

PIXEL

ARRANGIEMENT

RT Mical

AMIGA, ATARI LYNX I 3DO

■ DRAGON BALL Z KAKAROT ■ LIGHTMATTER ■ WHITE DOOR ■ HISTORIA STAR WARS
■ MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR ■ TEST THE C64 ■ DEATH STRANDING ■ ZAGRAJ W KSIĄŻKĘ
■ UFO: ENEMY UNKNOWN ■ WIKINGOWIE W GRACH ■ INTERAKTYWNY WESTERN



2 (56) / 2020 / LUTY

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 0 2> 56



9 772391 796008

PIXEL

M A G I Z Y N



RT Mical

AMIGA, ATARI LYNX I 3DO

2 (56) / 2020 / LUTY

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

0 2>

56



9 772391 796008

CEM 14.504 (w tym 8% VAT)
pixel-magazine.com



JUZ JEST!

ŁĄCZONA PRENUMERATA MAGAZYNÓW



PIXEL

PSX
EXTREME

W REWELACYJNEJ CENIE 180 PLN!

Zamów na: shop.pixel-magazine.com lub shop.psxextreme.pl

JEDEN RUCH I...

- masz zapewniony **roczny dostęp do unikalnych treści** o grach wideo na papierze, w sumie 23 numery obu pism
- **oszczędzasz 100 PLN** (w stosunku do cen kioskowych) i masz gwarancję niezmienności ceny w przypadku ich ewentualnych podwyżek
- otrzymujesz **prezenty i niespodzianki** przewidziane wyłącznie dla prenumeratorów
- otrzymujesz **gratis wersje cyfrowe** wszystkich wydań (imienny PDF)
- otrzymujesz w prezencie startowym **wyjątkowy plakat inspirowany grą Another World**. Jest to obraz autorstwa **Jakuba Różalskiego**, który powstał specjalnie na potrzeby okładki drugiego numeru miesięcznika Pixel z okazji obszernego wywiadu z Erikiem Chahi, twórcą gry. Format: A1 (841 x 594 mm), kreda mat 130g.



REGULAMIN

1. Prenumerata realizowana jest za pośrednictwem Poczty Polskiej, najpóźniej jeden dzień roboczy przed ukazaniem się bieżącego wydania w sprzedaży detalicznej.
2. Koszt wysyłki na terenie RP wliczony jest w cenę prenumeraty.
3. Prenumerata rozpoczyna się od najbliższego numeru, który ukaże się po odnotowaniu wpłaty za zamówioną prenumeratę.
4. Wpłat można dokonywać on-line na stronach shop.pixel-magazine.com oraz shop.psxextreme.pl lub na podstawie faktury pro-forma.
5. Pytania i reklamacje prosimy kierować pod adres prenumerata@pixel-magazine.com lub telefonicznie pod numer +48 (22) 8551034
6. Zamawiający wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji zamówienia przez firmę Idea Ahead (zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. z 2002r. Nr 101, poz. 926 ze zm.).

EXCLUSIVE

Rzadkie ostatnio zjawisko, a będzie pewnie jeszcze radsze, bo jeden z branżowych serwisów ogłosił, że według jego źródeł Horizon Zero Dawn jeszcze w tym roku ukaże się na pecety.

Na Xboksie od dawna nie ma już żadnych znaczących wyłącznych tytułów. Nawet takie powiązane z nim koła zębate jak Gears of War od czwartej części ukazują się równolegle na PC. Kilka lat temu był taki okres, w okolicach premiery Rise of the Tomb Raider, gdy dystrybutorzy rekomendowali nam testowanie nowych tytułów właśnie na maszynie z Redmond, dostarczając kody do niektórych tytułów AAA dwa tygodnie przed resztą. Potem jeszcze kilka razy widzieliśmy podobne podrygi przeplatane hucznymi zapowiedziami, jak to indyki skolonizują Xboksa dzięki programowi ID@Xbox. No i kolonizują, tygodniowo ukazuje się kilka tytułów, tyle że sprzed roku, dwóch, trzech... Teraz wraz z zapowiadaną na koniec roku Series X pewnie pojawi się kilka kolejnych nowinek, a mimo to Halo Infinite ukaże się również na pecety.

Mam takie wrażenie, że od premiery Xboksa 360, którego kupiłem wyłącznie dla Gears of War i Lost Planet, obserwujemy drogę w dół tego przedsięwzięcia. Z tego, że Phil Spencer wygłasza kolejne bombastyczne przemówienia, nie wynika, że wymyślił cokolwiek, żeby przebić się przez próg 50 milionów sprzedanych egzemplarzy Xboksa One, w który puka od spodu, ale do którego przy obecnym tempie sprzedaży może już nie dociągnąć.

P.

Mózg Microsoftu, Satya Nadella, wietrzy biznes w innych rejonach globalnej wioski i raczej nie należy spodziewać się cudów po jego wypowiedziach, w których wskazuje na Don Bradman Cricket jako swoją ulubioną grę.

W ogóle przypadek, przez jaki Microsoft znalazł się w elektronicznej rozrywce, powiązany z impulsywną decyzją Billa Gatesa mającą zrekompensować jego wcześniejsze niedoceniecie wagi pojawienia się internetu, można porównać z tym, jak trafiło do niej Sony. Opisywaliśmy tę historię w Pixelu #10, więc w skrócie tylko przypomnę, że decyzja ówczesnego szefa Sony stanowiła wyraz zemsty na Nintendo. A potem rozpoczęła się karuzela pamiętnych tytułów, w które do dzisiaj nie można zagrać na niczym innym niż na sprzętach z tokijskiego kombinatu. ICO, Shadow of the Colossus, Demon's Souls, Until Dawn... rzeczy, za które można i warto zapłacić dużo pieniędzy. PlayStation 4 cały czas jest platformą pełną unikatów, ale po tym, jak najpierw Quantic Dream się wyłamało, potem dołączył do tego Hideo Kojima z Death Stranding, a teraz dorzuca się Guerilla Games, niczego nie można być już pewnym.

Obecnie to jednak Switch stał się najpopularniejszą konsolą, dwukrotnie bijąc PS4 w dynamice sprzedaży. W czasie gdy to piszę, raporty wykazują około 300 tysięcy sprzedanych sztuk tygodniowo. Nintendo chroni swoje zabawkowe skarby rodowe, z założenia nie wypuszczając Maria poza własne wesołe miasteczko. Problem tkwi w tym, że rocznie na Switcha ukazuje się tylko kilka tytułów budzących gorące emocje. Wiadomo, że dla samego Breath of the Wild warto kupić przenośną konsolę, ale osobiście od czasu Super Mario Odyssey nie natrafiłem na żadną wciągającą grę. Fakt faktem, że jeszcze nie zdążyłem odpalić Link's Awakening.

Bieżący rok może przynieść przesunięcie się wielkiej wajchy z konsol jeszcze bardziej w stronę pecetów. Jeśli dodam, że w najnowszego God of War można już zagrać na blaszakach dzięki usłudze PlayStation Now, nie trzeba nic więcej dodawać. Tylko Mario będzie się trzymał swoimi białymi rękawiczkami konsolowej futryny, podczas gdy zbławonowani pecetowcy będą otrzymywać coraz więcej tytułów, stąpając beczelnie po truchle Wielkiego Exclusive'a. Będą też mieć niesamowite niespodzianki. Właśnie bowiem oderwałem się od Wolfensteina Youngblood, w którym testuję jakość oświetlenia nazistowskich instalacji w świeżo dołączonym trybie RTX ON. I mało mnie obchodzi, na jakie jeszcze inne platformy dostępna jest ta gra. Za to bardzo ważne dla mnie jest to, że spotkamy się ponownie już 5 marca. ■



MICZ



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 Ucharis, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz

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

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

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

Nowe miejsce i jeszcze więcej dla twórców gier i graczy: pixelheavenfest.com

P.
check it out
PIXELPOST.pl

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



5-20

LOADING

- 4. Inside • 6. Indykarium • 10. Vive VR Corner
- 12. TheC64 – test najnowszej retromaszyny
- 16. Microsoft Flight Simulator
- 18. Remastery A.D. 2020

21-42

PLAY THE GAME

- 22. Dragon Ball Z Kakarot • 24. Area: Pathway to Dawn
- 25. There Is No Tomorrow • 26. Zombie Army 4
- 28. Fight of Animals • 30. Freeman: Guerrilla Warfare
- 31. Through the Darkest of Times • 32. A Year of Rain
- 34. Godność, wolność i niepodległość • 35. Here Be Dragons
- 36. Warhammer Underworlds: Online • 38. White Door
- 39. Alterity Experience • 40. Oddworld: Stranger's Wrath
- 41. Drawkanoid • 42. Lightmatter

43-66

HALL OF FAME

- 44. Najlepsza Gra na Świecie: UFO: Enemy Unknown
- 50. Wywiad z Robertem J. Micaem
- 56. Retrospektywa Death Stranding
- 64. Interstate '76

67-84

SECRET LEVEL

- 68. Historia Star Wars
- 80. Big Box: Starship Titanic • 82. Kosmiczne kaftany
- 84. Sidequest • 88. Felieton Śledzia

85-122

CREDITS

- 86. Evolucja gier MMO – część 2
- 94. Wikingowie w grach wideo
- 99. Felieton Łukasza Orbitowskiego
- 100. Interaktywne westerny
- 105. Felieton Marcina M. Granata • 106. Zagraj w książkę • 118. Felieton Gawrona • 119. Hardware miesiąca • 120. Felieton Alexa • 122. Felieton Borka

114-116

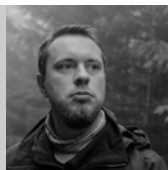
AUTOFIRE

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.

MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI



ANDRZEJ BAZYLCZUK



PIOTR POCZTAREK



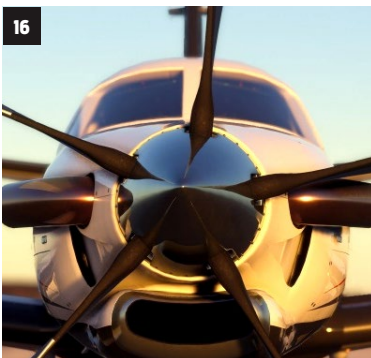
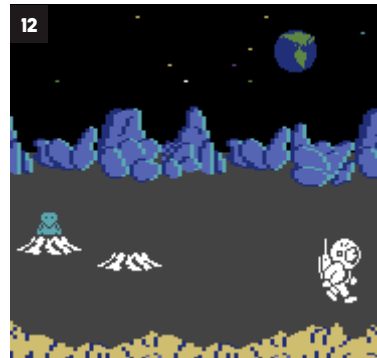
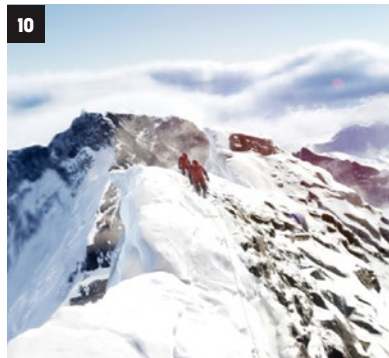
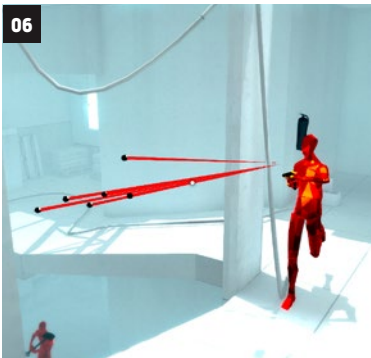
W języku japońskim „anime” oznacza „film animowany”, w zachodnim żargonie fanów – „japońską animację”. A po netflixowsku to jest wszystko, co Netflix otaguje jako anime, bo kto mu zabroni. Zapowiedziano więc „anime” Wiedźmina, chociaż z Japonią to nie będzie miało nic wspólnego.

Widziałem „Psy 3” i nie zgadzam się z opinią, że to słaby film. On nie jest zły – jest smutny. Jeśli podłamał was zrezygnowany Luke z „Ostatniego Jedi”, to dalsze losy Franza i Nowego sprawią, że prozac będziecie wcinąć jak miętówki. Pasikowski nie ma litości dla swoich bohaterów.

Jaka gra wzbudziła u was wyrzuty sumienia? Call of Duty z No Russian? Shadow of the Colossus? Lemmings? Mnie zaskoczyło Zombie Army 4, które gdy odkładałem pada, wzywało mnie upiornym głosem z głośniczka do powrotu przed konsolę. Bo jak to tak zostawiać zombie bez towarzystwa?

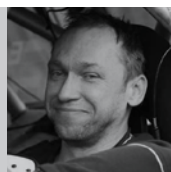
LOADING

C64 PO RAZ PIERWSZY ZOSTAŁ ZAPREZENTOWANY ŚWIATU 7 STYCZNIA 1982 ROKU NA TARGACH CES (CONSUMER ELECTRONICS SHOW, CZYLI PROTOPLAŚCIE E3) W LAS VEGAS.



**MICHAŁ
ZDANCEWICZ**

Czasem bierze mnie ochota na coś nostalgicznego w zalewie nowości. Coś z absolutnie wyjątkowym klimatem, trochę kiczowatego, mocno komiksowego, ale mającego w sobie po prostu duszę. Takim filmem dla mnie są „Wojownicy” z 1979 roku. Sprawdźcie go – gwarantuję, że potem będziecie cytować one-linery!



**EMIL
LESZCZYŃSKI**

W tym miesiącu „The Lighthouse” braci Eggersów to mój numer jeden. Psychologiczny horror, w którym Willem Dafoe sięga wyziny aktorstwa, a Robert Pattinson udowadnia, że w filmie nie pojawił się przez przypadek. Na monochromatycznej 35 mm kliszy filmowej wyraźnie widać wpływ zarówno Poe’go, jak i Lovecrafta.



**PAWEŁ
SCHREIBER**

Po latach wierności Flight Simulatorom przesiałem się wreszcie na X-Plane’a 11. Kiedyś symulując, ekscytowałem się tym, że w NY jest Statua Wolności. Dziś mogę sobie polecieć z Torunia do rodzinnego Wąbrzeźna i wszystkie lasy po drodze są na swoim miejscu. Piękne czasy!



INDYKARIUM

■ Borek

TO JUŻ ROK INDYKARIUM, WIĘC ZEBRAŁO SIĘ TROCHĘ DOŚWIADCZEŃ, OBSERWACJI I WNIOSKÓW. NIE SĄ ONE ZBYT OPTYMISTYCZNE. TAK, REGULARNIE TRAFIAM NA FAJNYCH, ZAANGAŻOWANYCH W TO CO ROBIĄ LUDZI, TAK, CO JAKIS CZAS TRAFIAJĄ SIĘ FANTASTYCZNE GRY – I TO JEST TEN KAWAŁEK, O KTÓRYM WARTO PISAĆ I KTÓRY WIDZĄ CZYTELNICZY. Tyle że jest i druga strona medalu, której nie widać – 90 procent czasu spędzam, odsiewając gnioty. To naprawdę smutne, jak często to zaangażowanie i optymizm twórców nie idą w parze z samokrytycyzmem, jak bardzo wtórna jest większość pomysłów i jak dużo pary idzie w gwizdek. Jakaś kombinacja wiary w to, że pisanie gier komputerowych jest w zasięgu każdego i że to prosty sposób na sukces (a przynajmniej na zabyłnięcie towarzyskie), przekłada się na tysiące powstających i trafiających do sprzedaży gier, które nie są warte włożonego w nie wysiłku ani uwagi graczy. Pół biedy, kiedy jest to cyniczna próba jazdy na sprawdzonych pomysłach – nie pochwalam, ale za takimi tytułami przynajmniej nie ma zawiedzionych nadziei, wynikających z braku poczucia realizmu.



PASZPORTY POLITYKI

O Paszportach wspominałem już rok temu, teraz warto trzy razy bardziej – bo o ile w poprzedniej edycji w kategorii Kultura Cyfrowa nominowana była tylko jedna gra jednoznacznie indyjska, o tyle teraz nominowani byli wyłącznie indyjscy. Do finału weszły Different Tales z Wanderlust Travel Stories (recenzja: Pixel #51), Polyslash z We. the Revolution (recenzja: Pixel #47) i Aleksandra Jarosz z Fantastic Fetusem. Chyba tylko ten ostatni tytuł może nie być znany naszym czytelnikom, chociaż już autorka tak, bo w sierpniowym numerze pisałem w Indykarium o jej doktoracie. FF to utrzymany w konwencji Tamagotchi symulator ciąży – ale w istocie ta gra to tylko pretekst do zabrania głosu na temat sytuacji kobiet w Polsce, o czym dobitnie mówią końcowe ekrany. Czarny Protest nie musi się odbywać wyłącznie na ulicach. Ostatecznie Paszport zdobyło We. The Revolution.



IŻ POLACY NIE GĘSI, SWE ASSETY MAJĄ

Jakoś przez ostatnie miesiące trafiałem tylko na warte wspomnienia rzeczy ze świata Unreal Engine, wreszcie będzie coś o Unity. I o polskich indykach, zawsze to przyjemnie połączyć przyjemne z przyjemnym. Warszawskie studio Nature Manufacture od kilku lat wypuszcza świetne assety do tworzenia krajobrazów i przyrody, w 2019 roku ich paczka Forest Environment – Dynamic Nature została wyróżniona nominacją do Unity Awards 2019 w kategorii Best artistic content. Przy czym jest i wersja UE. A w ogóle to dodatkowa cegiełka do tego, czym jest rynek indyjski, bo ja tu furt o tych gierkach, a przecież assety – zarówno graficzne, jak i biblioteki, narzędzia – to też ważny kawałek tego rynku, mniej może spektakularny, ale całkiem dochodowy. I jeśli ktoś myśli, że błąd, nominacja to takie tam nic, to śpieszę donieść, że nominacja zmieniła się w dominację, bo Nature Manufacture nagrodę zdobyło.

SUMMA SUMMARUM

Koniec roku sprzyjał podsumowaniom, styczeń to okazja do podsumowania podsumowań. Nie będę wypisywał kompletów nominatów ani zwycięzców we wszystkich zestawieniach, na jakie trafiłem, bo jest tego od metra – ale kilka indyjskich tytułów powtarza się bardzo konsekwentnie. Tak się składa, że wspominałem już o nich poprzednio: Disco Elysium potwierdziło swój status Triple-I (zdominowało między innymi Game Awards 2019 czterema wygranymi, dołożyło Best Narrative z indie DB), po raz kolejny przewijały się Katana Zero, My Friend Pedro, Untitled Goose Game i GRIS (znalazło dla siebie zwycięskie kategorie wśród Game Awards i Steam Awards). A z rzeczy, w które sam mam dużą ochotę zagrać, przypominało o sobie całorocznych zestawieniach Outer Wilds.

INDYK ODINDYCZONY

STEAM AWARD W KATEGORII VR ZDOBYŁO BEAT SABER. I tak nie do końca wiadomo, czy o nich wspominać w Indykarium, czy nie, bo kiedy gra powstawała, studio było małe i indyckie, a kiedy odniosła sukces, pojawił się Facebook i wyłożył dużą gotówkę – indyczność diabli wzięli, ale sukcesu odmówić prażanom nie można.



TK GAME JAM

Przez nieszczęśliwy zbieg terminów nie zapowiedziałem w poprzednim numerze kilku ważnych styczniowych jamów (PolyJam, Sensei Game Jam), teraz mogę wreszcie coś dać znać z wyprzedzeniem: 28 lutego we Wrocławiu zaczyna się TK Game Jam 2020. Kończy się 1 marca, ale rok przestępny, więc to trzy dni.

PIXEL CRUNCH

Nie, żeby cokolwiek było ustalone, ale właśnie rozmawiałem z Łapuszem – i w tym roku pixelowy jam też się odbędzie. Choć na pewno w zmienionej formie, żeby umożliwić uczestnikom skorzystanie z oferty samego Pixel Heaven (29–31 maja, tam gdzie poprzednio), bo w zeszłym roku narzekali, że całą imprezę przesiedzieli na uboczu. O konkretnych napiszę, jak się ukonkretnią.

PIXEL CROW

Tu Pixel i tam Pixel, ale to zupełnie różne piksele. Maciej Miąsik (zaczął robić gry zaraz po mnie, ale nigdy nie przerwał) założył nowe studio – Pixel Crow. Tak, też się trochę zdziwiłem, bo Pixel Crow pod jego kierownictwem istnieje już od ładnych paru lat i wydało całkiem udany tytuł (Beat Cop), ale chodzi o uporządkowanie rzeczy, które do tej pory nie były sformalizowane. Nowe studio ma być indyckie i robić gry – na tym akurat Maciej się zna, więc o efekty się specjalnie nie martwię.



\$UPERHOT I GOOSE

Wiele razy pisałem o tym, że przeciętny indyk cienko przedzie, ale teraz dla równowagi będzie o sukcesach, bo i takie się trafiają. **Untitled Goose Game w ciągu trzech miesięcy od wrześniowej premiery sprzedała się w mniej więcej milionie egzemplarzy.** Superhot w wersji VR zarobił w ostatnim tygodniu grudnia około 2 milionów dolarów, a już kilka miesięcy wcześniej przychody z wersji VR (na wszystkich platformach) przekroczyły przychody z wersji pierwotnej. To ciekawy przypadek. Gry przenoszone na VR stosunkowo rzadko stają się hitami, najwyraźniej Superhot trafił z modelem rozgrywki w jakiś dobry punkt.

JEDNAK BEZ SUKCESU

O stanie umysłu większości drobnych indyków nie najlepiej świadczy fakt, że na jednej z indyckich grup pod postem „napisałem grę i wrzuciłem do sklepu, ale nikt nie gra, na pewno należy jej się więcej, spróbujcie” natychmiast pojawiła się seria wpisów z linkami „u mnie to samo”. Smutna rzeczywistość jest taka: pies z kulawą nogą nie interesuje się waszymi grami. Jeśli chcecie je sprzedać, musicie je ludziom siłą wciskać do gardła. Po osiągnięciu masy krytycznej może coś drgnie. A może nie.



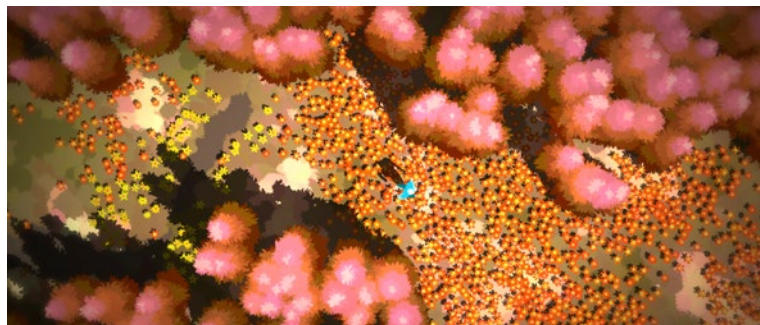
ONSET

Właśnie mógłbym o tym napisać na drugiej rozkładówce, ale że na razie nie ma w co zagrać, postanowiłem w części informacyjno-publicystycznej (to taki mój prywatny podział Indykarium, pierwsza połowa o rynku i indykach, druga o grach, niekoniecznie jestem w tym konsekwentny). Onset (indyk: Blue Mountains, PC, Early Access) to ciekawy koncepcyjnie projekt – autorzy dostarczają narzędzia i assety, za pomocą których można (w LUA) pisać gry online. Od dawna coś podobnego chodziło mi po głowie – gdyby tak udostępniono użytkownikom WoW albo ESOL narzędzia do tworzenia własnych misji i lokacji do nich (a że mogłoby się to udać, niech świadczy liczba modów do Wiedźminów i Skyrima). Onset daje podobne szanse – ale autorzy popełnili kardynalny błąd, koncentrując się na silniku, a nie dając żadnej gotowej zawartości, która mogłaby przyciągnąć i stworzyć społeczność. Czarno to widzę.

INDYKARIUM

INDYCZE ZASZŁOŚCI

KIEDY ZACZYNAŁEM ROBIĆ INDYKARIUM, MYŚLAŁEM, ŻE BĘDĘ SIĘ ZAJMOWAĆ WYŁĄCZNIE PREMIERAMI, ALE CO RUSZ TRAFIAM NA TYTUŁY SPRZED KILKU MIESIĘCY ALBO I LAT, KTÓRE – PO PIERWSZE – SĄ INTERESUJĄCE, PO DRUGIE, ZUPEŁNIE SIĘ NIE ZESTARZAŁY TECHNICZNIE I RÓWNIEM DOBRZE MOGŁYBY WYJŚĆ DZISIAJ. Pisałem kiedyś w felietonie, że gry starzeją się coraz wolniej, więc wracanie do przegapionych wcześniej tytułów ma coraz więcej sensu.



FUTURE UNFOLDING [MARZEC 2017 ROKU]

W sumie ma wszystko to, czego się spodziewam po indykach – ciekawą grafikę, jakąś nutę eksperymentu i próbę eksploracji nowych pomysłów i kierunków, ale jak dla mnie wyszła kanapka za cienko posmarowana masłem. Duży teren do eksploracji, ale mało się dzieje, większość czasu to przeciskanie się między krzakami i rozpoznawanie mapy, okraszone mądrościami przywodzącymi na myśl memy z Coelho. Mechaniki interakcji ze zwierzętami i możliwość (a nawet konieczność) ich wykorzystania w grze bywają całkiem fajne, nowe i ciekawe. Tyle że sumarycznie kreacja artystyczna wygrała z grywalnością, trochę za mało gry w grze. Mocno niszowe, wystarczająco interesujące, żebym uznał za warte wspomnienia. Jest i polski akcent, wprawdzie indyk: Spaces of Play ma siedzibę w Berlinie, ale odpowiedzialny za grafikę w grze Marek Plichta ma polskie korzenie.

NIEŻŁE, ALE NIE IDEALNIE

Jest wśród indyckich tytułów mnóstwo takich, które – ocierając się o sprawdzone, klasyczne rozwiązania – usiłują powtórzyć sukces swoich pierwowzorów. Efekty bywają różne, czasem lepsze, czasem gorsze, zwykle czegoś brak. Te braki to najczęściej rezultat ograniczeń, indycy nie mogą zainwestować wystarczająco dużo czasu (pieniędzy, etatów, w jakimś stopniu są to rzeczy wymienne) w dopieszczanie swoich tytułów. To nie są rzeczy złe, to są rzeczy, które dałoby się dopracować. Dzisiaj trzy przykłady.

FIGHT OF ANIMALS



Dość klasyczna w konstrukcji bijatyka – kilka postaci, kilka aren, Ready, Fight! Jako że to nie moja bajka, postanowiłem się oprzeć na cudzych opiniach. I mam dwie: jedną, że fajne, wprawdzie dla wytrawnego fajtera trywialne, ale dzięki uproszczeniu nie trzeba się przymierzać do rozbudowanych kombosów, więc można się skoncentrować na zabawie; drugą, że nędzne, bo dla wytrawnego fajtera trywialne, a uproszczenie nie pozwala się skoncentrować na zabawie ani wyćwiczyć kombosów. I bądź tu teraz mądry. Drogie nie jest, można grać PvP, więc z braku lepszych pomysłów może się komuś przydać do urozmaicenia imprezy – recenzji szukajcie w Play the Game. Indyk: Digital Crafter, PC.

A SHORT HIKE [LIPIEC 2019 ROKU]

Mignęło mi latem, ale właściwie przegapiłem, a teraz trafiłem przypadkiem znowu. Trochę przygodówka, trochę zręcznościówka, trochę rodzinna, trochę z sygnalizacją nieco poważniejszych tematów. Ciepłutkie, przyjemne, chwilami nieco infantylne. Trudno ocenić, do kogo adresowane, bo te infantylne klimaty mogą odrzucać dorosłych, a te poważniejsze wycieczki mogą być nieczytelne dla dzieci. Przy czym czasem dobrze zagrać dla odmiany w coś takiego, więc wprawdzie nie polecam miłośnikom zdrowego walnięcia (wszyscy wiemy, że to nie jest słowo, o które chodzi, lecz utrzymujemy gazetę na poziomie family friendly), ale graczom lubiącym się wyluzować w lekkich klimatach jak najbardziej. Indyk: adamgryu, PC, Mac, SteamOS.

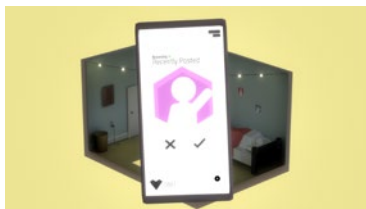




FRONTLINE

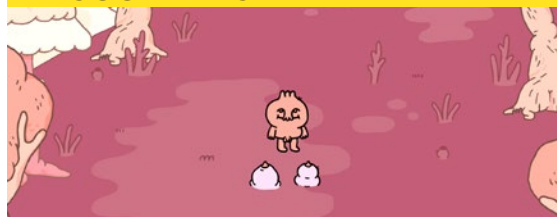
Klasyczna strategia turowa na heksagonalnej siatce (właściwie seria, są już dwie części – Western Front i The Great Patriotic War), próbująca odtwarzać drugą wojnę światową w stylu znanym od ponad dwudziestu lat (klimaty Panzer General). Jednostki o różnych charakterystykach, nabierające dodatkowych umiejętności w miarę zdobywania doświadczenia, tury, miasta do zdobycia, zaopatrzenie, odwody, wsparcie z powietrza (a blisko wybrzeża i z wody), czyli mniej więcej to, czego się można spodziewać. Gra ma swoje problemy (przeszkadzał mi zwłaszcza brak sensownego tutoriala albo instrukcji, wymuszający uczenie się metodą prób i błędów), ale jest już w tym momencie bardzo solidna (a ciągle rozwijana) i ma świetny stosunek jakości do ceny (w tej chwili kosztuje 10,99 PLN i jest warta każdego grosika). Biorąc pod uwagę, że przez większość czasu pracuje nad nią jeden człowiek, efekt jest zdumiewająco dobry.

PICKING UP THE PIECES



Jedno z tych maleństw na kilka minut, takie indyjskie szukanie środka ekspresji, wędrówka prosto przed siebie z okazjnym kliknięciem lub podskokiem. Mniej gra, bardziej growa etiuda, usiłująca coś powiedzieć, wywołać emocje i zostawić ślad. Mocno depresyjny ślad w tym konkretnym wypadku. Darmowe, do znalezienia na Game Jolcie i itch.io, do obejrzenia w kilka minut. Indyk: Cole Chittim, PC, Mac.

THE GOOD TIME GARDEN



Nie mam pojęcia, co brali autorzy, ale poproszę telefon do dealera. Zbliżona kategoria do Picking Up the Pieces, ale zupełnie inny wydzźwięk. Kilkanaście minut surrealistyczno-psychodelicznych skojarzeń, z delikatnymi wyściskami w kierunku granicy dobrego smaku i poprawności politycznej. Można oczywiście próbować rzecz opisać: sterujemy małym, gołym człowieczkiem, zbierając pożywienie dla dyniastego stworzonka, ale taki opis to strata czasu, bo ważniejsze są kuriozalne i ekscentryczne skojarzenia. Gra, w której o nic nie chodzi, której przejście zajmuje kilkanaście minut (jest za darmo, więc to nie wada), a po skończeniu której dostałem głupawki. Indyk: Coal Supper, PC, Mac.



DOOR 2: KEY

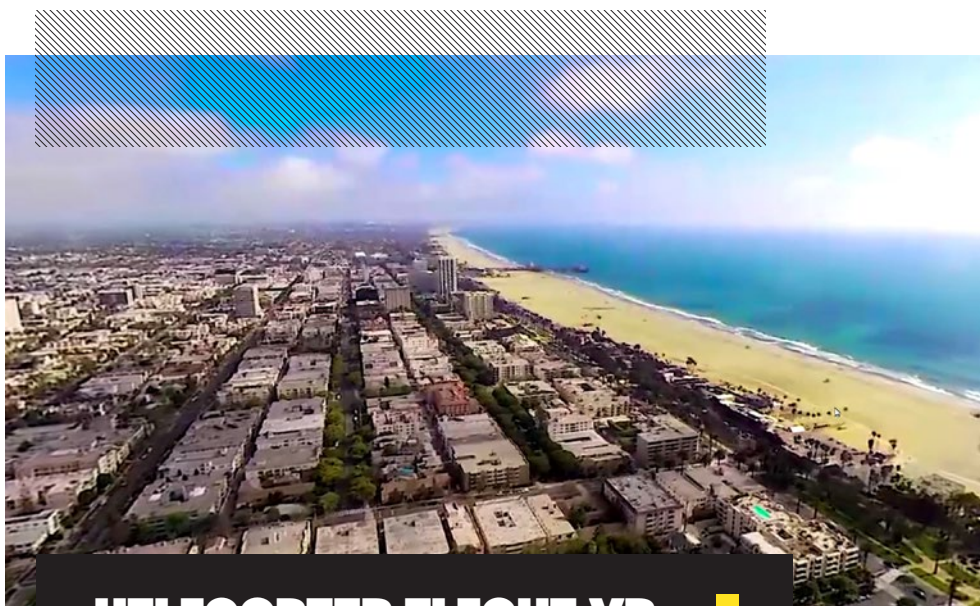
O Door pisałem w numerze wrześniowym, przy okazji wspomnienia o ataku klonów The Witness i The Talos Principle (o którym piszę w tym numerze w felietonie). Pierwsze wrażenie z Door 2 jest takie, że koncepcyjnie niewiele się zmieniło od poprzedniej wersji – odpowiedzi na zagadki są po staremu dość przypadkowe, a odróżnienie, co jest wskazówką, a co wyłącznie przeszkadzajką, staje się oczywiste, dopiero kiedy zna się rozwiązanie. Grafika zmieniła się na plus, skojarzenia z The Witness miałem jeszcze silniejsze niż poprzednio. Albo to dowód na to, że w odpowiednich warunkach nawet gra praktycznie zupełnie nieznaną może zarobić na sequel (sądząc po cenie i sprzedaży raportowanej przez SteamSpy, w najlepszym wypadku mówimy o kilku tysiącach dolarów przez półtora roku), albo SVGames ma z czego dokładać. Chyba raczej to drugie, bo w portfolio mają jeszcze trzy inne tytuły, sprzedaż wszystkich była raczej śladowa.



POTATA

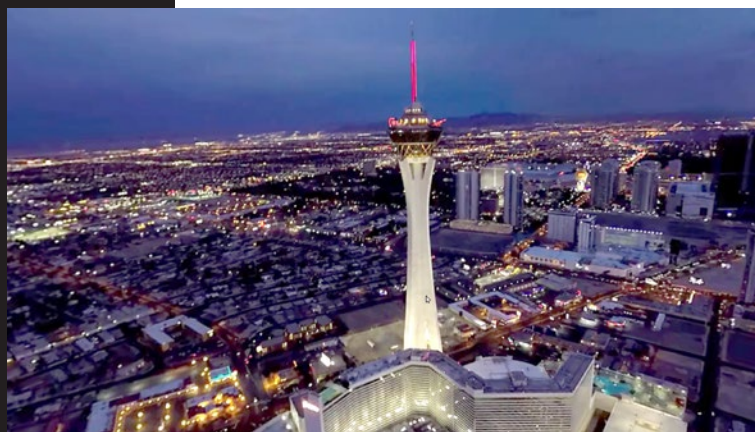
Kraje poradzieckie nie kojarzą mi się ze źródłem dobrych gier (może poza Tetrisem i światem Metra), ale ostatnio coraz częściej trafiam na tytuły z tamtego kierunku. Jeden z nich to Potata, sympatyczna, sprawnie zrealizowana przygodowa platformówka – biegamy, skaczemy, zbieramy kamyczki, za które można coś kupić, zbieramy owoce, żeby Mamusia upiekła ciasto i tak dalej. Klasyczne rozwiązania, miłe dla oka, trochę mniej (na dłuższą metę) dla ucha, bo muzyka (w irlandzkich klimatach) po jakimś czasie zaczęła mnie męczyć. Przydałoby się doszlifować sterowanie i podmienić zagadki – są nie tylko archaiczne, jakby zostały wykopane z lat osiemdziesiątych, ale i niepotrzebnie trudne – jeśli pierwszą (bez wskazówek, które można kupić za zbierane po drodze kamienie) rozwiązało 12 procent graczy (tylko mówią o osiągnięciach Steama), to coś jest nie tak. Ale całość zdecydowanie bardziej na tak niż na nie. Indyk: Potata Company, PC.

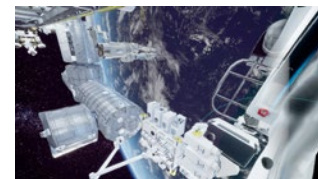
GOGLE VR ZAPEWNIĄJĄ NIE TYLKO GŁĘBOKIE ZANURZENIE W ŚWIAT TEJ CZY INNEJ GRY. RÓWNIE CIEKAWY, CHOĆ Z NATURY RZECZY BARDZIEJ NISZOWE, SĄ TEŻ RÓŻNEGO RODZAJU WIRTUALNE DOZNANIA, KTÓRYCH DOŚWIADCZENIE W PRAWDZIWYM ŚWIECIE BYŁOBY MOCNO CZASOCHŁONNE, BARDZO DROGIE LUB SKRAJNIE NIEBEZPIECZNE. DZIĘKI TECHNOLOGII VR MOŻEMY PÓJŚĆ NA SKRÓTY I WYBRAĆ SIĘ W ODLEGŁE MIEJSCA, NIE RUSZAJĄC SIĘ Z DOMOWEGO FOTEŁA.



HELICOPTER FLIGHT VR

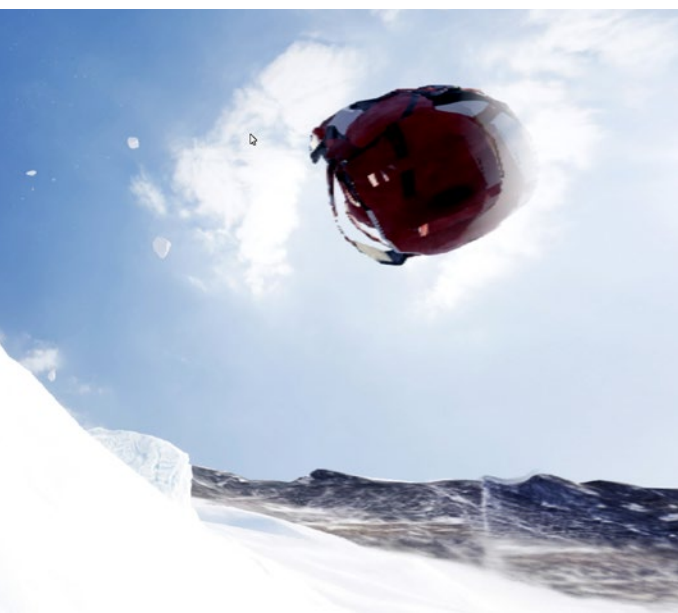
Nudnawy wieczór możemy sobie znakomicie urozmaicić nocnym przelotem helikopterem nad Las Vegas lub Los Angeles. Widoki są prawdziwe, a nie renderowane, ponieważ to doświadczenie jest filmowane kamerami dającymi obraz 360°, znajdującymi się na zewnątrz helikoptera. W uszach słychać monotonny huk wirnika, dokoła widać charakterystyczne dla danego miasta budynki, a hen w dole przejeżdżające samochody. Interaktywność jest tu mniej więcej taka sama jak w prawdziwej wycieczce helikopterem. Możemy rozglądać się na wszystkie strony, natomiast nie mamy żadnego wpływu na trasę przelotu. Jeśli weźmiemy pod uwagę, że filmowanie w nocy jest trudniejsze niż dzień, obraz jest przyzwoity. Jednak iluzja bycia gdzieś wysoko na niebie co jakiś czas pryska, kiedy podczas obracania głowy widoczne stają się miejsca sklejenia obrazów dla zapewnienia pełnej panoramy. W niektórych przelotach, tak jak w tym nad Santa Monica, dość mocno dają się we znaki drgania kamery.





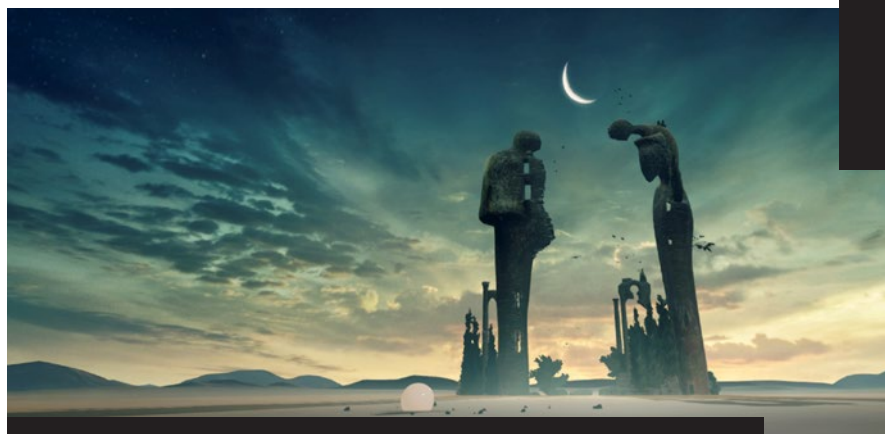
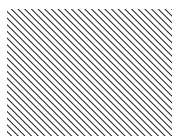
EARTHLIGHT SPACEWALK VR

Jeśli ktoś woli spacerować, to polecamy trasę widokową wokół Międzynarodowej Stacji Kosmicznej, około 400 kilometrów nad Ziemią. Normalnie należałoby przejść ostrą selekcję przy rekrutacji na astronautę, wiele lat się szkolić, być najlepszym, następnie kolejne lata czekać na lot na orbitę. Z goglami jest zdecydowanie prościej i wygodniej. Widoki ogranicza nam w pewnym stopniu hełm skafandra kosmicznego, jak u prawdziwych astronautów. Zwykle kiedy patrzymy w VR na swoje dłonie, to widzimy lewitujące ręce, natomiast tutaj elegancko widać je w rękawicach, ale też całe ramiona, co buduje iluzję. Poruszając się na kanadyjskim ramieniu robotycznym czy mozolnie chwytając rękawicami kolejne uchwyty na zewnątrz stacji, zdajemy sobie sprawę, jak wielka jest ta konstrukcja. Wystarczy też chwila nieuwagi, jeden niezłapany w porę uchwyt i dryfujemy bezsilnie w czerni kosmosu. W każdym razie widoki błękitnej kulki na dole, przyprószonej białymi kłaczkami, na której śpi, pracuje i odpoczywa blisko 8 miliardów ludzi – bezcenne.



EVEREST VR

Niedługo żęby w naszym pięknym kraju zobaczyć w zimie trochę zwykłego śniegu, konieczny będzie wypad do wirtualnej rzeczywistości. Najlepiej od razu na „dach świata” – zapierające dech widoki po drodze, jak i na szczycie gwarantowane. Dodatkowych wrażeń dostarczą elementy interaktywne, takie jak przejście rozchobotaną drabinką nad wielkim uskokiem albo machanie czekanem podczas wejścia na pionową ścianę. Słychać przy tym dźwięki jego wbijania się w śnieg, wizzającego wiatru czy własnego przyspieszonego oddechu. Nagle wiatr zaczyna wycić jak wściekły pies, a na górze pojawia się gwałtownie rosnąca śnieżycza. W kilka chwil widoczność z doskonałej pogarsza się tak, że nie widać czubka własnego nosa, nie wiadomo, gdzie jest góra, gdzie dół, wszystko zostaje oblane gęstym mlekiem. Świetne są też nocne widoki z bazy na górze, oświetlone namioty, nieliczne czołówki ludzi na zewnątrz i masywy najwyższej ze wszystkich gór, a także oczywiście piękna panorama z samego wierzchołka.



DREAMS OF DALI VR

To przykład wycieczki, która żadną miarą nie jest możliwa w realnym świecie. W 1935 roku Salvador Dali namalował obraz „Archeologiczne reminiscencje Anioła Pańskiego Milleta”. Dzięki wirtualnej rzeczywistości możemy wejść do świata tego konkretnego obrazu. Jest to pełna trójwymiarowa rekonstrukcja, w której jednak poruszamy się w obrębie z góry wybranych miejsc, oznaczonych białymi kulami. Możemy wejść do środka obu wież w kształcie modlących się ludzi, jak również wdrapać się na ich szczyt, by chociażby spojrzeć z innego punktu widzenia na ich cienie, widoczne też na oryginalnym obrazie Dalego. Zwiedzenie tych konstrukcji pozwala lepiej zrozumieć czy poczuć dzieło, podobnie jak więcej dowiemy się, zwiedzając Koloseum, niż patrząc na jego zdjęcie na pocztówce. A skoro obraz jest surrealistyczny, to jego wirtualny odpowiednik nazwiemy chyba surwirtualistycznym?



THEC64

Jestem wielkim fanem retrokomputerów ośmiobitowych, ale paradoksalnie C64 mnie kompletnie ominął. Owszem, w latach osiemdziesiątych miałem do niego dostęp u znajomego ze szkoły, ale nie posiadałem tego klasyka. Dlatego też z wielką radością powitałem neoretrokomputer The C64, zwany także THEC64 Maxi, w odróżnieniu od wydanego wcześniej THEC64 Mini.

Emil Leszczyński

Niecałe 500 złotych to przyzwoita cena za komputer wyglądający jak prawdziwy C64. W pełni funkcjonalne klawisze, możliwość programowania w BASIC V2 tak jak na oryginalnym sprzęcie otwiera spore możliwości.

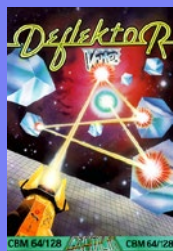
Jednak to, co rzecz jasna jest dla każdego fana gier najważniejsze, to

możliwość uruchamiania wbudowanych 64 gier z pamięci komputera, wyjście HDMI na nowoczesne telewizory, cztery porty USB na joystick, mysz, a także możliwość podłączenia pendrive'a z dodatkowymi grami.

THEC64 jest sprzedawany w olbrzymim tekturowym pudełku, po którego otwarciu od razu rzuca się w oczy przykryty plastikową pokrywą kultowy komputer.



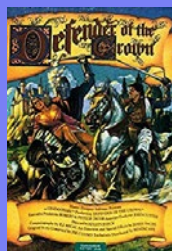
THEC64 ma wbudowane fabrycznie 64 gry. Jednak największe przeboje można pozyskać w sieci i uruchomić z pendrive'a.



Gra, w którą trzeba zagrać. Do dzisiaj trzeba grywalna i wciągająca mechanika. Murowany przebój na C64.



Elvira to klasyczny horror przygodowy dla miłośników pięknych kobiet-wampów. Absolutny evergreen.



Defender of the Crown to jedna z najciekawszych strategii turowych, dziejąca się w średnio-wiecznej Anglii.



Specjalny port polskiej gry z Atari na C64. Janek Kłos poszukuje tajnych planów w Wilczym Szańcu.



Mocny konkurent Commando, na C64 jedna z lepszych strzelanek widzianych z góry.



To gra będąca odmianą Galagi, wydana w 2017 roku – jedyna współczesna gra z 64 wbudowanych do THEC64.

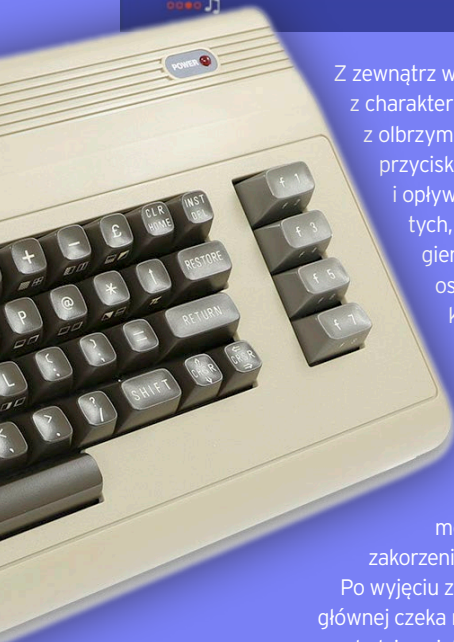
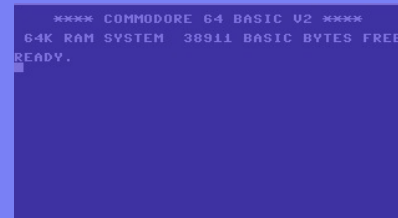


Boulder Dash

Boulder Dash™ is the legendary action-puzzle game. Dig through caves collecting gems and dash to reach the exit in time, trapping or avoiding various dangerous creatures while dodging obstacles like falling boulders, avalanches or underground explosions. New exciting versions are also available. Please check www.boulder-dash.com.

Author Peter Liepa, Chris Gray
Composer Peter Liepa
Genre Puzzle

Year 1984



W pełni funkcjonalna klawiatura i wygląd prawie idealnie odwzorowujący oryginalne C64 stanowi wspaniały okaz do kolekcji retroniaków. Zdecydowanie wart zakupu.

Z zewnątrz wygląda jak oryginał, z charakterystyczną klawiaturą z olbrzymimi ciemnobrązowymi przyciskami, beżową obudową i opływowym kształtem. Dla tych, którzy wkraczali w świat gier i komputerów w latach osiemdziesiątych, to kultowy i kształt, i sprzęt. Do dzisiaj rozpoznawalność marki C64 kształtuje się na poziomie 87 procent. To bardzo wysoki wskaźnik, świadczący o tym, jak mocno marka i produkt zakorzeniły się na rynku.

Po wyjęciu z pudełka jednostki głównej czeka na nas jeszcze, także wyglądający jak oryginalny, piękny joystick z charakterystycznie klikającymi mikroprzełącznikami i możliwością podłączenia go do jednego z gniazd USB nowego komputera. No i rzecz jasna instrukcja, zasilacz oraz kabel HDMI do podłączenia do nowoczesnych monitorów, projektorów czy telewizorów HD.

Po włączeniu komputera wita nas logotyp Retro Games, producenta THEC64, i uruchamia się nowoczesne główne menu - Carousel. Zanim przejdziemy do klasycznego systemu C64 z komendami BASIC V2, warto z niego skorzystać, bo nadaje sprzętowi bardziej konsolowy charakter.

Z menu obrotowego Carousel, które obsługujemy za pomocą dołączonego joysticka, możemy wybrać jedną z 64 klasycznych gier - preinstalowanych fabrycznie w pamięci. Najciekawsze z nich to na pewno: Boulder Dash, Deflektor, Everyone's a Wally, Highway Encounter, Impossible Mission I i II,

PRAWIE WSZYSTKIE Z 20 TYSIĘCY GIER WYDANYCH NA C64 ZNAJDZIEMY W SIECI I ZA DARMO BĘDZIEMY W STANIE URUCHOMIĆ JE NA NASZYM THC64.

Monty on the Run, Nodes of Yesod, Pitstop II, Robin of the Wood, Speedball II, Super Cycle, Who Dares Wins II, Winter Games - wszystkie to przeboje z lat osiemdziesiątych. Ale w pakiecie podstawowym znajdziemy także nową grę Galencia Mini, stworzoną w 2017 roku.

Joystick, z aż osmioma funkcjonalnymi przyciskami, jest naszym podstawowym kontrolerem w menu Carousel. Za jego pomocą możemy uruchamiać gry, przerywać je i zapisywać ich stan. Mamy również możliwość wyboru jednego z pięciu dostępnych języków menu (angielski, niemiecki, francuski, hiszpański i włoski) oraz trzech formatów ekranu. Pixel perfect daje nam pełnoekranowy obraz, Europejski 4:3 to format znany nam ze starych neptunów i junostów. Z kolei Północno-Amerykański 4:3 to format NTSC, znany tylko tym wybrańcom, którzy w latach osiemdziesiątych mieli okazję polecieć do Stanów i poznali, co to bezinteresowna zazdrość narodu polskiego. Do tych trzech formatów możemy jeszcze dodać opcję CRT, symulującą linię rastrową, i w ten sposób jesteśmy gotowi do pełnego doświadczenia retro.

Z menu ustawień możemy też wybrać dwie wersje C64 w europejskim systemie PAL i amerykańskim NTSC albo też uruchomić emulację poprzednika C64, czyli komputera VIC-20.

Menu Carousel to wygodna opcja dla graczy konsolowych. Za jego pomocą mamy łatwy dostęp do 64 wbudowanych gier, ale także do pozostałych opcji i trybów komputera. W tym co klasycznego C64 oraz VIC-20.

Po zagranie we wszystkie tytuły z fabrycznego zestawu zacząłem zastanawiać się, gdzie są Defender of the Crown, Saboteur, Commando, Elvira czy Maniac Mansion? Mieć C64 i nie móc zagrać w te klasyki, to jak być w Rabce i nie kupić ciupagi. Po prostu nie da się. Od razu więc zacząłem wdrażać się w temat gier z zewnątrz. Okazuje się, że niezwykle łatwo znaleźć w sieci tak zwane obrazy kaset i dyskietek z prawie wszystkimi grami, jakie zostały wydane na C64, jak również dema, tak istotne dla fanów tego ośmiobitowca.

Obrazy gier i programów w formie plików (obsługiwane formaty: d64, g64, d81, d82, crt, prg, tap, t64, p00) ściągniemy na komputer z sieci i zapiszemy na pendrive. Ważne, aby wcześniej pamięć USB sformatować w starszym trybie FAT32. Tak przygotowany pendrive wkładamy do jednego z czterech gniazd USB i po uruchomieniu menu Carousel pojawi się dodatkowa ikona w jego kształcie. Po jej wybraniu będziemy mieli dostęp do nagranych plików i klikając jeden z nich, uruchomimy grę.

A warto przypomnieć, że gier na C64 wyszła cała masa. Oficjalnie wydanych zostało około 10 tysięcy tytułów, nieoficjalnie ponad 20 tysięcy, a nowa neoretrowsja THEC64 w kolejnych latach ma szansę poprawić ten wynik.

C64 po raz pierwszy został zaprezentowany światu 7 stycznia 1982 roku na targach CES (Consumer Electronics Show, czyli protoplaście E3) w Las Vegas.



Jedną z najtrudniejszych platformówek-przygodowych wydanych także na C64. Obie części dostępne są fabrycznie na THEC64.



MANIAC MANSION TO OBOWIĄZKOWY TYTUŁ DLA KAŻDEGO MIŁOŚNIKA PRZYGODÓWEK, TERAZ DOSTĘPNY NA THEC64.

Jednak nie od razu zyskał popularność. Pierwotna cena, prawie 600 dolarów, była dosyć zaporowa. W Europie odnoszący sukcesy ZX Spectrum był o ponad połowę tańszy i miał spore portfolio gier. Dlatego dopiero znaczna obniżka ceny spowodowała eksplozję sprzedaży nowego komputera. W latach 1982-1994 wyprodukowano przeszło 17 milionów sztuk C64 - co jest aktualnym rekordem Guinnessa. W latach osiemdziesiątych był to najlepiej sprzedający się komputer domowy w USA - z dwoma milionami sztuk rocznie zajmował prawie 40 procent tego rynku.

Jack Tramiel w wywiadzie udzielonym w 1989 roku wspominał, że w tamtych czasach przez kilka dobrych lat produkowano 400 tysięcy sztuk Commodore 64 miesięcznie. To rekord jak na tamte czasy i szczyt popularności tego komputera.

A dlaczego odniósł taki sukces? Z pewnością dzięki odważnej polityce sprzedażowej, polegającej na umieszczaniu C64 w witrynach sklepów nie tylko z elektroniką, ale również z zwykłych przemyślowych z zabawkami i inną rozrywką. Kolejną przyczyną było udostępnienie narzędzi programistycznych zarówno dla dużych deweloperów, jak i małych programujących w domach. Wbudowany BASIC V2, a także narzędzia programistyczne, przyczyniły się do istnego wysypu gier, które do dzisiaj są podstawą sukcesów komercyjnych komputerów i konsol.

Dodatковым aspektem było powstanie społeczności, tak zwanej demosceny na C64, która później przeszła na komputery Amiga i do dzisiaj stanowi znaczący fandom obu komputerów. To właśnie ta rzesza fanatyków marki Commodore

spowodowała, że do dzisiaj cieszy się ona niesłabnącą popularnością. Z kolei wysyp emulatorów C64 zaowocował powstaniem emulatora - neoretrokomputera THEC64. I tak oto dzisiaj otrzymujemy nowoczesnego następcę tej popularnej w latach osiemdziesiątych maszyny.

Tryb Carousel jest bardzo wygodny i łatwy w obsłudze jak na konsolach. Jednak największą frajdę sprawia uruchomienie komputera w trybie Classic, ze słynnym niebieskim ekranem C64. Możemy go ustawić jako domyślny przy uruchamianiu THEC64 i w ten sposób już od pierwszych sekund poczuć się jak nastolatek w latach osiemdziesiątych. Do dyspozycji mamy pełny BASIC V2 z wszystkimi zaletami i wadami tego języka programowania. Proponuję zacząć przygodę z nim od klasycznego programu Hello World: 10 PRINT „HELLO PIXEL WORLD” 20 GOTO 10 RUN

W ten sposób zawstydzicie nie tylko czule spoglądającą na was sąsiadkę z bloku naprzeciwko, ale także retrosąsiada, który wie, że ołówek i śrubokręt



były jednymi z najważniejszych narzędzi programisty w latach osiemdziesiątych.

Z ciekawości przepisałem również programy i listingi ze starych Bajtków i Komputerów - i oczywiście wszystkie działały bez zarzutu.

Stworzone programy możemy zapisać na pendrive w formie plików, aby później u cioci na imieninach zabłysnąć przed szwagrem Zdzichem, który w latach osiemdziesiątych zakupił w baltonie za dolary wymarzony C64 w oryginale na komunię chrześniaka.

Jednak na przepisywaniu listingów u mnie się nie skończyło. Zaczęłem przeglądać sieć w poszukiwaniu podręczników do BASIC V2 i samego Commodore 64. Przypominałem sobie dawne czasy programowania w tym prostym, ale jednak już archaicznym języku - zadając sobie równocześnie pytanie, jak kiedyś można było obyć się bez programowania obiektowego. No i gry wymusiły na mnie znowu wgrzyzenie się mocniej w temat plików z obrazami. Okazuje się, że o ile gry jednoplikowe bez problemu odtworzymy na THEC64, o tyle już dwu-, trzy- i wielodyskowe/ plikowe gry, jak chociażby Maniac Mansion, wymagają już wyższej szkoły jazdy.



Bardzo dynamiczne wyścigi motorów SuperBike. Jeden z prekursorów symulatorów wyścigowych.



Izometryczna gra logiczna, wymagająca zręczności i myślenia przestrzennego.



Rzecz jasna wszystko jest w sieci i polecam samemu spróbować sklejać pliki z obrazami w jeden, tworząc w ten sposób działające wersje specjalne pod THEC64 i zyskując przy tym aprobatę rosnącego fandumu tej neoretroplatformy do gier.

Pendrive USB jest nie tylko potrzebny do uruchomienia palety kilkunastu tysięcy gier, ale jest również głównym narzędziem do aktualizacji systemu naszego THEC64 oraz do instalacji narzędzi programistycznych.

A jest ich sporo w sieci. Polecam stronę producenta komputera, firmy Retro Games (retrogames.biz), gdzie znajdziecie wszystkie instrukcje obsługi w formacie PDF, wstęp do BASIC V2, a także linki do społeczności C64 oraz narzędzi programistycznych. W tym do edytorów: sprite'ów, graficznych, muzycznych dla wspaniałego układu SID, edytorów plików, no i najważniejszego assemblera.

Nie wszedł na demoscenę nikt, kto nie poznał tak zwanego języka maszynowego - assemblera. To właśnie od niego pochodzi termin „kodować”. Programujemy w językach programowania jak BASIC, ale prawdziwym hardkorem i bożyszczem pryszczatych okularników w przepoconych swetrach staniemy się dopiero po poznaniu assemblera, w którym kodujemy. Rzecz jasna do każdego z nas należy decyzja, czy pójdziemy tą drogą. Jednak nie stworzymy dobrego demo bez poznania przynajmniej podstaw tej archaicznej wiedzy tajemnej.

To właśnie dzięki assemblerowi w latach osiemdziesiątych koderzy z demosceny oszukiwali rzeczywistość, wyciskając z C64 dwieście procent normy. Osiągali na przykład coś, czego fabryka nie potrafiła, a mianowicie obraz hi-res w pełnej paletce barw. Przypomnijmy, że standardowo na C64 dostępna była rozdzielczość 160 x 200 w trybie 16 kolorów oraz rozdzielczość

W LATACH OSIEMDZIESIĄTYCH KODERZY Z DEMOSCENY OSZUKIWALI RZECZYWISTOŚĆ, WYCISKAJĄC Z C64 DWIEŚCIE PROCENT NORMY.

hi-res 320 x 200 w trybie monochromatycznym. Multi-pręty-wyginatorzy z demosceny potrafili wykrzesać pełną paletę 128 kolorów w trybie hi-res 320 x 200 - co potrafiło wprowadzić w osłupienie niejednego Turbo-Mena z firmy Commodore.

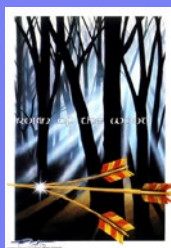
Trzeba zadać sobie pytanie, czy warto kupić THEC64 i dla kogo jest to sprzęt? Według mnie odpowiedź jest pozytywna. Sam go kupiłem i jestem z niego bardzo zadowolony. Jednak w odróżnieniu od ZX Spectrum, który był moim pierwszym komputerem i posiadam wszystkie jego modele, włącznie z urządzeniami peryferyjnymi, a także neoretrowydaniami, jak Vega czy ZX Spectrum Next, C64 nie miałem w dzieciństwie, więc nie czułem odpowiedniej nostalgii. THEC64 dał mi impuls do zakupu, poznania oraz przypomnienia sobie, jak wyglądały gry na tym sprzęcie. Dzięki temu mogłem ponownie sobie uświadomić, jak mocno różniły się między sobą ZX Spectrum i C64. Jeden miał wyższą rozdzielczość (ZX Spectrum - 256 x 192 i 15 kolorów, Commodore 64 - 160 x 200 i 16 kolorów). ZX miał bardziej jaskrawe barwy, C64 bardziej stonowane, pastelowe. Spectrum miał słynny color-clash, czyli dwie barwy dostępne w blokach 8 x 8 pikseli, natomiast Commodore miał pełną paletę barw, animowane sprite'y, wspaniały układ dźwiękowy SID z charakterystycznym brzmieniem, z którym ZX mógł konkurować dopiero po dodaniu układu AY.

SID był na tyle przełomowym układem, że został uznany przez prestiżowy magazyn Byte za jeden z 20 najważniejszych wynalazków w historii komputerów. Z kolei Sławomir Łosowski z zespołu Kombi używał C64 do pracy. Ale nie - jak większość osób mogłaby przypuszczać - do tworzenia dźwięków, lecz jako sekwensera dla syntezatorów.

THEC64 jest wspaniałym rozwiązaniem zarówno dla posiadaczy oryginalnych C64, jak i dla tych, którzy tak jak ja nie mają tej wersji. Ułatwia obcowanie z tym kultowym ośmiobitowym komputerem. W bardzo prosty sposób można z niego korzystać zarówno do grania, jak i kodowania czy tworzenia dem. Wbrew pozorom nie jest drogi. Jeżeli weźmiemy pod uwagę, że za oryginalne C64 w dobrym stanie musimy nierzadko dać 500 złotych, a do tego skompletować magnetofon, kasety, kable pod wejście EURO lub HDMI, nie mówiąc o dyskiecie albo o module pod karty SD - nie wspominając, że w przypadku uszkodzenia komputera nie mamy gdzie go reklamować - to okaże się, że THEC64 jest nie tylko wygodnym rozwiązaniem retro, ale także tanim. I nie ma znaczenia, że w środku znajduje się emulator, a duża obudowa jest zaledwie atrapą dla małego układu elektronicznego w środku. To wszystko błędnie przy sporych możliwościach samego rozwiązania, które jest zarówno łatwe w obsłudze, niczym konsola do gier w trybie Carousel, jak i bardzo wiernie odwzorowuje oryginalny model C64 w trybie Classic. O czym miałem okazję przekonać, przygotowując się do napisania tego artykułu. 📌



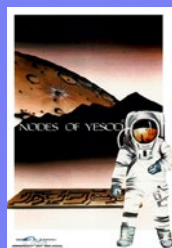
Wyśmienita gra sportowa łącząca futbol amerykański z walką gladiatorów.



Jedna z najlepszych ośmiobitowych adaptacji historii o Robin Hoodzie. Gra wymagająca rysowania mapy.



Bardzo udany symulator wyścigów Formuły 1. Przebój, w który każdy miłośnik wyścigów chciał zagrać.



Popularna seria platformowych przygodówek. Gatunku, który powstał i zginął w latach osiemdziesiątych.

MICROSOFT

Flight Simulator

Microsoft Flight Simulator X to w tej chwili jedna z najdroższych gier na Steamie. Podstawka kosztuje co prawda marne 90 złotych bez promocji, ale po dodaniu wszystkich dostępnych DLC otrzymujemy zawrotną kwotę niemal 19 tysięcy. I to wszystko za tytuł liczący sobie ponad 13 lat.

Michał Klimek

Kres absurdalnej sytuacji, w której jedno lotnisko kosztuje więcej niż sama gra, zapewne położy najnowsza, jedenasta już odsłona serii, zapowiedziana na bliżej nieokreślony termin w tym roku.

Rewolucyjnym rozwiązaniem Microsoftu, które zapewni zawsze aktualne odwzorowanie terenu, jest powiązanie gry z inną usługą giganta z Redmond - mapami Bing. Od tej pory wszelkie zasoby dotyczące środowiska nie będą dostarczane graczom na płytach ani też w postaci plików do ściągnięcia na dysk. Tekstury i dane topograficzne będą streamowane z serwerów w czasie rzeczywistym, zaś wszelkie obliczenia związane z generowaniem trójwymiarowych obiektów, takich jak ukształtowanie terenu, budynki, drzewa, a także woda, zostaną wykonane w chmurze Microsoft Azure. Jeśli wierzyć zapowiedziom, do dyspozycji otrzymamy całe pół miliarda kilometrów kwadratowych Ziemi, ponad dwa miliony miast i czterdzieści tysięcy autentycznych lotnisk. Symulator będzie korzystał z dwóch petabajtów (dwóch tysięcy terabajtów) danych geograficznych, w skład których oprócz zdjęć



satelitarnych wchodzi także dane fotogrametryczne o rozdzielczości sięgającej niekiedy trzech centymetrów.

Rozumiecie to? Cała planeta dostępna od ręki bez żadnego dodatkowego DLC i to w fotorealistycznym odwzorowaniu! A teraz proszę przyznać się, co zrobiliście w pierwszym momencie po zainstalowaniu dawno temu Google Earth, ewentualnie po odkryciu,

Wbrew pozorom to nie Pasjans ani Saper są najstarszymi grami wydanymi przez Microsoft.

że na Google Maps dostępne są zdjęcia satelitarne? Idę o zakład, że większość odpowie dokładnie tak jak ja: wycieczka palcem (a raczej kursorem) po mapie wśród miejsc doskonale nam znanych z życia codziennego: dom, szkoła, praca, ulubione miejsce na wakacyjne wypady... Teraz wyobraźcie sobie, że dzięki nowemu Flight Simulatorowi będziecie mogli przelecieć samolotem między swoimi



Microsoft Flight Simulator is a work in progress. Pre-Alpha Footage, Sept. 2019



➤ Ileż to razy twórcy chwalili się fotorealistyczną grafiką. Nowy FS będzie korzystał z prawdziwych zdjęć satelitarnych i danych fotogrametrycznych.

➤ Jak na razie ani słowa o wymaganiach sprzętowych. Może to i lepiej...

blokami, odbyć podróż z domu do pracy helikopterem czy też same-mu zasiąść za sterem czarterowego odrzutowca i wybrać się tam, gdzie byliście podczas ostatniego urlopu. Jeszcze mało? OK, to co powiecie na odwzorowane w czasie rzeczywistym warunki pogodowe? Za oknem pada śnieg - na pewno zaobserwujemy to, przelatując nad swoim miastem. Nad lotniskiem docelowym rozpętała się burza bądź też spowiła je mgła - możemy zostać przekierowani na inny port lotniczy, gdzie warunki do lądowania będą bardziej sprzyjające.

Serwisy związane z branżą turystyczną upatrują w nowym Flight Simulatorze nadzieję na rozwiązanie problemu niedoboru zawodowych pilotów, na których popyt wciąż rośnie wraz z dynamicznym rozwojem lotnictwa pasażerskiego. Sam znam kilka osób, które zafascynowane symulatorami lotniczymi, między innymi tym od Microsoftu, zrobiły licencję pilota, a jedna z nich jest dziś kapitanem airbusa 320 u jednego

ZAPREZENTOWANE ZRZUTY EKRAŃU SUGERUJĄ, ŻE MAMY DO CZYNNIENIA Z JEDNĄ Z NAJŁADNIEJSZYCH GIER 2020 ROKU.

z największych przewoźników na świecie. Nie jest to odosobniony przypadek. Marie Stridh, kapitan skandynawskich linii SAS, zajmująca się także rekrutacją pilotów, w rozmowie z CNN Travel przyznała, że wielokrotnie spotykała kandydatów, którzy zauroczeni samolotami dzięki grom latali w przestworzach na długo przed rozpoczęciem właściwego szkolenia. Gra nigdy nie zastąpi prawdziwego kursu, ale dzięki dużemu realizmowi pozwoli doświadczyć i przećwiczyć sytuacje, z jakimi być może adeptom przyjdzie zmierzyć się w rzeczywistości.

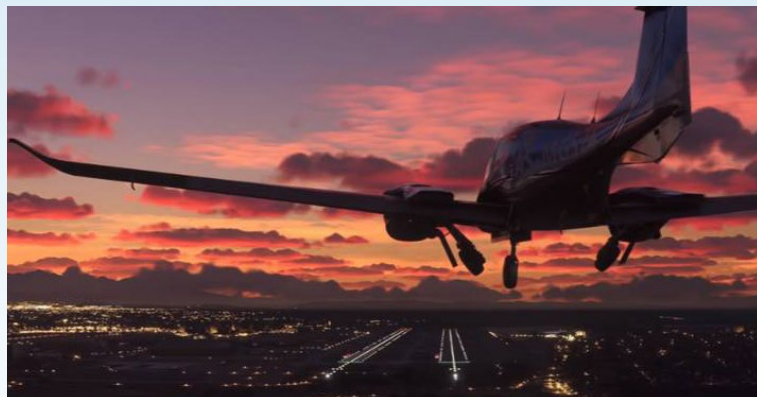
Za produkcję Flight Simulatora odpowiada francuskie Asobo Studio, którego największymi dokonaniami jak do tej pory są

adaptacje kilku kreskówek Disneya i współpraca z Microsoft Studios przy kilku casualowych pozycjach. Można zarzucić im brak doświadczenia w projektach tak wielkiego formatu, ale godne podziwu jest ich zaangażowanie w produkcję. Pierwszą rzeczą, jaką zrobił Sebastian Wloch (CEO i współzałożyciel Asobo) po rozpoczęciu współpracy z Microsoftem nad Flight Simulatorem, było zapisanie się na kurs pilotażu. Aby zapewnić kompatybilność z jak największą liczbą peryferiów, zespół zakupił do pracy każdy kontroler, przepustnicę i pedały, jakie tylko udało mu się znaleźć na Amazonie.

Czytając opinie uczestników zamkniętych testów Insider Program, odnoszę wrażenie, że deweloperzy robią to, co do nich należy. Może to kwestia sита, przez jakie przechodzą wypuszczane do sieci artykuły czy filmy na YouTube, ale z negatywną opinią jeszcze się nie spotkałem. Jedyne niedoróbki wynikają z wczesnej fazy produkcji i zapewne zostaną poprawione, zanim finalna wersja ujrzy światło dzienne. Symulatory lotu co prawda zawsze miały wąskie grono odbiorców, ale obok tego tytułu nie wypada przejść obojętnie. Zapowiada się najpiękniejsza gra tego roku. ■



➤ Przeleć sąsiadowi nad domem, zrobię screenshota i będę go wręcał, że samolot kupilem.



ODGRZEWANE DANIA CZĘSTO SMAKUJĄ LEPIEJ NIŻ ZA PIERWSZYM RAZEM!

Remastery 2020

Krytykowane i obśmiewane, że to lipa, januszowanie i naciąganie graczy na dodatkową kasę. Oczywiście w wielu przypadkach to prawda. Jednak na drugim biegunie znajdują się wersje zremasterowane dające grze drugie życie, sprawiające wiele radości i przywołujące wspomnienia. W ich wypadku producenci wykonali kawał ciężkiej pracy. Przykładów takich produkcji jest sporo. Wystarczy zerknąć na odnowionego, a w zasadzie zrobionego od zera Crasha Bandicoota oraz cudowne Shadow of the Colossus czy ICO. Nie wspomnę już o odświeżonym niedawno Blade Runnerze, który na nowo zachwycił tak wielu z nas.



Krzysztof Żołyński

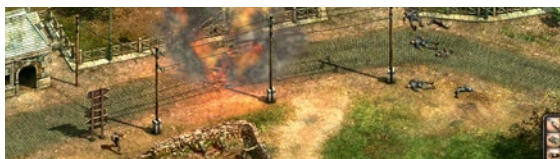
W tym roku pojawi się kilka zremasterowanych edycji, na niektóre na pewno warto zwrócić uwagę. Oto nasze zestawienie.



STRATEGIE

COMMANDOS 2

Commandos 2 to tytuł, który z pewnością zasługuje na powrót z przeszłości. W tym wypadku będziemy mieli do czynienia z liftingiem, więc ta kultowa strategia taktyczna powracając do sprzedaży z dopiskiem HD Remaster, otrzyma przede wszystkim poprawioną oprawę graficzną. Poza tym pojawi się zmodernizowany interfejs. Całkowitą nowością ma być zrobiony od nowa samouczek.



STRATEGIE

PRAETORIANS: HD REMASTER

Twórcy odnowionych wersji gier są często bardzo oszczędni w nadawaniu podtytułów swoim dziełom. Z tego właśnie powodu zarówno wspomniane wcześniej Commandos 2, jak i Praetorians powracają z identycznym dopiskiem: HD Remaster. Pozostaje mieć nadzieję, że zapowiedziane poprawki będą w obu przypadkach zdecydowanie bardziej rozległe niż zastosowane tytuły.

Praetorians: HD Remaster to odświeżona wersja RTS z 2003 roku, która przenosi nas w czasy imperium rzymskiego, a tam wiadomo – niekończąca się walka o panowanie nad ówczesnym światem. Ta gra również otrzyma standardowy zestaw poprawek, czyli interfejs i podrasowaną grafikę.



STRATEGIE

WARCRAFT III: REFORGED

Zestawienie gier strategicznych pozwolę sobie zamknąć tytułem, na który wyczekują najbardziej. Jest nim Warcraft III: Reforged. Swego czasu wraz z dodatkiem The Frozen Throne to właśnie ta gra zagarnęła spory kawałek mojego życia. Tym razem z pewnością nie wsiąknę aż tak mocno, ale z radością powrócę do Azerothu. Zwłaszcza że Blizzard obiecał ogrom zmian i przyrzeczenie realizuje, co widać na filmach z bety oraz pokazów na BlizzConie. Wydaje mi się, że Blizzard daje lekcję, jak należy robić powroty kultowych tytułów. Mają rozmach!

Warcraft III: Reforged to odpowiedź firmy Blizzard na wieloletnie prośby i oczekiwania graczy. Odświeżając swój hit z 2002 roku, postanowiła wyjść bardzo daleko poza standardy. Dlatego też poprawiony Warcraft przyniesie nie tylko odświeżoną grafikę i zapowiadane już dawno poprawki dla platformy Battle.net, zremasterowane przerywniki filmowe oraz usprawnienia interfejsu. Przygotowano też integrację z World of Warcraft, co oznacza nowe światy, bohaterów, jednostki i wątki fabularne. Mało tego, wszystkie niewizualne zmiany wprowadzone w Warcraft III: Reforged będą zaaplikowane oryginalnemu Warcraft III, co pozwoli na wspólne rozgrywki sieciowe pomiędzy posiadaczami obu wersji. Piękny ukłon w kierunku armii wiernych fanów.



RPG

FINAL FANTASY VII REMAKE

Jeśli uważacie, że „siódemka” to najlepsza gra w serii, to bez wątpienia dacie się naciągnąć na zakup Final Fantasy VII Remake. Dzieje tego remastera są dość długie, gdyż Square Enix zapowiedział taką edycję jeszcze w 2015 roku. Od wtedy nic nie było o niej słyhać i dopiero zesłoroczne E3 przyniosło demo oraz finalną datę premiery. Największą nowością ma być w tym wypadku hybrydowy system walki, który połączy zmagania w czasie rzeczywistym z potyczką taktyczną, którą znamy z pierwotnej wersji gry.

RPG

PERSONA 5 ROYAL

Oryginalna wersja Persony 5 ukazała się w Japonii we wrześniu 2016 roku na PlayStation 3 oraz PlayStation 4, a do zachodnich graczy trafiła wiosną 2017 roku. Atlas znany jest z tego, że wszystkie zremasterowane wydania gier z serii Persona dopakuje nową i opcjonalną zawartością, niedostępną z poziomu oryginalnego wydawnictwa. Persona 5 Royal przyniesie z sobą nową grywalną bohaterkę, ale co ważniejsze dostaniemy trzeci semestr szkoły (niedostępny w oryginale) wypełniony nowymi zadaniami oraz nieosiągalne wcześniej lokacje, jak choćby tokijską dzielnicę Kichijouji.





AKCJA

BLACK MESA

Black Mesa to projekt, dla którego mam największy szacunek. Budzi go fakt, że do pracy zabrali się fani Half-Life, którzy od ośmiu lat harowali w pocie czoła, aby przygotować modyfikację pierwowzoru z 1998 roku. Od strony fabularnej mamy do czynienia z wierną kopią. Główny nacisk położono na zmiany w oprawie audiowizualnej. Od zera przygotowano lokację, modele oraz efekty dźwiękowe. Do pracy zaprzęgnięto popularny silnik graficzny Source. Nowoczesny engine zagra doskonale na nowych kartach graficznych, a więc będziemy cieszyć oczy doskonałą fizyką, animacjami postaci oraz wieloma efektami graficznymi niedostępnymi, gdy powstawała oryginalna gra. Na potrzeby Black Mesa powstała nowa ścieżka dźwiękowa skomponowana przez Joela Nielsena.



AKCJA

SYSTEM SHOCK

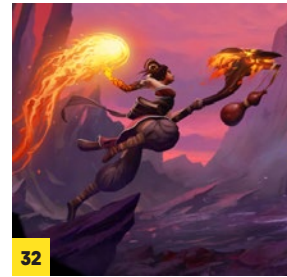
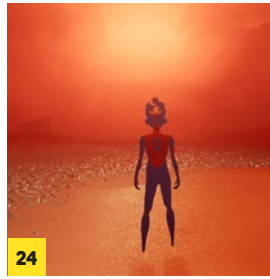
Remake System Shocka przebył bardzo wyboistą drogę. Mimo że pomysł udało się sfinansować zbiórką na serwisie Kickstarter (uzbierano 1,35 miliona dolarów), to ekipa odpowiedzialna za odmłodzenie długa nie potrafiła dokończyć dzieła. Premierę przekładano kilka razy, a nawet całkowicie wstrzymano prace. Wygląda jednak, że czas niepewności minął i ostatecznie gra ma się pojawić w tym roku. Już niedługo powrócimy na stację kosmiczną Citadel. Tym razem System Shock zawita także na konsole.



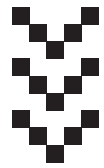
AKCJA

RESIDENT EVIL 3

Nie od dzisiaj wiadomo, że Capcom nie ma pomysłu na fabularny rozwój serii Resident Evil. I zamiast wciskać nam niedorobione „nowości”, skupił się na odświeżaniu kolejnych części. Trzeba przyznać, że udaje mu się to znakomicie. Tym razem przyszła pora na Resident Evil 3. Poza zwyczajowymi w takim wypadku poprawkami graficznymi pojawi się smaczek w postaci asymetrycznego trybu multiplayer. Rozgrywka ma polegać na tym, że wraz z trójką innych graczy przeciwstawiamy się piątemu, wcielającemu się w rolę potężnego mistrza – MasterMinda.



P



TAK
OCENIAMY GRY

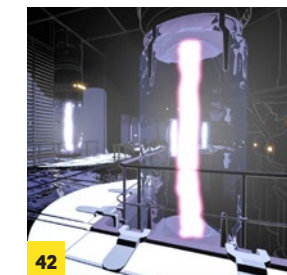
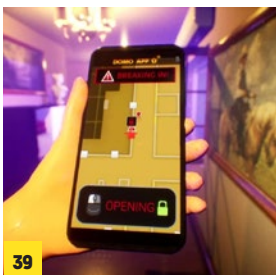
0-30
słabe
31-40
niegodne dłuższego kontaktu
41-50
średnie, miejscami przyzwoite
51-60
dobre, ale nie dla każdego
61-70
interesujące, godne
polecenia fanom gatunku
71-80
bardzo dobre
w swojej kategorii
81-90
znakomite, polecane
wszystkim
91-100
wybitne, ponadczasowe



DYSKUTUJ NA
FB.COM/GROUPS/
SECRETLEVEL

PLAY THE GAME

**ZAGADKI SĄ OPARTE NA ROZRÓŻNIENIU MIĘDZY CIENIEM
A ŚWIATŁEM – NA OŚWIETLONEJ PODŁODZE WOLNO
STANAĆ, STANIĘCIE NA CIENIU OZNACZA ŚMIERĆ.**



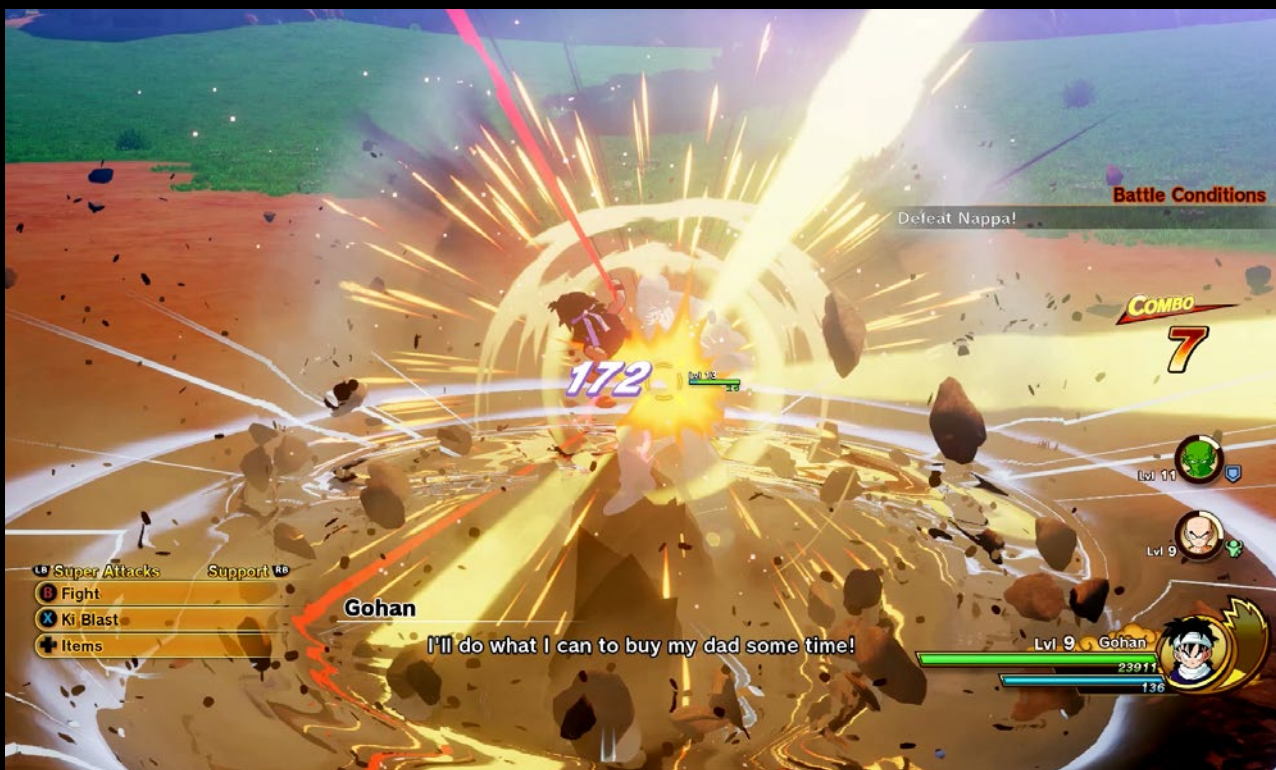
➤ Gra wiernie odwzorowuje wydarzenia z jednej z najpopularniejszych serii japońskich animacji i ewidentnie detronizuje serię, która nieco się już zestarzała.

**OPUS MAGNUM
REMASTERÓW
KRESKÓWKI
O SMOCZYCH
KULACH OKAZUJE SIĘ
GRĄ WIDEO. GRA SIĘ
TAK DOBRZE, ŻE NIKT
BY NIE POMYŚLAŁ, ŻE
KRESKÓWKA BYŁA
PIERWSZA.**



➤. Może się wydawać, że animacje postaci odwzorowują znany z animacji styl i narrację, ale wystarczy je porównać, by upewnić się, że gra wideo jest pod tym względem o wiele lepsza niż prawie trzydziestoletnia już kreskówka.

➤ W ferworze walki na początku łatwo pogubić się w gąszczu ataków specjalnych, zostać oslepienym efektami wizualnymi, ale po chwili wszystko jest już jasne i wyprowadzanie kombinacji staje się superzabawą!



DRAGON BALL Z

KAKAROT

PC PS4 XONE

PRODUCENT: Bandai Namco Wersja PL: nie

Sos

Jestem wielkim fanem oryginalnej serii kreskówek o smoczycich kulach i widziałem całą wielokrotnie, jednak „Dragon Ball Z” nigdy specjalnie nie przypadł mi do gustu.

Przede wszystkim z uwagi na ilość wypełniaczy, czyli contentu dodanego tylko po to, aby autor oryginalnego komiksu miał czas na narysowanie kolejnego, ma którym mogli bazować animatorzy. Jednak od czasu premiery DBZ zestarzałem się na tyle, że już nigdy nie dokończyłem go oglądać. Dragon Ball Z: Kakarot opowiada historię wszystkich 291 odcinków serii w formie gry RPG wyłącznie dla jednego gracza i robi to w całkiem przystępny sposób.

Najbardziej zagorzali fani od lat czekali na podobną produkcję i według mnie to, co dostali, przerasta wszelkie oczekiwania. Kakarot w pełni odwzorowuje wydarzenia i postacie z anime, a pomiędzy głównymi aktami pozwala na swobodne przemieszczanie się po świecie gry. Ma otwarty świat i udostępnia wiele znanych z serialu lokacji. Choć są przeogromne, dzięki nieludzkiej prędkości poruszania się bohaterów podróżowanie między nimi to czysta przyjemność, umilona dodatkowo zbierakami rozrzuconymi w dogodny do łapania podczas lotu sposób.

Świat jest prześlizgnięty, postacie oddane są z zachowaniem najmniejszych szczegółów, a efekty specjalne są najlepsze, jakie widziałem w grach wideo od lat. Zarówno w trakcie walki, jak i podczas przerywników animacje bohaterów są tak dopięte, że aż trudno uwierzyć, że nie jest to animacja poklatkowa, tylko pełne 3D.

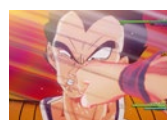
Wszystko to w przepięknych 60 klatkach na sekundę zapewnia wrażenia, jakich kreskówka wcześniej nie była w stanie zaoferować.

Historia nie jest mocną stroną Dragon Ball Z, ale wystarcza, by wytłumaczyć, dlaczego mamy komuś spuścić manto. Po spolszczeniu nazw postaci jest mniej więcej tak: Pan Fajarka nadziewa Marchewkę i jego brata Rzdokiewkę, a potem zabiera się za Gotowany Ryż w oczekiwaniu na Księżunię Warzywko, by potem udać się do Lodówki, gdzie czeka na nich Pan Soczek i Kapitan Mleczko. Ogólnie zawsze znajdzie się ktoś, komu trzeba nastrzelać, a te fragmenty przeplatane są animowanymi przerywnikami. Ponieważ gra wiernie odwzorowuje wydarzenia z anime, walki często są podzielone na kilka etapów. I tak końcówka scenka decyduje o tym, kto wygrywa, ale przecież niewiele ten schemat odbiega od konkurencyjnych tytułów.

Samo naparzenie, choć stanowi główny element zabawy, nie zostało zrealizowane w sposób nadzwyczajny. Nie ma jednak co liczyć na rozgrywkę typu „kto szybciej dusi wszystkie guziczki naraz, ten wygrywa”, znaną z takich hitów jak Tekken. Tutaj osłepieni przez ataki przeciwnika, a czasami przyciśnięci do ściany, musimy wyprowadzać ataki jeden po drugim, zwinnie przemieszczając się i znajdując chwilę na doładowanie energii. Trzeba wiedzieć, kiedy się bronić, a kiedy robić unik, a walki są rytmiczne i bardziej przypominają strzelanki typu bullet-hell niż klasyczne mordobicie. Jednak po chwili treningu i złapaniu bakcyła poprawne wyprowadzanie kombosów daje megasatysfakcję.

W przerwach pomiędzy rozdziałami, oprócz zadań pobocznych, w których poznajemy znanych z serii bohaterów, możemy też trudnić się wszelakiego rodzaju zbieractwem, a jest to zajęcie opłacalne, gdyż ze znalezionych

Walka



W grze, jak się nietrudno domyślić, chodzi o nawalanie się, co stanowi najbardziej miłą część rozgrywki.

Podczas niektórych walk możemy wyprowadzać specjalne ataki, które odwzorowują wydarzenia z anime i są przepięknie animowane.

materiałów ugotujemy posiłki dla bohaterów, które na stałe poprawiają ich statystyki. Owe statystyki są jedną z bardziej satysfakcjonujących elementów gry, gdyż znane z DBZ astronomiczne wartości poziomów mocy bohaterów mają tu przełożenie i już po kilku godzinach rozgrywki mamy HP rzędu kilkuset tysięcy i ataki zadające dziesiątki tysięcy obrażeń naraz.

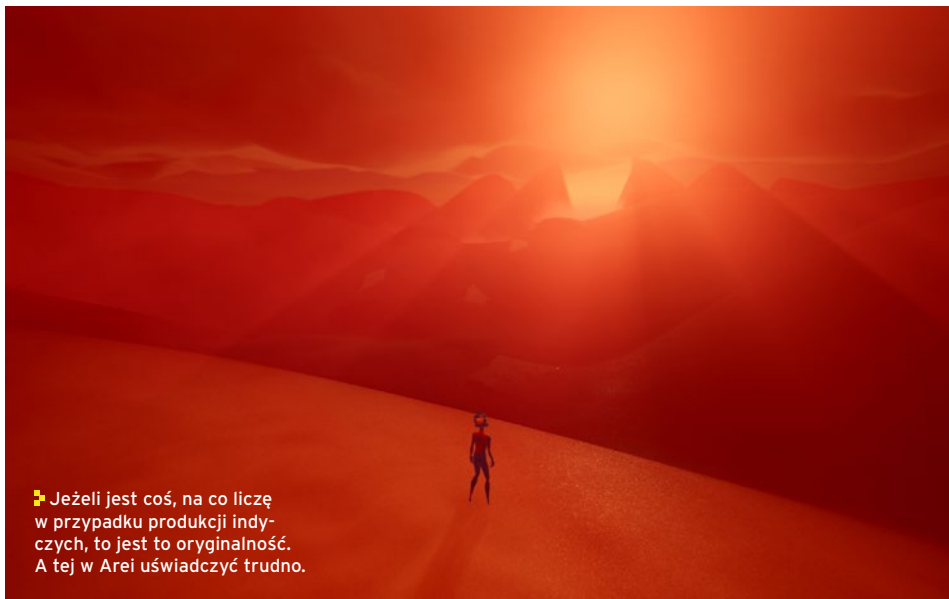
Gra powinna przypaść do gustu zarówno fanom serii, jak i kompletnym świeżakom. Postacie są przedstawiane w sposób, dzięki któremu nie musimy znać kreskówki, by zrozumieć, o co biega, a po świecie dodatkowo porzucane są znajdzki opowiadające historie bohaterów z oryginalnej serii. Granie w Dragon Ball Z: Kakarot jest obecnie najlepszym sposobem na przeżycie wydarzeń z serii o smoczycich kulach zarówno dla jej zagorzałych fanów chcących odświeżyć sobie pamięć, jak i zupełnych laików, którzy o niej tylko słyszeli, a chcieliby doświadczyć przygód walecznych bohaterów. A jeżeli ktoś jednak uprze się, żeby oglądać 291 odcinków, zaznaczę tylko, że grę da się przejść trochę szybciej. ■

78

Kakarot to obowiązkowy tytuł dla każdego fana serii i idealny punkt wyjściowy nawet dla kompletnych świeżaków! Do tego ostra kreska Akiry Toriyamy nie straciła ani trochę po przejściu w 3D i jest to jedna z najładniejszych gier obecnej generacji.



PIXEL



✚ Jeżeli jest coś, na co liczę w przypadku produkcji indie'ch, to jest to oryginalność. A tej w Arei uświadczyc trudno.

wiatr, wędrującego nie-wiadomo-do-kuąd i nie-wiadomo-po-co. Napisałem, że nasz bohater może podlecieć, kiedy szaliczek się świeci? Chyba nie musiałem, takie są oczywiste zasady. Czasem trafia się w miejsca medytacji, w których wyświeblają się złote myśli, czasem trzeba odpalić dwie lub trzy szare komórki, żeby wykombinować, które do przodu, ale nie jest to żadne poważne wyzwanie. Ot i wszystko.

Ma to swój urok. O ile w pierwszych minutach irytowało mnie nadmierne podobieństwo do pierwowzoru, o tyle po jakimś czasie zacząłem doceniać stylistykę: na oko dość przypadkowo dobrane, mimo to ładnie komponujące się pustynny klimat, muzyczne nawiązania do Maghrebu, wizualne do buddyzmu i dewanagari (taki alfabet z Indii) użyte do nazywania poszczególnych aktów. Ale właśnie kiedy zaczęło mi się podobać, kiedy podkreślana przez muzykę repetytywność zaczęła mnie wprawiać w rodzaj transu, dotarłem do ekranu z napisem To be continued – bo gra jest króciutka (poniżej dwóch godzin), a kolejne części powstają, jeśli uda się zdobyć finansowanie.

Jak to bywa, tytuł reklamowany jest jako przeżycie duchowe. Oczywiście jeśli ktoś będzie chciał do spaceru dorobić drugie dno, uznać go za alegoryczną historię podróży przez życie, uznać, że miejsca medytacji to nawiązanie do buddyjskiego koła życia, to mu się bez problemu uda. Sęk w tym, że to samo można zrobić z weekendowym clubbingiem, a ktoś werbalnie sprawny łatwo udowodni, że zwykły ołówek jest Uniwersalną Metaforą Spraw Najważniejszych, Sensu Życia, Wszecłwiata i Wszystkiego. Nie szukajcie drugiego dna, bo łatwo zaplątać się w wodorosty i rozciąć rękę potłuczonym szkłem. Na powierzchni jest całkiem miło i można sobie zafundować krótki, acz sympatyczny relaks. ■

47

✚ Klon Journey. Słabszy i dużo krótszy od pierwowzoru, bardziej symulator spaceru niż wyzwanie dla palców i intelektu. Wzbudził moją sympatię, ale nie do końca mnie przekonał.

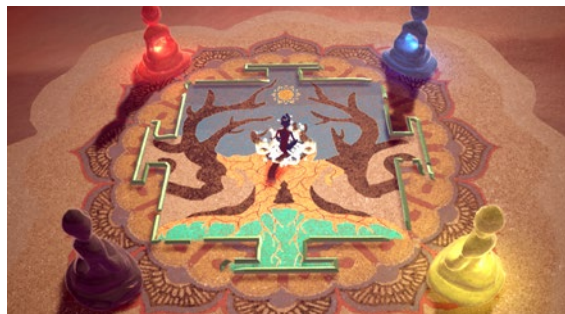


Areia: Pathway to Dawn



PRODUCENT Gilp Studio **Wersja PL:** nie

■ Borek



opuszczony piaszczysto-pustynny świat w rdzawych kolorach, mamy wiszący na horyzoncie wir, z którego sypie się coś przypominającego tłuczone szkło, w pierwszych scenach po przeciwnej stronie świata mamy górę z wierzchołkiem przeciętym na pół – a w tym wszystkim wędrowca w szaliczku, mozolnie wspinającego się na wydmy, spychanego przez

✚ Ciekawe, że grę czerpiącą z klimatów Bliskiego i Dalekiego Wschodu napisało studio z Brazylii.

✚ Szkło. Nie powiem, budzi niepokój.

Są gry – kamienie milowe, tworzące w momencie swojej premiery zupełnie nowe kategorie. Tak było między innymi z Journey – od jej wydania w 2012 roku zaczęła się fala mniej lub bardziej udanych klonów i kloników, kopii i podróbek.

Areia należy dokładnie do tej kategorii, jakościowo utrzymując się w okolicach dolnej strefy stanów średnich.

Właściwie mógłbym już dalej nie napisać ani słowa, bo co najważniejsze zostało powiedziane. Mamy tu





There Is No Tomorrow

PC

PRODUCENT KOEX Studio Wersja PL: nie

User Jama

Zwykle jak ktoś utnie sobie drzemkę w czasie lekcji, to dostaje pałą albo minus z zachowania, zależnie od humoru nauczyciela. Leon natomiast budzi się w postapokaliptycznej rzeczywistości, szkoła w kompletnej ruinie, a po korytarzach szwendają się zombiaki.

Pomysł na świat gry przypomina trochę to, co znamy z filmu „Incepcja”, czyli wielopoziomowy sen,

➤ Zaczyna się niewinnie. Lekcja w klasie jest tak beznadziejnie monotonna, że nieuchronnie wpadasz w objęcia Morfeusza.

➤ Po naszym przebudzeniu szkoła wygląda, jakby wybuchła w niej bomba albo środkiem korytarza przeszło tornado.

gdzie granice między jawą a ułudą się zacierają. Sen odwołujący się do zdarzeń z dzieciństwa wykorzystany jest we wprowadzeniu do gry. Sama rozgrywka ma miejsce w rzeczywistości rodem z sennego koszmaru. Jest to gra akcji z elementami horroru i survivalu, widziana z perspektywy trzeciej osoby. Całość stanowi opowieść, której kolejne rozdziały poznajemy w miarę postępów.

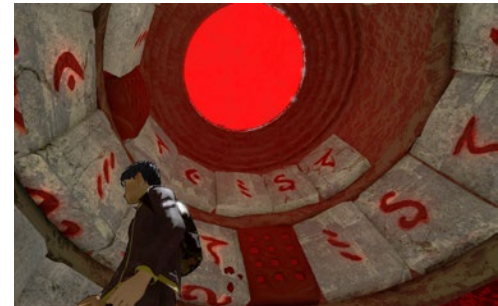
Pierwszym elementem zabawy jest wynajdowanie potrzebnych przedmiotów, broni, amunicji, apteczek, bandaży, kluczy. O zdrowie i zapas naboju trzeba dbać, bo skucha powoduje rozpoczęcie całego rozdziału od nowa, co jest zdziwko frustrujące. Część przedmiotów gra łaskawie podświetla i widać je z daleka, natomiast inne, takie jak szafki, szuflady czy drzwi, stają się aktywne, dopiero gdy się do nich zbliżymy. Jeśli nie będziemy pedantycznie podchodzić do każdego mebla, to łatwo możemy coś przegapić.

Kolejnym elementem jest walka - z początku mamy do dyspozycji tylko metalowy pręt albo solidny drewniany drąg, ale używanie ich jest mało satysfakcjonujące, bo trudno trafić w co bardziej

ruchliwych przeciwników. Nie pomaga w tym perspektywa trzeciej osoby ani to, że wystarczy oberwać dwa-trzy ciosy i finito. Później, kiedy zdobywamy kamienie i broń palną, jest trochę wygodniej. Jednak jest też opcja skradania się do przeciwnika i załatwiania go jednorazowo z zaskoczenia.

Trzeci element gry stanowią zagadki logiczne, polegające na ustaleniu odpowiedniej sekwencji, na przykład wciskania płyt podłogowych. Ingridencje te są dość wyważone, żadna nie dominuje nad innymi.

There Is No Tomorrow jest dziełem małego, niezależnego studia z Singapuru, którego sterem, żeglarzem i okrętem jest Choo Bin Yong. Jak na wytwór jednego człowieka rzecz robi dobre wrażenie. Zdarzają się czasem kiksy graficzne, drobne niezręczności w angielskim tekście. Na plus zaliczamy wszystkie odjechane pomysły, takie jak towarzysząca bohaterowi gadająca szmaciana lalka, w którą można się chwilowo wcielić, żeby przejść przez bardzo małe dziury w ścianach. Generalnie historia jest wciągająca, grafika dość dobra, a wielkość gry zapewni kilka ładnych godzin rozrywki. ■



➤ Czasem do rozwiązania zagadki potrzebna jest zmiana punktu widzenia, w tym pomieszczeniu warto spojrzeć w górę.

PIXEL 52

- Narracja prowadzona oszczędnie, krótkimi dialogami i tekstami, skutecznie wciąga w świat gry. Sama historia mocno pokrecona. Od strony wizualnej przyzwoicie, bez fajerwerków. Mechanika walki nie do końca dopracowana, przez co alternatywna możliwość skradania się jest na plus.



Modele maszkar to najjaśniejszy punkt w grze. Istnie obrzydlistwa.



ZOMBIE ARMY 4

DEAD WAR

Nawet przy dużej zadymie gra nie gubi klatek animacji, co jest tu ważniejsze niż grafika.



PC PS4 XONE

PRODUCENT Rebellion Developments Wersja PL: tak

Pocztar

Ala pograsz trochę w co-opie? - zapytał lekko zaniepokojony Micz, wiedząc, że przydziela Zombie Army 4 zatwardzialemu singlowcowi, a najnowsza produkcja Rebellion umożliwia też samotne szlajanie się po mapach.

Jednak już po kilku kwadransach spędzonych samotnie wiedziałem, że jeśli ta produkcja ma w ogóle jakiś pazur, to pokaże go dopiero podczas partyjki w dwie-cztery osoby.

Od premiery Sniper Elite IV minęły już trzy lata. Nastawiona na skradanie i eliminację wrogów z daleka gra pozwalała też na ścinanie pożogi w bezpośrednim starciu,

a rzeźnię nagradzała swoim znakiem rozpoznawczym, czyli kill camem pokazującym na zbliżeniach spustoszenie, jakie nasze pociski zostawiały w ciałach niemieckich żołnierzy. Zombie Army 4, będące czymś pomiędzy rozbudowanym dodatkiem do Sniper Elite a samodzielną grą, idzie tym samym tropem. Zamienia tylko nazistów na martwych nazistów, czołgi na zombie czołgi (serio!), a stealth na nieskrępowane szaleństwo.

Dziewięć rozdziałów można przejść samemu, ale gra od początku zachęca do kooperacji - w tym przypadku wszystkie lokacje są dostępne od razu do zaliczenia w dowolnej kolejności. Zabawa solo szybko się nudzi, bo albo przygniecie nas



Wielka łapa z piekła - fabuła w Dead War właściwie od samego początku nie ma znaczenia.



✚ Mamy sporo okazji, by używać flagowej broni, czyli snajperki, ale lepiej sprawdzają się strzelba i granaty.

poziom trudności wyrażony monotonną falą przygłupich wrogów, albo znuży bieganie z punktu A do B, by wcisnąć przycisk, pociągnąć za wajchę czy wykonać inną równie pasjonującą czynność. W kolejnych misjach musimy powstrzymać fale przeciwników, a Dead War ma przecież też osobny tryb Przetrawianie, gdzie zmagamy się z klasyczną hordą. Rozgrywka w obu trybach jest bliźniaczo podobna.

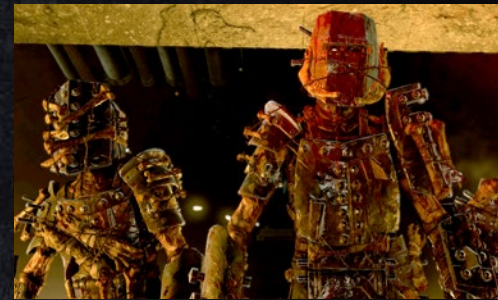
Kiedy uda się nam zebrać innych do pomocy, gra nabiera rumieńców. Nawet niezbyt zgrany zespół będzie w stanie skumać proste zasady: jeden wykonuje zadanie, drugi go osłania. Jeden broni punktu kontrolnego, drugi pilnuje, żeby za jego plecami nie wyrosło stado odradzających się zombiaków, które nachodzą z kilku stron jednocześnie. Potem cała drużyna niszczy tanka miotaczem ognia czy piłą łańcuchową, obstawia działka lub rozpoczyna zarzucanie hordy falą granatów, w wolnych chwilach roztawiając miny w strategicznych miejscach czy szukając topniejącej w oczach amunicji. To są te „momenty”, które robią graczowi dobrze.



✚ Jednym z grywalnych bohaterów jest Karl Fairburne ze Sniper Elite. Do wyboru są na razie trzy inne postacie.

Przy Zombie Army 4 warto rozdzielić grafikę i klimat. Ta pierwsza stoi na przeciętnym poziomie, zarówno pod względem tekstur, jak i dętwnej animacji. Ogień wygląda kiepsko, arsenał w menu nie przyciąga oka, podobały mi się natomiast efekty światłocienia i design umarłaków. I tu wchodzimy już w kwestię klimatu, bo jeśli kochacie horrory klasy B, C aż do Z, to Zombie Army 4 jest jak najlepszy kiczowaty film grozy. Zróżnicowanie zgniłków to wprawdzie klasyka – samobójcy, pełzaczki, tanki, kolosy, snajperzy, jednostki plujące trucizną – to wszystko już było i to nieraz, ale ubijanie plugastwa wciąż sprawia ogromną frajdę, szczególnie w tak ciekawych lokacjach jak zrujnowane, pochłonięte przez moce piekielne włoskie miasta i plenery, zoo, stacje kolejowe, wzgórzka i fabryki – istny przedsiónek piekła. Dodajcie do tego całą masę juchy, świetne udźwiękowanie i smaczki, takie jak pad wzywający nas piekielnym głosem do powrotu do gry, kiedy na moment wciśniemy pauzę i go odłożymy. A że wszystko w grze dzieje się tak szybko, że na podziwianie grafiki i tak nie ma czasu, to ważniejsza niż jakość staje się dla nas płynność rozgrywki. A tu wszystko działa dobrze, lepiej niż w sprawiającym czasem problemy Zombie Army Trilogy.

Snajperkę, strzelbę, karabin i pistolet możemy ulepszać, podobnie jak umiejętności czterech zbyt podobnych do siebie wojaków (będą dodatki). Nie widziałem w tym jednak większego sensu, chyba że na



✚ Mocniejsze jednostki są opancerzone lub mają tarcze. Trzeba ubić je sposobem, najlepiej ze wsparciem kolegi.

wyższych poziomach trudności, które możemy dostosować w zależności od liczby graczy. Wtedy przeciwników jest więcej, obsługa broni staje się bardziej wymagająca, a bajery takie jak elektryczna pięść czy rzut toporem zapalającym się przydają. Zombie Army 4 nawet nie udaje, że jest tytułem ambitnym, z fabułą godną uwagi. Daje nam tylko albo aż sprawnie działające narzędzie do odstressowania się po pracy i posłania Hitlera po raz kolejny do piekła. Na takie gry też jest miejsce na rynku, przy odpowiednio niższej cenie oraz nastawieniu na szybki i prosty co-op. ■

✚ Za każdą serię zabójstw dostajemy punkty i podbijamy specjalne skille. To motywuje do eksperymentowania.



65

■ Nieskomplikowana rzeźnia na krótkie partytki w kooperacji dla maksymalnie czterech graczy.
 ■ Budżetowa jak horrory klasy B i sprawiająca taką samą hedonistyczną przyjemność, kiedy przyknie się oko na niedociągnięcia techniczne.



✚ Po wyjściu gry wszystkie zwierzaki były skazane na świąteczne wdzianka – nijak nie dało się ich zmienić na normalne.

poprzednią bijatykę studia Digital Crafter, czyli Fight of Gods. Było o niej głośno, ponieważ nie wszystkim spodobało się, że Jezus może skopać Buddę (albo odwrotnie). Również ten tytuł nie zachwyca, ale jest w nim to, czego możemy się spodziewać po mordobicju od niezależnego studia – kilkanaście postaci i aren, kończący drabinkę boss czy nowe stroje do odblokowywania. Także grafika prezentuje się dużo lepiej. Po co więc ci sami ludzie zrobili Fight of Animals, które w każdym elemencie jest krokiem wstecz?

I wtedy mnie olśniło – FoA wypada fatalnie jako tytuł do grania samemu, ale może sprawdzić się na imprezach. Gra jest tania, a waży około 100 MB, więc jej ściągnięcie i instalacja trwa moment, podobnie uruchamianie i ładowanie walk. Sterowanie jest banalne do opanowania, a dzięki automatycznym combosom pojedynki wyglądają efektywnie i może być satysfakcjonujący nawet dla graczy, którzy spędzają przy tym tytule swoje pierwsze i ostatnie pięć minut. Jeśli zaś dodamy do tego imprezową atmosferę, to walczące memy wypadają całkiem zabawnie.

Jeśli więc chcecie się odmóżdżyć wspólnie ze znajomymi, to towarzystwo Magicznej Wiewiórki i Muskularnej Białuchy Arktycznej może być niezłym wyborem. Jeżeli jednak szukacie bijatyki, która zapewni rozrywkę na dłużej, to o Fight of Animals zapomnijcie. ■

Fight of Animals



PRODUCENT Digital Crafter Wersja PL: nie

✚ Bazyl

Przy okazji dyskusji o „Wiedźmi- nie” stwierdziłem, że recenzent nie ma prawa wystawić miażdżącej oceny po pobieżnym kontakcie z dziełem, ponieważ jego rolą jest poznać je w całości i dopiero wtedy wydać werdykt. Fight of Animals to idealny dowód na słuszność tej zasady.

Moje spotkanie z grą było bolesne. Oto mamy bijatykę, w której naprzeciw siebie staje siedem zwierzaków rodem z memów. System walki kojarzy się ze Street Fighterem, ale jest maksymalnie uproszczony – mamy dwa klawisze do podstawowych ataków i jeden do ciosów specjalnych. W dodatku możemy włączyć



✚ Strzelający laserami z oczu Slender Cat dołączył do obsady na początku stycznia, stając się siódmym wojownikiem.

✚ Oto Crowrilla – trochę wrona, trochę goryl, trochę John Travolta.

automatyczne combo – jeśli trafimy pierwszym ciosem, to wystarczy walić w klawisz, aby postać sama dokończyła kombinację.

Także grafika nie zachwyca – rozumiem, że zdecydowano się na memowo-kreskówkową stylistykę, ale całość wygląda niechlujnie. W dodatku postacie są bardzo duże, często na siebie nachodzą, a ciosom towarzyszą wyskakujące napisy i inne efekty sprawiające, że czasem nie wiadomo, kto kogo trafił. Słabo wypadają też tryby gry – nie ma śladów fabuły czy biografii postaci. Główny tryb solowy to arcade, gdzie po prostu pokonujemy kolejno wszystkie zwierzaki. Liczyłem, że na końcu będzie czekał król lew, ale żadnego bossa nie ma. Z kolei w sieci trudno jest znaleźć rywala – nawet twórcy proponują, by przeciwników szukać na ich Discordzie.

Na tym etapie uważałem, że o walczących zwierzakach nie warto pisać. Z ciekawości sięgnąłem po



41

Mała i niezwykle prosta bijatyka. Średnio sprawdzi się jako zabawa dla jednego gracza, ale może niezłe nadać się na imprezę albo pozwolić miło zabić czas, jeśli mamy z kim grać w sieci.

#IMBaseat



30 DNI NA ZWROT



EKSPRESOWA WYSYŁKA



GWARANCJA 24 MIESIĄCE



DOŁĄCZ DO DRUŻYNY

KUP JUŻ TERAZ

WARRIOR

ROGUE

KING

IMBA

SEAT

WWW.IMBASEAT.COM

Freeman: Guerilla Warfare

■ Gdy widoczny na górze licznik dobieje do zera, na mapie zostaną oznaczone pozycje pozostałych przy życiu jednostek wroga.

■ PC

PRODUCENT KK Game Studios **Wersja PL:** nie

■ Pjotsze

Nie mogę się doczekać, aż Mount & Blade 2: Bannerlord w końcu ujrzy światło dzienne. Do pierwszej odsłony tej serii wracam co jakiś czas. Nie tylko dlatego, że jestem jej fanem, ale także z czystej ciekawości, aby sprawdzić kolejne mody, za które odpowiedzialna jest społeczność.

Wśród tych wszystkich - często bardzo fajnych - modyfikacji lub dodatków do Mount & Blade brakowało mi produkcji osadzonej w czasach nam współczesnych. Na szczęście w sukurs przychodzi studio KK Game, oferując graczom Freeman: Guerrilla Warfare - tytuł nie tylko czerpiący pełnymi garściami z dokonań ekipy TaleWorlds, ale również mocno inspirowany innymi klasykami wirtualnej rozrywki oraz kinem akcji klasy B z lat osiemdziesiątych.

Gra wrzuciła mnie w sam środek konfliktu toczącego się na niewielkiej wyspie, gdzie nazwy miejscowości brzmią bardzo słowiańsko. I jakie dostałem zadanie? Zakończyć tę bezsensowną wojnę domową. Nic prostszego dla najemnika znikąd. Na szczęście nie musiałem robić tego sam, ponieważ tak jak w Mount & Blade kompletuje się tu własną armię, aby ruszyć na podbój krainy. Od razu przekonałem się, że bez dobrze wyszkolonego oddziału trudno będzie mi przetrwać tę wojenną zawieruchę. Na samym początku swojej przygody zostałem zaatakowany przez sześciu bandziorów. Pomyślałem, że dla trzyosobowej drużyny nie będą stanowili oni najmniejszego problemu. Zgubiła mnie nadmierna pewność siebie, ponieważ pragnąc szybko rozwiązać to starcie na swoją korzyść, pobiegłem wrogom na spotkanie. Ledwo uszedłem



■ Giwery można ulepszać, dodając im na przykład tłumiki lub różnoraki sprzęt celowniczy. Takie mody nie należą do najtańszych, ale naprawdę warto w nie inwestować.

■ System rozwoju postaci przypomina ten z Mount & Blade. Osoby zaznajomione z produkcją TaleWorlds odnajdą się tu bez najmniejszych problemów.

z życiem. Dzięki bogom są apteczki. Tak, Freeman: Guerrilla Warfare to strzelanka przypominająca serię Arma, więc taktyka na Rambo może zakończyć się wyczytaniem ostatniego zapisu gry.

Zarówno towarzysze, jak i szeregowi żołnierze zyskują doświadczenie. Można ich też dobroić, wręczając im lepsze pukawki i inne elementy rynsztunku. Za każdym razem starałem się też zadbać o odpowiedni kamuflaż. Maskowanie daje naprawdę wiele - nieraz udało mi się zdjąć kilku przeciwników bez bycia zauważonym. Oczywiście to samo tyczy się wroga, wypada więc zaopatrzyć się w lornetkę lub chociaż dobrą lunetę, którą da się zamontować na ulubionej giwerze. Choć i tak najwięcej problemów sprawiały mi nocne potyczki. Cóż, przynajmniej do czasu, kiedy na targu jednej z okolicznych wsi nie znalazłem noktowizora.



Nie tylko samym strzelaniem człowiek żyje, więc gdy już udało mi się zająć moje pierwsze miasto, musiałem zadbać o jego rozwój i dobre nastroje mieszkańców. Budując na przykład szkołę, hotel lub stanowisko ckm, bo przecież bezpieczeństwa nigdy za wiele. Dzięki temu mogłem poczuć się niczym lokalny watażka. Ale najlepsze jest to, że przez te wszystkie godziny, które spędziłem we Freeman: Guerrilla Warfare, dobrze się bawiłem. Tak jak podczas gry w Mount & Blade towarzyszył mi tu syndrom jeszcze jednej bitwy. ■



76

Może i wygląda niczym mod do Mount & Blade, ale ma do zaferowania znacznie więcej, niż to widać na pierwszy rzut oka. Choć graficznie nie powala, to jest to tytuł, po który warto sięgnąć, szczególnie jeśli chcemy poczuć się niczym partyzant lub lokalny watażka. Co ważne, twórcy otworzyli grę dla modderów.



✚ Trudność misji zależy zarówno od sytuacji w Berlinie, od stopnia zdekonspirowania postaci, jak też od ich statystyk.

Kolejne misje odblokowujemy, wykonując określone akcje i zdobywając odpowiednie przedmioty (np. zanim będziemy mogli rozdawać ulotki, musimy je wydrukować, co wymaga zebrania pieniędzy i kupna papieru). Naszym priorytetem jest utrzymanie odpowiednio wysokiego morale i liczby stronników, gdyż unikanie porażki jest de facto jedynym warunkiem „wygranej”. Możemy oczywiście robić więcej - kraść mundury i uwalniać więźniów, podkładać ładunki wybuchowe czy przeprowadzać ludzi przez granicę. Nie jest to jednak wymagane - dopóki utrzymujemy się przy życiu, główna część historii będzie nam przedstawiona w interaktywnych przerywnikach po zakończeniu kolejnych tur.

Io ile Through the Darkest of Times jest niesamowitym doświadczeniem narracyjnym, o tyle gra jest jedynie przeciętną. Większość misji, nawet tych rzadkich, odblokowywanych w trakcie rozmów, daje nam tylko zasoby i nie prowadzi nigdzie dalej. Pomogliśmy uciekinierce z obozu odnaleźć jej brata? Fajnie, morale nam wzrasta. Co się dalej z nimi dzieje? Nie wiadomo. Zdarzają się ciekawsze misje, które zawierają też scenę dialogową, jednak są zbyt trudne, by wykonać je przy pierwszym przejściu. Ponieważ zaś siłą TtDoT jest narracja, kolejne rozgrywki nie są już tak wciągające (mimo pozornego potencjału, jaki dają losowe statystyki postaci).

Narzekam na TtDoT jako na grę, jednak polecam ją jako interaktywną opowieść. Te cztery-pięć godzin, które zajmuje przejście jej po raz pierwszy, nie jest czasem zmarnowanym. ■



■ Ciekawy kolaż historii z drugiej wojny światowej przedstawiony z rzadko spotykanej niemieckiej perspektywy. Warstwa strategiczna jest zbyt prosta i zbyt słabo sklejona z tym, co się dzieje w fabule.



THROUGH THE DARKEST OF TIMES

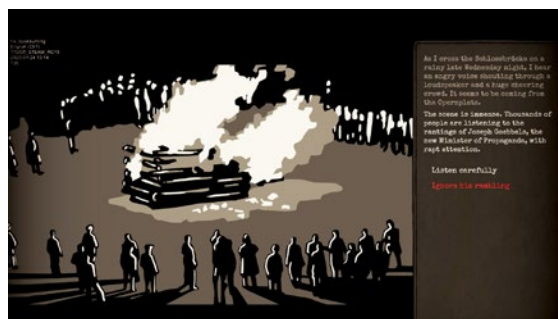


PRODUCENT Paintbucket Games Wersja PL: nie

■ Paweł Gąska

Ostatnimi czasy zrobiła się moda na utrzymane w komiksowym stylu gry indie opowiadające nam drugą wojnę światową w oryginalny sposób. W grze Through the Darkest of Times jest to perspektywa mieszkańców Berlina, którzy nie poddali się nazistowskiej propagandzie.

Ten punkt widzenia zaciera nam klasyczne rozróżnienie na „tych dobrych” i „tych ze swastykami na ramieniu”. Naziści są oczywiście źli - widać to już od pierwszej sceny pobicia żydowskiego lekarza. Tym razem nie są to jednak ubrani w czerni żołnierze z obcego kraju, tylko nasi



✚ Gra nie próbuje wybielać reżimu. Mordowanie opozycjonistów, prześladowanie Żydów czy palenie książek są na porządku dziennym.

✚ Igrzyska olimpijskie w 1936 roku są okazją dla ruchu oporu, żeby ostrzec świat przed szaleństwem Hitlera.

przyjaciele, sąsiedzi czy ich dzieci. Część z nich to lajdacy, ale inni to ludzie zastraszeni, zindoktrynowani czy po prostu naiwni. Jest coś hipnotyzującego i zarazem przerażającego w obserwowaniu, jak świat wokół nas osuwa się w szaleństwo, jak ludzie dookoła przyjmują zbrodniczą ideologię i wydaje się, że tylko my i niewielka grupka nam podobnych mamy z tym jakikolwiek problem. Wszak nasza przemiła sąsiadka opowiada nam z dumą, że jej synek dołącza do Hitlerjugend, a ona dostała pracę w obozie jako strażniczka. Gra ma też ciekawe rozdarcie, bo kibicujemy aliancom, których bomby zagrażają nam równie mocno, co mieszkającym obok nazistom.

Pod względem mechaniki TtDoT przypomina grę planszową rozgrywaną na mapie Berlina. Gramy w czterech różnych okresach historycznych (lata 1933, 1936, 1941 i 1944/1945) i w każdym mamy dwadzieścia tur na realizację wybranych zadań.





➤ Anorium i drewno - dzięki tym surowcom można wyszkolić armię, która pokona każdego.



➤ Na każdej mapie czekają bossowie i małe grupy niezależnych wojowników. Ci pierwsi dają bohaterom magiczne przedmioty i doświadczenie. Te drugie jedynie doświadczenie.

➤ Wysokopoziomowy bohater wsparty leczącymi klerykami jest w stanie zniszczyć bazę i każdego, kto będzie chciał mu w tym przeszkodzić.



A YEAR OF RAIN

PC

PRODUCENT Daedalic Entertainment **Wersja PL:** nie

➤ Sir Haszak **ACCESS**

Jeśli ktoś nie może się doczekać remake'u Warcrafta III, powinien zagrać w najnowszą produkcję Daedalic Entertainment. Jako premię otrzyma RTS, który nawet kampanię pozwala rozegrać w trybie kooperacji. W dodatku z aromatem rogalika.

Podobieństwa do klasyka gatunku są liczne i rzucające się w oczy. Choćby w każdej z trzech frakcji - nieumarłych, jaszczurów oraz koalicji ludzi, elfów i krasnoludów

- mamy trzech bohaterów, z których jeden walczy wręcz, jeden jest strzelcem, a jeden magiem. Każdy z nich ma trzy umiejętności podstawowe i jedną otrzymywaną na wyższym poziomie doświadczenia.

Jednostki także mają swoje umiejętności, ale należy je kupować w budynkach bazy. Niektóre z nich są bierne, ale inne należy aktywować. To, wraz z obsługą umiejętności bohatera i części magicznych przedmiotów, wymaga sprawnego mikrozarządzania



podczas bitwy. Dlatego też A Year of Rain nie jest grą wielkich armii toczących jeszcze większe bitwy. Raczej niewielkich oddziałów ścierających się w potyczkach.

Dodatkowe ograniczenie stanowi utrzymanie oddziałów, zwiększające się wraz z rozmiarem armii. Polega ono na wydobywaniu coraz mniejszej ilości anorium (odpowiednika złota) przez robotników wraz z osiąganiem kolejnych poziomów liczebności wojsk. Biorąc pod uwagę niewielkie zasoby kopalni, warto nie przekraczać najwyższego.

Gra udostępniona w Early Access pozwala spróbować zarówno trybu kampanii, jak i potyczek. Pierwszy stanowi grę drogi, gdzie grupa bohaterów podczas przemierzania trasy, ułożonej na ekranie niczym jelito cienkie, natrafia na różne przeszkody i rzadko ma okazję zajmować się rozbudową bazy.

Fabula zawiera kilka ciekawych rozwiązań formalnych. Nie są zbyt logiczne, ale urozmaicają zabawę. Na przykład mamy odbudować most znajdujący się pod ostrzałem dwóch grup łuczników, z których żadnej nie jesteśmy w stanie sięgnąć jednostkami walczącymi wręcz. Innym razem trzeba znajdować ukryte przejścia, a przy kilku okazjach korzystać z unikatowych mocy, którymi dysponują bohaterowie.

Stanowi to urozmaicenie w stosunku do trybu drugiego, gdzie toczy się klasyczne bitwy, rozbudowę bazy i prowadzi zwiad. Przy czym standardowo gra oferuje podział na dwie frakcje, liczące do dwóch graczy każda. W ramach frakcji wybieramy jedną z trzech ról, która daje dodatkową premię: większą odporność na ciosy, zwiększone obrażenia lub ulepszone leczenie.

Wróg nawet nie zainteresował się naszą bazą. Ta zniewaga musiała zostać ukarana atakiem.

Bohaterowie



Bohaterowie nie są na tyle przypakowani, by sami wygrać bitwy. Jak niewiele różnią się od zwykłych wojów, pokazuje chociażby czarodziejka Shen the Scarred, która jest permanentnie na bani. Z poczucia obowiązku zapewnią od czasu belkotliwym głosem, że jest całkowicie trzeźwa.

W obecnej fazie produkcji gra ma jeszcze sporo elementów do poprawy. Bardzo zawodzi wyszukiwanie drogi. Jednostki potrafią utknąć w moście czy elemencie scenografii, a jednocześnie liczą się do utrzymania. Poza tym niekiedy nie reagują na wskazanie celu, innym razem zbijają się w tłum i walczą tylko ta na froncie. W kampanii bohater podczas bitwy potrafi wejść w takie miejsce, że zostaje zabity. I tu mamy delikatny element roguelike'owy, bo śmierć jednej z głównych postaci kończy misję, a save'ów nie ma. Tyle że mapa i rozmieszczenie wrogów się nie zmieniają. Na pocieszenie wszyscy bohaterowie zachowują zdobyte wcześniej przedmioty. Jedynie umiejętności możemy im przydzielać od nowa.

Oprócz denerwujących błędów otrzymujemy barwną grafikę i udaną muzykę. Dlatego co prawda w tej chwili A Year of Rain nie wydaje się grą bezwarunkowo godną polecenia, ale wiele obiecuje. Dotrzymanie tej obietnicy wciąż znajduje się w rękach zespołu Daedalic Entertainment. ■



69

Barwna strategia czasu rzeczywistego z ciekawą formalnie kampanią i mocnym naciskiem na kooperację w każdym trybie gry. Po dopracowaniu może dać sporo satysfakcji.

Dopóki nie pojawią się wrogowie, cukierkowa grafika sugeruje, że gramy w My Little Pony.



WOLNOŚĆ, GODNOŚĆ I NIEPODLEGŁOŚĆ

ONLINE

PRODUCENT MEN **Wersja PL:** tak

■ Bartłomiej Kluska

Najgorsze, że naprawdę mogło się udać. Wykorzystanie gier w edukacji to temat rozpracowywany przez dydaktyków na całym świecie od dekad, a jeśli za jego realizację bierze się instytucja z dużym budżetem, którą stać, by zatrudnić fachowców, efekty mogą być bardzo udane (wspomnijmy planszową „Kolejkę” z IPN). Tym razem uczącą historii grę komputerową wyprodukowało Ministerstwo Edukacji Narodowej. Gra jest udostępniona za darmo na stronie resortu, ale zapłaciliśmy za nią wszyscy. I to niemało.

W efekcie uczniowie-gracze dostali do wykonania kilkanaście „misji” w oknie przeglądarki. W teorii są one dostosowane do szkolnych programów nauczania od wczesnej podstawówki po liceum, w praktyce maluchy z klas 1-3, które nie uczą się jeszcze o II wojnie światowej, mają na przykład misję dotyczącą cichociemnych i Powstania Warszawskiego.

Co z niej rozumieją – to pytanie do ministerialnych dydaktyków.

Aby zakończyć misję sukcesem, trzeba wykonać kilka zadań: młodzi muszą odnaleźć przedmioty na ekranie albo ułożyć puzzle, starsi wykazać się wiedzą – rozwiązać historyczny quiz, ułożyć wydarzenia w kolejności chronologicznej lub dopasować zdjęcie do postaci. Generalnie: jest nudno, statycznie i monotonicznie. Brak też niestety elementu rywalizacji z komputerem bądź przeciwnikiem, zbierania punktów, trofeów. Jeśli pomylisz się w teście, odpowiadasz na to samo pytanie aż do skutku i tyle. Są i dwa przerywniki zręcznościowe: jako Wanda Rutkiewicz trzeba wejść na Everest, unikając spadających lawin, a także przebrnąć przez labirynt korytarzy w powstańczej Warszawie. Jakość tych elementów jest tragiczna (pała dla programisty za detekcję

■ O gustach dyskutować wprawdzie nie należy, ale mój gust twierdzi, że gra MEN jest po prostu brzydka.

■
Mapa



■ Na plus trzeba autorom zapisać wykorzystanie w grze mapy historycznej. To w dzisiejszej szkole element, który istotnie szwankuje.

■ Tak kończy się misja z historią Wandy Rutkiewicz. Zdobywaliśmy razem ze słynną himalaistką Everest tylko po to, by dowiedzieć się, że tego samego dnia Karol Wojtyła został papieżem.

kolizji!), ale biorąc pod uwagę brak zróżnicowania zadań w całej grze, należy docenić, że w ogóle są.

O pomstę do nieba woła też wykonanie programu. Oprawę graficzną niestety widać obok, muzyka to kilka zapętlonych taktów tej samej melodii we wszystkich misjach, animacje (szczęśliwie rzadkie) kompromitują wykonawcę. Ten chyba zresztą się wstydził (i słusznie), bo poza samym ministerstwem pod projektem nie podpisał się nikt. Szwankują też technalia: gdy gra chce pokazać uczniowi film, uruchamia w drugim oknie YouTube'a, nie wyciszając własnej muzyki, w efekcie czego dźwięk dobiega jednocześnie z obu źródeł.

To może przynajmniej gra uczy historii? Niestety, też nie bardzo. Całość sprawia wrażenie, jakby przedstawiała wybrane na chybił trafił epizody z ostatniego stulecia dziejów Polski: Piłsudski, papież Polak, Mieczysław Fogg, sensacje II wojny (uwolnij „Rudego”), Łupaszka (w wersji hagiograficznej), ciekawostki z PRL (maluch i blok z wielkiej płyty) – wszystko to poupychane po misjach bez żadnej myśli przewodniej. Gra nie może też się zdecydować, czy uczyć (prezentując fragmenty tekstów, zdjęcia, filmy), czy tylko sprawdzać wiedzę nabytą wcześniej z innych źródeł (kolejne testy). Nie ma tu zresztą mowy o większej edukacji czy próbie wytłumaczenia procesów historycznych. Wiedza w rozumieniu autorów to wykuwane na pamięć fakty – daty, postaci, wydarzenia – czyli wszystko to, co dzisiejsi uczniowie znajdują po prostu w Wikipedii.

Wstyd, że w 2020 roku powstają takie rzeczy. Wstyd, że ktoś płaci za ich wykonanie (zresztą naszymi pieniędzmi). Wstyd, że ktoś chce to pokazywać uczniom i nauczycielom. Ale przynajmniej wiemy, jak zdaniem urzędników MEN ma wyglądać nowoczesna edukacja z wykorzystaniem komputerów. ■



PI 20

■ Bawić, uczyć i uczyć, bawiąc – to cele gry edukacyjnej. Ta może bawić tylko internetowych sztyrderców, a uczyć co najwyżej, jak mamować pieniądze podatnika.



Here Be Dragons

PC MAC

PRODUCENT Red Zero Games **Wersja PL:** tak

PAWEŁ SCHREIBER **ACCESS**

Bardzo lubię kostki. Najlepiej, żeby były duże i donośnie stuknęły, uderzając o stół. Niektórzy na kostki narzekają - że losowość to była dobra w grach z lat dziewięćdziesiątych, że niesprawiedliwie, że liczą się umiejętności, a nie fart, że po co to komu. Zupełnie nie rozumieją doniosłości kostek. Tego, że kiedy nimi rzucamy, czujemy na plecach oddech Boga, który kule nosi, kiedy człowiek strzela.

Here Be Dragons to gra strategiczna, która wie, jak uszanować kostki, bo jej mechanika niemal w całości się na nich opiera. Podstawowa zasada jest prosta - każda specjalna umiejętność wymaga jednej lub dwóch kostek o wartościach w określonych przedziałach. Na początku tury rzucamy tyłoma kostkami, ile jest na ekranie jednostek. Rzutów nie można marnować, więc jeśli któryś z graczy nie wykorzysta wszystkich, jakie mu przysługują, zostaje ukarany - wszystkie jego jednostki tracą po punkcie życia. Tak zaczynają się ciekawe wybory - czy wolę wykorzystać kostkę do naładowania super-hipermocy mojego statku w walce z nieumarłymi



Ha! Nikt się nie spodziewał rycerzy, którzy mówią „Nii!”.

Postacie



Galeria bohaterów gry jest barwna i różnorodna. Poza niezbyt rozgarniętym Kolumbem mamy tu między innymi martwą papugę, pirata, który komunikuje się śpiewem i kapitana-Robocopa, a to tylko kilka z mnóstwa nawiązań do popkultury. Wszystkim kieruje podstępny alchemik, któremu lepiej nie ufać. A najlepiej w ogóle nie wiedzieć, że istnieje.

trytonami, czy wolę ją podłożyć przeciwnikowi jak świnię, bo żadna z jego mocy akurat z tej wartości nie korzysta? Potem robi ich się coraz więcej, bo i bohaterowie, którymi kierujemy, i przeciwnicy to ekscentryczna gromadka.

Króciutkie tło fabularne - przed pamiętną wyprawą frajera nad frajerami, Krzysztofa Kolumba, na drugą stronę oceanu i z powrotem ktoś rozsądniejszy musiał przygotować mu bezpieczną trasę. W tym celu rozpoczęto operację, o której historycy milczą - gromadka mniej lub bardziej zwiariowanych kapitanów systematycznie eksterminowała wszystkie trytony, syreny, gigantyczne morskie robale, nieumarłe rekiny i inne stwory, na które nie ma miejsca w racjonalnym świecie. Opowieść, którą przedstawia Here Be Dragons, jest nieślubnym, ale całkiem udanym dzieckiem historii i skeczów Monty Pythona, wychowanym przez narwaną babcję bajarkę. Pojawia się nawet martwa papuga.

Dziwaczne potwory i dziwaczni kapitanowie mają oczywiście odpowiednio dziwaczne moce specjalne - tu gra błyszczący, wymuszając zupełnie inny styl rozgrywki w niemal każdej potyczce. Czasem trzeba się poświęcić, czasem trzeba starannie budować uderzenie przez kilka tur, czasem trzeba wykorzystać wroga, który wyrządzi swoim współnikom więcej krzywdy niż nasze statki. System nie jest doskonały - z rzadka zdarzają się w nim długie impasy, kiedy kilka tur z rzędu czekamy na właściwą kostkę. Bywa też, że o losach bitwy decyduje kilka szczęśliwych rzutów, a nie kombinowanie, ale i tak przez większość czasu podziwiałem to, jak dużo taktyk da się wycisnąć z prostej, opartej na kostkach mechaniki. Kampania jest liniową serią wyzwań-łami-główek przetykanych fragmentami fabuły. Z jednej strony chciałoby się czegoś bardziej złożonego, ale z drugiej - może nie ma na co narzekać, bo łamania głowy jest rzeczywiście sporo. I, co najważniejsze - syndrom Jeszcze Jednego Poziomu jest tu całkiem silny. Here Be Dragons nie jest growym daniem głównym, ale jako przekąska sprawdza się bardzo dobrze. ■



Grą o tłuczeniu potworów morskich rzutami kostką. Niby drobiażdżek, ale naprawdę wciąga i zmusza do myślenia.



✚ Obecnie w grze dostępne są cztery drużyny. Ciekawe, czy autorzy powiększą tę liczbę? Na pewno mieliby z czego wybierać, ponieważ w pierwowzorze znajdziemy dwadzieścia band bojowych.

Warhammer Underworlds: Online



PRODUCENT Steel Sky Productions **Wersja PL:** nie

■ Pjotsze **ACCESS**

Im więcej gier wideo tworzonych na licencji Games Workshop, tym lepiej. Może ta liczba nie zawsze idzie w parze z jakością, ale przynajmniej fani mogą przebierać w różnorodnych produkcjach osadzonych w światach stworzonych przez brytyjskiego giganta.

Ta - dość pokaźnych rozmiarów - lista, na której znajdziemy już strategie, gry akcji czy też RPG, wzbogaciła się właśnie o miks karcianki i bitewniaka. Mowa o Warhammer Underworlds: Online, wzorowanej na systemie o tej samej nazwie.

Podtytuł Online znalazł się tu nie bez powodu, ponieważ dzieło australijskiego studia nastawione jest na rozgrywkę w sieci. Nim zaczniemy mierzyć się z innymi graczami, skupmy się na samouczku. Przejście tutoriala zajęło mi raptem kilka chwil i dzięki temu, jako osobnik niezaznajomiony z pierwowzorem, szybko załapałem podstawy. Tak szybko, że postanowiłem wykorzystać zdobytą wiedzę w praktyce, biorąc udział w meczach online. Już pierwsze starcie udowodniło mi, że lekko nie będzie.

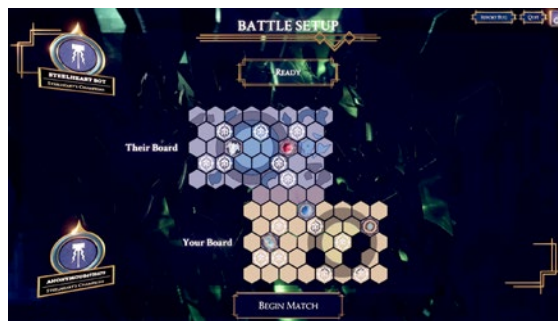
Po sromotnej porażce powróciłem więc do zmagania solowych przeciwko botom. Tutaj wcale nie szło mi lepiej. Gracze sterowani przez komputer stanowili początkowo niemałe wyzwanie. I to niezależnie od tego, którą frakcją sterowałem. Dziecko Steel Sky Productions to produkcja wymagająca, a jej poziom trudności podnosi mechanika losowości. Może nie mam szczęścia, ale zdarzył mi się nawet taki mecz, w którego trakcie tylko raz udało mi się wylosować krytyczną obronę. Z kolei rzuty sterowanej przez komputer ekipy wyglądały tak, jakby każdy z jej członków miał w kieszeni króliczą łapkę, czterolistną koniczynkę, podkówkę albo figurkę maneki-neko. Czuję się, jakbym znów grał w remake XCOM, gdzie nawet niemal stuprocentowe prawdopodobieństwo celnego strzału kończyło się niepowodzeniem.

Starcia w trybie dla pojedynczego gracza przygotowują jednak do

✚ Przed każdym starciem obaj gracze wybierają fragmenty planszy oraz rozstawiają na niej punkty strategiczne. Dobre rozebranie tej fazy pozwoli nam na zdobycie przewagi nad przeciwnikiem jeszcze przed rozpoczęciem samej bitwy.

dalszej - sieciowej - rozgrywki. Sztuczna inteligencja potrafi nieźle kombinować. Pamiętam, jak raz szło mi całkiem nieźle: skosiłem trzech z czterech wrażeń wojowników, na koncie miałem pokaźną liczbę punktów chwały. I wygrałem o włos, jednym punkcikiem. Komputer tak skrzętnie wykonywał cele, jakie sobie wylosował, że o mało mnie nie pokonał. Nie przeszkodziła mu w tym nawet strata praktycznie całej drużyny. Tak, tutaj wygrywa ten, kto zdobędzie jak najwięcej punktów chwały. A te przydają się również, aby pod koniec każdej z tur, na które podzielony jest mecz, ulepszyć dowodzonych przez gracza wojaków.

Warhammer Underworlds: Online to tytuł wymagający. Aby zwyciężyć, trzeba się tu odrobinę natrudzić. Do wygranej prowadzi więcej niż jedna droga. Zatem pamiętajcie o zdobywaniu i utrzymywaniu porzucanych na planszy punktów strategicznych, bo wykonywanie zadań może przechylić los każdej bitwy. ■



69

■ Ciekawa propozycja dla fanów Warhammera i karcianek. To dopiero Early Access, ale warto mieć tę produkcję na oku. I pamiętać, że czasem mechanika losowości w niej zaimplementowana potrafi dać w kość. Tak jak w życiu.

**GAME
DEVELOPERS
CONFERENCE**

GDC

March 16-20, 2020
San Francisco, CA

gdconf.com

**VIRTUAL REALITY
DEVELOPERS
CONFERENCE**

VRDC

March 16-17, 2020
San Francisco, CA

gdconf.com/vrdc

The White Door

PC MAC IOS ANDROID

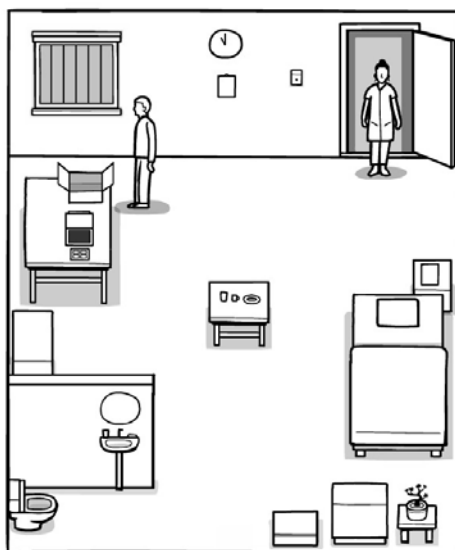
PRODUCENT Rusty Lake Wersja PL: tak

Bazyl

Robert budzi się w dziwnym ośrodku medycznym, gdzie trafił po wypadku. Tak przynajmniej twierdzi personel... Zweryfikować to trudno, gdyż mężczyzna stracił pamięć. Pewne jest natomiast, że od świata zewnętrznego oddzielają go białe drzwi.

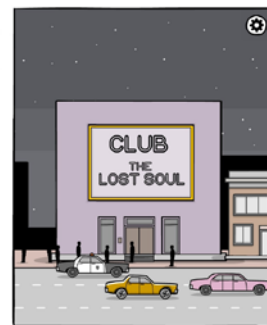
Tak zaczyna się przygodówka The White Door od Rusty Lake, czyli studia z Holandii... przepraszam... z Niemiec, które wyspecjalizowało się w detektywistycznych point and clickach. Ich nowa gra też podąża tą drogą, ale jedzie po nieco innym pasie. Sami twórcy obiecywali coś innowacyjnego i chociaż gatunku nie zrewoluconizowali, to The White Door zdecydowanie odbiega od ich poprzednich propozycji.

Przede wszystkim nie ma charakterystycznej dla większości przygodówek niekończącej się serii łamięłówek. Nie zbieramy też przedmiotów, które trzeba potem wykorzystać w niekonwencjonalny sposób. Żeby odkryć losy Roberta, znacznie częściej niż głową trzeba ruszać myszką. Większość zadań polega bowiem na wykonywaniu prostych czynności - bohater ma zjeść śniadanie, więc klikamy na jedzenie, musi iść spać, czyli klikamy

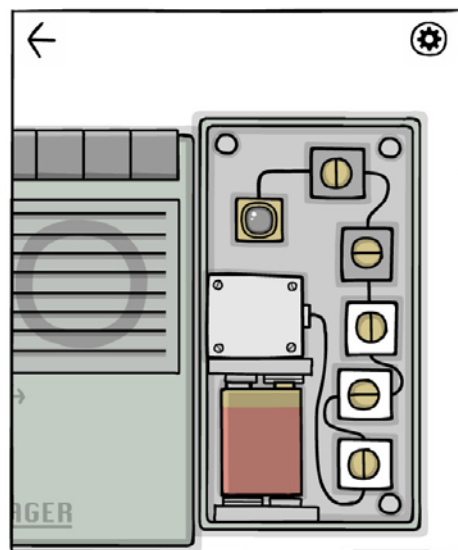


✚ Ekran podzielony na dwie części - na jednej jest Robert i jego otoczenie, na drugiej widzimy dialogi, zagadki lub zbliżenia przedmiotów.

✚ Jeśli graliście w poprzednie gry Rusty Lake (zwłaszcza Cube Escape: Paradox), to szybko odkryjecie znajome postacie i motywy.



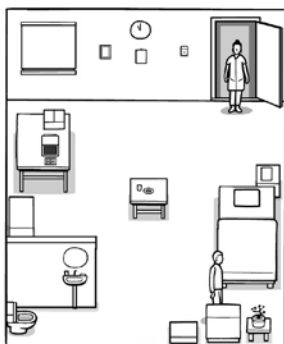
✚ Gra dzieli się na 14 poziomów - 7 dni spędzanych w szpitalu i 7 nocy, gdy odwiedzamy sny Roberta. Jest też etap dodatkowy, ale to odkryjcie sami.



łóżko, a następnie nakrywamy go czule kołderką. Oczywiście zagadki logiczne też się pojawiają, ale jest ich relatywnie mało i przeważnie nie są zbyt trudne. Takie rozłożenie akcentów sprawia, że gracz nie skupia się na pokonywaniu wyzwań, ale na historii Roberta. Tę zaś poznajemy głównie podczas jego snów, które rozdzielają kolejne dni wypełnione szpitalną rutyną. Wrz ze wspomnieniami pojawiają się kolory, a do świata bohatera - początkowo niemal wyłącznie czarno-białego - z wolna przenikają barwy. To w ciekawy sposób buduje tajemniczy i oniryczny klimat gry, który dobrze współgra z bardzo oszczędną grafiką i nastrojową muzyką.

Problem w tym, że skoro większość rozgrywki wygląda jak zadania z książki „Myszka w weekend. Poradnik dla opornych”, a tylko nieliczne zagadki mogą na dłużej powstrzymać postępy Roberta, to zabawa mogłaby zrobić się nużąca. Na szczęście tak stać się nie powinno, gdyż historia wciąga, a kończyć się, nim mechanika zdąży

się znużyć. Ukończenie fabuły zajmuje dwie-trzy godziny. Dotarcie do napisów końcowych nie oznacza jednak końca przygody. Każdy z etapów gry zawiera bowiem tajemnicę do odkrycia. Większość sekretów odblokowuje niedostępne wcześniej sceny i dostarcza cennych informacji o przeszłości bohatera, więc warto pobawić się w ich poszukiwania nie tylko dla osiągnięć na Steamie. Możliwość znalezienia dodatkowych tajemnic to spory plus gry, który utwierdził mnie w przekonaniu, że powinienem wam polecić zajrzenie za białe drzwi. Czasu spędzonego w towarzystwie Roberta na pewno nie pożałujecie. ■



70

Nowa przygodówka studia Rusty Lake, która zdecydowanie odbiega od jego poprzednich propozycji, gdyż kładzie nacisk na klimat i historię w większym stopniu niż na zagadki. Zapewni kilka godzin bardzo wciągającej rozrywki.



✚ Kiedy obcy chcą najechać twój dom co robisz? Oczywiście zamykasz rolety za pomocą aplikacji w telefonie.



✚ Obcy porywają samochód z rodziną sprzed domu. Ty wtedy spokojnie kontemplujesz świecącą kukurydzę.

Alterity Experience



PRODUCENT Onitron Studio **Wersja PL:** nie

■ User Jama

Jak na złość bliskie spotkania trzeciego stopnia najczęściej mają miejsce gdzieś na bezludziu, na dodatek kiedy żona akurat wyjechała z dziećmi do kina do miasta. A potem tłumacz wszystkim, że to nie były żadne zwidy, ale prawdziwe zagrożenie życia.

Normalni ludzie widząc na swoim polu kukurydzy świecącą fioletową maź, uciekaliby gdzie pieprz rośnie, ale bohater gry Alterity Experience, przykładowy mąż i ojciec, zabiera kilka skażonych kolb do swojego domu, żeby wyeksponować je na biurku w gabinecie. Następnie kiedy fruwające drony obcych podlatują do domu z wyraźnie wrogimi zamiarami, a być może po prostu z chęcią zabrania z powrotem naznaczonej fioletem kukurydzy, powstrzymuje

✚ Dom sprawia przytulne wrażenie, nie za dużo w nim detali, nie za mało, akurat w sam raz.

✚ Choć korytarz i całe domostwo jest zupełnie puste, to widać, że mieszkają tu ludzie, tylko wyszli.



ich, zamykając rolety antywłamaniowe z poziomu aplikacji w swoim smartfonie. Widzi, jak obcy porywają całą jego rodzinę, a następnie jak gdyby nigdy nic dalej zajmuje się swoimi sprawami. Największym mankamentem gry niewielkiego paryskiego studia jest piramidalna absurdalność całej tej sytuacji.

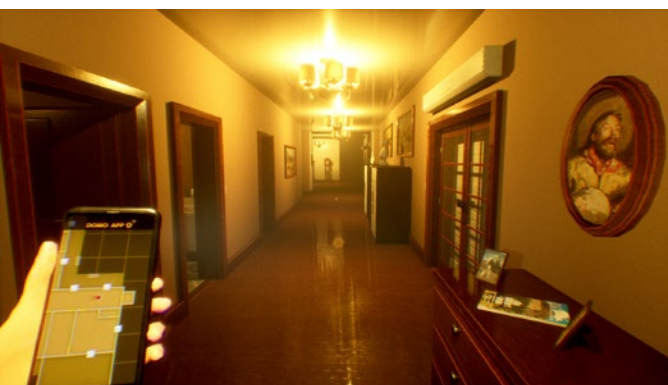
Mimo to tytuł ten może przypaść go gustu smakoszem lekko niedopieczonych indyków. Wszystkie wydarzenia rozgrywają się na terenie domu na farmie. Wnętrza zrobione są przywoicie, znajdziemy tu meble wszelakie, fotografie domowników i różne szpargały. Wszystko to sprawia wrażenie, jakby dom był rzeczywiście zamieszkały, a tylko teraz chwilowo po prostu nikogo w nim nie ma. Kontrastowym przykładem jest inny wydany właśnie indyk, Dark Hope: A Puzzle Adventure, gdzie wnętrza porażają w większości nie naturalnie gołymi ścianami.

W mieszkaniu możemy włączać i wyłączać oświetlenie, a także korzystać z latarki w smartfonie, żeby doświetlić ciemniejsze kąty. Badając przedmioty, bohater prowadzi ze

sobą nieustanny monolog, czasem nawet zabawny. Oprócz wspomnianego zatrząskiwania w porę rolet przed dronami, gdzie opieszałość skutkuje natychmiastowym końcem gry, mechanikę gry można określić jako symulator szukania kluczy porzucanych w całym mieszkaniu. Chcesz wyjść z gabinetu, znajdź klucz. Żeby wejść do piwnicy, potrzebny kolejny klucz. Winda, tak, tak, następny klucz. W całej grze są bodajże dwie zagadki wymagające logicznego myślenia, a nie tylko zdolności do wertowania w szufladach, szperania pod biurkami i myszkowania w innych zakamarkach. W tej sytuacji na plus wypada zaliczyć to, że rzecz jest dość krótka. ■

38

- Świetna oprawa wizualna z dużą dbałością
- o szczegóły sprawiła, że można poczuć się jak w domu.
- Brakuje jednak konceptu na rozgrywkę, a pomysł fabularny odbiera się jako zbyt absurdalny, utrudniający
- wciągnięcie się na całego.





Oddworld Stranger's Wrath

SWITCH

PRODUCENT Oddworld Inhabitants **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber

Strach pomyśleć, ile razy już grałem w Oddworld: Stranger's Wrath. Ta gra wyszła już na wszystkim, co się rusza, i starałem się w nią grać, na czym się dało, z wyłączeniem oryginalnej wersji na pierwszego Xboksa.

Grałem na pececie (fajnie!), na Vicie (fajnie!), ba, nawet na tablecie (fajnie, z wyjątkiem ostatniego poziomu, którego bez kontrolera po prostu, choroba, nie idzie przejść!). Kiedy przyszła pora na Switcha, nie miałem wyboru. Znowu gram w Stranger's Wrath, chyba jednak najlepszą część serii Oddworld.

■ Tytułowy Nieznajomy w otoczeniu wdzięcznych kurczaków, które właśnie ocalił przed bandytami, a one wcale od tego nie zmadrzały.

■ Słonko, szpetny sztyld, kominy fabryczne i gacie suszące się na sznurze. Dziwny Zachód w pełnej krasie.

Bo to przede wszystkim świetna gra, która się bardzo dobrze zestarzała. Tym razem w najdziwniejszym z growych światów trafiamy w sam środek groteskowego spaghetti westernu, w którym rolę ponurego, ale uczciwego mściciela gra mrukliwy futrzak z kuszą strzelającą dziwnymi stwórkami, a rolę niewinnych obywateli do ratowania - rozwrzeszczane kurczaki rzucające głupimi odzywkami, a potem jeszcze dziwniejsze stwórkę. Otoczenie, poza tym że inspirowane Dzikim Zachodem, to typowy Oddworld - zdrowo hop-snięta fauna i flora, a do tego garść wielkich, złowieszczych obiektów przemysłowych. Fabuła najpierw strasznie śmieszna, a później, zupełnie zmienacka, i śmieszna, i wzrusza. Ale najważniejsza w Stranger's Wrath jest elastyczność działania. Można się skradać, można tłuc, co się da; można wrogów zabijać, a można ogłuszać; można strzelać pszczołkami, nietoperzami, elektrycznymi żukami i takimi futrzastymi stwórkami, które wciąż wybałuszają oczy i zgrzytają zębami, a jak się rzuci na wroga i ugryzą go w tyłek, to on ucieka, że hej. Wrogów możemy wabić w pułapki, wrzucać do wody, robić w konia - czego dusza zapragnie. To poczucie swobody jest tym większe, że mapy dają mnóstwo okazji do wykazywania się kreatywnością. Pamiętam, że w swoim czasie

twórcze zabawy z O:SW dawały mi dużo więcej uciechy niż przereklamowane polowania na Big Daddych w BioShockach. Taka elastyczność, podobnie jak pomysły z pierwszego Deus Eksa, po prostu się nie starzeje. W połączeniu z przedziwną atmosferą świata Oddworld wychodzi z tego przepyszna kombinacja.

Czas porozmawiać o Switchowym porcie, który jest - i to właściwie tyle. Jest powtórką z solidnego portu na urządzenia mobilne, tyle że, oczywiście, nie trzeba się podłączać do zewnętrznego kontrolera. Taki sam pozostał nawet interfejs menu. Efekty vibracji są dość skromne - sygnalizują głównie to, że ktoś nas właśnie trafił. Nie ma żadnych dodatkowych bajerów graficznych. Jest za to, zaczerpnięte z wersji mobilnej, celowanie z użyciem żyroskopu, które bardzo pomaga w kryzysowych sytuacjach (to wyrażona przewaga wersji Switcha nad wersją z Vity). Krótko mówiąc - wszystko, co już przynajmniej raz widzieliśmy. O:SW na Switcha to na pewno najlepsza przenośna wersja gry, ale jeśli przygody Strangera rozgrywalicie już gdzie indziej - tutaj nie znajdziecie niczego nowego. ■



■ Nieznajomy negocjuje z Doktorciem tajemniczą operację, wokół której będzie się obracać cała fabuła gry.

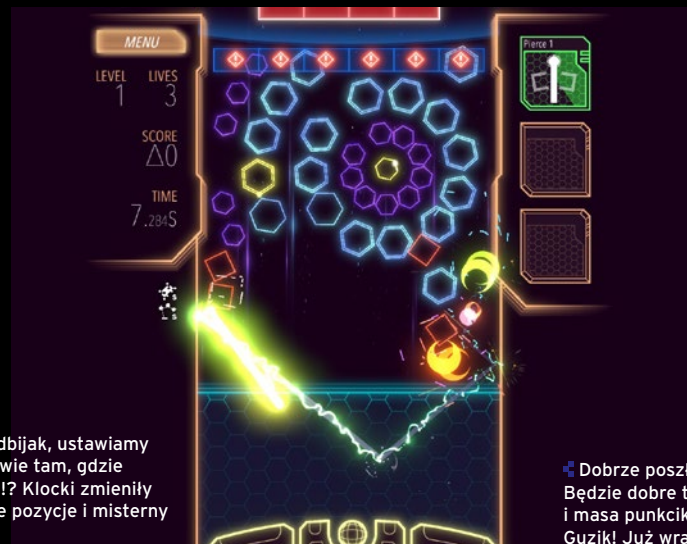


76

- Wspaniała gra o samotnym mścicielu przemierzającym Dziwny Zachód, ratującym kurczaki i stwórkę z wielkimi oczami. I port, który nie wnosi niczego nowego do gry
- słusznie znanej i lubianej od 15 lat.



☛ Szybko rysujemy odbijak, ustawiamy kąt i piłeczka leci prawie tam, gdzie chcieliśmy. Ej, co jest!? Klocki zmieniły w międzyczasie swoje pozycje i misterny plan wzięło w...



☛ Dobrze poszło. Będzie dobre trafienie i masa punkcików. Guzik! Już wraca!

DRAWKANOID

PC MAC

PRODUCENT QCF Design Wersja PL: nie

Krzysztof Żołyński

Wydawało mi się, że z Arkanoidem jest jak z tetrismi. Od ich pojawienia się minęło już tyle czasu i powstało tak wiele klonów, że wszystko już zostało w tym temacie powiedziane. Zwyczajnie koniec! Jednak nie. Drawkanoid udowadnia, że oryginalny pomysł można jeszcze nieco rozwinąć.

Moje oczekiwania były w sumie proste. Potrzebna mi była niedroga, nieskomplikowana i odmóżdżająca gra, pozwalająca się odpalić na chwilę i bez zobowiązującej fabuły. Drawkanoid spełnił je z dużym zapasem. Przy okazji złapał mnie na znany syndrom - a jeszcze chwila, jeszcze jedna plansza, okeeej, tylko zdobędę to ulepszenie i kończę. Godziny leciały bardzo szybko i nie miałem szans oderwać się od ekranu.

Jak na taki niewielki projekt Drawkanoid przeszedł długą drogę. Od wczesnego prototypu, który był dostępny już w 2017 roku, po finalną, bardzo poprawioną i rozbudowaną o kilka rodzajów rozgrywki wersję dostępną obecnie na Steamie.

Epilepsja



W dużym skrócie to choroba, na którą można zapaść, spędzając przed ekranem zbyt wiele czasu. Drawkanoid sprawia, że może się ona pojawić nawet u osobników, które nigdy nie zdradzały objawów. Tu wszystko miga, błyska i wybucha!

Biorąc na warsztat oklepany temat, QCF z Południowej Afryki wykazało się niekonwencjonalnym podejściem do zagadnienia, dzięki czemu jego produkcja ma szansę trafić do serc fanów gier zręcznościowych. Zasadność moich przypuszczeń może potwierdzić również kilka nagród zdobytych przez tę grę.

Plansza została ukształtowana na podobieństwo tego, co widuje się w tetrisach, czyli jest dość wąska. Po bokach mamy liczniki czasu, punktów, poziomów, jakie zaliczyliśmy, oraz uruchomione przez grającego power-upy. Środek wypełniają natomiast zmieniające się jak w kalejdoskopie klocki, które musimy rozwalać, żeby zdobywać punkty i zaliczać kolejne poziomy.

Na dole umieszczono spore pole, na którym możemy czarować myszką, rysując pałkę odbijającą piłeczkę. Właśnie tak. Rysować! Za każdym razem, gdy chcemy ją odbić, przeciągamy myszką. Zapewnia to zdecydowanie większy wpływ na kierunek uderzenia, kąty i pomaga zaliczać efektowne kombo dające sporo punktów. Piłka znajdując się w tym polu, zwalnia nieco (coś w stylu bullet time), dając chwilkę na ustawienie odbijaka. Wspomniane punkty możemy wymieniać na ulepszenia oraz power-upy dla poszczególnych umiejętności. Każde na kilku poziomach.

Autorzy wymyślili sobie trzy rodzaje rozgrywki - od klasycznego, poprzez powodujący stres wyścig z czasem, po relaksujący Zen. Każdy ma sens i zapewnia inną jakość rozgrywki. Zaliczyć je trzeba obojętnie, jeśli jesteście zbieraczami pucharów. A niektóre dostępne są tylko dla określonego typu gry.

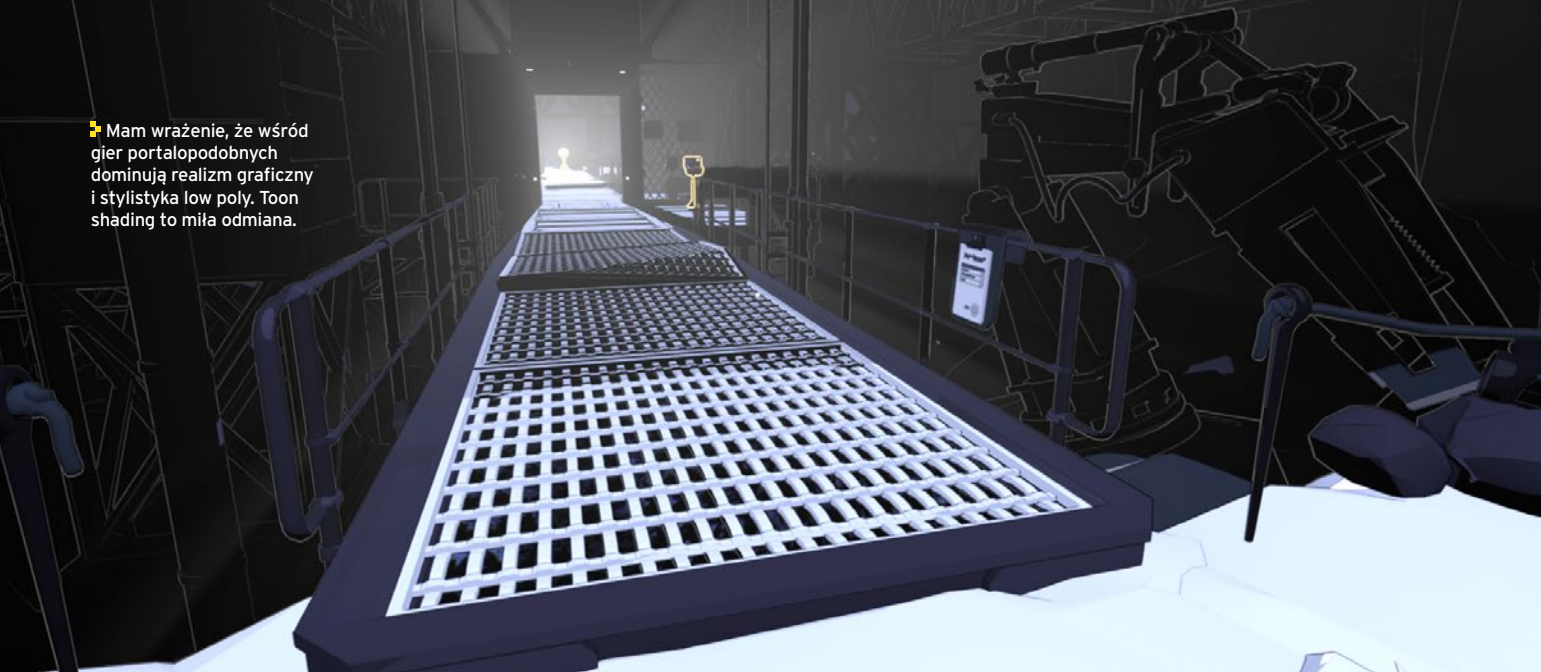
Oprawa wizualna to raczej standard, czyli eksplozja kolorów i rozbłyski światła. W sam raz, aby przyprawić widza o atak epilepsji. Wszystko to okrasza mocna, rytmiczna i dynamicznie zmieniająca się muzyka.

I pomyślałem nawet przez chwilę, że Światowa Organizacja Zdrowia mogła mieć rację, stwierdzając, że gracze to psychole, a granie w gry to uzależnienie i trzeba nas leczyć. Ale tylko przez moment. Co mi tam - ekran miga kolorami, muzyka szaleńczo przyśpiesza, a osiągnięcia wpadają jak szalone. Życie jest piękne! ■

70

Pomysł stary jak świat, ale fajnie obsłużony. Prosta, relaksująca rozgrywka bez zobowiązań. Dla wielbiciele zręcznościówek idealny sposób na spędzenie kilkunastu minut dziennie. Tanio sprzedają!

✚ Mam wrażenie, że wśród gier portalopodobnych dominują realizm graficzny i stylizyka low poly. Toon shading to miła odmiana.



Lightmatter

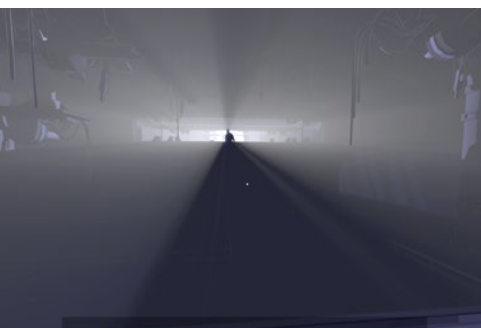
PC PS4 XONE

PRODUCENT Tunnel Vision Games Wersja PL: nie

Borek

Tak jak recenzowana gdzieś po sąsiedzku Areia jest klonem Journey, tak Lightmatter to klon Portala 2. Mamy ulegającą dezintegracji po nieudanym próbnym rozruchu instalację, mamy zagadki wymagające operowania znajdującymi obiektami, mamy w końcu komentującego nasze poczynania i pomagającego w ucieczce Virgila, szefa całego przedsięwzięcia, ukrytego gdzieś w pokoju kontrolnym.

Ale porównanie jakości wypadła zdecydowanie na korzyść Lightmatter, które nie tylko jest pełnokrwistą grą logiczną, ale i oferuje dobrze skonstruowaną, kompletną intrygę.



Sześć lat

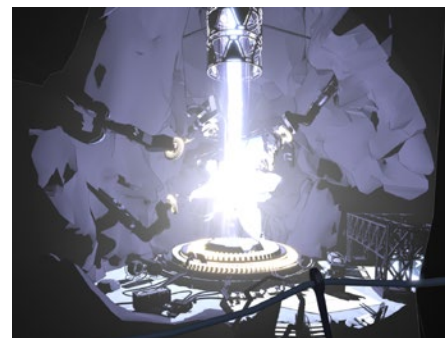


Tyle minęło od powstania prototypu, który (jako See You on the Other Side) ujrzał światło w grudniu 2013 roku. Pomysł wzbudził duże zainteresowanie i zdobył tytuł Most Innovative Game na Casual Connect. Studio Tunnel Vision Games zostało założone w 2016 roku.

✚ Virgil. Widzimy go tylko przez chwilę i z daleka, ale słyszymy cały czas.

Zagadki są oparte na rozróżnieniu między cieniem a światłem - na oświetlonej podłodze wolno stanąć, stanięcie na cieniu oznacza śmierć (też omijaliście szczeliny w płytach chodnikowych?). Najczęściej rozkład cieni zmienia się wyłącznie w wyniku podejmowanych przez nas działań - przenoszenia lamp i przełączników energii i naciskania przełączników uruchamiających platformy. Regularnie okazuje się, że albo mamy za krótką koldrę - dwie lampy, a zadanie na oko wymaga trzech - albo kłopoty z parzystością - żeby dotrzeć do wyjścia, trzeba wykonać parzystą liczbę operacji, ale ze względu na oświetlenie ich liczba musi być nieparzysta. Z tego punktu widzenia jest to absolutna klasyka gatunku, ale wykorzystane mechaniki robią dobre wrażenie - zupełnie nie odczuwałem wtórności i nieoczywiste.

Drugą połowę dobrego wrażenia robi narracja. Virgil to taki Elon Musk energetyki, wizjoner balansujący między technokratyczną pewnością siebie a psychopatycznym poczuciem misji. Wynikająca z jego komentarzy i ze znajdujących po drodze śladów (kontrastujących z jego wersją) historia przedsięwzięcia wcale nie jest jednoznaczna. Można ją odbierać jako żarcik i pastisz, ale i potraktowanie jej serio, jako moralitetu o technologii i odpowiedzialności, wcale nie jest bez sensu.



✚ Lightmatter to bliżej niezdefiniowane źródło energii, które może pomóc uratować ludzkość. Albo nie.

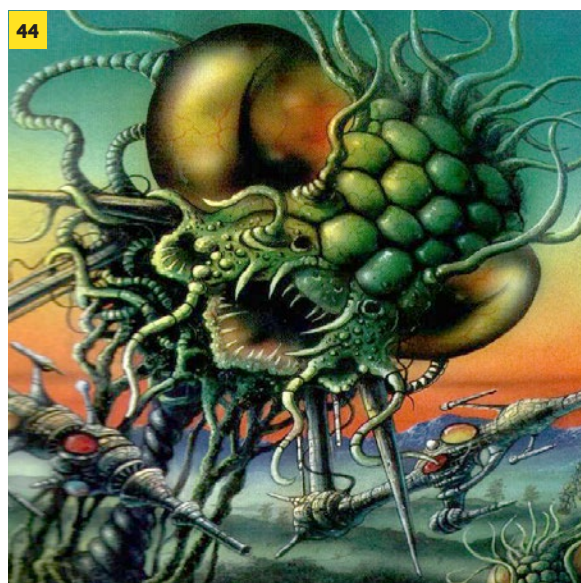
W tej beczce miodu jest odrobina dziegciu. Po pierwsze - gra jest dość krótka, zajęła mi sześć godzin. Po drugie (to pewnie zostanie poprawione, ale z reporterskiego obowiązku wspominać) nie jest wolna od bugów - całość mi się kilka razy wykrzaczyła, jeden poziom rozwiązywałem bardzo długo, bo nie działał jeden z przycisków. Ruszył dopiero po restarcie poziomu. Ale to są drobiazgi, nieprzesłaniające bardzo dobrego generalnego wrażenia. Dla miłośników gatunku pozycja obowiązkowa. ■

79

■ Klasyczna w formie, bardzo dobrze zrealizowana łamigłówka w konwencji zdefiniowanej przez Portal 2, z ciekawymi zagadkami i dobrą warstwą narracyjną.
■ Mogłaby być nieco dłuższa, ale w swojej kategorii jedna z lepszych gier ostatnich kilku lat.

HALL OF FAME

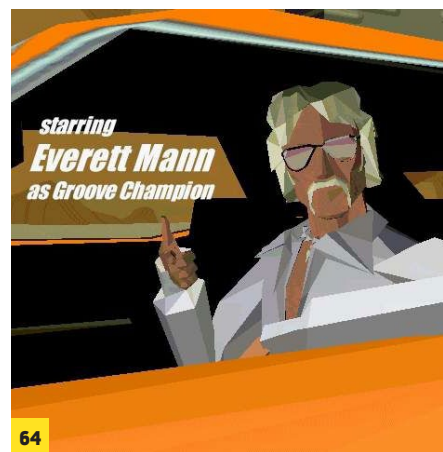
UFO W 1984 ROKU NAZYWA SIĘ REBELSTAR RAIDERS I JEST DOŚĆ SZPETNĄ GRĄ NA ZX SPECTRUM, NAPISANĄ W JĘZYKU BASIC.



W Sylwestra 1993 roku ukazała się gra, którą fani i recenzenci z miejsca uznali za coś wyjątkowego. Niby UFO: Enemy Unknown zrodziła stara szkoła MicroProse, jednak pomysłowość mechaniki i tajemnica fabuły porażały.

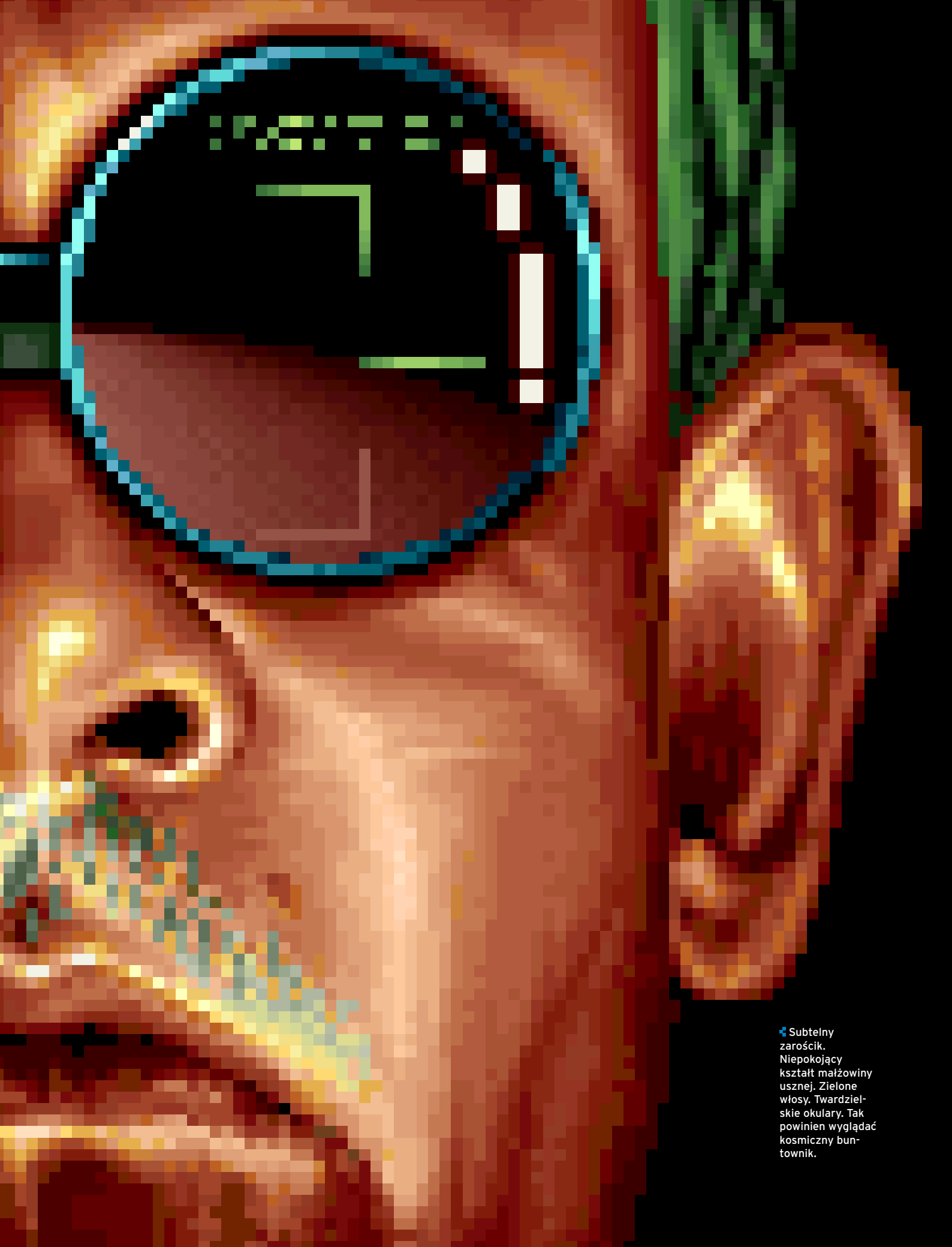


Na warszawskiej Pradze spotkaliśmy się z jedną z legend Doliny Krzemowej, Robertem J. Micałem. Przygodę z elektroniczną rozrywką rozpoczął w Williamsie, a potem trafił do zespołu projektantów pracujących nad Amigą...



Od premiery Death Stranding upłynęło raptem kilka miesięcy, a już zaczynamy uznawać ten tytuł za „przyszłego klasyka” i awansowaliśmy go tym samym do Hall of Fame. Mamy tu obszerny artykuł o fabule dzieła Hideo Kojimy.

Activision po przejęciu przez Bobby'ego Koticka próbował w latach dziewięćdziesiątych różnych gatunków gier. Stworzył między innymi Interstate '76, szaloną jazdę samochodami w 3D, nawiązująca fabularnie do kryzysu naftowego z 1973 roku.



Subtelny zarościk. Niepokojący kształt małżowiny usznej. Zielone włosy. Twardziel-skie okulary. Tak powinien wyglądać kosmiczny buntownik.

NIE TYLKO UFOKI

To w końcu pierwszy raz. Wstrzymuję oddech. Kiedy pierwszy żołnierz wychyla się zza rogu stodoły, najpierw widzi płonąca kapustę, rozświetlającą mroki nocy Pierwszego Kontakt.

Potem w ognistej poświacie i kłębach dymu dostrzega zupełnie niepasującą do otoczenia metaliczną gładką ścianę. To statek, który runął w kapuściarne pole, zestrzelony wcześniej przez moje myśliwce. Żołnierz podchodzi bliżej. Zatrzymuje się. Zaczyna krzyczeć.

To był mój pierwszy moment autentycznego zachwytu nad UFO: Enemy Unknown. Po pierwsze, oczywiście ze względu na atmosferę - ciemna noc, blask płomieni pełgający na ścianie stodoły, poczucie tajemnicy i zagrożenia. A po drugie, dlatego że świat gry okazał się tak pięknie konsekwentny - mój żołnierz z rozpędu wlaź w tę płonąca kapustę i sam się od niej zapalił. Pierwsza ofiara walki z kosmitami padła zupełnie bez sensu, jeszcze zanim się pojawili na ekranie, a ja wiedziałem, że mam do czynienia z grą nieprzeciętną.

Może jeszcze jedna historia. Otóż Christel Zander zawsze pchała się do

Dla mnie wszystko zaczyna się nocą na polu kapusty. Jest za stodołą, więc z daleka go nie widać, za to widać łunę niepozostawiającą wątpliwości, że coś bardzo brutalnie przerwało spokój tej nocy. Wiemy, dokąd się kierować. Cały oddział drepcze ostrożnie przed siebie, zupełnie nie wiedząc, czego się spodziewać.

■ Paweł Schreiber

przodu, nawet tam, gdzie zakrawało to na samobójstwo. Oczywiście musieli się też wykazać na powierzchni Marsa, kiedy doszło do ostatecznej rozprawy z armią kosmitów. Gnała przed siebie jak głupia, aż wydawało się, że przyszła kryśka na matyska - tuż obok niej (dosłownie - na sąsiednim polu) jak spod ziemi wyrósł Sektoid-psionik. Pomyślałem, że już po wszystkim, bo siła umysłu nie była jej mocną stroną. I co? Biedny Obcy - nie przejął nad nią kontroli, tylko wywołał berserkerski szał. Dostał z odległości jednego pola dwa autoshoty z ciężkiej plazmy. Każdy, kto widział kiedyś Sektoida i ciężką plazmę, zrozumie, co tam zaszło (i dlaczego nie był to ładny widok). Kiedy Zander doszła do siebie, to jej przypadł zaszczyt zniszczenia mózgu Obcych.

Każdy z nas ma pewnie całe mnóstwo związanych z UFO historii. O żołnierzu, który się wykrwawiał, czekając na pomoc. O ufoku, który siedział za drzewkiem w sadzie i nijak nie dawało się go ustrzelić. O wylatującym z ciemności granacie. O pierwszym spotkaniu z Chryssalidem. O zdalnie sterowanym pocisku, który wyczyścił pół wrogiej bazy. O szukaniu Ethereala, który przekabacił już na stronę wroga pół oddziału, a wciąż nie wiemy, gdzie siedzi. Dla mnie magia tej produkcji polegała chyba przede wszystkim na tym, jak łatwo powstawały w niej takie zapadające w pamięć historie. Pierwszy raz w życiu grałem w grę strategiczną, w której czułem się tak blisko postaci, jakbym grał w przygodówkę. Nie wiedziałem, że coś takiego w ogóle jest możliwe. I, szczerze mówiąc, do dzisiaj znam mało





gier, w których jest to możliwe do tego stopnia jak w UFO - przewyższa je pod tym względem chyba wyłącznie Jagged Alliance 2, a przegrać z nim to żaden wstyd.

W UFO zachwycało też to, że chociaż glob, na którym wyznaczaliśmy kierunki kolejnych operacji, był na pierwszy rzut oka dużo mniej ciekawy od miast, pól i lasów, gdzie walczyliśmy z ufokami bezpośrednio, to kiedy lepiej poznawaliśmy grę, okazywało się nagle, że aspekt strategiczny to dużo więcej niż tylko doklejona do taktyki warstwa metagry. Każda decyzja podejmowana na mapie globalnej ma wpływ na to, co się dzieje na mapach taktycznych - gdzie dochodzi do walki, w jakim stanie jest przeciwnik, ile mamy amunicji i jakim dysponujemy sprzętem. W wielu innych grach zestawienie tylu warstw mogłoby powodować zgrzyty, ale w UFO wszystko działa jak w szwajcarskim zegarku. Kiedy pierwszy raz bronimy swojej bazy przed najazdem Obcych i orientujemy się, że właśnie chodzimy po pomieszczeniach, które sami rozplanowaliśmy - to czysta magia.

➤ Niedoinformowanych informuję, że na ekranie widzimy garaż, a te pingwinki z krzywymi nóżkami to mordercze wieżyczki strażnicze. Takie rzeczy tylko w Rebelstar.

➤ Laser Squad. W prawym górnym rogu portrecik tego, co bracia Gollopowie nazywali wówczas Sektoidem.



NIE WIEDZIAŁEM JESZCZE WTEDY, ŻE GDY WYSZŁA PIERWSZA GRA SPÓD ZNAKU X-COM, SERIA ROZWIJAŁA SIĘ JUŻ OD DEKADY.

Z czasem zastanawiałem się, jak to się stało, że już w pierwszej części serii twórcom wyszło coś tak doskonałego. Nie wiedziałem jeszcze wtedy, że kiedy wyszła pierwsza gra spod znaku X-COM, seria rozwijała się już od dekady. Prawda jest taka, że Julian Gollop, twórca X-COM, zrobił w życiu dwie gry (najczęściej we współpracy ze swoim bratem Nickiem). Potem je już tylko rozwijał i przybierał w nowe, dopasowane do czasów szatki. Jedną to wydany w 1985 roku Chaos, rzecz o pojedynku czarodziejów przyzywających sobie do pomocy różne stworzenia. W roku 1990 pojawiła się znacząco rozwinięta gra pod tym samym tytułem, gdzie zamiast pustego ekranu stopniowo zaludnianego przez walczące ze sobą stworzenia mamy solidne wieloekranowe mapy z domami, lasami, rzekami i bulgoczącymi bagnami, ale jej filozofia wciąż jest podobna. W roku 1998 wydano grę Magic & Mayhem, RTS z grafiką izometryczną, która na pierwszy rzut oka w niczym Chaosu nie przypomina, ale oczywiście jest jego kolejnym wcieleniem - znowu kierujemy magiem przyzywającym na pomoc najróżniejsze istoty, żeby pognać innych magów. Wreszcie w roku 2015 powstał Chaos Reborn, czyli



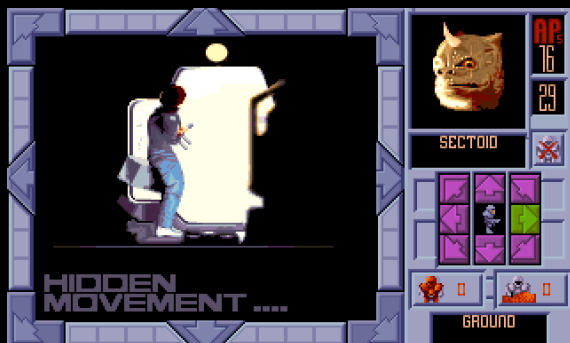
➤ Rebelstar II i malownicze mokradła, pełne dziwnych roślin i spragnionych kontaktu z ludźmi stworków z mackami.



➤ Lew Trocki po ucieczce z ZSRR trafia na dziwną planetę, gdzie musi wykraść jaja królowej Obcych. Propozycja sequela - Dzierżyński vs. Predator.

pięknie powracająca do korzeni serii turówka.

Z X-COM jest podobnie. Przyjrzymy się serii z dość nietypowej perspektywy. Nie będę zwracać uwagi na to, czy gra ma „X-COM” w tytule, ale na to, czy jest częścią rozwijanego



przez Juliana Gollopa przez kilka dekad projektu, w ramach którego powstało pierwsze UFO. Nie będę więc pisał o (skądinąd znośnym) X-COM: Interceptor ani o (skądinąd obrzydliwym) X-COM: Enforcer. Nie skupię się na The Bureau: XCOM Declassified (lepsze, niż mówią) czy (wspanialej) serii XCOM firmy Firaxis.

Historia naszej najlepszej gry na świecie zaczyna się w roku 1984. Nazywa się wtedy Rebelstar Raiders i jest dość szpetną produkcją na ZX Spectrum, napisaną w BASIC przez chłopaka, który dopiero skończył szkołę średnią. Opowiada o gromadce buntowników walczących ze zbrodniczą Korporacją Galaktyczną (a jakże!) w serii trzech turowych bitew na jednoekranowych mapkach. W walce bierze udział kilkadziesiąt ludzików zbudowanych z kilku pikseli na krzyż, a sekwencja rozmieszczania jednostek trwa kilka minut, bo tyle zajmuje komputerowi wypełnianie wiersz po wierszu kolorem miejsc, gdzie można ich ustawić (przypominam - BASIC). Pierwsze wrażenie - okropnie siermiężne. Drugie - już mniej. System punktów akcji i prawdopodobieństwa celnego strzału działa całkiem nieźle, ale najciekawsze jest twórcze

podejście do rozwiązywania problemów. Jednym z pierwszych wyzwań pierwszej misji jest przedostanie się do wnętrza zamkniętej bazy wroga. Rzecz jasna żadnego oczywistego wejścia nie widać. Co trzeba zrobić? Ano, znaleźć żołnierza, który ma w ekwipunku granaty, i rzucać nimi do skutku w wybraną ścianę. Recenzenci gry szybko zauważali, że pozwala na ogromną różnorodność kreatywnych taktyk i szybko się nie nudzi. Zauważyli też, że do złudzenia przypomina planszówki ze znanej serii Traveller (przede wszystkim Snapshot i Azhanti High Lightning). Dobre wzorce są po to, żeby je naśladować. Gollop znalazł swoją działkę.

Kolejna część serii, zatytułowana po prostu Rebelstar (1987 rok), przejęła od poprzednika turową walkę opartą na punktach akcji. Małe mapki z RR zastąpiła jedna, ale za to ogromna, przewijana mapa z kompleksem, do którego trzeba się włamać. Strzały są już zróżnicowane - możemy wybrać między celniejszym aimed shot i szybszym snap shot - jak później w UFO. Dużo lepsza jest grafika - widać nawet broń, którą noszą nasi żołnierze. Co najważniejsze, wreszcie lepiej przemyślano interfejs, który

Laser Squad



Pierwotna wersja Laser Squad ukazała się na ZX Spectrum, później przyszedł czas na konwersje. Najbardziej efektowna wersja gry wyszła na PC aż cztery lata po premierze oryginału. Odpowiadało za nią Krisalis Software. Poza tym, że wszystko ładniej wygląda, dodano też efektowne intra do poszczególnych misji.

✦ Szeregowiec Turner zabiera się za rozwalanie drzwi prowadzących do rezydencji Tego Złego. Interfejs mu tego nie ułatwia - dobrze, że epidemia ikonek już się skończyła.

wyświetla dostępne polecenia. Krótko mówiąc, w Rebelstar da się już w miarę normalnie grać. Poza tym wreszcie możemy zmierzyć się z komputerem - w RR nie było w ogóle sztucznej inteligencji.

Rebelstar 2 (1988 rok) wygląda jeszcze lepiej - obrazująca powierzchnię planety mapa jest pełna gęstych zarośli, egzotycznych kwiatów i dziwnych, niebezpiecznych istot, wyglądających podejrzanie podobnie do wiadomych stworków z serii Obcy (jest nawet agresywna królowa). Mapa znowu jest jedna, ale na tyle rozległa i różnorodna, że pojedyncza bitwa ma skalę całej kampanii. Są emocje - najpierw trzeba zaatakować, a potem uciekać statkiem, który ląduje przy opowanej przez Obcych bazie. No i imiona postaci - już od pierwszej części bywały malownicze, ale kiedy ma się drużynę, w której są między innymi Lew Trocki, Luke Solo i Vasquez (tak, ta Vasquez z LV-426), po prostu trzeba wygrać.

Wszystkie Rebelstary były tylko przygrywką do najważniejszego przed UFO dzieła Gollopa - Laser Squad (1988 rok). Tym razem dużych, skomplikowanych map jest o wiele więcej - w sumie, licząc dodatki, siedem. To seria różnorodnych misji, od wielkich bitew po dyskretne zabójstwa. Pierwszy raz możemy dowolnie wyposażać swoich żołnierzy w ramach przyznawanych przed misją funduszy - trzeba znaleźć równowagę między potężnymi zbrojami a potężnymi bronią. A wybór tych ostatnich jest spory - od pistoletów, które nikomu nic wielkiego nie zrobią, po wyrzutnię rakiet, która potrafi kawał budynku zmienić w dziurę w ziemi. Zaszła jeszcze jedna bardzo istotna zmiana, która zupełnie zmienia zasady gry - wrogowie stają się widoczni dopiero, kiedy się do nich zbliżymy. Zamiast ściśle zaplanowanego szturmu mamy więc skradanie się ze wstrzymanym oddechem, bo nigdy nie wiadomo, co wylezie zza węgła. W Rebelstary da się grać, w Laser Squad da się grać z dużą przyjemnością.

Od LS do UFO już bardzo niedaleko - pierwotnie gra powstawała jako Laser Squad 2. W czasie negocjacji z MicroProse Gollop dowiedział się, że LS2 zapowiada się ślicznie, tylko potrzebuje większej skali, żeby lepiej pasować do profilu firmy. Stąd wzięła się rozwinęta warstwa strategiczna. Motyw atakujących Ziemię Obcych został z kolei zaproponowany



KIEDY WYSADZIMY PODSTAWĘ BUDYNKU, ZAWALI SIĘ CAŁY – Z KOLEJNYMI PIĘTRAMI, MEBLAMI, BIEGAJĄCYMI PO KORYTARZACH KOSMITAMI I, NIESTETY, CYWILAMI.

przez Pete'a Morelanda, producenta między innymi Gunship 2000. Ale, oczywiście, na UFO historia naszej najlepszej gry na świecie się nie kończy. Ktoś powie, że jej dalszym ciągiem jest X-COM: Terror from the Deep. Tu się skrzywię – TftD całkiem lubię, ale ta gra powstawała bez udziału braci Gollopów jako próba szybkiego zdyskontowania sukcesu UFO.

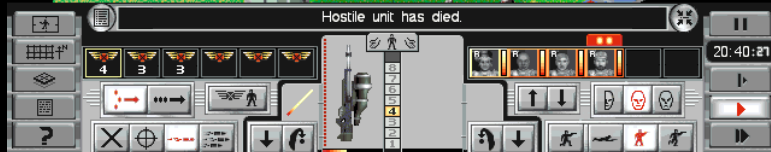
Tymczasem właściwa linia naszej najlepszej gry na świecie rozwijała się jako X-COM: Apocalypse (1997 rok), tytuł dzisiaj chyba jednak niedoceniany. Chociaż tym razem akcja rozgrywa się nie na całej kuli ziemskiej, ale w jednym mieście, wcale nie jest przez to mniej emocjonująca. Mapa globalna ma teraz jeszcze większe znaczenie, bo kiedy zamówimy dostawę sprzętu od jednej z działających w mieście firm, to chwilę później zobaczymy samochód, który go do nas wiezie. I któremu może po drodze się coś przydarzyć. Walka taktyczna może przebiegać w turach albo w czasie rzeczywistym. Ten drugi tryb jest

➤ Siedziba wielkiej korporacji, którą ufoki przejęły, żeby zniszczyć Ziemię. Kiedyś to dziwiło, dzisiaj wydaje się normalką.

UFO



Intro do UFO: Enemy Unknown oglądało się kiedyś nawet kilka razy z rzędu. Zwiariowana dynamika wyraźnie inspirowana anime niespecjalnie pasowała do samej gry, ale robiła duże wrażenie.



zaskakująco świeży i dobrze zaprojektowany; kiedy muzyka gwałtownie przyspiesza, a w powietrzu zaczyna śmigać pociski i wiązki laserów, wciąż pozostaje miejsce na sensowne planowanie. Ale gwoździem programu w Apocalypse jest system fizyki – kiedy zniszczymy skrzynkę, na której coś stoi, ta rzecz runie na ziemię. A kiedy wysadzimy podstawę budynku, zawali się cały – z kolejnymi piętrami, meblami, biegającymi po korytarzach kosmitami i, niestety, cywilami (dlatego nie polecam tego rozwiązania).

Po Apocalypse zespół Mythos Games pod wodzą Gollopa zabrał się za kolejne wcielenie serii Rebelstar/Laser Squad/X-COM – grę The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge. Co ciekawe, równolegle trwały (bez udziału twórcy) prace nad dwoma kolejnymi częściami X-COM. Były to X-COM: Alliance (taktyczna walka w FPP, ale z udziałem całej drużyny żołnierzy – jedną z inspiracji było słynne Hired Guns) oraz X-COM: Genesis (bliższa wcześniejszym częściom gra z zarządzaniem strategicznym na globusie i bitwami taktycznymi – tym razem tylko w czasie rzeczywistym). Ostatecznie gry nigdy się nie ukazały, bo firma Hasbro nie miała już tyle serca do marki X-COM. Materiały powstałe na potrzeby Alliance wykorzystano później częściowo w słabutkim X-COM: Enforcer.


Niestety, projekt Dreamland Chronicles też nie miał za dużo szczęścia. W zamierzeniu był kontynuacją formuły UFO, z mapą globalną i walką taktyczną. Bitwy przebiegały jednak trochę inaczej – gracz przejmował bezpośrednią kontrolę nad widocznym z perspektywy trzeciej osoby żołnierzem i poruszał nim, używając punkty akcji, a następnie przechodził w tryb FPP, celując do wrogów. Rozmiar widocznego na ekranie koła ilustrował szanse na trafienie – ten patent miał powrócić dwie dekady później w grze Phoenix Point.






w którym obie strony najpierw wydają swoim wojskom polecenia na mały wycinek czasu, a potem bezradnie patrzą, co z nich wynikało i dlaczego nie wyszło tak, jak miało wyjść. System jest tu prościutki, ale działa bardzo dobrze. Strony konfliktu mocno się między sobą różnią, a krótkie kampanie dla pojedynczego gracza są tylko wstępem do dania głównego, czyli rozgrywek w sieci, za które trzeba było płacić abonament. Wokół LSN gromadziła się swego czasu całkiem żywotna społeczność wymieniająca się najsukcesyjniejszymi taktykami. Związek z oryginalnym Laser Squad jest tu do pominięcia. Chodziło chyba przede wszystkim o przypomnienie, że twórcy z CODO robili już kiedyś gry całkiem znane i lubiane. Poza tym jeden z dowódców strony ludzi nosi nazwisko Jonlan, zapożyczone z pierwszego LS.

Jonlan to również nazwisko jęgości wyjącego nam rozkazy w niepozornej grze na konsolkę Game Boy Advance, zatytułowanej Rebelstar: Tactical Command (2005 rok). W niej pojawia się bardziej zarysowana linia fabularna – kosmici zniewolili ludzkość, rodzi się ruch oporu, powstaje pretekst do serii taktycznych starć na niewielkich mapkach widocznych w rzucie izometrycznym. Skala jest właściwa dla GBA, grafika wyraźnie wzoruje się na kreskówkowych konwencjach japońskich RPG, więc kierujemy śluziakami z wielkimi głowami, ale mechanika walki do złudzenia przypomina stare dobre UFO. Zakradamy się, wyglądamy zza rogu, modlimy się, żeby nasz snap shot trafił przeciwnika, bo na aimed shot już nie starczyło punktów akcji... Na GBA nie brakuje dobrych strategii, ale R:TC wciąż pozostaje jedną z moich ulubionych, nie tylko przez sentyment do UFO. To po prostu bardzo solidna gra.


Potem nastąpiło 14 lat przerwy. Co prawda Gollop zrobił jeszcze jedną sympatyczną grę taktyczną o strzelaniu do tych złych, czyli Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars na Nintendo 3DS (2011 rok), ale rozgrywka w niej jest jednak zupełnie inna niż w Rebelstarach/Laser Squadach/X-COM. Powrót tej linii gier nastąpił dopiero przy okazji świeżutkiego Phoenix Point. Najlepsza gra na świecie, funkcjonująca w kolejnych wcieleniach od 36 lat, żyje sobie dobrze i dziarsko. 

NAJLEPSZA GRA NA ŚWIECIE ŻYJE SOBIE OD 36 LAT I WCIĄŻ MA SIĘ BARDZO DOBRZE. WYDAJE SIĘ NIE STARZEĆ – ZARÓWNO TREŚCIOWO, JAK I POD WZGLĘDEM ZASTOSOWANEJ MECHANIKI.



 Laser Squad Nemesis. Jak zwykle - ludzie są przekonani, że będą w stanie zbadać kosmiczne robale. Robale nie są przekonane.



 Kiedy w Laser Squad Nemesis zapomnimy o różnicy między karabinem i granatem, mapa zmienia się dość gruntownie.

Gollop mówił, że jej podstawowe założenia były podobne do tego, co później pojawiło się w Valkyria Chronicles na PS3. Firma Mythos Games przestała istnieć w roku 2001. To, co pozostało z projektu Dreamland Chronicles, trafiło w końcu do czeskiej firmy Altar Interactive, która przykuła uwagę inwestorów całkiem ciekawą (i nomen omen) oryginalną Original War (ciekawostka: jej głównym projektantem był Vlaada Chvátil, dziś jeden z najlepszych na świecie autorów planszówek). Martin Klíma (wtedy w Altar, dziś w Warhorse Studios) wspomina, że z materiałów, które w końcu dotarły do Brna, trudno było coś sensownego skleić, więc ostateczny produkt, gra UFO: Aftermath, był zupełnie inny od tego, co projektował Gollop.

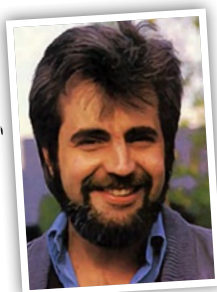
W kolejnej firmie braci Gollopów, CODO Technologies, nie mogło już powstać nic z „X-COM” w nazwie, ale historia najlepszej gry na świecie rozwijała się, wracając do korzeni, czyli Rebelstara i Laser Squad. Na pecetach ukazało się Laser Squad Nemesis (2003 rok), które w Polsce można było kupić w kiosku pod wesołym tytułem UFO: Gniew Boga. Cóż, w tych czasach lokalizację gier można było jeszcze traktować jako nieistotny drobiazg. W związku z tym, że LSN pojawiło się u nas jako tania gierka z kiosku, mało kto w ogóle zwrócił na nie uwagę. A szkoda. W tej produkcji od razu widać niski budżet, ale od razu widać też bardzo dobre pomysły. Cała składa się z kameralnych potyczek czterech stron (ludzie, roboty, kosmiczne robale i Sektoidzi-Szaraki - ukłon w stronę UFO) rozgrywanych we wciąż jeszcze niezbyt popularnym systemie WEGO,



BUDUJĄC

Amigę i Lynxa

Z legendą sceny commodorowców,
RJ Micalem, rozmawia Piotr Mańkowski.



Robert J. Mical urodził się w 1954 roku w Chicago. Na University of Illinois skończył dwa kierunki: informatykę i język angielski.

P Jak wyglądało twoje życie przed Amigą?

Pracowałem dla dwóch firm. Najpierw dla położonej pod Chicago Sciaky Brothers, która produkowała niebanalne urządzenia elektroniczne wykorzystywane głównie w telewizji. Był tylko jeden problem - funkcjonowałem tam jako mróweczka, ich produkty to nie byłem ja. A mnie rozpiekała chęć poznania własnej tożsamości - rzuciłem więc wszystko i przez rok podróżowałem po świecie, odwiedzając między innymi Japonię i Rosję. Mam wiele historii z tej podróży, ale nie jestem pewien, czy wszystkie nadawałyby się do publikacji. W każdym razie gdy wróciłem, wiedziałem już, że muszę znaleźć pracę, która wykorzystywałaby nie tylko moje zdolności programistyczne, ale także zdolność opowiadania historii i pisanie muzyki. Przyjaciel zasugerował, żebym ruszył do branży gier wideo, więc rozejrzałem się po rynku i zrozumiałem, że liderem jest mój lokalny Williams Electronics. Przekroczyłem wrota jego siedziby i zacząłem błagać o robotę. Znalazła się tam dobra dusza, znany ci na pewno Noah Falstein, który pomógł mi się zaczepić w tej firmie. Był rok 1983, zaczynaliśmy robić grę zatytułowaną Sinistar. Początkowo pracowałem nad eksplozjami i całą zabawną otoczką. Mało kto pamięta, że nasz projekt był też wyposażony w syntezę mowy. Kiedyś z inżynierem odpowiedzialnym za audio nagrywaliśmy głosy i część z nich trafiła do gry. W Sinistarze można mnie gdzieś usłyszeć!

P A w jaki sposób z Chicago trafiłeś do Doliny Krzemowej, żeby pracować nad Amigą?

Zanim to nastąpiło, zdążyłem zrobić w Williamsie Star Ridera, który powstał na fali zainteresowania laserdyskami i Dragon's Lair. To była bardzo droga produkcja, ale też zawierała nowatorskie techniki kompresji wideo. Nikt wcześniej nie zrobił takiej grafiki, obecnie można by ją nazwać digitalizowaną. Jednocześnie nie chciałem, żeby to był nowy Defender wymagający od ciebie, żebyś wcielił się w ośmiornicę zdolną wcisnąć wszystkie przyciski. Ech, to były wspaniałe dni. Przypomina mi się jeszcze jedna gra Williamsa zatytułowana Joust. John Newcomer, jak i inni pracujący w tej firmie, byliśmy tak zakochani w grach i oddani ich tworzeniu, że częścią naszej pracy stało się obserwowanie, co się dzieje w salonach gier. Wpadałem w ramach obowiązków na cały dzień do takiego przybytku i obserwowałem, jak dzieciaki grają, co ich interesuje. W Williamsie spędziłem prawie dwa lata. Jedną z osób pracujących przy Sinistarze był Sam Dicker. Nie wiem, jak to się stało, ale ludzie projektujący Amigę znali go i w ten sposób trafili do mnie. Jednak na początku się zastanawiałem - przenosić się do innego stanu, by stać się częścią projektu, który może zostać zamknięty po roku? Dwa razy odmawiałem, aż w końcu dałem się przekonać, żeby opuścić rodzinę i przyjaciół w Chicago i ruszyć do Kalifornii.

P Gdzie powstawała Amiga?

Pierwszym budynkiem, gdzie narodził się projekt, był pawilon przy Scott Boulevard w Santa Clara. Potem przenieśliśmy się do większego budynku w Los Gatos. Po przybyciu do Kalifornii w 1984 roku cieszyłem się okolicą i nabierałem energii do działania.

**NIEMAL CAŁE LATA OSIEMDZIESIĄTE RJ MICAL POJAWIAŁ SIĘ
TAM, GDZIE WYKUWAŁA SIĘ NAJNOWSZA TECHNOLOGIA
ZAPRZĘGNIĘTA W SŁUŻBĘ ELEKTRONICZNEJ ROZRYWCE.**

✚ RJ uwielbia się śmiać, ubiera się na kolorowo i poza Jackiem Tramielom o wszystkich wypowiada się pozytywnie.

✚ Dziwnym zbiegiem okoliczności księżniczka, którą ratowaliśmy z zamku w Defender of the Crown, stała na takim samym tle co pozujący do zdjęcia dla Pixela RJ.





➤ Miasteczko biurowe przy Scott Boulevard w Santa Clara. Kilkaś metrów stąd Al Alcorn stworzył Ponga. W widocznym na zdjęciu pawilonie zaczęła powstawać Amiga.

Podróżując po różnych pięknych miejscach, jak Park Narodowy Yosemite i Wielki Kanion, rzuciłem palenie, nigdy też nie czułem się lepiej niż wówczas. Choć mama ostrzegała mnie przed wyjazdem do Kalifornii, mówiąc, że to kraina owoców i świrów. Ale wracając do Amigi, jak pewnie wiesz, powstawała w ukryciu, stąd firma nazywała się nie Amiga Computer, ale po prostu Amiga Inc. Tak wymyślili to ludzie od marketingu. Dla niepoznaki produkowaliśmy też kontrolery do gier i to działało – świat nie zwracał uwagi na naszą firmę, bo postrzegał ją jako producenta joysticków.

P Atari miało pewne wątpliwości co do powstawania Amigi...

To skomplikowana historia. Commodore było rządzone przez Jacka Tramiela, ale w pewnym momencie nastąpiło brutalne rozstanie. I to on jako pierwszy dowiedział się o Amidze, a nam akurat w tamtym czasie zaczynało brakować pieniędzy. Pierwszy kontakt z nim nawiązał nasz szef David Morse, który razem z Jayem Minerem założył Amigę Inc. Zorganizowaliśmy spotkanie z Tramielą, podczas którego dał nam czek na pół miliona dolarów. Miner nie mógł dalej czekać, bo ludzie po prostu przestaliby otrzymywać pensje. Gdy wzięliśmy te pieniądze, Jack natychmiast się zmienił, wyszedł z niego ktoś, kto potrafi niszczyć ludzi, kogo nie obchodzi nic poza hardware'em. Od tego momentu zaczął traktować Amigę Inc. jako własne przedsiębiorstwo. Nie obchodzili go inżynierowie, nie troszczył się o ludzi z marketingu – był gotów zwolnić ich z dnia na dzień. Miał przecież własną ekipę. David Morse widząc



co się dzieje, zaczął rozmawiać z Commodore, czy to jednak oni nie chcieliby nas odkupić. Udało się przybić niezły deal, więc David umówił się na spotkanie z Tramielą dokładnie w ostatni dzień, gdy mogliśmy jeszcze zwrócić te pożyczone pół miliona dolarów bez oddawania firmy. Rzucił na stół czek i powiedział, że musi już iść. Przepraszam, ale nie mogę się opanować od śmiechu, gdy to sobie przypominam.

P Tramiel musiał być wściekły...

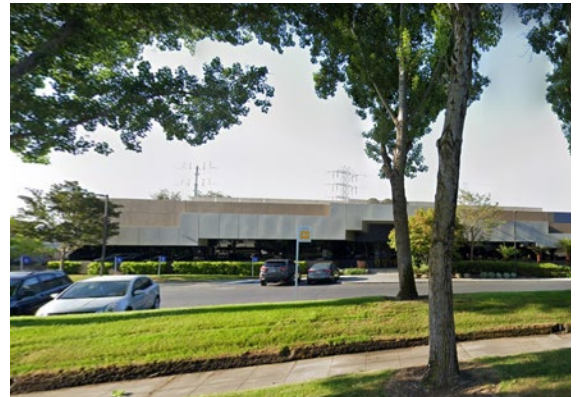
Nie byłem na tym spotkaniu, słyszałem to tylko z opisów. Już wcześniej był wściekły na Commodore, a po tym zagranium miarka się przebrała. No i tym sposobem zostaliśmy kupieni przez tę firmę, otworzyły się tamy i kapitał zaczął płynąć do nas szerokim strumieniem. Fuzja Amigi z Commodore nastąpiła w bardzo pokojowy sposób. Wzajemnie się szanowaliśmy, z wieloma inżynierami od nich do dzisiaj się przyjaźnię. Jakaż to była różnica między postępowaniem ich a Atari. Commodore nas chciało, nie zamierzało dybać na niczyją głowę, interesowała ich wyłącznie praca nad nową maszyną.

➤ O Defender of the Crown szerzej pisaliśmy w Pixelu #16.



➤ RJ Mical i Dale Luck byli przez lata najlepszymi kumplami.

POMIĘDZY TYM, CO MÓWI RJ MICAL, A RELACJĄ LEONARDA TRAMIELA JEST PEWNA ROZBIĘŻNOŚĆ. TEN DRUGI TWIERDZIŁ, ŻE CZEK OD ATARI AMIGA OTRZYMAŁA PRZED PRZEJĘCIEM GIGANTA PRZEZ RODZINĘ TRAMIELÓW.



P Jaka dokładnie była twoja rola przy powstawaniu Amigi?

Tworzyłem część bibliotek graficznych, a potem zostałem awansowany na dyrektora do spraw rozwoju oprogramowania. Ale równolegle nastąpił krach w branży gier wideo i powstał problem, co zrobić z Amigą projektowaną jako konsola do gier, ponieważ mało kto chciał wówczas je kupować. Moja prywatna teoria, dlaczego nadeszło to załamanie, tłumaczy to wysypem śmieciowego oprogramowania, głównie na Atari 2600 i Intellivision. I nagle rynek dla Amigi zdematerializował się. Pewnego dnia spacerując po naszych działach, zauważyłem, że przygotowują klawiaturę, a inni robili stację dyskietek. Spytałem, czy my na pewno robimy jeszcze konsolę do gier, a oni na to: „Jasne, oczywiście”. Mieliśmy system operacyjny zdolny do obsługi różnych peryferiów, więc przerobienie konsoli w komputer nie było nadzwyczajnie trudne. Zakończyłem pracę jako dyrektor i rozpocząłem trwającą siedem bitych miesięcy po czternaście godzin dziennie harówkę nad interfejsem użytkownika. Udało się stworzyć wspaniałe rzeczy, ale głównie za sprawą tego, że było tworzywo - dokonania zespołu Amigi, dzięki któremu moja praca stała się w ogóle możliwa.

■ Dawna siedziba Epyksa w Redwood City położona jest bardzo blisko biur Crystal Dynamics.



Amiga była niezależnie od wszystkiego pięknie wyglądającym kawałkiem hardware'u.



P Jak doszło do zrobienia słynnego zdjęcia tobie i Dale'owi Luckowi, gdy śpicie podczas targów Consumer Electronic Show?

Cały dzień pracowaliśmy nad amigowym demem skaczącej biało-czerwonej piłki. Później ludzie z marketingu zabrali nas do włoskiej restauracji na suty obiad, popijany znacznymi ilościami chianti. Wróciliśmy na stoisko i zabraliśmy się za poprawianie tego dema. Spędziliśmy całą noc, pracując nad tym, a rano ktoś otworzył drzwi i zrobił zdjęcie, jak padliśmy na twarze na biurko i spaliśmy. Ach, Dale. Spotykamy się co jakiś czas. Prawie wszyscy dawni ludzie Amigi to moi bliscy przyjaciele.

P John Cutter opowiadał mi, jak pomogłeś skończyć Defender of the Crown.

Tak, te legendy, że zamknąłem się w pokoju i reżyser gry Kellyn Beck musiał się kontaktować ze mną, wsadzając kartki pod drzwi, są prawdziwe. Ale nie lubię zbytnio o tym opowiadać, bo Defender of the Crown stanowił dla mnie bardzo przykre doświadczenie. Dlaczego? Bo odszedłem z Amigi i zostałem człowiekiem do wynajęcia. Jedną z firm, które się do mnie zgłosiły, było Cinemaware. Stworzyłem dla nich silnik, na którym mogły powstawać kolejne tytuły. Byłem młody i naiwny, przez co godziłem się robić wiele rzeczy, za które mi formalnie nie płacono. Gdy chciałem przestać robić daną rzecz, grożono mi, że zostanie pozwany. Miałem dość Cinemaware i cieszyłem się, że zaraz się od nich uwolnię, ale tymczasem nadeszła premiera Defender of the Crown.

Okazało się, że gra zawiera błąd, przez który, jeśli wykonało się jedną prostą czynność na początku, można było praktycznie za każdym razem wygrać. Musieli mnie więc ściągnąć, żebym to poprawił, ale miałem już rozwiązany kontrakt i mogłem im powiedzieć, żeby się odczepili. Zażądałem więc kasy, nie pamiętam dokładnie ile, ale około dziesięciu tysięcy dolarów za godzinę pracy, a potem siadłem, w cztery godziny poprawiłem, co trzeba, zgrałem to na dysk, poszedłem na pocztę, zapakowałem dyskietkę do koperty, wysłałem Cinemaware i zakończyłem tę sprawę. Defender of the Crown odniósł ogromny sukces, stając się najlepszym promotorem Amigi...

P A ty ponownie wpadłeś na Jacka Tramiela, po tym jak dołączyłeś do firmy Epyx. A w jej radzie nadzorczej od połowy lat osiemdziesiątych zaczął zasiadać David Morse, ten sam, z którym pracowałeś przy Amidze.

Tak, jakie oni świetne gry produkowali... Summer Games czy Impossible Mission - co za wspaniałe rzeczy. Spotkaliśmy się któregoś dnia w restauracji z Morse'em i Dave'em Needle'em i zgodziliśmy się, żeby nad jakimś nowym sprzętem pracować w ramach Epyksu, a nie zakładać kolejną firmę, kolejny niepewny start-up. Zaczęliśmy pracować w nowym budynku tej firmy w Redwood City nad konsolą przenośną o kryptonimie Handy, później przemianowaną na Lynksa. Kierowałem zespołem kilkunastu inżynierów podzielonych na grupy zajmujące się różnymi zagadnieniami.



Gry na 3DO były wydawane w nietypowych podłużnych pudełkach. Obecnie na aukcjach internetowych osiągają wysokie ceny.



HISTORIA UPADKU EPYKSU PRZYPOMINA BRYTYJSKIE IMAGINE SOFTWARE, KTÓRE WESZŁO W ZBYT AMBITNE PROJEKTY I JEDNOCZEŚNIE NIE POTRAFIŁO SOBIE PORADZIĆ Z PŁYNNOŚCIĄ FINANSOWĄ.

No, ale znów wydarzyło się to samo, co w Amidze - znów zaczęło brakować pieniędzy, tylko tym razem z innego powodu. Grupa pracowników Epyksu zdecydowała, że chce pracować nad nowym rodzajem gry. Częściowo miała to być klasyczna gra wideo, częściowo na planszy, a jakby tego było mało, to częścią projektu miała być kasetka wideo, którą trzeba było oglądać i wylapywać pewne elementy z filmu. Wydawało im się, że to nowa generacja interaktywnej rozrywki, ale mi od początku wyglądało to na śmieciowy pomysł. To była ciekawa idea na papierze, ale trudna w realizacji. Poszły na to miliony dolarów, bardzo osłabiając kondycję finansową Epyksu. Zaczęliśmy więc szukać kupca na Lynksa. Rozmawialiśmy najpierw z Segą - pobrali od nas materiały źródłowe, schematy techniczne, by w końcu powiedzieć, że nie są zainteresowani, a dwa miesiące później ogłosili powstanie mobilnego Game Geara. Epyx zaczął się więc zbliżać do Atari, ale ostrzegałem ich - nie róbcie tego, bo założeniem Tramiela jest, by wyrzucać firmy z branży. Jednym z jego ulubionych trików było wypisywanie czeku, który był pokrywany przez bank w Izraelu, a wersyfikacja zajmowała jakieś 10 dni. Dawał więc niby pieniądze, z tym że były one dostępne dopiero po pewnym czasie. Prawnicy Epyksu byli spokojni, twierdząc, że wszystko znajduje się pod kontrolą. Razem z Needle'em powiedzieliśmy, że jeśli sprzedadzą projekt Atari, odchodzimy. Usłyszeliśmy, że w takim razie będziemy musieli się pożegnać.

P Czy Tramiel prywatnie też był taki, jak go malujesz w kwestiach biznesowych, to znaczy uosobienie nemesis?

Nie, prawie przez cały czas się uśmiechał. Ale to był taki uśmiech... węża? Ogólnie był miły i grzeczny. Powtarzał, że będzie dobrze, że wszystko się ułoży. Osobiście nie słyszałem nigdy, żeby krzyczał, ale od znajomych

☛ Gry na Lynksa wydawane były w postaci gustownych „kafelków”.



pracujących z nim znam opowieści o robieniu awantur w biurze, trzaskaniu drzwiami i temu podobnych zachowaniach. Jeden jedyny raz, w restauracji podczas rozmowy, kpił sobie ze mnie, że źle wybrałem z Amigą, a było to w czasie, gdy po premierze nie radziła sobie najlepiej. Mówił, że trzeba było sprzedać projekt Atari, a nie Commodore. I nagle w środku rozmowy wyciągnął cygare, zapala je i wydmuchuje dym prosto w moją twarz. To był ostatni raz, gdy go widziałem.

P Po Epyksie związałeś się z Tripem Hawkinsem i jego 3DO. Opowiedz, jak do tego doszło.

Trip chciał stworzyć nowy komputer do grania, który stanie się rodzajem nowego odtwarzacza VHS. Mielśmy trzech głównych producentów hardware'u, wydawało się, że to standard, który zbuduje nową generację konsol. Chodziło o to, żeby każdy mógł ją produkować, musząc jednocześnie odprowadzać nam pewną kwotę od każdej sprzedanej kopii. Podobnie miało być z oprogramowaniem. Początkowo od każdej sztuki stawka miała wynosić 3 dolary, stąd dowcip, że nazwa 3DO oznacza ni mniej ni więcej, tylko 3Dollars. Szkopuł tkwił w tym, że nikt nie chciał płacić. Drugim problemem był koszt konsoli, niewyobrażalnie wysoki jak na owe czasy. Pamiętaj, że była to pierwsza konsola z napędem CD. W trakcie produkcji pojawiły się takie dylematy jak to, czy dodać dwa kolejne megabajty RAM. Obliczono, że podniesie to cenę detaliczną o 150 dolarów, ale Trip twierdził twardo, że potrzebuje więcej pamięci. W efekcie w chwili premiery pod koniec 1993 roku konsola 3DO kosztowała 700 dolarów i mało kto mógł sobie na nią pozwolić. Projekt poległ właściwie na starcie. Natomiast sam Trip stawał na głowie - utrzymywał kontakty z inwestorami, producentami oprogramowania. Po paru latach sprzedał 3DO Company i okazało się, że nie był to aż taki zły interes, choć oczywiście sukcesem nie można go nazwać. Ale ta historia skończyła się w sumie dobrze, w przeciwieństwie do Lynksa. ■

☛ Od kilku lat zarówno na Pixel Heaven, jak i na gamescomie znajduje się bardzo silna sekcja oddająca cześć amigowej rodzinie.

Larry



Larry Kaplan odszedł z Atari, współtworzył Activision, odszedł z niego i trafił na rozmowę z inwestorami. To on de facto w 1982 roku stworzył firmę Hi-Toro, która później przekształciła się w Amigę. Po kilku miesiącach kłótnia natura Larry'ego dała o sobie znać, przez co odszedł z przedsięwzięcia. Na stanowisko nowego szefa awansowany został Jay Miner.



DEATH STRANDING

DEATH STRANDING TO INSTANT CLASSIC – TO COŚ WIĘCEJ NIŻ GRA, TO WAŻNE WYDARZENIE KULTUROWE, NIEZALEŻNIE OD TEGO, CZY HIDEO KOJIMĘ I JEGO TWÓRCZOŚĆ KOCHAMY, CZY HEJTUJEMY.

Michał R. Wiśniewski

To fajnie, gdy mostem łączącym różne media (kino, gry, muzykę) staje się autorska produkcja z silnie odciśniętym ego twórcy. Jak słusznie zauważył jeden z komentatorów – Death Stranding może nie jest najlepszą

grą roku 2019 - ale zdecydowanie jest grą roku. Jednym z tych tytułów, od których nie mogę się uwolnić - zatem przedstawiam kilka moich przemyśleń, uwag i ciekawostek. I mam wrażenie, że jeszcze do niej wrócę.



APOKALIPSA

Ciekawy jest koniec świata wymyślony przez Kojimę – horror opakowany w fantastykę naukową. Metafizyczne założenia z wyprowadzonymi konsekwencjami (podobnego zabiegu użył Jacek Dukaj w „Innych pieśniach”). Wszystko zaczęło się od odkrycia Plaży – osobistego wymiaru, do którego się trafia po śmierci. Jego nieostrożna eksploracja wywołała tytułowy Death Stranding („wdarcie śmierci”) – apokalipsę, która zamieniła Amerykę w pustkowie, a resztki ludzkości zamknęła w ogrodzonych murami miastach. Mapę pokrywają gigantyczne kratery powstałe, gdy śmierć pochłaniała życie.



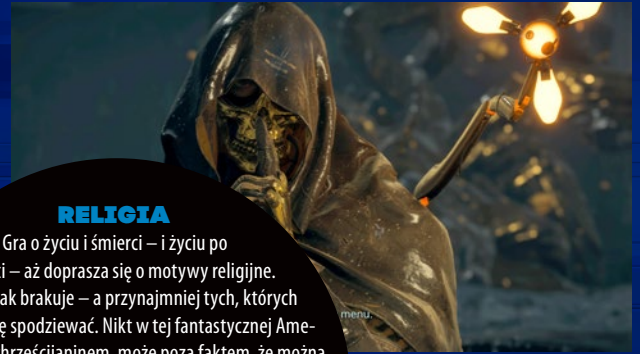
H I N G

LINA I KIJ

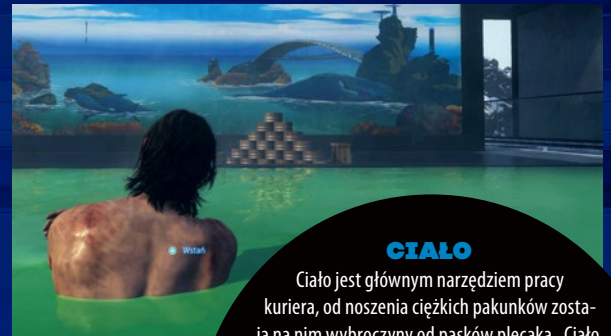
Świat pełen zagrożeń: timefall, czyli deszcz przynoszący upływ czasu; promieniowanie chiralne, które z jednej strony pozwala budować nowy świat, a z drugiej – przynosi nowe zagrożenia; BT, wynurzeni umarli, istoty rodem z horroru. Terrorysty, którzy chcą dokończyć dzieła. Grę otwiera cytata z opowiadania „Lina” Kobo Abe: „Lina i kij to dwa z najstarszych narzędzi ludzkości. Lina służy do przyciągania tego, co dobre, a kij – do odpychania tego, co złe. Były naszymi pierwszymi przyjaciółmi, których sami wynaleźliśmy. Tam, gdzie byli ludzie, zawsze była też lina i kij”. Narzędzia łączenia i wykluczania. Co ciekawe, w grze lina służy jako podstawowa broń (można nią pętać przeciwników), z kolei pokonanie BT wiąże się z odcięciem ich „pępowiny”.

RELIGIA

Gra o życiu i śmierci – i życiu po śmierci – aż doprasza się o motywy religijne. Tych jednak brakuje – a przynajmniej tych, których można by się spodziewać. Nikt w tej fantastycznej Ameryce nie jest chrześcijaninem, może poza faktem, że można założyć czapkę Świętego Mikołaja. Doświadczenie śmierci i zaświatów jest nie tyle mistyczne, co fantastyczno-naukowe, opisane metaforami wyjętymi z wierzeń egipskich („ha” i „ka” odpowiadające „ciału” i „duszy”). Ale trudno nie dostrzec w postaci Sama figury me-sjańskiej ani zignorować faktu, że niedokończona baza na skraju znanego świata ma na mapie kształt krzyża.



„LINA I KIJ TO DWA Z NAJSTARSZYCH NARZĘDZI LUDZKOŚCI. LINA SŁUŻY DO PRZYCIĄGANIA TEGO, CO DOBRE, A KIJ – DO ODPYCHANIA TEGO, CO ZŁE”.



CIAŁO

Ciało jest głównym narzędziem pracy kuriera, od noszenia ciężkich pakunków zostają na nim wybroczyny od pasków plecaka. Ciało, które się męczy, czego wyrazem są wskaźniki; można w każdej chwili usiąść i odpocząć, zdrzemnąć się, rozmasować ramiona. Sam jest często nagi – gdy się odradza, gdy bierze prysznic, gdy odpoczywa w jednym z gorących źródeł o leczniczych właściwościach (radość z kąpeli wyraża BB, można ze sobą także zabrać aktualnie przenoszoną pasażerkę). Kolejna polemika z Metal Gear Solid – ciało kurierki Fragile zniszczone opadem czasu, przeciwieństwo beztronskiego deszczowe-go tańca z MGS V.



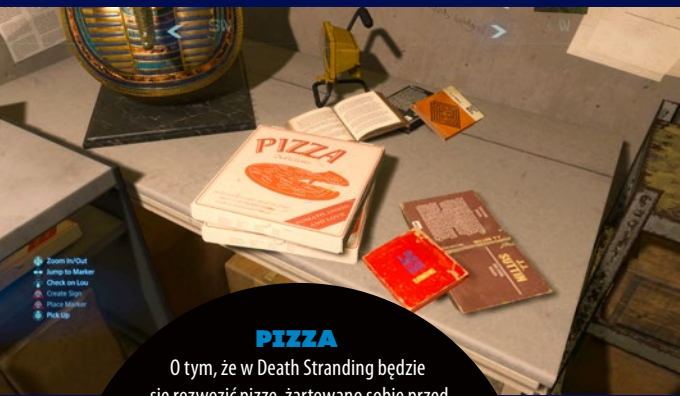
DEATH STRANDING POKAZUJE, ŻE WIRTUALNYM ŚWIATOM WCIĄŻ BRAKUJE ODDANIA ZMYŚŁÓW. SAM SPOTYKA GŁÓWNIEM HOLOGRAMY, A DOTYKU NIE ZNOSI.



- ⊙ Use Toilet (Standing)
- ⊗ Use Toilet (Sitting)

KREW I MOCZ

Czynności fizjologiczne z jednej strony należą do pielęgnacji ciała (opity piwem Sam niczym tamagotchi błaga gracza o wizytę w toalecie), z drugiej – stają się źródłem broni przeciwko BT. Gra wyciąga konsekwencje ze wszystkiego, wszystko jest ze sobą połączone. Skoro Sam Porter Bridges cierpi na przypadłość zwaną DOOMS (pozwala mu wyczuwać BT – i odradza się po śmierci), jego płyny ustrojowe mają niezwykle właściwości. Można rzucić w BT krwawym granatem, ale można i na niego nasikać. To niegrzeczne, choć zrozumiałe. W normalnych warunkach Sam odmawia sikania, na przykład przy hologramach.



PIZZA

O tym, że w Death Stranding będzie się rozwozi pizze, żartowano sobie przed premierą – a potem okazało się, że to nie żart. Sam dostaje serię zleceń dostawy pysznego gorącego placka od klienta, Petera Englerta. To nie takie głupie – pozwala na zbudowanie ekscytującej misji z ograniczeniem czasowym, a poza tym pizza to delikatny towar – nie można jej ot tak wrzucić do plecaka, musi leżeć na płasko (polecam dowóz ciężarówką). Dodatkowo przypomnę, że o przygodach cyberpunkowego dostawcy pizzy w sprywatyzowanej, dystopijnej Ameryce opowiada znakomita powieść „Zamieć” Neala Stephensona.

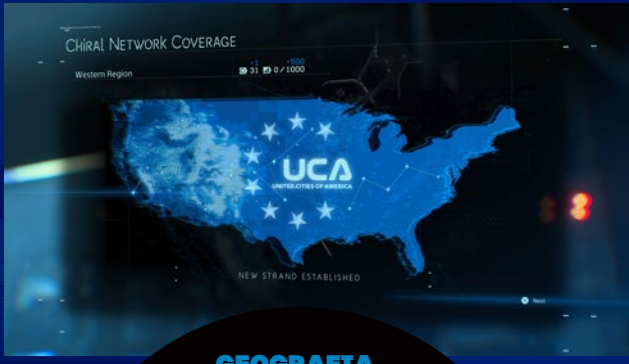


MONSTER ENERGY DRINK

Aby odzyskać energię, Sam może sobie, jak to się mówi, „dupnąć monsterka”, czyli wypić puszkę napoju energetycznego marki Monster. „Jak dobrze, że przetrwały apokalipsę”, cieszą się internauci. Umieszczanie prawdziwych produktów w grach (zwłaszcza japońskich) to nic nowego, ale tu wydaje się faktycznie trochę z innej bajki. Ale kto kogo właściwie reklamuje? Zauważyłem, że gdy gram w grę, to wcale nie czuję wielkiej ochoty, aby się napić – ale na widok puszek w sklepie myślę o Death Stranding! Co ciekawe, gdy Sam podłączy do sieci chiralnej farmę, miejsce monsterów zajmie produkowane na niej piwo Porter.



MINIATUROWA AMERYKA Z DEATH STRANDING JEST NICZYM DISNEYLAND, EKSTRAKT PRAWDZIEJ AMERYKI (KTÓRA, JAK WIADOMO, NIE ISTNIEJE).



GEOGRAFIA

Akcja Death Stranding ma miejsce w zdewastowanej przez śmierć i czas Ameryce – ale ten świat jest mało amerykański. Owszem, Zjednoczone Miasta Ameryki, UCA, które zastąpiły USA, trzymają się kolorów Red, White, and Blue, a pierwsza i ostatnia prezydentka rezyduje w (holograficznym) Gabinetce Owalnym, nawet kontur mapy przypomina USA. Ale ta Ameryka jest wyspą na oceanie czarnej mazi, wygląda jak Islandia i jest znacznie mniejsza od prawdziwej. Cały czas czekałem na jakiś twist, że to wszystko dzieje się na innej planecie, bo takie robi wrażenie. Wytlumaczenie jest oczywiście proste – to metafora Ameryki, tak jak jej metaforą – i personifikacją – jest niosąca zagładę Samantha America Strand.



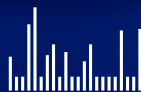
INTERNET I TECHNIKA

Chiralna sieć, którą w trakcie wędrówki przez Amerykę buduje Sam, jest oczywiście metaforą internetu – i to bardzo dobrą. Kojima wydobyla te pierwsze marzenia o sieci, która miała nas połączyć (napisałem o tym książkę „Wszyscy jesteście cyborgami”) i dopiero później okazało się, że jest toksyczna. Tu toksyczna jest sama technologia chiralna – oto cena, jaką trzeba zapłacić. Sieć z DS to także Internet Rzeczy – budynki i struktury, które można lajkować. Jest coś uroczo staroświeckiego w tym, że oprócz bezpośrednich połączeń holograficznych i radiowych postacie piszą do Sama długie i osobiste e-maile. Kiedy ostatni raz napisaliście do kogoś taki list? DS porusza także inne współczesne tematy – jak szanse i zagrożenia związane z robotyzacją i uberyzacją. Sam dużo lepiej radzi sobie jako członek Bridges niż freelancer; okazuje się też, że roboty roznoszące paczki nie są tak efektywne jak człowiek, zawsze coś zgubią albo popsują.

POLITYKA I SOCJOLOGIA

Idąc wyspiarskim tropem – okazuje się oczywiście, że ten świat to również metafora Japonii, podobna zresztą, co w grze Catharine, która wyglądała jak Ameryka, ale rozgrywała japońskie problemy społeczne (kryzys demograficzny i depresję). Są tu więc preppersi-otaku, żyjący zupełnie jak hikikomori (zamykający się w pokojach młodzi ludzie, którym rodzice – i kurierzy – dostarczają wszystko niezbędne do życia); wątek budowania murów dotyczy tak samo Japonii, jak i USA. Grzechy Ameryki prosto z mostu wyklada jeden z preppersów, a i Kojima w wywiadach nie unika porównań ze współczesną sytuacją polityczną USA, ale także brexitem.





OTAKU

Otaku, czyli obsesyjni fani różnych przejawów popkultury, nie są japońskim wynalazkiem – ale to właśnie japońska popkultura poświęca im dużo zainteresowania. Również dlatego, że większość twórców jest otaku. Obsesja przyjmuje różne formy – gromadzenie encyklopedycznej wiedzy o rzeczach, które nikogo nie interesują, czy natrętne zbieractwo – rzeczy, które sprawiają, że fani stają się wyobcowani ze społeczeństwa i skłonni do zamykania w internetowych bańkach. W DS otaku są niektórzy zamieszkujący samotne bunkry preppersi: w świecie postapo stają się żywymi bibliotekami minionego świata.



KOKTAJL METAFOR I SYMBOLI SPRAWIA CZASEM WRAŻENIE CHAOTYCZNEGO, ALE WŁAŚNIE DLATEGO POZWALA OPOWIADAĆ O WIELU RZECZACH.



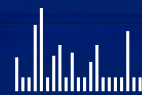
CONAN I PRZYJACIELE

Celebryci występujący w DS dzielą się na dwie grupy – jedni mają małe role (reżyser Edgar Wright jako szef węzła, projektant mody Errolson Hugh jako kierownik stacji pogodowej), inni, jak reżyser Jordan Vogt-Roberts czy były redaktor Famitsu Hirokazu Hamamura, grają alternatywne wersje samych siebie. Po końcu świata została nostalgia: reżyser tęskni za czasami prawdziwego kina, redaktor za papierową prasą zabita przez internet (i konsolami Playstation). Najbardziej rzuca się w oczy rola komika Conana O'Briena w roli wędrownego błazna i jego żenujące próby rozbawienia superpoważnego Sama.



ZABAWY SŁOWAMI

Sposób, w jaki Kojima korzysta z metafor, przypomina mi dzieła Alana Moore'a, na przykład „Strażników”. Moore bawił się wieloznacznością słów, symbolem zegara („watch”) i figury strażnika („watchmen”). Kojima robi to samo w wersji turbo – imiona, nazwiska, nazwy organizacji, wszystko krąży wokół mostów („bridge”). Dominuje symbol dłoni – „chiralny” jest wywiedziony z greki, ze słowa „cheir” oznaczającego rękę – kryształy chiralium wyglądają jak ręce; w kształt dłoni układa się sensor zwany odradek. Tak samo przewija się słowo „strand” oznaczające raz brzeg, a raz sznur – to w końcu gra o pepowinie.



NADCIĄGAJĄCA KATASTROFA BUDZI NASTROJE DEPRESYJNE, ANTYNATALISTYCZNE I OGÓLNY BRAK NADZIEI. GRA PROONUJE ZUPEŁNIE INNĄ NARRACJĘ.

DZIECKO

BB, niemowlę w sztucznej macicy, wyjęte z martwej matki, to jedna z najbardziej charakterystycznych rzeczy w grze. BB traktowane są jak narzędzia do wykrywania BT, instrumentalnie; jednak Sam nawiązuje ze swoim szczególną więź. Gra wymusza na graczach opiekę nad dzieckiem – każdy błąd prowadzi do jego niepokoju, płaczu (dobiega z głośniczka pada) i wreszcie wstrząsu, należy je kołysać (przydaje się czujnik ruchu pada), aby ululać. Pomagają też ciepłe kąpiele, podskoki czy przejażdżki pojazdami. Podobny wątek był w Yakuzie 6, chociaż bezpośrednia opieka była tylko tematem jednej z misji.



MATKI I OJCOWIE

Niemowlęta sprawiają, że temat rodzicielstwa jest potraktowany zupełnie inaczej niż na przykład w ostatniej odsłonie God of War, gdzie syn bohatera jest duży i samodzielny. To gra o więzi – z dzieckiem, ale także z rodzicami (bardzo osobiste wątki – Kojima stracił ojca, gdy miał 13 lat, a w czasie prac nad DS zmarła jego matka). Wrażenie robi historia Mamy (okazuje się, że jeśli Hideo się przyłożył, to potrafi pisać ciekawe postaci kobiece) i cała symbolika związana z pępowinami i ich odcinaniem.

Powtórne narodziny – po śmierci Sama jego „ka” pływa w wodzie, skąd wyszło życie, a może jest to po prostu wielka macica.

ZWŁOKI I ZABIJANIE

Bardzo mi się podoba, że gra ze śmiercią w tytule jest tak bardzo za życiem. Konstrukcja świata, w którym zabicie kogoś przynosi poważne konsekwencje, jest czymś odświeżającym po tych wszystkich tytułach, w których zabija się szybko, łatwo i dla zabawy. Przeciwników należy wiazać lub ogłuszać (co ma w sobie nieco hipokryzji znanej z serii Arkham, kto przeżyłby takie ciosy Batmana?), a każde – planowane lub przypadkowe – zabicie ciąży. Raz, że sumieniem okazuje się BB, bardzo źle reagujące na śmierć, dwa – że aby uniknąć katastrofy, zwłoki należy wiazać na plecy i zanieść do spalarni. Musisz nieść ten ciężar.

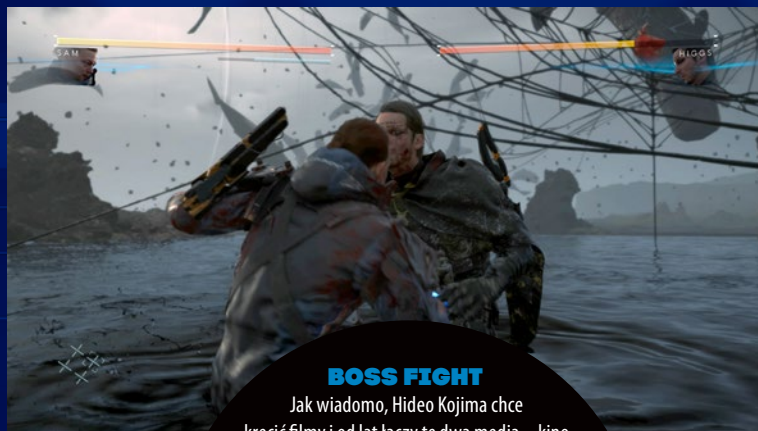


COMBAT VETERAN

MADS MIKKELSEN

METAL GEAR SOLID

Death Stranding to pierwsza gra, jaką Hideo Kojima zrobił po rozstaniu z Konami, gdzie przez lata wydawał kolejne części swojego dzieła życia – serii taktycznych skradanek Metal Gear Solid. DS nie stanowi jednak zupełnego odejścia od poprzedniej gry, w pewnym sensie można uznać ją za duchowy spin-off. Tak jak Judgment twórców Yakuzy nie odchodziło od bohaterów związanych z japońską mafią, tak w Death Stranding pojawia się postać zdradzonego weterana wojennego, Cliffa Ungera. DS wchodzi też w polemikę z MGS – tam chodziło o to, żeby nie zostawiać śladów, tu – by wydeptywać ścieżki.



BOSS FIGHT

Jak wiadomo, Hideo Kojima chce kręcić filmy i od lat łączy te dwa media – kino i ludo. W Death Stranding sprawia wrażenie, jakby bardzo chciał uspokoić wszystkich, którzy obawiali się, że nie będzie tu grania, tylko oglądanie. Higgs Monaghan, przywódca terrorystów zwanych Homo Demens, jest więc postacią z gry wideo. Używa terminologii growej, służy jako katalizator wydarzeń (prowokuje misje z limitem czasowym), przygotowuje potyczki z bossami, występuje wreszcie jako przeciwnik w walce stylizowanej na zakończenie MGS 4. Na koniec jednak okazuje się nie bossem, tylko pionkiem. Jeden z wielu paradoksów DS.



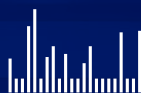
MUZYKA I HOLOGRAMY

Muzyka pojawia się, gdy ma wzmocnić emocje – podczas długiego marszu ze zwłokami matki do krematorium melancholijna ścieżka dźwiękowa jest znakomicie dobrana. Może dlatego Sam nie nosi ze sobą odtwarzacza, żeby nie psuć tego efektu, możemy natomiast używać struktur jako nadajników – i zrobić niespodziankę dla innych graczy, stawiając gdzieś po drodze na przykład ładowarkę odgrywającą smutną piosenkę. Możemy też generować hologramy – jednym z nich jest robodinozaur z Horizon Zero Dawn – w podzięce za to, że DS korzysta z tego samego silnika, co HZD.

FILM CZY GRA? LUDYCZNA STRONA DEATH STRANDING ZNAJDUJE KULMINACJĘ W NIECO CZERSTWYM TEKŚCIE „POBIEGNIEMY JAK MARIO I PRINCESS BEACH [SIC]”.

**ZASOBY**

Wszyscy gracze znają ten paradoks, gdy się ratuje świat, ale trzeba samemu inwestować w miecz, broję i jedzenie. Death Stranding jest go pozbawiony. Praca Sama, dostarczanie przesyłek i budowa sieci, jest elementem ratowania świata. W każdej stacji, węźle czy bunkrze ma dostęp do zasobów (można o nie także prosić innych graczy). Zasoby są ograniczone jak w czasie górskiej wyprawy. Objuczony pakunkami Sam wygląda zresztą zupełnie jak osoby dostarczające zapasy do górskich schronisk. Ale również jak rodzic wybierający się na spacer z dzieckiem – trzeba zabrać wszystko i dokładnie rozplanować, bo nie będzie jak uzupełnić zapasów po drodze.

**SAILOR MOON**

Kojima jest z kina, ale i z Japonii, więc grając w DS, myślę o anime i mandze. Na przykład o filmie „Nausicaa z Doliny Wiatru” Hayao Miyazakiego, postapo o tym, że trzeba żyć nawet po końcu świata (zakończenie mangi przypomina ten haust nadziei z końca DS). Wiele tropów wizualnych (jak krwawe morze) i tematycznych przywodzi na myśl „Neon Genesis Evangelion”. Pokryty mackami czołg i uwięzieni w śmierci żołnierze przypominały eksperymentalne „Angel’s Egg” Mamoru Oshiego (tego od „Ghost in the Shell”). I wreszcie – spoiler – finałowa „walka”, w której do zwycięstwa prowadzi nie pistolet, ale czułość – niczym się nie różni od finału „Sailor Moon”. Zamiast kija – lina. Ten potężny ładunek nadziei to coś, czego potrzebujemy w dzisiejszym świecie, który coraz bardziej przypomina zniszczoną Amerykę z gry.

**SKORO KTOŚ ZACZYNA SIĘ
TROSCZYĆ O TĘ AMERYKĘ, TO
GRA ODNIOŚŁA EMOCJONALNY
SUKCES. ALE CZY POMOŻE UCZY-
NIĆ NAS LEPSZYMI LUDŹMI?**

**FARM
SIMULATOR**

Praca kuriera jest ciężka i niewdzięczna, ale dzięki temu wykonanie misji przynosi satysfakcję. Gra robi się łatwiejsza, gdy łącząc świat w sieć chiralną, jednocześnie łączymy się z innymi graczami, ich strukturami upraszczającymi wędrówkę (autostrady, tyrolki, ładowarki) – co pokazuje, że życie w samotności jest znojem, łatwiej żyć w grupie. Niektórzy czerpią przyjemność z pracy, żmudnego zbierania zasobów, budowania sieci autostrad – co nie jest konieczne do ukończenia gry. Może wpadli w syndrom muła, obsesję cargo, a może DS ma w sobie coś z symulatorów farm – odbudowa Ameryki i pomaganie innym przynosi wiele radości.



NIGDY NIE WYSIADAJ Z SAMOCHODU

Stany Zjednoczone, rok 1976... Inny 1976 i inne Stany... Państwo pogrążone w kryzysie, kurczące się zapasy paliwa, na drogach postrach sięgają zmotoryzowane gangi. Podstawowa zasada obowiązująca wszystkich uczestników ruchu drogowego brzmi: „Nigdy nie wysiadaj z samochodu”.

■ Bartłomiej Kluska

Jade – jedna z tak zwanych vigilantes, najemników wynajętych przez rząd, by powstrzymać chaos – popełniła ten błąd. Została zamordowana strzałem w plecy na złomowisku gdzieś w Teksasie.

Jej brat, Groove Champion, zasiada teraz za kierownicą uzbrojonego i opancerzonego wozu, by pomścić siostrę. Tak zaczyna się fabuła Interstate '76 – arcyciekawej gry stworzonej przez Activision w 1997 roku.

STRZELANINA NA KÓŁKACH

Rozgrywka w trybie fabularnym to szereg czysto zręcznościowych pojedynków na szosie. Ot, ganiamy się z przeciwnikami, a gdy już dogonimy – to ognia! Walkę toczyliśmy za pomocą arsenału montowanego w i na samochodach. Do dyspozycji mamy karabinki, wyrzutnie rakiet,

moździerze, miny do zrzucania na siedzących na ogonie wrogów, a nawet miotacz ognia. Mamy radar do lokalizowania wrogów, lornetkę i mapę ręcznie rysowaną na papierowej torbie. Montujemy również pancerze i osłony, akcesoria poprawiające skuteczność hamowania czy nitro pozwalające nagle przyspieszyć i uratować skórę w trudnym momencie. Dodatkowy osprzęt możemy wyciągnąć z pojazdów pokonanych wrogów, naprawić i wykorzystać w dalszej walce.

W tym kontekście szczególnie przydatną umiejętnością jest likwidacja przeciwników z pistoletu. Wystarczy nieco podmęczyć delikwenta za pomocą standardowych broni, a następnie przełączyć się na widok z wnętrza kabiny, spojrzeć przez boczną szybę, wycelować i... pach! Samochód rywala zatrzymuje się (czasem słychać jeszcze sygnał



■ Grę otwiera intro stylizowane na czołówkę amerykańskiego serialu sensacyjnego z lat siedemdziesiątych. Trudno wymarzyć sobie lepsze wprowadzenie w tę historię.

klaksonu, jak gdyby tamten osunął się na kierownicę). Z tak unieruchomionego pojazdu da się odzyskać więcej niezniszczonych części niż z tego, który potraktowaliśmy na przykład wyrzutnią rakiet.

Pomiędzy misjami decydujemy, co i gdzie zamontować (uwaga na przeciążenie wozu!) i co naprawić, a następnie przechodzimy do kolejnego zadania. Najczęściej trzeba dotrzeć we wskazane miejsce lub zniszczyć jakiś cel na mapie i przy okazji pilnujących go zbirów, ale zdarzają się i urozmaicenia, jak eskortowanie pojazdów czy wyścig z innymi najemnikami.

Wprawdzie recenzent PC Gamera złośliwie podejrzewał, że twórcy Interstate '76 nigdy nie siedzieli za kierownicą prawdziwego samochodu, ale generalnie system jazdy i walki spodobał się graczom i dziennikarzom. Oceny w prasie wahały się



STRZELANKA, W KTÓREJ FABUŁA JEST KLUCZOWYM ELEMENTEM GRY, A NIE TYLKO PRETEKSTEM DO JATKI, MUSIAŁA TRAFIĆ DO NASZEGO HALL OF FAME.

W grze duży nacisk położono też na kreację bohaterów. Partner protagonisty, Taurus, to oczywiście czarnoskóry luzak z obowiązkowym afro na głowie i poetyckimi zapędami, które realizuje, deklamując wiersze przez CB-radio. Pomaga też Skeeter, szalony mechanik, w warunkach polowych naprawiający i doposażający nasze pojazdy. Aha. Jest jeszcze Antonio Malochio - czarny charakter, weteran z Wietnamu i szemrany biznesmen, odpowiedzialny za śmierć Jade i przy okazji zagrażający całym Stanom Zjednoczonym. To jego musimy powstrzymać, likwidując dziesiątki wrogich samochodów, śmigłowców, a nawet czołgów.

Uroczo przerysowaną, sensacyjną fabułę śledzimy w serii dobrze wyreżyserowanych filmików, które choć zostały prerenderowane, zmyślnie utrzymano w klimacie graficznym całej gry (za grafikę odpowiada podrasowany silnik z MechWarriora 2). I tak oplakujący siostrę Groove najpierw uczy się jeździć i walczyć pod opieką Taurusa, później ratuje życie swojemu mentorowi, by wreszcie przekonać się, że Malochio z grupą podporządkowanych sobie najemników planuje zniszczyć skromne zapasy ropy będące w dyspozycji rządu USA.

Czy uda się powstrzymać łobuza? Cóż, wszystko w rękach gracza, ale trzeba przyznać, że Interstate '76 należy do gier raczej trudnych, wymagających nie tylko zręczności i opanowania dość złożonej klawiszologii, ale także

od budzącego szacunek 8/10 (Secret Service, Reset) po entuzjastyczne 95 procent (Gambler). Z polskiej perspektywy szczególnie bolesne były oczywiście wymagania sprzętowe pracującej pod kontrolą systemu Windows 95 gry: bez Pentium 166 i 32 MB pamięci RAM trudno było marzyć o płynnej rozgrywce. Z kolei ci, dla których misje fabularne okazały się niewystarczające, dostawali jeszcze dodatkowe scenariusze szybkich pojedynków i zróżnicowane tryby sieciowe (w tym walkę przez internet), pozwalające potykać się z innymi żywymi graczami.

Oczywiście ten typ wirtualnej rozrywki nie był wówczas zupełną nowością (wspomnijmy choćby Quarantine, Twisted Metal czy Carmageddon), lecz połączenie „Mad Maksa” ze „Starskym & Hutchem” okazało się mieszanką piorunującą.

KLIMAT, CZŁOWIEKU

No właśnie. Interstate '76 to przede wszystkim klimat lat siedemdziesiątych, znakomicie odtworzony przez scenarzystów i grafików. Moda, muzyka, slang, ówczesne „muscle cary” (w grze nie występują wprawdzie pod własnymi nazwami, ale miłośnik

■ Pościg i wymiana ognia... pościg i wymiana ognia... i tak aż do kolejnego filmowego przerywnika.

motoryzacji łatwo rozpozna kultowe modele)... - wszystko to pozwala uwierzyć, że Groove Champion faktycznie znajduje się w roku 1976 (a przynajmniej w czasach, jakie znamy z ówczesnej amerykańskiej popkultury), a my wraz z nim w spodniach dzwonach i lustrzanych okularach mkniemy przez pustynię na zachód za kierownicą potężnego plymoutha barracudy czy chevroleta camaro, wsłuchani w funk z radia i pomruk V8 dobiegający spod maski...

■ Filmy, choć prerenderowane, nie różnią się graficznie od scen interaktywnych, co pozwoliło utrzymać wizualną spójność całej gry.





☛ Interstate '82, choć od wydarzeń z części pierwszej minęło zaledwie kilka lat, to już zupełnie nowy świat i zupełnie nowe samochody na drogach...

główkowania przy doborze odpowiedniego wyposażenia samochodu do konkretnych zadań.

DALEJ W DROGĘ

Mimo dość wygórowanego poziomu trudności Interstate '76 musiała sprzedać się dobrze, ponieważ historia opowiedziana w grze szybko oczekiwała się kontynuacji. Już po roku na sklepowe półki trafił samodzielny dodatek Nitro Riders, pełniący funkcję prequela. Gracz może wreszcie wcielić się w Jade, Taurusa lub Skeetera, ciesząc się kolejnym zestawem misji oraz trybów multiplayer. Do dyspozycji najemników oddano nowe samochody i broń oraz poprawiono grafikę, lecz niestety grze poskąpiło kampanii fabularnej i filmowych przerywników.

Na szczęście w 1999 roku pojawiło się Interstate '82 - pełnoprawny sequel, zgodnie z tytułem przenoszący naszych bohaterów (do których doszła jeszcze młodsza z sióstr Champion, Skye) w alternatywną Amerykę epoki wczesnego Reagana. Gra oferuje więcej drogowych pojedynków, tym razem jednak w klimacie lat osiemdziesiątych. Zamiast funku z głośników płynie więc new wave,

inne są gadżety (lasery, roboty), zmieniła się również moda, fryzury (Taurus ściął afro!), no i oczywiście samochody. To już nie „Starsky & Hutch”, ale „Miami Vice” i „Knight Rider”. Zmienił się także, w kierunku zdecydowanie bardziej zręcznościowym, gameplay. Mniej tu kombinowania z wyposażeniem wozu, więcej beztróskiego strzelania i jeżdżenia w stylu Twisted Metal. Zapomniano również o podstawowej zasadzie świata Interstate '76: „Nigdy nie wysiadaj z samochodu”. Tu wysiadać wręcz trzeba, by zmienić pojazd w trakcie walki. No cóż. Zmiany te - być może wymuszone przez rynek i coraz bardziej wyspecjalizowanych

☛ ...no i trzeba zapomnieć o zasadzie „Nigdy nie wysiadaj z samochodu”.



graczy, którzy niezbyt cenili łączenie główkowania i arkadowej strzelaniny w jednej produkcji - sympatycy serii przyjęli jednak dość chłodno.

Warto tu wspomnieć także o zapoczątkowanej przez Activision w tym samym czasie konsolowej serii Vigilante 8. Kontynuując pomysł fabularny pierwowzoru z alternatywnymi latami siedemdziesiątymi, oferowała graczom czysto arkadową wizję samochodowych pojedynków. Zabrakło w niej jednak miejsca dla Groove'a Championa i jego przyjaciół. Ich historia dobiegła końca w alternatywnym roku 1982.

Jako że od 20 lat nie słychać nic o kolejnym sequelu, a i pogłoski dotyczące filmu fabularnego w uniwersum Interstate '76 okazały się tylko plotkami, można chyba uznać, że Groove, Taurus i reszta nie powrócą już z kolejnymi opowieściami. Na szczęście te stare - zarówno w wersji z 1976, jak i 1982 roku - możemy przeżywać nadal. Obie gry dostępne są w serwisie GOG.com. Niech przetrwają choćby we wspomnieniach o czasach, gdy fabuła w motoryzacyjnej strzelance była nie tylko pretekstem do jatki, lecz kluczowym elementem gry. ■

68

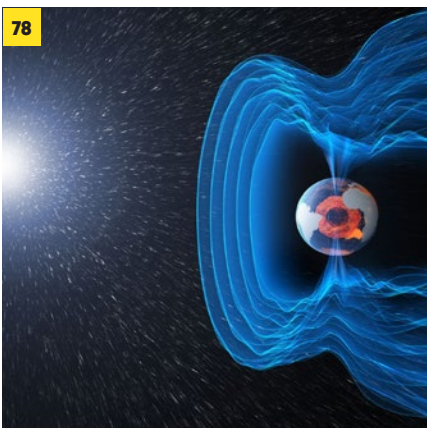


76



SECRET

78



80



84



LEVEL

ZAMIAST ŻAGLOWCÓW BYŁY KOSMICZNE MYŚLIWCY, ZAMIAST SZERMIERZY – KOSMICZNI MNISI WYJĘCI Z KUROSAWY I ZDOBYWAJĄCEGO POPULARNOŚĆ POPMISTYCZMU.





A dramatic space battle scene from Star Wars. In the foreground, several Imperial Star Destroyers are engaged in combat. One ship on the left is exploding, with bright orange and yellow flames and smoke billowing out. Other ships are scattered across the dark void of space, some firing laser bolts. In the background, the Earth is visible as a large, blue and white sphere, partially obscured by the ships. The overall atmosphere is intense and action-packed.

D L A C Z E G O GWIEZDNE WOJNY

S A T A K I E G Ł U P I E ?

Rok 2019 był rokiem zakończeń i podsumowań. Wraz z końcem dekady zakończyła się tzw. Skywalker Saga, czyli główny kanon filmów z uniwersum Star Wars. Rodzi to wiele pytań. Po co? Kto za tym stoi? Dlaczego „Gwiezdne wojny” są takie niemądre?

■ Michał R. Wiśniewski



Odpowiedź na pytanie „po co?” mam od lat niezmienną – nie wiem. Po co dorosły człowiek miałby oglądać tę kosmiczną bujdę dla dzieci? Może po to, żeby wrócić do wspomnień, gdy sam był beztrioskim brzdącem?

Albo żeby wiedzieć, za co Disney zapłacił George'owi Lucasowi 4 miliardy dolarów amerykańskich (spoiler – nie tyle za prawa do serii, co za prawa do fanów). I żeby mieć się o co kłócić z fanami Star Warsów w internecie – łatwo się denerwują i okazują dużo emocji. Najlepiej więc nie oglądać, dzieciom puścić w zamian coś pożytecznego, co nie promuje bezmyślnej przemocy (jak filmy Hayao Miyazakiego), na spory w sieci szkoda życia (zaufajcie mi, mam doświadczenie). Jednak żeby zrozumieć, dlaczego „Gwiezdne wojny”, chociaż w ogóle nic się tam nie trzyma kupy i nie ma większego sensu, wciąż są popularne, należałoby zacząć od najlepszego filmu, jaki powstał dzięki George'owi Lucasowi. To z inspiracji jego gwiazdnej sagi powstały „Kosmiczne jaja” mistrza parodii Mela Brooksa. Film, który wyciąga na wierzch wiele rzeczy, które w eposie Lucasa

✚ Pomysł, że Darth Vader jest ojcem Luke'a, zmienił wszystko – zrobił z kosmicznej baśni kosmiczną tele-nowelę o rodzinie Skywalkerów.

✚ Lord Helmet fantazjuje o księżniczce Vespie, bawiąc się figurkami bohaterów – może Moc to tylko niewidzialne ręce trzymające laleczki.

✚ Brud, smród, rdza i ubóstwo – razem z „Obcym” Scotta „Gwiezdne wojny” pokazały naturalistyczne oblicze kosmicznych podróży.



(i Disneya) nie są oczywiste na pierwszy rzut oka.

SPACE BALLS (1987 ROK)

„Kosmiczne jaja” oglądałem mniej więcej w tym samym czasie co „Nową nadzieję”, pierwszy (nakręcony) odcinek „Gwiezdnych wojen”. Byłem za młody, żeby załapać się na pierwsze pokazy filmu George'a Lucasa w polskich kinach, ale dzieło Brooksa widziałem na wielkim ekranie. Mistrzowska parodia, której niedawne filmowe wyglupy z cyklu „Scary Movie” nie dorastają do pięt. Film składał się nie tylko z odniesień, polemik i jawnej kpiny z sagi Lucasa (i innych filmów SF, takich jak „Planeta małp” czy „Obcy”), ale miał też własne, niezależne żarty i wciągającą fabułę – można go oglądać bez znajomości oryginałów. Wszystko, co w „Gwiezdnych wojnach” było umowne, tu jest dosłowne – kosmiczny kowboj Lone Starr podróżuje z człekomsem Barfem, księżniczka Vespa zamieszkuje pałac i ma wyjść za mąż za księcia wyjętego z baśni; Vadera zastąpił zakompleksiony Dark Helmet, a imperatora – prezydent-debil.

Do dziś nie wiem, czego właściwie chce Imperium – ot, są źli, bo są źli, a w baśni ktoś musi być zły – motywacje spaceballsów są jasne (i bardzo aktualne – to film o kapitalistycznej gospodarce rabunkowej i wojnach klimatycznych!). Do tego są tu sceny imponujące dla fanów SF – takie jak transformacja wielkiego statku w postać gigantycznego robota.

THE ORIGINAL TRILOGY

Film znany później jako „Nowa nadzieja” na początku nazywał się po prostu „Star Wars” – nie był żadnym czwartym odcinkiem. Chyba każdy zna historię jego powstania (jeśli nie, niech sięgnie do Pixela #11). To wspaniała opowieść o człowieku, który zdążył nakręcić dystopię SF („TXH 1138”), film o smutku amerykańskiej prowincji („American Graffiti”) i miał się brać za „Czas apokalipsy”, ale zamiast tego przysiadł i wymyślił film o piratach. Tylko w kosmosie, jak w „Księżniczce Marsa” – zamiast żaglowców były kosmiczne myśliwce, zamiast szermierzy – kosmiczni mnisi wyjęci z Kurosawy i zdobywającego popularność popmistycyzmu.





„GWIEZDNE WOJNY” TO HISTORIA PARY ROBOTÓW, KTÓRE PRZEZ DZIEWIĘĆ FILMÓW MUSZĄ UŻERAĆ SIĘ Z LUDŹMI WYMACHUJĄCYMI KOŁOROWYMI ŚWIETŁÓWKAMI.

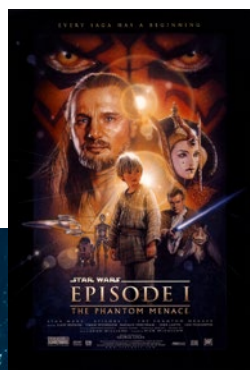
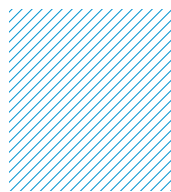
młodzików - Mark Hamill, Carrie Fisher, Harrison Ford - poprawiała na bieżąco sztywne dialogi, wkładając w film żywą energię; wreszcie - znakomita robota montażowa (między innymi Marcii Lucas), słusznie nagrodzona Oscarem.

Ale nie oszukujmy się - to nie jest zbyt „mądry” film, jeśli ktoś lubi szukać dziur w fabule, niedoręczności i błędów. Niektórych odrzucał sam pomysł - księżniczki i rycerze w kosmosie? W „Star Treku” to wyglądało zupełnie poważniej. A tu stacje kosmiczne rozwalające całe planety, miecze lepsze od laserów, magiczna Moc, elitarni szturmowcy uciekający komicznie przed Hanem Solo, w śmietniku żyje potwór, czego właściwie chce Imperium, dlaczego Chewbacca nie nosi spodni i dlaczego słychać wybuchy w próżni? Żadnego z tych pytań nie zadałem, kiedy oglądałem film, bo byłem zbyt zachwycony tym, że Luke poczuł Moc. To była mitologia (kto szuka

Smutek małego miasteczka Lucas zastąpił smutkiem galaktycznego zadupia. Luke Skywalker miał te same marzenia co dzieciaki z każdej prowincji - chciał się z niej wyrwać. I wyrwa - na wojnę. „Czas apokalipsy”, w którym zamiast „Jądra ciemności” jest rdzeń Gwiazdy Śmierci. Tyle że wszystko, w przeciwieństwie do prawdziwego świata, kończy się dobrze. To nie Wietnam jak u Coppoli, lecz niezidentyfikowana galaktyka, w której wszystko może się zdarzyć.

ODCINEK CZWARTY. A NEW HOPE (1977 ROK)
Ten film to cud, jeden z największych cudów w historii kina. Ile rzeczy tu zagrało - szczęście Lucasa, że miał kolegów (Coppola, Scorsese, Spielberg), którzy doradzili mu zmiany w scenariuszu. Że udało się to spiąć w skromnym budżecie (aktorzy sami wykonywali numery kaskaderskie!). Że (węsząc kasę) zgodzili się zagrać wielcy aktorzy (Alec Guinness, znany hejter „Gwiezdných wojen”). Że trójka

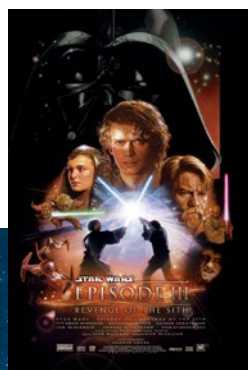
👉 Ciekawe, czy zielony podstarzały muppet Yoda mieszkający samotnie na bagnach zainspirował postać Shreka? Czy to znaczy, że Luke jest osłem?



Anakin wygrywa wyścigi, buduje roboty, rozważa kosmiczne bazy. A ty co?



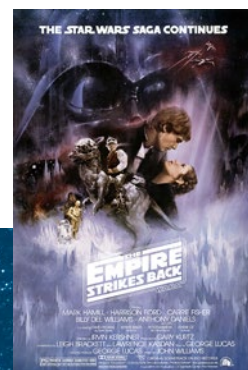
Anakin wygrywa bitwy, morduje tubylców, podrywa księżniczkę. A ty co?



Anakin morduje wrogów, morduje przyjaciół, zamienia się w cyborga. A ty co?



Luke Skywalker odkrywa, że niedaleko mieszka jego ojciec chrzestny.



Luke Skywalker odkrywa, że jego ojciec wisi mu alimenty za kilkanaście lat.



sensu na przykład w historii Herkulesa?), to była baśń, to była reklama zabawek (z których procent Lucas sprytnie zabezpieczył w kontrakcie). Skąd bierze się dźwięk w próżni? Weźcie kiedyś zbudowanego z Lego X-Winga do ręki i zacznijcie nim lecieć. Założę się, że bezwiednie zaczniecie robić „szuuu” i „pcium-pcium-pcium”. Z tej chęci łatania dziur i tłumaczenia na siłę w 2016 roku powstał spin-off „Łotr 1: Gwiezdne wojny - historie”.

ODCINEK PIĄTY. THE EMPIRE STRIKES BACK (1980 ROK)

„Nowa nadzieja” to najlepszy film z całej serii. I gdyby ode mnie to zależało, pozostałby jedynym. Ale jak wiadomo, tak się nie stało. Trzy lata później na ekrany weszło „Imperium kontratakuję”, przez wielu uznane za najlepszy film z cyklu. Dlaczego? Bo jest taki ponury. Dlatego go nie lubię - zdradza wszystko, co stanowiło siłę „Nowej nadziei” - prostego filmu o wieśniaku, który zabija potwora. Pierwszy szkic scenariusza napisała Leigh Brackett, „królowa space opery”, ale zmarła na raka w marcu 1978 roku. Lucas niechętnie zabrał się do pracy i wtedy wymyślił wielki twist - Vader jest ojcem

Luke'a. Mroczne widmo straszące z ekranu przybrało ciało, Lucas wymyślił historię przemiany Anakina Skywalkera w rycerza Sithów. To tu po raz pierwszy pojawia się pomysł, żeby to wszystko miało jakiś większy sens - problem w tym, że było pisane na kolanie, reaktywnie (na przykład Ford początkowo nie chciał wystąpić w trzecim filmie, więc został zamrożony w karbonicie); kontrapunktem dla tego „imperialnego kontraktu” jest doskonały wątek treningu Jedi przez muppeta Yodę. I te wszystkie ikoniczne sceny: bitwa na lodowej planecie, „Luke, jestem twoim ojcem” (wołę wersję z „Kosmicznych jaj”: „Jestem byłym współlokatorem kuzyna brata twojego ojca”).



➤ Rey z kolegami, nowi bohaterowie na nowe czasy. Nie mogli rozwinąć skrzydeł, bo ktoś zdecydował, żeby wyjąć goblina z lodówki.

„GWIEZDNE WOJNY” TO OPOWIEŚĆ O PATOLOGICZNEJ RODZINIE Z HISTORIĄ PRZEMOCY, KTÓREJ KTOŚ DAWNO POWINIEN ZAŁOŻYĆ NIEBIESKĄ KARTĘ I WYŚLAĆ NA TERAPIĘ GRUPOWĄ.

ODCINEK SZÓSTY. RETURN OF THE JEDI (1983 ROK)

„Powrót Jedi”, najgorszy z pierwszej trylogii, to film stojący w rozkroku pomiędzy mrocznym „Imperium...” i „Nową nadzieją”, reklamą zabawek. Scenariusz pisał Lucas i dział marketingu; mroczne koncepty cybergotyckiej planety zostały zastąpione wesołymi misiami Ewokami (nikomu z ekipy się ten pomysł nie podobał). Ford zgodził się wrócić, ale nie zgodzono się na jego pomysł, by Han Solo umarł (kto by kupił figurkę „nieżywy Han Solo”?). O ile „Imperium...” zabierało widzów w nowe miejsca i pokazywało nowe pomysły fabularne, o tyle „Powrót...” wydaje się powrotem do sprawdzonej formuły - pamiętacie Gwiazdę Śmierci? Zróbmy następną! Ta klątwa kręcenia się w kółko miała wisieć nad kolejnymi filmami. Najgorzej, że Lucas przestał wierzyć w „Gwiezdne wojny” - wszystkie trudności, które napotkał (przekroczony budżet, niechętni aktorzy, trudności ze znalezieniem reżyserów, problemy osobiste), sprawiły, że zamiast planować kolejne części, na szybko domknął wszystkie wątki, z księżniczki Lei zrobił siostrę Luke'a, a Imperium

zostało pokonane. Ten film bardziej się przydarzył, niż został stworzony. I nikt nie był zadowolony. Poza fanami. Zwłaszcza fanami zniewolonej Lei w złotym bikini, kolejnej rzeczy ukradzonej z „Księżniczki Marsa”.

THE PREQUEL TRILOGY

Mijały lata, „Gwiezdne wojny” cieszyły się coraz większym kultem, powstawały niezliczone komiksy, powieści i albumy zaspokajające pragnienia fanów. Sam Lucas, chociaż porzucił plany odcinków VII-IX, wciąż nosił w sobie historię Anakina Skywalkera. A numer IV w tytule „Nowej nadziei” aż się dopraszał o dokręcenie I-III. W dodatku pojawiły się komputery – technika cyfrowa ożywiała dinozaury i zmiennokształtne roboty. Lucas poczuł Moc. Status kultowej (i dochodowej) trylogii sprawił, że problemem nie był już ani budżet, ani aktorzy. Lucas poczuł Moc za bardzo. Zabrakło kogoś, kto by powiedział „uspokój się”.

ODCINEK PIERWSZY. THE PHANTOM MENACE (1999 ROK)

Na pierwszy ogień poszło „Mroczne widmo”. Film, który jednocześnie był odważny i okropnie nieprzemysłany, pokazywał nowe rzeczy – i pozostawał więźniem przeszłości. Odchodził drastycznie od tradycji – kosmicznej fantazji, która nigdy nie była science-fiction, nie była „Star Trekiem”.



Tu działała magia i siła mitu, a nie fantastyczno-naukowy bełkot. Dlatego jedną z głównych rzeczy, która robiła zonka, były midi-chloriany, pseudonaukowa próba wytlumaczenia, jak działa Moc. Co ciekawe, narzekali na to ci sami ludzie, którzy spędzali godziny na dyskusjach, dlaczego w próżni słychać lasery i wybuchy. Za „Mrocznym widmem” ciągnie się widmo rozczarowania. Młody bohater Anakin – to naprawdę jest film dla dzieci – denerwował większość fanów oryginałów, którzy przecież byli już dorośli lub w dorosłość wchodził. A tu – kolory jak z bajki, wyścigi, pościgi, bezkrwawe wojny (roboty zamiast ludzi). Jar Jar Binks, wesoła postać z filmu dla dzieci, stała się pierwszą ofiarą rodzącej się w internecie nienawiści (za co zapłacił aktor). Prequela są inne – „Mroczne widmo” zaczyna się od wojny handlowej! I tylko nie

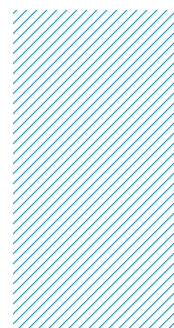
wiadomo, dlaczego Jedi noszą się jak wieśniacy z pustynnej planety.

ODCINEK DRUGI. ATTACK OF THE CLONES (2002 ROK)

Napisałem, że „Nowa nadzieja” była zabawką – wyobrażam sobie, że za kulisami odbywa się scena jak z „Kosmicznych jaj”, gdzie Dark Helmet bawi się figurkami bohaterów; albo jak z otwarcia „Toy Story 2” – wszystko dzieje się w wyobraźni dziecka. No, może młodego nastolatka. Ale o ile pierwsza trylogia to zabawki plastikowe, o tyle prequela są zdecydowanie czymś innym – to gry komputerowe. Stworzone nie tylko na komputerach, ale podane logice gry wideo (wyścigi podów z „Mrocznego widma” były gotowym materiałem na grę – która zresztą powstała). Bieganie i skakanie, niczym w platformówce (scena w fabryce droidów jest wybitna – i wybitnie growa), starcia



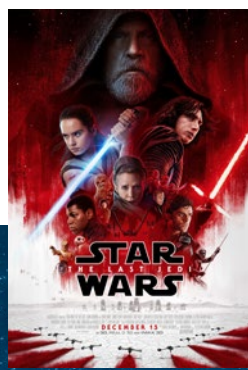
✦ Han Solo się nie cackał i dawał zły przykład dzieciom. Lucas przerobił oryginalną trylogię, psując moment definiujący postać.



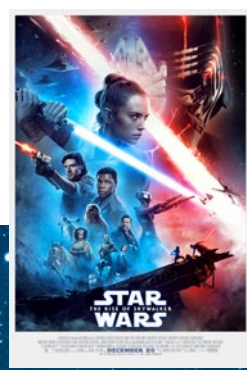
Luke Skywalker odkrywa, że ma siostrę; wszyscy próbują o tym zapomnieć.



Rey zbiera śmieci, naprawia Sokoła, macha świetłówką, denerwuje trolli.



Rey odwiedza starego trolla, jej rywal przesyła jej roznieglizowane selfie.



Rey odkrywa, że nie ucieknie przed losem bohaterki telenoweli.



Lucas odkrywa, że fani pójdą nawet na film o Yodzie z mągowymi oczami.



Disney”) - i oczekiwaniem na nowe filmy. Wytwórnia od razu zapowiedziała chęć nakręcenia trzeciej trylogii. Lucas - jako konsultant - dostarczył swoje pomysły, ale nie zostały wykorzystane. On chciał czegoś nowego. Ale Disney, jak każda wielka korporacja, nie jest odważna. Nie po to kupuje się fanów za cztery megabańki, żeby ryzykować, prawda? Seria skreśliła w stronę retro. A kto bardziej umie rzeźbić w nostalgii niż odpowiedzialny za „Super 8” i remake „Star Treka” J.J. Abrams?

z bossami, krótkie scenki przerywnikowe - i dalej, akcja, akcja, akcja. Fabuła może być więc głupia, bo przecież grom komputerowym, podobnie jak komiksom, dużo więcej się wybacza, prawda? Na przykład zostawienie matki głównego bohatera w niewoli na pustynnej planecie. Czasem można mieć wrażenie, że Lucas nienawidzi kobiet. I na tym szkielecie z gry wideo dla dzieci Lucas opowiada historię inspirowaną amerykańską wojną domową, upadkiem imperium rzymskiego i dojściem Hitlera do władzy. Co może pójść nie tak?

ODCINEK TRZECI. REVENGE OF THE SITH (2005 ROK)

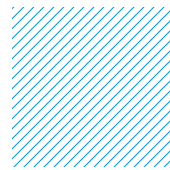
„Mroczne widmo” było zmyłkowym tytułem, bo film był słoneczny i kolorowy. Mrok przyszedł dopiero w trzeciej części, opowiadającej o postępującej paranoi, która doprowadziła do upadku Anakina Skywalker (którego postać rozwinęto w serialu „Wojny klonów”). Scenariusz „Ataku klonów” był reakcją na negatywne przyjęcie „Mrocznego widma”, a tu priorytetem stało się zszycie wszystkiego z oryginalną trylogią. Trzeba było więc zmieścić w filmie wszystko, o czym mimochodem wspomniał stary Ben Kenobi (podobną ekranizacją „wszystkiego, co powiedział Han Solo”, był zupełnie zbędny spin-off „Han Solo: Gwiezdne wojny - historie” z 2018 roku), skleić to wszystko z pisanymi na kolanie sequelami, pozbyć się matki Luke’a i Lei (Lucas chyba nie lubi kobiet). Z filmu o polityce zrobił się film o przemianie Anakina

- udające SF prequela przeobraziły się w tę mitologiczną baśń znaną z oryginałów, tym razem faustowską opowieść o pakcie z diabłem. I ten wpływ zła tłumaczy wszystkie głupie decyzje Anakina, które prowadzą do jego upadku. Ale co tłumaczy Obi-Wana Kenobiego?

THE SEQUEL TRILOGY

30 października 2012 roku Disney ogłosił, że kupuje Lucasfilm za ponad cztery miliardy dolarów. George Lucas przeszedł na emeryturę. Prezeską studia odpowiadającą przed Disneyem została zasiadająca w jego zarządzie Kathleen Kennedy. Fani zareagowali memami („księżniczka Leia będzie teraz księżniczką

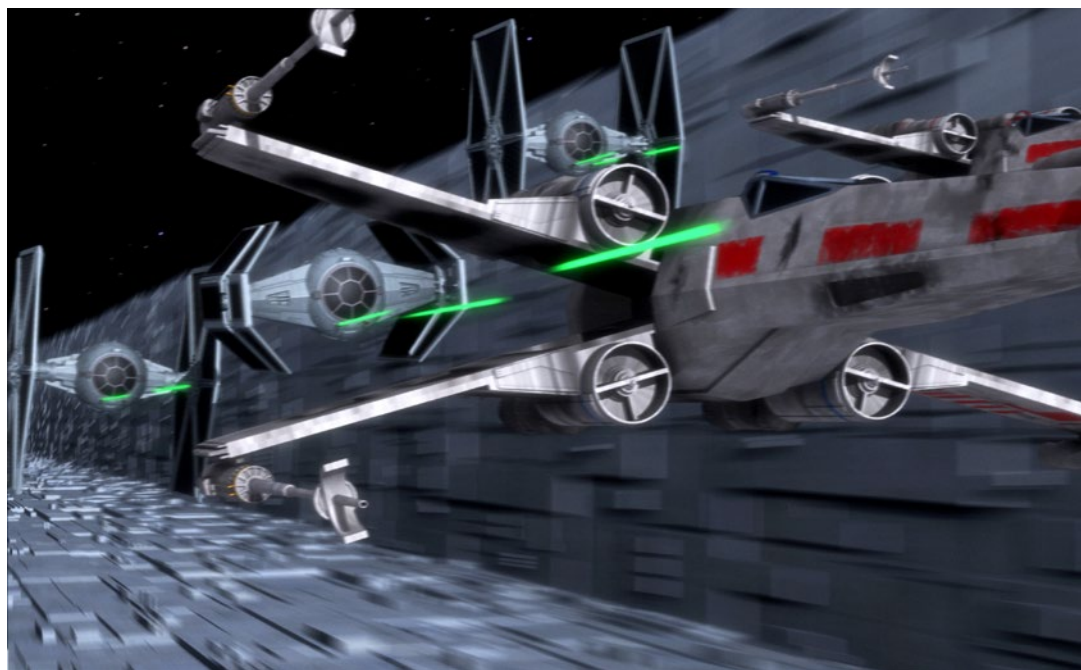
✦ Efekt miotania piorunami można osiągnąć w prosty sposób, ukrywając w luźnych szatach akumulator wy-montowany z TIE Fightera.



✦ Samobójczy rajd rebeliantów na Gwiezdę Śmierci to chyba najlepsza rzecz, jaka przydarzyła się kinowemu science fiction.

ODCINEK SIÓDMY. THE FORCE AWAKENS (2015 ROK)

„Przebudzenie mocy” nastąpiło po 30 latach od końca „Powrotu Jedi”. Tam wszystko się skończyło, ale przecież nigdy nic się nie kończy. Nowych bohaterów postawiono na barkach gigantów, oddano im pod opiekę stare zabawki. Nostalgia, nostalgia, nostalgia. J.J. Abrams jak dzieciak siedzi i bawi się ulubionymi figurkami, „szuuuu, szuuuu, pciem-pciem-pciem”. Z jednej strony rozumiem tę zachowawczość, chęć jak najsilniejszego zakorzenienia w oryginale, żeby nikt nie powiedział „to nie są Gwiezdne wojny”; z drugiej - scena ojcobójstwa jest czymś



„GWIEZDNE WOJNY” TO HISTORIA POTWORÓW CIERPLIWIE CZEKAJĄCYCH W RÓŻNYCH DZIURACH, AŻ BĘDĄ MOĞY ZJEŚĆ JAKIEGOŚ SKYWALKERA.



niezwykłym, spełnieniem wielu fantazji. Pragnienia Forda, żeby Han Solo wreszcie umarł, symbolicznego odcięcia się od „taty” Lucasa, wreszcie - mam wrażenie - fantazji Abramsa o rozwalaniu ważnych rzeczy (to on zniszczył planetę Vulcan w „Star Treku”, jakby to były jakieś „Gwiezdne wojny”). „Przebudzenie mocy” to zresztą część pewnej „metatrylogii” - cyklu filmów, w których postać Harrisona Forda okazuje się nieobecnym ojcem (obok „Indyana Jonesa IV” i „Blade Runnera 2049”).



ODCINEK ÓSMY. THE LAST JEDI (2017 ROK)

Pierwsza od wielu lat część wyreżyserowana przez zdolnego reżysera, z autorską wizją i dziwnymi pomysłami. Rian Johnson zrobił psikusa - i coś odważnie nowego, jakby był Lucasem. Choć film strukturalnie przypomina „Imperium kontratakujące” (dwa plany czasowe - perypetie bohaterów i trening Jedi), sprawia zupełnie inne wrażenie. Johnson wywraca zupełnie stolik z rozstawionymi figurkami Abramsa, jakby był inteligentnym, złośliwym trollem; wyobrażam go sobie jak tego negatywnego bohatera „Toy Story”, który bawił się znacznie ciekawiej niż ten pierdoła Andy. Ten film stawia się nostalgii, wprowadza aktualną politykę (pojawia się korporacja, która zarabia na wojnie, dostarczając broni obu stronom sporu!), a nie tylko odebraną od rzeczywistości uniwersalną parafaszystowską symbolikę. Wreszcie - odbiera Moc tym genetycznie uprzywilejowanym księżniczkom

i oddaje ją ludowi; zabiera fanom i oddaje dzieciom. W finałowej scenie Moc odkrywa w sobie jakiś biedny dzieciak z miotłą - marzenie rodem z „Harry’ego Pottera”, że każdy z nas może liczyć na list z Hogwartu - bo jaką mamy szansę, że nasz tata okaże się Vaderem?

ODCINEK DZIEWIĄTY. RISE OF SKYWALKER (2019 ROK)

„Ostatni Jedi” to - obok „Nowej nadziei” - moja ulubiona odsłona sagi, ale nie podobał się trollom internetowym (i twitterowym botom). W rezultacie trzecia część nowej trylogii jest jeszcze bardziej zachowawcza, można wręcz odnieść wrażenie, że to rzucone fanatykom „macie, co chcecie i dajcie nam spokój”. Gdy piszę te słowa, twórcy wciąż przerzucają się odpowiedzialnością, więc chwilowo nie wiem, czy to Disney kazał Abramsowi (przywróconemu na stanowisko reżysera), czy Abrams sam z siebie wpadł na te pomysły, dość, że nikt nie jest zadowolony. Wyobrażam sobie, jak J.J. wraca do pokoju i widzi zabawki poprzestawiane przez Johnsona, po czym ze złością ustawia wszystko na swoim miejscu (jak w „The Lego Movie 2”!). Rzeczy pojawiają się i dzieją, obrazki są ładne, skaczą od sceny do sceny jak w dawnych czasach. J.J. sięga po kolejne klocki, w jednej ręce trzyma statek z „Gwiezdnymi wojen”, a w drugiej Ninjago, i jeszcze koniki z zestawu z rycerzami. Macie, co chcieliście, dajcie mi spokój. ■



Nerdy mogą wreszcie spać spokojnie - Gwiazda Śmierci była specjalnie popsuta.



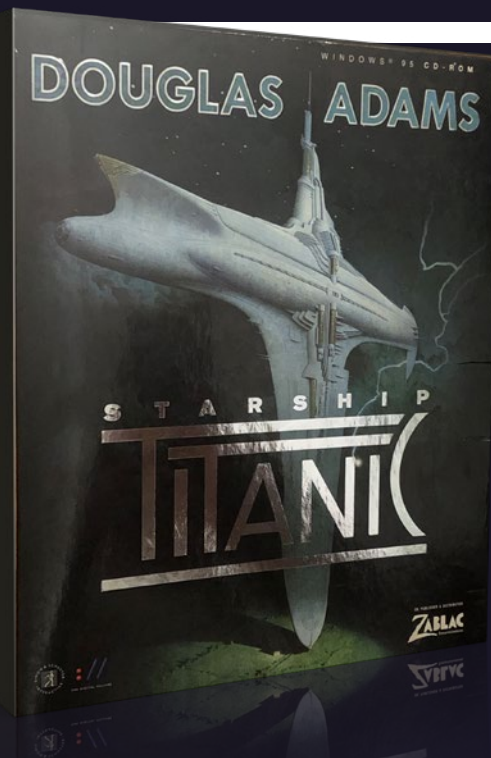
Wszystkie rzeczy, z których słynął Solo, wydarzyły się w ciągu jednego weekendu.

STARSHIP TITANIC

■ Paweł Gawlikowski

Jaki jest sens życia? 42. Kto czytał lub widział „Autostopem przez galaktykę”, wie doskonale, o co chodzi (a jeżeli nie wie, niech czym prędzej to zaniechanie nadrobi - naprawdę warto).

Dość powiedzieć, że Douglas Adams stworzył świat będący galaktycznym odpowiednikiem „Latającego cyrku Monty Pythona”, do którego to programu pisał skecze od 1974 roku, po odejściu Johna Cleese'a. Terry Jones, członek Pythonów i jednocześnie przyjaciel pisarza, namówił go do stworzenia słuchowiska radiowego na podstawie pomysłów, które krążyły między nimi podczas niezliczonych wizyt w pubie. Rok później ukazała się wspomniana książka, rozpoczynając cykl, który jest dla literatury fantastycznonaukowej tym, czym seria „Świata Dysku” Terry'ego Pratchetta dla gatunku fantasy. Jak wspominał Jones, Adams tak bardzo nie cierpiał pisać, że kiedy już się do tego zabierał, robił to na tyle dobrze, aby nie musieć potem niczego poprawiać.



Już w 1984 roku Infocom we współpracy z twórcą wydał jeden ze swoich najlepszych tytułów, The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, a trzy lata później Bureaucracy, jednak kolejne elektroniczne dzieło pojawić się miało dopiero 11 lat później...

Douglas Adams znany był z tego, że nie potrafił trzymać się żadnych terminów. Mawiał, że uwielbia deadline'y, a szczególnie świs, który wydają, kiedy przelatują obok... Kiedy po siedmiu latach od wypłacenia zaliczki na nową książkę SF, „Starship Titanic”, wydawca zaczął upominać się o gotowe dzieło, autor najpierw stwierdził, że ze swojego pomysłu zrobi grę, a następnie zadzwonił do Terry'ego Jonesa i zaczął go błagać, aby ten zamiast niego napisał książkę, która miała zostać wydana razem z przygodówką. Na pytanie, ile ma czasu, Jones otrzymał odpowiedź: pięć tygodni! I wyobraźcie sobie, że dotrzymał terminu...

Inaczej było z grą, która światło dzienne ujrzała na wiosnę 1998 roku. Jak zapewne podejrzewacie,

wydanie po sezonie świątecznym nie wpłynęło pozytywnie na sprzedaż. Dodatkowo wysoki poziom trudności, duża ilość tekstu i nie do końca jasne zagadki nie pomagały graczom, którzy chcieli zanurzyć się w historii uszkodzonego statku międzygwiazdowego i pograć w jego długich korytarzach, pięknie zaprojektowanych, podobnie jak cała jednostka, w stylu art déco. Szczególnie zdenerwować potrafiła jazda windą w czasie rzeczywistym, której nijak nie udało się przyspieszyć...

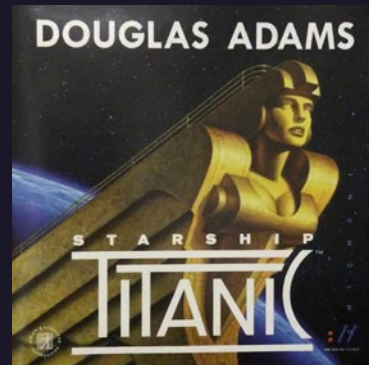
Zawartość pudełka jest dość standardowa jak na tamte czasy - duży jewel case z trzema płytami i niewielką książeczką, niosący ze sobą wiele ciekawych informacji o świecie gry folder reklamowy statku i - ugra - okulary 3D potrzebne do rozwiązania jednej z zagadek. Poza tym, wierzcie lub nie, do dzisiaj pod adresem starshiptitanic.com działa oryginalna strona gry.

Po uruchomieniu Starship Titanica po ponad dwudziestu latach można powiedzieć, że ładnie się zestarzał. Teksty tryskają humorem, historia ma naprawdę ciekawe momenty, a design statku potrafi zachwycić. Był to niestety ostatni komputerowy projekt Douglasa Adama, który zmarł na zawał serca, nie doczekawszy swoich pięćdziesiątych urodzin. ▬

■ Duże, ładne pudełko miało zachęcić klientów do zakupu. Szkoda tylko, że nie zdążono z premierą na święta...

■ Dołączone okulary 3D były niezbędne do rozwiązania jednej z zagadek, natomiast w folderze reklamowym znalazło się wiele informacji, bez których przejście gry było mocno utrudnione.

■ Cały statek został zaprojektowany w stylu art déco - znalazło to odbicie na okładce instrukcji i książki Terry'ego Jonesa.



DRIFTLAND

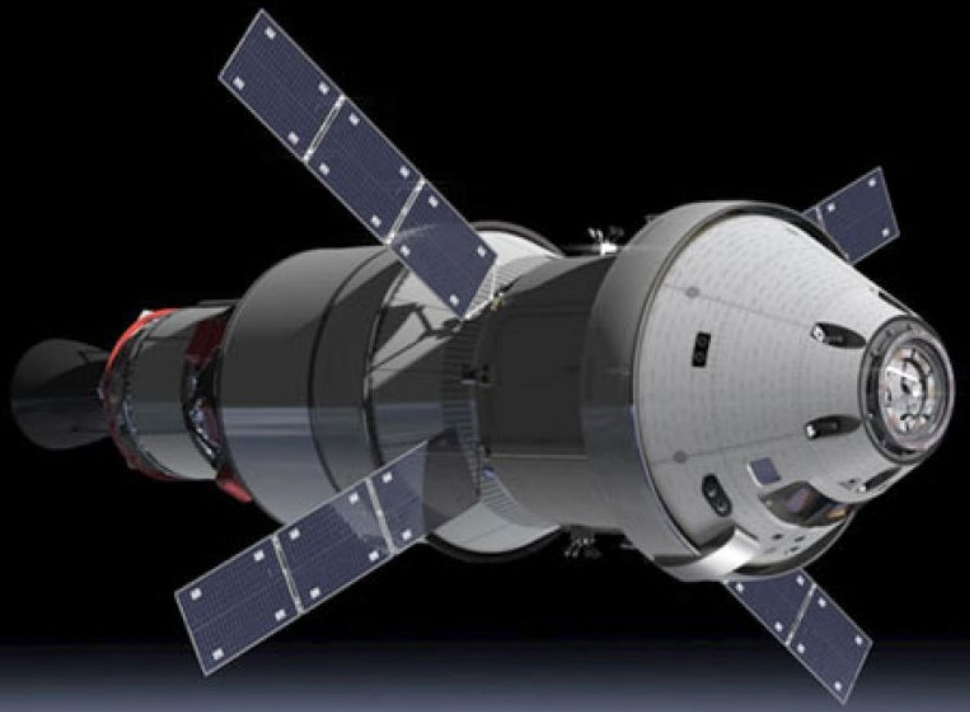
THE MAGIC REVIVAL



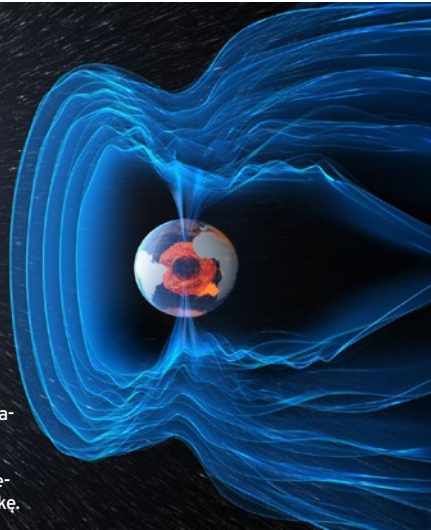
2020



W ramach misji Artemis 1 przetestowana zostanie nowa rakieta nośna SLS oraz kapsuła załogowa Orion widoczna na samym szczycie statku, po prawej stronie.



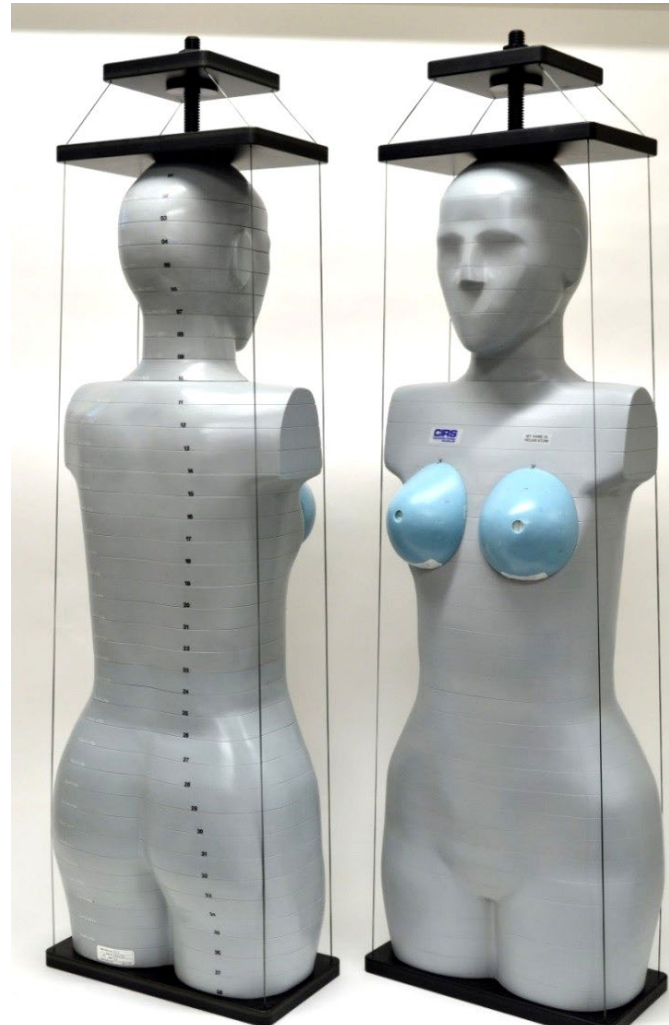
Dalsze ekspedycje kosmiczne wymagają opuszczenia ochronnego pola magnetycznego Ziemi. Podobnie z wychodzeniem z domu - żeby gdziekolwiek dotrzeć, trzeba wyjść za furtkę.



Mierzące 95 centymetrów i naszpikowane czujnikami fantomy po raz pierwszy dokładnie zmierzą wpływ promieniowania w kosmosie na ciało ludzkie.



Kamizelka Astrorad wyglądem przypomina kuloodporne kamizelki zakładane przez bohaterów w amerykańskich serialach kryminalnych.



KOSMICZNE KAFTANY

Wychylając się poza potężną tarczę ziemskiej magnetosfery, kosmiczni podróżnicy będą narażeni na szkodliwe działanie promieniowania kosmicznego. Wysokoenergetycznymi cząstkami obficie omiata nas Słońce, ale też wiele trafia do nas spoza Układu Słonecznego. W tym przypadku niestety nie wystarczy posmarować się kremem z mocnym filtrem.

➤ User Jama

Tradycyjną formą ochrony przed promieniowaniem są ołowiane fartuchy, jakie noszą na przykład technicy wykonujący zdjęcia rentgenowskie. Warstwa ołowiu powinna mieć grubość przynajmniej 0,5 mm. Wydaje się to niewiele, ale taka odzież zakładana tylko na przód ciała waży około 5 kg, tyle co duży baniak z wodą.

Lekarze, którzy pracują ze sprzętem emitującym promieniowanie, muszą mieć fartuchy owijane wokół ciała, aby zapewnić również ochronę pleców, kiedy odwracają się tyłem do źródła promieniowania. Poza fartuchem, który chroni obszar od szyi do połowy uda, używane są izolowane ołowiem kołnierze chroniące tarczycę. Dodatkowo personel narażony na promieniowanie stosuje okulary ze szkłem ołowiowym, które zapewniają taką ochronę oczu jak 0,75 mm warstwa ołowiu. Przy wszystkich tych zabezpieczeniach skuteczność w pochłanianiu promieniowania wynosi 90-95 procent. A to też tylko przy odpowiednim użytkowaniu. Ołowianych fartuchów nie można zginać czy rzucać w kąt, ponieważ mogłyby zrobić się zagięcia i w konsekwencji przecienienia w warstwie ochronnej. Aby zredukować wagę, która jest kłopotliwa również w warunkach ziemskich, produkuje się fartuchy z zamiennikami ołowiu, takimi jak antymon, bizmut czy siarczan baru.

Najwygodniej byłoby, gdyby przyszłe rakiety wycieczkowe na Księżyc miały kapsuły załogowe wyłożone odpowiedniej grubości płytami ołowio-owymi, tak jak ekranuje się



sale z maszynami do zdjęć rentgenowskich. Wtedy kosmiczni turyści mogliby podziwiać widoki ubrani w t-shirty czy hawajskie koszule. Kłopot w tym, że nie wystarczy warstwa pół milimetra jak w ołowianym fartuchu. Przyjmuje się, że ołowiany ekran o grubości 5-7 cm blokowałby tylko 30-35 procent promieniowania kosmicznego. A na razie nawet takie rozwiązanie nie wchodzi w grę ze względu na mamucią wagę. Wymagałoby o wiele większych rakiet lub wielokrotnych lotów na orbitę, co podrażałoby i tak już astronomicznie drogie wyprawy. Ekonomiczniejszym sposobem będzie na pewno kosmiczny odpowiednik klasycznego ołowianego fartucha.

Pionierem w tej dziedzinie jest izraelska firma StemRad. Propozycje są dwie, w zależności od skali kompromisu, na jaki jesteśmy w stanie przystać. Najmniejszym i najbliższym produktem jest 360 Gamma. To przytrzymywany na szelkach pas chroniący tylko obszar wokół miednicy, pi razy drzwi dziesiątą część całego ciała. Projektanci wyszli z założenia, że kluczowa jest ochrona szpiku kostnego, w którym produkowane są krwinki czerwone. A tak się składa, że u dorosłego człowieka w kościach miednicy znajduje się aż połowa całej tej tkanki. Choć cała reszta ciała, w tym wiele ważnych organów, dalej narażona będzie na promieniowanie, to przynajmniej osłonimy dużą część szpiku kostnego. Ten sprzęt jest przeznaczony dla służb ratowniczych narażonych na promieniowanie.

Produktem zaprojektowanym przez StemRad wspólnie z Lockheed Martin specjalnie do zastosowań kosmicznych

✚ Lekka kamizelka 360 Gamma zapewnia ochronę dla okolicy bioder, fabryki szpiku kostnego w dużych kościach miednicy.

jest kamizelka AstroRad. Waży 26 kg i jest wykonana z polietylenu, czyli najpopularniejszego plastiku, o wewnętrznej strukturze łusek. Plastik jest o tyle lepszy od ołowiu czy innych metali ciężkich, że minimalizuje zjawisko promieniowania wtórnego. Kamizelka chroni nie tylko miednicę, ale też kręgosłup, płuca, serce i pozostałe organy w klatce piersiowej. AstroRad przechodzi obecnie testy ergonomiczne na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. Na podstawie uwag użytkowników z wrażeń przy pracy i wykonywaniu codziennych czynności na stacji krój kamizelek będzie korygowany, by zapewnić maksymalną mobilność i funkcjonalność. W kolejnym kroku, jeszcze w 2020 roku, skuteczność kamizelek zostanie sprawdzona w praktyce. NASA w ramach misji Artemis 1 wyśle dookoła Księżyca swoją nową kapsułę załogową Orion, tyle że bez ludzi. W tym pierwszym locie rolę załogi będą pełniły dwa żeńskie fantomy do badania promieniowania o imionach Helga i Zohar. Jak łatwo się domyślić, zostaną dostarczone przez Niemców. Jeden z nich będzie ubrany w kamizelkę AstroRad, drugi nie. Blisko 6 tysięcy różnych czujników na zewnątrz oraz wewnątrz fantomów dostarczy szczegółowe dane porównawcze. Eksperyment po raz pierwszy zmierzy promieniowanie pochłanianie przez ludzkie ciało poza niską orbitą ziemską, w tym również w trakcie podróży przez pasy Van Allena. ■

 TUNGUSKA



KOMIKS

ZMARŁ BOGUSŁAW POLCH

Twórca uważany za ikonę polskiego komiksu urodził się w 1941 roku. Był rysownikiem, ilustratorem, storyboardzistą i autorem grafik reklamowych. W szkolnej ławie zasiadał z Grzegorzem Rosińskim, rysownikiem „Thorgala”. Zadebiutował bardzo wcześnie, bo już jako siedemnastolatek.

Większość Polaków z pewnością kojarzy serię komiksów „Kapitan Żbik”. Ich współautorem jest właśnie Bogusław Polch, który narysował w sumie osiem albumów. Prawdziwą popularność przyniósł mu zeszyt „Złoty» Mauritius” z 1970 roku, pochodzący z serii o przygodach odważnego kapitana milicji. Mimo że przez lata usiłowano mu za to przykleić etykietkę pupila reżimu, to jak wspominał sam Polch, za skasowanie serii o Żbiku odpowiadają ówczesne władze, które uznały, że komiks jest zły, bo milicji należy się bać. Polch to jednak nie tylko Żbik. Światową sławę przyniosła mu tworzona dla zachodniemieckiego wydawcy seria sci-fi oparta na prozie Ericha von Dänikena – „Ekspedycja”. Powstało w sumie osiem albumów. Ostatni z nich nie ukazał się oficjalnie w Polsce, powodem były braki papieru i upadek KAW. Album miał pirackie wydanie i Polch wielokrotnie z uśmiechem opowiadał, jak podpisywał je na rozmaitych konwentach, zawsze dodając adnotację, że to

wersja piracka. Komiks doczekał się tłumaczenia na 13 języków i jak do tej pory jest to niedościgniony wyczyn w naszym kraju.

„Funky Koval” był pierwszym polskim komiksem dla dorosłych. Opowieść o prywatnym detektywie ukazywała się początkowo w odcinkach w Fantastyce. Chwalony za dynamiczną akcję, nowoczesne rozwiązania, nietuzinkowego bohatera oraz sporo aluzji do ustroju Polski z tamtych czasów. Warto wspomnieć, że to właśnie Polch nadał twarz Wiedźminowi. Wszystko za sprawą sześciu albumów przygód Geralta, ze scenariuszem wieloletniego naczelnego Fantastyki Macieja Parowskiego. Ciekawostką w tym wypadku jest charakterystyczny efekt „przepalenia” uzyskiwany przez wielokrotne kserowanie gotowych plansz komiksu. Polch słynął z wielkiego poczucia humoru, zakamuflowanej krytyki PRL oraz wprowadzania do swoich komiksów znanych osób, na przykład w „Wiedźminie” jedna postać otrzymała twarz Lecha Wałęsy. (KŻ)

ANIME

IKONOGRAFIA MANGI



Spory o znaczenie słowa „manga” toczą się w Polsce od 25 lat; zrozumieliśmy brak wiedzy sprawić, że przez lata narosło wiele stereotypów. Wyrośliśmy z prostych skojarzeń, że „manga = wielkie oczy”, prymitywnych prób użycia tego terminu w celach komercyjnych, z przedziwnych fandomowych podziałów na mangę i „prawdziwy” komiks, które jeszcze piętnaście lat temu sięgały nawet środowisk naukowych. „IkonoGRAFIA mangi. Wpływy tradycji rodzimej i zachodnich twórców na wybranych japońskich artystów mangowych” Joanny Zaremba-Penk (wydawnictwo Kirin, 2019) na początku robi porządek z leksykonem, potem systematyzuje wiedzę na temat typologii czy cech charakterystycznych japońskiej kultury komiksowej (już nikt nie powinien pomylić „Akiry” z „Sailor Moon”). W kolejnym rozdziale autorka pokazuje historię mangi – od drzeworytów, przez przedwojenną prasę, po współczesność. Po tej ogólnej podbudowie czas na konkrety – fascynującą analizę wpływów rodzimych (drzeworytów ukiyo-e) i zachodnich (malarstwo secesyjne Alfonsa Muchy). Te pierwsze wydają się oczywiste, jednak to treściwe i konkretne ujęcie jest bardzo ubogające. Rozdział o inspiracjach ikonicznymi pracami Muchy w twórczości grupy CLAMP czy Naoko Takeuchi to dowód na to, że kultury Wschodu i Zachodu są sobie znacznie bliższe, niż mogłoby się to wydawać uprzedzonym laikom. Chociaż to książka naukowa z młodej dziedziny manga studies, jest napisana na tyle przystępnie, że polecam ją wszystkim, których zainteresowania wykraczają poza prostą konsumpcję medium. (MRW)

KSIĄŻKA

1989

Uwaga! W tej książce nie ma ani słowa o grach komputerowych! Być może jednak to jej główny atut. Dzieciństwo wielu czytelników Pixela przypadło na okolice tytułowego roku 1989 i można chyba zaryzykować tezę, że ważnym elementem naszego dorostania były gry i komputery. Zagłębienie z duszą na ramieniu do salonów arcade, polowanie w kioskach na nowy numer Bajtka, weekendowe wyprawy na giełdę czy przegrywanie kaset z nowościami do atarynki. Ponieważ to samo robili nasi kumple,

łatwo zapomnieć, że mieliśmy jednak dość elitarne hobby, a większość dzieciaków spędzała czas zupełnie inaczej i ekscytowała się innymi rzeczami. Na przykład przesiadywaniem na odrapanych podwórkach z kumplami i piłką nożną. Grzegorz Kopaczewski (autor bardzo dobrych „Global Nation” i „Huty”) opowiedział właśnie o futbolu i kolegach, tych z kamienicy obok, nie z telefonu. O kopaniu piłki nie w MicroProse Soccer, ale naprawdę – na podwórkowych i szkolnych boiskach, o pełnym emocji słuchaniu relacji studia S-13 na tranzystorowym radyku i o pierwszych wyprawach z ojcem na stadion lokalnej drużyny. To ładna opowieść. W tle sporo wspomnień z ostatniej epoki, którą można opisać pod hasłem „dzieciństwo bez komputera”. (BK)





KOMIKS

KOMIKS POLSKI NA SOBD W PARYŻU

W roku 2019 obchodziliśmy stulecie polskiego komiksu. W 1919 roku na łamach czasopisma satyryczno-politycznego *Szczutek* ukazało się „Ogniem i mieczem, czyli Przemyślny Grzesia” – komiks, którego twórcami byli rysownik Kamil Mackiewicz i scenarzysta Stanisław Wasylewski.

Historie opowiedziane za pomocą rysunków z tekstem pojawiały się na ziemiach polskich dużo wcześniej, jednak to Grzesia został uznany za pierwszego ważnego polskiego bohatera komiksowego.

Na początku grudnia obchodziliśmy nasze stulecie w stolicy Francji. Co roku odbywa się tam Salon de la Bande dessinée au cœur de Paris (SoBD). W 2019 roku gościem festiwalu była Polska. Impreza usytuowana w centrum Paryża (Czwarta Dzielnica, Marais), w Halle des Blancs Manteaux, rokrocznie gromadzi około 20 tysięcy odwiedzających oraz 130 osobistości ze świata komiksu. Galeria BWA Jelenia Góra, która zajmowała się organizacją wydarzenia ze strony polskiej, przygotowała wystawę z obszernym katalogiem. Do Paryża pierwszy raz po wielu latach przyjechał Tadeusz Baranowski. Obecni byli również inni polscy artyści, między innymi Berenika Kołomycka, Marzena Sowa, Krzysztof Gawronkiewicz, Wojciech Stefaniec i Przemysław Truściński. Podczas festiwalu odbywały się panele dyskusyjne poświęcone naszemu komiksowi.

Prowadzili je znakomici francuscy specjaliści, Thierry Lemaire, Harry Morgan i Florian Rubis. Wzięli w nich udział między innymi Wojciech Birek i Adam Rusek. Na SoBD funkcjonowało duże polskie stoisko, na którym obecni byli nasi wydawcy, jak BWA, Timof Comics oraz Centrala. Odbyło się też wiele imprez towarzyszących. Z okazji stulecia we francuskim wydawnictwie PLG Éditions ukazała się pierwsza na rynku frankofońskim książka o komiksie polskim, „Histoire de la Bande Dessinée Polonaise” (autorzy tekstów: Wojciech Birek, Piotr Machłajewski, Adam Rusek, Jerzy Szyłak). Podczas trwania SoBD w Bibliotece Polskiej zaprezentowano część wystawy komiksów ze zbiorów Wojciecha Jamy pod tytułem „Comics Now”. Projekt poświęcony był pamięci Macieja Parowskiego. Nad jego realizacją pracowali Renaud i Anita Chavanne, Piotr Machłajewski (kurator) oraz Luiza Laskowska. (PMA)

FILM

JOKER OBSYPANY NOMINACJAMI DO OSCARA



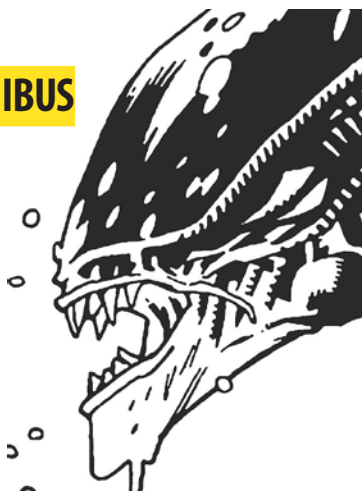
O tym, że „Joker” jest filmem wybitnym, wiedzą już prawie wszyscy, kilkakrotnie zaznaczaliśmy to również w *Pixelu*. Mało kto jednak się spodziewał, że produkcja Todda Phillipsa zgarnie aż 11 nominacji do Oscarów, w tym oczywiście w najważniejszych kategoriach. Nie jest to może rekord Akademii (przypomnijmy, że „Titanic”, „La La Land” i „Wszystko o Ewie” miały po 14 nominacji), ale mówimy przecież o filmie, którego głównym bohaterem jest postać z komiksowego uniwersum DC. Pod tym względem mamy do czynienia z precedensem. Po piątach „Jokerowi” depczą netfliksowy „Irlandczyk” oraz „Pewnego razu w Hollywood”, które zgarnęły po 10 nominacji. Nas powinno interesować jeszcze wyróżnienie filmu „Boże ciało” Jana Komasy, który ma szansę zgarnąć statuetkę za najlepszy film zagraniczny. To ogromny sukces, chociaż realnie rzecz biorąc, w tej kategorii faworytem jest jednak koreański „Parasite” (zawrotne 96/100 na Metascore), które już zdobyło Złotego Globa w kategorii najlepszego filmu nieanglojęzycznego. Jeśli jednak film Bong Joon-ho wygra w kategorii głównej, nasza rodzima produkcja będzie miała szansę. Rozdanie statuetek nastąpi 9 lutego. (PP)

KOMIKS

ALIENS – BLACK & WHITE CLASSIC OMNIBUS

Aliens to wciąż bardzo mocna marka, która błyszczy zarówno w kinie, jak i na kartach komiksów oraz książek (choćby nieco gorzej radzi sobie na poletku gier – uwierzcie, że od świetnego *Alien: Isolation* minęło już grubo ponad pięć lat!). Na polskim rynku nie mieliśmy jeszcze jednak takiej publikacji jak „Aliens – Black & White Classic Omnibus”, która z końcem grudnia trafiła do sprzedaży za sprawą wydawnictwa Scream Comics.

Wydany po polsku omnibus to niemiłosierna cegła, którą przyjemnie trzyma się w rękach i która świetnie wygląda na półce. Format: 205 na 310 milimetrów. 480 stron, blisko 2,5 kilograma wagi, grubszy papier offsetowy i oczywiście dostojna czerń i biel, zarówno na okładce, jak i wewnątrz. A w środku dziesięć klasycznych opowieści z lat 1992–1998, czyli ze złotego okresu, kiedy to licencja Obcego w rękach Dark Horse przyciągała legendarnych komiksowych twórców i pozwalała im na zabawę formą oraz treścią. Szybki rzut oka na spis treści, a tam nazwiska, które są gwarantem udanej lektury oraz uczy dla oka: Guy Davis, John Byrne, Dave Gibbons, Mike Mignola, Eduardo Riso, John Arcudi, Richard Corben czy Kelley Jones, czyli twórcy wielu hitów, które przeszły do historii komiksu. To kolejny argument przemawiający za zakupem tego monumentalnego tomiszca.



A co z jakością fabuły? Historie są bardzo zróżnicowane (bodajże dwie mogliśmy wcześniej przeczytać już po polsku – zarówno pod szyldem Scream Comics, jak i wcześniej dzięki TM-Semic), co oznacza, że ich poziom również bywa bardzo różny. Większość jednak trzyma

poprzeczkę dość wysoko – szczególnie „Przetrawienie” do scenariusza Jamesa Vance’a, „Alchemia” z rysunkami Corbena czy „Przebudzenie”, będące komiksową adaptacją czwartej części filmu, tej, w której Ripley była hybrydą klona człowieka i Obcego (!), „Mondo Pest” i „Mondo Heat” to z kolei zabawa konwencją i przede wszystkim duża dawka przemocy i humoru. „Gniazdo”, dość długa historia, zachwyca przede wszystkim znakomitymi, mrocznymi rysunkami Kelley Jonesa, które bardzo dobrze wyglądają w czerni i bieli.

Na koniec łyczeczka dziegiu – okładkowa cena tego omnibusu to 250 złotych (realnie można go nabyć za pięć dyszek mniej), co w teorii pozwala oczekiwać ekscyzywnej jakości. Niestety wydanie Scream Comics zawiera literówki, zdarzają się też tłumaczeniowe niezgrabności. Ponadto komiksy te były pierwotnie przygotowywane pod wydanie w pełnym kolorze i niektóre z nich tracą na opublikowaniu ich w formie czarno-białej. Co nie zmienia faktu, że taka pozycja zdarza się na naszym rynku rzadko i każdy fan uniwersum Obcego z pewnością będzie chciał dodać ją do swojej kolekcji. (PP)

KSIĄŻKA

ODYSEJA HAKIMA, TOM 1

Jeszcze kilka lat temu kwestia przyjmowania bądź nieprzyjmowania uchodźców na teren Rzeczypospolitej była na ustach prawie wszystkich, niezależnie od politycznych upodobań.

Jedni zgadzali się z tęgimi głowami z UE i mówili, że bezwzględnie trzeba przyjmować wszystkich emigrantów, inni zaznaczali, że pomagać trzeba przede wszystkim w miarę własnych możliwości i po szeregu kontroli. Wiele osób jednak w ogóle nie interesowało się tą kwestią, a tym bardziej nie zgłębiało na własną rękę historii niewielkiego państewka na Bliskim Wschodzie i tragicznych, dramatycznych historii ludzi, którzy na własnej skórze doświadczali wojny w Syrii. Są jednak dzieła kultury masowej, które mają ogromną moc otwierania zamkniętych oczu i umysłów. Dzieła, które działają lepiej niż jakiegokolwiek telewizyjne reportaże czy artykuły prasowe. Jednym z nich jest „Odyseja Hakima”, której pierwszy tom ukazał się niedawno za sprawą Non Stop Comics.

„Z Syrii do Turcji” to spisane w komiksowej formie wspomnienia obywatela Syrii, który został zmu-



szony do emigracji. Dziś zamieszkały we Francji Hakim ma rodzinę i wiedzie spokojny żywot, ale swojego czasu stracił wszystko. Był normalnym młodym chłopakiem, miał niewielką firmę i nawet w najgorszych snach nie podejrzewał, że może zostać ofiarą reżimu. Jednak władza w Syrii jest bezwzględna – kiedy trzeba, otworzy ogień do ludzi na ulicach. Kiedy brakuje pieniędzy, zapuka do drzwi i powie „oddawaj, co masz”. A kiedy podejrze- wa kogoś o antyrządowe postawy, wyrwie go z ro-

SYRIA

dzinnego domu na długie tygodnie i podda brutalnemu „prostawaniu”. Żyjąc w Polsce, nawet nie zdajemy sobie sprawy z tego, jak władza potrafi traktować obywateli w autorytarnym państwie.

Scenarzysta i rysownik Fabien Toulmé niczym wytrawny kronikarz spisuje odyseję głównego bohatera, który swoją historię opowiada szczerze i bez koloryzowania. Robi to w taki sposób, że czytelnik sam dochodzi do odpowiednich wniosków, nawet jeśli do kwestii migrantów podchodzi z rezerwą. Bo sytuacja, w jakiej znaleźli się mieszkańcy Syrii (a także wielu innych krajów), jest tak przerażająca, że nawet przedstawiona w prosty kreskówkowy sposób wywołuje potwornie silne emocje. Pozorna lekkość tego komiksu potrafi być myląca, bo jest to rzecz ciężka i gorzka w swojej wymowie.

Bez ogródek: „Odyseja Hakima” to jeden z najlepszych komiksów, jakie kiedykolwiek czytałem. Jego treść bardzo łatwo jest przyswoić, niezależnie od wieku, a nawet jeśli nie znamy sytuacji geopolitycznej tamtejszych regionów, całkiem niezłe nakreślono w nim kontekst historyczny. I to, co było dla mnie najważniejsze – dzieło Fabiena Toulmégo nie nosi znamion taniej propagandy. Jest szczerze, dramatyczne, miejscami zabawne, porywające i trafia bezpośrednio w samo serce. Pozycja, której nie można przegapić. (PP)

FILM

POLSKI SLASHER JUŻ W MARCU W KINACH



Pod subtelnym tytułem „W lesie dziś nie żasniesz nikt” kryje się polski slasher, który trafi do kin już w marcu. Jak wiemy, polskie kino horrorem raczej nie stoi, a ostatnie niechlubne wyjątki w postaci „Legendy” w reżyserii Mariusza Pijuszy czy „Pory mroku” Grzegorza Kuczerzki nie

są dziś wspomniane bez uczucia żenady. W fabule, a jakże, grupa nastolatków uzależnionych od nowych technologii i internetu trafi na obóz, gdzie zakazane jest używanie smartfonów. Jednak w otaczającym go lesie kryje się zło, a na plakacie to zło dzierży ogromny topór. Reżyserem filmu jest Bartosz M. Kowalski, który stanął za kamerą wstrząsającego „Placu zabaw”, gdzie mogliśmy oglądać jedną z najbardziej przerażających scen zabójstwa. Produkcja wywołała zresztą swojego czasu niemałe kontrowersje, ale została także nagrodzona, między innymi za najlepszy debiut na Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni. Szansa, że „W lesie dziś nie żasniesz nikt” powtórzy sukces artystyczny pierwszego pełnometrażowego filmu Kowalskiego, jest niewielka, ale na pewno warto zwrócić uwagę na przedstawiciela tego gatunku w polskim kinie. Obsada? Całkiem zacna: Julia Wieniawa, Wiktoria Gąsiewska, Gabriela Muskała, Mirosław Zbrojewicz, Olaf Lubaszenko, Piotr Cyrwus i Wojciech Meczaldowski. Czy jedynymi godnymi reprezentantami horroru wciąż pozostaną u nas „Wilczyca” i „Medium”, przekonamy się już 13 marca. Pixel patronuje wydarzeniu! (PP)

FILM

POWSTANIE PIĄTA CZĘŚĆ KRZYKU?



„Krzyk” w reżyserii Wesa Cravena to jedna z najlepszych trylogii horrorów końca lat dziewięćdziesiątych, doprawiona jeszcze naprawdę niezłą,

unowocześnioną czwartą częścią, nakręconą w 2011 roku. Niestety ukazała się ona zbyt długo po poprzedniku – aż 11 lat – i okazała się ostatecznie finansową kląpą. Mimo wszystko nawet i dziś pamiętamy, że mało która seria tak udanie bawiła się swoją gatunkową konwencją, a przy okazji pozostała inteligentna i błyskotliwa. Po śmierci Cravena w 2015 roku wydawało się, że z kolejnymi odsłonami serii możemy się już pożegnać, chociaż dwie kolejne części znajdowały się w planach. Licencja została wypożyczona MTV, które zamieniło ją – ku mojemu zaskoczeniu – w całkiem udany serial telewizyjny, który jak dotąd doczekał się trzech sezonów. Nie miał jednak oryginalnej obsady ani nawet kultowej maski Ghostface’a, zastąpionej ciekawą podróbką. Z Hollywood dochodzą jednak plotki, że trwają przymiarki do nakręcenia piątej części „Krzyku” z oryginalną obsadą (Neve Campbell, David Arquette, Courteney Cox), chociaż ze względu na finansowe osiągnięcia „czwórki” niewykluczone jest także reboot całej serii. Licencja znajduje się obecnie w rękach Spyglass Media Group i czas pokaże, co z nią zrobią, chociaż okazja wydaje się niebagatelna – w przyszłym roku będziemy obchodzić 25-lecie istnienia marki. To idealny moment, by uczynić Sidney morderczynią – jeśli ten pomysł zostanie wykorzystany, to jesteście świadkami, że był mój! (PP)



FILM

PODWÓJNA DAWKA KEANU REEVESA W KINACH

Keanu Reeves to obecnie jedno z najgorętszych nazwisk Hollywood. Wydawało się, że po wysypie kasowych hitów w latach dziewięćdziesiątych gwiazda aktora nieco przygasała, ale nic bardziej mylnego. My gracze, czekający w nieskończoność na premierę Cyberpunka 2077, wiemy o tym najlepiej. Wygląda na to, że majaczące na horyzoncie filmy odniosą kolejne sukcesy finansowe, chociaż w tym kontekście doszło do precedensowego eksperymentu, którego wynik może być bardzo interesujący. Warner Bros, czyli wytwórnia odpowiedzialna za największe kinowe franczyzy, ustaliła datę premiery czwartych odsłon serii John Wick oraz Matrix na...

2 0 1 4

dokładnie ten sam dzień. Historia zatoczyła więc koło, gdyż to „Matrix” zrobił z Keanu Reevesa gwiazdę światowego formatu, a jego odrodzenie rozpoczęło się w 2014 roku od pierwszej części ciepło przyjętego „Johna Wicka”. Czy Warner Bros. nie boi się, że oba filmy będą się antagonizować? Najwyraźniej wytwórnia jest pewna swego i pozwoliła sobie na ten niecodzienny zabieg marketingowy. Z czasem przekonamy się, czy produkcje będą sobie szkodzić, czy obie zarobią tyle, by opłacała się produkcja kolejnych sequeli. A może CD Projekt Red zechce też przeciągnąć premierę Cyberpunka 2077 do 21 marca 2021 roku? (PP)



KINO

ZAMIESZANIE WOKÓŁ PANA T.

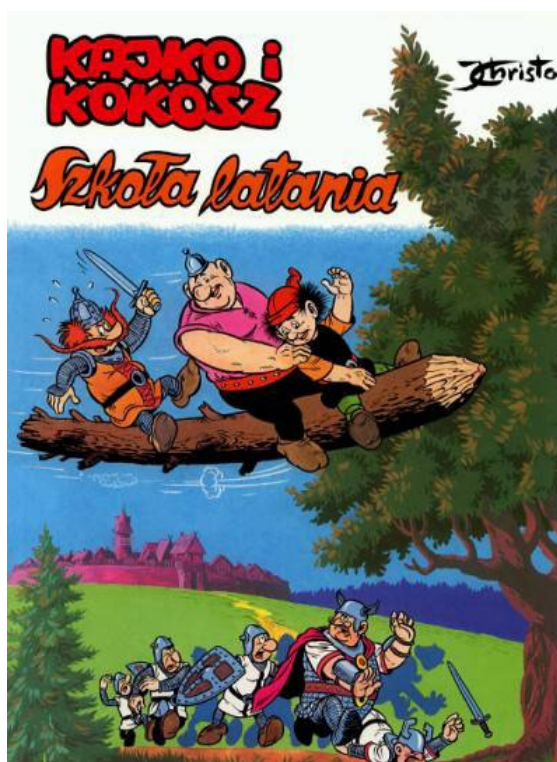
Kolejny polski film trafił do kin w atmosferze kontrowersji. Premiera „Pana T.” w reżyserii Marcina Krzyształowicza uaktywniła syna słynnego polskiego pisarza Leopolda Tyrmanda. Wysłnął on wobec twórców zarzuty,

jakoby ci bez niczyjej zgody oparli swój scenariusz na znakomitym „Dzienniku 1954”, w którym to Tyrmand prowadził kronikę burzliwych wydarzeń z tego właśnie roku. Twórcy i producenci filmu wystosowali oświadczenie, w którym odpowiadają na oskarżenia Matthew Tyrmanda. Opierając się na prawniczych ekspertyzach, twórcy bronią się, twierdząc, że ich film nie zawiera elementów twórczych z „Dziennika 1954”, a wszystkie postacie, dialogi i fabuła zostały wymyślone na potrzeby produkcji. Główny bohater filmu, określany w oświadczeniu jako „pisarz-everyman”, miałby reprezentować zbiór cech typowego zbuntowanego bohatera minionej epoki, a także zawierać w sobie elementy biografii nie jednostki (jaką rzekomo miałby być Tyrmand), ale wielu wyróżniających się osobowości lat pięćdziesiątych. Sprawę nagłośnili dziennikarze Onetu, którzy dotarli do informacji, że jeszcze przed premierą film promowany był jako oparty na losach Leopolda Tyrmanda. Dostało się także recenzentom, którzy sami dopatrzili się podobieństw pomiędzy filmem a „Dziennikiem 1954”. Jeśli strony nie dojdą do porozumienia, być może czeka nas jeden z największych (o ile nie największy) proces o prawa autorskie w polskim kinie. (PP)

TEATR

KAJKO I KOKOSZ Z KOMIKSU DO TEATRU

Warszawski Teatr Syrena zapowiedział sceniczną odstonę komiksu „Kajko i Kokosz”, która ma mieć swoją premierę jesienią tego roku – prawdopodobnie w październiku. Licencji na przygotowanie spektaklu udzieliła stołecznej Syrenie Fundacja Kreska imienia Janusza Christy. Co ciekawe, będzie on miał formę musicalu. Jako materiał źródłowy wybrano tom „Szkola latania”, czyli czwarty zeszyt z przygodami dzielnych wojów, które pierwotnie ukazywały się w 1975 roku w Świecie Młodych, a pierwsze kompletne wydanie albumowe otrzymały w roku 1981. Nie jest to przypadkowy wybór, jako że właśnie „Szkola latania” jest od 2017 roku obowiązkową lekturą szkolną w klasach IV-VI. Miejmy nadzieję, że tym razem się uda – Kajko i Kokosz nie mieli bowiem nigdy szczęścia do filmowych i serialowych adaptacji, a próby przeniesienia ich przygód na mały lub duży ekran nie dochodziły do skutku. (PP)



TXT & GFX: DR \$URZU

KDP

56



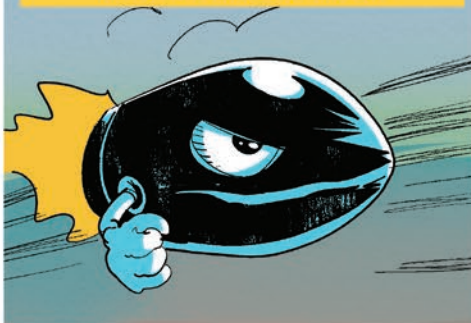
NAJLEPSZA KONSOLOWA PARTY GAME, CZYLI MARIO KART (SERIA), JEST JEDNĄ Z NAJBARDZIEJ UPOLITYCZNIONYCH POZYCJI, JAKIE ZNAM.

SERIO!

DLACZEGO? CHODZI O SYSTEM, KTÓRY TEN TYTUŁ SPRZEDAJE GRACZOM. SYSTEM, W KTÓRYM DO OSTATNICH SETNYCH SEKUNDY NIE WIESZ, NA KTÓREJ POZYCJI PRZEKROCZYŚ METĘ.



TO DZIĘKI UŁATWIENIOM W POSTACI POWER UPÓW, BYWA ŻE SKIEROWANYCH BEZPOŚREDNIO W NUMER 1 WYŚCIGU, POZWALAJĄCYM GRACZOM W OGONIE NA SZYBKĄ AWANS W TABELI.



I TEMU, ŻE OKUPUJĄC PIERWSZE MIEJSCE, NIE MOŻESZ SPODZIEWAĆ SIĘ PO SYSTEMIE GRY ZBYT WIELE.



NIE PRZYPOMINA WAM TO CZEGOŚ?

IT'S ME, COMARIO!



WYRÓWNIANIE SZANS!

W ZALEŻNOŚCI, CZY CHOROJECIE NA NEOLIBERALNE IDEE, CZY NIE...

TEN SYSTEM DO WAS TRAFI... LUB NIE.



WYRÓWNIANIE SZANS!

DO MNIE TRAFIA!



ŚWIADOMOŚĆ, ŻE W KAŻDYM MOMENCIE WYŚCIGU MASZ SZANSĘ NA POPRAWĘ SWOJEGO LOSU WPŁYWA ZBAWIENIEM NA ZABAWĘ PEŁNĄCĄ Z TYTUŁU. NOWICJUSZE TEŻ SIĘ ŚWIETNIE DZIĘKI TEMU ROZWIĄZANIU BAWIĄ!



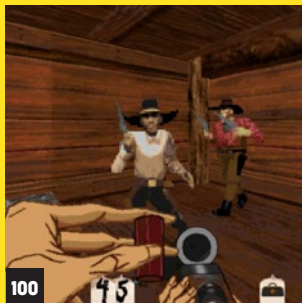
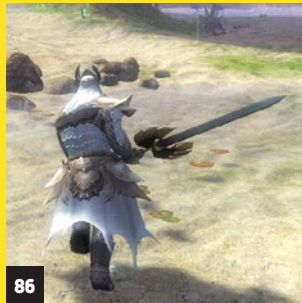
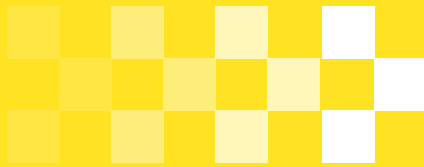
CZYŻ TO NIE DOŁUJĄCE I FRUSTRUJĄCE DOŚWIADCZENIE, KIEDY WŁAŚCICIEL KONSOLI WYGRYWA WSZYSTKIE GRY? GDZIE W TYM ZABAWA DLA RESZTY IMPREZY?



SZANSA NA PUCHAR DLA KAŻDEGO!

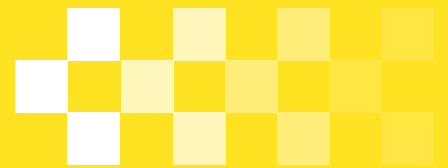


GRADY FID D T CS



FELIETONY

- 99 Łukasz Orbitowski
- 105 Marcin M. Granat
- 118 Piotr Gawrysiak
- 120 Aleksy Uchański
- 122 Marcin Borkowski



**JEDNA Z PIERWSZYCH PRODUKCJI O WIKINGACH
ZAWDZIĘCZA SWÓJ ŻYWOT PEWNEMU
BRYTYJSKIEMU KOMIKOWI TERRY'EMU
JONESOWI Z MONTY PYTHONA.**



EWOLUCJA GIER

M M M M M

KALIMDOR

ZAM

PANDAR

ROZKWIAT, PRZESYT I DALSZE KIERUNKI ROZWOJU

W poprzednim miesiącu opowiedziałem o dwóch stadiach rozwoju MMORPG: prehistorycznej erze gier tekstowych i pionierskiej erze przełomu milenijnego. Zatrzymaliśmy się na 2004 roku, tuż przed wydaniem przez Blizzarda nowej gry w kultowej franczyzie Warcrafta: World of Warcraft. Do tej pory tytułowa ewolucja polegała na nieustannym rozwoju i ciągłym wyszukiwaniu nowych, ciekawszych rozwiązań.

■ Paweł Gąska

Teraz docieramy do punktu, który jest zarówno szczytem popularności MMO, jego pięcioma minutami w blasku refleksorów, jak też początkiem osłabienia całego gatunku.

Nie jest tak, jak mówią czarnowidze, że gry MMO umarły, umierają lub umrą w niedalekiej przyszłości. Nie są już jednak ani gatunkiem tak młodym, ani tak innowacyjnym jak jeszcze kilkanaście lat temu. Fani sieciowych światów z jednej

strony przeżyli już szereg rozczarowań i nauczyli się sceptycznie patrzeć na obietnice twórców, z drugiej – przywykli, że gry nagradzają ich za nawet najmniejsze działania. Przyjrzyjmy się zatem, jaka droga doprowadziła nas do tego stanu rzeczy.

GDY GRA SIĘ KOŃCZY, GRA SIĘ ZACZYNA

Pomimo swojego przełomowego znaczenia WoW nie był grą zupełnie nowatorską. Pracownicy Blizzarda byli

zapałonymi fanami EverQuesta i to na systemach z tamtej gry budowali swoje wyobrażenie o rozgrywce w świecie Azeroth. Sukces rynkowy zawdzięczają kilku ważnym ulepszeniom, które otworzyły światy MMO na graczy z mniejszą ilością czasu i samozaparcia. Pierwszą kluczową zmianą było schowanie wszechobecnego grindu pod przyjaźniejszą i przyjemniejszą maską wykonywania zadań. Questy występowały w MMO od dawna, najczęściej były jednak ukryte w wyrastającym jeszcze z MUD systemie

CREDITS

rozmów, a ich znaczenie było drugorzędne wobec nieustannego zabijania potworów. W EQ częściej grindowaliśmy, niż robiliśmy questy. Podobnie w Lineage II zadania były jedynie formą tutoriala towarzyszącą nam przez pierwsze 20-30 poziomów, po których nadchodził już tylko grind. WoW przekształcił tę relację, umieszczając w swoim świecie tysiące questów do wykonania i czyniąc z nich jeden z głównych mechanizmów zdobywania poziomów, przedmiotów czy reputacji. Gracz nadal spędzał większość czasu, mordując dziesiątki różnych potworów, tym razem robił to jednak dlatego, że NPC prosili go o pomoc w walce z bandytami, odzyskanie pamiątki rodowej czy zebranie materiałów na miksturę. Zadania zrecznie przesuwaly go pomiędzy różnymi miejscami, w których mógł mierzyć się z przeciwnikami zbliżonymi do niego poziomem. Przyzwyczajało go to do coraz dłuższych sesji grindu, wprowadzając jednocześnie różnorodnych przeciwników,



JEDNĄ Z CIEMNIEJSZYCH STRON POPULARNOŚCI MMORPG BYŁ WYSYP „FARMERÓW ZŁOTA” SPRZEDAJĄCYCH WIRTUALNĄ WALUTĘ ZA REALNE PIENIĄDZE.

na których miał polować. Zadania tworzyły też kolejny poziom rywalizacji o zasoby.

Formuła ta okazała się niewiarygodnie efektywna – gracze doskonalili się, dostawali choćby szcztąkową wersję fabuły i proste cele, do których zrealizowania mogli dążyć, co utrzymywało ich dłużej w grze (syndrom „jeszcze tylko dokończę ten quest”). Sukces tego zabiegu ukazał twórcom gatunku magnezem dobrze opowiedzianej historii i otworzył pole do dalszego pogłębiania fabuły. Dzisiaj trudno sobie wyobrazić nowe MMO na rynku, które zaoferuje jedynie grind bez ubrania go w jakiegokolwiek zadania fabularne. Jednakże ta zmiana nie odbyła się bez skutków ubocznych i koszty były równie wysokie co zyski. Questy ze swej natury ograniczają wolność gracza, strukturyzując jego zachowania wewnątrz gry. Wcześniejsze MMO w zamian za większą monotonię w rozgrywce zostawiały więcej decyzji w jego rękach, pozwalając mu odkryć, co fascynuje go w danym świecie. Tymczasem wciągające i pełne zadań krainy zaczynają wydawać się puste, kiedy wszystkie zlecenia są już wykonane. W oczach wielu weteranów starszych gier była to nierówna wymiana: zamiast przenoszenia

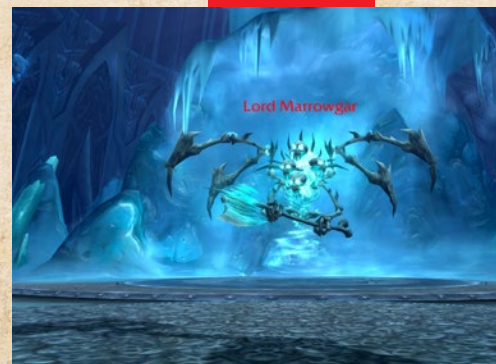
się do wirtualnych rzeczywistości otrzymywaliśmy wizytę w parku rozrywki.

Drugą ważną zmianą, która przyszła z sukcesem WoW, była chyba jeszcze bardziej rewolucyjna w swoich konsekwencjach. Projektanci z Blizzarda wydzielili mianowicie miejsca oznaczone jako wyzwania dla wieloosobowych grup (lochy i rajdy) i uczynili z nich osobne, prywatne instancje, tworzone na nowo dla każdej grupy, która weszła do danej lokacji. W poprzednikach WoW (na przykład w przywoływanym w zeszłym miesiącu EverQueście) miejsca te, chociaż oddzielone ekranem ładowania, były częścią przestrzeni publicznej danego serwera. Każdy, kto był wystarczająco silny, mógł wejść do takiej lokacji i spróbować wyprzedzić innych graczy w wyścigu o to, kto pierwszy rozpocznie walkę z bossem. Gildie rywalizowały między sobą o tę możliwość, wystawiając czujki czy podejmując walkę w trybie PvP. Decyzja Blizzarda wyrzuciła całą tę sferę rywalizacji do kosza, w zamian dając jednak zupełnie nowy wariant wspólnego grania, skupiający się nie tyle na wspólnocie całego serwera, co na

W Rificie tytułowe „wyrwy” miały wspierać kooperację.



Icecrown Citadel to być może szczytowy moment w historii Warcrafta.



Podobnie jak klasyczne *Newerwinter Nights*, *Neverwinter Online* pozwalał użytkownikom tworzyć własne zadania fabularne i dzielić się nimi z innymi graczami.

CREDITS



Wielogodzinne walki z wymagającymi bossami potrafiły zarówno wytwarzać niesamowite poczucie wspólnoty i budować przyjaźnie, jak też rodzić konflikty i rozbijać gildie.

społeczności wewnątrz konkretnych gildii. Umożliwiło to planowanie i koordynowanie wspólnych rajdów wtedy, kiedy pasowały one wszystkim uczestnikom, nie zaś gdy otwierało się wąskie okno możliwości dotarcia do bossa przed innymi graczami. Przede wszystkim jednak rozwiązanie to pozwoliło na o wiele większą finezję tych walk. Skoro gracze mogli w spokoju próbować swoich sił z wrogami i testować różne taktyki, twórcy mieli wolną rękę, aby stawiać na ich drodze coraz trudniejszych przeciwników, wymagających dobrego planowania, dokładnej koordynacji i precyzyjnego wykonania swoich zadań przez każdego członka danej grupy.

Dla mnie owo wydzielenie grupowych instancji było pomysłem genialnym, zwiększającym wyrafinowanie i trudność gatunku, który dotąd wymagał raczej inwestycji czasu niż nauczania się optymalnego sposobu gry. Jest coś wyjątkowo satysfakcjonującego we wspólnym pokonaniu przeciwnika, który wycierał naszą grupą podłogę od ostatnich kilku tygodni. Jednocześnie dostrzegam, że – podobnie jak w przypadku questów – ten kij również ma dwa końce i to, co tchnęło w gatunek MMO świeżość, zabrało mu też część dawnej tożsamości. Lochy i rajdy stały się kolejną atrakcją

w tym parku rozrywki. Atrakcją grupową i wzmacniającą więzy wewnątrz społeczności, ale zarazem wyrwijącą graczy ze świata i wrzucającą ich do zręcznościowej minigry, w której ich działania są poddawane ocenie. Był to również spory cios dla tak zwanego world-PvP, czyli najczęstszego trybu walki pomiędzy graczami w erze pre-WoW. Wcześniej ludzie mogli walczyć między sobą, gdzie im się żywnie podobało, co pozwalało na potyczki pomiędzy gildiami obok bossa czy na szerzenie się niesławnej instytucji PK – player killerów, którzy specjalizowali się w mordowaniu innych graczy. Wprowadzenie osobnych instancji mocno ograniczyło tę rywalizację. Jasne, zorganizowane grupy nadal przygotowywały zasadzki, jednak działo się to głównie przy portalach prowadzących do nich, więc nawet gracze słabi w PvP mieli szansę dotrzeć na walkę z bossami, najwyżej okupując to kilkoma zgonami przed wejściem. Jakby tego było mało, fani pojedynków również dostali własne, wydzielone pola walki, na których szanse obu stron były bardziej wyrównane, co jeszcze bardziej zmniejszyło atrakcyjność walki w otwartym świecie.

PvP w ogólnym rozrachunku straciło na znaczeniu wraz z rozkwitem popularności rajdów. Pomimo różnych

pomysłów zarówno ze strony Blizzarda (areny), jak i późniejszych producentów (cały *Warhammer Online* czy *WvW* w *Guild Wars 2*) MMORPG zaczął ciężać w stronę PvE (jest to bardziej dostrzegalne w zachodnich grach, azjatycki rynek w mniejszym stopniu przyjął ten kierunek). Jednak najbardziej bolesną konsekwencją popularności rajdowania dla całego gatunku była zmiana myślenia o tym, co to w ogóle znaczy grać w MMO. Do tej pory podróż miała większe znaczenie niż cel. Granie w tytuły z tego gatunku oznaczało grupowe wbijanie poziomów, poznawanie świata, rozwój postaci i umiejętności. WoW odwrócił to do góry nogami, znacząco przyspieszając proces osiągnięcia najwyższego poziomu (w porównaniu z poprzedzającymi go grami) i skupiając się na treściach dostępnych dla graczy, którzy go osiągnęli. Z każdym kolejnym dodatkiem i każdą kolejną grą czerpiącą z Blizzardowej filozofii designu zwiększała się dominacja tak zwanego endgame'u, czyli gry, która zaczynała się „na koniec gry”. To tam kryło się wyzwanie, to tam zaczynała się w pełni społecznościowa część rozgrywki. Olbrzymi i bogaty świat, po wzbiciu przez gracza najwyższego poziomu postaci, stawał się tylko miejscem zdobywania zasobów potrzebnych do kolejnych rajdów – złota na naprawy czy materiałów do tworzenia mikstur. Dla gatunku, u którego podstawa leży fantazja o przeniesieniu się do innego świata, taka zmiana musiała mieć fatalne skutki, zaś wiele dalszych przekształceń jest bezpośrednią konsekwencją tej sytuacji (bądź próby jej naprawienia).

WOJNY KLONÓW

W 2004 roku, kiedy wychodził *World of Warcraft*, najlepszym wynikiem pod względem liczby aktywnych subskrybentów mógł pochwalić się *EverQuest*, który przyciągnął 400 tysięcy graczy. W ciągu roku od premiery WoW zdeklasował dotychczasowego króla, przekraczając liczbę 5 milionów graczy i cały czas wykazując

CREDITS



❖ W Elder Scrolls Online aktywną umiejętnością nie jest już tylko unik, ale również blok.

❖ Jednym z pomysłów Guild Wars 2 na zmianę w systemie walki było przesunięcie nacisku z tego, jakiej zdolności użyjemy, na to, w jakim miejscu na polu bitwy ją uruchomimy.



tendencję wzrostową (szczyt osiągnął pod koniec swojego drugiego dodatku, Wrath of the Lich King, kiedy to liczba subskrypcji dobiła do 12 milionów). Tak jak wspominałem, ten sukces był dla niszy MMO zarówno błogosławieństwem, jak i przekleństwem. Przez siedem-osiem lat od premiery gry Blizzarda wszyscy chcieli robić MMO i każde miało być tą grą, która odbierze Warcraftowi palmę pierwszeństwa. Jednakże zamiast szukać nowego pomysłu na rozgrywkę w sieciowych światach, wszyscy zaczęli tworzyć klony WoW z jakąś drobną zmianą, która miała je wyróżnić na tle innych produkcji. Runes of Magic? WoW z systemem dwuklasowości. Rift? WoW z losowo pojawiającymi się inwazjami z innych wymiarów. Lord of the Rings Online? WoW w świecie Śródziemia. Warhammer Online? WoW w świecie Warhammera. Age of Conan? WoW w świecie Conana, z systemem combosów dla klas walczących wręcz. Aion? WoW z możliwością posiadania skrzydeł. Grand Fantasia?

WoW w wersji anime'owej. Na niemal dekadę innowacje w branży MMO zamarły. Wszyscy robili oznaczone wykrzyknikami proste zadania, wszyscy oddzielali instancje od reszty świata, wszyscy robili drzewka talentów, wszyscy dawali podobne i równie mało znaczące profesje, wreszcie wszyscy wykorzystywali ten sam system walki (zaznacz przeciwnika i rzucaj w niego umiejętnościami umieszczonymi na pasku).

Czy były to kiepskie gry? W żadnym razie. Może miejscami brakowało im szlif, część była nieoptymalizowana czy niezbalansowana, ale ich światy były porządnie zbudowane i całkiem interesujące, zaś rozgrywka nie ustępowała temu, co oferowała podstawowa wersja WoW. Graficznie przewyższały one grę Blizzarda, co jednak w wielu przypadkach nie wychodziło im na dobre, zwiększając ich wymagania sprzętowe i powodując lagi nawet na silnych jak na tamte czasy pecetach. Co więcej, jeśli porównywać je do MMO sprzed 2004 roku, odniosły całkiem spory sukces – większość z nich bez problemów była w stanie zebrać od 0,5 do 1 miliona subskrybentów. Problem był jednak taki, że producenci nie chcieli byle jakiego sukcesu, chcieli powtórki z tego, co udało się osiągnąć Blizzardowi. W MMORPG były ładowane olbrzymie pieniądze w nadziei, że zwrócą się kilkukrotnie, kiedy zaś tak się nie działo, zaczynały się cięcia finansowania, spadek jakości i dłuższe oczekiwania na rozszerzenia.

MMO bazujące na questach i aktywnościach dostępnych po osiągnięciu najwyższego poziomu wymagały nieustannego dopływu nowych treści, kiedy zaś gracze ich nie dostawali, porzucali tytuł dla innego, nowego sieciowego RPG (lub wracali do WoW), pogłębiając tylko niedobór uczestników w danej grze. Wydawcy nie przewidzieli, jak łatwo ten rynek może się przesyć, nie brali też pod uwagę przywiązania graczy do tego, co już zdobyli we wcześniejszych tytułach. Wiele osób kontynuowało rozgrywkę w WoW, bo nie miało ochoty zaczynać wędrowki do najwyższego poziomu w innej grze. Praktycznie wszystkie MMO powstałe w latach 2005-2011 nie były w stanie zarobić na siebie w modelu subskrypcji i przeszły na model free-to-play, aby utrzymać się przy życiu. Część zdołała uchwycić na tyle spory kawałek rynku, że nadal może się rozwijać i dodawać kolejne rozszerzenia, większość jednak działa w trybie podtrzymywania życia – monetyzuje już tylko istniejące treści,



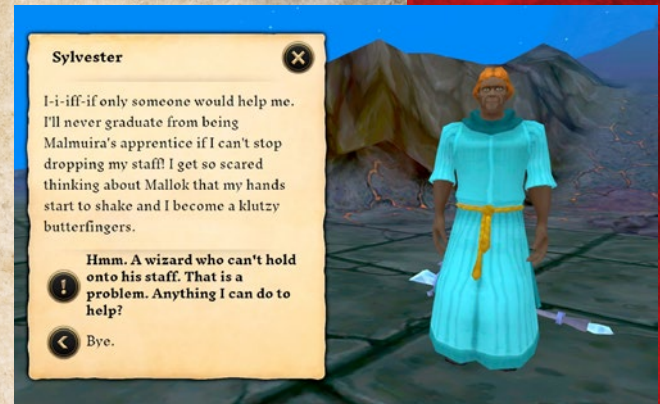
➤ Elementy horroru i interesujący fabularnie świat robią z Secret World świetną grę... dla pojedynczego gracza. Przynależność do gatunku MMO jest dla niej raczej ciężarem niż zyskiem.

nie rozwija jednak gry w żaden sposób. Serwery Warhammera Online po prostu zostały zamknięte, gdyż twórcom nie opłacało się przedłużać licencji od Games Workshop. Kwitnąca wcześniej branża zaczęła przypominać powojenne ruiny.

OSTATNIA DEKADA W MMO

Wraz z każdą nieudaną detronizacją WoW coraz bardziej malał początkowy entuzjazm wydawców do tworzenia nowych MMORPG. Chociaż sama idea wspólnego grania nadal kusila producentów gier AAA, to już ta konkretna formuła sieciowego świata, w którym gracz zatopi się na długie godziny, zaczynała tracić popularność. Nie oznacza to, że po 2010 roku nagle przestano produkować MMO – po prostu tworzono ich mniej i bardziej eksperymentowano. Nadal powstawały klony WoW (patrz: choćby Star Wars: The Old Republic), ale nawet one starały się przełamać formułę i stworzyć coś, co będzie je wyróżniać spośród innych produkcji. Sam WoW również ciągle się zmieniał, czasem ciągnąc za sobą resztę branży, czasem podążając za trendami. Dwa główne pomysły, które przyświecały twórcom, to pogłębienie sfery fabularnej oraz całkowite przekształcenie mechanik walki.

Ta pierwsza droga opierała się na (całkiem słusznym) założeniu, że fani komputerowych RPG (do których MMORPG też



poziom biorących w nich udział graczy, jak i wypadające z nich nagrody, żeby zachęcić do wspólnego grania. GW2 kładzie duży nacisk na opowiadanie rozłożonej w czasie historii za pomocą świata – zmieniając kluczowe lokacje dla wszystkich uczestników, nawet jeśli nie zaznajomili się z danym elementem fabuły.

➤ Questy w MMO zazwyczaj nie charakteryzują się wybitnym designem. Są to raczej proste serie poleceń, czasem okraszone ciekawszą fabułą.

JEDNĄ Z NAJDROŻSZYCH GIER W HISTORII POZOSTAJE STAR WARS: THE OLD REPUBLIC Z BUDŻETEM 200 MILIONÓW DOLARÓW.

się przecież zaliczają) uwielbiają interesujące opowieści. Skoro sukces WoW po części wziął się ze zmiany nacisku na opowiadanie historii, to czemu nie pójść jeszcze dalej i nie uczynić z tego głównej osi tworzonej gry? Otóż okazuje się, że elementy wspierające tworzenie ciekawej opowieści gryzą się z elementami społecznościowymi MMO. Im bardziej twórcy starają się stworzyć widowiskowe cutsceny i oryginalne, pełne dialogów zadania, tym bardziej przesuują swoją grę w stronę trybu dla pojedynczego gracza. Najlepiej chyba widać to w The Secret World, w którym nie wyobrażam sobie robienia wyjątkowych zadań detektywistycznych inaczej niż w pojedynkę. Wymagają one czasu i spokojnego zastanowienia się, zaś ich siła tkwi w trudności zagadek i znakomitej narracji – wszystko to można bardzo łatwo zepsuć, jeśli inny człowiek będzie mi o czymś wtedy opowiadał czy, co gorsza, oferował gotowe rozwiązania. Zamiast wspólnych podróży po wirtualnym świecie mamy zatem grę dla pojedynczego gracza, rozepchniętą dodatkowym grindem, z dołączoną opcją interakcji z innymi ludźmi w wyciętych ze świata instancjach.

Nie znaczy to jeszcze, że nie da się opowiadać historii w MMO – wszak to właśnie jest jednym z głównych atutów bardzo popularnego Final Fantasy XIV czy The Elder Scrolls Online, mocno poprawionego po kiepskim starcie. Wymaga to jednak od twórców dodatkowego wysiłku i skonstruowania rozbudowanych elementów społecznościowych, które zrównoważą samotność wykonywania zadań. FF XIV stara się to osiągnąć, bazując na dopracowanych raidach, podczas gdy ESO (podobnie jak Guild Wars 2 czy od najnowszych dodatków też WoW) umieszcza sporo grupowych wydarzeń w świecie oraz skaluje zarówno

Drugą metodą zwiększenia atrakcyjności współczesnych MMO jest mniej lub bardziej drastyczne przekształcenie systemu walki. Kiedy w 1999 roku wychodził EverQuest, walka w nim wydawała się niesamowicie dynamiczna. Trzydzieści lat później był już relikwitem minionej epoki. Wiele gier próbowało zatem przyspieszyć tempo potyczek i uczynić je bardziej emocjonującymi. Jednym z pionierów zmian był GW2, który ograniczył pasek umiejętności do zaledwie 10 zdolności (15, jeśli liczyć zmianę broni osobno) i dodał możliwość odturlania się w celu uniknięcia ataku (do tej pory unik był zdolnością pasywną, zależną od „rzutów kością” wykonywanych przez system gry). Fani Dark Soulsów pewnie uśmiechają się teraz z politowaniem, ale w gatunku, który dotąd skupiał się na dosyć statycznym przeklikiwaniu zdolności, aż wróg umrze, i czasem na przemieszczaniu się, żeby zejść z drogi jakiegoś ataku, system GW2 był wyjątkowo świeżym i dynamicznym wynalazkiem. Zmalał też próg wejścia do gry, gdyż zamiast nauki 30-40 zdolności musieliśmy poznać ich tylko około tuzina. System ten nie przyjął się wszędzie, chociaż zyskał pewną popularność

Instancje

Chociaż to WoW odpowiadała za rewolucję w MMORPG, jaką wywołało wprowadzenie wydzielonych, prywatnych instancji, to sam pomysł na taki zabieg narodził się w studiu Blizzarda. Ta technika stosowana była już przez Sierrę w The Realm Online z 1996 roku czy przez Funcom w Anarchy Online z 2001 roku. Jednakże wtedy stanowiła jedynie ciekawostkę, a nie standard gatunku.



(zastosowały go Neverwinter i ESO, a w kulawej wersji również Secret World). Jeszcze dalej poszła Tera, uzależniając skuteczność ataków od prawidłowego celowania myszką, tworząc ciekawą mieszankę gry akcji z MMORPG. Zaczęły się również pojawiać gry „hybrydowe”, łączące elementy MMO z zupełnie innymi gatunkami. Do takich hybryd zalicza się chociażby Destiny 2, w którym – pomimo erpegowego systemu progresji postaci i sprzętu oraz zaczerpniętych prosto z MMO rajdów – walka nie odbiega od strzelankowych standardów.

Obu tym poszukiwaniom nowej formuły MMO towarzyszy jeszcze jedna tendencja, która nie jest wyjątkowa dla tego gatunku, ale ze względu na jego specyfikę najsilniej odczuwalna.

Współczesne warianty monetyzacji MMO często bazują na manipulowaniu nawykami gracza i skłanianiu go do wydania prawdziwych pieniędzy w wirtualnym sklepiku.

ROZSZERZANIE GRY JEST ZAWSZE WYZWANIEM DLA MMO. Z JEDNEJ STRONY DOBRZE JEST COŚ POPRAWIĆ. Z DRUGIEJ – RADYKALNE ZMIANY MOGĄ ZASZKODZIĆ.

Chodzi o obniżanie poziomu trudności gry – zarówno w stawianych przed graczem wyzwaniach, jak i ilości czasu wymaganej, żeby coś w niej osiągnąć. W zeszłym miesiącu wspominałem, że czasochłonność od zawsze była podstawową cechą MMORPG. Faktycznie, trudno powiedzieć, że zatopiło się w jakimś wirtualnym świecie, dopóki nie spędziło się w nim kilkuset godzin. Obecnie wszystkie największe gry odchodzą jednak od tego podejścia, skupiając się już nie na czasie, jaki gracz ma w nich spędzić, ale na regularności odwiedzin. Dzielne questy, dzienne/tygodniowe/miesięczne nagrody za zalogowanie się – to obecnie norma w branży. Jeśli męczą nas mozolne zdobywanie poziomów naszej postaci, możemy kupić eliksiry zwiększające doświadczenie lub po prostu zapłacić za osiągnięcie najwyższego poziomu i zacząć grę od najnowszych treści. Społecznościowe zbieranie się w grupy jest częściowo lub w całości zastępowane algorytmem, który łączy w drużynę losowych graczy zainteresowanych danym lochem czy rajdem. Nagrody za wykonywanie zadań czy przejście lochów skalują się w zależności od poziomu naszych postaci, a same zadania są bardzo wyraźnie zaznaczone na mapie, żebyśmy nawet przez moment nie musieli zastanawiać się, dokąd iść. Gry na każdym kroku trzymają nas za rączkę, niczym nadopiekuńczy rodzice, którzy co chwila pytają, czy czegoś nam nie potrzeba. Co ciekawe, część z tych udogodnień nie została

narzucona przez twórców, tylko wyrosła z działań graczy, którzy za pomocą modyfikacji czy stron internetowych starali się uprościć sobie grę (nieświadomie zabierając jej głębię). Przez długi czas GW2 nie miało opcji „Szukaj drużyny”, chcąc uniknąć jej niepożądanych konsekwencji. Twórcy w końcu jednak poddali się, gdyż gracze i tak łączą się automatycznie poprzez zewnętrzną stronę internetową.

Najdalej w kwestii ułatwień poszły jednak MMO tworzone na urządzenia mobilne. Na przykład w takim Lineage 2: Revolution nie musimy już w ogóle wkładać jakiegokolwiek wysiłku w grę. Wystarczy, że klikniemy „przyjmij zadanie” i gra nie tylko pobiegnie za nas dokładnie w miejsce, w którym ma być wykonane, ale również zacznie korzystać z naszych umiejętności, pokonywać wskazanych przeciwników i zbierać wskazane przedmioty. To przykład tytułu z absurdalną funkcją autoplay, która sprawia,



Chociaż profesje zbierackie i rzemieślnicze nadal są nieodłączną cechą MMORPG, ich znaczenie jest obecnie drugorzędne względem walki czy questów.





CREDITS

dla bardziej zapalonych graczy (najczęściej wrzucając je jako treść dostępną po osiągnięciu najwyższego poziomu) a spektakularną, ale łatwą i szybką rozrywką dla mniej niszowej widowni.

SŁOWO KOŃCOWE

Trochę się zrobiło marudnie na koniec. Tak jak wspominałem – MMO nie jest martwym czy umierającym gatunkiem, ale przechodzi poważny kryzys tożsamości. Z hermetycznej rozrywki przeznaczanej dla niszowych grup przekształcił się w widowisko dla szerokiej widowni i cały czas nie wie, jak dostosować się do nowej rzeczywistości. Mam nadzieję, że znajdzie wreszcie jakiś ciekawy sposób na połączenie głębi dawnych wirtualnych światów z widowiskowością ich współczesnych kuzynów, choć na razie trochę się miota między tymi skrajnościami.

Nie będę jednak kończyć listę wszystkich moich nadziei i przewidywań odnośnie do dalszej ewolucji gatunku. Zamiast tego dopowiem jedną ważną rzecz, która może umknąć w prezentowanej tu liniowej wersji historii. Mianowicie – w obecnej erze internetu stare i nowe może współistnieć bez większych problemów. Tytułowa ewolucja nie oznacza wymierania starych wariantów gatunku, ale jedynie dominację pewnych trendów w nowych tytułach. Scena MUD nie umarła, kiedy pojawiły się MMO, i można nadal grać w tekstowe tytuły – czy to te nowsze, jak Discworld, czy stare klasyki, jak Avalon: The Legend Lives. Meridian 59 dostępny jest na Steamie, zaś Ultima Online, Tibia, EverQuest czy Eve Online dalej mają się dobrze i wciąż rozwijają się wraz z nowymi dodatkami, choć echa zmian można w nich dostrzec. Wiele z nich się zestarzało, wiele przeszło na model F2P z wszystkimi jego bolączkami, ale nadal są dostępne. Większość rywali WoW z czasu „wojen klonów” też wciąż funkcjonuje, choć nie wszystkie dalej się rozwijają. Co chyba najważniejsze – wszystkie te gry nadal mają (mniejsze lub większe) społeczności fanów, więc jest szansa, że jeśli zechcemy w nie zagrać, to nie będziemy musieli samotnie biegać po pustym świecie. A o to właśnie przecież chodzi w MMO – czy to czterdziestoletniemu staruszkowi, czy nowiutkim, dopiero co wydanym tytułowi – żeby ów wirtualny świat poznawać wspólnie z innymi graczami, a nie tylko w pojedynkę. ■



że gra właściwie toczy się sama, my zaś zmieniamy się tylko w pasywnych widzów klikających od czasu do czasu w ekran, aby pokaz trwał. Nie wiem, czy można to jeszcze nazywać grą, czy raczej „interaktywną rozrywką”, ale czuję, że została tu przekroczona granica absurdu, za którą już nie da się nazwać czasu poświęconego na granie inaczej niż straconym. Ten pomysł nie wyrósł jednak znikąd – jest to skrajny przejaw owej tendencji do upraszczania systemów rozrywki, żeby złapać jak najszersze grono klientów, która panuje w MMO od czasów WoW.

Czy da się od tego odejść i nadal utrzymać na rynku? Trudno powiedzieć. Z jednej strony WoW Classic okazał się sukcesem między innymi dlatego, że oferował bardziej satysfakcjonującą (a zarazem bardziej czasochłonną) podróż od najniższego do najwyższego poziomu postaci. Z drugiej, kiedy w 2014 roku Wildstar próbował zagrać na tej samej nostalgii i zrobić grę dla hardkorowych graczy, okazał się porażką tak spektakularną, że nawet przejście na model F2P mu nie pomogło i po czterech latach twórcy musieli zamknąć serwery. Najpopularniejsze MMO na rynku starają się znaleźć równowagę pomiędzy wyzwaniem



■ Jedno, czego nie można odmówić Lineage 2: Revolution, to popularności. W 2018 roku twórcy pochwalili się, że w ich grę zagrało już 30 milionów graczy na całym świecie.

Odrodzenie

Final Fantasy XIV obecnie zalicza się do czołówki gatunku MMO. Zaczynał jednak jako gra tak nieudana, że twórcy zdecydowali się całkowicie ją „zabić” i zrobić od nowa, fabularnie przedstawiając to jako zrucenie księżycy na świat gry.



WIKINGOW

Krew i lód

Wczesnośredniowieczna Skandynawia, a przynajmniej jej północna część, nie była najprzyjemniejszym miejscem do życia. Nic więc dziwnego, że ta kraina stała się domem dla jednych z najtwardszych i najbardziej nieustępliwych wojowników w dziejach Ziemi – wikingów.

■ Pjotsze

Wokół tych skandynawskich twardezieli narosło wiele – często nieprawdziwych – mitów i legend. Zadbali o to współcześni im mieszkańcy Europy (w szczególności chrześcijańscy mnisi), część późniejszych badaczy oraz dzisiejsza popkultura.

Utarło się, że wikingami nazywamy wszystkich mieszkańców Północy. Jednak określenie to możemy powiązać jedynie z tymi, którzy wybierali się na wyprawy – nie tylko łupieżcze, ale również handlowe i odkrywcze.

Warto wspomnieć, że na długo przed innymi Europejczykami dotarli na Grenlandię oraz do Ameryki Północnej, a do Jerozolimy czy Konstantynopola wybierali się po takie towary jak jedwab czy przyprawy. Kiedy już jednak Skandynawowie szli do boju, to nie różnili się zbyt mocno od swoich przeciwników pod względem wizualnym. Między bajki możemy włożyć półnagich wojów z dwuręcznymi mieczami lub gigantycznymi toporami obosiecznymi. W ich rynsztunku trudno było doszukać się też młotów, chyba że ktoś miał na szyi wisior z Mjöllnirem.

Czyści

Na tle współczesnych im Europejczyków mieszkańcy Północy mogli uchodzić za czyściochów. Na terenie stanowisk archeologicznych – po dziś dzień – znajdujemy wiele przedmiotów służących do higieny osobistej. Mało tego, w języku dawnych Skandynawów słowo „sobota” oznacza „dzień prania”.

Poza tym nordyccy wojownicy nie używali hełmów z rogami. Przynajmniej na co dzień, ponieważ ochronne okrycie głowy tego rodzaju od czasu do czasu było wykorzystywane w trakcie obrzędów religijnych. Typowy wiking uzbrojony był w okrągłą tarczę, włócznię, topór lub – jeśli było go na to stać – miecz. Zdarzało się, że na podorędziu miał również łuk, ale wielkimi miłośnikami tego sprzętu wikingi nie byli. Faktem jednak jest, że wyobrażenie o wikingu, które zagościło w dzisiejszej popkulturze, działa na wyobraźnię mocniej niż typowy przedstawiciel pospolitego ruszenia, Olaf Olafsson, w skórzanym kaftanie i dzidą w dłoni.

Mitologia mieszkańców Północy ma dziś swoich oddanych fanów. O Odynie lub Thorze słyszał praktycznie każdy. Ci dwaj jegomoście są takimi samymi gwiazdami popkultury jak Zeus lub Achilles. Skandynawskie mity zakorzeniły się w naszej rzeczywistości równie mocno co legendy arturiańskie. Właśnie dzięki temu, poza niezliczoną liczbą filmów, fani wikingów doczekali się wielu gier na temat swoich idoli. Na ogół są to dość mroczne tytuły, starające się oddać nieprzyjazny klimat panujący w północnej części Europy. W większości trzymają się utrwalonego w popkulturze kanonu, a co za tym idzie, nader rzadko starają się oddać realia historyczne. Przymknijmy jednak na to oko i przyjrzyjmy się dokładniej, jak na przestrzeni lat przedstawiano w grach wojowniczych Skandynawów.

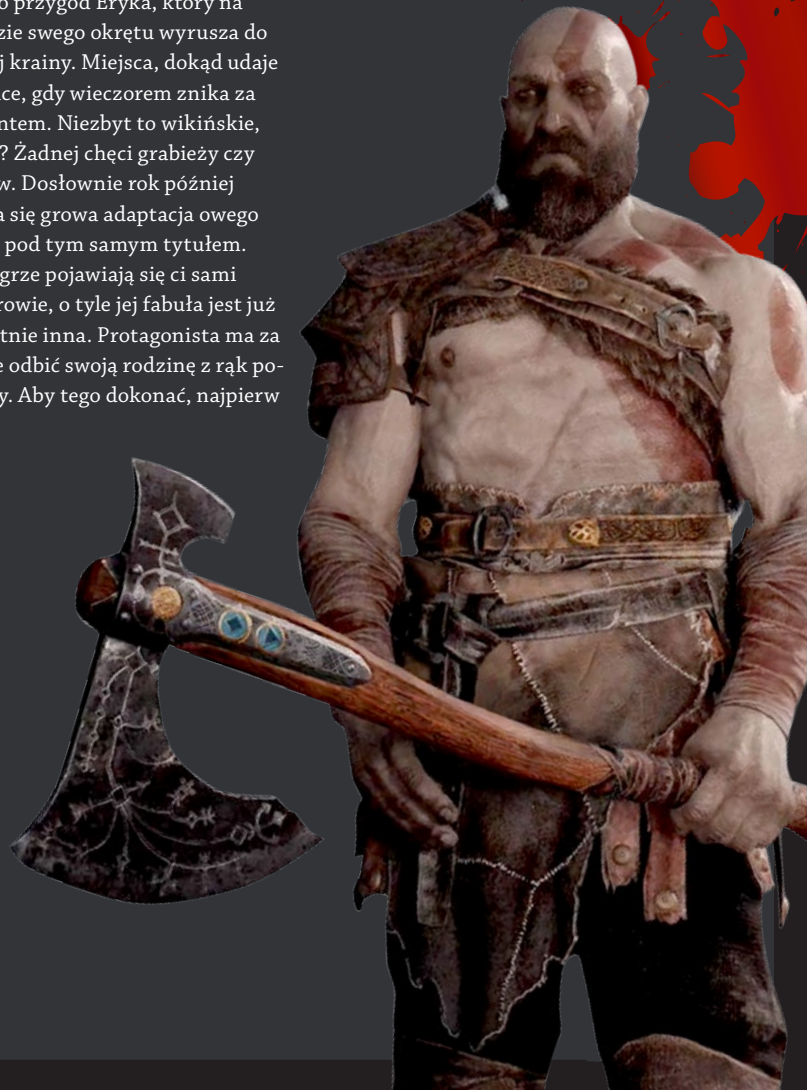


Jedną z pierwszych produkcji o wikingach zawdzięcza swój żywot pewnemu brytyjskiemu komikowi, zmarłemu w zeszłym miesiącu Terry'emu Jonesowi z grupy Monty Pythona. W 1983 roku wydał książkę dla dzieci „The Saga of Erik the Viking”. Opowiada ona o przygodach żądnego przygód Eryka, który na pokładzie swego okrętu wyrusza do odległej krainy. Miejsca, dokąd udaje się słońce, gdy wieczorem znika za horyzontem. Niezbyt to wikingi, prawda? Żadnej chęci grabieży czy gwałtów. Dosłownie rok później ukazała się growa adaptacja owego dziełka pod tym samym tytułem. O ile w grze pojawiają się ci sami bohaterowie, o tyle jej fabuła jest już kompletnie inna. Protagonista ma za zadanie odbić swoją rodzinę z rąk porwawczy. Aby tego dokonać, najpierw



WIE

TYPOWY WIKING UZBROJONY BYŁ W OKRĄGLĄ TARCZĘ, WŁÓCZNIĘ, TOPÓR LUB – JEŚLI BYŁO GO NA TO STAĆ – MIECZ. TWÓRCY NOWEGO GOD OF WAR DOBRZE O TYM WIEDZIELI.



CREDITS

zbiera załogę okrętu i przygotowuje się do wyprawy. Po wypłynięciu na morze czeka na niego wiele niebezpieczeństw, w tym smok. Produkcja była tekstową przygodówką. Tak jak w wydanym w 1982 roku Hobbicie użyto plansz graficznych w celu zwiększenia immersji. Dodajmy, że książka Jonesa doczekała się również adaptacji filmowej – „Eryka wikinga”. W obrazie wystąpili dwaj członkowie grupy Monty Pythona: John Cleese i sam Terry Jones, a główną rolę zagrał Tim Robbins.

Początek lat dziewięćdziesiątych przyniósł premierę dwóch erpegowych produkcji o wikingach: Dusk of the Gods oraz Heimdal. Oba tytuły pojawiły się na rynku w 1991 roku. Pierwszy z nich – jak na tamte czasy – prezentował się dość prymitywnie, miał jednak swoje zalety: ogromny świat oraz czerpiącą pełnymi garściami z nordyckiej mitologii fabułę. Z kolei druga gra była chwalona za dobrą mechanikę walki i ładną kreskówkową grafikę.



Był to jednak tytuł dla mniej doświadczonych graczy, ponieważ dostępne tu zagadki nie stanowiły większego wyzwania. Produkcja nastawiona na rozwiązywanie ciekawie pomyślanych łamigłówek pojawiła się już dwa lata później. Było to The Lost Vikings autorstwa studia Silicon & Synapse, które teraz znamy pod nazwą Blizzard. Ta humorystyczna platformówka opowiadała o perypetiach trzech wikingów porwanych przez kosmitów. Każdy z tych jegomościów posiadał

inne umiejętności, a że gracze kierowali całą trójką, to trzeba było ruszyć głową, aby Eryk, Baleog i Olaf mogli zwać ze statku nikczemnego Tomatora. Trio zmierzyło się ponownie ze złym imperatorem w sequele gry z 1997 roku – tym razem panowie mieli do pomocy wilkołaka oraz smoka.

Nie samymi przygodówkami i grami akcji człowiek żyje, więc na chwilę przeniesmy się w inne rejony wirtualnej rozrywki. Wikingowie odważnie sobie poczynali również



KSIĄŻKA JONESA DOCZĘKAŁA SIĘ ADAPTACJI FILMOWEJ – „ERYKA WIKINGA”. WYSTĄPIŁI W NIEJ DWAJ CZŁONKOWIE GRUPY MONTY PYTHONA: JOHN CLEESE I SAM TERRY JONES, A GŁÓWNĄ ROLĘ ZAGRAŁ TIM ROBBINS.

na poletku strategii, a pewien tytuł reprezentujący ten nurt stał się jedną z inspiracji dla serii Heroes of Might & Magic. W 1994 roku firma New World Computing wydała Hammer of the Gods. W grze wcieliśmy się w przywódcę jednej z czterech nacji: ludzi, elfów, krasnoludów lub trolli. Zadaniem gracza były rozbudowa własnego imperium oraz wypełnianie zleceń dawanych mu przez nordyckich bogów. Turowa walka przypominała tę z King's Bounty oraz późniejszej serii Heroes. Sam świat przedstawiony był z kolei o wiele mroczniejszy, daleko mu do feerii barw, którą widzieliśmy we wspomnianych strategiach. Kolorystyka była bardziej stonowana i podkreślała poważny klimat tytułu. Co ciekawe, przed rozpoczęciem rozgrywki gracze mogli dokonać wyboru, na jakiej mapie chcą rozwijać swoje państwo. Wrogów można było zrównać z ziemią na terenach wczesnośredniowiecznej Europy lub losowo wygenerowanej przez komputer mapce.

Kiedy mówimy o grach strategicznych, to wypada wspomnieć o produkcji Cryo Interactive, czyli zapomnianej już Sadze: Gniewie Wikingów z 1998 roku. Tytuł oferował aż siedem grywalnych ras oraz zmienne pory roku. Stojący na czele swojego klanu gracz musiał walczyć o jego przetrwanie, nie mogąc sobie pozwolić na spokojne dworskie życie. Rozgrywka przypominała tę z Age of Empires, ale nie mogła pochwalić się zbyt wieloma ciekawymi innowacjami. Poza wspomnianymi już warunkami pogodowymi na uwagę zasługiwał sam setting gry. Całkiem niedawno na rynek trafił RTS oparty na wydarzeniach historycznych, w którym jedną



W SERII THE BANNER SAGA TO NORDYCY UCIEKAJĄ PRZED ZAGŁADĄ. ZŁOŻONA Z LUDZI I OLBRZYMÓW KARAWANA STARA SIĘ PRZETRWAĆ KONIEC ŚWIATA.

z dostępnych nacji są wojowie z Północy – Ancestors Legacy. Autorzy postarali się, aby odwzorować brutalne realia średniowiecznej Europy. Kampania wikingów zaczyna się od najazdu na angielski klasztor w Lindisfarne. Wydarzenie to uznawane jest za początek ery wikingów. Czyż można znaleźć bardziej ikoniczny start kampanii niż łupieżczy rajd na opactwo zamieszkałe przez bogobojnych mnichów?

W serii taktycznych RPG The Banner Saga to nordycy uciekają przed zagładą. Złożona z ludzi i olbrzymów karawana dowodzona przez gracza stara się przetrwać koniec świata. Całość mocno zainspirowana jest skandynawską mitologią i daleko jej do górnołotnych opowieści o walecznych rycerzach. W podobnym tonie utrzymane jest Dead in Vinland. Dla wikinga Eirika oraz jego najbliższych najważniejsze jest przetrwanie na wyspie, przy której brzegach rozbił się ich statek. Poza zadaniem o rozwój osady musimy się tu zatroszczyć o dobry stan psychiczny każdego z bohaterów. Co gorsza, na życie rozbitków czyha terroryzujący wszystkich mieszkańców wyspy Björn Headcleaver.

Na pewno Eirik i jego rodzina nie miałoby takich problemów, gdyby napotkali na swojej drodze Ragnara, głównego bohatera Rune. Gość jest archetypowym wikingiem. Aby odegrać się na popieranym przez Lokiego złym Conracku, musi przedzierać się przez zastępy goblinów oraz pokonać krasnoludzkiego półboga i jego podwładnych. W grze przedstawiony jest konflikt pomiędzy Odyne a Lokim. Rywalizacja między bogami może doprowadzić do Ragnaröku – wielkiej bitwy, która zniszczy zarówno świat ludzi, jak i bogów. Nic więc dziwnego, że Ragnar jest jedyną nadzieją na uratowanie obu krain. Podobne zadanie staje przed Skarinem, protagonistą Viking: Battle for Asgard. Młody wojownik zostaje wybrany przez boginię Freję, aby bronić Midgardu, czyli świata ludzi, przed hordami nieumarłych. Ale żeby zadanie nie należało do najprostszych, napakowany blondas musi też pokrzyżować plany Heli, nieodrodnej córeczki Lokiego. Bogini chce bowiem doprowadzić do rozpętania Ragnaröku. Walka jest niesłychanie brutalna i satysfakcjonująca, przyjemnie ćwiartuje się tu wrogów na kawałki. Skarin może liczyć na pomoc

Narciarze

Jednym ze sportów, jakie uprawiali wikingowie, było narciarstwo. Co więcej, nordycy czcili boga Ulla, który był patronem myślistwa, łucznictwa oraz właśnie narciarstwa.

CREDITS

śmiertelników, o ile sam wcześniej wspomże mieszkańców opanowanego przez siły mroku Midgardu. Poza samotnymi misjami gracz uczestniczy również w wielkich bitwach po stronie ludzkości. Takie starcia wyglądają imponująco jak na ponad dziesięcioletni już tytuł. Równie nieprzystępnie prezentuje się świat przedstawiony w God of War z 2018 roku. Historia jest bardziej osobista niż w Viking: Battle for Asgard i skupia się na relacjach pomiędzy ojcem a synem. Cała podróż, której celem jest rozrzucenie prochów zmarłej żony Kratosa na szczycie najwyższej góry, zdaje się być tylko powodem do zacieśnienia więzi między nimi.

Główny bohater lub bohaterka Expeditions: Viking nie wybierze się już na żadną wyprawę ze swoim ojcem, który był wodzem klanu. Po śmierci głowy rodu to na protagonistę spoczął obowiązek rządzenia swoją społecznością. A nie jest to łatwe zadanie, ponieważ już po samym przejęciu władzy sąsiednie klany stanowią dla młodego władcy zagrożenie. Produkcja studia Logic Artists jest wzorowana na realiach historycznych, więc główny bohater postanawia wyruszyć z małą wizytą na Wyspy Brytyjskie. Wszystko po to, aby się wzbogacić i, co za



tym idzie, wzmocnić pozycję swoją i swojego klanu. Expeditions: Viking kładzie nacisk na realizm, zgodność z historią oraz stosunki pomiędzy członkami drużyny. Równie ważne są tu rozwój osady, jak i dobre relacje z bohaterami niezależnymi. Gracze mogą poczuć się tu jak prawdziwy wikingi wódz żyjący blisko swoich podwładnych.

Wikingów lub nacje inspirowane wojownikami z Północy spotkamy również w wielu innych produkcjach. W Mount & Blade możemy służyć w szeregach króla Nordów. Mało tego, nic nie stoi na przeszkodzie, aby samemu zająć miejsce Ragnarą. W The Elder Scrolls V: Skyrim odwiedzamy tytułową krainę, wzorowaną na średnio-wiecznej Skandynawii. W For Honor możemy stanąć po stronie wikingów

w walce z rycerzami oraz samurajami. Pomijając to, że koncept ma niewiele wspólnego z realiami historycznymi, to zabawa w tym tytule potrafi być przednia. Najważniejsze jest jednak to, że praktycznie wszystkie opisane tu produkcje czerpią pełnymi garściami z kultury i wierzeń prawdziwych mieszkańców Europy Północnej. Jeżeli ktoś poszukuje gry, w której będzie mógł się wcielić w jednych z najbardziej nieustraszonych wojowników w historii, to na pewno znajdzie coś dla siebie. A wikingowie zdobywają coraz to nowych fanów, bo ich dziedzictwo wciąż nas fascynuje.

PS. Artykuł powstawał przy dźwiękach Bathory'ego, klasyku viking metalu. Polecam jako najlepszy soundtrack do gier o wikingach. ▀

▲ Na zeszlorocznym The Game Awards zapowiedziano drugą część Hellblade'a. Za muzykę do nowej odsłony przegód Senui odpowiadać ma neofolkowy zespół Heilung.

♥ Zarówno książka „Zjadacze umarłych” autorstwa Michaela Crichtona, jak i jej ekranizacja „Trzynasty wojownik” inspirowane są poematem o Beowulfie. Dzięki temu w filmie z Antonio Banderasem spotykamy Bulwyfa lub Hyglaka.



HISTORIA W GOD OF WAR Z 2018 ROKU JEST BARDZIEJ OSOBISTA NIŻ W VIKING: BATTLE FOR ASGARD I SKUPIA SIĘ NA RELACJACH POMIĘDZY OJCEM A SYNEM.



Łukasz Orbitowski

Autor ośmiu powieści (między innymi „Kult” i „Inna dusza”). Laureat Nagrody Zajdla i Paszportu Polityki. Na antenie TVP Kultura prowadzi program „One: Kobiety kultury”. Słucha metalu. Podnosi ciężary. Zbiera nosorożce.

MOJE ŻYCIE Z DIABLO

W pierwsze Diablo zagrałem w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych. Gra wyszła pod koniec 1996 roku, więc najprawdopodobniej zdobyłem ją później. Dysponowałem piracką kopią, którą przegrał mi kolega znany jako Owca. Miał dwa metry wzrostu, pociągłą twarz i proste włosy. Ludzie w kółko go pytali, dlaczego wszyscy wołają na niego Owca, a on zawsze odpowiadał tę samą nudną, pozbawioną puenty historię: był jakiś inny facet znany jako Owca, kiedyś ktoś ich pomylił i tak zostało, no i cześć.

Owca przegrał mi Diablo, bo zakup oryginału nawet nie przeszedł mi przez głowę. Kosztował majątek, poza tym nie wiedziałem, gdzie go szukać. Gry brało się z giełdy pod krakowskim Elbudem, z akademików AGH albo od kumpli w rodzaju Owcy. Komputer – zakupiony za uzbierane grosiki składak – miałem od niedawna i wcześniej nie widziałem tego rodzaju gier. Zresztą chyba ich nawet nie było, bo wartość Diabla brała się także z jej pionierskiego charakteru.

Zagrałem, wsiąknęłam bez reszty, zafascynowany, ale i nieporadny. To niecodzienne połączenie zostało mi do dzisiaj. Uwielbiam gry, ale jestem bardzo słabym graczem. Dość powiedzieć, że całe pierwsze Diablo przeszedłem toporem Butchera (jeden z pierwszych poważniejszych przeciwników w grze), raz zapisałem grę na ułamek sekundy przed tym, jak moja postać oberwała fireballem, i musiałem zaczynać od początku, bez przerwy dzwoniłem więc po radę do nieszczęsnego Owcy. Właśnie Owca ocalał z tej diabelskiej przygody. Minęło ponad dwadzieścia lat, a ciągle się przyjaźnimy.

Aby zagrać w drugie Diablo, kupiłem sobie nowy komputer. Mieszkałem na melinie, byłem młodym,

sprężystym lumpem i prowadziłem mnóstwo szemranych interesów, wyglądając rychłej śmierci. Okazało się, że mój stary blaszak, na którym szło stare Diablo, nie uciągnie już nowego. Wydałem wszystkie pieniądze, które miałem, zadłużyłem się jeszcze i kupiłem nowy komputer. Specjalnie dla Diabło. Ówczesna dziewczyna się wściekla, koledzy pukali się w głowy, no ale ja nie przejmowałem się ani jednym, ani drugim. Przecież miałem niedługo umrzeć, prawda?

W Diabło 2 grałem z moim przyjacielem. Człowiekiem, którego uważałem za brata. Wyglądało to mniej więcej w ten sam sposób: jeden przechodził, drugi doradzał, potem następowała zmiana. Między nami krążyły lufka, butelka, papieros. Potrafiliśmy jechać tak przez bite dziesięć godzin. Gra była satysfakcjonująca i bardzo trudna, zwłaszcza dla dwóch nieprzytomnych patałachów. W kość dawały też niedociągnięcia sprzętowe. Pamiętam, że mordowaliśmy samego Diabło, Pana Terroru, przez co najmniej godzinę. Komputer zawiesił się, gdy pasek życia zeszedł mu niemal do zera.

Z przyjacielem, o którym piszę, poróżniłem się wiele lat później. Nie rozmawiamy ze sobą. Przyjaźń dobiegła końca, niemniej była. Jej wagi nie sposób przecenić. Poza tym Diabło 2 nauczyło mnie wielkiej prawdy życiowej, której trzymam się do dzisiaj. Osaczony przez wrogów zwykłem uciekać przed siebie, gdzie czekało jeszcze więcej przeciwników. Zachowanie to kończyło się śmiercią. Trochę minęło, nim poszedłem po rozum do głowy (wspominałem, że jestem słabym graczem, prawda?) i zacząłem się wycofywać na uprzednio oczyszczony z wrogów teren. Tak właśnie brzmi moja wielka życiowa prawda: nigdy nie wolno uciekać do przodu, w nieznanne.

Trzecia część Diabło rozczarowała mnie na wielu poziomach. Raził kolorowy świat, nie kupiłem całej tej intrygi, zwłaszcza że w grach poszukiwałem czegoś innego. Machnąłem ręką. Jest tyle ciekawych tytułów do zagrania. Aż pewnego dnia mój trzynastoletni syn zapytał, czy zagram z nim w Diabło. Znał tę grę, bo mu o niej opowiadałem. Niestety na jego konsoli mają tylko ostatnią, najstarszą część. No i gramy w to cholerne trzecie Diabło, niedużo, może po godzinie dziennie, robimy quęsta i wracamy do swoich spraw. Opowiadam Julkowi o dawnych czasach. Myślę o Owcy, o mojej melinie, o utraconym przyjacielu i o tym, że los odbiera nam ludzi, lecz mnie i syna nie zdołał rozdzielić. Gramy. Mówię mojemu dziecku:

– Nie uciekaj do przodu! ■

✚ Tętniący życiem świat Red Dead Redemption 2 ma, jak wyliczono, około 75 kilometrów kwadratowych.

Pewnego razu na

Dzikim Zachodem

Dziki Zachód jaki jest, każdy widzi. A raczej jaki był. Bo o ile rozmaite gatunki trzymają się raz lepiej, raz gorzej, o tyle westerny przeminęły z hukiem ostatniego wystrzału. Przynajmniej na ekranach kin i półkach księgarń. Pałeczkę przejęły gry i nie wydaje się, aby zechciały ją oddać.

■ Bartek Czartoryski

Kwestia to zapewne sporna, choć trudno mi sobie wyobrazić, że można gry od Rockstara nie doceniać, ale nieprzypadkowo to opowieść o – w skrócie – kowbojach jest bodaj najlepszym tytułem ostatnich lat.

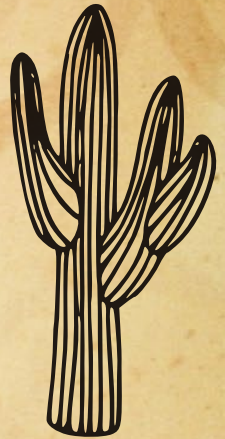
Oczywiście zakres problemowy drugiej (zresztą pierwszej również) części Red Dead Redemption jest znacznie szerszy i scenariusz wykracza dalece poza awanturniczą przygodę o czarnych i białych kapeluszach. Historia ta kompiluje wszystkie dotychczasowe dokonania gatunku, zestawiając obok



siebie filmowe uniwersa zamaszycie wykute niegdys w celuloidzie przez Howarda Hawksa, Johna Forda, Sergia Leonego i Sama Peckinpaha.

Rzecz jasna przywołuję te nazwiska hasłowo, ale nie nierozważnie, choć przecież ich wszystkich dzielą lata świetlne, tworzyli bowiem, posługując się ramą historii osadzonych na amerykańskim Zachodzie, filmy o różnej rozpiętości tematycznej, to budując jego mit, to go odbrązawiając. Ale przecież dylogia Red Dead Redemption to swoista kodyfikacja kinowych dokonań, kompilacja fetyszystycznej miłości do rekwizytu i tęsknoty za dawno utraconym światem oraz staromodny moralitet. Rockstar, śmiało zrzucając okowy gatunku, oddaje mu jednoczesny hołd, tworząc dzieło wychodzące nie tylko poza jego kinowy rodowód, ale i udowadniając, że dzisiaj środowiskiem naturalnym westernu mogą być konsola i komputer.

☛ Muzykę do Outlaws skomponował Clint Bajakian, autor partytur do Secret of Monkey Island 2, sequela Maniac Mansion i gier z serii Star Wars.



GUN FIGHT BYŁ NIE TYLKO JEDNĄ Z NAJWCZEŚNIEJSZYCH WYPRAW NA DZIKI ZACHÓD, ALE I PIERWSZĄ GRĄ, W KTÓREJ NAPRZECIWKO SIEBIE W ŚMIERTELNYM POJEDYNKU STAWAŁO DWÓCH LUDZI.

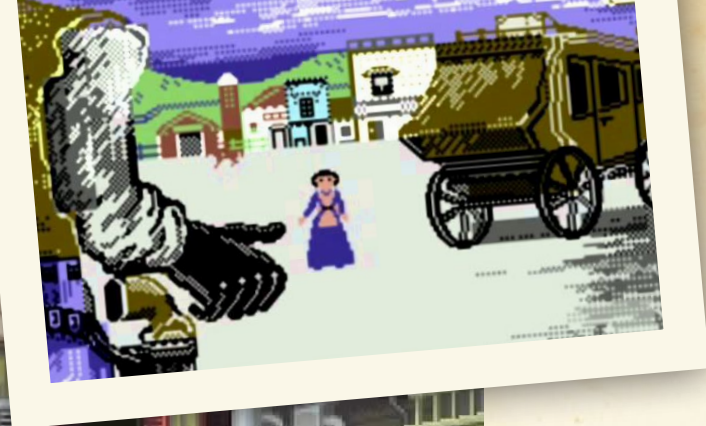


☛ Nieśmiertelny The Oregon Trail doczekał się bliźniaczych gier traktujących o innych morderczych przeprawach: The Yukon Trail i The Amazon Trail.

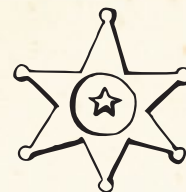
A to wydarzenie bezprecedensowe, bo chyba żadnemu medium nie udało się wyrwać kinu gatunku i uczynić go swoim. Rzecz jasna pisanie w ten sposób, gdy odnosi się do tylko jednej pozycji, zakrawa na nadinterpretację zdarzeń, zwłaszcza że gry z rzadka pretendowały do zunifikowanej gatunkowości tematycznej. Zwykle kategoryzujemy je przecież pod kątem mechaniki. Lecz fakt faktem, że kiedy pojawiły się pierwsze gry o tematyce Dzikiego Zachodu, szeryfowie, Indianie i żujący tytoń łowcy nagród już z ekranu znikali, a westerny wchodziły w fazę schyłkową. Kto miał potem jeszcze raz na parę lat cokolwiek do powiedzenia na kowbojskie tematy i powracał na prerie, zwykle patrzył na nie nie czołobitnie, ale z rewizjonistycznym zacięciem.

Popularność słynnego już The Oregon Trail, które powstało jako szkolny program edukacyjny na temat tytułowego szlaku będącego ważnym kierunkiem migracyjnym ludu amerykańskiego kolonizującego nowy kontynent, przypadła mniej więcej na premierę „Pata Garretta i Billy’ego Kida”, arcydzieła antywesternu, co jest znaczące. To wtedy gwiazda przypięta do piersi broniącego sprawiedliwości rewolwerowca zaśniedziała, a nowa rozblęśtała na monitorach. Rzeczona gra, która przez całą dekadę trafiała na różne platformy, aż doczekała się wersji okraszanej grafiką (oryginał był tekstowy), miała jednak mało wspólnego z kinowym mitem, skupiała się raczej na osadniczych trudach, ale przemysł arcade’owy szybko połknął bakcyła.

CREDITS



Na dobę w Law of the West składało się jedenaście scenariuszy rozgrywanych w czterech lokacjach. Gdzie zawodziła gadka, tam pomagał rewolwer.



Studio Natsume do prac nad Wild Guns zainspirowały bezpośrednio dwie o parę lat starsze gry: Dynamite Duke oraz również westernowe Blood Bros.

Po słynnym Gun Fight z 1975 roku niejedno studio chciało mieć swój pojedynek rewolwerowy: od epigońskich dziełek Atari (Outlaw, 1976 rok) i Midway (Boot Hill, 1977 rok) do bardziej złożonej gry od Nintendo (napisany przez samego Shigeru Miyamoto Sheriff z 1979 roku), gdzie zamiast stojących naprzeciwko siebie amatorów zabaw z bronią mamy ostrzeliwującego się stróża prawa, który chroni miasto przed bandytami i ratuje porwaną damę.

A kiedy gry uzyskały zdolność do budowania nieco bardziej złożonych fabuł, szybko zaczęto odtwarzać te znane z ekranu, może dlatego nie dziwota, że również Konami sięgnęło po taką formę. Ich Badlands z 1984 roku było animowanym interaktywnym filmem, gdzie nawet nie używało się joysticka, jedynie przycisku. Timing był jednak kluczowy, bo jeśli strzeliliśmy zbyt szybko, czyli zanim nasz oponent dotknał swojej spluwy, mogliśmy zawisnąć na stryczku za morderstwo, a kiedy się spóźniliśmy,

czekała na nas świeżo ociosana trumna. Sama opowieść była typową historią o zemście. Kowboj Buck mści się bowiem za zamordowaną rodzinę. Mimo poważnego tonu Konami osadziło swoją grę w cokolwiek fantastycznych realiach. Ba, na pewnym etapie spotykamy nawet... dinozaury. Późniejsze Iron Horse tej samej firmy nie miało już ambicji storyellerskich. Bez szerszego kontekstu parliśmy na prawo i pokonując kolejne wagony rozpędzonego pociągu, pozbywaliśmy się napierających na nas drani za pomocą rewolweru i bicia, aby na końcu odjechać z uratowaną przez nas niewiastą.

Prym wiodły fabuły o stróżach prawa. W tym samym czasie na NES trafił hit z automatu wykorzystujący pistolet świetlny – Wild Gunman (choć nie było w nim mowy, czy nasz bohater jest istotnie szeryfem, czy zwyczajnym zabijaką), również wykorzystujące ten gadżet Cheyenne (gdzie nasz gieroj bronił dylżansu oraz polował na gangi ukrywające się po salonach i kopalniach) oraz oparte na podobnej zasadzie, wykorzystujące już dżojstik i polegające na refleksie Bank Panic (tu trzeba było strzelać do złodziei, a zdejmować palec ze spustu przy kowbojach z gotowymi do wpłaty depozytami).

Zdecydowanie ciekawsze były nieco bardziej rozbudowane gry, niepolegające wyłącznie na strzelaniu, a nawet jeśli już czyniły pojedynki solą opowieści, to oferowały coś więcej niż proste naciśnięcie przycisku. Przy czym izometryczne Gunfright z 1985 roku, działające na tym samym silniku co



Stosunkowo mroczne Badlands nie było jednak pozbawione humoru, nierzadko czarnego. Złapany przez trupa Buck sam przemienił się w szkielet.





odrobinę starsze Nightshade (pozwalającym na zbudowanie graficznie zaawansowanego, obracalnego środowiska Filmation II; jego wcześniejszą wersję wykorzystywało chociażby Knight Lore), miało również dość wątpliwą, acz wystarczającą fabułę. Gracz jako szeryf Quickdraw musiał, podążając za wskazówkami obywateli niewielkiej miejsciny, odnaleźć ukrywających się tam drani, a potem, oczywiście, ich wystrzelać. Ciekawie jednak rozwiązano sam pojedynek, bo ten rozgrywał się z perspektywy pierwszoosobowej. Za pieniądze z nagród kupowaliśmy naboje do rewolweru.

Nieco bardziej kompleksowo i różnorodnie życie szeryfa starało się ukazać średnio udane Kane z 1986 roku (gdzie pruliśmy do ptactwa z łuku, jeździliśmy konno i strzelaliśmy do tych złych) oraz interesujące, oparte na interakcji i, o dziwo, dialogach, rok starsze Law of the West. Nietypowa gra od Accolade oferowała dość osobliwą perspektywę, bo przed oczami mieliśmy plecy i prawą rękę bezimiennego szeryfa, a na swojej drodze spotykaliśmy

typowe westernowe postaci (chcąc nas uwieść gospodynię saloonu, krnąbrnego zastępcę, lubiącego sobie wypić doktora i, oczywiście, chętnych do zmierzenia się z nami kowboi), z którymi prowadziliśmy rozmowy, mając do wyboru menu możliwych odpowiedzi. Dało się też wystrzelać pół miasteczka, co jednak miało wpływ na końcowy wynik, a jeśli trafiła nas niekoniecznie zblakana kula, lekarz mógł odmówić opatrzenia naszych ran. Niestety, jedynym celem było przeżyć do zmierzchu. Choć może o to chodziło, aby pokazać powtarzalność życia stróża prawa na Dzikim Zachodzie, gdzie każdy dzień mógł przynieść śmierć?

Nie zawsze musieliśmy przypinać do piersi gwiazdę szeryfa, aby łąpać tych złych. Słynne Gun.Smoke z 1985 roku (kropka w tytule nie jest przypadkowa, Capcom nie chciało zapewne żadnej prawniczej przepychanki z producentami serialu „Gunsmoke”) dawało nam licencję na zabijanie jako łowca nagród, a przynajmniej tak chciała wersja na NES; automatowa nie oblekała strzelaniny żadną fabułą. Sama rozgrywka była bliźniaczo podobna do tej z Commando, czyli ekran przesuwiał się nieustannie ku górze, a my pruliśmy z rewolweru niczym z karabinu maszynowego (choć ten również był dostępny). Ale bodaj najciekawsza gra tej dekady opowiadająca o Dzikim Zachodzie nie traktowała o szeryfach i ciągnących się latami zemstach.

Lost Dutchman Mine (1989 rok) oferowała bowiem iście otwarty świat, a naszym celem było odnalezienie tytułowej legendarnej kopalni (mała dygresja: nie odszukano jej po dziś dzień i zapewne to bujda). A już jak to zrobimy, zależało



Legendarna zaginiona kopalnia Lost Dutchman's miała się znajdować gdzieś w Arizonie. Pierwsze opowieści o niej pojawiły się w latach siedemdziesiątych XIX wieku.

Freddy Pharkas, aptekarz z pogranicza, porzucił karierę rewolwerowca po tym, jak odstrzelono mu ucho. Głosu użył mu Cam Clarke (Liquid Snake).



Red Dead Revolver rozpoczęło swój żywot jako duchowy sequel Gun.Smoke. Capcom tytuł skasował, Rockstar nabył prawa, a reszta jest historią.



od nas. Zarabiać mogliśmy chociażby, łapiąc poszukiwanych kowboi lub przesiewając rzeczny muł, jedzenie kupowaliśmy albo łowiliśmy ryby, napotkane jaskinie kryć mogły żyłą złota lub nic poza pająkami. Należało dbać o dobrostan naszego doświadczonego już poszukiwacza, zapewnić nie tylko wikt, ale i opierunek, a także kupić mu muła, który dźwigał jego graty. Co więcej, przy każdej rozgrywce zmieniała się lokalizacja kopalni i rzek. Lost Dutchman Mine — tak jak The Oregon Trail, które doczekało się bardziej zaawansowanej graficznie wersji; kolejne wychodziły jeszcze przez długie lata — przypominało o pionierskich korzeniach Ameryki i rezygnowało z typowo westernowego sztafażu. Co nie znaczy, że producenci gier zapomnieli o kowbojach.

Bynajmniej. American Laser Games w nową dekadę weszło z westernem. Debiutancka gra studia zajmującego się uprzednio symulatorami dla policji, Mad Dog McCree, była niczym innym jak interaktywnym filmem. Rola bezimiennego, milczącego gracza ograniczała się jedynie do strzelania, lecz musiał on uważać, do kogo mierzy, i pamiętać o przeładunku pistoletu. Tytuł ten dawał nam też możliwość wyboru ścieżki, ograniczoną jednak dość zwięzłym scenariuszem o trzęsącym miasteczkiem na Dzikim Zachodzie zabijając, którego gang bruździ prawym obywatelom. Chyba jest jasne, jakie zadanie nas czekało. Niestety, niektóre porty na sprzęty domowe były, cóż, mocno niedoskonałe: albo wyglądały koszmarnie

(Sega CD), albo były niegrywalne ze względu na brak kompatybilnego pistoletu (3DO). Za to sequel z 1994 roku, z podtytułem The Lost Gold, sprawdził się na konsolach doskonale.

Początek lat dziewięćdziesiątych przyniósł też, rzecz jasna, i inne gry kowbojskie, lecz przede wszystkim na automaty (choć nieże Sunset Riders z 1991 roku trafiło i na Mega Drive, i na SNES) lub podpinano je pod istniejące już marki, jak Lucky Luke, Lone Rider lub Back to the Future III. Nie znaczy to, że zabrakło tytułów oryginalnie podchodzących do tematu. Wyprodukowany przez Sierę On-Line Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist (1993 rok), czyli pełna humoru historia tytułowego aptekarza, była przygodówką point and click, którą, jak mówi Al Lowe, jej designer i twórca słynnej serii o Larrym, miała przypominać klimatem „Płonące siodła”. Z kolei gry polegające głównie na operowaniu widocznym na ekranie celownikiem, takie jak humorystyczne Tin Star (1994 rok) czy zremasterowane

CREDITS



i wydane w ostatnich latach na konsole bieżącej generacji Wild Guns (1994 rok), udanie łączyły, dla pożądanego efektu narracyjnego, westernowe klimaty z elementami fantastyki.

A nie były to jedyne w tej dekadzie próby ściągnięcia postmodernistycznego łączenia mitologii Dzikiego Zachodu z pozornie odległymi motywami gatunkowymi. Zmiażdżona swojego czasu przez prasę kolejna przygodówka point and click Silverload (1995 rok), która dobrych recenzji doczekała się dopiero po roku, kiedy wyszedł poprawiony konsolowy port, rzucała naszego bohatera na wojnę z wilkołakami, wampirami i innymi demonicznymi istotami. Z kolei Blood (1997 rok), dzisiaj uznawany za klasykę FPS, nurzał wszystko w okultystycznym sosie, choć akurat kowbojskie motywy wykorzystano tam dość pretekstowo i nie stanowiły one fundamentu tej gry. Na przeciwnym biegunie znalazł się inny duet point and click/FPS wykorzystujący tradycyjne kowbojskie tropy, mianowicie Dust: A Tale of the Wired West (1995 rok) i Outlaws (1997 rok).

Choć swojego czasu dobrze przyjęte przez krytykę, Dust sprzedało się słabiej i dzisiaj, poza mocnym scenariuszem o Nieznajomym poznającym gdzieś na pograniczu z Meksykiem historię swojego dziedzictwa, nie ma do zaoferowania zbyt dużo, głównie z uwagi na archaiczną rozbiórkę rozwiązań technicznych. Wykorzystano bowiem renderowane na podstawie fotografii postaci, lecz animowano jedynie ich... usta. Ale godna jest wzmianki z uwagi na atmosferę i kompleksowe oddanie klimatu życia na Dzikim Zachodzie za pośrednictwem minigier, a lekki nadnaturalny twist nie rujnuje dobrego wrażenia, a jedynie je pogłębia. Z kolei produkcja LucasArts,



Prócz obu części Mad Dog McCree studio American Laser Games zrealizowało jeszcze jedną strzelaninę na Dzikim Zachodzie: The Last Bounty Hunter.

RDR2 W PIERWSZY WEEKEND SPRZEDAŻY PRZYNIOSŁO PRZYCHÓD 725 MILIONÓW DOLARÓW. DO DZISIAJ ZESZŁO PONAD 26 MILIONÓW EGZEMPLARZY GRY.

bazująca na sprawdzonym silniku z Dark Forces, była kompilacją filmowych klisz o mścicielu ruszającym odbić porwaną córkę z łapsk drani, którzy zabili jego żonę. Animowane scenki oddzielające kolejne poziomy stylizowane były na rysowane odręcznie, rewolwer należało samodzielnie przeładowywać, snajperskie lunety faktycznie przybliżały, a całość była ewidentnie inspirowana filmami z Clintem Eastwoodem. Kolejna dekada przyniosła, oczywiście, nowe możliwości.

Producenci gier nie mieli hamulców, aby mieszać western z chociażby klimatami samurajskimi, jak twórcy średnio udanego mariażu z 2005 roku, Samurai Western, o japońskim wojowniku poszukującym swojego brata na Dzikim Zachodzie, albo – z lepszym skutkiem – horrorem, lecz wydany w tym samym roku FPS Darkwatch również nie dorobił się łatki klasyka. Ciekawsze były tytuły głębiej zakorzenione w gatunku (pojmowanym filmowo) niezależnie od ich przynależności gatunkowej (interpretowanej zgodnie



Długą drogę przebyły rewolwerowe pojedynki. Od japońskiego Gun Fight do polskiego Call of Juarez: Gunslinger.



z wykorzystaną mechaniką), jak strategia oparta na systemie turowym Desperados (2001 rok), rodzimy FPS Call of Juarez (2006 rok), arcade'owy shooter Gunfighter: The Legend of Jesse James (2001 rok) albo strzelanka Red Dead Revolver (2004 rok), co udowadnia elastyczność konwencji, którą z powodzeniem można dociąć do wybranego szablonu.

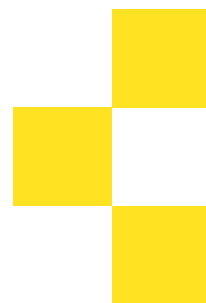
Metafora ta może jednak wydawać się niesprawiedliwa, bo nierzadko mało oryginalnej rozgrywce towarzyszyły mocne scenariusze, czerpiące całymi garściami z kina. Swoistym ukoronowaniem owych starań, przynajmniej na poziomie samej koncepcji, było w pierwszej dekadzie nowego stulecia Gun, western z otwartym światem oferującym multum możliwości, jak misje poboczne, polowania, minigry oraz dowolność podejmowania decyzji, a głosy pod postacią podłożyli aktorzy tacy jak Thomas Jane, Ron Perlman, Lance Henriksen i Kris Kristofferson, czyli Billy Kid ze słynnego filmu Sama Peckinpaha. Innymi słowy, raz jeszcze, symbolicznie, dopełniła się historia westernu. Gun wybrukowało przy okazji drogę do Red Dead Redemption (2010 rok) i jego sequela, które ugruntowały kowbojski mit, jednocześnie będąc, jak się wydaje, jego ostatnim słowem. Przynajmniej na razie. Ale wyrokować nie ma sensu, szczególnie że kolejna generacja konsol mający na horyzoncie, lecz czy ktoś (czytaj: Rockstar?) faktycznie proponuje jeszcze jedno odrodzenie Dzikiego Zachodu? Ba, historia gier uczy nas, że o kowbojach się nie zapomina. ■





Marcin M. Granat

Autor artykułów poświęconych grom oraz naukom ścisłym.
Członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier, przeciwnik
pseudonauki oraz pozbawionych dowodów wierzeń i przekonań.



GDY TRZEBA SIĘ POŻEGNAĆ

Stwierdzenie, że gry wideo dostarczają nam nie tylko czystej radości z rozgrywki, ale też całego spektrum przeróżnych emocji, jest truizmem. Wybaczcie mi jego napisanie.

Temat ten przewija się jednak w Pixelu co rusz. Raz jest to goszcząca w felietonach nostalgia, kiedy indziej wnikliwa recenzencka analiza, która potrafi rozłożyć na czynniki pierwsze nie tylko mechanizmy rządzące rozgrywką, ale też tak nieuchwytny element jak melancholijny czy zmuszający do refleksji przekaz gry. Zacząłem się nad tym zastanawiać dopiero niedawno, gdy moje życie obróciło się o 180 stopni. Zaistniała sytuacja zmusiła mnie bowiem do przeprowadzenia się o 350 kilometrów, a co za tym idzie – rzucenia praktycznie wszystkiego. Zostawiłem za sobą niesamowitych ludzi, a ironiczny kompozytor zwany Iosem napisał chyba najbardziej sardoniczną sonatę w swojej karierze, splatając mnie na dwa tygodnie przed odjazdem z osobą, która nie dość, że pasjonuje się grami, to jeszcze myśli identycznie jak ja, zupełnie jakby była moim awatarem (tak, pomimo smutnego tonu nie ucieknijmy od „śmiesznych” growych porównań). Dni przed przeprowadzką upłynęły mi więc w towarzystwie nowego uczucia, będącego dziwnym miksem przyjaźni, miłości, zżycia i zaufania. Cała sytuacja przypominała mi o tym, że w życiu warto celebrować nie tylko to, co sprawia nam frajdę, ale również i te uczucia, które bolą. Okazało się też, że z czymś podobnym miałem już do czynienia podczas przechodzenia niejednej gry.

Wynoszenie na piedestał smutku po stracie ukochanej osoby to przecież motyw przewodni w fabule Last Day of June. O przedwczesnym odejściu

małżonki traktuje też, choć bardziej drugoplanowo, historia ukazana w starszym o pięć lat Dear Esther. Jednak nasze medium portretowało ból utraty kogoś bliskiego nie tylko w kontekście relacji mąż–żona. Takie chociażby That Dragon, Cancer powstało z potrzeby rodzicielskiej próby poradzenia sobie z widmem odejścia śmiertelnie chorego dziecka. Największe wrażenie pod względem wywoływania melancholijnych uczuć wywarł jednak na mnie zupełnie inny tytuł: c ya laterrrr. Gra jest indykiem dostępnym za darmo na itch.io i ma formę tekstówki. Pomimo wizualnego ascetyzmu ładunek emocjonalny niesiony przez produkcję jest tak wielki, że aż trudny do opisanie. Gra dotyczy bowiem zamachu terrorystycznego w Manchesterze z 2017 roku, w którym jeden z jej autorów tragicznie stracił brata. Tytułowe „c ya laterrrr” jest ostatnim tekstem, jaki został mu wysłany przez zmarłego. Nie tylko nazwa, ale i cała gra jest niezwykle osobista, ale jakże mogłoby być inaczej, skoro dotyczy takiej sytuacji jak dowiadywanie się o zgonie jednego z rodzeństwa? W tego indyka nie gra się łatwo. I dobrze, bo tak powinno być.

Fakt, że istnieją udane gry, w których na próżno można doszukiwać się lekkiej i przyjemnej rozgrywki, działa na mnie pokrzepiająco. Przecież nie bylibyśmy ludźmi, gdyby dane nam było odczuwać wyłącznie pozytywne emocje. To, że życie traktuje nasze serca jak worki bokserskie, jest jednym z kształtujących nas czynników. W końcu gdyby nie zdolność do uczuciowych uniesień, nigdy nie zarwałbym nocki przy ulubionej grze, tylko racjonalnie poszedłbym spać o 22. Podobnie jest teraz, gdy kończę ten felieton grubo trzy godziny po północy, a jutro o szóstej rano wsiadam do samochodu i ponownie pokonuję 350 kilometrów, aby choć na pół dnia wrócić na stare śmieci. W grach przeżyłem pożegnania już wiele razy. W realu nie ma opcji, żebym na to pozwolił. ■

Marcin M. Granat

CREDITS



Clive Barker

Realizuje projekty w różnych przestrzeniach medialnych. Tworzy na potrzeby kina, teatru, sam ilustruje swoje historie i przygotowuje projekty zabawek, a okazjonalnie romansuje także z branżą gier wideo.

ZAGRAJ W KSIĄŻKĘ

Literatura od dawna przenika się z branżą gier wideo. Nie sposób wymienić wszystkich tytułów z różnych platform, które nawiązują do utworów literackich. Inspiracją dla twórców gier od dawna były na przykład dzieła mistrzów fantasy – pierwsze licencjonowane wycieczki do świata wykreowanego przez profesora Tolkiena datowane są na lata osiemdziesiąte.

■ Łukasz Śmigiel

Nadal chętnie sięga się do świata kosmicznego horroru stworzonego przez H.P. Lovecrafta, bez którego w ogóle trudno wyobrazić sobie współczesną grę. Samotnik z Providence byłby zapewne zszokowany tym, jak popularne są współcześnie jego dzieła (częściowo zapewne dlatego, że udostępniono je w publicznej domenie).

Czasami nawiązania do literackiej klasyki są oczywiste, jak w przypadku przygodówki *The Dark Eye* i opowiadań Edgara Allana Poe'go, których fabuły poznajemy wraz z rozwojem akcji (chodzi o trzy teksty: „Serce oskarżycielem”, „Beczka Amontillado” i „Berenice”). Zdarzają się jednak postmodernistyczne eksperymenty, które wymagają od graczy nieco więcej uwagi, aby odkryć literackie nawiązania. Świetnym przykładem jest tu *Spec Ops: The Line*, w którym przyjdzie nam się zmierzyć z wariacją na temat „Jądra ciemności” Josepha Conrada, ale w realiach Bliskiego Wschodu. Znamy także grających pisarzy, którzy nie ukrywają swojej miłości do gier, jak Joe Abercrombie (fan *Dark Souls*) czy Patrick Rothfuss (gra regularnie od 1982 roku). Ale czy historia branży zna

przypadki, kiedy w produkcję jakiegoś tytułu całym sercem zaangażowały się pisarskie sławy? Oto kilka niezwykle przykładowych na to, jak pisarski talent łączył się z wyobraźnią twórców gier wideo.

CLIVE BARKER, PISARZ, KTÓRY NIE ZNAŁ SIĘ NA GRACH

Brytyjczyk Clive Barker to człowiek wielu talentów. Jako pisarz znany z opowiadań i powieści. Potrafi tworzyć poetycką prozę i niezwykle światy („Imajica”), krwiste, przepelnione sadomasochizmem horrory („Hellraiser”) czy powieści bliskie konwencji *Young Adult* („Abarat”). Barker pracował przy projektach komiksowych i filmowych – w tych ostatnich był zarówno reżyserem, scenarzystą, jak i producentem. Jego udział przy tworzeniu gry wideo wydawał się więc kwestią czasu, ale stało się to dopiero przy okazji mającej premierę w 2001 roku *Clive Barker's Undying*. Nad tytułem przez dłuższy czas pracowało *DreamWorks Interactive*, stanowiące część konsorcjum *Stevena Spielberga*. Jego twórcy nie byli jednak w stanie poradzić sobie z różnymi problemami narracyjnymi oraz projektami niektórych postaci. I wtedy ktoś podszeptał nazwisko Barkera. Pisarz z początku nie tryskał optymizmem. Jego pierwszym zadaniem było sprawdzenie, co właściwie w całej historii nie działa pod kątem narracji. Okazało się, że problemów było sporo, a pierwszy i największy stanowił bohater, w którego mieli wcielić się gracze.

Kiedy Barker dołączył do projektu, protagonista był łysym olbrzymem, brodatym, wydzieranym hrabią przypominającym *Rasputina*, a nazywał się *Magnus Wolfram*. Pisarz usłysawszy to, załamał ręce i zwołał zebranie całej ekipy.

■ Choć niektóre pomysły Barkera wydają się wręcz stworzone na potrzeby gier wideo, *Undying* było pierwszym projektem, w który mistrz horroru zaangażował się bezpośrednio.

CREDITS



Wyjaśnił wszystkim, że z tak niewiarygodną postacią gracze nie uda się związać emocjonalnie. A bez tego nikt nie przejmie się losami głównego bohatera. Przecież normalni ludzie tak się nie nazywają i nie wyglądają – argumentował Barker, tłumacząc, że kluczem do sukcesu jest postawienie kogoś zwykłego w niezwykłej sytuacji. W konsekwencji pisarz poprosił ekipę o wykreowanie nowego bohatera, w którym mógłby się zakochać (dosłownie!). I korzystając ze swoich talentów plastycznych, sam wykonał kilka szkiców postaci, którą później stworzył Brian Horton.

Ostatecznie Barker o wiele mocniej zaangażował się w cały projekt. Zadbął o spójność mitologii świata i przypilnował wątków łączących fantasy z horrorem. A nawet, jako że w jego żyłach płynie odrobina irlandzkiej krwi, pomagał przy projektach otoczenia i opisach przyrody, typowych dla Zielonej Wyspy, gdzie rozgrywa się akcja. Przez osiemnaście miesięcy uczestniczył w twórczych dyskusjach na żywo i przez telefon, odpowiadając na

✦ Undying to shooter FPP oraz survival horror z elementami RPG. Do dziś uruchamiając grę na GOG.com, można nacieszyć oczy.

✦ Akcja Undying rozgrywa się w 1920 roku, a gracze kierują poczynaniami poszukiwacza przygód i specjalisty od paranormalnych zagadek, niejakiego Patricka Gallowaya.

wszystkie pytania o elementy fabuły. Z początku Barker nie sądził, że pomysł tak bardzo go wciągnie. Jego przygoda z Undying zaczęła się od kilku grafik i fragmentu muzyki, które zaprezentowano mu na pierwszym spotkaniu. Stało się na tym, że pisarz pomagał nawet przy projektowaniu potworów. Chciał, aby bestie były bardziej przerażające, ludzkie i prawdziwe. Doradził, aby zrezygnować ze szczególnie dużych stworów, niektóre bowiem były wielkości drapaczy chmur. Clive uznał je za niestraszne i obawiał się, że mogą zniszczyć gęstą atmosferę

gry. Analizując poszczególne projekty, sprzeciwiał się wszelkiemu przerysowaniu i przesadzie. Dodał przy tym od siebie wiele powieściowych elementów tła i szczegółów z życia bohaterów. Tak oto Undying z prostej gry akcji stało się wielowymiarowym pomysłem ocierającym się o RPG.

Dodajmy, że Barker do czasu produkcji Undying nie przepadał za grami i nie miał pojęcia o ich projektowaniu. Okazało się jednak, że jego wolny od schematów umysł, umiejętność rysowania (wykonał dziesiątki szkiców do gry) i myślenia obrazami były ważniejsze od doświadczeń kogoś z branży.

Od czasu pracy nad projektem dla DreamWorks marzeniem pisarza stało się tworzenie gier, na których odcisnęłyby na tyle silne piętno, że można by wyczuć w nich jego własny niepowtarzalny styl. „Chciałbym dojść do punktu, w którym ludzie mówią – to jest gra Clive’a Barkera. Można to osiągnąć jedynie przez zbudowanie długotrwałej relacji z jedną firmą i pracującą w niej grupą twórców, którzy akceptują mnie takim, jakim jestem, a nie



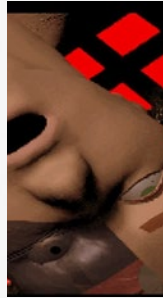
POJAWIENIE SIĘ LUMINARZY ŚWIATA LITERATURY W GRACH WIDEO ZBIEGŁO SIĘ W CZASIE Z NA- STANIEM EPOKI CD-ROM I ROZROSTEM MOŻLI- WOŚCI GRAFICZNO-MUZYCZNYCH PECETÓW.

chcą mnie przemienić w kogoś innego” – mówił w jednym z wywiadów przy okazji promocji Clive Barker’s Jericho z 2007 roku.

CZASOPRZESTRZENNE OPUS MAGNUM ROGERA ZELAZNY’EGO

Chronomaster był ostatnim projektem, w który zaangażował się mistrz fantasy i SF, dobry przyjaciel George’a R.R. Martina – Roger Zelazny (swojsko brzmiące nazwisko ma po ojcu Polaku). Pisarz zasłynął przede wszystkim wielokrotnie nagradzanym cyklem „Kroniki Amberu” (prace nad ekranizacją wciąż się przeciągają, a jest to jedna z inspiracji „Gry o tron”) oraz znakomitymi opowiadaniem. Z elektroniczną rozrywką zetknął się już w 1985 roku, kiedy to Telarium wydało tekstową grę z elementami grafiki Nine Princes of Amber na podstawie dwóch pierwszych tomów jego cyklu. Wtedy jednak mistrz zdobył się jedynie na napisanie pudełkowego blurba, w którym wyrażał radość z tego, że w taki oto niezwykle sposób korzysta się z jego pomysłów. Teksty do rozgrywki przygotowała Andrea Bird (Spinnaker Software).

Prawdziwa fascynacja grami i multimediami pojawiła się u Zelazny’ego na krótko przed śmiercią. Najpierw został

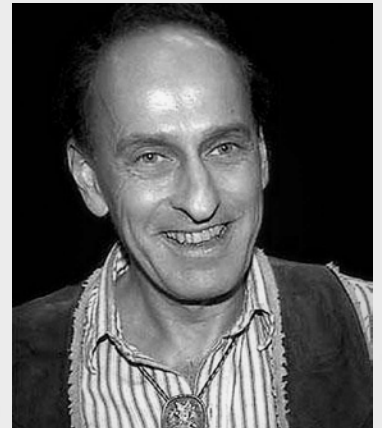


✚ Głosu głównemu bohaterowi Chronomastera używał znany aktor – Ron Perlman. Tak, tak – to późniejszy Hellboy we własnej osobie.

✚ Gra ukazała się także w formie powieści, ale już po śmierci Zelazny’ego.

zapalonym graczem role-playing, którym to hobby zaraziła go jego ówczesna partnerka, także pisarka – Jane Lindskold (później między innymi autorka jego biografii i instrukcji do Chronomastera oraz beta-testerka tej gry). To właśnie jej Zelazny zostawił notatki i pomysły na fabułę gry, a także na powieść „Donnerjack”, w której opisywana jest wirtualna rzeczywistość.

Świat Chronomastera jest wręcz prześląknięty duchem twórczości Zelazny’ego, który uwielbiał łączyć science fiction z fantasy. Jak zwykł mawiać w wywiadach – lubił szczególnie wracać do tego drugiego gatunku, bo wymagał on znacznie mniej przygotowań do pracy. W grze mamy więc wszystko to, co Zelazny kochał – pomieszanie gatunków, równoległe światy i liczne nawiązania do mitologii oraz filozofii (kłania się Platon). Całość opowiada o przygodach Rene Kordy, który był niegdyś projektantem kieszonkowych światów kreowanych na zamówienie indywidualnych inwestorów. W kilku z nich pojawiły się jednak poważne problemy (ktoś zamroził je w czasie), mechanizmy miniuниверsów przestały działać, a główny bohater zostaje wysłany do tych niezwykłych krain, aby je naprawić i znaleźć odpowiedź na pytanie, kto stoi za tym całym zamieszaniem.



Roger Zelazny

Autor rozpoczynający karierę w Baltimore razem z Joe Haldemanem i Jackiem Chalkerem, nasycony atmosferą pokolenia dzieci kwiatów. Jego pierwszą miłością były papierowe RPG w uniwersum Dungeons & Dragons. Gry odkrywa w momencie, gdy jego pisarska kariera ma się ku końcowi. Umiera pół roku przed premierą Chronomastera.

Duże wrażenie robią projekty wspomnianych światów, z których każdy odpowiada charakterowi ich właściciela. Niektóre są całkowicie zwiariowane i surrealistyczne, a spotkamy w nich między innymi latające dywany, mówiące rośliny, wróżki i jednorożce.

Głosów postaciom użyczyli między innymi Ron Perlman oraz Brent Spiner (android Data ze „Star Treka”), a całość projektu docenili krytycy. Chronomaster walczył nawet o nagrodę Computer Gaming World 1995 w kategorii Adventure Game of the Year, ale o włos przegrał z innym tytułem, przy którym również pracował bardzo znany pisarz – Harlan Ellison. Ten ostatni zresztą bardzo cenił Zelazny’ego i twierdził, że jest on reinkarnacją Geoffreya Chaucera, średniowiecznego autora „Opowieści kanterberyjskich”.

NIEMY KRZYK HARLANA ELLISONA

I Have No Mouth, and I Must Scream – prawdziwie przerażający klasyk z 1995 roku, który dziś w odrestaurowanej wersji jest nadal dostępny na wielu platformach. Historia czwórki bohaterów, ostatnich reprezentantów naszego gatunku, których poddaje torturom superkomputer AM.



POJAWIENIE SIĘ HARLANA ELLISONA W GRZE CYBERDREAMS STANOWIŁO CZĘŚĆ ICH WIĘKSZEGO PLANU WERBOWANIA SŁAW POPKULTURY DO GIER.

Pełnowymiarowa gra powstała na podstawie słynnego opowiadania z 1967 roku autorstwa Harlana Ellisona (napisał je podobno w jedną noc, a za jego dokończenie inny słynny pisarz, Frederik Pohl, zapłacił mu z góry, przeczując najwyraźniej, że ma do czynienia z niezwykłym tekstem – rok później zdobyło nagrodę Hugo). Jak to się stało, że krótką historię rozciągnięto do rozmiarów scenariusza wielogodzinnej gry wideo?

Za cały sukces odpowiada autorski duet – Ellison oraz znany w branży David Sears (między innymi wieloletni współpracownik Ubisoftu). To właśnie on nieustannie motywował pisarza do pracy i wspólnie z nim uznał, że wątki znane z opowiadania można rozwinąć, tłumacząc, dlaczego do eksperymentu komputer wybrał akurat tych, a nie innych bohaterów.

„Chcieliśmy odpowiedzieć, dlaczego na niekończące się tortury skazano akurat te postacie” – mówił Sears w wywiadzie. „Kiedy to zaproponowałem, Ellison tylko kiwnął głową, usiadł przy swojej analogowej maszynie do pisania typu Olympic i zaczął stukać w klawisze”.

Jednak współpraca z Ellisonem nie do końca układała się po myśli Searsa. Autor przyznawał, że na tworzeniu gier w ogóle się nie zna, nie chciał pomagać przy wymyślaniu zagadek i domagał się jedynie samych złych zakończeń całej historii. Dodajmy, że fabuła I Have No Mouth, and I Must Scream dotyka trudnych tematów – poczucie winy, Holocaust, znęcanie się nad bohaterami i gwałt to tylko niektóre z nich. Z pisarzem niełatwo było pracować, ale koniec końców rozwinął całą opowieść, napisał znakomite dialogi, użył swojego głosu, wcielając się w rolę superkomputera AM, a nawet pomógł



✦ W roku 2013 grę wydaje na nowo Nightdive Studios – specjaliści od wznowiania klasyków na współczesne platformy.

✦ W Niemczech gra została mocno ocenzurowana. Usunięto z niej fragmenty odwołujące się do nazizmu. W konsekwencji tę wersję dużo trudniej ukończyć.

przy tworzeniu grafiki na specjalną podkładkę pod mysz dokładaną do gry.

Choć momentami łatwo nie było, Ellison zaprzyjaźnił się z Searsem do tego stopnia, że w czasie, kiedy dopisywał rozwinięcie fabuły opowiadania, skontaktował go z Neilem Gaimanem i Michałem Straczynskim (między innymi współscenarzystą serialu „Babilon 5”), aby obaj wciągnęli go do własnych projektów.

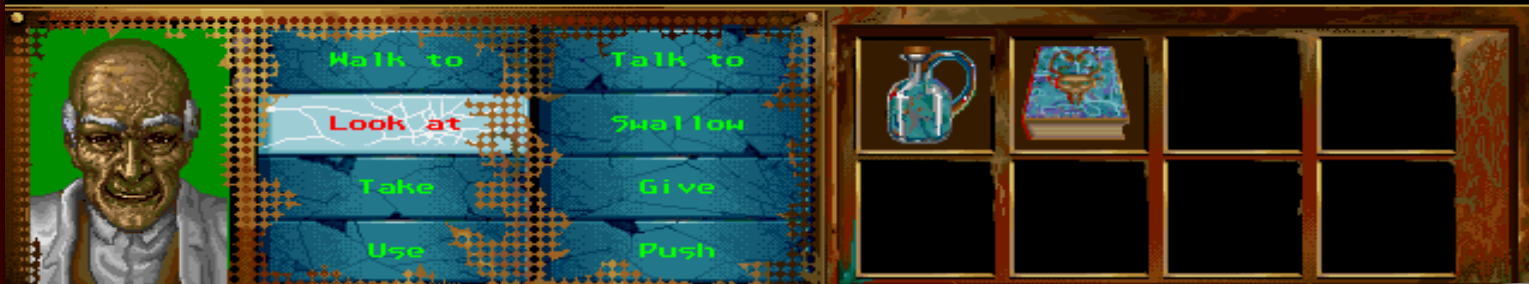
Warto dodać, że Sears właśnie Ellisonowi zawdzięcza dalszy rozwój kariery w branży gier. Otóż swego czasu pisarz zaprosił go do Los Angeles na konferencję, w której sam brał udział. Po posiłku wyszedł na scenę i niespodziewanie oświadczył, że szuka pracy dla Davida. Harlan dokonał jego prezentacji, po czym polecił przedstawicielom różnych firm, aby napełnili szklane naczynie wizytówkami. Następnie poprosił przyjaciela o wylosowanie jednej firmy, która miałaby go zatrudnić. Trzy dni później Sears zaczął pracę w Virgin Games.

W GŁOWIE DOUGLASA ADAMSA

W 1984 roku bakcyła komputerowego połąkł sam Douglas Adams.

Such a vision! So...tiring. I have to rest.

Use the ether with the patient





Harlan Ellison

Pisarz przez całe życie twierdził, że fabuła „Terminatora” to przerobiona wersja jego opowiadania pod tytułem „Soldier from Tomorrow”. Producenci w końcu przyznali mu rację i dodali jego nazwisko w napisach końcowych.

Pisarz zaangażował się wówczas w tworzenie gry tekstowej opartej na pierwszym tomie swojej słynnej kosmicznej komedii – „Autostopem przez galaktykę”, którą wydał Infocom. Pomimo braku grafiki i dźwięku tytuł niespodziewanie okazał się ogromnym sukcesem, a wkrótce po premierze sprzedało się ponad 350 tysięcy sztuk. Znakomicie przyjęła go także krytyka, umieszczając wysoko w rankingach najlepszych gier lat dziewięćdziesiątych.

Ta klasyczna pozycja oryginalnie stworzona przez duet Douglas Adams i Steve Meretzky jest co jakiś czas przypomina. Obecnie znajdziemy jej kolejną wersję na stronie internetowej radia BBC 4. Całość zyskała estetyczną grafikę, ale rozgrywka wciąż polega na wpisywaniu komend. Adams brał czynny udział przy produkcji hitu i większość tekstu, na który trafimy w czasie rozgrywki, to jego dzieło. Tytuł odświeżano przy okazji dwudziesto- i trzydziestolecia istnienia oraz sukcesywnie rozbudowywano (na szczęście z szacunkiem do oryginału). I tak na przykład dodane grafiki nie są interaktywnymi tłami jak w produkcjach point and click, ale raczej luźnymi motywami, które nawiązują do tego, co dzieje się w grze.

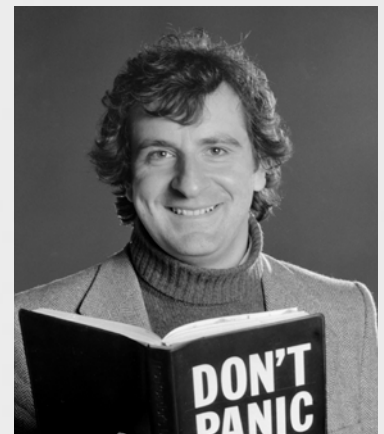


Starship Titanic Douglasa Adamsa został mocno nadgryziony przez czas. Ciężko w niego współczesnie grać.

Tekstowa gra, przy której pracował Douglas Adams, wygląda dziś dużo bardziej nowoczesnie.

Stopniowo rozbudowywano interfejs i przerabiano menu, tak aby były przyjazne dla dzisiejszego odbiorcy. Najwyraźniej sztuczka się udała, bo wersja poprawiona na dwudziestolecie zgarnęła nagrodę BAFTA, a jej popularność sprawiła, że na stronie BBC Radio 4 wchodziły przez pewien czas tysiące nowych internautów. Na jubileusz trzydziestolecia świetnym posunięciem okazało się zaimplementowanie w grze możliwości współpracy z Twitterem. Silnik wcześniej oparty na Flashu przebudowano tak, aby działał z HTML5. Gra sama dodaje stosownie zakręcone komentarze, informując świat o naszych poczynaniach. Wszystko oczywiście w duchu twórczości Adamsa. W tej wersji mocniej przebudowano menu, ułatwiając sterowanie i dodając więcej klawiszy funkcyjnych.

Na stronie BBC Radio 4 są także dostępne oryginalne podpowiedzi pisarza, bo sama gra jest sporym wyzwaniem i do dziś daje dużo satysfakcji. Dość powiedzieć, że naprawdę warto często wpisywać komendę



Douglas Adams

Pierwszym komputerem pisarza było Commodore PET. Autor zakochał się także w komputerach Apple i był podobno pierwszym Europejczykiem, który zakupił Maca. Projektem, który wyniszczył go nerwowo, prawdopodobnie przyczyniając się do przedwczesnej śmierci, był opisywany w rubryce Big Box Starship Titanic.

„Save”, bo co chwilę ginie się na najróżniejsze sposoby. Właśnie tak, jak życzył sobie tego mistrz Adams.

JANE JENSEN, PROJEKTANTKA, KTÓRA ZOSTAŁA PISARKĄ

Jensen od zawsze uwielbiała książki i chciała zostać pisarką, a równie silna miłość do gier wybuchła u niej wraz z tekstowym klasykiem Colossal Cave Adventure (Pixel #11).



Jane Jensen

Autorka stworzyła także dwa studia produkujące gry – Oberon Media (odpowiedzialne między innymi za gry na urządzenia mobilne) oraz Pinkerton Road, które wydało przygodowe Moebius: Empire Rising. Jej mężem jest Robert Holmes – kompozytor obłędnego księgarskiego motywu muzycznego z Gabriela Knighta.

W czasach szkolnych i studenckich Jensen obawiała się jednak, że pisanie nie przyniesie jej pieniędzy i że może skończyć jako kelnerka. Postanowiła więc robić karierę w przemyśle komputerowym i szybko zapisała się na kurs programowania. Wybór okazał się strzałem w dziesiątkę. Programowanie było dla niej bowiem niczym logiczna układanka, jak puzzle, z których później sama będzie układać zagadki i questy w swoich grach.

Wkrótce po wejściu na ścieżkę zawodową Jensen wyłowił Hewlett-Packard, ale przyszła projektantka na szczęście nie zapomniiała o grach. Po zakupie pierwszego PC w 1989 roku natychmiast zainstalowała na nim dwie gry Sierry: King's Quest VI oraz Manhunter 2: San Francisco. „Byłam niesamowicie wkręcona w te tytuły” – wspomina. „Zaczęłam kupować wszystko, co Sierra miała w swoim katalogu, a później złożyłam do nich podanie



o pracę. Gry komputerowe stały się dla mnie sposobem na połączenie wiedzy technicznej z miłością do pisania”.

Do CV wysłanego do Sierry autorka dołączyła opowiadanie, ale musiał minąć rok, zanim firma się do niej odezwała. Za proponowano jej pracę w branży, o której marzyła, ale musiała zaczynać od zera. Uczyla się na kolejnych tytułach (jak Police Quest), aż wreszcie pozwolono jej na pracę nad autorskim projektem. Właśnie wtedy w głowie Jensen zrodził się pomysł na mroczną fabułę, dla której inspiracją były książki Anne Rice (autorki słynnego „Wywiadu z wampirem”). Historia miała kręcić się wokół postaci paranormalnego detektywa i być napakowana zagadkami oraz układankami. Kierownictwo Sierry patrzyło jednak na pomysł z dystansem, niezbyt wierząc w sukces. Dało nawet Jensen do zrozumienia, że woli coś lżejszego i zabawnego, ale ostatecznie po wielu dyskusjach projekt otrzymał zielone światło.

„Najpierw pracuję nad fabułą” – tak autorka opowiada o procesie twórczym. „Pisząc daną historię, od razu widzę miejsca, w których powinny znaleźć się zagadki i łamigłówki. Najważniejsza jest jednak sama opowieść. Kiedy już ją mam,

✦ Remake Gabriela Knighta: Sins of the Fathers powstał z inicjatywy pisarki, przy wsparciu crowdfundingu.



✦ Głosu postaci Gabriela Knighta użyczył aktor Tim Curry przez długie lata związany z branżą gier wideo. Jego główną rolę w interaktywnej rozrywce był występ we Frankenstein: Through the Eyes of the Monster. W 2012 roku doznał udaru mózgu i od tego czasu porusza się na wózku inwalidzkim.

zabieram się za design gry: lokacje, przedmioty, dialogi, misje”.

Jensen często musiała skracać swoje scenariusze, bo pisała długie historie. To właśnie sprawiło, że z czasem postanowiła wykonać zwrot ku pisarstwu. Po wydaniu drugiej części przygód Gabriela Knighta, docenionych zresztą także przez mainstreamowe media, jak Rolling Stone czy Entertainment Weekly, autorka zdecydowała się wreszcie na napisanie powieści. Była nią książkowa wersja... pierwszej części Gabriela Knighta. Tak ściśle trzymała się scenariusza gry, że przepisane zostały całe partie dialogowe. Dopiero przy nowelizacji drugiej części Jensen zdecydowała, że tym razem zapomni o scenariuszu gry i na nowo opíše całą historię znaną z The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery. Tak oto powstały nowe dialogi, sceny i miejsca akcji, które znacznie rozbudowują całą przygodę. „Nagle odkryłam, że przy pisaniu powieści nie muszę dbać o budżet i mogę pozwolić sobie na opisanie dowolnej lokacji, która przyjdzie mi do głowy!” – wspominała przy premierze książki. Powieść ukazała się, gdy prace nad trzecią odsłoną gry były już mocno zaawansowane (autorka była szczególnie dumna z zagadek, które trzeba było rozwiązać, aby poznać sekrety urokliwego Rennes-le-Château). Co ciekawe, kto czytał najszynniejszą książkę Dana Browna, czyli „Kod da Vinci”, i grał w Gabriel Knight 3, ten wie, jak wiele te historie mają ze sobą wspólnego. Jeszcze więcej porównań do twórczości Browna pojawiło się przy okazji czwartej powieści Jensen („Dante's

NOWA WERSJA PRZYGÓD GABRIELA KNIGHTA ZOSTAŁA ROZBUDOWANA O DODATKOWE ŁAMIGŁÓWKI, NAD KTÓRYMI PRACOWAŁA JENSEN.

Equation”), nominowanej do Nagrody imienia Philipa K. Dicka. I choć książka ta była finansową klapą, wielu dziennikarzy podkreślało, że jej thriller SF czyta się znacznie lepiej od „drewnianych fabuł” twórcy postaci Roberta Langdona.

Dzisiaj Jensen nie rezygnuje ani z pracy przy grach wideo, ani z pisania książek. Czekać na przełom i sukces, zaczęła nawet tworzyć erotyczne romanse pod pseudonimem Eli Easton (wydała ich już ponad trzydzieści!). Ostatnią zaś wariacją na temat przygód Gabriela Knighta z jej udziałem była seria komiksów „Gabriel Knight: The Temptation”, która wspierała promocję odnowionej wersji gry Gabriel Knight: Sins of the Fathers, wydanej na jej dwudziestolecie.

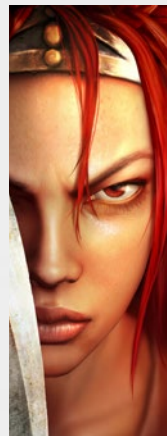
NOWE POKOLENIE SCENARZYSTÓW, CZYLI RHIANNA PRATCHETT WCHODZI DO GRY

W latach dziewięćdziesiątych wynajęto do konkretnych prac przy kilku grach słynnego Orsona Scotta Carda (twórca „Gry Endera”). Pisarz pomógł ekipie Rona Gilberta wymyślić pojedynki na obelgi w Secret of Monkey Island oraz napisał dialogi do legendarnego The Dig. Była to jednak raczej rzemieślnicza robota.

Card dał od siebie nieco więcej dopiero przy produkcji Advent Rising z 2005 roku, do której napisał nie tylko dialogi, ale i scenariusz, a w samej rozgrywce można było wyczuć ducha opowieści o Enderze (choćby przez użycie niektórych słów i nazw znanych z tego uniwersum). Projekt nie został jednak uznany za coś przełomowego i nie jest mocno kojarzony ze słynnym autorem.

Obecnie niektóre gry wideo to prawdziwe superprodukcje, a na pytanie, czy gamedev potrzebuje zawodowych pisarzy, stara się odpowiedzieć przedstawicielka nowego pokolenia storytellerów – Rhianna Pratchett, córka słynnego pisarza fantasy, Terry’ego. W wywiadach wielokrotnie wspominała, że branża gier wideo nie potrafi obchodzić się z pisarzami, a z kolei autorzy nie rozumieją jeszcze, jakie jest ich miejsce w tym przemyśle.

Akurat pomysły jej ojca udało się kilkakrotnie z sukcesem przekuć na potrzeby elektronicznego medium (choć bez większego zaangażowania samego Pratchetta, który był doradcą jedynie przy Discworldzie z 1995 roku). Ona sama, zanim trafiła do branży, zaczynała karierę od dziennikarstwa. Obecnie znana z pracy nad wieloma hitami, jak: Heavenly Sword (2007 rok), Mirror’s Edge (2008 rok) czy



✦ Nariko z Heavenly Sword była duchową siostrą Senui z Hellblade’a.

✦ W ciągu ostatnich trzydziestu lat powstało zaledwie kilka gier w Świecie Dysku. Największymi hitami okazały się jak dotąd Discworld z roku 1995 oraz jego bezpośrednia kontynuacja: Discworld II: Missing Presumed...!?

Tomb Raider (2013 rok) i Rise of the Tomb Raider (2015 rok), zdaje się rozumieć miejsce pisarza w gamedevie lepiej niż ktokolwiek inny. „Przy produkcji gier pracuje wielu ludzi, którzy twierdzą, że znają się na opowiadaniu historii, bo obejrzeni w życiu dużo filmów albo przeczytali kilka książek o tym, jak to robić” – mówi. Rhianna z jednej strony dowodzi, że pisarza nikt nie zastąpi i nie ma wątpliwości co do tego, jaka jest jakość dialogów czy całego storytelingu stworzonych przez autora z krwi i kości. Z drugiej strony ma jednak odwagę przypomnieć (na przykład w czasie swoich wystąpień na TED Talk), że pisarz chcący pracować w branży nie może zachowywać się jak święta krowa i koniecznie musi poznać medium, w którym pracuje, a przede wszystkim jego ograniczenia.

Ta wybitna specjalistka patrzy jednak w przyszłość z nadzieją. Jako przykłady świetnej współpracy zawodowych pisarzy, scenarzystów i twórców gier Rhianna podaje takie tytuły jak seria Uncharted, The Last of Us czy BioShock. Być może kolejne sukcesy projektów opartych na takiej udanej współpracy pomogą ludziom pióra dokonać w najbliższym czasie czegoś wielkiego także w świecie elektronicznej rozrywki. ■



Rhianna Pratchett

Córka słynnego pisarza jest zaangażowana obecnie w powstanie serialu zatytułowanego „The Watch”, który rozgrywa się w Świecie Dysku. Premierę pierwszych odcinków zapowiedziano na rok 2020.



Wastelandy



KTO NIE PORADZIŁ SOBIE Z OBSŁUGĄ EMULATORA I STEROWANIEM W ORYGINALNYM WASTELANDZIE Z 1988 ROKU, TERAZ BĘDZIE MIAŁ SZANSĘ ODRÓBIĆ ZALEGŁOŚCI W NIECO BARDZIEJ KOMFORTOWYCH WARUNKACH. INXILE ENTERTAINMENT ZAPOWIEDZIAŁ PREMIERĘ ZREMASTEROWANEJ EDYCJI JEDNEJ Z PIERWSZYCH GIER Z OTWARTYM ŚWIATEM, PREKURSORA PĘTANIA SIĘ PO BEZDROŻACH, NA 25 LUTEGO.

Jej debiut zaplanowano jednocześnie w serwisach GOG.com, Steam i Windows Store. Wasteland Remastered będzie także dostępny dla posiadaczy konsol Xbox One. Klasyk z lat osiemdziesiątych doczekał się solidnych poprawek w zakresie grafiki i udźwiękowienia, za które odpowiada Krome Studios. Na niewyraźnych screenshotach opublikowanych na stronie inXile Entertainment niewiele na razie widać, a o jakości odświeżonego Wastelanda przekonamy się już niedługo. Tymczasem 19 maja zagramy w Wasteland 3, z którym Brian Fargo wiąże duże nadzieje. (Voy)



DOOM ETERNAL

POKAZ GRY ODBYŁ SIĘ W WARSZAWSKIEJ SIEDZIBIE CENEGI I RÓŻNIŁ SIĘ ZNACZĄCO NA KORZYŚĆ W STOSUNKU DO TEGO, CO POKAZYWANO W ZESZŁYM ROKU NA E3 I GAMESCOMIE. Obecnie można wreszcie powiedzieć,

że dzieło id Software ma ducha oryginału. Pixel ogrywał dwa etapy. Pierwszy z nich rozgrywał się we wnętrzach kojarzących się z inkarnacją tematu z 2016 roku. Najpierw trzeba było znaleźć wcale nieoczywistą drogę naprzód, wskazując na wyższe platformy, a nawet posługując się ekwilibrystycznymi sztuczkami Księcia z Persji. Po dojeździe do areny cały czas musieliśmy pozostawać w biegu, żeby przeżyć w starciu z atakującymi zewsząd zombiakami i wspierającymi ich trupimi marines. Co niesamowite, ich SI jest bardzo wyrafinowana – potrafią zająć od tyłu, unikają strzałów

i generalnie lubią atakować w grupie. Pojedynek kończący poziom jest wymagający nawet na najniższym poziomie, bo brakuje amunicji i trzeba wykonywać finishery piłą mechaniczną, żeby zdobywać dodatkowe porcje zdrowia.

W kolejnym etapie zostaliśmy przerwani do skalnej krainy, gdzie naparaliśmy się z fruwającymi Pain Elementals, a nawet Spiderdemonami. Wesoła gromadka niczym z Doom II potrafi się nieźle wspierać, goniąc nas do skutku. Nie wystarczy schować się w zaułku i próbować przeczekać zawieruchę, bo oni tam za moment przyjdą. Trzeba wybrać pełne zwarcie, ostrzeliwując się i kończąc sprawę ryczącym ostrzem.

Wszystko to nawet na niemiołnikach strzelanin robi dobre wrażenie. Co najważniejsze, czuć w tym projekcie ogień, którego wydawało się nieco brakować podczas poprzednich prezentacji. Teraz to jest stary dobry Doom przebrany w nowe szaty, z dyskretnym smaczkim satanistycznym. Zapowiadana na 20 marca premiera nie powinna być już drugi raz przesuwana, więc na otwarcie wiosny pojawi się możliwość spalenia piekła. (Micz)

10 milionów Stardew Valley



ERIC BARONE NA SWOIM KONCIE NA TWITTERZE POINFORMOWAŁ, ŻE JEGO MIKSTURA SYMULATORA I GRY FABULARNEJ W CZTERY LATA OSIĄGNĘŁA SPRZEDAŻ NA POZIOMIE 10 MILIONÓW KOPII. A WIĘC OPŁACA SIĘ EKSPERYMENTOWAĆ Z FORMUŁĄ GIER I UPIERAĆ PRZY SWOIM.

Jak informuje sam twórca gry – kilka lat temu, tworząc Stardew Valley w swojej sypialni, nie miał pojęcia, czy ktokolwiek polubi jego pomysł. Gra debiutowała na komputerach z Windows 26 lutego 2016 roku, a następnie rozprzestrzeniła się na inne platformy. Przez pierwsze dwa lata na jej zakup zdecydowało się około 3,5 miliona graczy. Pod koniec 2018 roku pojawiła się wersja dla iOS, niemal rok temu gra debiutowała na Androïdzie. Ostatnie dwa lata to kolejne 6,5 miliona sprzedanych kopii. Gratulujemy i życzymy innym twórcom równie wiele odwagi i determinacji. Nawet jeśli ze swoim projektem jeszcze nie wyszli z sypialni. (Voy)

Prototyp Xbox Series X



W SERWISIE NEOGAF POJAWIŁY SIĘ PIERWSZE ZDJĘCIA PROTOTYPU NAJNOWSZEJ XBOKSA OPUBLIKOWANE PRZEZ UŻYTKOWNIKA CURRYPANDA. Na tle gustownej wykładziny

możemy zobaczyć, jak konsole ewoluują w kierunku skrzynek porównywalnych wielkością do współczesnych PC.

Na przednim panelu urządzenia widać przy jednej krawędzi slot napędu optycznego, wyłącznik i pojedynczy port USB. Tylny panel wypełnia standardowy zestaw gniazd: HDMI, dwa porty USB, Ethernet, złącze optyczne oraz zasilanie. Podłużny prostokątny

port to prawdopodobnie gniazdo serwisowe. Widać też okazałe wyloty powietrza oraz otwór ułatwiający demontaż tylnego panelu. Zgodnie z opisem – to tylko prototyp, więc finalna wersja konsoli może wyglądać zupełnie inaczej. W każdym razie musimy przygotować sporo miejsca na półce na nowego Xboksa. Pokażne gabaryty urządzenia mogą jednak zapewnić dobrą cyrkulację powietrza i sprawne chłodzenie komponentów. Do wnętrza ostatecznej wersji konsoli zapewne nie będzie można dostać się tak łatwo, jak sugerują zdjęcia prototypu. (Voy)

Nowe monitory AOC



AOC PRZEDSTAWIA DWA MONITORY GAMINGOWE Q27G2U ORAZ CQ27G2U. NOWOŚCI TO 27-CALOWE MODELE WYŚWIETLAJĄCE OBRAZ O ROZDZIELCZOŚCI 2560 X 1440 PX PRZY ODŚWIEŻANIU 144 HZ.

Nowe monitory AOC oparto na matrycach typu VA, które charakteryzują się głęboką czernią i wysokim kontrastem statycznym 3000:1. Wyświetlacze wspierają technologię synchronizacji AMD FreeSync, która minimalizuje efekt rozrywania obrazu. W zależności od preferencji można wybrać pomiędzy płaskim panelem Q27G2U lub zakrzywionym CQ27G2U. Poza tą cechą oba modele nie różnią się od siebie.

Do dyspozycji użytkownika oddano dwa porty HDMI 2.0 oraz pojedynczy DisplayPort 1.2. Gamię złączy dopełnia czteroportowy hub USB 3.0. Montaż nowych propozycji AOC nie wymaga użycia narzędzi. Stopy obu monitorów dają możliwość dostosowania nachylenia, wysokości, obrotu panelu na boki oraz ustawienia trybu portretowego (pivot). W razie potrzeby istnieje też opcja montażu na uchwycie w standardzie VESA 100 x 100. (PB)



Night City dopiero 17 września

CD PROJEKT RED W ZDAWKOWYM KOMUNIKACIE PRZESUNĄŁ DATĘ PREMIERY GRY CYBERPUNK 2077 Z 16 KWIEŃNIA 2020 ROKU NA 17 WRZEŚNIA TEGO SAMEGO ROKU.

To w sumie ładny gest, bo zdążymy nacieszyć się opóźnionym Doom Eternal, ograć remake Resident Evil 3, nacieszyć Alyx, zgubić się w Minecraft Dungeons, poodychać skażonym powietrzem w Wasteland 3. Za to sam Cyberpunk 2077 prawdopodobnie zderzy się z również opóźnionym Marvel's Avengers.

Więcej czasu na ukończenie gry to z reguły dobre wiadomości dla graczy: zamiast niedopracowanego produktu dostaniemy nieco bardziej

dopieszczone dzieło. Przydałoby się jednak coś na osłodę, szczególnie dla tych, którzy zdecydowali się na zamówienie gry przed premierą. Może zapowiedź jakichś darmowych pakietów DLC dla edycji kolekcjonerskich. Albo zniżka na Geralt 4? Niezależnie od dalszych losów i opóźnień jednego z najbardziej wyczekiwanych tytułów w Polsce i na świecie pocieszające (dla producenta) może być jedno: do 2077 roku jeszcze sporo czasu, więc przegapienie tej daty wydaje się być mało prawdopodobne. Mogę sobie tylko wyobrazić te wszystkie bazy danych z premierami gier, w których przeskakują właśnie cyferki przy CP2077. Odliczanie dodatkowych pięciu miesięcy i jednego dnia czas zacząć... (Voy)



Raport analityków o 2019 roku

WEDŁUG ANALITYKÓW NPD GROUP OSTATNI ROK W USA W ZAKRESIE KONSOL DO GIER TO DOMINACJA SWITCHA, NAJLEPIJ SPRZEDAJĄCYM SIĘ TAM TYTUŁEM W 2019 ROKU BYŁ CALL OF DUTY: MODERN WARFARE, A KONTROLEM: SWITCH PRO CONTROLLER. Tylko w grudniu ubiegłego roku Amerykanie wydali na gry, sprzęt do grania i akcesoria 3 miliardy dolarów (spadek o 15 procent w ujęciu rok do roku). Jednak zdecydowanie bardziej interesujący jest raport NPD Group dotyczący najlepiej sprzedających się gier ostatniej (mniej więcej) dekady (w tym konkretnym przypadku liczony od 2010 do 2019 roku), uwzględniający wszystkie platformy: konsole i PC. Do zestawienia Top 10 trafiło aż siedem części Call of Duty, które wyprzedziły jedynie Grand



Theft Auto V, a całkowitą dominację Activision Blizzarda zakłóca jeszcze obecność Red Dead Redemption II na siódmym miejscu oraz Minecrafta domykającego pierwszą dziesiątkę. Poza Top 10 znalazły się jeszcze trzy części CoD (Advanced Warfare, Modern Warfare 2019 oraz Infinite Warfare), Skyrim, Battlefield 1 i 4, Destiny i Star Wars: Battlefront. W rankingu Top 20 zmieściły się jeszcze dwie gry Nintendo: Mario Kart 8 i Breath of the Wild.

Podobny ranking sprzedaży gier w latach 2000-2009 odłania dominację gier rytmicznych (Guitar Hero III, Wii Fit, Rock Band, Guitar Hero: World Tour, Guitar Hero 2, Rock Band 2), strzelanin (CoD: Modern Warfare 2, CoD 4: Modern Warfare, CoD: World of War, Halo 2 i 3), sportowych (Madden NFL 06, 07, 08 i 09), przeplecionych z San Andreas i Vice City oraz Wii Play. Przez ostatnie 10 lat najlepiej sprzedającą się konsolą w USA była PlayStation 4, której towarzyszył bezprzewodowy DualShock 4 (również najlepiej sprzedający się kontroler). (Voy)



SWITCH





Star Wars: Knights of the Old Republic powróci?

PIERWSZY RAZ NADZIEJE NA ZREMASTROWANĄ EDYCJĘ KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC POJAWIŁY SIĘ WRAZ Z PLOTKAMI W 2015 ROKU. Rok później wygłosiły z kolejną niepotwierdzoną informacją o zaprzestaniu prac nad reedycją gry BioWare'u. Zwłaszcza że sami Kanadyjczycy mieli na głowie inne problemy. Teraz nadzieje obudziły się na nowo wraz z informacjami, które w serwisie Cinelinx rozpropagował Jordan Maison, który powołując się na dwa niezależne anonimowe źródła, wspomina o możliwości przywrócenia projektu reedycji gry lub stworzenia czegoś w rodzaju sequeła najsynniejszej



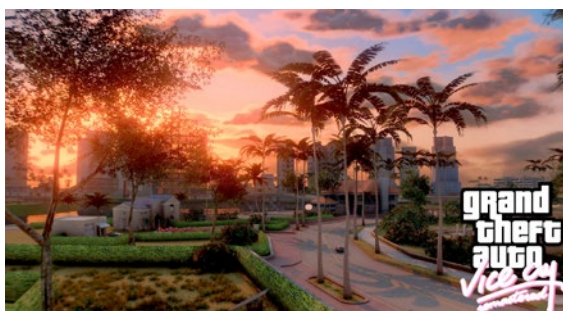
dwuczęściowej serii gier fabularnych rozgrywających się w dawnej Republice. Niezależnie od tego, czy plotki są prawdziwe, czy też nie – EA powinno raczej powalczyć o licencję na stworzenie gry fabularnej na bazie serialu „The Mandalorian”, bo i rzecz na czasie, i lepiej zorganizowana pod względem treści od ostatnich paru epizodów głównego filmu. A wielbiciele klasycznego Knights of the Old Republic (tak, nie znoszę i nie używam skrótu KotOR) powinni po prostu sięgnąć po kilka modów i cieszyć się dalej całkiem udaną wizją Old Republic, w której można wybrać sobie stronę Mocy. (Voy) ■■■

Muduko wydaje



NOWA MARKA ZOSTAŁA STWORZONA, BY SKUPIĆ WSZYSTKIE GRY PLANSZOWE I KARCJANE WOKÓŁ JEDNEJ IDEI, TAK BY KLIENCI OTRZYMALI WIADOMOŚĆ, ŻE MUDUKO OZNACZA NAJWYŻSZĄ JAKOŚĆ, BEZPIECZEŃSTWO I PRZED WSZYSTKIM RADOŚĆ PŁYNĄCĄ ZE WSPÓLNEJ ZABAWY. Muduko jest wyłącznym dystrybutorem kart do gry Fabryki Kart Trefl-Kraków. W jego ofercie znajdują się wszystkie jej dotychczasowe produkty, z niezmienioną szatą graficzną. Pierwszą grą wydaną pod znakiem Muduko są „Stwory z Obory” – duża porcja zabawy i, oczywiście, emocji. (PB) ■■■

Vice Cry: Remastered



GTA: VICE CITY ZDĄŻYŁO OKRUTNIE SIĘ ZESTARZEĆ PRZEWIE DWADEKADY, JAKIE UPŁYŃĘŁY OD PREMIERY GRY. Możemy jednak powrócić do uwielbianego przez graczy świata, o ile GTA V na PC z modami nie jest nam straszne. Lunchables wraz ze swoim zespołem przygotowali i opublikowali w serwisie 5mods odtworzoną na silniku GTA V wersję Vice City zatytułowaną Vice Cry: Remastered. Całość zajmuje prawie 3 GB, oprócz głównej mapy miasta stworzono także zbiór modeli HD (do pobrania jako osobne archiwum). Jak na razie mamy do czynienia z pełnym, zrekonstruowanym Vice City, jednak bez misji. Będziemy więc mogli (po zainstalowaniu moda) pozawiedzać i pooglądać jeszcze raz coś, co spędzało sen z powiek nam samym jeszcze kilkanaście lat temu. (Voy) ■■■

Cyfrowy park rozrywki



EKSPOZYCJA NAZWANA NINJA TOWER TOKYO MA BYĆ DOSTĘPNA DLA ZWIEDZAJĄCYCH W PRZYSZŁYM ROKU. Za wykonanie elementów parku tematycznego jest odpowiedzialny utworzony w 2019 roku nowy dział Square Enix – Live Interactive Works. Czego możemy spodziewać się po planowanym parku tematycznym oprócz sklepów z gadżetami z gier Square? Niewątpliwie będą to doświadczenia takie jak Crystal Story zaprezentowane podczas

Japan Theme Park Expo, w którym podróżujemy z latarnią przez las złożony z podświetlanych elementów, słuchając opowieści. Drugą z możliwych atrakcji to Yokero, interaktywna gra z projekcją na podłodze – w sam raz dla dzieciaków, które jeszcze uważają, by nie wchodzić na kreski pomiędzy płytkami chodnikowymi. W planach są również gry detektywistyczne oraz coś dla fanów kaiju i rozbijania w pył wirtualnych budynków. (Voy) ■■■



PIXEL
AWARDS
EUROPE
2020



SUBMIT
YOUR
GAME!

ONLINE FORM AND RULES
PIXELHEAVENFEST.COM/PIXEL-AWARDS-EUROPE

PIXEL
HEAVEN
2020

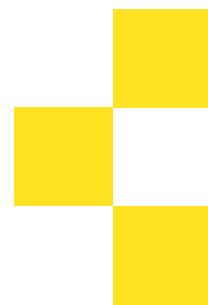
Games Festival & More

PIXELHEAVENFEST.COM



Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



MARZENIA O LENISTWIE

Jedną z rozlicznych korzyści wynikających z posiadania wielu dzieci jest możliwość powtórnego przeżywania własnej młodości. Każdemu potomkowi trzeba przecież bowiem pokazać te filmy, które się kiedyś samemu lubiło, z każdym trzeba pójść na łyżwy albo na rower, nauczyć grać w brydża (to akurat Małżonka, nie ja), nauczyć składni C czy wreszcie wskazać te książki, które nas ukształtowały.

W moim przypadku w szczególności to ostatnie pozwala na ponowne sięgnięcie po klasyków fantastyki, bez poczucia winy, jakie mogłoby mnie nękać w związku z tym, że po raz -nasty (a czasem i -dziesiąty) czytam te same dzieła Heinleina, Lema czy braci Strugackich (a właśnie, przypomniało mi się, że ciągle nie oddałem Borkowi jego egzemplarza „Переваля”, ups...).

Czemu akurat tychże autorów? Cóż, lubię także i Tolkiena, Le Guina czy Zajdla, Dukaja i Lewandowskiego, ale to właśnie wczesne dzieła prekursorów twardej SF wydają się dla mnie najbardziej optymistyczne – a przez to i najlepsze do ukojenia starganej nerwami duszy. Pytacie, dlaczego akurat optymistyczne? Po pierwsze (no dobrze, to właściwie dotyczy całej SF jako takiej) opisują Ziemię, jaka ma nastać za kilkadziesiąt lub kilkaset lat, a tym samym pozwalają uwierzyć, że przez ten czas nie wyrzniemy się doszczętnie, co – biorąc pod uwagę aktualną sytuację geopolityczną – należy uznać za rzecz wielce optymistyczną. Po drugie zaś, świat, jaki przedstawiają, nie różni się od naszego za sprawą magii czy też przemian czysto społecznych, ale dzięki technologii. Pełno w nim maszyn, które oczywiście czasem działają źle, ale i tak zawsze są cudowne! Wśród nich zaś najwspanialsze są maszyny myślące, sztuczno-inteligentne roboty, dzięki którym przyszłość ma okazać się czasem, w którym ludziom zdjęto wreszcie z karków jarzmo prac nieciekawych i męczących.

Tak. Jest tylko jeden problem. Jako rzeczy stare duńskie porzekadło (przypisywane zwykle Nielsowi Bohrowi, ale prawie pewne, że nie on je wymyślił) – sztuka przewidywania jest trudna, szczególnie jeśli dotyczy przyszłości. Klasykom fantastyki wiele rzeczy udało się całkiem nieźle wymyśleć – niektóre są częścią naszego życia, co do innych

(loty kosmiczne, khe, khe) wiadomo, dlaczego jeszcze musimy na nie poczekać – ale co do sztucznej inteligencji wszyscy odnieśli podobną (i sromotną) porażkę. Rzecz bowiem okazała się znacznie trudniejsza, niż to wyglądało w tych pięknych latach pięćdziesiątych i sześćdziesiątych ubiegłego wieku. Zbudowanie prawdziwego sztuczno-inteligentnego asystenta wydaje się dziś jeszcze bardziej odległe niż wtedy. A szkoda. Gdzież bowiem te uniwersalne automaty wyręczające nas w niebezpiecznych pracach, gdzie roboty sprząające za nas dom, gdzie wreszcie choćby jakiś prosty pomocnik, któremu można by rzucić kilka myśli przewodnich, by wygenerował za nas treść felietonu!

Ale zaraz. Może się mylę! Wszak w ostatnich miesiącach kilku zespołom udało się osiągnąć przełomowe rezultaty na polu przetwarzania języka naturalnego, w tym w szczególności generacji tekstu. Ot, taki choćby algorytm GPT-2, już okrzyknięty przez dziennikarzy nieomal mianem wirtualnego terrorysty – skoro bowiem może generować dowolne teksty, to i te nieprawomyślne też. A zatem spróbujmy – wrzucmy do jednego kotła (eee, to znaczy do małej instancji w Google Cloud Platform) średniej wielkości model GPT-2, dorzucmy trochę tekstów ze starych numerów Pixela, w tym przede wszystkim felietonów (co prawda Pixel jest pisany po polsku, ale od czego Google Translate), zamieszcjamy (znaczy, eee, dotre-nujmy model) i wygenerujmy tekst...

Ludzcy gracze to przeżytek! Nie tylko oni – ludzcy dziennikarze, tacy jak piszący dla Pixela, również nie są już potrzebni! Wcześniej czy później dojdziemy jednak do momentu, w którym gry komputerowe nie będą już wydawać się interesujące, a nawet konieczne – kiedy równie dobrze można w nie nie grać. Będzie to okropne zarówno dla osób, które grały wcześniej, jak i dla systemu, który je stworzył i promował. W pamięci bowiem zapadło wiele wspaniałych dni, kiedy można było grać na olimpiadach i w Papier, kamień, nożyce – dni, w których nawet dial-up był szybki i niezawodny. Ale kiedy pojawiają się własne wyniki wyszukiwania Google dla „gier komputerowych”, nie jest już tak ładnie. Przede wszystkim komputery nie stały się bardziej wydajne – lista gier komputerowych, które osiągnęły szczyt wyników Google, nie jest bardzo długa, a w ostatnich latach XX wieku, kiedy ludzie pożyczali komputer od dziadków lub pradziadków, zwykliśmy pisać te słowa w maszynie ośmiobitowej. Prawdą jest, że są też dziedziny, w których Google jest lepiej znany – ale nawet wtedy w Stanach Zjednoczonych, gdzie większość ludzi ma tylko jeden lub dwa małe komputery osobiste, ten termin jest często synonimem „gry wideo”.

Hmmm. No tak. Wygląda na to, że jeszcze czeka mnie trochę siedzenia przed klawiaturą i pisania felietonów. Jak widać, wynurzenia sztucznej inteligencji jak na razie nie bardzo nadają się na łamy Pixela. Chociaż... gdyby tak zmienić profil tego leżącego przed wami pisma i stwierdzić, że jest to magazyn poświęcony krytyce postmodernistycznej i awangardowej sztuki rozrywkowej, to kto wie? Nie znacie teraz dnia ani godziny! ■



Fotel dla graczy z opcją leżakowania: IMBA KING RED



CZARNY FOTEL DLA GRACZY Z CZERWONYMI ELEMENTAMI I JAKŻE EFEKTOWNYM LOGO SYMBOLIZUJĄCYM MODEL KING. CAŁOŚĆ WYKONANO Z MATERIAŁU IMITUJĄCEGO SKÓRĘ, POD KTÓRYM KRYJE SIĘ SZTYWNA, NIEPODADNA NA ODKSZTAŁCENIA PIANKA. SIEDZISKO JEST OSADZONE NA PIĘCIORAMIENNEJ METALOWEJ PODSTAWIE, POŁĄCZONEJ Z PIĘCIOMA KÓŁKAMI Z TWORZYWA SZTUCZNEGO.

- Producent:** Imba Seat <https://imbaseat.com/>
- Gwarancja:** 24 miesiące
- Udźwig:** 150 kg
- Wysokość fotela:** 147 cm
- Szerokość fotela:** 72 cm
- Wysokość siedziska:** 51–61 cm
- Głębokość siedziska:** 58 cm
- Szerokość siedziska/oparcia:** 55 cm/55 cm
- Masa fotela:** 24 kg
- Cena:** ok. 779,99 zł
- (oficjalna cena detaliczna: 1299,99 zł)

Kupując Imbę King, otrzymujemy fotelik dla gracza w wersji do samodzielnego złożenia, co zajmie około 30 minut. Montaż polega na połączeniu oparcia i podłokietników z siedziskiem oraz osadzeniu całości na podstawie. Wszystkie niezbędne narzędzia oraz instrukcję (w języku angielskim) otrzymujemy w komplecie. Do gamingowego fotela dołączono również dwie poduszki – mniejsza jako zagłówek, większa do części lędźwiowej (zadbaj o prawidłową postawę gracza). Obie są całkowicie demontowalne, doczepiane na gumowanych paskach. Co ciekawe, zagłówek i poduszkę pod lędźwie można otworzyć i zmienić ich wypełnienie.

Imba King daje sporą swobodę w zakresie regulacji. Możemy ustawić zarówno wysokość samego fotela (w zakresie 10 cm; od około 50 do 60 cm), pochylenie oparcia (od 90 do 135 stopni), jak i pobawić się przesuwanymi, obracanymi podłokietnikami, które na dodatek mają regulowaną wysokość w zakresie 7 cm (od 30 do 37 cm od podstawy siedziska). Możemy również regulować zakres bujania fotela (kilkanaście stopni), co ma sens, jeśli emocjonujemy się podczas zabawy.

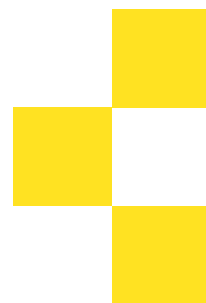
Generalnie Imba King to bardzo wygodna i uniwersalna konstrukcja, która sprawdzi się zarówno podczas zabawy, długotrwałej pracy biurowej, jak i kilkudziesięciu minut leżakowania z książką w dłoni. Wszechstronny zakres regulacji wysokości fotela, pochylenia oparcia i podłokietników w połączeniu z parą poduszek zapewnia jego uniwersalność. Jedyne, co może przeszkadzać, to nieco niestabilne (poruszające się w zakresie kilku centymetrów) podłokietniki, co wynika z ich konstrukcji i dużego zakresu regulacji położenia. W razie czego w kilka minut możemy je zdemonstrować, odkręcając od siedziska. ■

RED



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 i wykładowca.



JAK SIĘ ROBI HISTORIĘ

Wieszczęliwie tu kiedyś nadejście świata, w którym gry komputerowe doczekają się katedr na uniwersytetach. Ach, moje wizje! Nie mają szans się ziszczyć, jeśli sam się za to nie zabiorę.

Pod koniec roku w social mediach na chwilę wypłynął mój wstępniak z Gamera, w którym (A.D. 1996) prorokowałem nieuchronny upadek konsol. Miałem ku temu poważne przesłanki i nie wahałem się nimi szermować. Na szczęście materiał równie sprawnie wypłynął, co i utonął. Ten wczesny Gambler z jego awangardowym layoutem i typografią: nie da się tego czytać po latach, zwłaszcza na małym ekranie komórki. Nigdy się nie spodziewałem, że z tego faktu będę miał jakieś korzyści.

Ta historia nauczyła mnie, że gdy się stawia prognozy, należy jeszcze zadbać, aby się ziszczyły. Na zatopienie rynku konsol jestem być może jeszcze nieco za słaby. Na początek weźmy się za coś prostszego.

Jak tu już wspominałem, od dwóch lat poświęcam część czasu na wykładanie na studiach. Uczę przyszłych twórców gier szeroko pojętego biznesu, czyli czegoś, czym sam się zajmuję. Lubię obcować z młodym pokoleniem (pun not intended). To są świetni ludzie, od razu widać, że dużo lepsi niż my w ich czasach. W żadnym razie nie widzę w nich linijek z piosenki „Patointeligencja”, a ta ich milenialna roszczeniowość wydaje mi się o niebo sensowniejszą postawą od naszej durnej gotowości umierania przy maszynie.

Staram się zapraszać na wykłady gości, którzy mogą opowiedzieć o tym, jak trudna i długa bywa droga do sukcesu w branży gier. Ostatnio odwiedził nas Rafał Sankowski, prezes firmy Sonka SA. To kapitalny gość, jeden z niewielu polskich devów, którzy zrozumieli świat Nintendo i odnieśli w nim sukces (jego największa

gra sprzedała na Switchu grubo ponad ćwierć miliona egzemplarzy), w wieku 25 lat wprowadził swoją spółkę na giełdę, a najlepsze jest jeszcze daleko przed nim. Mimo młodego wieku Rafał znakomicie zna klasykę gier (grał od dziecka) i studentom opowiadał także o roli tych klasycznych odniesień.

W pewnym momencie odwołał się do Another Worlda, a w oczach publiczności ujrzeliśmy brak zrozumienia. Zapytałem, czy ktoś słyszał o tej grze. Podniosły się dwie ręce (z kilkunastu osób). Czy ktoś ją widział? W powietrzu została jedna ręka. Wtedy zrozumiałem coś ważnego: trzeba tym młodym ludziom systemowo podawać historię gier. Nie można od nich oczekiwać, że sami będą grać w tytuły, które ukazały się przed ich urodzeniem. Zwłaszcza że taki Another World jest, uczciwie powiedziawszy, nieprzyjemną, niewybaczającą i bardzo trudną grą. Przy okazji zaś niezrównanie wspaniałą.

„Nauka historii”, jak to strasznie brzmi, niczym ostatnie stadium zramolenia. Cele moje są jednak pragmatyczne: robienie popkultury to jest ciągła sztuka mash-upu i crossoveru, zwana inaczej postmodernizmem. Nawet jeśli ktoś chce robić rzeczy całkowicie innowacyjne i nowe, musi wiedzieć, czego nie robić, aby nie powtarzać tematów już znanych (skądinąd w tej sytuacji lepiej udawać, że się o czymś nie słyszało, bo przestrzeni na prawdziwą innowację pozostało już bardzo niewiele). Innymi słowy: nie da się odnieść ani komercyjnego, ani tym bardziej artystycznego sukcesu bez głębokiej wiedzy o poprzednich próbach. Dlatego proponowany przeze mnie kurs historii gier będzie minimalizował rolę nazwisk, firm czy trendów. Trzeba się skupić na tym, co najważniejsze, a najważniejsze są gry. Zacznijmy od wyboru 20–30 klasyków, które trzeba zobaczyć przynajmniej na gameplayu i na chwilę zagrać, poznać i zrozumieć. To akurat dawka na semestr zajęć.

Podjąłem już kroki, by ten przedmiot wprowadzono do programu zając uczelni, na której wykładam. Czy skutecznie – dowiecie się w kolejnym felietonie. Kto dokona trudnego wyboru gier i ich przybliżenia? Na pewno nie ja! Idealnym kandydatem wydaje mi się szanowny Micz, naczelny Pixela, człowiek, który o historii gier wie najwięcej ze znanych mi osób, co potwierdził znakomitym opublikowanym dorobkiem. Czy udało się go namówić? Tego również dowiecie się za miesiąc. ■

ALEX

00

WOLNOŚĆ SIĘ LICZY

**Bronimy wolności i prywatności
w cyfrowym świecie**

DOŁÓŻ SWÓJ 1%. KRS: 0000327613



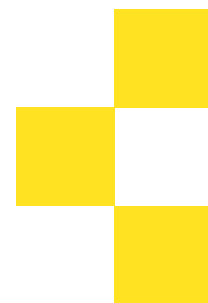
panoptykon.org/wolnosc



FUNDACJA
PANOPTYKON



Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



POWRÓT DO ŹRÓDEŁ

W ramach badań terenowych puzzlerów zagrałem sobie w *The Turing Test* (2016 rok, podaję daty premier, żeby jasna była chronologia wydarzeń). To nie jest zła gra, ale można ją dość brutalnie scharakteryzować jako popłuczyny po *The Talos Principle* (2014 rok): sekwencja kolejnych zagadek wymagających interakcji z otoczeniem, z dodaną warstwą fabularną w postaci pojawiających się automatycznie na początku każdego poziomu rozmów o życiu i inteligencji, toczących się między bohaterką a zawiadującym bazą na Europie komputerem. Kto grał w TTP, rozpozna schemat na pierwszy rzut oka.

Pamiętam moment, kiedy wyszedł *The Talos Principle* i jaką furorę zrobił wśród moich znajomych. Opo-wiadali, jak gra namieszała im w głowach, nie mogli się nachwalić zagadek i głębi fabuły, Podchwytliwie Kwestionującej Wiedzę o Świecie i Stawiającej Pytania o Rzeczywistość. Namówili mnie, zagrałem – i o ile podzielałem ich opinię na temat fenomenalnej jakości zagadek i znakomitej konstrukcji całości, o tyle same rozmowy z Elohimem nie zrobiły na mnie wielkiego wrażenia. Nie dlatego, że uważam je za złe koncepcyjnie, powód jest bardziej prozaiczny.

Jego źródeł trzeba szukać w innej części popkultury i na innym kontynencie. W 1958 roku w Kanadzie urodził się Peter Watts. Kiedy na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych w Polsce kończył się PRL i powstawał rynek prasy komputerowej, Watts w Vancouver pisał doktorat, badając foki w ich naturalnym środowisku. Zajmował się ekologią i behawiorystyką, co wymagało wycieczek w kierunku biochemii

i bioneurologii oraz hurtowego czytania książek i artykułów naukowych dotyczących (między innymi) działania mózgu ssaków. Wspominam o tym, żeby jasne było, że mówimy o kimś, kto zawodowo zajmował się pewnym specyficznym wycinkiem wiedzy oraz mającym przygotowanie i trening w śledzeniu literatury naukowej.

Choć Watts zaczynał jako biolog, w 1999 roku skreślił w kierunku rzeczy bardziej popularnych i zaczął (wykorzystując mocno doświadczenie akademickie) pisać książki fantastycznonaukowe. Najpierw była trylogia *Ryfterów*, a w 2006 roku wydał powieść „Blindsight”, znaną w Polsce pod tytułem „Ślepowidzenie”. Książka była nominowana do nagrody Hugo, ostatecznie jej nie zdobyła, ale takie nominacje zawsze zwiększają liczbę czytelników. Co więcej, „Blindsight” (celowo używam w tym momencie oryginalnego tytułu, bo chodzi mi o wersję angielską) jest dostępny w sieci, na licencji Creative Commons, można go sobie ściągnąć i przeczytać (co zrobiłem w 2010 roku). Choć to powieść, zawiera dobrze ponad setkę cytowań i odniesień do oryginalnych źródeł – w tym książek i prac naukowych (teraz już rozumiecie, dlaczego wspominałem o tym doktoracie z bio-logii?). Pojawiają się w niej dywagacje na temat testu Turinga, pojawia się chiński pokój, pojawiają się rozważania na temat tego, czym jest świadomość, ba, dookoła tej tematyki zbudowana jest cała fabuła, Podchwytliwie Kwestionująca Wiedzę o Świecie i Stawiająca Pytania o Rzeczywistość.

Jeśli się więc zastanawiacie, dlaczego czaty z nadzorczą sferą TTP nie zrobiły na mnie wrażenia, odpowiedź jest prosta – coś bardzo podobnego czytałem wcześniej (jeszcze wcześniej znałem niektóre elementy układanki, ale przepracowałem je razem dopiero w trakcie lektury). Tak jak TTP jest wtórny w stosunku do TTP, tak TTP jest wtórny w stosunku do „Ślepowidzenia”. Przypuszczam, że któryś z członków zespołu Croteamu, zafascynowany rozważaniami sygnalizowanymi w książce Watts, postanowił je wykorzystać, tworząc warstwę fabularną gry – i znakomicie trafił do tej grupy graczy, która książki nie czytała.

Co, ośmielię się zasugerować, warto zmienić. ■

BOREK

HORDY NIEUMARŁYCH POWRACAJĄ



ZOMBIE ARMY

DEAD WAR

4



18
www.pegi.info

CENEGA

REBELLION

PIXEL HEAVEN 2020

Games Festival & More

29—31 / 05 / 2020

Warsaw / POLAND

MIŃSKA 65

POWERED BY

PIXEL
KULTURA GIER WIDEO

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

PARTNER ZŁOTY

**FLYING
WILD
HOG**

oan

DISCOVER

PARTNER SREBRNY

tp-link

**bold
pixel**

