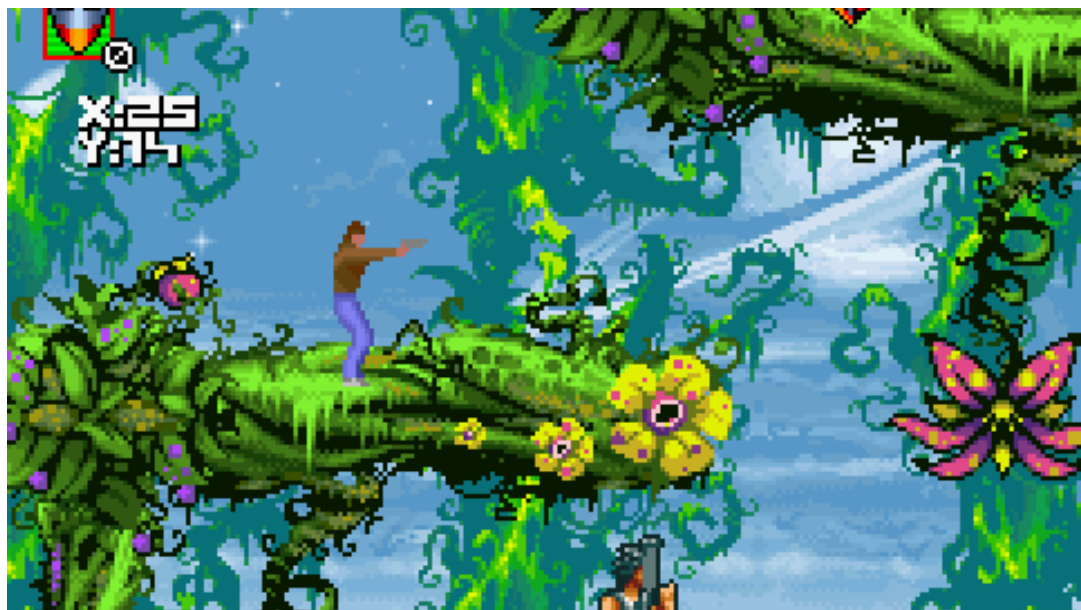
Kinoplatformówki były niszą, ale wywarły wielki wpływ na współczesny gry. To z nich wywodzi się obowiązujący dziś paradygmat realistycznej gry 3D z perspektywą trzecioosobową, elementami fabularnymi, zręcznościowymi, strzelania i przygodówki. Bezpośredni sequel Flashbacka, Fade to Black (1995), próbował przenieść jego mechanizmy w trzy wymiary. Znacznie lepiej wyszło w późniejszym o rok Tomb Raiderze.

Wersji 3D, już w pierwszych latach obecnego wieku, doczekał się Oddworld. Another World wpłynął na sposób, w jaki gry opowiadają historię. Do inspiracji nim przyznaje się między innymi Fumito Ueda, twórca Ico, gry podobnie wypranej z elementów „grywalizacyjnych”. W latach zerowych dwuwymiarowe platformówki przeniosły się na konsole przenośne, telefony i przeglądarki (w technologii Flash).



Co ciekawe, w wersji 2D ukazał się także Tomb Raider: najpierw na konsolę Game Boy Color (2000), później na Nintendo DS (Lara Croft Tomb Raider: Legend z 2006 roku). Na Game Boy Advanced w 2002 roku miała wyjść trzecia część przygód Conrada – Flashback Legends – ale z powodu bankructwa Delphine Software projekt porzucono. Grywalne fragmenty pokazują odstępstwo od oryginału na rzecz kolorowej, komiksowej grafiki.

KIEDY PECETY I DU E KONSOLE BAWIŁY SI TRÓJWYMIAROWYMI WIAATAMI, GRY DWUWYMIAROWE ZNALAZŁY SCHRONIENIE NA KOMÓRKACH I KONSOLACH PRZENO NYCH.



POWRÓT 2D

INDIE



DEADLIGHT (2012)

W nowym tysiącleciu nastąpił wielki powrót dwuwymiarowych platformówek, głównie za sprawą pixelartowych gier indie. Kinoplatformówki nie są tak popularne, bo wymagają nakładów – a indie ucieka w tani pixel, żeby ich właśnie uniknąć. Tym bardziej cieszą takie tytuły jak Deadlight – survival horror o zombie. Korzysta z silnika 3D, ale plansza gry jest dwumiarowa. Bohatera widzimy jako ukrytą w mroku ciemną sylwetkę. Trzeba skakać, uciekać i korzystać z elementów otoczenia, żeby przeżyć apokalipsę zombie, co oznacza głównie zastawianie przeróżnych pułapek na żywe trupy.



SILNIK 3D NIE MUSI WCALE OZNACZA TRÓJWYMIAROWEJ GRY – PLATFORMY W 2D WCI DAJ RAD .

FLASHBACK HD (2013)

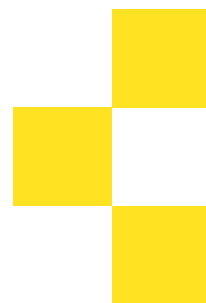
Z silnika 3D korzysta też remake Flashbacka. To raczej nieudana gra, która poza paroma smaczkami dla fanów oryginału oferuje znacznie odmienne doświadczenie. Brakuje jej subtelności, jest przeładowana elementami grywalizacyjnymi, główny bohater zmienił się w przygłupa. O ile oryginał nawiązywał do kina z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, nowy Flashback przypomina hollywoodzkie remaki typu nowa „Pamięć absolutna”. Widać to zwłaszcza wtedy, gdy akcja przenosi się na Ziemię. Zamiast miasta jak z francuskich komiksów otrzymujemy nudną cyberpunkową metropolię. Wielka szkoda! Wydany rok później remake Abe's Oddysee (Oddworld: New, n' Tasty) był znacznie bardziej udany.





Michał R. Wiśniewski

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



CHIŃSKA TORTURA

Najbardziej w zabawach z VR podoba mi się, że twórcy potrafią czymś zaskoczyć. Zestaw do PS VR posiadam w domu od dwóch lat, więc teoretycznie ta zabawka powinna mnie już znudzić, znużyć i spowszednieć, tymczasem nic takiego wciąż nie miało miejsca.

W tym punkcie rozwoju elektronicznej rozrywki to wciąż rzecz nowa, rozpoznawana bojem terra incognita. Wiadomo już, jakie rzeczy się sprawdzają. Jak tylko coś chwyci, znajdują się naśladowcy. Stąd wysyp rail-shooterów czy gier, w których siedzi się w kokpicie jakiegoś pojazdu.

Ale poszukiwania czegoś nowego wciąż trwają. Stare pomysły wrzucone w przestrzeń wirtualnej rzeczywistości nabierają nowych znaczeń. Jak bardzo różni się Astro Bot Rescue Mission od telewizorowych platformówek, wie tylko ten, kto zagrał. Tak samo jak trzeba zagrać w Tetris Effect, żeby zrozumieć, o co chodzi w efekcie Tetrisa. A sztuczki narracyjne? Zwykła interaktywność już angażuje odbiorcę, wrzucenie go wprost do świata opowieści jeszcze ją potęguje. Twórcy Déraciné pokazali, jak można to sprytnie (i pięknie) rozegrać, ale wciąż czuję, że jest w tej dziedzinie jeszcze tyle do wymyślenia i odkrycia, żeby tylko starczyło parę.

To ekscytująca dziedzina, ale nie dlatego, że wszystkie gry na PS VR są genialnie. Oczywiście, że nie są. Zdarzają się błędy, denerwujące rozwiązania, rozpoznanie bojem oznacza, że często wpada się na minę. Ale nawet wtedy to jest ciekawe: możliwość uczestniczenia w tym podboju Dzikiego Zachodu, nawet jako korespondent. Zawsze zresztą nawet w nieudanej grze znajdzie się coś, dlatego nie żałuję, że zagrałem. To trochę jak z kinem. Wybitny polski krytyk i troll

Zygmunt Kałużyński miał zasadę, że w każdym filmie można znaleźć jedną scenę, która go uratuje.

Widzicie więc, że jestem bardzo otwarty i pozytywnie nastawiony. Ale nawet ja mam swoje granice. Ta granica nazywa się Paper Dolls.

Miała ona do mnie pecha. Wrzuciłem ją zaraz po przejściu Déraciné, gry przecednej i angażującej emocjonalnie. Byłem jeszcze w stanie lekkiego knockoutu psychicznego. Więc kiedy wszedłem nagle w świat horroru, który był, cóż, dość tandetny w formie i treści narracji, nie zrobiłem wielkiego łał. Ale nie to było przyczyną, że po kwadransie napisałem do naczelnego, że raczej nie chce mi się recenzować tej gry. Problem leżał gdzie indziej.

Na początku gry trzeba dokonać strasznie ważnego wyboru: czy będziemy grać padem, czy pałkami Move. Miałem podłączone pałki, więc je wybrałem. Znane są ich ograniczenia: brak manipulatora analogowego utrudnia zaimplementowanie chodzenia, często stosuje się więc teleport. Ale nie w tej grze. Twórcy postanowili zaimplementować własny wynalazek.

Naciskasz spust w lewej palce – ruszasz lewą nogą. Naciskasz w prawej – ruszasz prawą. Bravo, udało się zrobić krok. I tak cały czas. Lewa-prawa-lewa-prawa-lewa-prawa (dwuklik służy do obrotu).

No nie, tak się nie da grać. To tortura! Zrestartowałem grę i wybrałem pada. Trudno, może nie będzie dłoni, ale wolę chodzić normalnie.

I wiecie co się okazało? Że padem gra się tak samo. Lewy spust. Prawy spust. Lewa-prawa-lewa-prawa-lewa-prawa.

Powstrzymałem się od rzucania padem w ekran. Zamiast tego wyłączyłem grę i wszedłem do internetu. Może robię coś źle, może przeoczyłem jakąś opcję? Nie. Gracze w sieci narzekali na to samo. Znalazła się też odpowiedź twórców, którzy odmówili wypuszczenia patcha z normalnym sterowaniem. Wręcz przeciwnie, bardzo byli dumni ze swojego pomysłu, niezwykle podobno ważnego dla tej gry. No to pozdrawiam gorąco i gratuluję pomysowości, chłopaki, ale ja zamawiałem zabawę, a nie tortury. ■

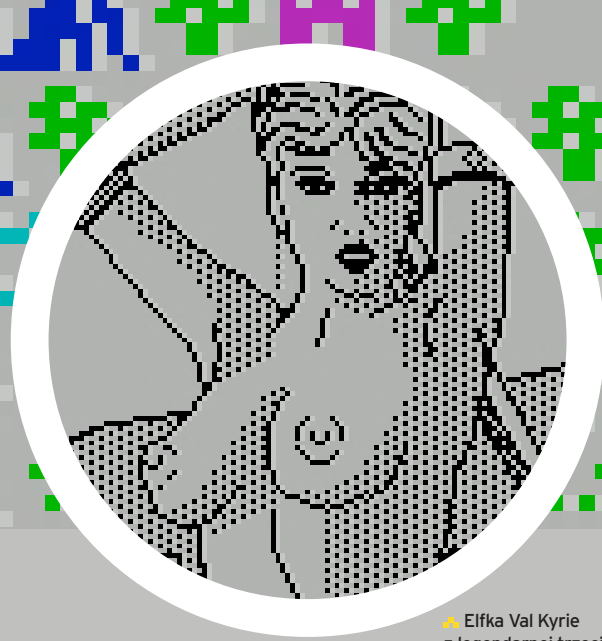


Wariaci z ALBIONU

CZ. III MI DZYSY TOLKIENEM A WYCHODKIEM

Znamy dużo historyjek z lat osiemdziesiątych, opowiadających o tym, jak taki czy inny nastolatek spędzający pół życia w piwnicy tworzył takie czy inne epokowe dzieło, które zapisywało go złotymi zgłoskami w historii gier wideo. Oczywiście po drodze wszyscy się dziwiąją: „O rany, taki młody, jeszcze niepełnoletni, a już taki genialny”.

Paweł Schreiber



THE QUILL, PIERWSZE WA NE NARZĘDZIE DO TWORZENIA GIER TEKSTOWYCH, ZASŁUGUJE NA ODDZIELNY ARTYKUŁ W PIXELU.

Elfka Val Kyrrie z legendarnej trzeciej strony Goblin Gazette. Polecamy również artykuł o księdzu, który wdał się w romans z własną żoną.

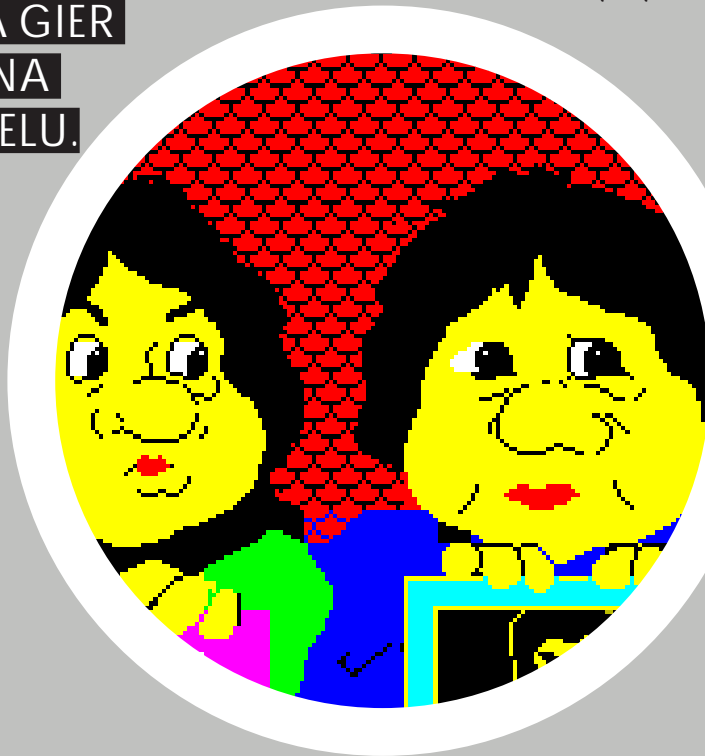
Smok z gry Retarded Creatures & Caverns. Ładny tytuł, ładny smok.

Im człowiek starszy, tym bardziej go takie historie irytują. Posłuchajmy więc innej: opowieści o Balrogu z Rochdale, która zaczyna się od bezrobotnego faceta przed czterdziestką. Będzie tu się działo sporo, ale dominować będą dwa wątki – profanowania Tolkiena i zamykania w toalecie. Zapraszamy.

John Wilson, który miał kiedyś zostać słynącym na cały świat Balrogiem z Rochdale, wcale nie urodził się w Rochdale, tylko w Edynburgu. W młodości przez jakiś czas pracował jako elektryk naprawiający samoloty w RAF, potem przeszedł do branży budowlanej, a potem radiowo-telewizyjnej. Kiedy ostatecznie na początku lat osiemdziesiątych stał się wspomnianym akapit wyżej bezrobotnym facetem przed czterdziestką, zabijał czas, siedząc przy komputerze. Kolega podrzucił mu egzemplarz programu The Quill – pierwszego ważnego narzędzia do tworzenia amatorskich gier tekstowych, które

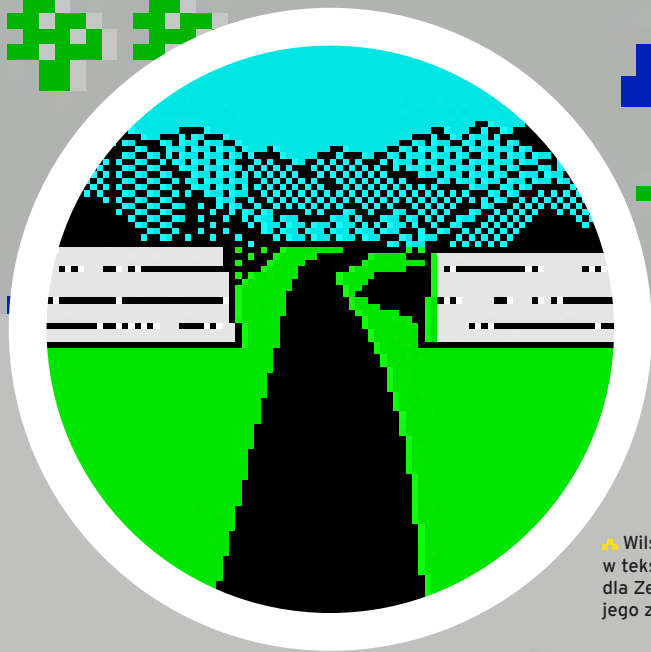
pewnie zasługuje na oddzielny artykuł w którymś numerze Pixela. Wilson od zawsze lubił opowiadać przeróżne historie, więc postanowił spróbować, jak się opowiada za pomocą komputera. Kiedy po kilku miesiącach zabaw z Quillem wybrał się na poważną rozmowę do pośredniaka, miał już gotową odpowiedź na pytanie o swoją przyszłość: „Chcę robić gry komputerowe i wysyłać je do ludzi pocztą”. Odpowiedź głupia i naiwna, ale właśnie tak mu w sercu grało. Wilson próbował sprzedawać swoje wczesne gry przy pomocy większych wydawców, ale ich oferty go nie zadowalały. W końcu, dzięki państwowemu dofinansowaniu dla młodych firm (jeden z efektów wizyty w pośredniaku) powstało Zenobi Software, nazwane tak na cześć pomocnego duszka z jednej z pierwszych gier, w jakie grał Wilson – Black Crystal na ZX Spectrum.

Pierwszym sukcesem Wilsona była gra An Everyday Tale of a Seeker of Gold (1986). Opowiadała o niejakim Bulbo Biggunie, który pewnego dnia spotkał gromadę krasnoludów pod kierunkiem maga Grand Alfa i wybrał się na wyprawę po wielki skarb strzeżony przez smoka Smoga. Co ciekawe, w tegorocznym wywiadzie dla zina The Classic Adventurer Wilson stwierdza, że kiedy pisał swoją grę, w ogóle nie czytał



jeszcze Tolkiena, za to miał mnóstwo uciechy z grania w grę The Boggit firmy Delta 4. Ta opowiadała o niejakim Bimbo Fagginsie, który pewnego dnia spotkał gromadę krasnoludów pod kierunkiem maga Grandalfa i wybrał się na wyprawę po wielki skarb strzeżony przez smoka Dauga. Była oczywiście parodią całkiem popularnej gry tekstowej The Hobbit, która opowiadała o niejakim... No dobrze. Tak czy inaczej, Wilson postanowił napisać dla zabawy coś, co przypominałoby Boggitta. I wyszło mu to całkiem niezłe. An Everyday

Fuddo i Slam, powiernicy Pierścienia. Na obrazku tego nie widać, ale Fuddo trzyma egzemplarz pisma CRUSH.



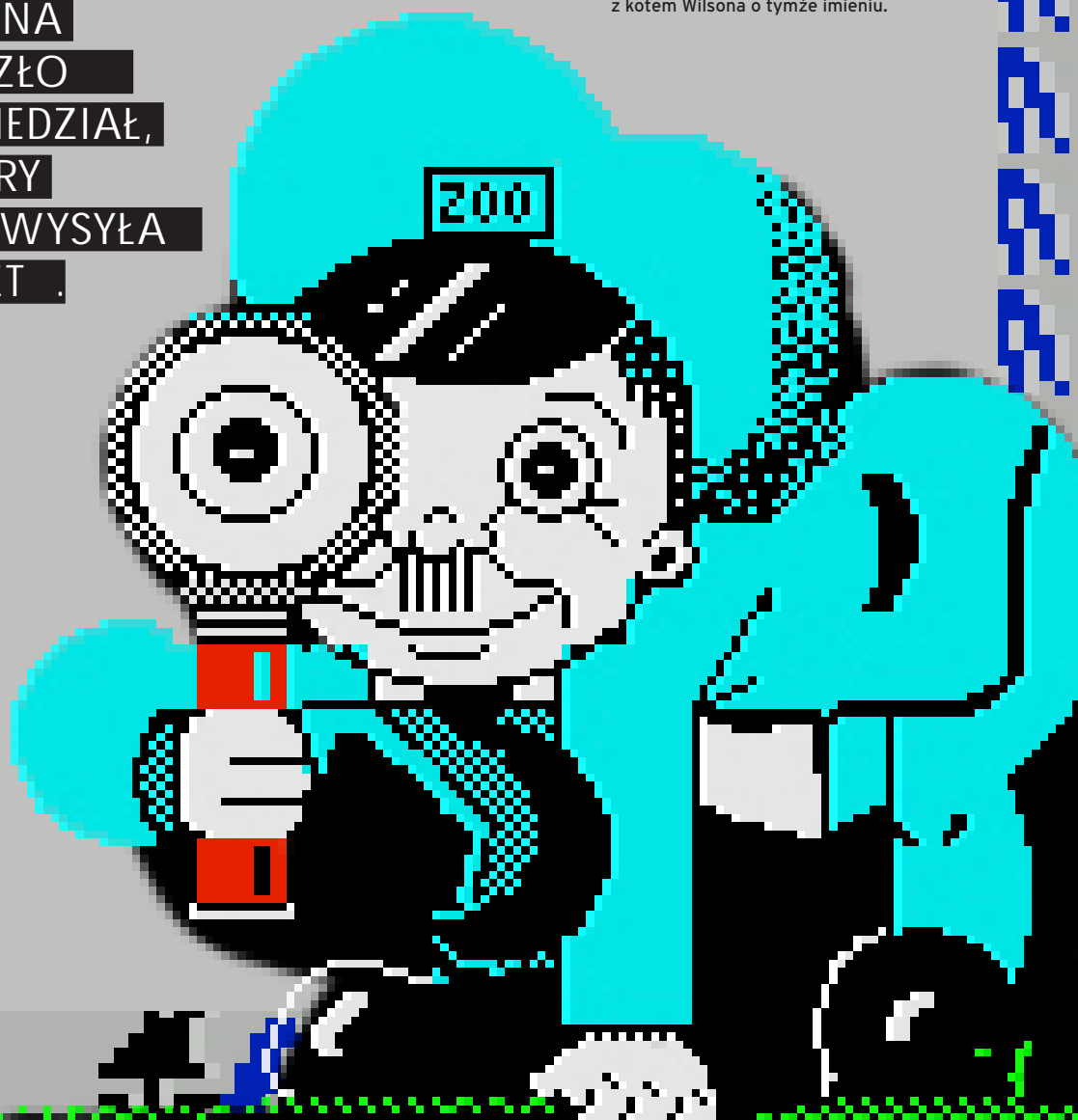
Wilson nie lubił grafiki w tekstówkach, ale pracujący dla Zenobi autorzy nie podzielali jego zdania.



Logo firmy Zenobi. Luźno związane z kotem Wilsona o tymże imieniu.

W PO REDNIAKU NA
PYTANIE O PRZYSZŁO
WILSON ODPOWIEDZIAŁ,
E CHCE ROBI GRY
KOMPUTEROWE I WYSYŁA
JE DO LUDZI POCZT

Swojskie brytyjskie krajobrazy w grze Man about the House. Prawie jak wirtualna sklepowa braci Stamperów z Ashby-de-la-Zouch.



CREDITS

Tale nie jest słabą imitacją pierwowzoru. Szybko znajduje własny głos. Delta 4 (czyli Fergus McNeill i Judith Child) próbują się choć odrobinę trzymać tonu oryginału. Na przykład krasnoludwi witają Bimba całkiem długą, miejscami nawet rymowaną i bardzo złośliwą pieśnią na temat skarbu. W grze Wilsona ekipa Grand Alfa po prostu informuje Bulba, że nie chce im się wybierać po skarb, bo w sobotę Leeds United grają u siebie.

Jesteśmy w samym sercu starej dobrej Anglii – między piwkiem w pubie a telewizorkiem. W tekstówkach Wilsona, powstających na marginesie odnoszącej coraz większe sukcesy brytyjskiej branży gier, bardzo żywa jest ta jedyna w swoim rodzaju angielska prząśność. Taka, co rozrasta się na obrzeżach wszystkich tamtejszych miast w postaci powykęcanych alejek pełnych identycznych domków. Rochdale to nieduże miasto pozostające w cieniu pobliskiego Manchesteru. Nawet w centrum dominuje zabudowa najwyższej dwupiętrowa. Siedziba firmy Zenobi Software to nie żaden biurowiec, tylko klasyczny klockowaty brytyjski domek z czerwonej cegły, jeden z wielu identycznych budynków stojących ściana w ścianę na wąskiej uliczce. Firma odpowiedzialna za produkcję lub wydanie ponad 200 gier

✦ Wyjątkowo paskudne trollisko z Fuddo and Slam. Znajomy również paskudnego gościa z następnej strony.

JESTE MY W SAMYM SERCU STAREJ DOBREJ ANGLII – MI DZY PIWKIEM A TELEWIZORKIEM. W TEKSTÓWKACH WILSONA KRÓLUJE ROZKOSZNA BRYTYJSKA PRZA NO

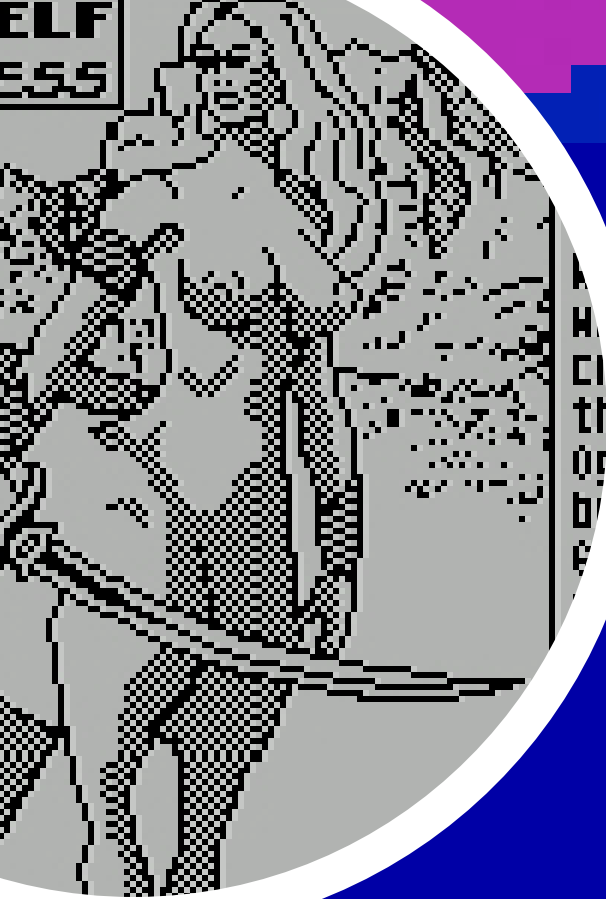
mieściła się po prostu w domu Wilsona. Sam kopiował kasety, sam drukował okładki, sam wysyłał wszystko do klientów. Jak wspomina, pracował często 18 godzin na dobę. Był brakującym ogniwem między obrastającą w piórka branżą gier wideo a twórcami amatorami, którzy rozpowszechniali swoje gry pocztą pantoflową. Z jednej strony dłużał przy wszystkim sam i chodził z torbami pełnymi gier do wysłania, a z drugiej – recenzowały go najważniejsze pisma, takie jak Crash czy Your Sinclair.

Dzięki swojemu przywiązaniu do atmosfery mniej eleganckich przedmieść gry Wilsona robią z Tolkiena nie pierwszą z brzegu parodię, tylko coś bardzo specyficznego: trochę swojskiego, zanurzonego w tradycjach i humorze niższych warstw brytyjskiej klasy średniej. Inni twórcy

wczesnych gier przygodowych najczęściej uciekali od rzeczywistości w krainę fantastyki. Dominuje w nich nie najlepsze SF i piąta woda po Dungeons and Dragons. Wilson idzie w przeciwnym kierunku: od fantastyki do trochę prząśnego, ale za to pocziwego i swojskiego świata, w którym sam mieszka. Dlatego na przykład w gospodach w pobliżu Shyre można znaleźć automaty z grą na podstawie filmu „Obcy” (bohater gry Balrog and the Cat może w nim wygrać zielone jajo; zupełnie nie wie, do czego mogłoby mu się przydać), a lekturę codziennej Goblin Gazette warto było zacząć od strony z roznegliżowaną elfką. Historie o Bulbie, a potem oczywiście również Fuddo i Slamie, którzy muszą odnaleźć jego zgubiony w drodze powrotnej od smoka magiczny pierścień, szybko odchodzą o literackiego pierwowzoru.

✦ Elf do wynajęcia w grze Bulbo and the Lizard King. Trochę podejrzany, ale drużyna bez elfa się nie liczy.





improwizowane historie, które wymyśla na bieżąco. To widać. I widać też, że świetnie mu wychodzi.

To właśnie Balrog jest głównym bohaterem serii, którą i wielbiele Wilsona, i on sam, najcieplej wspominają – Behind Closed Doors. To prekursor całego gatunku room escape. Balrog zostaje zamknięty w ciasnym pomieszczeniu, z którego musi się wydostać, rozwiązując całą serię zagadek. Tajemnica sukcesu BCD jest taka, że tym pomieszczeniem jest wychodek w ogródku, zamknięty złośliwie od zewnątrz przez Fuddo i Slama, kiedy biedny Balrog udał się tam w konsekwencji zjedzenia zbyt dużych ilości vindaloo. Wbrew pozorom, nie ma tu za dużo klozetowego humoru (nawet na niewinne „Wytrzyj tyłek” gra odpowiada: „Wiedziałem, że ktoś będzie chciał tego spróbować, ale czy to naprawdę musiałeś być...? Tak czy inaczej – nie.”). Za to okazuje się, że w pojedynczej lokacji z krótkim opisem da się zmieścić naprawdę sporo szczegółów, zagadek i fałszywych tropów. Akcja ucieczki z wychodka wymaga sporej pomysłowości. Warto też poprobować wszystkich głupot, jakie przychodzą do głowy. W grze jest całe mnóstwo ukrytych komunikatów. Po drodze można jeszcze rozwiązać krzyżówkę z Goblin Gazette. W końcu posiedzenie w toalecie do czegoś zobowiązuje!

BCD powstało w zasadzie przypadkiem – jako dodatek do wypchania drugiej strony kasety z pełnowymiarową grą From Out of a Dark Night Sky. W niektórych wywiadach Wilson wspomina, że chciał przy tej okazji sprawdzić, czy da się zrobić grę w 24 godziny, ale poświęcony Zenobi artykuł w Retro-Gamerze stwierdza, że dobę trzeba by tu jednak zamienić na niecały tydzień.

Gra o ucieczce z wychodka okazała się przebojem. Wielbiele domagali się kontynuacji. BCD 2, o wiele mówiącym podtytuł The Sequel, twórczo rozwija pierwowzór – tym razem Balrog nie chce wyjść, tylko wejść, ale gra również rozgrywa się w pojedynczej lokacji. Były jeszcze część trzecia (Revenge of the Ants) i czwarta (napisana już przez współpracownika Wilsona, George’a E. Hoyle’a Balrog’s Day Out). Zenobi wydawało też na niewykorzystanych częściach kaset inne drobne dodatki dla fanów Balroga. Na przykład cyfrowe ilustracje do gier albo numery The Goblin Gazette do poczytania.

Zenobi Software to nie tylko gry Wilsona. Już w roku 1989 Balrog z Rochdale wyciągnął pomocną dłoń do pierwszego twórcy przygodówek, który nie mógł sprzedać swojej produkcji. Lightmare Scotta G. Johnstona była nieco słabiej napisana od gier o Bulbie i Balrogu, ale za to zachwycała pięknymi ilustracjami. Potem sprawy potoczyły się błyskawicznie. Ze stajnią Zenobi współpracowało kilka tuzinów autorów i autorek (dzisiaj Balrog wspomina, że kobiet było sporo zarówno wśród jego współpracowników, jak i odbiorców). Część gier Zenobi to typowe dla tamtych

✦ To drugie paskudne trollisko, przyjaźniące się z trolliskiem z poprzedniej strony. Jeszcze brzydsze.

✦ Całkiem ładny obraz gór, które przypominają Tatry, ale trudno stwierdzić, czy nimi są, bo ktoś je zasłania.

✦ Mark Cantrell miał coś z prorołka. Jego debiut to gra Diablo!, a obrazek poniżej pochodzi z The Gods of War.

W roku 1987 Wilson wydaje obowiązkową wariację na temat „Władcy Pierścieni” (Fuddo and Slam), ale również zupełnie nową, już niezaczerpniętą z „Tolkiena” przygodę Bulba (Bulbo and the Lizard King). Rok później samodzielną grę dostaje sąsiad bardziej znanych boggitów z Shyre, niejaki Balrog. Punkt wyjścia Balrog and the Cat jest ucieczką prozaiczną: do domu Balroga trafia podpalony przez właściciela-maga kot, który prosi, żeby jego niedowidzącemu panu znaleźć okulary albo coś. W wywiadach Wilson zawsze podkreśla, że lubi



BIG MATCH CANON BY SEVERE FLOODING 'WHO DID IT?' ASK ORCS.

MIJAŁY KOLEJNE LATA. SPECTRUMY TRAFIAŁY
NA MIETNIK, A ICH DAWNI WŁAŚCICIELE
PUSZYLI SIĘ NOWYMI PECETAMI.



👉 Poszukiwany Bilbo Biggun. Wszelkie informacje na jego temat proszę kierować do redakcji Goblin Gazette.



👉 Crush Tower, wcale nie nazwana tak na cześć redakcji pisma, z którym Wilson nie zawsze się lubił.

👉 Mała, ale gustowna ilustracja z Lightmare.

czasów opowieści SF i fantasy, jest kilka adaptacji klasyki (zajmujący obie strony kasyety Dr. Jekyll and Mr. Hyde), ale jest też sporo tytułów osadzających akcję w brytyjskim tu i teraz – takich jak Man about the House, w której bohater, nieudacznik Ernie Spludge, rozpaczliwie próbuje posprzątać dom przed narodzinami dziecka. Zenobi Software wydało ostatecznie ponad 200 gier, przede wszystkim na Spectrum, ale pod koniec również garść na Atari ST. Były to przede wszystkim gry tekstowe, ale zdarzały się też inne gatunki. Sam Balrog wypuścił dwie komnatówki izometryczne z serii Bart the Bear (zrobione w programie 3D Game Maker, dzięki któremu każdy mógł się poczuć jak autorzy Knight Lore).

Mijały kolejne lata. Spectrumsy trafiały na śmietnik, a ich dawni właściciele puszyli się nowymi pecetami. Wierni fani Zenobi nie przejmowali się takimi drobiazgami. Wilson wciąż nagrywał kasyety, chodził z torbą na pocztę i drukował kolejne numery biuletynu dla miłośników tekstówek. Koniec nadszedł dopiero w roku 1997. Wtedy do odbiorców trafił numer zatytułowany „The Long Goodbye”. Wilson wyjaśnia w nim, że do końca Zenobi przyczyniła się nie tylko słabnąca sprzedaż, ale również coś, co zostaje tu określone jako „niesławny «INTERNET»”. Otóż grupy ludzi działających w owym INTERNECIE zajmują

się bezprawnie rozpowszechnianiem gier wciąż sprzedawanych przez Zenobi, a do tego planują również wydanie ich (oczywiście bez płacenia autorom) na CD-ROM. Zrezygnowany Wilson zdaje sobie sprawę, że wobec czegoś takiego jego firma jest jak schorowana starszuszka próbująca zatrzymać napad na bank. Jeśli chcą, niech sobie szaleją. Czas się usunąć w cień i znaleźć jakiś inny sposób na opłacenie dachu nad głową. Pomyślcie tylko. Rok 1997. Rok Final Fantasy VII, Fallouta, Quake'a II, Ultimy Online. Karty graficzne 3dfx. Gogle VR. A Balrog z Rochdale sprzedaje jeszcze ostatnie tytuły na ZX Spectrum. „Nawet potężne imperium rzymskie odeszło w stronę zachodzącego słońca” – pisze w swoim pożegnaniu. I tak wyjątkowo



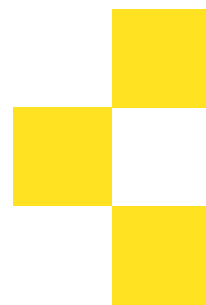
długo udawało mu się grać na nosie przemijaniu.

Oczywiście, Balroga się tak prosto nie pokona. Wciąż ma się świetnie, a jest już po siedemdziesiątce. Od pewnego czasu jest bardzo aktywny. Przeprosił się z internetem. Pisze bloga. Rozpowszechnia, a jakże, stare gry Zenobi. Robi też nowe: seria Behind Closed Door ma już siedem części, są też nowe przygody Bulba. W Behind Closed Doors V pisze, niby o swoim bohaterze, ale my wiemy swoje: „Balrog: ważący trochę za dużo, chory na cukrzycę starszerek z siwymi włosami i głową pełną marzeń, który zbliża się do emerytury”. „Zadek: większy niż w latach osiemdziesiątych, ale też dużo bardziej oklapnięty; wszystko przez to, że ten cholerny leń tyle na nim wysiadywał”. ■



Marcin M. Granat

Autor artykułów poświęconych grom oraz naukom ścisłym.
Członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier, przeciwnik
pseudonauki oraz pozbawionych dowodów wierzeń i przekonań.



LUBIĘ SOBIE ZAGRAĆ

Pamiętam, gdy jeszcze przed pierwszą klasą szkoły podstawowej powiedziałem rodzicom: „Chcę grać na skrzypcach”. A ze względu na fakt, że mój dziadek od strony ojca pasjonował się muzykowaniem na tym instrumencie, rodziciele potraktowali tę wypowiedź całkiem serio.

Trafiłem więc zgodnie ze swoim życzeniem do szkoły muzycznej i zacząłem naukę trudnej sztuki gry na skrzypcach (fun fact: w tego typu placówkach pasowanie na ucznia odbywa się smyczkiem, a nie ołówkiem). W szkole jednak poza grywaniem na instrumentach wymienialiśmy się z chłopakami z klasy informacjami o grach wideo. Razem strzelaliśmy na lekcjach informatyki w Counter-Strike'u, przeżywalismy fabułę Mafii, podziwialiśmy otwarty świat Grand Theft Auto III, docenialiśmy historię i tryb sieciowy Warcrafta III.

Mimo wszystko mniej więcej w połowie trzeciej klasy gimnazjum opuściłem przesiąkniętą muzyką szkolne mury, szczerze znudzony programem nauki. Jak długo można grać te same lub podobne etiudy i sonaty? Skrzypce mojego dziadka zostały dokładnie wyczyszczone i zamknięte w futerale na kilka następnych lat. Porzuciłem też gry wideo i zwróciłem swoją uwagę w kierunku nauk ścisłych, które tak mnie zaciekały, że skończyłem nawet studia na kierunku farmacja. Nie miałem wtedy czasu na muzykowanie, jak również na zwiedzanie wirtualnych światów. Pochłonęła mnie m.in. biofizyka układu krążenia, spektrofotometria i nauka o ewolucji.

Ktoś powie, że stara miłość nie rdzewieje. Jakby jednak nie było, w połowie akademickich lat wróciłem

zarówno do muzyki, jak i gier. Jakimś dziwnym zbiegiem okoliczności gra na skrzypcach szła u mnie w parze z zagłębianiem się w wirtualne uniwersa. I choć grałem wtedy skandynawskie folklorystyczne melodie, a i do dziś praktykuję głównie ten typ muzyki, od zawsze pozwalałem sobie na małe skoki w bok. I w ten sposób rozgrywka w The Elder Scrolls V: Skyrim zapoczątkowała u mnie naukę kompozycji z mojej ukochanej serii. Innym razem, gdy podczas zabawy w The Plan usłyszałem melancholijną „Śmierć Azy” Edvarda Griega, zacząłem uczyć się i tego utworu. Gdy z kolei przypomniałem sobie „Ave Maria” z menu Hitmana: Blood Money, nie omieszkałem zmierzyć się również z tą kompozycją. Nawet gdy w Assassin's Creed: Syndicate usłyszałem grupkę NPC śpiewających na ulicy „Rule, Britannia!”, wiedziałem, że też ten wyspiarski utwór wyląduje na moim pulpicie na nuty.

Wykonywanie muzyki z ulubionych gier to dla mnie zawsze świetne przeżycie. Przenosi mnie do znanych mi uniwersów prawie tak skutecznie, jak siedzenie przed komputerem. Wymachuję smyczkiem i wpatruję się w kartki poprzecinane pięcioliniami, a jednocześnie pojawia mi się przed oczami rozgrywka. Strzelam podczas niej fireballami, biegam po dachach budynków lub powolnym krokiem łysego zabójcy zbliżam się do ofiary.

Daleko mi do wirtuoza, ale nie mogę ukryć, że doświadczenia wyniesione ze szkoły muzycznej zmieniły mnie, a ich pochodna towarzyszy mi podczas poznawania gier wideo. Wyczulone za dawnych lat ucho chyba już zawsze będzie zwracać szczególną uwagę na ścieżki dźwiękowe. Ale choć bardzo lubię zagrać sobie na skrzypcach, nie będę Was oszukiwał: na komputerze gram znacznie więcej. I tak było od zawsze, bo już w szkole muzycznej wielokrotnie urywałem się z południowych orkiestrowych zajęć tylko po to, aby odpalić w domu peceta. ■

Marcin M. Granat



Outcast przejęty

THQ NORDIC POCHWALIŁO SIĘ, ŻE NA DOBRY POZĄTEK ROKU ZAKUPIŁO OD ORYGINALNYCH TWÓRCÓW PRAWA DO MARKI OUTCAST – TEJ SAMEJ, KTÓRA W 2017 ROKU DOCZEKAŁA SIĘ SOLIDNEGO REMAKE’U. GRY, KTÓRA PODOBNIIE JAK ORYGINALNY TYTUŁ Z 1999 ROKU, NIE TRAFIŁA DO SZERSZEJ PUBLICZNOŚCI, MIMO ŻE W PEŁNI NA TO ZASŁUGIWAŁA.

To kolejny z całej serii zakupów dokonanych w ostatnim czasie przez THQ Nordic – firma położyła w ubiegłym roku ręce na markach Carmageddon, Saint’s Row i Dead Island. Trudno powiedzieć, czy wyjdzie z tego coś dobrego. Darksiders 3, którego recenzowaliśmy w Pixelu #44, nie wyszło firmie najlepiej, tymczasem Shadow Tactics: Blade of the Shogun okazał się tak dobry, że jego twórcy wkrzeszają teraz serię Desperados. Na razie możemy jednak tylko zgadywać, bo zakup marki nie przekłada się na żadne konkretne ogłoszenia, niemniej jednak wygląda na to, że THQ Nordic gromadzi całkiem bogate portfolio solidnych własności intelektualnych. (AC) ■■■■

RTX 2060



PODZAS POPRZEDZAJĄCEJ TARGI CES 2019 KONFERENCJI NVIDIA ZAPREZENTOWAŁA NOWĄ KARTĘ Z RODZINY RTX – 2060. Wyceniona na 350 dolarów karta graficzna ma być szybsza od 1070 Ti i zadebiutuje już 15 stycznia. W oficjalnej notce prasowej firma informuje, że 2060 jest o 60% szybsza od swojej odpowiedniczki z poprzedniej generacji, 1060 we współczesnych grach. Na pokładzie karty znajdziemy 6 GB pamięci GDDR6 i 240 rdzeni Tensor, co ma pozwolić na odpalenie Battlefield V z raytracingiem w 60 klatkach, a do tego zaferować całą masę mocy obliczeniowej do uczenia maszynowego. Karty są dostępne zarówno w podkreślonej edycji Founders, jak i od innych producentów. (AC) ■■■■



Steam się zmienia

W OBSZERNYM WPISIE NA BLOGU PODSUMOWUJĄCYM ROK 2018 VALVE PODAŁO WIELE CIEKAWYCH INFORMACJI: Z PLATFORMY KORZYSTA MIESIĘCZNIE 90 MILIONÓW UŻYTKOWNIKÓW, A DZIENNIE NAWET 47 MILIONÓW, NA PRZEŁOMIE OSTATNICH 6 LAT UDZIAŁ RYNKÓW AZJATYCKICH W STEAMIE WZRÓSŁ NAPRAWDĘ DRASTYCZNIE, A W CIĄGU ROKU FIRMA PRZEŚŁAŁA 15 MILIARDÓW GIGABAJTÓW DANYCH DO SWOICH KLIENTÓW. To tylko część z dużego zrzutu informacji zawartych na blogu, ale jeszcze ciekawsze jest to, co wódatarze platformy szykują na ten rok. Przede wszystkim poprawie ulec ma odkrywanie nowych gier – dzięki nauczaniu maszynowemu platforma ma dostosowywać się do naszych indywidualnych gustów i preferencji. To jednak tylko część większego planu, Valve obiecuje bowiem opcje kuracji, które sprawią, że sklep będzie się zmieniał i rozwijał. Nicco mniej interesujące dla

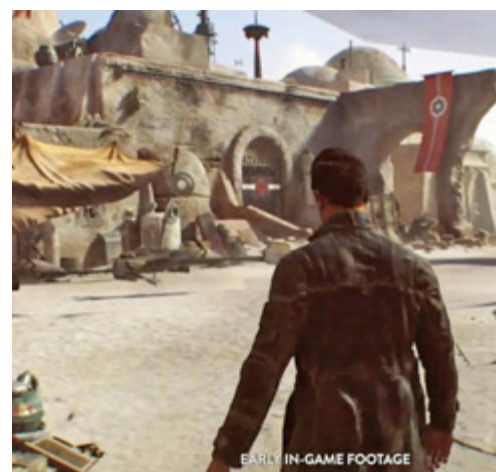
europejskich użytkowników jest wejście firmy na rynek chiński przy współpracy z Perfect World. Zmianie ulec ma także biblioteka, która przebudowana zostanie w ten sam sposób, co wcześniej czat, a społeczność dostanie ulepszone opcje prezentacji wydarzeń. Czat w zaktualizowanej wersji trafi natomiast do aplikacji mobilnej, co ma uczynić rozmowy przez nią przyjemniejszymi. Na koniec warto wspomnieć o dwóch ważnych nowościach: Steam TV, usługa streamingowa Valve będzie dostępna dla wszystkich gier (rzucając wyzwanie Twitchowi?), a technologia zaufanego matchmakingu używana w CS:GO, by chronić graczy przed oszustami, będzie dostępna dla innych twórców, potencjalnie zdejmując z nich niniejszym ciężar ochrony swoich produkcji przed oszustami. Zabrakło natomiast wyraźnych odpowiedzi na działania Epic Games, które mogą zdecydować o tym, jak będzie kształtować się w najbliższym roku rynek. Pozostaje czekać. (AC) ■■■■



Skasowane Star Wars

PAMIĘTACIE STUDIO VISCERAL? TYCH GOŚCI OD DEAD SPACE, KTÓRZY ROBIŁI PONOĆ NOWĄ GRĘ W ŚWIECIE STAR WARS, W KTÓREJ GRALIŚMY JAKIŚ GALAKTYCZNYM URWISEM, ZAWADIAKĄ CZY INNYM POSZUKIWACZEM PRZYGÓD? A pamiętacie, jak studio zostało zamknięte, a projekt przeniesiony do EA Vancouver, które pracowało nad nim pod nazwą roboczą Orka? No cóż, to już przeszłość.

Jak donosi serwis Kotaku, Electronic Arts postanowiło, że duży, skomplikowany projekt w świecie Star Wars, który zajmie lata, nie jest teraz tym, czego firma potrzebuje. Zamiast tego zamierza skupić się na czymś mniejszym, co może ukazać się w roku 2020, w sam raz na premierę następnej generacji konsol. Według informacji dziennikarzy z Kotaku zmiana ta nie wiąże się ze zwolnieniami ani redukcjami etatów, więc całość zespołu przechodzi do następnej gry. Czym ona dokładnie będzie? Nie wiadomo. (AC) ■■■■



Total War: Three Kingdoms



CHINY

CZĘŚĆ MIŁOŚNIKÓW SERII TOTAL WAR WYDAJE SIĘ ROZCZAROWANA MIEJSCEM I CZASEM AKCJI NAJNOWSZEJ ODSŁONY, DOPOMINAJĄC SIĘ MEDIEVALA III. NIE MAJĄ RACJI. Co prawda we Three Kingdoms nie zbudujemy Imperium Lechitów, ale wprowadzone zmiany są śmiałe, a świat wygląda fascynująco.

Najnowsza produkcja Creative Assembly wydaje się chanson de geste, w której z racji osadzenia akcji na Dalekim Wschodzie pobrzmiwają dźwięki pipy, zhengu czy erhu. Chiny z przełomu II i III wieku naszej ery nie stanowią jedynie areny brutalnych walk o władzę po wybuchu powstania Żółtych Turbanów, ale są też miejscem bezprecedensowego rozkwitu osobowości. Przynajmniej w dziejach tej serii gier. Oczywiście nie chodzi o zwykłych zjadaczy ryżu, ale o dowódców i bohaterów, którzy w pojedynkę mogą zmieniać losy bitew. W każdej części gry dowódcy stali na czele doborowych oddziałów i wybijali się ponad wojska, którymi dowodzili. Tym razem ich pozycja jeszcze wzrosła. Zyskali wolną wolę i uczucia, czym nawiązano do kompletnie zapomnianego przysłowia chińskiego, które mówi: „Dbaj o bohatera swego, bo możesz nie mieć żadnego!”. Oczywiście z czysto utylitarne punktu widzenia bohaterowie decydowali i decydują o sile armii. Jednak obecnie nie tylko mogą dowodzić wojskami, ale bezpośrednio do nich są przyłączane oddziały, niekiedy elitarne i właściwie tylko im samym. Gdy oni odchodzą, wojska idą razem z nimi. I mogą wstąpić na służbę do innego władcy. Wraz z doświadczeniem bohaterowie zyskują nowe umiejętności, a wraz ze zdobywanymi przedmiotami (!) i dołączaną świtą rozwijają cechy. Jedne i drugie pozwalają skuteczniej walczyć im

i oddziałom znajdującym się w ich pobliżu, ale też przydają się w czasach pokojowych. Na przykład pracowanie nad przebiegłością wodza pozwala mu dłużej przebywać na terytorium wroga bez strat w armii spowodowanych brakiem żywności, ale też daje większe dochody, gdy administruje jedną z komanderii, na które podzielono mapę kampanii. Władca też ma cechy właściwe bohaterom, ale jego czyny i wielkość państwa podnoszą prestiż. Im wyższy, tym władca może zawierać poważniejsze umowy międzypaństwowe i ma więcej stanowisk do rozdania. Choć opancerzeni i wyćwiczeni, bohaterowie pozostają jednak ludźmi. Mają swoje sympatie i antypatie, ambicje i uczucia. Teoretycznie niemal w każdej bitwie można wyłowić z armii wroga jakiegoś uzdolnionego generała i dodać go do swojej rezerwy kadrowej. Można też dołączyć jednego z herosów, który służył u któregoś z pokonanych władców i poszukuje zatrudnienia. Wydawałoby się, że zgromadzenie wszystkich najlepszych da pewny sukces w jednoczeniu Chin. Okazuje się jednak, że autorzy zabezpieczyli się przed „zbieraczami Pokémonów”. Niektórzy sławni wojowie się nie lubią i umieszczanie ich w jednej armii obniża morale wojsk. Z drugiej strony zbyt długie trzymanie dowódców w rezerwie kadrowej zwiększa ich frustrację. Sam na początku przyjąłem na służbę kilku zdolnych przeciwników i choć im płaciłem, dość szybko przestało im się podobać. Nie widzieli sensu swej służby. Trzeba im było albo dać armię, albo stanowisko, z czym wiązało się wyższe uposażenie. Ostatecznie jakąś fajną broń, która miała w opisie „wzrost satysfakcji”. Jestem pewien, że gdybym nie zareagował, wkrótce by odeszli. Takie podejście każe stawiać na jakość relacji z bohaterami, a nie na liczbę zatrudnionych.

Niekiedy nawet z pozoru nieważne kontakty mogą przynieść niespodziewany zysk. W swojej grze miałem wrogów na wschodzie i zachodzie, na północy neutralne, ale szybko rozrastające się państwo, a na południu sąsiada znacznie słabszego ode mnie. Oczywiście zajmowałem się przeciwnikami, ale sąsiad z południa zaproponował z początku pakt o nieagresji. Sam nie miał siły, by mnie napaść, ale najwyraźniej wołał się zabezpieczyć przede mną. Przystałem. Po jakimś czasie znów coś chciał i znów się zgodziłem, po drobnych targach dyplomatycznych. Po śmierci tego władcy jego syn zaproponował dołączenie do mojego państwa wraz z kontrolowanymi przez niego komandoriami. Czasem opłaca się być dobrym. Jednak nie samą polityką państwo żyje, a bohaterowie mają też specjalne znaczenie podczas bitew. Szczególnie widać to w trybie opowieści, gdzie gra prowadzi nas przez historię, wyznaczając zadania. Tam bohaterowie mogą niemal samodzielnie rozbijać całe oddziały, ale przede wszystkim biorą udział w pojedynkach (o ile im nie zabronimy). Wtedy starcie herosów toczy się obok walczących oddziałów, o czym warto pamiętać, śledząc ich ekwilibrystyczne popisy. Armia zwycięzcy pojedynku dostaje na krótki czas ogromną premię do morale. Z kolei armia przegranej otrzymuje karę, co często kończy się rozpoczęciem panicznej ucieczki. A zwycięski heros może zdobyć przedmioty niesione przez pokonanego wroga. Oczywiście spojrzenie na wojnę oczami bohatera to najważniejsza, ale nie jedyna nowość. Możliwość handlowania dyplomatycznym komandoriami, koniecznie zawierania uczciwych umów z wasalami, dbałość o poziom żywności, by utrzymać armię i cywilów, wysyłanie bohaterów na misje szpiegowskie, podziwianie bajecznych krajobrazów i odkrywanie drzewa technologii przypominającego, cóż, drzewo – to tylko niewielka część atrakcji czekająca na śmiałków, którzy zdecydują się na zjednoczenie królestw Wei, Shu i Wu w jedno potężne Imperium. Początek operacji przewidziany jest na 7 marca. Zapowiada się ekscytująca przyгода. (DM)



(tak nazywa się cała seria DLC, Spuścizna Cienia to jej drugi odcinek) wprowadza postać niezależną, która, chcemy czy nie, nawiązuje związek z postacią gracza. W tym konkretnym momencie gra nie jest zainteresowana, z kim wcześniej romansowaliśmy ani czy w ogóle chcemy wchodzić w relację ze wspomnianym NPC – sprawa po prostu się dzieje. Rezultatem tego związku jest dziecko naszej postaci i bohatera niezależnego, co wydaje się dość dużą sprawą, jeśli o decyzje chodzi. Takie nagłe i drastyczne odejście od pytania co chwila gracza o zdanie niespecjalnie spodobało się części odbiorców.

Ubisoft ze swojej strony przeprosił za powstałą sytuację, a reżyser gry Jonathan Dumont obiecał, że trzeci epizod Dziedzictwa wyjaśni co nieco w tej kwestii (cały wybór podejmowany jest de facto w epilogu odcinka). Niezależnie jednak od tego, na co zdecydować się scenarzyści, przynajmniej gracz bawiący się wyłącznie w homoseksualne związki powinni wziąć pod uwagę jeden bardzo ważny czynnik: nasza postać jest przodkiem kogoś, kto korzysta z Animusa, by zwiedzać przeszłość, ten jeden heteroseksualny partner lub partnerka konieczny jest, byśmy w ogóle mieli szansę zostać czymś przodkiem. Niemniej jednak sposób, w jaki Ubisoft zrealizował ten fragment fabuły, nie należy do finezyjnych, szczególnie w grze, która ponoć chce dać graczom maksimum wygody. (AC)



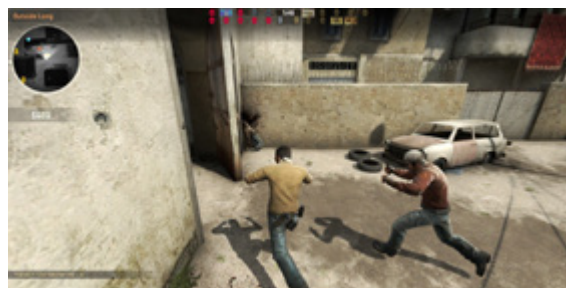
DLC do AC Odyssey

ASSASSIN'S CREED ORIGINS ZACZAŁ POWAŻNIEJSZE ZMIANY W SERII, ALE TO ODYSSEY NAPRAWDĘ POPCHNĄŁ JĄ DO PRZODU, PRZYNAJMNIEJ POD NIEKTÓRYMI WZGLĘDAMI. Jednym z tych względów jest zdecydowanie zwiększona decyzyjność gracza – nie dość, że mamy do wyboru dwie postaci, to jeszcze możemy nimi romansować, z kim nam się podoba, niezależnie od płci naszej i postaci niezależnych. Dla niektórych to okazja, by poodgrywać homoseksualną postać, co

w grach nie zdarza się zbyt często, dla innych po prostu możliwość doświadczenia nowego aspektu uniwersum AC i przespania się z paroma jego mieszkańcami (lub mieszkankami). Najnowsze DLC do gry, Spuścizna Cienia, trochę miesza w tej idei, warto jednak uprzedzić, że szczegóły sytuacji mogą zostać uznane za **POWAŻNY SPOILER**. Jeśli chcecie samodzielnie zobaczyć, o co chodzi – skońście czytać teraz. Cała sprawa sprowadza się do wątku prowadzonego w Dziedzictwie pierwszego ostrza



CS: GO z rekordem



WYGLĄDA NA TO, ŻE OPLACILI SIĘ ZMIANY, JAKIE VALVE WPROWADZIŁO W CS:GO. CZŁOWIEK O PSEUDONIMIE NORS3 OGŁOSIŁ, ŻE GRA OSIĄGNĘŁA W UBIEGŁYM MIESIĄCU REKORDOWĄ LICZBĘ 20 MILIONÓW GRACZY.

To olbrzymi sukces i najlepszy wynik w historii Global Offensive. Według serwisu SteamSpy w produkcję Valve gra codziennie równocześnie nawet 600 tysięcy graczy. Ten skok to rezultat dwóch kluczowych zmian: udostępnienia gry za darmo i wprowadzenia do niej trybu Battle Royale, a właściwie wariacji na jego temat przygotowanej przez Valve. To dobre wieści po wakacjach, podczas których CS: GO zaliczyło pierwszy od trzech lat poważniejszy spadek. Jednak pod względem liczby użytkowników grających równocześnie wciąż nie udało się dobić do najwyższego pułapu, jakim było 850 tysięcy ludzi w kwietniu 2016 roku. (AC)



Konkurs na scenariusz gry

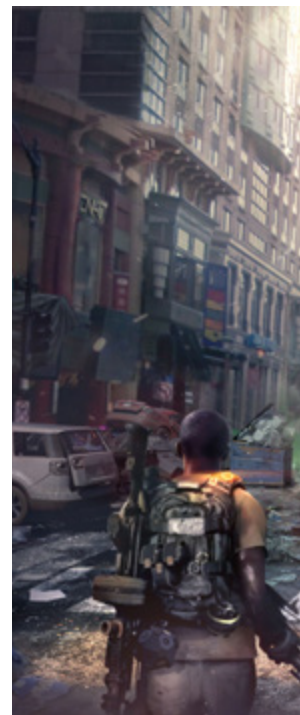


FESTIWAL DLA SCENARZYSTÓW SCRIPT FIESTA ODBĘDZIE SIĘ W DNIACH 26-31 MARCA 2019. KONKURS SKIEROWANY JEST DO WSZYSTKICH PISZĄCYCH, NIEZALEŻNIE OD ICH ZAWODOWEGO DOROBKU!

Jedną z jego części jest tworzenie scenariusza gry komputerowej. Chętni mogą wysłać pakiet, w którego skład wchodzi: scenariusz na przygotowanym przez nas szablonie wraz z opisanymi w nim załącznikami oraz formularz zgłoszeniowy. Nagroda główna to 5000 złotych oraz perspektywa realizacji projektu! Termin zgłoszeń: do 20 lutego 2019 roku.

Szczegóły konkursu, regulamin, formularze dostępne są na:

www.scriptfiesta.pl
oraz **www.szkołafilemowa.pl**





Morhaimie odchodzi z Blizzarda

W LISTOPADZIE PODCZAS BLIZZCONU MIKE MORHAIME, WIELOLETNI PRZES BLIZZARDA USTĘPUJE ZE STANOWISKA, PRZEKAZUJĄC PAŁECZKĘ J. ALLENOWI BRACKOWI. Całkiem wzruszające pożegnanie, zawierające wzmiankę o chorujących rodzicach prezesa, przyjacielski uścisk i oficjalna zmiana warty podsumowującej koniec pewnej epoki. Morhaimie objął stanowisko strategicznego doradcy. Wygląda na to, że nie pozostanie na nim zbyt długo.

Zgodnie z najnowszymi doniesieniami były prezes opuścił Blizzarda już siódmego kwietnia, oficjalnie przechodząc na emeryturę. Wieści te mogą mieć związek z rosnącą rolą Activision, które w ostatnim czasie zdaje się rezygnować z wyraźnego rozdziału dwóch spółek stanowiących Activision Blizzard, na rzecz bardziej konkretnej kontroli. To kolejna z szeregu pesymistycznych wieści, które pomagają akcją firmy spadać na febrę na szyć. Samo rozstanie z Bungie kosztowało ją 7% wartości. (AC)

WARNER

Westworld musi zniknąć

BETHESDA NAJWYRAŹNIEJ MIAŁA RACJĘ, GDY TWIERDZIŁA, ŻE GRA BEHAVIOUR INTERACTIVE NA LICENCJI WESTWORLD BAZUJE NA TYM SAMYM KODZIE, CO FALLOUT SHELTER. POSTĘPOWANIE W TEJ SPRAWIE ZAKOŃCZYŁO SIĘ WŁAŚNIE UGODĄ W AMERYKAŃSKIM SĄDZIE, A WESTWORLD, PRZYNAJMNIEJ TEN NA KOMÓRKI, NIEDŁUGO ZOSTANIE ZAMKNIĘTY.

Jedną z podstaw do podejrzeń był fakt, że Behaviour wyprodukowało także Fallout Shelter, a bug występujący w Westworldzie był identyczny

z tym, który można było oglądać we wcześniejszej wersji Fallouta. Pozytywne zakończenie sprawy dla Bethesda niekoniecznie jest równie dobre dla graczy, którym Westworld się podobał. Nie wydana waluta premium nie zostanie zwrócona i przepadnie, jeśli nie wydamy jej na cokolwiek w sklepie przed jego zamknięciem. Szczegóły umowy nie są znane, jednak zgoda Warner Bros. i Behaviour Interactive na zamknięcie gry sugeruje, że twórcy potężnie zawalili sprawę. (AC)



The Division 2 nie dla Steamu

NADSZEDŁ CHYBA WRESZCIE MOMENT, GDY MOŻNA Z CAŁĄ PEWNOŚCIĄ POWIEDZIEĆ, ŻE DZIEJE SIĘ COŚ PRZEŁOMOWEGO – Epic Games znalazło pierwszego dużego partnera, który rezygnuje z wydawania swojej gry na Steamie, by udostępnić ją na Epic Games Store i jest nim Ubisoft. Francuski koncern dość niespodziewanie usunął swoją stronę sprzedażową z platformy Valve, jednocześnie umieszczając ją na EGS.

Nietrudno zrozumieć ten ruch ze strony Ubisoftu, chociażby z punktu widzenia finansów – Epic Games pobiera znacznie mniejszą prowizję od twórców publikujących się na ich platformie, a istnieją niemałe szanse, że to jedynie część większej współpracy między wydawcami. Na razie podobnego obwieszczenia nie zobaczyliśmy w kwestii nadchodzącego Far Cry New Dawn, który ukazuje się miesiąc przed The Division 2, więc istnieje szansa, że Ubisoft dopiero testuje możliwości nowego sklepu. Jednocześnie firma zapewnia, że nie ma to wpływu na zamówienia przedpremierowe złożone innymi kanałami. (AC)



Mortal Kombat 11

NOWA CZĘŚĆ MORTALA ZOSTAŁA OFICJALNIE ZAPREZENTOWANA ŚWIATU. PODCZAS IMPREZY THE REVEAL POKAZANO ROZGRYWKĘ, ZDRADZONO KILKA SZCZEGÓŁÓW FABUŁY I INNYCH ELEMENTÓW NOWEGO DZIAŁA STUDIA NETHERREALM. PODSUMUJMY WIĘC, CO WIEMY O NADCHODZĄCEJ ODSŁONIE OPowieści O PRZEMOCY I MIŁOŚCI. NO... GŁÓWNIEM O PRZEMOCY.

Wnioskując z zaprezentowanego menu wyboru postaci, w MK11 pojawi się co najmniej 26 grywalnych wojowników. Wśród nich na pewno będą Scorpion, Sub-Zero, Sonya Blade i Raiden, co jednak nie jest niespodzianką, gdyż grali pierwsze skrzypce w poprzedniej odsłonie. Powrócą także uśmiercony w MKX Baraka i Skarlet, która w MK9 pojawiła się jako DLC, a teraz pierwszy raz doczekała miejsca w głównej obsadzie. Zupełnie nową postacią będzie zaś potrafiący manipulować czasem Geras. Gracze, którzy zdecydowali się zamówić MK11 przed premierą, w swoje ręce dostaną dodatkowo Shao Kahna. Rola bossa pełnić ma kolejna nowa twarz w smoczym świecie – majstrująca przy przeznaczeniu Kronika. To pierwszy w historii MK przypadek, gdy między graczem a napisami końcowymi stanie kobieta. Z przerywników filmowych wynika, że zobaczymy też starych znajomych, w tym Kitane, Liu Kanga czy Kung Lao, ale ich rola w tej opowieści nie jest jeszcze znana.

Mortal Kombat 11 podejmie historię tam, gdzie zakończyła ją poprzednia odsłona. Czyli w chwili, gdy Shinnok zostaje pokonany, ale ceną za ocalenie Ziemi jest to, że Raiden zapada na permanentny PMS. Wydaje się jednak, że fabuła kręcić się będzie wokół nowych postaci, szczególnie wspomnianej Kroniki, mającej zamiar nagiąć mortalowe

uniwersum do swojej woli. Wiadomo, że w związku z tym czekają nas podróże w czasie, a wraz z nimi sytuacje, gdy bohaterowie spotkają swoje młodsze wersje. Wszystko jest na razie tak tajne, że aktorzy, którzy podkładali głosy bohaterom, znają tylko swój wycinek historii.

Ed Boon twierdzi, że tryb fabularny nie mógłby być lepszy. Pozostaje mieć nadzieję, że za śmiałościami deklaracjami pójdą fakty. Warto jednak pamiętać, że podróże w czasie to wygodny, ale też niebezpieczny zabieg, gdyż może wprowadzić paradoksy, wykołocić historię i wkurzyć fanów.

Potwierdziło się, że MK11 pójdzie w ślady Injustice 2 i pozwoli majstrować przy wojownikach. Edytować będzie można ich wygląd, dobierając skórki bohatera, trzy elementy ubioru (w przypadku Scorpiona są to maska, katana i kunai) oraz kolor fatalaszków. Bohaterom będzie można też wybrać postawę otwierającą i kończącą walkę, teksty po wygranej rundzie oraz ciosy specjalne i finisery. Wygląda na to, że będzie sporo rzeczy do odblokowania. Oby sposobem na ich zdobycie było wrywanie wrogom kręgosłupów, a nie pieniędzy ze swojego portfela. Rewolucji nie musimy się obawiać, ale pewne zmiany się pojawiają. Na przykład Super Meter zostanie podzielony na dwa osobne paski energii – jeden miał odpowiadać za wzmocnienia ataków, a drugi za akcje defensywne. Małemu przemodelowaniu ulegnie także blok. Wciąż będzie do niego osobny przycisk, ale wciśnięcie go w idealnym momencie pozwoli broniącemu na wyprowadzenie kontry, co wydaje się oczkiem puszczonej w stronę fanów Street Fightera.

Znany z MK9 i MKX X-Ray zostanie zastąpiony przez Fatal Blow. To potężne combo będzie można wyprowadzić, jeśli energia postaci spadnie poniżej

30 procent, co z kolei przywołuje skojarzenia z Rage Artem z Tekkena 7.

Na fanów, którzy chcą sięgnąć głębiej do portfela, czeka edycja kolekcjonerska. W jej skład, prócz samej gry w edycji premium (zawiera pierwszy Kombat Pack), wchodzi maska Scorpiona w skali 1:1, metalowe pudełko z przyczepianym na magnes smoczym medalionem oraz potężne pułko, o które pokłócicie się z resztą domowników.

Graczy, którzy mają zamiar robić fatality na pecetach lub Switchu, niepokoić może fakt, że pierwsza zapowiedź edycji kolekcjonerskiej dotyczy tylko wersji na PS4 i Xbox One.

Sonya Blade przemówi do nas głosem Rony Rousey. Nie wiecie, kto to jest? Otóż Ronda to dziewczyna, która potrafi walczyć. Jej sportowe CV jest bardzo ciekawe. Na igrzyskach w Pekinie w 2008 roku wywalczyła olimpijski brąz w judo, potem spróbowała swoich sił w MMA i została mistrzynią federacji UFC. Walka na poważnie chyba się jej znużyła i dziś występuje na wrestlingowych galach WWE.

Próbuje też swych sił w aktorstwie. Pojawiła się w między innymi w „Niezniszczalnych 3”, siódmej części „Szybkich i wściekłych” oraz kilku serialach. Jej filmografia na razie nie powala, a zawsze mam obawy, gdy do dubbingowania gier bierze się znane nazwiska, a nie doświadczonych aktorów głosowych. Szczególnie że Ronda jest gwiazdą w USA. W Polsce jej udział w grze robi takie wrażenie, jak na Amerykanach wywarłaby wiadomość, że nowym Baraką będzie Adam Małysz. W trakcie The Reveal Ronda zapewniła, że jest wielką fanką MK, więc przynajmniej powinna podejść z szacunkiem do materiału źródłowego.

Premiera Mortal Kombat 11 zaplanowana jest na 23 kwietnia. (AB)

SCORPION

REGISTER BY MARCH 15 TO SAVE UP TO \$300

**GAME
DEVELOPERS
CONFERENCE**

GDC

March 18–22, 2019
San Francisco

gdconf.com

**VIRTUAL REALITY
DEVELOPERS
CONFERENCE**

VRDC

March 18–19, 2019
San Francisco

gdconf.com/vrdc

Nowości Trust Gaming: zestawy słuchawkowe i mysz wertykalna dla graczy

Moda na ergonomiczne myszy o zaskakujących kształtach właśnie zawędrowała do świata gier. Błyszczące kolorowymi diodami kuzynki gamingowych gryzoni są większe i dostosowane wyłącznie do potrzeb praworęcznych graczy. Trust ma również w swoim portfolio nowości w dziedzinie dźwięku: dwa modele słuchawek (przewodowy i bezprzewodowy) oraz sprzedawane osobno akcesorium – plastikowy wieszak, pomocny w uporządkowaniu bałaganu na biurku.

■ Voyager

Trust Magna GXT 393



Uniwersalne, bezprzewodowe słuchawki nauszne (zamknięte) z transmitterem radiowym (2,4 GHz) i wbudowaną baterią cechuje solidna konstrukcja. Nauszniki z głośnikami zostały osadzone na metalowym pałąku (bez regulacji długości), pod którym znajduje się dodatkowy element z gąbki, wykończony materiałem imitującym skórę.

Całość utrzymano w dwóch barwach: dominującej czerni i niebieskich elementach (wewnętrzne wykończenie nauszników oraz podświetlenie zewnętrznych elementów). Na lewej słuchawce znajduje się mikrofon, ukryty wewnątrz plastikowego elementu wystającego ponad korpus słuchawek. Na tej samej muszli umieszczono panel sterujący (regulacja głośności, tryb pracy mikrofonu, przyciski mute, wyłącznik) oraz gniazdo minijack służące do podłączenia słuchawek i mikrofonu przez kabel. Takie rozwiązanie umożliwia wykorzystanie Magny zarówno w roli bezprzewodowych słuchawek do komputera, jak i urządzenia współpracującego z konsolą lub telefonem. Poza metalowym pałąkiem na nausznikach znajdują się dwie dodatkowe płytki wykonane ze szczotkowanego aluminium. W zestawie otrzymujemy dodatkowe kable minijack, micro USB oraz transmitter o wielkości typowego pendrive'a. Brakuje za to zasilacza do słuchawek. GXT 393 sprawdzi się w roli zestawu słuchawkowego dla gracza. Szkoda, że urządzenia nie wyposażono w moduł Bluetooth. ■ ■ ■ ■ ■



Trust Rexx GXT 144

Pionowa mysz wymusza inną pozycję nadgarstka podczas pracy w odniesieniu do klasycznych gryzoni. Pierwszy kontakt z taką konstrukcją budzi zdziwienie: na podkładce ląduje bowiem twór przypominający mysz osadzoną na postumencie, na dodatek w zaskakującej pozycji. Po kilkunastu minutach zapominamy jednak o niezwykłym kształcie, bo urządzenie okazuje się całkiem wygodne i precyzyjne (sensor o rozdzielczości 10 000 DPI z opcją regulacji). Sześć programowalnych przycisków, wygodny system makr, pięć profili oraz dobrze zaplanowane opcje sterujące podświetleniem dają dużą swobodę konfiguracji myszy. Przy tym oprogramowanie zajmuje na dysku zaledwie 7 MB. Do mankamentów Rexxa można zaliczyć małą powierzchnię ślizgaczy, które przy intensywnej zabawie szybko się zużywają, oraz szeroką przerwę pomiędzy przyciskami umieszczonymi pod kciukiem. Wyraźnie przebija przez nią światło kolorowej diody, oświetlając biurko. Dodatkowe trzy przyciski, umieszczone na lewej krawędzi, są w pozycji wymuszającej przesuwanie kciuka w górę. Najbardziej bezużyteczny okazuje się w praktyce przycisk domyślnie zmieniający rozdzielczość sensora. Ułożenie go przy górnej krawędzi myszy sprawia, że niekiedy wykonujemy prawdziwie ekwilibrystyczne gesty palcami. ■ ■ ■ ■ ■

Trust Ironn GXT 435



Tańszy zamiennik GXT 393 współpracuje tylko z Windows 7/8/10. Trust Ironn wymaga połączenia z komputerem przez kabel USB. Wbudowanie karty dźwiękowej w słuchawki

ogranicza pole ich zastosowań do PC z Windows. Jak na urządzenia za około 200 zł otrzymujemy całkiem solidne słuchawki z metalowym pałąkiem (bez regulacji długości), paskiem z tworzywa przylegającym do głowy i wygodnymi nausznikami z pianki pokrytej sztuczną skórą, w których umieszczono 50-milimetrowe głośniki. Wszystkie komponenty poza pałąkiem są wykonane z tworzywa sztucznego. Białe podświetlenie kopuły słuchawek to jedyny, obok logo GXT, ozdobnik wyraźnie widoczny w ciemności. Na lewym nauszniku znajduje się analogowy potencjometr do regulacji głośności. Ogólnie dobre wrażenie, dotyczące wykonania zestawu słuchawkowego i jakości odtwarzanego dźwięku, psuje jedynie mikrofon, osadzony na elastycznym kablu z wyłącznikiem ukrytym pod gąbką. ■ ■ ■ ■ ■

Trust Cendor GXT 260

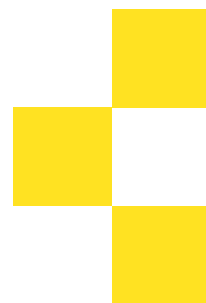


Dwa kawałki tworzywa sztucznego, które powinny stanowić standardowe wyposażenie każdego słuchawek zamkniętych oferowanych graczom – Cendor to nic innego jak wykonany z tworzywa sztucznego, składany stojak na słuchawki, osadzony na wykonanych z gumy stopkach. Przyda się, by zachować porządek na biurku i odkładać słuchawki zawsze w jedno miejsce. Co ma wisieć na Cendorze, przynajmniej nie będzie się walać gdziekolwiek. Cena nieco na wyrost, ale za produkt gamingowy z nalepką firmową i 2-letnią gwarancją trzeba czasami dopłacić. ■ ■ ■ ■ ■



Aleksy Uchariski

Top Secret, Gambler, Play, a obecnie gamedev. Od ponad ćwierćwiecza związany z polskim rynkiem gier. Miłośnik porcelany ze Stanowic, Orwella, whisky oraz kotów.



RANKING GIER, KTÓRE NIE WYWARŁY NA MNIE ŻADNEGO WPŁYWU

Wszystkie bezustannie latające po internecie łańcuszki nominujące do wyliczania top 10 tego bądź owego mają jedną wspólną cechę: nie lubię ich.

Oczywiście ice bucket challenge wyznaczył pewien nieprzekraczalny standard obciachu, ale również bieżące propozycje w tej dziedzinie nie budzą mojej życzliwości. Dobrze wiem, że masa ludzi się przy tych łańcuszkach dobrze bawi i cóż mi do tego, w gruncie rzeczy tylko im zazdroszczę. W zasadzie chciałbym móc dołączyć, tylko zwyczajnie nie potrafię.

Wśród moich fejsbukowych znajomych popularność zdobył ostatnio ranking „10 gier, które wywarły na mnie największy wpływ, jedna gra przez 10 dni, tylko jeden screen dziennie”. Korzystając z okazji dziękuję, że mnie do tej pory nikt w nim nie nominował, bo sytuacja byłaby kłopotliwa. Ten łańcuszek przykuł moją uwagę, bo zafrapowało mnie sformułowanie „gry, które wywarły na mnie największy wpływ”. To przecież coś zupełnie innego niż gry, które uważam za najlepsze albo te, do których najchętniej wracam pamięcią, albo choćby te, w które grałem najdłużej. Bez namysłu stwierdzam, że największy wpływ wywarły na mnie serie Fallout i Red Dead Redemption. W żaden sposób nie zamierzam tego rozwijać i uzasadniać, no ale w tym dobrym towarzystwie wyrobionych czytelników Pixela raczej nie muszę. Skądinąd tłumaczyć się z mało oryginalnego wyboru – też nie.

Gdy jednak dumałem nad tym wywieraniem wpływu, przyszło mi na myśl, że dużo ciekawiej byłoby pomyśleć o grach, w które grałem długo, z pasją, które mi dały masę zabawy, do których wracałem – i które nie wywarły na mnie żadnego, najmniejszego wpływu.

Czy to źle? W żadnym razie. Przestańmy fetyszyzować wywieranie wpływu, zmieniając się (oczywiście tylko na lepsze; wszyscy zmieniamy się na gorsze, gadając o zmienianiu się na lepsze), pozostawianie niezatartego śladu, samodoskonalenie i tak dalej. Czasem – tylko i aż – chodzi o spędzenie czasu w dobrym nastroju. To przecież bardzo wiele jak na standardy tego, co nazywamy życiem.

Ranking gier, które nie wywarły na mnie żadnego wpływu, zacząłbym od Pro Evolution Soccer. Pro Evo to była religia w redakcji Komputer Świat GRY i PLAYA i kolejne – zwłaszcza pierwsze trzy – części tej gry ukradły nam – zwłaszcza mnie – miesiące życia. Zarazem kompletnie nic mi to Pro Evo nie dało, nic we mnie nie zostawiło, no może ze dwa komentatorskie grepsy („Thanks, Terry”).

Grą, którą uwielbiałem, jedną z nielicznych, do których potrafiłem na długie wieczory powrócić po latach, a która zarazem w żadnej ze swoich wersji nie wywarła na mnie wpływu, są Piraci Sida Meiera. Granie w nich to zawsze była ogromna przyjemność, rozkosz nawet, ale niewykraczająca poza sekwencje czynności. Nic w Piratach niczego mi w duszy nie przestawiło ani nawet nie zostawiło.

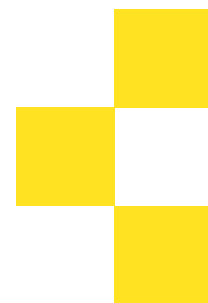
Wśród gier współczesnych wskazałbym serię Assassin's Creed. Długo byłem jej wierny, bez mała rozkochany, i może-może dwie pierwsze części z dodatkami przeżyłem jakoś poważniej i głębiej (wciąż jednak – nie trwale), ale na tym koniec. Ta seria jest dla mnie rodzajem wirtualnej wycieczki w ciekawe miejsca i ciekawe momenty przeszłości, atrakcyjnym miksem oglądania, skakania i zabijania. Ale to już wszystko.

Chciałem na koniec stwierdzić, że grą, która nie wywarła na mnie żadnego wpływu, był również Tetris, ale zreflektowałem się, że to nieprawda. To wpasowanie w siebie klocków, optymalizowanie ich położenia, planowanie ruchów, nieskończona ucieczka przed zalaniem planszy... to wszystko wryło się w moją duszę i jest do dziś stałym elementem mojego funkcjonowania. Zostałem z tym jak Himilbach z angielskim. Cholerny Tetris. ■

ALEX



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



SLOW [GAME] MOVEMENT

Nie jestem demonem szybkości. Moja Mama mawiała, że nawet wywracam się wolniej od innych. Jedyne, co robię w miarę szybko, to myślenie. Niestety, zanim uda mi się podnieść rękę i wstukać na klawiaturze efekty przemyśleń, zazwyczaj jest już po terminie, więc sobie odpuszczam. Nie powiem, zdarza mi się skorzystać z jakiegoś fast fooda, żeby zabić głód, ale wolę spokojnie usiąść z dobrym widokiem i się podelektować. Mam kilka takich miejsc, gdzie świetna kuchnia, dobry widok i mały ruch, więc nie ma presji, żeby szybko kończyć... Ale nie o wakacyjnych marzeniach dzisiaj, tylko o przeciwstawieniu slow vs fast.

Bo tak samo jak fast food doczekał się kontry w postaci slow food i wszystkich idących za nim ruchów, zjawisk społecznych i wynalazków typu slow movement, hygge, mindfulness, lagom i co tam jeszcze, tak samo w grach można znaleźć rzeczy należące do kategorii fast i rzeczy należące do kategorii slow. Na wiele różnych sposobów.

Bo po pierwsze, może chodzić o tempo gry. W takim na przykład Space Hulk: Deathwing online dzieje się wszystko naraz. Właściwie jedyny sposób na złapanie oddechu to zginąć. Za to w Metrze 2033 albo w The Last of Us przez większość czasu trzeba się poruszać powoli, a czekanie na odpowiedni moment to podstawa rozgrywki. I mimo że tempo rozgrywki zupełnie inne, wszystkie te gry są wysoko adrenalino-we. Nie ma zlituj się. Człowiek niby schowany, a siedzi jak na szpilkach, na krawędzi fotela, palce mokre z wrażenia, stopy lodowate.

Po drugie, może chodzić o czas rozgrywki. Zwłaszcza na urządzeniach mobilnych mnóstwo jest gier, w których cała potyczka z wirtualną rzeczywistością zamyka się w kilku minutach, ale i na konsolach czy komputerach są takie tytuły. W Crush Your Enemies każdy etap trwa z założenia kilka minut i wymaga niemal małego klikania. Coś na dłużej? Proszę uprzejmie, co powiecie na kilkanaście godzin na podbicie mapy w Settlersach? Albo w Driftland: The Magic Revival?

W końcu po trzecie, może chodzić o to, czy da się w grze utonąć. Nie w sensie, że prowadzona przez nas postać wpada do wody, robi bul, bul i już tam zostaje, ale że świat gry nas wciąga na godziny, dni, tygodnie, że smakujemy go po trochu, krok za krokiem, że idziemy w nim na spacer, połowić ryby, przejechać się konno albo samochodem. Ot tak. Nie po to, żeby coś zrobić, skończyć questa, nabić punktów, poprawić skila albo wbić platynę, ale dla zwykłej przyjemności.

I to ostatnie to właśnie ten mój slow gaming. Nie powiem, jestem nieco staroświecko rzeczywistościowy, od spaceru po Red Creek Valley wolę wycieczkę do doliny Małej Łąki, zamiast jeździć samochodem po Los Santos wolę przejażdżkę Majstorską cestą przez Velebit, a zamiast łowić ryby w New Austin wolę posiedzieć (nawet bez kija) nad Tałtami. Tyle że w te moje ulubione miejsca nie da się wybrać od ręki. Nawet natychmiast, rzucając wszystko w diabły, do najbliższego z wymienionych miejsc, nad Tałty, mam ponad trzy godziny jazdy. Do Toussaint mam dwa kliknięcia.

Oczywiście są ludzie, dla których liczą się wyłącznie gry wysokoaktywne, którzy będą w swej ortodoksji twierdzić, że taki Journey to w ogóle nie jest gra. Trwały joystick na microswitchach na drogę, kochani. Ja sobie pomaleńku, przez łąkę, przez jezioro, a może po wyspie z The Witness, a może cały czas w prawo w FAR: Lone Sails, a może pozwiedzam rodzinną siedzibę Finchów. Slow gaming FTW. ■

BOREK



◆ GAMEDEV & CREATIVE
◆ CAREERS EXPO 5-6/04/2019 ■

www.gcce.eu

5.04: b2b day
6.04: open day

Book of DEMONS



**"KLON DIABŁO ULEPIONY
Z WIRTUALNEGO ORIGAMI"**

PIXELPOST.pl

SZUKAJ W SKLEPACH **mediaexpert**



©THING TRUNK 2019. Wszystkie prawa zastrzeżone.



PIXEL 45 - Plik PDF dla: lukas.krawczyk83@gmail.com. Plik podpisany cyfrowo.