

PREMIERA MIESIĄCA SHENMUE III

PIXEL

KULTURA GIER WIDEO

CAPCOM®

HOME ARCADE



HI TY CAPCOMU
WPROST Z KLASYCZNYCH
AUTOMATÓW ARCADE



INSIDE

- LUIGI'S MANSION 3 ■ JEDI: FALLEN ORDER ■ PHOENIX POINT ■ HTC VIVE COSMOS
- MAGIC CARPET ■ YU SUZUKI ■ TRIP HAWKINS ■ HISTORIA 3DO ■ ACCESS SOFTWARE
- LATA SIEDEMDZIESIĄTE PL ■ OD INFOSTRADY DO NEOSTRADY ■ PAPER BEAST

11 (54) / 2019 / GRUDZIEŃ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098



54
12>
CEM 14.50 zł (w tym 8% VAT)
pixel-magazine.com





TOOLS UP!

3 GRUDNIA 2019
GOTOWI NA REMONT?



STEAM®



PS4



XBOX ONE



NINTENDO
SWITCH



ALL IN!
GAMES



THE KNIGHTS OF UNITY



PIXEL
KULTURALNA STRONA WIEKÓW

Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy
Andrzej Bazylczuk, Marcin Borkowski, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Paweł Gawlikowski, Paweł Gąska, Marcin M. Granat, Mikołaj Kamiński, Bartłomiej Kluska, Emil Leszczyński, Jacek Marczewski, Dariusz J. Michalski, Piotr Pięnkowski, Wojciech Pijanowski, Piotr Pocztarek, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Aleksy Uchański, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz

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

Wydawca

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

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

To już ostatni numer w tym roku, życzymy Wam zatem po prostu Wesołych Świąt i udanego Sylwestra, niekoniecznie przy grach wideo. Do zobaczenia 2 stycznia!

P.
 check it out
PIXELPOST.pl

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



5-24

LOADING

4. Inside • 6. Indykarium
10. HTC Vive Cosmos • 12. Wywiad z Piotrem Babieno z Blobber Team • 16. Kraków Arcade Museum
18. Paper Beast Érica Chahi • 20. Wywiad z Yu Suzukim • 22. Capcom Home Arcade

25-48

PLAY THE GAME

26. Shenmue III • 28. Red Dead Redemption 2 PC
30. Need for Speed Heat • 32. Star Wars Jedi: Fallen Order
34. Phoenix Point • 36. Yakuza 3 • 37. Yakuza 4
38. Ritual: Crown of Horns • 39. Tools Up!
40. Age of Empires II: Definitive Edition • 41. Football Manager 2020 • 42. Luigi's Mansion 3 • 44. Bee Simulator
45. Blackсад • 46. Manifold Garden • 47. Sniper Ghost Warrior Contracts • 48. Pokémon Sword and Shield

49-70

HALL OF FAME

50. Najlepsza Gra na Świecie: Magic Carpet
54. Wywiad z Tripem Hawkensem
60. Historia konsoli 3DO
66. Dzieje Access Software

71-98

SECRET LEVEL

72. Be Retro Like 70's PL
80. Od Infostrady do Neostrady
86. Sitcomy: „Przyjaciele” i „Seinfeld”
90. Big Box: Cutthroats • 92. Elektryczne rakietki
94. Sidequest • 98. Felieton Śledzia

99-122

CREDITS

100. Kosmiczne westerny • 105. Felieton Emilusa
106. Co gry dały „Gwiezdnym wojnom”
111. Felieton Łukasza Orbitowskiego
112. Wywiad z Françoisem Lionetem
115. Felieton Gawrona • 120. Felieton Alexa
122. Felieton Borka

116-118

AUTOFIRE

- Rubryka zastępuje Radar i dawne newsy z Autofire. Teraz pod sam koniec Pixela znajdziecie zapowiedzi i ciekawostki ze świata gier – wyselekcjonowane i zbierane pracowicie przez cały miesiąc.

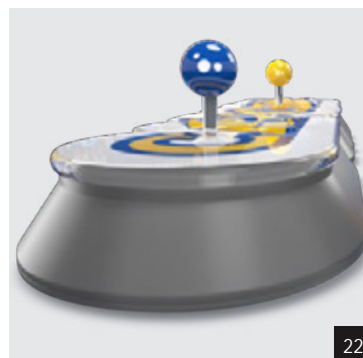
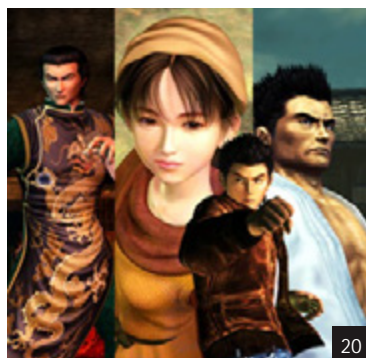
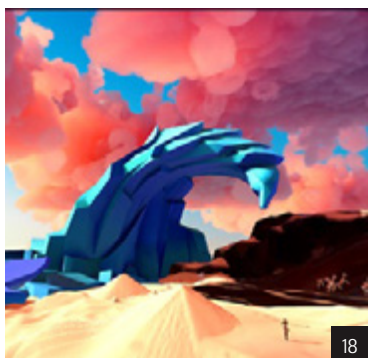
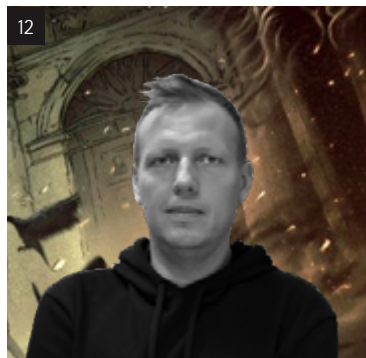
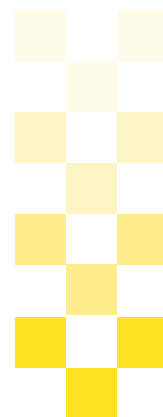
Pod naciskiem fanów (albo hejterów, ciężko odróżnić) twórcy kinowej wersji Sonica podmienili projekt bohatera na ten znany z gier. Nie podoba mi się to. Raz, że woląłem kinowy projekt postaci. Dwa, że bardzo niepokoi mnie precedens – wpływ Twittera i nerdowych portali na sztukę.

Dopiero niedawno zdałem sobie sprawę z praktycznego zaniku gier bazujących na filmach. Niby żadna strata, bo zwykle były marne, ale odczytuję to jako kolejny symptom tymczasowości dzisiejszej kultury. Innymi słowy, nie oplatca się inwestować, następny proszę.

Jestem nieco zawiedziony zapowiedzią Age of Empires IV. Liczyłem, że seria postara się pokazać kolejny kawałek historii i na przykład skupi się na wojnach napoleońskich. Zamiast tego znów przyjdzie nam budować zamki. I to chwilę po wydaniu trzeciej wersji Age of Kings...

LOADING

ROBILI MY GR DOUBLE BLOB STANOWIĆ KLON AMIGOWEGO PANGA. NO I BLOOBER TO TAKI PODWÓJNY BLOB. NAZWA MIAŁA BYĆ TYMCZASOWA, ALE JAKO SIĘ ZAKORZENIŁA I ZOSTAŁA.



Czasem przychodzi czas na lekturę i tak było tym razem. W moje ręce wpadła nowa książka Jakuba Żulczyka, czyli „Czarne słońce”. Powiem tak – bardzo ją polecam, ale nie jest to rzecz dla osób o delikatnych nerwach. Ciężka tematyka i adekwatny dla niej język. Rzecz jednak godna polecenia, jeśli chodzi o sam poziom literacki.

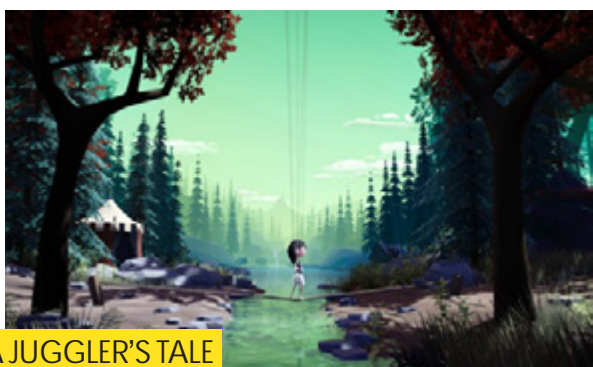
Na „The Mandalorian” czekałem z nadzieją na doskonałe widowisko i nie zawiodłem się. Całość jest jak świetny komiks z Expanded Universe i przypomina najlepsze czasy Mary Jade czy Shadows of the Empire. Kiedy tylko Disney+ wejdzie do Polski, obiecuję wykupić subskrypcję.

Zawsze, gdy reklama zabiera miejsce na wstępnika, bardziej się cieszę, niż smucę. Tym razem chciałem tylko napisać, że za chwilę udaje się do kawiarni Bliklego na Nowym Świecie, żeby spotkać się z największą legendą polskiej elektronicznej rozrywki. Dotąd nieuchwytną. To będzie jeden z najważniejszych wywiadów w historii Pixela. Już 2 stycznia w kioskach!



INDYKARIUM

IMPREZY, IMPREZY



A JUGGLER'S TALE

Game Connection Europe 2019 odbyło się w dniach 29-31 października w Paryżu, więc nie mogłem wrzucić informacji o zwycięzcach Indie Development Awards do poprzedniego numeru. Teraz już je mam. Wśród nominowanych były trzy polskie gry, niestety nie odegrały żadnej roli. Ale nie tylko nasi musieli obejść się smakiem, z dwunastu nagród połowę zdobył jeden tytuł: A Juggler's Tale (indyk: Bergmann, Oberle, Probst, Schön Gbr., premiera zapowiadana na 2020 rok). O dziwo zgarnęli nagrody w tak – zdawałoby się – nieprzystających kategoriach jak Best Casual i Best Story/Storytelling. Z przyczyn sentymentalnych moją uwagę zwróciło jeszcze duńskie Lighmatter – nie wiem wiele o samej o grze, ale kto pamięta logo Top Secret, zrozumie dlaczego.



UNREAL AT PGA

Wróćmy na sekundę do Poznania, na PGA. Część indyków wystawia się tam, opłacając stoiska samodzielnie, część korzysta z pomocy Fundacji Indie Games, ale warto pamiętać, że jest jeszcze przynajmniej jedna opcja – od kilku lat Epic wykupuje stoisko promujące Unreal Engine, a na nim zawsze jest miejsce dla korzystających z silnika indyckich deweloperów. Zasady kwalifikacji nie są ustalane raz na zawsze, trzeba śledzić, co w trawie piszczy.



MOVING OUT

EGX to taka impreza okołogrowa, odbywająca się w Londynie. Z imprezą związane są nagrody – dają trzy, ale tym razem indykom przypadła tylko jedna – zgarnęła ją Moving Out (indyk: SMG Studio, Devm Games). Premiera dopiero w przyszłym roku, więc na razie nie będę się rozpisywać. Przeprowadzka w trybie co-op na wszystkie istotne platformy; sądząc z chaosu w trailerach, szykuje się godny konkurent dla Overcooked.

INDYK I PRAWNICY



FUTURUST

W 2018 roku dostaliśmy jako jury Pixel Awards do obejrzenia wczesną wersję Futurusta (nie przebił się do finału, ale był na tyle charakterystyczny, że zapamiętałem), a potem gra zniknęła. Właśnie się wyjaśniło, że w wyniku tarć między wydawcą a deweloperem doszło do pata, który zablokował możliwość kontynuacji prac. Szczegóły nie są istotne, ważne, że w końcu obie strony się dogadały, podpisały porozumienie i Cobble Games mogło wznowić prace nad tytułem. Co z tego wyjdzie, oczywiście nie wiadomo, ale zawsze lepiej, jak się sprawy toczą do przodu, niż jak się coś zatnie, zaklinuje i tkwi.

INDYCZE FINANSE

ARAGAMI



Ciekawostka z dziedziny indyckiego marketingu: Aragami, gra sprzed trzech lat (sprzedało się około pół miliona kopii, więc niewątpliwie sukces), znalazła się na Daily Deal – czyli Steamowej wyprzedaży, 80 procent zniżki i reklama w sklepie. Efekt: sprzedano się 50 tysięcy sztuk. Teraz zaczyna się ciekawie – przed wyprzedażą na listach życzeń grę miało 200 tysięcy użytkowników. Tylko niecałe 10 procent z nich (poniżej 20 tysięcy) kupiło grę, korzystając ze zniżki. Ale samo pojawienie się gry na pierwszej stronie ofert spowodowało, że mnóstwo ludzi się o niej dowiedziało i teraz ma ją na listach ponad 390 tysięcy użytkowników Steamu. Dobra ekspozycja dźwignią handlu.

30%

IGN zrobił zestawienie prowizji, jakie biorą sklepy sprzedające gry. Wielkiego rozrzutu nie ma – dominuje 30 procent. Jest kilka drobnych wyjątków – itch.io pozwala na zdefiniowanie prowizji samemu (ale też wiele indyckich gier jest tam sprzedawanych za „co łaska” – kupujący może, ale nie musi zadeklarować, ile zapłaci). Prowizja Steama maleje powyżej 10 milionów dolarów do 25 procent (a powyżej 50 milionów do 20). Humble Store bierze 25 procent, ale oczywiście nikt nie przebija EGS z ich stawką 12 procent. Tyle że EGS ciągle nie stworzył łatwo dostępnego programu i tytuły, jakie są tam sprzedawane, wybierane są ręcznie.

Trzymamy się zestawień – Mike Rose przyjrzał się sprzedaży gier na Steamie. Oczywiście nie miał dostępu do pełnych danych i pewne rzeczy mógł wyłącznie szacować, ale wiadomo, że istnieją wyraźne korelacje między sprzedażą a liczbami tytułów na listach życzeń, recenzjami użytkowników czy liczbą screenshotów z gry, którymi dzielą się gracze. Co mu wyszło? Między 5 lipca a 6 sierpnia bieżącego roku wyszło około 900 gier (stosunkowo mało, bo to lato, jak już kiedyś wspominałem, samego 1 marca doliczyłem się 93 premier). Po miesiącu 78 procent z nich nie miało nawet 10 recenzji użytkowników, z innych statystyk wiadomo, że to koreluje ze sprzedażą za mniej niż 5000 dolarów w ciągu pierwszego roku. Do analizy nie zostały wzięte pod uwagę. Z pozostałych gier Mike odrzucił jeszcze górne i dolne 5 procent, które mogłyby mocno zaburzyć średnią. Zostało 170 tytułów. Na podstawie tych statystyk z zeszłych lat można prognozować, że w ciągu pierwszego roku połowa z nich sprzeda się w mniej niż 3000 egzemplarzy, zarabiając około 46 tysięcy dolarów (uwaga: to są średnie, mediany, czyli ile zarabia połowa gier, są kilka razy mniejsze). Mało? Pewnie, że mało, ale jeszcze ważniejszy jest trend – i to fatalny. Z identycznego badania zrobionego w 2018 roku wynikało, że sprzedawało się średnio 25 tysięcy sztuk, zarabiając 275 tysięcy dolarów (z tą samą uwagą o medianach). Wniosek: w ciągu roku dochody studiów spadły z grubsza o połowę. A pamiętajcie, że to analiza nie wszystkich wydanych gier, ale tylko tych, które po miesiącu dają choćby cień szansy na zarobienie jakichś pieniędzy. Gdyby wziąć pod uwagę wszystkie tytuły jak leci, sytuacja wyglądałaby jeszcze dużo gorzej.



MANIFOLD GARDEN

Skoro mamy nakreślony obraz finansowy i wiemy, że gry do EGS wybierane są ręcznie, wróćmy jeszcze na chwilę do Manifold Garden (recenzja w numerze). Na swoim kanale YT William Chyr opowiedział (z grubsza oczywiście) o stronie finansowej przedsięwzięcia. Gra powstawała przez siedem lat, pracowało nad nią w zależności od okresu kilka–kilkanaście osób, pracujących za przystosowane fistaszki. Sam Chyr brał 12 tysięcy dolarów rocznie, to nawet na polskie warunki są małe pieniądze (mówimy o zarządzającym dużym projektem). Część pieniędzy pochodziła od inwestorów, na przykład Indie Fund (zasada finansowania: najpierw wkładają jakąś kwotę w produkcję, po premierze wszystkie wpływy początkowo trafiają do nich do momentu, w którym zwróci im się inwestycja, potem biorą 25 procent od reszty – albo aż zarobią drugie tyle, ile włożyli, albo przez dwa lata). Efekt? W chwili premiery studio (o tworzących grę ludziach nie wspominając) miałooby długi i żadnej gwarancji, że uda się z nich wykaraskać (pamiętacie? średnio 46 tysięcy dolarów w ciągu pierwszego roku, mediana 16 tysięcy). I w tym momencie wszedł wytapetowany banknotami z Fortnite'a Epic i wyłożył gotówkę, która wystarczyła do skończenia gry, spłacenia inwestorów, odzyskania pieniędzy zainwestowanych w produkcję, zapłacenia ludziom i sfinansowania pierwszych miesięcy wsparcia popremierowego graczy. Zwłaszcza to ostatnie jest ważne, bo dojechanie do premiery to wcale nie koniec. Pierwsze wypłaty ze sklepu pojawiają się po miesiącu do trzech (i trafiają do inwestorów), a w międzyczasie jest jeszcze mnóstwo pracy – w miarę jak spływają informacje od graczy (najbardziej profesjonalne Q&A nie jest w stanie przewidzieć wszystkich konfiguracji i wszystkich problemów), trzeba reagować, poprawiać i publikować patche.



INFINITY BLADE ASSETS

Nie jestem taki naiwny, żeby myśleć o Epicu i EGS jako o leku na całe zło, ale takimi ruchami jak z Manifold Garden zdecydowanie robią sobie sensowny PR. A jeszcze jak do tego przedłużają na kolejny rok program darmowych, comiesięcznych assetów i wypuszczają warte 4 miliony dolarów assety z Infinity Blade, ich sytuacja poprawia się jeszcze bardziej. To tak też trochę w kontrze do tego, o czym pisałem w zeszłym numerze – działania Steama raczej nie pomagają budować silnego społeczeństwa deweloperów wokół sklepu, a działania Epic'a jak dotąd sprawiają wrażenie długofalowych i znacznie lepiej przemyślanych. To w skali kilku lat może pomóc zbudować mocną pozycję rynkową EGS. Równocześnie trochę strach, że zmonopolizują rynek silników. Najpoważniejszy konkurent, Unity, nie może sobie pozwolić na podobne akcje, bo nie ma pieniędzy z Fortnite'a.

INDYKARIUM

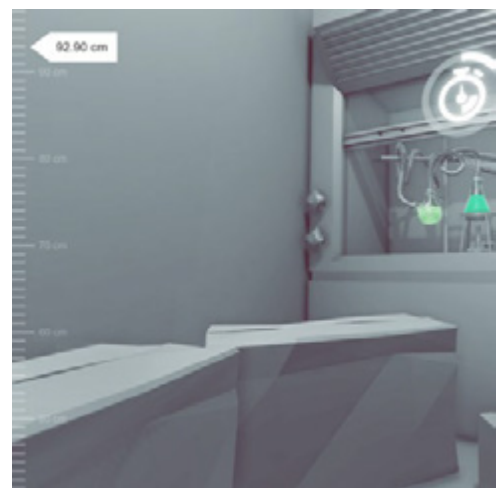
INDYCZY RYNEK

■ Borek



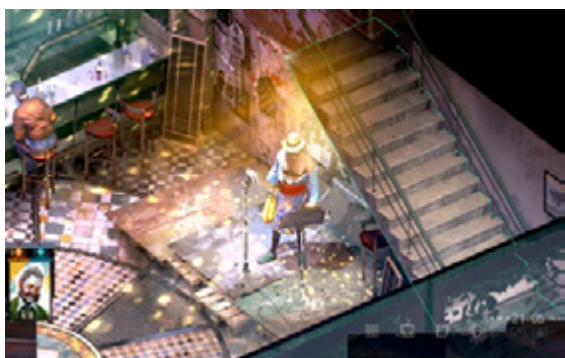
SOLE

Bardziej symulator spaceru niż przygodówka z zagadkami, ale raz i drugi trzeba się na kilka sekund skupić. Kolejny klon klimatów Journey czy Abzu, oparty na nośnym symbolicznym schemacie, w którym pojawienie się postaci sterowanej przez gracza budzi do życia dawno opuszczone pozostałości cywilizacji. Szkoda tylko, że ten schemat się zużył i wyswieczał. Przynajmniej nie ma prób opowiedzenia kolejnej historii upadłej cywilizacji. Praca kamery i samo zachowanie gry przy uruchamianiu ma kilka irytujących wad (może zostaną poprawione), ale naprawdę ładne. Indyk: Gossamer Games, PC, Mac.



INCH BY INCH

Jedna z tych rzeczy, za które kocham indyki (indyk: Dare Looks, PC, Mac, Linux). Darmowe, na itch.io. Jesteś w laboratorium i malejesz (dlaczego? już moja nauczycielka chemii w podstawówce mówiła, że szkło laboratoryjne nie powinno służyć do celów kuchennych) – jedyny sposób na zatrzymanie tego procesu to zrobienie antidotum. Tyle że czasu jest mało, a laboratorium robi się za duże i proste nabranie wody z kranu, do którego się nie sięga, zaczyna wymagać wspinaczki po kaloszu i śmietniku. Pomysł niby prościutki, ale generujący całkiem fajną zabawę. Tak mniej więcej na 10 minut, chociaż można grać wielokrotnie, bo dzięki lekkiej losowości rozgrywka jest za każdym razem trochę inna. W tle (zupełnie od rozgrywki niezależnym) jest afera z Size Matters, inną grą, która dość dokładnie skopiowała ten sam pomysł. Jej twórcy tłumaczyli się, że to tylko inspiracja, bo przecież sterowanie i część mechanik zupełnie inna. Inspiracja my ass.



DISCO ELYSIUM

Było już recenzowane przez Pawła Gąskę miesiąc temu, więc właściwie mógłbym pominąć, ale to zbyt dobry tytuł, żeby o nim w Indykarium przynajmniej nie wspomnieć. Specyficzne RPG, niby korzystające z dość klasycznych rozwiązań, ale na wiele sposobów wyracające do góry nogami sztampowe podejście do tworzenia postaci. Do tego świetnie napisana fabuła. Dobry przykład gry triple I (patrz mój felieton w zeszłym numerze). Indyk: ZA/UM, PC.



BEYOND HUMANITY: COLONIES

Wprawdzie indyki to głównie gry komputerowe, ale nie tylko, na jamach regularnie obecne są kategorie planszówkowe. Pierwsza wersja BH: Colonies (indyk: Three Headed Monster) nie powstała na jamie, tylko na deszczowych wakacjach, ale w odróżnieniu od wielu podobnych pomysłów zaczęła potem żyć własnym życiem. Minęło kilka lat pracy, poprawek i zmian, zakończonych właśnie działającym prototypem i zbiórką na Kickstarterze. Co nieco o grze napisał już w zeszłym numerze Zdan (zajrzyjcie do Quickfire), teraz już wiadomo, że jego clickbaitowy tytuł prawidłowo przewidywał przyszłość: zbiórka skończyła się solidnym sukcesem – pierwszy próg (45 tysięcy dolarów) padł po półtoce godzinie, do końca zebrano ponad 340 tysięcy (piętnaście kolejnych progów). Ciekawostka biznesowa: gry nie będzie można nigdzie kupić, przewidywana jest wyłącznie wersja dla wspierających. THM nie ryzykuje porównania się z motyką na słońce, obliczyli, ile sztuk będą w stanie wyprodukować (i rozesać), zachowując odpowiednią jakość, korzystając z mocy przerobowych, na jakie będzie ich stać po zbiórce.



NOITA

Moją uwagę zwróciła pomysłem. W czasach karty VGA usiłowałem się bawić światami, w których fizyka opierała się na oddziaływaniu pikseli między sobą – kiedy były silne, sąsiednie piksele poruszały się razem jak jeden blok, kiedy były słabe, mogły się rozpaść. Zbliżone pomysły pojawiały się w demach. Tyle że wówczas moc obliczeniowa komputerów zupełnie się do tego nie nadawała. Co innego dzisiaj, można to twórczo rozwinąć i nie zatkać procesora. Oczywiście samo symulowanie fizyki to za mało, żeby zrobić grę, potrzebny jest jeszcze świat i gwarantująca dobrą zabawę pętla rozgrywki (nie mam lepszego pomysłu, jak przetłumaczyć game loop, a nie lubię nadużywać anglicyzmów, fuck yeah). No i Noita (indyk: Nolla Games, PC) ma to wszystko, więc zbiera dobre recenzje. Magia, zaklęcia, tony przeciwników i elementy RPG. Tyle że, po pierwsze, to rogalik i to trudny, więc zdecydowanie nie dla każdego, po drugie, wczesny dostęp, więc nie wszystko jest dopracowane, jak powinno. Ale to chyba dobry przykład wykorzystania EA, Noita jest już kompletną grą, wymagającą dopieszczenia – co najlepiej zrobić w kontakcie z graczami.

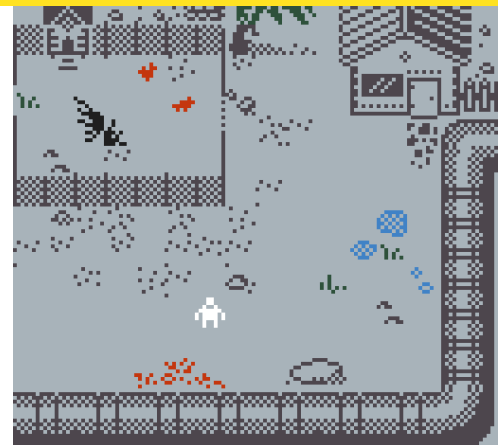


NIGHT LIGHTS

Platformówka logiczna, z mechaniką opartą na wykorzystaniu światła – niektóre elementy otoczenia po oświetleniu znikają, zmieniając geometrię świata. Fajny pomysł i solidna realizacja, ale jakoś nie potrafiła przyciągnąć mojej uwagi na dłużej. Nie jestem w tym odosobniony, strona sklepu na Steamie pokazuje, że jest raptem 10 recenzji (co nie jest do końca prawdą, jest trochę więcej). Ale koniec końców właśnie dlatego zdecydowałem się o NL napisać. Porównajcie ze statystykami opisanymi na poprzedniej rozkładówce – to jest jedna z tych niemal 80 proc. smutnych gier, które padną ofiarą finansowej mizerii, choć ktoś się starał i włożył w nią dużo uczciwej pracy. Indyki: Meridian4, Grave Danger Games, PC.

THE WORLD HAD BEEN SAD SINCE TUESDAY

W dzieciństwie wpadł mi w ręce „Hamlet”, wydany w komiksowej serii Classics Illustrated. Wolałbym jakiegoś superbohatera, cóż, czasy były takie, że człowiek cieszył się tym, co się trafiło. Nie miałem bladego pojęcia, o co chodzi, i oglądałem obrazki, nie rozumiejąc tekstu, ale wiele lat później ze zdumieniem odkryłem, że wiem, że trucizna, że ucho i że jakaś czaszka, a nawet facet ukryty za kotarą, co go drugi usiędzie. Przypomniało mi się to dość nieoczekiwanie, kiedy zobaczyłem The world had been sad since Tuesday – bo tak samo jak tamten komiks, gra (medium wciąż często uważane za jarmarczne) oparta jest na uznanej literaturze. Tu akurat padło na Gabriela Garcíę Marqueza i jego krótkie opowiadanie „Bardzo stary pan z olbrzymimi skrzydłami” („Un señor muy viejo con unas alas enormes”). To nie pierwszy raz, kiedy literatura zostaje poddana egranzacji (całkiem niedawno pisałem o Thoreau i poświęconym mu Walden, the game, ale to przecież się ciągnie od zarania growych dziejów, bo i Hobbit, i Dune, i I Have No Mouth and I Must Scream i wiele innych), ale chyba pierwszy raz widzę taką formę, łączącą ośmiobitowy pikselart i w specyficzny sposób zminimalizowaną interakcję – kiedy podchodzimy do obiektów lub ludzi, na ekranie pojawiają się albo ich wypowiedzi, albo informacje na ich temat. I to wszystko. Forma o tyle interesująca, że niezwykle łatwa w implementacji, a jak się okazuje, dająca całkiem pokaźne możliwości pokazania najbardziej wyrazistych fragmentów jakiegoś opowiadania (bądź książki). Na pewno akurat w tym przypadku pracę bardzo ułatwił sposób, w jaki Marquez



poprowadził narrację, ale chyba dość łatwo dałoby się to zaadaptować i do bardziej skomplikowanych historii. Ciekawy mógłby być eksperyment polegający na wydaniu w zbliżonej formie i innych opowiadaniach. Indyk: Fred Bednarski, tylko wersja przeglądarkowa (na itch.io).

HTC Cosmos *MODULARNY* VR

Nowe gogle do VR są naszpikowane sześcioma małymi obiektywami. Dwie kamerki są skierowane w przód, dwie na boki oraz dwie pod kątem na górę i w dół. Taki układ kamer pozwala uwolnić się od zewnętrznych latarni do namierzania.

User Jama

Teoretycznie latarnie umożliwiają precyzyjniejsze namierzanie ruchu kontrolerów oraz samych gogli, natomiast grając najpierw na systemie z latarniami, a następnie na Cosmosie, nie poczułem szczególnej różnicy. Ten drugi jest za to zdecydowanie bardziej przyjazny dla użytkownika, bo pozwala od razu grać w dowolnym pomieszczeniu bez rozstawiania dodatkowych sprzętów.

Ograniczeniem systemu bez namierzania zewnętrznego z definicji jest to, że kontrolery muszą być w polu widzenia którejś z kamer gogli. Jeśli będziemy machać kontrolerem za plecami, to nie zostanie to zarejestrowane jako ruch, chyba że potrafiemy wykręcić głowę do tyłu jak sowa. W praktyce jednak zawsze obracamy głowę w kierunku, gdzie chcemy strzelać lub podnieść przedmiot. Innym potencjalnym ograniczeniem systemu opartego na rozpoznawaniu obrazu jest oświetlenie.



Testy odbywały się w szary listopadowy dzień, więc w pomieszczeniu było włączone światło. Dla porównania zgasiłmy je, ale nie miało to widocznego wpływu na skuteczność namierzania.

Cosmos jest wyposażony w nową generację kontrolerów. Uchwyt jest krótki i dobrze leży w dłoni, a na jego końcu zamocowano poprzecznie pierścień z podświetlanym wzorem, który służy do namierzania pozycji kontrolera przez gogle. Pod oboma kciukami znajdują się małe joysticki i guziki, a palce wskazujące spoczywają na spustach. Dużym usprawnieniem ergonomicznym jest guzik na samym uchwycie, na którym naturalnie leży palec środkowy. Nie trzeba go wymacać jak guzików bocznych w poprzedniej wersji kontrolera. Podobnie joysticki są w użyciu o wiele wygodniejsze i precyzyjniejsze niż trackpady. Jeśli zbliżymy

uchwyty obu kontrolerów do siebie, to mamy wrażenie, że trzymamy klasycznego pada, czyli ukoronowanie ergonomii w gamingu. Bardzo podobne rozwiązanie zastosowano w kontrolerach o kilka miesięcy wcześniejszego Oculus Rift S. Układ funkcjonalny joysticków, guzików oraz spustów jest wręcz identyczny. Taka zgodność mocno upraszcza obsługę przez gry różnych platform i dobrze rokuje dla dalszego rozwoju rozrywki opartej na VR.

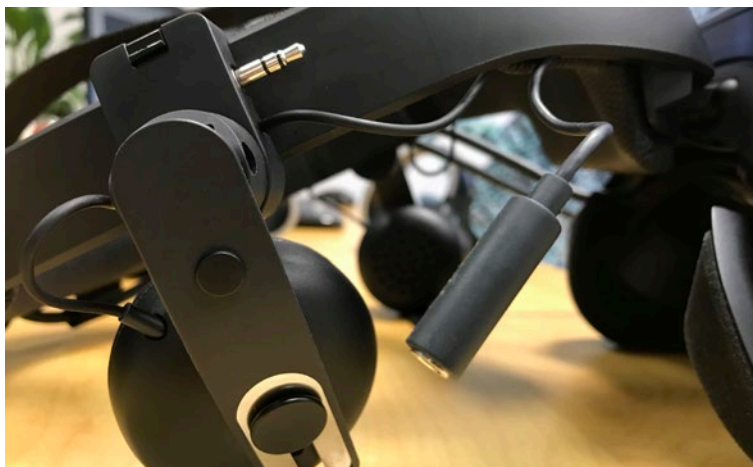
Kontrolery Cosmosa są zasilane zwykłymi bateriami. Kiedy padną, możemy natychmiast włożyć dwa nowe paluszki i grać dalej. Trzeba tylko pamiętać o tym, żeby zawsze mieć zapas baterii. Producent szacuje, że jedna para baterii AA powinna starczyć przynajmniej na cztery godziny. Wbudowane baterie litowe byłyby lepsze i starczyłyby na dłużej, natomiast trzeba by było je ładować,

Unplugged



Cosmos z przypiętą z tyłu przystawką bezprzewodową. U góry karta do peceta oraz powerbank połączony z goglami kabelkiem. Zamiast do paska spodni można go też zapiąć do paska gogli.

Wbudowane słuchawki można wyregulować, żeby leżały dokładnie na uszach. Można je też zdemontować i wpiąć się do gogli swoimi słuchawkami.



GOGLE NIE SĄ TANIE, ALE DZIĘKI PRZEMYŚLANEMU MODULARNEMU PROJEKTOWI ICH ZAKUP MA SZANSĘ STARCZYĆ NA DŁUGI CZAS.

co oznaczałyby przestój w graniu. Na dłuższą metę łatwa wymiennalność baterii jest korzystna, bo każde baterie z czasem się degradują.

Gogle montowane są na głowie – podobnie jak poprzednia generacja sprzętu – za pomocą pasków zaciskanych pokrętkiem z tyłu. Olbrzymim udogodnieniem Cosmosa jest możliwość odchylania gogli do góry bez zdejmowania całości z głowy. Zawias, który do tego służy, jest szeroki i wygląda solidnie. Jest to idealne rozwiązanie, kiedy potrzebujesz na chwilę wyskoczyć z VR, żeby zobaczyć, kto dzwoni, albo nalać sobie coś do picia. Mamy też inną możliwość obejrzenia prawdziwego świata – wciskając dwukrotnie guzik na kontrolerze, zobaczymy na ekranie w goglach obraz z przednich kamer, jest on jednak bardzo ziarnisty. Płyta czołowa gogli jest częściowo ażurowa i nie jest to tylko element estetyczny.

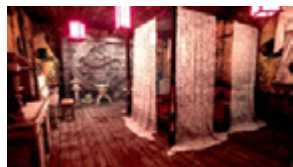
Cosmos wyposażony jest w mały, cichy wentylator, który wydymuje nadmiar ciepła na zewnątrz. Płytę czołową możemy zdejmować. W przyszłości będą dostępne alternatywne wersje z innymi funkcjami. Jako pierwszą zapowiedziano płytę z obsługą latarni namierzających. Na pasku wokół głowy są zamontowane słuchawki, też zdejmowalne. Jeśli ktoś woli przykładowo zastosować własne słuchawki nauszne, to może wpiąć się w gniazdo jack na goglach.

Rozdzielczość obrazu jest wyższa niż w poprzednich modelach i wynosi 1440 x 1700 na każde oko. Minimalne wymagania karty graficznej w PC do pociągnięcia grafiki to GTX 1060. W testowym komputerze była karta RTX 2080 Ti. Cosmos ma ekran LED, dzięki czemu obraz jest bardziej spójny, nie widać drobnej siateczki między pikselami jak w ekranach OLED. Jednak w porównaniu do nich

gorzej odwzorowuje czerń. Wewnątrz gogli widać charakterystyczne kręgi na soczewkach Fresnela, bardziej płaskich i lżejszych od tradycyjnych soczewek. Tutaj też mają być dostępne mody, takie jak nakładka do namierzania ruchu źrenic jak w Vive Pro lub nakładki korekcyjne umożliwiające osobom z wadami wzroku granie bez okularów. Noszą szkła, mieściły się w Cosmosie bez problemu, natomiast na dłuższe granie byłoby to z pewnością interesujące rozwiązanie.

Zdecydowanie najciekawszym dodatkiem jest zestaw bezprzewodowy, który pozwala odciąć pępowinę do komputera. Składa się z czterech elementów – karty WiGig do peceta, zewnętrznej anteny, modułu przypinanego z tyłu gogli oraz powerbanka przypinanego do paska. Zestaw działa na odległość do 7 metrów i zapewnia na tyle dużą przepustowość oraz małe opóźnienie, że wrażenia są takie jak przy grze na kablu. Jego brak pozwala lepiej wczuć się w akcję, jest szczególnie przydatny w grach takich jak Reiko's Fragments, gdzie wybieramy kierunek chodzenia, obracając się. Przy ciągłym kręceniu się z kablem moglibyśmy skończyć jak szpulka z nitką. ■

Cosmos ze zdejmowaną płytą czołową, w której są kamery górna i dolna. Centralnie umieszczono dwie przednie kamery. Kółeczko u góry po prawej to wiatrak. Są jeszcze dwie kamery po bokach, tu niewidoczne.



W grze Reiko's Fragments przemierzamy dom, w którym straszny. Konkretnie – nasi znajomi mogą przez internet odpalać różne pułapki i efekty specjalne.



Rogan pozwala nam wcielić się w rolę złodzieja. Kiedy chowamy się w zamku przed strażnikami, na przykład za beczkami, trzeba fizycznie kucnąć w goglach VR.



Polski Superhot VR świetnie pasuje do konwencji VR i jest idealnym demonstratorem immersji oraz interakcji możliwych za pomocą tego medium.



Możliwość wcielenia się w rolę gościa z rewelacyjnego serialu HBO daje nam gra Westworld Awakening. Chodzimy w niej, machając rękami niczym nogami.

MEDIUM ZMIENI ŚWIAT

Z szefem Bloober Team **Piotrem Babieno** o drodze, którą jego firma przebyła przez ostatnią dekadę, rozmawia Piotr Mańkowski.

P Dawniej kojarzyłem Bloobera z niewielkimi projektami zręcznościowymi, a teraz będziemy rozmawiać o wielkim projekcie, jakim jest Medium. Droga była długa...

Pomysł na to, co robimy w tej chwili, narodził się w 2001 roku. Wcześniej pracowałem w branży marketingowej, byłem dziennikarzem w Gazecie Wyborczej. Sprzedałem jedną ze swoich działalności związanych z badaniami rynkowymi, by zainwestować w to, co zawsze chciałem robić, czyli tworzyć gry. No i zaczęliśmy od gry, która nazywała się Sadness, na Wii. Produkcja ruszyła, zanim sama konsola trafiła na rynek, temat stał się głośny, a my zbudowaliśmy całkiem duży zespół działający pod szyldem Nibris. Po dwóch latach zorientowaliśmy się, że nie umiemy robić gier i że było to rzucenie się z motyka na słońce, a pieniądze, które miały wystarczyć na pięć lat spokojnej działalności, po dwóch latach się skończyły. Nadszedł moment, gdy trzeba było podjąć decyzję, co dalej, i wówczas zjawił się fundusz inwestycyjny Satus. Postanowiliśmy, że utworzymy spółkę Bloober Team.

P Skąd w ogóle ta nazwa?

Robiliśmy wówczas grę Double Blob stanowiącą klon amigowego Panga. No i Bloober to taki podwójny Blob. Nazwa miała być tymczasowa, ale jakoś się zakorzeniła i została. Dostaliśmy pieniądze i ruszyliśmy szeroką ławą: zaczęliśmy robić trochę prac zleconych, trochę swoich na mobilki, na peceta. Zrobiliśmy na przykład we współpracy z Team 17 port Alien Breeda na PS Vitę. Nasi kontrahenci dostali za te tytuły całkiem pokaźne worki pieniędzy, więc nie chcieliśmy być gorsi i zaczęliśmy tworzyć swoje tytuły, ale robiliśmy to, goniąc ogon. Czyli wiesz, jak była modna gra muzyczna, to zrobiliśmy Music Master

Shopa. Jak był modny slasher, to zrobiliśmy jakiegoś tam slashera. I zawsze byliśmy w ogonie, te gry nigdy nam się jakoś fantastycznie nie sprzedawały. W pewnym momencie zaczęliśmy współpracować z Sony, zrobiliśmy grę na premierę Vity, potem PlayStation 3, no i na PlayStation 4 też nas zaprosili. Postanowiliśmy, że zrobimy grę, która będzie klonem Bombermana, w takim fajnym, mrocznym klimacie. Okazało się, że już w dniu premiery była znana, bo była... najgorszą grą na PlayStation 4. Mówię o Basement Crawl. Czekaliśmy spokojnie na tę premierę, a okazało się, że tryb multiplayer nie działa. Mogliśmy powiedzieć, że to wina Sony albo wziąć winę na siebie, i podjęliśmy tę drugą decyzję. Koniec końców okazało się, że pieniądze się nawet zgadzają, ale wiadomo było, że tak dalej się nie da działać. Pierwsza decyzja była taka, że musimy po sobie posprzątać, więc robimy tego Basement Crawl całkowicie od nowa - nazwaliśmy go Brawl - i daliśmy go za darmo wszystkim graczom, którzy mieli poprzednika. To był niespotykany wówczas ruch i na forum IGN pojawiła się dyskusja, w której padło „Electronic Arts, Ubisoft - jeśli coś schrzanicie, powinniście postąpić jak Bloober Team”. Na Brawlu nie zarobiliśmy, ale wtedy prasa się do nas trochę przekonała. Nadszedł też moment, że postanowiliśmy zrobić w końcu grę, z której będziemy zadowoleni. Coś, co czuliśmy, że umiemy zrobić, czyli najlepiej horror psychologiczny.

P Przechodzimy do tytułu, po którym szeroki świat usłyszał o Blooberze, czyli Layers of Fear. On powstał tak po prostu zniecka?

Najpierw giełda dała nam pieniądze, a chwilę potem tak się złożyło, że padało studio Reality Pump. Chcieliśmy je kupić, ale padła kwota w okolicach 100 milionów euro. Kilka miesięcy potem nieopłacani pracownicy tego studia zdecydowali

PIXEL
WYWIAD

Krakowscy twórcy wyraźnie inspirowali się dziełami ekspresjonistów. Czyż ten szkic nie wygląda, jakby pochodził z „Nosferatu” czy „Gabinetu doktora Caligari”?

POJAWIWSZY SI NAGLE, LAYERS OF FEAR ZDEFINIOWAŁ KIERUNEK, KTÓRYM BLOOBER POD A PRZEZ KOLEJNE LATA.

się odejść i zachęciliśmy ich, żeby przyszedli do nas. Zaczynaliśmy od 22 osób, a szybko doskoczyliśmy do pięćdziesięciu. Mateusz Lenart, który jest obecnie członkiem zarządu i dyrektorem kreatywnym, skończył Akademię Sztuk Pięknych. On stanowił główny motor powstającego projektu. Wiadomo było, że będzie nawiązywał do PT., które się wówczas pojawiło, że będzie gotycki i nieco inny od tego, co dominowało na rynku. Mateusz stwierdził wówczas: „A co by było, gdyby bohater był malarzem?”. W ten sposób zaczęło powstawać Layers of Fear, wypuszczone na Early Access po zaledwie ośmiu miesiącach produkcji. Na samym początku mieliśmy na Metacriticu średnią 98 procent. I wtedy zaczęło się to całe zainteresowanie nami.

➤ Piotr nie tylko jest twórcą gier, lecz również wielkim miłośnikiem kina. Na półce w jego gabinecie stoi cały rząd książek poświęconych budowaniu opowieści na dużym ekranie.



P No tak, ale w *Layers of Fear* chodziło o coś więcej niż tylko o malarski sztafaż.

Przede wszystkim chcieliśmy, żeby - tak samo jak ktoś idący na filmy Christophera Nolana czy Woody'ego Allena - grający w nasze gry wiedział, czego się spodziewać. Stworzyliśmy więc gatunek, który nazwaliśmy hidden horror, atakujący nie krwią i potworami, lecz raczej tym, co się kryje w twojej świadomości. Nakreśliśmy 37 zasad, jakimi ma się rządzić nasz gatunek, przyszliśmy do zespołu, powiedzieliśmy o 10, ale ostatecznie skończyło się na dwóch. W gamedevie jest tak, że podczas produkcji zwykle ktoś ma decydujący głos, a my chcieliśmy, by każdy członek zespołu miał ten sam cel. W naszych grach tym celem jest temat. W przypadku *Layers of Fear* był to dylemat, co jest w twoim życiu ważniejsze: rodzina czy kariera. W *Observerze* przewijało się pytanie, gdzie jest granica człowieczeństwa. W naszej najnowszej produkcji, czyli *Medium*, pytaniem jest, czy rzeczy mogą być widziane z różnej perspektywy. Czy to, co zrobisz, może być przez kogoś oceniane jako dobre, a przez kogoś innego jako złe.

P Ale jak te pytania w praktyce przekładają się na to, co powiedziałeś, żeby głosy twórców poniekąd wyróżniać?

Nawet grafika czy muzyka są tworzone z myślą o naszym celu. Mówimy do zespołu, żeby myślał o odbiorcy, który z kolei myśli o naszym temacie. Jak on by się czuł, jeśli wprowadzimy zmianę do scenariusza? Jak się będzie czuł, jak zmienimy muzykę? Z kolei to, co nazwaliśmy nieco górnolotnie *Katharsis 2.0*, jest drugim filarem naszych gier. Budujemy specyficzny rytm i na nim układamy wymiary moralne, dużej wagi, niejednoznaczne. Staramy się je zadawać w takich odstępach, żeby na koniec dnia odbiorca nie zadawał sobie pytania, czy dobrze zrozumiał historię, tylko „czy ja jestem takim człowiekiem?”. „Czy gdyby zdarzyło się to w moim życiu, dokonałbym tych samych wyborów?”. Oczywiście zdajemy sobie sprawę, że gry są przede wszystkim rozrywką, ale gdy nawet 10 procent odbiorców zauważy to, o co nam chodziło, to warto było taką grę robić. Na E3, gdy byliśmy tam z *Observerem*, podeszła do nas pani i powiedziała, że dzięki *Layers of Fear* po 10 latach wyszła z depresji, bo rozumiała, dlaczego jej mąż ją zostawił.

P Zanim dojdziemy do *Medium*, powiedziałaś jeszcze, jak doszło do powstania *Blair Witch*?

Gdy zaczęliśmy robić *Layers of Fear*, pojawiło się United Talent Agency, czyli jedna z dwóch wiodących agencji obsługujących hollywoodzkie gwiazdy. Tworzą swoje portfolio w taki sposób, że jak mają Celine Dion, to nie wezmą już Mariah Carey. No i podczas jakiegoś spotkania w Los Angeles trafiliśmy za

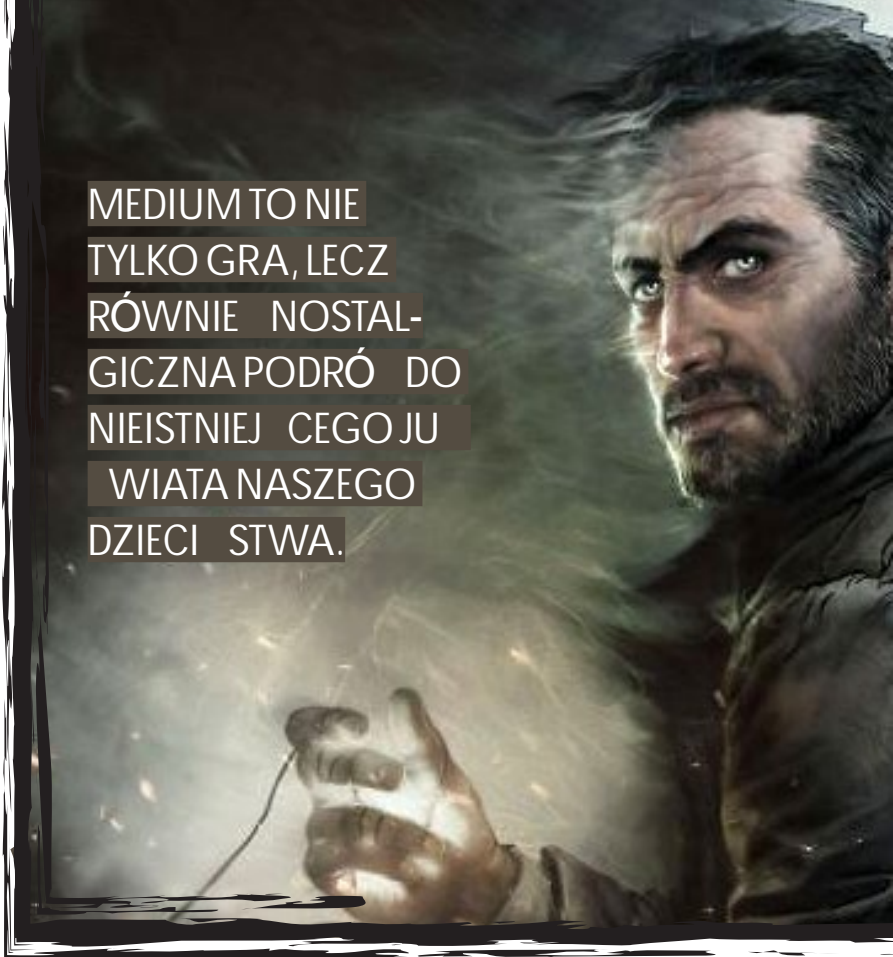
MEDIUM TO NIE
TYLKO GRA, LECZ
RÓWNIENIE NOSTAL-
GICZNA PODRÓŻ DO
NIEISTNIEJ CEGOJU
WIATA NASZEGO
DZIECI STWA.

ich pośrednictwem na Lionsgate, które stoi horrorami. Podało, że możemy wybrać dowolny horror z ich portfolio i zrobić go z nimi. „Piła” była bardzo kusząca, ale „Blair Witch” był dawno nieodświeżony i pomyśleliśmy, że można z niego zrobić coś fajnego. Od razu nakreślił temat: „kiedy człowiek staje się potworem”. Ustaliliśmy, że to będzie nasza opowieść, ale oni wytyczyli dla niej ramy. Przez to na przykład nie mogliśmy zabić w grze psa.

P A kiedy narodziło się *Medium*?

Pomysł zrealizowania wysokobudżetowej produkcji zrodził się siedem lat temu. Zrobiliśmy burzę mózgów, podczas której była akurat obecna moja żona, która powiedziała: „A co by było, gdybyśmy zrobili grę, w której występowałyby dwa światy i one byłyby widziane jednocześnie?”. Dorzuciliśmy do tego wspomniany wcześniej temat i wyszło nam, że bohaterem takiej produkcji może być tylko medium. Medium widzi zarówno świat rzeczywisty, jak i świat duchowy, więc mimo subiektywności ma dwa punkty widzenia. Doszło do tego mnóstwo problemów technicznych. Przez pierwsze trzy lata okazywało się, że wszystko, co wymyśliśmy, jest fajne na papierze, ale gdy dochodzi do egzekucji, to nie działało. Dopiero po około czterech latach ukształtowała się wizja, jak ten projekt ma wyglądać. Stworzyliśmy cały zakres mechanik, określiliśmy, w jaki sposób będzie opowiadana historia, no i udało nam się dotrzeć do punktu, w którym teraz się znajdujemy.

■ Medium w klasyczny sposób prowadzi nas po nitce do kłębka. Na początku są tylko same pytania. Pozostaje tajemnicą, kim jest człowiek z zaprezentowanego przez Bloobera artu z gry.





P Powiedz jeszcze parę słów o współczesnym świecie gier. Co cię w nim fascynuje, a co przeraża? Mnie na przykład zupełnie zabijają skierowane do dzieci gry mobilne, taki na przykład Pou, który de facto zachęca do niegrania, lecz do przeskakiwania wszystkiego za pomocą realnych pieniędzy.

Sam zawsze mówiłem, że nigdy nie będziemy robić gier free-to-play, bo tego typu produkcje uważam za sprzedawanie narkotyków dzieciom. To jest tak, że 80 procent zysków pochodzi od wielorybów, czyli tych, którzy płacą dużo. A żeby to robić, muszą być uzależnieni. Stosowane są sztuczki, które mi nie odpowiadają. Z drugiej strony, gdy byliśmy młodzi, mama na mnie patrzyła przy komputerze i pytała, co ja robię, zamiast się uczyć. Z kolei moja córka wychowywana jest bez telewizora i gdy kiedyś w hotelu miała z nim kontakt, chciała dotykowo wybierać menu. Kolejne pokolenie nie będzie już nauczone, żeby pisać ręcznie, tylko na klawiaturze. Świat się zmienia, ale to nie jest mój świat. Mój świat jest światem historii, które poznaję, historii immersyjnych, które mnie w jakiś sposób zmieniają. Dawno temu moją uwagę zwróciło Commando, bo było załączkiem filmu, pozwalającym wniknąć w świat Arnolda. Potem był Microcosmos na Amidze 32, Phantasmagoria i jej podobne tytuły. Te produkcje spowodowały, że zaczynałem patrzeć na fenomen gier, myśląc, że jest możliwe, by opowiadały realne historie. Patrząc na to, co się dzieje, na to, co Kojima zrobił z Death Stranding, mam wrażenie, że to nie są gry, jakie znamy, ale te historie są naprawdę ciekawe. ■



W TE ŚWIĘTA ROZPOCZNIJ SWOJĄ WARTĘ W JEDNEJ Z NAJLEPSZYCH DRUŻYNOWYCH STRZELANEK W NOWEJ ODSŁONIE!



OVERWATCH NA NINTENDO SWITCH to wciągająca rozgrywka w wydaniu, które charakteryzuje legendarna mobilność. Walcz o kontrolę na 28 mapach, wybieraj spośród 31 ze swoich ulubionych bohaterów i odkrywaj nowe możliwości w rozgrywce ze znajomymi.

Świat potrzebuje więcej bohaterów! Dołącz do ich grona i oddawaj perfekcyjne strzały dzięki wbudowanemu sterowaniu żyroskopowemu Nintendo Switch lub walcz z przeciwnikami za pomocą kontrolerów analogowych.

W tym roku pod choinkę spraw sobie naprawdę wyjątkowy prezent. Razem z Overwatch na Nintendo Switch otrzymujesz 3 miesiące abonamentu na usługę Nintendo Switch Online. Szykuj się na epicką rozgrywkę i nie zwlekaj - radość z grania jest na wyciągnięcie ręki.



KRAKÓW ARCADE MUSEUM

Piętnaście minut jazdy tramwajem od centrum Krakowa znajduje się jedyne w swoim rodzaju miejsce. Jest to prawdopodobnie największy salon arcade nie tylko w królewskim grodzie Kraka, lecz również w całej Polsce.

■ Micz

Miejsce jest specyficzne – kojarzy się z magazynami, które zgodnie z nową modą zostały zrewitalizowane i przejęte przez studio gimnastyczne czy knajpkę.

Na liczącej pięćset metrów kwadratowych sali niespełna czterdziestoletni Marcin Moszczyński próbuje przywracać wspomnienia o dawnych czasach. Przy wejściu umieścił wywieszkę z napisem „Nigdy nie dorastaj”, co wspaniale wskazuje pociągowi nostalgii właściwy kierunek.

Marcin zaczął kolekcjonować automaty pięć lat temu. Wkrótce jego stumetrowy magazynek zappełnił się po dach. Potrzebna była hala, najlepiej z rampą, do której da się wwozić ważące często po trzysta czy czterysta kilogramów maszyny, jak Jurassic Park z kanapą. Najstarszy automat pochodzi z 1979 roku i cały czas jest sprawny. W innym trzeba było wymienić oryginalny wyświetlacz na LCD, ale

nadal jest na chodzie. Żeby zadbać o sprawność techniczną, muzeum wynajmuje specjalistę technika, który raz w tygodniu przybywa na miejsce akcji i dokonuje konserwacji maszyn. W trakcie wizytacji operację techniczną przechodzili Space Invaders, w których trzeba było wymienić specjalną okleinę ekranu.

Ukochanymi maszynami Marcina są Moon Patrol, Dig Dug i Kung-Fu Master, które zdobył w oryginalnych obudowach, z pięknymi świecącymi markizami. Jednym z najbardziej poszukiwanych sprzętów jest zadane Star Wars, które potrafi kosztować ponad pięć tysięcy dolarów. Inną kolekcjonerską gratką jest Dragon's Lair (opisywany w Pixelu #53), który jednak w muzeach występuje dość rzadko ze względu na awaryjność maszyny. System laserdysków dość często się przegrzewał i zawieszał przygody Dirka Śmiałego.

Na miejscu odtworzono znaczenie amerykańskiego hasła „Arcade alley”, bo dosłownie są tu alejki pełne maszyn do grania. W czasie naszej wizyty stało tu łącznie 107 automatów i flipperów, spośród których najtłoczniej jest zwykle przy Cadillacs and Dinosaurs. Rodzice często pokazują swoje dawne umiejętności, stając się dla swoich pociech autorytetami w sferze elektronicznej rozrywki.

W Kraków Arcade Museum do automatów nie wrzuca się monet ani żetonów. Płaci się 30 złotych przy wejściu i można przez cały dzień oddawać się growym fantazjom. ■



■ Centipede zwane potocznie „glizdą”. Automat, który dla wielu stanowił bramę do świata elektronicznej rozrywki.



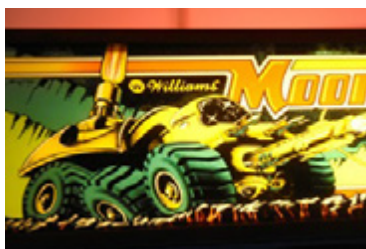
✦ Generacja gier z lat dziewięćdziesiątych to ciągle symbol młodości dla pokolenia wychowanego już po upadku komunizmu.



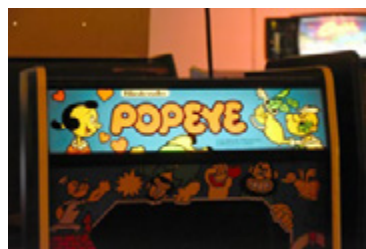
✦ Figurka Maria wita gości już przy ladzie. W salonie znajdują się oryginalni Mario Bros., a także Donkey Kong 3.



✦ Marcin zakłada stroik Maria jedynie na specjalne okazje. Tutaj pozuje Pixelowi przed wejściem do stworzonej przez siebie świątyni gier wideo.



Moon Patrol to dzieło Takashiego Nishiyamy, późniejszego twórcy Kung-Fu Mastera i Street Fightera. Jeden z ukochanych automatów Łapusza.



Popeye został stworzony w 1982 roku przez Nintendo na podstawie komiksów E.C. Segara. Gra miała obłądną jak na swój czas grafikę.



Maszyna powstała w szczyłkowym okresie popularności automatów. Producentem tej strzelaniny na szynach była niestrudzona Sega.

PAPER BEAST

W sercu każdego fana retro Éric Chahi na zawsze pozostanie ojcem Another World z 1991 roku, niezwykle kinowej przygodówki, która zmieniła historię gier.

Michał R. Wiśniewski

Źródłem jej sukcesu był nie tylko adaptujący się do sytuacji styl rozgrywki, niezwykle jak na tamte czasy połączenie animowanych scenek i zwykłej gry, ale też niesamowity nastrój Innego Świata, tajemniczej krainy zbudowanej z prostych środków wyrazu – grafiki wektorowej i ograniczonej palety barw.

To, co wtedy było wymuszone ograniczeniami sprzętu (tak wspaniała gra chodziła na gołej Amidze 500!), dziś okazuje się jej największą wartością – ascetyczna grafika świetnie zniosła próbę czasu, czego nie da się powiedzieć o kolejnym projekcie Érica – platformówce Heart of Darkness. Wydana w czasach CD-ROM rozwijała pomysły z Another World, ale przez zachłyśnięcie się nowymi możliwościami, jakie dawała ówczesna technika – prerenderowaną grafiką 3D i długimi filmikami przerywnikowymi – dziś gra wygląda jak kiepski film animowany.

Najnowszy projekt Érica Chahiego przypomina o tej prostocie Another World. Paper Beast jest wystylizowane, na pierwszy rzut oka widać inspiracje szlachetną japońską sztuką składania papieru, czyli origami. Można odnieść też wrażenie, że Éric kontynuuje poszukiwania rozpoczęte niemal dekadę temu w From Dust. O ile Another World i Heart of Darkness były w gruncie rzeczy platformówkami, w których centrum znajdował się



+ Papierowa bestia na tle błękitnego nieba – trudno nie przypomnieć sobie wektorowego zwierza z Another World.

bohater, o tyle From Dust opowiadało o plemieniu, które musi walczyć z nieprzyjaznym środowiskiem, jak w innych „grach w boga” (god game). Środowisko jest też niezwykle ważne w Paper Beast.

Gra ma się opierać na eksploracji niezwykle krainy, która została zbudowana... z danych. I to nie byle jakich danych, ale Big Data. Gra wraca tym samym do korzeni cyberpunka. W fantazjach Williama Gibsona, który próbował przełożyć

na język literacki ówczesne pragnienia o połączeniu człowieka i komputera, hakerzy używali wirtualnej rzeczywistości, żeby oglądać świat danych, abstrakcje wyobrażone jako fantazyjne trójwymiarowe obrazy. W Paper Beast, grze na Playstation VR, gracz wcieli się w takiego wirtualnego podróżnika, który eksploruje świat danych, wyszukując w nim anomalie uformowane z ich fragmentów – niektóre z nich przyjmą formę tytułowych papierowych stworzeń.

ERIC



❖ Chumury, drzewa... Wszystko wskazuje na to, że ten zbudowany z danych świat naprawdę żyje.



wszystkim do tego, żeby po nim pisać, jest klasycznym nośnikiem danych. Żywy mikrokosmos, w którym można przeżywać przygody i kolekcjonować wspomnienia.

Świat zbudowany z danych to jedno - druga rzecz to zamieszkujące go przedziwne stworzenia, zwłaszcza jedno z nich, które służy za przewodnika i przejawia oznaki inteligencji. W przeciwieństwie do innych bestii nie da się go okiełznać ani kontrolować - jedynie próbować zrozumieć.

Pixel Reef, studio założone przez Érica Chahiego w 2016 roku, opracowało na potrzeby gry własny silnik nazwany Atoll, działający pod kontrolą Unity. Umożliwiło to optymalizację pod VR, która nie zawsze

❖ Zwykły krajobraz przełamany niesamowitością - nie mogą doczekać się tej wyprawy.

❖ Czy papierowe bestie śnią o wirtualnym ogniu? Przekonamy się już niedługo.

była możliwa przy zwykłym Unity. „Atol”, „rafa” - znów wracają skojarzenia z From Dust. To element filozofii studia, by budować spokojne doświadczenia i przestrzenie dla twórczych poszukiwań.

Grafika użyta w Paper Beast przywodzi na myśl origami, ale to niejedyny japoński wątek. Ścieżkę dźwiękową gry skomponował brytyjski producent Roly Porter (połówka duetu dubstepowego Vex'D), ale za piosenkę, którą przyjdzie usłyszeć w grze, odpowiada Tsu Shi Ma Mi Re, założony w 1999 roku japoński zespół art punkrockowy złożony z samych kobiet.

Wszystko to składa się w obietnicę jednego z najciekawszych doświadczeń, jakie w najbliższym czasie trafi na PS VR. ■

Sam pomysł Érica nie wywodzi się jednak z literatury cyberpunkowej, ale z obserwacji rzeczywistości. Twórca zauważył, że żyjemy dziś w świecie zbudowanym z danych, niezliczonych strumieni informacji nieustannie przemieszczających się w wirtualnych przestrzeniach; sami stajemy się częścią tych danych. Temat postanowił przedstawić w poetycki sposób, budując nierealistyczną, ale żywą krainę z papieru. W końcu to papier służy przede



TRUDNO O BARDZIEJ TWÓRCZĄ LEGENDĘ ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI

PIXEL
WYWIAD

OD SEGI

DO TERAZNIEJSZOŚCI

Z Yu Suzukim z okazji premiery Shenmue III rozmawia Piotr Mańkowski.

➤ Po typowym japońskim miasteczku i portowym Hongkongu przyszedł czas na przepiękną chińską prowincję, która urzeka przyrodą i ukształtowaniem terenu.



➤ Początek Shenmue III objaśnia wydarzenia rozgrywane się tuż po zakończeniu drugiej części sagi.

P Jak wspominasz stare dobre czasy, gdy byłeś złotym chłopcem Segi, produkując takie hity jak Virtua Fighter czy OutRun?

Pracując dla Segi w czasie, gdy dowodził nią Tom Kalinske, myślałem tylko o tworzeniu gier. O niczym więcej. Poświęcałem temu cały swój czas i - szczerze mówiąc - nie miałem okazji na analizy ani rozmyślania na inne tematy. Żyliśmy w świątku gier i czasem tylko rozważaliśmy różne sprawy związane z konkurencją. W tamtym czasie szczególnie ceniłem Namco. Ta konkurencja miała zdrowe oblicze, ponieważ nie zazdrościłem innym, tylko starałem się robić to samo lepiej. Skoro MicroProse produkowało najlepsze na rynku symulatory lotnicze, starałem się ich przebić, projektując After Burnera. Capcom z kolei zdobył duży poklask dzięki Street Fighterowi II, a że Sega od dłuższego czasu myślała o zrealizowaniu bijatyki, idealnie się złożyło.

Zrobiłem Virtua Fightera - akurat w gatunku bijatyk była największa konkurencja.

P Co skłoniło cię do pracy nad pierwszym Shenmue?

Pracowałem wcześniej nad zręcznościowymi tytułami przeznaczonymi głównie dla salonów gier. Średni czas grania w każdym z nich wynosił około trzech minut. Musiałeś w tym czasie wykazać się maksymalną koncentracją. Wiele lat mnie to zajmowało, ale w pewnym momencie poczułem chęć zrobienia czegoś, co pozwoli na spokojną eksplorację, czegoś wolniejszego. Z tych rozważań zaczął się wyłaniać projekt, w którym czas grania nie będzie niczym ograniczony, więc siłą rzeczy nie pasował on do branży arcade. Zacząłem od eksperymentów nad zasadami RPG i gdy uznałem, że będę w stanie to zrobić, szczęśliwie na rynku zjawił się Dreamcast. Wiedziałem wówczas, że chcę zrobić killer title na tę konsolę.



✚ Upiływ czasu stanowi jeden ze znaków rozpoznawczych Shenmue III. Wiele ze spotkań trzeba odbyć wieczorną porą.

✚ Przypomnijmy główne dokonania Yū-sana. Przede wszystkim Out Run, After Burner, Virtua Racing, Virtua Fighter oraz Virtua Cop.

▣ **Gdy po latach zacząłeś pracować nad Shenmue III, ciężko było chyba myśleć o realizacji czegoś, co było prawie doskonałe?**

Gdy zaczynam produkcję nowego tytułu, w ogóle nie myślę o porażce. Nie rozważam tego, czy gra będzie podobna do tego albo tamtego. Po prostu skupiam się na pracy.

▣ **Jeśli porównam obszar gry z Shenmue III z tym z oryginału, który będzie większy?**

Teren z nowej gry jest odrobinę mniejszy niż obszary z Shenmue I i II łącznie, ale oczywiście większy niż każdy z nich z osobna. Zwracam też uwagę, że Shenmue nie jest trylogią i w żadnym zamyśle taką nie było. To nie koniec tej opowieści. Marzyłbym, żeby móc zrobić kolejną część. Cieszę się z powrotu do robienia dużych projektów, bo po Shenmue II robiłem głównie tytuły mobilne. W ostatnim czasie pracowałem nad wspaniałym projektem VR, ale z powodu skomplikowanych układów finansowych niestety nie doszło do jego wydania. Myślę teraz o czymś podobnym do Shenmue zrealizowanym w wirtualnej rzeczywistości.

▣ **Powiedz na koniec, czy gracze tacy jak ja, którzy nie mieli Dreamcastów, uruchamiając teraz „trójkę”, nie poczują, że wkraczają w środek opowieści?**

Masz dwie możliwości: albo zagrasz wcześniej w wypuszczone niedawno odświeżone wersje dwóch pierwszych części na PC, PS4 i Xboxa One, albo zaczniesz grać od razu w „trójkę”, którą wyposażyłem we flashbacki przypominające najważniejsze fragmenty z poprzednich części, tak by opowieść była płynna. Część trzecia jest dopasowana narracyjnie do dawnego stylu, jedynie w kwestii sterowania i w warstwie audio-wizualnej zaszły spore zmiany. ▣

C A P C O M H O M E A R C A D E

Wychylający się zza ramienia lokalny wirażka, nonszalancko proszący o pożyczanie dwóch dych lub żetona (w zależności od czasów) i nieprzyjmujący odmowy - to była nasza codzienność.

Jedni po szkole, inni w weekend, a wszyscy na wakacjach - bez opamiętania od połowy lat osiemdziesiątych do wczesnych dziewięćdziesiątych karmiliśmy głodne wrzutnie ciężko zarobionymi przez naszych rodziców pieniędzmi, ku uciechu prywaciarzy, czyli właścicieli przybytków importowanej elektronicznej rozrywki.

Dzięki najnowszej maszynie, którą dostaliśmy do testów od Koch Media Poland, mogłem znowu poczuć radość, jaką daje zagranie za pomocą oryginalnego zestawu kontrolerów, w trochę bardziej znośnych warunkach niż wspomniane powyżej. A wiercie mi, jest w co grać.

Moda na miniretrokonsole rozkręca się w najlepsze, nic dziwnego, że Capcom postanowił pójść za ciosem i stworzyć coś, czego na pewno nie nazwiecie mini. 74 cm szerokości i 22 cm głębokości to największa minikonsole, jaka została dotychczas wyprodukowana. Ciężar nie jest może znaczny, jednak kiedy trzymamy urządzenie na kolanach, czujemy, jak solidnie zostało wykonane. Dlaczego na kolanach, zapytacie? Otóż konstrukcja całości zmusza nas do trochę nietypowego stylu użytkowania. Konsola stanowi integralną całość z dwoma drążkami i szesnastoma przyciskami, co wymusza stabilne



Pamiętacie mroczne barakowozy, gdzie w mocno niehigienicznych, a często dość niebezpiecznych warunkach oddawaliśmy się grze na maszynach arcade, znanych u nas jako „automaty”?

■ Paweł Gawlikowski

umocowanie przed rozpoczęciem grania. Dość wygodnie gra się na biurku przed dużym monitorem lub na kawowym stoliku w salonie. Na szczęście dołączony kabel HDMI i zasilający USB mają 2,5 m, więc bez problemu podłączymy je do mocno oddalonego telewizora. Minusem jest niemożność ustawienia trybu wyświetlania scan lines, symulującego ekran CRT. Kolejny mały mankament to niemożność zmiany ustawień gier - szczególnie poziomu ich trudności - oraz brak trybu zapisu rozgrywki (na szczęście kontynuacje są bez limitu). Poza tym emulacja działa świetnie i nie ma przycinek (a jeżeli są, to dokładnie takie, jakie były na oryginalnej maszynie).

■ Nie było dotychczas tak solidnie wykonanej konsoli retro. Nie dziwny się - kontrolery i przyciski zamontowane na stałe w obudowie muszą znosić znaczne obciążenia.

Po uruchomieniu konsoli podłączamy się do wi-fi, dzięki czemu ściągamy najnowszą aktualizację systemu. Kto wie, może w przyszłości otrzymamy tą drogą dodatkowe tytuły? Jeszcze słowo o jakości - całość konstrukcji jest bardzo dobrze wykonana, przyciski działają precyzyjnie, a drążki zostały chyba żywcem przeniesione z salonów - wyglądają, jakby były zdolne przeżyć najazd hordy młodocianych niszczycieli.

Czas na zawartość - 16 tytułów, z których może niektóre są mniej znane, jednak wszystkie pokazują, dlaczego to Capcom był na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych królem wszelkiego rodzaju bijatyk (i nie tylko).

HOT
TOPIC

GHOULS 'N GHOSTS

Legend



GHOULS 'N GHOSTS (1988)

Pełnoprawny sequel Ghost 'n Goblins, który mimo że został wydany na Mini SNES i Mega Drive Mini, jest zupełnie inną grą. Wersja salonowa diametralnie różni się od domowej i jest od niej jeszcze trudniejsza. Bardzo dobry tytuł, jednak wymagający cierpliwości i wielokrotnych kontynuacji. Dla wytrwałych.



STRIDER (1989)

Ten tytuł pamiętam z wersji na Amigę – był bardzo grywalny. Dopiero potem dowiedziałem się, że powstał na podstawie popularnej mangi. Oczywiście nie muszę wspominać o tym, że idzie się w prawo, prawda? Pomysłowi przeciwnicy plus dużo elementów platformowych. Wersja z salonu ma walkę z finałowym bossem, którego na komputerach domowych nie było.



FINAL FIGHT (1989)

Czy tutaj trzeba coś więcej pisać? Legenda, crème de la crème gatunku beat'em up. Może i później było trochę lepszych tytułów (patrz AvP), jednak to Final Fight pokazało wszelkiemu plugawemu elementowi zaludniającego Metro City, co znaczy twarda pięć sprawiedliwości. Guy, Cobby i Haggar w swoim najlepszym wydaniu młóć wroga bez opamiętania, używając do tego wielu elementów otoczenia. Należy ukończyć chociażby z samego szacunku dla tytułu.



CAPTAIN COMMANDO (1991)

Duchowy następca Final Fight – oczywiście z tego samego gatunku. Co dziwne, liczba ciósów postaci jest mocno ograniczona, a sam tytuł sprawia wrażenie wypuszczonego na siłę. Jakoś nie przypadł mi do gustu – nawet mimo tego, że Captain Commando był przez kilka dobrych lat oficjalną maskotką Capcomu (CAPtain COMmando, rozumiecie). Meh.



STREET FIGHTER II TURBO: HYPER FIGHTING (1992)

Jeszcze nie Super, ale wciąż super. Podkrecona w stosunku do oryginału prędkość, trudność CPU na właściwym poziomie i oczywiście znani bohaterowie. Możliwość nakładzenia przeciwnikom po Ryu za pomocą prawdziwego, salonowego kontrolera i sześciu przycisków stawia tę wersję ponad każdą inną, na każdą możliwą domową konsolę, jak i komputer. W zasadzie odcieciało mi się uruchamiać SF na czymkolwiek innym. Hadouken!

DYNAMIC DUEL

GOO FIGHTERS



ECO FIGHTERS (1993)

„Ekologiczna” strzelanina w duchu wcześniejszych lat dziewięćdziesiątych. Pomysłowi bossowie i dodatkowe obrotowe działko sterowane dwoma dodatkowymi przyciskami. Mimo dość dużej powtarzalności – przyjemny umiłowacz czasu, kiedy chcemy po prostu ponawalać do przeciwnika.

ALIEN PREDATOR

ARMORED WARRIORS



ALIEN VS PREDATOR (1994)

Niesamowita chodzona nawalanka. Cztery postacie do wyboru – Major Dutch Schaeffer (ten z filmu), porucznik Linn Kurosawa plus dwóch Predatorów – wojownik i łowca – robią z Obcych bitki i kotlet siekany. Pozycja absolutnie obowiązkowa, jeden z najlepszych tytułów typu „idziemy w prawo i zabijamy wszystko, co napotkamy”. Jeżeli chcecie usprawiedliwić zakup konsoli – ta gra świetnie się do tego nada. Poza tym jak dla mnie chyba najlepszy tytuł z ksenomorfami i kosmicznymi łowcami w głównych rolach.

EXORCIS

CROSSBOW FULLMETAL MADNESS



WIELKO MA ZNACZENIE – PRAWIE 80 CENTYMETRÓW CZYSTEJ SALONOWEJ ROZRYWKI.



ARMORED WARRIORS (1994)

Naparzanka z użyciem mechów. Engine taki sam jak w AvP, natomiast nowatorski pomysł wyrywania wrogim maszynom takich elementów jak ręce, nogi i bronie, które możemy sobie przymocować, pozytywnie podkręca zabawę. No i jeszcze pojedynki typu versus.



DARKSTALKERS: THE NIGHT WARRIORS (1994)

Street Fighter II plus potwory jako bohaterowie plus chain combos. Podobna do SF grafika, trochę szybsze tempo rozgrywki i jak zwykle doskonały gameplay dla dwóch graczy. Całkiem grywalny tytuł dla zmęczonych wyborem pomiędzy Kenem, Blanką a Chun-Li. To tutaj debiutowała Morrigan.



CYBERBOTS: FULL METAL MADNESS (1995)

Sześcioro bohaterów, dwanaście maszyn do wyboru i dzika bijatyka w stylu versus. Tyle że tutaj układają się mechy. Bohaterowie wspomnianego wcześniej Armored Warriors spotykają się na arenie, aby powyrwać sobie te lub inne części. Mech-street-fighter dla miłośników technicznej nawalanki z combosami.



MEGA MAN: THE POWER BATTLE (1995)

Mega Man bez elementu platformowego. Ciąg walk z bossami, który przypomina trochę konstrukcją Yie Ar Kung Fu. Mimo wszystko – spora wtopa. Chyba że gramy na dwóch – wtedy robi się ciekawiej.



SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO (1996)

Wesoły pseudotetris z elementami Dr. Mario i postaciami z SF II i Darkstalkers. Fajne do pojedynków z żywym przeciwnikiem, ale komputer dzielnie dotrzymuje nam kroku i o dziwo nie jest zbyt krwiożerczo nastawiony na wygrywanie. Prosta i troszkę uzależniająca gra.



CAPCOM SPORTS CLUB (1997)

Całkiem nieźle wyglądające tenis, piłka nożna i koszykówka. Postacie są dobrze narysowane (w kreskówkowym stylu), a pojedynki emocjonujące, jednak akurat ten tytuł najlepiej się sprawdza przy dwóch żywych graczach. Maszynowy przeciwnik jest zdecydowanie zbyt trudny i rzadko daje wygrać, a to rodzi frustrację.



GIGA WING (1999)

Jeżeli ktoś lubi dwa razy więcej wrogów niż w 1944 roku, większą szybkość i strzały znikąd – to gorąco polecam. Wrażenie bicia niepokonanym rośnię po włączeniu tarczy, jednak liczba pocisków na ekranie przekracza czasami granice rozsądku.



1944 – THE LOOP MASTER (2000)

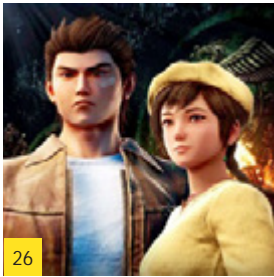
1942 i 1943 stanowią podstawę, na której rozwinięto nowoczesną wersję. Stary typ grafiki sprawdza się znakomicie, a tysiące zestrzeliwanych wrogów dają dużą satysfakcję. Do tego oprócz P-38 Lightning mamy do wyboru A6M Zero. „Samolocik” w jednej z najlepszych form.



PROGEAR (2001)

Na koniec najnowsza i absolutnie obowiązkowa pozycja. Przepiękna grafika (chyba najlepsza ze wszystkich tytułów), niesamowite projekty przeciwników – mocno steampunkowe, do tego możliwość wyboru strzelca pokładowego (każdy z nich zapewnia inne wypadające z wrogów power-upy). Przywołuje na myśl najlepsze chwile z R-Type. Dla tego tytułu warto wrzucać kolejne monety w wirtualny slot.

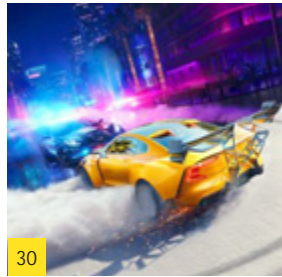
Czy warto kupić Capcom Home Arcade? Przy sugerowanej cenie 999 złotych możemy odnieść wrażenie, że to dość drogo. Jednak możliwość zagrania w takie perełki jak AvP, Street Fighter II i szczególnie Progear „jak w salonie” na naprawdę świetnie wykonanym sprzęcie przeważa tutaj szalę na tak. Jeżeli dodamy do tego drugiego gracza i prawdopodobnie możliwość załadowania w przyszłości kolejnych gier w ramach DLC – może nie będzie to konsola, która sprzedaje się w takiej liczbie jak mini NES czy SNES, jednak raczej na pewno nie będzie leżała na półkach i – zważywszy na jakość wykonania – długo posłuży nawet łatwo się irytującym zawodnikom.



26



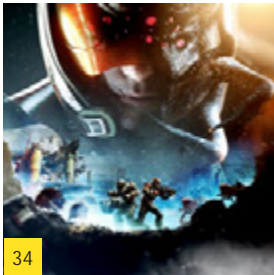
28



30



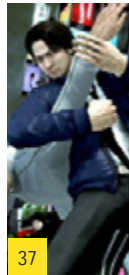
32



34



36



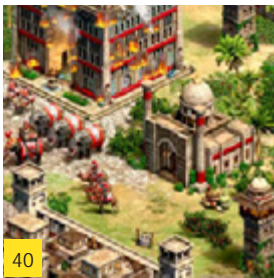
37



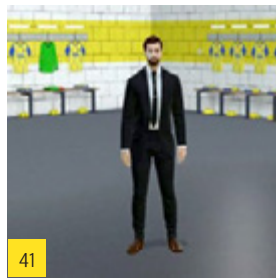
38



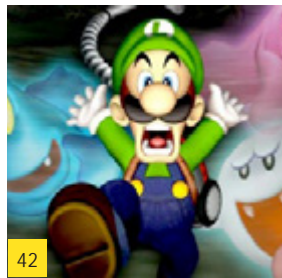
39



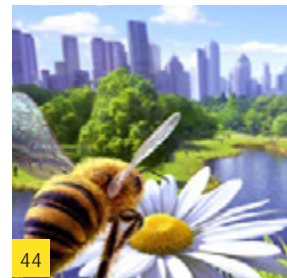
40



41

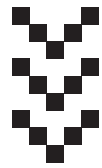


42



44

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

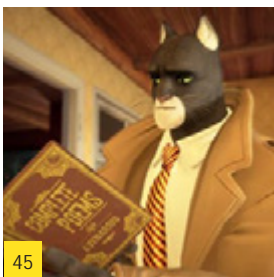
91-100
wybitne, ponadczasowe



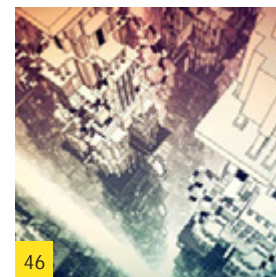
DYSKUTUJ NA
FB.COM/GROUPS/
SECRETLEVEL

PLAY THE GAME

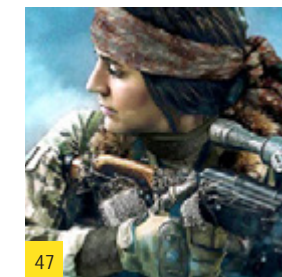
NA JAKO TYTUŁÓW OSADZONYCH W UNIWERSUM STAR WARS ZACZ TO NARZEKA JESZCZE ZARZ DÓW GEORGE'A LUCASA, A PROBLEM STAŁ SI WYRA NIEJSZY, GDY DISNEY ZRESETOWAŁ KANON.



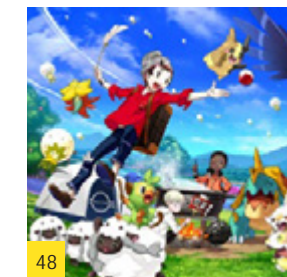
45



46



47



48



Shenmue III



➤ Zgodnie z tradycją serii będzie można przetrząsać wszystkie szuflady w poszukiwaniu poszlak, a także zaglądać w garnki.

➤ Jak masz za dużo kasy, gra oferuje wiele sposobów na jej wydanie - gry, zabawy i oczywiście kulki-niespodzianki.

PC PS4 XONE

PRODUCENT Ys Net Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Gra, której miało nie być. Cud z Kickstartera. Bezpośrednia kontynuacja wydana 20 lat po premierze pierwszej części. Nie można jej traktować jak każdej innej gry.

W jakiejś alternatywnej linii czasu po wydaniu Shenmue (1999 rok w Japonii, rok później w USA) i Shenmue II (2001 rok) w 2004 roku ukazała się Shenmue III. Yu Suzuki nie odszedł z Segi, kolejne części wychodziły co dwa lata - każda na coraz lepszym silniku, z ewoluującą grafiką. Rok temu świętowalibyśmy ukończenie sagi, po szóstej czy siódmej odsłonie, a fanowskie fora rozpałałyby dyskusje, czy finał epepei okazał się godny jej legendy. Tak się jednak, jak wiemy, nie stało.

Osadzone w 1986 roku przygody młodego Japończyka Ryo Hazukiego, którego ojciec - mistrz sztuk walki - został zamordowany przez tajemniczego Lan Diego, urwały się po drugiej grze, w chwili gdy wydawało się, że za momencik wyjaśnią się wszystkie tajemnice. Może właśnie to pragnienie poznania „co dalej” było największą motywacją dla kickstarterowiczów, którzy ufundowali trzecią część (pomogli też Sony i Deep Silver), ale pewnie chodziło też o coś więcej.

Seria cieszyła się zasłużonym kultem dzięki temu, jak bardzo różniła się od ówczesnych gier. Zemsta i śledztwo napędzające fabułę odbywały się pomiędzy zwykłym życiem - Ryo musiał pracować, trenować, jeść i odpoczywać. Miasta również żyły - pełne mieszkańców zajętych własnymi sprawami. Dziś nie robi to już takiego wrażenia (o czym można się przekonać, grając w zeszlóroczną edycję HD) - przez ostatnie dwie dekady wyszło wiele gier pokazujących olbrzymie symulowane światy.



❖ Z pewnością można mieć różne opinie o archaiczności Shenmue III, ale obliczności przyrody powinny zachwycić każdego.



Tymczasem Shenmue III zaczyna się dokładnie tam, gdzie skończyła się druga część. Kto w nią nie grał - albo już zapomniał - może obejrzeć filmik ze streszczeniem fabuły oryginałów. Widać tu, że jest dość prosta - w końcu to przygoda wyjęta wprost z filmów z Hongkongu, które nigdy nie były nazbyt skomplikowane. Widać też, że nie sama historia, ale sposób jej przeżycia stanowiły siłę serii. Może właśnie dlatego najnowsza odsłona niczego nie zmienia. Owszem, grafika jest przystosowana do współczesnych czasów (krajobrazy są przepiękne), ale już projekty postaci to nie zawsze udana próba dostosowania ówczesnej estetyki do dzisiejszych standardów (co można skonstruować z ewolucją, jaką przeszła wzorowana na Shenmue seria Yakuza). Sterowanie, układ menu - tu nie zmieniło się nic.

I po tym wielkim napięciu, tym niemal dwudziestoletnim oczekiwaniu - mokry kapiszon. Na początku poczułem nudę! Oto Ryo i uratowana przez niego dziewczyna, Shenhua Ling, którą wcześniej widywałem w snach, idą



SHENMUE III TO GRA DLA WIERNYCH FANÓW - I TO TAKICH, KTÓRYCH INTERESUJE PODĄŻANIE DALSZĄ DROGĄ ZA RYO I SHENHUA.

sobie wiejską dróżką przez chińską prowincję Guilin i rozmawiają. Dialog jest ospały, wszystko jest ospałe, jak te krowy mijane w zagrodach. Gra spoza czasu, spoza dzisiejszych trendów, po prostu - Shenmue. Chwilę zajęło mi, żeby się do tego przyzwyczaić, ale potem - magia - przeprowadziłem się do ospałej chińskiej wioski Bailu Village.

Gdzieś w tle jest fabuła - Shenhua i jej porwany ojciec, bandyci napadający na kamieniarzy, sekrety skrywane przez wioskę i cień Lan Diego wiszący nad tym wszystkim, ale przede wszystkim jest sielankowe życie w przepięknych okolicznościach przyrody. Budzisz się, żegnasz z Shenhua (albo idziecie razem) i ruszasz do wioski - trzeba pracować, rąbać

❖ Czasem słońce, czasem deszcz, czasem ranek, czasem noc - wtedy Ryo grzecznie sugeruje, że czas do łóżeczka.

Zabawy



Hazardziści poczują się jak w niebie - wyścigi żab i przeróżne tradycyjne gry losowe. Wygrane żetony możemy wymienić na nagrody, a fanty wymienić w lombardzie. W salonie gier znajdziemy między innymi automat z klasyczną QTE 3 - grą znaną z poprzednich części - czy klasyczne tłuczenie kretów młotkiem.

drewno, ćwiczyć kung-fu (bez tego nie ma się szans w potyczkach ze zbirami) w pobliskim dojo, rozmawiać z mieszkańcami, robić zakupy, bawić się w chowanego z dziećmi i grać w gry. W pierwszym Shenmue był Club Sega i oryginalny Out Run, tu w baroku stoją wspaniałe gry mechaniczne. To w końcu chińska prowincja w 1987 roku, gdzie wciąż rozrywką są wyścigi żab i inne tradycyjne gry. Wioskę zamieszkują głównie dzieci, kobiety i starcy - mężczyźni za pracą wyruszyli bowiem do miasta. Nasi bohaterowie tropiąc przeznaczenie, trafią tam w drugiej części gry (spoiler - powróci słynna praca jako operator wózka widłowego!).

Wreszcie bombastyczny finał, w którym się okaże, że to jeszcze nie koniec i kto na niego liczył, srogo się przeliczył. Trzeba ufundować następną część. Yu Suzuki chce opowiedzieć tę historię do końca tak, jak to sobie zaplanował. ■



❖ Ahoj, przygodo - gdy już znudzi nam się sielanka i odkrywamy wioskowe sekrety, gra wyśle nas do wielkiego miasta.

■ Gra spoza czasu, przedziwnie nowoczesna i retro. Dla fanów serii rzecz obowiązkowa, ale czy spodoba się nowym graczom, przyzwyczajonym do mapy z GPS, pędzącej akcji i wygodnego interfejsu? O dawnych czasach przypomina drewniany angielski dubbing, polecam grać po japońsku.

85



RED DEAD REDEMPTION II

PC

PRODUCENT Rockstar Games Wersja PL: tak

Micz

Rok temu produkcja Rockstara otrzymała w Pixelu najwyższą w historii ocenę. Była to jednocześnie jedna z niższych ocen tej gry wśród światowych branżowych magazynów. Po skończeniu Red Dead Redemption 2 i powtórnym podejściu do tematu patrzę nań nieco bardziej krytycznie.

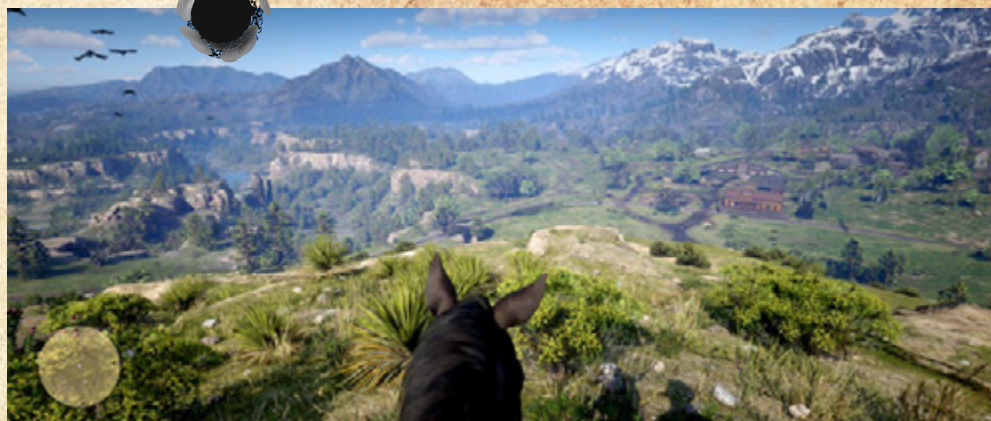
Powiedzmy sobie jedno: to ciągle najpiękniejszy, najbardziej złożony wirtualny świat w dotychczasowej historii elektronicznej rozrywki. Nie sądzę, żeby również w przyszłym roku pojawiło się coś, co byłoby w stanie mu zagrozić, przy pełnym szacunku

do Dying Light 2 i Cyberpunka 2077. Zanurzenie w środowisko Rockstarowego Wild Westu jest tu dogłębne, w chwili zapomnienia sprawiające, że siedzimy na koniu, gapimy się na kicające po trawie zające, wzbijające się w powietrze ptaki, szmerzącą wodę czy szumiące liście drzew.

To nie wszystko. Jadę sobie na wiernym Tennessee Walkerze (dobrze, że nie Williamsie) i widzę nadciągające ciemne chmury. Nagle wiatr się wzmógł, a wraz z nim przyszła pierwsza fala ulewy. Lało jak z fontanny, na horyzoncie widać było błyskawice. Cały czas patrzyłem w niebo, dostrzegając, że powoli wylaniam się spod czarnych chmur. Moja kowbojska kurtka była cała mokra, ale widać było pierwsze przejaśnienia, aż wreszcie udało się wydostać z tej najbardziej realistycznej burzy, jaką kiedykolwiek widziałem w grach wideo.

Choć ostatecznie w grze nie zastosowano technologii ray tracingu, nocne Saint Denis mieni się setkami hipernaturalnych świateł, a w kałużach pięknie odbijają się cienie.





Ale Red Dead Redemption 2 to jednak ciągle Houserowie. Ci sami od Manhunta i tortur w GTA V, zrodzeni twórczo kilka lat po „Wściekłych psach” i „Pulp Fiction”. Gdy umieszczają w fabule spotkanie bohaterów z kimś innym, musi się to skończyć strzelaniną. Żli są odrażający, a swój chłop musi mieć jakąś rzecz na sumieniu. Trudno to zanalizować w kilku zdaniach, ale powiem tak: nie ma nic bardziej męczącego niż

❗ RDR2 umożliwia przełączenie perspektywy trzeciej osoby na pierwszą. Nie jest to jednak naturalna pozycja do eksploracji.

dojeżdżanie konno do miejsca kolejnej misji, gdy bohaterowie rozmawiają, wypełniając czas gry kolejnymi z tych setek tysięcy linijek dialogowych, jakimi szczylił się Rockstar.

Wersja na PC wygląda w oczywisty sposób lepiej niż ta z PS4. Grałem w obie i teraz porównuję screeny z nich, dostrzegając lekko rozmazane krajobrazy z konsoli i soczyste, ostre widoczki w panoramie i wszystkich ustawieniach podkreślonych na ultra z peceta. Gra ani razu mi się nie wysypała, mimo że specjalnie odpaliłem w tle różne inne czynności z kopiowaniem plików włącznie. Na GeForce RTX 2080 Ti chodzi bardzo płynnie, a szarpany obraz otrzymywałem tylko wtedy, gdy włączałem antyaliasing MSAA. Przy ustawieniu „razy osiem” były to zauważalne straty klatek i z 60 robiło się sporo mniej. Z drugiej strony, moje oko nie dostrzegało wielkiej różnicy, więc wyłączyłem antyaliasing i cieszyłem się płynnością jazdy na moim wiernym rumaku.

❗ Po bezdrożach co pewien czas przejeżdża pusty parowóz.

Gdyby nie to, że przebywałem już ponad 60 godzin w świecie Red Dead Redemption 2, jeździłbym teraz po prerii i bagnach, strzelając się z O'Driscollami. Ponownie nie ma sensu w to grać, bo fabuła i powtarzalność misji potrafią być bardziej zabójcze niż „ręka umarlaka” Dzikiego Billa Hickoka. Ale jeśli ktoś ominął grę w pierwszym podejściu, niech już szuka wygodnego siodła. ■



86

❗ Prześliczny świat, wyglądający tak blisko naturalnego jak to obecnie możliwe. Z drugiej strony – chęć przedstawienia opowieści o zwykłym rewolwerowcu pachnie mocno chwytami znanymi z GTA. Braciom Houserom do Sergia Leonego trochę jeszcze brakuje.



z balansem podczas zawodów. Kilukrotnie zdarzyło mi się, że jeden lub kilku oponentów - w teoretycznie słabszych samochodach - już na starcie rajdu wyrwało do przodu, jakby mieli zamontowane napędy warp znane ze „Star Treka”. Samo dogonienie takiego przeciwnika stanowiło poważne wyzwanie. Z kolei innym razem potrafiłem dublować współzawodników na podobnym poziomie. W rezultacie zamiast co chwila kupować nową furę, ulepszałem wysłużonego nissana 180SX, robiąc z niego prawdziwą bestię. Dodam jednak, że i tak wolę wspomniany grind niż nieszczęsne mikrotransakcje z Paybackiem.

Zastrzeżenia można mieć również do pracy wirtualnych stróżów prawa. W dzień zachowują się, jakby w ogóle nic ich nie interesowało. Pamiętam, gdy patrol drogówki obudził się dopiero po tym, jak potraktowałem ich radiowóz jako swój garaż. Inaczej sytuacja ma się w nocy, kiedy policja jest czujna niczym teksański patrol graniczny. Wystarczy, że pokazałem się im na radarze, a już zaczęli obławę. Dodatkowo gliniarze są też niezwykle agresywni. Ich zachowanie przypomina mi taktykę funkcjonariuszy ze stareńkiego Midtown Madness. Tam również mnie taranowali, zachowując się niczym drogowi kamikaze. Z tą jednak różnicą, że w Heat auta mundurowych są o wiele bardziej dopakowane.

To wszystko nie zmienia jednak faktu, że w nowym Need for Speed bawiłem się nieźle. Aż i tylko nieźle. Niestety, za szybko do niego nie wróć, zostają bowiem przy ostatnim Forza Horizon. Ulice wirtualnego Edynburga przynajmniej nie świecą pustkami. ■

NEED FOR SPEED HEAT

PC PS4 XONE

PRODUCENT Ghost Games Wersja PL: tak

Pjotsze

W tym roku seria Need for Speed skończyła dwadzieścia pięć lat. Electronic Arts postanowiło uświetnić tę okraślą rocznicę wydaniem kolejnej części samochodowego cyklu. Czy jednak najnowsze dziecko Ghost Games może równać się z Forza Horizon 4, które niepodzielnie rządzi w kategorii arcade'ówek z otwartym światem?

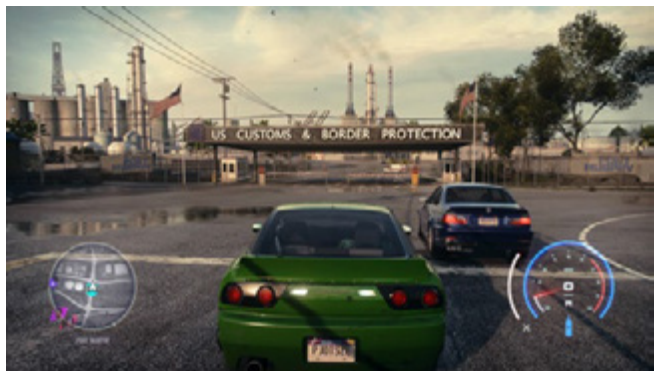
Czekałem na NFS Heat od momentu zapowiedzi tego tytułu. Studziłem jednak swój zapał, mając

✚ Uszkodzenia samochodu możemy naprawić na stacjach benzynowych. I to za darmo. Trzeba jednak pamiętać, że z tego udogodnienia możemy korzystać tylko trzykrotnie w trakcie każdej z nocnych eskapad.

✚ W grze dostępna jest mechanika codziennych wyzwań, dzięki którym zarabiamy pieniądze oraz punkty reputacji. To doskonały sposób na dodatkowy zarobek, jeśli chcemy ograniczyć grind.

w pamięci ostatnie, nie do końca udane odsłony Need for Speed. Trochę to smutne, że w 2019 roku oczekując nowej samochodówki od Elektroników, człowiek spodziewa się nijakiego średniaka, a nie rewelacji. Na szczęście tym razem nie jest aż tak źle. Oczywiście pomijam małą fabułę, która może i prezentuje się lepiej niż w Paybacku, ale wrażenia na mnie nie wywarła.

Twórców muszę pochwalić za wprowadzenie do gry cyklu dnia i nocy. W zależności od tego, kiedy wyjeżdżałem poszaleć na mieście, zarabiałem pieniądze lub punkty reputacji. To bardzo fajne rozwiązanie, ponieważ obie waluty są niezbędne do odblokowania nowych fur oraz części używanych w tuningu aut. Trzeba to robić, ponieważ start w poszczególnych zawodach wymagał ode mnie osiągnięcia odpowiedniego poziomu. Niestety, ten system ma również swoje minusy, a największym z nich jest ostry grind. Nieraz musiałem powtarzać rozegrane już wyścigi tylko po to, aby zbierać trochę kasy na upgrade samochodu. Szybko się przekonałem, że warto pojawiać się na linii startu z autem dopakowanym mocniej, niż zaleca to gra. Tym bardziej że na własnej skórze odczułem problemy



67

Nowy NFS, który stara się być duchowym następcą kultowego Undergrounda. Niestety, mała różnorodność typów wyścigów, problemy z balansem i pustki na ulicach Palm City działają na jego niekorzyść. Do ideału jeszcze daleko, choć obrany kierunek jest dobry.



Kreatywna
Europa
MEDIA

Unijne dofinansowanie dla polskich developerów gier video

Rynek gier video to imponujący dział globalnej gospodarki, najszybciej rosnący sektor przemysłu rozrywkowego na świecie. Komisja Europejska rozpoznając istotę tej branży w kontekście rozwoju rynku audiowizualnego w Europie, tylko w trwającej edycji programu Kreatywna Europa przeznaczyła łącznie ponad 20 mln euro na development projektów oraz koncepcji gier video o rozbudowanej narracji i wymiarze europejskim.

Dofinansowanie zostało rozdystrybuowane dzięki unijnej inicjatywie zaplanowanej na lata 2014-2020 – programowi Kreatywna Europa, który oferuje wsparcie finansowe w ramach trzech komponentów: Kultura, MEDIA oraz części międzysektorowej. Komponent MEDIA koncentruje się m.in. na dofinansowywaniu nowych technologii, w tym projektów interaktywnych, gier video, dystrybucji i promocji on-line oraz działań związanych z rozpowszechnianiem europejskich filmów i utworów audiowizualnych na europejskim i międzynarodowym rynku. Jednym z 13 obszarów dofinansowania w ramach komponentu jest Development gier video.

Polscy producenci gier plasują się w czołwie beneficjentów tego schematu. W 2019 roku na development polskich gier video przeznaczonych zostało 300 000 euro – dwóch rodzimych developerów otrzymało mianowicie na swoje projekty maksymalną dostępną kwotę dofinansowania. Łącznie wsparcie na rozwój gier w trwającej edycji programu uzyskało dotychczas 18 projektów z Polski, a budżet przeznaczony na ich współfinansowanie ze środków

programu Kreatywna Europa komponentu MEDIA wyniósł już ponad 2 mln euro.

Wśród polskich beneficjentów w tym obszarze znaleźli się do tej pory m.in.: CD Projekt („Wiedźmin 3: krew i wino”), Bloober Team („Medium”, „Layers of Fear”), 11 Bit Studios („Frostpunk”), Telehorse („Transatlantic”), Nawia Games („In Pale Lamplight”), Fuero Games („Bushy Tail”), Future Green Innovations („Flynn and Emma’s Funny Adventure”) czy Punch Punk („AIDA”). W tym roku dofinansowanie otrzymały projekty gier „Black” produkcji Bloober Team oraz „Falling Star” produkcji Ovid Works.

Dofinansowanie w ramach schematu Development gier video to nie jedyna forma wsparcia dla europejskiego sektora gier z ramienia Kreatywnej Europy. Od 2019 roku funkcjonuje w Polsce Instrument Gwarancyjny dla Sektorów Kultury i Kreatywnych programu Kreatywna Europa, który oferuje konkurencyjne kredyty dla MŚP. Kredyty z gwarancją zaciągać można na kwotę do 8,4 mln złotych, gwarancja zabezpiecza do 80% kwoty udzielonego kredytu,

a także wpływa na bardzo niskie oprocentowanie. Pierwszym polskim beneficjentem tego narzędzia finansowego został właśnie producent gier video, firma Anshar Studios.

Komponent MEDIA wspiera doświadczonych europejskich producentów gier video w rozwijaniu innowacyjnych projektów, dążąc do zwiększenia konkurencyjności europejskiego sektora gier video na rynkach międzynarodowych. Dofinansowanie skierowane jest do niezależnych firm, pragnących rozwijać projekt cyfrowej gry video, z przeznaczeniem na dowolną platformę. Projekty muszą być jednak przeznaczone do komercyjnej dystrybucji, charakteryzować się wysokim stopniem interaktywności oraz posiadać elementy narracyjne.

Zachęcamy do składania wniosków na ostatni nabór w tej edycji programu. Aplikacje nadsyłać można do 12 lutego 2020 roku.

Więcej informacji:
www.kreatywna-europa.eu

STAR WARS JEDI: UPADŁY ZAKON



■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Respawn Entertainment **Wersja PL:** tak

■ Bazyl

Nastal ciężki czas dla odległej galaktyki. Imperator Disney i Darth EA zniszczyli kanon i zabronili robienia dobrych gier. Tak zapewne myśli wielu fanów Star Wars, ale Upadły zakon ma szansę przywrócić im wiarę w Moc.

Na jakość tytułów osadzonych w uniwersum Star Wars zaczęto narzekać jeszcze za rządów George'a Lucasa, a problem stał się wyraźniejszy, gdy Disney zresetował kanon, by zrobić miejsce na nowe opowieści.

Otóż gry praktycznie ich nie dostarczały. EA od 2012 roku wydało tylko dwa duże tytuły ze świata Star Wars - Battlefront z 2015 roku był pozbawiony fabuły, a jego sequel oferował kampanię tak krótką, że sprawiała wrażenie świetnego samouczka do zabawy w sieci.

Na studiu Respawn Entertainment ciążyła więc spora presja, gdyż miało stworzyć grę, która jakością dorówna takim legendom jak Jedi Knight.

Imperium kontratakuję

Akcja Upadłego zakonu rozgrywa się niedługo po wydarzeniach z „Zemsty Sithów”. Oglądamy więc galaktykę po rzezi Jedi, za to z rosnącym w siłę Imperium. Głównym herosem jest Cal Kestis - padawan, który przeżył rozkaz 66. Teraz zaś ma szansę dokończyć szkolenie pod okiem nieco tajemniczej Cere Jundy, wierzącej, że chłopak pomoże jej rozwiązać zagadki pozostawione przez jej mistrza i odbudować zakon strażników galaktyki. Aby tego dokonać, bohaterowie muszą odwiedzić różne zakamarki uniwersum, więc nie zabraknie dobrze znanych fanom miejsc oraz postaci.

Podróże międzygwiazdne umożliwiają pokazanie bardzo różnorodnych światów. Każda planeta ma unikalne krajobrazy oraz florę

■ Mapy skrywają mnóstwo sekretów, z których wiele dostępnych staje się dopiero w dalszej fazie przygody.

i faunę, ale łączy je to, że wyglądają fantastycznie. Pod względem graficznym Upadły zakon prezentuje się bowiem bardzo dobrze. Oprócz widoków wrażenie robią także postacie, chociaż mam pewne zastrzeżenie - Cere ma taki wytrzeszcz, że musiałem sprawdzić, czy grająca ją Debra Wilson nie cierpi na chorobę Basedowa (spokojnie, nie cierpi).

Powrót Jedi

Od pierwszych zapowiedzi Upadły zakon nazywano „Uncharted w świecie Gwiezdných wojen” i faktycznie dostaliśmy przygodową grę akcji, ale okazuje się, że ma ona więcej wspólnego z Dark Souls. Budowa map do złudzenia przypomina tę z serii From Software. Są nawet odpowiedniki ognisk, gdzie zapisuje się grę, wydaje punkty doświadczenia i leczy rany. Nie zabrakło także walk z ważnymi dla fabuły oraz opcjonalnymi bossami.

Aby ich unicestwić, trzeba opłacać walkę mieczem świetlnym i umiejętności, które zapewnią Moc.





Cal i towarzyszący mu droid BD-1 polują na AT-AT. Mały robot szybko zaskarbił sobie moją sympatię.

Oczywiście starcia są dużo prostsze niż w Soulsach (można też zmienić poziom trudności), ale kluczem do sukcesu pozostaje nauczenie się ataków wrogów. Szans słuchania pięknego buczenia broni Jedi jest sporo, szczególnie że przeciwnicy odradzają się po każdym uleczeniu Cala. Bałem się, że możliwość tłuczenia w nieskończoność tych samych szturmowców to zaproszenie do grindu, ale nie ma on większego sensu, gdyż polepszenie kluczowych statystyk (zdrowia, zadawanych obrażeń i mocy) staje się możliwe dopiero po dobrnięciu do konkretnych fragmentów opowieści. Można więc nabić miliony punktów doświadczenia, ale nie będzie na co ich wydać. Choć są solą gry są boje z mieczem w rękę, to zdarzają się także nietypowe starcia. Szczególnie wgniotło mnie w fotel przejęcie AT-AT, a następnie sterowanie tym kroczącym monstrem.

Teraz już wiem, że imperialni piloci musieli świetnie się bawić w czasie ataku na Hoth.

W Upadłym zakonie niemal równie ważna jak walka jest eksploracja. Odległa galaktyka na pewno spodobałaby się Larze Croft. Jest bowiem sporo wspinaczki, skakania po platformach, zjeżdżania po linach oraz rozwiązywania zagadek. Ba, są nawet grobowce, które trzeba zbadać!

Mroczne wi dmo

Przygody Cala nie są niestety pozbawione wad. Choćby praca kamery mogłaby być lepsza (zwłaszcza w czasie walk w ciasnych miejscach). Nie jestem też fanem zmuszania gracza do przemierzania tych samych lokacji, a backtrackingu jest sporo. Zwłaszcza jeśli ktoś chce dopaść wszystkie znajdźki. Pewne zarzuty mam także do samej opowieści.



Fabula ma kilka niezłych momentów, ale bywają też słabsze. Niestety, nie brakuje też drewnianych dialogów.

Elementy zręcznościowe wypadają świetnie. Szczególnie dużo frajdy dają dłuższe sekwencje akrobacyjne.

Wprawdzie polubiłem bohaterów i świetnie bawiłem się, rozwiązując zagadki oraz pomagając wrogom zjednoczyć się z Mocą, ale czasami zapomniałem, po co to robię. Zabrakło mi jakiego angażującego motywu, który nie pozwoliłby odejść od monitora (przynajmniej do ponownego spotkania z Drugą Siostrą).

Przebudzenie Mocy

Skoro już sobie pomarudziłem, to czas wydać werdykt, a ten jest jak najbardziej pozytywny. Jedi: Upadły zakon ma kilka wad i może nie przeskoczył poprzeczki bardzo wysoko zawieszanej przez X-Wingą i Jedi Knighta, ale był na tyle blisko, że Cal nie musi się wstydzić, patrząc w oczy Kyle'owi Katarnowi. Moc w grach znowu jest silna! ▀



89

Znakomita gra w świecie Star Wars. Całkiem udanie łączy mechanikę rodem z Dark Souls z prostszą walką i eksploracją z Tomb Raidera. Do tego wygląda świetnie i opowiada niezłą historię.



PHOENIX POINT

■ PC ■ MAC

PRODUCENT Snapshot Games **Wersja PL:** tak

■ Emilis

Ludzkość w końcu się dograła. Stopniały czapy lodowe na Antarktydzie, a spod nich wypłynęło uśpione kosmiczne zło, manifestujące się krwiożerczym wirusem Pandora.

Wywołuje on przerażające mutacje, a po zetknięciu z nim ludzie przeobrażają się w potwory rodem z horrorów. Jako ostatni bastion oporu, zwany Phoenix Point, musimy pozbierać resztki ludzkości i odzyskać planetę.

Tak rozpoczyna się doskonała strategia turowa, stworzona przez jednego z mistrzów i kultowego producenta gier Juliana Gollopa, autora Laser Squad i serii X-COM. Wszystkie mechaniki znane z tego

drugiego znajdziemy w Phoenix Point - strategię turową, podział na drużyny, wyposażanie wojowników, cztery klasy walczących, drzewa postaci, badania i produkcję, a także rozbudowywanie bazy i mapę zadań w formie obracanego globu. Czy jednak znajdziemy coś nowego, dzięki czemu nie mielibyśmy wrażenia odgrzewanego kotleta, tylko poczucie, że gramy w coś nowego?

Tym elementem jest z pewnością historia. Opowiada o mutacjach, skażeniu środowiska i zagładzie świata, czyli aktualnych zagrożeniach, które brzmią realniej niż UFO.

Wprowadzenie czterech głównych frakcji, mających własne doktryny funkcjonowania w świecie postapo, własne technologie i cele, odświeża rozgrywkę. Wraz z nimi pojawia się dyplomacja, wymagająca od gracza zabiegania o wpływy poszczególnych grup. Sprzymierzeńców będziemy zdobywać, zachowując się zgodnie z kodeksem poszczególnych frakcji, ale także wykonując specjalne

■ Wersja gry na Xboxa One ukaże się na początku 2020 roku, zaś na PS4 - pod koniec sezonu.



■ Izometryczny plac działań taktycznych wyposażony jest w masę udogodnień. Zakresy pól z oddaniem strzału, poziom osłon i widoczność wroga wspomagają nasze strategiczne decyzje.

zadania ich przywódców czy chroniąc należące do nich miasta. Pozyskanie przychylności danej grupy odblokowuje możliwość handlu, a po przejściu do fazy sojusznika - także i do drzewa technologii, dzięki któremu będziemy mogli budować w naszej bazie nowego rodzaju tarcze i broń.

Walka z rozprzestrzeniającym się globalnie wirusem Pandora nakłada na nas presję czasową. Aby opanować epidemię, będziemy musieli przeprowadzać najazdy na gniazda mutantów i oczyszczać je ogniem.





Trójwymiarowy glob znany z X-COM zawiera czerwone regiony skażone, bazy czterech frakcji, miejsca ataków mutantów oraz szare regiony gotowe do zbadania przez żołnierzy gracza.

Taktyka polegająca na celowaniu w wybrane części ciała wrogów dodaje emocji rozgrywce. Efekty krwawienia, wybuchające po trafieniu karabiny, używanie tarcz, unieruchamianie przeciwników po strzale w nogę, a także wytrącanie broni z trafionej ręki przeciwnika to ciekawe innowacje taktyczne, które wciągają w tę turową grę strategiczną. Czujemy dzięki nim, że bierzemy udział w prawdziwej walce. Możliwość postrzelenia żołnierzy z naszej drużyny, a także wpływ obciążenia na szybkość poruszania się i celowania jeszcze pogłębiają to uczucie.

Na naszych żołnierzy wpływ będzie miał również aspekt psychologiczny działań wojennych. Tak zwana siła woli (willpower) będzie wzrastać po zabiciu wroga, ale spadać po zabiciu członka naszego oddziału. Posłuży ona do używania umiejętności specjalnych, które zdobywamy podczas treningu i rozwoju danej klasy specjalizacji wojskowej.

Kolejną innowacją w stosunku do X-COM jest wprowadzenie pojazdów na pole walki. Produkowane w bazie urozmaicają taktykę naszych oddziałów.

Podczas naszych zmagañ będziemy musieli znaleźć zwycięskie taktyki na dosyć szeroki wachlarz potworów. Skaczące na głowy i przejmujące kontrolę nad naszymi żołnierzami biegające paskudztwa przypominają facehuggery rodem z filmów o Obcym. Olbrzymie mutagenne drzewa wypływające ziejące ogniem i kwasem larwy, hipnotyzujące syreny z wielkimi szczypcami, kraboludzie pokryci chitynowymi pancerzami czy pelzające, przenikające przez ściany zmutowane psy – to tylko niektóre z bogatego spektrum kreatur, których kształty i zachowania zaczerpnięto z popularnych filmów i książek grozy.

Phoenix Point ma wszystko to, za co miliony graczy na świecie kocha serię X-COM, dodatkowo wprowadza ulepszone i nowe elementy. Bawiłem się przy niej świetnie, zapominając o upływającym czasie i obiecując sobie, że jeszcze tylko ten jeden poziom, by nagle zorientować się, że jest rano. Zdecydowanie polecam miłośnikom strategii turowych. **L**



89

Rzecz dla fanatyków strategii turowych. Julian Gollop, twórca Laser Squad i serii X-COM powraca w doskonałej formie. Trudno się od tej gry oderwać. Świat w Phoenix Point można uznać za przenikający się z tym z serii X-COM, co stanowi doskonały mikś.



HYPEx

PRZERWA ŚWIĄTECZNA TO CZAS ODPOCZYNKU, ALE TEŻ MOŻLIWOŚĆ NADROBIENIA SVOJEJ „KUPKI WSTYDU”. RAZEM Z HYPEx UPEWNIJ SIĘ, ŻE TWOJE WRAŻENIA Z GRANIA STANĄ NA NAJWYŻSZYM POZIOMIE.



W pierwszej kolejności postaw na szybkość i wytrzymałość dzięki klawiaturze **ALLOY FPS RGB**. To solidna konstrukcja, szybkie przełączniki Kailh Silver Speed i spektakularne podświetlenie.

Następnie zapewnij sobie maksymalną precyzję z myszką gamingową **PULSEFIRE FPS PRO**. Z czujnikiem Pixart 3389 nie chybisz już żadnego strzału.



Zestaw uzupełnij czystym, głębokim dźwiękiem z jednych z najlepszych słuchawek gamingowych na rynku – **CLOUD ALPHA**. Dzięki dwukomorowym muszłom poznasz jakość zarówno w grach, jak i muzyce, czy filmach.



Na koniec, upewnij się że Twojej rozgrywce na konsoli również towarzyszy wyjątkowy zestaw słuchawkowy. **HEADSET STINGER CORE** do PS4 to rozwiązanie, które doceni każdy gracz.

WSZYSTKIE PRODUKTY ZNAJDZIESZ W **MediaMarkt**



Yakuza 3

REMASTERED



PS4

PRODUCENT Ryu ga Gotoku Studio **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski

Trochę miałem nadzieję, a trochę się tego spodziewałem. Trzecia część Yakuzy nie otrzymała remake'u w stylu Kiwami jak dwie pierwsze części. Nic dziwnego – dwie pierwsze były zbyt archaiczne, wyszły jeszcze na PlayStation 2. Trójka ukazała się dziesięć lat temu już na PS3.

Wystarczyło więc zamiast gruntownego remake'u wypuścić wersję poprawioną. Gra śmiga więc w płynnym HD, ale poza tym wygląda jak coś, cóż, z początków poprzedniej generacji. Czuć to zwłaszcza, jeśli chwilę wcześniej grało się w Yakuza Kiwami 2, która została wypuszczona na najnowszym silniku. Widać to przede wszystkim po twarzach postaci, ale w sumie był to tylko chwilowy szok, po jakimś czasie przyzwyczałem się i przestałem zwracać uwagę na niedoskonałości.

Yakuza 3 zaczyna się tam, gdzie skończyła się poprzednia gra, która mogłaby być równie dobrze zakończeniem serii. Oto Kazuma Kiryu po licznych tarapatach znajduje



✚ **Nic nie wiesz o życiu, jeśli nigdy nie tańczyłeś kiedyś ze swoim wytatuowanym kolegą w świetle księżyca.**

wreszcie chwilę spokoju. Wraz z przybraną córką Haruką przenoszą się na Okinawę, by prowadzić sierociniec Morning Glory. Ale były yakuza nie może liczyć na spokój (do prawdziwej emerytury, nie licząc tej, zostały mu jeszcze trzy gry) – ziemia, na której stoi sierociniec, okazuje się łakomym kąskiem dla szemranych deweloperów. Żle się dzieje także w Tokio, gdy zza grobu wraca ważna dla Kazumy osoba.

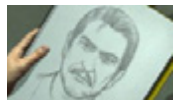
Gra ma niby dziesięć lat, a pozostaje dorosła i aktualna – deweloperzy z szarej strefy to bardzo aktualny polski problem. Kazuma jako cywil będzie musiał się nauczyć rozwiązywać problemy w nowy sposób – często w ruch pójdą pięści, ale czy nie lepiej zaprzyjaźnić się z lokalnym notabłem w czasie partii golfa? To jedna z wielu minigier, z których słynie seria; choć tym razem nie zagryjemy w klasyki z automatów Segi, to i tak czeka nas dużo zabawy. Okinawa okazuje się ślicznym i ciekawym miejscem, a tokijskie Kamurocho też pokazuje się z nowej strony.

To wspaniała gra – i wreszcie trafiła na Zachód w porządnej wersji. Poprzednią generację konsol zapamiętałem jako czasy kiepskich lokalizacji – brakowało oryginalnych ścieżek językowych, szwankowało tłumaczenie, usuwano treść (tak stało się w przypadku Y3 właśnie) – albo przerabiano całe gry, by bardziej pasowały pod „zachodni” gust (nieszczęśny Nier). Remaster przywraca wszystkie usunięte w eksporcie wątki (21 misji pobocznych). W nowym wydaniu nie ma kilku rzeczy, które się zestarzały – quiz z japońskiej popkultury czy misja z wątkiem pełnym brzydkich stereotypów wobec osób transpłciowych. ■



✚ **Broń palna w serii Yakuza to poważna sprawa. To nie Ameryka, tu sprawy załatwia się głównie pięściami i katanami.**

Drama



Postacie wracające z za grobu? Tajemnice i zwroty akcji rodem z telenoweli? Nie oszukujmy się – seria Yakuza ma w sobie coś z melodramatu i serialu telewizyjnego. Ale czy nie za to właśnie ją kochamy?

75

Trzecia część jednej z najciekawszych serii w historii gier wideo – wzbogacona o usunięte wcześniej (na Zachodzie) treści, z poprawionym tłumaczeniem. Graficznie – wczesne PlayStation 3, chociaż płynnie i w HD.



✚ Chwila relaksu przed robotą należy się chyba każdemu, prawda?

Yakuza 4

REMASTERED

PS4

PRODUCENT Ryu ga Gotoku Studio **Wersja PL:** nie

■ Michał R. Wiśniewski

Kamurocho, słodkie Kamurocho, miasto grzechu i gier wideo. Czwarta część sagi o japońskim gangsterze, podobnie jak poprzednia, doczekała się remastera bez przepisania na nowy silnik.

Yakuza 4 wygląda jednak znacznie lepiej od poprzedniczki, ale wyglądała od niej lepiej już w 2010 roku. Tym razem akcja gry nie zabierze nas w nowe ekscytujące miejsca



- wszystko dzieje się w tokijskiej dzielnicy Kamurocho, z której można wyjechać, ale najwyraźniej nigdy nie da się jej opuścić. Ale to nie znaczy, że nie będzie ciekawie - wirtualne miasto wzbogaciło się o nowe lokalizacje, jak podziemia i boczne uliczki. Czwórka w tytule okazuje się nie tylko numerem gry, ale i liczbą bohaterów, którymi przyjdzie nam sterować. Oprócz naszego niezłomnego smoka, głównego bohatera serii, Kazumy Kiryu, dzielnicę rozpusty będziemy oglądać oczami Shuna Akiyamy, byłego bezdomnego, który prowadzi teraz niezwykle biuro pożyczek, Masayoshiego Tanimury, skorumpowanego gliniarza, oraz Taigi Saejimy, mafijnego zabójcy.

Cztery różne postacie, cztery różne historie, które splecą się w finale - różnić się będą charakterem misji pobocznych. Akiyama na przykład będzie budował sieć społeczną i prowadził lokal, do którego trzeba werbować hostessy. Tanimura jako policjant będzie dostawał wezwania przez radio. Chłopaki różnią się też budową ciała i stylami walki, co

✚ Czterech jeźdźców yakuzokalipsy spotka się w finale podzielonej na cztery części gry. Kazuma trochę odsapnie.

Kamurocho

Kamurocho, fikcyjna dzielnica rozpusty wzorowana na Kabukichō, pełna legalnych i nielegalnych uciech, to coś więcej niż tło gier z serii Yakuza (i Judgement) – to ich równorzędny bohater. Wspaniale obserwować, jak zmienia się z odcinka na odcinek.

również wprowadza urozmaicenie - Saejima używa chwytów i rzutów rodem z wrestlingu, Tanimura „policyjnego stylu”, a Akiyama stawia na nogi.

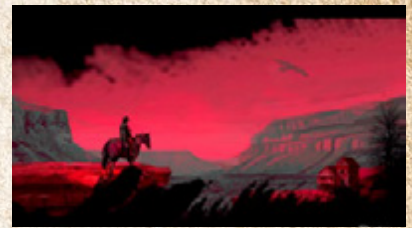
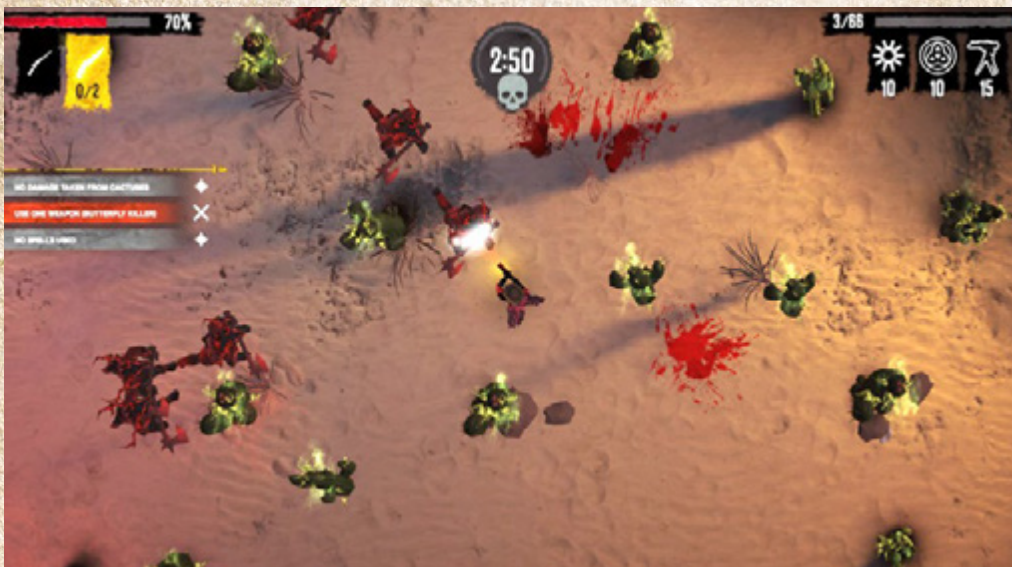
Gra nie różni się zbyt wiele (w przeciwieństwie do Yakuzy 3) od oryginału z PS3 (który miał większe szczęście do zachodniej wersji) - ciekawostką jest zastąpienie jednej z postaci innym aktorem. To już drugi taki przypadek w historii serii - w spin-offie Judgement (2018/2019) wymieniono postać graną przez Pierre'a Takiego w związku z narkotykowym skandalem. W przypadku Y4 podobny los spotkał Hirokiego Narimiye, którego zastąpił Toshiki Masuda. Tak się kończą zabawy z kokainą - znikanie z remastera. Jest Yakuza, jest zabawa - podrywanie dziewczyn, bilard, rzutki, karaoke, golf i wędkarstwo. W salonie gier Sega znajdziemy zaś drugą część znanej z Y3 strzelanki Boxcelios.

To dobra gra, choć nie najlepsza w serii. Żał tego nieszczęsnego Kazumy, który chciałby po prostu prowadzić sierociniec, ale los uczynił go bohaterem cyklu gier o japońskiej mafii. Nie martw się, kolego, jeszcze piąteczka, szóstka i już trud skończony. Wkrótce przybędzie nowy bohater. ■

75

■ W cenie nowej gry dostaje się trzy klasyczne tytuły (Y3, Y4, wkrótce wyjdzie Y5). Szkoda, że nie doczekały się takiej oprawy jak Kiwami 1 i (zwłaszcza) 2, ale to wciąż kawał znakomitej japońskiej uczy, w 60 klatkach i HD.

■ Fabuła i postaci nie straciły nic na powabie.



❖ Samotny rewolwerowiec, krwawy zachód słońca i zgon na dobry początek gry – ekipa Draw Distance potrafi budować klimat.

RITUAL: CROWN OF HORNS

❖ Przetwać trzy minuty, będąc nieustannie napaśowanym przez rogatych kultystów, to naprawdę spore wyzwanie.

PC SWITCH

PRODUCENT Draw Distance **Wersja PL:** nie

❖ Paweł Gąska

Mieszanka strzelania, uni-ków i magii, którą zaserwowali nam twórcy z Draw Distance, oferuje rozgrywkę satysfakcjonującą, ale nie wybitną.

Setting Dziwnego Zachodu wyszedł im świetnie. Ritual: Crown of Horns umieszcza nas w mrocznej wersji Stanów Zjednoczonych, pełnej demonicznych, rogatych kultystów oraz szalonych krajobrazów (np. drzew, z których wyrastają piły tarczowe). Wcielamy się w Daniela Goodchilda, wskrzeszonego rewolwerowca, który z pomocą dwóch wiedzów i Boga Broni Palnej walczy

z tajemniczym, wszechobecnym kultem. Jest to soczysta mieszanka westernu, horroru, kampu i szybkiej akcji.

Pod względem mechaniki mamy tu piekielnie dynamiczny twin-stick shooter z wyśrubowanym poziomem trudności. Hordy kultystów mordujemy w jednym z trzech wariantów misji: obronie wiedzmy odprawiającej tytułowy rytuał, próbie przetrwania fal wrogów lub walce z bossem. Szybkie, krótkie misje zapewniają ciągły dopływ adrenaliny, zaś wysoki poziom trudności sprawia, że powtarzamy je co najmniej kilkakrotnie, zanim sobie z nimi poradzimy. Jeśli chcemy jeszcze większych wyzwań, możemy podjąć się wykonania tych misji z dodatkowymi ograniczeniami, na przykład nie zostać zranionym czy użyć tylko określonej broni.

System walki, po pierwszym szoku związanym z trudnością, wydaje się fenomenalny. Połączenie broni palnej i magii nadaje klimat, a potrzeba ciągłego ruchu i unikania agresywnych przeciwników nakręca niesamowite tempo w tej grze. Szczególnie na poziomach survivalowych już nie tyle walczymy, co tańczymy po polu walki, w huku wystrzałów i odpalanych czarów. Niestety, w miarę jak przedzieramy

się do dalszych misji gry, walka powszednie i traci na atrakcyjności, ponieważ właściwie non stop korzystamy z tych samych narzędzi.

Zaraz, zaraz – powiecie – ale jak to? Przecież do dyspozycji mamy cały arsenał broni i czarów, plus różne ubrania, które je ulepszają. Teoretycznie, zmieniając nasze uzbrojenie, możemy zawsze walczyć w inny sposób. No i tu ukazuje się główny problem Rituala: brak balansu. Shotgun jest tak absurdalnie lepszy od pozostałych broni, że nie ma sensu używać czegokolwiek innego, szczególnie kiedy już odblokujemy pelerynę i pierścień zwiększające jego zasięg i rozrzut. Podobnie w magii – kiedy zdobywamy wir wchłaniający przeciwników i magiczną minę wybuchającą pod ich stopami, wszelkie zabawy z łańcuchami czy zamrażaniem stają się jedynie stratą czasu i zasobów. Tylko tryb wyzwań wymusza korzystanie z innych broni, wywołuje to jednak uczucie uciążliwości, a nie radość z ciekawej alternatywy.

Dodajmy do tego średnio porrywającą fabułę i okazuje się, że Ritual jest grą jedynie dobrą. Nadal fajnie w nią zagrać, ale był potencjał na coś więcej. ■

❖ Pomimo szafy pełnej ciuchów przez brak balansu nie miałem na co wydawać zdobywanych po misjach demonicznych rogów.



70

❖ Fajny twin-stick shooter na Dziwnym Zachodzie z wysokim poziomem trudności. Walka jest dynamiczna i wymagająca, ale przez brak balansu staje się monotonna. Fabularnie szachu nie ma, ale gra nadrabia klimatem.

TOOLS UP!

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT The Knights of Unity Wersja PL: tak

Michał R. Wiśniewski

Silent Hill się chowa - Tools Up! jest grą, która opowiada o prawdziwym koszmarze, czyli remoncie mieszkania.

Czy jest coś straszniejszego niż remont? No, może prowadzenie restauracji. Do dziś budzę się obłany potem na myśl, jak stresująca była gra Overcooked 2 - kreskówkowy „symulator” kuchni, w którym trzeba było ogarniać wiele czynności naraz. Głodni klienci, pożary, powodzie.

Tools up!, która jest wyraźnie inspirowana serią Overcooked, aż tak stresująca nie jest. Koszmar remontu przeżywają mieszkańcy, a nie ekipa. Ta wchodzi do mieszkania, robi swoje i wychodzi, co często się ciągnie i ciągnie. Gra bierze tutaj rozwód z rzeczywistością - ekipa pociesznych kulfonów na remont ma mało czasu (może szykują mieszkanie pod przyjazd telewizji Polsat?). Czasu jest mało, ale z góry wiadomo, co jest do zrobienia - można (a nawet trzeba) więc zaplanować czynności. Zerwać starą podłogę, zanim dostawca przyniesie nową, wyrzucić śmieci, przenieść farbę do właściwego pomieszczenia. Nie jest prosto, zegar tyka, najmniejsza pomyłka

➤ Zawartość pudełka należy wsypać do wiaderka, a potem już można smarować podłogę.



➤ Ekipa dostanie różne zadania - od poprawiania fuszerek w nowych apartamentowcach...

i nie wyrobimy z robotą - tyle że nie czuć tego nieustannego nieznośnego napięcia jak w Overcooked. Zapisuję to na plus, i tak mam dużo stresu.

➤ ...po generalny remont w mrocznym domiszczu pamiętającym stare dobre czasy.

O błąd łatwo - możemy przewrócić w bałaganie; możemy nie zdążyć odebrać dostawy boazerii, tapet czy farby (dostawca dzwoni dwa razy i sobie idzie, wróci dopiero po chwili). Im mniej zrobimy z planu, tym mniej gwiazdek dostaniemy, co uniemożliwi odblokowanie kolejnych pięter i budynków. Im dalej w grę, tym więcej trudności - dostawcy dzwonią do niewłaściwych drzwi i trzeba ich gonić

po korytarzu, materiały pływają w basenie, podłogę pokrywa lodowa skorupa... A zegar tyka.

Malowanie, kładzenie wykładziny, meblowanie, wyburzanie itd. - pełny zakres usług. W pojedynkę gra jest bardzo trudna, lepiej zmontować ekipę (dwóch-czterech graczy naraz). Tu zaczyna się prawdziwa zabawa - współpraca to podstawa. Ciekawym mechanizmem jest sprzęgnięcie kontroli nad kamerą z trzymaniem w ręce planów, co dodaje dodatkowy element strategiczny (jeden z graczy może zostać kierownikiem). Wspólnymi siłami remont idzie szybciej, ale można sobie wzajemnie przeszkadzać (jest jeden kubeł, a ktoś chce robić cement, a inny wynosić śmieci), a nawet robić złośliwości (np. przerzucić koleżankę za ścianę). Całość jest uroczą i bezpretensjonalną - znakomitym przerwaniem między ciężkimi tytułami. ■



75

- Zabawkowy „symulator” remontu, nastawiony na współpracę między graczami. Pełna wyzwań kampania i relaksujący tryb imprezowy. Uroczyste postacie, kreskówkowa oprawa. Jedna z niewielu polskich gier, które tak mocno czerpią z naszej kultury - kto się lepiej zna na remontach niż Polacy?



Age of Empires II: DEFINITIVE EDITION



PRODUCENT Forgotten Empires, Tantalus Media, Wicked Witch **Wersja PL:** nie

■ Bazyl

Age of Empires II: The Age of Kings to jeden z najlepszych RTS w dziejach, więc nie dziwi, że w 2013 roku postanowiono go odświeżyć. Zaskakiwać może to, że po sześciu latach ukazała się jeszcze jedna wersja.

Do AoE II: DE podszedłem nieco nieufnie, gdyż HD Edition z 2013 roku była udanym i wciąż rozwijanym projektem. W dodatku wydana rok temu odświeżona wersja pierwszej

✚ W nowym AoE II działają kampanie i misje zrobione w wersjach z 1999 i 2013 roku. Niestety, zapisy gier już niekoniecznie.

✚ Grafiką w całej okazałości można cieszyć się po instalacji darmowego DLC.

części cyklu wyszła średnio i w Pixelu #36 musiałem napisać o niej kilka cierpkich słów (w skrócie: nowa grafika < stare błędy). Na szczęście teraz jest zdecydowanie lepiej. Przede wszystkim łatwiej było już na starcie, gdyż sequel nie miał tak irytujących niedociągnięć jak pierwsze Age of Empires.

Tym razem nikt nie wpadł też na genialny pomysł, by dystrybucję ograniczyć do Windows Store. AoE II: DE od razu znajdziemy na Steamie, co daje szansę na zwiększenie liczby odbiorców, czyli potencjalnych przeciwników w multiplayerze. Zadbano też o nową zawartość. Age of Kings AD 2019 zawiera wszystkie dotychczasowe rozszerzenia (The Conquerors, The Forgotten, The African Kingdoms i Rise of the Rajas) oraz nowość - The Last Khans. Dorzucono też samouczek, który ma pomóc zgłębić podstawowe strategię, potrzebne zwłaszcza w sieci. Łącznie kampanii jest przeszło 20 i autorzy twierdzą, że powinny wystarczyć na ponad 200 godzin zabawy.

Zmianą, która najbardziej rzuca się w oczy, jest oczywiście grafika - grę można odpalić nawet w 4K, dodano też możliwość przybliżania widoku. Zmieniono też SI.

Ekipa Forgotten Empires zaręcza, że komputer już nie oszukuje - musi uczciwie wydobywać surowce, a o naszej bazie wie tyle, ile zdołają wybadać zwiadowcy. Z ciekawości zagrałem te same misje w HD i DE i rzeczywiście AI wydaje się teraz postępować nieco inaczej i dłużej tworzyć armię.

Pojawiły się też inne usprawnienia - między innymi doszła możliwość automatycznego odnawiania farm, informacje o bezrobotnych wieśniakach stały się bardziej przejrzyste, ulepszono kolejki produkcji, a w kampaniach podniesiono limit populacji. Ze złych wieści - nasi wojacy wciąż nie grzeszą inteligencją i nie da się im wytłumaczyć, że w czasie ataku na bazę rywala gość z łukiem stanowi większe zagrożenie niż młyn. W trakcie bitwy trzeba więc nieustannie niańczyć każdą jednostkę. Poprawienie tego uczyniłoby AoE II: DE remasterem idealnym, ale bez tego i tak jest bardzo dobrze.

Age of Empires II: Definitive Edition nie jest bowiem tylko odkurzoną pocztówką sprzed 20 lat, ale też produkcją mającą duże szanse przekonać do siebie nowych graczy. O to, że spodoba się tym, którzy zagrywali się w oryginał, jestem spokojny. ■



✚ Przechodząc znane kampanie, zobaczymy nowe obrazki ilustrujące historię. Niewielkie zmiany znajdziemy też w samych misjach.

82

- Odpocowana wersja wielkiego hitu, która wprowadza
- kilka pozytywnych zmian w stosunku do oryginału z 1999
- i wydania z 2013 roku. Oferuje też wszystkie dodatki, które
- dotychczas wyszły do AoE II, i dorzuca zupełnie nowe
- kampanie. Fani RTS nie będą narzekać.





Football Manager 2020

PC ■ MAC ■ STADIA

PRODUCENT | Sports Interactive **Wersja PL:** tak

Sir Haszak

W zasadzie dużą część tegorocznej recenzji można przepisać z ubiegłorocznej. Znowu dostajemy grę z wieloma ewolucyjnymi zmianami, dzięki którym jest to najlepsza edycja w historii serii.

Jedną z najpoważniejszych zmian awizowanych przez twórców jest strategia klubu. Sprowadza się do trzech elementów: kultury klubowej (połączenie strategii transferowej ze stylem gry), celów krótkoterminowych (bieżący sezon) i długoterminowych (perspektywa pięciu lat). Strategia ładnie porządkuje cele. W dodatku zmienia się w czasie zależnie od naszych osiągnięć. Tyle że pierwsze dwa z jej trzech elementów były obecne w poprzedniej edycji. I takie to są zmiany.

Kolejną niezbyt spektakularną, ale bardzo pożyteczną zmianą jest pojawienie się centrum szkolenia. Możemy w nim w jednym miejscu śledzić postępy młodych zawodników i odkrywać ich potencjał. Wzrosła także rola sztabu szkoleniowego, wraz z którym prowadzimy klub. Od jego członków otrzymujemy

✚ Jeśli wydaje się komuś, że z tej akcji musi paść bramka, to mu się tylko wydaje.

mnóstwo informacji i sugestii. Niekiedy ich opinie się wykluczają. Na przykład dostajemy informacje o sugerowanych zmianach w składzie, podczas gdy kandydat do pierwszej jedenastki ma kłopoty z kondycją, bo wraca po kontuzji (o tym akurat program przypomni). Zdarzyło mi się także otrzymać podczas meczu podpowiedź, że zawodnik popełnia dużo błędów i należy go zdjąć przed zakończeniem pierwszej połowy. Tymczasem ocena jego boiskowych poczynań wcale nie wskazywała na słabą grę. Dlatego nie da się jechać na autopilocie. Mimo pomocników to my podejmujemy ostateczne decyzje.

Najbardziej spektakularne zmiany zaszły jednak na boisku. Nowa grafika i animacja wyglądają

zauważalnie lepiej. Ruchy piłkarzy są naturalniejsze i płynniejsze. Nie miałem wrażenia, że przez większość czasu piłka przeszkadza zawodnikom. Grafika pozostaje jednak prosta, a mimo to płynność samej relacji z meczu nie jest zadowalająca. Niekiedy obraz przycina, niekiedy otrzymujemy końcówkę akcji, której realizator nie zdecydował się pokazać w całości. Pozostaje też kwestia autów. Nie wiem, na czym polega problem, ale wyrzucane z wysokości pola karnego przeciwnika zawsze trafiają do jednego z jego piłkarzy. Z kolei wyrzucane w okolicach środka boiska czasem nie trafiają do partnera, który stoi ze cztery metry od rzucającego i nawet nie jest atakowany przez przeciwnika.

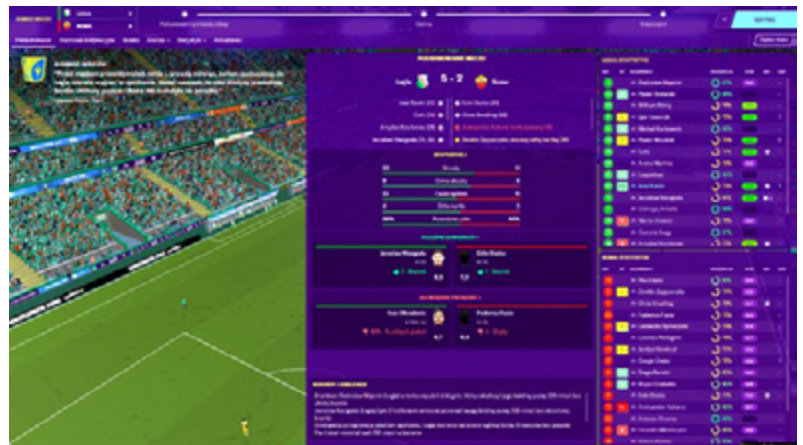
Mimo tych drobnych wad (i braku nazwy Juventus, którą z braku licencji przerobiono na Zebkę) gra jest znakomitym polem do menedżerskich eksperymentów. Nadal budzi wielkie emocje i potrafi wessać każdą ilość wolnego czasu. I jeszcze jedno: konferencje prasowe nadal są beznadziejnie nudne. Zaczynam wierzyć, że bez nich FM nie byłoby wielką grą. ■

88

■ Mnóstwo zmian, które nie zmieniają charakteru rozgrywki. Wprowadzają jednak ułatwienia w mikrozarządzaniu – bardzo cenne, zważywszy na złożoność samej gry, i dokładają jeszcze więcej statystyk.



✚ Ten smutek, kiedy miałbyś Romę, a zarząd klubu i tak uważa, że większym osiągnięciem jest 4:0 ze Slovanem Bratysława.





Luigi to łowca skarbów. Monety, złote sztabki, pieniądze, klejnoty czyhają na niemal każdym kroku. Droga, by zdobyć te najcenniejsze - jak ten na ścianie - nie jest oczywista.

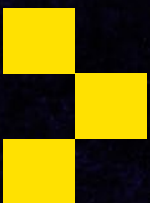


Walki z bossami wspaniale wieńczą przygody na poszczególnych piętrach zdumiewającej swą różnorodnością posiadłości. Zawsze angażujące, nigdy przesadnie wymagające.



Odpowiednie wykorzystywanie dostępnych narzędzi z arsenału Luigi'ego drogą do sukcesu! Doppelganger Gooigi gra kluczową rolę w prezentowanej potyczce. Tylko dlatego akurat na basenie, gdzie kontakt z kroplą wody jest dla niego natychmiastową zgubą?!

Tajemnice, które skrywają kolejne piętra kurortu, ekscytują. Wprost nie można się doczekać, a tym bardziej przewidzieć, tego, co zobaczymy po otwarciu drzwi windy!



Luigi's Mansion 3

SWITCH

PRODUCENT: Next Level Games **Wersja PL:** nie

Michał Marek

Luigi's Mansion miało być system sellerem podczas premiery Gamecube'a. Nie było, laury zebrał Rogue Leader II (całkiem słusznie), a gra, która miała wynieść młodszego brata Maria na piedestał, podzieliła odbiorców.

Dla jednych była powiewem świeżości, czymś, czego nie można się było spodziewać po produkcji sygnowanej logo Nintendo. Wybitnie eksploracyjny charakter, klimat niemal żywo wyciągnięty ze słynnej serii gier Capcomu, która potrafiła przestraszyć - jej młodszych odbiorców. Dla reszty była nieoczekiwanym, nieudanym eksperymentem konserwatystów z Kioto. Luigi nie sięgnął gwiazd. Pozostał „tym drugim”.

Dwanaście lat po premierze pierwowzoru kanadyjskie Next Level Games wydało, wyłącznie na Nintendo 3DS, drugą część serii. Gra wzorując się na poprzedniku, popchnęła serię na nowe tory - więcej, lepiej, ciekawiej, zachowując szczególny klimat protoplasty - intrygującej tajemnicy owianej grozą, którą mogli się cieszyć także najmłodszy gracze. I tym razem Luigiemu nie udało się podbić świata. Gra w pewnych kręgach sięgnęła kultowego statusu, aczkolwiek, z racji HW, nie wdarła się do ogólnej świadomości graczy.

Do trzech razy sztuka? Luigi's Mansion 3 ponownie rzuca „tego drugiego” w wir przygody. Luigi wraz z ekipą Grzybowego Królestwa, korzystając z zaskakującego zaproszenia, udał się na wakacje do znakomitego ośrodka wypoczynkowego - piętnastopoziomowej posiadłości. Gra, bez zbędnego marnowania czasu, rzuca nas w wir intrygi - przyjazd, zakwaterowanie, krótka drzemka i pierwszy kontakt z nemesis Luigiiego - królem Boo. Miały być leniwe wakacje, ale rzeczywistość,



jak to zwykle bywa w grach wideo, okazała się bardziej skomplikowana. Pod względem mechanik Luigi's Mansion 3 to przygodowa gra akcji, w której przemierzając pomieszczenia, korytarze i piwnice kurortu, gracz walczy z duchami i zbiera pieniądze. Fabularnie gra przedstawia przygodę hydraulika, którego celem jest uwolnienie - zwabionych przez autorkę zaproszenia Hellen Gravely, a pojmany przez króla Boo - brata i reszty ekipy królestwa.

Luigi, uzbrojony w latarkę oraz odkurzacz, ahem, Poltergust przemierza hotel, zmagając się z przeciwnościami, które pojawiają się podczas jego przygody. Walka z duchami, rozwiązywanie logicznych łamigłówek, odpowiednie korzystanie z dostępnego, rozwijanego w czasie podróży arsenału, dostępnych możliwości (doppelganger Gooigi!) powodują, że ta co najmniej dwudziestogodzinna przygoda ani na sekundę nie nudzi, męczy, tylko intryguje i bawi do samego końca. I jeszcze dłużej.

Każdy z poziomów posiadłości, jak na luksusowy kurort przystało, jest zróżnicowany. Przygoda zaprowadzi Luigiiego do nawiedzonego ogrodu, zalanej kotłowni, siłowni, bazy piratów, średniowiecznej areny, pasażu handlowego, studia filmowego czy dyskoteki. Wszędzie tam znajdzie specyficznie przebrane duchy, odpowiednie dla charakterystyki lokacji, zagadki oraz (często wymagających) bossów.

Różnorodność, tempo prowadzenia rozgrywki, urozmaicenie miejscówek oraz zadań, z którymi styka się Luigi, nie tylko pokazują, jak mocno gra ewoluowała na przestrzeni lat, ale powoduje też, że Luigi's Mansion długo po zobaczeniu napisów końcowych nie przestaje fascynować. W to chce się grać, tam chce się być, bezustannie cieszyć maestrią tego, co przygotowało Next Level Games.

Niezmiernie pomaga w tym dostępny tryb co-op, którym można się cieszyć nie tylko podczas fabuły - także w trybie Scarescraper, w którym walcząc o punkty, lokalnie bądź przez

internet, zmagamy się wraz z innymi graczami z hordami duchów w hotelach. A są jeszcze minigry, w których z przyjemnością można roztrwonić kilka chwil/godzin.

Za trzecią część gry ponownie zabrali się twórcy z kanadyjskiego studia. Tym razem jednak z dużo większym budżetem i supportem ze strony Nintendo. Wyraźnie to widać od pierwszego kontaktu z tytułem.

Tak pięknej, koherentnej gry ze świecą szukać! Artystycznie Luigi's Mansion 3 opiera się na tym, do czego przyzwyczailo nas, tak dźwiękowo, jak wizualnie, bieżące uniwersum Maria. Graficznie grze bliżej do dokonań Pixara niż tego, z czym do tej pory mieliśmy do czynienia! Jak twórcy tego dokonali, pozostanie ich słodką tajemnicą, ale to, czego doświadczamy na ekranie TV/Switcha, jest nie tylko najbardziej dopracowaną technologicznie grą na Pstryczka - jest jedną z najładniejszych gier tej generacji! Te wszystkie GTX-y, PS4 Pro, Xboxy X mogą się pakować z całym swym dobytkiem, gdy z ekranu handhelda wylewa się piękno zamknięte w kadrach gry.

Gdy naczelny zlecił mi przygotowanie recenzji Luigi's Mansion 3, w pierwszym zdaniu zastrzegł, bym skupił się nie tylko na samych zaletach produkcji. Skupiłem się. Szukałem wad godzinami. Nie znalazłem. Przez kilkadziesiąt godzin spędzonych z grą nie natknąłem się na nic, co mógłbym potraktować jako wadę. Gra perfekcyjna? Oczywiście, że nie. Każdy odbierze ją na swój sposób - znajdują się osoby, którym te wakacje z duchami nie przypadną do gustu. Dla mnie Luigi's Mansion 3 to nie tylko jedna z najlepszych gier roku - to jedna z bezpieczniejszych pozycji, które może kupić nieświadomy gracz. Nintendo wydało tytuł, z którym większość miłośników elektronicznej rozrywki po prostu będzie się świetnie bawić. Wspaniała gra. ■

Luigi



Po raz pierwszy pojawił się w Mario Bros. w 1983 roku, gdzie współpracował ze swoim bratem Mariem. Wyglądał właściwie tak samo, różnił się jedynie zielonym strojem. Jako eksplorator nawiedzonych rezydencji zadebiutował w 2001 roku na GameCube.



■ Czekalem na tę grę. Chciałem, by była świetna, wiele sobie obiecywałem, bo wcześniejsze tytuły z Luigiim wprost uwielbiam. Nie mogłem jednak sobie wyobrazić, jakim dopracowaniem każdego aspektu wyróżni się trzecia odsłona serii.

Bee Simulator

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT VARSAV Game Studios Wersja PL: tak

Borek

Kiedyś robiłem dla Marksoftu lokalizację serii Przygód prosiaczka Kwika. W zamierzeniu to były programy edukacyjne, ale wiedza, jakiej można było z nich nabyć, była mieszanką prawd, nieprawd i półprawd. Więcej czasu zajęły próby poprawiania błędów merytorycznych niż sama praca nad lokalizacją.

Zacząłem od tej prehistorii dlatego, że Bee Simulator to chwilami niestety podobne pomieszanie z poplątaniem. Gra jest ładna, z dobrą muzyką. W pierwszej chwili budzi bardzo ciepłe skojarzenia, bierze na tapet istotną ekologicznie tematykę, zaczyna od opowieści o tym, jakie pszczoły są ważne, czyli od sensownych klimatów edukacyjnych, a potem zaczyna się zjazd.

Pierwsza wtopa: z opisu nie wynika, że to gra dla dzieci, a symulator okazuje się być infantylną historyjką, taką pszczółką Mają 3D. OK, gry dla dzieci też są ważne. Akceptuję zmianę adresata i na polecenie królowej ruszam zbierać pyłek, a przy okazji robić zadania poboczne. I tu druga wtopa: gra robi dzieciom wodę z mózgu. Dlaczego pszczoła może żądlić, ile chce, i nie ginie? Dlaczego wiewiórki przedstawione

✚ Świat gry, zrowany na nowojorskim Central Parku. Kóteczka to kwiaty, z których będziemy zbierać pyłek.

✚ Pajęczka królowa Tekla. Przepraszam, Anna. Nie wiedziałem, że pająki mają królowe.



✚ Pszczoła wizja, czyli próba pokazania, że pszczoły widzą świat w innym zakresie widma.



są jako idiotki z krótką pamięcią? Nie, mamusia wiewiórka nie przeprowadzi się, zapominając o swoich młodych, ma tak samo silny instynkt macierzyński jak każdy inny ssak. Jeżeli chce się dziecku zrobić krzywdę i wypaczyć obraz świata, trzeba mu właśnie takie głupoty opowiadać. To jest dydaktyczny nonsens.

Dla ścisłości, informacje o pszczołach i ulu robią bardzo dobre wrażenie. Problemem są elementy poboczne, czy to związane z misjami, czy to z archiwum, w którym wpisy sprawiają wrażenie przypadkowego zbioru faktów, wybranych bez żadnego sensownego klucza.

Do tego cały czas miałem wrażenie, że gram w jakąś betę. Niektóre polecenia wydajemy, klikając na nie, inne wymagają wybrania i kliknięcia. Nie da się wyjść z trybu dla kilku graczy, bo menu nie reaguje na nic. Mechanika walki i latania jest wyjaśniona, ale już mechanika uwalniania się z pajęczyn - nie. Kiedy trzeba przenosić ul i wszyscy dookoła bzyczą, żeby się spieszyć, królowa

może zlecić zupełnie nieistotne zadanie poboczne. Polski dubbing jest amatorski. Takie drobne, irytujące niedoróbki i niekonsekwencje, niestety pasujące do niedoróbek w części merytorycznej. Pewnie większość z nich zostanie poprawiona, ale ich obecność źle świadczy o QA - jakim cudem do wersji końcowej przeszły niezauważone problemy z UI?

Strasznie to przykre, bo nie mam wątpliwości, że VARSAV Game Studios włożyło w produkcję dużo pracy, ale efekt końcowy - zwłaszcza przy cenie 162 złotych za grę, którą skończyłem w ciągu jednego wieczora i do której nie wrócę - jest słabutki. ▬

40

■ Miła dla oka i ucha gra dla dzieci, niestety mimo dużego potencjału edukacyjnego bardzo słaba dydaktycznie i zupełnie niewarta swojej ceny. ■ Zdobyte przed premierą nagrody zapowiadały znacznie więcej. ■



Blacksad

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Pendulo Studios, YS Interactive **Wersja PL:** nie

■ Paweł Gawlikowski

Zadymione speluny, jazz, twardzi faceci w nasuniętych na oczy kapeluszach. Może wojna już minęła, jednak gangsterski półświatek nie zamierza dawać za wygraną.

Los Angeles jest daleko, a Nowy Jork aż się prosi o to, aby czerpać nielegalne zyski z każdej nadarzającej się okazji, oczywiście we współpracy ze skorumpowanymi do cna politykami. Jeżeli lubicie Sama Spade'a czy Philipa Marlowe'a - pokochacie Johna Blacksada. Nieodłączny papieros w kąciuku ust, ponure spojrzenie, za którym kryją się osobiste dramaty i porażki, butelka niezbyt drogiego burbona w szufladzie biurka - czy można być bardziej klasycznym prywatnym detektywem? Blacksad różni się jednak delikatnie od reszty znanych nam twarzieli z naszego uniwersum - jest wielkim, czarnym, antropomorficznym kotem. Wszyscy mieszkańcy Nowego Jorku początku lat pięćdziesiątych w stworzonym przez Juana Díaza Canalesa i Juanjo



♥ Klient w krawacie wcale nie jest mniej awanturujący się, jednak Blacksad każdego ostudzi widokiem wnętrza lufy rewolweru.



♥ Nie jest to L.A. Noire, gdzie z twarzy można było wyczytać emocje, ale napięcie podczas spotkań pysk w pysk bywa wyczuwalne.

Guarnida komiksie „Blacksad” są reprezentowani przez rasy i gatunki zwierząt, których zawody i zajęcia często odpowiadają ich naturalnym cechom. Goryle są bokserami, nosorożce ochroniarzami, psy policjantami, a kocice, no cóż, sekretarkami, piosenkarkami i nie tylko.

Hiszpańscy twórcy z Pendulo Studios (Runaway), wspomagani przez wydawców z Microids, stworzyli tytuł, który może nie zadowoli w pełni wszystkich graczy, jednak fanów „Blacksada” i mrocznych historii retro - jak najbardziej.

Powieszony właściciel sali treningowej, zaginiony bokser, zataczająca szerokie kręgi afera korupcyjna. Z pomocą łasicy o imieniu Weekly (myje się raz na tydzień) i komisarza Smirnova (owczarek niemiecki) odkryjemy najbrudniejsze sprawy Wielkiego Jabłka. Interesująco przedstawia się interfejs - nie posiadamy przedmiotów, w zamian nasz detektyw używa notatnika, który potem służy do kojarzenia faktów. Dodatkowo pomagają nam koci zmysł, dzięki któremu odkrywamy nie do końca widoczne tropy. QTE są bardzo podobne do tych z czasów Telltale Games, jednak zostały lepiej rozwiązane i przede wszystkim nie stanowią osi rozgrywki - są urozmaicheniem. Kolejnym elemen-

♥ Klasyczne samochody, zawodzący w tle saksofon, bohater w płaszczu przemierzający ulice - czy może być bardziej klasycznie?

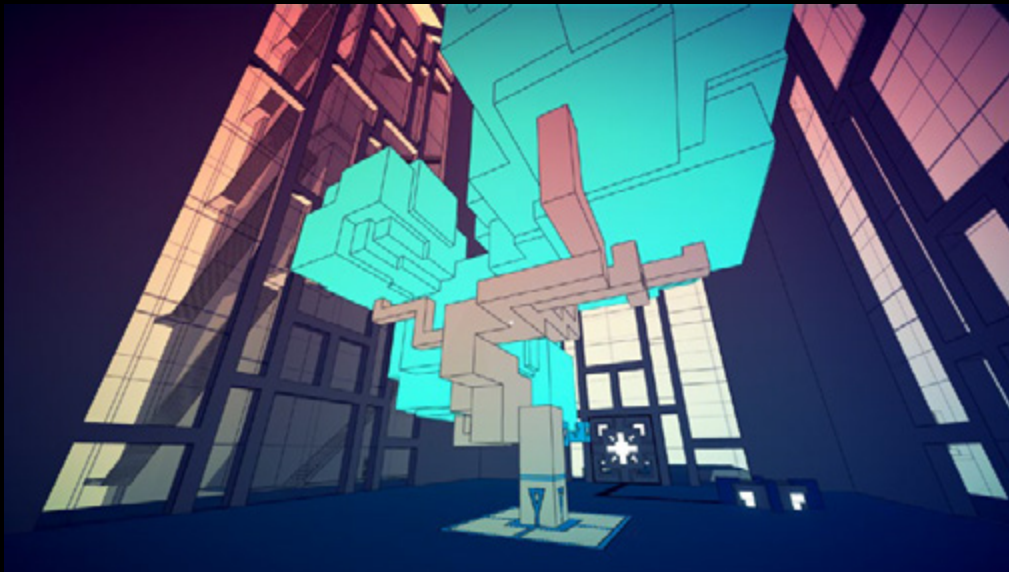
tem w pewnym sensie pożyczonym od TTG jest tabela „osobowości” bohatera. O ile w grach dość podobnych tematycznie - The Wolf Among Us czy Batmanie - procentowe wskaźniki określały, ilu graczy wybrało ten czy inny wariant, o tyle tutaj mamy takie współczynniki jak prawość, cynizm czy twardość. Możemy się poruszać po lokacjach dość swobodnie, a dodatkowym bodźcem skłaniającym do szczegółowego badania pomieszczeń są sportowe karty kolekcjonerskie, które po zebraniu tworzą większy obraz. Bardzo dobrym, niespotykanym pomysłem jest tworzenie komiksu z wydarzeń, których jesteśmy świadkami. W trakcie gry, w celu przypomnienia sobie przeszłych wypadków, możemy poczytać świetnie narysowaną historię.

Z rzeczy, które mogłyby być ciut lepsze - silnik potrafi czasami delikatnie przyciąć, bohater czasami zapląta się tu i ówdzie, a QTE potrafi trochę napsuć krwi - nic, z czym byśmy się wcześniej nie spotkali. Jeżeli jesteście fanami „Blacksada” - pozycja obowiązkowa. Jeżeli nie - to staniecie się nimi po przeczytaniu komiksu, a wtedy na pewno zagracie. ■



76

■ Ogólne dobre wrażenie psują techniczne niedoróbki tu i tam. Plus za nowatorskie podejście do śledztwa, jednak często z za dobrej fabuły wyziera nie za wysoki budżet. Kto jednak zagra - nie rozczaruje się.



✦ Płaskie powierzchnie i cel-shading, połączone z kątami prostymi. Wygląd światła wymuszony przez mechanikę gry, ale dopieszczony estetycznie.

byłem, to teraz pójde, tu jeszcze nie naciskałem, to teraz nacisnę - i bach, rozwiązało się. Tak, trzeba w tym celu co chwila zmieniać ścianę i kierunek pionu, ale to akurat błyskawicznie staje się intuicyjne.

I tu robi się problem, bo za tymi pięknymi, architektonicznymi geometriami nie ma nic, co by mogło utrzymać uwagę gracza. Ani stanowiących wyzwanie zagadek, ani drugiego dna narracyjnego - świat jest wprowadzany w jakiś sposób zepsuty przez mroczne purchle, które eliminujemy, uruchamiając elementy gigantycznej maszynerii, ale poza prostą symboliką nic z tego nie wynika.

Manifold Garden to gigantyczny, ale słabo wykorzystany potencjał. Gra na dwa wieczory. Potrafię się zachwycić grafiką i klimatem, potrafię docenić mechanikę, nie potrafię dobrze ocenić całości. Nie miałbym z tą grą żadnego problemu, gdyby to była etiuda, wariacja na zadany temat, zasygnalizowanie możliwości, regularnie takie rzeczy znajduję i piszę o nich z dużą przyjemnością. Ale ta gra była robiona przez siedem lat, zdobyła kilka nagród - liczyłem na znacznie więcej. ▬

Manifold Garden



PRODUCENT William Chyr Studio **Wersja PL:** nie

■ Borek

Dawno już pisałem, że czekam na ten tytuł - i w końcu wyszedł. Na razie jest tylko na EGS (i Apple Arcade), za rok znajdzie się również na Steamie (kilka słów na ten temat w Indykarium), w planach jest wersja PS4, być może będą i inne konsole.

Manifold Garden to kolejna wariacja na temat rozwiązywania zagadek w terenie. Lubię takie gry, więc ostrzyłem sobie zęby, zwłaszcza że trailery wyglądały obiecująco. Zainstalowałem, uruchomiłem. Najpierw był zachwyt estetyczny - och, jakie ładne, równocześnie ascetyczne i monumentalne! Następną była fascynacja

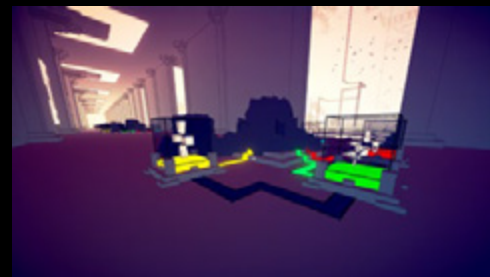


✦ Psychodeliczne klimaty rodem z demosceny lat dziewięćdziesiątych pojawiają się w grze kilkakrotnie.

✦ Kiedy robi się ciemno, wiedz, że niesiesz klucz do końca poziomu.

mechaniką zmiany kierunku pionu i bezpiecznego spadania, dającą nieoczekiwane możliwości przemieszczania się po świecie. Kiedy ściana staje się podłogą, można spokojnie dostać się pod były sufit, a że świat jest cykliczny, często wystarczy tak ustawić pion, żeby cel znajdował się pod nami, a potem skoczyć. Eksplorowanie tych możliwości to było kilka niesamowitych minut. A potem niestety okazało się, że to właściwie już wszystko i zaczęło się dość mechaniczne bieganie i klikanie. Czasem, w ramach szukania sekretnych przejść, na bardzo długich dystansach.

Większość czasu spędzamy, nie tyle rozwiązując zagadki, co biegając, żeby je zlokalizować. Typów zagadek jest dwa, może trzy, a ich rozwiązywanie sprowadza się do kilku prostych trików, które opanowuje się na samym początku. A potem długie sekwencje można zrobić „na malpę”: tu jeszcze nie



75

■ Solidne, ale niespecjalnie trudne i niezbyt rozbudowane podejście do tematu eksploracji i zagadek. Sprawne technicznie, średnio wymagające.



Sniper: Ghost Warrior Contracts

PC PS4 XONE

PRODUCENT City Interactive Games Wersja PL: tak

Piotr Pierńkowski

Sniper: Ghost Warrior to bez dwóch zdań wiodąca marka CI Games, brand pieczołowicie rozwijany niemal od dekady, choć z różnym powodzeniem. Na przykład ostatnia, trzecia część wbrew oczekiwaniom twórców zebrała przeciętne noty, rozczarowując wielu fanów niezbyt udanymi pomysłami. Nic dziwnego, że tylko garstka wierzyła, iż najnowsza odsłona - Contracts - zmieni ten stan rzeczy. Czy tak się stało?

Kiedy pojawiłem się na Syberii, zrazu urzekł mnie nocny widok Ałtaju pełnego górskich traktów, skalnych występów, rozpadlin i jaskiń. Sypiący z nieba śnieg przypominał mi o nadchodzących świętach, jednak głos dobiegający z komunikatora w masce szybko mnie otrzeźwił. Bezwzględny watażka Kurchatov, który objął rządy w nowo powstałym w tym regionie państewku, w celu umocnienia swoich wpływów postanowił skorzystać z pomocy specy od broni biologicznej i chemicznej zwanego Bio-Ivanowskim. To właśnie on jest naszym celem.

On, jego badania oraz próbka nowego wirusa.

Śnieżna zamieć raz po raz przybiera na sile, okresowo utrudniając widoczność. Lodowate górskie potoki stanowią barierę nie do pokonania. Hipotermia gwarantowana. Do tego w okolicy krąży mnóstwo patroli i ich wyeliminowanie zajmie mi sporo czasu. Wiadomo, nie jestem komanosem, tylko snajperem - nie idę na rympał, a zamiast tego obserwuję, planuję, uderzam w czuły punkt. Bezszelstnie, jak cień.

Po krótkim marszu pojawiają się dodatkowe cele, a to oznacza kasę na górkę. Z drugiej strony, mocno mnie to opóźni, a do tego mogę zdradzić swoją obecność. Dlatego rezygnuję. Cel główny jest ważniejszy.

W końcu, wybierając jedną spośród kilku dróg, docieram do celu. I od razu uświadamiam sobie, że moje wcześniejsze decyzje mają wpływ na wybór ostatecznej strategii działania. Kamery, oświetlenie, warta - trudna sytuacja. Mogę zejść i zniszczyć generatory, ale ryzykowałbym alarm i wypuszczenie wrogich dronów. Wtedy miałbym kłopoty. Po kolei likwiduję kamery. Szkoda, że nie zabrałem amunicji EMP.

Potem zmieniam pozycję i zaczynam rytuał. Lornetka, namiar, oznaczenie celu. A później karabin snajperski, lunetka i uwzględnienie



odległości oraz siły wiatru. Dokładnie planuję kolejność zestrzeleń. Wreszcie likwiduję główny cel. Mogę uciekać do punktu zbiórki, ale wolę jeszcze zdobyć próbki wirusa oraz skopiować wyniki badań. Chwila nieuwagi. Alarm. Jednak będzie na rympał...

Właśnie tak gra się w Sniper: Ghost Warrior Contracts. Twórcy sumiennie przeanalizowali błędy poprzedniej odsłony i wprowadzili zmiany, które zaowocowały o wiele większą intensywnością doznań. Zamiast otwartego świata, w którym nieco się gubiliśmy, mamy pięć mniejszych, ale bardzo mądrze zaplanowanych poziomów (ja to nazywam gothicowym stylem) plus drzewka rozwoju, zróżnicowaną broń, spory wybór amunicji oraz osprzętu, kilka sposobów wykonania zadania, a do tego misje poboczne zwane kontraktami. W efekcie otrzymujemy skondensowaną dawkę emocji, grę czysto snajperską, która z pewnością nadrabia zaległości poprzedniej części. Wreszcie. Polecam. ■

Multiplayer

W obecnej wersji gra nie zawiera jeszcze opcji multiplayer. Ma się ona pojawić już w grudniu. Oczywiście bezpłatnie, w ramach jednego z patchów.

87

- Efektowna grafika, futurystyczna fabuła, oryginalne mapy.
- No i maksymalne skupienie na snajperskiej robocie. Jest moc.



✦ Reżyserowane przerywniki wyglądają świetnie i nie są tak męcząco długie, jak w poprzedniej edycji. Historia jest łatwa do przełknięcia, choć momentami potrafi zaskoczyć!

✦ Dynamax Raid w czterech to jedna z najfajniejszych atrakcji multiplayer w grze! Nigdy wcześniej żaden Pokémon nie oferował trybu kooperacji!



Pokemon SWORD & SHIELD

■ SWITCH

PRODUCENT Game Freak **Wersja PL:** nie

■ Sos

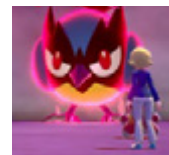
Kiedy w 1996 roku w Japonii pojawiła się pierwsza część Pokémonów na Game Boya, w Polsce najpopularniejszym handhelmem był „Brick Game 999 in 1”, więc swoją przygodę z małymi stworkami zacząłem dopiero od drugiej części. Od tego czasu minęło już ponad 20 lat i dzisiaj na konsoli Nintendo Switch w końcu możemy pograć w stare dobre Pokemony.

Gra zaczyna się jak każdy inny tytuł z tej serii. Gramy młodzieniaszkiem, który jakimś trafem dostaje swojego pierwszego pokemona. Do wyboru mamy Małpiszona z Patykiem,

Ognistego Zająca lub Żabola (tłumaczenie własne), które uzupełniają się nawzajem zgodnie z zasadą kamień-papier-nożyce. Potem ogarnia nas kompulsywna chęć zostania czempionem, więc wyruszamy na wędrowkę, po drodze bijąc stworki dzieci z podstawówki i zabierając im pieniądze.

Już pierwsza odsłona serii pozwalała na multiplayer - za pomocą kabełka można było walczyć lub wymieniać pokemony z innym graczem. Od części X/Y gra oferuje system rozgrywek online, a w Sword & Shield mamy całą platformę społecznościową, w której wymiana wirtualnych wizytówek z innymi graczami pozwala nam śledzić ich poczynania. Możemy grać w trybie online lub local communication. W tym drugim konsola automatycznie łączy się z wszystkimi innymi

■ Dynamax



Tryb Dynamax dodaje walkom świeżości. Efekty ataków są kilkakrotnie wzmożnione, nie tylko w cyferkach, ale również w wyglądzie! No i nawet najmniejsze stworki stają się przeogromne!

graczami w jej zasięgu, co może być superzabawą, jeśli na przykład ktoś jeszcze gra w naszym tramwaju.

Nowością jest Wild Area, czyli miejsce, w którym znajdziemy pokemony na różnych poziomach rozwoju, w trybie Dynamax dzięki stworki powiększają się do absurdalnych rozmiarów. Razem z naszą czteroosobową drużyną możemy skopać im tyłki, za co dostajemy punkty i rzadkie przedmioty. Oprócz tego w Wild Area widzimy postacie innych graczy i możemy poznać ich pokemony, odwiedzając ich obozowiska.

Jeżeli jednak jesteśmy fanami samotnej rozgrywki lub nie mamy przyjaciół, Sword & Shield też nas nie rozczaruje. W przeciwieństwie do części Sun i Moon gra nie zarzuca nas ekranami tekstu i zawiłą historią, a samouczki możemy pominąć, by nie zaprzętać sobie głowy i skupić się na rozgrywce.

Pod względem grafiki Game Freak zrobili świetną robotę. Rozdzielczość nie spada prawie nigdy, czas czytania jest bardzo szybki, lokacje są różnorodne i prześliczne, a sama gra robi wszystko, żeby ułatwić nam rozgrywkę i umilić czas. Nieważne, czy jesteś fanem serii, czy świeżakiem, Pokemon Sword & Shield to kamień milowy w historii serii i świetna zabawa dla osób w każdym wieku. ■



✦ Możemy dowolnie zmieniać wygląd swojej postaci, a dzięki rozbudowanemu trybowi multiplayer nie będziemy jedynymi, którzy podziwiają własne kreacje.

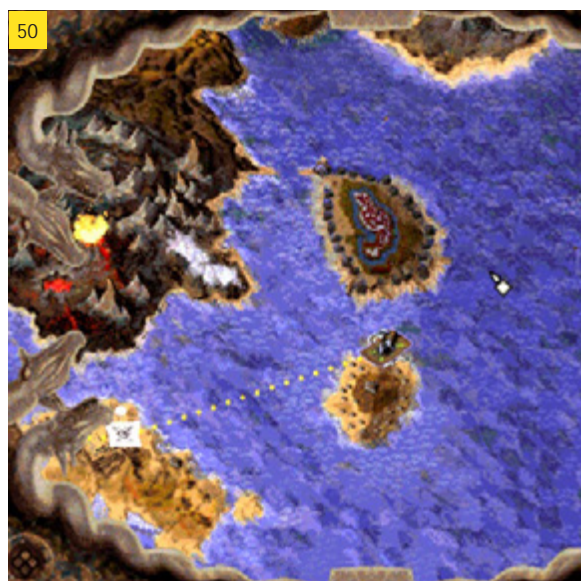
86

■ Pokemony wzbudziły kilka kontrowersji wśród fanów serii, jednak wystarczy chwila spędzona z grą, by okazało się, że zupełnie bezpodstawnie. Grafika jest bez zarzutów, kilka brakujących pokemonów w ogóle nie przeszkadza, a gra się tak samo miódnie jak kiedyś.

HALL OF FAME



PETER MOLYNEUX NAJPIERW PRÓBOWAŁ ROZPOWSZECH-
NIA , BEZ WIELKIEGO POWODZENIA, PROGRAMIKI
DO PISANIA MUZYKI ALBO WICZENIA Z ORTOGRAFII.



50

Gdy Magic Carpet pojawił się na rynku, również w pudełkowym wydaniu na giełdzie na Grzybowskiej, nie zrobił wielkiej furory. Jego przymioty można docenić dopiero po latach, by namaścić go do tytułu Najlepszej Gry na Świecie.



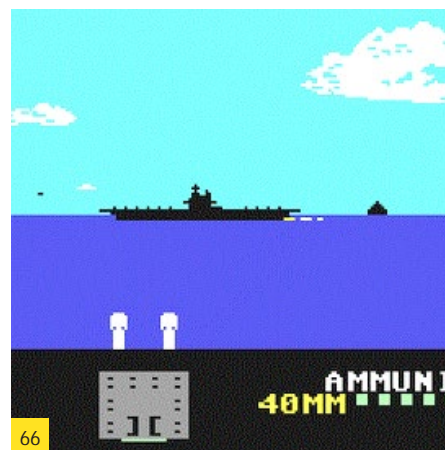
54

Wywiad z założycielem Electronic Arts i pomysłodawcą konsoli 3DO, Tripem Hawkinsem. Rozmowa o technologii, która pozwala zmieniać świat i tworzyć przestrzeń dla nowych rodzajów rozrywki.



60

Praktycznie nieznaną w Polsce konsolą 3DO była pierwszą poważną próbą stworzenia platformy dla poważnych, symulujących naszą rzeczywistość gier. Miała być bardziej maszyną do projekcji marzeń niż zwykłą zabawką.



66

Historia firmy Access Software widziana przez pryzmat początków firmy, gdy Bruce Carver dopiero budował zespół zdolny stworzyć najbardziej realistyczne przygodówki swoich czasów.



Dzisiaj w modzie jest nabijanie się z Petera Molyneux. Obiecanki cacanki, a głupiemu radość, prawda? Molyneux jest jak sztukmistrz, który ma wyciągnąć z kapelusza królika, ale w końcu wyciąga starą skarpetkę. Trochę się krzywi, mówi, że naprawdę nie wie, co się stało, a potem od razu przystępuje do następnej sztuczki.

■ Paweł Schreiber

jest jeszcze gorzej. Ale kiedyś było zupełnie inaczej. Jednym machnięciem ręki palił lasy i wypiętrzał góry. Tam, gdzie postawił nogę, wyrastały wielkie zamki, a tam, gdzie przysiadł, ziemia pękała i zapadała się w otchłań.

A w ogóle to nie chodził, tylko unosił się w powietrzu. Był prawdziwym magiem. Nie żartuję. Zagrajcie sobie

w Magic Carpet, najlepszą grę na świecie.

No dobrze, zanim Molyneux został magiem, też był kiepskim sztukmistrzem. Zaczynał swoją karierę od serii porażek. Najpierw próbował rozpowszechnić, bez wielkiego powodzenia, programiki do pisania muzyki albo ćwiczenia z ortografii (dodawał je do dyskietek, które sprzedawała jego minifirma o chwytliwej

■ Jak w wielu grach Bullfrogów po osiągnięciu celów poziomu można lecieć dalej albo zobaczyć, co by tu jeszcze napsocić i jak to zmienić otaczający nas świat.

nazwie Vulcan). Później napisał swoją pierwszą większą grę - symulator biznesowy Entrepreneur. Sprzedała się w nakładzie dwóch egzemplarzy, chociaż promował ją konkursem, w którym można było wygrać sto funtów. Wreszcie (przy współudziale późniejszego filaru Bullfroga, Lesa Edgara) powstała firma Taurus, produkująca oprogramowanie dla księgowych. A potem przyszła pora na wielki



▣ Miasteczko i jego rozpikselizowani mieszkańcy, którzy niespecjalnie się przejmują tym, że śmiga wśród nich facet na latającym dywanie. W różnych kulturach dziwią ludzi różne rzeczy.



W LATACH DZIEWIĘDZIESIĄTYCH NIKT TAK DOBRZE JAK BULL- FROG NIE ROZUMIAŁ POTRZEBY POCZUCIA SPRAWCZOŚCI W GRACH WIDEO.

blef założycielski, który doprowadził do stworzenia Bullfropa. Pewnego dnia Taurus dostał od firmy Commodore zaproszenie na pokaz nowego komputera. Molyneux zastanawiał się trochę, dlaczego do rozmowy o programach na Amigę zaproszono właśnie jego, ale oczywiście bardzo się ucieszył. Dopiero pod koniec spotkania zrozumiał, co się stało. Taurus pomylił się komuś z zupełnie innej firmy o nazwie Torus. Jak wspomina, miał przez chwilę wyrzuty sumienia, ale pokusa kilku darmowych Amig dla firmy okazała się zbyt duża. Ucisnął dłoń przedstawiciela Commodore i szybko wyszedł. Niedługo później Taurus przemianował się na Bullfrog, a po kilku mniej udanych próbach zawojowania rynku zaczął kiełkować pomysł na Populousa.

Podobno pierwszy pomysł, z którego później miała wykiełkować gra o bogach, wziął się z dziecięcej fascynacji mrowiskami. W historii, której prawdziwość trudno stwierdzić (powtarza ją kilka źródeł, ale źródłem pierwotnym jest zapewne sam Peter M., a nigdy nie wiadomo, na ile można mu wierzyć), mały Molyneux grzebał sobie kijkiem w mrowisku, a kiedy trochę je podniszczył, dał mrówkom trochę cukru i patrzył, jak energicznie odbudowują to, co zepsuł. Rzeczywiście, ludzie i inne istoty będą się kręciły po grach Bullfropa jak mrówki, a gracz będzie się wcielał w tego, który a to rozwali coś kijkiem, a to rzuci biednym istotkom garść cukru. Również tam, gdzie nie jest bogiem lub władcą absolutnym – przecież nawet miasto w Syndicate jest niczym innym jak wielkim mrowiskiem, w którym możemy z radością wywoływać ataki paniki tłumu albo

chodzić w towarzystwie fali wyznawców (zamiast ziarenek cukru mamy persuadertron).

Te gry pełne malutkich ludzików, nad którymi gracz sprawuje władzę prawie absolutną, pomogły Bullfrogowi stworzyć przepojoną specyficznym cynizmem formułę gier. Nawet w niewinnym Theme Parku czujemy się może nie panami życia i śmierci, ale na pewno panami głodu i nudności ludków chodzących po naszym parku rozrywki. Nikt tak dobrze jak Bullfrog nie rozumiał w latach dziewięćdziesiątych potrzeby poczucia sprawczości. W grach tej firmy było to niewiarygodne – kiedy się je pierwszy raz widziało na oczy, trudno było uwierzyć, że tak się w ogóle da.

Magic Carpet wydaje się z tej perspektywy trochę nietypową jak na Bullfrogów grą. Choćby ze względu na perspektywę – zamiast widoku z góry i z daleka, dzięki któremu można na ekranie zmieścić jak najwięcej ludzików, dostajemy modny w 1994 roku widok pierwszoosobowy.

Zamiast prawie wszechmocnego demurga dostajemy latającego na zaczarowanym dywanie czarodzieja, którego jest w stanie strącić na ziemię kilka dobrze wymierzonych ciosów ze strony włóczących się po nieprzyjaznym świecie potworów. Kiedy jednak przyjrzeć się temu wszystkiemu bliżej, okazuje się, że wiele elementów tradycyjnych projektów Bullfropa wciąż w Magic Carpet siedzi. Świat, po którym śmigamy na naszym latającym dywanie, jest pełen obozowisk i miasteczek, po których chodzą sobie ludzie. Kiedy starczy nam cierpliwości i przystaniemy na dłuższą chwilę, możemy nawet zobaczyć, jak miasteczka, których nikt akurat nie napada, po pewnym czasie same się rozbudowują. Wystawiają też żołnierzy do obrony w razie zagrożenia – kiedy rzucimy na miasto odpowiedni czar, będą walczyli po naszej stronie. Chociaż pożytek z nich niewielki, taka lojalność zawsze cieszy. To świat podobny do tego z Populousa czy Power Mongera – rzeczy przebiegają w nim same z siebie, nawet jeśli nic nie robimy.



▣ Pudełko pokazuje naszego bohatera w pełnej krasie – w grze patrzemy już z perspektywy jego oczu.

▣ W podziemnych krainach najlepszym sposobem na rozświetlenie okolicy jest podpalenie okolicznych drzewek.



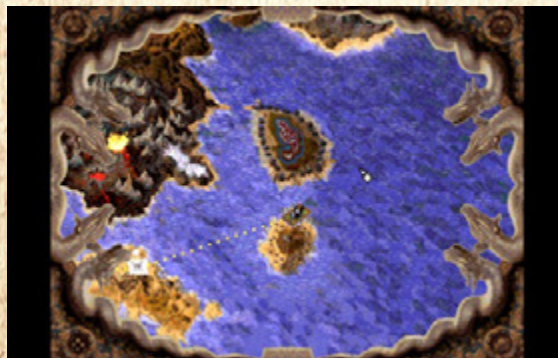


LOT TUŻ NAD ZIELONĄ TRAWKĄ, DOSŁÓWNIEMIEDZY GŁÓWAMI LUDZI, DALEJ OBOZOWISKO NOMADÓW NA ZESCHNIĘTEJ ZIEMI, NA KTÓREJ WIDAĆ KAŻDE PĘKNIĘCIE...

Oglądanie czegoś takiego w trzech wymiarach, z perspektywy pierwszej osoby, było w połowie lat dziewięćdziesiątych niesamowite.

Poczucie wpływu na ten świat jest z początku mniejsze, niż można by się spodziewać po grze ze stajni Bullfroga. Ogniste kule, którymi ciska nasz czarodziej, zostawiają wypalone plamy na teksturkach terenu, a kiedy trafią w drzewo, potrafią je zapalić. To oczywiście świetna sprawa, zwłaszcza kiedy podpalamy większy zagajniczek, ale do Populousa jednak daleko. Zapowiedź tego, co nas czeka w dalszych partiach gry, pojawia się w zakłębionym budującym dla naszego bohatera zamek, w którym będzie gromadził zbieraną z pokonanych potworów manę. Bo zamku nikt nie buduje - sam wypiętrza się spod ziemi, często trwale zmieniając ukształtowanie terenu wokół siebie. Zakłęb deformujących teren będzie z czasem coraz więcej. Będziemy tworzyć plując ogniem

wulkany i rozrywać łagodnie pofalowane równiny na pół trzęsieniami ziemi. W drugiej części gry (pod wieloma względami poprawionej) pojawiają się etapy podziemne, na których często zamiast się kłopotać kształtem korytarzy, po których latamy, po prostu ryjemy własne tunele. Oglądany z daleka w perspektywie izometrycznej wybuch wulkanu w Populous 2 robił oczywiście spore wrażenie, ale kiedy śmigając kilka metrów nad ziemią



✚ Dumnie powiewający sztandar twierdzy czarodzieja i balon, który zaraz wyruszy zbierać manę na potrzeby jej rozbudowy. Pilota nie widać, ale to magiczny balon.

✚ W Magic Carpet 2 przechodzenie z poziomu na poziom dokonuje się na stylowej mapce. Bonus do atmosfery +10.

rozrywamy sobie ziemię tuż przed nosem i szybko skręcamy, żeby nas nic nie przypaliło - to jednak zupełnie inna sprawa.

Bardzo ważnym elementem gry jest właśnie to śmiganie kilka metrów nad ziemią. Kiedy pierwszy raz zobaczyłem Magic Carpet, moim głównym punktem odniesienia były inne gry o lataniu, czyli symulatory lotnicze, w których zawsze lubiłem latać najniżej, jak się dało, żeby oglądać wszystko z bliska. Oczywiście, komputery były wtedy, jakie były, więc obiektów naziemnych z reguły nie było za dużo. Szukałem szczęścia, latając nad wioskami i miasteczkami w F-19 Stealth Fighter, podlatywałem helikopterem do stojących samotnie na pustyni wielbłądów w LHX Attack Chopper, podziwiałem architekturę Bagdadu w F-15 Strike Eagle III. Żadne z tych doświadczeń nie przygotowało mnie na szok pierwszego kontaktu z Magic Carpetem - lot tuż nad zieloną trawką, dosłownie między głowami spacerujących po niej ludzi, dalej obozowisko nomadów na zeschniętej ziemi, na której widać było każde pęknięcie... Leciało się szybko, ale bez lęku, że się w coś uderzy, bo dywan elegancko unosił się nad przeszkodami. Ta elegancja i szybkość lotu robi wrażenie do dzisiaj - wciąż

mało jest gier, w których poczucie pędu nad ziemią jest tak silne.

Kiedy pierwszy raz zobaczyłem Magic Carpeta w akcji, pomyślałem, że taka gra po prostu nie ma prawa istnieć, bo przecież komputery, jakimi wtedy dysponowaliśmy (nawet komputer kolegi Krzyśka, u którego patrzyłem wtedy z rozdziawioną gębą w ekran, nie są w stanie czegoś takiego uciągnąć. Rzeczywiście, radziły sobie z pewnym trudem, ale sekretem sukcesu był bardzo niski zasięg wzroku. Kilkanaście metrów od naszej postaci wszystko tonie już w elegancko zrobionej mgłę. Ale - tu kolejna zasługa magików z Bullfroga - prawie w ogóle się tego nie czuje, bo wciąż jesteśmy w ruchu, więc brakujące elementy świata pojawiają się na tyle szybko, że mamy całkiem niezłe poczucie przestrzeni, w której jesteśmy, chociaż widzimy tylko jej ułamek. Przy robieniu zrzutów ekranu byłem zaskoczony tym, że nie da się na nich pokazać więcej niż dwóch-trzech budynków w mieście - byłem przekonany, że w locie za jednym razem widywałem całe dzielnice.

To tylko wierzchołek góry lodowej - prawdziwa zabawa zaczyna się, kiedy spojrzymy na ustawienia gry. Możemy w nich nie tylko zmienić rozdzielczość czy dodać chmurki na niebie, ale też dodać odbicia w i tak już pięknie falującej wodzie, stopniowane rozmycie ruchu (to pierwsza gra, w której widziałem taki efekt), a nawet tryby stereoskopowego 3D. Na bogato, bo są aż trzy - jeśli ktoś nie miał gogli VR, mógł zagrać w tradycyjnych czerwono-niebieskich



MAGIC CARPET BYŁ W SWOIM CZASIE EWIDENTNIE PRODUKCJA Z PRZYSZŁOŚCI, POKAZUJĄCA, JAK BĘDĄ KIEDYŚ WYGLĄDAĆ GRY VIDEO. MOŻNA TO DOSTRZEĆ DOPIERO Z DZISIEJSZEJ PERSPEKTYWY.

okularkach albo zezować w trybie stereogramu (dzisiaj to już tylko egzotyczna ciekawostka, ale kiedyś rzecz bardzo modna).

Magic Carpet był w swoim czasie ewidentnie produkcją z przyszłości, pokazującą, jak będą kiedyś wyglądały gry komputerowe. Płynna (oczywiście na odpowiednim, dostępnym wąskiej elicie sprzęcie) trójwymiarowa gra akcji, w której nie tylko szalejemy nad pięknie pofałdowanym terenem, ale jeszcze go dowolnie kształtujemy, przypalamy i rozwalamy. Kilka różnych trybów 3D (bo przecież w przyszłości będzie się już grało tylko w gry stereoskopowe). Elementy gry akcji i strategii czasu rzeczywistego (bo przecież strategię przyszłości będą dynamiczne jak gry akcji). Świat żyjący własnym życiem (w przyszłości

będą tylko takie światy), zaludniony przez dziesiątki samodzielnych NPC-ów (w przyszłości każdy NPC będzie inteligentniejszy od przeciętnego gracza). Krótko mówiąc, wygląda to wszystko na kolejny blef Petera Molyneux - przecież było wiadomo, że nikt takiej gry nie jest w stanie zrobić. Ale siedząc ponad 20 lat temu u mojego kolegi Krzyśka, widziałem ją pierwszy raz na własne oczy.

Wracałem potem do domu na mrozie z plecakiem pełnym dyskie-tek i pędziłem jak najszybciej, żeby te cuda zobaczyć i pod własnym dachem. Oczywiście, kiedy wróciłem do domu i niecierpliwie zabrałem się za rozpakowywanie plików, okazało się, że na dyskach są bad sectory, grupkami po sześć, i ostatecznie ząbki w MC zatopiłem nieco później, już po Bożemu, z płyty wydanej w zielonej kolekcji IPS. Nie dokończyłem jej ze względu na błąd - gra wychodziła do DOS-u przy zbyt częstej zmianie zakłęb; wygrałem za to, tonąc w zachwy-tach, Magic Carpeta 2 (z mądrzejszym wyborem zakłęb i sensowniejszą konstrukcją misji).

Dzisiaj gram w pierwszego MC, który w wersji z GOG do DOS-u już nie wychodzi. Wciąż nie mogę uwierzyć, że to gra z 1994 roku. Wciąż nie mogę się nadziwić, ile mam z tego radości. I wciąż nie rozumiem, dlaczego już nikt potem nie zrobił takiej dobrej gry o śmiganiu w powietrzu i rzucaniu arcywładnych zakłęb. Taki był z tego Petera Molyneux czarodziej. ■

✚ Porządne ruiny twierdzy starożytnego maga powinny być odpowiednio zrujnowane. Tu burzyciele stanęli na wysokości zadania.



Okulary



Magic Carpet pozwalał również na granie w dwukolorowych okularkach 3D. Liczba klatek na sekundę spadała, kolory diabli brali, ale krajobraz pięknie wychodził z ekranu. To niejedyny tryb 3D w grze - można jeszcze grać choćby w trybie stereogramu. Mamy kompletny przegląd ślepych zaułków historii stereoskopowego trójwymiaru.



3DO:

NIEWIDZIALNA ROKA W TRZECH WYMIARACH

Z TRIPEM HAWKINSEM, założycielem Electronic Arts i twórcą konsoli 3DO, o rynku gier wideo rozmawia Roch Paweł Jędrzejewski.

P Mógłbyś nakreślić sytuację, jaka miała miejsce na rynku elektronicznej rozrywki, zanim powstała idea zbudowania 3DO?

Electronic Arts było już liderem wśród producentów gier w 1988 roku, gdy podjąłem decyzję o przeprowadzeniu strategicznego gambitu inżynierii wstecznej konsoli Sega Mega Drive, która właśnie wystartowała w Japonii. Dzięki genialnej pracy wielu ludzi, w tym Jima Nitchalsa, zdołaliśmy rozgryźć maszynę w 1989 roku i mogliśmy wypuszczać nasze pierwsze gry w lecie kolejnego roku. Nie potrzebowaliśmy do tego licencji od Segi, ale mimo to nie chciałem szukać zaczepki. Przechytrzyłem Segę i udało mi się wynegocjować bardzo korzystne porozumienie, dzięki któremu odnieśliśmy sukces i podnieśliśmy wartość EA. W ciągu następnych dwóch lat w sprzedaży znalazło się około 60 naszych gier, co stanowiło połowę całego rynku. Dla niezależnej firmy produkującej oprogramowanie to przypadek bez precedensu.

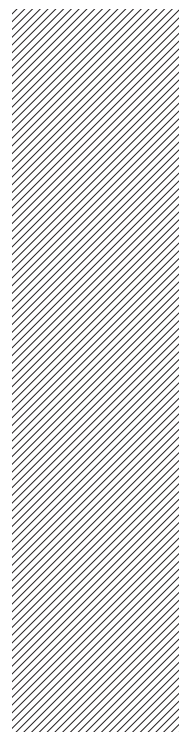
P Dlaczego podjąłeś decyzję, by utworzyć nową firmę i zaprojektować własną konsolę?

Sytuacja, w której się znaleźliśmy, denerwowała mnie, ponieważ wiedziałem, że firmy takie jak Sega i Nintendo wprowadzą zmiany w swoich praktykach biznesowych,

by w przyszłości uniemożliwić zarówno mnie, jak i komukolwiek innemu takie posunięcie. Byłem również zaniepokojony tym, że żaden z producentów sprzętu nie miał pojęcia, jak zbudować maszynę do gier nowej generacji. Poleciłem więc pracownikom z działu technicznego, by zbudowali maszynę o określonej specyfikacji: z 32-bitowym CPU, odpowiednio wydajnym koprocesorem graficznym (GPU), cyfrowym dźwiękiem, trybem social/multiplayer (obsługującym do 16 joysticków jednocześnie), napędem dysków optycznych i obsługą sieci szerokopasmowej. Takie urządzenie, przy założeniu niskich opłat licencyjnych, mogłoby zmienić komputery domowe w mainstreamowy fenomen medialny, którym mogliby się cieszyć ludzie pod każdą szerokością geograficzną.

P Czy musieliście sami inicjować i koordynować produkcję swojej konsoli?

Zdawałem sobie sprawę, że Nintendo i Sega nigdy nie będą czegoś takiego wspierać, ale zacząłem rozmowy ze wszystkimi innymi i dostałem osiem licencji sprzętowych (włączając w to firmy takie jak Matsushita/Panasonic, Samsung, LG, Toshiba, Sanyo i Creative Labs) oraz ponad dziewięćset licencji software'owych. W momencie gdy mieliśmy już działający prototyp, odezwałem się do Sony,





a z rozmowy wynikało, że byli bardzo zaintrygowani. Później dowiedziałem się, że znajdowali się we wczesnej fazie planowania konsoli PlayStation, która pierwotnie miała pojawić się na rynku USA dwa lata po debiucie 3DO, czyli w 1995 roku.

P Jak zareagowali na taki sprzęt deweloperzy gier? Nasz program licencyjny miał zbudować Republikę Gier. Stawki wynosiły 25 procent tych obecnych na innych platformach. Deweloperzy byli zachwyceni, jednak wciąż portowali swoje gry obecne już na 3DO na sprzęt Sony, ignorując fakt, że musieli tam płacić za licencję czterokrotnie więcej.

P Z tego wynika, że Sony od samego początku stanowiło najgroźniejszą konkurencję dla 3DO. Co sprawiło, że po roku udało im się uzyskać tak dużą przewagę? Sony zainwestowało ponad 2 miliardy dolarów w premierę nowej konsoli, włączając w to świetne gry własnej produkcji, nową infrastrukturę wytwórczą dla autorskich mikroprocesorów i pokazną kampanię marketingową. Dla kontrastu 3DO w całej swojej historii dysponowało kapitałem w okolicach 150 milionów dolarów. Generalnie nikt nie był w stanie dorównać sile marki Sony, co wyznał mi nawet sam Howard Lincoln, czyli szef Nintendo of America. Electronic Arts po moim odejściu zdołało wynegocjować bardzo korzystne warunki licencji z Sony, co oznaczało, że 3DO nie miało żadnych znaczących gier na wyłączność.

P To wygląda na bardzo nierówną walkę, w której 3DO starło się z urządzeniem produkowanym przez giganta elektroniki użytkowej.

Gdybym wiedział o strategicznym zaangażowaniu Sony w PlayStation, mógłbym nie zdobyć się na budowę 3DO. Jednak nie mam z tego powodu żalu, ponieważ wierzyłem, że to, co robię, będzie najlepsze dla branży, graczy i społeczeństwa. Branża ewoluowała wraz z internetem, urządzeniami mobilnymi i mediami społecznościowymi w kierunku, na który zawsze w ukryciu liczyłem.

P „Widzimy dalej”. Sens tego sloganu Electronic Arts przenika również kampanię 3DO: „Będzie bardziej stymulująca dla ludzkiego umysłu niż jakkolwiek inna technologia od czasów prasy drukarskiej”. Te odważne sformułowania pokazują optymizm i wiarę w technologię jako siłę zmieniającą ludzkość. Czy uważasz, że pojawienie się gier o zaawansowanej, poważnej tematyce, poruszających wątki naukowe, jest możliwe, czy jednak gry to czysta rozrywka?

Tak, to możliwe, te motywy mogą być wprowadzone w sposób rozrywkowy, co jest zgodne z wymyśloną przeze mnie koncepcją „simple, hot and deep”. Ludzie z marketingu zainicjowali ideę „Widzimy dalej” po intensywnych rozmowach ze mną i zrobili świetną robotę, wyrażając w ten sposób moje przekonania, wizję i pasję. Podstawą była wiara w siłę edukacyjną mediów interaktywnych oraz słynną regułę „Medium is the message”. Przepadam za symulacjami i nie byłem zaskoczony, gdy pojawiło się SimCity.

1 Kwatery główna korporacji LG znajduje się w Yeouido-dong pod Seulem. Budynek został ukończony w 1987 roku, gdy firma nazywała się GoldStar.

2 W tym budynku znajduje się dział badawczo-rozwojowy korporacji Samsung. Zlokalizowany w San Jose kompleks istnieje od 1987 roku.

3 „Inteligentny budynek” należący do korporacji Matsushita (czyli Panasonic) został wzniesiony w 1990 roku.

4 Kwatery główna korporacji Toshiba (Hamamatsu Building) wznosi się w dzielnicy Tokio, Minato.

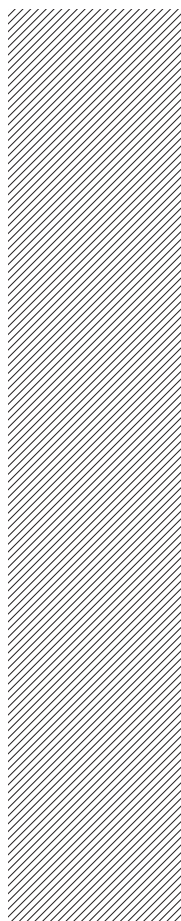




P W jaki sposób odbiorcy postrzegali silniki 3D i trójwymiarowe środowiska przed 3DO? Gra Crash 'n' Burn, czyli flagowy tytuł dołączany do konsoli 3DO, wykorzystywał silnik z wykorzystaniem wielokątów mapowanych teksturami na długo przed rozpowszechnieniem się tych rozwiązań. Czy innowacje w zakresie silników gier są wciąż możliwe?

Zawsze chciałem stosować technologię 3D. Wiedzieliśmy, że odpowiednie wdrożenie jej zajmie dziesięciolecie, ale można iść dalej, włączając nie tylko rozdzielczość 4K i dźwięk surround. Zmierzamy obecnie do złożoności grafiki jak w filmach Pixara, do tego dochodzi streaming z chmury, a w końcu pełnoprawne i przekonujące VR wraz z mixed reality, czyli połączenie wirtualnej rzeczywistości z interakcją z fizycznym otoczeniem. Abstrakcja może być zabawna i mieć efekt artystyczny i rozrywkowy, jednak reprezentacyjna funkcja sztuki może dawać o wiele więcej i oferować głębsze znaczenia i wartości. W czasach Ponga grafika była tak ograniczona, że piłki i paletki wyglądały abstrakcyjnie. Potem mogliśmy robić sceny 2D z pewnymi detalami, ale z ograniczoną animacją i ruchami kamery. Wczesne dążenia do tworzenia środowisk 3D powróciły do abstrakcji - sceny wyglądały jak origami. Z czasem było coraz lepiej.

P Wspomniałeś o wysiłkach związanych z inżynierią wsteczną konsoli Mega Drive. Dysponowałeś pieniędzmi trzymanymi jako zabezpieczenie na wypadek pozwów, a zacząłeś współpracować z Segą.



Czy twój zespół musiał korzystać z bardzo zaawansowanych rozwiązań technicznych lub prawnych? Wiem, że firma Accolade podjęła podobne działania, co skończyło się w sądzie. Ze względu na restrykcyjną politykę producentów konsol przypominało to skomplikowany labirynt, z którego wyjście wymagało wybitnych zdolności negocjacyjnych.

Inżynieria wsteczna jest bardzo skomplikowana pod względem prawnym, a jeszcze trudniejsza pod względem technicznym. Najczęściej ludzie są onieśmieleni tym pomysłem i nie biorą go pod uwagę. Z kolei większość tych, którzy decydują się na inżynierię wsteczną, zawalają robotę, łamiąc zasady i tracąc oparcie w prawie - włączając w to właśnie Accolade, a także Tengen-Atari, które próbowało tego jeszcze przed nimi.

P Z twojego opisu wynika, że jednym z głównych wyzwań, przed jakimi stało 3DO, było przekonanie wybitnych specjalistów, by zbudowali sprzęt, który nie miał poprzednika. Czy od początku byli entuzjastycznie nastawieni do tego wyzwania, czy też rozpoczęcie projektu wymagało wielu rozmów i prezentacji?

Musisz zbudować silnik graficzny nowej generacji - nauczyłem się tej lekcji, widząc, jak wielka była różnica pomiędzy Amigą a Makiem. W 1989 roku trudno było znaleźć ludzi, którzy zaprojektowali GPU dla rynku konsumenckiego, ale Dave Needle był jednym z nich. Na szczęście pracował już nad czymś, kiedy zacząłem szukać. Nas wszystkich połączyła wtedy zarówno wielka przygoda, jak i wzajemne zaufanie.





TRIP HAWKINS PO ODEJ CIU Z FUNKCJI DYREKTORA GENERALNEGO ELECTRONIC ARTS W 1991 ROKU BYŁ NAJBARDZIEJ WPŁYWOW POSTACI W BRAN Y GIER WIDEO.

P Jaka była droga do pierwszego działającego prototypu maszyny?

Robiliśmy wszystko sami w klasycznym dla przedsiębiorców z Doliny Krzemowej w tamtym okresie stylu, co oznaczało totalne poświęcenie, momenty ośnienia i pracę bez wytchnienia.

P Gdybyś wiedział, że duże firmy, z którymi rozmawiałeś, staną się twoją konkurencją i stworzą własne konsole, czy zdecydowałbyś się na samodzielną produkcję?

Zakrawa na ironię, że - co było dla mnie od początku jasne jak słońce - żadna z firm produkujących w tym okresie sprzęt nie rozumiała tej szansy i w związku z tym nie była zainteresowana ani nie miała technicznych zdolności, aby to zrealizować. Jednak nie zdawałem sobie wtedy sprawy z wytrwałości i geniuszu Kena Kutaragiego, który miał stać się motorem napędzającym biznes Sony PlayStation.

P Czy jako specjalista od strategii i stosowanej teorii gier uważasz, że specyfika przemysłu gier wideo odróżnia ją od wszystkich innych rodzajów biznesu?

Ku mojemu rozczarowaniu nie. Ta branża ma potencjał, aby być mniej krwiożercza, a jednocześnie bardziej demokratyczna i inspirująca niż większość innych. A jednak zawsze kończy się tak samo.

P Kampania marketingowa 3DO była bardzo energiczna i tworzyła obraz systemu zmieniającego reguły gry w tym biznesie. Czy tworzenie materiałów wideo zostało powierzone firmom produkcyjnym? Czy miałeś bezpośredni wkład w ich powstawanie?

Miałem bardzo duży udział we wszystkim, włączając w to rzeczy dobre, złe i paskudne.

P Wspomniałeś o Republice Gier. Czy jest to fragment czegoś większego, zbliżonego do kierunku w sztuce? Słyszałem, że specyfikacja konsoli przygotowana dla deweloperów była niezależna od realizacji sprzętowej, była w niej również warstwa systemu operacyjnego. Wygląda to jak zaplanowany dla twórców ekosystem. Czy miało to związek z ideą traktowania koderów jak artystów, której zresztą jesteś inicjatorem z czasów Electronic Arts?

Zdecydowanie wolę otwarte i wolne standardy mediów, takie jak sieć WWW i prasę drukarską. Rozpoczynając od Nintendo, widzieliśmy naszą branżę jako zdominowaną przez zamknięte, prywatne systemy o charakterze czarnych skrzynek, które stawały się monopolami zarządzanymi przez dyktatorów, działających w sposób feudalny, ograniczających szanse dla ludzi kreatywnych oraz zawężających wybór i dostępność dla odbiorców.

P Od początku 3DO było otwartym systemem, przypominało IBM PC pod względem standardu dla producentów sprzętu. Było również hojne dla deweloperów w zakresie opłat licencyjnych i braku blokad regionalnych. Co myślisz o sprzęcie open source?

Kocham tę ideę. Nigdy nie wiadomo, ale zawsze jest nadzieja.

P Zarządzałeś wieloma wysoko wykwalifikowanymi ludźmi i koordynowałeś pracę zespołów. Czy istnieje limit wielkości zespołu, po którego przekroczeniu zarządzanie nim staje się niemożliwe?

Nie sądzę. Musisz być skutecznym przywódcą, zatrudniać zdolnych i chętnych do pracy ludzi, czynić ich odpowiedzialnymi i odważnie wprowadzać zmiany.

P Do branży gier wideo chce wejść mnóstwo początkujących deweloperów. Szukają sposobu na to, jak przekuć swoje pomysły na rzeczywistość. Jakimi słowami dodałbyś im odwagi?

Bądź nastawiony na zabawę! Zabawa jest czymś fundamentalnym w ludzkim życiu. Nie traktuj siebie zbyt poważnie. Spróbuj pomóc innym i stać się częścią czegoś większego od siebie. To pozostaje niezmiennie niezależnie od epoki. ■

5

Gry z serii FIFA umożliwiły powstanie imponującego kompleksu zawierającego boisko piłkarskie. Na zdjęciu budynek EA Vancouver.

6

Oddział Sony Interactive Entertainment w San Mateo został zaprojektowany przez Rapt Studio. Jest to jedna z wielu lokalizacji SIE.

7

Korporacja Sega ma wiele biur w różnych lokalizacjach na całym świecie. Zdjęcie przedstawia centralę Sega Europe znajdującą się w Londynie.

8

Kwatera główna korporacji Sony w San Diego. Budynek zaprojektowany przez firmę architektoniczną Carrier Johnson.

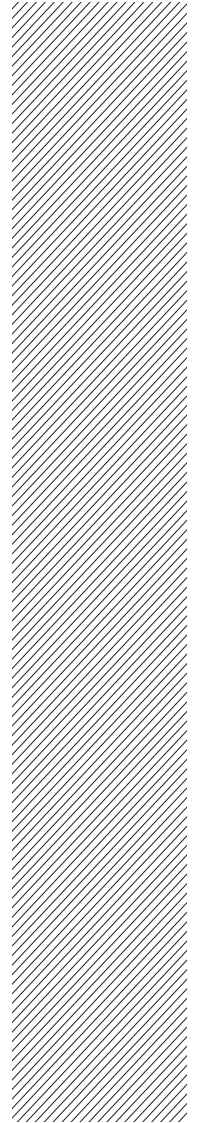
9

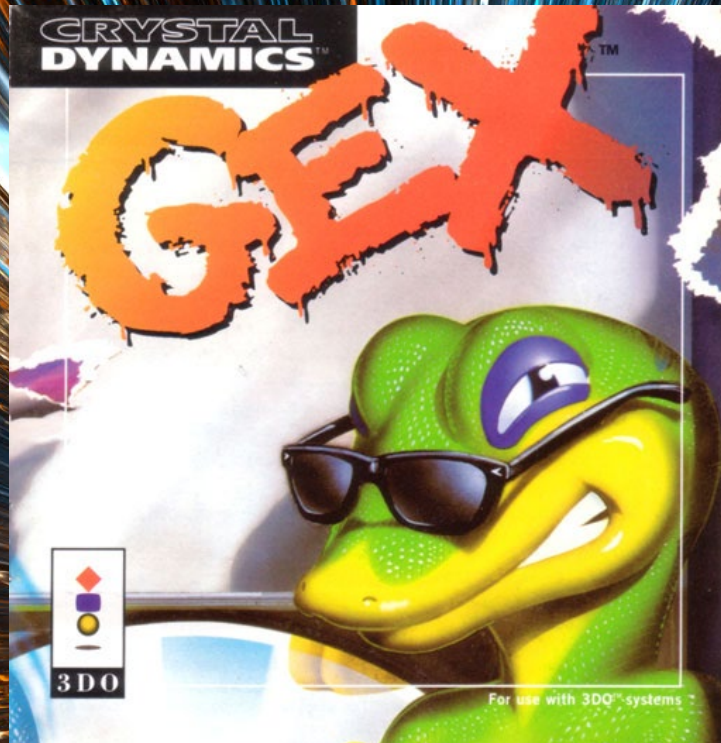
Kultura firm jest przedmiotem intensywnych badań. Przestrzeń biurową tworzy się z uwzględnieniem potrzeb pracowników.

10

Electronic Arts jest organizacją, która jako jedna z niewielu wpłynęła na sposób postrzegania gier przez opinię publiczną.







Eksplozja w świecie konsoi

„Witaj w prawdziwym świecie” – to hasło pochodzące z materiałów reklamowych konsoli 3DO najmocniej wryło się w pamięć graczy. W bombastyczny, ale nieprzesadzony sposób pokazywało, przed jakim celem stanął założyciel Electronic Arts, Trip Hawkins, w kolejnym etapie swojej kariery.

■ Paweł Jędrzejewski

❖ Konsola 3DO w wersji GoldStar (późniejsze LG) była szeroko dostępna w sklepach z zabawkami. Pojawiła się w 1994 roku.



Ciekawa jest socjologiczna geneza tego, jak gry z hobby stały się jedną z głównych gałęzi współczesnej kultury masowej, wzbogacającą ją o nowe, nieznane wcześniej możliwości.

To, co w świecie naukowym jest określane mianem eksplozji ewolucyjnej (opisuje zdarzenia, które doprowadziły do tak zwanej eksplozji kambryjskiej, gdy nagle w materiałach kopalnych, bez żadnych konkretnych przodków, w niezwykle krótkim okresie pojawia się cały świat zwierząt), zaczęło mieć swoje odbicie również w świecie elektronicznej rozrywki.

Każda osoba wchodząc do sklepu, aby kupić nową konsolę, czuje

radość ze zdobycia nowego sprzętu. Jeśli w zestawie znajduje się gra bądź cały pakiet jest edycją kolekcjonerską, satysfakcja jest tym większa, ale na tym najczęściej kończy się temat. Możliwe, że szczęśliwy nabywca zdecyduje się jeszcze na nagranie filmu z unboxingu i opisze swoje wrażenia w mediach społecznościowych.

Konsole są typowym artykułem gospodarstwa domowego, podobnie jak odtwarzacze filmów lub kamery. Poza egzotyczną aparaturą

❖ Trip Hawkins prezentuje na targach CES w 1993 roku prototyp 3DO wytwarzany przez Sanyo, które było trzecim producentem tej konsoli.

❖ Pierwszy model zbudowany przez Panasonic w 1993 roku jest jednocześnie najbardziej znany i powszechnie kojarzony z 3DO.

przeznaczoną dla entuzjastów – jak gogle VR lub stanowiące rozwinięcie tego trendu ubiory haptyczne – hardware, na którym uruchamia się gry, jest czymś łatwo dostępnym i oczywistym, a jego obecność w sklepach z elektroniką czy nawet supermarketach nie budzi emocji. Ten stan rzeczy jest wzmacniany przez fakt, że coraz większą część samych gier stanowią tytuły casualowe, czyli gry niewymagające specjalistycznych zainteresowań ani dużego zaangażowania.





Crystal Dynamics zaprojektowało grę Crash 'n' Burn specjalnie dla tego systemu. Była ona tytułem startowym w zestawie z konsolą 3DO marki Panasonic.

wyposażonego w maksymalnie prosty interfejs oraz pozbawienie go zbędnych elementów, można zbudować wyspecjalizowany system zoptymalizowany do uruchamiania gier. System, z którego będzie mogło korzystać jak najszersze grono osób. Na rynku pojawiło się wiele takich urządzeń, w tym bardzo zaawansowane technicznie konsole SNES i Mega Drive. Jednak przypominały one luksusowe zabawki i tak też były traktowane przez firmy je produkujące. Jednak w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych na rynku konsol nastąpił nieoczekiwany zwrot, zainicjowany przez firmę, która jako pierwsza zaczęła patrzeć na gry inaczej.

Gry wymagające zrozumienia skomplikowanych reguł, czyli na przykład strategię, mają wierne grono zwolenników i mogą być uznane za elitarną rozrywkę. Czy gra komputerowa może stać się medium dla kultury? Kontrast między pojmowaniem gier jako atrakcji z parku rozrywki a dzieł z galerii sztuki, umożliwiających rozwój i eksplorację wyrafinowanych koncepcji, staje się jaskrawy dla osób świadomych, że komputer nie jest ograniczony charakterem wyrażanych treści, podobnie jak wynalazek pisma, który umożliwił dynamiczny rozwój cywilizacji.

Pewien pracownik firmy Apple, który przyłączył się do niej, gdy dla Steve'a Jobsa pracowało tylko 50 osób, od dłuższego czasu nosił się z pomysłem rozpoczęcia działań na własną rękę. Jego wcześniejsza praca w think-tanku należącym do korporacji RAND pomogła mu zrozumieć rolę symulacji, a obserwacja powstającego rynku hardware upewniła w przekonaniu, że gry komputerowe będą powszechnie

NIGDY WCZE NIEJ GRACZE NIE MIELI SZANSY DO WIADCZY TAK DYNAMICZNEGO TRÓJWYMIAROWEGO RODOWISKA W SWOICH DOMACH. 3DO PO PROSTU WGNIAŁO W FOTEL.

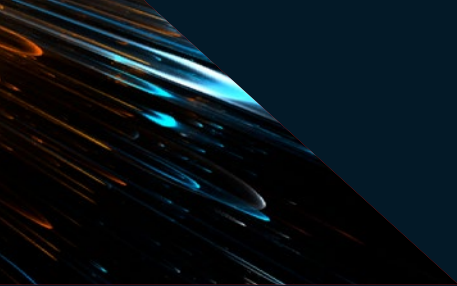
Jednak w takiej sytuacji gracz ma utrudniony dostęp do czegoś, co jest bardzo istotne dla zrozumienia kultury gier wideo. Tym czymś jest uświadomienie sobie, że to, co było motorem powstania, racją istnienia i rozwoju urządzeń, które służą do odtwarzania miksu medialnego połączonego z możliwością interakcji ze środowiskiem w czasie rzeczywistym, zdecydowanie wykracza poza zabawę. Owszem, sam hardware, na którym były uruchamiane nawet pierwsze gry, stanowiły systemy komputerowe przeznaczone

do profesjonalnych zastosowań. W latach siedemdziesiątych koncepcje z branży urządzeń rozrywkowych, takich jak różne konstrukcje elektromechaniczne, doprowadziły do powstania automatów z grami wideo umieszczanymi w salonach.

Jednoczesny rozwój konsol jako urządzeń połączonych z zestawem telewizyjnym umożliwił łatwe przeniesienie schematów i rozwiązań stosowanych w grach typu arcade. Założenie było bardzo proste: poprzez użycie komputera opartego na mikroprocesorach,



Jurassic Park oryginalnie miał być tytułem dołączanym do konsoli 3DO.



dostępnym produktem i warto stać się częścią tego przemysłu. Trip Hawkins, bo to o nim mowa, zajmował w Apple stanowisko dyrektora do spraw strategii i marketingu. Obserwując informacje dotyczące firmy, zauważył coś dziwnego: jeden z kluczowych inwestorów, założyciel Sequoia Capital, legendarny już wówczas Don Valentine, sprzedał jej wszystkie swoje akcje. Podejrzenie, że być może coś wzbudziło niepokój tak prominentnej osoby, i ciekawość, jaka mogła być tego przyczyna, stały się dla Tripa impulsem do założenia własnej firmy. Postanowił wejść w bliższy kontakt z Donem. Posiadanie kogoś takiego jako mentora mogło pomóc w uzyskaniu silnej pozycji.

Podczas rozmowy pomysły Hawkinsa spotkały się z jego zrozumieniem i wsparciem do tego stopnia, że nowo zakładane Electronic Arts - bo taką nazwę otrzymała firma - mogło za darmo rozpocząć działania w należących do Valentine'a biurach. Szybko okazało się, że Trip ma niespotykane na rynku oprogramowania podejście do osób tworzących produkty.

Koder nie był przez niego traktowany jak inżynier lub osoba wykonująca pracę techniczną, lecz jako artysta. I nie jest to tylko metafora. Twórca oprogramowania staje się, zgodnie ze słowami samego Hawkinsa, kimś w rodzaju śpiewaczki operowej. Dążenie do redukcji pośredników oraz próba przekształcenia biznesu gier na kształt przemysłu filmowego i muzycznego doprowadziło do zbudowania firmy produkującej gry o imponującej strukturze. Sukces Electronic Arts pozwolił na dalszy rozwój i eksplorację idei towarzyszących grom. „Oprogramowanie warto umysłów, które z niego korzystają” - jeden ze sloganów firmy uświadamia, na jaką

■ The Daedalus Encounter z popularną po „Prawdziwych kłamstwach” Tią Carrere, podobnie jak inne filmy interaktywne, był ciekawą grą na 3DO.

■ Panasonic wyprodukował także następną wersję 3DO, FZ-10. Różnice polegały między innymi na wkładaniu płyty do konsoli od góry, podobnie jak w PlayStation. FZ-10 była również tańsza.

skalę i jak głęboko miała sięgać wizja tej organizacji. Nie dziwi więc fakt, że w pewnym momencie powstał w niej plan przekształcenia rynku konsol w coś więcej.

W 1991 roku Trip założył firmę 3DO, której zadaniem stało się wyprodukowanie nowej maszyny. Konsola miała otworzyć nowy rozdział w historii gier wideo. Plan rozpoczął się jednak jako poboczny projekt wewnątrz EA, z którym wiązane były wielkie nadzieje. Do zaprojektowania hardware'u zostali włączeni kompetentni ludzie: David L. Needle i Robert J. Mical - ci sami, którzy odpowiadali za sukces Amigi. To, co powstało w wyniku ich pracy, zostało określone przez niektórych znawców jako „Najbardziej zaawansowany domowy system do grania w całym wszechświecie”. W jego produkcję zaangażowano wiele firm kojarzonych z elektroniką studyjną i sprzętem audio-wideo, takich jak Panasonic, GoldStar i Sanyo. Poza nimi udział miały jeszcze Samsung, Toshiba i AT&T. Nie bez znaczenia była też atmosfera towarzysząca premierze nowego systemu.



■ 3DO pobierało od producentów sprzętu opłatę za certyfikację zgodności ze standardem technicznym. Jedynym wymogiem wizualnym było umieszczenie na urządzeniach jego logo.



➤ Płyta z demami nazywana była Sampler CD. Z załączonej instrukcji można było dowiedzieć się, że system przechowuje savegame'y w wewnętrznej pamięci, która może ulec przepełnieniu.



PSYGNOSIS PRODUKOWAŁO ZAAWANSOWANE TECHNICZNIE GRY Z OSZAŁAMIĄ C MUZYKĄ I GRAFIKĄ.

W momencie, gdy udostępniono do wiadomości publicznej parametry techniczne 3DO, rozpoczął się nieznanym wcześniej szal medialny. Premiera konsoli miała miejsce na targach CES latem 1992 roku, zaś urządzenie trafiło do sklepów w październiku następnego roku.

Co sprawiło, że 3DO zostało określone przez magazyn Time produktem roku? Aby to zrozumieć, należy uświadomić sobie, jak wtedy wyglądał rynek elektronicznej rozrywki. Przede wszystkim komputery PC w żaden sposób nie mogły być uznane za urządzenia do grania - oprogramowanie rozrywkowe najczęściej było na nich uruchamiane ukrytym, jako odszkodowanie od pracy biurowej i nauki. Ze względu na wysoką w tamtym okresie cenę pececia nie można było uznać go za motor napędzający rynek gier. Komputery domowe dla graczy zdominowała Amiga, a jedyne urządzenia



➤ Model konsoli produkowany przez Sanyo jest najrzadziej występującym oraz najtrudniejszym do zdobycia. Był produkowany tylko na japoński rynek.

dedykowanymi grom pozostawały konsole SNES i Sega Mega Drive, i to na nich koncentrowały się wysiłki producentów oprogramowania. Jednak ich parametry techniczne z trudem umożliwiały zbudowanie choćby najprostszego trójwymiarowego środowiska. Pewnych granic nie były w stanie pokonać.

I w tym momencie pojawia się sprzęt, który w swojej nazwie zawiera dwie bardzo znaczące litery: 3D. To powinno mówić wszystko. Po raz pierwszy gracze (za odpowiednią cenę, bo koszt 3DO w momencie premiery był kilkakrotnie wyższy od konsol konkurencji, ale wciąż znacząco niższy od PC) mogli

doświadczyć we własnym domu środowisk trójwymiarowych znanych jedynie z wizyt w salonach gier. Nagle możliwe stało się to, o czym marzyli deweloperzy - tworzenie mecha-
nik i światów gier w sposób, który zapierał dech i oszałamiał ogromem stojących przed nimi możliwości. Już same wyobrażenia o tym stały się falą, na której nowa konsola mogła płynąć niczym entuzjastyczny hawajski surfer.

W kampanii reklamowej opisywano 3DO jako pięćdziesiąt razy mocniejszą od urządzeń konkurencji. A przecież owa mityczna konkurencja praktycznie nie istniała, ponieważ nawet Amiga CD 32 była Amigą 1200 „opakowaną w konsolę”.

Jak wyglądała specyfikacja 3DO? 32-bitowy 12,5 MHz procesor oparty na architekturze ARM, pamięć RAM

odpowiadająca PlayStation (2 MB oraz 1 MB VRAM). Koszt produkcji maszyn był wysoki, a przerzucenie tych procesów na firmy takie jak Panasonic sprawiało dodatkowe komplikacje logistyczne i ekonomiczne. Powstało kilka wersji konsoli - produkowanych przez Panasonic (FZ-1 R.E.A.L.), GoldStar (LG) i Sanyo (3DO TRY).

Jednak największe wyzwanie stanęło przed deweloperami, którzy, aby produkować gry wykorzystujące możliwości oferowane przez konsolę, musieli nie tylko nauczyć się jej technicznych zawiłości, ale także wykazać się innowacyjnością w projektowaniu. To właśnie okazało się najtrudniejsze. Gry, którymi zostało zalane 3DO, to tytuły nadużywające formatu wideo, czyli oparte na pre-renderowanych wstawkach FMV.

Blade Force jest jedną z niewielu gier wykorzystującą możliwości, jakie niosło w pełni trójwymiarowe środowisko. Wyprodukowana przez wewnętrzne studio deweloperskie 3DO została oceniona przez pismo Next-Generation na 5/5 jako jedna z najlepszych gier w ogóle, dla jakiegokolwiek systemu.

Najsłynniejszy tytuł tego typu został oparty na licencji filmu „Park Jurajski” i jako jedyny wykorzystywał jego fragmenty. Tylko w kilku grach możliwości generowania trójwymiarowych brył i orientacji przestrzennej miały kluczowe znaczenie dla rozgrywki. Nietrudno się domyślić, że jedynymi produkcjami tego typu były wyścigi i symulatory lotu.

Szczególnie ciekawym tytułem był Novastorm wyprodukowany przez Psygnosis, podobny do gry Microcosm, również z tego studia. Zastosowanie do renderingu komputerów Silicon Graphics oraz fakt, że gra była wcześniej demem technologicznym dla Amigi CDTV, pokazują, jak zagmatwana była sieć powiązań w początkowym okresie rozwoju zarówno sprzętu, jak i oprogramowania do grafiki 3D na komputerach domowych.

Wiele tytułów dla 3DO stanowiły porty znanych gier (na przykład Wing Commander). Często były one w wyższej jakości, jak w przypadku gry Road Rash, która wyglądała lepiej niż niektóre początkowe gry na PlayStation. Porty gier FPP, co zrozumiałe, stanowiły jedną z atrakcji systemu. 3DO miało również swoją flagową platformówkę, której główny bohater, Gex, pojawiał się później na urządzeniach innych firm. Gry projektowane specjalnie dla 3DO, takie jak Return Fire lub Crash 'n' Burn, były w zdecydowanej mniejszości.

Na szczególną uwagę zasługuje kampania reklamowa 3DO, w której niekonwencjonalne i często łamiące schematy materiały odwoływały się do nowej wizji kultury gier. Podobne podejście jest też widoczne w kampanii konsoli PlayStation, która pojawiła się na rynku w 1994 roku. Zastanawiający jest fakt, że gry będące w fazie produkcji dla 3DO zostały następnie przeniesione na sprzęt Sony.

Można przypuszczać, że projekty Sony, Segi (a później również Nintendo - N64 pierwotnie nazywano „project reality”) czerpały zarówno z atmosfery, jak i przetartego już szlaku, co ze strategicznego punktu widzenia wydaje się zupełnie zrozumiałe. ■





■ KIEDY OPWIEDZIANA TU HISTORIA FIRMY
ACCESS SOFTWARE DOBIEGNIE KOŃCA
SCENARZYSTA GIER Z TEXEM MURPHYM
AARON CONNERS OSIWIEJE.

Legends:

Access Software

HISTORIA FIRMY ROZPOCZYNA SIĘ W ROKU 1982, KIEDY MIESZKAJĄCY W STANIE UTAH INŻYNIER BRUCE CARVER ZDOBYWA PIERWSZY KOMPUTER. JEST NIM KUPIONY W SKLEPIE COMPUTER PLUS W MIEŚCIE MIDVALE NOWIUTEŃKI COMMODORE 64. BRUCE MA WTEDY 34 LATA I PRACUJE W SALT LAKE CITY W POWAŻNEJ FIRMIE REDD ENGINEERING, REALIZUJĄCEJ PROJEKTY KONSTRUKCYJNE W PRZEMYSŁE. WIECZORAMI W ZACISZU DOMOWEJ PIWNICY ZACZYNA Z PASJĄ ZGŁĘBIAĆ TAJNIKI SWOJEJ MASZYNY.



➤ BEACH HEAD ROZGRYWAŁ SIĘ NA PACYFIKU W CZASIE II WOJNY ŚWIATOWEJ. REGENZENCI CHWALILI GRAFIKĘ ORAZ RÓŻNORODNOŚĆ ETAPÓW GRY.

C64 wyposażono w interpreter języka BASIC, który pięć lat wcześniej Jack Tramiel kupił od Billa Gatesa do Commodore PET. Korzystanie z BASIC było jednak jak lizanie cukierków przez sklepową szybę, bo nie zapewniał on należytego dostępu do królewskich skarbów C64, jakimi były sprzętowa obsługa sprite'ów oraz genialny układ dźwiękowy SID. Jedyną możliwością było wbijanie komendą POKE określonych wartości bezpośrednio do pamięci. Jednak nie było wiadomo gdzie ani jakie wartości. Komputer dopiero co zadebiutował na rynku, a literatura opisująca jego funkcjonowanie została opublikowana dopiero w kolejnych latach.

Bruce żmudną metodą prób i błędów rozpracowuje działanie trójkolorowych sprite'ów, a następnie tworzy edytor graficzny o nazwie Spritemaster. Dzięki niemu inni użytkownicy mogliby w łatwy sposób tworzyć własne sprite'y i używać ich w swoich programach BASIC. Z gotowym programem Bruce wraca do sklepu Computer Plus, by zaprezentować go facetowi, który sprzedał mu C64. Steve Witzel dostrzega potencjał narzędzia i oferuje, że będzie sprzedawał program w swoim sklepie. Wzięcie jest na



➤ WYDANY W 1986 ROKU LEADER BOARD JEST PIERWSZYM PRZYŻWOTYM SYMULATOREM GRY W GOLFA PRZEZNACZONYM NA C64.

➤ LINKS 2004 ZOSTAŁ WYDANY JUŻ POD SZYLDDEM MICROSOFTU. TO OSTATNIA GRA W ZNANEJ, DŁUGIEJ SERII SYMULATORÓW GOLFOWYCH.



tyle duże, że Bruce postanawia założyć firmę. Dalej pracuje na etacie, ale razem ze znajomym księgowym z Redd Engineering, niejakim Chrisem Jonesem, zrzucają się na kapitał zakładowy w kwocie 25 tys. dolarów i jeszcze tego samego roku zakładają spółkę Access Software.

W grudniu 1982 roku Bruce jedzie prezentować swój produkt na konferencję C64 w San Francisco. Przedstawiciel Commodore jest pod takim wrażeniem demonstracji Spritemastera, że po kryjomu przekazuje Bruce'owi kserówki firmowej dokumentacji technicznej. Zdobyta w ten sposób wiedza tajemna pomaga wypuścić na rynek pierwszą grę Access Software, strzelankę kosmiczną Neutral Zone, w której ekran przewija się na boki jak w automatach. Ustawieniem kanałów dystrybucji i marketingiem zajmuje się Steve Witzel. Gra sprzedaje się na tyle dobrze, że Carver i Jones rezygnują z pracy w Redd Engineering i w pełni poświęcają się tworzeniu oprogramowania. Robią to jednak w taki sposób, że były pracodawca nie tylko udostępnia część swojej przestrzeni biurowej na ich działalność, ale również inwestuje w Access Software. Dzięki zastrzykowi gotówki firma zaczyna się rozrastać. Zatrudniony zostaje programista i projektant gier Brent Erickson (wywiad w Pixel #34), a także grafik Douglas Vandergrift, prywatnie kolega z klasy Jonesa ze szkoły podstawowej. Bruce namawia również swojego brata, Rogera Carvera, który był programistą symulatorów lotniczych w amerykańskiej marynarce, aby dołączył do Access Software.

Powstają kolejne odjazdowe strzelanki - Beach Head oraz Raid over Moscow. Nowości Access Software wycenia na 39,95 dolarów, starsze gry są odrobinę tańsze - 34,95 dolarów. W drugiej części Beach Head: The Dictator Strikes Back pojawiają się krótkie kawałki syntezy mowy, opracowane wspólnie z Dougim Mosserem z Electronic Speech Systems, tym samym, który obdarzył mową grę Impossible Mission. Kilka lat później Steve Witzel opracuje dla Access Software własny, opatentowany system do syntezy mowy oraz dobrze brzmiącej muzyki na zwykłym pecetowym



buczku o nazwie RealSound. Wachlowanie membraną głośnika przez CPU komputera było w owym czasie na tyle obciążające, że dłuższe kawałki łądowały na ekranie tytułowym, a w samej grze tylko krótsze, żeby nie wstrzymywać rozrywki. Wraz z upowszechnieniem się tanich kart dźwiękowych zapotrzebowanie na RealSound zanikło, ale zanim to się stało, przez kilka lat system ten był wyróżnikiem gier ze studia Access Software.

Prawdziwy przełom następuje w roku 1986 wraz z grą Leader Board. Obaj bracia Carverowie grali w golfa i zamierzali im się symulator tej gry z prawdziwego zdarzenia. Gracz miał widzieć sytuację nie z lotu ptaka, jak się do tej pory utarło, ale z perspektywy zawodnika stojącego na polu golfowym. Bruce filmował Rogera kamerą VHS, kiedy ten machał kijem golfowym. Następnie klatka po klatce odrysowali postać, co posłużyło do stworzenia pięknie animowanego sprite'a. Kluczowy w tej grze był zgodny z zasadami fizyki ruch piłeczki golfowej, który z matematyczną precyzją opracował sam Bruce, oraz urozmaicona przestrzeń pola golfowego z przeszkodami wodnymi i drzewami. Efekt był zachwycający. Access Software przez całe swoje istnienie wydało kilkanaście świetnych gier golfowych, które stały się ich znakiem rozpoznawczym. Od 1990 roku zmieniono tylko nazwę serii z Leader Board na Links.

Jak na stosunkowo małą firmę Access Software zajmował się bardzo różnymi gatunkami gier. Do tego stopnia, że główny księgowy Chris Jones zajął się projektowaniem przygodówek point & click. Wyszły z tego trzy przyzwoite gry - Mean Streets (1989), Countdown (1990) oraz Martian Memorandum (1991). Bohaterem dwóch z nich był prywatny detektyw Tex Murphy, wzorowany trochę na Chandlerowskim Philipie Marlowe, ale z komediowym zacięciem. Do animacji postaci w grze zapozował sam Chris Jones, ubrany w długi płaszcz i fedorę, co z pewnością było tańsze niż zatrudnianie profesjonalnego modela, a przy ówczesnej rozdzielczości nie miało większego znaczenia.

Absolutną bombą atomową okazała się za to trzecia część przygód Texa pt. Under a Killing Moon (1994). Gra miała zawrotny budżet



■ ROZMOWA Z MUTANTEM W GRZE MARTIAN MEMORANDUM. TEN KONKRETNY OSOBNIK ZA DUŻO GŁÓWKOWAŁ I NAJWIĘCEJ MU TO ZASZKODZIŁO.

■ ZAWODOWA AKTORKA JUNE LOCKHART WCIĘŁA SIĘ W ROLĘ MARGARET LEONARD, NAUKOWCA SPECJALIZUJĄCEGO SIĘ W UKŁADZIE NERWOWYM.



■ PRZESZUKIWANIE LABORATORIUM W GRZE MEAN STREETS. OSOBNIK W PŁASZCZU TO TEX MURPHY. MAŁO KTO PRZYPUSZCZAŁ, ŻE JEGO HISTORIA TAK SIĘ ROZWINIE.

dwóch milionów dolarów, ale nawet z takimi pieniędzmi wydawało się, że Access Software porywał się z motyką na słońce. Powstawanie tego tytułu przypominało bardziej produkcję filmu niż gry. Firma zatrudniła profesjonalnego scenarzystę, Aarona Connersa. Do scenariusza opracowano szczegółowe storyboardy. Przy poprzednich grach twarze rozmówców były statycznymi obrazkami, więc stosowano metodę naboru typu brat, znajomy, pani z kawiarni obok. Tutaj miały być pełne sekwencje wideo z dialogami, więc oprócz krewnych i znajomych królika trzeba było zatrudnić ludzi z doświadczeniem scenicznym. W niektórych drugoplanowych rolach pojawiły się nawet hollywoodzkie nazwiska - w rolę barmanek wcieliła się Margot Kidder, znana szerszej publiczności jako Lois Lane z trzech filmów „Superman”.

Pierwotnie gra miała mieć dwuwymiarowe lokacje jak w tradycyjnych przygodówkach. Jednak inspirowani własną grą w golfa programiści spróbowali zmontować prototyp lokalizacji w pełnym 3D. Efekt był na tyle obiecujący, że zapadła decyzja o przejściu na 3D. Silnik gry Links 386 nie nadawał się do przemierzania wirtualnych pomieszczeń w czasie rzeczywistym, powstał więc



■ AARON CONNERS, SCENARZYSTA



■ ADRIAN CARR, REŻYSER



■ BRUCE CARVER, PREZES



■ DOUGLAS VANDEGRIFT, GRAFIK

nowy Virtual World Engine. W zamierzeniu twórców miał zapewniać swobodę ruchu jak w Wolfensteinie 3D oraz wizualną jakość prerenderowanego 7th Guesta. Faktycznie w grze można było poruszać się w dowolnym kierunku, zaglądać pod biurka, do szuflad i wszystko wyglądało niesamowicie. Wymagało jednak mocnego peceta, a ze względu na obszerne wstawki filmowe gra zajmowała aż cztery płytki CD. Do czasu wyjścia następnej części przygód Texa Under a Killing Moon sprzedał się w rekordowej dla Access Software liczbie 400 tysięcy kopii.

Pandora Directive (1996) była klasycznym sequelem, wykorzystującym sprawdzoną mechanikę gry oraz silnik poprzednika. Do ekipy dołączył zawodowiec z branży filmowej Adrian Carr, obejmując fotel reżysera kawałków filmowych. Wzbożcono wybory dialogowe Texa oraz wielotorowość rozgrywki, w tym siedem możliwych zakończeń. Mimo tych ulepszeń sprzedaż tego tytułu wysyciła się przy 120 tys. kopii.

Kolejna część przygód Texa pierwotnie miała być kontynuacją wydarzeń po Pandora Directive. Scenarzysta Aaron Conners rozpoczął pracę nad materiałem roboczo zatytułowanym Trance. Tuż przed rozpoczęciem produkcji do Access Software zgłosił się Intel z propozycją dealu. Gigant produkujący procesory oferował konkretne pieniądze na rozwój gry, którą chciał dołączać jako demo możliwości sprzętu do komputerów ze swoim nowym cackiem – Pentium II. To było pierwsze pecetowe CPU na tyle mocne, że umożliwiało dekodowanie materiału filmowego MPEG2 z DVD bez dodatkowych przystawek sprzętowych. Jedyne haczyk polegał na tym, że Access Software musiało bezwzględnie ukończyć grę w dziewięć miesięcy, czyli w czasie przynajmniej o połowę krótszym od przeznaczonego na dowolną z poprzednich części.

❖ WKRÓTCE MA UKAZAĆ SIĘ KOLEJNA CZĘŚĆ PRZYGÓD TEXA. THE POISONED PAWN, KTÓRA ZEPNIE WSZYSTKIE DOTYCHCZASOWE WĄTKI.

❖ THE POISONED PAWN BĘDZIE MIAŁ GRAFIKĘ W ROZDZIELCZOŚCI 4K I Z ZAJAWEK WIDAĆ, ŻE BĘDZIE ONA PO PROSTU ŚLICZNA.

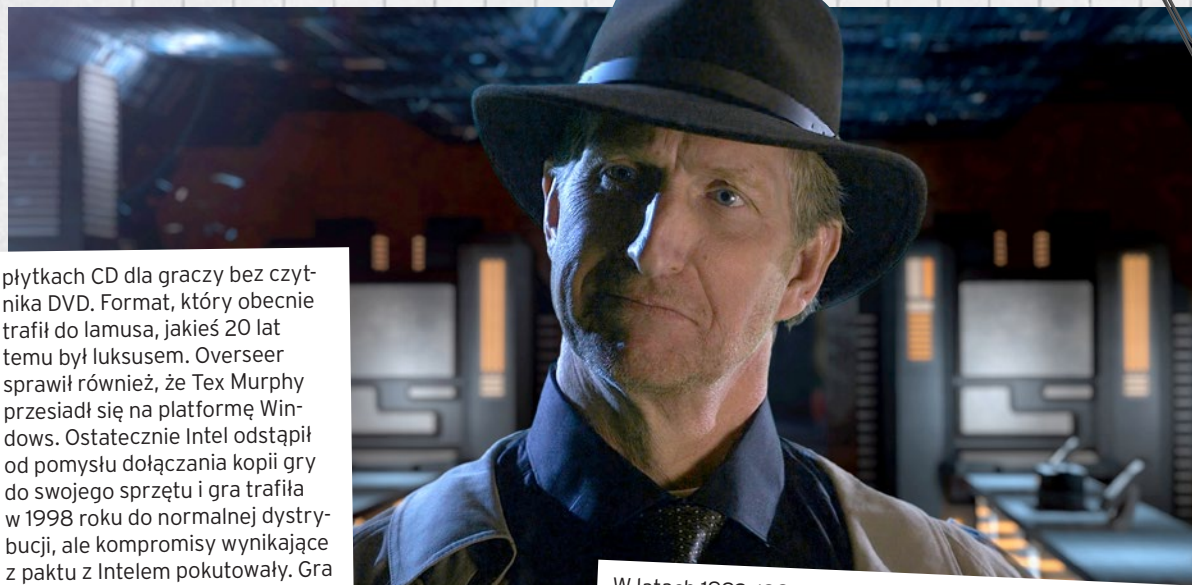


❖ WSZYSTKIE SEKWENCJE WIDEO W GRZE FILMOWANE SĄ NA ZIELONYM TLE, KTÓRE POTEM PODMIENIANE JEST NA GRAFIKĘ DANEJ LOKACJI.



Finansowanie, które niespodziewanie pojawiło się jak na tacy, okazało się zbyt kuszące, by je odrzucić. Zarówno Aaron Conners, jak i Chris Jones świetnie zdawali sobie sprawę, że nie dadzą rady w narzuconym tempie zrobić pełnej, dużej kontynuacji serii. Zresztą nie za to płacił sponsor. Zdecydowali się na kilka diabelskich kompromisów. Zamiast ciąć scenariusz Trance na pół, sięgnęli po gotowy, mniejszy objętościowo materiał fabularny wcześniejszej gry Mean Streets. Zespół ochrzcił projekt nazwą The Poisoned Pawn, czyli zatrutym pionkiem. Nie spodobała się ona szefowi marketingu Intela, któremu być może słoń nadepnał na ucho i usłyszał The Poisoned Pond – zatruty staw. Ostatecznie gra została opublikowana jako Tex Murphy: Overseer.

Z plusów – gra zdobyła palmę pierwszeństwa, jeśli chodzi o tytuł stworzony specjalnie pod format DVD-ROM. Dzięki temu, że Overseer mieścił się na jednym krążku DVD, uniknięto irytującego wachlowania płytami, a dzięki większej pojemności nośnika sekwencje filmowe były nagrane w lepszej jakości. Gra wyszła równolegle w wersji na czterech



plytkach CD dla graczy bez czytnika DVD. Format, który obecnie trafił do lamusa, jakieś 20 lat temu był luksusem. Overseer sprawił również, że Tex Murphy przesiadł się na platformę Windows. Ostatecznie Intel odstąpił od pomysłu dołączania kopii gry do swojego sprzętu i gra trafiła w 1998 roku do normalnej dystrybucji, ale kompromisy wynikające z paktu z Intelem pokutowały. Gra była zauważalnie krótsza, brakowało w niej wielotorowości oraz różnych zakończeń, zostawiła też wiele nierozwiązanych wątków, w tym przede wszystkim otwarty na oścież finał.

Prezes Access Software, Bruce Carver, rozważał różne opcje dalszego rozwoju firmy. Mimo swoich mankamentów Tex Murphy: Overseer miał zasadniczo przyzwoite recenzje, ale trafił na schyłkowy okres dla gier przygodowych, co przełożyło się niekorzystnie na wyniki sprzedaży. Golfowe gry z serii Links miały wierniejsze grono odbiorców, ale żeby wypłynąć na szersze wody, firma musiałaby wyłożyć duże pieniądze, których nie miała, na kontrakty licencyjne z gwiazdami tego sportu, takimi jak Tiger Woods. Naturalną drogą wydawałoby się pozyskanie potrzebnego kapitału poprzez wejście na giełdę, chociaż to też nie gwarantowało sukcesu i wiele firm wyszło na takim manewrze jak Zabłocki na mydle. Do zajętego podobnymi rozważaniami Carvera zgłosił się Microsoft z ofertą kupna.

Access Software współpracował z Microsoftem nieco wcześniej.

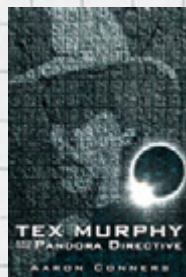
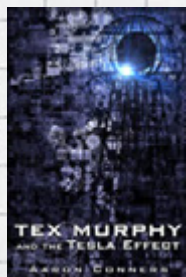
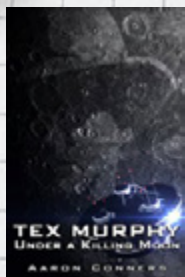
❖ OD GŁÓWNEGO KSIĘGOWEGO DO GŁÓWNEJ ROLI W GRZE KOMPUTEROWEJ. NIE WIEMY, JAK SZYBKO LICZYŁ, ALE JAKO TEX JEST ŚWIETNY.

W latach 1992-1996 wykonał na zlecenie trzy pierwsze wersje gry Microsoft Golf na platformę Windows. Mechanika gry bazowała na Links, ale była mocno uproszczona. Nacisk został położony bardziej na akcję, mniej na symulację. Drogi obu firm się rozeszły, kiedy Microsoft zażądał, żeby gry Links, działające do tej pory na DOS, przeszły wyłącznie na Windows. Kiedy po kolejnych trzech latach Links ciągle zyskiwał lepsze recenzje niż Microsoft Golf, decydenci podjęli decyzję o zaprzestaniu ścigania się z konkurentem i o dokonaniu w 1999 roku akwizycji. Kwoty transakcji nie ujawniono.

Układ wydawał się idealny. Goliat nie wymusił przeniesienia Access Software do campusów Microsoft w Redmond czy Seattle, umożliwił pozostanie w swojej siedzibie w Salt Lake City. Firma mogła też zachować swój oddzielny numer infolinii, co było ważne dla fanów i graczy. Zagwarantowano też wydania kolejnych wersji Links na platformę Macintosh. Carver został przeniesiony do Microsoft jako szef działu. Nie wszystko jednak było aż tak różowe, jak się początkowo wydawało. Szybko stało się jasne, że nowy właściciel nie ma absolutnie żadnych planów dotyczących dalszych losów Texa Murphy'ego. Z kolei presja konkurencyjna ze strony EA Sports doprowadziła w 2004 roku do licznych zwolnień w starym zespole Access Software. Tu rzecz niesamowicie rzadka w świecie biznesu - dawny prezes Bruce Carver poczuwając się do odpowiedzialności, z własnej kieszeni dopłacił pieniądze, by zapewnić starym kolegom i współpracownikom godziwe odprawy.

Niedobitki Access Software zostały przez Microsoft raz-dwa sprzedane do Take Two. Nowy właściciel sam wkrótce wpadł w tarapaty finansowe i część firmy, w której znalazła się reszta twórców z Salt Lake City, została w 2006 roku całkowicie zamknięta. Po 24 latach wielkiej przygody Access Software przestał istnieć. Bruce Carver już nie doczekał tego smutnego finału - w grudniu 2005 roku zmarł na raka w wieku 57 lat. ■

❖ TEX MURPHY W WYDANIU KSIĄŻKOWYM ORAZ OKŁADKA GRY TESLA EFFECT WYDANEJ OSIEM LAT PO ZAMKNIĘCIU TEGO, CO ZOSTAŁO Z ACCESS SOFTWARE.





72



80

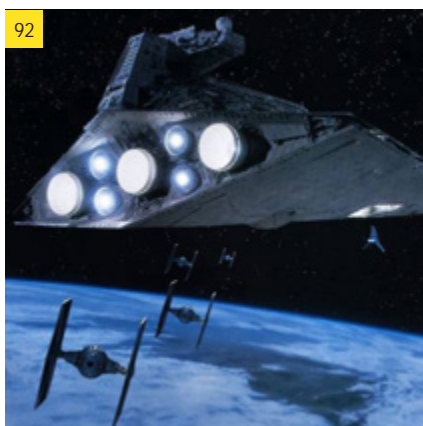


86

SECRET



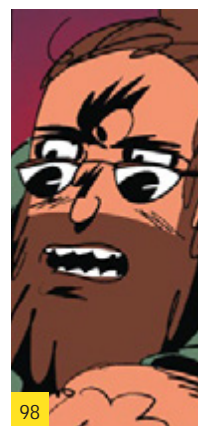
90



92



94



98

LEVEL

ODPONIEDZIAŁKU DOPI TKU W GODZINACH 16–8MO NABYŁO
CI GN ZBBSPROGRAMY SHAREWARE, MODUŁY MUZYCZNE
IGRAFIKI ORAZ NAWI ZA KONTAKT Z REDAKCJ BAJTKA.



BE RETRO

CZUWAJ, MŁODZIE Y PRACUJ CA MIAST I WSI! DZISIAJ ZAPRASZAM NA NOSTALGICZNY PODRÓŻ DO CZASÓW, KIEDY WSZYSTKO SI W POLSCE ZACZĘŁO. Z NASZEGO, POPKULTUROWEGO PUNKTU WIDZENIA, WI KSZTO RZECZY, KTÓRYMI ZACHWYCALI MY SI W LATACH OSIEMDZIESI TYCH I DZIEWI DZIESI TYCH, MA SWOJE RÓDŁO W KOLOROWYCH LATACH SIEDEMDZIESI TYCH.

■ Paweł Gawlikowski

Praktycznie wszystkie nowoczesne nurty - czy to muzyczne, czy rozrywkowe - na dobre rozwinęły się w dekadzie 1970-1979 - to wtedy właśnie Clive Sinclair budował pierwszy kieszonkowy kalkulator, a Allan Acorn śnił o kwadraciku odbijanym przez dwie kreski, od biedy mogące się kojarzyć z paletkami.

„A Polska?” - zapewne zapytacie. Czy istnieliśmy na mapie popkultury w roku 1970, kiedy tuż przed wigilią władzę z rąk Władysława Gomułki przejął towarzysz Edward Gierek? Odpowiedź jest niejednoznaczna. Przede wszystkim nasz kraj nie przeżył rewolucji na modłę zachodnią

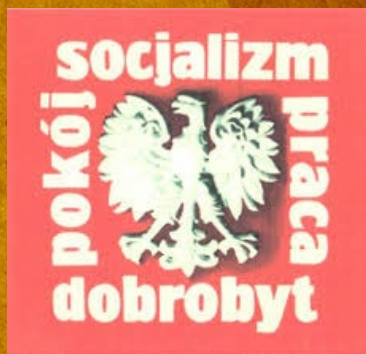
w 1968 roku - kiedy tam w gruzy walił się stary porządek, wielkimi krokami nadchodził Woodstock, hipisi z Ashbury Heights nurzali się w odmiennych stanach świadomości, a paryska młodzież ruszyła na barykady - u nas aktyw robotniczy pałował studentów na UW, a tow. Gomułka wraz z tow. Moczałem postanowili pozbyć się z kraju 20 tysięcy osób pochodzenia żydowskiego. Kiedy na zachodzie Peter Townshend z The Who rozbijał na scenie gitary, a Led Zeppelin wydawali pierwszy album, u nas obchodzono z pompą rok leninowski. To wtedy można było usłyszeć - „Dlaczego Lenin w październiku? Bo koty w marcu”. Sami przyznacie, że po dwudziestu sześciu latach budowania w kraju ustroju wiecznej szczęśliwości, socjalizmu na wzór radziecki (próba wprowadzenia socjalizmu z ludzką twarzą w Czechosłowacji w 1968 roku zakończyła się niepowodzeniem), sytuacja nie przedstawiała się najlepiej. Może i szarzyzna pod koniec lat sześćdziesiątych zaczęła trochę ustępować, ale czarno-biała telewizja z jednym programem, trzy stacje radiowe nadające głównie muzykę krajową i rozpoczęcie produkcji Fiata 125p (którego zakup przekraczała możliwości przeciętnego Kowalskiego - cena wynosiła więcej niż oszczędności całego jego życia) jednak nie mieszczą się w definicji kraju, w którym żyje się kolorowo.

Kolejna dekada jednak, z powodu zmiany ekipy politycznej i chęci zbudowania „drugiej Polski”, jak oznajmił towarzysz Gierek, to czas, kiedy na dobre zagościła u nas zachodnia popkultura. Seriale takie jak „Kojak” czy „Columbo” wyparły swojską (całkiem zresztą niezłą) „Kobrę”, a otwarcie na świat pozwoliło nam nareszcie poczuć się jak mieszkańiec Europy, może tej gorszej, biedniejszej i wschodniej - ale jednak. No i trzy wizyty amerykańskich

prezydentów (plus jednego papieża, ale za to własnego) naprawdę robiły wrażenie. Polska miała rosnąć w siłę, a ludzie żyć dostatniej - i do pewnego momentu to się udawało. Można powiedzieć, że wszystkie rzeczy, które zabrał nam kryzys lat osiemdziesiątych, mający oczywiście swoje źródło w gigantycznych kredytach zaciągniętych przez państwo, przyczyniły się do ostatecznego upadku systemu - poprzez tęsknotę do lepszych, bogatszych czasów.

Zapraszam w podróż po epoce, która ukształtowała technicznie i popkulturowo całe pokolenie. W kraju mlekiem i miodem płynącym, jakim według telewizji była Polska w epoce przez niektórych nazywaną edwardiańską, oficjalnie nie brakowało nikomu niczego. Zatem my dzisiaj, w związku z „przejściowymi trudnościami w zaopatrzeniu”, dostarczamy wam alfabet popkultury lat siedemdziesiątych, składający się z 14 gorących tematów. A gdzie reszta liter, zapytacie? Nie ma, nie dowieźli. A poza tym pan wszedł bez pukania, z brudną ścierką.

Ubierzcie dzwony, puście Marylę Rodowicz, odpalcie pierwszy odcinek „07 zgłoś się” - zaczynamy podróż po dekadzie dobrobytu...



LIKE 70'S



Futurystyczne okładki, świetni rysownicy, całkiem niezłe opowiadania SF - Alfa była zapowiedzią nadchodzącej Fantastyki.



Jacek Fedorowicz niczym Buster Keaton lub Harold Lloyd bez zabezpieczenia na krawędzi gzymsu - tak się wtedy kręciło komedie.

A JAK ALFA

Magazyn, który w założeniu miał być dwumiesięcznikiem, a został prawie rocznikiem. Przeznaczony dla bardziej wyrobionego i poważniejszego czytelnika niż odbiorca Relaxu (patrz R jak Relax), miał za zadanie propagować fantastykę naukową dobrych kilka lat przed ukazaniem się pierwszej Fantastyki. Historie obrazkowe, którymi przeplatane były całkiem niezłe opowiadania, tak mocno wbiły mi się w pamięć, że oglądając w cyklu „Perły z lamusa” klasyczne dzieło „Wehikuł czasu” z Rodem Taylorem, miałem przed oczami kadry z Alfy nr 3. Rysownikiem tego, jak i kolejnego komiksu – „Wojny światów” – był mocno zapomniany dzisiaj Waldemar Andrzejewski. Od 1976 do 1985 roku ukazało się siedem numerów Alfę. Tytuł ten odniósł o wiele mniejszy sukces niż Relax, jednak nie można nie docenić świetnych komiksów i klimatu oldskulowego SF.

W zeszłym roku Egmont wydał antologię wszystkich komiksów pana Andrzejewskiego, zebrałą w bardzo ładnie edytorsko przygotowanym albumie „Wehikuł czasu i inne opowieści”. Warto.

B JAK BAREJA

O ile w latach sześćdziesiątych Stanisław Bareja tworzył (oprócz pierwszego, mrocznego kryminału „Dotknięcie nocy”) lekkie komedie muzyczne, o tyle w kolejnej dekadzie postawił na satyrę – tym bardziej zjadliwą, im bardziej pogłębiały się problemy z zaopatrzeniem i codziennym funkcjonowaniem w świecie PRL. Za najważniejsze dzieła uznaje się „Nie ma róży bez ognia” (1974), „Brunet wieczorową porą” (1976) i „Co mi zrobisz, jak mnie złapiesz” (1978). Nagromadzenie absurdów codzienności jest w tych filmach tak wielkie, że dzisiejszy widz, nieobeznany z ówczesną rzeczywistością, może wszystkiego do końca nie zrozumieć. Absolutny popkulturowy must-see – nie znam innego reżysera, którego filmy podobnie zakorzeniłyby się w codziennym języku. „Ja, proszę pana, mam bardzo dobre połączenie”, „Podstawowe zasady higieny są takie, że jak się wchodzi, to się puka” i oczywiście „każdy pijak to złodziej” zdomowały się w polszczyźnie na dobre – prawdziwą kopalnią cytatów będzie co prawda „Miś” (1981), jednak drogę do tego opus magnum przetańczyły oczywiście komedie z lat siedemdziesiątych.



Zafrasowany Stanisław Tym jako Dudala zastanawia się nad tym, jak stoi z wykonaniem planu. Prawdy, niestety, nikt nie znał...

W 1976 roku litrowa butelka Coca-Coli kosztowała 19 złotych (plus 8 złotych kaucji) przy średniej pensji około 4200 złotych.



C JAK COCA-COLA

W latach czterdziestych i pięćdziesiątych uznawana za napój kapitalistycznych wyzyskiwaczy, którzy kuszą nim przodującą część ludzkości. W latach sześćdziesiątych – niedostępny dla większości smakowały, do kupienia jedynie w dewizowych kioskach Pekao za dolary (patrz P – Pewex). W 1972 roku, 19 lipca, w Warszawie ruszyła pierwsza rozlewnia Coca-Coli. Sprowadzone linie produkcyjne stały na tak wysokim poziomie technologicznym, że do szkolenia z ich obsługi przysłano ekipę z Zachodu. Aby wszystko działało sprawnie, w Hucie Szkła w Wołominie uruchomiono osobną linię produkcyjną dla butelek, a w Bieruniu Starym – specjalnych plastikowych skrzynek do transportu. Przedsięwzięcie było zakrojone na bardzo szeroką skalę. Jeżeli do tego dodamy hasło wymyślone przez Agnieszkę Osiecką – „Coca-Cola – to jest to!”, będziemy mieli doskonałą reklamę produktu, którego i tak nie trzeba było reklamować. W 1976 roku litrowa butelka kosztowała 19 zł (plus 8 zł kaucji) – przy średniej pensji około 4200 złotych. Rok później w Gdańsku wystartowała produkcja Pepsi-Coli, i jak to w PRL bywało, w różnych częściach kraju można było dostać tylko jeden albo drugi gazowany napój.



GTV-881 była pierwszą polską konsolą, w której można było wymieniać kartridże z grami. Nieistotnym szczegółem pozostaje fakt, że takowych nigdy nie wyprodukowano.

Dzięki piosence Abby Cadabba (zwanemu „prezenterem muzycznym”) odłożył na Fiata 126p.

D JAK DISCO

W latach siedemdziesiątych nie można było zostać sobie, ot tak, DJ-em. By zdobyć ten zawód, trzeba było zdać egzamin przed komisją, która wydawała delikwentowi pozwolenie na pracę. Jeżeli już samo to brzmiało dla absurdalnie – to dodam, że tego typu egzaminy obowiązywały również muzyków. Czesław Niemen zdał za drugim razem... Pierwsza dyskoteka w Polsce powstała w Sopocie w 1970 roku. W kolejnych latach ZPR – Zjednoczone Przedsiębiorstwa Rozrywkowe – jako jedyne mające prawo do organizacji tego typu przybytków otworzyło ich w całym kraju dziesiątki. Szczególnie nasycenie tego typu lokalami można było zauważyć na Wybrzeżu, w Warszawie i na Śląsku. Dlaczego na Śląsku, zapytacie? Otóż z powodu budowy Huty Katowice, największego kombinatu metalurgicznego w kraju. W pewnym momencie większość załogi składała się z ludzi poniżej 25. roku życia – gdzieś musieli się bawić. Na koniec dodam, że płyty z muzyką „zagraniczną” DJ musiał zdobywać na własną rękę – odbijał to sobie opłatami za puszczenie wybranych przez publikę kawałków.



W latach siedemdziesiątych dźwięk uderzanego kula bumbera wypełnił duże i małe przybytki rozrywki.



Krzysztof Janczar, czyli Paweł z „Wojny domowej” – tutaj jako bezwzględny gitowiec „Bicz” w „Nie zaznasz spokoju” (1977).



G JAK GITOWCY

„Lalunia – uważaj! Git-ludzie każdemu dadzą radę!” – ten tekst z karteczki wsuniętej pod drzwi mieszkania młodej nauczycielki w komiksie „Wyzwanie dla silniejszego” (patrz Ż jak Kapitan Żbik) wyjątkowo silnie zapadł mi w pamięć. Historia czytana w połowie lat osiemdziesiątych nie miała już tej mocy, co dziesięć lat wcześniej – jednak pokazywała prawdziwą subkulturę, która wyjątkowo mocno zapisała się w pamięci wszystkich żyjących na PRL-owskich blokowiskach. Git-człowiek (nazywany gitowcem przez milicję) to był ktoś – miał zasady, cyngwajs w kąciuku oka (tatuowana kropka), grypsował i trzymał sztymę. Gardził frajerami, czyli każdym, kto nie był git-człowiekiem, wyznawał kult siły, a zamiast zakazanego „k...a mać” mówił „k...a fa”. Taki szczegół. W zasadzie cała subkultura opierała się na umiłowaniu zasad rządzących za kratami, a jej członkowie albo z za tych krat właśnie powrócili, albo w szybkim tempie tam zmierzali. To z nich wywodzili się późniejsi osiedlowi chuligani lat osiemdziesiątych, od których mogliśmy usłyszeć „pożycz żetonów” albo „pożycz dwie dychy” w wozach Drzymały czy nadmorskich salonach gier. Ślady obecności git-ludzi w kulturze możemy odnaleźć w utworze „Dom wschodzącego słońca” Kultu, gdzie młody git-funfel kopyrta. A jeżeli chcecie wiedzieć, jak było naprawdę – obejrzyjcie „Przepraszam, czy tu biją?” (1976) i „Nie zaznasz spokoju” (1977). Świetne obrazy z epoki, z niesamowitymi postaciami na drugim i trzecim planie. Pierwszy z nich uraczył dodatkowo alkoholową sceną z Janem Himilbachem przebrany za białego misia w warszawskim zoo.

F JAK FLIPPERY

Za granicą na początku lat siedemdziesiątych flipperzy miały już ugruntowaną pozycję jako stały element barów, knajp i salonów gier. W Polsce masowo pojawiły się za sprawą wspomnianego ZPR w 1972 roku w Warszawie. W miejscu dawnej kawiarni Uśmiech (róg Koszykowej i Marszałkowskiej) otwarto pierwszy w Polsce Flipper Klub. Natychmiast miejsce to stało się mekką nie tylko początkujących graczy poszukujących rozrywki, ale również przedstawicieli ogólnie pojętego marginesu. Kwitła gra na pieniądze, „za wynik” na flipperach, a duża liczba bywalców reprezentowała opisaną niżej subkulturę git-ludzi. Oprócz tego w klubie można było pograć na nowiuieńkich maszynach do Ponga, które ledwo opuściły fabrykę. Jednocyfrowi bandyci na piętrze (wstęp tylko dla dorosłych) pozwalali się chociaż przez chwilę poczuć jak w prawdziwym Las Vegas. Z automatami tymi związana jest też historia przewału, dotycząca możliwości użycia do gry „polskich” (importowanych) żetonów w... Szwecji. Różnica w cenie nabycia była kolosalna, a legenda głosi, że kilka osób porządnie się wzbogaciło. Polak potrafi. Flipperzy bardzo szybko trafiły do różnego rodzaju przybytków – od barów do lokali trochę wyższej klasy. Każdy, kto przeżywał dzieciństwo we wczesnych latach osiemdziesiątych, pamięta je na pewno z wielu miejsc. Potem szybko zaczęły zniknąć, po pierwsze – z powodu braku części zamiennych, a po drugie – rosnącej popularności automatów arcade.



K JAK KONSOLE

Po swoim triumfalnym pochodzie przez bary i knajpy na całym świecie (włączając Warszawę) Pong trafił do domów wielu mieszkańców ówczesnego Zachodu na gwiazdkę 1975 roku. Już w 1977 roku Unimor – przedsiębiorstwo z Gdańska odpowiedzialne między innymi za produkcję popularnego telewizora Neptun, zaplanowało wypuszczenie na rynek pierwszej polskiej konsoli! Tele-Set GTV 881, gdyż tak nazywał się ten wynalazek, miał kontrolery podłączane do gniazda na kartridże, a nie do samej konsoli. Jedyną oferowaną grą były „kometki” – czyli swojski Pong, ale z kilkoma udoskonaleniami. Na przykład piłka potrafiła nieoczekiwanie skręcić ze swojego toru lotu samoczynnie lub celowo, co można było wywołać przyciskiem obok potencjometru. Zapowiedziane w instrukcji obsługi gry „hokej” i „polowanie” nigdy się nie ukazały – seria próbna licząca niecałe półtora tysiąca egzemplarzy była jedyną wypuszczoną na rynek. Potem oczywiście na rynku pojawiła się konsola TVG-10, sławna „gra telewizyjna”, jednak był to już początek lat osiemdziesiątych.



MK-125, pierwszy polski kaseciak. Do dzisiaj można trafić na działające egzemplarze, w komplecie z mikrofonem i gustowną torbą z czarnego skaju.

M JAK MAGNETOFONY

Prawdopodobnie gdyby nie Zakłady Radiowe imienia Marcina Kasprzaka w Warszawie, to wgrzywanie gier na Spectrum w połowie lat osiemdziesiątych przysparzałyby wiele problemów. Nie wspominając o nagrywaniu najnowszych przebojów z Trójki czy koncertu w Jarocinie z utrzymanego nad głową grundiga. Do końca lat sześćdziesiątych płyta winylowa stanowiła podstawowe źródło odtwarzania muzyki. Co prawda duże magnetofony szpulowe miały swoich zwolenników – również ze względu na jakość nagrania na dobrej taśmie, jednak ich gabaryty i cena nie pozwalały na szerokie upowszechnienie. Potrzebne były zmiany. Ale żeby nastąpiły, polski przemysł musiał wyprodukować urządzenia, do których technologie można było pozyskać w dwojaki sposób: rozwinąć samemu lub zakupić licencję. Wybrano sposób numer dwa i w 1968 roku wypuszczono ZK-120 (na licencji niemieckiego Grundiga), udany magnetofon szpulowy, a w 1971 roku – MK-125, również na licencji, ale w tym przypadku francuskiej firmy Thomson. Dołączana do zestawu gustowna torba ze skaju i mikrofon umożliwiały użycie tego nowoczesnego jak na tamten czas sprzętu jako urządzenia reporterskiego. Można go dostrzec między innymi w jednym z odcinków „07 zgłoś się”, w gabinecie majora Wołczyka. Jednak to zakup z Niemiec licencji na legendarnego MK235 w 1977 roku najbardziej wpłynął na słuchaczy (i nagrywaczy) muzyki w tej i kolejnej dekadzie. Przewijanie taśmy „suwadełkiem”, rozsądny czas pracy na bateriach i całkiem niezły wbudowany mikrofon pozwalały na nagrywanie koncertów „live”. A potem, niecałe dziesięć lat później, na wczytywanie gier do pamięci kolejnych modeli ZX Spectrum.

P JAK PEWEX

Przedsiębiorstwo Eksportu Wewnętrznego, w skrócie Pewex. Mityczne miejsce, w którym znajdowały się niedostępne dla przeciętnego mieszkańca kraju dobra wszelakie. Batoniki Mars, papierosy Camel i Marlboro, a przede wszystkim klocki LEGO, niedostępne w normalnych sklepach. Wejście do takiego miejsca, pełnego pięknych kolorowych opakowań, mogło u małego, jak i u dużego człowieka wywołać szok. Istniejące w latach sześćdziesiątych kioski dewizowe PEKAO zostały przekształcone w świątynię konsumpcji, gdzie każdy, kto posiadał dewizy lub bony (polski odpowiednik dolara, którym płacono pracownikom na kontraktach za granicą, do wydania jedynie w Pewexie lub Baltonie). Z dzisiejszej perspektywy poziom zaopatrzenia przeciętnego sklepu nie przekraczał możliwości osiedlowego marketu A.D. 2019 – ale wtedy to był kosmos. W latach osiemdziesiątych to właśnie pewexy przyczyniły się do popularyzacji małego Atari, najpierw 800XL, a potem 65XE. Do dzisiaj przesładuje mnie nieuchwytny zapach, który panował w tych sklepach – mieszanek świeżo zmielonej kawy, czekolady i lakierowanych pudełek. Czegoś niedostępnego...



PEWEX « ZAPRASZAJ

Dział Elektro w jednym z setek Pewexów – na górze po lewej Grundig MK-235, nieśmiertelna legenda festiwalu.



Magazyn-legenda. Na Relaksie, najpierw kupowanym w kioskach, potem w antykwariatach, wychowało się całe pokolenie.

RELAX

MAGAZYN OPOWIEŚCI RYSUNKOWYCH



R JAK RELAX

Pierwszy magazyn komiksowy z prawdziwego zdarzenia wydawany za żelazną kurtyną. Premierowy numer ukazał się w 1976 roku, z miejsca wyprzedając się na pniu. Swoje prace prezentowali w nim Janusz Christa, Andrzej Rosiński, Jerzy Wróblewski, Tadeusz Baranowski czy wspomniany wcześniej Waldemar Andrzejewski. Na łamach, oprócz niezapomnianych „Bajek dla dorosłych” Christy i opowieści historycznych Jerzego Wróblewskiego, otrzymaliśmy jako pierwszy kraj poza Francją i Belgią przygody Thorgala, który ukazał się w Relaksie niecały rok po premierze na Zachodzie. Nie sposób przecenić znaczenia tego największego polskiego wydawnictwa komiksowego – ukazało się 31 numerów, ostatni praktycznie tuż przed stanem wojennym. W ostatnich latach Egmont wydał trzy antologie zawierające prawie wszystko, co ukazało się na łamach w latach 1976–1981, chociaż kolekcjonerzy wolą jak zawsze dotyk prawdziwego papieru z epoki. Do dzisiaj 31. numer jest najtrudniejszy do zdobycia – podobno usuwano go z kiosków i przerabiano na brakujący papier toaletowy...



Jednóręki bandyta - nazwa wzięła się od wajchy, która ciągnęła się, aby wprawić w ruch bębny, i od ilości pieniędzy, którą trzeba było wrzucić, aby co nieco wygrać.



Takie maszyny były absolutnym szaleństwem, ale czego kierownictwo kraju nie robiło dla młodych budowniczych Huty Katowice?

S JAK SALONY GIER I ROZRYWKI

Zjednoczone Przedsiębiorstwa Rozrywkowe (patrz D jak disco) – dzisiaj brzmią jak jakaś potężna organizacja. W rzeczywistości było to gigantyczne przedsiębiorstwo, odpowiadające za wszystkie dyskoteki w kraju, jak i za miejsca, gdzie raczkowała elektroniczna rozrywka. To ich dziełem były Flipper Kluby (patrz F jak flippery), dyskoteki (patrz D jak disco) i przybytki o nazwie Tip Top, w których oprócz odbywających się imprez tanecznych stały automaty typu jednóręki bandyta. Na załączonej ulotce, otrzymanej od Rafała Lipińskiego prowadzącego stronę Blacharnia Miejska, możemy zajrzeć do wnętrza Młodzieżowego Centrum Rozrywki w Dąbrowie Górniczej. Służyło ono pracownikom największego kombinatu metalurgicznego w Polsce – a jak wiadomo, Huta Katowice była oczkiem w głowie ówczesnej ekipy rządowej. Na zdjęciach widać nie tylko wnętrza z epoki, ale przede wszystkim automaty elektromechaniczne firmy Taito. Western Hill ze strzelbą czy Sky Fighter – symulator walk powietrznych – musiały robić ogromne wrażenie na ówczesnej młodzieży. Zwróćcie uwagę na stojący pośrodku automat Speed Skier, do którego przyczepione były prawdziwe kijki narciarskie. W tamtym czasie było to absolutne szaleństwo.





„Tam za rogiem radzieccy naukowcy obcinają kotom piątą nogę. Tylko najpierw obcinają, a potem liczą!”.

T JAK TELEWIZJA

Nie popełnię wielkiego błędu, twierdząc, że telewizja w latach siedemdziesiątych, tak w Polsce, jak i na całym ówczesnym, trochę bardziej cywilizowanym świecie była tym, czym dzisiaj jest internet. Może nie do końca umożliwiała natychmiastową dwustronną komunikację, była natomiast jedynym oknem na świat dla większości mieszkańców Polski. Były też oczywiście audycje radiowe, książki czy kolorowe miesięczniki ze zdjęciami zamorskich krain, jednak to ruchome obrazki na ekranie urządzenia, stojącego najczęściej na honorowym miejscu

w domu, sprawiały, że można było na własne oczy przekonać się o tym, jak wygląda świat. W czasach, kiedy o paszport trzeba było się prosić, a po powrocie do trzech dni odnieść go na posterunek Milicji Obywatelskiej, taki „wizualny łufcik” był absolutnie nie do przecenienia. Doskonale rozumiały to władze, w bardzo sprytny sposób upychając materiały propagandowe pomiędzy naprawdę wartościowymi serialami krajowej, jak i zachodniej produkcji. Do rytuału należało pokazanie w Wieczorze z Dziennikiem (tak nazywały się wieczorne wiadomości w drugiej połowie lat siedemdziesiątych) Edwarda Gierka przybywającego z gospodarską wizytą do PGR, fabryki, huty czy stoczni. Dodaniu tym wizytom kolorytu służyć miało wprowadzenie w 1971 roku, we francuskim systemie SECAM, telewizji kolorowej. Oczywiście pierwsza kolorowa transmisja została zrealizowana podczas obrad VI Zjazdu PZPR. Do odbioru służyły na samym początku kilkakrotnie droższe od swoich monochromatycznych odpowiedników telewizory Rubin, produkowane w warszawskich WZT. Miały one tendencję do przegrzewania się, ale dzięki bardzo solidnej konstrukcji mogliśmy oglądać program telewizyjny jeszcze wtedy, kiedy zza obudowy buchały już dość wysokie płomienie.

Trudy pracy w ówczesnej telewizji były aż nazbyt widoczne. Panu Piotrusiowi potraktowanemu mąką nadal dopisuje humor.



Wiedzie dzieci, czemu śpię na podłodze? Bo mam klapnięte uszko...



Bolek po podłożeniu nogi bratu obmyśla nowe łotrostwo.





Symbol seksu lat siedemdziesiątych, Marek Perepeczko. Moher na kłacie obowiązkowy!



Kogut z Teleranka. Absolutny klasyk pamiętany również dzięki temu, że nie podbiegł do zegara 13 grudnia 1981 roku.



Henryk Gołębiowski i Filip Łobodziński, czyli najlepszy dziecięcy duet ekranowy. Legalnie.

W latach osiemdziesiątych rubiny i radzieckie elektrony posłużą wielu z nas do podłączenia swoich pierwszych komputerów.

W Programie Drugim Telewizji Polskiej, powstałym w 1970 roku, stworzono Studio 2 – blok rozrywkowy, który przyciągał przed ekrany rzesze widzów. Czego tam nie było? Począwszy od teleturniejów, takich jak „Wielobój gwiazd”, poprzez „Właśnie leci kabarecik” (chyba najlepszy kabaret telewizyjny w historii), a kończąc na zagranicznych serialach – „Muppet Show”, „Kosmos 1999” (dzieciaki na podwórku biegały, krzycząc „Orzeł 1 wylądował!”), „Święty” z Rogerem Moore’em czy „Planeta małp”. Sami przyznacie, że jak na, według niektórych, szary PRL – było co oglądać. Szczególnie że Studio 2 zaczęło nadawać również w czwartki, a absolutnym szaleństwem było rozpoczęcie trasy koncertowej będącego wtedy u szczytu sławy zespołu ABBA właśnie w Polsce. 13 listopada 1976 roku w Programie Drugim odbył się godzinny koncert na żywo, podczas którego szwedzki kwartet zaprezentował materiał z najnowszego albumu „Arrival”. Dodatkowo – nagrania z polskiej telewizji posłużyły do promocji płyty. Dzisiaj możecie wspomniany występ obejrzeć na YouTube – był na naprawdę światowym poziomie.

Co z produkcjami polskimi? Było ich mnóstwo. Zadbano o to, aby przed ekrany przyciągać zarówno młodych, jak i starszych. Dzieci wreszcie zamiast antycznego „Jaka i Agatki” i „Misia w okienku” dostały „Bolka i Lolka”, „Misia Uszatka”, „Reksia” czy „Zaczarowany ołówek”. Trochę więksi – „Podróż za

jeden uśmiech”, „Szaleństwo Majki Skowron”, „Pan Samochodzik i templariusze”, „Wakacje z duchami” czy mój ulubiony „Stawiam na Tolka Banana” z baladą, która i dziś z niejednego oka potrafi wycisnąć łezkę. Z programów cyklicznych najbardziej znany jest „Teleranek” (a jego brak 13 grudnia 1981 roku przeszedł do historii), w którym między innymi Adam Słodowy w programie „Zrób to sam” uczył robić karmnik dla ptaków, helikopter z kartonu i misia Yogi z kręcącymi się nóżkami (misia wykonał prawie każdy, z resztą szło już gorzej). Przygodowe seriale historyczne – „Janosik” z niezapomnianym Markiem Perepeczką, „Czarne chmury” z Leonardem Pietraszką, obyczajowe „Czterdziestolatek”, „Daleko od szosy” i niesłusznie zapomniany, doskonały „Ślad na ziemi”, opowiadający o budowie Huty Katowice, ze znakomitym Zbigniewem Bielskim.

A kryminał? Król jest jeden – „07 zgłoś się” z przepiękną wokalistką Grzegorz Markowski (Perfect). Porucznik Sławomir Borewicz, zagrany przez Bronisława Cieślaka, może niekoniecznie jest polskim Jamesem Bondem, ale dzielnie łapie wrednych bandziorów, od czasu do czasu pokazując, że ludową ojczyznę to jednak ma trochę gdzieś. Dla tych, którzy na pamięć znają przygody Supermana z MO – polecam serial „S.O.S.” z 1974 roku. Też kryminał, jednak poprowadzony dość spokojnie. Na ekranie można zobaczyć Trójmiasto z początku dekady sukcesu i kupę sprzętu dziennikarskiego z epoki. Na koniec wisienka na torcie – „Życie na gorąco”. Redaktor Maj poluje na ukrywających się



Kapitan Kloss jako rodzimy Indiana Jones. „Pan Samochodzik” w najlepszej formie w historii.

po wojnie nazistów – serial kręcono na dziko w całej Europie, co widać, a niektóre sceny ewidentnie są kopią z zachodnich obrazów szpiegowskich. Trochę nie wyszło, ale pozycja obowiązkowa. Mocno zaznaczona była oferta z zagranicy – premierowe „Aniolki Charliego”, „Kojaka” czy „Columbo” stanowiły magnes na telewizorów. Żadna telewizja w demouladach – krajach demokracji ludowej – nie proponowała w latach siedemdziesiątych niczego podobnego. Polacy mogli na własnych ekranach, w kolorze od 1971 roku, zobaczyć, jak wygląda życie w szerokim świecie. Niektórzy twierdzą, że po tym odechciało im się żyć w PRL i zapragnęli odmiany. Coś w tym musi być...

Nie wolno nie wspomnieć o „Sondzie” – programie prowadzonym od 1977 roku przez panów Kamińskiego i Kurka. Nikt nie wniósł pod polskie strzechy tylu informacji o technice co oni. Zapewne setki, jeżeli nie tysiące, inżynierów mogą potwierdzić, że zawdzięczają zainteresowanie dziedzinami technicznymi temu popularnonaukowemu programowi. Na YouTube możecie obejrzeć części odcinków, wiele niestety zostało skasowanych z uwagi na oszczędnościową politykę TVP i brak taśm w latach osiemdziesiątych.

Dodam jeszcze, że na sprzecznie zakupionym za kadencji „krwawego Maćka” – jak nazywano w kularach prezesa Radiokomiteu Macieja Szczepańskiego – TVP pracowało do wczesnych lat dziewięćdziesiątych, umożliwiając nowemu pokoleniu dziennikarzy opisanie jakże odmiennego już wtedy rzeczywistości.

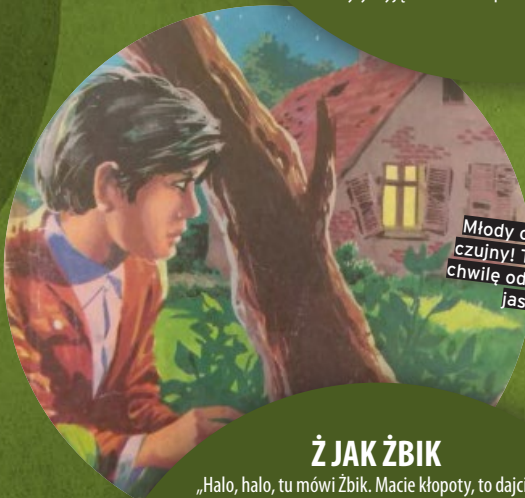
Codziennosc lat siedemdziesiątych. Obowiązkowe boisko między blokami plus okrzyki „Piotrek, wyjdzieeeeesz!?” i „Maaamooo!”

W JAK WIELKA PŁYTA

Z pewnością większość czytelników z roczników od 1970 do 1990 wychowała się na osiedlach zbudowanych z prefabrykatów wyprodukowanych w „fabrykach domów”, zwanych potocznie wielką płytą. Stawiane często na obrzeżach miast, 10-, 12-, a nawet 24-piętrowe bloki na stałe zagościły w polskim pejzażu. Mieszkanie w nich „dostawało się” po wielu latach oczekiwania – ale dzięki zagranicznym kredytom udało się ten czas w „dekadzie dobrobytu” znacząco skrócić. Cały Ursynów, pięknie sportretowany przez Stanisława Bareję (patrz B jak Bareja) w serialu „Alternatywy 4” (kręconym w naturalnych plenerach) jest najlepszym przykładem nowoczesnego osiedla z lat siedemdziesiątych. Oczywiście nie wszędzie było tak pięknie, założenia urbanistyczne nie zawsze były doprowadzane do końca (na przykład osiedle Syberka w Będzinie, gdzie zamiast kina na 500 osób i hali sportowej powstał kościół) – jednak gdyby nie rozmach inwestycyjny towarzysza Edwarda, nie wiadomo, gdzie przysłoby nam mieszkać, tworzyć osiedlowe bandy i w nadchodzących latach osiemdziesiątych wymieniać się kasetami na Spectrum i Atari. Pomimo tego, że jak śpiewała Martyna Jakubowicz, „w domach z betonu nie ma wolnej miłości”, radość z powodu posiadania własnego M-3 (dwa pokoje z kuchnią) zaowocowała rekordowym przyrostem naturalnym, którego efektem były wyjątkowo łudne podwórka w kolejnych latach.

Powyższa, niekompletna lista nie zawiera tak oczywistych, kojarzących się z latami siedemdziesiątych symboli epoki jak maluch, polonez, klik-klaki czy chociażby lot pierwszego (i jedyne dotychczas) Polaka, Mirosława Hermaszewskiego, w kosmos. Nie udało nam się zmieścić opisu filmów katastroficznych, takich jak „Trzęsienie ziemi”, którego projekcja w kinie Moskwa potrafiła wyłączyć prąd na Mokotowie. Nie wspominając już o koncercie grupy Boney M w Sopocie (1979 rok), kiedy to TVP ocenzurowała piosenkę „Rasputin”, wycinając ją z transmisji. Postaramy się o tym wszystkim wspomnieć przy kolejnej nadarzającej się okazji.

Czy można powiedzieć, że w latach siedemdziesiątych w Polsce żyło się podobnie jak w Europie Zachodniej czy w USA? Oczywiście, że nie. Jednak kontrast z poprzednimi dekadami i dobrobyt na miarę polskich możliwości, przynajmniej w latach 1971-1976, pozwalał mieć nadzieję i apetyt na więcej. A to, że apetyt ten doprowadził do ostatecznego upadku systemu w 1989 roku, to już zupełnie inna historia... ■



Młody człowieku! Bądź czujny! Tutaj bohater za chwilę odkryje, gdzie jest jasnowłosa.

Ż JAK ŻBIK

„Halo, halo, tu mówi Żbik. Macie kłopoty, to dajcie mi cynki!” – śpiewał zespół Big Cyc na wydanej w 1990 roku płycie „Z partyjnym pozdrowieniem”. Kapitan Żbik był polskim superbohaterem. Możecie się z tym z początku nie zgodzić, ale jeżeli podliczycie ilość opresji, z których wychodzi cało dzięki hartowi ducha i niezłomnej ideologicznej postawie cechującej kapitana MO, a szczególnie kiedy przeczytacie sławny pięcioksiąż Grzegorza Rosińskiego, rozpoczynający się zeszytem „Zapalniczka z pozytywką”, dojdziecie do wniosku, że jest to postać nadludzka. Potrafi pokrzyżować plany międzynarodowego gangu (wspomniany pięcioksiąż), ocalić porwaną dziewczynkę („Gdzie jest jasnowłosa?”), wykryć szpiega na usługach zgniłych imperialistów („Wieloryb z peryskopem”) czy wreszcie nauczyć dzieciaki w podstawówce judo, aby dały odpór panoszącym się git-ludziom w „Wyzwaniu dla silniejszego” (patrz G jak gitowcy). W latach siedemdziesiątych wydano 42 z 53 numerów komiksu. Ostatni odcinek ukazał się w 1982 roku. Władza uznała, że zamiast wzbudzać wśród młodzieży szacunek do munduru, wystarczy, aby młodzi ludzie tego munduru się bali.

Od Infostrady

1971 – Polacy czytają o infostradzie, którą ma podążać „światowa wiedza w każdej dziedzinie”. 1981 – władze PRL, wprowadzając stan wojenny, nie zauważają, że komputery też mogą służyć do komunikacji. 1991 – kupujemy pierwsze modemy, a Uniwersytet Warszawski nawiązuje połączenie przez protokół TCP/IP. 2001 – Telekomunikacja Polska uruchamia Neostradę. Przypomnijmy 30 lat polskich marzeń o internecie.

■ Bartłomiej Kluska

Siedzisz sobie w domu w środku okrągłego pokoju. Kiedy obracasz się dookoła w swoim krześle, widzisz falę rozbijającą się o skały i opływającą plażę. Ptaki wzbijają się w niebo. Naprzeciwko ciebie siedzi mężczyzna, z którym rozmawiasz. Od czasu do czasu plusk fali lub krzyk ptaka wypełniają przerwy w waszej rozmowie” – pisał w opublikowanej w 1971 roku książce „Informatyka – klucz do dobrobytu” Andrzej Targowski.

Cóż niezwykłego w tej sielankowej scenie? Po pierwsze, przelewająca się fala okazuje się programem nagrany na Krymie i odtwarzany na „płaskościennym ekranie telewizyjnym”, a ów „superrealistyczny” obraz można zmienić na zupełnie inny. Po drugie, obecny w pomieszczeniu dyskutant, „jakkolwiek możesz wstać, obejść go dookoła i zobaczyć tył jego głowy, wcale nie jest u ciebie. Jego obraz jest przeniesiony przez

promienie laserowe z satelity i odtworzony w kolorze i trójwymiarze przy zastosowaniu procesu holografii. W rzeczywistości człowiek ten siedzi w swoim mieszkaniu na drugim kontynencie”. Po trzecie, spotkanie z hologramem rozmówcy nie ma charakteru towarzyskiej pogawędki w niedzielę, lecz jest elementem pracy zawodowej, którą dzięki łatwemu dostępowi do potrzebnych informacji można prowadzić z własnego salonu. „Podobnie twoja żona nie musi wychodzić z domu po zakupy. Komputer łączy bezpośrednio ze sklepami i bankami, tak że transakcja jest przeprowadzana bez gotówki czy czeków. Opuszczasz swój dom, tylko kiedy zechcesz to zrobić dla specjalnych celów, np. towarzyskich”.

Płaskościennie ekrany z „superrealistycznym”, kolorowym obrazem zamiast czarno-białych telewizorów, międzykontynentalne rozmowy z hologramami zamiast wieloletniego oczekiwania na telefon, zakupy w domu zamiast całodniowego wystawiania w kolejkach – wszystkie te piękne wizje, dla mieszkańców ówczesnej Polski stanowiące perspektywę rodem z literatury science-fiction – jak przekonywał autor książki – miały rychło się ziścić dzięki sieciom komputerowym.

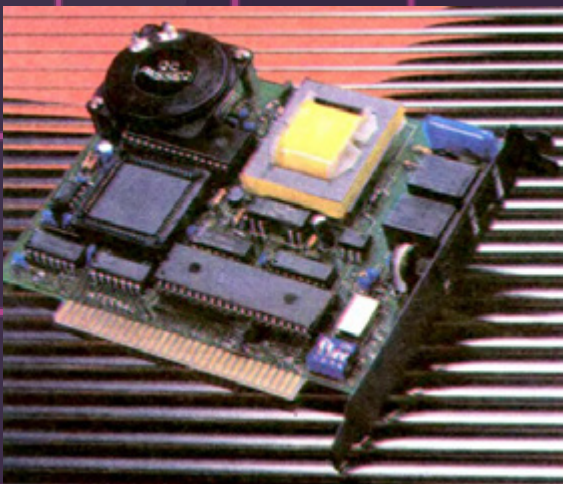
Infostrada

Targowski był informatykiem i nie poprzestał na pisaniu książek. Na początku lat siedemdziesiątych zaprojektował



■ Komputery Odra 1305 z zakładów Elwro były fundamentem tworzonej na Politechnice Wrocławskiej Międzyuczelnianej Sieci Komputerowej, która funkcjonowała w pierwszej połowie lat osiemdziesiątych, łącząc ośrodki akademickie we Wrocławiu, Warszawie i Gliwicach.

do Neostrady



Krajowy System Informatyczny, obejmujący bodaj wszystkie kluczowe aspekty sterowania państwem. Komputery miały przetwarzać i analizować masowe dane o polskiej gospodarce i społeczeństwie, a następnie udzielać kierownictwu na różnych szczeblach szybkiej i precyzyjnej informacji. Wszystkie ogniwa KSI łączyłaby sieć – Infostrada. Wcieleń w życie tego pomysłu oznaczałoby uzyskanie dostępu do wiedzy zawartej w komputerowych bazach danych niezależnie od fizycznej lokalizacji użytkowników i komputerów oraz umożliwiłoby sprawną wymianę informacji i dokumentów między odległymi od siebie ośrodkami.

Idea nie była oczywiście nowa – nad zdecentralizowaną siecią ARPANET od dawna pracowano w Stanach Zjednoczonych,

■ Jeszcze w latach dziewięćdziesiątych użytkownik musiał zarejestrować modem w urzędzie telekomunikacji.



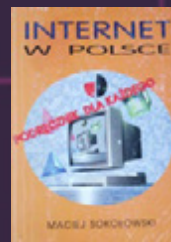
Pierwsze publikacje o internecie w Polsce były tłumaczeniami książek amerykańskich. Siłą rzeczy opisywały usługi i możliwości u nas niedostępne.

wdrażanie swojego systemu CYCLADES rozpoczęła również Francja. Jednak wizja społeczeństwa bez przeszkód komunikującego się i wymieniającego informacjami nie mogła liczyć na poparcie władz PRL-u. Pośrednio świadczył o tym choćby ówczesny, katastrofalny wręcz stan rozwoju sieci telefonicznej w Polsce – dostępu obywateli do telefonów i jakości połączeń. Jak przyznawała prasa, nawet w bloku państw socjalistycznych gorzej od Polski pod tym względem wypadła tylko Albania. Jednak władze Polski Ludowej nie przejawiały żadnych starań, by sytuację tę poprawić. Gdy zatem na początku lat siedemdziesiątych wojskowy ARPANET udostępniono pierwszym uczelniom amerykańskim, dając tym samym impuls do narodzin internetu, polska Infostrada pozostała w sferze niemożliwych do realizacji marzeń. Targowski wkrótce wyemigrował do USA.

SPOŁECZEŃSTWO SWOBODNIE KOMUNIKUJ SIĘ I WYMIENIAJ SIĘ INFORMACJAMI W PRL-U NIE MOGŁO SIĘ WYDARZYĆ



Dla szerszej publiczności informacją – i przestrogą – na temat Internetu był film „Hakerzy” z 1995 roku z dwudziestoletnią Angeliną Jolie.



„Człowiek patrzący nieco z boku na dzisiejszy rozwój informatyki może uważać cały ten Internet za zjawisko rozdmuchane przez media” – z książki z 1996 roku.

O REZERWACJI BILETÓW, MIEJSC W HOTELACH, PROWADZENIU OPERACJI BANKOWYCH W 1991 ROKU JEDYNNIE MARZONO.



❖ Pierwszy krajowy katalog stron WWW – pogrupowanych tematycznie odnośników do witryn internetowych – powstał w 1995 roku.



❖ Andrzej Targowski był pionierem zastosowań informatyki w polskiej gospodarce. W PRL wdrażanie koncepcji Infostrady nie było jednak możliwe.

Po co nam „udziwnione rozmowy”?

Pierwsze w Polsce praktyczne próby wymiany danych pomiędzy komputerami zainicjowano dopiero pod koniec lat siedemdziesiątych na Politechnice Wrocławskiej. Tamtejsze środowisko naukowe wystąpiło z ambitnym planem utworzenia opartej na komputerach Odra 1305 Międzyuczelnianej Sieci Komputerowej, która miała połączyć akademickie ośrodki w Warszawie, Gliwicach i Wrocławiu. Działania te nigdy nie nabrały jednak rozmachu pozwalającego na efektywny transfer danych (między innymi ze względu na stan łącz telefonicznych na odcinku Katowice–Gliwice uniemożliwiający połączenie siecią Gliwic z Warszawą). Charakterystyczne, że gdy po wprowadzeniu stanu wojennego 13 grudnia 1981 roku wyłączono wszystkie systemy telekomunikacyjne w kraju, MSK działała nadal. Dopiero po dwóch tygodniach władze zorientowały się, że również sieć komputerowa – przynajmniej w teorii – daje możliwość wymiany danych, i poleciły jej unieruchomienie.

Problem ten dotyczył nie tylko środowisk akademickich. Choć w latach osiemdziesiątych dostęp do stale

taniejących mikrokomputerów Atari XL/XE, Commodore 64 czy ZX Spectrum był coraz bardziej powszechny, a zainteresowanie informatyką w społeczeństwie rosło, tragiczny stan polskiej sieci telekomunikacyjnej sprawiał, że wymiana informacji i danych między użytkownikami systemów komputerowych była niemal niemożliwa. Władysław Majewski, ówczesny minister łączności, pocieszał Polaków żądnych teletransmisji, że skoro w Polsce i tak nie są dostępne żadne publiczne bazy informacji, z których mógłby korzystać posiadacz prywatnego komputera, komunikacja między użytkownikami pełniłaby co najwyżej funkcję „udziwnionej rozmowy” – kosztownej i obciążonej koniecznością dopełnienia licznych urzędowych procedur. „Dla większości obywateli podstawowe znaczenie ma o wiele bardziej elementarny problem posiadania telefonu. Wielu uważa wręcz, że niepotrzebnie rozpraszamy się, bujając w obłokach i myśląc o komputerach, zanim zdołaliśmy choćby w połowie mieszkań w miastach założyć telefon” – przekonywał minister.

Także gazeta Sztandar Młodych szukała pozytywów w zapaści polskich technologii sieciowych.

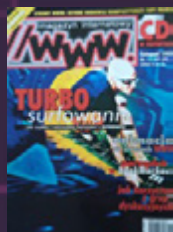


Jak pisał redaktor tego dziennika: „Włamanie do banku z koltem w rękę to już historia znana tylko z wester-nów. W dobrym tonie jest dzisiaj przełamanie sieci komputerowej i zrabowanie pieniędzy bez ruszania się z domu. Dokonanie takiego przestępstwa jest u nas jednak zupełnie niemożliwe, co wcale nie świadczy o wyższości naszych banków. Po prostu nie istnieje sieć, do której można by się włamać”.

Uwaga na rachunek telefoniczny!

Sytuacja zmieniła się dopiero po upadku PRL. W 1991 roku Bajtek przekonywał, że dzięki modemom na Zachodzie możliwe stały się już: praca zdalna, rezerwacja biletów, operacje bankowe czy elektroniczna poczta. U nas powstały pierwsze BBS-y, w których właściciele podłączonych do linii telefonicznej komputerów udostępniali dzwoniącym posiadaczom modemów zasoby systemowe do wymiany wiadomości i plików.

Popularnemu BBS-owi patronował również Bajtek. Od poniedziałku do piątku w godzinach 16-8 i w weekendy bez przerw można z niego było ściągnąć programy shareware, moduły muzyczne i grafiki oraz nawiązać kontakt z redakcją miesięcznika. Na dodatek Bajtek BBS był węzłem globalnej sieci komunikacyjnej Fidonet łączącej BBS, co pozwalało



✚ W latach dziewięćdziesiątych papierowa prasa była dostawcą nie tylko wiedzy o internecie (artykuł „Jak korzystać z grup dyskusyjnych?”) i poradnikiem dla webmastera, ale także katalogiem stron, na które warto zajrzeć.

✚ „Łączność między komputerami za pomocą modemu otwiera prawie nieograniczone możliwości. Przypomnijmy sobie film Gry wojenne, w którym mała podłącza się do oddalonego o setki kilometrów komputera Pentagonu i prawie udaje mu się rozpocząć trzecią wojnę światową” - tak nieszablonowo zachwalał Polakom atuty sieci redaktor Bajtki.

na swobodną wymianę korespondencji z posiadaczami modemów z całego świata. Już w 1992 roku BBS Bajtki notował ponad 30 udanych połączeń dziennie i mógł pochwalić się ponad dwustoma użytkownikami (w tym, jak podkreślała redakcja, trzema reprezentantkami płci pięknej). Każdy, kto dodzwonił się po raz pierwszy, mógł spędzić w serwisie 10 minut i pobrać 20 KB danych.

By móc skorzystać z tych dobrodziejstw, trzeba było oczywiście mieć dostęp do telefonu i komputera, a także modem. Urządzenie to należało zarejestrować. W tym celu przyszły użytkownik sieci komputerowej musiał udać się do najbliższego urzędu telekomunikacji, przedstawić homologację posiadanego modemu, wypełnić stosowny formularz i uiścić opłatę (porównywalną z ceną samego urządzenia). Osobom przyłapanym na korzystaniu z sieci bez zezwolenia władz groziła wyjątkowo surowa kara - odcięcie telefonu! Na fanów nowej technologii czekało jeszcze jedno zagrożenie. Bajtek przestrzegał, że już po kilku miesiącach korzystania z modemu konieczna może okazać się jego sprzedaż, aby... opłacić rachunek telefoniczny. W połowie lat dziewięćdziesiątych działało w Polsce ponad 300 BBS - węzłów Fidonetu, skupiających kilka tysięcy aktywnych użytkowników.

50 poł cze miesi cznie

Tymczasem, gdy nieliczni posiadacze komputerów prywatnych eksperymentowali z BBS-ami, garstka wybrańców ze środowisk akademickich mogła już łączyć się z siecią internet. Pierwszy e-mail do Polski miał być wysłany jeszcze w listopadzie 1990 roku. Jego nadawcą był Międzynarodowy Ośrodek Badań Jądrowych w Genewie (CERN), a odbiorcą Instytut Fizyki Jądrowej Polskiej Akademii Nauk w Krakowie. Za narodziny polskiego internetu przyjmuje się natomiast połączenie protokołem TCP/IP, nawiązane w sierpniu 1991 roku przez Instytut Fizyki Uniwersytetu Warszawskiego z Uniwersytetem Kopenhaskim. W tym samym roku powołano do życia Naukową i Akademicką Sieć Komputerową (NASK), która miała zarządzać internetem w Polsce.

I rzeczywiście początkowo korzystanie z internetu ograniczało się wyłącznie do naukowych eksperymentów. Dopiero w 1993 roku firma ATM zaoferowała mieszkańcom Warszawy dostęp do poczty internetowej, grup dyskusyjnych i transmisji plików z możliwością nawiązania aż 50 połączeń miesięcznie. Koszt usługi - pięć milionów złotych za instalację i dwa miliony abonamentu co miesiąc. Każde połączenie ponad miesięczną normę kosztowało dodatkowo 50 tysięcy (dla porównania ówczesna cena Bajtki wynosiła 15 tysięcy złotych). Wkrótce komercyjny dostęp do internetu zaproponował Polakom także... Stanisław Tymiński, niedoszły prezydent III RP (w wyborach w 1990 roku



przegrał w drugiej turze z Lechem Wałęsą). W 1994 roku uruchomił on Maloka BBS - oprócz standardowych funkcji BBS-u umożliwiając także odpłatne łączenie się z internetem.

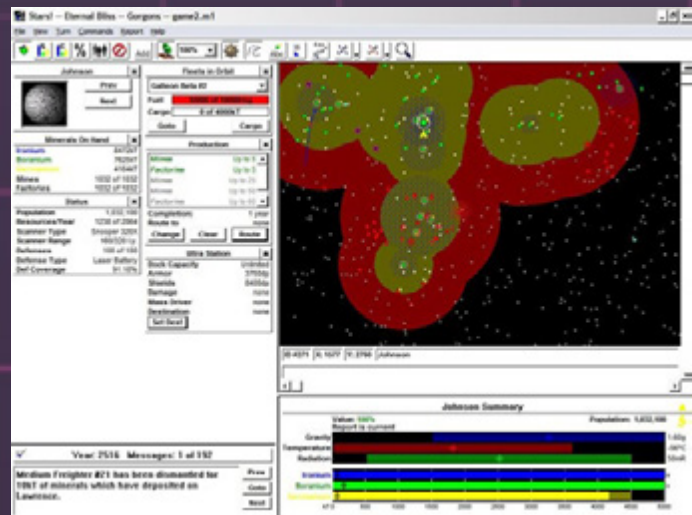
Zdecydowana większość mogła natomiast o internecie co najwyżej poczytać. Na przykład w Magazynie Internet, który zadebiutował w kioskach w 1995 roku. Główną atrakcją czasopisma była płyta CD zawierająca między innymi kompletne strony WWW, dające niepodłączonym iluzję surfowania po sieci (dwa lata później ten sam pomysł wykorzystał wydawca magazynu WWW).

Dla tych, którzy już dostali się - w domu, w pracy, na uczelni - do internetu, podstawowym drogowskazem w sieciowych wędrówkach były katalogi stron WWW. Wyszukiwarki takie jak Yahoo!, Infoseek czy Altavista były zawodne i niekompletne (Google wystartowało dopiero w 1998 roku), toteż listy adresów, pod które warto się udać, podzielone na kategorie i wyposażone w krótkie opisy, stały się kluczowe w efektywnym (koszt połączeń!) korzystaniu z zasobów internetu. W 1995 roku grupa entuzjastów związanych z Politechniką Gdańską stworzyła pierwszy krajowy katalog stron, oferujący na początek zaledwie kilkaset adresów. Nazwali go Wirtualna Polska.

LOGI N: PPP, HASŁO: PPP

Internet wciąż pozostawał jednak atrakcją dla garstki hobbystów. Sytuacja zmieniła się dopiero wiosną 1996 roku, gdy Telekomunikacja Polska udostępniła swoim klientom numer dostępowy 0202122, pozwalający na uzyskanie modemowego połączenia internetowego w cenie równej kosztom lokalnej rozmowy telefonicznej. Mimo wysokich rachunków, notorycznego zrywania połączeń i ich dalece niesatysfakcjonującej szybkości, a także blokowania pozostałym domownikom dostępu do telefonu - dzięki numerowi 0202122 Polacy nareszcie zyskali możliwość, o których ćwierć wieku wcześniej marzyli pionierzy krajowej informatyki... Oczywiście pod warunkiem, że mogli korzystać z linii telefonicznej. Kolejka osób oczekujących na podłączenie

■ Gra Stars! (1995) wyglądała niewiele lepiej niż arkusz w Excelu, ale była jedną z najlepszych turowych strategii kosmicznych lat dziewięćdziesiątych. Ołbrzymia swoboda działania, głęboka możliwość, pełna kontrola nad przebiegiem wypadków... By jednak docenić te atuty, potrzebni byli inni gracze (a o tych najłatwiej było, gdy grało się za pomocą... poczty elektronicznej).



KATALOGI STRON WWW, STRONY NA PŁYTACH DOŁĄCZANYCH DO CZASOPISM, NERWOWE OCZEKIWANIE NA RACHUNEK OD TELEKOMUNIKACJI...

telefonu nadal była absurdalnie długa. W mieszkaniu autora niniejszego tekstu, dodajmy: w centrum Łodzi, Telekomunikacja Polska zainstalowała telefon w roku... 1999, prawie 20 lat po złożeniu pierwszego podania w tej sprawie.

Również w 1996 roku firma Polbox, pionier na rynku dostawców usług internetowych w Polsce, udostępniła wszystkim chętnym pierwsze darmowe konta pocztowe (początkowo o pojemności 1 MB, wiadomości zalegające na serwerze dłużej niż dwa tygodnie były kasowane, podobnie jak całe konto, jeśli jego właściciel nie logował się przez 60 dni). Jedyną „opłatą” za korzystanie z usługi była reklamowa stopka dołączana do każdego e-maila. Rok później Polbox na podobnej zasadzie zaoferował darmową przestrzeń na prywatne witryny internetowe. Rozpoczęło to w Polsce modę na „strony domowe”, na których internauci dzielili się ze światem swoją poezją, przemyśleniami, pasjami czy zdjęciami (tymi ostatnimi - ze względu na niewielką przestrzeń na serwerze - w ograniczonym zakresie). Często towarzyszyły im takie elementy jak księgi

■ „Najbardziej przypomina to skrzyżowanie teleksu z krótkofalarstwem” - tłumaczyła swoim czytelnikom ideę BBS redakcja magazynu Komputer. Miesięcznik ten promował atuty łączenia komputer w sieci jeszcze w latach osiemdziesiątych.

■ Zaczynający od sprzedaży płytów-składaków Optimus Romana Kluski szybko wyrósł na potentata w branży internetowej. Stworzony przez tę firmę Onet.pl błyskawicznie stanął do walki z Wirtualną Polską o miano najpopularniejszego polskiego portalu.

■ Polbox, udostępniając internautom darmowe skrzynki pocztowe i przestrzeń na strony WWW, chciał wypromować swoją markę. Udało się. Firma zapisała się złotymi zgłoskami w historii polskiej informatyki. Skrzynki na Polboxie wyłączono w 2008 roku.



■ Stanisław Tymiński - obrotny biznesmen i kontrowersyjny polityk - zapisał się w historii polskiej komputeryzacji, otwierając Maloka BBS, który jako pierwszy oferował swoim użytkownikom dostęp do internetu.

gości (gdzie internauci zostawiali swoje pamiętkowe wpisy), liczni odwiedzini czy... muzyczki midi w tle, mające - w zamyśle webmastera - umilać odwiedzającym wizyty na stronie.

Polboksowi szybko przybyła poważna konkurencja. Podobnie i również bezpłatne usługi zaoferował internautom Onet - internetowy oddział potężnej firmy Romana Kluski Optimus (pierwotnie jego nazwa brzmiała właśnie Optimus Net, dopiero po kilku miesiącach postanowiono ją skrócić). Firmowa legenda głosiła, że Kluska zainteresował się możliwościami dawanymi przez internet po rozmowie z Billem Gatesem, który wcześniej dostrzegł potencjał sieci. Zarówno Onet, jak i Wirtualna Polska, startując od funkcjonalności katalogu stron, szybko zaczęły obrastać dodatkowymi serwisami tematycznymi, usługami i informacjami, zmieniając się w pełnowartościowe portale.



W tym miejscu warto dodać, że choć oczywiście swoich użytkowników miały też inne usługi (Gopher, Usenet, IRC), to właśnie World Wide Web - sieć powiązanych ze sobą hiperłączami stron - stała się wówczas najpopularniejszą formą korzystania z internetu.

Tymczasem w 1997 roku szacowano, że liczba internautów w Polsce przekroczyła milion. Jednak zdecydowana większość z nich nadal korzystała z sieci w pracy lub na uczelni, a zaledwie 1/4 miała ją w domach. Aktywność ta przybierała często formę walki z czasem - szybkie połączenie, ściąganie wybranych stron na dysk twardego komputera, by przejrzeć je później, i rozłączenie się, nim miną trzy minuty, a bezlitosna Telekomunikacja naliczy kolejny impuls (według ówczesnej taryfy kosztujący 29 groszy). W 1998 roku operator wprowadził ulgę - w nocy impuls naliczał się już co sześć minut. Wciąż jednak tylko nieliczni „domowi” użytkownicy internetu mogli pozwolić sobie na takie atrakcje jak ściąganie na dysk pliku z muzyką w formacie mp3 (co trwało dobre dziesięć minut, przy założeniu, że połączenie się nie zerwie) czy sesję rozmów na IRC-u, ICQ lub czacie (popularny czat Onetu zadebiutował w 1999 roku). Wszyscy równie nerwowo czekali też na moment, w którym listonosz zostawi w skrzynce comiesięczny rachunek za telefon.

O DOSTĘP STAŁY I SZYBKIE

Nic dziwnego, że swoje złote lata zaczęły przeżywać wówczas kafejki internetowe, za podobną cenę oferujące znacznie szybsze i stabilniejsze połączenia (a niekiedy - zgodnie ze swoją nazwą - także kawę). To właśnie w tych miejscach, po godzinach czatowych pogawędek, rodziły się pierwsze internetowe przyjaźnie i miłości. To tutaj toczono też internetowe boje w Quake'a (QuakeWorld) czy Diablo (Battle.net). W tym samym czasie stroniący od kafejek domatorzy we własnych pieleszach przeżywali nieco mniej wymagające dla sprzętu i kieszeni przygody w MUD (Studnia Dusz) czy grach e-mailowych (Stars!). Jednak zmiany, jakie w świecie gier i graczy przyniósł internet, to oczywiście temat na zupełnie inny artykuł.

Rewolucja nadeszła chwilę później. Pod koniec 1999 roku Telekomunikacja Polska zaoferowała swoim klientom usługę SDI - Szybki (i Stały!) Dostęp do Internetu. Dzięki niej po uiszczeniu opłaty instalacyjnej (999 złotych, czyli ponad połowa średnich miesięcznych zarobków) i abonamentu (początkowo 160 złotych - drogo, ale wciąż taniej niż rachunki za telefon wielu internautów) można było surfować do woli bez blokowania linii telefonicznej i nerwowego zliczania impulsów. Oczywiście początkowo SDI było dostępne tylko w dużych miastach, a i tam ze względu na stan łącz telekomunikacyjnych nie wszyscy chętni mogli skorzystać z usługi. W biurach Telekomunikacji Polskiej ustawiały się jednak kolejki chętnych. W 2001 roku Telekomunikacja uruchomiła pilotażowo Neostradę... Czasy, w których tylko bywaliśmy online (najczęściej na trzy minuty trwania impulsu lub nockę w kafejce) odchodziły do lamusa. ■

NBC SITCOM



Central Perk, kultowa kawiarnia, dzięki której świat nauczył się pić latte zamiast zwykłej czarnej kawy.

Jeśli myślisz, że „Avengers” Marvela to najambitniejszy crossover w historii, poczekaj, aż usłyszysz o uniwersum seriali komediowych NBC.

Michał R. Wiśniewski

We wrześniu 2019 roku przypadła 25. rocznica premiery sitcomu „Friends”, znanego u nas jako „Przyjaciele”. Megahit telewizyjny, który przez dekadę przykuwał do odbiorników widzów na całym świecie, a z szóstki aktorów grających tytułowych znajomych zrobił zarabiające miliony dolarów gwiazdy. Z tej okazji wszystkie media przygotowały okolicznościowe laurki, wspominki i tekst z gatunku „milenialsi są obrażeni przez serial z lat dziewięćdziesiątych”.

To znów trochę pożyczona nostalgia - 25 lat temu oczywiście w Polsce nikt o „Przyjaciółkach” nie słyszał. Bohaterów z widzenia mogli znać widzowie dostępnych z satelity stacji muzycznych - w 1995 roku zaczął w nich latać teledysk piosenki „I'll be there for you” grupy The Rembrandts (znanej wcześniej z hitu „Just the way it is, baby”), w którym aktorzy z serialu wyglupiają się na planie. „Przyjaciele” trafili do Polski dopiero w 1996 roku, i to w niezwyklej wersji. Serial był emitowany przez Canal+, płatną telewizję, która w latach dziewięćdziesiątych dostarczała rzeczy, których nigdzie indziej nie było dane zobaczyć. Fani anime wymieniali się potem zgrany



kasetami z „Akirą”, „Ghost in the Shell” czy wspaniale zdubbingowanym „Totoro” (dziś to nagranie to biały kruk). I tu właśnie rzecz niezwykła - „Przyjaciele” byli zdubbingowani, a w dodatku dostępni w paśmie odkodowanym.

KIDS IN AMERICA
Moja nostalgia za „Przyjaciółkami” jest więc dziwna. Jeśli ktoś mnie spyta, to odpowiem, że dubbingu nienawidzę, ale z tamtym byłem bardzo zżyty. Miał swoje smaczki, jak to, że musiały zgadzać się kłapy (ruchy ust), więc bohaterowie mówili w dziwny sposób - zamiast „Nie wiem” trzeba było powiedzieć „Ja nie wiem” (I-don't-know), co wydaje się zrozumiałe, ale dłaczego Phoebe (po angielsku wymawia się „Fibi”) w polskiej wersji miała na imię „Febe”, nie wiem do dziś. O-MÓJ-BO-ŻE (kto to pamięta?).

Polska wersja językowa wyszła, kiedy akurat wchodziłem w dorosłość; byłem siedemnastoletnim prowincjonalnym otaku, a bohaterowie byli ode mnie o mniej więcej 10 lat starsi i mieszkali w Nowym Jorku. Ale ich perypetie były dla mnie zrozumiałe - nieśmiałość

WONNIVERS

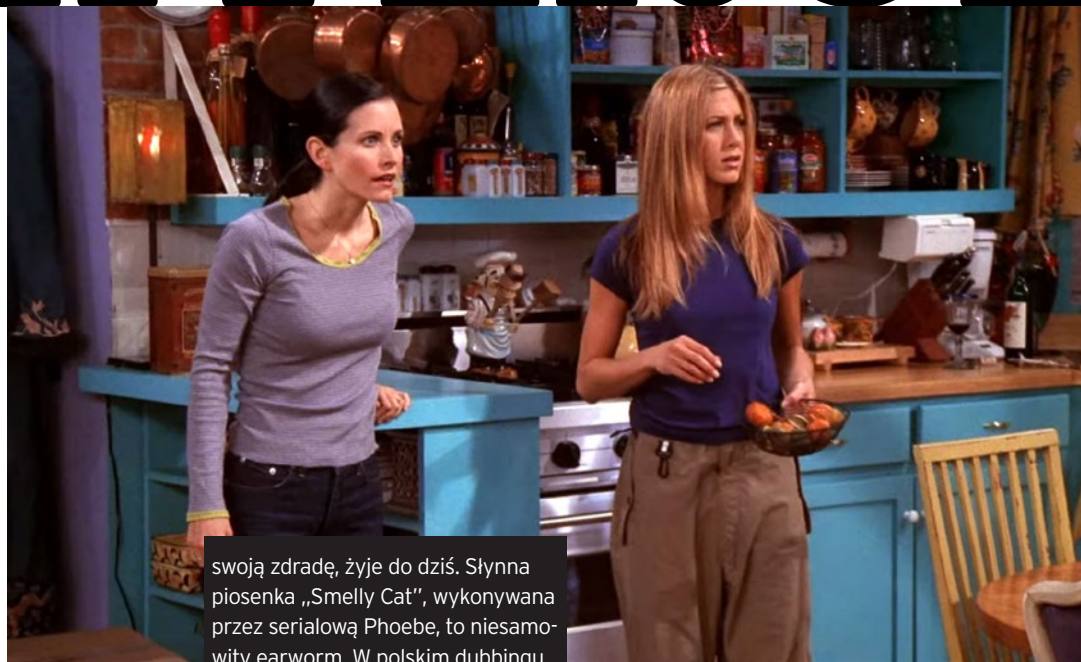
Rossa (David Schwimmer), który nie umie wyznać swoich uczuć Rachel, błazenada Chandlera (Matthew Perry), kryjąca problemy osobiste, każdy nerd pewnie znał kogoś takiego jak Joey (Matt LeBlanc), niezbyt lotnego przystojniaka, który wrywał wszystkie dziewczyny. No właśnie, dziewczyny - szalona Phoebe (Lisa Kudrow), poukładana Monica (Courtney Cox), nieosiągalna zrazu Rachel (Jennifer Aniston). Sześć postaci, z którymi można było się utożsamiać lub je adorować. Dziś może trudno zrozumieć, co było tak innego w tym serialu.

Po pierwsze, skupienie na ludziach dopiero startujących w życiu. Inne sitcomy najczęściej śledziły losy osób już poukładanych, mających rodziny. Po latach miałem wrażenie, że „Przyjaciele” rezonowali tak dobrze z nastoletnimi odbiorcami, bo sami byli wciąż dość niedojrzali, zagubieni, wplątani przez scenarzystów w rozbuchane dramy. Dlatego wolę filmy i seriale o młodziźnie, tam zagubienie bohaterów ma więcej sensu. Ale to wiem dziś - wtedy angażowałem się emocjonalnie w perypetie bohaterów. Śmiałem się razem ze śmiechem z taśmy, wdychałem wraz z nagranyimi widzami. Do dziś chcę wierzyć, że wzruszenie widowni było autentyczne, a nie tylko wzbudzone planszą z zapalonym napisem „Och!”.

MIŁO I NIENAWI

Po drugie, chociaż z dzisiejszego punktu widzenia serial zestarzał się okrutnie, to gdy oglądałem go w 1996 roku, wydawał mi się bardzo progresywny. Dziś łatwo się zapomina, że zmiany obyczajowe, akceptacja dla różnorodności - to wszystko było długotrwałym procesem.

Po trzecie, był naprawdę śmieszny i ikoniczny - twórcy podświadomie rozumieli, jak działa memetyka, na lata przed tym, zanim stała się popularna w internecie. Mantra „We were on break”, którą bohater tłumaczył



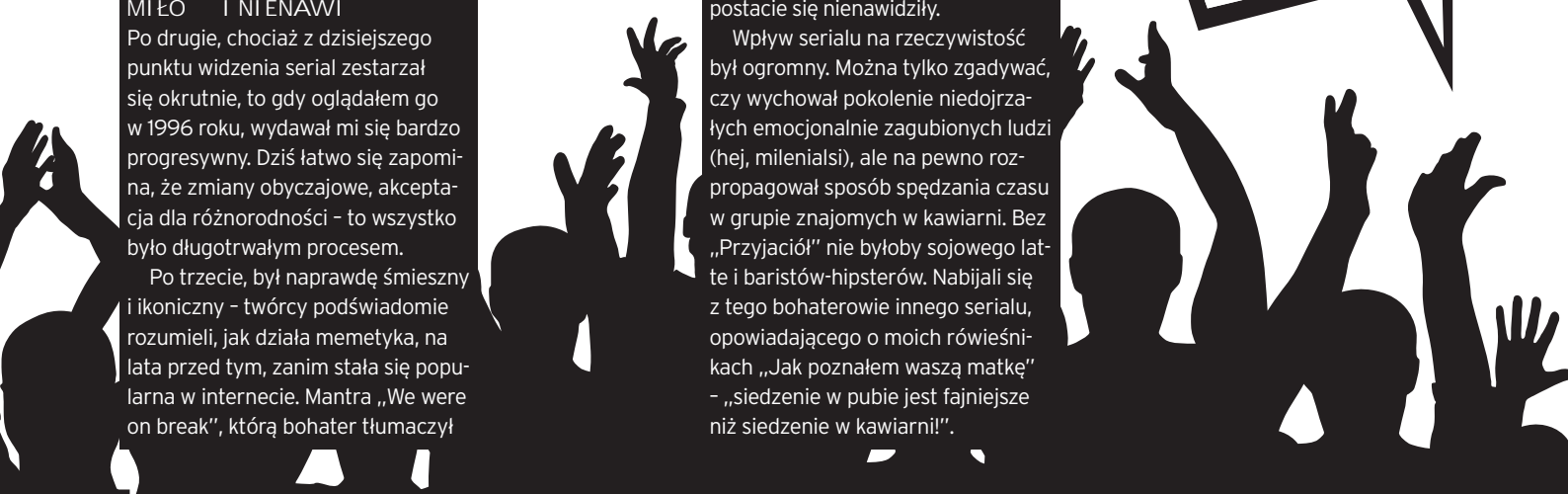
■ Monica i Rachel, kiedyś przyjaciółki z liceum, dziś współlokatorki w wielkim nowojorskim mieszkaniu.

■ Głowa wsadzona do wielkiego ptaka to jedna z pięciu najśmieszniejszych rzeczy na świecie.

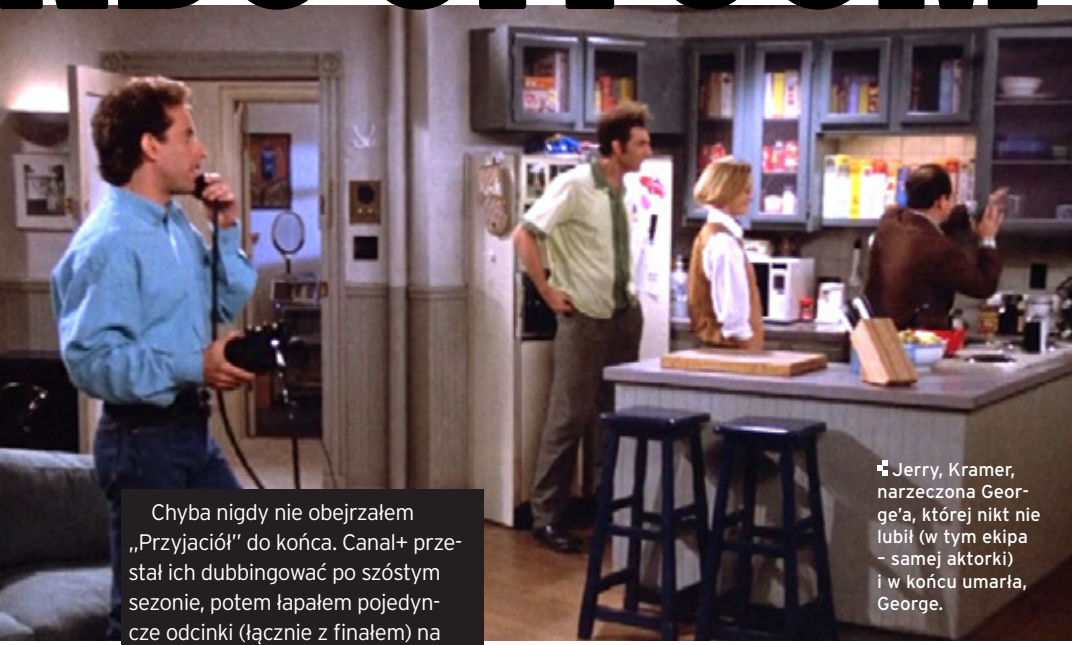
swoją zdradę, żyje do dziś. Słynna piosenka „Smelly Cat”, wykonywana przez serialową Phoebe, to niesamowity earworm. W polskim dubbingu miała uroczy tytuł „Wonny kot”. To z serialu pochodzi słowo „friendzone”, popularne wśród incelów. I strój księżniczki Lei jako seksualny fetysz.

„Przyjaciele” byli też, zwłaszcza w kolejnych sezonach, wielkim wydarzeniem popkulturowym - w gościnnych rolach występowały znane aktorki i aktorzy. Lista na IMDB podaje 81 nazwisk. Pojawił się w nim między innymi Jean-Claude Van Damme, George Clooney, Charlie Sheen, Susan Sarandon, Winona Ryder czy Isabella Rossellini. I oczywiście Brad Pitt, związany wówczas z Jennifer Aniston, co zostało wykorzystane do stworzenia sytuacji komicznej - ich postacie się nienawdziły.

Wpływ serialu na rzeczywistość był ogromny. Można tylko zgadywać, czy wychował pokolenie niedojrzałych emocjonalnie zagubionych ludzi (hej, milenialsi), ale na pewno rozpropagował sposób spędzania czasu w grupie znajomych w kawiarni. Bez „Przyjaciół” nie byłoby sojowego latte i baristów-hipsterów. Nabijali się z tego bohaterowie innego serialu, opowiadającego o moich rówieśnikach „Jak poznałem waszą matkę” - „siedzenie w pubie jest fajniejsze niż siedzenie w kawiarni!”.



NBC SITCOM UNIVERSE



Chyba nigdy nie obejrzałem „Przyjaciół” do końca. Canal+ przestał ich dubbingować po szóstym sezonie, potem łapałem pojedyncze odcinki (łącznie z finałem) na Polsacie czy TVN - i nie było to dobre. Dziesięć sezonów na szóstkę bohaterów to było zbyt wiele. Zamiast się rozwijać, zgodnie z zasadą telewizyjnej bezwładności stawali się własnymi karykaturami. Tymczasem inny serial trzymał poziom aż do wybitnego finału. Tyle że był zupełną antytezą „Przyjaciół”.

KOCHANI SOCJOPACI
Za co widzowie kochali „Przyjaciół”? Za to, że faktycznie mogli się z nimi zaprzyjaźnić. To były miłe postacie, nawet jeśli czasem robiły coś niezbyt fajnego, to dodawało im tylko ludzkich rysów (internetowy test - którym z przyjaciół jesteś?). Kumpel z sąsiedztwa. Ale „Przyjaciele” nie byli jedynym serialem z NBC, który w latach dziewięćdziesiątych w paśmie odkodowanym emitował Canal+. Można tam było oglądać również „Kroniki Seinfelda” (tym razem bez dubbingu), który w tym roku skończył 30 lat.

O komiku Jerryem Seinfeldzie (granym przez prawdziwego komika Jerry'ego Seinfelda) i jego ekipie ziomali można powiedzieć różne rzeczy, ale nie to, że byli sympatyczni. No, może w pierwszym sezonie, zanim serial nabrał rozpędu. Można wręcz dokładnie ustalić moment, w którym zesłi na złą drogę, kiedy w ich działaniach pojawił się socjopatyczny rys, gdy okazało się, że są

✦ Jerry, Kramer, naręczona George'a, której nikt nie lubił (w tym ekipa - samej aktorki) i w końcu umarła, George.



✦ Elaine, była dziewczyna Jerry'ego, obecnie jego przyjaciółka; zwykle ma lepszą fryzurę.

na wojnie z całym światem, chociaż pozornie prowadzą normalne życie. Serial był tworzony zgodnie z zasadą „żadnych uścisków, żadnych nauczek” - zahamowanie rozwoju postaci było wpisane w DNA serialu, przez co nie groziło im to co, co stało się z „Przyjaciółmi” - nie mogli się zmienić w swoje karykatury, gdyż od samego początku nimi byli.

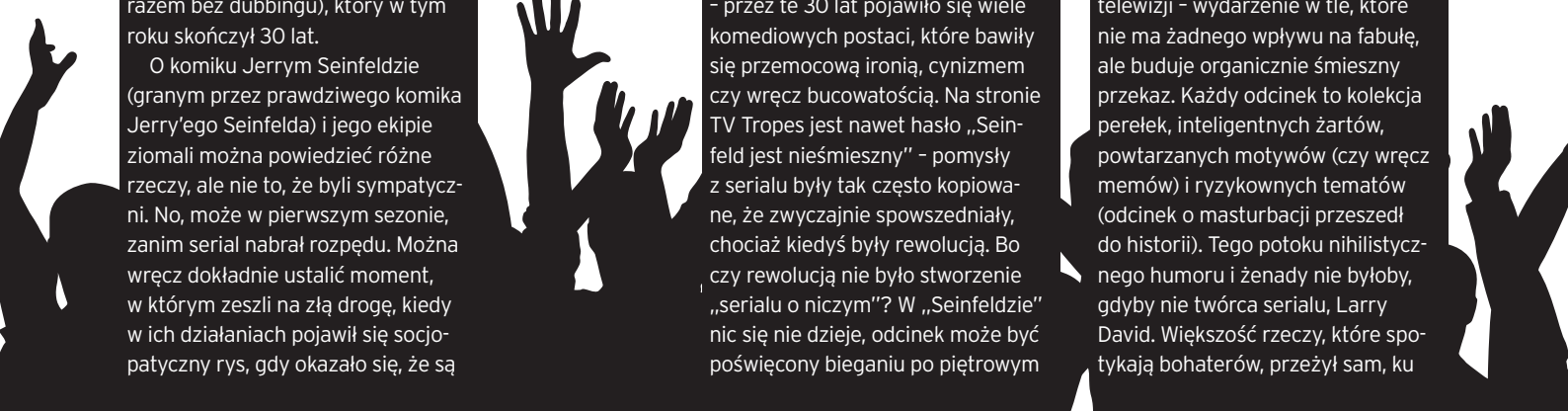
Cyniczny humor „Seinfelda” dziś nie robi pewnie takiego wrażenia - przez te 30 lat pojawiło się wiele komediowych postaci, które bawiły się przemocową ironią, cynizmem czy wręcz bucowatością. Na stronie TV Tropes jest nawet hasło „Seinfeld jest nieśmieszny” - pomysły z serialu były tak często kopiowane, że zwyczajnie spowszedniały, chociaż kiedyś były rewolucją. Bo czy rewolucją nie było stworzenie „serialu o niczym”? W „Seinfeldzie” nic się nie dzieje, odcinek może być poświęcony bieganiu po piętrowym

parkingu w poszukiwaniu samochodu. Serial jest dostępny na platformie Prime, prawa do streamingu wykupił niedawno Netflix. Oglądam go w małych dawkach, bo inaczej się nie da - od pewnego momentu perypetie bohaterów pakujących się w coraz to nowe tarapaty przyprawiają o tzw. cringe, czyli ciarki zażenowania.

O CO CHODZI Z JEDZENIEM W SAMOLOTACH

Każdy odcinek zaczyna się od stand-upu - klasycznego komediowego występu, w czasie którego Seinfeld monologuje na jakiś współczesny temat („o co chodzi z...”?), a potem jesteśmy już w jego małym nowojorskim mieszkaniu. Albo w restauracji na rogu (to o niej śpiewała Suzanne Vega w hicie „Tom's Diner”). Jerry Seinfeld (Jerry Seinfeld), komik i fan Supermana z obsesją na punkcie czystości, George Costanza (Jason Alexander, wcześniej znany z roli oblecha w „Pretty Woman”), wiecznie pechowy neurotyk, Elaine Benes (Julia Louis-Dreyfus, znana dziś z serialu „Veep”), napędzana dziwnym poczuciem sprawiedliwości społecznej przyjaciółka (i była dziewczyna) Seinfelda, i wreszcie Cosmo Kramer (Michael Richards), sąsiad z przeciwka, o którym powiedzieć „ekscentryczny” to nic nie powiedzieć; kiedy wchodzi, wypełnia sobą nie tylko kadr, ale cały pokój. Nie Seinfelda. Widza.

Polecam każdemu, kto jeszcze nie widział - i tym, którzy widzieli i zapomnieli. Ile tam jest detali! Elaine jedząca oreo w pierwszej scenie trzeciego odcinka to jeden z najwspanialszych momentów w historii telewizji - wydarzenie w tle, które nie ma żadnego wpływu na fabułę, ale buduje organicznie śmieszny przekaz. Każdy odcinek to kolekcja perełek, inteligentnych żartów, powtarzanych motywów (czy wręcz memów) i ryzykownych tematów (odcinek o masturbacji przeszedł do historii). Tego potoku nihilistycznego humoru i żenady nie byłoby, gdyby nie twórca serialu, Larry David. Większość rzeczy, które spotykają bohaterów, przeżył sam, ku





■ Cosmo Kramer, człowiek, legenda, ikona mody i stylu, wulkan pomysłów i kot, który zawsze spada na cztery łapy.

niedowierzaniu aktorów („Na litość, kto by się tak zachował w takiej sytuacji??”, „Ja się tak zachowałem”). Po „Seinfeldzie” zrealizował serial „Pohamuj entuzjazm”, w którym zagrał główną rolę. Jerry’ego Seinfelda można zaś oglądać w serialu „Comedians in Cars Getting Coffee” – niezwykle talk-show, w którym zabiera na kawę jakiegoś znanego komika. W jednym odcinku gościem był George Constanza, postać, nie aktor.

Po latach jakoś łatwiej mi wchodzi ten cynizm „Seinfelda” (epicko ukarany w finałowym odcinku) niż fałszywa przyjaźń „Przyjaciół”, chociaż oba są pewnie równie wyliczone.

SZALEJ ZA TOB
CZYLI WITAMY W NSU
Jeśli myślisz, że „Avengers” Marvela to najambitniejszy crossover w historii, poczekaj, aż usłyszysz o uniwersum seriali komediowych NBC. W swoim otwartym paśmie Canal+ emitował jeszcze jeden serial, również z dubbingiem, „Mad About You” („Szaleję za tobą”). „Przyjaciele” opowiadali o współczesnych dwudziestolatkach stojących się

(z mozołem) trzydziestolatkami, a „Seinfeld” był postmodernistyczną kroniką życia trzydziestolatków, którzy żyli poza moralnością, w samotności, kontemplując swój egoizm. „Szaleję za tobą” (1992-1999) był najklasyczniejszym sitcomem z całej trójki. Skupiał się na scenach z życia młodego nowojorskiego małżeństwa. W roli małżonków Paula i Jamie Buchmanów wystąpili Paul Reiser i Helen Hunt.

To, co jest naprawdę ciekawe, to połączenia między serialami. W „Szaleję za tobą” wystąpiła Lisa Kudrow, w roli

apatycznej kelnerki Ursuli, która pracowała w ulubionej restauracji Buchmanów. Gdy aktorka dostała rolę Phoebe w „Przyjaciółach”, producenci wykorzystali ten fakt i zrobili z Ursuli bliźniaczkę Phoebe, co stało się podstawą do kilku szalonych odcinków „Przyjaciół” (np. gdy okazało się, że Ursula występuje w filmach erotycznych, podając się za Phoebe). Ale to nie wszystko – stare mieszkanie Paula Buchmana zajmuje Cosmo Kramer.

NBC podjęło próbę zbudowania większego uniwersum, zanim jeszcze ktokolwiek śnił o filmach Marvela. Ciekawym pomysłem było zwłaszcza zrobienie „eventu” – emitowane w tym samym czasie odcinki trzech seriali NBC („Seinfeld” się wylał) – „Przyjaciół”, „Szaleję za tobą” i nieznanego w Polsce „Madman of the People” miały miejsce w czasie wielkiej awarii sieci elektrycznej.

Połączenia między serialami miały służyć po prostu nabiciu im popularności. „Seinfeld” i „Przyjaciele” były hitami, powstało więc wiele seriali próbujących powtórzyć ten sukces, opowiadając o „młodych ludziach z wielkich miast”. Jednym z nich była „Karolina w mieście” („Caroline in the City”, 1995-1999), w którym Lea Thompson grała rysowniczkę pasków komiksowych. Caroline odwiedziła kawiarnię „Przyjaciół”, a Chandler wystąpił w skeczu w jednym z odcinków „Karoliny...”, próbując poderwać jej przyjaciółkę. W tym samym odcinku pojawił się zresztą bohater serialu „Ostatni do wzięcia” („The Single Guy”, 1995-1997), w którym z kolei (nie pogubiliście się jeszcze?) gościnnie występ zaliczył Ross. Phoebe została zaś wypożyczona na jeden odcinek do sitcomu „Hope & Gloria” (1995-1996). Brakowało tam chyba już tylko Batmana i Scooby-Doo, mistrzów animowanych crossoverów. ■



słowami rozpoczyna się... zygódówka firmy Infocom, pierwsza komercyjnie dostępna gra tekstowa, która rozpoczęła... iodę na produkty wymagające myślenia zamiast zręcznych palców. Tim Anderson, Bruce Daniels i Marc Blank napisali oryginalnego Zorka w 1979 roku na komputer PDP-10, mainframe wielkości małego pokoju na MIT.

Ostatecznie tytuł w wersji na komputery osobiste, podzielony na trzy części, sprzedał się w milionach egzemplarzy, a Infocom zajął się tworzeniem „interaktywnej fikcji”, stając się ojcem założycielem całego rynku gier przygodowych. Była to również pierwsza firma, w której pudełkach mogliśmy znaleźć dodatkowe przedmioty ze świata gry. Bardzo często było to zakamuflowane zabezpieczenie przed kopiowaniem, jednak wiele dodatków miało po prostu pomóc w stworzeniu klimatu (z tego powodu nazywane były „feelies”).

Najbardziej poszukiwane są wydania z czasów, kiedy nie został jeszcze ustandaryzowany format wydawniczy - pudełka miały różną wielkość i formę, dzięki czemu na przykład w produkcji Suspended otrzymaliśmy laminowaną składaną mapę, sześć plastikowych żetonów i wykonaną z cienkiego, tłoczonego plastiku białą maskę. Edycja ta osiąga

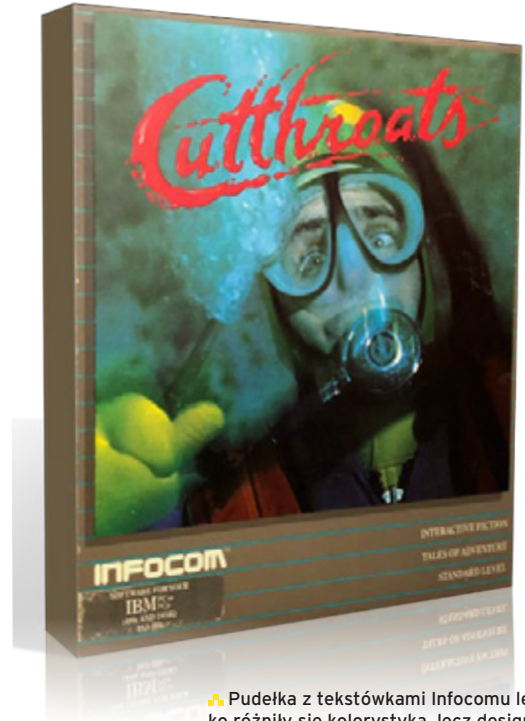
„Stoisz pośród pól na z... malowanego na biało domu, którego drzwi zabite są... Widzisz małą skrzynkę na listy”.

■ Paweł Gawlikowski

obecnie dość wysoką, sięgającą 600 dolarów cenę. Za trochę mniej, bo jedynie 400 dolarów, kupimy Deadline (policyjna koperta z aktami sprawy), w której znajdziemy torebkę z pigułkami, notatki koronera, raporty policyjne, notatnik inspektora i zdjęcie sceny zbrodni. Wspomnieć również trzeba o plastikowym latającym spodku, w którym mogliśmy znaleźć tytuł Starcross. Fantazja twórców naprawdę nie znała granic.

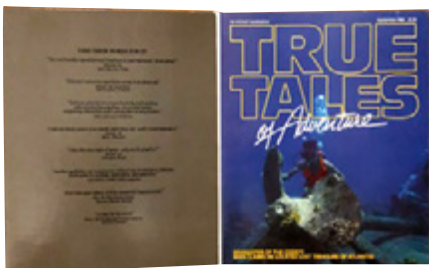
Cutthroats pochodzi już z czasów, kiedy ustandaryzowano pudełka do formatu znanego wszystkim jako grey box, w którym swoje reedycje otrzymały wszystkie poprzednie tytuły. Wiązało się to niestety z pozbawieniem niektórych gier zawartości, która się po prostu nie mieściła. Z Suspended zniknęła maska, a z Deadline notatnik, nie mówiąc już o latającym talerzu. Unikalną cechą pudełek z tej serii jest przestrzeń na „feelies”, przykrywana zdejmowaną plastikową nakładką, i „browsie” - książeczka umieszczona w okładce, szczególnie wprowadzająca w świat.

Cutthroats pochodzi już z czasów, kiedy ustandaryzowano pudełka do formatu znanego wszystkim jako „Grey Box” w którym swoje reedycje otrzymały wszystkie poprzednie tytuły. Wiązało się to niestety z pozbawieniem niektórych gier zawartości, która się po prostu nie mieściła. Z Suspended zniknęła maska, a z Deadline notatnik, nie mówiąc już o latającym talerzu. Unikalną cechą pudełek z tej serii jest przestrzeń na „feelies”, przykrywana zdejmowaną plastikową nakładką, i „browsie” - książeczka umieszczona w okładce, szczególnie wprowadzająca w świat.



■ Pudełka z tekstówkami Infocomu lekko różniły się kolorystyką, lecz design pozostawał podobny.

szczegółowo wprowadzająca w świat. Co znajdziemy wewnątrz w naszym dzisiejszym Big Boxie? „True Tales of Adventure” („browsie”, magazyn morskich poszukiwaczy skarbów), dziennik zawierający notatki o czterech wrakach zatopionych wokół wyspy z pięknymi rycinami, mapę morską i ulotkę reklamową Outfitters International, na której zapisane są daty i godziny przyplływów i odpływów, bez których oczywiście nie da się ukończyć gry. Nie są to może „feelies” na miarę Trinity (papierowy zegar słoneczny), The Lurking Horror (gumowy robal) czy pierwsze w historii kółko kodowe z A Mind Forever Voyaging - jednak trzymają poziom.. Gry Infocomu do dzisiaj cieszą się niesłabnącą popularnością, czego dowodem może być film „Marsjanin”, gdzie główny bohater, pozostawiony na czerwonej planecie, znajduje w skrzyni „Leather Goddesses of Phobos” i „Zork II”. Mam nadzieję, że przez czas, który spędził w opuszczonej bazie, skończył obydwie tytuły na wszystkie możliwe sposoby. Naprawdę warto. ■



■ W środku pudełka znajdował się klejony minikomiks.



27G2U

144_{HZ}

1_{MS}


27"

FHD

FreeSync

WYZWÓL SWÓJ POTENCJAŁ

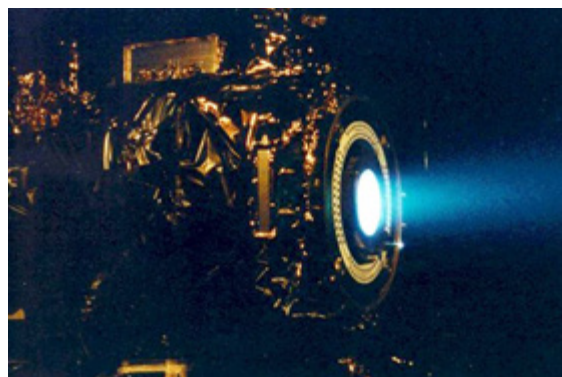
aocgaming.com

 [@aoc_gaming](https://twitter.com/aoc_gaming)

 [@aocgaming](https://www.instagram.com/aocgaming)

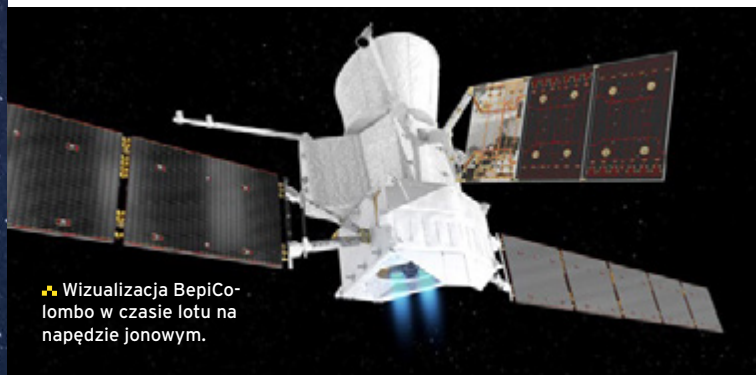
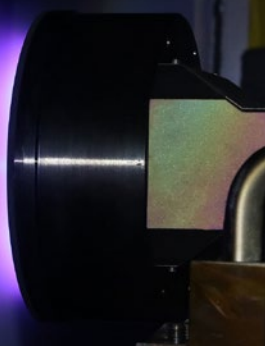
 [@aocgaming](https://www.facebook.com/aocgaming)

❖ X3 to silnik jonowy w wersji sport. Mocny ciąg pożera dużo prądu, więc będzie wymagał olbrzymich paneli słonecznych.



❖ Testowe uruchomienie napędzanego ksenonem silnika jonowego misji Deep Space 1, wystanej przez NASA w kosmos w roku 1998 w kierunku asteroidy 9969 Braille.

❖ Silniki jonowe satelitów Starlink firmy SpaceX wykorzystują jako czynnik napędowy inny gaz szlachetny - krypton.



❖ Wizualizacja BepiColombo w czasie lotu na napędzie jonowym.



❖ Imperialny Gwiezdny Niszczyciel oraz eskortujące go myśliwce TIE napędzane są silnikami jonowymi na sterdach.

ELEKTRYCZNE RAKIETY

Nikogo już specjalnie nie dziwi widok w pełni elektrycznego samochodu, ładującego baterie w garażu centrum handlowego. Fruwającego elektrycznego drona każdy może sobie kupić w sklepie za przystępną kwotę. Czy możliwe jest, że w przyszłości będziemy przemierzać kosmos za pomocą elektrycznych rakiet?

■ User Jama

Możliwości wykorzystania napędu elektrycznego w rakietach postulował Konstanty Ciołkowski już w 1911 roku, w którym opublikował drugą część pracy „Badanie przestrzeni światowych za pomocą urządzeń odrzutowych”. Jego inspiracją był schemat działania kineskopu, gdzie elektrony emitowane przez katodę są wystrzelane przez działko elektronowe i przyspieszane przez anodę. W swojej pracy przypuszczał, że w przyszłości będziemy w stanie wykorzystywać elektryczność, aby wytworzyć strumień szybkich cząstek wyrzucanych z rakiety.

Ponad sto lat później, w październiku 2018 roku, Europejska Agencja Kosmiczna wspólnie z Japońską Agencją Kosmiczną wysłała misję BepiColombo z celem dotarcia do Merkurego. Choć średnia odległość między Ziemią a Merkurem wynosi 77 milionów kilometrów, to uwzględniając wszystkie dodatkowe okrążenia w celu wykorzystania asyst grawitacyjnych, statek przemierzy łącznie 9 miliardów kilometrów. Podstawowym napędem BepiColombo są cztery silniki jonowe, najpotężniejsze, jakie do tej pory popłynęły w kosmos. Pojedynczy silnik jonowy ma siłę ciągu 125 milinewtonów, którą ESA porównuje do siły wykorzystanej przy trzymaniu baterii AAA na poziomie morza.

Wydaje się to wręcz śmiesznie liche w porównaniu do ogłuszającego ryku i oszałamiającej mocy rakiet startujących z Ziemi. Takı dajmy na to Falcon 9 firmy SpaceX

ma siłę ciągu liczoną w meganewtonach. Tyle że swoje kilkaset ton paliwa spala w kilka minut i jest koniec zabawy. Silnik jonowy BepiColombo uruchamiany będzie jednorazowo ciurkiem na dwa miesiące, a takich długich uruchomień ma być ponad dwadzieścia. Łącznie ponad trzy lata ciągłej pracy silnika, a w tym czasie zostanie wykorzystane tylko 1,4 tony czynnika napędowego. Silnik jonowy nie ma paliwa jako takiego, bo nie dochodzi w nim do spalania.

Zasada działania elektrycznych rakiet jest taka, jak przewidywał Ciołkowski, tyle że rozpędzanymi cząstkami nie są elektrony, ale znacznie masywniejsze jony. Jako czynnik napędowy silników jonowych wykorzystuje się gazy szlachetne ksenon albo argon. Gaz jest wpuszczany do komory jonizacyjnej, gdzie atomy odziane są elektromagnetycznie z elektronów, a następnie również elektromagnetycznie wyrzucane na zewnątrz. Poza zaworem gazu silnik nie ma właściwie ruchomych elementów, a energia elektryczna potrzebna do jego działania jest pozyskiwana z paneli słonecznych.

Silnik jonowy wymaga mniejszej ilości czynnika napędowego, bo ma o wiele większą sprawność niż tradycyjny napęd rakietowy. Ma jednak zbyt małą siłę ciągu i zbyt długi czas rozpędzania, żeby wyrwać się ze studni grawitacyjnej Ziemi. To tak jakby elektrycznym samochodzikiem z bardzo słabym przyspieszeniem próbować wjechać na bardzo stromą górę. Jednak po pokonaniu tej przeszkody świetnie nadaje się do dalszej, nawet bardzo długiej podróży. Jest z powodzeniem stosowany również w wielu satelitach do wykonania korekcji wysokości orbity.

Swoją drogą siła ciągu silników tego typu jest cały czas doskonała. Obecnie NASA testuje trzykanałowy prototypowy model silnika jonowego o nazwie X3. Przy masie 230 kg osiąga on siłę ciągu 5,4 newtonów, czyli o rząd wielkości większej niż wspomniane wcześniej silniki jonowe BepiColombo. Niewykluczone, że zespół silników X3 lub ich kolejnych wersji będzie kiedyś napędzał załogowe misje na Marsa. Ewentualne dalsze loty na silnikach jonowych byłyby na razie ograniczone przez malejącą wydajność paneli słonecznych przy coraz większej odległości od Słońca. Statki musiałyby zostać wyposażone w pokładową elektrownię jądrową lub inne podobne rozwiązanie.



■ Plakietka misji Dawn z roku 2007, wyposażonej w trzy silniki jonowe o średnicy 30 centymetrów – dwa użytkowe i jeden zapasowy.

W kulturze popularnej wydajne silniki jonowe propagowało między innymi Imperium Galaktyczne z Gwiezdnymi wojen. Lekki myśliwiec TIE bierze wręcz swoją nazwę od tego napędu – Twin Ion Engine. To z pewnością inna konstrukcja silnika jonowego niż te, które znamy. Po pierwsze, wydają charakterystyczne dźwięki niczym stado wściekłych psów, a nasze są cichutkie. Po wtóre, umożliwiają uzyskanie przyspieszenia i zwrotności, które wymagałyby stosowania bardzo, ale to bardzo masywnych jonów. W świecie Gwiezdnymi wojen nawet największe jednostki, takie jak gigantyczne Gwiezdne Niszczyciele, były napędzane silnikami jonowymi. Mocowanie wielkich dysz wylotowych tylko na rufie oznaczałoby jednak, że niszczyciel musiałby obrócić się cały przez dziób, aby był w stanie tymi silnikami wyhamować, co nie jest zbyt praktyczne. ■

TUNGUSKA



ANIME

THE DISASTROUS LIFE OF SAIKI K.

Podobno komedia nie żyje. Mówią tak starzy komicy, z których sucharów nie chce się śmiać progresywna młodzież. OK, boomer.

Ale może coś w tym jest – trudno dziś znaleźć komedię, która będzie po prostu śmieszna. Seriale komediowe są nazbyt obyczajowe (komedie romantyczne, gdzie jest coraz więcej romansu, a coraz mniej komedii) albo takie, które miały być śmieszne, ale okazują się smutne (jak „BoJack”, koń, który pije) – na szczęście zostaje anime. Dostępny na Netflixie „The Disastrous Life of Saiki K.” to ekranizacja komediowej mangi Saiki

Kusuo no Psi Nan. Sprawdzony format (podobnie jak „Asobi Asobase” z Crunchyrolla) – rozdziały przełożone na segmenty odcinka serialu – w 25 minutach mieści się pięć skeczy. Pomysł wyjściowy – tytułowy Saiki Kusuo to nastolatek obdarzony szeregiem psionicznych mocy. Jego największym pragnieniem jest wieść normalne życie, co nie jest proste, gdy słyszy się myśli wszystkich w promieniu 200 metrów. Ludzie go męczą, więc stara się unikać wchodzenia w głębsze relacje, co znaczy, że będziemy oglądać serial o tym, jak mimo woli zyskuje grupę przyjaciół

NETFLIX

– dryblas a omyśle tak pustym, że nie da się go przejrzeć telepatią, mrocznego pozera z syndromem gimnazjalisty, idealistycznego sportowca, a także dziewczyny – chodzącą perfekcją i kochliwą koleżankę. A do tego koty z sąsiedztwa (Saiki może czytać w myślach zwierząt – poza robakami, które mają zbyt prymitywny układ nerwowy) i nie tylko. Proste i urocze gagi, dużo komedii opartej na zderzeniu osobowości (stoicki i poważny Saiki vs. popačkana rodzina i koleczy), ślapstick, zabawa z gatunkowymi motywami – główny bohater ma różowe włosy, co jest często spotykane w anime; tu zostaje to w zabawny sposób wyjaśnione ontologią świata, w którym żyje taki potężny esper. Wszystko zabawne, przyjemne, pozbawione dramy, wulgarności i smutku. Podnosi na duchu, ale nie na tyle, żeby człowiek wpadł w depresję z powodu nędzy własnej egzystencji. Mój ulubiony wątek serialu to problemy bohatera z konsumpcją popkultury. Ogląda anime w telewizji, bo nie słyszy myśli postaci, ale ma już problem z wizytami w kinie, bo za każdym razem ktoś w myślach zdradza zakończenie. Z tego samego powodu nie gra w popularne gry wideo, zdając się na „kusoge” (dosłownie „gówniane gry”); odcinek, w którym męczy się z przejściem okropnego erpega (cechy: nie da się przeskoczyć animowanych scenek, grafika nie przypomina tej z okładki, zniackowe QTE), jest jednym z najlepszych. (MRW)

MANGA

INSIDE MARI

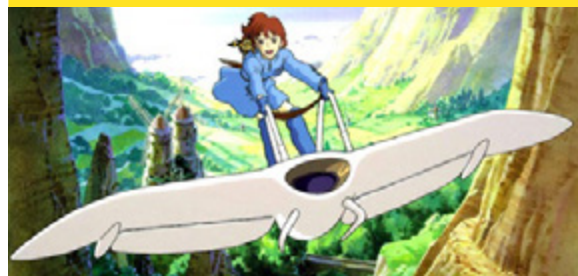


1

Na warszawskim festiwalu filmowym Pięć Sma-ków pokazano „Kwiaty zła”, aktorską wersję mangi „Aku no Hana” Shūzō Oshimiego, dramat psychologiczny o nastolatkach pogrążających się w coraz większym mroku. Przypomniało mi to o innym komiksie Oshimiego, dostępnym na Crunchyrollu (serwis streamingowy pozwala też na czytanie mang i ma do nich osobną aplikację wliczoną w abonament). Rozpisana na 80 rozdziałów seria zaczyna się od fantastycznego i zgranego w japońskiej popkulturze motywu – oto chłopak budzi się w ciele dziewczyny. Ciekawe jest to, co autor robi z tym pomysłem. Raz, że chłopak to przegrywa, życiowy wykołaje-niec spędzający życie na granii w gry komputerowe, a tytułowa Mari – perfekcyjna uczennica. Wciąż – temat na komediowe anime, ale Oshimi dociąga pomysły do ściany, eksploduje cielesność i fizyczność, nie cofając przed żadnym tabu – a kiedy myślimy, że już wiemy, co się dzieje, robi fabularną przewrotkę. Mnożą się tajemnice – od tej podstawowej, jak doszło do zamiany i jak ją odwrócić – po sięgające w przeszłość bohaterów. Oshimi pokazuje świat nastolatków podobnie jak w „Kwiatach zła” – nieprzyjazne miejsce, w którym bląkają się zagubieni młodzi ludzie. Okazuje się, że można przedstawić problemy psychologiczne młodzieży bez popadania na przykład w epatowanie narkotykową perwersją, jakie serwują niektóre zachodnie seriale. (MRW)

MANGA

NAUSICAA KONTRA ZMIANY KLIMATU



To nie zaproszenie, bo event się już odbył, ale raczej fakt wart odnotowania – 23 listopada w Londynie odbyła się projekcja klasycznego anime „Nausicaä z Doliny Wiatru” Hayao Miyazakiego. Projekcji towarzyszył panel z udziałem doktora Juana Estrella-Martíneza z Królewskiego Towarzystwa Meteorologicznego, który opowiadał o nauce o klimacie i wyzwaniach, jakie stoją przed światem w obliczu katastrofy klimatycznej. Ekologia zawsze zajmowała ważne miejsce w twórczości Miyazakiego – od apokaliptycznej wizji w „Nausicaä”, przez portret napięcia między konserwacją przyrody i postępem w „Księżniczce Mononoke”, po afirmację lokalnych działań (sadzenie drzew, sprzątanie rzek) w „Totoro” i „Spirited Away”. Ale animowane filmy to jedno, a konkret dziejący się za oknem – drugie. Połączenie porywającej filmowej fantazji z prezentacją naukową to świetny pomysł, który można by naśladować. Widzę tylko inny problem – młodzież ma o wiele większą świadomość ekologiczną niż dorośli. Ale może po powrocie z seansu pogadają ze swoimi rodzicami? (MRW)



KOMIKS GREEN ARROW

Zwykle scenarzyści pracujący dla gigantycznych amerykańskich wydawnictw komiksowych dzielą swoją robotę na częstokroć klepane na kolanie mainstreamowe tasiecmce oraz wymuskane projekty autorskie, realizowane dla nieco mniejszych oficyn.

Ale Jeff Lemire to chlubny wyjątek. Podaje co prawda jedynie dowód anegdotyczny, ale chyba nie czytałem słabej pozycji sygnowanej przez kanadyjskiego komiksarza, bez względu na to, czy pisze dla Marvela, DC, Image, czy Dark Horse'a. Stąd opasłe tomiście zawierające jego runo o przygodach Zielonej Strzały polecam całym serduszkiem, świadomy, że Oliver Queen, choć stażem niemal dorównuje Batmanowi, to jednak druga liga superbohatera. Ale być może to dzięki temu Lemire mógł sobie pozwolić na przepisanie mitologii Green Arrow, którego już na samym początku pozbawia majątku i każe mu tułać się po świecie, aby wyjaśnić rodzinne tajemnice. Omawiany komiks to, zgodnie z cyklicznymi, pomniejszych rewolucjami wydawniczymi miękki restart serii, czyli, mimo obecności tej czy innej postaci z przeszłości Arrowa albo odwołania do minionych wydarzeń, nie ma znaczenia nasza (nie)znajomość komiksowego Seattle i jego intryg. A, jak to u Lemire'a, są one znakomicie skonstruowane, rozpięte pomiędzy fantazyjnym szpiegowskim realizmem i karkołomnymi superbohaterskimi akcjami. Komu spodobały się przygody starszka Logana, też autorstwa duetu Jeff Lemire/Andrea Sorrentino, ten poczuje się jak u siebie. Znakomity komiks! (BC)



KOMIKS CRIMINAL

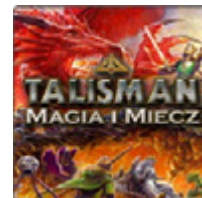
Ed Brubaker już dawno okopał się na pozycji specjalisty od kryminału, i to tego smoliście czarnego. Nigdy nie stronił co prawda od pochylenia się nad komiksami superbohaterskimi, ale nawet przygody takiego Daredevila czy Kapitana Ameryki przekuwał na opowieści szpiegowskie albo sensacyjniaki. Autorskie serie Brubakera zwykle eksplorują temat niemożności wyzwolenia się z zakłętego kręgu zbrodni. Pisany przezeń z przerwami od 2006 roku „Criminal” również dotyka podobnych kwestii, tyle że tutaj przestępczy facho przechodzi z ojca na syna, jest jak nieuleczalna choroba niszcząca kolejne pokolenia. Każdy tom serii, a wyszły u nas dwa plus jeden album specjalny, to istny zbiorek niekiedy luźno powiązanych ze sobą – miejscem, wydarzeniem lub postacią – komiksowych opowiadań różnej długości, które gatunkowe klisze przedstawiają z realistycznym zacięciem. Rysunki Seana Phillipsa, stałego kompana Brubakera, przybrudzone i ciemne, znakomicie pasują do dusznych, gęstych fabuł. Tutaj żadnego happy endu nie będzie. (BC)

PLANSZÓWKA RUSZYŁA PRZEDSPRZEDAŻ FALLOUT SHELTER



Możecie już składać przedpremierowe zamówienia na postapokaliptyczną (oczywiście!) grę planszową Fallout Shelter, która ukaże się w pierwszej połowie 2020 roku za sprawą wydawnictwa Rebel. Pogracie maksymalnie z trzema znajomymi, wcielając się w urzędników krypty (Vault), którzy będą dążyć do objęcia stanowiska nadzorca. Gracze będą musieli radzić sobie z zagrożeniami, zarządzać mieszkańcami krypt i dbać o ich zadowolenie, przydzielać im pomieszczenia oraz zadania, a także dbać o rozbudowę krypty. Rozgrywki w Fallout Shelter są stosunkowo krótkie – około 1–1,5 godziny. Zasady gry są proste, ale jednocześnie pozwalają na różne kombinacje i układy kart, dając sporo możliwości i eliminując powtarzalność nawet przy częstych partyjkach. Grę zamówicie na stronie producenta za około 135 złotych. (PP)

PLANSZÓWKA DODRUK TALISMANA JUŻ DOSTĘPNY!



Jakiś czas temu informowaliśmy, że gry planszowe z serii Talisman zostały wyprzedane, a licencja wydawnictwa Galakta wygasa, co spowodowało dramatyczny wzrost cen tych kultowych dzieł na portalach aukcyjnych.

Dobra wiadomość jest taka, że nie musicie już przepłacać! Galakta odnowiła licencję na polską wersję Talismanu wraz z dodatkami. Na pierwszy ogień do ponownej sprzedaży od połowy listopada trafi podstawowa wersja gry, a także dodatki: Żniwiarz, Podziemia, Góry oraz Królowa lodu. Na ten moment nie wiadomo jeszcze, czy wznowione zostaną także dodatki w systemie „druk na żądanie” – to one są obecnie najbardziej poszukiwane przez fanów Talismanu. (PP)



RPG WIEDZMIN W WERSJI RPG JUŻ DOSTĘPNY PO POLSKU

The Witcher RPG to „bezprądowa” gra fabularna wydana przez Copernicus Corporation. Od niedawna możecie w języku polskim wykreować swoją własną przygodę w świecie Geralta z Rivii. Dzięki wiedzmińskiemu podręcznikowi stworzycie postaci (np. barda, czarodziejkę, kapłankę, kupca, przestępcę) i będziecie mogli przemierzyć krainę wzdłuż i w szerz w poszukiwaniu przygód. Zawsze możecie także wcielić się w samego Wiedźmina i zapolować na potwory znane z serii gier o Geraltcie – system bazuje na nich bardziej niż na oryginalnej prozie Sapkowskiego. Polska edycja została nieco poprawiona względem wydania anglojęzycznego, tak aby mechanika rozgrywki była jeszcze lepsza. Pamiętajcie tylko, że aby cieszyć się The Witcher RPG, będziecie potrzebować dobrego Mistrza Gry mającego wiedzmiński świat w małym palcu. Podręcznik możecie kupić od 15 listopada w cenie 179 złotych. Otrzymacie za nią liczącą 336 stron książkę w twardej oprawie, w tłumaczeniu Jakuba Zapały. (PP)

KSIAZKA KIMKOLWIEK JESTEŚ

Rzuciłem się na drugą część zapowiadanej trylogii, bo mi się pierwsza bardzo spodobała, łącząc dawkę informacji technicznych z wątkami sensacyjnymi. Ze sposobu traktowania technikałów zwykle wynika, że autorzy nie mają pojęcia, o co chodzi. W „Cokolwiek wybierzesz” było widać, że Jakub Szamałek (znany z listy płac Wiedźmina 3) rozumie, o czym pisze, i to wystarczyło, żebym przymknął oczy na niedostatki samej historii i pojawiające się klisze. To w końcu kryminał, nie ambitna powieść psychologiczna. Przez pierwsze dwieście stron „Kimkolwiek jesteś” przekopałem się z trudem – strona techniczna straciła powab świeżości i załatuje łopatologiczną dydaktyką, a główny wątek idzie na łatwiznę, praktycznie każda potencjalna przeszkoda jest brana od niechcenia, pytania znajdują odpowiedzi jak za dotknięciem magicznej różdżki, a jeszcze okazuje się, że niektóre oczywiste informacje przegapione przez fachowców odkrywa na



pierwszy rzut oka dziennikarka. Takie niskobudżetowe rozwiązania klasy B. Na szczęście na finiszu akcja mocno przyspieszyła i uratowała całość. Dobrze, że trylogia powstaje i upowszechnia wiedzę o cyberzagrożeniach, powinna się sprawdzać jako wakacyjna odskocznia, ale polskiego „Millenium” z tego nie będzie. (MB)

KOMIKS KOMIKSY Z DC BLACK LABEL JUŻ W POLSCE



Wydawnictwo Egmont rozpoczęło wydawanie polskiej wersji komiksów z nowej linii wydawniczej – DC Black Label. W USA pod tą nazwą mają się ukazywać wyłącznie dzieła dojrzalsze, skierowane raczej do dorosłych odbiorców i tworzone przez największych i najbardziej zasłużonych artystów komiksowego świata. Do twórców, których dzieła pojawiły lub pojawią się w DC Black Label, należą między innymi Frank Miller, Brian Azzarello, Scott Snyder czy Jeff Lemire. Wspólną cechą albumów prezentowanych w tej serii ma być oderwanie od linii fabularnej regularnych serii, co pozwoli na całkowitą wolność twórczą i zabawę motywami bez wpływu na kontinuum całego uniwersum DC. Na rynek trafia najpierw polska wersja komiksu „Batman. Biały Rycerz” autorstwa Seana Murphy’ego (recenzja w Pixelu #53). Autor i jednocześnie rysownik odwraca w nim odwieczne archetypy bohatera i złoczyńcy, czyniąc z Mrocznego Rycerza wroga publicznego numer jeden, a z Jokera uwielbianego przez mieszkańców Gotham rycerza w lśniącej zbroi, który ma wybaczyć miasto od plagi zbrodni. W listopadzie do sprzedaży trafił z kolei komiks „Batman. Przeklęty”, który za oceanem zaśląnął wywołaniem skandalu, ponieważ na jednym z kadrów widać było... penisa Bruce’a Wayne’a. Pierwszy raz w historii! Jak wiemy, komiks to dojrzałe medium, zatem w wersji digitalowej oraz w dodrukach przyrodzenie Batmana musiało zostać ocenzurowane. Około 115 tysięcy kopii zostało jednak wydrukowanych i tak oto zwykły ptak stał się krukiem, i to białym, na którego polować będą kolekcjonerzy z całego świata. (PP)



SERIAL POWSTANIE SPECJALNY ODCINEK PRZYJACIÓŁ?

„Przyjacieł” to jeden z najzabawniejszych i najpopularniejszych seriali komediowych w historii telewizji i nie zmienia tego nawet narzekania nowego pokolenia miłośników poprawności politycznej, jaka to była seksistowska i homofobiczna produkcja. Trudno uwierzyć, ale od premiery pierwszego odcinka mija już... 25 lat! Z tej okazji platforma HBO Max, która obecnie pozyskała prawa do emisji kultowego sitcomu, negocjuje z oryginalną obsadą możliwość przygotowania jubileuszowego odcinka specjalnego. Na ten moment nie wiadomo, czy Rachel (Jennifer Aniston), Monica (Courteney Cox), Phoebe (Lisa Kudrow), Joey (Matt LeBlanc), Chandler (Matthew Perry) i Ross (David Schwimmer) powrócą w komplecie, ale wygląda na to, że szanse są całkiem spore, szczególnie że HBO Max przydałby się ogromny hit, który stanowiłby oręż w walce z konkurencją taką jak Netflix czy Disney+. Producenci chcieliby też widzieć na pokładzie oryginalnych twórców serialu, czyli Davida Crane’a i Martę Kauffmann, jednak ci już wielokrotnie odmawiali powrotu do „Przyjaciół”, uznając dziesięciosezonową produkcję za kompletną i zakończoną. Czas pokaże, czy uda się przekonać wszystkich do tego wyzyskiwanego przez fanów od 15 lat przedsięwzięcia. (PP)

WYDARZENIE MENNICA GDAŃSKA EMITUJE MONETY Z WIEDŹMINEM



Chętni na włożenie sobie do portfela kolekcjonerskiej monety z Wiedźminem? Mennica Gdańska nawiązała współpracę z Andrzejem Sapkowskim i będzie emitować monety nawiązujące do poszczególnych książek sagi o GERALCIE. Co roku ma ukazywać się jedna moneta, ale w dwóch wariantach – tańszym i droższym, o limitowanym nakładzie. Pierwsze, nawiązujące do książki „Ostatnie życzenie”, trafiły już do sprzedaży, nie jest to jednak tania impreza. Premierowe monety, zapakowane w ozdobne pudełka z wilczym symbolem Wiedźmina, kosztują 1399 złotych, chociaż cena od lutego przyszłego roku ma wzrosnąć do 1600 złotych. Koszt monety podyktowany jest nakładem – na cały świat przypada jedynie 2000 sztuk, ale tylko 700 trafiło na rynek kolekcjonerski. A to tylko wersja podstawowa! Towarzysząca jej edycja limitowana waży kilogram, jej średnica to 100 milimetrów, a wykonana jest z czystego srebra. Powstało jedynie 200 sztuk, a cena promocyjna (!) to 13 999 złotych! (PP)

KSIAZKA QUENTIN TARANTINO PISZE POWIEŚĆ



W najnowszym numerze kwartalnika Amerykańskiej Gildii Reżyserów Filmowych Quentin Tarantino w rozmowie z Martinem Scorsese’em wyjawiał, że chce spełnić swoje odwieczne marzenie i zabrać się za pisanie powieści. Prace nad książką już się rozpoczęły – słynny reżyser chce, żeby głównym bohaterem był weteran drugiej wojny światowej, który po powrocie do domu cierpi na ogromną niechęć do hollywoodzkich filmów. Odrzutką mają stać się dla niego dzieła twórców europejskich czy azjatyckich. Warto wspomnieć o specyficznym researchu, jaki narzucił sobie Tarantino. Przygotowując się do pisania kolejnych rozdziałów, ponownie (lub pierwszy raz) ogląda filmy, o których pisze, co – jak wiemy – jest jego największą pasją. Czas pokaże, czy faktycznie jego najnowszy pomysł zmaterializuje się jako debiutancka powieść, czy może, podobnie jak miało to miejsce z „Pewnego razu w Hollywood”, zamieni się w scenariusz i wyląduje w kinach jako pożegnalny film Amerykanina. (PP)

DRIFTLAND

THE MAGIC REVIVAL



2020



KDP 54

12 MAJA 2015 ROKU ŚLEDZIŃSKI TWORZY PLANSZĘ KOMIKSOWĄ DO PIĄTEGO NUMERU MAGAZYNU PIXEL.

TRAKTUJE ONA O PRZEPROWADZCE ŚLEDZIŃSKIEGO DO KOLEJNEGO MIESZKANIA ORAZ O RADOŚCI, KTÓRĄ SPRAWIŁY ODNALEZIENE PRZY PAKOWANIU STARE KOMIKSY I GRY.

20 LISTOPADA 2019 ROKU, NIEMAL CZTERY I PÓŁ ROKU PÓZNIJ...

I PRAWIE PIĘDZIESIĄT NUMERÓW PIXELA DALEJ...

ŚLEDZIŃSKI ZNÓW RYSUJE KOMIKS O PRZEPROWADZCE.

BO ZNÓW ZMIENIŁ MIESZKANIE.

NIEMA JUŻ W TYM RADOŚCI...

PIEPRZONA MAKULATURAI KTO MA TO NOSIĆ?!

ZMIANA MIESZKANIA TO RÓWNIEŻ ZMIANA TRYBU ŻYCIA.

ŚLEDZIŃSKI RAZEM ZE SWOJĄ CÓRKĄ POKONUJE ŁODZIŃNIE 36 KM ZANURZONY W MIEJSKIEJ TKANCE.

PAMIETACIE JAK PISAŁ, ŻE DZIĘKI KOMUNIKACJI PUBLICZNEJ MA CZAS NA GRANIE NA SWITCHU?

TO SIĘ SKOŃCZYŁO...

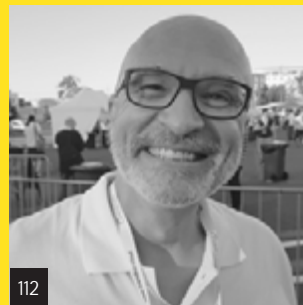
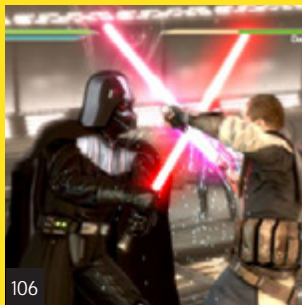
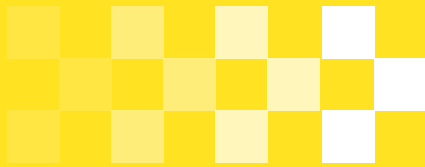
CO INNEGO ZAPRZĄTA GŁOWĘ ŚLEDZIŃSKIEGO.

KOM!
KUM!
KOM!

TYM CZYMŚ JEST BEZMIAR LUDZKIEJ GRUPOTY.

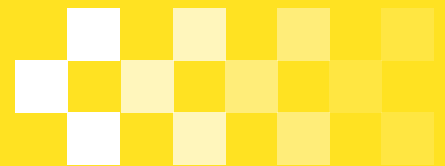
SZEŚĆ LAT PÓZNIJ ŚLEDZIŃSKI WRAZ Z CÓRKĄ PODPALĄ ZNANY NAM ŚWIAT.

CSA R M D T CSA



F E L I E T O N Y

- 105 Emil Leszczyński
- 111 Łukasz Orbitowski
- 115 Piotr Gawrysiak
- 120 Aleksy Uchański
- 122 Marcin Borkowski



GEORGE LUCAS PRAGNĄŁ NAKRĘCIĆ SPACE OPERĘ, ALE KOLEJNE STUDIA UZNAWAŁY, ŻE JEGO WIZJA TO MUROWANA KLAPA.





KOSMICZNI

W jednym z odcinków „Teorii wielkiego podrywu” Sheldon Cooper umieścił Ruperta Murdocha na liście największych złoczyńców wszech czasów. Amerykański potentat medialny zajął zaszczytne drugie miejsce, ex aequo z Darthem Vaderem. A wszystko dlatego, że należąca do niego stacja FOX anulowała produkcję kultowego już serialu „Firefly”.

■ Pjotsze

Opowieść o kapitanie Malcolmie Reynoldsie oraz jego załodze z miejsca zyskała sobie grono oddanych sympatyków. O ironio, pomogła w tym polityka samego FOX oraz wydanie serialu w formacie DVD tuż po zawieszeniu jego emisji.

Odzew zarówno wśród fanów, jak i krytyków był na tyle pozytywny, że wytwórnia Universal zdecydowała się na

nakręcenie kontynuacji serialu w formie pełnometrażowego „Serenity”, dopinającego historię krótko żyjącej serii. Dzieło stworzone przez Jossa Whedona zyskało miano kultowego, ale nie była to pierwsza produkcja czerpiąca pełnymi garściami z konwencji westernu. Jeszcze przed jej powstaniem, w latach dziewięćdziesiątych, w samej Japonii, pojawiły się trzy serie animowane doskonale wpisujące się w westernową stylistykę. Były to: „Outlaw Star”, „Trigun” oraz „Cowboy Bebop”.

Co więcej, pierwsza z tych animacji – przynajmniej pod względem fabularnym – wydaje się być bezpośrednią inspiracją dla twórcy „Avengersów”.

Warto dodać, że już we wcześniejszych dekadach powstawały opowieści fantazy odnoszące się – mniej lub bardziej – do mitu Dzikiego Zachodu. Doskonałym przykładem mogą być tu przygody Bucka Rogersa, Flasha Gordona czy chociażby Northwesta Smitha. Ten ostatni to łobuz pełną gębą. To kapitan statku i przemytnik noszący



Na potrzeby serialu Whedona wnętrze Serenity zostało wybudowane w skali 1:1. Poszczególne pomieszczenia oraz sekcje statku do siebie przylegały, co można było zobaczyć w jednym z ujęć pełnometrażowego zakończenia historii znanej z „Firefly”.

KOWBOJE



Ekipa wyrzutków przewozi na swoim statku pakunek. W środku owej skrzyni znajduje się młoda kobieta będąca eksperymentem tajemniczej organizacji.

**JU WE WCZE NIEJSZYCH DEKADACH
POWSTAWAŁY OPOWIE CI FANTASY
ODNOSZ CE SI – MNIEJ LUB BARDZIEJ
– DO MITU DZIKIEGO ZACHODU.**

– niczym prawdziwy rewolwerowiec
– przy boku pistolet laserowy. Pomimo swojego cynicznego, nastawionego na zysk podejścia do świata i tak okazuje się tym dobrym. Aha, jego statek jest szybki i zwrotny, mimo że wygląda mało spektakularnie. Brzmi dość znajomo, prawda? Archetyp wyjętego spod prawa kosmicznego rewolwerowca walczącego ze złem wciąż jest obecny w popkulturze. Jednym z najsłynniejszych jest bez wątpienia Han Solo z „Gwiezdnych wojen”. Mało tego, sam Gene Roddenberry opisywał oryginalną serię „Star Trek” jako space western. Bo co innego mógłby powiedzieć o podróży w kierunku ostatecznej granicy, jaką był kosmos? A pogranicze od zawsze było częścią mitu Dzikiego Zachodu.

Również w świecie wirtualnej rozrywki da się znaleźć wiele tytułów utrzymanych w konwencji kosmicznego westernu. Zdarza się też, że tak jak w przypadku filmów, książek czy komiksów owe produkcje tylko

pośrednio inspirują się tą stylistyką. Jedną z pierwszych gier, o której warto wspomnieć, jest wydany przez The Avalon Hill Game Company w 1984 roku Space Cowboy na ośmiobitowe Atari. Wcielaliśmy się w niej w kosmicznego tułacza, przemierzającego Wszechświat w odległym siódmym tysiącleciu naszej ery. Traf chciał, że protagonista wylądował pewnego razu na nieznanym sobie planecie, w okolicy wielkiej feudalnej twierdzy. Niesłusznie oskarżony trafił do lochu. Przez ponad trzy lata obmyślał plan ucieczki z więzienia. Na platformie wciąż czekał na niego statek, który udało mu się uprzednio zamknąć. W końcu nadarzyła się okazja, żeby zwiać. Gracz musiał tylko pokonać pełną niebezpieczeństw drogę, pilnowaną przez laserowe działka. Rozgrzywka nie była dość wyszukana. Główny bohater miał za zadanie unikać wspomnianych promieni lasera, w czym pomagały mu jego odrzutowe buty. Gra nie należała też do najdłuższych. Jednak wypada pamiętać, że to pan Scott Lamb umieścił kosmicznego kowboja w tytule jako pierwszy.

CREDITS

ARCHETYP WYJĄTKOWY
SPÓD PRAWY KOSMICZNEGO
REWOLUCYJNEGO WALKI
ZŁEM WCIŚNĄCY
POZOSTAJE OBECNY
W POPKULTURZE. JEDNYM
Z NAJSŁYNNIEJSZYCH
PRZYKŁADÓW JEST HAN SOLO.



Pod koniec lat osiemdziesiątych, w Albuquerque w stanie Nowy Meksyk, Robert Grebe założył firmę American Laser Games. Amerykanin współpracował wcześniej z policją, dla której stworzył interaktywny program treningowy. Postanowił zaadaptować tę samą technologię w projektowaniu gier wideo. Pierwszym dzieckiem American Laser Games było Mad Dog McCree wydane w 1990 roku. W tym rail shooterze nakręconym przy udziale żywych aktorów gracze wcielali się w przybysza znikąd, który zawitał do małego miasteczka na Dzikim Zachodzie. Jak to w typowym westernie, zadanie przed nami postawione było proste – uratować burmistrza oraz jego córkę z rąk tytułowego bandziora i podwładnych mu oprychów. Tytuł ukazał się na Laserdyskach, Amidze 500, a nawet konsoli 3DO, maszynach z systemem Windows i Nintendo Wii. Doczekał się też sequela o podtytuł The Lost Gold, wydanego w 1992 roku.

W tym samym czasie miała też miejsce premiera Space Pirates, produkcji osadzonej w kosmosie, ale bazującej na tym samym pomysle co siostrzane tytuły. W niej również wcielaliśmy się w beziemiennego bohatera, a opowieść miała formę interaktywnego filmu. Oto jako kosmiczny stróż prawa otrzymujemy wezwanie SOS ze statku Colonial Star One. Jak się okazuje, załoga dowodzona przez uroczą komandor Ursulę Skye została napadnięta przez Czarną Brygadę kapitana Talona. Po oczyszczeniu okrętu z bandytów stoi przed nami jeszcze jedno zadanie. Główny bohater musi zebrać rozsiane po różnych planetach kryształy niezbędne do ukończenia broni, za pomocą której raz na zawsze pozbedziemy się paskudnego Talona. Gra nie była wolna od wad, w tym problemów z celnością, zarówno pistoletu, jak i kontrolera (przynajmniej w wersji na konsolę 3DO), ale dawała sporo frajdy. Samo umieszczenie stricte westernowej



akcji w kosmosie sprawiło, że tytuł wniósł do gatunku wiele świeżości. Kapitalnie prezentował się też design lokacji. Grając w Space Pirates, mogliśmy się poczuć, jakbyśmy grali w filmie sci-fi ze złotej epoki VHS. I to właśnie ten niepowtarzalny klimat sprawił, że tytuł tak bardzo odstawał od innych tego typu produkcji. Szkoda tylko, że nie doczekał się pełnoprawnej kontynuacji, bo sam pomysł miał w sobie doprawdy spory potencjał.

Gdy na Zachodzie zagrywano się w westernowe rail shooter, projektanci gier po drugiej stronie Pacyfiku również chcieli zabrać graczy na Dzikie Zachód. W 1991 roku na automaty trafiło Sunset Riders ze stajni Konami. Tytuł, w którym mogliśmy się wcielić w jednego z czterech łowców nagród polujących na ściganych przez wymiar sprawiedliwości bandziorów. Każdy z bohaterów specjalizował się w innej broni: od rewolwerów po karabiny. Gra – po niewielkich zmianach – ukazała się również na konsole Sega Mega Drive i SNES. W wersji na system Segi okrojono liczbę protagonistów do dwóch. Z kolei użytkownicy Nintendo zamiast strzelać do Indian w jednym z etapów, bili się ze zwykłymi rzeźmieszkami. Nim na automatach zagościło Sunset Riders, rok przed nim firma Taito zaszerwowała graczom

Gun Frontier. W tym space westernowym shoot'em upie zasiadamy za sterami statku kosmicznego w kształcie rewolweru, aby walczyć z kosmicznymi piratami. Agresorzy napadli na ludzką kolonię, zniewolili jej mieszkańców, po czym użyli ich jako niewolników pracujących w kopalniach złota. I tylko my możemy im się przeciwstawić.

Rok 1994 przyniósł kolejną ciekawą premierę na SNES – mowa o Wild Guns, rail shooterze z elementami trzecioposobowych strzelanek. Szukająca zemsty za śmierć swoich rodziców Annie oraz wynajęty przez nią łowca nagród mogli skakać lub robić uniki, jednocześnie strzelając do niemilców, jak ma to miejsce w typowych celowniczkach. Całość można określić mianem pełnoprawnego space westernu z licznymi elementami steampunku. Doprawdy, ciekawa mieszanka. Co więcej, gra doczekała się remastera dostępnego na konsole aktualnej generacji oraz pecety. Odświeżona wersja nosi nazwę Wild Guns Reloaded. Poza podrasowaną oprawą audio-wizualną oferuje graczom dwóch całkiem nowych bohaterów. Naprawdę warto sięgnąć po ten tytuł, szczególnie że jedną z inspiracji do stworzenia gry był japoński komiks sci-fi „Cobra”, ukazujący się na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych.



**GRAJ C W SPACE PIRATES, MOGLI MY SIĘ
POCZUĆ, JAKBY MY GRALI W FILMIE
SCI-FI ZE ZŁOTEJ EPOKI VHS.**



Mówiąc o Kraju Kwitnącej Wiśni, nie sposób nie napomknąć o serii Wild Arms. Ten cykl RPG zadebiutował jeszcze w czasach pierwszego PlayStation, a jego ostatnia – mobilna – odsłona pojawiła się w Japonii we wrześniu 2018 roku. Akcja wszystkich części dzieje się na planecie Filgaii. Autorzy zdecydowali się jednak na zabieg znany z Final Fantasy, bo kolejne gry nie są swoimi kontynuacjami, a światy różnią się od siebie. Jednak zawsze inspirowane są Dzikim Zachodem oraz europejskim średniowieczem.

Wracamy już na Zachód, bo na przestrzeni ostatnich dwóch dekad pojawiło się co najmniej kilka produkcji choć pośrednio wpisujących się w space westernową stylistykę. Warto zacząć od Starcrafta. W uniwersum tej gry istniała Konfederacja Terran, w której szeregach walczył James Raynor. W pewnym momencie on i jego kumpel Findlay stali się wyjętymi spod prawa rzeźmieszkami.

Organizowali w koloniach napady na banki i pociągi, choć nigdy nie krzywdzili cywili. W końcu wysłano za nimi łowcę nagród, co zmusiło ich do współpracy z mafiozo Scutterem O'Banonem. Po wielu perypetiach Raynor skończył jako szeryf konfederackiej kolonii Mar Sara, gdzie próbował wieść spokojne życie. Życiorys Jima brzmi jak historia żywcem wyjęta z dobrego westernu.

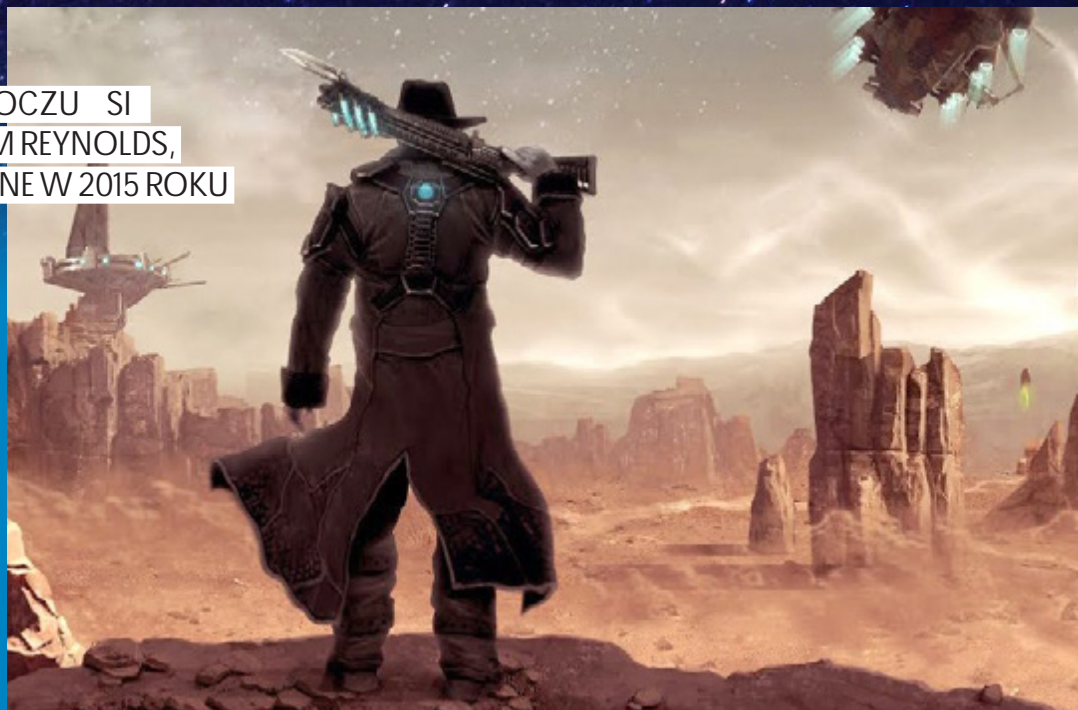
Na inny zabieg zdecydowała się ekipa z Gearbox przy tworzeniu Borderlands. Akcja gier z tej serii toczy się na zapomnianych przez wszelkich bogów planetach skolonizowanych i eksploatowanych przez potężne megakorporacje. Design broni oraz ścieżka dźwiękowa również dopełniają westernowego klimatu tych produkcji. Jednak nie sposób oprzeć się wrażeniu, że mocną inspiracją był dla twórców również „Mad Max”. Co jak co, ale totalnie ześwirowani, dziwni i psychopatyczni bandyci wyglądają (i zachowują się!) niczym ci z filmów o przygodach Maxa Rockatansky'ego.

CREDITS

**ABY CHO PRZEZ CHWIL POCZU SI
NICZYM KAPITAN MALCOLM REYNOLDS,
WARTO SI GN PO WYDANE W 2015 ROKU
REBEL GALAXY.**

I to połączenie działa naprawdę świetnie. Dzięki takiemu specyficznemu settingowi, kapitalnemu gameplayowi oraz niezapomnianej oprawie graficznej trudno przejść obok serii Gearbox obojętnie. Po dziś dzień dwójka Borderlands określana jest jako jeden z najlepszych looter shooterów w historii gier.

Z kolei jeżeli komuś nie w smak śmiganie z nawet najbardziej dziwacznymi gnatami po powierzchni spustoszonej planety, to zawsze może zasiąść za sterami statku kosmicznego. Aby choć przez chwilę poczuć się niczym kapitan Malcolm Reynolds, warto sięgnąć po wydane w 2015 roku Rebel Galaxy. Choć nie jest to wysokobudżetowa produkcja, duetu za nią stojącego żółtodziobami nazwać nie można. Studio Double Damage Games zostało założone przez dwóch dżentelmenów biorących wcześniej czynny udział



✦ W Exoplanet: First Contact główny bohater musi odzyskać swój dawny statek. Od początku gracz będzie zależał, kogo Jack weźmie do swojej załogi.



✦ W The Outer Worlds znajdziemy odniesienia do seriali „Futurama” i „Firefly”. Sam wygląd kuchni na Zawodnym przypomina o podobnym pomieszczeniu na Serenity. Podobieństw z serialem Whedona znajdziemy więcej: pośród załogi znajdują się naiwna mechanik lub pastor z przeszłością.

w tworzeniu Torchlighta oraz Diabła i jego sequeła. Rebel Galaxy to sandboksowy RPG w kosmosie. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby gracze mogli trudnić się handlem, przemycem lub polować na zbiorów. Tu naprawdę czuć klimat „Firefly”! Szczególnie gdy podczas przemierzania kosmicznej pustki w głośnikach grają nam „Evil Wings” lub „Smokin’ Fire” autorstwa Blues Saraceno. Tak, warstwa muzyczna dodaje grze jeszcze więcej południowego charakteru. Nic dziwnego, że zyskała ona sobie grono oddanych fanów. Doczekała się też następcy, Rebel Galaxy Outlaw, który w tym roku miał swoją premierę na platformie Epica.

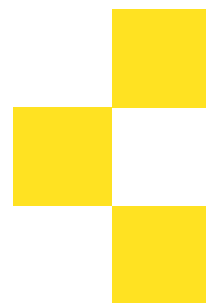
**WARTO ZAGRA SZMUGLEREM W MMO STAR WARS:
THE OLD REPUBLIC, PONIEWA W HISTORII PRZYGO-
TOWANEJ DLA TEJ KLASY POSTACI PRZEBIJA SI
ARCHETYP REWOLWEROWCA O ŻŁOTYM SERCU.**

Trudno w jednym krótkim artykule wymienić wszystkie gry sci-fi, które choć w drobnym stopniu zainspirowały mit Dzikiego Zachodu. Porzuceni, czyli dodatek do Destiny 2, przepełniony był westernowym klimatem. To świetna, bardzo osobista opowieść wzorowana na klasykach gatunku. Warto zagrać Szmuglerem w MMO Star Wars: The Old Republic, ponieważ w historii przygotowanej dla tej klasy postaci przebija się archetyp rewolwerowca o złotym sercu. Gościa, który lubi widok rosnącej ilości kredytów na koncie, ale prędzej pomoże ludziom w potrzebie, niż sprzymierzy się z Imperium. Do tego scenarzyści z BioWare postarali się, aby owa opowieść była odrobinę luźniejsza od innych przygotowanych na potrzeby gry, wplatając weń sporo żartów. Na koniec warto też wspomnieć o Exoplanet: First Contact stworzonego przez niezależne studio Alersteam. Jak dotąd ufundowana na Kickstarterze produkcja pozostaje w steamowym early accessie. Główny bohater tego tytułu ma na imię Jack. Jak przyznają sami autorzy – trochę w nim Hana Solo, Mala Reynoldsa i Clint Eastwooda. Warto mieć tę grę na oku, szczególnie jeśli jest się fanem space westernu i serii Gothic. Tak samo jak inne tytuły, o których tu nie wspominałem, a gdzie można poczuć się jak kosmiczny kowboj, jak na przykład w kapitalnym The Outer Worlds, które niedawno miało swoją premierę. Bo to po prostu świetna produkcja, w którą warto zagrać. ■



Emil Leszczyński

Były redaktor naczelny magazynów Reset, Secret Service, Futura, e-Media. Twórca i reżyser programów telewizyjnych: „Escape” oraz „W Sieci”. Kierowca rajdowy, aktywny snajper. CTO SimFabric S.A.



STRZELANIE W ŻYCIU I NA EKRANIE

Od dawna fascynowało mnie strzelanie na odległość. Już w *Laser Squad* na *ZX Spectrum* tak zwany aimshoot ze snajper rifle był dla mnie bardziej interesującą taktyką niż wjazd na partyzanta i strzelanie na oślep z marsec guna. W *Hostages* na Amigę puls przyspieszał mi podczas etapu z eliminowaniem terrorystów za pomocą karabinu snajperskiego. Również taktyka z jednostką *Ghost* w *Starcraftie* na PC bardziej mnie wciągała niż wszelkie rushe czy inne strategie.

Charakter boskiego wybrańca i superbohatera, jakim jest snajper, we wspaniały sposób został pokazany w takich obrazach jak „Szeregowiec Ryan” czy „Wróg u bram”, ale także współcześnie w filmach „Strzelec” czy „Snajper”.

Pamiętam, że później poszukiwałem tego samotnego charakteru rozgrywki, łączącego skradanie się, ukrywanie, działania taktyczne i strzelanie snajperskie, w *Delta Force: Land Warrior*, *Hitman* czy *Battlefield*. Jednak dopiero w *Sniper Elite* moja dusza zapłonęła w pełni, w końcu mogłem wykonywać zadania strzelca wyborowego armii USA zrzuconego na terytorium nazistowskiej Rzeszy.

Aż w końcu *City Interactive* wydało *Sniper: Ghost Warrior*. Gra oczarowała mnie nie tylko ze względu na to, że była z Polski, ale też po prostu była dobra i dotyczyła świata snajperów, który od lat mnie fascynował. Pamiętam, że przeszedłem całą w weekend i nie mogłem się od niej oderwać. Wszystkie części z obu serii – *Elite Sniper* i *Sniper: Ghost Warrior* – ukończyłem z wszystkimi możliwymi dodatkami.

Fascynacja snajperstwem nie zatrzymała się u mnie jednak na grach i filmach. Od ponad roku trenuję i uczestniczę w zawodach strzeleckich na

żywo. Dzięki temu miałem okazję zobaczyć, jak mocno różni się prawdziwe strzelanie od tego z wirtualnych światów.

Pierwszym zderzeniem z rzeczywistością były zawody na strzelnicy w Lubliwie, do których podszedłem bez przygotowania i nagle w ciągu 15 minut przeznaczonych na oddanie 26 strzałów do tarczy ze 100 i 300 metrów ponad 10 minut przeznaczyłem na walkę ze sprzętem. Nie jest to takie proste jak w grach – nie wystarczy wciśnięcie prawej myszy i ustawienie krzyża celowniczego na wrogu. Trzeba odpowiednio rozstawić sprzęt, dobrze ułożyć się na ziemi i przystawić oko we właściwej odległości od lunety. Na tak zwanych bębniach, czyli pokrętłach, ustawić przybliżenie, ostrość, poprawkę na odległość i na wiatr. Kilka milimetrów bliżej albo dalej i nic nie widać. Później trzeba odszukać tarczę, nie zmieniając położenia, sięgnąć po nabój i wprowadzić go do komory, zamknąć zamek, ustawić krzyż celowniczy na centrum tarczy i wstrzymując oddech, strzelić.

To nawet nie brzmi prosto. Zostało mi na to pięć minut i ostatnie strzały oddałem tuż przed końcem zadania. O dziwo trafiłem zarówno w czarne pole ze 100 metrów, jak i ze 300 metrów, co przekonało mnie, że strzelanie z odległości będzie moją ulubioną rozrywką na najbliższe lata. Świadczy o tym kilka zdobytych przy okazji nauki pucharów, kilkanaście dyplomów i olbrzymie doświadczenie, które pozwala mi dzisiaj z politowaniem patrzeć na to, jak prosto, łatwo i przyjemnie wygląda w grach snajperstwo. Mimo tego jest to fascynujące doświadczenie i każdą kolejną grę z możliwością strzelania snajperskiego bez namysłu dołączam do kolekcji. ■

EMILUS

CREDITS



Kampania Battlefronta 2 może nie porywała, ale wprowadziła kilka ciekawych elementów.

CO GRY DAŁY GWIEZDNYM WOJNOM?

Gdyby nie było „Star Wars”, to nie pojawiłoby się wiele znakomitych gier, ale gdyby nie było wirtualnej rozrywki, to uniwersum Gwiezdných wojen byłoby uboższe. Zobaczcie, co odległa galaktyka zawdzięcza grom.

■ Bazyl

Chyba wszyscy znamy tę historię – George Lucas pragnął nakręcić space operę, ale kolejne studia uznawały, że jego wizja to murowana kłapa. W końcu pieniądze wyłożyło 20th Century Fox i film powstał, ale kina nie kwapiły się, by go wyświetlać.

Wytwórnia musiała uciec się do szantażu i stwierdziła, że wyczekiwany hit „Druga strona północy” trafi tylko do tych kin, które wcześniej pokażą „Gwiezdne wojny”. A potem nadszedł maj 1977 roku i okazało się, że świat oszalał na punkcie Jedi, Mocy i mieczy świetlnych. „Star Wars” szybko stały się potworem, którego macki dosięgały kolejnych gałęzi popkultury. Nie ominęły też gier wideo. Produkcje osadzone w uniwersum Lucasa zaczęły pojawiać się już na początku lat osiemdziesiątych. Niemal wszystkie starały się odwzorować fabułę trylogii albo eksplorowały jedną konkretną scenę, jak rail shooter Star Wars pozwalający stoczyć bitwę nad Gwiazdą Śmierci czy Star Wars: Jedi Arena, w którym można było ćwiczyć sztukę machania mieczem świetlnym niczym Luke na pokładzie Sokoła Millennium. Wirtualne adaptacje dostawały także dzieła pochodne, jak choćby kreskówka „Star Wars Droids” o przygodach R2-D2 i C-3PO.

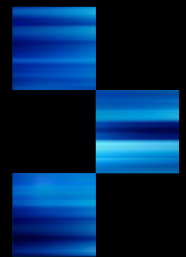
Kolejne książki i komiksy poszerzały świat Gwiezdných wojen, wzbogacając je o nowe elementy. Dla samego George’a Lucasa kanon stanowiły wyłącznie filmy, ale Expanded Universe, tworzony przez inne dzieła spod znaku płaszcza i miecza świetlnego, zyskał olbrzymią popularność. Niektóre, jak choćby książki Timothy’ego Zahna składające się na tak zwaną trylogię Thrawna, cieszyły się wśród fanów niewiele mniejszym uznaniem niż filmowe przygody wesołej rodzinki Skywalkerów. Nic dziwnego, że także ambicje

twórców gier wzrosły i sami zaczęli dodawać w swoich produkcjach nowe, ciekawe elementy.

I tak dochodzimy do meritum – w grach pojawiły się postacie czy motywy, które przeniknęły do świata Gwiezdných wojen, wzbogacając go. Przykłady takie znajdziemy zarówno w starym kanonie, zwanym dziś Legendami, jak i tym nowym, budowanym pod sztandarami Disneya. Postanowiłem podjąć się odnalezienia tych najważniejszych. To jednak zbyt ryzykowna misja, by wyruszać na nią samemu, więc o pomoc poprosiłem jednego z największych znawców uniwersum Gwiezdných wojen w Polsce – Piotra Wasiaka, czyli Yako z Biblioteki Ossus. Ten tekst w dużej mierze powstał dzięki jego radom. Rozsiądźcie się więc wygodnie, włączamy hipernapęd i zaczynamy!

MIECZE NICZYM TĘCZA

Zapytajcie kogoś na ulicy, z czym kojarzą mu się „Gwiezdne wojny”, a na pewno wymieni miecze świetlne (a potem zacznie krzyżeć, że zaczepia go jakiś wariat). To bowiem jeden z najbardziej charakterystycznych elementów tego świata. W oryginalnej trylogii oręż



CREDITS



nazywany „elegancją bronią na bardziej cywilizowane czasy” był towarem deficytowym. Pojawiają się zaledwie cztery egzemplarze: dwa niebieskie (Anakina i Obi-Wana), zielony (Luke’a) i czerwony (Vadera). Te trzy kolory były nierozłączne niczym u Kiesłowskiego, a inne barwy wprowadzono przez przypadek. Na przykład figurka Luke’a z 1978 roku z jakichś przyczyn dzierżyła miecz żółty. Były to jednak incydenty. Trójkolorową dyktaturę zaczęły kruszyć dopiero gry.

W Jedi Knight: Dark Forces II można było wybierać z całkiem szerokiej puli kolorów. Tą samą ścieżką podążyły kolejne tytuły, więc w świadomości fanów utarło się, że oręż Jedi może występować we wszystkich barwach tęczy. Tendencja ta nie miała jednak łatwej drogi do mainstreamu – w filmach czwarty kolor pojawił się tylko dlatego, że Samuel L. Jackson domagał się oryginalnego miecza, więc znakiem rozpoznawczym Mace’a Windu stała się broń o purpurowym ostrzu. W obecnym kanonie nowe barwy wprowadzane są głównie dzięki serialom animowanym, ale gry niebawem dorzucą swoje trzy grosze, gdyż już wiadomo, że za sprawą Upadłego zakonu do łask powrócą miecze o pomarańczowym kolorze.

➤ Drużynę Delta można było poznać i polubić w Republic Commando, a potem śledzić jej dalsze losy w powieściach.

Shaak Ti



W Force Unleashed poznaliśmy losy mistrzyni Jedi po wykonaniu rozkazu 66. Sądząc po ciuchach, jest niewykluczone, że została striptizerką...



➤ Dark Force 2 pokazał fanom SW, że miecze świetlne mogą występować we wszystkich kolorach i smakach.



ZA SPRAWĄ „STAR WARS” POWSTAŁY JEDNE Z NAJLEPSZYCH SYMULATORÓW W HISTORII GIER. X-WING I TIE FIGHTER ZREWANŻOWAŁY SIĘ, UBARWIAJĄC UNIWERSUM GWIEZDNYCH WOJEN.

NOWE POJAZDY

Seria symulatorów zapoczątkowana przez wydane w 1993 roku X-Wing to przykład fenomenalnych gier, które nie powstałyby, gdyby George Lucas nie uparł się na stworzenie filmu o samurajach w kosmosie. I nie mówimy tu tylko o tytułach wybitnych w kategorii gier ze świata Gwiezdných wojen, ale o kamieniach milowych dla całej elektronicznej rozrywki. Świadczą o tym wspaniałe recenzje i ważne miejsce w sercach (i bibliotekach) graczy oraz liczne wyróżnienia. X-Wing został uznany przez redakcję Świata Gier Komputerowych za jedną ze 100 najlepszych gier wszech czasów, a na łamach Pixela #37 Marcin Kiendra przyznał, że właśnie za sprawą tego symulatora „zdradził” Amigę i przesiadł się na peceta. Nie ukrywa, że było warto...

Przypomnijmy, że mówimy tu o grze, która zachwycała... w sumie wszystkim. Misje, sterowanie i złożoność tytułu nawet dziś robią wrażenie. Oprawa audiowizualna oczywiście się zestarzała, ale w chwili premiery podnosiła poprzeczkę dla całej branży. Grafika zapierała dech w piersiach, a system iMUSE (w X-Wingu użyty pierwszy raz poza przygodówkami) zmieniał muzykę zależnie od wydarzeń

na ekranie. I teraz wypadałoby powiedzieć, co z tego miał świat Gwiezdných wojen. Otóż w symulatorach od LucasArts główne role odgrywały pojazdy znane z filmów, ale narodziły się także nowe statki. Yako zwraca uwagę, że właśnie ten cykl wprowadził do uniwersum Star Wars między innymi gwiazdne... holowniki.

KLONY Z OSOBOWOŚCIĄ

Problemem twórców prequelu zawsze jest konieczność wpassowania się w istniejące już ramy i dopasowanie układanki do wszystkich szczegółów. Bardzo mnie zastanawia, ile razy Lucas przeklinał moment, w którym kazał Obi-Wanowi wspomnieć o wojnach klonów. Ta jedna kwestia w dużej mierze zdeterminowała wydarzenia z „Ataku klonów” i „Zemsty Sithów”. Klony stały się więc nawet tytułowymi bohaterami, a mimo to były równie nijakie jak droidy bojowe Federacji Handlowej.

Zmieniły to dopiero strzelanki Republic Commando i Battlefront II, które z kserowojaków uczyniły główne postacie. Szczególne zasługi miał ten pierwszy tytuł, gdyż pokazano w nim wyspecjalizowane oddziały klonów. Zakuci w białe zbroje żołnierze Republiki przestali być tylko pozbawionym twarzy mięsem armatnim, zyskali

osobowość i sympatię graczy oraz fanów „Gwiezdných wojen”. Ich popularność była tak duża, że powstało pięć powieści z cyklu Star Wars Republic Commando, a także opowiadania i komiksy o specjalnej jednostce Republiki. Można więc z dużą dozą prawdopodobieństwa założyć, że to gry sprawiły, że klony stały się bardziej wyraziste także w późniejszych serialach animowanych, jak „Wojny klonów” z 2008 roku czy „Rebelianci”.

SEKRETNY UCZEŃ

Chyba wszyscy fani „Gwiezdných wojen” zastanawiali się kiedyś, co by było, gdyby Luke uległ Vaderowi i wspólnie obalili imperatora, żeby zająć jego tron i zrobić z Imperium Galaktycznego rodzinny biznes Skywalkerów. Wizję tę w części wykorzystano w Force Unleashed, gdzie pojawił się Galen

DZIĘKI GROM POZNALIŚMY POCHODZENIE SYMBOLU REBELII – W STARYM KANONIE BYŁ TO RODOWY HERB GALENA MARKA, KTÓRY BUNTOWNICY PRZYJĘLI, BY ODDAĆ MU HOŁD.

Marek – sekretny uczeń Artysty Niedyś Znanego Jako Anakin. Wprawdzie druga część jego przygód (a w zasadzie jego kłona) była znacznie mniej udana, ale nie zmienia to faktu, że Galen, znany też jako Starkiller, został jedną z najbardziej rozpoznawalnych postaci Expanded Universe, zaś jego losy można śledzić nie tylko w grach, ale także książkach i komiksach. Scena, gdy ściga z orbity gwiazdny niszczyciel, musi się zaś pojawić w każdej dyskusji o używaniu mocy.

Co prawda w nowym kanonie Galena nie ma, ale fakt, że jego pseudonimem nazwano trzecią Gwiazdę Śmierci, raczej nie jest przypadkiem.

✚ W dodatkach do Force Unleashed można było zobaczyć, co stałoby się, gdyby Galen Marek został po Ciemnej Stronie.

Yako podpowiada, by zwrócić uwagę również na innego bohatera Force Unleashed, czyli ślepego mistrza Jedi Rahma Kotę, który prawdopodobnie był inspiracją dla postaci Kanana Jarusa z „Rebeliantów”.

DASH NA PIERWSZYM PLANIE

Cienie Imperium to bez wątpienia jeden z najciekawszych pomysłów w historii uniwersum Gwiezdných wojen. Postanowiono bowiem zapełnić lukę między „Imperium kontratakuje” a „Powrotem Jedi”, korzystając przy tym z niemal wszystkich dostępnych mediów. W 1996 roku fani dostali więc powieść Steve’a Perry’ego (świetna), komiks (możecie sobie darować, jeśli nie jesteście wyznawcami Boby Fetta) i to, co interesuje nas najbardziej – grę. Jej głównym bohaterem został Dash Rendar. Najemnik, który w pozostałych odsłonach „Cieni” grał dalsze skrzypce, swoje pięć minut wykorzystał bardzo dobrze i przekonał do siebie fanów, dzięki czemu zarówno on, jak i jego statek Outrider powracał w kolejnych produkcjach ze świata Gwiezdných wojen.

Dash zniknął z oficjalnego kanonu po zaoraniu go przez Disneya, ale powrócił do głównego nurtu w zeszłym roku dzięki książce „Solo: A Star Wars Story: Tales from Vandor”. Nie ma dużego ryzyka w stwierdzeniu, że gdyby nie ważna rola Rendara w grze, to najemnik zostałby zamieciony pod dywan zapomnienia i na dobre utknął w Legendach.

BOHATEROWIE STAREJ REPUBLIKI

Na świecie są dwa rodzaje ludzi – jedni marzą o remake’u pierwszych dwóch części Knights of the Old Republic, drudzy daliby się pokroić za trzecią część KotOR-a. Wszyscy zgadzają się jednak, że cRPG osadzone w odległej galaktyce to kawał świetnych gier, które w dodatku bardzo wzbogacały to, co wiedzieliśmy o Starej Republice. Wprowadzono w nich nowe elementy, motywy i postacie, a olbrzymią karierę



✚ Dobry Starkiller strącał mocą niszczyciele i umożliwił powstanie rebelii, ale to jako Sith wyglądał przekozacko.



✚ Dash pojawił się jednocześnie w grze, książce i komiksie, ale jedynie wirtualna rozrywka dała mu pierwszoplanową rolę.



✚ Kyle Katarn zadebiutował w Dark Forces i szybko został ulubieńcem fanów. Wystąpił też w kilkunastu powieściach.



RESET KANONU SPRAWIŁ, ŻE WIELE WPROWADZONYCH PRZEZ GRY HISTORII PRZESZŁO DO LEGEND. ZAPEWNE NOWE TYTUŁY WYPEŁNIĄ TĘ LUKĘ.

❖ Termin „medytacja bitewna” po raz pierwszy pojawił się w KotOR. Umiejętność tę posiadała między innymi widoczna tu Bastila Shan.

zrobiła zwłaszcza para orędowników ciemnej strony, czyli Darth Malak i Darth Revan. Losy obu można śledzić w książkach i komiksach, które składają się na Legendy.

ODDZIAŁ INFERNO

Wprowadzie kampanii fabularnej Battlefronta II oberwało się od graczy i recenzentów (głównie za to, że jest krótka), ale zdecydowanie należy się jej miejsce w tym zestawieniu. To bowiem pierwsza gra, która współtworzyła nowy kanon. Wcielając się w Iden Versio, przynajmniej na chwilę stawaliśmy po stronie Imperium, dzięki czemu – chyba po raz pierwszy – na zniszczenie drugiej Gwiazdy Śmierci i inne finalne sceny „Powrotu Jedi” można było spojrzeć jako na wielką klęskę, a nie wspaniałe zwycięstwo.

Versio i dowodzony przez nią oddział Inferno doczekały się także własnej powieści, która opisuje ich losy przed wydarzeniami pokazanymi w grze, a nawet własnego zestawu klocków Lego. A jeśli już przy kampanii z Battlefronta II jesteśmy, to warto także wspomnieć, że to tam pierwszy raz pojawiły się droidy przekazujące rozkazy Palpatine’a po jego śmierci oraz kompas Luke’a, który można było później zobaczyć w „Ostatnim Jedi”.

KYLE KATARN

Gry wzbogaciły świat Gwiezdných wojen o sporo interesujących postaci, ale nawet Dash czy Revan nie mogli równać się z największą gwiazdą – Kyle’em Katarnem (brawa!). Bohater ten „narodził się” w Dark Forces, gdzie już w pierwszej misji wykradał plany Gwiazdy Śmierci. Początkowo był tylko świetnym szpiegiem, ale już w Jedi Knight: Dark Forces II nauczył się posługiwać mocą, więc fani pokochali go jeszcze bardziej.



W dodatku w jego przygodach pojawiała się ulubienica miłośników „Star Wars”, czyli rudowłosa Mara Jade, co zapewniło Kyle’owi dodatkowe punkty respektu.

Brodaty kumpel Luke’a miał też to szczęście, że gry z jego udziałem stawały się hitami, więc i jego ranga rosła. Wprowadzie nie zdołał przebić się do opowieści znanych z kina (Lucas niespecjalnie przejmował się Expanded Universe, więc tylko jego nieliczne elementy – jak planeta Coruscant – trafiły do filmów), ale chętnie sięgali po niego autorzy powieści, więc Katarna

❖ Tak jeden z najczęściej przekreślanych cytatów w historii kina wygląda w wersji z Lego.

❖ Iden Versio i jej oddział Inferno to jeden z pierwszych darów gier dla nowego kanonu SW.

znajdziemy choćby w książkach z cyklu Mroczne Gniazdo czy Dziedzictwo Mocy. Pojawia się także w grze Star Wars Role-playing Game od Wizards of the Coast.

Dzisiaj fani zastanawiają się, czy Kyle powróci w zresetowanym kanonie. Nawet jeśli nie, to echa jego przygód brzmią w nowych filmach gwiazdnej sagi. Spójrzmy choćby na „Łotra 1”, gdzie plany imperialnej broni masowej zagłady zdobyli Cassian Andor, w którego wyglądzie można odszukać nawiązania do Katarna, oraz dziewczyna zwąca się Jyn Erso, podczas gdy partnerką Kyle’a była Jan Ors. Przypadek?

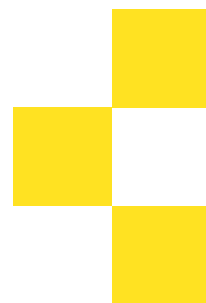
Opisałem kilka najważniejszych motywów, które sprawiły, że odległa galaktyka zyskała dzięki grom. Nie ma wątpliwości, że niebawem doczekamy się kolejnych. Szczególnie że Disney wydaje się zdecydowanie bardziej niż George Lucas przykładać wagę do historii przedstawianych w grach. Będziemy mogli przekonać się o tym za sprawą Upadłego zakonu, który z pewnością do uniwersum wprowadzi coś więcej niż tylko pomarańczowe miecze. Recenzja w Play the Game! ▀





Łukasz Orbitowski

Autor ośmiu powieści (między innymi „Kult”, „Inna dusza”). Laureat Nagrody Zajdla i Paszportu Polityki. Na antenie TVP Kultura prowadzi program „One: Kobiety kultury”. Słucha metalu. Podnosi ciężary. Zbiera nosorożce.



BEZ OPOWIEŚCI

Gram sobie w Code Vein. To sympatyczna gra, nic wielkiego. Wyróżnia się dynamicznymi starciami i niesłychanie ciekawym systemem budowania postaci. Zaczynałem dwa razy, żeby się porządnie nauczyć. Tak mam zresztą z większością gier. Rozwiązania oczywiste, przyjmowane przez innych intuicyjnie, przyjmuję z dużym oporem. W każdym razie w końcu weszło. Gra mi się po prostu wspaniale. Jest tylko jeden kłopot.

Code Vein ma fabułę, podobno całkiem frapującą. Przynajmniej tak słyszałem. Owszem, na kolejnych poziomach spotykam jakieś postacie, które coś tam bredzą. Do tego samą rozgrywkę przerywają filmiki popychające akcję do przodu. Ich łączna długość wynosi ponad dwie i pół godziny, czyli dłużej niż przeciętny film kinowy. Składa się głównie z gadaniny. Mnogość wątków, wśród których znajdziemy apokalipsę, nieumarłych żywiących się krwią oraz nieszczęśnika z amnezją, składa się zapewne w jakąś sensowną całość, problem w tym, że nie potrafię utrzymać uwagi na tych nonsensach. Równie dobrze mógłbym łapać pstrągi w rękawicach z azbestu. Gram, nie mając pojęcia, o co chodzi. Fabuła tylko przeszkadza.

Z tego samego powodu nie skończyłem ostatniego Wiedźmina. Znow, próbowałem przynajmniej dwa razy. Grę otwierał kilkunastominutowy film, po którym błyskawicznie wchodził następny i tak dalej. Miałem wrażenie, że gra stanowi dodatek do filmów, choć powinno być na odwrót, w konsekwencji czego odłożyłem najsłynniejszą polską produkcję w kącie, żeby nigdy do niej nie wrócić. Zapewne coś straciłem. Trudno. I tak życia nie starczy na wszystkie dobre gry, które dotychczas powychodziły.

A przecież można inaczej. W Dark Souls i pochodnych całą opowieść zbiera się ze skrawków. Jej fragmenty można znaleźć w opisach przedmiotów, nielicznych i lapidarnie pięknych scenkach dialogowych, nawet w detalach scenerii, co zmusza gracza do prowadzenia drobiazgowych, niemal archeologicznych poszukiwań na wykopaliskach cudzej wyobraźni. Mnie nie zmusiło. Uwielbiam Dark Souls, a Bloodborne jest najlepszą grą, z jaką zetknąłem się w całym moim życiu. Przeszedłem ją, nie mając pojęcia, o co w niej chodzi. Na sam koniec odpaliłem sobie streszczenie fabuły na tubku. Ot, historyjka. Poznanie jej odarło grę z odrobiny urokliwej tajemnicy.

Wiem, że niektórzy grają w gry ze względu na fabułę. Uwielbiają ten sposób opowiadania historii. Kiedyś spotykałem się z dziewczyną, która kochała historie z gier, lecz nienawidziła grania, więc ja sobie grałem, a ona patrzyła. Doprawdy, patrząc z perspektywy czasu, nie umiem pojąć, dlaczego nam nie wyszło. W każdym razie gadaliśmy trochę na ten temat. Opowiadała, jak z zachwytem wraca do swoich ulubionych fabuł: serii Metal Gear Solid, drugiego Bioshocka czy ostatniego Grand Theft Auto.

Być może problem tkwi w sposobie grania i trudnościach ze skupieniem uwagi. W młodości zdemolowałem sobie łeb nazbyt wesołym życiem. Gram w interwałach, kiedy jestem w domu i mam wolną chwilę. Zdarzają mi się dwutygodniowe przerwy w przechodzeniu gry, i to takiej, którą lubię. Przez ten czas zapominam, o co chodzi, nie wiem nawet, kim są bohaterowie. Może gdybym się ścieśnił, zwarł, przechodził grę za jednym zamachem, doceniłbym wartość fabuły?

Mam jednak pewność, że chodzi o coś jeszcze. Fabuła w grach jest dodatkiem, bez którego doskonale można się obyć. W dzieciństwie chodziłem do kumpla „na komputer”, dopiero potem, na początku lat dziewięćdziesiątych, ojciec kupił mi Amigę. Przywołuję ukochane tytuły z dawnych czasów. Jaką fabułę znajdziecie w River Raid, Lemmings albo Prince of Persia? Aż głupio pytać o Tetrisa, lecz chętnie pociągnę tę zabawę w czasie bez prądu, do matecznika gier. Poker, szachy czy też mahjong, zabawa chińskich myślących, nie zawierały w sobie żadnej opowieści. Lub może inaczej – ta opowieść wybuchła w głowach graczy, u każdego własna, osobna. Sam zawodowo zajmuję się tworzeniem fabuł, co nie znaczy, że muszę się ich wszędzie domagać. Wypoczywam w niefabularności. Gry bywają narracyjne, najczęściej nie są. Z całą pewnością nie muszą. ■

AMOS I RADOŚĆ TWORZENIA



Z **FRANCOISEM LIONETEM** rozmawia
Bartłomiej Dramczyk.

P Kiedy i w jakich okolicznościach po raz pierwszy zetknąłeś się z komputerem?

Urodziłem się w 1963 roku, kiedy komputery były ogromne i dostępne tylko dla dużych korporacji. Tego samego roku moi rodzice kupili swój pierwszy telewizor, czarno-białego philipsa z lampą próżniową, który działał do początku 2000 roku. Gdy tylko zobaczyłem komputery w telewizji, byłem oczarowany. Z fascynacją obserwowałem wielkie taśmy służące do przechowywania danych, obracające się w różnych kierunkach, z różną prędkością i wszystkie te migające światełka. Takie komputery oglądałem też jako dziesięciolatek w wielu amerykańskich programach telewizyjnych. Luksemburg znajdował się zaledwie 50 kilometrów od mojego rodzinnego miasta Metz. Prywatna telewizja Tele Luxembourg emitowała takie seriale jak „Lost in Time”, „Voyage to the Bottom of the Sea”, które rozbudziły moją wyobraźnię.

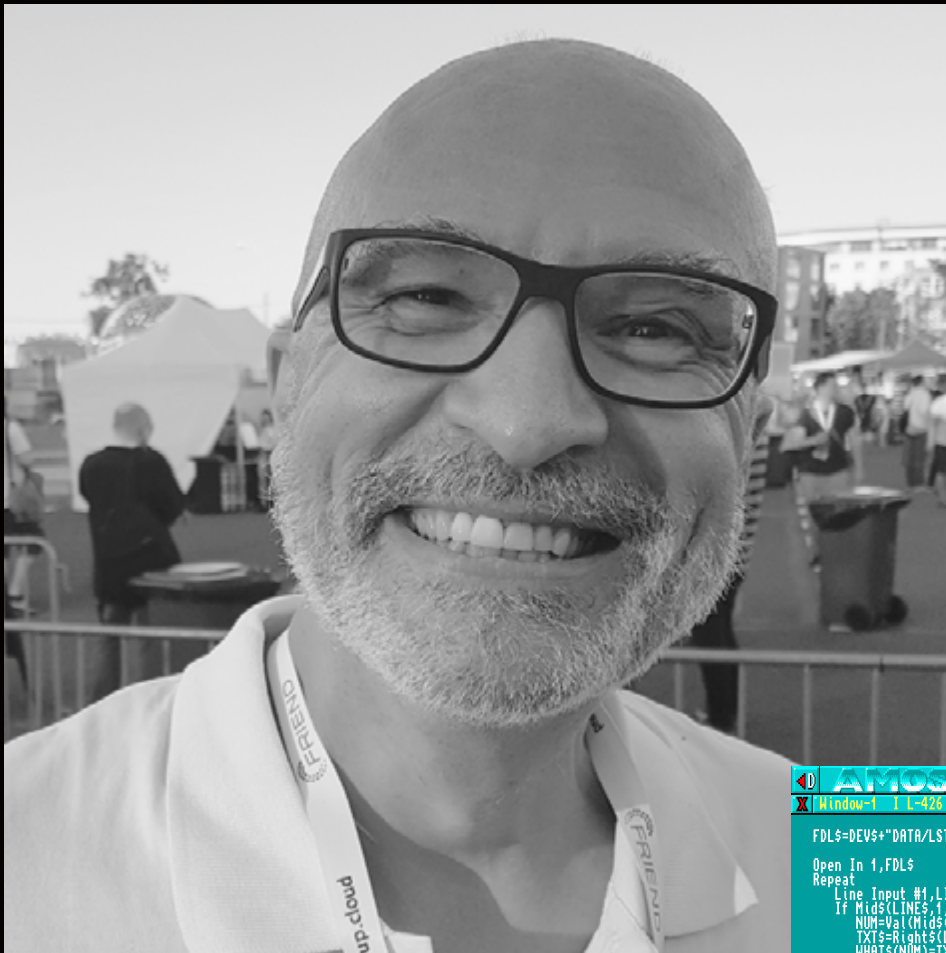
P W połowie lat osiemdziesiątych pracowałeś nad portami gry z Atari ST – Captain Blood, jednej z najbardziej niezwykłych gier symulacyjnych

powstałych we Francji. Czy wtedy uczyłeś się nowych platform, czy dobrze już znałeś cechy Atari ST? Trudno było przenieść kod gry na C64 i PC?

Wykonałem adaptację Captain Blooda w tym samym roku, w którym zaprogramowałem STOS – 1987. Mieszkałem pod Paryżem z przyjaciółmi ze szkoły weterynaryjnej, którzy byli tam na specjalizacji z medycyny tropikalnej. Sam dawno porzuciłem pomysł, by zostać weterynarzem. Kupiłem Atari ST latem 1986 roku. Podobało mi się to, co było w środku, cudowny procesor 68000, prosty, szybki i wydajny. I, przykro mi to dziś mówić, nienawidziłem GEM-u, że zrujnowało to wszystko. Tak niezgrabny, źle zaprojektowany interfejs, próbujący kopiować oryginalnego Maca. Oprogramowanie ST sprawiało wrażenie taniego. Jednak sama maszyna była świetna. Atari ST nie był prawdziwą maszyną wielozadaniową (system operacyjny umożliwiał tylko przełączanie zadań), mogłem ukraść całą jej moc dla siebie! Podczas uruchamiania STOS zabierał bez żadnej alokacji całą pamięć, łącznie z pamięcią ekranu. Jedyne, co musiałem zrobić, to znaleźć lokalizację w której umieszczane były współrzędne wskaźnika myszy i voila!

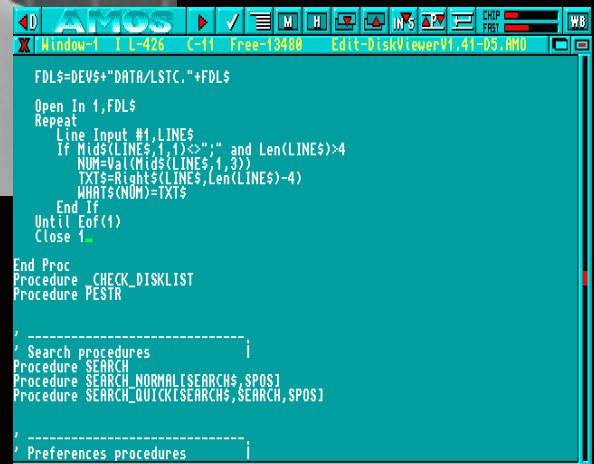
➤ Texas Instruments TI-57 – pierwszy kalkulator, na którym Francois Lionet uczył się pisać swoje programy. Później jego świat zajął Superboard II.





✚ W 2018 roku François Lionet przyjechał na Pixel Heaven do Polski. I wszystko wskazuje na to, że zostanie w naszym kraju znacznie dłużej.

✚ Podczas przelotów w Captain Blood część kodu gry wyświetlana była w obszarze pamięci ekranu.



“ POCZUŁEM SI CZ CI SEKTY I ZBOMBARDOWANY MIŁO CI .WIELE OSÓB PODZI KOWAŁO MI ZA AMOS. TO BYŁO JAK SEN.

P Pracowałeś na wielu modelach Amig, więc masz punkt odniesienia. Czy „przyjaciółki” w okresie swojej świetności faktycznie wyprzedzały epokę?

Tak, te maszyny znacznie wyprzedzały konkurencję. Cechowały je: prawdziwa wielozadaniowość, fantastyczne możliwości graficzne, świetna jakość obrazu telewizyjnego, nawet bez dodatkowej karty graficznej... wtedy to było science-fiction. Bazowały na powolnym i wrażliwym AmigaDOS-ie. Często zapomniałem, że powinienem poczekać pięć sekund przed usunięciem dyskietki. Niesamowite, że Commodore nie dostrzegł tego problemu, powinni byli zmienić tę część systemu po roku. Myślę, że nie zareagowali, ponieważ nikt nie używał dyskietek, wszyscy korzystali z dysków twardych, które AmigaDOS sprawnie obsługiwał. Mam do Commodore jeszcze jeden żal – dlaczego nie dodali do swojej maszyny jednego

zwykłego portu MIDI, kosztującego dolara? Wkurzało mnie to, że gdy wszyscy muzycy używali ST, z jego układem dźwiękowym rodem z ośmiobitowych maszyn, Amiga oferowała cztery przetworniki dźwięku. Poza tym bez wątplenia Amiga wyprzedziła konkurencję o pięć lat. Stanowiła prawdziwy skok w przyszłość. I to jaki skok! Kolory, muzyka, gry i zabawa. Lepsze niż Excel i Word razem wzięte, nie sądzisz?

P Jakie nadzieje wiążesz z rozpoczęciem prac nad projektem AMOS 2? Czym w istocie ma być?

AMOS 2 ma być tym, czym był AMOS w 1989 roku. Oryginalny AMOS był szkicem, do tego stopnia niedoskonałym, że wywołał szczerą nienawiść wśród programistów i został całkowicie zignorowany przez Commodore. Nawet w Wielkiej Brytanii, gdzie odniósł sukces, dopiero kiedy firma

✚ Edytor kodu w AMOS dla wielu jego użytkowników stał się podstawowym, wygodnym narzędziem do pracy.



AMOS (na zdjęciu brytyjskie wydanie) stał się najważniejszym dziełem François'a, wyrazem uwielbienia dla Amig i przyczyną depresji.

toneła, skontaktowała się ze mną, aby przyznać mi napędce wymyśloną nagrodę za „najlepszy produkt do pracy na CDTV” czy coś równie niedorzecznego. Śmieszne. AMOS 2 będzie działał na wszystkim, będzie sprawny i szybki. Zostanie również wyposażony (nie w pierwszej wersji) w edytor, który sprawi, że będzie równie uzależniający, sprawny i innowacyjny jak oryginalny edytor z AMOS Pro. Za jego pomocą będziesz mógł tworzyć gry 2D (na początku) i 3D (w przyszłym roku) dla systemów Windows, macOS, Linux, iOS i Android. Co najważniejsze – AMOS 2 będzie łatwy w obsłudze. Napiszesz na nim swój pierwszy bezbłędny program w ciągu pięciu minut, wyświetlając napis „Hello!”. Dzięki ewolucji technologii i możliwościom JavaScriptu AMOS 2 da niesamowitą moc zarówno początkującym, jak i bardziej wykwalifikowanym użytkownikom.

P **Od pewnego czasu mieszkasz w Polsce. Co myślisz o naszym kraju i ludziach, których w nim spotkałeś? Uczysz się języka polskiego?**

Przyjechałem do Polski w czerwcu 2018 roku z norweskim zespołem Friend na Pixel Heaven. Poczułem się częścią sekty i zostałem zbombardowany miłością. Wiele osób podziękowało mi za AMOS, to było jak sen. Postanowiłem przenieść się tutaj, a po początkowym trudnym okresie jesienią 2018 roku sprawy zaczęły iść ku lepszemu, aż zacząłem prace nad AMOS 2 i założyłem AMOS Interactive Solutions. Co to był za rok! Polska jest cudownym krajem, ludzie są tu mili i pomocni, a życie jest lepsze niż w Europie Zachodniej. Warszawa jest dla mnie rajem, niezwykle nowoczesnym miastem ze start-upami i wszechobecną technologią, ale również z barami mlecznymi, w których można zjeść coś dobrego za 5 euro – w centrum stolicy. Tuż obok, na rogu ulicy ludzie sprzedają warzywa ze swojego ogrodu. Tego nie ma już w innych krajach.

P **Miło to słyszeć!**

Mam nadzieję, że w Polsce nadal tak będzie za 10 lat. Jednak wasz język jest dla mnie problemem. Źle przyswajam nowe języki, a polski jest prawie tak samo skomplikowany jak sami Polacy. Język jest jedynie odbiciem umysłu ludzi.

“ LE PRZYSWAJAM NOWE J ZYKI, A POLSKI JEST PRAWIE TAK SAMO SKOMPLIKOWANY JAK SAMI POLACY.

Polacy nigdy nie chcą cię skrzywdzić lub obrazić, więc zrobienie czegoś z nimi wymaga o wiele więcej zabiegów w porównaniu do innych narodowości! W grudniu chciałem rozpocząć kurs językowy, ale hej, 1000 złotych to wciąż dla mnie (i dochodów z Patreon'a) zbyt wiele. Mam nadzieję, że będę mógł zacząć w przyszłym roku.

P **Tęczywo AMOS 2 powstanie jako język twojego autorstwa czy też zamierzasz wciągnąć do współpracy innych ludzi?**

W pierwszym roku chcę zapewnić bezpieczeństwo finansowe firmie i zrobić tyle, ile możliwe. W JavaScriptcie można programować dwa-trzy razy szybciej niż w innych językach. W przyszłym roku użyję prawdziwego AMOS jako głównego narzędzia programistycznego do stworzenia edytora i rozszerzeń. Zaprogramuję język za pomocą języka. Powinno to pójść cztery razy szybciej, ponieważ programowanie w AMOS jest bardzo sprawne. W 2021 roku planuję drugą rundę inwestycji oraz wypuszczę AMOS 3 z nową składnią Pro. Dzięki temu AMOS Interactive Solution stanie się firmą z prawdziwego zdarzenia oraz, miejmy nadzieję, zarobi dużo pieniędzy!

P **Kiedy planujesz premierę AMOS 2?**

W bardzo symboliczną datę: 12 grudnia 2020 roku o godzinie 12:12:12 (jeśli się uda). Najpierw będzie dostępny na stronie AMOS2.org, następnie na Steamie i innych platformach dystrybucyjnych. **■**

P.S. Ze względu na pokaźne rozmiary wywiadu całą rozmowę z twórcą AMOS publikujemy w serwisie Pixelpost.pl.

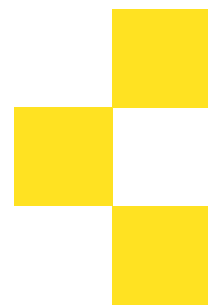
„Voyage to the Bottom of Sea” emitowany przez stację Tele Luxembourg sprawił, że młody François zainteresował się technologią i komputerami.





Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



POWRÓT DO KORZENI

Muszę się wam do czegoś przyznać. Otóż był taki czas, w którym chciałem zostać programistą „growym”. Tak, wiem, że to dziwnie brzmi, ale w tym miejscu mogę tylko poczynić uwagę natury lingwistycznej, narzekając na to, że nie doczekaliśmy się odpowiednich słów w naszym rodzimym języku, które odnosiłyby się do twórców oprogramowania rozrywkowego (na wszelki wypadek dopowiem także, że słowo „deweloper” kojarzy mi się bardziej z przemysłem budowlanym, choć to także okropna kalka językowa).

Tak czy inaczej, jako mocno naiwny jeszcze uczeń, a potem już student, chciałem tworzyć gry komputerowe. Na szczęście Opatrzność czuwała zarówno nade mną, jak też i nad społecznością graczy, dzięki czemu nie jestem dziś zgorzkniałym bezrobotnym programistą, któremu nie udało się rozkręcić biznesu, zaś gracze nie byli zmuszeni do oglądania moich, wątpliwej jakości, dzieł. Biorąc pod uwagę moje umiejętności programistyczne, tak by się bowiem cała rzecz musiała zakończyć, gdyby nie – z pewnością nadprzyrodzony – pomysł porzucenia gamedevu na rzecz bardziej przyziemnych gałęzi informatyki.

Skąd jednak w ogóle pojawił się w moim pokręconym umyśle pomysł zajmowania się grami? Cóż, poza dość oczywistymi przyczynami, związanymi ze stycznością z wiadomym czasopiśmie dla miłośników gier komputerowych, chciałem robić rzeczy jak najbardziej ambitne. W owym zaś czasie – w późnych latach dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku – jedną z najszybciej bodające rozwijających się gałęzi informatyki była grafika komputerowa. Gry zaś pełniły tu rolę podobną do tej, którą do dziś odgrywają wyścigi (szczególnie zaś te najtrudniejsze, takie jak F1 czy NASCAR) w przemyśle samochodowym – były sposobem na testowanie najbardziej zaawansowanych pomysłów technologicznych. I rzeczywiście, przez wiele lat to właśnie jakość grafiki i osiągnięcia czysto techniczne w tej dziedzinie decydowały o sukcesie albo porażce największych gier. Od tego czasu upłynęło już kilka dekad i wydaje się, że problem grafiki komputerowej – rozumiany jako wyzwanie intelektualne – przestał być ekscytujący.


Skoro doszliśmy bowiem do sytuacji, w której nasze komputery są w stanie w czasie rzeczywistym generować obraz metodą śledzenia promieni, to nie ma tu już wiele do roboty dla programistów, w odróżnieniu oczywiście od artystów plastyków i architektów.

Powyższe nie oznacza rzecz jasna, że w informatyce nie ma już więcej wyzwań i trudnych zadań do rozwiązania. Przeciwnie – właśnie po okresie fascynacji generacją obrazków informatyka wraca niejako do swoich korzeni, zaś głównym problemem badawczym staje się znów szeroko rozumiana sztuczna inteligencja. Na pozór wydawać by się mogło, że także w tym przypadku gry komputerowe powinny spełniać podobną rolę co ta wzmiankowana powyżej, pozwalając na testowanie nowych zaawansowanych rozwiązań technologicznych. Wszak ile to razy czytając recenzje, trafiamy na narzekania dotyczące słabej jakości silnika sztucznej inteligencji, przez co gra, która powinna być świetna, okazuje się jedynie przeciętna. Ale nic z tego – w przemyśle gier komputerowych trudno wskazać postacie dokonujące równie przełomowych odkryć w dziedzinie uczenia maszynowego i sztucznej inteligencji co choćby John Carmack na polu grafiki. To nie znaczy, że nad SI w grach się nie pracuje albo też że nie jest to ich istotny element, jednak wydaje się, że nie decyduje on znacząco o sukcesie czy porażce danego tytułu (po co zatem wydawać nań duże pieniądze), zaś stosowane rozwiązania technologiczne są, hm... powiedzmy, nierzadko przestarzałe.

Powodów powyższego stanu rzeczy jest pewnie wiele. Po pierwsze, sztuczna inteligencja nie należy do tych cech gier, które gracz zauważa od razu. O ile ktoś, kto zobaczył po raz pierwszy choćby Doom na dużym monitorze, wiedział, że tę grę po prostu musi mieć, o tyle trudno byłoby podać mi podobny przykład dotyczący SI – może poza No Man's Sky, jednak to, czy generacja proceduralna to element sztucznej inteligencji, jest sprawą dyskusyjną...

Po drugie, w wielu współczesnych grach mechanizmy sztucznej inteligencji zostały po prostu ordynarnie zastąpione przez rozgrywkę multiplayer. Po co wydawać fundusze na silnik SI, skoro tę samą funkcjonalność zapewnią nam inni gracze (i nawet będą chcieli za to zapłacić)?

Wreszcie zaś wielkość globalnego rynku gier jest bardzo skromna. Choć z naszej, zaściankowej perspektywy wydaje się oczywiście duża, to wystarczy porównać ten rynek z innymi, w których technologie uczenia maszynowego są kluczowe (ot choćby robotyka przemysłowa, transport – samochody autonomiczne, i wreszcie sektor zbrojeniowy), by zrozumieć, że dobrzy specjaliści z tej dziedziny – informatycy i naukowcy – mogą zarobić dużo, dużo (dużo!!!) więcej poza przemysłem growym. Skoro zaś tak się rzeczy mają, to rozwojem SI w grach zajmują się głównie fanatycy i szaleńcy...

A właśnie. Coraz więcej osób ostatnio mi powiada, że nie jestem zupełnie normalny. Może więc... 



Tell Me Why



PO SUKCESIE LIFE IS STRANGE OD DONTNOD ENTERTAINMENT MOGLIŚMY OCZEKIWAĆ WSZYSTKIEGO – ZWASZCZA KOLEJNEJ GRY NARRACYJNEJ OPOWIADAJĄCEJ O ZWYKŁYM ŻYCIU LUDZI, A TAKŻE ICH TOŻSAMOŚCI SEKSUALNEJ. Tell Me Why opowiada historię rodzeństwa, Tylera i Alyson, zrealizowaną na tle malowniczej Alaski i fikcyjnego miasteczka Delos Crossing. To, co najciekawsze w nowej grze twórców Life is Strange, zawiera się w konstrukcji opowieści – będziemy eksplorować wspomnienia bliźniaków, decydując, które z nich uznajemy za prawdziwe, a nasze wybory mają mieć wpływ na siłę więzi łączących Tylera i Alyson oraz ich... przyszłość. Narracyjna gra fabularna zawiera jeszcze jeden element, który będzie dominował: Tyler jest osobą transseksualną, co oznacza, że w podzielonej na trzy epizody rozgrywce wątki opowieści będą toczyć się wokół tematyki pki i seksualności człowieka. Tym razem wszystkie fragmenty fabuły otrzymamy od razu, nie będzie więc trzeba czekać na wydanie wszystkich rozdziałów. Tell Me Why zobaczymy na ekranach Xboxa One oraz PC latem 2020 roku. (Voy) ■ ■ ■ ■

Nieudany start Stadii



19 LISTOPADA W USA, POPRZEDZANA HUCZNĄ KAMPAIĄ REKLAMOWĄ, WYSTARTOWAŁA DOSTARCZANA PRZEZ GOOGLE'A USŁUGA STADIA. Jak już w Pixelu pisaliśmy, chodzi w niej o możliwość grania w najnowocześniejsze tytuły na starszych pecetach, tabletach czy smartfonach. Wystarczy opłacenie miesięcznego abonamentu w wysokości 10 dolarów i posiadanie odpowiednio szybkiego łącza internetowego, żeby usługa strumieniowania danych mogła działać poprawnie. Były menedżer Sony i Microsoftu, obecnie pracujący dla kolosa z Mountain View, Phil Harrison ogłaszał z dumą, że współpracujące z Google firmy stanęły na wysokości zadania i należycie przetestowały usługę. Na starcie dostępne były 22 tytuły: Assassin's Creed Odyseja, Attack on Titan: Final Battle 2, Destiny 2: The Collection, Farming Simulator

2019, Final Fantasy XV, Football Manager 2020, Grid 2019, Gylt, Just Dance 2020, Kine, Metro Exodus, Mortal Kombat 11, NBA 2K20, Rage 2, Rise of the Tomb Raider, Red Dead Redemption 2, Samurai Shodown, Shadow of the Tomb Raider, Thumper, Tomb Raider 2013, Trials Rising i Wolfenstein: Youngblood. Problemy zaczynają się w momencie, gdy uświadomimy sobie, że za gry trzeba zapłacić osobno, za abonament osobno, a jeszcze dodatkowo chcąc grać w rozdzielczości wyższej niż 1080p, trzeba wykupić droższą wersję abonamentu. Do tego Google nie byłoby sobą, gdyby nie czerpało korzyści z pozyskania danych użytkowników i nie obracało nimi w ten czy inny sposób. I co najgorsze, pierwsze relacje informują o opóźnieniach rozgrywki dochodzących do kilku sekund. W efekcie pierwsze recenzje Stadii mówią nie tyle nawet o klęsce, co o katastrofie. Wiadomo jednak, że Google nie odpuści tematu tak łatwo i choć wiadomo, że to nie pierwsza porażka tej firmy na polu elektronicznej rozrywki (wcześniej próbował ją wprowadzać na ten rynek między innymi Noah Falstein), znamy też upór tego giganta. Możemy być pewni, że o Stadii jeszcze nieraz usłyszymy, zwłaszcza gdy zapowiedziane zostanie jej pojawienie się na terenie Polski. (PB) ■ ■ ■ ■

Crytek udostępnił benchmark Neon Noir



ZAPREZENTOWANE PODCZAS GDC 2019 DEMO TECHNOLOGICZNE WYKORZYSTUJĄCE SILNIK CRYENGINE, W KTÓRYM MIELIŚMY OKAZJĘ OGLĄDĄĆ EFEKTY MAŁOWANE ŚWIATŁEM W CZASIE RZECZYWISTYM, WŁAŚNIE UJRZAŁO ŚWIATŁO DZIENNE W NOWEJ FORMIE – BENCHMARKU SŁUŻĄCEGO DO POMIARU WYDAJNOŚCI PLATFORMY. Warto zaznaczyć, że sceny renderowane przez silnik działają niezależnie od API i platformy sprzętowej (GPU), na której są uruchamiane. Benchmark Neon Noir możemy pobrać z CryEngine Marketplace. Aplikacja została stworzona na bazie silnika CryEngine 5.5; wykorzystywana do ray tracingu technologia total illumination umożliwi renderowanie odbić światła nawet na kartach graficznych AMD Vega 56 i NVIDIA GTX 1070. W obydwu przypadkach zalecane są modele wyposażone w 16 GB VRAM. Dostęp do technologii wykorzystanej w benchmarku użytkownicy silnika Cryteka uzyskają już w przyszłorocznej wersji Total Illumination. (Voy) ■ ■ ■ ■

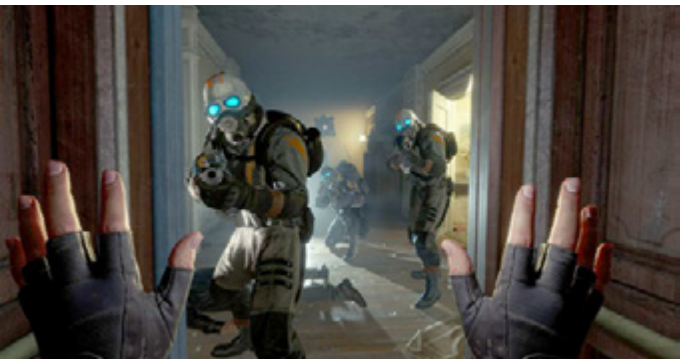
John Carmack odchodzi od VR



NOWYM WYZWANIEM DLA WETERANA GAME-DEVU BĘDZIE SILNA SZTUCZNA INTELIGENCJA. Carmack poinformował o tym na swoim facebookowym profilu. Nadal będzie wspomagał rozwój technologii w firmie Oculus, ale jako konsultant i (jak sam zaznaczył) tej tematyce będzie poświęcał stosunkowo mało swojego czasu. Dziedzina, która obecnie bardziej interesuje Carmacka, to artificial general intelligence (AGI), którą na nasz język tłumaczy się jako silna sztuczna inteligencja. Koncept ten zakłada, że taka SI jest w stanie zrozumieć absolutnie wszystko, co może pojąć także człowiek. Brzmi ciekawie... i ambitnie. Carmack napisał, że we wszystkich przedsięwzięciach, w których dotąd działał (w grach wideo, budowaniu raket kosmicznych czy w rzeczywistości wirtualnej),

zawsze miał w jakimś stopniu zarysowaną ścieżkę prowadzącą do celu, który chciał osiągnąć. Jednak AGI jest dla niego jedną wielką niewiadomą, a do tematu chce podejść jak „wiktoriański naukowiec-dżentelmen”. Post na Facebooku został polubiony przez mnóstwo osób, w tym Marka Zuckerberga, więc raczej mała szansa, że przy tej okazji będziemy obserwować takie kontrowersje jak wtedy, gdy Carmack zechciał odejść od gier w kierunku VR, co zakończyło się sądowym konfliktem z firmą Zenimax (do której obecnie należy między innymi id Software). Trzymamy kciuki za sukcesy na tej nowej drodze! (PA) ■ ■ ■ ■

Nowe Half-Life w VR



PROJEKT O NAZWIE HALF-LIFE: ALYX MA BYĆ KOLEJNĄ ODSŁONĄ PRZYGÓD W ŚWIECIE HL, KTÓRĄ PRAWDOPODOBNIĘ WŁAŚNIE SZYKUJE VALVE. Źródłem przecieku na temat Alyx był ten sam człowiek, który nieco wcześniej informował o DOTA Underlords. Kilka dni później potwierdziło to samo Valve. Half-Life 3 oficjalnie zapowiedziane! Funkcjonujący przez lata mem można ostatecznie odesłać na śmietnik historii. No, prawie. Half-Life: Alyx ma być eksploracyjną grą VR, a Valve nie planuje wydania następnej części tej serii w tradycyjnej formie. Z rozmowy wynika, że cały silnik gry jest już gotowy, a po pierwszej prezentacji projektu Valve przeanalizuje reakcję na kolejną odsłonę długo wyczekiwanego Half-Life'a w VR i zadecyduje, co z tym fantem zrobić dalej. Może się okazać, że oprócz wersji na gogle pojawi się również wersja standardowa, aczkolwiek w tym momencie jest to mniej prawdopodobne niż wariant „Vive & Cosmos only”. Nie bez powodu w Loading uruchamiamy rubrykę, w której będziemy publikować nowości z frontu HTC! W każdym razie cieszymy się, że Valve nie porzuciło świata gry i po kilkunastu latach wraca w stare zakątki. Premiera gry już w marcu 2020 roku. (Voy) ■ ■ ■ ■



Zmarł Nobuyuki Ohnogi

CI, KTÓRZY MNIE ZNAJĄ, WIEDZĄ, ŻE MUZYKA TO MOJA NAJWIĘKSZA MIŁOŚĆ. Bardzo zwracam na nią uwagę zarówno w przypadku filmów, jak i gier. Gdy wracam do starych tytułów, to często zadziwia mnie, co udało się osiągnąć na tym polu pionierom. Takim pionierem był zmarły w sierpniu tego roku Nobuyuki Ohnogi. Współpracował przede wszystkim z Namco, był autorem muzyki do takich klasyków jak Galaga, Mappy czy Pole Position. Opuścił firmę w 1985 roku i razem z twórcą Xeviousa – Masanobu Endō – założył niezależną firmę Game Studio, która wyprodukowała kilka gier wydanych tylko w Japonii

dla Famicoma. W połowie lat dziewięćdziesiątych Ohnogi wycofał się z biznesu growego, by, jak głosi plotka, zając się knajpą z ramenem należącą do jego rodziny. Do końca życia raczej unikał rozgłosu. Chyłę czoła przed jego osiągnięciami i talentem. Do dziś pamiętam muzykę z Galagi czy Mappy. Ohnogi był jednym z prawdziwych pionierów w kwestii udźwiękowania gier – obok takich postaci jak Yuriko Keino czy Junko Ozawa. Sam sarkastycznie nazwał się kiedyś „ojcem muzyki w grach wideo”. Moim zdaniem był jedną z osób, które w pełni zasługiwały na taki tytuł. Niech spoczywa w pokoju. (Zdan) ■ ■ ■ ■

Pewnego razu w Bieszczadach

STUDIO VECUBE ZAPREZENTOWAŁO FILMOWY ZWIASTUN GRY ODLUDZIE, DZIĘKI KTÓREJ BĘDZIEMY MOGLI ZGUBIĆ SIĘ W BIESZCZADZKICH LASACH BEZ POWAŻNYCH KONSEKWENCJI. To znaczy bez narażania własnego życia, a jedynie eksperymentując z losami wirtualnego bohatera. Będziemy strugać strzały i zbierać drewno na ognisko. Polować na zwierzaki, ale i unikać bliskich spotkań z drapieżnikami. Oprócz konstruowania łuków i kusz, a także budowania schronienia, przyjdzie nam też naprawić znalezione w lasach konstrukcje, by dotrzeć w niedostępne miejsca. W skrócie mamy więc do czynienia z symulatorem chodzenia po lesie, połączonym z wytwarzaniem przedmiotów i grą survivalową w jednym. Z widokiem z perspektywy pierwszej osoby.



Autorzy Odludzia obiecują też interesujący wątek fabularny z dwoma możliwymi zakończeniami, aż 17 zróżnicowanych terenów do odwiedzenia, walkę o jadło, efekty pogodowe mające realny wpływ na świat gry i bohatera, wiele gatunków zwierząt i roślin, a także około 15–20 godzin rozgrywki. Według nich ma to być też najbardziej realistyczna gra survival w historii. Zdecydowanie dla tych, którzy marzą o rozpaleniu ogniska w środku

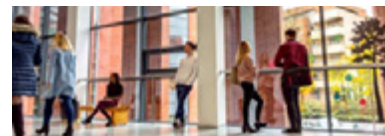
głuszy albo o relaksacyjnym łowieniu rybek (przy wtórze pomruków drapieżników). Premierę Odludzia zaplanowano na trzeci kwartał 2020 roku dla PlayStation 4, PC i Xboxa One. Koncepcja stworzenia gry, która pozwoli nam się zgubić w Bieszczadach, powstała w 2015 roku, rok później rozpoczęto nad nią prace (początkowo w jednoosobowym zespole). Dziś zespół pracujący nad Odludziem liczy siedem osób, muzykę do gry komponuje Michał Ratkowski. Ciekawe, jak będzie brzmiał angielskojęzyczny tytuł bieszczadzkiego zagubienia... (Voy) ■ ■ ■ ■





Z 8 0

Gspot Studios w CDV



ZAPRASZAMY DO POZNAŃSKIEGO COLLEGIUM DA VINCI W DNIU 19 GRUDNIA 2019 ROKU (GODZINA 18:00) na otwarty wykład Marty Ziółkowskiej pod tytułem „Narzędzia i wtyczki usprawniające pracę programistów Unity”. Od twórców gier wymaga się bycia cudotwórcami, bo muszą implementować szybko, dobrze i tanio. Przy takich założeniach zwykle nie ma czasu na pisanie własnych bibliotek czy narzędzi. Nadzrędnym celem staje się utrzymywanie architektury projektu w schludnej i optymalnej formie, a także korzystanie z intuicyjnych i elastycznych wtyczek do edytora oraz silnika. Podczas prelekcji zostaną przedstawione wtyczki pozwalające pisać kod zgodnie z wzorcami projektowymi, na przykład: Dependency Injection czy MVC. Prelegentka opowie o narzędziach ułatwiających pracę designerów i story writerów. Dodatkowo przybliży słuchaczom konkretne dodatki, których napisanie zajęłoby wiele tygodni, a na Asset Store są za darmo lub kosztują góra kilkadziesiąt euro.

Marta Ziółkowska to niezależny twórca, w branży od siedmiu lat. W 2017 roku założyła Gspot Studios, odpowiedzialna za tytuły: Oh Sheep, Prison VR, Dream Home, Here Be Dragons i Alibabe. Wcześniej pracowała w: Samsungu, Game Industry Conference, Cameleon Labs, Infinite Zero Games i Indago. Spotkanie organizuje Wydział Informatyki i Komunikacji Wizualnej CDV w ramach cyklu literackiej, pod patronatem naszego miesięcznika. (ŁS)

Collapse OS na apokalipsę

ZAWSZE ZASTANAWIAŁO MNIE, JAK PO KOLAPSE CYWILIZACYJNYM ODRADZAJĄCA SIĘ LUDZKOŚĆ RADZI SOBIE Z ELEKTRONIKĄ.

W tym przypadku można założyć dwa warianty – upadek nastąpił niedawno, dostępny sprzęt elektroniczny został w większości zniszczony lub brakuje zasobów na jego uruchomienie. I druga wersja: minęło sporo czasu, cywilizacja wstaje z kolan i może skorzystać z technologii swoich przodków.

W drugim przypadku jeszcze nie opracowano, jak ludzie przyszłości opanują sprzęt dalekich kuzynów w linii DNA, ale pierwszy przypadek możemy już względnie prosto ogarnąć. Po tym przydługim wstępie – poznajcie projekt Collapse OS. Doskonale rozwiązanie dla preppersów, którzy zawsze powinni mieć kopię tego systemu na pendrive czy innym nośniku.

Victor Dupras, twórca Collapse OS, zakłada upadek cywilizacji przed 2030 rokiem. Kiedy padnie

przemysł elektroniczny, większość dotychczasowych dzieł popularnej kultury komputerowej zbyt długo nie przetrwa, pozbawiona internetowego szkieletu. Krótko rzecz ujmując – obudzimy się w świecie bez okazałych zasobów energii, ale wypełnionym poniewierającymi się niemal wszędzie mikrokontrolerami – niewielkimi, wyspecjalizowanymi komputerkami, które łatwo będzie odzyskać, uruchomić i zapędzić do pracy. Potrzebny do nich będzie jeszcze system operacyjny. Inspiracją dla opracowania Collapse OS był projekt Grant's 7-chip Z80 Computer. W obecnej wersji Collapse OS zadziała na maszynach wyposażonych w jeden z najpopularniejszych procesorów wszech czasów: Z80, możemy go uruchomić na RC2014 Classic <https://rc2014.co.uk> lub... Sedze Master System. Plany rozwojowe są ambitne, bo Collapse OS ma działać też na maszynach z procesorami 6502, 8080, AVR, PIC, a wśród zaplanowanych komputerów wymieniane są TI-83+, TI-84+ oraz TRS-80. Projekt wymyślony przez Victora Duprasa zadziała więc na maszynach, które są złożone z mniej niż 10 tysięcy tranzystorów. Owszem – przydałoby się wsparcie dla setek innych maszyn, ale to wymaga jeszcze czasu.

Tak więc gdyby przez przypadek nagle i niespodziewanie padła nam cywilizacja, wiecie już, jaki system operacyjny warto odłożyć na wszelki wypadek na podręczny nośnik danych. I do czego jeszcze przyda się Sega Master System z czytnikiem kart SD... (Voy)



Ponad 10 milionów Switchów w Japonii!

SWITCH DOBRZE SOBIE RADZI. TO AKURAT ŻADNA NOWINA. PATRZĄC NA TO, JAKIE GRY WYCHODZĄ NA TEN SPRZĘT, NIC W TYM DZIWNEGO. ZAWSZE JEDNAK WARTO POZNAĆ KONKRETNE DANE LICZBOWE, BO WTEDY ŁAPIE SIĘ ODPOWIEDNIĄ PERSPEKTYWĄ. TAK JAK W TYM PRZYPADKU.

Wiemy, że w USA sprzedaż Switcha przekroczyła 15 milionów sprzedanych egzemplarzy. Ameryka jest jednak wielkim rynkiem (a Switch bardzo dobrym sprzętem), więc taki wynik nie powinien nikogo dziwić. Zaskakujący jest jednak wynik Switcha w Japonii – ponad 10 milionów sprzedanych konsol. Dlaczego? Cóż, z bardzo prostej przyczyny – Japonia jest sporo mniejsza. To oznacza jedno – wielkie N ma się dobrze w Kraju Kwitnącej Wiśni. Dla porównania weźmy takie Wii U. Może to odrobinę niesprawiedliwe, bo to nie była najbardziej popularna z konsol Nintendo, ale dla tego przykładu jest bardzo dobra.

Otóż na całym świecie sprzedało się tylko nieco ponad 13,5 miliona egzemplarzy tej konsoli. To daje do myślenia, nieprawdaz? Dodajmy, że łącznie na świecie sprzedało się ponad 41 milionów Switchy oraz Switchy Lite. To imponujący wynik, szczególnie że najnowsza konsola Nintendo jest na rynku dopiero dwa i pół roku. Nie są to oczywiście wyniki na poziomie PS4 (ponad 100 milionów sprzedanych konsol), ale dajmy Switchowi czas. Weźmy też pod uwagę, że Nintendo ma w zanzdrzu takie tytuły jak Pokémon Sword i Pokémon Shield. Te gry mogą się okazać prawdziwymi killer apps i w efekcie znacząco wpłynąć na dalszą sprzedaż Switcha. Nadchodzą też święta, a jak wiemy, konsole to idealny prezent pod choinkę. Jeśli dodatkowo pomyślimy o takich tytułach jak Fire Emblem: Three Houses, to niedziwne, że Switch ma się naprawdę dobrze. To kawał świetnego sprzętu i takie wyniki cieszą! (Zdan)

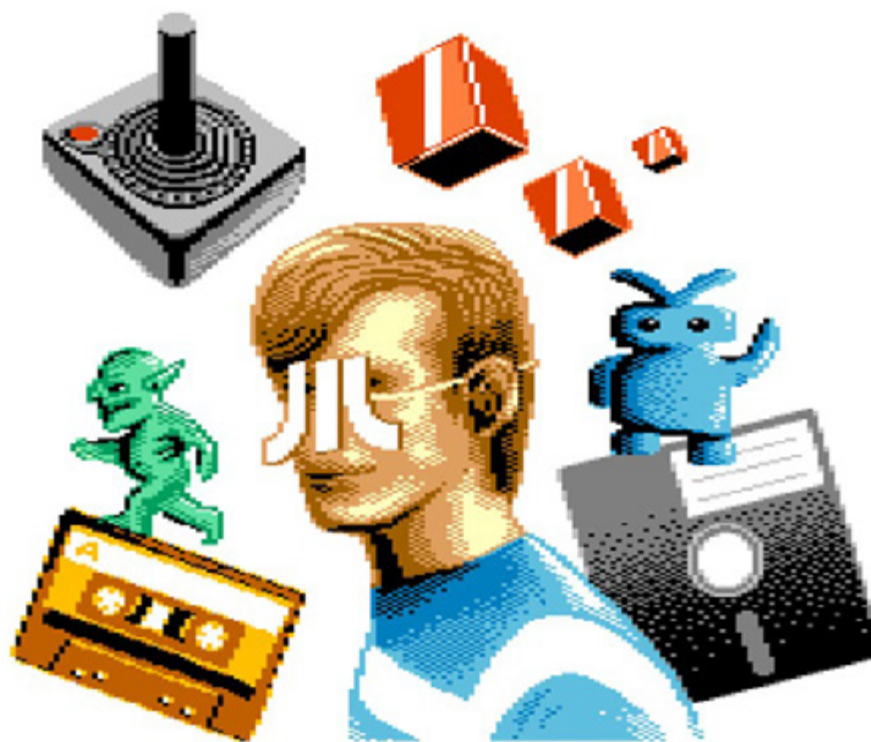
Za dużo prawdy. Nie polecam.
— Paweł „Pirx” Kalinowski

korporacja ha!art

ONI MIGAJĄ TYMI KOLORAMI W SPOŚÓB PROFESJONALNY

**NARODZINY
GAMEDEVU
Z DUCHA
DEMOCENY
W POLSCE**

**PIOTR MARECKI,
TOMASZ TDC CIEŚLEWICZ
(NYWIAD RZEKA)**



KORPORACJA HA!ART

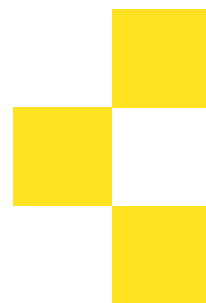
KRAKOW 2K20

Książka dostępna w księgarniach, sieciach i sklepach internetowych



Aleksy Uchański

Top Secret, Gambler, Play, a obecnie gamedev.
Od ponad ćwierćwiecza związany z polskim rynkiem
gier. Miłośnik porcelany ze Stanowic, Orwella, whisky
oraz kotów. Obecnie inwestor w gamedevie.



SZTAFETA POKOLEŃ

To zawsze wygląda tak samo: młodzi – pełni buty i własnych pomysłów na rzeczywistość – rzucają wyzwanie starym. Potem wygrywają, z przyczyn biologicznie oczywistych. Następnie sami stają się starzy i tak w kółko. To już wszystko.

Witaj, przedstawicielu mojego pokolenia, wyglądający na zaciekawionego, ale i zmarkotniałego. Tak, tak, to o nas. Jakoś całkiem niedawno rzucaliśmy wyzwanie, a obecnie nieoczekiwanie to ono zaczyna nami rzucać. Lecimy na deski jak wszyscy przed nami. Z tą istotną różnicą, że zamiast sędziowskiego „KO!” usłyszymy ironiczne „OK, boomer”. Poczujemy się, że z tym nowym pokoleniem wygrać to jak przegrać, oni są po prostu świetni, tak właśnie uważam. Inna rzecz, że na naszym tle nie potrzeba wiele, by wyglądać dobrze.

Czy sztafeta pokoleń dotyczy świata gier? Dotyczy wszystkiego, więc pewnie tak. Pięćdziesięciosześcioletek Hideo Kojima wydał właśnie *Death Stranding*. Nie będzie to pierwsza gra Kojimy, w którą nie zagram, ale jest to pierwsza gra, której odbiór mnie zaciekał. Widać kolosalne, rzadko spotykane spolaryzowanie graczy. Tę grę albo się kocha, albo nienawidzi, jej uśredniona ocena społeczności w serwisie Metacritic oscyluje wokół 6/10, przy czym 90 procent ocen jest albo pozytywnych, albo negatywnych, mało kto daje noty średnie: 5, 6 i 7/10. Kiedy patrzę na to, co się dzieje wokół Kojimy, to mam wrażenie, że tam również ścierają się pokolenia: młodzi 4chanowi reakcjonści kopią otoczonego boomerami idola. Ciekawe, czy mają czas na granie w gry, wiodąc te spory?

Zastanawiam się, czy istnieją gry zrobione przez sześćdziesięciolatków, które odniosły zauważalny sukces. Na pewno są, tylko ja ich nie znam – proszę o podpowiedzi. Żeby była jasność, mam nadzieję

zobaczyć wspaniałe gry robione i przez siedemdziesięciopięciolatków. Co więcej, oczekuję od nich odświeżającej perspektywy, czegoś nowego, czego jeszcze nie widzieliśmy. Warto poczekać.

Popatrzcie na media growe. Większość graczy za podstawowe medium i źródło informacji ma dziś YouTube'a i tamtejsze gwiazdy opowiadające o grach. Zmieniła się narracja i wszystko inne. Klasyczne formy mediowe, które z dumą tworzyłem przez prawie półtorej dekady – wykoleiły się (sprawdzić, czy nie Pixel, ten ma się świetnie). Czy ktokolwiek z dziennikarzy i redaktorów printowych przepłynął na drugą stronę mediowej rzeki i kręci popularne filmy? Nie znam ani jednego przypadku. Aż głupio.

Najważniejsze to odejść w odpowiednim momencie. Daniela Craiga zapamiętam jako „mojego Bonda”. „Casino Royale” to po prostu najlepszy film o agencji 007 w historii. „Skyfall” jest wyjątkowy, nawet jeśli przesadzony i za mało bondowski. „Quantum of Solace” z roku na rok podoba mi się coraz bardziej, a na początku nie podobało mi się wcale. Czwarty film z Craigiem, „Spectre” – rany, jakież to było pompacyjne i katastrofalne zwieńczenie sagi. I wtedy należało przestać i dać rolę komuś nowemu. Niestety w zamian zafundowano nam piąty film „No Time to Die”, który nie może się okazać niczym innym niż totalną katastrofą. Zmiana reżysera i obsady, zmiana terminu produkcji, ciągłe mieszanie w scenariuszu, wypadki na planie... W chwili, gdy piszę te słowa, premiera zapowiedziana jest na kwiecień 2020 roku, a wciąż nie udostępniono nawet teaser trailera ukazującego film, rzecz zgoła niesłychana. Och, oddałbym wszystko, co najcenniejsze, nawet felieton w Pixelu (nie, nigdy), by się mylić. Ale właśnie tak przewiduję, pożegnamy obecnego Bonda nie hukami, lecz skomleniem. Będzie poruta dla pokolenia boomerów (wiem, że nimi nie jesteśmy), którzy tak kochali Craiga.

Kto przyjdzie po Craigu i po Kojimie, jak nas zachwyci, a jak rozczaruje? Tego nie wiemy. Na tym polega właśnie sekret sztafety pokoleń. Na końcu jednak poleci na deski. Komuś może się to wydawać smutne, ja to nazywam prawem przyrody, nie można się na nie gniewać. ■

ALEX

Po 30 latach nieobecności...
IT'S BACK!



AMOS-2

Odkryj na nowo radość programowania

Odkryj raz jeszcze radość programowania.

Ożyw swoje oryginalne dzieła napisane w STOS-ie i AMOS-ie!

Eksportuj swoje gry do Windows, macOS, Linuxa, Androida, iOS i Internetu!

Poznaj ulepszony zestaw instrukcji i nowe, niesamowite funkcje!

Nowoczesny język programowania do błyskawicznego tworzenia imponujących gier!

Zobacz, jak proste jest stworzenie gry-hitu... i stań się sławny już dziś!

Więcej informacji na amos-2.com

Wersja do pobrania dostępna 12.12 o 12:12:12

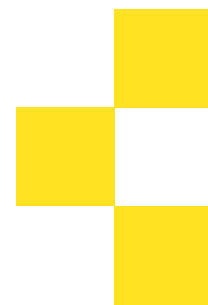


AMOS Interactive Solutions

Opublikowany przez AMOS Interactive Solutions Sp. z o.o. Stworzony przez Francois Lioneta
Pilchowicka 25-12, 02-175 Warszawa - www.amos-interactive.com - contact@amos-interactive.com



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



PRZESTROGA PRZEDŚWIĄTECZNA

Taka nasza wyrosła z chrześcijaństwa tradycja – koniec roku to święta i czas kupowania prezentów. Mój milusiński ma już trzydzieści kilka lat i sam sobie wybiera, w co zagra, ale wielu czytelników ma dzieci w wieku znacznie mniej zaawansowanym. Przypuszczam, że niektórzy z was będą się zastanawiać nad kupnem dla nich gier – najlepiej wciągających i uczących. Rozumiem, nie mam nic przeciwko, ale uczulam.

Wbrew pozorom o dobrą grę dla dzieci, z walorami edukacyjnymi, nie jest łatwo. Wielu twórcom (i nie chodzi mi w tym momencie wyłącznie o gamedev, podobnie jest z książkami, filmami.) wydaje się, że zrobić coś dla dzieci to łatwizna, aby było nie za trudne, miłe i kolorowe. Otóż – nie. Każda rzecz, z którą dzieci mają do czynienia, w jakiś sposób je kształtuje i niestety obowiązuje zasada GIGO – Garbage In, Garbage Out. W polskim pod G podłożylibyśmy inne słowo, równie dobrze oddające sens.

W okolicach roku dwutysięcznego robiłem lokalizację serii Przygód prosiaczka Kwika. Było tego chyba cztery części, przynajmniej w trzech znajdowały się quizy. W przysyłanych do Polski materiałach do odcinka o zwierzętach znalazły się takie pytania jak: „dlaczego słoń boi się myszy?” (sugerowana odpowiedź: bo go zaboli, jak mu wejdzie do trąby), „dlaczego małpy się wzajemnie iskają?” (nie iskają, bo nie mają wszy, tylko się nawzajem czeszą, żeby utrzymać więzi społeczne), „dlaczego orangutan chodzi, trzymając zaciśnięte pięści?” (żeby mógł nosić przedmioty). Czyli mieszanka bzdurnych miejskich legend (słonie mają myszy tam, gdzie i G), bzdur i półprawd (małpy

mają tony pasożytów, ale rzeczywiście wzajemne iskanie pełni ważną funkcję społeczną) i bzdur kompletnych, w dodatku trudnych do prostego wytłumaczenia bez pewnej wiedzy. Orangutan jest przystosowany do łażenia po drzewach, ma długie i silne przednie kończyny, słabe i krótkie tylne, w dodatku osadzone na stosunkowo słabej miednicy. Kiedy stanie wyprostowany na ziemi, jego ręce – ze względu na swoją długość – sięgają do podłoża. Miednica i nogi nie są w stanie na dłuższą metę utrzymać całego ciężaru ciała, więc część obciążenia jest przenoszona do przodu. Kości najlepiej przenoszą obciążenia osiowe, stawy lepiej znoszą obciążenia, kiedy są ustawione na wprost niż wygięte do skrajnego położenia, więc taki, a nie inny sposób podpierania jest logiczną konsekwencją anatomii i biomechaniki. Nie da się tego łatwo dziecku wytłumaczyć? Z dydaktycznego punktu widzenia lepiej odpuścić temat, niż zmyślać.

Takie pytania i odpowiedzi układają ćwierćinteligenci, widzący wszystko osobno (jak straszni mieszczanie Tuwima) i nierozumiejący zależności między elementami otaczającego ich świata. Co gorsza, takie pseudowyjaśnienia robią krzywdę dzieciakom, wychowując kolejne pokolenia ćwierćinteligentów, którym łatwo wmówić, że Ziemia jest płaska, szczepionki nie działają, a w ogóle to rządzą nami reptilianie.

Na szczęście po twórcach jest jeszcze filtr rodzicielski. Pamiętaj: GIGO. Wychowasz dziecko na grach z żenującą grafiką – jako dorosły będzie jeździć multiplą. Kupisz mu grę z nietrzymającą się kupy historią – uzna „Osadę” Shyamalana za dobry film. Grę z dziadowską muzyką – będzie słuchać siostr Godlewskich. Kupisz grę uczącą głupot – dopiero będziesz płakać. Więc pilnuj.

A jeśli jesteś rodzicem i piszesz gry – pilnuj podwójnie. Siebie i kolegów. ■

BOREK

DZIĘKUJEMY!

ZAPRASZAMY NA GAMEDEV & CREATIVE EXPO 2020



PIXEL HEAVEN 2020

Games Festival & More

28—31 / 05 / 2020

Zajezdnia Autobusowa MZA / Hala B
ul. Włociańska 52 / Warszawa



POWERED BY

PIXEL

PSX
EXTREME

- ✕ PIXEL EXPO
- ✕ PIXEL AWARDS EUROPE 2020
- ✕ JOBS ZONE
- ✕ KIDS PLAY & LEARN
- ✕ DELUXE SKI JUMP TROPHY
- ✕ PIXEL CONNECT 2020 & TRY MY GAME
- ✕ COMIC & BOARD GAMES
- ✕ PREZENTACJE, PANELE, DYSKUSJE
- ✕ AFTERPARTY x 2
- ✕ MERCH TENT
- ✕ PINBALL & ARCADE ZONE
- ✕ CONSOLE PLAY

 pixelheavenfest.com

