

PREMIERA MIESIĄCA PROCESSION TO CALVARY

PIXEL

K U L T U R A W O



SAINTS ROW

THE THIRD™

REMASTERED

INSIDE

- MAFIA II: DEFINITIVE EDITION
- MINECRAFT DUNGEONS
- MANEATER
- PIXEL KIDS
- HATSUNE MIKU
- POPULATION ZERO
- FALLOUT 76 WSKRZESZONY
- RETROEXPRESS
- MAGAZYN RELAX
- GEOMETRIA I FIZYKA W GRACH
- DAVE GROSSMAN I LUCASARTS
- RICK DANGEROUS
- CONTRA
- KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA
- PIRACI Z MAŁPIEJ WYSPY

06 (60) / 2020 / CZERWIEC

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

06 > 60



9 772391 796008

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

RED WINGS

★ ACES OF THE SKY ★

JUŻ DOSTĘPNE!

 NINTENDO
SWITCH™

REDWINGSTHEGAME.COM

ALL IN!
GAMES

SYN BLAGIERA Z ECTS

Młodzi czytelnicy nie kojarzą w ogóle nazwy European Computer Trade Show. Tymczasem mija ćwierć wieku od czasu, gdy polscy dziennikarze po raz pierwszy masowo ruszyli na targi gier wideo.

W roli pioniera zjawiał się tam Martinez. Pojechał na zwiady w 1994 roku, gdy ECTS odbywał się jeszcze w Business Design Centre. Targi miały za sobą kilka edycji, jednak to nie było to. W niewielkiej hali nie mieścili się giganci elektronicznej rozrywki, a że jedynym kreatorem mody pozostawały wciąż targi CES w USA, gdzie gry stanowiły jedynie skrawek całej ekspozycji, nie widać było wielkich perspektyw rozwoju. Mózg Secret Service powrócił więc z Londynu bez wielkich odkryć ani trofeów. Tymczasem w 1994 roku odpaliła się nowa część przemysłu – filmy interaktywne, rodziły się gry czerpiące z dobroci multimediiów i coraz śmiejiej udające Hollywood, a na dodatek do branży zapukało Sony. Czuć było, że w tym kotle zaczyna wrzeć.

Wtedy właśnie ECTS zyskał dwie edycje – wiosenną i jesienną, przy czym z jakichś niepamiętanych przeze mnie powodów liczyła się głównie ta druga. I tak we wrześniu 1995 roku spora ekipa Secret Service i ich znajomków wyruszyła na podbój targów, które z BDC przeniosły się właśnie do nowej lokalizacji – Olympia Hall, owianego legendami koncertowego i eventowego koloseum, w którym można było się spodziewać cudów. I te cuda rzeczywiście tam się działy.

Zamieszkaliśmy w pobliżu stacji metra Angel. W jednym pokoju Martinez

P

z Pegazem, w drugim dwaj późniejsi miliarderzy z CD Projektu, w trzecim ja z aspirującym autorem Tajemnicy Statuetki i Teenagenta. Przez kilka dni kręciliśmy się po mieście, aż wreszcie pojechaliliśmy na Earl's Court do Olympii, gdzie czekał inny świat. Jedna hala, a w niej całe miasteczko elektronicznej rozrywki.

Targowych korytarzy nie zapełniały tłumy, ponieważ na ECTS wpuszczano tylko akredytowanych dziennikarzy. Można więc było spokojnie sobie krążyć, podziwiając wielkie plakaty reklamujące PlayStation i poszukując gwiazd rodzącej się bonanzy. Na stoisku LucasArtsu spotkałem samego prezesa kombinatu, Randy'ego Komisarza, dumnie prezentującego The Dig i wydającego się najpotężniejszą figurą w elektronicznej rozrywce. Peter Molyneux w czarnej marynarce przechadzał się z dyskretnym uśmiechem na twarzy. On z całą pewnością uważał się za Ingmara Bergmana tej branży po tym, jak opublikował Syndicate i Magic Carpet, a teraz szykował się do premiery Dungeon Keepera. Z kolei na stoisku Electronic Arts, zespolonego w jedność z Originem, pojawił się wybitny gość z Ameryki, złote dziecko filmów interaktywnych, Chris Roberts. W obowiązkowym krawacie do białej koszuli, otoczony wianuszkami akolitów, wydawał się niedostępny, z innej bajki. Nie przyszło mi do głowy, żeby odważyć się porozmawiać z którąkolwiek z tych gwiazd.

Kręcąc się po górnym piętrze Olympia Hall, szukałem perełek, o których można by napisać w Secret Service. Nagle zobaczyłem komputer z grą Realms of the Haunting, a obok znajomą twarz, zapamiętaną z brytyjskiego PC Formatu. To był Tony Crowther, jedna z większych legend czasów osmiobitowych. Podeszedłem do niego i odważnie powiedziałem, że ciągle uwielbiam jego Son of Blagger na C64, a facet zrobił wielkie oczy i zaniemówił. Buchnęło smrodkiem dziesiątków przepalonych papierosów, gdy w końcu Tony z uśmiechem zapytał: „Kim ty jesteś?”. Powiedziałem, że Peter from Poland, a on zaczął wówczas opowiadać, że jestem jedynym na tej okropnej imprezie, który go kojarzy, i że jest strasznie szczęśliwy, że ktoś jeszcze pamięta o ośmiu bitach. Porozmawialiśmy sobie z pięć minut, ani na moment nie siadając do Realms of the Haunting.

Wtedy po raz pierwszy poczułem, że historia gier ma swoją cenę i jest czymś arcyciekawym. Mam teraz wielkie szczęście kontynuować dłubanie w przeszłości w Pixelu. Spotykamy się w numerze wakacyjnym już 2 lipca. Do zobaczenia! ■



MICZ



PIXEL
KULTURALNA STRONA WIEKÓW

Redaktor naczelny

Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy

Andrzej Bazylczuk, Łukasz Bernacki, Marcin Borkowski, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Paweł Gawlikowski, Szymon Górąj, Marcin M. Granat, Mikołaj Kamiński, Bartłomiej Kluska, Emil Leszczyński, Jacek Marczewski, Dariusz J. Michalski, Piotr Pierikowski, Piotr Pocztarek, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Aleksy Uchański, 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



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.

Małe w rękach 60 numer Pixela. Z tej okazji dalej znajdziecie dwa nowe działy, a prenumeratorki dodatkowo pierwszy z naszej serii tekstów **Moja Ulubiona Gra!** Czekamy na wasze opinie, piszcie na hello@pixel-magazine.com.

P.
check it out
PIXELPOST.pl

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



5-24

LOADING

- 4. Inside • 6. Indykarium
- 10. Vive VR Corner • 12. RetroExpress
- 14. Pixel Kids • 16. NieR Replicant
- 18. Decyzja – interaktywność w najnowszych grach
- 22. Fallout 76 po 20 miesiącach

25-46

PLAY THE GAME

- 26. Mafia II Definitive Edition • 28. Saints Row: The Third Remastered • 30. Streets of Rage 4 • 31. Hatsune Mike: Project DIVA Mega Mix • 32. Cloudpunk • 33. Related
- 34. Red Wings • 35. Maneater • 36. Moving Out
- 37. Deep Rock Galactic • 38. Procession to Calvary
- 39. Population Zero • 40. Someday You'll Return
- 41. Deadside • 42. Strange Story of Brian Fisher • 43. Arboria
- 44. Minecraft Dungeons • 46. Adam is Me

47-66

HALL OF FAME

- 48. Najlepsza Gra na Świecie: Contra
- 52. Wywiad z Dave'em Grossmanem z LucasArtsu
- 58. Historia Ricka Dangerousa
- 64. Wywiad z Simonem Hippsem z Core Design

67-88

SECRET LEVEL

- 68. Relax – dzieje magazynu
- 76. Kosmiczne powroty • 78. Sidequest
- 87. Big Box: Legend of Kyrandia
- 88. Felieton Śledzia

89-122

CREDITS

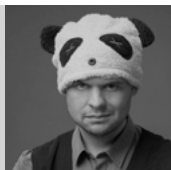
- 90. Wycieczka śladami geometrii, fizyki i zmiennego przecinka • 97. Felieton Marcina M. Granata
- 98. Clock Tower • 102. Kroniki Czarnego Księżyca
- 107. Felieton Michała R. Wiśniewskiego
- 108. Piraci z Małpiej Wyspy • 118. Felieton Gawrona • 120. Felieton Alexa • 122. Felieton Borka

114-116

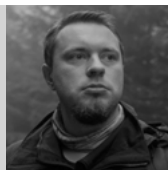
AUTOFIRE

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.

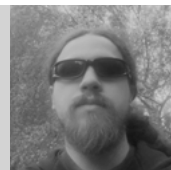
MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI



ANDRZEJ BAZYLCZUK



SZYMON GÓRAJ



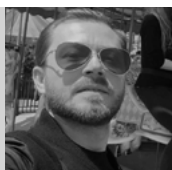
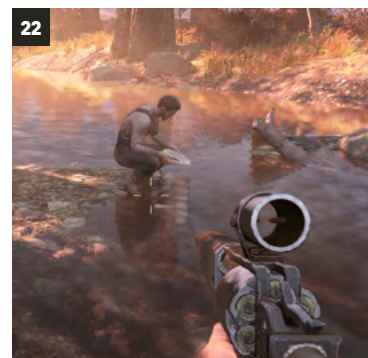
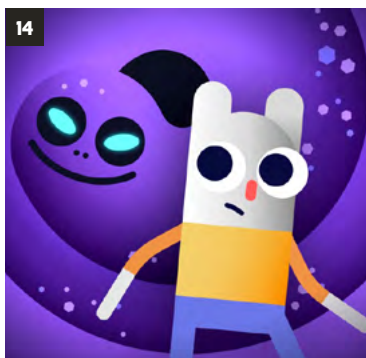
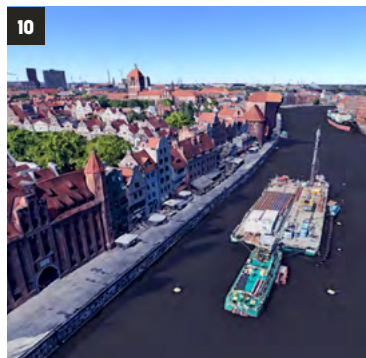
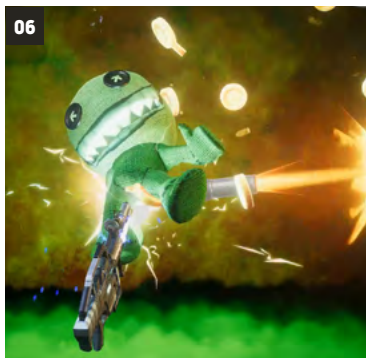
Wymyśliłem kiedyś „punkt niefajności” – moment, w którym niszowe hobby traci na powabie z powodu rozrostu fandomu (przykład – „Doktor Who”). Widać to dobrze na przykładzie rowerów – im więcej ludzi jeździ, tym ciasniej na ścieżkach – zrobiło się nieprzyjemnie i niebezpiecznie.

Na nowe odcinki „The Last Dance” czekałem niecierpliwie. I chociaż wiem, że w serialu nie mogło znaleźć się nic, co nie spodobało się Jordanowi, to wspinałem było z perspektywy czasu zobaczyć tamte spotkania i posłuchać, co do powiedzenia mają ich uczestnicy.

W dobie tęsknoty za ligową rzeczywistością odkryłem z bratem serial „Sunderland aż po grób”. To wnikliwy i autentyczny wgląd w bodaj najgorszy okres w historii pewnego klubu i czasem wręcz fanatyczną mentalność kibiców. Dla każdego fana futbolu pozycja obowiązkowa.

LOADING

**MAGNUS' KINGDOM OF CHESS ZAMIAST OD RAZU
SADZAĆ DZIECKO PRZY SZACHOWNICY, ZACZYNA OD
HISTORII O UWIĘZIONYM PRZEZ NIEFAJNYCH BIAŁYCH
CZARNYM KRÓLU, KTÓREMU UDAJE SIĘ UCIEC ZZA KRAT.**



**BARTOSZ
CZARTORYSKI**



**PAWEŁ
GAWLIKOWSKI**



**PIOTR
MAŃKOWSKI**



Kupiłem grę, której pewnie nigdy nie odpalę, bo z ligi NBA kojarzę tylko LeBrona Jamesa i nie przepadam za koszykówkę. Ale skoro uradowani kumple donieśli, że NBA 2K20 na Switcha chodzi za 12 złotych, poczułem, że nie wypada się wychylać, i też wpakowałem do, heh, kosza.

Większość z was czytała „Zemstę hrabiego Skarbaka” i się nią zachwyciła, ale jeżeli nie – naprawdę to natychmiast, nabywając reedycję. Godna największych mistrzów suspensu fabuła (Sente), Rosiński w doskonałej formie i niesamowite zwroty akcji. Gdyby Dumas żył – pochyliłby z szacunkiem głowę.

Don Daglow (wywiad w Pixelu #35) prowadzi stronę internetową, na której odnotowuje odejścia osób związanych z elektroniczną rozrywką. I to często są wspomnienia o ludziach, o których nie pisano na pierwszych stronach gazet. Skłaniająca do głębokiej zadumy lektura.



INDYKARIUM

■ Borek

KOLEJNY MIESIĄC Z KORONAWIRUSEM. WYGLĄDA NA TO, ŻE CZEKA NAS JESZCZE WIELE KOLEJNYCH.

ODWOŁANI I PRZESUNIĘCI

Imprezy ulegają przesunięciu albo są w ogóle odwoływane. **Grawitacja** – miała się odbyć 3-5 kwietnia, nie było. Warsaw School Game Jam – miał być we wrześniu, ale już wiadomo, że w najlepszym wypadku będzie później. Reboot w Dubrowniku zawsze był na wiosnę, w tym roku został optymistycznie przeniesiony na październik. EGX Rezzed najpierw przesunięto z marca na lipiec, niedawno organizatorzy ogłosili, że w ogóle odwołują. Szkockie Resonate Total Gaming 2020 (trochę indie, trochę retro, trochę mainstreamu) zaplanowane na lipiec – odwołane.

USIECIOWIENI

Jedni się odwołują, drudzy próbują się przenieść do sieci. 13-15 maja **Digital Dragons** zrobił we współpracy z **Walkabout Games** i **Steamem** pokazy tytułów indyckich w sieci (sama konferencja miała się odbyć 18-19 maja, oficjalnie jest przeniesiona na 14-15 września). Fiński **Gamebreak** też wylądował w sieci, Niemcy organizują online **gamesweekdigital**: **Dev Booster** (takie zawody/konkurs, kto się lepiej sprzeda ze swoim prototypem gry i przekona do siebie graczy/wydawców/inwestorów). **Gamereactor** planuje na lato **GAME ON** – nie do końca jeszcze jest jasne, jaka będzie formuła imprezy, poza tym że odbędzie się w sieci. Tegoroczny **SIGGRAPH** będzie wirtualny – indycki stanowią tylko podzbiór zainteresowanych, ale to jedno z tych miejsc, w których można się dowiedzieć czegoś o nowych technologiach używanych do tworzenia grafiki, zanim się pojawią na rynku – kto chce trzymać rękę na pulsie, śledzi.



E3 zostanie zastąpione przez **Summer Game Fest** – ciekawe o tyle, że zamiast krótkiej, kilkudniowej imprezy będą kilkutydniowe pokazy w znacznie wolniejszym tempie i nieodbywające się równocześnie i równoległe (co zawsze wymusza selekcję tego, co się obejrzy). Teoretycznie największe tytuły nie będą zagłuszać mniejszych, więc może się okazać korzystna dla indyków, w praktyce może się okazać, że nikt nie utrzyma uwagi przez tak długo i jednak szybkie, ale mocne walnięcie jest dla publiczności łatwiejsze do ogarnięcia. No i jest w tym drugie dno, bo w tle są przepychanki między organizatorami, więc nie wiadomo, co będzie za rok, ale to już temat pozaindykariowy.

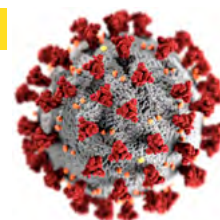


ZIAMOWANI

Ludum Dare od zawsze było sieciowe, więc nie musiało nic zmieniać. Wiosenna edycja odbyła się 18-21 kwietnia pod hasłem **Keep it alive**. Wygrała platformówka pod tym właśnie tytułem, indyk: **Ismael Rodriguez**, na itchio można zagrać w przeglądarce. Gdański **Hyper Game Jam** też wylądował w sieci i odbył się 4-7 maja. Zadaniem było napisanie gry typu **hyper casual**, prostej i szybkiej. Nagrodę publiczności zdobył **Swipe Jump** (indyk: **Oaky Jam Games**), nagrodę główną: **Cubecrash** (indyk: **HueHueGuy**).

FILTR ANTYWIRUSOWY W APP STORE

Ptaszki ćwierkają, że **App Store** odrzuca gry ze słowem kluczowym **COVID**. **Steam** jak dotąd nie reaguje, o czym dalej.



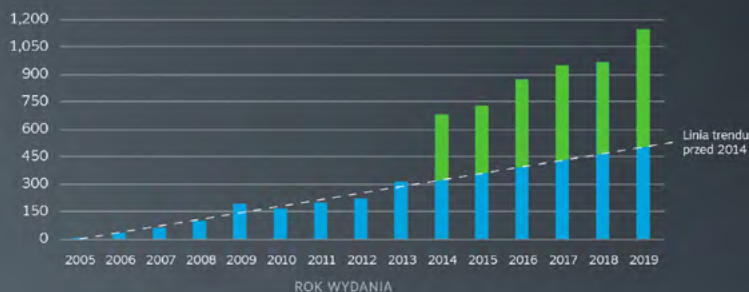
PODSUMOWANI

Refleksja mało okołoindycka, ale przez usieciowione okoliczności okołoindyckie wywołana. Te próby przenoszenia się do sieci są potencjalnie ciekawe nie tylko ze względu na gamedev i indyków. Mnóstwo spotkań służbowych przeniosło się do sieci, znacząca część ludzi pracuje w trybie home office, do tego dochodzą konferencje – pytanie, czy po pandemii wszystko wróci w stare koleiny, czy urodzą się z tego jakieś nowe formy? Typowa impreza składa się nie tylko z występów i wykładów wymagających skupienia uwagi, ale też spotkań pozwalających na relaks i wyjść na zewnątrz, żeby w samotności puścić wreszcie tego męczącego bąka. Akurat w domowym zaciszu to ostatnie nie jest problemem, ale już wielogodzinne skupienie się na samym gęstym, bez przerwanych towarzyskich, jest nierealne. No i nic nie zastąpi przypadkowego wpadnięcia na niewidzianego od lat człowieka w kolejce po pizzę z ananasmem, więc mam nadzieję, że jakieś nowe pomysły na część socjalną jednak się pojawią. Na razie wygląda niestety na to, że większość koncentruje się na powtarzaniu znanych formatów i streamowaniu gadających głów.

STEAM SALES STATS

W numerze 11/2019 już pisałem (cytując Mike'a Rose'a) o tym, jak sobie dają radę indyckie gry na Steamie (pokróćcie: tak sobie). Jest okazja, żeby wrócić do tematu, bo w kwietniu serwis pokazał dane z ostatnich piętnastu lat, próbując nimi udowodnić, że model przyjmowania gier do sprzedaży jest coraz lepszy. Przed 2012 rokiem gry były wybierane wyłącznie ręcznie (dzisiaj mniej więcej na tym etapie są GOG i EGS), potem przyszedł Steam Greenlight, w którym pracowników Valve zastąpiła społeczność graczy, w końcu w czerwcu 2017 roku ruszył Steam Direct (płacisz 100 dolarów i wydajesz, co chcesz i jak chcesz). Oczywiście po drodze były pomniejsze modyfikacje systemu, na to nakładały się zmiany w sposobach generowania kupującym podpowiedzi, jakie tytuły mogą ich interesować, więc zmiennych było znacznie więcej (a i nie wszystkie były wyłącznie steamowe).

Liczba gier zarabiających
przynajmniej 10 000\$ przez pierwsze 2 tygodnie



Jak to ze statystykami bywa, w zależności od perspektywy i punktu widzenia okazuje się, że zmiany były i na lepsze, i na gorsze. Przede wszystkim nie jest do końca jasne, co podlega ocenie. Sukces? Jak zdefiniowany? Wiadomo, ktoś, kto zarobił więcej, odniósł sukces większy od kogoś, kto zarobił mniej, ale gdzie jest granica – 10k dolarów? 100k? – zarobków, powyżej której można zacząć mówić o sukcesie? Zwłaszcza że gry są nieporównywalne, mają zupełnie różne budżety produkcyjne i promocyjne, 10k dolarów dla kogoś pracującego w sypialni i mieszkającego u rodziców może być sukcesem ustawiającym pracę na wiele miesięcy naprzód, dla kilkunastoosobowego zespołu wynajmującego biuro i profesjonalne usługi marketingowe 10k to już nawet nie fistaszki, tylko porażka i zgon w wyniku zatrzymania akcji. A jeszcze jak zaczniemy porównywać średnie, mediany i centyle, momentalnie zrobi się misz-masz, z którego nic nie wynika. Spróbuję to pokazać na przykładzie. Najważniejsza pokazana przez Steam'a liczba jest całkiem ładna i konkretna: w 2019 roku przez dwa pierwsze tygodnie sprzedaży 1150 gier zarobiło ponad 10k – mniej więcej co siódma z wydanych. Przed wprowadzeniem Greenlighta w tej grupie lądowało około połowy gier (czyli kilkaset, bo premier było dużo mniej). Więc na podstawie tych samych danych można twierdzić, że o sukces dzisiaj łatwiej (odnosi go znacznie więcej tytułów) albo że o sukces dzisiaj trudniej (odnosi go znacznie mniejszy odsetek tytułów). Co nie ulega wątpliwości, to to, że gier przybywa szybciej niż obrotów, więc porcje tortu są coraz mniejsze i coraz większe jest ryzyko poniesienia strat, jeśli inwestuje się pieniądze w produkcję. Dotyczy to tak samo indyków, jak i pozostałych.

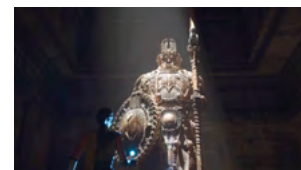


DEMO, PROLOG, WISHLISTA

Steam umożliwił twórcom wydanie darmowego prologu traktowanego jak osobna gra, niezależna od głównego tytułu. Granica między demem a prologiem jest bardzo płynna, co daje możliwości nadużyć: ludzie robią dema, ale wrzucają je jako prologi, uzyskując dodatkową ekspozycję „przystępującą” każdemu tytułowi. To pomaga budować listy życzeń, a jak już pisałem, istnieje wyraźna korelacja, można dość bezpiecznie zakładać, że w ciągu kilku pierwszych dni po premierze sprzedaż wyniesie około 10 procent wishlisty. Chyba że z trudem przekroczy 1 procent, jak było w mocno dyskutowanym na początku maja przypadku gry WarriOrb. Sporo wskazuje na to, że jednym z istotnych czynników, które wpłynęły na niską konwersję wishlisty na sprzedaż, mogło być jej rozdzielenie przez nadużycie formy prologu. Między indykami panuje zgoda co do tego, że reguły dotyczące dem i prologów powinny się poprawić. Jeszcze żeby do tych samych wniosków doszli ludzie z Valve.

NOWE SILNIKI

W marcu wyszła beta Unity 2020.1, wersja 2019.3 doczekała się w maju trzynastego patcha, na początku maja wyszła też wersja stabilna Unreal Engine 4.25.



I kiedy już myślałem, że ewolucja, nie rewolucja, przyszło Summer Game Fest i zaczęło się od trzęsienia ziemi: Epic pokazał demo techniczne Unreal Engine 5 na PS5. Przez kilka dni wszyscy mówili wyłącznie o systemach Lumen i Nanite. Oczywiście demo techniczne to nie realia gier, ale prognozy robia wrażenie.



WYGRANI

Większość imprez poodwoływana, więc i zwycięzców mało, ale takie Through the Darkest of Times wygrało Best Serious Game w czasie German Computer Games Awards 2020. Akurat w Indykarium jeszcze o nim nie pisałem, choć tytuł kilka razy już się przez Pixela przewinął (recenzowaliśmy w numerze lutowym #56).

INDYKARIUM

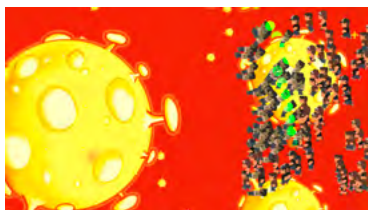
TEGO SIĘ NALEŻAŁO SPODZIEWAĆ – NA STEAMIE (INNE PLATFORMY ZIGNOROWAŁEM) ZACZYNAJĄ SIĘ POJAWIAĆ GRY NAWIĄZUJĄCE DO PANDEMII. Jak to u indyków, mieszają się różne intencje – czasem chodzi o jej prostackie wykorzystanie do marketingu, czasem o trochę bardziej wyrafinowane puszczenie oka do graczy, a czasem o próbę poważnego skomentowania sytuacji. Wyjątkowo pomijam autorów, nie wszystkie tytuły, o których wspomnę, są warte uwagi, wymieniam je raczej jako próbę rejestracji rzeczywistości (zrobionej pod koniec kwietnia) niż jako sugestie. To nie jest kompletny przegląd, lista musiałaby być wielokrotnie dłuższa.

KICK THE VIRUS



Na jednej z planet odwiedzonej przez Ijona Tichego znajdowały się wysalnie, małe pomieszczenia, do których można się było udać i wyładować, kiedy ktoś nas zirytował. I ta gra to właśnie taka wysalnia, można skatować małe zielone coś, o kształcie nieco antropoidalnym.

CORONAVIRUS ATTACK



Prościutka zręcznościówka, z kilkoma wdzięcznymi pomysłami, właściwie niczym się różni od setek innych casualowych gier, jakie pojawiają się co miesiąc – poza tytułem.

BE CORONAVIRUS



Strategia sprowadzająca się do próby podbicia świata wirusem. O ile udało mi się zorientować, mocno nonsensowna w sposobie traktowania medycznej i biologicznej rzeczywistości – wirusy, spory, antybiotyki, wszystko w jednym worku. Nie widziałem anten 5G, nie wiem, czy to objaw przebiegu rozsządku, czy niedopatrznie.

VACCINE



Pod Windows 3.1 był Minesweeper, a Vaccine to bardzo podobny koncept, tylko na hexach i z trochę inną mechaniką, bo nie chodzi o wykrycie zainfekowanych, tylko o ich wyleczenie. Sympatycznie wyglądająca casualowa gierka logiczna. (Są dwie gry pod tym tytułem, druga wyszła w 2017 roku).

ZWC APOCALYPSE VR



Zombie World Coronavirus Apocalypse VR wygląda jak coś skłcone na poczekaniu z kawałków szykowanych do innej gry – część obrazków zawiera tytuł w dokładnie takiej samej konwencji i liternictwie, ale bez koronawirusa. Sądząc po screenach, wideo i komentarzach – nie warto.

MASK OF THE PLAGUE DOCTOR



Wymieniam, choć to czysty przypadek, że wyszła akurat teraz, bo prace rozpoczęto w 2018 roku. Klasykna interaktywna powieść z grafem ścieżek, po których można się poruszać do przodu. Obejrzałem demo, zaczyna się przyzwoicie, jest nakreślenie trzymającej się kupy i łatwej do zrozumienia sytuacji.



THE FLOWER COLLECTORS

Trochę przygodówka, trochę kryminał, trochę dobrych pomysłów, trochę mniej udanych. Pamiętacie „Okno na podwórzu” Hitchcocka? Tu mamy mniej więcej ten sam punkt wyjścia, unieruchomiony w domu człowiek ogląda sąsiadów i plac przed oknem. W nocy ginie zastrzelony jakiś mężczyzna, a bohater, były policjant, zostaje przez przypadek wciągnięty w prywatne śledztwo młodej dziennikarki. Rzecz dzieje się w Hiszpanii zaraz po upadku dyktatury Franco, idą wybory, w historii przewijają się funkcjonariusze starego systemu, sprzyjający ich konserwatyzmowi Kościół katolicki tudzież kilkoro sąsiadów – wszyscy z jakimiś swoimi celami i interesami. I o ile historia jest interesująca, z ładnie narysowanym starciem dwóch postaw – progresywnej, nastawionej na zmiany, i zachowawczej, dążącej do utrzymania status quo – o tyle sama rozgrywka jest dość słaba. Zadanie niestety polega nie tyle na rozwiązaniu zagadki, co na rozwiązaniu jej w sposób, który twórcy gry uznali za słuszny. Nieważne, że fakty daje się połączyć na kilka sposobów, nieważne, że gracz w czasie obserwacji może się chcieć koncentrować na różnych osobach, ważne, jakie zadanie postawili przed nim autorzy. To trochę psuje zabawę, bo wysiłek idzie nie na dochodzenie do prawdy, ale na zgadywanie intencji autorów. Ale grało mi się całkiem przyjemnie. Indyk: Mi'pu'mi Games, PC.



NO ONE LIVES UNDER THE LIGHTHOUSE

Horror. Nie, nie chodzi mi o to, że gra słaba, tylko o klasyfikację, bo rzecz sama w sobie jest dość zaskakująca. Głównie przez pomysł na pomieszczenie różnych porządków, bo taka niby prosta przygodówka, a potem nagle pojawia się sekwencja zręcznościowa z zupełnie innej bajki. Nie mogę się zdecydować, czy mi się to podoba, czy nie, ale przynajmniej na razie jest to jakiś wyróżnik, dzięki któremu będę o tym tytule pamiętać dłużej. Grafika stylizowana na czasy z przełomu tysiącleci, 3D z ubogimi teksturami, ale to nie kwestia niedoróbek, wyraźnie chodzi o świadomy wybór konwencji. Mocno załatuje Lovecraftem, co i zachęca (lubimy, co znamy), i odrzuca (ile można). Indyk: Sowoke Entertainment Bureau, PC.



HEAL

Taka większa etiuda, bardzo smaczny puzzler. Można się dopatrzyć pewnych ambicji i próby sprowokowania refleksji, co sugerują tytuły i podtytuły kolejnych części, ale na szczęście nie rzutuje to na rozgrywkę. Mało intensywną, poruszamy się starszym panem z laszczką, więc nie ma zręcznościowych fajerwerków, raczej cisza i spokój. Rzecz zajęła mi niecałe dwie godziny, a nie jestem znany z szybkiego przechodzenia gier, wprost przeciwnie. Zagadki do specjalnie wyrafinowanych nie należą, ale przynajmniej nie są to kolejne kopie tych samych trzech powtarzanych regularnie przez ludzi bez większej inwencji, nie, indyk: Jesse Makonnen uniknął tej pułapki i chwala mu za to. Miałem na początku lekkie skojarzenie z Gorogoa, w którą niedawno grałem, ale to jednak zupełnie inna kategoria i ciężar gatunkowy. Bardzo klimatyczna rzecz, zagrałem z dużą frajdą. Trochę kuleje lokalizacja, ale to kwestia poprawienia kilku napisów (które i tak nie są istotne dla rozgrywki). PC.



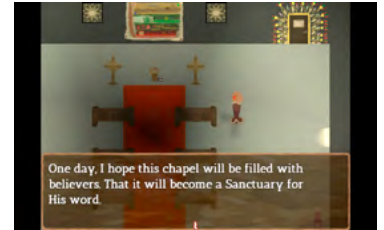
EVOLUTION FOR BEGINNERS

Nie będę udawał, że piszę o tym tytule, bo akurat taki dobry. To bardziej kwestia tego, że 20 lat temu dość mocno zgłębiałem temat sztucznego życia i symulowania ewolucji, wymyśliłem w tym celu małe zwierzątka (bitozoa, do wygooglania) i popeliłem dwa programy, w których te bitozoa zasuwały po ekranie. I chociaż wyglądającym jak modele cząsteczek z piłeczek i patyków stworkom z evolution for beginners koncepcyjnie dużo bliżej do rozwiązań z jeszcze innego programu, Primordial Life, to jednak jakieś punkty wspólne z bitozoa daje się znaleźć, co wystarczyło, żeby przyciągnąć moją uwagę. Właściwie wszystko, co można robić, to obserwować – okazjonalnie dodając albo zabijając zwierzątka. Na ich ewoluującą anatomię nie mamy żadnego wpływu, tu działa wyłącznie dobór (nie)naturalny. Nie przyszłoby mi do głowy, żeby taką rzecz traktować jako grę, ale znalazłem na Steamie, dobrze się wpisuje w pewien typ indyco-hobbystycznego myślenia: robię, co mnie interesuje, potem sprawdzam, czy to się da zmonetyzować. Częściej nie niż tak. Indyk: Nils Krautkremer, PC.



KILLSTEEL

Jak miałem jakieś 12 lat, poszedłem do kina na „Ostatniego amerykańskiego bohatera”, film, w którym późniejszy Dude rozwija karierę kierowcy wyścigowego. Tam po raz pierwszy zobaczyłem demolition derby. U nas to był wtedy czysty nonsens, starych samochodów się nie rozbijało, tylko łątało, póki jeździły, ale format utkwił mi w pamięci i mam do niego sentyment. KillSteel nawiązuje do tego klimatu (nie ono pierwsze oczywiście, po drodze były choćby Destruction Derby). KillSteel jest za darmo, co jest zaletą, jest dynamiczne, co też jest zaletą, nie stara się być nadmiernie realistyczne, co w sumie też można uznać za zaletę, niestety nie ma trybu multiplayer, choćby lokalnego, który miałyby szanse zrobić z niego fantastyczną grę imprezową. A tak jest tylko całkiem fajnie. Indyk: Time To Kill, PC. Darmowe.



MY HOLE IS A MOUTH OF DIRT

Indyk: Yai Gameworks ma już na koncie kilka tytułów, wszystkie dość specyficzne i na swój sposób podobne. Można do nich podchodzić z dystansem („srogie grzyby, milordzie”), można szukać głębszych metafor i pytań. Zdecydowanie nie dla każdego, ale jest w tym wsadzanie palca w dziurę i ciągnięcie, czy uda się rozerwać, jakaś próba sprowokowania dyskusji, a to już więcej, niż udaje się osiągnąć większości innych gier. Akurat My Hole is a Mouth of Dirt (PC, Mac) bierze na tapet wiarę i bezkrytyczny stosunek do niej, ale nie udziela żadnych odpowiedzi, zostawiając je graczowi. Darmowe.

Na stronie 38 recenzję The Procession to Cavalry – dla mnie Triple-I.

WŚRÓD RZECZY DOSTĘPNYCH NA VR, ZARÓWNO W VIVEPORT, JAK I NA STEAMIE, MOŻNA WYŁUSKAĆ TYTUŁY, KTÓRE SĄ NIE TYLKO INTERESUJĄCE, ALE TEŻ DARMOWE. ZWYKLE SĄ TO PROSTSZE GRY, KRÓTSZE DOŚWIADCZENIA VR LUB DEMA TECHNOLOGICZNE, NIEKTÓRE Z NICH WARTO POZNANIA I OBEJRZENIA.

User Jama

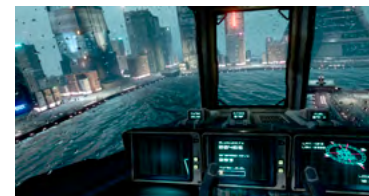


GOOGLE EARTH VR

W goglach możemy poczuć się niczym demiurg, który obraca w rękach Ziemię, jakby była piłką futbolową. Pierwsze spostrzeżenie jest takie, że w tej skali obecność człowieka na planecie jest zupełnie niewidoczna. Trzeba się mocno zbliżyć do powierzchni, żeby ujrzeć mozaikę miast i dróg. Miasta w większości dostępne są w widoku 3D, pozyskanym automatycznie ze zdjęć lotniczych za pomocą fotogrametrii. Podejście to ma tę zaletę, że można szybko zrobić modele całych ich połaci. Wadą są widoczne z bliska niedoskonałości, czasem linia okien czy balkonów w budynkach gdzieś ucieka, liście na drzewach przypominają watę cukrową na patyku, ażurowe konstrukcje takie jak żurawie budowlane częściowo znikają. Mimo to wrażenie bycia w danym miejscu jest i tak niesamowite. Przykładowo Warszawa i Gdańsk ładnie się prezentują, widać wszystkie charakterystyczne budowle, natomiast Moskwa jest na razie płaska jak naleśnik. Fotogrametria świetnie działa przy obiektach naturalnych. Himalaje, Wielki Kanion, płaskowyż Nazca – to wszystko i wiele więcej możemy komfortowo wirtualnie oglądać, co jest nie bez znaczenia w sytuacji, kiedy prawdziwe loty są mocno ograniczone, a wakacje zagraniczne

prawdopodobnie w tym roku niemożliwe. Machając ręką po niebie, możemy dodatkowo „przeciągać” porę dnia, niemniej ta funkcja jest na razie tylko symboliczna. Oglądając Nowy Jork z charakterystyczną bryłą One World Trade Center, jednym gestem zmieniłem dzień w noc. Faktycznie czarne niebo rozbiły gwiazdami, natomiast miasto w dole niestety pozostało ciemne, martwe. Nie zapaliły się światła w budynkach, latarniach czy samochodach. Marzyłoby się też, żeby można przejść do widoku z ulicy i spacerować jak w Street View, z widokiem na zdjęcia z danego miejsca. Obecnie jest dostępna opcja obejrzenia w wybranych miejscach panoramy zdjęciowej 360°. Potencjał do rozbudowy i dalszego rozwoju aplikacji jest olbrzymi, natomiast już teraz Google Earth VR jest bodajże najlepszą darmową aplikacją na gogle VR.





AIRCAR

Kurs fruwającym wehikulem nad futurystycznie wyglądającym miastem, w nocy, w czasie deszczu. Atmosfera jak z lotu spinnerem z oryginalnego „Blade Runnera”. Tu znalazłem to, czego mi brakowało w Google Earth. Nocne miasto świeci neonami, pełne pracocholików biurowce palą się niczym choinki bożonarodzeniowe, w dole mrowie oświetlonych pojazdów. Metropolia sprawia wrażenie tętniącej życiem. Jedynym celem Aircar jest taki właśnie widokowy, rekreacyjny przelot. Możemy kierować pojazdem, gdzie chcemy, nad budynkami, między nimi lub dowolnie je okrążając. Po tym doświadczeniu stwierdzam, że brak latających samochodów to nie jest tylko kwestia odpowiedniego sprzętu, paliwa czy nawet przepisów. Nie bez powodu samoloty wzbijają się w powietrze z pasa startowego, a potem jak najszybciej wspinają się na wysokość przelotową. Sterowanie pojazdem w trzech wymiarach, nawet przy umiarkowanych prędkościach i w sumie prostym mechanizmie, ale w mieście, jest dużo trudniejsze niż na drodze. Ponadto przy niektórych manewrach czułem, jak żołądek zaczyna podchodzić mi do gardła. Jeśli kiedyś jednak będzie można już robić prawo jazdy czy raczej licencję pilota na latający samochód, to z pewnością trzeba będzie spędzić wiele godzin na podobnych symulatorach.



STAR WARS: TRIALS ON TATOOINE

Przyznam zupełnie szczerze, że wypróbowałem ten mający blisko cztery lata tytuł kierowany przede wszystkim ciekawością, jak produkt wykorzystujący cenną markę Star Wars może być darmowy. Odpowiedź jest prosta – napisy początkowe z firmowym najazdem na żółte litery odpywające w dal, z muzyką Johna Williamsa w tle, oraz napisy końcowe z listą zaangażowanych w ten projekt osób wydają się trwać dłużej niż sam epizodzik gry. Jest to zresztą bardziej wprawka na temat, rodzaj dema niż prawdziwa gra. Zaczynamy na pustynnym terenie tytułowej Tatooine, przy Sokole Millennium, z którego słychać zagadywanie Hana Solo, swoją drogą niezłego dublera głosowego Harrisona Forda, i przeciągłe jęki Chewbaki. Najpierw trzeba pomóc przy naprawie, co polega na wciskaniu kolejnych przycisków na cylindrycznym wihajstrze zwisającym z Sokoła. Potem nadlatują szturmowcy i bronimy R2D2, wymachując mieczem świetlnym, żeby odbić nadlatujące strzały z karabinów laserowych. Jest to nawet dość wciągające, tylko zaraz opada kurtyna i gra muzyka oznajmiająca koniec tej mikroprzygody.



RETRO EXPRESS

Ośmio- i szesnastobitowce, choć od czasów ich chwały minęły dobre trzy dekady, wciąż zachwycają nowymi produkcjami. Ich autorzy nie mogą liczyć na wielomilionową grupę odbiorców, a często nawet na wynagrodzenie za własną pracę, ale osiągają na starych komputerach i konsolach efekty, o jakich nie śniło się konstruktorom tych maszyn. W nowej rubryce Pixel przygląda się najciekawszym premierom na dawne platformy, przekonując, że użytkownicy spectrumien i komodorów nadal nie powinni zanosić przyjaciół z lat dzieciństwa do piwnicy.

Bartłomiej Kluska



The Curse of Rabenstein

PUDDLE SOFTWARE

G64, PLUS/4, CPG, ZX SPECTRUM, AMIGA, ATARI ST, DOS, PC

TA UTRZYMANA W KLIMACIE KLASYCZNYCH PRODUKCJI LEVEL 9 TEKSTÓWKA TO GRATKA DLA GRACZY, KTÓRYM DO ZABAWY WCIĄŻ WYSTARCZĄ CIĄGI LITER I WYOBRAŹNIA. Jest rok 1862. Podróż powrotna z Zurychu nie poszła zgodnie z planem. Woźnica zmylił drogę, chwilę później zniknął, a ty utknąłeś ciemną nocą w lesie. Na szczęście daleko między drzewami majaczą światła wioski... Albo na nieszczęście, miejscowość okazuje się bowiem niezbyt gościnna dla strudzonych wędrowców, a gra to horror z wampirem w roli głównej. Nie ujawniamy jednak szczegółów tej straszliwej historii. The Curse of Rabenstein przeraża fabułą, lecz nie poziomem trudności. Nie można zginąć ani się zablokować, opowieść toczy się liniowo, zagadki są zdroworoządkowe, a słownik komend prosty i logiczny. Weterani gatunku mogą przez to poczuć się trochę rozczarowani, ale okazjonalni gracze lub dopiero rozpoczynający przygodę z tekstówkami docenią takie ułatwienia. Warto podkreślić również dostępność gry na wielu platformach. Wersje różnią się tylko oprawą graficzną, można zatem porównać, czy przyjemniej przeżywa się tę historię na przykład na ZX Spectrum, czy Amidze. Gra została udostępniona za darmo, ale kolekcjonerzy mogą zakupić również eleganckie fizyczne wydania, do których dołączono wisiołek z krzyżykiem. Na wszelki wypadek, gdyby przeprawa z wampirem nie okazała się jednak aż tak łatwa.

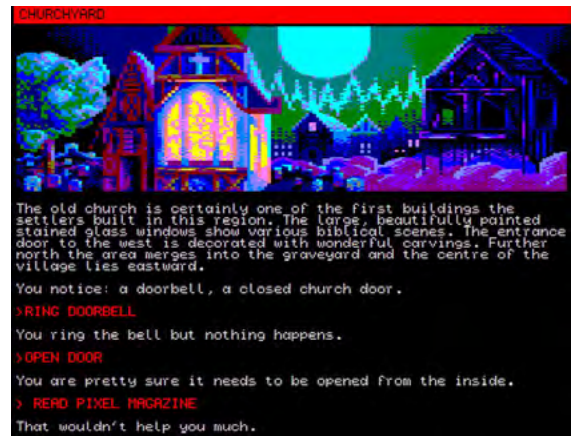
Black & White

PAT MORITA TEAM

ZX SPECTRUM 128 KB

NA POZÓR ZRĘCZNOŚCIÓWKA TAKA JAK TYSIĄCE PRZED NIĄ. MAMY BOHATERKĘ, PLANSZE, NA PLAN-SZACH PLATFORMY DO CHODZENIA, DIAMENTY DO ZBIERANIA I PRZE-SZKADZAJKI, Z KTÓRYMI KONTAKT KOŃCZY SIĘ OCZYWIŚCIE UTRATĄ ŻYCIA. Jednak bohaterka... nie umie skakać! Gracz musi zatem kombinować zupełnie inaczej, niż robił to do tej pory: korzystać z trampolin i... wypadać poza ekran. Na szczęście bowiem w Black & White - jak w Pac-Manie - wyjście poza planszę z prawej strony powoduje pojawienie się protagonistki po stronie lewej, spadnięcie na dole - błyskawiczny powrót na górę. Żeby jednak nie było za łatwo, musi też stale zmieniać kolor z białego na

❖ Twórcy Rabenstein, Puddle Software, nawiązują w swoim logo do Ocean Software.



❖ „A gdzie opisy gier na nasz komputer?” - mogą zapytać użytkownicy Atari XL/XE, podobnie jak ćwierć wieku temu pytali redakcje Top Secret i Secret Service. My jednak mamy dla nich dobrą wiadomość. Atarowcy, zajrzyjcie na stronę 46.





czarny i z powrotem, gdyż tylko w odpowiednim kolorze może niszczyć gały blokujące drogę. Trzeba też doładowywać energię pozwalającą na niszczenie gałów i blokowanie przeciwników, a każde doładowanie również zmienia kolor bohaterki! Jak widać, robi się tu niezły galimatias i wyłącznie gracz o dużych zdolnościach manualnych oraz umiejętności szybkiego główkowania poradzi sobie z wyzwaniami postawionymi przez autorów. Nagrodą za ten wysiłek będzie audio-wizualna uczta. Wraz z postępiami w grze możemy bowiem cieszyć oko sześcioma kolorowymi, pięknie narysowanymi światami, a w tle przegrzywają fantastyczne melodie. Nawet na ZX Spectrum rzadko widuje się tak przemyślane i starannie przygotowane perełki.

✦ Ekipa odpowiedzialna za Black & White, czyli Pat Morita Team, ma już na koncie dwie inne produkcje na ośmiobitówce. Jedną z nich nosi znajomy tytuł Ninjakul 2: The Last Ninja. Nie jesteśmy pewni, czy Mark Cale z System 3 Software pęka z radości...

Fred's Journey

COSMOS DESIGNS / RETROGURU

AMIGA 1 MB



UROCZA PLATFORMÓWKA NAWIĄZUJĄCA DO CHLUBNYCH TRADYCJI BRACI MARIO CZY MOŻE RACZEJ (TRZYMAJĄC SIĘ PLATFORMY) SIÓSTR GIANA. Zresztą sam główny bohater, Fred, też nie jest debiutantem w branży, w latach dziewięćdziesiątych miał bowiem okazję wystąpić w serii gier na Commodore 64. Čwierć wieku później powraca na nowocześniejszym sprzęcie. Na szczęście nadal jest w niezłej formie. Wszystko jest tu tak jak przed laty: gracz skacze, zbiera rubiny, by przejść do następnych poziomów, i owoce, by podreperować zdrowie, unika bądź eliminuje przeciwników.

✦ Retroguru to austriacy miłośnicy magii ośmiu bitów. Realizując Giana's Return z dorodną blondynką ubraną na czerwono, chyba nie pytali nikogo o prawa autorskie...



Trzeba tylko zważyć stary platformowy nawyk skakania na ich głowy (tutaj to nie zadziała). Zabawę uprzyjemniają kolorowe grafiki i sympatyczne muzyki w tle, a do przodu pcha chęć zobaczenia kolejnych pomysłowo zaprojektowanych etapów. Co warto podkreślić, gra skierowana jest do młodszych graczy. To dziś rzadkość, bo na dawnych platformach grają przecież głównie ci, którzy robili to już dekady temu. W podróży Freda będą mogli wziąć udział razem ze swoimi pociechami, wychowując kolejne pokolenie miłośników Amigi (w tym kontekście trochę brakuje jednak trybu multiplayer).

Millie & Molly

CARLETON HANDLEY

C64



BY ZAGRAĆ, TRZEBA WYDAĆ TRZY DOLARY, ALE MIŁOŃCY LOGICZNYCH SZARAD Z CZYSTYM SUMIENIEM MOGLIBY ZAINWESTOWAĆ W TĘ PRODUKCJĘ ZNACZNIE WIĘKSZE KWOTY. W grze trzeba tak manewrować tytułowymi bohaterkami po planszy, by zniszczyć potwory, które najechały ich krainę. Początkowo jest to zadanie proste i radzi sobie z nim sama Millie, wspinając się po drabinach i przesuując przedmioty, by dostać się na wyższe platformy (skakać niestety nie potrafi). Z czasem jednak robi się trudniej, więc do gry musi wkroczyć Molly, a gracz dostaje możliwość przełączania się pomiędzy bohaterkami.



Zagadki są na tyle wymagające, że autor litościwie oszczędził graczom dodatkowych stresów w postaci uciekającego czasu czy elementów zręcznościowych. Ba! można nawet cofnąć się o dowolną liczbę ruchów i spróbować od momentu, w którym popełniony został błąd. Grafiki są śliczne, a melodie w tle urocze, nic zatem dziwnego, że w graczach stęsknionych rozrywek à la Sokoban czy Lasermania szybko włącza się syndrom „jeszcze jednego poziomu”. Tych jest sto, a dla osób odczuwających niedosyt po takiej dawce zagadek przygotowano edytor dodatkowych etapów.



RECENZJĘ BLACK & WHITE PRZECZYTAJ W BLOGU PIXELPOST.

PIXEL KIDS

JEDNĄ Z NAJWIĘKSZYCH RADOŚCI RODZICIELSTWA JEST TO, ŻE CZŁOWIEK ZNOWU ZACZYNA CHODZIĆ PO SKLEPACH Z ZABAWKAMI. ODKRYWA TEŻ CAŁY KONTYNET, NA KTÓRY DO NIEDAWNA ZUPEŁNIE NIE ZWRACAŁ UWAGI – GRY WIDEO DLA DZIECI. W WIĘKSZOŚCI JEGO POWIERZCHNIA JEST POROŚNIĘTA GĘSTĄ DŻUNGŁĄ KOMÓRKOWYCH FREE-TO-PLAYÓW, KTÓRE MOGĄ PRZERAZIĆ NAWET NAJODWAŻNIEJSZYCH ODKRYWCÓW. TYM BARDZIEJ WARTO WIĘC PISAĆ O TYM, JAKIE SKARBY MOŻNA ZNALEŻĆ WŚRÓD GIER DLA DZIECI. STĄD RUBRYKA PIXEL KIDS. BĘDZIE TU ZAWSZE TROCHĘ O GRACH STARSZYCH, ALE MNIEJ ZNANYCH I WCIAŻ WARTYCH UWAGI, TROCHĘ O NAJNOWSZYCH PREMIERACH, A CZASEM TEŻ TROCHĘ O GRACH REGENZOWANYCH W INNEJ CZĘŚCI NUMERU – ALE Z PERSPEKTYWY MŁODSZEGO GRACZA. MIŁEJ LEKTURY!

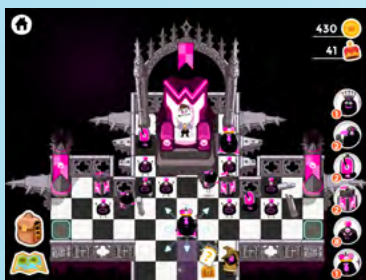
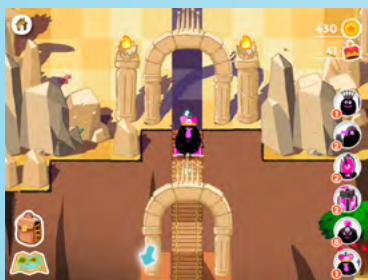
👉 Paweł Schreiber

Magnus' Kingdom of Chess

Dragonbox, 2018 – iOS, Android

Kiedy byłem dzieckiem, nigdy nie nauczyłem się dobrze grać w szachy. Zawsze przegrywałem ze starszym bratem, a urok drewnianych figurek z zestawu szachowego moich rodziców nie wystarczał, żeby utrzymać moją uwagę. Dzisiaj ten sam zestaw niby powinien leżeć u mnie na półce, ale w sumie wciąż ją opuszcza, bo kiedyś wcisnąłem swojemu (wówczas) pięcioletkowi tableta z Magnus' Kingdom of Chess. I mam za swoje.

MKoC to chyba jednak najlepszy program do nauki absolutnych podstaw szachów, jaki w życiu widziałem. Zamiast od razu sadzać dziecko przy szachownicy, zaczyna od historii o uwiezionym przez nefajnych białych czarnym królu, któremu udaje się uciec z za krat. Przemierza kolejne malownicze kraje, uwalniając swoich żołnierzy i ucząc się przy okazji tego, jak sobie radzić z kolejnymi figurami. Potyczki są świetnie dostosowane do rosnących umiejętności – czasem trzeba się po prostu przekraść między wrogami, czasem walczy się na szachownicy o szerokości kilku pól, z przeciwnikiem o mocno niekompletnym zestawie figur. A czasem ćwiczy się maty, goniąc uciekającego króliczka. Nie ma tu nauki bardziej złożonych taktyk, więc spodziewałem się, że syn wyniesie z gry przede wszystkim znajomość ruchów figur. Ale skończyło się tak, że kiedy pytam, czy zagramy sobie w coś na Switchu, odpowiada, że zagra sobie w Magnusa. Kiedy pojawia się kwestia prezentu na urodziny, domaga się (poza oczywistościami) książki do nauki gry w szachy, którą zobaczył na wystawie księgarni. Kiedy nie ma się w co bawić – wskazuje leżącą na półce szachownicę. A potem opowiada mi o różnych rodzajach matów, które udało mu się zrealizować. Krótko mówiąc, do licha, naprawdę mam za swoje, 11/10, polecam. Oczywiście z tym zastrzeżeniem, że MKoC to absolutny wstęp do nauki gry w szachy i dziecko, które już pozna podstawy, szybko z niego wyrośnie (partie z pełnym garniturem figur pojawiają się dopiero pod koniec gry, a SI jest dostosowana do poziomu początkującego dziecka). Ale lepszego absolutnego wstępu do szachów, jako się rzekło, nigdy nie widziałem.



Winding Worlds

KO_OP, 2020, iOS – Apple Arcade

Kiedy tylko kanadyjski kolektyw KO_OP (GNOG, Lara Croft GO: The Mirror of Spirits) coś wypuszcza, to wiadomo, że trzeba się bliżej temu przyrzeć. Ostatnie etapy powstawania Winding Worlds przypadły na początki pandemii koronawirusa i okazało się, że gra świetnie do niej pasuje. Opowiada o podróżach między małymi planetkami, na których siedzą zamknięte w swoich emocjach postaci. Jedna nie umie uciec od tego, że kiedyś kogoś skrzywdziła. Druga próbuje znaleźć coś, co dawno temu zgubiła, ale problem w tym, że nie pamięta, co to było. Trzecia siedzi sama ze swoją nienawiścią do siebie i przydałby się jej ktoś do towarzystwa. Nasza bohaterka, Willow, musi ich wszystkich uratować i pokazać im drogę ucieczki z ich odizolowanych od reszty świata planetek. Wszystkich (tak powiedział jej wielki kosmiczny robal). Tak się przynajmniej Willow wydaje...

Rozgrywka jest bardzo prosta – opiera się wyłącznie na śmiganiu palcem w pionie lub w poziomie, a wtedy planetki albo się kręcą, albo wydobywają się z nich kolejne warstwy. Zagadki polegają na odnalezieniu odpowiednich kombinacji pionu i poziomu. Nie są skomplikowane, ale twórcy mają sporo pomysłów na ich wykorzystanie (mój ulubiony to planeta-zegar, w której ruchem palca przewijamy do przodu i tyłu czas). Gra jest króciutka, ale uroczo pomyslna – świat przypominający trochę planety z „Małego Księcia” doprawione szczyptą psychodelii i świetną, jak to u KO_OP-ów, oprawą plastyczną staje na wysokości zadania.

A główną zaletą jest tu niegłupia fabuła – emocje bohaterów są tu podane na tyle prosto, żeby nawet dziecko mogło je zrozumieć, i w sposób na tyle skomplikowany, żeby dorośli mogli się z nimi identyfikować. Niestety nie ma polskiej wersji językowej, ale kiedy rodzic potowarzyszy dziecku w graniu i potłumaczy dialogi, jest spora szansa, że w przyszłości będą się lepiej rozumieć, kiedy jedno albo drugie będzie miało ochotę zamknąć się w pokoju sam na sam ze swoimi emocjami. Abonentom Apple Arcade polecam w kategorii „uroczy drobiazg”.



Moving Out

SMG Studio, 2020, PC/Switch/PS4/Xbox One

Ten tytuł jest recenzowany w Play the Game, ale z perspektywy gracza dorosłego. Tu – dwa słowa o tym, jak się gra z dziećmi: 1. BARDZO 2. FAJNIE. Po pierwsze dlatego, że to zwariowana gra oparta na współpracy – a to się zawsze w tandemie rodzic-dziecko dobrze sprawdza. Po drugie – bo można grać koleśkiem, który ma zamiast głowy toster lub jajko sadzone, albo w ogóle jest kameleonem, tylko niebieskim. Po trzecie – bo wyzwania są tu stopniowane. Jeśli chcemy zdobyć wszystkie wyróżnienia i złote medale, strasznie się nagimnastykujemy, ale żeby przejść etap, trzeba się napocić tylko trochę, bez wielkich frustracji, za to z dużą dozą chichotu. Po czwarte – bo są żarty o puszczeniu bąków, ale tylko kilka, w sam raz tyle, żeby się dyskretnie pośmiać. Innych treści drastycznych/obraźliwych nie stwierdzono. Są też duchy, ale dość wesołe.



NieR Replicant

ver.1.22474487139..., NieR Re[In]carnation

Dzięki sukcesowi NieR: Automata ta niezwykła seria powróci na ekrany komputerów i smartfonów.

■ Michał R. Wiśniewski

NieR: Automata wyszła trzy lata temu, ale to wciąż jedna z moich ulubionych gier ostatniej generacji. Jeśli spojrzeć na wyniki sprzedaży, nie jestem w tym uczuciu osamotniony - na PS4, PC i Xboksie w sumie sprzedało się już ponad 4,5 milionów egzemplarzy. To wspaniały wynik jak na grę, która nie jest masowym, skalkulowanym produktem z taśmy, ale dość dziwaczną, autorską grą Yoko Taro, twórcy słynącego z ekscentrycznego podejścia do medium, zabaw z (meta)narracją i przedziwnego poczucia humoru. Jego gry to mieszanka postmodernistycznych zabaw, emocjonalnej manipulacji i piętrowych nawiązań do innych gier.

I o te inne gry się właśnie rozchodzi - NieR: Automata to sequel-niespodzianka gry NieR z 2010 roku. Kultowej produkcji, która z różnych powodów nie zdobyła należytej jej popularności. Gry, o której świat przypomniał sobie dzięki Automacie - wprawdzie była samodzielnym tytułem z własną historią i (prawie) zupełnie nowymi bohaterami, ale jej mitologia i światotwórstwo (a także wzruszające



nawiązania) czerpały z oryginału. Problem - wyszła na konsole poprzedniej generacji - Xbox 360 i PlayStation 3. A jej kanoniczna wersja - znana jako NieR Replicant - na Zachodzie nie wyszła nigdy.

W Japonii ukazały się dwie alternatywne wersje gry - na Xbox 360 - NieR Gestalt, na PS3 - NieR Replicant. Na Zachodzie na obu konsolach pod nazwą NieR wyszedł Gestalt, jakoby lepiej skrojony pod gust tutejszego odbiorcy. Znana z Replicanta historia młodego chłopaka, który przekracza wszelkie granice, by uratować chorą siostrę

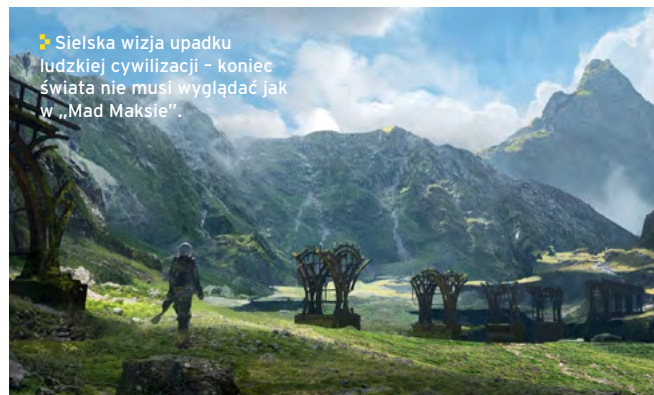
■ Jeden z opublikowanych obrazków - młody NieR i jego latający kompan, księga Grimoire Weiss, w Automacie zastąpiony przez drony zwane Podami...

Yonah, w wersji Gestalt stała się opowieścią o poświęceniu ojca dla córki. Z jednej strony wpisało się to we współczesne trendy „gier o ojcach”, a także w zachodnie postrzeganie więzi międzyludzkich (rodzicielskie są silniejsze niż te między rodzeństwem). Z drugiej - podniesienie wieku głównego bohatera diametralnie zmieniło wydźwięk wielu scen, zwłaszcza jego procesu dorastania, wątków romantycznych, a także zakończenia (co ciekawe, jako młody NieR można było zagrać w DLC - The World of Recycled Vessel

❖...w Re[In]Carnation towarzyszyć nam będzie coś, co w materiałach promocyjnych przebrane jest za ducha.



❖Sielska wizja upadku ludzkiej cywilizacji – koniec świata nie musi wyglądać jak w „Mad Maksie”.



CZAS MROCNYCH BAŚNI: 2B, ALICJA I NIER – TRÓJKA BOHATERÓW, KTÓRA WKRÓTCE SPOTKA SIĘ W ZACHODNIM WYDANIU MOBILNEJ RPG SINOALICE.



- w japońskiej wersji występował wówczas NieR-tata).

No i co najważniejsze - wedle Automaty kanoniczny jest NieR Replicant. To właśnie stroje młodego Niera były nagrodą w DLC. Warto jednak zauważyć, że w świecie gry nie stoi na przeszkodzie, by jednocześnie istniały obie wersje zdarzeń. Sam NieR jest przecież kontynuacją Drakengarda (PS2) z 2003 roku (japoński tytuł Drag-On Dragoon), a dokładnie jej alternatywnego zakończenia; ideę multiwersów pokazał prequel, Drakengard 3 (PS3, 2013). W jednym z wywiadów Yoko Taro powiedział nawet, że obie historie - jako że dzieją się w różnych czasach - są kanoniczne i zdarzyły

się w pętli czasowej. W jednej NieR i Yonah to rodzeństwo, w drugiej - ojciec i córka.

Tak czy siak dzięki popularności Automaty z okazji dziesięciolecia oryginału ogłoszono remake NieR, tym razem pod tytułem NieR Replicant ver. 1.22474487139..., który ma wyjść na PlayStation 4, Xboksa oraz pecety. Nowi fani serii będą mieli w końcu szansę poznać całą historię, a starzy - przeżyć jeszcze raz wspaniałą przygodę. Być może tytuł zostanie dopasowany do współczesności - NieR, chociaż był chwalony za historię, zebrał nieco krytyki za rozgrywkę. Tego problemu, dzięki współpracy

ze studiem Platinum, nie miała Automata.

Oprócz remake'u zapowiedziana została gra na smartfony pod tytułem NieR Re[In]carnation. Pokazano intrygujący projekt przedstawiający młodą Kainę, jedną z najciekawszych bohaterek całej serii, na tle tajemniczych ruin. Ale to nie wszystko - za kilka miesięcy na światowe rynki trafi wreszcie SINOALICE - mobilne RPG Yoko Taro, której bohaterkami są postacie z baśni i ksiąg, takie jak Alicja czy Królowa Śnieżka, spotykające się w przedziwnej Bibliotece. W ramach specjalnego wydarzenia pojawią się w niej także bohaterowie Replicanta i Automaty. ■

Gestalt i Replicant, podział kluczowy dla fabuły gry, w wersji meta. Fani do dziś potrafią się spierać, która wersja NieR jest lepsza.



Japońscy posiadacze „zachodniego” Xboksa 360 dostali wersję międzynarodową gry - z angielskim dubbingiem i japońskimi podpisami.



Zachodnie wydanie na PS3 nie potrzebowało dopisków, bo było jedyną wersją; obok Niera na okładce widać Kainę i charakterystyczną czaszkę.



Oryginalne, japońskie wydanie NieR zapowiada zupełnie inną przygodę - mroczny, błady młodzieniec budzi skojarzenia z grami jRPG.

DECYZJA

Ja

Ruch oporu ściera się z hitlerowskim reżimem, a na Syberii rozbitkowie odpierają bolszewików. Szkoda jednak, że walcząc z systemami totalitarnymi, nie wykorzystują oni potęgi gier wideo.

■ Mateusz Witczak

Through the Darkest of Times i Help Will Come Tomorrow rymują się ze sobą. Akcja pierwszego toczy się w hitlerowskich Niemczech, a drugiego w leninowskiej Rosji. Przejmujemy kontrolę nad grupą (buntowników/ofiar wypadku), która naradza się (w kryjówce/przy ognisku), a następnie rusza przed siebie (na akcje dywersyjne/eksplorować tajnę). Nękanie cywile nieustannie muszą odpierać ataki (SA/bolszewików) oraz zmagać się z niedoborami zasobów i wyposażenia.

Obie gry łączy historyczność realiów – to kameralne, rozgrywane w turach strategie z elementami survivalu. Obie bawią się teorią decyzji i obie popełniają w tych igraszkach podobny błąd. Ich scenariusze w niewielkim stopniu wykorzystują fundamentalną przewagę gier wideo nad innymi mediami: interaktywność.

We Through the Darkest of Times prowadzi nas Jörg Friedrich, współtwórca Spec Ops: The Line, shootera na motywach opowiadania Josepha Conrada. Jego nowa produkcja zaczyna się 30 stycznia 1933 roku, gdy prezydent Hindenburg powierza Hitlerowi tekę kanclerza. Tego samego dnia trójka (proceduralnie generowanych) przyjaciół spotyka się w berlińskim pubie. Nazizm nie jest im w smak, zawiązują więc ruch oporu i ruszają malować graffiti, kraść mundury i uczestniczyć w lokalnych akcjach pod Arsenałem.



■ This War of Mine zaciera granice między racjonalną a moralną decyzją.

W każdej turze wyznaczamy podkomendnym zadania, opierając się na ich naturalnych predyspozycjach. Zdeklarowany socjalista sprawdzi się, pozyskując zwolenników w zakładzie pracy, dziennikarz śledczy bez trudu przeniknie między szeregi brunatnych koszul, a silna postać zabyśnie podczas sabotażu. Po tygodniu wracamy do kryjówki, sprawdzając wyniki powierzonych zadań... i dowiadując się, który z agentów nie powinien się wychylać, bo służby mają go na celowniku.

Między kolejnymi ruchami Through the Darkest of Times serwuje nam fabularne miniatury, którym blisko do znanych z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych gier paragrafowych.

Gdy płonie Reichstag, wychodzimy na ulice Berlina, by wypytać mieszkańców o ich nastroje i podejrzenia, innym razem wdajemy się w pyskówkę z brunatnymi bojówkami blokującymi żydowskie sklepy. W tych właśnie momentach Friedrich próbuje przemówić nie do naszych rozumów, lecz serc.

Scenariusz Through the Darkest of Times stroni od drastycznych opisów (które mogłyby nadać rozgrywce dramatyzmu), ale nie jest wcale źle napisany. Szkopuł w tym, że nasza decyzyjność sprowadza się tu do wybrania jednej z (raptem kilku) opcji dialogowych. Odkrywszy to, bez trudu obalamy fasadę interaktywnego eseju,



➤ Postrzeganie Help Will Come Tomorrow zmienia się, gdy odkryjemy, że historia składa się z wcale niewielu narracyjnych klocków.

by ujrzeć zwykłą grę planszową. Postacie stają się pionkami, jakimi manewrujemy po mapie Berlina. Rzut kością decyduje, czy udało nam się kupić papier na ulotki albo zorganizować strajk. Choć nasza grupa jest - w teorii - tygłem orientacji politycznych i światopoglądów, po kilku godzinach trudno patrzeć na jej członków inaczej niż jak na zlepkę statystyk.

Wrażenie potęguje ograniczona liczba narracyjnych klocków. Gdy dwóch moich robotników równocześnie idzie spotkać się z dwoma akademikami, obaj bakałarze w tych samych słowach dadzą taką samą odpowiedź. Akcje dywersyjne, czyli sół rozgrywki, zostają więc sprowadzone do modelu: Wykonaj <Czynność>, rzut kością określił, że <udało się/nie udało się>, a więc <zdobyteś/nie zdobyteś> <pieniądze/morale/zwolenników>.

Oczywistą przewagą Help Will Come Tomorrow jest zniuansowanie protagonistów. Scenariusz zaczyna się podobnie jak „Snowpiercer” Joon-ho Bong: przez polarne pustkowia mknie pociąg, który jest metaforą zróżnicowanego klasowo społeczeństwa. Wśród pasażerów znajdziemy angielskiego narcyza, który zapatrzył się w Ernesta Shackletona i całe życie traktuje jak powieść awanturniczą, jest i tajemniczy dezertor, wypisujący po nocach listy miłosne, są młodziczka idealistka oraz wojujący proletariusz. A na okrasę: obiecana księżu arystokratka (zbiedniała, jak się później okazuje). Ich plany krzyżuje atak bolszewików na kolej. Przetrawszy, rozbitkowie zakładają w tajdze obóz. Muszą nauczyć się pozyskiwać wodę i żywność, uszyć sobie ubrania

➤ Wybory w Through the Darkest of Times zamykają się w kilku oknach dialogowych.



BOHATEROWIE TTDOT I HWCT PRZECHODZĄ DROGĘ OD RASOWYCH POSTACI DO ZLEPKÓW STATYSTYK.

i stworzyć broń... ale przede wszystkim: przezwyciężyć różnice klasowe.

Podobnie jak w Through the Darkest of Times postacie są opisane szeregiem statystyk. Każda z nich ma więc potrzeby (głód, pragnienie), cechy (zawodowy kucharz sprawdzi się przy smażeniu mięsa, obieżyświat rzadziej natrafi podczas wypraw na przykre niespodzianki), może też nabawić się ran i chorób (również psychicznych). Poszczególne części obozu cechują się określoną trwałością, ich działanie jest zależne od kilku modyfikatorów, każda akcja wymaga wydania punktu wysiłku, relacje między podopiecznymi wyrażono za pomocą trzech wskaźników...

Ten pęd ku kwantyfikacji skutkuje tym, że ponownie czuję się, jakbym trafił w środek matematycznego równania, zmuszony przez kilka godzin równoważyć krnąbrne zmienne. Jeżeli ognisko daje za mało ciepła - powinienem dorzucić opału. Gdy Postacie A i B darzą się antypatią - nie mogę wysłać ich do wspólnej pracy, bo spadnie morale grupy. Byłbym stał się pragmatycznym automatem, wydzielającym na podstawie pozyskanych danych łyki wody i porcje zupy z grzybów, gdyby nie fakt, że z czasem protagoniści otwierają się przed nami, opowiadając o swych burzliwych biografiiach. Z czasem zaś, gdy okoliczności stają się dramatycz-

ne, popełniają dramatyczne błędy.

Ich prywatne tragedie udaje się zgrabnie wpisać w kontekst szerszych społecznych przemian... znów jednak: wpisać. Scenariusze Through the Darkest of Times i Help Will Come Tomorrow nie wykraczają poza ściany tekstu. Tymczasem w narracji gry wideo tekst to jedynie jeden z instrumentów.

Sięgnijmy zresztą do teorii projektowania. W „Advanced Game Design: A Systems Approach” Michael Sellers zaproponował, by podzielić grę wideo na pięć loopów (pętli):

- 1) Action-Feedback dotyczy strategii krótkoterminowej (w Doom Eternal - biegnę i strzelam do kakodemonia).
- 2) Short-Term Cognitive Loop opisuje taktykę (biegnę i strzelam do kakodemonia, bo wypadnie z niego amunicja, której potrzebuję).
- 3) Long-Term Cognitive Loop dotyczy zaś celów długoterminowych (biegnę i strzelam do kakodemonia, bo chcę skończyć poziom).

Jednak niektóre gry działają na dwóch dodatkowych pętelkach: 4) Emocjonalnej i 5) Kulturalnej. Dodajmy - nie wszystkie. Odchodząc od konsoli z Doom Eternal, nie będę łąkał nad przedwczesnym odejściem demonicy Khan Maykr ani dumał, czy projekt łowcy zagłady nie stanowi zawaolowanej przestrogi przed transplantologią.

Frostpunk stawia pytania o etykę rządzenia właśnie dzięki temu, że „społeczeństwo” nie jest w nim abstrakcyjnym pojęciem, ale zbiorem jednostek.

Gdyby Sellers trafił na front walki z nazizmem lub bolszewią, opisałby rozgrywkę tak: „W Through the Darkest of Times wysłałem żołnierza, by ten pozyskał papier (A-F), w kolejnej turze będę mógł wydrukować ulotki (ST-C), a dzięki wielu takim ruchom – przetrwam wojnę (LT-C).

W Help Will Come Tomorrow wyprawiam się nad jezioro po wodę (A-F), by później ugotować w obozie zupę (ST-C), a w konsekwencji: przeżyć do momentu, gdy nadejdzie pomoc (LT-C)”.

Obie gry powinienem kończyć zgnębiony (E), z poczuciem, że właśnie skonfrontowałem się z kawałkiem historii najnowszej (K)... Nic takiego się jednak nie dzieje. Dlaczego?

W „The Art of Game Design: A Book of Lenses” Jesse Schell z Carnegie Mellon University radzi, by projektanci zaczęli pracę od nakreślenia spójnej fantazji. Na przykład fantazji na temat przetrwania w hitlerowskim reżimie albo przeżycia podczas rewolucji październikowej. W jej budowie pomaga zarówno tekst, jak i mechaniki, za pomocą których odbiorca wchodzi w interakcję z grą. W Help Will Come Tomorrow mamy (choćby) mechaniki potrzeb, chorób czy wzajemnych relacji, w Through the Darkest of Times – mechaniki morale i zwolenników. Jeśli złożymy je do kupy, otrzymamy systemy (w obu wypadkach: systemy zarządzania grupą).

Przykładów wykorzystania systemów w narracji nie musimy szukać daleko, wystarczy sięgnąć do portfolio polskiego 11 bit studios. Na pierwszy rzut oka ich This War of Mine wydaje się odbity na tej samej sztancy, co Help Will Come Tomorrow i Through the Darkest of Times. Za dnia czuwamy nad podopiecznymi (których opisano łańcuchem „simsowymi” paskami potrzeb) i rozwijamy zaimprovizowany schron. Nocą wyprawiamy się do trawionego wojną miasta (produkcja rezygnuje z historycznych dekoracji, acz pewne



aluzje pozwalają osadzić akcję na terenie byłej Jugosławii). Również tu walki zbrojne odarto z monumentalności, umieszczając w centrum zdarzeń nie herosów z Call of Duty czy Battlefielda, ale cichych bohaterów jak w „Liście Schindlera” albo „Rzeźni numer pięć”...

Jednak dylematy, które przed nimi postawiono, nie zamykają się w oknach dialogowych. Ekspedycje przemieniają This War of Mine w skrandankę, każąc nam obserwować trasy żołnierzy, chować się w szafach i wnękach, drzeć o poziom generowanego hałasu, a w razie potrzeby: pociągnąć za spust (musimy pamiętać, że pociski są w świecie gry towarem deficytowym). Wszystko po to, by wrócić z wyprawy objuczeni cukrem, wodą, konserwami i drewnem.

Dylematy, jakie stawia przed nami gra, są niebagatelne. Czy ograbić ulokowany w centrum szpital? Czy – ryzykując kulkę – pomóc postrzelonemu przez snajpera nieznanemu? Czy splądrować mieszkanie pary starszuchów, którzy chodzą za nami krok w krok, błagając, by ich nie okradać (a później: by zostawić im choć trochę żywności i leków)?

Każda z trzech produkcji pyta nas, czy „etyka czasu wojny” przekreśla

„etykę czasu pokoju”, ale siła tytułu 11 bit studios leży w osadzeniu tych decyzji w rozgrywce. Podczas gdy u konkurencji wybory podejmujemy, najechawszy kursorem na jedną z dostępnych opcji, This War of Mine każe nam samemu podejść, samemu ograbić (lub nie) i samemu podjąć ryzyko. Niebagatelne, gdyż jeden nieostrożny ruch skutkuje utratą podkomendnego, co w konsekwencji stawia pod znakiem zapytania przetrwanie grupy. Rzut kośćmi zastępują więc kalkulacja odbiorcy i jego zręczność.

Wraz z Frostpunkiem studio cofnęło się do epoki wiktoriańskiej i obsadziło nas w roli przywódcy ostatniej ludzkiej kolonii. Okoliczności są dramatyczne (nadeszła kolejna epoka lodowcowa), natomiast cel klasyczny dla city builderów (vide SimCity czy Cities: Skylines) – stworzyć sprawnie funkcjonujące miasto. By utrzymać na chodzie generator, należy zadbać o wydobycie węgla. Jeśli cywile chorują – wznieść szpitala. Gdy przybywają nowi koloniści – domy. Zapasy topnieją jednak błyskawicznie, a budżet zawsze spina się ledwie, ledwie.

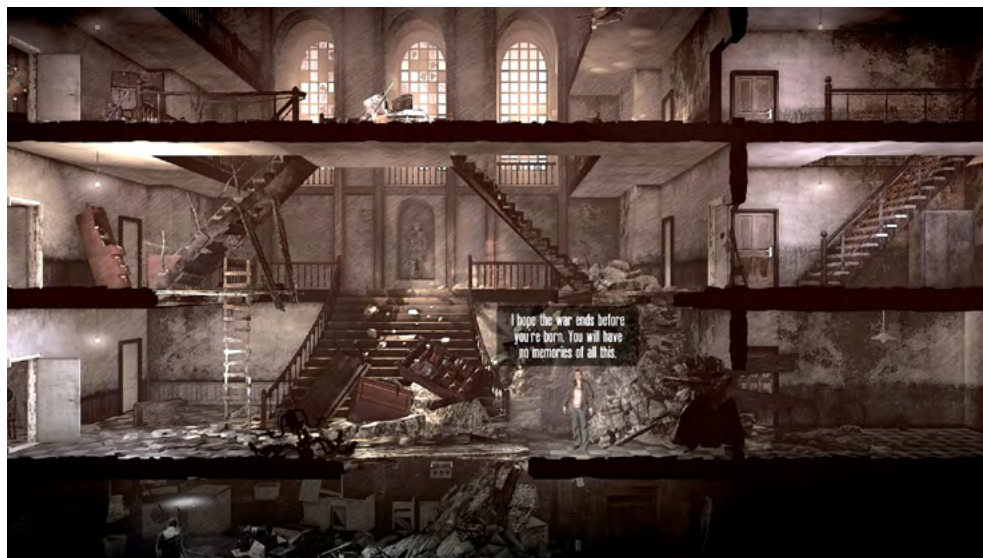
W teorii spersonalizowani bohaterowie This War of Mine poszli w odstawkę, ustępując miejsca abstrakcyjnemu społeczeństwu... W praktyce – warszawskie studio nie uciekło od jednostek. To właśnie one kwestionują nasze decyzje, opierają się i otwarcie protestują. Choć więc chcielibyśmy, jak w Through the Darkest of Times, traktować obywateli jak zasoby, ci

MĄDROŚĆ PROJEKTANTÓW THIS WAR OF MINE I FROSTPUNKA LEŻY W ZROZUMIENIU, ŻE „ROZGRYWKA” I „HISTORIA” NIE SĄ OSOBNYMI BYTAMI.

uporczywie nie dają się do tej roli sprowadzić. Jako przywódca dysponujemy jednak asem w rękawie: możliwością stanowienia prawa za pomocą dekretów. Skromne zapasy czarnego złota da się powiększyć, przymuszając górników do pracy przez całą dobę, a rozróbom przeciwdziałać, budując arenę walk. Gdy marznący obywatele rozkradają drewno, warto zastanowić się nad powołaniem paramilitarnych bojówek, by pilnowały zasobów. Akty wandalizmu można zaś ukrócić, ustanawiając nową religię (rozładuje społeczne napięcia nabożeństwami).

Być może największym sukcesem tytułu jest moment, w którym gracz orientuje się, że oto stanął na czele autorytarnego reżimu lub despotyzmu teokratycznego. Dopuścił do pracy w kopalniach dzieci, nadał swoim decyzjom rangę religijnych dogmatów i pałami rozgonił strajkujących. Systemy, w zмовie z dialogami, przymusiły nas do tego, byśmy - powoli, niemal niezauważalnie - przesunęli granice prawa. Perspektywa zwycięstwa wydawała się odległą, a przyszłość - niepewna, trzeba było więc działać w oderwaniu od prywatnych tragedii obywateli, z którymi Frostpunk nieustannie nas konfrontuje.

Dodajmy, że synergia między systemami i dialogami owocuje we Frostpunku zniuansowaną dramaturgią. W *Through the Darkest of Times* napięcie narasta wraz z przejmowaniem przez NSDAP kolejnych przyczółków. W *Help Will Come Tomorrow* - odwrotnie, rozwiewa się z każdą kolejną rozgrywką, bo też sukcesywnie uczymy się mechanik i serwowanych przez grę scenariuszy. Tymczasem, choć Frostpunk pozwala nam wznieść miasto, funkcjonujące niby precyzyjny mechanizm, w jego tryby co i rusz dostaje się piasek. Przez chwilę produkujemy nadwyżki węgla, stali i drewna, wodząc znużonym wzrokiem po uwijających się robotnikach, by moment później wyklikiwać myszką nerwowe staccato. Wystarczy, że temperatura spadnie o 20 stopni, a gospodarka leży. Nie jesteśmy w stanie ogrzać zakładów pracy (topnieje bowiem zapas węgla), ciepłarni (w efekcie kończy się żywoność) i domów. W mieście szerzą



✚ By przemówić do naszych wrażliwości, 11 bit nie potrzebuje osadzać akcji w konkretnych realiach.

W CYWILIZACJACH CZY TOTAL WARACH NIECZĘSTO PODEJMUJEMY WYBORY MORALNE... ALE WŁAŚCIWIE DLACZEGO?

się choroby, szpitale są przepełnione, dochodzi do odmrożeń i amputacji, generator się wyłącza, pozbawiając prądu kolejne przybytki... by chwilę później temperatura wzrosła, a ekonomia stanęła na równe nogi. Oczywiście do czasu, gdy okaże się, że do osady napływają fale uchodźców, których można przyjąć, acz wymaga to błyskawicznej (i kosztownej!) reformy służby zdrowia oraz wdrożenia programu mieszkaniowego...

Odbiorcy strategii nieczęsto podejmują wybory oparte na moralnych przesłankach. Planując turę w *Cywilizacjach* albo *Total Warach*,

nie oglądamy się na społeczne koszty ruchu, a *Into the Breach* wręcz przymusza do ciągłego zarządzania stratami w ludziach (ci jednak nie wykraczają poza poziom pokrzykujących pikseli). Nawet najokrutniejsze rozkazy nie wywołują w odbiorcy żadnych emocji. *Through the Darkest of Times* i *Help Will Come Tomorrow* miały ambicje oderwać gatunek od pragmatycznych kalkulacji, ale ich autorzy zapomnieli, że historie i systemy nie są osobnymi bytami. Jedynie ich zgodne małżeństwo może sprawić, że gracz podejmie decyzję nie w zgodzie z ekonomicznymi uwarunkowaniami, ale w zgodzie ze sobą. ▬

✚ Choć Paintbucket Games niby prezentuje dramatyczne okoliczności, to nijak nie potrafi oddać ich dramatyzmu.



CZY SINGLOWY DODATEK WASTELANDERS URATUJE WIELOOSOBOWEGO FALLOUTA 76?

20 MIESIĘCY Fallout 76

Lokomotywa na początku swej drogi wykoleiła się. Wstawiono ją ponownie na tory, z wolna ruszyła i dopiero teraz się rozpędza. Jej dążący do celu jak taran maszynista nazywa się Todd Howard.

■ **Pjotsze**

Odnośząc się do fall krytyki, jaka spotkała *Fallout 76* po premierze, uznał, że nie należy patrzeć na start gry-usługi, lecz zwrócić uwagę na to, czym ów produkt stanie się w przyszłości. Producent wykonawczy Bethesda Game Studios wypowiedział te słowa ponad rok temu w wywiadzie dla serwisu IGN. Czym stała się najnowsza odsłona postapokaliptycznej serii w 2020 roku? Dwadzieścia miesięcy po swojej oficjalnej premierze oraz chwilę po ukazaniu się DLC *Wastelanders*? Choć w chwili obecnej wszystko wskazuje na to, że pierwszy wieloosobowy *Fallout* w końcu może wyjść na prostą, to jednak dotychczasowe półtora roku z życia tytułu trudno uznać za najszcześniejsze.

Wielkim niedopowiedzeniem byłoby nazwanie startu *Fallouta 76* trudnym. To tak, jakby powiedzieć, że w przeddzień niedzieli handlowej Polacy robią małe zakupy. Albo polska reprezentacja w piłce nożnej gra na wysokim poziomie. W grze od początku tkwił wielki potencjał, a osadzenie akcji na terenie Wirginii Zachodniej było powiewem świeżego powietrza. Niestety, jak to z produkcjami Bethesdy bywa, znajdziemy tu sporo bugów i niedoróbek. To może dałoby się przeboleć, ale zachowanie firmy na początku pozostawiało wiele do życzenia.



Każdy kolejny ruch giganta z Maryland tylko dolewał oliwy do ognia. Wspomnijmy tu o kontrowersyjnej zagrywce uniemożliwiającej graczom zwrot produktu oraz słynnych kolekcjonerskich torbach, które okazały się nylonowymi workami. Najpierw wydawca zaoferował nabywcom kolekcjonerek po pięćset atomów do wykorzystania w Atomowym Sklepie. W końcu jednak ugiął się pod naporem krytyki, obiecując fanom nowe plecaki. Dodajmy jeszcze wyciek danych użytkowników wskutek błędu na stronie Bethesdy i robi się naprawdę nieciekawie. A przecież nie były to jedyne grzechy firmy.

■ Jak się okazało, prowadzone przez Księżną The Wayward stało się ważniejszą dla historii gry miejscówką niż przedstawiana w materiałach promocyjnych farma Anchor.



O ile zachowanie koncernu leży w gestii jego szefów lub osób na wysokich stanowiskach, o tyle już za stan techniczny gry odpowiada studio deweloperskie. Wiele prawdopodobnie, że nad *Falloutem 76* najwięcej napracowali się członkowie filii Bethesdy mieszczącej się w Austin. Ten tekszański oddział został założony w 2012 roku i do marca 2018 roku znany był pod szyldem BattleCry. Taką samą nazwę nosił projekt, nad którym pracowali. Tekszańscy mieli za zadanie stworzyć grę free-to-play z mikrotransakcjami. Po jej anulowaniu studio współpracowało z id Software przy

Wastelanders wzbogaciło grę o dwa premierowe wydarzenia publiczne. Jeżeli ktoś ma dość pomagania Billingsleyowi w szukaniu zastawy stołowej, zawsze może wziąć udział w rozróbie na składowisku Emmett Mountain.

trybie multiplayer Dooma z 2016 roku, a następnie dostosowywało Creation Engine do rozgrywki wieloosobowej. A przecież na tym - leciwym już - autorskim silniku Bethesda śmiga Fallout 76. Co więcej, oddział z Austin wciąż poszukuje projektantów systemu, którzy będą pracować przy najnowszej odsłonie serii spod znaku radioaktywnego opadu. Filia szuka również ludzi odpowiedzialnych za elementy gameplayu oraz serwery, a także specjalistów od analizy danych i monetyzacji. Oczywiście nikt tu nie odgrywa roli adwokata diabła, to tylko gdybanie. Ale mogłoby to tłumaczyć bierność deweloperów odpowiedzialnych za tytuł oraz ich nieumiejętne próby kontaktu ze społecznością zaraz po premierze gry.

W 2019 roku stan Fallouta 76 zaczął się poprawiać. Pod koniec lutego twórcy w końcu opublikowali mapę drogową na najbliższe miesiące. Dzięki dodatkowi Dzikie Appalache fani doczekali się nowych questów oraz takich dodatkowych aktywności jak możliwość pędzenia własnego bimbru lub sprzedaży zbędnego szmelcu innym graczom. Pojawił się również sklepikarz, u którego można było zełtomować niepotrzebny, legendarny ryszunek oraz zakupić nowy epicki sprzęt. Zadebiutowały też nowe tryby: PvP i battle royale. Jednak wszyscy wyczekiwali jesieni i premiery rozszerzenia Wastelanders. Autorzy

obiecali nam nowiutką linię fabularną oraz ludzkich NPC. Miłośnicy Fallouta, przyzwyczajeni do obcowania ze sterowanymi przez komputer postaciami, właśnie tego oczekiwali. O wiele ciekawiej jest zamienić z kimś kilka słów, niż odsłuchiwać porozrzucanych wszędzie taśm z wypowiedziami martwych mieszkańców Appalachii.

Ale przecież nic, co miłe, nie może trwać wiecznie, więc przy okazji tych ciekawych zmian w grze Bethesda przydarzały się kolejne potknięcia. Twórcy potrafili wypuszczać kolejne łatki, które naprawiając znane błędy, przywracały te uprzednio usunięte lub wprowadzały nowe bugi. Co więcej, okazało się, że firma nie ma zamiaru dotrzymać słowa danego jeszcze przed premierą Fallouta 76. Wszyscy pamiętamy słowa Pete'a Hinesa - wiceprezident działu public relations i marketingu Bethesda Softworks zarzącał się, że w produkcji nie znajdą się jakiegokolwiek elementy pay-to-win, a w Atomowym Sklepie będzie można znaleźć jedynie funkcje kosmetyczne. Jednak czas zweryfikował słowa pana Hinesa i na wiosnę 2019 roku we wspomnianym sklepie pojawiły się zestawy naprawcze. Dzięki tym pudełeczkom użytkownicy mogli naprawić zepsuty sprzęt bez konieczności zbierania niezbędnego do tego szmelcu. Pozwalało to uniknąć grindu, który jest przecież nieodłącznym elementem rozgrywki. Użytkownicy pancerza



marines zapewne się ze mną zgodzą, że na przykład włókno balistyczne to w grze towar deficytowy. Niedługo później sklep wzbogacił się o kolejne ułatwiacze. Mowa tu o zbierającym złom robocie oraz lodowce. Dzięki chłodziarce psująca się w szybkim tempie żywność mogła być dłużej zdatna do spożycia. Jednakże czara goryczy przelała się w październiku zeszłego roku. Twórcy obwieścili, że są zmuszeni przesunąć premierę wyciekowanego dodatku Wastelanders na wiosnę 2020 roku. Tę decyzję przyjęto ze zrozumieniem. Wiadomo, lepiej otrzymać dużą, dopracowaną aktualizację niż zabugowane DLC. Niestety niespełna tydzień po tej odezwie społeczność została uraczona kolejnymi wieściami. Bethesda wprowadziła do gry opcję abonamentu - Fallout 1st - w wysokości 63 złotych za miesiąc lub prawie 500 złotych za rok. W tej cenie subskrybenci otrzymują między innymi możliwość gry w prywatnych światach, przenośny namiot służący jako darmowy punkt szybkiej podróży oraz nielimitowaną skrytkę na szmelc. Osobiste serwery znajdowały się na liście życzeń społeczności od dnia premiery Fallouta 76, a pomysł na mobilne obozowisko również wyszedł od samych fanów. Z kolei na powiększenie objętości schowka gracze czekają już od dawna, bo jest to ponoć niesłychanie problematyczne. Nie tego spodziewano się w pierwszej rocznicie urodzin tytułu. I nie ma co się dziwić, że reakcja ogółu była skrajnie negatywna.

Przenieśmy się o kilka miesięcy naprzód, do 14 kwietnia 2020 roku. To właśnie wtedy pojawiło się Wastelanders. To również dzień, w którym Fallout 76 zadebiutował na Steamie. Bethesda zdecydowała się na ciekawy ruch marketingowy. Każdy użytkownik posiadający grę na jej launcherze otrzymał steamową kopię za darmo, w pakiecie z klasycznymi odsłonami serii.

OKUPIONE GRINDEM SZTABKI ZŁOTA MOŻNA WYMIENIĆ NA KOPYTA GAUSSA: STRZELBĘ LUB DZIAŁKO OBROTOWE.

Opłaca się zadbać o dobre stosunki z oboma głównymi frakcjami. Jeżeli zakumplujemy się z osadnikami, to w nasze ręce trafić może tak przydatna zabawka jak chiński pancerz maskujący.





✦ Poza głównymi stronnictwami w grze pojawiają się również pomniejszych frakcje. Są to: bandyci zwący się Krwawymi Orłami oraz kultysty czczący mitycznego Ćmoczka.

TWÓRCY ZAPOWIEDZIeli, ŻE DO APPALACHII ZAWITA BRACCTWO STALI. SZKODA, ŻE NIE JAKĄS NOWA FRAKCJA W STYLU KULTU ĆMOCZKA.

Wystarczyło mieć połączone konta na obu platformach. Sam dodatek mocno odmienił rozgrywkę właśnie przez dodanie ludzkich NPC. Gracze mogą poczuć się niczym w poprzednich grach z serii, które wyszły spod rąk Bethesda. Doprawdy warto odpuścić sobie opcję szybkiej podróży, wybierając przechadzkę do miejsca docelowego. Autorzy zadbali o ciekawe, losowe spotkania. Nie będzie to Król Artur i jego ekipa w pancerzach wspomnianych lub rozbity prom z uniwersum Star Treka, które znamy z kultowej dwójki. Ale fajnie spotkać na swojej drodze wędrownego handlarza lub parkę wspominającą pięćdziesiąt lat wspólnego pożycia.

Oplaca się też zajrzeć do odwiedzonych wcześniej miejsc, ponieważ w niektórych lokacjach rezydują teraz bohaterowie niezależni. Jak prostolinijny Joe, który od zawsze pragnął zostać żołnierzem, aby podtrzymać rodzinną tradycję. Dlatego też przesiaduje w obozie wojskowym niedaleko Flatwoods. Co więcej, pojawili się też towarzysze, znani tu jako sojusznicy. O ile stronnicy różnią się od siebie, o tyle metoda na zdobycie ich zaufania nie należy do najbardziej wyszukanych. Ot, latamy z miejsca na miejsce, wykonując proste zadania. Jednak sam pomysł na historię komandora Daguerre jest doprawdy kapitalny. Miło też spotkać się z Nadzorczynią, która

na dobre osiedliła się w Sutton, wijąc sobie całkiem przyjemne gniazdko. Stara znajoma z podstawki wprowadza gracza w fabułę dodatku. Z kolei prowadząca The Wayward Księżna, prosząc o kilka przysług, uczy podstaw nowo przybyłych o wiele lepiej niż dotychczasowy samouczek.

Przy okazji Wastelanders do gry wprowadzono dwa główne stronnictwa: bandytów i osadników. Różnicę między nimi widać od razu. W porównaniu z przewodzącym kolonistom nijakim Paige'em szefowa bandziorów Meg jest wulkanem energii oraz osobą o mocnym charakterze. Cała opowieść z perspektywy bandytów prezentuje się ciekawiej. Kompletujemy tu ekipę niczym w filmie „Ocean’s Eleven”. Cóż, tylko drużyna jest tu bardziej egzotyczna. Co ważne, interakcje z bohaterami niezależnymi przypominają te znane z New Vegas lub trzeciej części serii. Dialogi nie są wykastrowanymi z treści równoważnikami zdań rodem z Fallouta 4. W wielu przypadkach do osiągnięcia danego celu wymagany jest odpowiedni poziom którejs z umiejętności protagonisty. Owszem, możemy strzelić interlokutorowi ze strzelby między oczy, wskutek czego jego mózg ozdobi ściany pomieszczenia. Ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby gągatka zwyczajnie zastraszyć dzięki odpowiednio wysokiej charyzmie.



✦ Wraz z nową aktualizacją, po wielu latach nieobecności, do uniwersum Fallouta powróciły pływaki. Występujące w trzech odmianach monstra są szczególnie niebezpieczne w większych grupach.

W rozszerzeniu debiutuje też radiowy didżej. To dziwne, że Bethesda nie rozreklamowała powrotu spikerki na fale eteru. Julie to sympatyczne dziewczę, o wiele lepiej słucha się wypowiedzianych przez nią kwestii niż neurotycznego Trávisa z Diamond City Radio. Aczkolwiek trochę jej brakuje do kapitalnego Mr. New Vegas, który dosłownie czarował swoim głosem (w produkcji Obsidianu Wayne Newton odwalił kawał świetnej roboty!). Niemniej jednak niezmiernie miło jest w końcu usłyszeć czyjś głos pomiędzy kolejnymi utworami puszczanymi w radiu. Szczególnie kiedy jest to głos uroczej, młodej damy.

Co jednak czeka Fallouta 76 w najbliższej przyszłości? Wastelanders wprowadziło ciekawą historię oraz NPC, na których tak czekali gracze. Dało temu tytułowi możliwość nowego startu, mocny fundament do dalszego rozwoju. W chwili, gdy ten tekst powstaje, praktycznie wszyscy użytkownicy skupili się na ogrywaniu nowej, singlowej zawartości. Czasami ciężko znaleźć kogoś chętnego do wzięcia udziału w publicznym wydarzeniu. Bethesda otwarcie nie zapowiedziała następnego, fabularnego dodatku, ale jak widać, takie DLC wzbudzają wśród społeczności spore zainteresowanie. Fani oczekują kolejnych projektów o podobnej zawartości. Fallout 76 to nadal produkt niepozbawiony wad lub bugów, jednak dzięki rozszerzeniom takim jak Wastelanders jego jakość może się tylko poprawić. To gra z wielkim potencjałem. Oby tylko chęć jej rozwijania stała wyżej w hierarchii niż kolejne próby usilnej monetyzacji. Nadchodzące miesiące powinny pokazać, co jest dla Bethesda Softworks, ZeniMaksu oraz twórców prawdziwym priorytetem. ▀





26



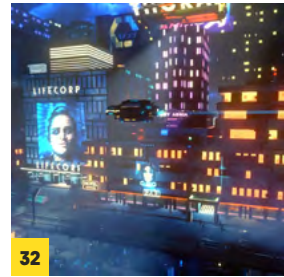
28



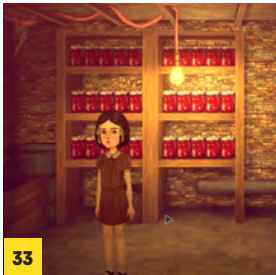
30



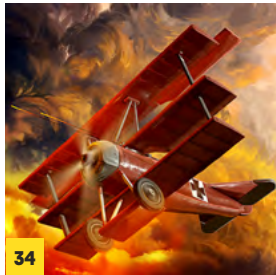
31



32



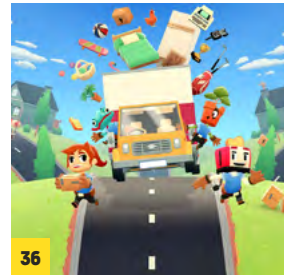
33



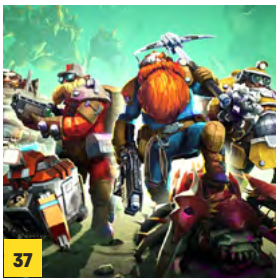
34



35



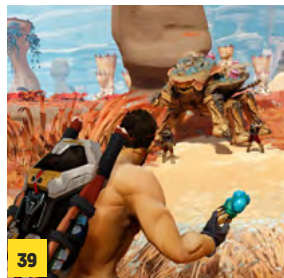
36



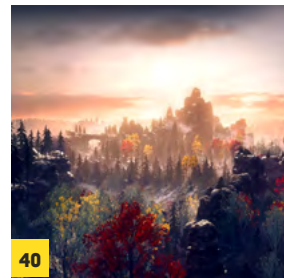
37



38

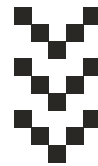


39



40

P



TAK

OCENIAMY GRY

0-30

slabe

31-40

niegodne dluzszego kontaktu

41-50

sdrednie, miejscami przyzwoite

51-60

dobre, ale nie dla kazdego

61-70

interesujace, godne polecenia fanom gatunku

71-80

bardzo dobre w swojej kategorii

81-90

znakomite, polecane wszystkim

91-100

wybitne, ponadczasowe



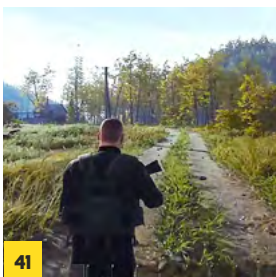
PLAY THE GAME

NA PIERWSZY RZUT OKA THE PROCESSION TO CALVARY SPRAWIA WRAZENIE KONTYNUACJI MONTY PYTHON'S COMPLETE WASTE OF TIME.



DYSKUTUJ NA

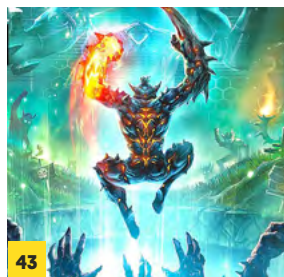
FB.COM/GROUPS/SECRETLEVEL



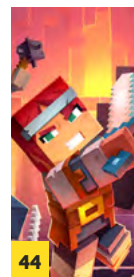
41



42



43



44



46



❖ Wspierane przez ulepszo-
ny silnik graficzny klima-
tyczne lokacje od począt-
ku rzucają się w oczy.



**RÓWNOLEGLE
UKAZAŁA SIĘ
ODŚWIEŻONA
WERSJA MAFII III,
NATOMIĄST KULTO-
WY ORYGINAŁ
ZADEBIUTUJE
W NOWYCH SZA-
TACH 28 SIERPNIĄ.**



❖ Stara czy nowa
wersja, Vito Sca-
letta niezmiennie
należy do najcie-
kawszych postaci
w mafijnej trylogii.

❖ Podczas pierw-
szego gamescomu
w 2009 roku
Mafia II miała
sporą ekspozycję
na stoisku 2K.

❖ Mafia II to nie
GTA, ale od czasu
do czasu wręcz
trzeba wyrwać się
z wątku głównego
na miasto.



MAFIA II

DEFINITIVE EDITION

PC PS4 XONE

PRODUCENT: Hangar 13 Wersja PL: tak

■ Szymon Góraj

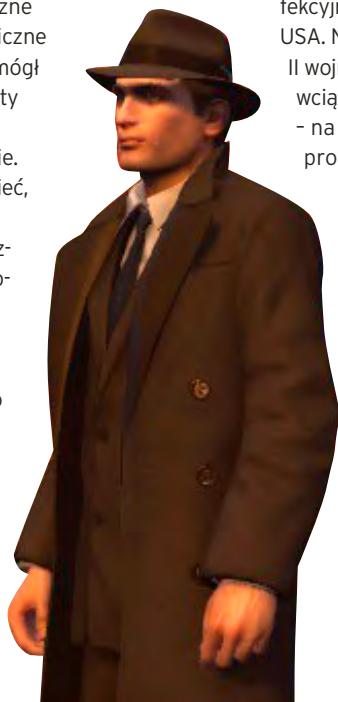
Monopol na gry, w których wcielamy się w rolę gangsterów wszelakiej maści, od niepamiętnych czasów mają produkcje studia Rockstar. Od wielkiego dzwonu jednak pojawia się tu i ówdzie interesująca alternatywa. Do takich należy trylogia Mafii - a właściwie dwie pierwsze części, jako że trójka raczej nie zapisała się złotymi zgłoskami w historii gier. Zanim złapiemy za remake wielkiego otwarcia serii, wyszła zremasterowana Mafia II.

Kto ogrywał w przeszłości tytuł stworzony oryginalnie przez 2K Czech, oprócz świetnej fabuły i niesamowitego klimatu lat czterdziestych i pięćdziesiątych mógł zapamiętać pewne techniczne niedociągnięcia i miejscami graficzne niedoróbki. Teraz każdy będzie mógł powrócić do przygód Vito Scaletty - lub przeżyć je po raz pierwszy - w zdecydowanie lepszej oprawie.

Już na starcie można powiedzieć, że pytanie „czy warto zagrać?” powinno się stawiać jako retoryczne. Mafia II: Edycja Ostateczna pozwala zrozumieć, czemu przeszło dekadę temu gra zyskała taką popularność. Siłą serii GTA jest swobodna eksploracja tętniącego życiem miasta, sprawiająca, że częstokroć zapominało się o wątku głównym. Czescy deweloperzy nie mieli zamiaru z tym bezpośrednio konkurować, od



■ Ach, te zimowe eskapady czolgowatym wozem przy wojennej propagandzie w radiu! Tłumów na ulicach nie widać...




zawsze stawiając na minimalistyczną oprawę miasta i fabułę czerpiącą z najświetniejszych tradycji kina gangsterskiego.

Oczami młodego, ambitnego włoskiego imigranta zobaczymy perfekcyjnie uchwycone okresy w historii USA. Najpierw kawałek szaleństwa II wojny światowej, gdy Vito zostaje wciągnięty w konflikt, by potem - na przekór oczadzialemu od propagandy społeczeństwu - znaleźć życie inne od gnicia w fabryce bądź śmierci na froncie. Bohater będzie też szukał szczęścia kilka lat później, kiedy wojenna zawierucha opada, a Stany Zjednoczone kwitną, dając wiele okazji do zarobku. Graficzny upgrade nie odbiera w żaden sposób esencji gry, a i kilka technicznych kłopotów zostaje zażegnanych.

Niestety nie wszystkie. Twórcy niespecjalnie kwapili się z poprawianiem designu, stąd mamy sporo prostych bugów, a SI postaci chwilami wręcz woła o pomstę do nieba, psując immersję w ważkich momentach (na przykład „tańczący” trup strażnika na krześle w środku nocnego napadu albo blokujący się za drzwiami wrogowie, których trzeba zabić, by przejść do kolejnej cutscenki). Pewne rzeczy dało się zrobić lepiej, nawet jeśli to „tylko” remaster. ■

78

■ Jeżeli oczekujecie po Edycji Ostatecznej rewolucji, czeka was rozczarowanie. Jeśli jednak przymkniecie oko na brak znaczących zmian poza technologicznymi, to będziecie satysfakcjonującą sesją. Zwłaszcza w przypadku braku obycia z oryginałem.

 GO SET THE EXPLOSIVES



SAINTS ROW

THE THIRD™

REMASTERED

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Volition Wersja PL: tak

■ Michał R. Wiśniewski

Weseli gangsterzy powracają - aby zaprowadzić porządek w mieście, odzyskać dmuchane lale i powstrzymać zbiegłe zmutowane klony.

Co się, do licha, stało z Kanyem Westem? W 2010 roku wydał swój prawdopodobnie najlepszy album, „My Beautiful Dark Twisted Fantasy”, na którym nie tylko zmierzył się z osobistymi demonami, ale też podał to wszystko w niezwykłym muzycznym koktajlu i ubrał w ekstrawaganckie teledyski. Ledwo dziesięć lat temu - czy to dużo, czy mało? Na tyle dużo, że człowiek

może zupełnie się zmienić, zagubić i odnaleźć na nowo - i pogubić doszczętnie. Jeden z lepszych kawałków z płyty miał premierę 28 maja 2010 roku. Wtedy właśnie wyszedł singiel „Power”, w którym West zmagą się z opanowującą go mocą - i cytuje w refrenie „21st Century Schizoid Man” King Crimson. Dokładnie dziesięć lat później, 22 maja 2020 roku, wyszedł remaster Saints Row: The Third, która używa utworu Westa w wyjątkowo epicki sposób. Dlaczego gra z 2011 roku dostaje remastera? Dlaczego dostaje go akurat trzecia część serii?

Cóż, fala remasterów gier z generacji PS3/Xbox 360 jest faktem, z którym chyba się już wszyscy pogodzili. Jedne są lepsze, inne gorsze - w większości można zauważyć, że tamta generacja miała swój klimat graficzny, który z dzisiejszej perspektywy trochę się zestarzał.

■ Mocnym punktem gry są żywe postacie, a interakcje między nimi to perełki - jak wspólne śpiewanie w czasie jazdy samochodem...



✦ Gdy akcją do-
wodzi ktoś z tak
wielką głową, co
może pójść nie
tak? Dosłownie
wszystko.



✦ W grze nie
plynie czas, więc
jak zapada noc,
to miasto zmienia
się w Night City
albo seans filmu
„Drive”.

✦ W klinikach chi-
rurgii plastycznej
można zmieniać
swoje ciało, na
przykład żeby
wyglądać jak
clown-zombie.

w samolocie i skok ze spadochronu, które odsyłają Agent 007 na emeryturę, i akcję, która zawstydziłaby Iron-Mana. Sama fabuła zaś jest prosta – Święci, którzy stali się bandziorami-celebrytami z własnym medialnym imperium, nadeptują na odcisk potężnego Syndykatu – koalicji trzech trzęsących miastem gangów. W wyniku tego incydentu zostają z wyczyszczonym przez wrogów kontem i muszą zaczynać od nowa. A czy może być lepszy start niż napad na wojskową zbrojownię zakończony polowaniem na czołgi z drona?

Podoba mi się, jak ta gra niekiedy przypomina Yakuzę – obok tłuczenia misji możemy sobie na przykład na boku inwestować – ale jest jej zupełnym przeciwieństwem. Przeczytałem niedawno, że japońska seria cieszy się w swojej ojczyźnie wielkim powodzeniem wśród kobiet. Nic dziwnego – bohaterem jest męski brutal o mięśniach ze stali i sercu ze złota. Saint's Row to Yakuza dla Beavisa i Butt-heada, nad którą unosi się duch Duke'a Nukema. ■

Widać to dobrze na przykładzie Świętych III. Nowa wersja, z poprawionymi modelami postaci (jakże wspaniale wygląda teraz ich generator!), budynków i tekstur (różnicę widać gołym okiem), najbardziej poprawia oświetlenie (i co za tym idzie, kolory) – a przecież mowa o grze, która jest w założeniu dość kolorowa.

A dlaczego trzecia część? Bo to był chyba moment serii, w której najlepiej zrozumiała, czym jest. Pierwszą odsłonę znam jedynie z relacji, wyszła w 2006 roku tylko na Xboksa 360 – do historii przeszła jako klon GTA, w którym gramy jako szef niedużego gangu Świętych z Trzeciej Ulicy. Aby odróżnić się od popularnej konkurencji, w drugiej części twórcy postanowili postawić na bardziej komediowy aspekt rozrywki, podczas gdy GTA szła wówczas w stronę większego realizmu. Część czwarta Świętych (wyszła zarówno na obecną, jak i poprzednią generację) to już kompletny kosmiczny odlot. A trójka utrzymuje najlepszy balans między

szaleństwem i realizmem. Całą serię można porównać do „Szybkich i wściekłych” – coś, co zaczęło się przyziemnym filmem o nielegalnych wyścigach, zmieniło się w fantastyczne kino akcji, w którym samochody skaczą z budynku na budynek i ścigają się z okrętami podwodnymi.

Trudno nie czuć tego duchowego pokrewieństwa z resorakami Vina Diesla, gdy gra zaczyna od zwykłego skoku na bank, który w pięć minut zamienia się w epicką jatkę, strzelaniny z udziałem helikopterów i lot na kontenerze nad miastem. A to dopiero początek – zanim skończy się prolog, zaliczymy strzelaninę

✦ Wstawaj,
gangsterko, mamy
miasto do spalenia
– amerykańska
dzielnica rozpusty
nie ma romantyzmu
Kamurocho.



PIXEL 80

■ Nowy lakier i będzie jak nówka nieśmigana! Trochę spod tej farby widać upływ czasu, ale jeśli ktoś ma ochotę na ganguską zabawę w hiperhumorystycznym stylu, to wciąż nie znajdzie niczego lepszego. W ilu grach można sobie nawet biegać na golasa z wielkim fioletowym dildo w ręku?



Streets of Rage 4

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT DotEmu Wersja PL: nie

Emilus

Tak właśnie powinny wyglądać remastery wszelkich gier z lat osiemdziesiątych, a w szczególności tych z konsol i automatów. Streets of Rage 4 wznosi się na wyżyny odświeżania. Jest w nim wszystko, co powinno przywracać świetność dawnych serii.

Mamy śliczną grafikę rysowaną komiksową kreską, płynne kilkudziesięcioklatkowe animacje ciosów, superpotężne uderzenia specjalne, dodatkowe techniki, combosy, kumulacje uderzeń dające bonusy i trofea. Do tego trzeba dodać genialną muzykę pulsującą niczym w salonach gier w latach osiemdziesiątych, które wyglądały bardziej jak wagony na kołach niż salony, ale taki był ten nasz Dziki Zachód w elektronicznej rozrywce. Twórcy niczym Quentin Tarantino wspaniale bawią się konwencją, umieszczając w każdym elemencie gry nawiązania do gier z tamtych czasów. Rzecz jasna sam tytuł jest

➤ Komiksowa grafika w beat'em up to realizacja marzeń z lat osiemdziesiątych, kiedy szesnastobitowe sprzęty nie były na to gotowe.

➤ Ciosy specjalne mają spektakularne animacje rodem ze Street Fightera i Mortal Kombat. Aby nie jechać tylko na nich przez całą grę, wprowadzono wydatkowanie energii.

kontynuacją serii wydanej przez Segę na ich szesnastobitową konsolę Genesis, ale równie dobrze nie musieli sięgać po sprawdzone IP, nawet z własną nazwą obroniliby się wysoką jakością.

Gra się wspaniale, wszystko działa płynnie, pulsuje kolorami i dźwiękami. Można wejść w trans kontynuowanych uderzeń i zatracić się w walce z kilkunastoma przeciwnikami naraz. Czuje się adrenalinę i przyspieszenie bicia serca przy walkach z bossami, tradycyjnie czyhającymi na końcu każdego z poziomów. Kumulowane kombinacje cieszą po osiągnięciu rekordu. Ciosy specjalne niszczące przeciwników bawią i dają satysfakcję. Mechanika wydawania na nie energii chroni przed nudą i wymaga kombinowania



z wyprowadzaniem ciosów zwykłych i specjalnych. To absolutne wyżyny grywalności i to nie tylko z lat osiemdziesiątych, ale także współcześnie. Odświeżeniu serii może pozazdrościć sama Sega.

Streets of Rage 4 ma również niewiarygodną regrywalność. Gracz po zakończeniu całej historii chce ją przejść jeszcze raz – albo kolejną postacią, albo nowymi, odobkowanymi podczas gry. Ewentualnie herosami z przeszłości, których pikselowe wizerunki powracają niczym podróżnicy w czasie. Pojawienie się pierwowzorów z przeszłości w formie pikselowej na starannie rysowanych tłach i przy animowanych współcześnie przeciwnikach w dramatyczny sposób pokazuje, jaką drogę przebyły gry. Drogę, którą warto było przejść, aby na końcu móc zagrać w tak wspaniałą grę jak Streets of Rage 4. Dla mnie to zarówno nowa jakość w bijatykach, jak i już teraz najlepszy beat'em up roku 2020. ■

83

Remaster, który każdy fan retro, serii Streets of Rage i bijatyk z automatów z lat osiemdziesiątych musi mieć w swojej kolekcji. Wzorcowe odświeżenie serii, które nie tylko bawi solidną grywalnością i odświeżoną grafiką, ale dodatkowo wprowadza nową jakość.



✦ Hatsune Miku rusza w podróż po świecie – w końcu wirtualna idolka od lat ma miliony fanów i fankę na całym globie.



✦ W bogatej garderobie Miku znajdzie między innymi strój Ulali, bohaterki kultowej gry rytmicznej Space Channel 5.

HATSUNE MIKU: PROJECT DIVA MEGA MIX

SWITCH

PRODUCENT Sega AM2 Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Nieśmiertelna, wieczna szesnastolatka, która nagrała ponad sto tysięcy piosenek. Hatsune Miku zawitała na Switcha.

Od lat fascynuje mnie zjawisko Hatsune Miku. To czysto wirtualna idolka, którą pokochały miliony (jeden fan nawet wziął ślub z jej hologramem). Jej głos pochodzi z oprogramowania Vocaloid, którego jest twarzą - rozśpiewaną dziewczyną wyglądającą jak wyjęta prosto z anime. Wydaje płyty, daje koncerty, gdzie występuje z prawdziwymi



✦ Przed grą warto przesłuchać piosenkę, żeby poczuć jej rytm – uwaga, większość to earwormy!

✦ Kto ma ochotę na koncertowe doświadczenie Miku, może odpalić grę Hatsune Miku: VR Future Live na PlayStation VR.

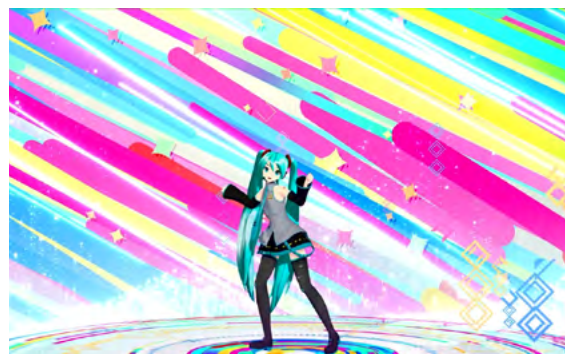
muzykami. Nic dziwnego, że jest też bohaterką gier wideo.

Hatsune Miku: Project DIVA to seria gier rytmicznych Segi wychodzących od 2009 roku na konsole PlayStation i automaty. Ich założenie jest proste - Miku tańczy i śpiewa, w czym pomaga jej gracz, wciskając przyciski zgodnie ze znakami latającymi po ekranie. Mega Mix to debiut serii na Nintendo (choć na 3DS ukazał się spin-off, Project Mirai), wydany w Japonii z okazji jej dziesięciolecia. Fani znajdą tu ponad sto teledysków (można je oczywiście oglądać bez grania), z czego dziesięć stanowi materiał premierowy. Widać więc od razu, że ostatnia edycja na PS4 - Future Tone - była znacznie bogatsza.

Gra jest zresztą bardzo przyjazna dla graczy przywykłych do PlayStation - możemy skonfigurować, by pojawiające się na ekranie znaczki miały kształt tych znanych z przycisków DualShocka. Zdecydowałem się na to nie tylko dlatego, że nie

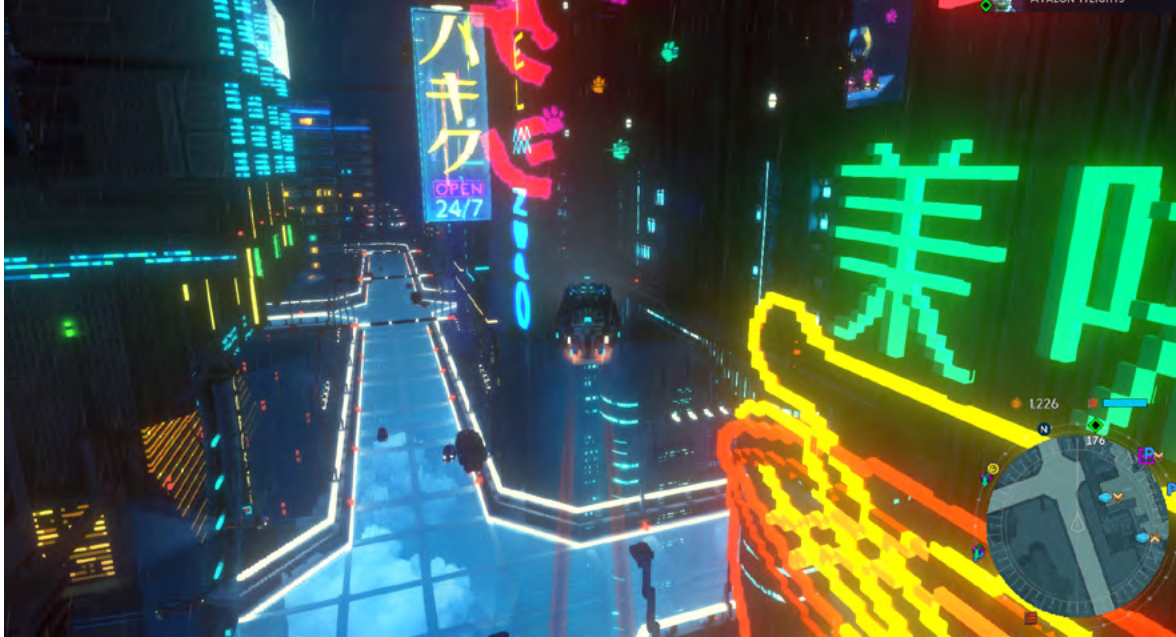
opanovałem jeszcze ułożenia switchowych przycisków - gdy lecą przez ekran, są też znacznie czytelniejsze niż nintendowskie literki. Możemy także dopasować ich lag, co przyda się graczom walczącym na wyższych poziomach trudności. Gra oferuje też specjalny tryb przygotowany z myślą o Switchu - można odpiąć Joy-Cony, a potem - zamiast wciskać sekwencję przycisków - dzięki kontrolerowi ruchu „łapać” spadające dźwięki; zabawa przypomina wtedy nieco prościutką wersję Beat Saber. Lubię klasyczne arkadowe gry rytmiczne, ale cóż, jestem w nie słaby - powitałem więc ten tryb z radością i sprawił mi dużo frajdy.

Hatsune Miku (wraz z koleżankami i kolegami vocaloidami) wykonuje pop w najróżniejszych jego odsłonach - to piosenki, które od razu wpadają w ucho i zostają potem w głowie. Ma szafę pełną ciuchów, które możemy odblokować za zdobyte punkty, dopasowanych do różnych teledysków czy pór roku. Można także zaprojektować własną koszulkę, do czego przydaje się ekran dotykowy konsoli. W garderobie znajdziemy także kilka przebrań - szczególnie ucieszyły mnie dres w kształcie Sonica, strój fantomowej złodziejki z Persony i sukienka Ulali ze Space Channel 5. ■



80

Project DIVA Mega Mix to wersja arkadowej gry rytmicznej przystosowana do „najprzyjaźniejszej” konsoli na rynku, z trybem specjalnie dla Switcha. To świetna gra na pierwsze spotkanie z idolką o seledynowych włosach, jeśli ktoś lubi klimaty wirtualnego popu rodem z anime.



✦ Kiedy pierwszy raz jako dziecko zobaczyłem z okna pociągu neon śp. fabryki Ursus z trzema traktorami, pomyślałem, że przyszłość będzie wyglądać tak jak na tym obrazku. Wciąż czekam.

CLOUDPUNK



PRODUCENT Ion Lands **Wersja PL:** nie

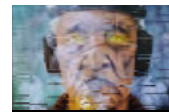
✦ Paweł Schreiber

Wśród miejsc, w których chciałbym spokojnie spędzić emeryturę, znajduje się oczywiście Los Angeles ukazane na początku „Blade Runnera”. Nie zajmowałbym się tam niczym nadmiernie ważnym, tylko sobie latał na wysokości kilkuset metrów, oddychał lodowatą mgłą, słuchał muzyki, wróżył z neonów i zastanawiał się, kto mieszka w tych wszystkich domach. To też jest szczęście.

Żeby sobie wyobrazić, jak to będzie wyglądało, gram w Cloudpunka, który jest najbliższym znanym mi odpowiednikiem mieszkania w pierwszych scenach „Blade Runnera”. Mam swój latający samochód, mam piękną elektroniczną muzykę w słuchawkach, mam poczucie zapierającej dech w piersiach swobody, kiedy wyrwam się eleganckim łukiem z biegnącej między ścianami wieżowców drogi szybkiego ruchu i widzę rozciągające się we wszystkich kierunkach miasto zbudowane z otulonych mgłą neonów. Wszystko na swoim miejscu, a do tego przepięknie ułożone z wokseli – Cloudpunka trzeba zobaczyć w ruchu, żeby w niego uwierzyć.

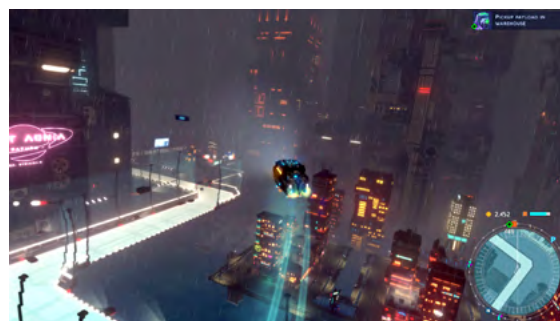
Mam też w tym wszystkim grę o młodej kobiecie, która trafia z prowincji do olbrzymiego, wielopiętrowego miasta i zatrudnia się jako kurier dowożący najróżniejsze przesyłki – od prozaicznych po takie, przy których ciarki chodzą po plecach, więc lepiej nie zadawać niepotrzebnych pytań. Rozgrywka sprowadza się do latania z miejsca na miejsce (od czasu do czasu wysiadamy, żeby z kimś pogadać na ulicy albo kupić kawkę) i doręczania przesyłek. Możemy też tankować i naprawiać poobijany wóz, ale nie wnosi to do gry zbyt wiele. Fabuła potrafi wciągnąć, ale nie odkrywa Ameryki. Powtarza typowe dla cyberpunka motywy i robi szereg ukłonów w stronę problemów społecznych XXI wieku, czasem całkiem zręcznych, a czasem trochę siermiężnych. Zasluguje na solidną szkolną czwórkę, chwilami tylko wykracza poza ten poziom dzięki zabawnie napisanym postaciom. Krótko mówiąc – elementy gry ładnie

Control



Control to starszy pan, który wydaje nam w grze polecenia w imieniu firmy kurierskiej, dla której pracujemy. Najpierw jest wyłącznie profesjonalny, ale z czasem orientujemy się, że ma też swoją delikatniejszą stronę i może jednak stara się nami opiekować. A poza tym – może jednak coś przed nami ukrywa.

✦ Takie ZIUUUM pomiędzy futurystycznymi wieżowcami jest lepsze od prawie każdego innego rodzaju ZIUUUM!



organizują naszą eksplorację miasta, ale nigdy nie stają się od niej ciekawsze. Nic w tym zdrożnego – po prostu jeśli ktoś się spodziewał, że Cloudpunk to bardziej złożona symulacja futurystycznego dostawcy, musi wiedzieć, że chodzi tu przede wszystkim o latanie wśród pięknych neonów.

W świecie zakłamania i ułudy, jakim są gry wideo, kluczowa jest kwestia wiary. W Cloudpunku kryzys wiary miewam, kiedy baza ostrzega, że wiozę niebezpieczny towar i muszę uważać na policję, a ja lecę sobie pod prąd, mijam kilka radiowozów i jako żywo nic się nie dzieje. Nie czuję, że wykonuję arcyważne zadania. Mam co prawda poczucie odkrywania leżącej u korzeni miasta tajemnicy, ale snu z powiek mi to nie spędza. Lecę przed siebie, słucham sprawnie napisanych dialogów i wiem, że gram sobie w niezbyt skomplikowaną grę o lataniu. A potem wyrwam się eleganckim łukiem z biegnącej między ścianami wieżowców drogi szybkiego ruchu i widzę rozciągające się we wszystkich kierunkach miasto zbudowane z otulonych mgłą neonów. Wtedy w Cloudpunka nie sposób nie wierzyć. ■



✦ Gra o kurierce w latającym samochodzie wśród wieżowców jak z „Blade Runnera”. Minimum mechanik, fabuła solidna, chociaż bez rewelacji i CUDOWNE wokselowe miasto, które gra tu pierwsze skrzypce. Dla miłośników relaksującej eksploracji.



PRODUCENT Daria Babchuk, Andrii Petrov **Wersja PL:** nie

User Jama

Tytuł przypomina czasy, kiedy dwie osoby siadały w garażu przy komputerach i robiły własnym sumptem przygodówkę. Twórcy Related, Daria i Andrii, stanowią współczesne, dalekie echo Roberty i Kena Williamsów oraz innych pionierów gatunku.

Od pierwszej sceny widać, że gra wyłamuje się z konwencji. Dziewczyna siedzi w taksówce, a za oknami przesuwały się mijane słupy elektryczne. Postać jest wielka, na całą wysokość ekranu, milczy. Początkowo zdaje się, że nic nie można zrobić, konsternacja. Dopiero kliknięcie w punkcik na przedramieniu, gdzie bohaterka się drapie, uruchamia dalsze wydarzenia. Styl wizualny kojarzy się z ilustracjami ze starego elementarza. Nietypowa jest też fabuła. Okazuje się, że dziewczyna wraca do zdewastowanego obecnie sierocińca, w którym się wychowała. W serii retrospekcji dowiemy się o jej szczególnej przypadłości, dwóch osobowościach, które tkwią w jej głowie. A dalej brniemy w coraz głębszy, bardziej niepokojący surrealizm.

➤ Początek jest ryzykowny, bo nie można nic robić. Miałem wrażenie, jakby gra się zaczęła, do czasu, aż kliknąłem w punkt.

Retrospekcja



Powrót do wspomnień z dzieciństwa nie zawsze jest przyjemny, szczególnie że kucharz z sierocińca lubił wyżyć się fizycznie na podopiecznych, a w głowie gnieździły się dwie osoby.

➤ Wielki pluszowy miś wygląda sympatycznie, ale w lokacji poniżej rozprujemy jego łapę, by odkryć odpychającą zawartość.



➤ Animacja postaci głównej bohaterki nie jest płynna, ale może chodzenie utrudniać jej bardzo wysokie obcasy.

głosowej, a szkoda, bo to pomogłoby jeszcze bardziej wczuć się w ten świat.

Obecna moda w studiach niezależnych na dzielenie gier na rozdziały, czyli mniejsze części, które można wcześniej sprzedawać, żeby sfinansować rozwój kolejnych, została tutaj wykorzystana w skrajny sposób. Wyobraźmy sobie cienką książkę, a w niej kilkunastoricowy rozdział. Tak należy rozumieć określenie „rozdział” w przypadku Related, kiedy rozważamy decyzję o zakupie. Przejdźcie gry, choć interesujące i przyjemne dzięki jej oryginalności, zajmuje tylko godzinę. Dobrze, ale zdecydowanie za mało, żeby się nasycić. Mamy nadzieję, że kolejne dwa z planowanych w sumie trzech rozdziałów będą obszerniejsze i starczą na dłużej. **L**



➤ Przygodówka o mrocznym charakterze, o oryginalnej oprawie wizualnej i tematyce. Próba interpretacji na nowo przykurzonych konwencji gatunku, czerpiąca jednocześnie z gier z ukrytymi przedmiotami. Na minus – gra jest bardzo krótka.





Red Wings: ACES OF THE SKY

SWITCH

PRODUCENT All in! Games **Wersja PL:** tak

■ Bartek Czartoryski

Kiedys na froncie łatwiej było zginąć, ale trudniej zabić. Nie jest to może myśl zbytnio grzesząca logiką, lecz zawsze przychodzi mi ona do głowy, kiedy mam do czynienia z grą osadzoną podczas pierwszej wojny. Tak też i było podczas partyjek w Red Wings.

Bo ileż tu się trzeba nalatać, aby strącić wszystkie samoloty wroga! Paliwa brakuje, działka się przegrzewają, koledzy z eskadry ledwie potrafią oderwać się od ziemi,

■ Kompani z dywizjonu niby swoje robią, ale faktycznie przydatni są wtedy, gdy nakierowujemy ich na konkretny cel... Na razie wszystko to można testować wyłącznie na Switchu, ale wydawca zapowiada wypuszczenie do końca roku wersji na PC, PS4 i Xboxa One.

a i czasem trzeba wyciągnąć zza pazuchy pistolet, co by ustrzelić wroga pilota. Tyle dobrego, że bezkompromisowo arkadowy charakter tej całkiem przyjemnej (co brzmi dziwnie w kontekście gry wojennej) podniebnej strzelaniny od All in! Games pozwala nam toczyć pojedynki pośród chmur bez zamartwiania się o to, co i jak działa. Kto szuka symulatora, niech szuka dalej.

Gameplay jest tu bowiem szalenie prosty i zaraz po wyborze frakcji - ententa albo państwa centralne - siadamy za sterami i nacieramy na przeciwnika. Prócz broni podstawowej, czyli owych przegrzewających się działek, mamy do dyspozycji cztery umiejętności dodatkowe, bez których daleko nie zajdziemy: zapewniającą nam czasową nietykliwość beczkę, nagły zwrot o sto osiemdziesiąt stopni, przyzwanie kumpla do ostrzeliwania konkretnego celu oraz sięgnięcie po pistolet i wykończenie pilota. Przy czym ostatnia sztuczka, choć efektowna i okraszona - zgodnie z komiksową oprawą całości - kolorową animacją, jest dość niepraktyczna; często lepiej dokończyć sprawę starym, sprawdzonym sposobem i nie przerywać ognia. Nasze talenty i możliwości sprzętu możemy

■ Zestrzelenie zeppelinu skutkuje przybiciem odsieczy, stąd należy rozsądnie planować i nie strącać ich hurtem.

rozwinąć poprzez punkty doświadczenia, którymi jesteśmy wynagradzani za kolejne misje, dzięki czemu, na przykład, felerne karabiny będą wytrzymywać nieco dłużej. Z czasem odblokujemy też kolejne samoloty, ale, uwaga, na nowe skórki trzeba sobie zasłużyć.

Sercem Red Wings są owe pojedynki jeden na jednego (albo na pięciu), ale, choć potrafią one przysporzyć niemało emocji, to po odhaczeniu kilkunastu misji nawet malownicze boje zaczynają się nieco dłużyć. Z kolei zadania polegające na czymkolwiek innym niż zestrzeleniu latającego urządzenia, jak bombardowanie baz wojskowych czy przelatywanie na czas przez obręcz uzupełniające zapasy paliwa, są urozmaiceniem nie interesującym, ale upierdliwym. Nie ma też zbytniego znaczenia, którą kampanię wybierzemy, bo fabularne przebitki między misjami potrakowano, niestety, wyłącznie pretekstowo. Tak czy siak Red Wings zapewnia parę godzin niezłej zabawy, szczególnie na Switchu. Stare wiarusy tęskniące za kultowym Wings będą zadowolone. ■



■ Umiejętności nabyte w jednej kampanii przechodzą do drugiej, a do tego możemy się swobodnie między nimi przełączać.

70

- Ładna, dynamiczna, arkadowa strzelanina.
- Monotonia towarzysząca późniejszym misjom potrafi stłamsić satysfakcję płynącą z zabawy, lecz poświęć za Czerwonym Baronem to sam miodek.



MANEATER

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Tripwire Interactive, Blindside Interactive **Wersja PL:** tak

■ Michał R. Wiśniewski

Czuję głód, zjadłbym konia z kopytami, gdybym mógł – starą łódkę, parę turystów, żółwia, aligatora i makrelę. I więcej turystów.

Rekiny, morskie potwory, wpłynęły w masową wyobraźnię dzięki Spielbergowskiemu „Szczękom”, a dziś są głównymi bohaterami paradokumentalnych seriali na podupadłych stacjach tematycznych. Gra Maneater ma właśnie formułę rekiniego reality show, którego głównym bohaterem jest łowca Scaly Pete – a jego przeciwniczką potężna samica żarłacza tępagłowego (mommy shark doo doo doo). W prologu okazuje się, że w starciu człowiek kontra natura wygrywa ten pierwszy; ale rekini noworodek umyka z dłonią Pete’a w paszczy i czając się w głębinach, poprzysięga zemstę.

Po zapowiedziach spodziewałem się zabawnej, ale głupawej gry o zjedaniu turystów, ale Maneater przyjemnie mnie zaskoczył. To RPG akcji z otwartym podwodnym światem (Dark Souls z rekinami), przypominające mi nieco jedną

■ Na naszą bohaterkę czekają luksusowe groty elegancko przyozdobione wytworami ludzkiej cywilizacji, zgodnie z zasadą „nie wyrzucaj, wykorzystaj!”.



■ Plażowanie w okolicach ruin elektrowni atomowej przypomina mi młodość i kąpielisko w pobliżu Zakładów Chemicznych Police.

z moich ulubionych gier z PlayStation 3 – Tokyo Jungle, opowieść o zwierzętach, które po apokalipsie opanowały stolicę Japonii. Można grać tam zarówno małym pieskiem, jak i krokodylem, który nie ma problemu, żeby dwoma kłapięciami zeżreć krowę. Dlatego też nie byłem szczególnie zdziwiony, gdy w czasie pierwszego zadania przez moją nieuwagę małego słodkiego rekinka (baby shark doo doo doo) zeżarł aligator.

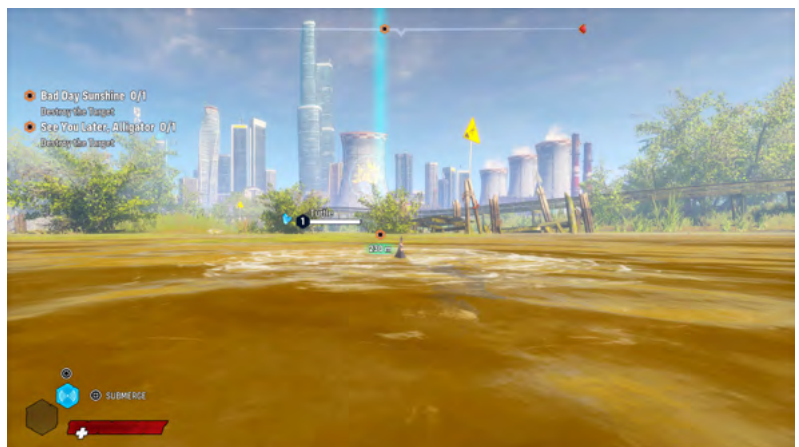
Wcielamy się w rolę młodej drapieżniczki, która, jedząc i walcząc, musi nie tylko przetrwać, ale też wspiąć się na szczyt łańcucha pokarmowego. O ile w TJ rozwój następował przez rozmnażanie, o tyle nasza młoda rekinka mutuje niczym pokemony – lepsza

szczeka, silniejsze serce? Nie ma problemu, trzeba tylko zainwestować w samorozwój nieco pożartych protein, DNA i tak dalej. Gra składa się z serii głównych i pobocznych misji – takich jak kontrola populacji (zżeranie roślinożerców), walka o terytorium (zżeranie drapieżników) i zemsta (zżeranie ludzi). To ostatnie działa jak w GTA – rośnie wskaźnik zagrożenia i przyplływają myśliwi (których trzeba zeżreć albo chociaż utopić), w tym bossowie, którym trzeba pokazać, kto tu jest prawdziwym megaszefem.

Świat gry to kilka urozmaiconych zatok, w tym bagna, które odblokowują się w miarę rozwoju; w każdym rekinka ma swoją bezpieczną grotę, gdzie może rozwijać się i podróżować. Tokyo Jungle była opowieścią o upadłym mieście, Maneater dzieje się tu i teraz, ale scenerie są jeszcze bardziej postapokaliptyczne niż w japońskiej grze. Podniesiony poziom wody podtapiający miasta, śmieciowe krajobrazy „zdobiące” dno, ruiny elektrowni atomowej – apokalipsa pod wodą ma miejsce od lat. ■

83

■ Gra o życiu, które przychodzi pod postacią rekina z równą radością zjadającego biedaków i bogaczy, roślinożerców i drapieżników. Wspaniała podwodna (i nawodna) przygoda, jednocześnie epicka i zabawna (dzięki sarkastycznej narracji Chrisa Pamella). Otwarty świat i otwarta paszcza. ■





✚ Rozlany olej, przewracane samochody, stos mebli, owca na cię żarówce i gadający kameleon. Kogo obchodzą twoje buty, gościu?!

Moving Out

■ PC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT SMG Studio **Wersja PL:** tak

■ Paweł Schreiber

Trauma, odcinek 1. Przyjeżdżam do znajomych. Ma być miło i spokojnie, ale są akurat po przeprowadzce i wpadają na pomysł, że skoro już jestem, to jest dodatkowa para rąk, a od kolegi są mebelki do wzięcia, więc może być tak. Rzeczywiście, para rąk się przyda, rozumiem sytuację. Jedziemy. Stopniowo do mnie dociera, co przede mną – trzecie piętro, a tu kanapa, łóżko, ze dwie szafy i mnóstwo mniejszych rzeczy. Zakończenie – stoimy z kolegą już po wszystkim, ciemnie nam w oczach, zastanawiamy się, czy dobrze przeżyliśmy swoje życie i czy jeszcze zdążymy się ze wszystkimi pożegnać. Znajomy żony kolegi patrzy na nas i mówi do niej „A skąd ty ich wytrzasnąłaś?”.

Gra Moving Out jest w zasadzie prawie o tym samym, tyle że zamiast wnosić meble, wynosimy je do zaparkowanej pod domem ciężarówce. Możemy w niej odreagować wszystkie sytuacje podobne do tej, którą przed chwilą opisałem. Firma przeprowadzkowa, w której pracujemy, nie przejmuje się drobiazgami – wykupione wcześniej ubezpieczenie oznacza, że jeśli tylko chcemy, możemy wybijać

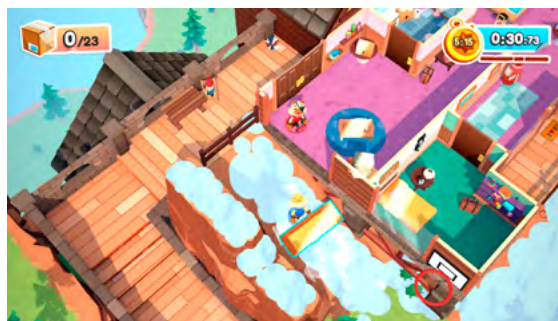
szyby, rozwalać ogrodzenia, zrzucić sprzęt RTV/AGD z dużych wysokości, spychać lodówki i pianina ze schodów, rzucać delikatnymi pakunkami we współpracowników, którzy próbują je złapać. Wszystkie chwytły dozwolone, byle się zmieścić w czasie.

Moving Out jest przede wszystkim wesołym co-opem przypominającym na przykład Overcooked – kilku graczy jednocześnie biegnie, potykając się o własne nogi, zegar tyka, nerwy coraz większe, a im więcej nerwów, tym więcej głupich błędów, głupich sytuacji i głupiego chichotu. Przepis na świetną zabawę, zwłaszcza jeśli wszyscy jeszcze przy tym pokrzykują. Nie jest to strasznie wyrafinowane – chodzi przede wszystkim o to, żeby się dobrze ustawić z kanapą na styk przechodzącą przez drzwi, znaleźć fajne okno do wybicia, przez które można wszystko zrzucić, zamiast schodzić po schodach, albo umówić się tak, że

✚ Zjazd po śniegu za kanapą. Nie ma perspektyw na dyscyplinę olimpijską, ale taki sport oglądałbym w telewizji.

kolega raz po raz trzaska po pysku ducha, który chce nas porwać, a my tymczasem szybciotko przenosimy obok telewizor i wracamy po lodówkę. Tak, z czasem pojawiają się duchy, pasy transmisyjne, przełączniki i inne atrakcje, które sprawiają, że przy ładowaniu ciężarówce trzeba się więcej nagłówkować, ale bez przesady – liczy się przede wszystkim szybka zabawa i szalony system fizyki (chyba że chcemy zdobyć na wszystkich poziomach złote medale – wtedy rzeczywiście trzeba mieć solidny plan). Dobrze gra się i z dorosłymi, i z dziećmi (testowane na rodzinie).

Jest jeden problem – brakuje opcji gry w sieci. Wiadomo, że radosne pokrzykiwanie przed jednym ekranem jest fajniejsze od radosnego pokrzykiwania przez mikrofon przy kilku różnych, ale – zwłaszcza w dobie pandemii – pominięcie gry przez internet jest odczuwalnym niedopatrzaniem. Możemy też grać samemu, ale wtedy wiele elementów działa mniej ciekawie, na przykład kanapę da się uciągnąć samemu, nie musimy się wtedy próbować dogadać z towarzyszem, kto ma ją ciągnąć w którą stronę. ▬



76

■ Zabawa sympatyczna w pojedynkę, świetna w gromadce. Tym bardziej szkoda, że zabrakło trybu dla wielu graczy w sieci – cała gromadka musi siedzieć przy jednym ekranie.

DEEP ROCK GALACTIC

PC XONE

PRODUCENT Ghost Ship Games Wersja PL: tak

Pjotsze

Film „Żołnierze kosmosu” w reżyserii Paula Verhoevena – razem z innymi obrazami Holendra, „RoboCopem” oraz „Pamięcią absolutną” – wśród fanów SF doczekał się miana kultowego. Jeżeli ktoś chciałby poczuć się niczym walczący z Arachnidami John Rico, wcale nie musi czekać do XXIII wieku. Przynajmniej my, miłośnicy gier wideo, mamy z czego wybierać, ponieważ na rynku sporo jest produkcji, w których możemy stawić czoła przeróżnym robalom. Takim tytułem jest na przykład Deep Rock Galactic. Z tą różnicą jednak, że w grze Ghost Ship Games nie wcielamy się w kosmicznego wojaka, tylko w krasnoluda na usługach górniczej korporacji.

Chociaż wydawać by się mogło, że głównym zadaniem krasnoludzkiego kopacza powinno być wydobywanie minerałów, to w Deep Rock Galactic o wiele częściej okazywała się nim walka. Odpierałem niezliczone ataki pozaziemskiego robactwa, co przywodziło mi na myśl obie części Warhammer: Vermintide. Tak jak w tytułach studia Fatshark gra uwielbia zadreżać nas kolejnymi falami paskudztw, które mają tylko jeden cel: odgryźć nam twarz, razem z głową, przy samej szyi. Kolejnym utrudnieniem w pracy międzyplanetarnego górnika jest to, że misje wydobywcze rozgrywają się na losowo generowanych mapach. Nigdy nie mogłem być pewny, czy przypadkiem nie zgubię się, przemierzając mroczne podziemia planetoidy, na którą wysłał mnie litościwy zarząd firmy. Z tego też powodu – oraz świetnej warstwy wizualnej – czuć tu ducha No Man’s Sky. Wcielając się w zwiadowcę, byłem niczym odkrywca



Aby zadania wykonywane w mrocznych podziemiach nie były zbyt proste, gra zapewnia dodatkowe umiłcze: niską grawitację, brak atmosfery lub ataki wybuchających roballi.



Umiejętności w stylu Żelaznej Woli, Medyka Połowego czy też Wampira pokazują swoją przydatność szczególnie w misjach o najwyższym stopniu zagrożenia.



badający nieznanne wcześniej tereny, chociaż niezwykle ciężko było zapomnieć o cychającej na moje życie morderczej faunie. Przecież nigdy nie wiadomo, skąd mogła wyleźć kolejna grupka roballi.

Mimo że gra solo dostarcza sporo emocji i ma w sobie coś z horroru SF, to jednak o wiele ciekawiej wypada tu rozrywka z żywymi kompanami. Widać, że autorzy postarali się o dopracowanie trybu kooperacji, ponieważ działa on kapitalnie. Wszystkie dostępne w grze profesje są dobrze pomyślane, wzajemnie się uzupełniają, a wcielanie się w każdego z górników wymaga obrania w terenie zupełnie innej taktyki. Szczególnie upodobałem sobie niesłychanie mobilnego Zwiadowcę. Może i nie dysponowałem największą siłą ognia, ale dzięki pistoletowi sygnałowemu byłem w stanie oświetlać kompanom każdą jaskinię. Nie zliczę też, ile to razy dostępna tej klasie kotwiczka ratowała przed smutnym końcem w paszczach roballi.

Również inni gracze okazywali się bardzo pomocni, a przecież często byli to ludzie całkowicie mi nieznajomi.

W trakcie całej przygody z Deep Rock Galactic ani razu nikogo z mojej drużyny nie pozostawiono na placu boju. Oślanialiśmy się wzajemnie w drodze do kapsuły ratunkowej, nieraz wracaliśmy też po tych, którzy zgubili się w trakcie powrotu na miejsce ekstrakcji. Później – po kolejnej udanej misji – piliśmy piwo w barze na stacji kosmicznej lub rozwalaliśmy Bogu ducha winne beczki. Tylko po to, aby dzięki tym wygłupom przygotować się psychicznie do kolejnej wizyty w podziemiach planetoidy. Skąły, na którą bez chwili wahania wysłał nas zarząd firmy, bo przecież te gryziopórki z góry nie płacą nam za imprezowanie w czasie wolnym. Czekamy więc na kolejny wylot. Ja i moje dwa pistolety maszynowe. ■

Bronń



W grze dostępne są dwa – po odblokowaniu cztery – podstawowe rodzaje broni. Ta liczba może nie pawała, ale warto wspomnieć, że każdą giberę możemy ulepszyć. Co więcej, na późniejszym etapie rozrywki gnaty dodatkowo wzmocnimy dzięki modom dostępnym w terminalu Kuźni.

83

Jedną z najlepszych gier kooperacyjnych, jakie ukazały się w ostatnim czasie. Ciekawy setting, przemyślany system rozwoju postaci oraz humor to plusy tej produkcji, w której nie ma nawet przesadnego grindu.

The Procession to Calvary

PC MAC

PRODUCENT Joe Richardson Wersja PL: nie

Borek



Komentarz do współczesności czy ponadczasowa refleksja?

innych materiałach - nie z czasów wiktoriańskich, ale znacznie wcześniejszych, odrodzeniowych.

Jest jeszcze drugi powód, dla którego porównania z Pythonami są niesłuszne. Ich programy i filmy były zwykle zbiorem skeczy powiązanych (albo i nie) bardzo cienką nitką fabularną, zawsze pełnych abstrakcyjnego humoru, ale często pozbawionych zakończenia. Oni sami zresztą się z tego śmiali, twierdząc, że po raz pierwszy udowodnili w BBC, że skecz może nie mieć pointy, a ciągle być śmieszny. Joe Richardson nie tylko posługuje się abstrakcyjnym humorem, ale też ma w zanadrzu konkretną historię do opowiedzenia (nawet jeśli niespecjalnie skomplikowaną, to mającą początek, rozwinięcie i zakończenie) i pointę wbicia na koniec.

Rozrywka na jeden wieczór, choć na przynajmniej jednej zagadce można się potknąć i zaciąć na długo. Miałem to (nie)szczęście, że niechcący mi ją zdradzono, co zaoszczędziło mi cierpliwego próbowania wszystkiego na wszystkim (teoretycznie nie trzeba, ale nawet wiedząc, o co chodzi, nie jestem przekonany, że wpadłbym na rozwiązanie).

Lubię się pośmiać i lubię, jak ktoś potrafi zmusić mnie do refleksji. Wszystko to dostałem, przy okazji odświeżając sobie znakomite obrazy mistrzów pędzla sprzed kilkuset lat. Zaskakujące, ale bardzo smakowite połączenie. ■



Galeria, trochę ułatwiająca identyfikację obrazów, trochę niezbędna do skończenia gry.

Czy wzięliście już dzisiaj udział w jakimś talent show?

Prosta przygodówka point and click, oparta na malarstwie i muzyce klasycznej, czyli rzeczach niewymagających płacenia grafikowi ani muzykowi. Jedną z tych rzeczy, które teoretycznie mógłby napisać prawie każdy w miarę sprawnie posługujący się komputerem - ale jakoś nikt tego wcześniej nie zrobił.

Tymczasem mimo użytych prostych środków moim zdaniem to jest gra, która albo zasługuje na tytuł Triple-I, indyjskiego majstersztyku, albo przynajmniej się o niego ociera. Mamy znakomity pomysł, sprawną realizację, indyjskie puszczenie oka przez czwartą ścianę i dobre opanowanie ograniczeń technicznych (wiadomo, że pracując w pojedynkę, trzeba nadrabiać kreatywnością i pomysłami), a do tego wszystkiego jeszcze świetnie się bawiłem, grając. Więcej nie potrzebuję.

Na pierwszy rzut oka The Procession to Calvary sprawia wrażenie kontynuacji Monty Python's Complete Waste of Time (pamiętacie jeszcze?), ale to tylko pierwsze wrażenie. Po kilku minutach grania okazuje się, że ocenianie gry tylko przez porównanie z Monty Pythonem byłoby niesprawiedliwe. Bo choć nawiązania do stylistyki animacji tworzonych przez Terry'ego Gilliamy są jednoznaczne, to jednak Joe Richardson wypracował własny styl i opiera się na



83

Oparta na malarstwie renesansowym przygodówka pełna abstrakcyjnego humoru i odniesień do kultury, bynajmniej niebędąca wyłącznie jednym wielkim żartem.

■ Bogactwo fauny i flory w grze po prostu zachwyca – niech was jednak nie zwiedzie ten urok, bo wszystko chce nas tutaj zabić.



Population ZERO



PRODUCENT Enplex Games **Wersja PL:** nie

■ Piotr Pieńkowski **ACCESS**

Uwielbiam gry maksymalnie realistyczne. Zwłaszcza survivala i reperi. Doceniam sztukę grafików i ich eksperymenty, ale dla mnie drzewo ma być drzewem, a pies – psem. Lecz zdarzają się wyjątki, przy których wiem, że zasada na kołku i po prostu poddają się nastrojowi.

Tak, Population Zero moskiewskiego studia Enplex Games jest właśnie taką grą. Co ciekawe, artystycznie całkiem blisko jej do niedawno wydanego Last Oasis, bo jest w niej i trochę survivala pomieszanego z action cRPG, czyli crafting plus drzewko rozwoju plus perki, i przede wszystkim bogata w oryginalne pomysły, wręcz wizjonerska oprawa wizualna przedstawiająca zupełnie obce uniwersum. Ona szczególnie mnie bawi. Nawiasem mówiąc, przez cały czas gra w przedziwny sposób przypominała mi legendarny hit Outcast. Pamiętacie? Obca planeta, oryginalna fauna i flora, poznawanie obcego świata. Tu jest bardzo podobnie. I tak samo wciągająco.

A jak się gra w Population Zero? Zaczniemy od tego, że początkowo

■ HUB to bezpieczne miejsce, gdzie otrzymujemy zadania i craftujemy przedmioty.



questy są tu naprawdę trudne. Pozyskanie węgla na zabójczo gorącej pustyni pełnej robaków piaskowych to nie lada wyzwanie, ale pokonanie sześciorożnej krzyżówki słonia z żółwiem graniczy już z cudem. Nawet dzieci tego czegoś są trudnym przeciwnikiem, bo są niezwykle silne, ale kiedy już od nas solidnie oberwą, lecą na skargę do mamusi lub wołają na pomoc rodzzeństwo. W terenie pełno jest także drapieżników à la lwy, które tylko czekają na chwilę naszej nieuwagi. W ogóle cały świat chce nas unicestwić. „O, jakie śmieszne ewoki. Nie zabiję ich, ale podkradnę im jajka z nerek. No nie, dlaczego plujecie na mnie jadem?”. Albo: „Czy to coś tam to pegazy? A nieee, już rozumiem, to krzyżówka złośliwej kozy ze skunksiem”. I prawdę mówiąc, taki stan rzeczy wcale nie zniechęca, a wręcz przeciwnie. Człowiek sobie powtarza: „No tak to nie będzie, jeszcze raz!”. Do tego grafika może i jest nierealistyczna, ale jakież mamy tu bogactwo, ile pomysłów, ile biomeów (oczywiście śmiertelnie niebezpiecznych). A trzeba wam wiedzieć, że należy ten świat zejść wzdłuż i wszerz, gdyż

po 168 godzinach nastąpi jego reset i wszyscy zaczniemy swoją przygodę od nowa (choć ci co lepsi odziedziczą niektóre zdobycze swojego poprzedniego wcielenia). Dla niektórych graczy to dziwny pomysł, a nawet zniechęcający, ale ma on swoje uzasadnienie w fabule i mnie na przykład nie tylko to nie przeszkadza, ale wręcz intryguje i przekonuje.

Owszem, nie brak tu niedociągnięć czy zwykłych bugów. Survivala tu jeszcze mało, balans na razie szwankuje, gra łapie czasem potężne lagi – ale to przecież wczesny dostęp i wszystko jest do naprawienia. Ważne, że twórcy mają pomysły i że już nawet teraz chce się grać w ich grę, a raczej zwiedzać ten przedziwny świat.

„O, jaki ładny dmuchawiec... Zaraz, czy on mnie poraził prądem?” ■

Tryby gry



Swoją przygodę rozpoczynamy w trybie Player versus Environment, czyli przeciwnikiem jest dzikie, niebezpieczne środowisko. Po jakimś czasie mamy dostęp także do PvP oraz do dodatkowych opcji, przeznaczonych głównie dla – jak to ujmują sami twórcy – weteranów.



■ Walka o przetrwanie na obcej planecie jako MMO we wczesnym dostępie. Urzekający ekosystem, świetna oprawa dźwiękowa, PvE i PvP oraz ograniczenie czasowe, po którym (stety lub niestety) następuje wipe świata.



Someday You'll Return

PC PS4 XONE

PRODUCENT CBE software Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

Someday You'll Return to gra zrobiona przez dostawcę kilku osób. Ogromny kawał terenu porośniętego gęstym lasem i usianego skałkami, kilkanaście godzin rozgrywki, świetna oprawa dźwiękowa, grafika taka, że człowiek czuje się jak na wyprawie w góry... Jan Kavan i Lukáš Medek, czyli CBE Software, zawsze we dwójkę robili gry, które wyglądały na dzieła dużo większych ekip, ale i tak nie byłem przygotowany na rozmach najnowszej.

Nauczyciele dobrze znają takie sytuacje - w klasie pojawia się uparciuch, który wszystko musi robić po swojemu, więc sporo rzeczy mu nie wychodzi, ale w tym, co robi, jest taka iskra

➤ Oferta all inclusive - kupujesz grę, a w pakiecie dostajesz jeszcze wspomnienia z niejednych wakacji.

➤ Samochód jak samochód. Gałąź jak gałąź. Ale wyrazy szacunku za ten numer rejestracyjny!

geniuszu, że nawet kiedy obiektywnie zasłuży najwyżej na słabą czwórkę, to sam nauczyciel zazdrości mu niektórych rzeczy w jego pracy. Kavan i Medek mają w sobie coś z takiego ucznia - są genialnymi uparciuchami, którzy czasem na swoim uporze sporo tracą, ale kiedy chwycą wiatr w żagle, pozostaje tylko otworzyć gębę ze zdumienia.

Punkt wyjścia: horror; ojciec poszukuje córki; świat czasem jest w miarę normalny, a czasem zmienia się w swoją powykrzywianą, koszmarną wersję. Oczywiście Silent Hill. Tyle że Silent Hill nie rozgrywa się na Morawach - obszar gry to pasmo górskie Chřiby w okolicach ruin zamku Cimburk. Najważniejsze atrakcje możemy samodzielnie pozwiedzać, chodząc oznakowanymi szlakami turystycznymi. Autentyczne lokacje nie są ozdobiakami - wpisują się w tło fabularne gry, gdzie jest miejsce i na lokalne legendy, i na fascynującą historię Państwa Wielkomorawskiego.

Lokacje są przepiękne i dopracowane w każdym calu, czy idziemy sobie przez piękny las, czy uciekamy przed czymś potwornym korytarzami opuszczonego bunkra. Do tego piękne szczegóły, na których widok wschodnim Europejczykom serca od razu biją szybciej - bo ile razy widzieliście w grze wideo aż za dobrze znaną z dzieciństwa stolówkę na letnim obozie, z paskudnymi ceratowymi

obrusami na każdym stole? Widać, że Kavan i Medek zrobili grę o miejscach, które kochają, i trudno się tą miłością nie zarazić. Kiedy sceneria z normalnej przechodzi w koszmar, jest jeszcze piękniej - powykręcany, pękający świat za każdym razem zaskakuje czym innym. Someday to lekcja mistrzowska efektywnej scenografii. Jasne, gra wyraźnie wychodzi od Silent Hill (fabuła) i Firewatcha (wycieczki po lesie) i klasycznych przygodówek (użyj tego na tym i owym), ale od razu zyskuje własny głos. Budowana obrazami i dźwiękiem atmosfera jest tu po prostu niesamowita, a mądre wykorzystanie lokalnych czeskich smaczków jeszcze ją wzmacnia. Ba, tutaj nawet jaskinia pełna pająków na długo zapada w pamięć!

Minusów, niestety, też jest sporo. Zarys scenariusza jest bardzo ciekawy. Historia o szukaniu córki szybko przechodzi do poważnych problemów (bez spoilerów!), a zakończenie może rozbić emocjonalnie. No i pięknie, ale kiepsko napisane dialogi potrafią tu położyć najmocniejsze sceny. Główny bohater ma budzić niechęć (świetny pomysł!), więc co chwila się wścieka, ale jego wianki przywdzają na myśl raczej tyrady Adasia Miauczyńskiego z „Dnia świra”. Pierwsza połowa gry jest świetna, ale w drugiej wyraźnie zabrakło pomysłów, więc pojawia się sporo korytarzy i nieinteraktywnych wspominków. Mamy też obowiązkowe w takich horrorach słabe wyzwania skradankowe i fabułę, która jest o jedną trzecią za długa. W rezultacie bardzo trudno Someday You'll Return jednoznacznie ocenić. Ja najpierw się zachwyciłem, potem zacząłem się krzywić, ale w końcu wciągnąłem się w gęstą jak smoła atmosferę, cierpliwie znosząc niedociągnięcia.

Gra wielowarstwowa jak cebulka. Z wierzchu śliczna, głębsze warstwy troszkę nadpsute, ale w środku siedzi diament. ■



70

■ Silent Hill w lesie na Morawach? Gra, w której niedociągnięcia mieszają się z pomysłami po prostu natchnionymi. Dla tych, którzy lubią nieoszlifowane diamenty.



❏ Oprawa graficzna jest naprawdę przepiękna, w stylu DayZ - ale przydałoby się trochę więcej ciekawych lokacji.

❏ Interfejs użytkownika jest nienachalny i funkcjonalny, co pozwala skupić się na walce, a nie obsłudze gry.

Deadside



PRODUCENT Bad Pixel **Wersja PL:** nie

■ Piotr Pieńkowski **ACCESS**

Gry z wczesnego dostępu to w gruncie rzeczy wyjątek w kulturze masowej. Dla twórców z innych dziedzin jest to bez wątpienia istne dziwactwo - bo wyobraźmy sobie film w early access czy zajawkę obrazu lub symfonii. Ale dla nas to zrozumiałe, bo tryb ten pozwala niewielkim, niezależnym studiom w ogóle zaistnieć, a nawet odnieść wielki sukces. Choć czasem jest niczym więcej niż tylko skokiem na kasę.

Nie, nie - od razu wyjaśniam, że w przypadku Deadside nie chodzi o wyciąganie pieniędzy z portfeli graczy. Żadne to oszustwo, żaden trik. Tytuł istnieje, jest grywalny i gra się w niego całkiem przyjemnie, chociaż... No właśnie.

Zacznijmy od tego, że gra powstała na Unreal Engine i jest po prostu przepiękna. Te wszystkie miejscówki, te leśne ostępy, te wschody i zachody słońca. No po prostu cud miód. I fakt, twórcy z Bad Pixel obiecywali nam 225 kilometrów kwadratowych, zaś podczas premiery mamy

ich jedynie 25, ale we wczesnym dostępie takie rzeczy są oczywiste i wiadomo, że to się kiedyś zmieni. Co ciekawe, obecne ograniczenie nawet się sprawdza jako zachęta do gry, gdyż na tak małym terenie gracze nieustannie się spotykają i dochodzi do wielu potyczek, przez co aż się chce grać - a raczej mścić za ostatnią śmierć. A przecież są jeszcze bandyci czy tam kanibale, jak ostatnio gruchnęło w sieci, choć na razie NPC ani nas nie łapią, ani nie zjadają. Po prostu, jak gracze, polują na nas i są w tym całkiem skuteczni (dobre AI z uwzględnieniem krycia się za przeszkodami, flankowania czy szturm).

A co robimy w grze? Na obecnym etapie przede wszystkim walczymy, walczymy i jeszcze raz walczymy - ale także dbamy o kondycję naszej postaci (picie i jedzenie), wyndajemy odzież i broń oraz zbieramy rozmaite cenne przedmioty i sprzedajemy je u handlarzy (strefy PvE), aby kupić coraz lepsze wyposażenie. Mamy także misje, które na razie sprowadzają się jedynie do wyeliminowania wszystkich NPC na danym terenie, za co otrzymujemy nieśmiertelniki (dzięki nim odradzamy się po śmierci bliżej lub dalej od ciała). No i budujemy bazy, ale to na razie na bardzo wstępnym etapie.

Czy zatem Deadside jest strzałem w dziesiątkę? Odpowiedź na to pytanie wcale nie jest łatwa. Gra zawiera mnóstwo zapożyczeń



z innych produkcji tego typu i pewnie niektórzy stwierdzą: po co robić coś, co już jest na rynku? Z drugiej strony autorzy obiecują wiele nowych pomysłów, które kiedyś ją odmieniają, no ale właśnie - kiedyś. I tak to zresztą jest z wczesnym dostępem. Bo trzeba się jakoś zareklamować, jakoś sprzedać, więc twórcy mówią przed premierą o rewolucji, o pogromie konkurencji, o przełomie w gatunku, a potem w poście czoła przez kilka lat szlifują swoje dzieło, aby osiągnąć to, co obiecywali. I czasem się to udaje, a czasem nie. Co do Deadside - gra ma ogromny potencjał i na razie tylko i aż to. Mam przy tym nadzieję, że Bad Pixel tego nie zmarnuje, bo nawet w tym stanie jest całkiem przyjemnie. ■

Ekwipunek



Tak zwany plecak jest skromny, a i przedmiotów do znalezienia czy scraftowania nie ma zbyt wielu. Na szczęście kolejne patche cały czas dodają nowe obiekty. Autorzy podają, że Early Access będzie trwał maksymalnie półtora roku.

65

■ Krzyżówka survivalu ze strzelanką, z przewagą tej ostatniej, w świetnej oprawie graficznej, ale dopiero na początku drogi rozwoju.



✚ W salonie z aneksem kuchennym montujemy staromodny zestaw kina domowego.

Nie do końca spodobał mi się interfejs, który jest dość sztywny w podejściu do użytkownika. W trakcie gry zbiera się wiele kluczy. Nie wystarczy podejść do zamkniętych drzwi, żeby je otworzyć. Trzeba pracowicie brać do łapy każdy klucz i próbować po kolei. Nie można też łączyć przedmiotów z poziomu inwentarza. W pewnym momencie trzeba złożyć projektor ze statywu, maszyny i rolek z taśmą filmową. Można to zrobić tylko w jednym określonym miejscu. Narracja głosowa też nie powala, bohater przemawia, jakby silił się na niski, zachrypnięty głos. Z kolei dużym plusem gry jest to, że utknięcie w jednym miejscu nie blokuje dalszych poszukiwań w innych. Sprytnym zabiegiem ze strony twórców jest także losowe rozmieszczenie przedmiotów oraz randomizowanie zagadek. Tę samą butelkę z chemią do wywołania zdjęć w jednej sesji znajdziemy na półce w kuchni, w innej w pokoju na górze. Szyfr do sejfów w jednym przebiegu gry będzie taki, a w kolejnym inny. Dzięki temu trudniej jest ulec pokusie skorzystania z podpowiedzi. ▬

The Strange Story of Brian Fisher — Rozdział 1

PC

PRODUCENT Intetic **Wersja PL:** nie

User Jama

Ojciec zaginął lata temu, uznano, że zmarł, ale ciała nigdy nie odnaleziono. Jako astrofizyk natknął się na wielkie odkrycie, które mogło zmienić świat, ale jego szczegółów nie zdążył podać. Próbowałem go odnaleźć, do tej pory bez skutku. A teraz ktoś mnie porwał i uwięził w klatce w leśnej chatce.

Zgodnie z tytułem dziwna jest ta opowieść i sama gra, choć zarazem ciekawa i wciągająca. Rozpoczynamy w ciemnym pomieszczeniu wyposażeni w latarkę, która daje wąski snop światła. Klucz do klatki znajdziemy w sejfie, w tejże klatce, a wskazówkami

✚ Z włączonym światłem jest ciemno, a przed przywróceniem prądu, gdy posługujemy się wyłącznie latarką, jest masakrycznie trudno.



do kombinacji otwierającej sejf są artykuł w gazecie i wypełnione sudoku. Zaraz potem jest zagadka ze skrzynką z bezpiecznikami, do której kluczem jest rozstawienie figur na szachownicy, nad czym można spędzić dużo czasu. Jeśli się poddamy, to owszem, możemy dalej zwiedzać dom, ale w egipskich ciemnościach. A jak rozwiążemy, to z następnymi zagadkami będzie łatwiej, bo dużo lepiej widać otoczenie i łatwiej znaleźć potrzebne przedmioty.

Formalnie gra jest przygodówką, zbieramy przedmioty, rozwiązujemy zagadki, a wraz z progresją rozwija się fabuła. Jest to jednak szczególny rodzaj gatunku – blisko związany z logiką escape roomów. Często do rozwiązania zagadek bardziej niż określenie wprost związków przyczynowo-skutkowych potrzebne są trafne skojarzenia i zmysł obserwacji, bo dużo jest tu ważnych szczegółów. Zagadki bywają frustrujące, jak wspomniane bezpieczniki, jednak ich rozwiązanie daje autentyczną satysfakcję. Podobną do tej przy wielokrotnych próbach układania wysokiego domku z kart, zwieńczonych końcowym sukcesem.

✚ Jak każdy porządny detektyw, Brian Fisher zapisuje fakty, spostrzeżenia, tropy oraz wszelkie złote myśli i przemyślenia w starym, dobrym notatniku.

Zagadki



Niektóre zagadki wymagają połączenia główkowania oraz aktywności manualnej. Tutaj trzeba ustawić pierścienie tak, aby dało się przesunąć wążkę przez labirynt do środka. Komplikacją jest to, że obrót jednego pierścienia wprawia w ruch inne.

68

✚ Przygodówka skrojona pod fanów escape roomów, z zagadkami bardziej złożonymi od typowego „użyj przedmiotu we właściwym miejscu”. Efekt końcowy degradują monotonne aktorstwo głosowe oraz niezbyt przyjazny interfejs.





Choć lokacje w Arborii są dość monotematyczne, od czasu do czasu złapie się kilka fajnych widoków.

Arboria



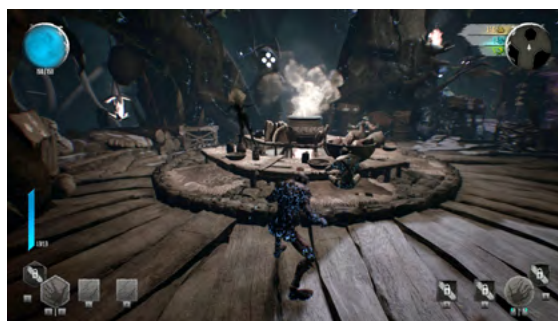
PRODUCENT Dreamplant **Wersja PL:** nie

■ Szymon Górąj **ACCESS**

Dreamplant to kolejne młode polskie studio, które postanowiło się wybić, tworząc tytuł w dość popularnych obecnie klimatach. Czy Arboria oferuje nam więcej od całej gromady podobnych produkcji, którymi zalany jest ostatnio rynek?

Gra przenosi nas w uniwersum zainspirowane w mitologii nordyckiej, gdzie trolle starają się uleczyć obumierającego Ojca-Drzewo. Plemienni wojownicy Yotun raz po raz schodzą do podziemnego Durnaru, by któryś z nich okazał się upragnionym wybrańcem. Po przyjaznym samouczku zaczyna się prawdziwa rozgrywka.

To swoiste skrzyżowanie tradycji roguelite'a z elementami rodem z gier souls-like. Rozgrywka została oparta na eksploracji losowo generowanych dungeonów pełnych różnorodnych



Wioska pobratymców bohatera to baza wypadowa każdego z „wybrańców”, gdzie między innymi dobieramy nowy ekwipunek.

insektów i pułapek. Zgon to naturalny element rozwoju, gdyż każdy wypad do czeluści Durnaru stanowi kolejną okazję do powiększenia ekwipunku i zyskania nowej mocy. Dreamplant stworzyło ciekawy system polegający na wzbogacaniu się o łupy zdobyte przez kolejnych „wybrańców”. Każdy Yotun ma inną specyfikę. Jedni dostają więcej punktów życia, inni kosztem niższych podstawowych współczynników są na przykład odporniejsi na pułapki.

Arboria wyróżnia się także całkiem elastycznym systemem walki. Oręż dzieli się na kilka podtypów i czuła różnicę, czy walczymy mieczem, toporem, czy kosą. Możemy też rozwijać postacie zdobywanymi po drodze mutacjami. Z kolei ataki specjalne pozwalają dopasować nasz styl do

danego przeciwnika i własnych preferencji. Czy to rażąc elektrowstrząsami, czy zamrażając, dostajemy istotny atut. Jedyne umiejętności krótkiej teleportacji nie została odpowiednio zaimplementowana.

Wspiera nas Rata, skrzydlata sojuszniczka służąca zakłębionymi pomocnikami i zabierająca zwłoki upadłego Yotuna. Rozpoznajemy zestaw ciosów oponentów niczym w soulsowych produkcjach, ucząc się, kiedy uderzać, a kiedy się uchylać. Paniczne „rollowanie” obok atakujących przeciwników zazwyczaj prowadzi do awaryjnego powrotu do bazy. Dużym problemem jest częste zrywanie kontaktu z „zablokowanymi” przeciwnikami przez elementy otoczenia czy wskutek dynamicznych zmagania, co prowadzi do irytującej walki z kamerą – zwłaszcza przy silniejszych maszkarach. Być może późniejsza wersja gry to wyeliminuje. ■

74

Pomimo pewnych niedoróbek Arboria jest dojrzałym i samodzielnym projektem. Swoją siłę opiera na osobliwym stylu graficznym, roguelite'owo-soulsowej rozgrywce i dyskretnej fabule w tle. Idealna dla fanów tych gatunków i osób mających ochotę na szybką, wymagającą rozgrywkę.



➤ Pierwszy etap pozwala poczuć się jak w klasycznym Minecraftie. Są skałki, trawy, drzewa, morze...

➤ Dalszą sugerowaną drogę wskazuje żółty znaczek. Do tego jest mapa. Ale brak ostrzeżeń przed nagłym atakiem zombiraków!



PC XONE

PRODUCENT Mojang Studios Wersja PL: tak

Micz

Był taki moment, że wciągnąłem się w Minecrafta. Przez dwa tygodnie w trybie kreatywnym budowałem linię kolejową wiodącą przez tunele, zielone doliny, zimową krainę, aż w końcu zatoczyłem koło i przebiłem się do stacji początkowej. W tamtej chwili straciłem fascynację klockową krainą. Otrzymałem ją dopiero teraz.

Zanim napiszę o Dungeons, muszę wspomnieć o wcześniejszych microsoftowych próbach zarządzania franczyzą. Najpierw z trzaskiem kapiszonów uderzył Minecraft World, który, gdy testowałem go na E3, wydawał się oceanem swobód i możliwości, ale gdy kilka miesięcy temu odpaliłem go na telefonie, okazał się

jedynie mdłym cieniem po Pokemon GO. Podobnie nieudana była premiera Minecraft RTX, który w kwietniu wyszedł w wersji beta. Samo uruchomienie go sprawia problemy, a gdy okazuje się potem, że aby poczuć powab naturalnych światła i krystalicznej wody, trzeba zainstalować jeden z kilku specjalnych światów, bo w zwykłych wygląda to jak w normalnej wersji, macki trochę opadają. Co więcej, po wejściu z bety we własny świat i odinstalowaniu trybu RTX nie da się go potem ponownie uruchomić z poziomu zwykłego Minecrafta. To ostatnie zupełnie załamało mojego synka i spowodowało, że na pewien czas stracił entuzjazm do klocuszków.

Na szczęście teraz przybył Dungeons. Już podczas targowych prezentacji widać było, że stworzenie prostego dungeon crawlera na wzór Diablo, tyle że w minecraftowym opakowaniu na cukierki, nie powinno się nie udać. Nie spodziewałem się jednak, że gra będzie w stanie wciągnąć nie tylko dzieci, lecz również mnie. Stało się tak dzięki wprowadzeniu prostego i jasnego



menu inwentarza oraz paska cech i czarów, jakże prostych w stosunku do wytworów inXile, Obsidianu czy Larian Studios. Nie potrzebuję więcej butów, naramienników, charyzmy, a zwłaszcza drzewka z rozwojem umiejętności, skoro to wszystko realizują w prostszy sposób. Dzięki temu można też bezszeslestnie wprowadzić same dzieci w świat RPG. Gdy pokazywałem juniorowi Breath of the Wild, wołał mimo wszystko patrzeć, niż samemu chwytać Switcha, a tutaj – także pewnie z powodu znajomości stylu Minecrafta – ta inicjacja przebiegła błyskawicznie.

Tytuł Dungeons jest pewnym uproszczeniem, gdyż wiele etapów dzieje się pod gołym niebem. Kraina do podbicia jest różnorodna: od pustyni, poprzez wydrążoną w skale kuźnię, lodową krainę, kopalnię, aż po zielone minecraftowe lasy. Wśród typowego pomiotu zamieszkującego krainy, dobrze znanego z najpopularniejszej, kupionej przez 200 milionów osób wersji podstawowej gry, pojawiają się też intrygujące osobniki, jak choćby kufer z nogami niczym z Soulsów albo uciekający klucz.

Można grać na serwerach z innymi, ale mnie zawsze bardziej przekonywał tryb solo. Wskakuję w buty Steve'a i zabieram się za machanie mieczykiem, dopadanie do wroga i wycofywanie się, żeby na bezpiecznych pozycjach zregenerować zdrowko. Trzy czary na pasku na dole mam dobrze przemyślane: regenerujący totem, laga z rzymskimi ogniami o mocy dynamitu plus kołczan ognistych strzał. Idę przez ładne okoliczności przyrody, gdzie towarzyszy mi melancholijna fortepianowa muzyka. W fortecy pojawiają się szybsze, podstępne nutki,



W DUNGEONS POJAWIAJĄ SIĘ EFEKTY NIEZNANE ZE ZWYKŁEJ WERSJI MINECRAFTA: CIENIE, PÓLCIENIE, MGIEŁKI, OPARY, ROZBŁYSKI. POTWORY NIE ODŻYWAJĄ, WIĘC MOŻNA SIĘ DELEKTOWAĆ SCENERIĄ.



a w niektórych jaskiniach słysząc tylko dyszenia i siorbania. Przejżdżając w kopalni wagonik, kojarzący mi się z ośmiobitowym Bagitmanem, może nieźle przyciąć stopy. Z wielkim bossem udało mi się uruchomić zabawę w kotka i myszkę dookoła mocarnej kolumny, przez którą nie przebijają się jego strzały i cioty. Mam trzy życia, ale lepiej trzymać je na koniec etapu, gdzie robi pompki wielki boss ze swoimi przybocznikami. W sklepikach wydałem cały zasób zielonych monetek na losowania, w których dostaje się przedmiot,

bo kupować normalnie niestety nie można. I tak okutany wybieram, którą krainę zdemolować, a synek patrzy zza pleców i pomaga, przejmując część rozgrywki na bary.

Pod koniec robi się trudniej, bo ekipa z lochu potrafi pojawić się znienacka, a dodatkowo przygwoździć czarami. Co zrobić: doskok, odskok, nie spieszymy się. Nie tylko siekam, ale też eksploruję. Czerwone światło sączące się przez kraty ostrzega, co się dzieje ze śmiałkami, którym się nie powiodło. Ale mi się powiedzie, w imię Herobrine'a wyczyszczę te nieboskie rewiry. L

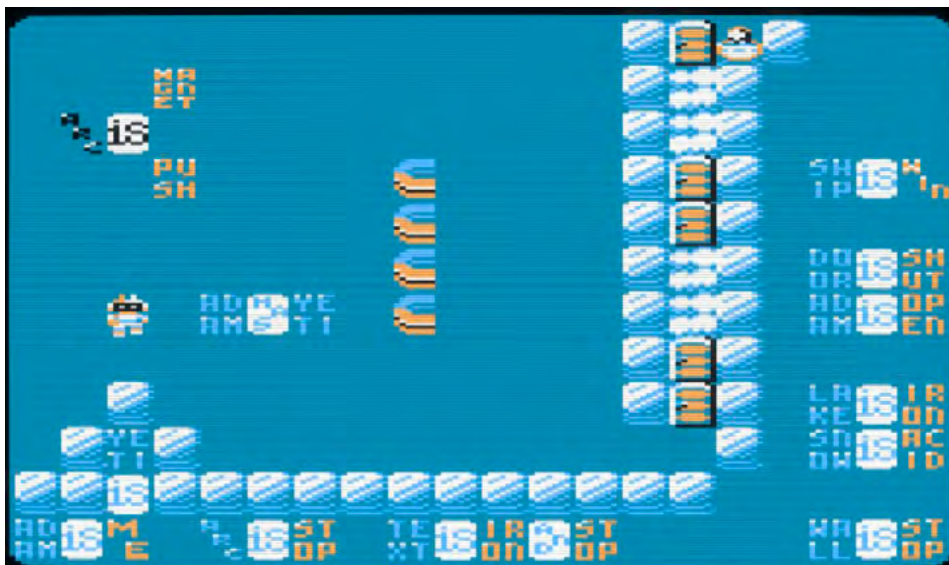
➤ Cudowne w Dungeons są czary. Mamy dostępne trzy przegródki, w których możemy trzymać nasze magiczne artefakty gotowe do użycia.



P 83

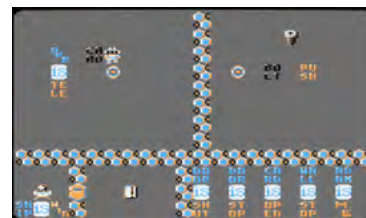
- Przyjemna, a jednocześnie w zabawny sposób mroczna gra dla dzieci, przy której dorośli też mogą połamać niejeden miecz czy topór.
- Bez ządęcia, bez niepotrzebnych obietnic.
- Po prostu świetny, przemyślany produkt.

➤ Walcząc z monstrem z czerwonego kamienia i jego światłą, wyzyskałem pewną lukę w programie, dzięki której udało się piekielną bandę ostrzelać z łuku przez zamkniętą bramę.



✚ Początkowo gra była planowana jako nieoficjalny sequel Robbo, co widać po jej grafice. Niech was jednak nie zwiodą podobieństwa. Zasady rozgrywki są zupełnie inne!

✚ Zabawa bardzo przypomina grę Baba Is You, ale Adam Is Me nie tyle kopiuje, co rozwija tamten koncept, wprowadzając nowe przedmioty i mechanizmy.



Adam Is Me

ATARI XL/XE

PRODUCENT Agenda Wersja PL: nie

Bartłomiej Kluska

Rok 1990. Ośmiobitowe komputery Atari porzucili niemal wszyscy producenci gier, a atarowcy bezskutecznie czekają na nowości. Sytuację ratują polscy autorzy, tworząc gry, o jakich nawet nie marzyliśmy. Rok 2020. Nic się nie zmieniło, a Pixel ma przyjemność przedstawić kolejną atarowską perełkę made in Poland.

Adam to robot (konkretnie: Adaptive Discovery Astro Machine) badający kosmiczną przestrzeń, podobnie jak 30 lat wcześniej czynił to Robbo. Tak jak w przypadku słynnego poprzednika, tak i tutaj kosmos to planety, te zaś składają się z plansz, na których trzeba pogłówkować, poprzestawiać elementy otoczenia, pozbierać, co jest do pozbierania, a następnie dostać się do kapsuły i ruszyć w kierunku kolejnego z 64 etapów. Fabularne i wizualne odwołania do kultowej gry LK Avalon to jednak tylko sympatyczny dodatek - Adam Is Me śmiało może pracować na własną legendę.

Choć robot, jak podają w instrukcji twórcy, wyposażony jest

w sztuczną inteligencję, podczas rozgrywki solidnie przetestowana zostanie głównie inteligencja gracza. Gra oferuje bowiem zagadki ze zmiennymi zasadami. Na planszach umieszczono nie tylko standardowe elementy (bomby, magnesy, ścianki, klucze, teleporty, skrzynie), ale też klocki, które ułożone w odpowiednich sekwencjach wyracają do góry nogami reguły rozgrywki.

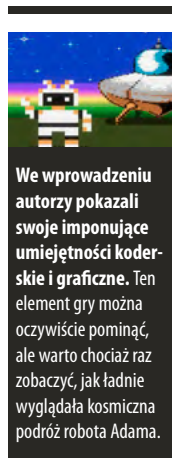
I tak na przykład, jeśli na danej planszy widnieje kombinacja klocków tworząca napis „box-is-kill”, kontakt bohatera ze skrzynią skończy się jego zgonem. Jeśli natomiast w miejsce „kill” przesuniemy klocek z napisem „push”, skrzynie będzie można przesuwac, a jeśli napis „win” - dotknięcie jednej z nich spowoduje ukończenie etapu. W ten sposób możemy nawet zmienić bohatera. Podmiana pierwszego wyrazu w sekwencji „Adam-is-me” na przykład na słowo „rock” sprawi, że od tej pory sterować będziemy kamieniem! Przedmiotów i czynności jest kilkadziesiąt (różne na różnych planszach), a możliwych kombinacji cała masa, więc gra poważnie nadwyręza szare komórki gracza. Dla weteranów logicznych zmagani może być to jej atutem, ale dla niedzielnych graczy szybko okaże się wadą.

Adam Is Me pomysł na rozgrywkę pożywa z popularnego indyka Baba Is You, recenzowanego przez Borka w Pixelu #47. Chwaląc grę (ocena: 79) i nazywając ją „Sokobanem z twistem”, przyznawał jednak,

że nadmiar możliwości nieco go zmęczył. To samo można powiedzieć o atarowskim naśladowcy. Podkreślimy zatem raz jeszcze: gra jest trudna, a zatem przeznaczona głównie dla koneserów tego typu zabaw.

Na szczęście jest też przyjemna w odbiorze. Nie pogania gracza upływającym czasem, nie wymaga zdolności zręcznościowych, nie stresuje możliwości utraty kolejnych żyć i perspektywą zobaczenia napisu „game over”, ba!, pozwala nawet cofnąć się o kilka ruchów, jeśli po drodze któreś pudło zostało pchnięte zbyt daleko. Możemy spokojnie zastanowić się nad kolejnym posunięciem, nacieszyć oko grafiką (różną na wszystkich ośmiu planetach) i potupać nogą do wpadających w ucho atarowskich melodii. Gdy oczom gracza ukazuje się kolejna plansza, zaczyna się od przytłaczającego uczucia: „O Boże, jakie to wszystko skomplikowane”, ale potem, krok po kroku, klocki zaczynają układać się w sensowne rozwiązanie zagadki. To przyjemne uczucie. ■

Intro

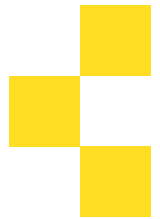


We wprowadzeniu autorzy pokazali swoje imponujące umiejętności koderskie i graficzne. Ten element gry można oczywiście pominąć, ale warto chociaż raz zobaczyć, jak ładnie wyglądała kosmiczna podróż robota Adama.

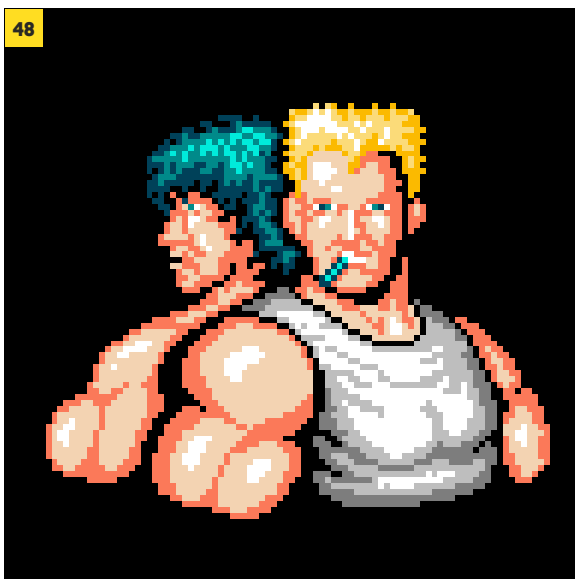


- Przemysłana i dopracowana, choć diablo trudna gra logiczna, którą można polecić nie tylko atarowcom.
- Chyba że grali wcześniej w Baba Is You – wtedy mogą poczuć, że dostali jednak odgrzewane danie.

HALL OF FAME



TYTUŁ CONTRA NAWIĄZYWAŁ DO NAZWY PRAWICOWYCH, FINANSOWANYCH PRZEZ USA PARTYZANTÓW W NIKARAGUI – CONTRAS.



Na automatach w Warszawie ta gra szalała jako Gryzor. Japoński oryginał nosił nazwę Contra i była to najbardziej soczysta obok Commando strzelanina połowy lat osiemdziesiątych.



Dave'a Grossmana najpierw spotkaliśmy podczas ubiegłorocznego GDC, ale wówczas nie miał czasu na wywiad. Trochę nam zajęło namówienie go na opowiadanie zakulisowych historii z LucasArtsu.



Rick Dangerous zrodził się w tej samej stajni, z której wyszła Lara Croft, tylko nieco wcześniej. Oczywiście, że był parodią Indiany Jonesa, ale który superbater gier wideo tamtych czasów nie wzorował się na jakiejś znanej postaci z wielkiego ekranu?

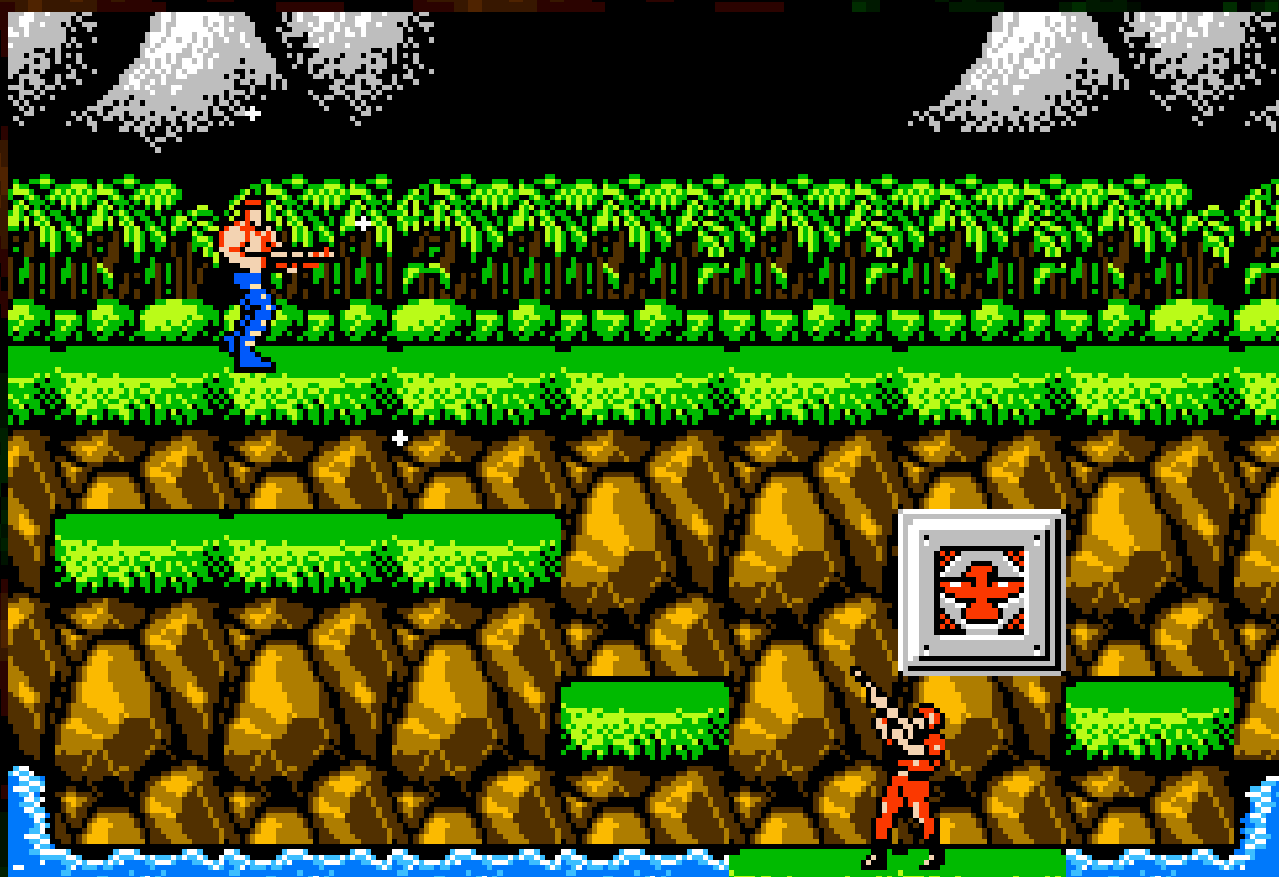


64

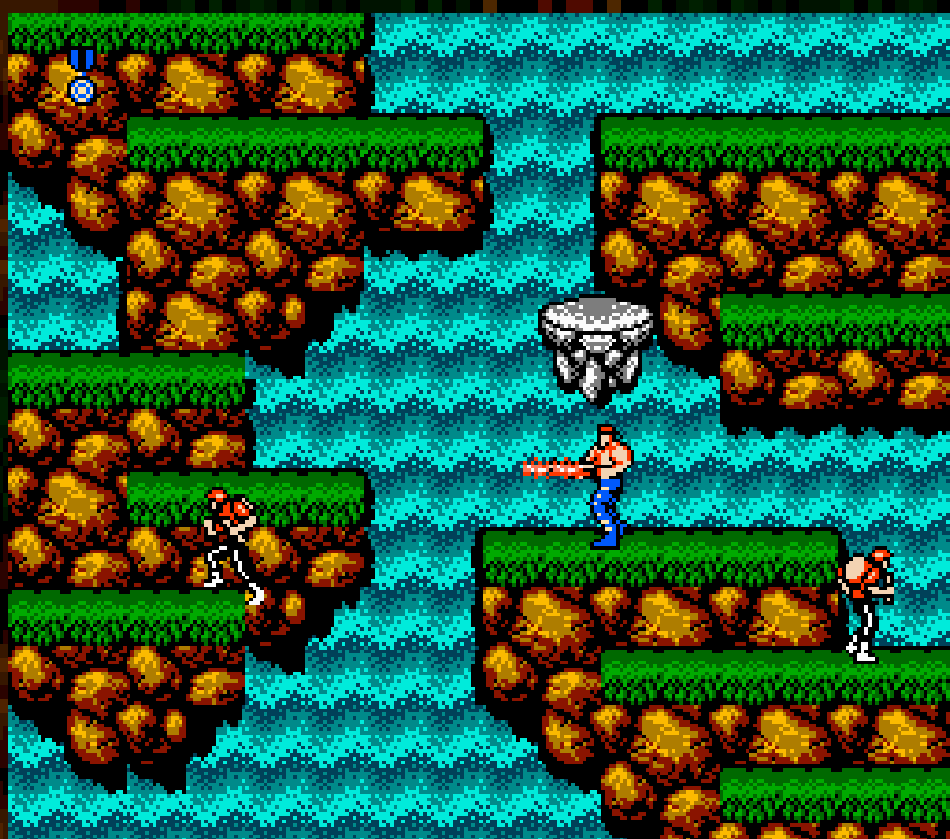
Nie tylko piszemy o samym Ricku Dangerousie, lecz również rozmawiamy z jego twórcą, Simonem Phippsem. Zaczynał w Gremlin Graphics, ale potem trafił do Core Design.



➤ Samotny komandos z niepozornym karabinkiem, dżungla, hordy uzbrojonych po zęby wrogów... Trzydzieści lat temu tak mógłby zaczynać się film podobny do tych, które namiętnie oglądaliśmy na kasetach VHS. W tej opowieści jednak to gracz grał główną rolę.



➤ Dla większości z nas - posiadaczy konsol Pegasus - najlepsza gra na świecie wyglądała właśnie tak (identycznie wyglądała też na NES)...



➤ Nie zdawaliśmy sobie wówczas sprawy, że w bardziej cywilizowanych rejonach świata ta historia zaczęła się na automatach arcade.

CONTRA

Tylko ty, działka i karabiny, amunicja w nielimitowanych ilościach oraz hordy przeciwników. A jeśli tych ostatnich okaże się zbyt wielu, do zabawy może dołączyć twój towarzysz broni. Trzy dekady temu tak wyglądał przepis na najlepszą grę na świecie.

■ Bartłomiej Kluska

Druga połowa lat osiemdziesiątych to czasy, gdy dla młodych chłopców wychowanych na filmach z kaset VHS idolami byli umiędzieni żołnierze w pojedynkę likwidujący całe armie wroga. Ponieważ chłopcy ci często mieli w domach nie tylko wideoodtwarzacz, ale także mikrokomputer lub konsolę, a wolny czas spędzali w salonach arcade, sami również mogli poczuć się jak bohaterowie „Rambo”, „Commando” czy „Zaginionego w akcji”. Stąd popularność gatunku strzelanin run and gun, tytułów takich jak Green Beret, Ikari Warriors i Commando, pozwalających chwycić wirtualną broń i nieustępliwie pruć w górę lub prawą stronę ekranu, walczyć z hordami rozpixselowanych przeciwników.

KOMANDOSI CONTRA OBCY

W 1987 roku japońska firma Konami wypuściła automaty z nową grą tego typu. Z ekranu powitalnego groźnie patrzyło dwóch barczystych wojaków, a do wrzucenia monety zachęcał tytuł: Contra (nawiązywał on do nazwy prawicowych, finansowanych przez USA partyzantów w Nikaragui - Contras). Historia zaczynała się standardowo: oto komandos trafił do dżungli wyposażony tylko w niezbyt mocny karabin (na szczęście po drodze mógł znaleźć lepszą broń) i od razu był



■ Kartridż do Nintendo nie pozostawia złudzeń w kwestii, co stanowiło inspirację dla twórców gry. Dla każdego posiadacza magnetowidu te postaci wyglądają przecież bardzo znajomo...

■ Jeśli uważnie przyjrzymy się jednemu z bohaterów Contry, również dostrzeżemy podobieństwo do pewnego popularnego aktora kina akcji...

atakowany przez żołnierzy, automatyczne działka i wieżyczki strzelnicze. Biegając ciągle w prawo, skakał po platformach i wybuchających mostach, likwidując przy tym celnymi seriami wszystkich przeciwników, a na końcu wysadzając umocnienia wroga.

Jak na razie - choć grało się przyjemnie, a wymiana ognia toczyła się dynamicznie - żadnych zaskoczeń, bo gracze tak samo mogli przecież bawić się w wielu innych tytułach tego gatunku. Szybko jednak robiło się ciekawiej. Kolejne etapy niosły bowiem zróżnicowane wyzwania. Pojawiały się poziomy, które udawały trójwymiar, gdzie dzielny komandos biegł i strzelał w głąb ekranu. Były i takie, w których zadaniem żołnierza było wspinanie się po platformach (ostrożnie, by nie wypaść poniżej ekranu), a także jednoczesna wymiana ognia z wrogami. Były też i momenty, gdy ekran zastęgał, a komandos podnosił lufę karabinu do góry i strzelał do znajdującego się powyżej bossa. Żadna z gier konkurencji nawet nie zbliżała się do takiej różnorodności.

Produkcja Konami była urozmaicona także wizualnie. Każdy etap Contry rozgrywał się w innej scenerii (fabryka, ośnieżone przestrzenie, futurystyczne wnętrza baz wojskowych), a przeciwko bohaterowi występowali wciąż nowi wrogowie - nie tylko tak oczywiście jak opancerzone humanoidy, czolgi czy działka, ale i obcy dość



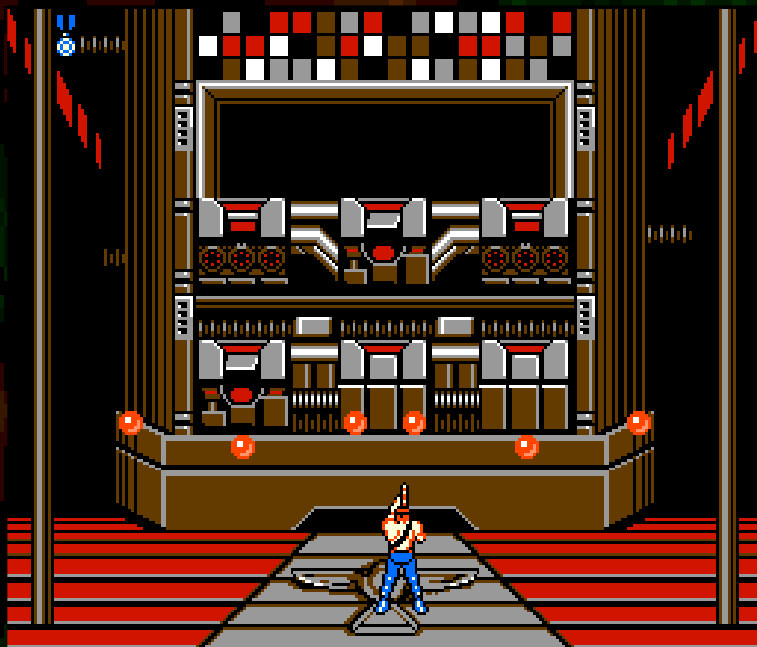


➤ Atutem Contry było zróżnicowanie sposobu prowadzenia walki. Szczególnie interesująco wyglądały etapy wprowadzające element trzeciego wymiaru. Efekt ten osiągnięto, zmuszając bohaterów do biegu nie w prawo czy w górę, lecz w głąb ekranu.

wyrażnie inspirowani wizjami H.R. Giger'a zaprezentowanymi w filmie „Obcy”. To zresztą przybysze z odległej planety, nie lewicowe władze Nikaragui, okazali się głównymi złymi w grze i przeciwko nim toczyła się rozgrywka w finałowym - skądinąd świetnie narysowanym - etapie.

Oczywiście o ile gracz dotarł do finałowego etapu, Contra bowiem - wymuszając na dzieciakach wrzucanie do automatów kolejnych monet - była piekielnie wręcz trudna. Wrogowie ginęli wprawdzie hurtowo, ale i nasz komandos był bardzo podatny na obrażenia. Wystarczyła jedna zabłąkana kula czy nawet muśnięcie szeregowego przeciwnika - i traciłmy kolejne życie.

Szczęśliwie tu w sukurs przychodził główny atut gry, czyli tryb kooperacji. Komandosowi - po wrzuceniu żetonu - mógł bowiem pomóc kolega. We dwóch zdecydowanie łatwiej pokonywało się zastępy wrogów, oczywiście pod warunkiem że sterujący drugim żołnierzem gracz był równie sprawny w obsłudze joysticka i nie trzeba było na niego wciąż czekać. Choć wspólne przechodzenie Contry mogło wystawić na próbę wiele przyjaźni, kooperacja stała się znakiem rozpoznawczym gry Konami (zwłaszcza że była to



➤ Aby pokonać bossa, potrzebna była już nie tylko wprawa we wciśnięciu przycisku fire na padzie, ale także użycie szarych komórek. Każdy miał jakąś powtarzalność w ruchach, a zatem słabość. Szybkie jej rozpoznanie i wykorzystanie stanowiło klucz do sukcesu.

wówczas opcja rzadko w elektronicznej rozrywce spotykana).

CONTRA, GRYZOR, PROBOTECTOR...

Wkrótce w tej dostępnej na razie tylko dla bywalców salonów arcade przegodzie mogło wziąć udział znacznie więcej graczy. Szybko pojawiły się konwersje na bodaj wszystkie istotne platformy sprzętowe (poza - jak to bywało już wówczas coraz częściej - maszynami spod znaku Atari). Choć różne, zarówno graficznie, jak i w gameplayu, próbowały dorównać poziomem pierwowzorowi.

I tak wersja na konsolę Nintendo Entertainment System, mimo że uboższa wizualnie (obaj komandos

a i wybuchy wyglądały mało efektownie), bardzo wiernie odwzorowywała rozgrywkę z oryginału. Interesujący okazywał się tutaj zwłaszcza zabieg przełożenia pola gry z pionowego ekranu automatu na ekran poziomy, telewizyjny. Warto zwrócić uwagę również na ilustrację na oryginalnym kartridżu - grafik umieścił tu nawiązania nie tylko do „Obcego”, ale również do innego akcyjnego klasyka epoki VHS - „Predatora”! Co ciekawe, na japońskim rynku pojawiła się wówczas wersja na konsolę Famicom, wzbogacona w stosunku do tej z NES o dodatkowe animacje tła, intro i przerywniki (dziś stanowi ona kolekcjonerski rarytas).

Z kolei wyspecjalizowana w portach z automatów firma Ocean Software przygotowała konwersje na popularne



AMSTRAD

Konwersji Contry na komputery domowe dość znacznie różniły się grafiką i sposobem rozgrywki.



COMMODORE 64

Wyzwaniem dla fana serii może być próba przejścia ich wszystkich i osobista ocena, czy lepiej gra się na Amstradzie CPC, czy na Commodore 64.



PC

I tylko kontakt z wersją pecetową może okazać się ponad siły nawet najbardziej zagorzałego miłośnika Contry. Przestrzegamy!

mikrokomputery - wszystkie jednak z pewnymi mankamentami. Wersji na Amstrada CPC, bodaj najładniejszej z nich wszystkich, brakowało płynnego przewijania ekranu, możliwości równoczesnego odtwarzania muzyki i dźwięku oraz poziomu zimowego, wersji na Commodore 64 - poziomów, w których akcja toczyła się w górę ekranu, a tej na ZX Spectrum, poza naturalnymi dla tej platformy ograniczeniami graficzno-dźwiękowymi, trybu kooperacji.

Na osobny akapit zasługuje wypuszczona przez Konami wersja na MSX 2. Z oczywistych powodów była ona mało znana w naszych rejonach świata, ale na pewno warta zagrania. Mimo pewnych ograniczeń (brak płynnego przewijania ekranu i trybu kooperacji) niosła innowację w gameplayu w postaci paska zdrowia. W konsekwencji, zamiast ginąć przy każdym trafieniu, bohater po prostu tracił odrobinę energii. Niewątpliwą gratką dla koneserów Contry były natomiast dodatkowe poziomy, dostępne wyłącznie w tej wersji!

Jedyną porażką okazał się port na... PC (dla porządku dodajmy, że tego akurat nie robili fachowcy z Oceanu). Tę wersję dyskwalifikowały już paskudna grafika i straszliwy dźwięk (tylko na PC-speakerze), ale podkreślić trzeba również niewygodne sterowanie za pomocą klawiatury i wyśrubowany do absurdu poziom trudności. Grać w to nie należy, ale podejrzeć na przykład na YouTube, jak można zepsuć tak dobry pomysł, warto choćby z ciekawości.

SCORE 0001000 LIVES 06



ZX SPECTRUM

Za większość konwersji (poza pecetową) odpowiadała brytyjska firma Ocean Software (Pixel #8).

CONTRA POZWALAŁA NAM PRZEŻYĆ PRZYGODY, KTÓRE WCZEŚNIEJ OGLĄDALIŚMY NA FILMACH Z WYPOŻYCZALNI KASET WIDEO, POCZUĆ SIĘ JAK ARNOLD SCHWARZENEGGER.



■ A oto zwyciężenie naszego trudu - ostatni etap. Tutaj docierali tylko najtwardsi komandos. Uwaga! Ten stwór to jeszcze nie jest finalny boss!

Szczęśliwie poza tą jedną wpadką Contra nie odnotowała żadnych innych porażek, a z armią obcych potykali się z jednakowym zapalem tak posiadacze Spectrum, jak i NES. Zauważmy przy tym, że nie wszyscy wiedzieli, że... grają w Contrę. Konami bowiem na części rynków stosowała dla swojego hitu nazwę Gryzor (by nie prowokować tytułem nawiązującym do prawicowej partyzantki). Aby jeszcze bardziej zmylić graczy, wprowadzono również wariację pod nazwą Probotector, w której - przede wszystkim na rynek niemiecki, gdzie cenzura zabraniała graczom strzelać do ludzi - ludzkie postaci zastąpiono robotami.

Co ciekawe, z wszystkich tych wersji w Polsce najbardziej popularna okazała się ta na... NES. Gdy na początku lat dziewięćdziesiątych firma BobMark rozpoczęła w naszym kraju dystrybucję Pegasusa - konsoli będącej chińskim klonem dzieła Nintendo - do zestawu dołączała kartridż składankę 168 w 1, gdzie to właśnie Contra w różnych wariantach stanowiła główną atrakcję. Modyfikacje pozwalały zacząć grę z 30 zyciami (posiadacze oryginału musieli w tym celu znać Konami Code) lub od jednego z późniejszych etapów. Dawało to pegasusowym graczom szansę, by zobaczyć zakończenie tej opowieści, jako że gra


na NES - podobnie jak jej pierwowzór z automatów - była piekielnie trudna.

WALKA TRWA!

Contra błyskawicznie dorobiła się serii (zazwyczaj udanych) kontynuacji. I tak bezpośredni sequel Super Contra (1988) wprowadził do rozgrywki poziomy widziane z góry (jak w Ikari Warriors). Z kolei Operation C (1991) przeniosła grę na kieszonkowego Game Boya (oczywiście bez kooperacji, za to z wygodną opcją prowadzenia ciągłego ognia). Contra Force (1992) zróżnicowała możliwości komandosów, a szczególnie ciepło przyjęta przez graczy Contra III (1992) pozwoliła serii sprawdzić się na szesnastobitowym SNES oraz wzbogaciła żołnierzy o umiejętność wspinania się i jednoczesnego dźwigania dwóch broni.

Kolejne odsłony przenosiły cykl na coraz nowsze platformy - Segę Mega Drive i Saturn, PlayStation, PlayStation 2, Nintendo DS, Wii, PS3, X360. Co oczywiste, seria zaczęła również coraz śmielej wykorzystywać możliwości dawane przez grafikę 3D, prezentując poziomy w widoku izometrycznym. To, co najważniejsze, pozostało jednak nienaruszone: uzbrojeni po zęby komandosi przeciwko hordom wrogów i możliwość walki w trybie kooperacji.

Oczywiście po latach Contra musiała rywalizować z nowymi hitami gatunku run and gun, takimi jak Metal Slug, Gunstar Heroes, The Chaos Engine, Super Star Wars czy Super Turrican (by wymienić tylko kilka najbardziej oczywistych typów). Jednak nawet na tle tak znacznej konkurencji kolejne odsłony serii prezentowały się co najmniej godnie.

Co najistotniejsze, po ponad 30 latach od premiery żyje i ma się dobrze również oryginał - dostępny bez problemu na najnowszych konsolach oraz smartfonach. Korzystam z tej opcji i już pierwsze taktę melodii na planszy tytułowej przenoszą mnie do czasów kaset wideo, Arnolda i Sylwestra oraz konsoli Pegasus. Tak odmłodzony chwytam za broń i ruszam na wroga! 



PO MAŁPIEJ WYSPIE BYŁA MACKA

Z *Dave'em Grossmanem*

z LucasArtsu rozmawia Piotr Mańkowski

P Chciałem zacząć od momentu, gdy Ron Gilbert ściągnął cię do Lucasfilm Games, żebyś pisał dialogi do *Secret of Monkey Island*.

Właściwie nastąpiło to nieco wcześniej, gdy istniał już interfejs SCUMM, ukazał się *Maniac Mansion*, a w Lucasfilm Games zrodziła się idea, żeby ściągnąć nowe twarze i mocniej wejść w gry przygodowe. Jak tam w ogóle trafiłem? Studiowałem sztuczną inteligencję i zamierzałem kontynuować karierę akademicką, ale znalazłem w gazecie ogłoszenie, że Lucasfilm poszukuje pracowników. Trafiłem na rozmowę kwalifikacyjną do znanego ci Davida Foksa, choć nie byłem jeszcze w pełni przekonany do gier przygodowych. Jako nastolatek grałem co prawda w oryginalne *Colossal Cave Adventure*, lecz nie wyobrażałem sobie, że można żyć z robienia gier. Na szczęście mój kolega z akademika grał w *Leisure Suit Larry*, który stanowił mój pierwszy kontakt z nowoczesnymi przygodówkami. Pograłem dwie godziny tuż przed przyjściem na interview do Davida.

P Szczęście się uśmiechnęło...

Tak, w ten sposób wyłądownołem z trzema innymi twórcami w jednym pokoju, gdzie dostaliśmy kilka tygodni, żeby zapoznać się z systemem. Ron krążył wokół nas i na spokojnie analizował, kto się nadaje, a kto nie. W tamtym czasie powstawała konwersja *Maniac Mansion* na NES. Ron zrobił coś w rodzaju

losowania, żeby wyznaczyć osobę do tego projektu.

Wyciągnęliśmy numerki od jednego do stu i okazało się, że z moim sąsiadem mamy jeden po drugim. Ron stał się podejrzliwy i do konwersji *Maniac Mansion* odesłał innego pracownika, ale prawdopodobnie od tego czasu zaczął o nas myśleć jako o ekipie mogącej mu pomóc przy *Secret of Monkey Island*. Dodajmy, że mój sąsiad nazywał się Tim Schafer. Trafiliśmy do firmy równolegle, ale zawsze się przekomarzaliśmy, kto pojawił się fizycznie jako pierwszy.

P Pracowaliście już wtedy w siedzibie firmy w San Rafael?

Nie, to działo się jeszcze na Skywalker Ranch. Boże, to miejsce było prześliczne. Idylla, wiejskie środowisko, budynki usadowione za wzgórzami, tak by nikt się nie podglądał. Otwieraliśmy okno i słuchaliśmy odgłosów dzikiej przyrody. Na miejscu był mistrz kuchni przygotowujący najlepsze światowe potrawy, które kosztowały śmiesznie niskie pieniądze. Ale zaczęliśmy rozwijać się zbyt szybko i musieliśmy przenieść się do San Rafael. Dziś cały ten kompleks wygląda inaczej – jego część została przebudowana na centrum medyczne. Lucasfilm posiadał tam cztery budynki, z czego gry zajmowały dwa pierwsze.

P Pod koniec 1989 roku zaczęliście pracę nad *Secret of Monkey Island*. Jak dokładnie wyglądały zadania dla ciebie i Tima Schafera?

**PIXEL
WYWIAD**

Maniac Mansion nie wyglądał aż tak dobrze na C64 (to współczesna wersja pecetowa z GOG.COM), ale i tak wszystko, co było wcześniej na rynku, uczynił śmiesznie prostym.



W DRUGIEJ POŁOWIE LAT OSIEMDZIESIĄTYCH W LUCASFILM GAMES POWSTAŁA NIEZWYKŁA TWÓRCZA ATMOSFERA, KTÓREJ EFEKTAMI BYŁY MANIAC MANSION, INDIANA JONES I SECRET OF MONKEY ISLAND.

Razem z Timem pisaliśmy dialogi. Ron odpowiadał za to, co mówiono w scenach na statku, a my za całą resztę. Prowadziliśmy wiele burz mózgow, obgadując, co kto ma robić, ale ostatecznie role i tak wyznaczał Ron. Pamiętam dzień, gdy siedzieliśmy z Timem w jednym pokoju, on pisze dialogi Stana, sprzedawcy statków, a ja w drugim końcu wymyślam odzywki cyrkowych braciszków Fettucinich. Przez okrągły rok pracowaliśmy tylko i wyłącznie nad Secret of Monkey Island. Oprócz pisania zajmowaliśmy się też wraz z Ronem designem gry. Odpowiadałem na przykład za część ścieżek postaci, to znaczy wyznaczałem miejsca, które bohaterowie mogą się poruszać, a gdzie nie mogą wchodzić. Ron odpowiadał za ogólną wizję, ale my z Timem współtworzyliśmy także niektóre zagadki.

A jesteś sobie w stanie przypomnieć najbardziej znaczącą zagadkę, którą wymyśliłeś? Albo postać? Oj, chłopie, to strasznie trudne po tylu latach... Jedna rzecz mi się przypomina. Pracowaliśmy nad scenami dziejącymi się w rezydencji gubernatora i brakowało nam klamry spinającej całą minifabulę. Początkowo miały tam być mrówki, brało się miód, ale nic się nie kleiło. Było to zbyt głupie i za bardzo fantastyczne. Wówczas zaproponowałem, żeby cała akcja z piratem rozgrywała się za ścianą, podczas gdy my słyszemy tylko odgłosy, w tym „Nie wciskaj czerwonego przycisku”, co stanowiło nawiązanie do Maniac Mansion, gdzie można było wysadzić nim całą rezydencję. Ron najpierw odrzekł ostrożnie „Mhm”, ale dostrzegając moje niezdecydowanie, wsparł pomysł i ostatecznie zostało to włączone do gry.

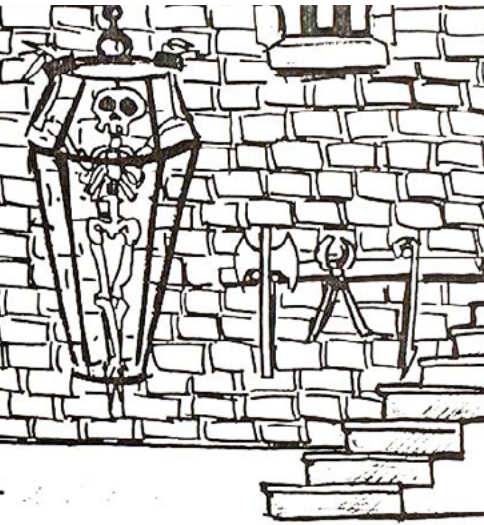
Rok 1990 był dla Lucasfilm Games doskonały. Oprócz Secret of Monkey Island wyszedł też Loom, który...

W Maniac Mansion oryginalna wiadomość „For a good time EDNA 3444” została przez Nintendo uznana za seksistowską i w wersji na NES zmieniono ją na proste „Call Edna 3444”.




Gazetka The Adventurer zaczęła być wydawana przez Lucasfilm Games jesienią 1990 roku.






Chwileczkę, przecież Loom okazał się klapą przez to, że był za krótki. Wyprzedzał swój czas, bo przecież obecnie tworzymy gry, których ukończenie zajmuje cztery-pięć godzin. Wówczas jednak walczyliśmy o miejsce na półkach sklepowych, a sprzedawcy nie chcieli mieć u siebie gry, którą klient następnego dnia zwróci, do czego miał prawo. Standardem było 20-30 godzin koniecznych do skończenia gry, a wtedy nie funkcjonował jeszcze internet i nie można było tak łatwo uzyskać podpowiedzi. Po tym czasie już niemożliwy był zwrot tytułu. Loom miał jeszcze drugi problematyczny aspekt - nie był skierowany do dzieci, co w latach osiemdziesiątych stanowiło wymóg, jeśli chciałeś odnieść sukces. Uwielbiałem Looma, ale liczba potencjalnych odbiorców takiego projektu była ograniczona. Nawiasem mówiąc, żadna z naszych


 Loom był planowany przez jego autora Briana Moriarty'ego jako trylogia.

gier nie była zbyt popularna na rynku amerykańskim. Dopiero po zrobieniu wersji językowych, niemieckiej, francuskiej czy hiszpańskiej, i wypuszczeniu danego tytułu w Europie mogliśmy liczyć na zyski.

 W firmie powstał problem z powodu Looma?

To był okres, gdy władzę w Lucasfilm Games po Stevie Arnoldzie przejął Doug Glen. Góra firmy zorientowała się, że się rozrastamy, ale generujemy stosunkowo niewielkie zyski, dlatego przysłano do nas Douga, mającego to poprawić. Jedną z jego pierwszych decyzji było przygotowywanie wszystkich możliwych wersji językowych naszych gier na początku. Dla Day of the Tentacle robiliśmy ich dwadzieścia.

 No tak, jeśli już wspomnieliśmy o zielonej Macce, przejdźmy do niej. Gra zaczęła być produkowana w trudnym dla LucasArtsu, nazywającym się tak od 1992 roku, okresie. Ron Gilbert w wywiadzie dla Pixela mówił, że miał pomysł, by robić gry z poziomu własnej firmy, ale wykorzystujące IP LucasArtsu, a zyski miały zostać podzielone. Możliwość podpisania takiej umowy potwierdził mu ustnie Doug Glen, ale gdy przyszło co do czego, zmieniono zdanie i Ron odszedł w atmosferze niezgody. Odeszły też inne gwiazdy firmy. A wy z Timem Schaferem zaczęliście wtedy właśnie pracę nad Day of the Tentacle. Atmosfera była bardzo napięta?

 Siedząca w wannie w Maniac Mansion mumia pojawiła się również w Day of the Tentacle. Przeniesienie wybranych motywów do kolejnych gier stało się jednym ze znaków rozpoznawczych LucasArtsu.



PROCES ROZPADU LUCASFILM GAMES ROZPOCZĄŁ SIĘ JESZCZE W 1989 ROKU, GDY RUSZYŁA PRODUKCJA THE DIG.



PATRZĄC Z DZISIEJSZEJ PERSPEKTYWY NA DZIEŁA LUCASARTSU, NIE MA WĄTPLIWOŚCI, ŻE FABULARNYM OPUS MAGNUM POZOSTAJE SECRET OF MONKEY ISLAND.



Zaczęliśmy ją, gdy Ron był jeszcze w firmie. Razem skończyliśmy Secret of Monkey Island 2, nasz drugi wspólny projekt, po czym nabraliśmy ochoty, by zrobić coś własnego. Byliśmy dwudziestoparoletnimi dziećmiakami i wiedzieliśmy, że musimy się trzymać razem, bo gdybyśmy działali osobno przy dwóch różnych projektach, istniało większe ryzyko, że oba je schrzanimy. Doug Glen odszedł, nowym menedżerem został Kelly Flock i to właśnie on zasugerował, żeby nie kombinować, tylko spróbować użyć zarówno wnętrza, jak i postaci z Maniac Mansion, co najwyżej dodając do tego pewne nowe elementy. Pojawiały się nowe możliwości: animacja mogła być bardziej płynna, mogliśmy też przemieszczać naraz po ekranie więcej postaci bez obawy o spowolnienie programu.

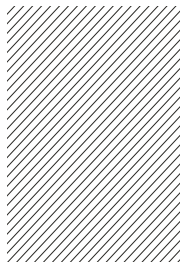
P Ale Ron nie był zły, że bierzecie się za jego temat? Zwłaszcza po swoim odejściu mógł czuć żal.

On nigdy nie był częścią tego projektu. Wraz z Garym Winnickiem, jako twórcy Maniac Mansion, wzięli udział w burzach mózgow na bardzo wczesnym etapie, ale to wszystko. Wiem, że Ron żywi różne żale do ludzi, którzy robili kolejne części Secret of Monkey Island, ale nigdy nie dotyczyło to Day of the Tentacle. On jest mocno przywiązany do Małpiej Wypsy. Powstał przecież jeszcze serial oparty na Maniac Mansion z Eugene'em Levym i mimo że był dość śmieszny, przeszedł bez większego echa, ale nikomu w LucasArtsie to nie przeszkadzało.



✦ Phatt Island w Secret of Monkey Island 2. Można by tu zamieszkać...

✦ W odświeżonych wersjach Secret of Monkey Island dodano komentarz autorów z za kadru niczym w filmach DVD.



P Postaci w wydanym latem 1993 roku Day of the Tentacle były bardziej szalone i zwariowane niż te z Maniac Mansion. To był świadomy wybór czy tak po prostu wyszło po drodze?

Chcieliśmy, żeby to tak wyglądało. Z tego powodu wybraliśmy Bernarda Bernoullieego, występującego w oryginale, na głównego bohatera gry. Wydawał się postacią z komiksu, a my celowaliśmy w to, by uczucie grania przypominało doświadczenia z filmów rysunkowych Warner Bros. Od razu też podjęliśmy decyzję o rejestracji głosów, później dołączonych do wersji CD. Dostałem informację, że była to pierwsza gra w historii zawierająca głosy postaci od początku do końca. DoT ukazał się na wielu dyskietkach, a mimo to musiałem dokonać downgrade'u, żeby to się w ogóle zmieściło, pogarszając na przykład jakość efektów dźwiękowych. Udało się to ścisnąć do sześciu dyskietek, ale potem musieliśmy dodać wersję niemiecką i zrobiło się ostatecznie siedem. W grze umieściliśmy też komputer, na którym można było pograć w Maniac Mansion, co doprowadziło do wielu technicznych problemów. Trzeba było wyciąć copy protection i jednocześnie dopisać do SCUMM dodatkową komendę umożliwiającą uruchomienie gry, co ocaliło zasoby pamięci DoT, bo inaczej gra by się zawieszała. W poniekąd hakerski sposób

✦ Laverne została w Day of the Tentacle wyrzeczona do przyszłości, w której władzę na Ziemi przejęły Macki.



udało się ominąć różne zawilości, dzięki czemu pierwszy raz w dziejach można było delektować się w grze wcześniej wydaną grą.

P Po premierze Day of the Tentacle zacząłeś pracę z Timem nad Full Throttle?

Nie od razu. Najpierw dostałem inne zadania i nosiłem się z chęcią odejścia z LucasArtsu, a Tim rozpoczął prace nad Full Throttle i musiał wszystko nadzorować, przez co nie miał czasu na pisanie. Poprosił mnie, żebym stworzył pierwszy draft scenariusza. Zrobiłem to, ale oczywiście Tim wywalił wszystko potem do góry nogami.

P W 1993 roku prezesem LucasArtsu został Randy Komisar. Czy to on był powodem, dla którego odszedłeś z firmy?

Nie, Randy był OK. Moje powody były osobiste. Czuję się wypalony po półtora roku produkcji Day of the Tentacle, do tego poznałem w firmie kobietę i to wszystko spowodowało, że zacząłem się zastanawiać, co zrobić dalej z życiem. Wybrałem się w długą podróż przez Zachodnie Wybrzeże i Kanadę, dużo rozmyślałem, aż doszedłem do wniosku, że moim powołaniem jest pisanie, a nie produkcja. Jedynym sposobem realizacji tego było zostanie freelancerem, co okazało się niemożliwe wewnątrz LucasArtsu.



Pojechałem rowerem z San Francisco do Seattle, gdzie odwiedziłem Rona Gilberta, który pracował nad grami dla dzieci w swojej nowo założonej firmie Humongous Entertainment. Chciałem do niego dołączyć, ale najpierw wezwali mnie na pomoc z LucasArtsu, z którego właśnie się zwolniłem, żebym pomógł przy Full Throttle. Powstał problem, bo SCUMM nie był przygotowany do realizacji scen akcji, a trzeba było zrobić motorowe wyścigi z przepychankami. Gdy dokonałem poprawek, mogłem spokojnie powrócić, by pracować w Humongousie. Pajama Sam zostaje najmilej wspomnianym przeze mnie tytułem z tamtego okresu. Szybko zyskałem reputację człowieka umiejącego pisać gry dla dzieci.

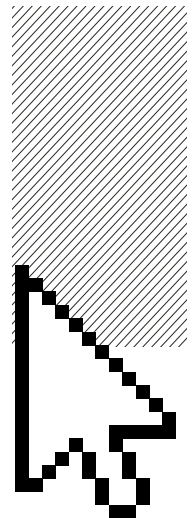
✚ Day of the Tentacle ukazał się wyłącznie w wersji na PC. Do momentu wypuszczenia edycji specjalnej i konwersji gry na PS4 i XOne sprzedało się niecałe 100 tysięcy kopii. Gra okazała się więc komercyjną klapą.



P Co według ciebie spowodowało, że strzelaniny 3D zabiły przygodówki w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych?

Adrenalina. Właściwie to przygodówki nie umarły, tylko stanęły w miejscu, podczas gdy reszta rynku eksplodowała. Myślę, że głównym odpowiedzialnym za ten stan rzeczy był Doom, idealnie skierowany do wyobraźni trzynastoletnich graczy, pod których przez lata tworzone gry. Zwróć uwagę, że przygodówki w swej naturze były nie tyle grami, co łamiągówkami. Poza tym, a to wiedzą tylko twórcy, produkcje tego gatunku były zawsze trudniejsze do tworzenia od innych. Musiałeś się zastanawiać, jak publiczność podejrze do danej zagadki, i stosownie do tego ją profilować. Jeśli uprościsz zagadki, czas gry stanie się dramatycznie krótki. A gdy z kolei je utrudnisz, popsujesz całą zabawę i zniechęcisz ludzi. To były główne powody, dla których potomkowie Maniac Mansion musieli ustąpić miejsca na rynku innym zawodnikom. ■

✚ Dla wielu graczy głównym problemem DotT było zbyt nasycone fabułą absurdalnym humorem. Młoda gwardia LucasArtsu poszła dalej niż Ron Gilbert.







RICK DANGEROUS

Zainspirowany Space Invaders na automatach, filmem „Tron”, komputerami Sinclair ZX81 oraz Commodore PET udostępnianymi na szkolnych zajęciach, młody Simon Phipps szybko złapał bakcyła do tworzenia gier. Jego pierwszym sprzętem był BBC Micro Model A brytyjskiej firmy Acorn Computer.

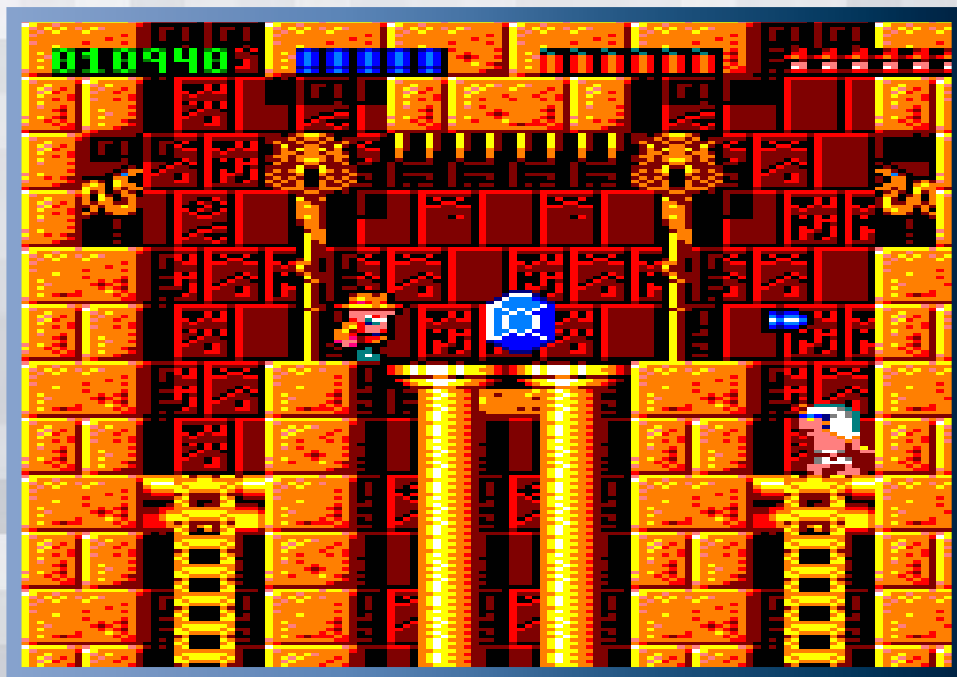
■ Łukasz Bernacki

Główną słabością urzędnika, dzięki któremu początkujący twórca wybrał karierę w branży elektronicznej rozrywki, był niewielki wybór interesujących tytułów startowych. W maju 1982 roku, mając do dyspozycji zaledwie konwersje Pac-Mana i Defendera, Simon rozpoczął zabawę z BASIC i assemblerem. Już dwa lata później, w wieku zaledwie 16 lat, mógł się pochwalić swoją pierwszą, oficjalnie wydaną grą.

Jet Power Jack okazał się jedną z najciekawszych produkcji na komputery BBC Micro Model B, dzięki czemu dalsza kariera Phippsa potoczyła się błyskawicznie. Pierwsze gry tworzył oczywiście sam, zajmując się między innymi projektowaniem poziomów, grafiką i kodowaniem. Wraz z rozwojem branży i kolejnymi generacjami sprzętu pracował już w kilkusobowych zespołach, by w następnych latach brać udział w produkcji wysokobudżetowych tytułów AAA. Wśród najpopularniejszych należy wymienić Bionic Ninja, obie części Shadow Mana, GoldenEye 007, Need

for Speed: Most Wanted, Burnout Paradise: The Ultimate Box oraz serię gier z uniwersum Harry'ego Pottera. Cofnijmy się jednak do roku 1988, kiedy to swoje pierwsze kroki na rynku stawiała firma o niewiele mówiącej wówczas nazwie - Core Design.

Mieszczące się w brytyjskim Derby studio zostało założone przez ośmiu byłych pracowników Gremlin Graphics, wśród których znajdował się również Simon. To właśnie on, wraz z artystą Terryem Lloydem, został poproszony o stworzenie kilku oryginalnych koncepcji na grę dla nowo powstałej firmy. „Pewnego popołudnia usiedliśmy wraz z Terryem i zaczęliśmy spisywać listę gatunków gier i tematów przewodnich, a następnie odrzucaliśmy te, które niedawno zrealizowano. Po godzinie zorientowaliśmy się, że jedyna pozycja, jaka nam pozostała, to Indiana Jones - poszukiwacz przygód. Im więcej o tym rozmawialiśmy, tym bardziej zdawaliśmy sobie sprawę, jak niewiele tytułów zajęło się tym tematem. Na nasze szczęście nikt nie wydał jeszcze gry, która dobrze oddawałaby ducha



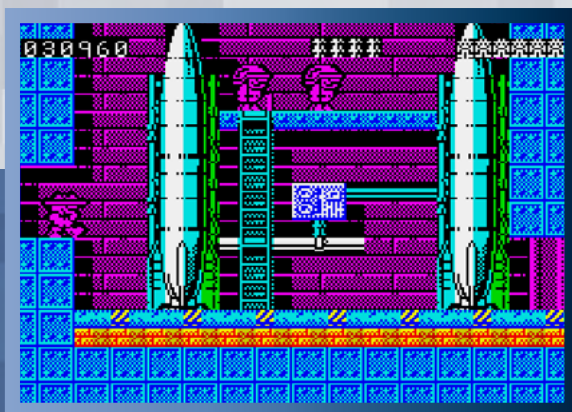
PODCZAS PRAC NAD PIERWOWZOREM DUŻY NACISK POŁOŻONO NA OPTYMALIZACJĘ PRODUKTU, ABY BAWIŁ BEZ WYJĄTKU NA KAŻDEJ PLATFORMIE.

filmowych przygód Indiany Jonesa. Konwersje z automatów pojawiały się i znikaly ze świadomości graczy, ale dotychczas żadna z nich nie uchwyciła esencji pierwszych pięciu minut z filmu «Poszukiwacze zaginionej Arki», w czasie których bohater skakał nad przepaściami, unikał zatrutych strzałek czy wreszcie uciekał przed ogromną, toczącą się w jego stronę kulą” - wspomina po latach Simon Phipps.

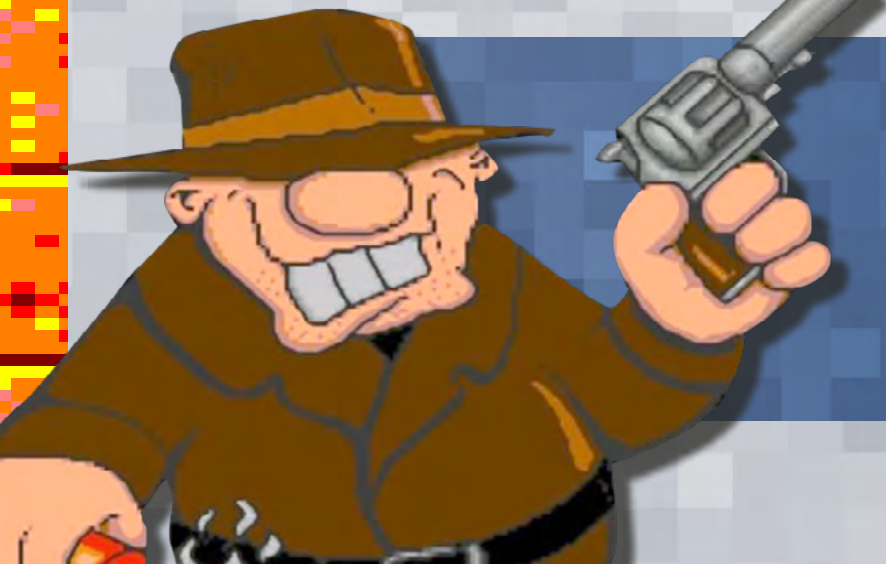
I właśnie ta analiza była głównym bodźcem do stworzenia nowej produkcji. Nie trzeba było długo czekać na prezentację bardziej szczegółowej koncepcji. W ciągu kilku dni na biurku leżały już trzy kartki papieru A3 z opisem bohatera (ze względu na brak licencji nadano mu imię Rick Dangerous), głównymi założeniami rozgrywki, autorskimi obrazkami prezentującymi umiejętności protagonisty, a także rozpiską sterowania.

➤ Egipscy fanatycy, mumie i zatrute strzałki to najlepiej zapamiętane elementy drugiej misji. Za chwilę Rick uaktywni artefakt, który na dobre wyeliminuje adwersarza po prawej.

Pomysł spodobał się pozostałym członkom ekipy na tyle, że tylko na podstawie tych kilku notatek zdecydowano się na rozpoczęcie prac. Po latach Simon przyznał, że tylko nieliczne elementy z wczesnej koncepcji zostały ostatecznie usunięte. W jednej z misji Rick Dangerous miał zostać schwytany i uwięziony przez wrogów w celi, w której znajdowały się cztery wyjścia. Tylko jedno pozwalało na przejście do kolejnego etapu. Wybierając dwa niewłaściwe, miał wpadać w pułapkę, która kończyła się natychmiastową śmiercią, natomiast kolejny zły wybór skutkował cofnięciem bohatera do początku poziomu (ten motyw wykorzystano w trzeciej misji). Problemy stwarzało zaimplementowanie animowanej sekwencji dla ośmiobitowych komputerów. Różnica widoczna jest już w prologu. W wersji na Amstrada i ZX Spectrum twórcy musieli zrezygnować z animacji (prezentowanej w formie taśmy filmowej) poprzedzającej właściwą rozgrywkę, pozostawiając wyłącznie sam tekst. Produkcja trwała cztery miesiące i choć została ukończona w lipcu 1988 roku, to jednak decyzją wydawcy (Firebird) pojawiła się dopiero w czerwcu następnego roku. Tuż po katastrofie lotniczej brytyjski agent Rick Dangerous trafia w samo serce amazońskiej dżungli. Niespodziewanie odkrywa zaginione plemię Goolu, którego mieszkańcy na widok intruza chwytają za dzidy



➤ Wysłanie tajnej bazy nazistów uratowało Londyn przed zagładą. Szczęśliwie dla graczy prace nad kontynuacją rozpoczęto już po kilku miesiącach od premiery oryginału.





➤ 55 Ashbourne Road, Derby - siedziba Core Design, w której kilka lat później powstał Tomb Raider.

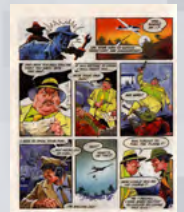
i postanawiają go na dobre unieszkodliwić. Zadaniem bohatera jest ucieczka z jaskini wypełnionej wrogo nastawionymi przeciwnikami oraz licznymi pułapkami. Mamy tu klasyczną platformówkę 2D podzieloną na komnaty. Do dyspozycji gracza oddano pistolet z paczką amunicji oraz dynamit (po sześć sztuk), skakanie, schylanie z możliwością czołgania się pomiędzy przeszkodami, wspinanie po drabinach oraz kij, którym na krótką chwilę można zatrzymać przeciwników zmierzających w naszą stronę. W trakcie eksploracji musimy unikać pułapek, eliminować lub wymijać wrogów, a także zbierać statuetki, naboje lub dynamit. W teorii zadanie wydaje się banalnie proste, jednak już po kilku minutach zabawy okazuje się, że jest to trudna, a w wielu miejscach wręcz niesprawiedliwa gra mamy do czynienia. W każdej komnacie możemy wybrać przynajmniej dwie ścieżki prowadzące do wyjścia. Problem w tym, że zazwyczaj jedna z nich kończy się



natychmiastową śmiercią. System ten wymusza więc naukę układów każdej planszy. Mając zaledwie sześć żyć, musimy przemierzać aż 85 komnat (135 w wersji na urządzeniu szesnastobitowe) podzielonych na cztery zróżnicowane misje. Nie jest to zatem tytuł dla osób, które chcą z miejsca przejść grę i o niej zapomnieć. I właśnie ten element rozgrywki najbardziej utkwił graczom w pamięci, stając się - obok goniącej nas na samym początku kuli - znakiem rozpoznawczym Ricka Dangerousa.

W drugiej misji protagonista trafia do Egiptu, gdzie na prośbę brytyjskiego wywiadu musi odnaleźć skradziony przez egipskich fanatyków klejnot Ankhel. Otrzymujemy tu nowy typ zagadek (jak strzelanie do ścian w celu aktywacji przejścia) oraz jeszcze więcej pułapek i przeciwników. Warto podkreślić, że poziomy są luźno powiązane fabularnie. Umożliwiło to twórcom zestawienie otwartej furtki dla kontynuacji, ale także pozwoliło na płynne przechodzenie pomiędzy różnymi przygodami Ricka bez obaw o brak spójnego klimatu kolejnych plansz.

Trzecia misja wyróżnia się na tle pozostałych swoją konstrukcją. Tym razem Rick musi zakraść się do opanowanego przez nazistów zamku Schwarzendumpf, a następnie uratować schwytych alianckich żołnierzy. Oprócz standardowej zmiany przeciwników (dodano strzelających w naszym kierunku komandosów oraz buldogi) większość komnat ma dwa wyjścia. Jeśli wybierzemy niewłaściwe, to gra cofa nas o kilka pomieszczeń do tyłu. Ostatnia misja jest z kolei pierwszą, która jest ciągiem dalszym poprzednich wydarzeń. Po uratowaniu aliantów Rick dowiaduje się, że nazisci planują atak raketowy na Londyn.



➤ Komiks autorstwa Iana Gibsona stanowi prequel do wydarzeń z pierwszej części. Poznajemy tu Ricka jako niezdarnego poszukiwacza przygód, a także Fat Guya, którego zabrakło w grze. Co ciekawe, twórcy dowiedzieli się o komiksie dopiero, gdy gra trafiła na półki sklepowe. Simon, będąc fanem twórczości Gibsona, postanowił, że w drugiej części znajdzie dla wykreowanego antagonisty miejsce w roli głównego bossa.



➤ Jeśli na zdjęciu widzisz tylko dwie drabiny, to prawdopodobnie nigdy nie grałeś w Ricka Dangerousa. Niewidzialne przejścia do ukrytych statuetek to kolejny znak rozpoznawczy produkcji.

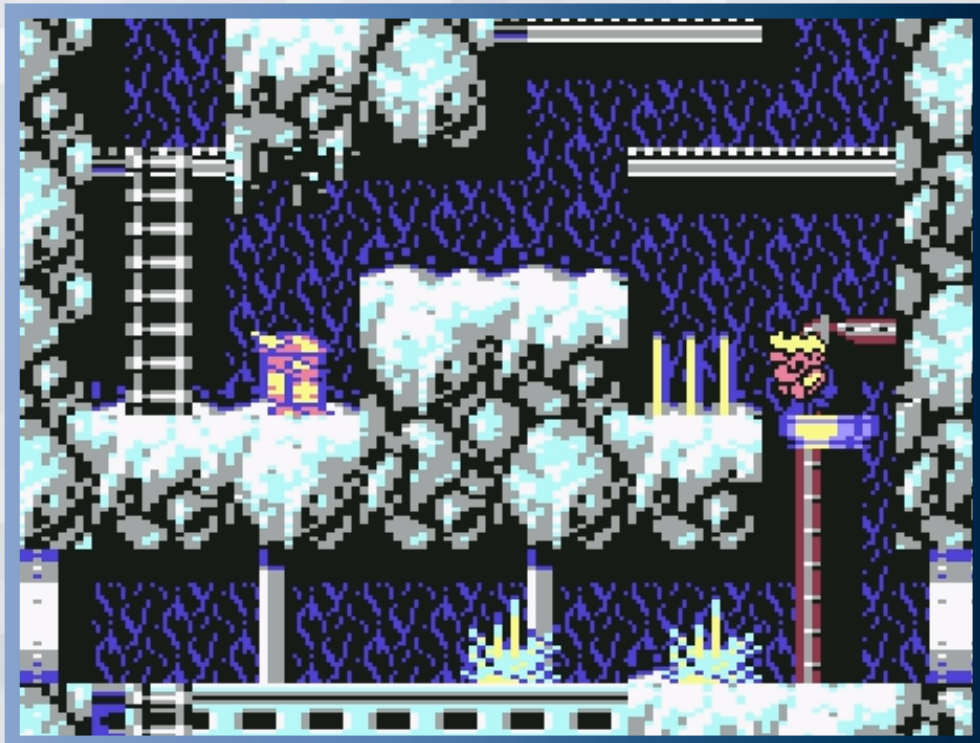


Postanawia więc wziąć sprawy w swoje ręce, przenikając do tajnej bazy w celu powstrzymania nalotu. W misji tej położono szczególny nacisk na wykorzystanie elementów otoczenia do eliminacji wrogów (odpalanie rakiet), co stanowi kolejny powiew świeżości.

Po wysadzeniu bazy wroga Rick powraca do Londynu ku ucieście wiewających mieszkańców. Radość nie trwa jednak długo, gdyż Imperium Barfian rozpoczyna plan inwazji na Ziemię za pomocą statków kosmicznych. „Co robi Rick...?” Tym pytaniem zawartym w epilogu pozostawiono otwartą furtkę dla kontynuacji.

Zróżnicowany klimat, kreskówkowa grafika, charakterystyczne efekty dźwiękowe (pamiętny okrzyk „Waaah!” podczas śmierci bohatera i przeciwników to głos Phippsa) oraz wyśrubowany poziom trudności sprawiły, że Rick Dangerous szybko zyskał uznanie, trafiając latem 1989 roku na brytyjską listę bestsellerów.

Był to wyraźny sygnał, że gracze chcą więcej, dlatego jeszcze w tym samym roku rozpoczęto prace nad sequelem. Simon Phipps po raz kolejny spotkał się z Terryem Lloydem w celu spisania nowych pomysłów, tym razem opierając fabułę na zakończeniu pierwszej części. Dzięki temu udało się odejść od eksploracji jaskiń



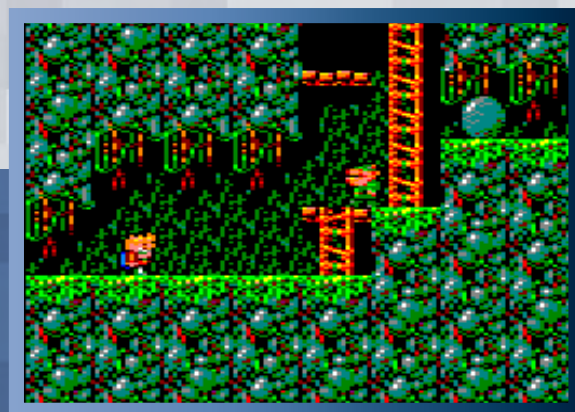
✦ Klimat SF w Rick Dangerous 2 nie przeszkodził twórcom w implementacji różnorodnych środowisk. Tutaj bohater odwiedza mroźną planetę Freezia.

i grobowców na rzecz odwiedzania odległych planet i walk z kosmitami. „Kontynuacja powstawała w myśl zasady: jeśli coś nie jest zepsute – nie naprawiaj tego, a jeśli coś jest irytujące za pierwszym razem – nie rób tego ponownie. W zapomnienie odeszło więc denerwujące skakanie, a doszło latanie skuterem i rzucanie

min w kierunku wrogów” – wspomina Simon. To jednak nie koniec nowości. Pistolet zastąpiono bronią laserową, poprawiono skoki, natomiast wysłużony kijek zamieniono na pięść, która służyła do tego samego. Do tego Rick przywdział pelerynę superbohatera, a w prologu stracił kapelusz w wyniku ataku obcych. Produkcja gry trwała sześć miesięcy, a na półki sklepowe druga część trafiła w listopadzie 1990 roku.



✦ Choć wygląd bohatera różnił się od poważnego designu z okładki, fanom ta subtelna różnica nie przeszkadzała.



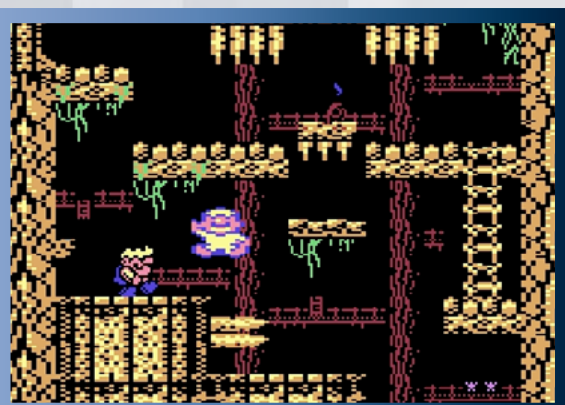
✦ Królestwo Vegetablia wyróżniało się bujną roślinnością oraz ponownie zmierzającą w naszym kierunku kulą – nie ma chyba osoby, która choć raz nie zginęła pod jej ciężarem.



WSZYSTKIE DOTYCHCZASOWE PRÓBY ODŚWIEŻENIA RICKA KOŃCZYŁY SIĘ FIASKIEM. MOŻE SQUARE ENIX POWRÓCI JESZCZE KIEDYŚ DO TEJ ZASŁUŻONEJ MARKI?

Główne założenia rozgrywki pozostały bez zmian. Ponownie otrzymaliśmy platformówkę 2D podzieloną na liczne komnaty. Gra wydaje się minimalnie prostsza od pierwowzoru, ale to tylko pierwsze wrażenie. W dalszym ciągu musimy uczyć się kolejnych, sprytnie poukrywanych pułapek, eliminując po drodze najeźdźców i zbierając skarby. W grze zawarto tym razem pięć misji, jednak długość rozgrywki jest zbliżona do poprzednika.

Poza latającym skuterem zmiany są też widoczne w rodzaju zagadek. Znacznie częściej trzeba tu odnajdywać ukryte w ścianach przełączniki otwierające drogę do wyjścia. Dzięki dodaniu większej liczby ruchomych platform i niezniszczalnych przeszkód większy nacisk położono też na elementy zręcznościowe. W końcu pojawił się również boss - Fat Guy, którego należy pokonać w ostatnim rozdziale. Postać ta została stworzona

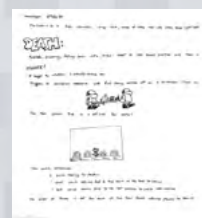
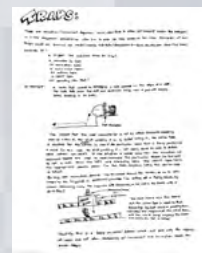
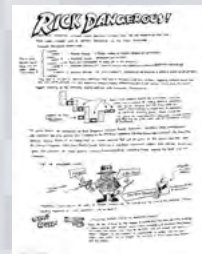


➤ Rick Dangerous 2 jest bardziej przystępny dla graczy. Zapomnij jednak, że grę ukończysz za pierwszym razem, bez znajomości układu wszystkich pułapek.

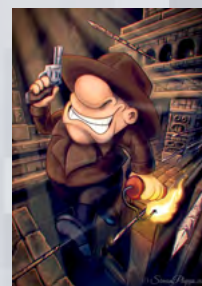
już na potrzeby części pierwszej, jednak pojawiła się w niej wyłącznie na kartach komiksu dołączanego do gry.

Rozpoczynamy od eksploracji statku kosmicznego, który wylądował w londyńskim Hyde Parku. Następnie przejmujemy jego stery, by w wyniku katastrofy wylądować na mroźnej planecie Freezia. Po odnalezieniu teleportu przypadkowo trafiamy na tereny leśnego królestwa Vegetablia. Już na dzień dobry nowa planeta wita nas kulą zmierzającą w kierunku bohatera, puszczając oko do fanów pierwowzoru. W dalszych etapach Rick trafia do niebezpiecznej kopalni wypełnionej wybuchającymi beczkami i licznymi przełącznikami, zaś w ostatniej misji dociera na planetę Barf, by ostatecznie rozprawić się z kosmitami.

W epilogu ponownie pojawia się pytanie „Co zrobi Rick...?”. Od premiery gry minęło prawie 30 lat, a bohater wciąż nie doczekał się oficjalnie trzeciej części. Fani jednak nie zapomnieli, czego rezultatem są nieoficjalne projekty dostępne w sieci. Rick Dangerous Advance tworzony był przez Spoutnick Team na Game Boy Advance. Grafika przypominała wersję z Atari ST, jednak twórcy przerwali projekt po ukończeniu dwóch misji. Ambitniejszą próbę podjął zespół Magic Productions, tworząc Rick Dangerous Remake na iOS. Na uwagę zasługiwała starannie odświeżona oprawa graficzna - dodano między innymi bogatą roślinność w jaskiniach, piasek wewnątrz piramid, nowe animacje, efekty dźwiękowe oraz rozbudowane scenki przerywnikowe pomiędzy misjami. Również ta wersja nie miała szczęścia i niedługo po premierze w 2009 roku została wycofana z App Store. W tym samym roku prawa do marki Rick Dangerous przejęło Square Enix. Nic nie wskazuje na to, aby na horyzoncie pojawiła się kontynuacja, a jednak japońska firma skutecznie blokuje wszelkie próby wskrzeszenia licencji. Oprócz tego powstały między innymi nieoficjalne porty na Mega Drive'a, Wii czy przeglądarkę, zaś na Google Play można za darmo pobrać klona o nazwie XRick. Dlaczego Rick Dangerous 3 nie pojawił się na rynku i jak mógł wyglądać, gdyby ujrzał światło dzienne? Odpowiedź znajdziecie na kolejnych stronach. ■



➤ Oryginalne szkice koncepcyjne, na podstawie których powstał Rick Dangerous. Wybranie tematyki, wymyślenie przekonującego bohatera, rozpiska umiejętności, pułapek i w końcu opisanie założeń gry zajęło twórcom raptem kilka dni.



➤ Cyfrowy obraz przedstawiający Ricka Dangerousa. Autorem dzieła jest nie kto inny jak Simon Phipps, który powrócił do swojego ulubionego bohatera przy okazji 30-lecia powstania oryginału.

NIEBEZPIECZNA HISTORIA TWORZENIA GIER

Z **SIMONEM PHIPPEM**, twórcą Ricka Dangerousa, o początkach Core Design, rozwoju gier przygodowych i „Gwiezdnym wojnach” rozmawia Łukasz Bernacki.

PIXEL WYWIAD

P Jakimi grami się inspirowaliście, tworząc Ricka Dangerousa?

Realizowaliśmy platformówki w duchu popularnych wówczas produkcji. Gremlin Graphics, do którego dołączyłem na początku kariery, miał już wtedy na swoim koncie: Jack the Nipper, Impossamole czy Future Knight. Gdy więc z grupą chłopaków odeszliśmy z Gremlina i założyliśmy Core Design, przy wyborze tematów kierowaliśmy się w naturalny sposób logicznym rozwinięciem idei tych tytułów.

P Pamiętasz, jakie pomysły zostały odrzucone?

Nasza rozmowa wyglądała mniej więcej tak: „Zanotuj na szybko wszystkie gatunki czy słowa kluczowe, które przychodzą ci do głowy”. Spisaliśmy na kartce między innymi „szpieg”, „kung-fu” i „miecz i czary”. Pamiętam dokładnie, że Capcom wypuścił wówczas grę Black Tiger, więc od razu odrzuciłem to ostatnie. Zaczęliśmy wymieniać gatunki gier i w końcu powiedziałem: „Wiesz co, nigdy nie powstała żadna dobra gra w stylu Indiany Jonesa”.

P Mieliście już wtedy plany na stworzenie kontynuacji i wiedzieliście, że ujrzy światło dzienne?

Nie planowaliśmy wówczas Ricka 2. Chcieliśmy zostawić otwartą furtkę na przyszłość jak w popularnych wówczas

zakończeniach filmowych, które stawiają znak zapytania podczas napisów końcowych i każą widzowi zadać pytanie: „Czy to już koniec?”. Dopóki wydawca nie zwrócił się do nas z prośbą o kontynuację, nie planowaliśmy dalszych prac. Z perspektywy czasu najbardziej cieszę mnie, że w drugiej części mogłem odejść od grobowców i skupić się na klimatach science fiction.

P Skąd wziął się pomysł na zmianę klimatu i z czego czerpałeś inspirację przy tworzeniu Ricka 2?

Główną inspiracją były dla mnie filmy SF klasy B w stylu „Flash Gordon” oraz liczne produkcje o kosmitach z lat pięćdziesiątych. Skorzystaliśmy też z otwartej furtki w zakończeniu jedynki. Zmiana klimatu pozwoliła nam zrobić o wiele więcej rzeczy i korzystać z szerszej gamy szalonych pomysłów.

P Jakie elementy zawarte w obu częściach były najtrudniejsze do wdrożenia?

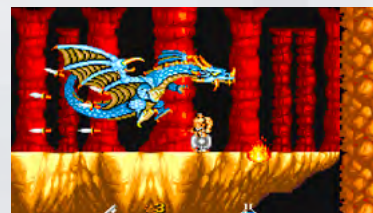
Najtrudniejsze było zoptymalizowanie poziomu trudności. Na etapie produkcji przejście niektórych sekwencji wymagało wręcz absurdalnego wycucia czasu. Musieliśmy mocno dopracować ten aspekt, aby ostateczny produkt był grywalny nie tylko dla naszej ekipy, ale przede wszystkim dla klientów.

✦ Charakterystyczny wygląd Ricka inspirowany był grą Joe Blade (ZX Spectrum) oraz twórczością argentyńskiego rysownika Guillermo Mordillo.

✦ Filmowy „Flash Gordon” diametralnie zmienił podejście do produkcji drugiej części - z korzyścią dla fanów pierwowzoru.



✦ Gdyby nie wydany przez Capcom Black Tiger, Rick mógłby nigdy nie powstać.





P Do dziś fani wspominają, że obie gry były bardzo trudne, a czasem wręcz niesprawiedliwe. To świadomy czy spontaniczny zamysł?

Dorastaliśmy przy grach pokroju Donkey Kong czy Maniac Miner, które nie wybaczały błędów. Nie planowaliśmy, żeby nasze produkcje kazały graczom uczyć się wszystkich pułapek na pamięć, więc wyszło to spontanicznie. W tamtym czasie nie zdawaliśmy sobie sprawy, że te gry polegały na powtarzalnych sekwencjach, których należało

■ Simon jest osobą o wielu talentach, co udowadnia nie tylko w swoich kolejnych „Niebezpiecznych” produkcjach.

się nauczyć, aby przejść dalej. Zależało nam, aby pułapki cały czas stanowiły dla gracza wielką niewiadomą - w końcu były inspirowane szalonymi przygodami, jakich doświadczał Indy na samym początku „Poszukiwaczy zaginionej arki”. Ostatecznie powstała gra pamięciowa, w której konsekwencją pomyłki była natychmiastowa (i przezabawna) śmierć. Co ciekawe, taki model zabawy często wywoływał syndrom jeszcze jednej tury i prawdopodobnie dzięki temu tak wiele osób wciąż pamięta o Ricku.

P Co sądzisz o poziomie trudności z punktu widzenia gracza? Ukończyłbyś dziś obie części bez ujrzenia napisu Game Over?

W tamtych czasach gry powstawały głównie z myślą o maszynach arcade i były projektowane tak, aby gracz nie mógł sobie z nimi od razu poradzić, co wiązało się z wrzucaniem kolejnych monet co kilka minut. Dzięki temu twórcy automatów zarabiali krocie, a gracze z czasem dochodzili do perfekcji. I właśnie taką grę stworzyliśmy. Przyznam, że nie grałem w obie części od momentu, kiedy trafiły na półki sklepowe. Kilka razy uruchomiłem z ciekawości wersje stworzone przez fanów. Staram się zawsze iść do przodu i tworzyć nowe rzeczy, więc nie spędzam zbyt dużo czasu na spoglądaniu w przeszłość.

P Latem 1989 roku Rick Dangerous znalazł się w czołówce najlepiej sprzedających się gier w Wielkiej Brytanii. Czy możesz nam zdradzić, jak w przybliżeniu to wyglądało w przypadku obu części? Która sprzedała się lepiej i na jakich platformach?

Nie wiem nic na temat sprzedaży żadnej z tych gier poza tym, że była całkiem niezła. W tamtych czasach wydawcy niezbyt chętnie dzielili się takimi informacjami, było to wręcz nie do pomyślenia. Dostawaliśmy wynagrodzenie za naszą pracę, czasem wskoczyła premia i tyle. Z tego, co pamiętam, dopiero w trakcie mojej pracy w Electronic Arts przy serii Harry Potter w 2001 roku po raz pierwszy ktoś pokazał mi, jak kształtuje się sprzedaż. Byłem w szoku, kiedy dotarło do mnie, że tylko pierwsza gra z tego uniwersum sprzedała się lepiej niż wszystkie dotychczasowe tytuły, przy których dotąd pracowałem.

P W epilogu Ricka 2 daliście graczom nadzieję na powrót. Oficjalnie jednak nigdy do tego nie doszło. Czy możesz nam zdradzić więcej szczegółów na ten temat?

Wydawca nigdy nie poprosił nas o zrobienie trzeciej gry, więc zaczęliśmy pracę nad innymi projektami. Przyznam, że jednak chwilę o tym myślałem, a nawet miałem wstępny pomysł na kontynuację. Chciałem, aby Rick przeniósł się do lat czterdziestych lub pięćdziesiątych, zaś akcja byłaby osadzona w klimatach szpiegowskich - w stylu filmów z Humphreym Bogartem. To była jednak tylko moja luźna myśl. Nie rozmawialiśmy o tym na poważnie i nigdy więcej nie wróciliśmy do tematu kontynuacji. Skupiliśmy się na nowych projektach - Rick spełnił swoje zadanie, a my ruszyliśmy dalej.

P Gdybyś dziś miał możliwość lub otrzymał propozycję stworzenia trzeciej części, to podjąłbyś się tego zadania?

**PAMIĘTNY WYSOKI POZIOM TRUDNOŚCI
RICKA DANGEROUSA TO EFEKT NIE DO
KOŃCA ZAMIERZONY, ALE DZIĘKI TEMU
GRA STAŁA SIĘ KULTOWA.**

Było, minęło. Teraz buduję gigantyczne trójwymiarowe światy i ścigam się w nich z niesamowitą prędkością 320 km/h w oszalamiającym 4K i 60 klatkach na sekundę z moimi przyjaciółmi z Three Fields Entertainment, z którymi robię Dangerous Driving 2. Jak już wspominałem, bardziej interesuje mnie patrzenie w przyszłość i podziwianie tego, co możemy zrobić teraz, niż oglądanie się za siebie.

P Załóżmy jednak, że tak. Mając nieograniczony czas i budżet, jaki kierunek obrałbyś dla kolejnej części? Stworzyłem mnóstwo platformówek 2D i 3D, więc wolalbym zrobić coś w zupełnie innym stylu. Coś, czego nigdy wcześniej nie robiłem - na pewno byłby to projekt w otwartym świecie, pełnym eksploracji i wartkiej akcji, z obowiązkowym multiplayerem, który jest dla mnie o wiele bardziej interesujący. Ważna jest dla mnie również praca w małym zespole - z odpowiednimi osobami i przy użyciu nowoczesnych narzędzi można stworzyć gry znacznie szybciej i sprawia to więcej frajdy.

P Jak oceniasz kierunek rozwoju gier przygodowych? Czy brakuje ci w nich może elementów, które sam chciałbyś zaimplementować, a które nie są zbyt popularne w tym gatunku?


Gry oparte na fabule z głównym bohaterem prowadzonym za rączkę wyznaczoną ścieżką do celu i przerywnikami filmowymi nudzą mnie już od dawna. Ostatni raz w tego typu produkcji grałem może z dziesięć lat temu. Szczerze mówiąc, przestały mnie interesować gry, w których śledzę czyjąś historię. Jeśli chcę przeżyć fascynującą opowieść, to po prostu odpalam film na dwie godziny i oddaję się w pełni przygodzie, jaką oferują światowej klasy scenarzyści i aktorzy na tle niesamowitych efektów specjalnych. Czekam na grę w otwartym świecie z ogromną liczbą wyborów, które niekoniecznie muszą traktować zabawę serio. Chciałbym przywiązać się do bohaterów, którzy opowiedzą historię poprzez eksplorację, a nie dlatego, że jakiś scenarzysta wymusi na mnie odczuwanie ich emocji w scenkach przerywnikowych. Chcę tworzyć światy, które w pełni wykorzystują aktualne możliwości techniczne. Jeśli jednak chodzi o gry jednoosobowe, które tworzone są przez ogromne zespoły nawet przez kilka lat, to od dłuższego czasu mam wrażenie, że pomimo ich ogromnej popularności niewiele się w tej kwestii zmieniło.

P Możesz opowiedzieć nam o projektach, nad którymi aktualnie pracujesz?

Od sześciu lat pracuję wyłącznie z domu, dzięki czemu mogę rozwijać wiele pasji, na które wcześniej nie miałem czasu. Aktualnie należę do zespołu Three Fields Entertainment - jest to najbardziej kreatywna i satysfakcjonująca praca, jaką kiedykolwiek wykonywałem. Tworzy go siedem osób, zaś naszym najnowszym projektem jest Dangerous Driving 2, który jednak będzie znacząco różnił się od poprzednika. Odeszliśmy od siedmiu zamkniętych torów w kierunku otwartego świata. Setki mil dróg do eksploracji,

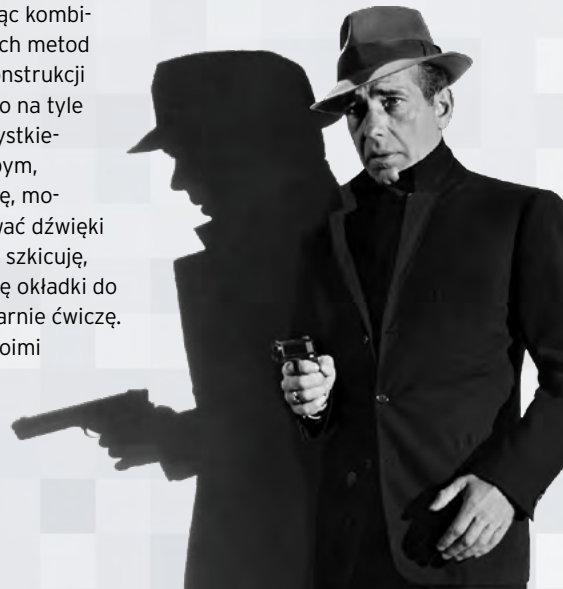


CHOĆ SIMON CIEPŁO WYPOWIADA SIĘ O SERII RICK DANGEROUS, TO JEDNAK DZIŚ PREFERUJE OPOWIADANIE HISTORII POPRZEC EKSPLOKACJĘ OTWARTYCH ŚWIATÓW.

możliwość ścigania się z innymi graczami, powietrzne akrobacje, efektowne zniszczenia, tryb multiplayer na podzielonym ekranie i online - to tylko niektóre nowości. Cały czas pracujemy nad tytułem i mamy nadzieję, że dostarczy graczom mnóstwo frajdy. W marcu pokazywaliśmy grę na PAX East 2020, natomiast premiera odbędzie się pod koniec roku - równoległe na PC, PS4, Xbox One i Switchu. Oprócz pracy nad grami zajmuję się rzeźbą i drukiem w 3D oraz tworzę meble na zamówienie z odzyskanego drewna. Niedawno, przed swoimi pięćdziesiątymi urodzinami, odkryłem również zamiłowanie do cosplayu. Zaczęłem udzielać się w społeczności fanów „Gwiezdnych wojen”, do których zresztą należę od jedenastego roku życia. W rezultacie zacząłem tworzyć dla nich repliki kostiumów i rekwizytów, używając kombinacji druku 3D oraz staromodnych metod (rzeźbienie, szycie, odlewanie konstrukcji metalowych). Pochłonęło mnie to na tyle mocno, że obecnie uczę się wszystkiego o platformie Arduino. Chciałbym, żeby droidy, przy których pracuję, mogły się poruszać, a nawet wydawać dźwięki lub efekty świetlne. Oprócz tego szkicuję, maluję obrazy cyfrowe, wykonuję okładki do gier i magazynów, a także regularnie ćwiczę. Jeśli jesteście zainteresowani moimi pracami, to znajdziecie mnie na Twitterze jako @simorph. 

■ Dynamika, efektowne kraski i w pełni otwarty świat - Dangerous Driving 2 zapowiada się na obowiązkową pozycję dla fanów Burnouta.

■ Filmy z Humphreym Bogartem miały stanowić inspirację dla trzeciej części. Do produkcji jednak nigdy nie doszło, a szkoda.



68 WÓZ DOBIEGŁA KONICA...



76



SECRET

78



87



88



LEVEL

LEGENDA RELAKSU GŁOSI, ŻE PODCZAS WIZYTY TOWARZYSZA GIERKA CZTERDZIESTOLETNI ZAŁĘDZIE HENRYK KURTA, CZŁEK ŚWIATOWY, RZUCIŁ – „A MOŻE BYŚMY WYDAWALI KOMIKSY?”



RELAX

HISTORIA PRAWDZIWA



Pochody pierwszomajowe. Przyjaźń polsko-radziecka. Coca-cola w sklepach, pełne półki, mały fiat, bloki z wielkiej płyty. Coraz większe otwarcie na świat, szczególnie na Europę Zachodnią, ale też na amerykańskie seriale i filmy – „Kojak”, „Aniołki Charliego”, „Columbo”, a w kinach „Gwiezdne wojny”. Władza chciała pokazać, że realny socjalizm nie jest taki zły, a obudowany kapitalistycznymi dobrami pozwoli żyć we względnym dostatku – tym na górze i tym na dole.

■ Paweł Gawlikowski



OKŁADKA PIERWSZEGO NUMERU NIE ZACHWYCAŁA, JEDNAK SPRZEDAŻ I TAK WYNOŚIŁA 100 PROCENT. BEZ ZWROTÓW.

Komiks – słowo w Polsce Ludowej skrętnie omijane. W latach czterdziestych tolerowany, w pięćdziesiątych uważany za forpcztę imperializmu amerykańskiego i w taki też sposób przedstawiany, w latach sześćdziesiątych nazywany „kolorowymi zeszytami” („Kapitan Żbik”), rozwinął się do dobre dopiero w 1974 roku, wraz z dodaniem koloru do Świata Młodych (Pixel #59) i zwiększeniem częstotliwości jego wydawania z dwóch do trzech numerów tygodniowo.

Ostatnia strona (przez wielu uważana za pierwszą) czasopisma przeznaczona

była na komiks przez duże K, jednak dwanaście stron miesięcznie nie zadowalało młodej kultury obrazkowej – oprócz wspomnianych już przygód dzielnego detektywa z MO, nudnego jak flaki z olejem „Podziemnego frontu” (choćby okładki były niezłe) oraz oczywistego dobra narodowego, czyli „Tytusa, Romka i A'Tomka”, który rozpoczął lata siedemdziesiąte przygodą na olimpiadzie w Kogutkowie Górnym, nie było się czym pochwalić. No, może jeszcze poza paskami w Wieczorze Wybrzeża czy Dzienniku Wieczornym.

Poczynając od 1971 roku, wspomniane otwarcie kulturalno-gospodarcze zaczęło owocować coraz większą liczbą produktów ze „zgnitego Zachodu”, mocno reglamentowanych i w zasadzie jedynie w dużych miastach (głównie w Warszawie) – ale na tle siermiężnej, czarno-białej rzeczywistości lat sześćdziesiątych był to niesamowity postęp. Jednak najlepsze miało dopiero nadejść.



KADR Z „ZAMACHU” MÓGŁ BUDZIĆ SKOJARZENIA Z „PODZIEMNYM FRONTEM”, JEDNAK TUTAJ BYŁO ZNACZNIE LEPIEJ.



**MOŻE TO JESZCZE NIE „THORGAL”,
ALE DOSKONAŁE JUŻ WIDAĆ KLASYCZNA
KRESKĘ GRZEGORZA ROSIŃSKIEGO. JEDNA
Z OPOWIEŚCI ROZGRYWAŁA SIĘ WŚRÓD
WIKINGÓW!**



**FUNKY KOVAL. JESZCZE ZANIM DOROBIŁ SIĘ IMIENIA,
POTRAFIŁ NIEŻLE ZAPODAĆ Z KOPYTĄ.**

MIŁE ŚWIETNEGO POCZĄTKI...

W czerwcu 1976 roku został oddany do druku pierwszy w demoludach magazyn opowieści rysunkowych Relax. Już sama nazwa, pisana przez x, wskazywała na powiązania z kulturą światową. Dobry papier (wtedy jeszcze braki w zaopatrzeniu nie były tak widoczne) dobitnie podkreślał, że wydawca - Krajowa Agencja Wydawnicza - stawia na jakość. I jaka to była jakość - mogli się przekonać szczęśliwcy, którym udało się zakupić pierwszy numer. Tym, którzy nie pamiętają, przypomnę - nakład stu tysięcy egzemplarzy w tamtym czasie nie był absolutnie wystarczający. Była to wręcz kropla w morzu kulturalnych potrzeb ówczesnej Polski. Jak zapewne niektórzy z was wiedzą - funkcjonowało wtedy coś takiego jak „teczka u kioskarza”. Oznaczało to, że pan albo pani w kiosku (bardzo ważna funkcja) odkładali nam do niej numery pożądanego czasopisma, które w innym przypadku zostałyby wykupione, zanim dotarlibyśmy do punktu ich sprzedaży. Świat Młodych często kosztował dobrą paczkę kawy, ale już Relax to był koniak (gruziński, który można mrozić)

i roczna prenumerata Trybuny Ludu - pracownik Ruchu również musiał się wykazać w centrali.

Jak doszło do powstania Relaksu? Legenda głosi, że do KAW przybył pewnego dnia towarzysz Gierek. Podając rękę, poklepał po ramieniu szefa wydawnictwa, rzucił standardowe „Jak tam, towarzyszu, w waszym życiu osobistym?” i zagaił, czy można by, dla odmiany, rozpocząć działalność przynoszącą jakiś zarobek. Wtedy to właśnie młody, czterdziestoletni zaledwie Henryk Kurta, człek światowy, bo urodzony w Paryżu i w języku Moliere umiejący nawet napisać książkę, rzucił - „A może byśmy wydawali komiksy?”. Niebiosa się rozstąpiły, jasny promień światła padł na postać „pierwszego”, którego czoło najpierw się zmarszczyło, a potem wyglądało, i po chwili zastanowienia powiedział ON - „Czemu nie?”. Sam pamiętał przecież swoje dzieciństwo i młodość w Belgii, gdzie zetknął się między innymi z „Przygodami Tintina” i jak wieść niesie, czytał go synowi. Pan Kurta w tempie ekspresowym został redaktorem naczelnym nowego pisma i po zapewnieniu władz, że równowaga pomiędzy nauką, ideologią i rozrywką



**KRÓJ CZCIONKI TYTUŁU
USTALONY ZOSTAŁ OS-
TATECZNIE W SZÓSTYM
NUMERZE. TUTAJ CHYBA
NAJGORSZĄ WERSJĄ
- NUMER 4.**

zostanie zachowana, a 10 procent ze sprzedaży każdego numeru zostanie przekazane na Centrum Zdrowia Dziecka, rozpoczął przygotowania do wydania pierwszego numeru...

Pamiętam, że mój pierwszy świadomy kontakt z Relaxem nastąpił około 1981 roku, kiedy skończył się on ukazywać. Miałem w domu pięć numerów (po starszych siostrach), z różnych lat i z różnymi odcinkami zamieszczanych w nich historii. Musiałem domyślać się, co było wcześniej, i dopisywać sobie w głowie zakończenia. Kilka lat później podobnie się czułem, oglądając „Imperium kontratakuje”. Ale tutaj, z całym szacunkiem dla „Gwiezdných wojen” - to było coś więcej. Nie tylko „Kajko i Kokosz”, „Gucek

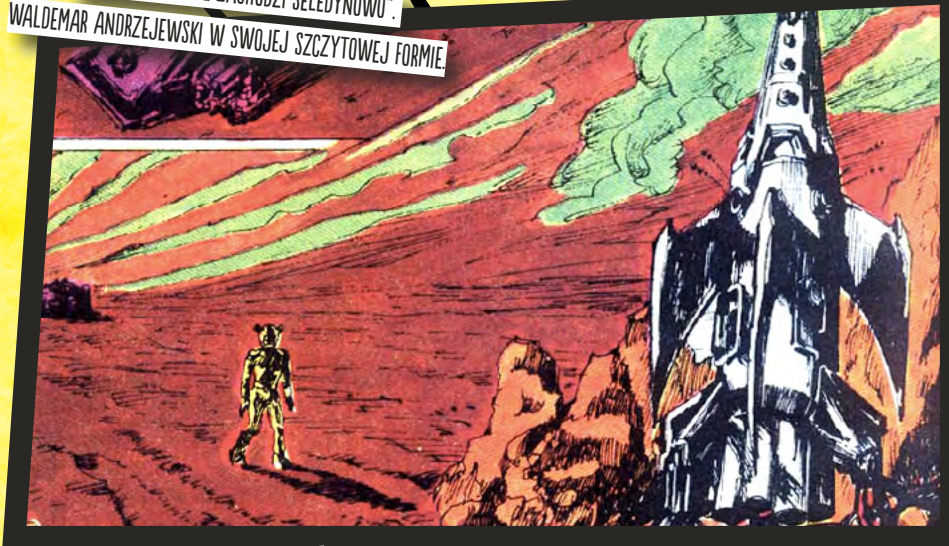


**NA HUMORY NAJLEPSZYM LEKARSTWEM ZAWSZE
BYŁ RUM Z PIEPRZEM!**

i Roch", ale także „Najdłuższa podróż”, opowieści o Myślonautach czy sensacyjna „Czarna róża”. Z Relaksu dowiedziałem się (chyba tak jak wszyscy), czym było węzłkowe pismo kipu, jak przebiegał zamach na Reinharda Heydricha w Pradze i kim był Richard Sorge. Pamiętam późniejsze mozolne zdobywanie kolejnych numerów w antykwariatach i na bazarach. Jak w jednym z nich znalazłem akurat brakujący numer z ostatnią częścią opowieści o podróży w czasie, a nie miałem przy sobie odpowiedniej ilości gotówki (który trzynastolatek nosił ją ze sobą?). Mój szalony rajd do domu na rowerze i jeszcze szybszy powrót, żeby tylko nikt nie zdążył wykupić. A kiedy wracałem, cały szczęśliwy, z komiksem w garści, najechałem rowerem na potłuczoną butelkę po piwie i musiał on iść w odstawkę na trzy miesiące, aż do sklepu dowieźli opony. Można było oczywiście pożyczyc numery od kolegów czy wymienić się na inne komiksy, jednak nie znałem nikogo, kto posiadałby pełną kolekcję i dopiero we wczesnych latach dziewięćdziesiątych udało mi się skompletować wszystko. Ale to już inna historia...

Kto rysował dla Relaksu? Łatwiej byłoby wskazać, kto nie rysował. Na pewno zabrakło ojca (i matki) polskiego komiksu - Papcia Chmiela, czyli Henryka Jerzego Chmielewskiego. Bogusław Polch do pierwszego numeru stworzył swoją niezapomnianą kreską historię SF „Spotkanie” - tutaj trzeba zwrócić uwagę na niezwykle podobieństwo postaci bezimiennego bohatera do młodszego o kilka lat Funky'ego Kovala. Widać wyraźnie, skąd czerpana była inspiracja. Niestety był to jego pierwszy i ostatni komiks dla tego magazynu - po otrzymaniu od niemieckiego wydawnictwa kontraktu na rysowanie serii o bogach z kosmosu według Ericha von Dänikena pozostawił pole do popisu dwóm swoim kolegom - Grzegorzowi Rosińskiemu i Andrzejowi Wróblewskiemu. Witold Parzydło, Janusz Christa, Tadeusz Baranowski z Orient Manem, Szymon Kobylński - część

„TAM, GDZIE SŁOŃCE ZACHODZI SELEDYNOWO”
WALDEMAR ANDRZEJEWSKI W SWOJEJ SZCZYTOWEJ FORMIE



CZASAMI MASZYNY DELIKATNIE
OBCHODZIŁY SIĘ Z LUDZMI...



...PODCZAS GDY WOBEC SIEBIE POTRAFIŁY
BYĆ NAPRAWDĘ OKRUTNE!



MOŻE I „NAJDŁUŻSZA
PODRÓŻ” BYŁA TROCHĘ
DZIECIENNA, ALE TE
DINOZAURY!

z wymienionych dżentelmenów była znana z tworzenia historyjek obrazkowych na długo przed rozpoczęciem współpracy z redaktorem Kurtą, a część dopiero zdobywała swoje szlify w tym trudnym zawodzie, jednak trzeba przyznać, że poziom wydawnictwa udało się utrzymać przez wszystkie 31 numerów. Zdarzały się drobniejsze wpadki - takie jak umieszczone, zapewne z konieczności wspomnianego ideologicznego wyważenia, historie o „leśnych bandach” w powojennej Polsce, o dzielnych krasnoarmiejskich bijących germańców czy o walce narodowowyzwoleńczej w Ameryce Południowej. Występowały jednak w na tyle znikomej liczbie, że można je było bez żalu pominąć.

Cofnijmy się do kryzysowego roku 1983 - w telewizji dwa kanały nadają smętny program, z rzadka trafi się francuski kryminał albo czeskosłowacka komedia. Czasami enerdowski

serial o antyhitlerowskiej opozycji (składającej się oczywiście ze wschodniemieckich komunistów) czy radziecki film wojenny o przełamaniu niemieckiej obrony kosztem żołdaków krzyczących „za Stalinu!”. Jest jeszcze „Tik-Tak”, a w sobotę i niedzielę - „Sobótka” i „Teleranek”. I do tego czytany po raz n-ty Relax...

JAK BRATNIE NARODY ŚWIADOMOŚĆ KOMIKSOWĄ BUDOWAĆ POMAGAŁY

Nie pamiętam, żebyśmy ja albo moi koledzy w wieku siedmiu lat, przed internetem i telewizją kablową, wiedzieli cokolwiek o wszechwładnym Reinhardzie Heydrichu, protektorze Czech i Moraw, jednym z czołowych funkcjonariuszy hitlerowskiego reżimu, postrzeganym przez Adolfa Hitlera jako jego naturalny następca. Ale dzięki świetnie narysowanej historii „Zamach” każdy z nas mógł się zapoznać z opowieścią o tym,

JAK WIDAĆ, BLUZA ADIDASA ZOBOWIĄZYWAŁA
NAWET W LATACH SIEDEMDZIESIĄTYCH.



jak dwóch wyszkolonych w Wielkiej Brytanii Czechów dokonało zamachu na najwyższego rangą funkcjonariusza niemieckiej maszyny wojennej, jaki zginął w trakcie drugiej wojny światowej. Historia niestety nie miała happy endu - zdradził skuszony wielką nagrodą jeden ze współników zamachowców, a oni sami zginęli z własnej ręki, uprzednio broniąc się przez długi czas w podziemiach cerkwi. Historia historią, ale jak to było narysowane! Zbliżenia na spoczone twarze zamachowców, Niemcy wypowiadający się gotycką czcionką, kadry z trupa główką na czapce, ciało ranione rozrywającym się za fotelem granatem. Brutalne? Jak na czasy Tytusa i dzielnych wojów z grodu Mirmila - bardzo. Ale jakie to robiło wrażenie! Czytając wiele lat później „Opowieści wojenne” Gartha Ennisa, przed oczami miałem dzieło braci Saudków, będące moim pierwszym, ale wyjątkowo mocnym kontaktem z komiksem wojennym.

Zagraniczne komiksy były raczej wyjątkiem niż regułą i oprócz wspomnianego powyżej „Zamachu” mogliśmy w zasadzie liczyć jedynie na bratni naród węgierski. „Akcja Labirynt” Tibora Cs. Horvatha i Erno Zorada jest zreżymowana historią o niemieckiej Wunderwaffe, natomiast „Lana w kosmosie” to pełnoprawne science fiction. Z jednym z kadrów wiąże się ciekawa historia, gdyż polscy cenzorzy dorysowali

PIERWSZE SKOJARZENIE - WINNETOU ZAMIERZA RZUCIĆ
SIĘ NA CYTRYNĘ. NA SZCZĘŚCIE NIE KOŃCZYŁO SIĘ TAK
DRASTYCZNIE...



główniej bohaterce gustowne wdzianko typu body, podczas gdy w oryginale występuje ona w negliżu. Do dzisiaj można zauważyć w tej materii różnice między dwoma krajami...

OPOWIEŚCI RÓŻNEJ TREŚCI

Tutaj wypada wspomnieć nie tylko o fantastyce, gdzie Witold Parzydło zdobywał swoje szlify rysownika, ale też o komiksach historycznych, które oprócz Grzegorza Rosińskiego popelniali Szymon Kobylński czy Marek Szyszko. Ten ostatni odpowiada za sześcioczęściowy cykl „Tajemnica Kipu” opowiadający historię Sebastia Berzewiczego, polsko-węgierskiego szlachcica, jego indiańskiej córki Uminy, a także o ukryciu części inkaskiego skarbu w okolicach zamku w Niedzicy i tajemniczym piśmie węzełkowym. Historia zaczyna się pod koniec XVIII wieku, a kończy po drugiej wojnie światowej. Nieraz byłem na wspomnianym zamku, a nad jezioro Titicaca mam również nadzieję kiedyś się wybrać. Wszystko to dzięki niesamowicie ekspresywnym rysunkom i wyrazistej kresce, którą mogliśmy również docenić



„OPOWIEŚCI NIE Z TEJ ZIEMI” DO DZISIAJ
POZOSTAJĄ JEDNĄ Z NAJBARDZIEJ
POMYSŁOWYCH SERII SF TAMTYCH CZASÓW.

BITWA POD OLIWA – SCENY JAK Z „KAPITANA BLOODA”
NA DŁUGO POZOSTAWAŁY W PAMIĘCI.

w „Konusie”, „Pięciu krokach wstecz” czy „W mocy Wielkiej Boginii” (ale ja się tego bałem!).

Duet Stefan Weinfeld-Witold Parzydło uraczył nas „Opowieściami nie z tej Ziemi”, które – mówicie, co chcecie – uważam za perełki krótkiej formy fantastycznej. Czy jest to profesor Pikku, który pada ofiarą zaprojektowanego przez siebie automatu do odławiania obcych form życia, czy komendant Bodajć o urodzie cytryny – trzymają w napięciu i zostają z czytelnikiem na zawsze, podobnie jak inne opowieści snute na spotkaniu Myślonautów. Wspomnieć jeszcze trzeba o one-shocie „Ziemiaki i król” – krótkie, ale treściwe.

„Tam gdzie słońce zachodzi seledynowo” Waldemara Andrzejewskiego – polskiego odpowiednika Philippe’a Druilleta, znanego również z Alfya (Egmont wydał jego antologię – bardzo polecam) – była sprawnie napisaną i narysowaną przypowieścią SF dającą do myślenia.

Na koniec nie można nie wspomnieć o czteroodcinkowych „Niezwykłych wakacjach” Zbigniewa Wójcickiego i Andrzeja Sawickiego – mój ulubiony motyw podróży w czasie, tym razem dwójki harcerzy i jednego staruszka do Japonii z czasów „Siedmiu samurajów”. Ryki Ohyda i Miki Misiura, samuraje służący panom noszącym miana takie jak Naginabosaka i Owaki Paskuda, dawali dowody na to, że fantazja polskich scenarzystów trzyma się nieźle.

JERZY WRÓBLEWSKI A SPRAWA POLSKA

Nikt nie zrobił w Polsce więcej dla komiksu realistycznego od Jerzego Wróblewskiego, człowieka odpowiedzialnego za ostateczny wygląd kapitana Żbika, pierwsze komiksy sensacyjne, polskiego Tarzana, ale również za Binio Billa, polską odpowiedź na Lucky Luke’a. Tutaj sam autor przyznawał, że najszybszy strzelec Dzikiego Zachodu był bezpośrednim wzorem do stworzenia postaci polskiego emigranta – szeryfa Rio Klawo. Nie do przecenienia jest też fakt, że autor był wręcz fanatycznym wielbicielem



westernów, szczególnie „Rio Bravo” z Johnem Wayne’em i wszystkie dialogi z filmu znał na pamięć.

W Relaksie ukazały się jedno z jego najbardziej ikonicznych dzieł, począwszy od one-shotów typu „Prorok Daniel”, „Wolność mieszka w górach” czy „W piaskach Synaju”, a skończywszy na wieloodcinkowym „Wywiadowcy XX wieku”, przegodach Richarda Sorge’a, (najlepiej szpiega, jakiego w czasie II wojny światowej miał Związek Radziecki). „Vahanara” – na podstawie całkiem niezłej powieści SF Georga Murciego – został niestety potraktowany przez niego po macoszemu i jest wyjątkowo, nawet jak na Wróblewskiego, przegadany, niejasny i niespójny. Jednak w tamtych czasach czytało się to z wyiekami na twarzy, a niezrozumienie fabuły zrzuciło się na karb niewyrobień czytelniczego.

Jego najbardziej chyba znaną opowieścią pozostaje „Czarna

OPOWIEŚCI MIEWAŁY PROSTĄ FABUŁĘ, ALE
CZYTELNICY NIE BYLI WTEDY ZBYT WYBREDNI.
WAŻNE, ŻEBY SIĘ DZIAŁO, BYŁO KOLOROWO
I Z MOŻLIWIE DUŻĄ LICZBĄ DYMKÓW.



JANUSZ CHRISTA TWORZYŁ ŚWIETNE
KOMIKSY SENSACYJNE – SZKODA, ŻE
POZOSTAWIŁ ICH TAK MAŁO.



„VAHANARA” – ŚWIETNE RYSUNKI WRÓBLEWSKIEGO BYŁY O WIELE LEPSZE NIŻ NIEJASNA I PRZEGADANA FABUŁA.

róża”, historia łącząca w sobie wątki rodem z trylogii Bourne’a i „Mission Impossible”, gdzie główny bohater musi przeszkodzić międzynarodowej grupie terrorystycznej wzorowanej na Frakcji Czerwonej Armii w dokonaniu śmiertelniegroźnego zamachu mogącego pociągnąć za sobą setki ofiar. Do dzisiaj pozostają ze mną kadry takie jak wybuchający, zrzucony z urwiska volkswagen transporter, strzelanina w samolocie czy latający samolot-protodron szpiegowski z kamerą.

Obok Rosińskiego to właśnie Jerzy Wróblewski pozostaje najbardziej płodnym autorem tworzącym dla Relaksu – 17 opowieści (jedno- i wieloodcinkowych) pokazuje jego wielki talent do wiernego oddania rzeczywistości. Czy jest to ukazująca ze szczegółami zrujnowaną Warszawę „Rzeczpospolita gruzów”, czy one-shot „Polak w kosmosie” – nie ma tutaj miejsca na umowność. Samochód jest samochodem, statek kosmiczny ma wszystko na miejscu, a emocje na twarzach przedstawionych bohaterów pozostają z nami dawno po zamknięciu okładki.



NOWY, PRZEJRZYSTY UKŁAD GRAFICZNY – NIESTETY TO JUŻ PRAWIE KONIEC PRZYGÓD.

Jeżeli miałbym wskazać najbardziej niedocenionego polskiego artystę komiksowego z czasów PRL – będzie to właśnie Wróblewski. Gdyby urodził się na Zachodzie, byłby jednym tchem wymieniany z Eddym Paapem czy Jimem Steranko.

CHRISTA (NIE TYLKO) DLA DOROSŁYCH

Janusz Christa to w zasadzie instytucja. „Kajka i Kokosza” znają wszyscy, bez wyjątku. Trochę gorzej bywa z „Kajtkiem i Kokiem”, wielu słyszało, nie każdy czytał – a to przecież do tych dwóch prapraprawnuków naszych dzielnych wojów należy zaszczyt wystąpienia w najdłuższym polskim komiksie, „Kajtek i Koko w kosmosie”, ukazującym się w formie pasków w trójmiejskim „Wieczorne Wybrzeże”. W Relaksie ukazał się w całości „Zamach na Milusia”, prawie równoległe z wychodzącym w tym samym czasie w Świecie Młodych „Na czasach” (na niektórych kadrach smok Miluś, który występuje tutaj po raz pierwszy, ma kolor czerwony!). Kilka plansz z żartami rysunkowymi – „Ryby”, „Dżdżownice” i „Palace” – do dzisiaj pozostaje mistrzostwem krótkiej formy, a „Zaginiona załoga” wyjaśniła małemu mnie w prosty i zrozumiały sposób, skąd się wzięły krasnoludki.

Dwie wieloodcinkowe serie z Guckiem i Rochem w roli bohaterów – lżejszy „Tajemniczy rejs” i chyba najpoważniejszy w całej twórczości autora „Kurs na Półwysp Jork” oraz one-shot, „Pan Paparura i pies Aj” pokazywały, że scenariusze Christy potrafiły daleko wykraczać poza opisywanie przygód wojów kasztelana Mirmila.

Niezapomniane pozostają „Bajki (tylko) dla dorosłych”, oryginalnie czarno-białe majstersztyki ukazujące wielki kunszt autora tak w rysunku, jak i w tworzeniu krótkich fabuł z morałem. Niektóre prezentowały iście pythowski humor, jak chociażby ta z głupkiem-wykidajką czy z księżniczką uwięzioną w wieży, inne były mocno poruszające – o rycerzu poszukującym całe życie pięknej damy, którą widział na cmentarzu. Mnie najbardziej w pamięć zapadła historia na podstawie utworu Adama Mickiewicza „To lubię”, przedstawiona tutaj w uwspółcześnionej formie. Kierowca malucha wpada w dziurę, uszkadza sobie samochód i rzuca do siebie tekst – „Ładna droga, nie ma co...”. Do dzisiaj, kiedy wpadnę na jakiejś zapomnianej drodze w wyjątkowo wredną dziurę, powtarzam słowa bohatera bajki w nadziei, że uratuję od mąk piekielnych kolejnego nieszczęślika...

DINOZAURY I WIKINGOWIE ALBO JAK GODFRYD SZYKUJE ŚMIERĆ CESARZOWI

Grzegorz Rosiński był związany z Relaksem od pierwszego do prawie ostatniego numeru (ostatni jego komiks ukazał się w #30), a rozpoczął swoją przygodę lekko politycznie. Nie żeby od razu popierał jedynie słuszny ustrój, ale one-shot „Dziewięciu z nieba” opowiadający o polskich partyzantach walczących z okupantem przy wspomnieniu bratniej Armii Czerwonej jest dość szampowy. Ratują go rysunki, które mocno kojarzą się z serią „Pilot śmigłowca” i odcinkiem Żbika „Skoda TW 6163”.

Później było już zdecydowanie lepiej. Cztery komiksy historyczne opowiadające o początkach państwa polskiego narysowane są wyjątkowo dobrze, choć



– „STRACH” Z 1977 ROKU.



PSY SZCZĘKAJĄ, KARAWANA JEDZIE DALEJ. CZASAMI TRAFIAŁY SIĘ GORSZE HISTORIE.

DOBRA WYMIERZONY CIOS ZAWSZE URATUJE
BOHATERA – „SZCZĘKI” A LA CHRISTA.

widać jeszcze nie do końca pewną kreskę w niektórych miejscach. Scenariusze do „Kłęski wikinga”, „Zasadzki”, „Bolesławowych słupów” i „Zdrady” napisał Leszek Moczulski i mimo dość dużych uproszczeń fabularnych dzięki talentowi rysownika nabierały życia - miał on już wtedy za sobą trylogię „Legendarna historia Polski” (Wanda, Popiel, Piast, te sprawy). Najbardziej w pamięć zapadała okładka siódmego numeru, na której przejęty grozą wojownik o blond włosach oznajmia nam, że nastąpiła zdrada, a Godfryd szykuje śmierć cesarzowi.

W tym czasie jeden z naszych najwybitniejszych rysowników współpracował już z wydawanymi w Belgii i Francji magazynami Spirou i Tintin, dla których tworzył jednoczęściowe historie, między innymi rewelacyjną „Pojedynek” (wydany w Polsce dopiero w numerze 30 w 1981 roku, scenariusz - Stefan Weinfeld) czy do pomysłu samego naczelnego, Henryka Kurty - „Przybysze”. Tutaj muszę się na chwilę zatrzymać - otóż było to chyba nie tylko dla mnie pierwsze zetknięcie ze sprawą obcych z Emilcina, gdzie 10 maja 1978 roku rolnik Jan Wolski napotkał pozaziemskie istoty i przeszedł w ich pojeździe szereg badań. Sprawa okazała się z lekka dęta, jednak wyjaśniono to dopiero po wielu latach, a pomnik UFO stoi tam do dziś. Jak zawsze w takich przypadkach - kto chce, niech wierzy. Dopiero niedawno dotarłem do informacji o oryginalnej wersji „Les Petits hommes verts de Lubin” (Tintin #65, 3.11.1978), z ewidentnym błędem w nazwie miasta (Emilcin leży pod Lublinem, ale kto by się tam we Francji taką drobnostką przejmował). W Relaksie ukazała się w numerze 27 w 1980 roku i do dzisiaj, kiedy tylko myślę o obcych, nie mogę nie przywołać z pamięci rysunków Rosińskiego. Takie to było sugestywne...

Kiedy mowa o dinozaurach, wielu wam zapewne staje przed oczami logo „Parku Jurajskiego”. Niektóre/niektórzy zapewne przywołają rewelacyjne Cadillacs & Dinosaurs. Ja jednak jestem trochę ze „starego portfela”

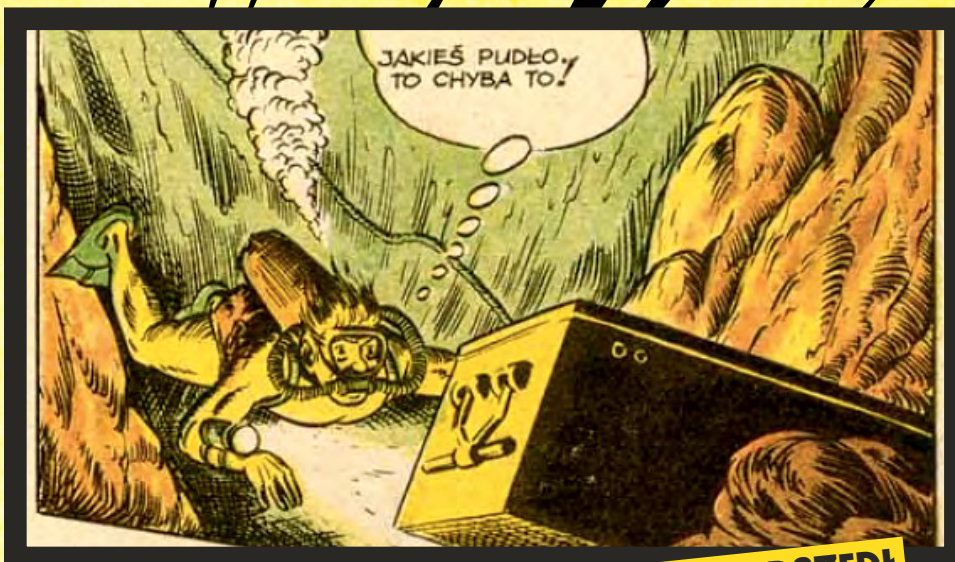


EGMONT 2017 VS. KAW 1980. OBECNIE JEST JAKBY BARDZIEJ LUKSUSOWO.

i tak w moim, jak i pewnie wielu dzieciaków z tamtych lat przypadku dinozaury to „Najdłuższa podróż”. Za pseudonimem scenarzysty, Riana Asarsa, kryło się dwóch panów - Andrzej Sawicki (tłumaczył później dzieła między innymi Clarke’a, Feista czy Heinlena) oraz Ryszard Siwanowicz („Spotkanie” B. Polcha w pierwszym numerze). Machina czasu przypominająca wielką kulę, międzynarodowy zespół badaczy „temporalnych” - nie mogło wśród nich zabraknąć przedstawiciela Związku Radzieckiego - i dinozaury, masa dinozaurów. Każdy z sześciu odcinków służył w zasadzie pokazaniu kolejnych prehistorycznych bestii, które nasi naukowcy badali z pożytkiem dla współczesnej nauki. To stamtąd dowiedziałem się, jaką bestią był ichtiozaur i że po akcji najlepszym napojem jest kubek gorącego kakao.

A teraz, Panie i Panowie, clou, crème de la crème, czyli

najsławniejszy przed Wiedźminem twarzą z złotym sercem, bohater milionów, dzielny wiking nie z tej ziemi, czyli... Thorgal Aegirsson. 22 marca 1977 roku magazyn Tintin wydrukował pierwszy odcinek opowieści na podstawie scenariusza Jeana Van Hamme’a o młodym skaldzie, który odważył się rzucić wyzwanie wodzowi Gandalfowi Szalonemu, kiedy z wzajemnością zakochał się w jego córce Aaricii. Gdyby nie pomoc Slivii, tajemniczej nieznanym, to historia skończyłaby się na trzeciej planszy. Wydrukowanie w lipcu 1978 roku, zaledwie rok po premierze, czegoś tak zachodniego, tak pełnego brutalnej akcji (do tego bez bohaterów pochodzących ze Wschodu) prawdopodobnie zawdzięczamy temu, że Rosiński pełnił w Relaksie funkcję dyrektora artystycznego i jego kontaktom z wydawcami pisma we Francji. Był to jednocześnie pierwszy oficjalnie



**KONIEC RELAKSU NADSZEDŁ
WRAZ ZE STANEM WOJENNYM,
ALE 31 NUMERÓW POZOSTAŁO
Z NAMI NA ZAWSZE.**

wydany komiks zagraniczny w Polsce. Bohater spodobał się na Zachodzie, co poskutkowało jedną z najdłuższych serii komiksowych w historii, a polskim dzieciakom czytającym magazyn opowieści rysunkowych dał wyobrażenie, czym może być komiks akcji. To był nasz „Władca Pierścieni”, „Gra o tron” i „Wikingowie” w pięciu zaczytanych na śmierć numerach. Mnie najbardziej utkwił w pamięci odcinek „Pierścienie Frei”, drugi z kolei, gdzie Thorgal wspina się na wysoką górę, na szczycie której w warowni mieszkają dwaj bossowie - Olbrzym i Karzeł. Wizerunek ściśniętego prętami bohatera prześladował mnie w niejednym koszmarze.

**...A FINAŁ WCAŁE
NIE TAKI SMUTNY**

Po świetnym 1976 i 1977 roku, kiedy Relax wychodził praktycznie co miesiąc, nastąpił trochę słabszy 1978 z dziesięcioma numerami, zupełnie niesatysfakcjonujące czytelnika 1979 i 1980 z cyfrą trzy na koncie i kończący przygodę 1981, w którym światło dzienne ujrzały dwa ostatnie wydania. Z ostatnim - 31. - sprawa jest o tyle skomplikowana, że nie zachowały się dokumenty dotyczące czasu rozpoczęcia dystrybucji i dostępności, jednak kilka źródeł twierdzi, że ukazał się on dwa tygodnie przed wprowadzeniem stanu



wojennego i wszystko, co pozostało niesprzedane w kioskach, przemielono na jakże potrzebny narodowi papier toaletowy. Z tego też powodu ostatni numer należy do najtrudniej dostępnych. Redaktorzy wiedzieli, że z powodu coraz większych niedoborów papieru, farb i narastającego ogólnokrajowego kryzysu będą musieli zaprzestać działalności, dzięki czemu udało się zamknąć wszystkie serie - a czytelników poinformować o zakończeniu wydawania czasopiśma.

Pozostało jednak wiele ukończonych historii, już narysowanych, które przez całe lata osiemdziesiąte sukcesywnie były wydawane przez Krajową Agencję Wydawniczą. Były to najpierw dwie małe książeczki, czarno-białe, a w zasadzie żółte, gdyż w tym kolorze były wszystkie strony. Oprócz znanych już z łamów „Wywiadowcy XX wieku”, „Vahanary” i „Najdłuższej podróży” można tam było znaleźć „Przygody Artura i Gemmy” czy „Olbrzyma z Cardiff” Szyski. Podobny kolor miał „Ogień nad tajgą”, gdzie z kolei mogliśmy znaleźć prace Zbigniewa Kasprzaka, takie jak „Regenerit” i „Eksponat AX”, oprócz kilku innych w klimatach SF.

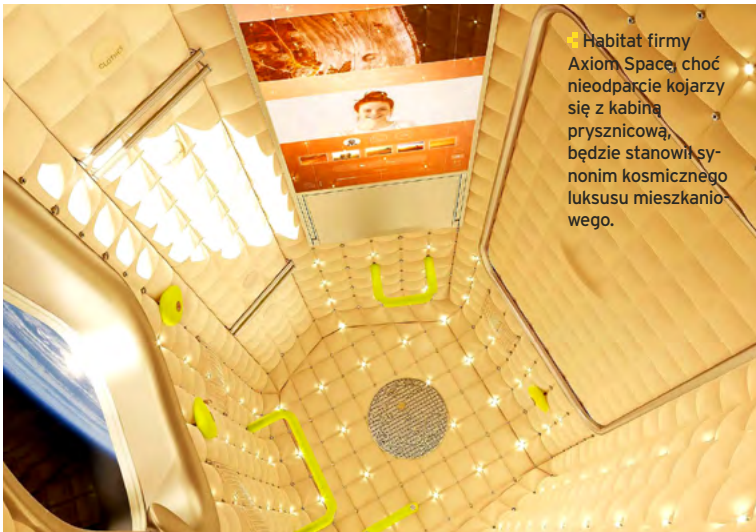
Czy polski rynek komiksowy, który po 1989 roku potrzebował dziesięciu lat na odrodzenie, wyglądałby tak samo bez Relaksu? Śmiem wątpić - całe wychowane na nim pokolenie (włącznie z piszącym te słowa) wiele kadrów i historii miało wręcz wdrukowanych w swoje mózgowie. I to właśnie oni w 1999 roku i potem kupowali masowo wszystko, co miało rysunek z dymkiem, bardzo często chcąc poczuć znajomy dreszcz pamiętany sprzed lat.

Ostatnio Egmont wydał trzy antologie Relaksu i nareszcie możemy się cieszyć starymi komiksami tak, jak na to zasługują. Świetny papier i poprawne nałożenie kolorów (z czym bywało kiepsko) pozwalają powrócić do tamtych czasów i mimo prostoty fabularnej niektórych opowieści cieszyć się prawie tak jak kiedyś. Gorąco zachęcam do czytania, bo to wyjątkowo soczysty kawałek popkulturalnej historii Polski. ■

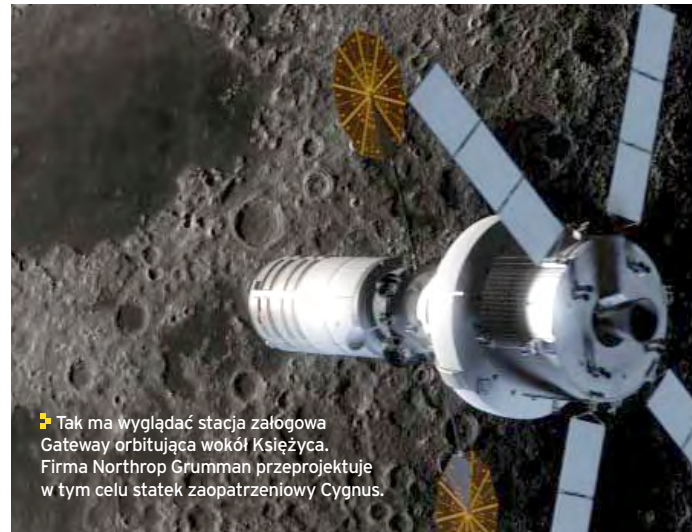
✚ Kosmiczny hotel, złożony z modułów Bigelow B330, o objętości użytkowej równej ISS. Na wizualizacji widać też zadokowane kapsuły załogowe Dragon firmy SpaceX.



✚ Habitat firmy Axiom Space, choć nieodparcie kojarzy się z kabiną prysznicową, będzie stanowić synonim kosmicznego luksusu mieszkaniowego.



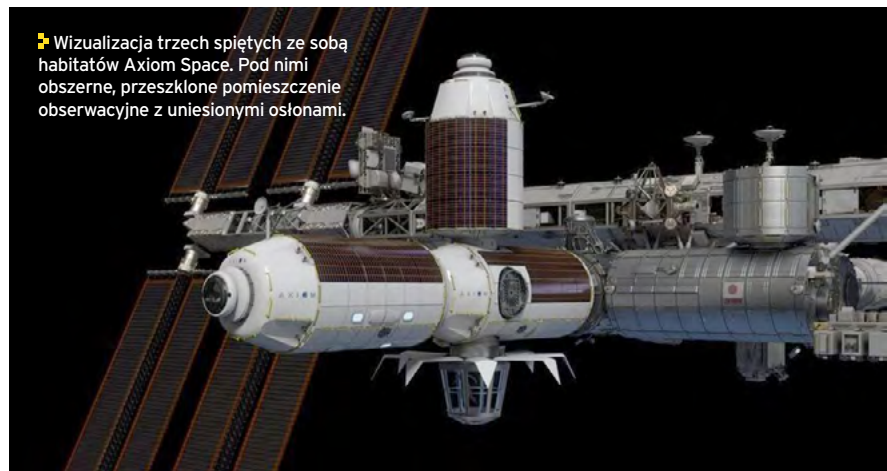
✚ Tak ma wyglądać stacja załogowa Gateway orbitująca wokół Księżyca. Firma Northrop Grumman przeprojektuje w tym celu statek zaopatrzeniowy Cygnus.



✚ Wizualizacja trzech spiętych ze sobą habitatów Axiom Space. Pod nimi obszerne, przeszklone pomieszczenie obserwacyjne z uniesionymi osłonami.



✚ Moduł BEAM firmy Bigelow przyłączony do Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. Ten nadmuchiwany „namiot” nie pęka pod wpływem uderzeń mikrometeoroidów.



KOSMICZNY HOTEL

Podczas gdy biznes hotelarski na Ziemi ma podcięte skrzydła przez globalny stan epidemiczny i obawy turystów związane z koronawirusem, to wydaje się, że kosmiczne hotele wkrótce rozkwitną. W grę wchodzi bajecznie bogata klientela, a także naprawdę unikalne przeżycia, dostępne do tej pory garstce ludzi.

■ User Jama

Dawniej firma Space Adventures we współpracy z rosyjską agencją kosmiczną Roskosmos organizowała wycieczki na Międzynarodową Stację Kosmiczną w cenie około 20 milionów dolarów za dziesięciodniowy pobyt. Od 2010 roku nie ma tej możliwości w związku z pełnym obłożeniem statków Sojuz. Zresztą wszystkich tych kosmicznych turystów można policzyć na palcach obu rąk. Obecnie trzeba wykazać się nie lada pomysłowością, żeby wkręcić się na ISS. Tom Cruise ogłosił niedawno, że chce tam nakręcić swój następny film. A przecież Hollywood wyprodukowało masę przekonujących wizualnie obrazów o kosmosie tutaj na Ziemi, wykorzystując dobrodziejstwa grafiki komputerowej. Już wkrótce celebryci nie będą musieli uciekać się do podobnych wybiegów, żeby przenocować na orbicie.

Pierwszym hotelem dostępnym dla komercyjnych użytkowników będzie nowy moduł, który zostanie dołączony do Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. NASA ogłosiła, że podpisała umowę z firmą Axiom Space z Houston. Pierwsze projekty koncepcyjne takiego habitatu przygotował francuski architekt Philippe Starck. Na tle usianych kablami, komputerami i innymi gratami pozostałych modułów ISS te wnętrza wyglądają minimalistycznie i luksusowo. Będzie w nich dyskretne oświetlenie zapewnione przez setki nano LED-ów, przyjemne dla oka pastelowe kolory, pomysłowe designerskie szafki na ubrania i rzeczy osobiste. Wstępnie ceny pobytu mają



■ Tak wyglądał prototyp stacji Gateway, księżycowego orbitera opracowanego przez firmę Boeing. NASA w końcu podpisała kontrakt z firmą Northrop Grumman.

kształtować się na poziomie 35 tysięcy dolarów za dobę hotelową. To tyle co pobyt za noc w jednym z apartamentów Sky Villa w Palms Casino Resort w Las Vegas. Oczywiście za transport do kosmicznego hotelu, a potem z powrotem do domu trzeba zapłacić oddzielnie i to są zgola inne rzędy kosztów niż prywatny odrzutowiec czy helikopter, ale kto bogatemu zabroni.

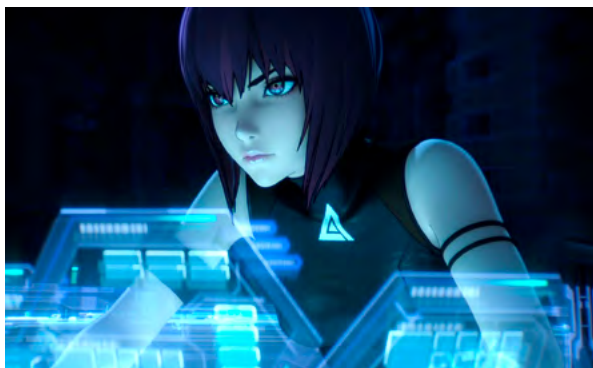
Axiom Space chce zapewnić swoim gościom możliwość wygodnego oglądania Ziemi, dlatego jednym z planowanych modułów będzie obserwatorium z wielkimi przeszkleniami. Pierwszy z planowanych hoteli ma być przycumowany do słuzy modułu Harmony w roku 2024. Jeśli ISS zostanie w końcu wycofana z użytku, habitaty Axiom Space odłączą się i pozostaną na orbicie jako nowa, samodzielna stacja kosmiczna.

Taki rozwój wypadków jest bardzo nie po myśli miliardera Roberta Bigelowa. Nie dość, że dorobił się on swoich pieniędzy w branży hotelarskiej, na czym pewnie zna się jak mało kto, to jeszcze od 2016 roku miał już podłączony do ISS testowy moduł swojej produkcji. Rzecz nazywa się BEAM (Bigelow Expandable Activity Module), czyli rozszerzalny moduł do aktywności Bigelowa. Faktycznie jego rozruch przypominał nadmuchiwanie wielkiego balona. Pierwotnie miał być odłączony po dwóch latach, natomiast sprawował się nadspodziewanie dobrze. Tak dobrze, że uznano, iż mógłby pozostać nawet do roku 2028. Ten moduł nie służy jednak celom mieszkalnym – w stosunkowo ciasnej stacji kosmicznej stanowi magazyn na rzeczy.

Z kolei firma Bigelow Aerospace projektuje również kosmiczne habitaty z prawdziwego zdarzenia. Konstrukcja B330 zgodnie z nazwą ma objętość aż 330 metrów sześciennych, a jednocześnie można ją transportować dostępnymi rakietami. Cylinder, który mieści się w ładowni rakiety, otacza skorupa nadmuchiwana po dostarczeniu na miejsce, co zapewnia dużo dodatkowej przestrzeni użytkowej. Dość powiedzieć, że konfiguracja tylko trzech połączonych ze sobą modułów B330 zapewniłaby załogę taką samą objętość użytkową jak całe obecne ISS. Moduł B330 jest przewidziany także do samodzielnego orbitowania, na przykład jako stacja przesiadkowa przy Księżycu, ale tu też Bigelow obszedł się smakiem.

Na planowaną na rok 2024 załogową misję na Księżyc NASA wybrała na partnera do części projektu zwanej Gateway firmę Northrop Grumman. Gateway, umieszczony na orbicie wokół Srebrnego Globu, będzie pełnił rolę hotelu dla astronautów. Takiego spokojnego miejsca do odpoczynku po trudach trzydniowego przelotu z Ziemi, w którym będą mogli spędzić jednorazowo do trzech miesięcy. W tym czasie będą prowadzić badania z orbity, a także wykonywać przeloty na powierzchnię Księżyca. Zwycięzca został wybrany w trybie bez przetargu, ponieważ uznano, że jako jedyny jest w stanie w tak krótkim czasie dostarczyć rozwiązanie. A to dlatego, że Northrop Grumman wykorzysta do tego celu sprawdzoną konstrukcję swoich statków zaopatrzeniowych Cygnus, które z powodzeniem dostarczają zapasy na ISS. ■

 TUNGUSKA



SERIAL

GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX_2045

„Ghost in the Shell” funkcjonuje w masowej wyobraźni głównie jako animowany film z 1995 roku; nawet jeśli ktoś go nie zrozumiał, to pewnie oglądał i wie, że jest o „sensie człowieczeństwa”, a jak ktoś go nie oglądał, to przynajmniej o nim słyszał. Sporą rzeszę fanów ma też serial „Stand Alone Complex” z 2002 roku, który swego czasu w Polsce ukazał się na DVD.

Na Netflixu wjechał właśnie nowy sezon SAC, rzecz zupełnie odmienna. W oczy rzuca się projekt postaci w charakterystycznym stylu Ilyi Kuvshinova, który sprawia, że Motoko Kusanagi wygląda nieco młodziej, niż można było do tego przywyknąć; wrażenie niesamowitości potęguje animacja 3D, która czasem prezentuje się bardzo dobrze, a czasem – zwłaszcza w świetle

AUTORZY

AS	Artur Szyndler
BC	Bartek Czartoryski
MB	Marcin Borkowski
MRW	Michał Radomił Wiśniewski
PB & PZ	Paulina Braiter i Paweł Ziemkiewicz
PM	Piotr Mańkowski
PST	Piotr Stasiak
SG	Szymon Górąj

dnia – przypomina tanie japońskie RPG. Niezależnie od osobistych preferencji widzów wydaje mi się, że takie zabawy mieszczą się w sferze tego, co do tej pory wyprawiano z marką – serialowej Motoko daleko do dziwności jej wcieleni z okładek powieści, a eksperymenty z grafiką 3D to w zasadzie znak firmowy późnej twórczości Masamune Shirowa, autora oryginalnego komiksu. Wystarczy jednak chwilę obejrzeć i widać, że to stary dobry „Stand Alone Complex”. Budowa świata kręci się wokół chwytliwego memu – tym razem jest to niezbyt świeża idea „sustainable war” („zrównoważonej wojny”), czyli oparcia gospodarki na nieskończonym konflikcie zbrojnym. Co ciekawe, tym razem akcja dzieje się nie tylko w Japonii, ale i w Ameryce, która odczuła skutki tej wojny (widzę tu inspirację jedną z nowelek ze zbioru „Ghost In The Shell: Global Neural Network”). Byli członkowie Sekcji 9 japońskiego Wydziału Bezpieczeństwa, pod dowództwem Motoko Kusanagi, działają teraz jako grupa najemników w postapokaliptycznym USA, w dość satyryczny sposób pokazując dzisiejsze konflikty klasowe (ataki terrorystyczne organizowane przez bojówkę zadłużonych byłych studentów). Na tym amerykańskim tle niezbyt fajnie prezentuje się filozofia życiowa Motoko, która zawsze miała nieco faszystowskie ciągotki. Ale sięjący terror młodzi Amerykanie to tylko przystawka przed głównym i globalnym zagrożeniem – postludźmi. To bardzo ciekawy wątek – „Stand Alone Complex” jest alternatywną historią Kusanagi, która w oryginalnym komiksie (i filmie z 1995 roku) sama stała się postczłowiekiem.

I taki jest właśnie ten serial – ciekawy i dziwny, bawiący się mitologią franczyzy i jednocześnie próbujący nowych rzeczy. Kto chce bardziej poważnej i złożonej cyberpunkowej wizji, powinien sięgnąć po dostępnego na Amazonie „Psycho-Passa”. (MRW)

SERIAL

ODRODZONA



Gatunek isekai – w którym bohater lub bohaterka przenosi się do innego świata – stał się tak popularny wśród twórców light novels, czyli pulpowych powieści, że w jednym konkursie na scenariusz został zakazany. Historie o tym, że ktoś umarł, a potem odrodził się w świecie RPG/gry wideo/fantasy, są chętnie adaptowane na mangi i anime; doczekały się już parodii, pastiszów i dekonstrukcji, a twórcy i twórczynie wciąż zaskakują jakimiś nowymi pomysłami. Tym samym wciąż można trafić na jakąś ciekawą pozycję – należy do nich „Odrodzona jako czarny charakter w grze otome” (tak tytuł przetłumaczyło wydawnictwo Waneko, które wydaje w Polsce wersję komiksową). W serwisie Crunchyroll można zaś oglądać anime „My Next Life as a Villainess: All Routes Lead to Doom!”. Oto po uderzeniu w głowę młodziutka lady Catarina Claes odzyskuje wspomnienia z poprzedniego życia, w którym była japońską licealistką i fanką gier wideo. Ze zgrozą uświadamia sobie, że nie tylko żyje teraz w świecie z gry otome (interaktywny romans z dziewczyną w roli głównej) „Fortune Lover”, ale też odgrywa rolę negatywnej bohaterki, której zadaniem jest uprzykrzenie życia heroinie, niewinnej Marii. Problem w tym, że czarny charakter w większości scenariuszy czeka marny koniec – wygnanie albo nawet śmierć. Catarina postanawia więc uniknąć losu, ingerując w wydarzenia – usuwa powód traumy swojego przyszywanego brata, więc nie wyrośnie on na wycofanego herosa melodramatu – w grach otome jest masa takich koleśki rodem z sagi „Zmierzczone”, pełnych mrocznych tajemnic i brutalnych masek, pod którymi kryją wrażliwe serduszką. Ten sprzeciw wobec fatum sprawia, że nie tylko przypadkiem rozkochuje w sobie – czego zupełnie jest nieświadoma – całą męską obsadę, ale i dziewczyny, stając się studnią grawitacyjną romantycznego zamieszania. Zabawna komedia bawiąca się stereotypami gatunkowymi, pełna ciepła, które bardzo się przyda w dzisiejszych ponurych czasach. (MRW)

SERIAL

MIDNIGHT GOSPEL

Kreskówka „Family Guy” nabijała się z serialu „BoJack Horseman” – „normalne słowa, ale człowiek-kor”. Amerykańskie serie animowane dla dorosłych to zwykle takie gadające głowy – czasem animacja przydaje się, żeby nieco urozmaicić fabułę przez dodanie slapsticku czy innego humoru, rzadziej wykorzystane są możliwości medium (jak w serialu „Tuca i Bertie”). Jednocześnie powstaje wiele takich, które w warstwie graficznej szaleją, wylewają się z ram normalności niczym na narkotycznym tripie.

Połączmy więc gadanie z takim tripeem i powstanie „The Midnight Gospel”. Szalona animacja, za którą stoi Pendleton Ward, twórca „Czasu na przygodę”, zmiksowana została z podcastem komika Duncana Trussella. Fabuła opowiada o perypetiach niejakiego Clancy’ego Gilroya, który pożyczył od siostry pieniądze, zakupił za nie stary nielegalny symulator i odwiedza wirtualne światy na krawędzi zagłady, by przeprowadzać wywiady z ich mieszkańcami. W roli Clancy’ego występuje Duncan, a jego rozmówcami są goście jego prawdziwego podcastu. Rozmowom o życiu, narkotykach, religii, magii czy umieraniu towarzyszą absurdalne niekiedy przygody – apokalipsa zombie czy wyprawa po skarb na pirackim statku obsadzonym przez koty. Następuje niezwykła synergia – Duncan/Clancy umie słuchać o nawet



najdziwniejszych rzeczach i cechuje go empatia i ciekawość, którą do tej pory spotkać można było głównie u jednego z tych nowych bohaterów animacji – naiwnego i dobronudszego, nieco odległego i bujającego w narkotycznych obłokach. (MRW)

SERIAL KRÓL TYGRYSÓW

Chyba rzadko kiedy dokument tak prędko osiąga status nie tylko dzieła kultowego, ale i istnego kulturowego fenomenu. Bo przecież program nie zdążył jeszcze ostygnąć, a już ogłoszono realizację serialu fabularnego na jego podstawie – do tego z Nicolasem Cage’em – i Netflix czym prędzej, nie bacząc na pandemiczne ograniczenia, zrealizował doń internetowy epilog. Ba, już sama zakulisowa historia powstania serialu zasługuje na uwagę, bo reżyserski duet Eric Goode i Rebecca Chaiklin miał zrealizować reportaż o prywatnych ogrodach zoologicznych, lecz na miejscu zastał tabloidową sensację dziejącą się na ich oczach. Bo nie o tygrysy tutaj chodzi. Niestety, chciałoby się dodać, patrząc na tę moralnie i etycznie podłą galerię osobliwości.

Kamera towarzyszy przede wszystkim Joemu Exoticowi, postaci faktycznie egzotycznej, gejowi



poligamiście z obsesją na punkcie broni i swojego nemezis, Carol Baskin, obrońcy zwierząt z głębokiego Południa, która może zabić bogatego męża dla pieniędzy, a może nie. I to dopiero wierzchołek góry lodowej. Goode i Chaiklin rejestrują wszystko, jakby nie dowierzając, na jaką żyłkę dokumentalnego złota trafili. Choć ostre przepychanki włodarzy świata prywatnych zoo na papierze brzmią jak kompletne nudy, tutaj mamy istny dreszczowiec. Dość powiedzieć,

że pan Exotic odsiadyuje wyrok, a na drugim planie mającą FBI, płatny zabójca i kampania prezydencka. „Król tygrysów” to materiał prosto z oka cyklonu, relacjonowana niemalże na gorąco opowieść ze świata równoległego. Zapewniam, zapalacie niechęcią do tych ludzi. Tylko zwierząt żal. (BC)



SERIAL DEVS

Kiedy twoja nie lubiąca fantastyki mama nagle poleca ci serial fantastyczny, mówiąc, że nie może się od niego oderwać, to wiesz, że coś się dzieje.

W tym wypadku dzieje się tak, że Alex Garland, scenarzysta „W stronę słońca”, „Dredda”, „28 dni później” oraz twórca/reżyser „Ex Machiny”, po nie do końca udanej, acz niewątpliwie interesującej „Anihilacji” powraca do telewizji, tym razem ze stuprocentowo autorskim miniserialem „Devs”, którego całość – zamknięta! – ma osiem odcinków. I jest to osiem znakomitych odcinków.

Akcja z pozoru toczy się wokół prywatnego śledztwa, jakie kryptołożka Lily prowadzi w sprawie zniknięcia chłopaka, programisty Sergeia. Oboje pracują w wielkiej firmie komputerowej, należącej do miliardera Foresta, a tuż przed feralnym dniem Sergei zostaje zaproszony do supertajnego zespołu Devs, prowadzącego tajemnicze badania, których prawdziwa natura wstrząsa nim do głębi. Stopniowo Lily – a wraz z nią widzowie – odkrywa drugie, trzecie i następane dno, zagadki wewnątrz zagadek i kolejne gry pozorów. Teraz już i jej zaczyna grozić niebezpieczeństwo, a początkowo sensacyjna akcja coraz bardziej zbacza na tereny fantastyki naukowej, gdzie zakotwicza na dobre, gdzieś pomiędzy problemami sztucznej inteligencji, determinizmu, wolnej woli i natury człowieczeństwa.

Nie oczekujcie po „Devs” akcji pędzącej na łeb na szyję, spektakularnego widowiska, naszpikowanego popisami kaskaderów. Garland daje nam za to melancholijne piękno, niezwykłą, niepokojącą ścieżkę dźwiękową, wysmakowane wizje i idee, które zostają z widzami na długo. Nie jest to serial bez wad, ale nadal stanowi dzieło bardzo indywidualne, bliskie wybitności. (PB & PZ)

SERIAL OZARK. SEZON TRZECI



Ciekawe, czy sprawdziły się ambitne prognozy Netfliksa i trzeci sezon „Ozark” dobił po miesiącu do trzydziestu milionów widzów, ale już sam fakt, że takowymi się podzielono, jest co najmniej optymistyczny, gdyż mowa o znakomitym serialu. Tytuł ten, może niezbyt efektowny i mało hałaśliwy na tle całego mnóstwa innych, bardziej krzykliwych, wygrywa konsekwencją. Pierwotnie nazywany – dodajmy, niesprawiedliwie – zaledwie kalką „Breaking Bad”, szybko zyskał autonomię i dał się poznać jako, bez żadnej przesady, jedna z najlepiej napisanych i zagrzanych produkcji N. Mówiąc ogólnikowo – „Ozark” traktuje o ludziach, którzy schrzanili swoje życie tak bardzo, że nie potrafią wykaraskać się z sieci wzajemnych

zależności, opartych na pieniądzu, kłamstwach i braku zaufania. Operując konkretami – to serial o księgowym narkotykowego kartelu, który, z lufą przy skroni, musi uprać ogromne pieniądze na amerykańskiej prowincji, lecz nie da rady zrobić ni kroku bez pomocy rodziny. Sensacyjna intryga, choć stale obecna, ustępuje jednak miejsca dramatomii, bo głównym tematem jest tutaj powolny rozpad więzi międzyludzkich i zanik empatii. Trzeci sezon nie oszczędza Marty’ego i Wendy, którym, gdy wychodzi jedno, czyli długo planowane uruchomienie kasyna, to psuje się drugie, bo swoiste kuratorki przydzielają im i meksykański kartel, i federalni. Świetna seria odbija się od poprzedniej, nieco słabszej, jak od trampoliny, naprawiając popełnione wcześniej błędy i praktycznie nie dokładając nowych. (BC)

SERIAL CHILLING ADVENTURES OF SABRINA

W miasteczku Greendale żyje sobie nastoletnia półczarownica Sabrina Spellman, która w szesnaste urodziny musi wybrać pomiędzy światem ludzi a mrokiem. Tak zaczyna się serial, który stał się jedną z większych niespodzianek Netfliksa. Zamiast bowiem lekkiej adaptacji komiksu z wydawnictwa Archie otrzymaliśmy krwawy i zaskakująco mroczny horror z bynajmniej niepapierowymi postaciami. Sabrina Spellman wie, że podwójne życie – jak każda nastolatka chodzi do liceum, ma przyjaciółki i chłopaka, jednocześnie jednak jest córką czarownika, wychowaną przez ciotki-czarownice (cudowna Miranda Otto i równie dobra Lucy Davis). Rodzina oczekuje, że w szesnaste urodziny, podczas Mrocznego Chrztu, Sabrina zapisze swoje imię w Księdze Bestii i wstąpi na służbę u Szatana, ale dziewczyna nie ma na to szczególnej ochoty. Wkrótce jednak okaże się, że może nie mieć też wyboru... Czegoż tu nie ma? Mroczna magia, sataniści, piekło, demony, koci chowaniac (który w serialu niestety



nie mówi), złowrody poganie, zabawy z czasem, nekromancja, magiczne tortury, Lucyfer, szkolne intrygi, czirliderki... a w tym wszystkim z pozoru grzecznitka bohaterka (grana przez świętą Kiernan Shipkę), która próbuje sprzeciwić się własnemu

NETFLIX

przeznaczeniu i odkrywa, że nie jest to łatwe. „Sabrina” to znakomita, bezpretensjonalna rozrywka, która może zachęcić do horroru nawet osoby normalnie za nim nieprzepadające. Netflix wyprodukował już trzy sezony, czwarty w drodze. (PB & PZ)

SERIAL KIERUNEK: NOC

Trailery i reklamy – samolot rozpaczliwie uciekający przed wschodem słońca! Grupa zdesperowanych ludzi na pokładzie! adaptacja prozy Jacka Dukaja! – zapowiadały

DUKAJ

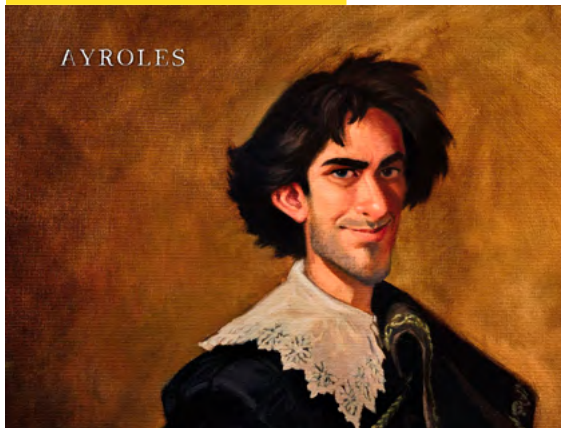
coś jakby skrzyżowanie „Portu lotniczego” z Kingowskimi „Langolierami” i wśród osób znających twórczość polskiego autora mogły budzić pewien niepokój. Co zaś otrzymaliśmy? No... otrzymaliśmy skrzyżowanie „Portu lotniczego” z „Langolierami”, całkiem przyjemne, ale do teoretycznego pierwowzoru – „Starości aksolotla” – ma się mniej więcej tak jak film

„Kosiarz umysłów” do opowiadania „Kosiarz traw” Stephena Kinga. Na szczęście efekt końcowy jest o wiele lepszy. Co zatem zostało z tekstu Dukaja? Pomysł samolotu uciekającego przed zabójczą falą o nieznanym pochodzeniu, niszczącą wszelkie życie. Reszta to już inwencja scenarzystów. Na pokładzie maszyny, zmuszonej do przedwczesnego startu przez uzbrojonego włoskiego oficera NATO, przebywa grupa pasażerów różnych profesji i nacji – tajemniczy turecki biznesmen, Rosjanka z chorym synem, marokański sprzątac, belgijski ochroniarz, pilotka wojskowego helikoptera, opiekunka, polski mechanik, naukowiec klimatolog, amerykańska influenkerka... Szybko dochodzi do tarć i konfliktów, nie wszyscy są skłonni do współpracy, a czas nieubłaganie płynie. Podobnie jak bohaterowie widz też nie ma pojęcia, co się właściwie stało – może wyjaśni to (bardzo prawdopodobny) drugi sezon, może nie; na razie dostajemy sześć odcinków nerwowej ucieczki, napięcia, kłótni i walki o przetrwanie. I choć w pewnym momencie akcja zaczyna się robić nieco nużąca, to całość zrealizowana na tyle sprawnie, że wciąż ciekawo wystarcząco, by dotrzeć do ostatniej sceny – i mieć ochotę na więcej. (PB & PZ)



KOMIKS

INDYJSKA WŁÓCZĘGA



„Hrabiego Monte Christo” nie doczytałem w dzieciństwie do końca, bo bohater po tym, gdy już wypelził z grobu i zaczął się cynicznie mścić, stał się antypatyczną postacią, której życzyłem jak najgorzej. Autorzy „Indyjskiej włóczęgi” nie popełniają błędów wielkiego Dumasa, bo ich Don Pablos, odchudzony Sancho Pansa, alfons i oszust w jednym, budzi przyjazne skojarzenia, a też przecież niezły z niego kameleon. Opowiada o swojej wyprawie do położonej w Peru mitycznej krainy złota El Dorado tak sugestywnie,



że trafiamy tam rzeczywiście... także dzięki niesamowitym rysunkom Juanjo Guarnido, wslawionego odwzorowaniem postaci Blacksada. Ciężkie mury Cuzco, zieleni amazońskiej dżungli, piekielny ogień i noc w jednym, a do tego szczegóły arystokratycznych wnętrz i ich mieszkańców przedstawione są tak bajecznie, że wchłonąłem tę 160-stronicową historię za jednym posiedzeniem. Sposób wydania albumu to osobna kwestia – czegoś tak ładnego, ucharakteryzowanego na starodawny atlas geograficzny, dawno nie widziałem. Moja półka wytrzymała wielkie rozmiary albumu, w szczególności wysokość większą o ponad trzy centymetry od formatu A4. Koniecznie sprawdźcie, czy wasze również dadzą radę. To jedno z większych wydarzeń w komiksie A.D. 2020. (PM)

KOMIKS

DROGA KU WIECZNOŚCI,
TOM 1

Skoro Robert Kirkman, odpowiadający w dużej części za cały ten nieszczęsny renesans żywych trupów, zalewających popkulturę już nie osobnymi hordami jak za czasów George’a A. Romero, lecz tłumami spod Morskiego Oka, pochwalili ten komiks, wydało mi się to lekko podejrzane. Sięgnąłem jednak po „Seven to Eternity” dlatego, że scenariusz do niego upiekł Rick Remender, twórca story oraz dialogów do naszego branżowego Bulletstorma.

Podczas pisania scenariusza do gry Adrian Chmielarz trzymał Remendera na smyczy, dostarczając mu ramy tego, co ma robić, więc fabuła w miarę trzymała się kupy, choć też podlana była lychą szaleju. W „Drodze ku wieczności” udany jest punkt wyjścia, stopniowego poznawania regułu rządzących światem Zhał, o którym początkowo nie wiadomo nic. Gdy siódemka ludzi i potworów rusza w jego krainy, przemieszczając się dylizansem jak w westernie, można jeszcze mniemać, że będzie dobrze. Potem jednak Remender zwalnia hamulce, a prym biorą tanie efekciarstwo i stek bzdur ukrytych pod skrzydłami demonów, przez co robi się z tego szopka, a przecież miał to być Marvel na wspan, nowatorskie IP tworzone przez człowieka ze startymi zębami po odwaleniu roboty dla czolowych komiksowych stajni. Niestety już w połowie pogubiłem się w kluczowych sprawach: kto kogo i dlaczego. Sytuację ratuje, paradoksalnie, kolorysta, mieszkaniec Chorwacji będący na co dzień piwowarem. Zupełnie na trzeźwo serwuje takie kombinacje błękitów, purpury i brązów, że trudno oderwać oczy. Właśnie dla tych niezmiernych pejzaży, wyzieraających z niektórych kadrów, warto sięgnąć po komiks Muchy. Wystarczy zapomnieć o trefnej fabule i rozkoszować się powabem innego świata. (PM)

KOMIKS

BLOODBORNE, TOM 2

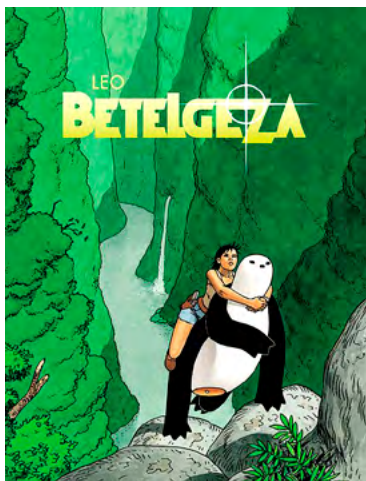
O ile Soulsy kocham, to w Bloodborne utknąłem i jakoś nie miałem ochoty kontynuować.

Ale grę pamiętam dobrze, byłem nawet na jej premierowym pokazie na gamescomie, gdzie siedząc obok siebie z redaktorem Kucem z CD-Action, notowaliśmy skrupulatnie to, co mówili zadowoleni z siebie Japończycy z FromSoftware. Kto by pomyślał, że to chorobliwe gotycko-wiktoriańskie dziedzictwo pociągnie teraz w komiksach czesko-polski duet. Rety, co w ogóle można powiedzieć o tym komiksie? Nic się tam właściwie nie dzieje, z kadrów pada tylko kilka króciutkich dialogów, a cała reszta to wewnętrzny monolog działający na zmysły jak grzybki halucynogenne. Mimo to, a może właśnie dlatego, byłem niesamowicie zaskoczony „Bloodborne: Pieśnią wron”. Piotr Kowalski, człowiek robiący w amerykańskich wydawnictwach dynamiczną karierę, szkicuje starożytne miasto Yharnam w sposób genialny, a kolorysta posługuje się jaśniejszymi barwami niż te z gry, przeplatając śniegi z szarością trupowisk i ogniami. Komiks składa się z dwóch opowiadań i ciężko mi powiedzieć, które podobało się bardziej.



KOWALSKI

Chyba to o Wronie, bo dostarczało obłęd w bardziej zawołowany, subtelny sposób. Tak się powinno korzystać z gier – czerpać z ich uniwersów i opowiadać historie własne, inne, które w elektronicznej rozrywce nie miałyby sensu. No bo jak napisać design doca o postaci z dziobem i w kapeluszu, która łazikuje bez celu i mówi w myślach sama do siebie? (PM)



KOMIKS BETELGEZA

To komiks nowej przygody, przypominająca wielkie powieści Juliusza Verne'a opowieść o kolonizacji kosmosu. Pierwszy tom sagi zatytułowany „Aldebaran” podobał mi się, ale nie zachwylił, natomiast „Betelgeze” przeczytałem jednym tchem. Trudno zdecydować, od czego zacząć chwalenie. Chyba największe wrażenie robi pogodny

duch tej historii. Żadnych demonów, bez gore, brak efekciarskich głupot i mistycyzmu, a jedynie ogrom Wszechświata i fantastyczna podróż na jego samotne wyspy. Każdy członek ekipy eksplorującej planetę z systemu słonecznego gwiazdy Betelgeza, odkrywając niebywałe krajobrazy naszkicowane ręką hiszpańskiego nestora komiksu Luiza Eduardo de Oliveiry (stąd LEO), może okazać się w zależności od sytuacji bohaterem albo tchórzem. Przypomina mi się film „Tajemnice Los Angeles” i transformacja Guya Pearce’a z donosiela i lalusia w niezłomnego twardziela. Tutaj też tak jest, każdy z pozoru zły ma swoje racje, brak klasycznego arcyłotra, a jeśli już, to jest nim bezkresna przestrzeń. Da się nawet wybaczyć przenikający plansze komiksu silnie ekologiczny duch. Jego genezę upatruję w szerszym traktowaniu przyrody jako sprzymierzeńca (gdy trzeba, bohaterowie jednak polują), a nie jako bezmyślnie powtarzanego credo.

Śmieszny trochę u Leo, tego nieśmiałego ojczulka z brodą – jak go pieszczotliwie nazwał Moebius – przewijający się przynajmniej trzy razy motyw niemogącego się zsićć pójścia do łóżka bohaterów. Jakoś wszyscy łącznie ze mną, czytelnikiem, kibicowali, by się nie udało. Wybaczam nawet to, że tajemnicza postać, nie powiem kogo, ma twarz Vince’a Clarka z Erasure, co nie pozwoliło mi jej traktować poważnie, zwłaszcza w scenie, gdy prosi bohaterkę, by się rozebrała. Potem bez słowa odrzucił ku gwiazdom i to już jest naturalne, to kupuje. A zakończenie z fragmentami dialogów mogącymi być częścią jakiegoś wiersza? Czysty komiksowy odlot, obrazkowa epopeja godna filmowych dzieł SF. Co ważne, „Betelgeze” da się czytać jako autonomiczną powieść graficzną bez znajomości poprzedniego tomu. Trzecia odsłona sagi, zatytułowana „Antares”, została cztery lata temu wydana przez Egmont w dwóch częściach, ale mam nadzieję, że teraz wyjdzie w zbiorczym tomie, podobnie jak nieznanymi nam, wieńczący cykl „Powrót na Aldebarana”. (PM)

KOMIKS PTSD

Francuski autor wspomina na wstępie, że sporo czasu spędził w Tokio. Nic dziwnego więc, że nienazwana, groźna i fascynująca metropolia z „PTSD” niepokojąco przypomina stolicę Japonii. Oczywiście w wersji podkreślonej, może troszkę przypominającej NeoTokio z „Akiry”? Na początku denerwował mnie mangowy styl odmalowywania postaci, ale przeszedłem nad tym do porządku dziennego, gdy zobaczyłem przepiękne, pełne szczegółów lokacje. Fabuła przeplata wydarzenia z tej brutalnej, bezlitosnej metropolii ze wspomnieniami z wojny, dziwnie kojarzącej się z Wietnamem. Znowu nic nie pada wprost, a jedynie w którymś dialogu pojawia się, że to „był konflikt, w którym bohaterka stanęła po złej stronie”. Ta wielkooka dziewczyna zmagająca się nie tylko z samą sobą, lecz również z problemami napotkanych osób. Chce być mesjaszem, ostatnim sprawiedliwym, ale wiadomo od początku, że nie da rady. Dymków nie ma zbyt wiele, przez historię przepływa się szybko niczym przez Zalew Ze-grzyński i po lekturze pozostaje pustka. Może o to chodziło. W każdym razie mamy tu do czynienia z dziełem niecodziennym, podążającym własnymi tropami. (PM)



KOMIKS HARLEEN



Można cierpieć na alergię na Batmana, a zwłaszcza godnego pożałowania błazna z zielonymi włosami, ale nie daje to jeszcze powodu, żeby odrzucać z miejsca historię kochanicy Jokera.

Zanim Harley Quinn wkroczyła na drogę przetartą przez innych psychoherosów, była średnio zapowiadającą się panią psycholog z początkami depresji. Trwała druga wojna światowa, ale jeszcze przed atakiem na Pearl Harbor, gdy trójka Amerykanów wymyśliła postać Jokera. Wegetował sobie przez lata, aż tu nagle w ciągu ostatniej dekady stał się pieszczochem filmowców i pewniakiem przy ubieganiu się wcielającego się w niego aktora o brązowe nagrody. Zrobił się popularny jak nigdy wcześniej i przyciągający oko, bo jego antagonistą ze swoim firmowym one-linerem „I am Batman” nie ma nic ekstrawaganckiego do zaferowania. Tymczasem w „Harleen” zastosowano ciekawy zabieg, dzięki któremu Joker chyba po raz pierwszy mnie nie drażnił. Został on bowiem przykryty przez problemy dość antypatycznej, a w każdym razie niezbyt pociągającej bohaterki. Nie chcę nic zdradzać z fabuły, ale powiem tylko, że konstrukcja komiksu pozwala rozkoszować się lokacjami Gotham, a graficzny sznyt i odpowiednia grubość tego albumu powodują, że przyjemnie się go czyta. Kiedyś z uniwersum Spider-Mana spodobała mi się miniseria „Splątana sieć”. W przypadku Gacusia to nie filmy Nolana, lecz właśnie ten komiks sprawił mi w nastrój zadumania nad rzeczami trawiącymi Gotham. Niebanalna, a jednocześnie bardzo komiksowa opowieść o świadomym zanurzeniu się w szaleństwo. (PM)



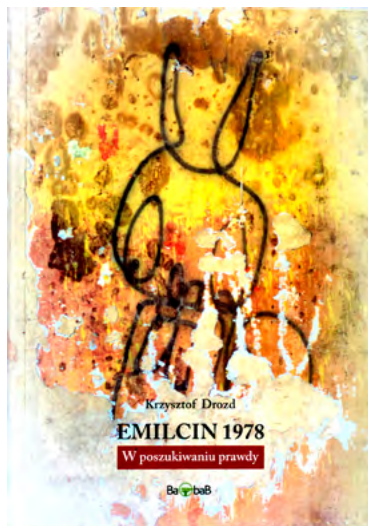
KSIAŻKA CYBERPUNK 1982–2020

Co prawda wyczekiwana premiera gry CD Projekt RED została przesunięta na jesień, ale fani nie powinni się nudzić. Książka Michała Wojtasa nie bez powodu została wypuszczona w zbliżonym terminie, w jakim pierwotnie miał się ukazać Cyberpunk 2077. Znajdziemy w niej sporo odniesień właśnie do tego tytułu i końcowy rozdział, ale w zasadzie trudno kogokolwiek za to winić, a czytelnik może z niej wyciągnąć znacznie więcej. „Cyberpunk 1982–2020” jest bardzo dobrym przewodnikiem po najważniejszych aspektach gatunku od jego początków aż po dzień dzisiejszy. Wojtas nakreśla jego ramy, uwzględniając cały popkulturowy dorobek – od filmu „Blade Runner” i książek Williama Gibsona czy Bruce’a Sterlinga, aż po rozwijanie zjawiska w innych mediach, jak „Ghost in the Shell”, „Akira”, „Matrix” tudzież rysunki Moebiusa. Niektórzy mogliby zarzucić autorowi trzymanie się oczywistych przykładów, a osoby zaznajomione z gatunkiem w większości powinny je znać, jednak nie o to tutaj do końca chodzi. Wojtas nie próbuje się porywać na coś więcej niż cyberpunkowy elementarz



– i dobrze, bo zapewne w innym przypadku przegrałby z obszernością materiału, nie zadowolając ostatecznie nikogo. A tak mamy kompetentny przewodnik po tym wpływowym nurcie, zapewniający jego amatorom solidny wgląd w jego strukturę, dla wtajemniczonych z kolei może stanowić dobre uporządkowanie materiału. „Cyberpunk 1982–2020” to wreszcie idealna baza wypadowa do bardziej szczegółowego poznawania gatunku. (SG)

KSIAŻKA EMILCIN 1978



Kilka stron wcześniej piszemy o Relaksie, w którym ukazała się kultowa emilcińska historyjka z rysunkami Grzegorza Rosińskiego. Nie sposób więc nie wspomnieć o, wydanej co prawda w zeszłym roku, książce Krzysztofa Droзда opowiadającej o słynnym incydencie.

Już jako taka jest godna omówienia, bo Emilcin to rodzimy symbol na miarę Roswell. Trochę w wersji jak z „Wojny domowej”, ale jednak. Czytamy zatem o zeznaniach Jana Wolskiego, który w 1978 roku miał widzieć fruwiący biały autobus na emilcińskiej łączce i zaznać bezpośredniego kontaktu z jego zielonymi pasażerami, o dziwnych metodach badawczych Zbigniewa Błani-Bolnara oraz o podstępny naprawiaczu telewizorów Witoldzie Wawrzonku. Nawiasem mówiąc, ten ostatni jest przez Droзда traktowany w wyjątkowo odrażający sposób – wywlekane są prywatne historie, w ogóle niezwiązane z Emilcinem, a na dodatek określane jest po koleżeńsku mianem „Witka”. Wielkim plusem jest natomiast zajęcie się przez autora tematem „diabelskiego kamienia”, czyli faktycznie istniejącego artefaktu odnalezionego na tejże samej „łączce na skraju wszechświata”. Drozd ciekawie opisuje jego dalsze losy, aczkolwiek od natłoku faktów i nazwisk można się pogubić. A jakiegokolwiek wnioski? Z tym autor zupełnie sobie nie radzi. Podąża tropem Bartoza Rdułtowskiego, który siedem lat temu wypuścił książkę pod nieadekwatnym, wręcz bełkotliwym tytułem „Tajne operacje PRL i UFO” opowiadającą o mistyfikacji dokonanej rzekomo przez Witolda Wawrzonka. Gdy dochodzi do finału, momentu, gdy trzeba odsłonić karty i napisać, co się stało z Janem Wolskim, Drozd przesługuje się nad hipotezą Rdułtowskiego, że rolnik został zahipnotyzowany przez Wawrzonka, po czym dodaje słabą puentę, że „mogło tak być, niezależnie od tego, co sądzą inni”. Jasne, amator-elektronik od telewizorów jako mistrz hipnotycznej indukcji dokonał czegoś, o czym Cayce z Hanussenem mogli tylko pomarzyć. To szczerze mówiąc bardziej sensacyjne niż domniemana wizyta ufoków. Jako trzykrotnie wymieniany w książce „niejaki Micz” powiadam: panie Drozd, więcej prób zdroworozsądkowego, analitycznego myślenia, a nie kpinia z innych. Inaczej dalej będziemy tkwić w emilcińskim piekle, w którym fundacja Nautilus naparza się z Bartoszem Rdułtowskim i panem jako jego Sancho Panśą. (PM)

KSIAŻKA ŚWIATOTWÓRSTWO W FANTASTYCE



Tworzenie światów dawno już stało się wartością nadrzędną w dzisiejszej popkulturze.

Książki George’a R.R. Martina i oparty na nich serial „Gra o tron”, twórczość Brandona Sandersona – w której kreatywne sposoby budowania rzeczywistości powinny nam się wryć w pamięć, ale na przykład sami bohaterowie już niekoniecznie – filmowe uniwersum Marvela czy wreszcie bogactwo tego typu konstruktów w grach wideo. Można by wyliczać niemal w nieskończoność. Ale mało kto zabiera się za bardziej kompletną analizę tego zjawiska. W dużej mierze dlatego, że środowiskom naukowym czy literackim do dziś zdarza się podchodzić do fantastyki jak do jeża. Krzysztof M. Maj nie bierze jeńców i przedstawia jak dotąd jedyną polską monografię zglębiającą światotwórstwo. Język książki jest typowy dla akademickich rozpraw, więc wymaga od czytelnika pewnego obycia z tego typu tekstami, ale zdecydowanie warto z nim powalczyć. Wielką zaletą „Światotwórstwa w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania” jest gruntowna refleksja nad aparatem pojęciowym mających wpływ na rozwój zjawiska dawnych filozofów, literatów czy naukowców przy jednoczesnym kontakcie z aktualnymi mediami, wliczając w to „Harry’ego Pottera”, „Gwiezdne wojny” czy „TES V: Skyrim”. Maj odnosi się w późniejszej fazie tekstu do swojego duchowego poprzednika, Marka J.P. Wolfa i jego „Building Imaginary Worlds”, zdecydowanego pioniera w tej materii. „Światotwórstwo w fantastyce” jest wyższą szkołą jazdy i wnikliwym spojrzeniem na rozwój wiodącej dziś narracji. (SG)



KSIĄŻKA KRÓL DARKNETU

Zanim w wieku 30 lat Ross Ulbricht zdążył zostać milionerem i wylądować za kratkami amerykańskiego więzienia o zaostrożnym rygorze, przez krótką chwilę zrealizował marzenie pierwszych twórców internetu. Tę wizję wolnej, anonimowej sieci komputerowej, która będzie przestrzenią absolutnej swobody.

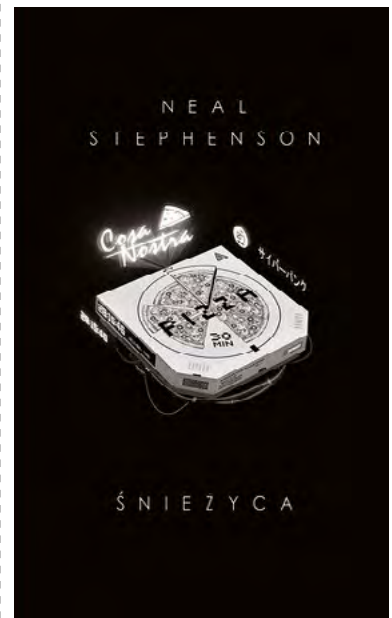
Kłopot w tym, że jego piękny sen szybko zmienił się w koszmar. Ulbricht dorastał w Teksasie. Podczas gdy jego rówieśnicy zakładali Facebooka czy Twittera, on stworzył Silk Road, wykorzystując anonimowość sieci TOR oraz kryptowalutowych płatności. Od niewinnego handlu trawką i grzybkami halucynkami w ciągu dwóch lat jego serwis stał się największą globalną platformą sprzedaży wszystkiego, co nielegalne. Można było tam kupić broń, narkotyki, odpady promieniotwórcze, ekstremalną pornografię czy całkiem sprawną wątrobę na przeszczep. Wraz z wielkimi pieniędzmi pojawiły się problemy typowe dla przestępczego świata – wymuszenia, szantaże, zabójstwa i mnóstwo przemocy. Twórca Silk Road bardzo długo próbował być jeszcze jednym geniuszem komputerowym, ukrywał się pod pseudonimem Pirat Rogers, ale w końcu sam musiał przyznać, że stoi na czele cyfrowego kartelu, darkwebowej struktury mafijnej.

Opowiadająca jego historię książka „Król darknetu” to wspaniały reportaż, napisany przez jednego z najlepszych amerykańskich dziennikarzy śledczych. Drobiazgowo odtwarza nie tylko losy twórcy Silk Road, ale też śledztwo agentów specjalnych, którzy doprowadzili do skazania Ulbrichta i zamknięcia serwisu. Czyta się ją jak pełną zwrotów akcji powieść sensacyjno-szpiegowską, z pościgami, narkotykami i pięknymi kobietami w tle. Tyle tylko, że to wszystko zdarzyło się naprawdę. (PST)



PIRAT

KSIĄŻKA ŚNIEŻYCA



Cyberpunk wraca do popkultury, i to wraca w wielkim stylu – nie tylko za sprawą pewnej wielce oczekiwanej gry, której akcja będzie działa się w 2077 roku. Dlaczego zatem nie zapoznać się (przypomnieć sobie) z jedną z najważniejszych książek z tej kategorii literatury SF? Mowa o wymi-

nianej w większości rankingów naj... „Snow Crash” Neala Stephensona, której wznowienie pod tytułem „Śnieżyca”, w nowym przekładzie Wojciecha Szypuły, przygotowało właśnie Wydawnictwo MAG. Stephenson zabiera nas do bliżej nieokreślonego, mrocznego i upadłego Los Angeles przyszłości. W tej nieco ogranej scenografii scenariusz też początkowo zdaje się być nieco wtórny. Bohater, nazywający się tym razem dla niepoznaki Hiro (!) Protagonista (!!), to z zawodu doręczyciel pizzy, a przy tym domorosły haker, sarkastyczny typ i wielbiciel samurajskich mieczy. Wskutek zagmatwanego spłotu wydarzeń przyjdzie mu rozwiązać zagadkę tytułowego narkotyku (który jest jednocześnie wirusem komputerowym), zadzierając przy tym z wszechwładnymi korporacjami oraz żołnierzami co najmniej kilku mafii. Autor „Śnieżycy” wyraźnie i skutecznie bawi się cyberpunkową konwencją, wplatają jednak charakterystyczne dla siebie wątki – odwołania biblijne, mitologiczne i filozoficzne. Ze względu na tempo akcji całość składa się miejscami nieco enigmatycznie, ale prowadzi do satysfakcjonującego finału. Co najciekawsze, książka, która ma już prawie 30 lat, nie zestarzała się ani trochę, a dyskusja o etyce hakerów, rządach algorytmów i ludzkich skłonnościach do ucieczki w Metawersum (to słowo znów jest modne!) – wszystko to pozostaje totalnie na czasie. (PST)

KSIĄŻKA MOJA OSOBA

Tytuł „Moja osoba” jest dość przewrotny, bo chociaż Najder rzeczywiście w niektórych rozdziałach sporo pisze o sobie, to książka wcale nie jest o nim. Jego doświadczenia życiowe są tylko punktem

wyjścia, oplata je obserwacjami i analizami społecznymi szerszymi niż tylko osobiste. Podobne analizy i spostrzeżenia znajdują się również w pozostałych tekstach zbioru, które nie wychodzą od autora – ale innych postaci. Realnych, jak Alex Supertramp czy Kuba Wojewódzki, i fikcyjnych, jak Bill Foster z „Upadku”.

Niektóre eseje – o pracy w domu, o prokrastynacji – były publikowane już wcześniej i ze względu na celność uzyskały kultowy status. W momencie pisania dość specyficzne, dotyczące wąskiej grupy ludzi pracujących zdalnie, bez bezpośredniej presji przełożonych czy zleceniodawców, nabrały nowego sensu w momencie, kiedy zaczęła się pandemia i kiedy w tej samej sytuacji znalazły się dziesiątki tysięcy pracowników oddelegowanych do home office.

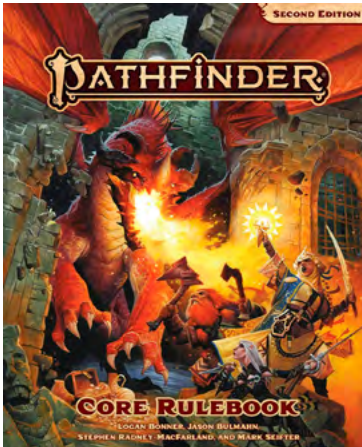
Nie trzeba się zgadzać z najderowymi obserwacjami, ale warto przynajmniej przeczytać i spróbować zrozumieć, o czym pisze, bo widzi nieoczywiste aspekty rzeczywistości. Tu jest niestety problem, bo do „Mojej osoby” trzeba podejść z otwartą głową, bez ignorowania meritum, bez niezgadania się z założeniami, bo lewak, bo baran, bo ze Zgierza, bo koleguje



się nie z tymi, co trzeba – a takich reakcji widziałem w sieci mnóstwo. Byłyby zresztą świetnym punktem wyjścia do eseju o hejcie, trybalizacji i podziałach, znakomicie wpasowującego się w konstrukcję i tematykę książki. (MB)

RPG

PATHFINDER 2 EDYCJA



Miłośnik gier fabularnych, gdy przestaje być nowicjuszem, decyduje, czy interesują go systemy łatwe, miłe, proste, czy ambitniejsze, zbalansowane i z dokładnie prowadzoną kartą postaci. „Pathfinder 2 Edycja” należy do tych drugich. Cechuje go kilka nowatorskich zmian i doskonałość zasad. Ponieważ jest kierowany do wymagających, doświadczonych graczy, poddano go dziesiątkom testów, w których zapaleńcy z całego świata (w tym i ja)

rozgrywali go na dziesiątki sposobów w wersji beta. Po ich uwagach dokonano poprawek, dzięki którym stał się doskonałym RPG.

„Podręcznik gracza” na pierwszy rzut oka wydaje się droższy od odpowiednika z DD5, ale jest grubszy, bo od razu połączony z „Podręcznikiem Mistrza Podziemi”. To oszczędza nam zakupu jednej książki. Z kolei tworząc postać, musimy jednocześnie określić jej przeszłość (jak w „Pendragonie” czy „Kryształach Czasu”), co ma wpływ na jej zdolności i współczynniki. Ten punkt może trochę zniechęcić casualowych graczy, ale warto sprawdzić, jaka przeszłość daje jakie bonusy, bo przecież postać jest tworzona na długie lata.

Ogromną zaletą „Pathfindera 2 Edycji” jest też sposób jego wydania. Na start otrzymaliśmy dwie równoległe, wieloczęściowe kampanie przygód. Jedna seria jest nastawiona na dialog i dyplomację, druga odwrotnie – na walkę i dungeon walking. „Księga Potworów” plus księga opisująca świat też od razu trafiły do odbiorców. Jako ciekawostkę dodano magnetyczną tablicę do śledzenia inicjatywy, obrażeń i czasu trwania złych czynników. Razem z zestawami kart czarów, ekwipunku czy efektów specjalnych „Pathfinder 2 Edycja” stanowi przemyślany, w pełni grywalny i ciekawy w swej różnorodności system RPG. Poświęciłem dużo czasu, aby znaleźć w nim błędy i niedociągnięcia, rozegrałem kilkadziesiąt sesji, ale nie doszukałem się ani jednego haka. (AS)

PLANSZÓWKA

MARVEL CRISIS PROTOCOL

Komiksy i filmy z bohaterami Marvela biją na świecie rekordy popularności, ale nie dotyczyło to gier planszowych. Do niedawna...

W zestawie startowym „Marvel Crisis Protocol” firmy Atomic Mass Games znajduje się aż 10 bohaterów. Ze strony Avengersów są to Kapitan Ameryka, Iron Man, Black Widow, Spider-Man i Kapitan Marvel. Po stronie Hydry (Cabal): Red Skull, Ultron, Baron Zemo, Crossbones i Doctor Octopus. Każdy bohater ma kartę postaci, unikalne zdolności i przynależność frakcyjną.

W starterze odnajdziemy 10 pięknych elementów terenu (samochody, śmietniki, latarnie, a nawet kioski). Po rozstawieniu na planszy tworzą one wycinek amerykańskiego miasteczka. W grze okazują się zabójczą bronią, ponieważ niektóre postacie mogą podnieść taki element i cisnąć nim we wrogi bohatera. Ten sposób rozgrywki bardzo przypadł do gustu wielu graczom, a szczególnie paniom. Dla nich nie jest to już zwykła gra polegająca na ciskaniu kostkami.

Ogromną zaletą planszówki jest jej rozmach. W ciągu kwartału wydano osobno prawie 20 dodatkowych postaci, nowe tereny (w tym cysterny do rzucania dla



Hulka), oraz sześć frakcji, w tym moich ulubieńców – Guardians of the Galaxy! Miłośnicy Thora i Asgardu, Wakandy czy Thanosa też będą zadowoleni. Do tego dochodzi prostota zasad i różnorodność działań w trakcie rozgrywki (Easy to play, hard to master). Postacie są doskonale zbalansowane, a naprzemienna aktywność powoduje, że nikt się nie nudzi. Gra ma też jedną wadę. Jest nią cena dodatków, na którą składają się koszty transportu ze Stanów, do i przelicznik dolara na euro. Mimo to warto w nią zainwestować, bo szybkie, półgodzinne rozgrywki są niepowtarzalne, scenariusze liczne i ciekawe, a bohaterów można w zasadzie dowolnie łączyć. Ostatnio furore robi upgrade zasad do rozgrywek przeciwko bossom. Przypomina to trochę MMO i World of Warcraft, dając możliwość grania przeciwko grze, a nie tylko przeciwko sobie. (AS)

PLANSZÓWKA

PACIFIC RIM: EXTINCTION



Wydawnictwo River Horse wypuściło dużą planszówkę dziejącą się w świecie

filmu „Pacific Rim”. W porównaniu do innych prób ta gra okazała się bardzo dobra.

Mamy w niej też wielkie, niszczycielskie Kaiju oraz obrońców ludzkości w potężnych maszynach zwanych Jaeger. Tym razem naprawiono błędy innych firm i figurki wyglądają doskonale w każdym szczególe, a na dodatek imponują wielkością.

Starter oprócz pary pięknych, starannie pomalowanych figurek zawiera kartonowe budynki różnych rozmiarów i doskonałą dwustronną matę. W grze naszą rolą jest albo zniszczenie miasta, albo jego ocalenie. Będziemy więc walczyć o każdy budynek, ale eliminowanie wroga to też sposób na wygraną. Gra umożliwia łączenie dowolnych modeli ze sobą. Wiele nowych modeli było przygotowanych w dniu premiery, więc z czasem będziemy dysponować najdziwniej wyglądającymi potworami czy Jaegerami. Modele nie są małe, tak samo jak ich cena. Na szczęście nie trzeba ich wiele. Weterani (jak ja) marzą, by posiadać je wszystkie, ale niestety (lub na szczęście) producent zapowiedział w pierwszej fali aż 28 ich rodzajów (na razie wydano około osiem dodatkowych modeli).

Gra jest ciekawa, wielce pomysłowa i rozwojowa. Trochę może przeszkadzać dość długa instrukcja, ale po kilku partyjkach dojdziemy do wniosku, że była zbyt krótka. Polecam tym, którzy lubią grać przeciwko sobie i okładać się naprawdę wielkimi pięściami! (AS)

GRA BITEWNA

CONQUEST: THE LAST ARGUMENT OF KINGS

Firma Para Bellum pokusiła się o rzucenie

wyzwania Games Workshop, tworząc

ultranowoczesnego bitewniaka. Zatrudniono

nawet doskonałego autora (Alessio Cavatore'a) oraz postarano się o wsparcie elektroniczne w postaci Army Buildera. Firma wyczuła też międzynarodowe trendy i zwiększyła skalę figurek z 1/28 do 1/35,

pomijając popularną 1/32. Obecnie bitewniak, aby

stał się popularny, musi oferować wiele armii, balans i doskonałe zasady (Easy to play, hard to master). I z tym sobie poradzono...

Stworzono świat fantasy pełen wielu znanych i nieznanych ras, w którym osadzono rozgrywkę. Ludzie, choć tworzą potężne królestwo, są odosobnieni. Blisko nich od tysięcy lat istniały wysokie magiczne iglice. Gra rozpoczyna się, gdy budzą się w nich tysiące istot przypominających skrzyżowanie rośliny, golema, martwiaka i mrówki. Dowodzone feromonami przez tajemniczych czarodziei ruszają na podbój planety. W starterze znajdują się blisko 100 figurek dla obydwu frakcji, w tym piękna królewska kawaleria i monstrualne istoty przypominające sfynksy lub golemy. Jest ich tak dużo, że po zdjęciu folii wieczko wręcz odskakuje od nadmiaru plastiku.

Zasady rozgrywki są proste, spójne i bardzo przypominają starego „Warhammera Fantasy Battle”. Wprowadzono na szczęście karty oddziałów, naprzemienną aktywność jednostek i coś, co podbiło serca wielu graczy. Największą innowacją, zawartą w tytule, jest podbój (conquest) pola bitwy. W sumie gra toczy się nie tylko o specjalne cele czy wybić się nawzajem, ale też o zajęcie jak największego pola bitwy, aby utrudnić dostanie się nań wroga.

„Conquest” jest więc pomyslowym, bardzo interesującym bitewniakiem. Przed nim jeszcze długa droga, by zagrozić konkurencji, ale potencjał ma wielki, a producent włożył całe serce, ogromną wiedzę i wielkie pieniądze, aby gra spodobała się każdemu.

Mnie wyjątkowo przypadła do gustu. (AS)



THE LEGEND OF KYRANDIA

■ Micz

O trylogii The Legend of Kyrandia pisaliśmy w Pixelu #25, więc powiem tylko, że te gry miały rzucić wyzwanie King's Questowi, ale szpica inwazji, czyli jedynka, pechowo nadziała się w 1992 roku na szóstą, najlepszą część opowieści z Daventry. Ciężko po latach powiedzieć, która z serii wygrałaby w bezpośrednim starciu, bo obie są świetne. Chyba jednak klimat lasów Kyrandii bardziej do mnie przemawia. No i drodzy amigowcy, ta gra była dostępna również na waszą maszynę, błyszcząc na niej pełnią kolorów.

Virgin wydał The Legend of Kyrandia świeżo po przejściu Westwood Studios. W amerykańskiej wersji musiał się znaleźć firmowy katalog z prezentacją takich gier jak Dune czy KGB. Rzadki okaz, dołączany



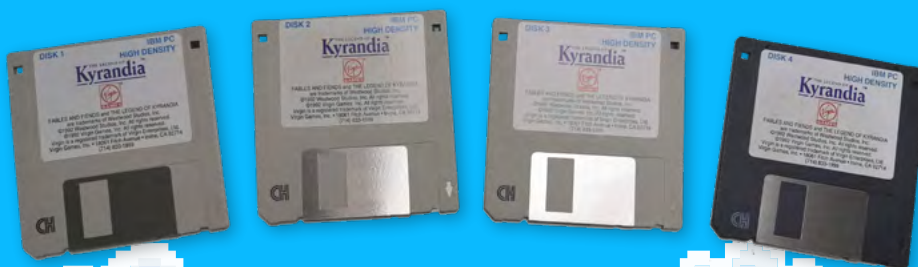
do niewielu tytułów. Jestem fanem katalogów producentów gier, a te od Virginu zawsze były jednymi z najładniej wykonanych i często nietuzinkowych, zwłaszcza ten z wielką muchą mającą w ślepiach logo firmy.

I teraz zaskoczenie dla osób zdobywających stare wydania z trzeciej ręki. Otóż prawidłowo zawartość pudełka Virginu powinna być upakowana w kopertach, a nie luźno walać się po pudełku! W The Legend of Kyrandia są akurat dwie. Oprócz czterech dyskietek (jak to się wszystko upchnęło w niecałych sześciu megabajtach?) znajdują się w nich obowiązkowe, kolorowe podręczniki: instrukcja oraz hintbook dla osób, które nie pojąją się, że w pewnym momencie do studni trzeba wrzucić

☛ W przeciwieństwie do okropnie złej okładki Hand of Fate oryginał ma bardzo ładny cover art.

☛ Gazetka w korporacyjnych słowach informowała o zmianie własnościowej Westwood Studios.

☛ Akurat dyskietki nie stanowiły zbyt atrakcyjnego elementu zestawu. Szary odcień - najgorszy z możliwych.



monetę, co było najtrudniejszą, bo absurdalną zagadką w grze. Z myślą o gustujących w modzie z lat osiemdziesiątych, gdy na ścianach i szafach wieszano plakaty gwiazd muzyki, przygotowano także wielkoformatowy plakat z Malcolmem. Największą ciekawostką jest jednak minigazetka Westwood Studios News & Notes, czyli cztery czarno-białe strony próbujące naśladować magazyn InterAction Sierry. Nawiąsem mówiąc, w tym samym czasie własną gazetkę zatytułowaną The Adventurer wypuścił też LucasArts. Organ Westwoodu informował o dołączeniu do rodziny Virgin Games, ale w środku był wywiad z Louisem Castle'em, uchylono też rąbka tajemnicy, nad czym pracuje studio. Padła magiczna nazwa Dune II, która to pozycja miała się ukazać pod koniec roku, a na początek 1993 roku zapowiadano nowy gorący („red hot”) tytuł o dziwnej nazwie Lands of Lore. W gazetce pojawiła się też informacja, że trwają prace nad wersją CD-ROM Kyrandii oraz nad sequelem. Pragnę zwrócić uwagę, że wszystko się zgadzało - żadnych opóźnień! Westwood Studios News & Notes zaliczył łącznie bodaj dziewięć numerów, wzbogacając się z czasem o dodatkowe kolory. Pierwsza połowa lat dziewięćdziesiątych była złotym okresem dla przygodówek, dlatego trudno się dziwić, że wszystko rozwijało się w tak pozytywnym kierunku. Dopiero ten sam Westwood pięć lat później udowodnił, że można zrobić doskonałą grę przygodową i nie zarobić na niej, co wraz z podobnymi doświadczeniami u konkurencji zanurzyło cały gatunek w stan hibernacji. Ale nie zamartwiamy się, tylko cieszymy wydaniem z złotej ery. Jak głosi hasło reklamowe na tyle pudełka The Legend of Kyrandia: „Wkrocz do krainy, gdzie magia jest rzeczywista”. ■

TX& GFX: DR \$URZU

KDP⁶⁰

SKORO JUŻ
GRZEBIEMY
W MAGAZYNIE
WSPOMNIEŃ...

OSTATNIO ZNALAZŁEM
W NIM MOCNO ZAKURZONE
PUDEŁKO.

TRAFIŁEM NA NIE,
KIEDY PATrzyŁEM
NA WANDE I ZASTA-
NAWIĄŁEM SIĘ,
CO ZAPAMIĘTA Z TYCH
NAJWCZĘŚNIEJSZYCH
LAT.

SAM PAMIĘTAM
TAK NIEWIELE.

ALE CZASAMI
TRAFIASZ NA
ZAKURZONE
PUDEŁKO.

PIERWSZY
RAZ MAM
JOYSTICK
W DŁONI.

PIERWSZY
RAZ CZYMŚ
KONTROLUJĘ
NA EKRANIE.

**BOULDER
DASH** NA
ATARI 800 XL
U ZNAJOMYCH
RODZICÓW.

A POTEM,
KILKADZIESIĄT
NUMERKÓW
NA LICZNIKU
PÓŹNIEJ...

RIVER RAID
I W GŁOWIE
POZIAMIANE
NA LATA.

ALE ZA TYM
PUDEŁKIEM
KRYŁO SIĘ
KOLEJNE!

WSPOMNIENIE
TAK ODLEGŁE,
ŻE POJAWIA SIĘ
RAZ, DWA RAZY
NA DEKADĘ.

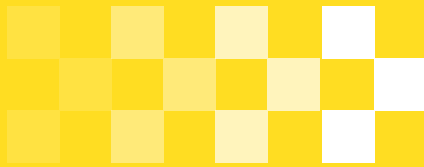
ZNAJOMY OJCA
PRZYCHODZI DO
NASZEGO DOMU
Z TECKĄ.

W ŚRODKU MA
MNÓSTWO KASET
Z KOLOROWYMI,
FASCYNUJĄCYMI
OKŁADKAMI.

PODŁĄCZAJĄ DO CZARNO-
BIAŁEGO TELEWIZORA
MASZYNKĘ DO PISANIA.

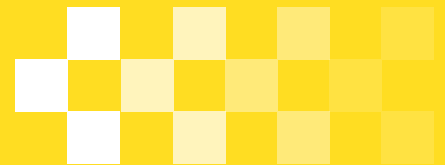
TELEWIZOR
WYŚWIETLA
KSZTAŁTY.
MOŻE TO
LITERY?
NIE WIEM,
NIE ZNAM
LITER.

GRA FIA D T S



F E L I E T O N Y

- 97 Marcin M. Granat
- 107 Michał R. Wiśniewski
- 118 Piotr Gawrysiak
- 120 Aleksy Uchański
- 122 Marcin Borkowski



**PROCESORY OPERUJĄ NA LICZBACH
DWÓJKOWYCH, W SYSTEMIE DWÓJKOWYM
DOBRZE ZAPISUJE SIĘ LICZBY CAŁKOWITE.**



NIEZOBOWIĄZUJĄCA

WYCIECZKA ŚLADAMI

GEOMETRII, FIZYKI

I ZMIENNEGO PRZECINKA

■ Borek

Większość gier można traktować jako interfejs użytkownika do jakiegoś modelu pod spodem. W symulatorze lotu gracz steruje, a komputer – na podstawie modelu – liczy, jak powinien na wychyleniu powierzchni sterowych zareagować samolot. Im lepszy model, tym bliższy realizmu symulator. Podobnie jest z wyścigami samochodowymi i motocyklowymi. Albo bilardem. Ba, każdy dobry FPS to interfejs do modelu, w którym nasze pociski fizycznie oddziałują z obiektami świata. Dokładnie w tej samej kategorii są tak różne gry jak Angry Birds, Limbo i Portal – we wszystkich modele fizyczne grają niepoślednią rolę. Przy czym wcale nie musi chodzić o model fizyczny, bo na przykład gry ekonomiczne można potraktować jako interfejsy do modelu gospodarki opisywanej przez podaż i popyt.



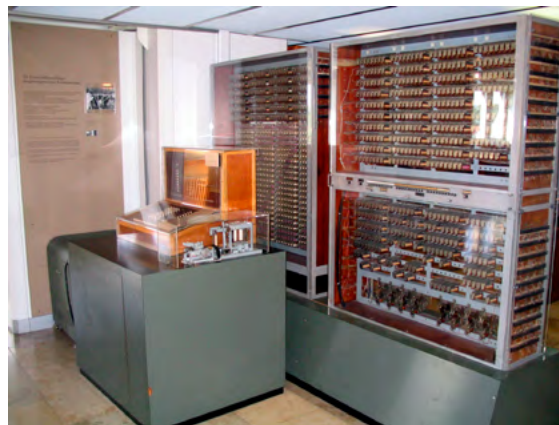
■ Angry Birds – gra zbudowana dookoła dwuwymiarowego silnika fizycznego Box2D.

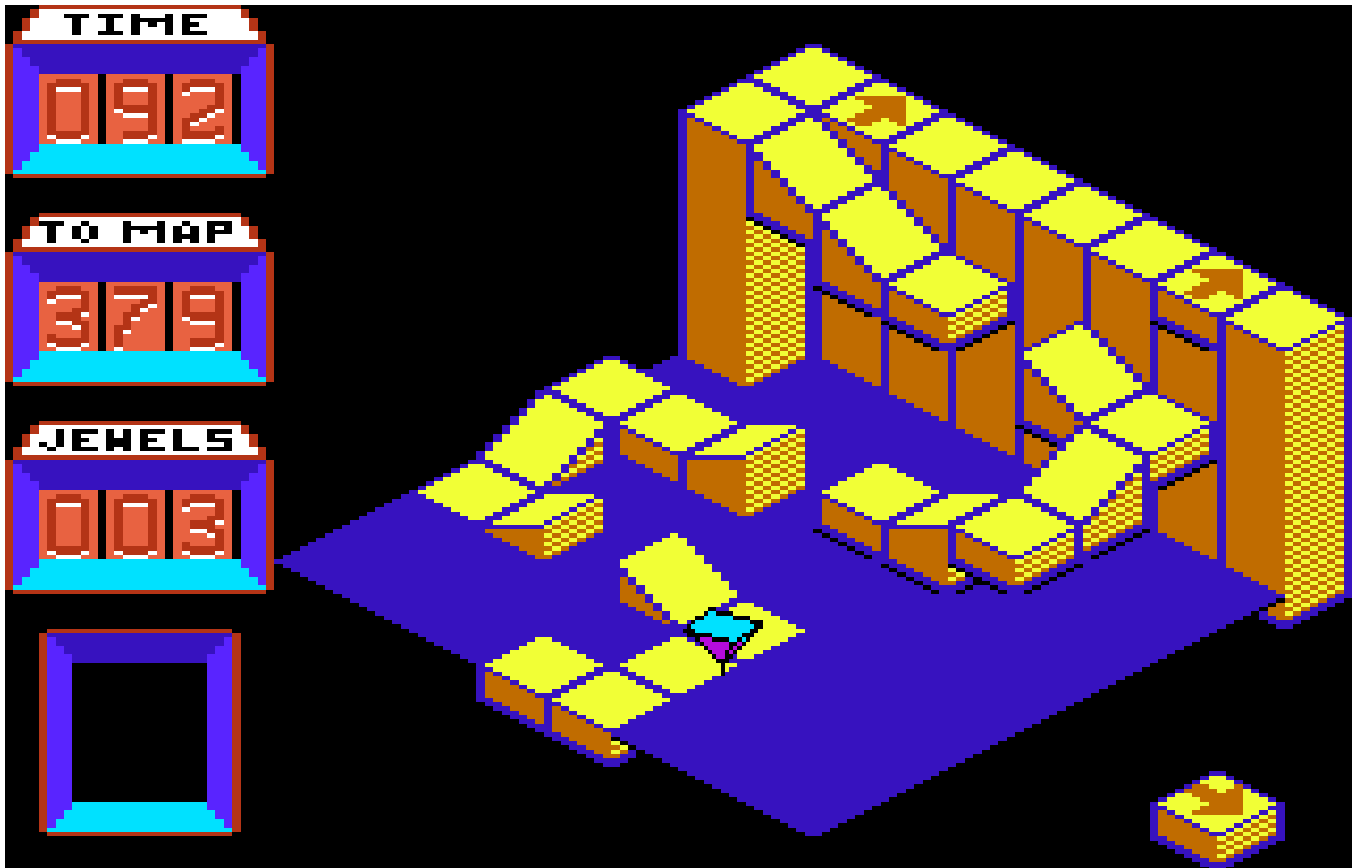


Z obliczeniami w takich modelach jest pewien problem czysto techniczny. Procesory operują na liczbach dwójkowych, w systemie dwójkowym dobrze zapisuje się liczby całkowite. Można w nich od biedy zapisać liczbę sztuk złota, ale jak trzeba policzyć 2,5 procent odsetek, zaczynają się schody. A przy silnikach fizycznych czy grafice 3D, kiedy trzeba sięgnąć do trygonometrii, robi się dramat. Żeby coś z tym zrobić, wymyślono liczby zmiennoprzecinkowe (dalej lzp), włączając w bity notację naukową ($1,234 \times 10^{-6}$) i umożliwiając zapisywanie liczb rzeczywistych, na których obliczenia w większości modeli są dużo naturalniejsze.

Oczywiście to rozwiązanie ma swoje wady (temat rzeka), przede wszystkim podnosi koszt obliczeń. W procesorach bez implementacji sprzętowej już mnożenie i dzielenie liczb całkowitych wymaga sporo czasu: popularne osmiobitowce mogły przemnożyć około 20-30 tysięcy liczb osmiobitowych na sekundę, dzielenie było kilka razy wolniejsze. W przypadku lzp było dużo gorzej – ZX Spectrum korzystające z szybkiego kompilatora ToBoS-FP było w stanie wykonać w ciągu sekundy 2-3 tysiące operacji na lzp (2-3 kłopot, fłop to powszechne określenie operacji zmiennoprzecinkowej). To jest mało.

■ Z3 – komputer mechaniczny z pierwszą implementacją obliczeń na liczbach zmiennoprzecinkowych.





1984

Pomimo powolności w basicowych tytułach Izp były używane od zawsze – często był to jedyny dostępny format liczb. Korzystała z nich pierwsza wersja The Oregon Trail z 1971 roku, korzystały Lemonade Stand i Lunar LEM Rocket. Ratowało je to, że wykonywały bardzo mało obliczeń i nie działały w czasie rzeczywistym, więc prędkość liczenia nie miała wielkiego znaczenia. W przypadku gier zręcznościowych na wynik nie można czekać.

Twórcy gier doskonale rozumieli te ograniczenia i szukali sposobów, żeby je obejść. Jeśli się dało, obliczenia przybliżano liczbami całkowitymi lub tablicowano wyniki. W Maze War z 1973 roku (jednym z prekursorów FPS, napisanym na Imlac PDS-1 z wyświetlaczem wektorowym) w celu przyspieszenia rysowania perspektywy umieszczono w kodzie tablicę gotowych współrzędnych, zaokrąglonych do liczb całkowitych. Tam, gdzie całkowite nie wystarczały, stosowano liczby stałoprzecinkowe. To taki trik, z grubsza polegający na wykonaniu obliczeń na liczbie całkowitej i przyjęciu, że przecinek leży gdzieś w środku. Z liczb stałoprzecinkowych skorzystał w 1962 roku Steve Russell, pisząc Spacewar! na PDP-1, tak samo postąpił w 1984 roku Paul Shirley, tworząc Spindizzy: prościutki silnik fizyczny w grze oparty jest na

liczbach stałoprzecinkowych 8.8 (osiem bitów na część całkowitą, osiem na ułamkową) i symuluje zachowanie GERALDA – ale tylko częściowo. GERALD wprawdzie jest bąkiem, ale efekty jego ruchu obrotowego zostały zignorowane, a część zachowań opiera się na zupełnie niefizycznych trikach dołożonych do kodu, żeby całość wyglądała naturalnie. Również dwuwymiarowy silnik fizyczny napisany w 1993 roku przez Kevina Ryana do The Incredible Machine był stałoprzecinkowy – część ułamkowa miała 10 bitów (a wartości sinus i cosinusa były stabilizowane, żeby oszczędzić czas potrzebny do ich liczenia).

Niemniej jednak bez Izp nie można było pójść do przodu. Przez lata Świętym Graalem realizmu było stworzenie silnika 3D pozwalającego na wyświetlenie na ekranie trójwymiarowego świata,

po którym można się swobodnie rozglądać. Na przeszkodzie stawała prędkość obliczeń. Porządny świat 3D składa się z opisanych tysiącami wierzchołków trójwymiarowych obiektów. Żeby go narysować na ekranie, trzeba poprzeliczać ich współrzędne, co wymaga co sekundę milionów dodawań, mnożeń, dzielen i trygonometrii. Najlepiej to robić na Izp, ale obliczenia na Izp były za wolne.

W LATACH OSIEMDZIESIĄTYCH DOMINOWAŁY OBLICZENIA WYKONYWANE NA LICZBACH CAŁKOWITYCH I STAŁOPRZECINKOWYCH.

CREDITS

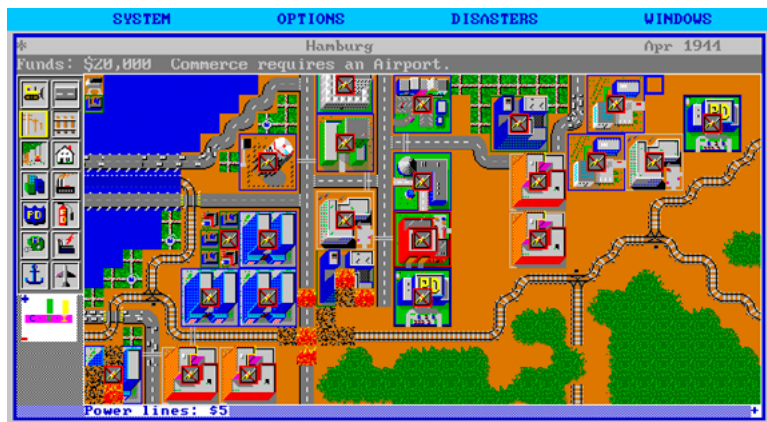


Oczywiście inwencja twórców działała i szukano sposobów na obejście problemu, kombinując ze wszystkimi wspomnianymi technikami. W Wolfensteinie 3D lzp były używane głównie do liczenia kątów między graczem i obiektem, ale większość obliczeń była wykonywana na liczbach stałoprzecinkowych, a funkcje trygonometryczne były tablicowane raz na rozgrywkę przy uruchamianiu gry. Na lzp oparte były też statystyki, liczone raz na poziom, więc nie spowalniały rozgrywki. Doom, choć graficznie dużo bardziej zaawansowany, wewnętrznie też bardzo upraszczał rzeczywistość i niezwykle oszczędnie korzystał z lzp.

🚩 Wolfenstein 3D - niedokładność przybliżonych obliczeń nie miała znaczenia przy niskiej rozdzielczości.

Obliczenia na lzp nie były potrzebne wyłącznie w grach, wymagały ich i programy narzędziowe, więc rozwiązania szukali też producenci sprzętu. Jak się czegoś nie da zrobić sprawnie procesorem, dodaje się wspierający go koprocesor. Koprocesory były stosowane w komputerach już dużo wcześniej, ANTIC i VIC na osmiobitowcach czy Copper i Blitter na Amidzie to właściwie koprocesory, tyle że niesłużące do przyspieszania obliczeń. Dla komputerów domowych pierwszy prawdziwy koprocesor arytmetyczny (Floating Point Unit, FPU) zaoferował w 1980 roku Intel, przy czym oczywiście 8087 (około 50 kflópów w wersji 8 MHz) współpracował wyłącznie z procesorami rodziny x86. 8087 były drogie i trudne do kupienia, więc większość wczesnych pecetów miała na płycie wyłącznie puste podstawki. To z kolei powodowało, że gry najczęściej wykonywały obliczenia na lzp za pomocą samego procesora, ignorując FPU, nawet jeśli było obecne. Były pojedyncze wyjątki: SimCity z 1989 roku potrafiło korzystać z FPU – i chodziło z nim o 50 procent szybciej, Falcon 3.0 z 1991 roku wymagał FPU do latania w trybie wysokiego realizmu, bez FPU działał wyłącznie w trybie z uproszczonym modelem lotu.

Pierwszy moment, kiedy FPU zaczynają się upowszechniać, to 1989 rok i premiera 80486DX – wreszcie koprocesor nie był dodatkiem, ale standardowym wyposażeniem. Z tym że nie do końca. Rodzina procesorów 486 bardzo szybko popłynęła się o 486SX, czyli tańszą wersję bez FPU. Pierwsze serie SX były próbą poprawienia uzysku – linia produkcyjna Intela początkowo sprawiała poważne kłopoty i duża część procesorów nie przechodziła testów. Egzemplarze, w których wadliwe było tylko FPU, sprzedawano jako wersję SX. Później procesor przeprojektowano i SX nie miały FPU w ogóle. 486DX dawało pojedyncze Mflóps.



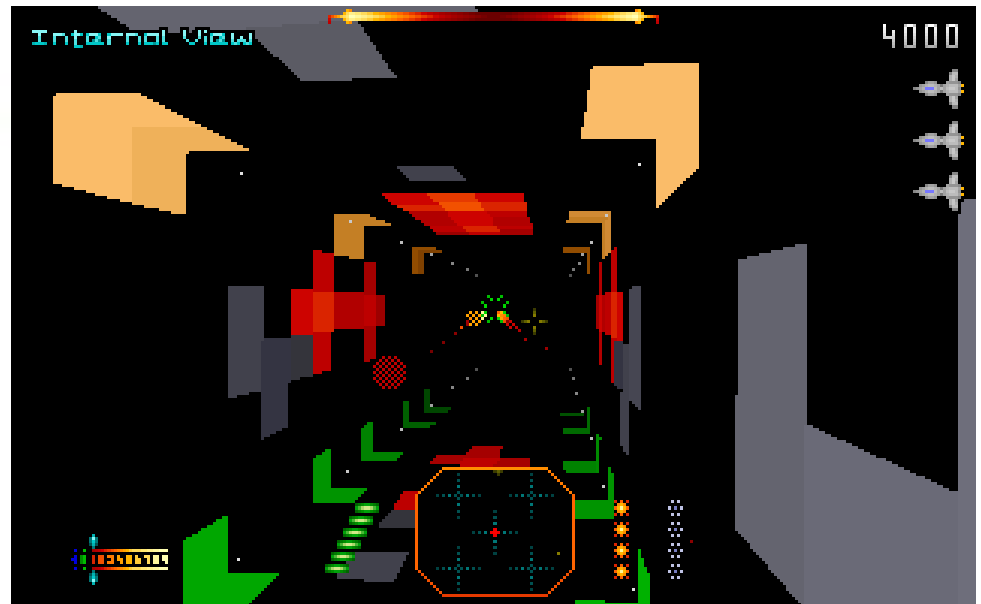
WCZESNE LATA DZIEWIĘDZIESIĄTE TO PIERWSZE, NIELICZNE PRÓBY UŻYCIA W GRACH LICZB ZMIENNOPRZECINKOWYCH.

1989



❖ Nieszczęścia chodzą parami. Pyrotechnica nie dość, że wymagała FPU, to jeszcze była słabiutką grą.

W 1993 roku pojawiło się Pentium – i to był początek cichej rewolucji. Tu już wersji SX nie było, koprocessor był dodany zawsze i gwarantował prędkości rzędu dziesiątek Mflops. Zaczęły pojawiać się gry, które bez FPU nie ruszały. Na przykład FX Fighter albo EF2000, oba z 1995 roku. Albo wydana w tym samym roku przez Psygnosis Pyrotechnica, którą kiedyś recenzowałem w Top Secrecie. Ciągle były to raczej wyjątki od reguły, ale stawały się coraz częstsze.



Najważniejszy moment przyszedł w czerwcu 1996 roku wraz z premierą gry, której napisanie wymagało I3p, w którą nie dało się grać bez FPU i o której słyszeli wszyscy – Quake. Uczciwość każe mi napisać, że kwartał wcześniej, w marcu 1996 roku, premierę miał Descent 2 – spełniający dwa pierwsze warunki, ale dość niszowy. To chyba były pierwsze gry, przy których pisaniu triki

pozwalające na oszukanie i zastąpienie operacji zmiennoprzecinkowych tańszymi obliczeniowo rozwiązaniami nie były podstawą kodu – I3p nie były stosowane okazjonalnie, tylko po to, żeby zaraz je przeliczyć na szybsze całkowite, ale stanowiły podstawowy typ zmiennej używanej przy geometrii i fizyce. To była jakościowa zmiana i początek zupełnie nowej epoki.

**PRZEŁOM ZACZYNA SIĘ
W PIERWSZEJ POŁOWIE
LAT DZIEWIĘDZIESIĄTYCH,
RAZEM Z POPULARYZACJĄ
KOPROCESORÓW.**

DRUGA POŁOWA LAT DZIEWIĘC-DZIESIĄTYCH TO UGRUNTOWANIE SIĘ LICZB ZMIENNOPRZECINKOWYCH JAKO STANDARDU WYKONYWANIA OBLICZEŃ.

➤ Jurassic Park: Trespasser – klasyczny problem z detekcją kolizji we wczesnych silnikach fizycznych.

Mniej więcej w tym samym czasie moc obliczeniowa pozwoliła na pojawienie się w grach uniwersalnych silników fizycznych. Uniwersalnych – czyli symulujących świat bez specjalizowania się w jakiejś konkretnej mechanice. Nie nastawionych na modelowanie zachowania samolotu czy samochodu, ale dowolnych obiektów. To umożliwiła interakcje postaci ze środowiskiem, znajdującymi się w nim obiektami oraz operowanie nimi. Jedną z pierwszych poważnych prób zaimplementowania fizycznego realizmu to Jurassic Park: Trespasser z 1997. Próba średnio udana, bo i silnik, i sama gra wypadły bardzo słabo.

Ponieważ przechodzimy od grafiki do silników fizycznych, warto chyba napisać o nich kilka słów. Weźmy dwie zderzające się sześciennie kostki – silnik fizyczny musi umieć policzyć, w którym miejscu i w którym momencie się zetkną (detekcja kolizji – to ta rzecz, którą się wyłącza dla gracza, żeby przechodzić przez ściany), jak będą ze sobą oddziaływać w momencie zderzenia (tak zwane siły kontaktowe), jak związane ze zderzeniem siły zmieniają ich prędkości liniowe i obrotowe (zasady dynamiki Newtona) i w końcu jak się zmieniają



w czasie ich pozycje (zadanie z działu „droga i prędkość”).

Tę ostatnią część opisuje się niezbyt obliczeniowo kosztowną i stosunkowo prostą (no, dla kogoś z maturą mat-fiz) matematyką sprowadzającą się do mnożenia i dodawania wektorów trójwymiarowych (składających się z trzech liczb). Gorzej jest z detekcją kolizji, która wygodniejsza jest do liczenia za pomocą wektorów czterowymiarowych

➤ Schizm – pre-renderowany, nawet jeśli korzystał z 3DNow!, to nie do fizyki i nie do detekcji kolizji.

i macierzy 4x4 (takie tabelki, coś jak w arkuszu kalkulacyjnym). Przy 60 klatkach na sekundę symulacja kolizji dwóch wspomnianych wcześniej sześciennów wymaga prędkości obliczeń mierzonych w setkach kłopotów. To da radę obsłużyć 486DX. Ale jak już wiemy, że nastąpiła kolizja, trzeba jeszcze dokładnie obliczyć, w którym punkcie i jakie siły zadziałają, co kosztuje co najmniej tyle samo. Zmienimy kształty z sześciennów na bardziej skomplikowane, z setkami wierzchołków i dziesiątkami ścian, umieścimy takich obiektów na ekranie dziesiątki i liczba obliczeń gwałtownie rośnie. Błyskawicznie dochodzimy do punktu, w którym Pentium to za mało.

Czyli zanim się dobrze rozpędziliśmy, znaleźliśmy się z powrotem w punkcie wyjścia – koprocesor nie wystarcza, jest za wolno. Na szczęście obliczenia na wektorach da się przyspieszyć, wykonując je równolegle. To był jeden z powodów, dla których w maju 1998 roku AMD wprowadziło w procesorach K6-2 technologię 3DNow! pozwalającą wykonywać cztery operacje zmiennoprzecinkowe równocześnie (trochę była to również reakcja na intelowskie MMX, wykonujące równoległe operacje na liczbach całkowitych). Technologia dość szybko doczekała się wykorzystujących ją gier, oficjalna lista AMD zawierała 135 tytułów, od Daikatany, przez Castrol Honda Superbike 2000, po awalonowy Schizm. Na odpowiedź Intelu nie trzeba było długo czekać – w lutym 1999 roku pojawiło się Pentium III z bardzo podobną technologią SSE (rozwijaną później w SSE2, SSE3, SSSE3 i SSE4). Ostatecznym zwycięzcą zostało SSE, w sierpniu 2010 roku AMD ogłosiło, że przyszłe modele ich procesorów nie będą obsługiwać komend 3DNow!





✚ Half-Life, 1999 rok – w grze tego specjalnie nie widać, ale silnik fizyczny z firmy Iopion pozwalał na symulację setek ciał.

OD 2000 ROKU ZMIANY DOTYCZĄ GŁÓWNIIE JAKOŚCI MODELI WYKORZYSTUJĄCYCH ROSNĄCE MOCE OBLICZENIOWE.

✚ Dwuwymiarowy Bridge Builder nie miał problemów z prędkością obliczeń, gorzej było z jego trójwymiarowym następcą, Pontifeksem.

Ta coraz powszechniejsza dostępność megaflopów umożliwiła powstanie gier, w których silnik fizyczny nie wspomaga rozgrywki, ale jest jej podstawą. Chyba pierwszy był Bridge Builder z 2000 roku. Projektować kratownice uczy się każdy student budownictwa, ale dopiero pod koniec lat dziewięćdziesiątych dostępna moc obliczeniowa pozwoliła na ich symulację w czasie rzeczywistym i obudowanie tego grą. Dokładnie w tym samym kierunku poszło w 2008 roku World of Goo, tyle że był to już moment, w którym mocy obliczeniowej do takich zabaw nie brakowało. Goat Simulator czy Sosowy Mosh Pit Simulator to w sumie też głównie silniki fizyczne, doprawione mniej lub bardziej zabawnymi autorskimi pomysłami, co można tą fizyką symulować.

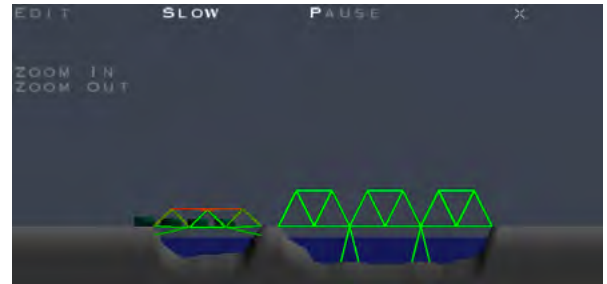
Wszystkie te gry wyglądają dobrze i zabawnie dlatego, że fizyka działa w nich zgodnie z naszą intuicją. To jedna z tych rzeczy, których się nie widzi, a zwracając uwagę dopiero wtedy, kiedy zaczynają przeczyć naszej wiedzy o świecie.

Łatwo to prześledzić na przykładzie śmierci przeciwników. W grach z połowy lat dziewięćdziesiątych przeciwnicy zawsze upadali według tej samej, oskryptowanej animacji – było to nudne i sztuczne. Technikę tę zastosowano jeszcze w 2002 roku w Morrowindzie, chociaż już kilka lat wcześniej pojawił się jej następca – model ragdoll. To już symulacja fizyczna, ciało traktowane jest w niej jako połączone ze sobą sztywne elementy i porusza się jak bezwładna szmaciana lalka. Z ragdolla korzystał w 2003 roku Postal 2, wyglądało to nieco lepiej (oczywiście kosztem dodatkowej mocy obliczeniowej), ale ciągle nienaturalnie. Nawet w przypadku bezwładnych zwłok sprężystość stawów, mięśni i ścięgien ogranicza ruchy kończyn. Dlatego ragdoll doczekał się wielu modyfikacji blokujących swobodę ruchów, w Far Cry z 2004 roku wyglądał dużo naturalniej (co zresztą skończyło się aferą w Niemczech związaną z klasyfikacją wiekową gry).

W 2008 roku Rockstar uzyskał bardzo dobre efekty w GTA IV, parametry biomechaniczne ciał kontrolował system Euphoria – ale wystarczyło wpaść pod pociąg, żeby naturalność się skończyła, bo ciała się nie rozpadały.

Dobrze zaimplementowana fizyka natychmiast otwiera zupełnie nowe możliwości. Rocket jumpy w Quake'u pojawiły się jako efekt uboczny fali uderzeniowej. Zasada zachowania momentu pędu powoduje, że granaty odbijają się od ścian, pozwalając na atakowanie zza rogu. Tak samo jest z możliwością używania otoczenia rozwijającą się razem z silnikami – w Far Cry z 2004 roku elementy świata były nieruchome, ale już następna wersja silnika CryEngine w 2007 roku pozwalała w Crysis na zabijanie przeciwników obiektami obecnymi w świecie. Ten emergent gameplay to jest czysta fizyka, bez żadnych trików.

Zastosowania silników fizycznych nie kończą się na kolidujących obiektach i samochodach. Istotną ich część to symulacja tzw. particle systems – dymów, wybuchów, włosów, materiałów



czy cieczy. To na przykład giby w Quake'u albo pływające pochodnie w Unrealu z 1998 roku. Tu często granica między fizyką i grafiką się zaciera, ważny jest dobry wygląd, nie użyte środki. Jedno pozostaje bez zmiany – potrzebne są gigantyczne moce obliczeniowe. I wprawdzie dysponujemy wydajnościami liczonymi w gigaflopach (dziesięć lat temu z i7 3770 można było wycisnąć około 30 Gflop, dzisiaj trzydziestodwurdzeniowy Threadripper Athlona wyciąga ponad 300), ale dla silników fizycznych to wcale nie jest dosyć.



✚ Crysis – pnie z prawej za chwilę zgniotą panów po lewej.



CREDITS

Historia lubi się powtarzać – jak procesor się nie wyrabia, można dołożyć koprocesor. Arytmetyczny już mamy, nawet z elementami obliczeń równoległych, ale zawsze można dołożyć jeszcze jeden, bardziej wyspecjalizowany: PPU – physics processing unit. Taką próbę podjęto w 2007 roku, gdy pojawiły się silnik PhysX i zaprojektowany do jego obsługi chip, a także zbudowana na jego podstawie karta – BFG AGEIA PhysX. Miała ona (oprócz PPU) 128 MB RAM i dodatkowe wejście zasilające. Według specyfikacji moc obliczeniowa pozwalała na sprawdzenie pół miliona kolizji na sekundę. Pudełko zachęcało informacją, że z karty korzystają przynajmniej trzy tytuły: City of Villains, Bet on Soldier: Blood Sport i Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2.

Nie przyjęto się. Pomysł był trochę chybiony już na starcie, bo koprocesory pozwalające na masową paralelizację obliczeń już istniały i były obecne w komputerach. Wiele operacji dotyczących generowania grafiki 3D daje się sprowadzić do (bardzo podobnych do tych związanych z fizyką i kolizjami) obliczeń na lzp. Mało więc zaskakujące, że firmę i technologię kupiła Nvidia, której procesory już od kilku lat ewoluowały w kierunku GPGPU – general



City of Villains, jedna z nielicznych gier korzystających z karty BFG AGEIA.



Oskrytowana demolka w PUBG, drzwi rozpadają się zawsze tak samo (górna krawędź).

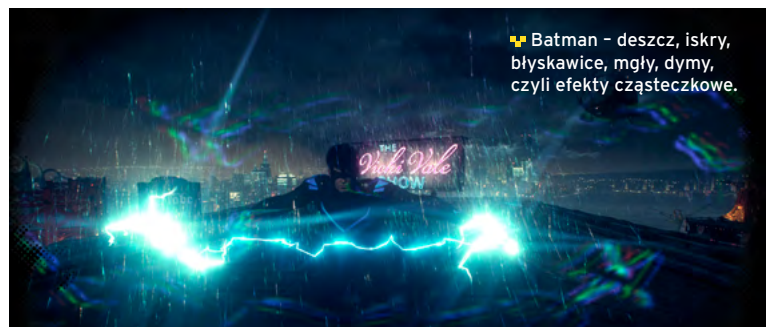
purpose GPU, będących w stanie nie tylko generować grafikę, ale też po prostu liczyć, cokolwiek im się każe. Większość silników fizycznych i graficznych potrafi dzisiaj wykorzystywać GPGPU (niekoniecznie Nvidii, na przykład Unreal Engine skorzysta i z kart Intel, i ATI) do obsługi systemów cząsteczek, ale PhysX (jedyna rzecz, która została z oryginalnego projektu AGEIA) zachował szczególną przewagę – może skorzysta z dodatkowej karty Nvidia. W komputerach z dwiema kartami jedna może generować grafikę, a druga przejąć część obliczeń fizycznych (zazwyczaj particle systems, fizyka świata pozostaje domeną CPU/FPU). Oczywiście dotyczy to wyłącznie gier umiejących tę technologię poprawnie obsłużyć, jednym z nielicznych wyjątków jest Batman: Arkham Knight, który na komputerach z dwiema kartami Nvidii daje zwykle o kilka FPS więcej (i nie, nie dzięki SLI).

Jedna rzecz się nie zmieniła: silniki fizyczne tak jak kiedyś szukają szybkości w oszustwach,

ale robią to dzisiaj zupełnie inaczej. Stara zasada mówi, że najszybsze są operacje, których się w ogóle nie wykonuje, więc wykorzystuje się specjalne algorytmy, żeby ustalić, kolizji których obiektów nie trzeba sprawdzać, a także używa różnych uproszczeń przy liczeniu sił. Czy to prowadzi do problemów? Regularnie. Wystrzeliwujące w niebo po drobnej stłuczce samochody czy Płotka wystająca ze ściany to najczęściej właśnie artefakty tych sztuczek. Jest szybciej, ale bywa źle, im mniej sztuczek, tym lepiej – ale i więcej obliczeń do wykonania.

Czyli potrzeba jeszcze więcej flopów. Zwłaszcza że rozwija się kolejny ich pozeracz: fizyczne (w odróżnieniu od oskrytowanych) systemy destrukcji. Wspomniane walące się dachy w Crysis to jeden z przykładów, inne można było znaleźć w Breach, w Battlefieldzie, w Red Faction... Na razie najczęściej destrukcja jest symulowana, jakby świat był zbudowany z Lego i zawsze rozpadał się na takie same klocki. Dużo lepsze i bardziej naturalnie wyglądające efekty można będzie uzyskać, dzieląc obiekty na losowe fragmenty – oczywiście kosztem dodatkowych obliczeń.

To się prędko nie skończy – jeżeli kiedykolwiek. ▀

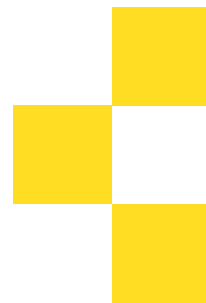


Batman – deszcz, iskry, błyskawice, mgły, dymy, czyli efekty cząsteczkowe.



Marcin M. Granat

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



NA SCENIE

Grami interesuję się od podstawówki, a teatrem od czasów licealnych, gdy do rąk wpadła mi książka Henriego Béhara pod tytułem „Dada i surrealizm w teatrze”. Potrzebowałem jednak dobić do trzydziestki, żeby zacząć się zastanawiać, czy te dwa, jakże różne, rodzaje sztuki się przenikają.

Najprostszymi i najbardziej oczywistymi przykładami są zabiegi dosłownie przemycające teatr do gier. Tego typu sytuacje widzieliśmy w *Life is Strange: Before the Storm*, grając w sztuce „*The Tempest*”, czy w dodatku *Trójca* do *The Elder Scrolls III: Morrowind*, w którym też na chwilę mogliśmy stać się aktorem. Zabawa polegała tu jednak tylko i wyłącznie na wybieraniu odpowiednich linii dialogowych i nie była zbyt odkrywczą. Nieco ambitniej do tematu podeszli twórcy gry *We Happy Few*, którzy jej tytuł zapożyczyli z Szekspirowskiej sztuki „*Henryk V*”, czy deweloperzy odpowiedzialni za *Dr. Langeskov, The Tiger, and The Terribly Cursed Emerald: A Whirlwind Heist*, umieszczając akcję tytułu za teatralnymi kulisami.

Zdecydowanie głębsza jest jednak według mnie obecna na grach wideo koncepcja *theatrum mundi*. Polega ona na postrzeganiu świata jako sceny, a ludzkiego życia jako aktorskiej roli. Gdzie, jeśli nie w naszym medium, tak bezceremonialnie narzucane są nam role do odegrania? Dziś jesteśmy dzierżącym broń facetem w marsjańskiej bazie, jutro będziemy elfem ratującym magiczny świat przed zagładą, a pojutrze staniemy się więźniem planującym ucieczkę. Są oczywiście tytuły oferujące większy wachlarz możliwości, lecz nie da się ukryć, że gracz często dostaje tylko dwie opcje: jesteś z góry ustaloną osobą albo wyłączasz komputer.

Cały czas podczas rozgrywki zakładamy niczym aktorzy maski czy – żeby powtórzyć za Gombrowiczem – gęby, dostosowując się do scenariusza.

Teatr i gry wideo współdziela też tak zwane zawieszenie niewiary. Aby w pełni oddać się wystawianej sztuce, trzeba przecież przymknąć oko na fakt, że przeróżne scenerie znajdują się na tych samych deskach sceny. Sztuczne odgłosy burzy czy wypowiedziane w kierunku widzów aktorskie kwestie możemy w pełni przeżywać tylko, gdy założymy, że chcemy wierzyć w ich naturalność. Tak samo jest w przypadku gier. Nie porzucamy danej produkcji tylko dlatego, że bohaterowie przygodówek mają sztywne animacje, postać z *GTA2* strzela bez przeładowywania karabinu, a *minecraftowe* woksele budują dziwnie kanciasty świat.

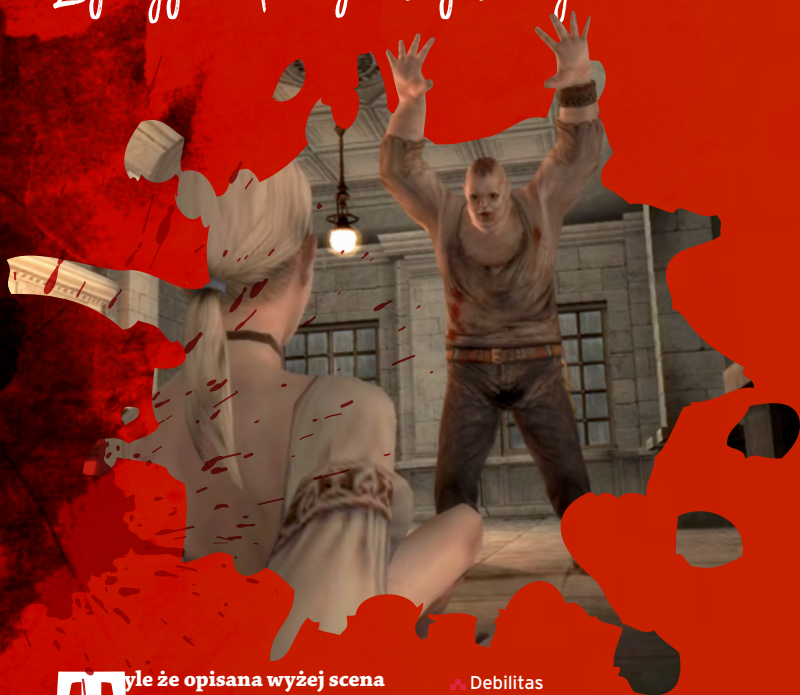
Katharsis, czyli uwolnienie od określonych, najczęściej nieprzyjemnych uczuć, jak również koncepcja *deus ex machina*, będąca nagłym rozwiązaniem akcji, są również zapożyczone ze świata teatru i z powodzeniem obecne w grach. Lecz o ile te dwie koncepcje są z sukcesem wykorzystywane w innych dziedzinach sztuki, o tyle aktywne uczestnictwo odbiorców w danym dziele jest już głównie domeną naszej branży, interaktywnych filmów i właśnie dramatu.

Czy zatem warto wstać od monitora i udać się do teatru? Sztuką, która przypadła mi do gustu jako graczowi, jest „*Łowca*” pióra Dawn King. Dzieło to, jak również wiele tytułów elektronicznej rozrywki, nawiązuje do twórczości Davida Lyncha. Mamy akcję rozgrywającą się z dala od wielkomięskiego zgiełku i nietypowe dialogi. Jeden z bohaterów, Wilhelm Bloor, przypomina agenta Coopera, a scena od czasu do czasu zalewana jest intensywnym czerwonym światłem, co podobnie jak w grze *Virginia* nasuwa skojarzenia z *Lynchowskim Czerwonym Pokojem*. King nie kryje też inspiracji „*Stalkerem*” Tarkowskiego, czyli filmem będącym jednym z filarów słynnej ukraińskiej trylogii S.T.A.L.K.E.R. To ciekawe, że trwająca tysiące lat sztuka tak często mówi tym samym językiem, co najmłodsza z muz. ■

Marcin M. Granat

Tik-tak-ciach. **DZIEJE** **CLOCK TOWER**

Upiorny szczepek ostrych noży, dziewczęcy krzyk przerażenia i ekran zachlapany czerwienią. Oto początek, co się zowie. Chcecie więcej? Zajrzyjcie do zegarowej wieży...



Tyle że opisana wyżej scena nie pochodzi z żadnej gry, ale z filmu, który, jak się akurat przypadkowo złożyło, dopiero co skończył trzydzieści pięć lat. A chodzi o może już troszkę zapomniany poza fanowskimi kręgami horror „Phenomena” wyreżyserowany przez niekwestionowanego mistrza gatunku – Dario Argento.

Słyszący z estetyzacji sugestywnie pokazywanej przemocy, za co częstokroć spotkały go oskarżenia o mizoginię, ten rzymski maestro grozy z lubością uśmiercał na ekranie swoje zwykle młodziutkie bohaterki, każąc im uprzednio przejść istny magiel. Przywołana przeze

■ **Debilitas** z *Haunting Ground* stanowi wariację na temat monstrum Frankensteina.



■ **Jak tłumaczył** potem Hifumi Kono, ciało Dana było jedynie kokonem z mięsa i juchy.

■ Bartek Czartoryski

mnie scena to zaledwie otwarcie rzeczonego filmu, ale już tych kilka minut wystarczyło, aby w głowie pewnego japońskiego amatora horroru wykiełkował pewien pomysł.

MAM NA IMIĘ JENNY

Hifumi Kono z praktycznie nieznanego poza jego ojczystym krajem (i od dawna niedziałającego) Human Entertainment, zafascynowany pomysłami Argento, począł na ich fundamentach szkicować zarys kolejnego, jak się okaże, protoplasty survival horroru. Ciekawy i symptomatyczny dla tamtejszej branży wydaje się kierunek obrany przez Japończyka, bo przecież już pamiętne, pionierskie *Sweet Home* (1989), nad którym czuwał filmowiec Kiyoshi Kurosawa i które sparowane było z pełnym metrażem o tym samym tytule, a także i późniejsze *Resident Evil* (1996) sięgały po inspirację do kinematografii, nie strojąc i od autotematyzmu.

Kono, chcąc naśladować lubiane przez siebie konwencje gatunkowe, nie tylko hołdował twórczości Argento, ale i amerykańskim slasherom, których popularność na początku lat dziewięćdziesiątych zdążyła już przygasnąć. Przepisanie na język gier rozwiązań fabularnych i narracyjnych znanych z dużego ekranu to stąpienie po cienkim lodzie i z początku nawet zespół, z którym pracował japoński twórca, był sceptycznie nastawiony do pomysłu, z którego ten nie chciał i nie mógł zrezygnować. Był on bowiem osią gry, która otrzymała tytuł *Clock Tower* (1995).

Kono umyślił sobie, że główna bohaterka rozpisanej przezeń opowieści grozy będzie, tak jak przeważnie bywa w filmach tego typu, bezbronna, a zderzona z zagrożeniem może albo salwować się ucieczką, albo ukryć, licząc, że nie zostanie odnaleziona. Zgodnie z tym założeniem gracza obarczono niemałą odpowiedzialnością za losy wymodelowanej na młodziutką Jennifer Connelly lub raczej jej filmową postać znaną z przywoływanego już filmu Argento – sieroty Jennifer Simpson.

Dziewczyna razem z trzema koleżankami trafia z sierocińca do przycupniętej na zboczach norweskich gór rozległej posiadłości należącej do państwa Barrows, którzy zgodzili

ER

się nimi zaopiekować. Tyle że zaraz po przekroczeniu progu domostwa rozlega się krzyk i zaczynają zniknąć ludzie. Nastolatka musi odkryć prawdę i przegnać czającą się tam grozę...

ZŁE ZŁEGO POCZĄTKI (I KOŃCE)

Na upartego ukończyć Clock Tower (po wydaniu na platformy inne niż Super Famicom, znane również jako Clock Tower: The First Fear) da się tuż po znalezieniu klucza do samochodu, którym można odjechać z posiadłości. Jednak Jennifer będzie się opierać, nie chcąc zostawiać koleżanek samych lub, jeśli już zostały uśmiercone, zrezygnować z próby rozwiązania zagadki.

Tyle że wtedy ominie nas i kawał gry, i spory rozdział rozrzedzonej fabuły, a oba przedstawione nam rozwiązania i tak zakończą się dla dziewczyny tragicznie. Łącznie Kono napisał aż osiem finałów uzależnionych od decyzji, jakie podejmiemy po drodze, segregując je od najlepszego do zdecydowanie najgorszych (którymi są te powyższe), co przedłuża żywotność krótkiej, bo zaledwie dwu-, może trzygodzinnej gry.

Skłonić do powtórnej rozgrywki może też fakt, że posiadłość państwa Barrowsów, choć nie jest generowana proceduralnie, przy każdej repecie wygląda nieco inaczej – zmienia się jej układ pomieszczeń, a niezbędne przedmioty rozmieszczane są losowo. Co więcej, Kono niejako przymusza gracza do podejmowania kolejnych prób i wyboru innych ścieżek, jeśli ten chce poskładać pełną niedopowiedzeń fabułę do kupy.

Rzecz jasna celem jest wyjaśnienie tajemnicy mrocznej posiadłości, podjęcie próby uratowania dziewczyn i ujęcie z życiem (choć zgodnie z kanonicznym rozwojem zdarzeń przeżyła jedynie Jennifer). Jednak eksploracja dostępnych

✚ Krąży plotka, że bohaterowie trzeciej części zostali wymodelowani na wzór postaci z „Harry’ego Pottera”.

ZAGMATWANA FABUŁA DYLOGII O SCISSORMANIE POZWALA GRACZOM ZETKNAĆ SIĘ Z AŻ CZTEREMA ŻYWYMI OSOBAMI POSŁUGUJĄCYMI SIĘ TĄ KSYWKĄ. I JEDNĄ MARTWĄ.

✚ Laura może zginać aż na trzy makabryczne sposoby, ale da się ją również uratować. Prawie jak we współczesnych produkcjach Supermassive Games!



opcji, uatrakcyjniona przez nieprzewidywalność kolejnych rozgrywek oraz związane z tym poczucie sprawczości, motywuje do podejmowania ryzyka, mimo że zmiany są często jedynie kosmetyczne.

ZABÓJCZE WYCINANKI

Atmosferę Clock Tower buduje przede wszystkim postać antagonisty, niezmordowanego mikrusa z ogromnymi nożycami, który pojawia się w najmniej oczekiwanych momentach, wyskakując zza prysznicowej zasłonki albo wylazając zza skrzyni. Zamaskowany Scissorman to zmora Jennifer, nie da się z nim walczyć, zabić go ani pokonać – można jedynie przed nim umknąć.

Rozwiązanie to również opiera się na przypadkowości, bo morderca zjawia się w najmniej spodziewanych momentach i nie da się przewidzieć spotkań z nim, nie są one sztywno wyznaczone przez scenariusz. Znalezienie kryjówki nie gwarantuje bezpieczeństwa, możemy zostać przez szaleńca odnalezieni, a powodzenie ewentualnego starcia i odepchnięcie



Scissormanu uzależnione jest od sił i aktualnego stanu psychicznego Jennifer.

Ten jest kruchy i klikanie, gdzie popadnie to niezbyt dobra taktyka, gdyż dziewczynę może wystraszyć nawet znaleziona na regale, pozornie niewinna rzecz, a natknięcie się na zwłoki towarzyszek powoduje zrozumiałą traumę. Jak celnie pisze Matthew Weise w swojej analizie gry (opublikowanej w książce „Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play” z 2009 roku), Clock Tower staje się tym samym istnym przedłużeniem ostatniego aktu slashera, gdy final girl nareszcie stawia czoła prześladowcy, któremu Kono, zupełnie świadomie, dał filmowy rodowód i atrybuty.

Bo fabuła, którą czas teraz odkryć, jest pełnym niedopowiedzeń bałaganem, po zakończeniu gry oferuje odpowiedź i zarazem stawia kolejne pytania. Niby sporo dopowiadają opublikowane potem komiksy i powieści, lecz nimi zajmować się nie będę, choć starają się poskładać wszystko w spójną całość i rozbudować świat Clock Tower. Tak czy siak zabójca okazuje się dziewięcioletni, zdeformowany Bobby Barrows (kolejny głęboki ukłon dla chyba jeszcze bardziej szalonej „Phenomeny”), którego matka sprzymierzyła się z siłami nieczystymi.

Pan domu, chcący się przeciwstawić szaleństwu żony, został zamknięty i karmiony ludzkim mięsem, a poród odbierał ojciec Jennifer, zostawiony potem na śmierć. Ale mało tego. Bobby ma brata, Dana, przerosnięte, bezkształtne

LATAMI KRAŻYŁY NEWSY O ADAPTACJI FILMOWEJ, KTÓREJ BOHATERKĄ MIAŁA BYĆ ALYSSA HAMILTON, LECZ OD 2013 ROKU TEMAT POZOSTAJE W UŚPIENIU.



✚ Nie wszystkie fabularne zawiąsy wyjaśniła sama gra. Sporo musiał dopowiedzieć w wywiadach Hifumi Kono.

monstrum trzymane pod posiadłością (moment odkrycia potwora to z kolei cytaty z innego dzieła Argento, „Suspirii”; odniesienia do niego można wyłapać i wcześniej). Epilog, który pojawia się dopiero w wersji na PlayStation, dopowiada, że po starciu z Bobbym i jego matką na tytułowej wieży z truchła Dana powstaje istota, która, zgodnie z prawdami gatunku, będzie straszyć w sequele.

POWRÓT (I UPADEK) SCISSORMANA

Ten wyprodukowano prędko, bo pojawił się na PlayStation zaledwie rok później. Kono miała niemałą zagwozdkę, wybierając docelową platformę, gdyż konsola Sony dopiero wchodziła na rynek, gdzie zakotwiczyła już Sega Saturn, a Nintendo przebąkiwało o swoim sprzęcie.

Ale postawił na dobrego konia, bo ostatecznie sprzedało się około pół miliona egzemplarzy Clock Tower 2 (poza Japonią po prostu Clock Tower). Fabułę sequela osadzono niedługo po wydarzeniach z jedynki i to z niego wiemy, że całość z opresji wyszła jedynie Jennifer. Gra zachowała mechanikę point & click oraz model rozgrywki, lecz zyskała trzy wymiary. Pośpiech, z jakim pracowano nad kontynuacją, odbił

się jednak niekorzystnie na stronie technicznej. O ile nasycone kolorami, acz nastrojowo ponure Clock Tower prezentowało się świetnie, o tyle część druga, pełna technicznych niedoróbek i zwyczajnie brzydka, wypadła błodo w porównaniu chociażby ze święcącym triumfy Resident Evil.

I choć od premiery oryginału minęło zaledwie niecałe kilkanaście miesięcy, to gry dzieliła epoka wyznaczona wejściem na rynek konsol kolejnej generacji; pozbawiony starszszkolnego uroku sequel wydawał się ślamazarny. Udało się zachować ściskający za gardło klimat grozy (mimo kuriozalnych niekiedy scenek, jak chociażby narzucenie koca na głowę mordercy), zwłaszcza podczas ciągłych ucieczek przed Scissormanem, których zasada pozostała praktycznie niezmienną. Rozpisano też całkiem niezłą, acz mocno zagmatwaną fabułę (całość można było poznać jedynie po ukończeniu gry dwoma dostępnymi postaciami i zaliczeniu aż dziesięciu zakończeń).

Sporo było tam zwrotów akcji rodem z animacji o Scooby-Doo, ale jednak wielopiętrowa tajemnica, nieco zepsuta nachalnym wątkiem okultystyczno-nadprzyrodzonym, tak jak poprzednio prowokowała do podążania



MOŻLIWE, ŻE POMYŚL NA SAMĄ POSTAĆ SCISSORMANA ZACZERPNIĘTY ZOSTAŁ ZE SŁYNNEGO HORRORU „THE BURNING” Z 1981 ROKU.

rozwidlającymi się ścieżkami i podejmowania po drodze decyzji odmiennych niż poprzednio.

Komercyjny sukces zachęcił Human do szybkiej – choć nie tak jak poprzednio – realizacji kolejnego sequela, czym jednak Kono nie był zainteresowany, twierdząc, nie bez słuszności, że wyczerpał materiał. Wydane w 1998 roku Clock Tower II: The Struggle Within (w Japonii wypuszczone jako Clock Tower: Ghost Head), nadal opierając rozgrywkę na tej samej, mocno już wtedy archaicznej mechanice, nie mogło się udać.

Akcję przeniesiono do Japonii (w wersji angielskiej: do Kalifornii), a bohaterką była nastoletnia Alyssa cierpiąca na zaburzenia osobowości. Jej ciało zamieszkuje bowiem niejaki Bates, szukający zemsty, cyniczny i agresywny duch, którego trzyma w ryzach dzięki specjalnemu amuletwi. Po jego zdjęciu przejmuje nad dziewczyną kontrolę. Zadaniem gracza jest rozwiązanie zagadki rodzinnej klątwy, czego można dokonać, przełączając się między mającymi dostęp do różnych miejsc i umiejętności osobowościami Alyssy. Gra nie była powiązana fabularnie z poprzednimi częściami, a przeciwnikami

Charakter Batesa różni się zależnie od wersji językowej. Po japońsku przemawia nawet dziewczęcym głosem.

Hifumi Kono



Twórca Clock Tower przygodę z grami zaczął od opracowywania planszówek.

Po przyjeździe do Human Entertainment pozwolono mu na stworzenie wymarzonej gry, gdy jego pomysł spodobał się współpracownikom najbardziej. Po bankructwie firmy założył swoje studio Nude Maker, lecz po wyprodukowaniu paru tytułów słuch praktycznie o nim zaginął.

dziewczyny były... zainfekowane feralną toksyną zombie. Nożyce ucichły.

ZMIANA CZASU NA... LETNI

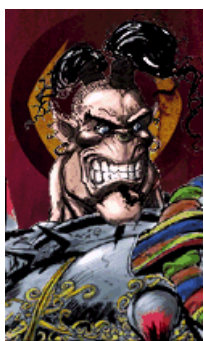
O ile jednak Clock Tower II wykorzystywało taki sam interfejs, co dwie poprzednie gry i na upartego dałoby się doszyć tę część do serii, o tyle Clock Tower 3 (2002), wyprodukowane przez Capcom (do spółki z Sunsoft, które przejęło licencję po upadłym Human), bliższe było flagowej serii grozy tejże firmy, czyli Resident Evil. Gracz nareszcie przejmował bezpośrednią kontrolę nad bohaterką, Alysson Hamilton, czternastoletnią podróżniczką w czasie i wojowniczką zmagającą się ze złymi duchami, a najlepszą chyba jak do tej pory fabułę rozwijały, prócz cutsenek (wyreżyserowanych przez znanego chociażby z Battle Royale filmowca Kinjiego Fukusaku), znajduwane często dokumenty, listy i notatki. Gra prezentowała się świetnie i nic dziwnego, że Capcom pokładała w niej niemałe nadzieje, lecz sprzedała się marnie. Kulał jednak gameplay, ucieczki przed kolejnymi monstrami były irytujące, a nie emocjonujące, a sekwencje bitewne – kiedy Alyssa strzelała z magicznego łuku – co najmniej osobliwe.

Było oczywiste, że seria Clock Tower, która dawno już odcięła się od swoich korzeni, jest jeśli nie martwa, to dogorywająca. Lecz Capcom nie miało zamiaru złożyć broni i trzy lata później wypuściło duchowe przedłużenie poprzedniego odcinka serii – Haunting Ground. Tam zabawę w kotka i myszkę urozmaicono, doklejąc bohaterce psiego towarzysza. A i sam Kono, dzięki platformie Kickstarter, powrócił do swojego flagowego pomysłu i zrealizował NightCry (2015), gdzie pasażerki statku wycieczkowego umykały po pokładach przed... Scissor Walkerem. Na YouTube nadal można obejrzeć kilkunastominutowy film promujący grę – wtedy jeszcze funkcjonującą jako Project Scissors – który zrealizował Takashi Shimizu, twórca serii „Ju-On”.

Mało brakowało, aby historia Clock Tower zatoczyła swoje koło, bo Hollywood rozważyło pomysł przeniesienia wyprodukowanej przez Capcom gry na ekran, ale zważywszy, że mniej więcej wtedy powstały marne filmowe adaptacje Resident Evil i Silent Hill, może lepiej, że tak się nie stało. Nie zapowiada się też, aby ktokolwiek miał niebawem wykorzystać niegdyś atrakcyjną licencję, ale, jakby co, ma furtkę. Bo przecież nie wszyscy Barrowsowie wyzionęli ducha... ■



KRONIKI CZARN



DZIĘKI KOMIKSOWEMU
RODOWODOWI PORTRETY
POSTACI W ŻADNYM STOP-
NIU SIĘ NIE ZESTARZAŁY.

W 1999 roku, gdy studio Cryo Interactive przeżywało swój zmierzch, w pewnej odległej krainie do walki o władzę stanęły cztery wielkie siły. Polscy gracze zapoznali się z tym konfliktem dopiero cztery lata później. Wtedy to – niewydawany już od ponad dekady – dwutygodnik Click! przyniósł im ten niezwykle ciekawy produkt.

■ Szymon Górąj

Pamiętam, kiedy po raz pierwszy przechodziłem kolejne misje, poznając oryginalny, choć niepozabawiony słabości świat.

W późniejszych latach co jakiś czas nadozła mi myśl, czemu Kroniki Czarnego Księżyca nie odegrały ważniejszej roli w historii gier i na dłuższą metę zostały zapomniane. Techniczne defekty, na których można się było wyłożyć nawet

w okresie, gdy produkcja Cryo była stosunkowo nowa? Brak zakrojonego na szerszą skalę marketingu? Teraz trudno wydać miarodajny osąd, niemniej spróbujmy przyjrzeć się poszczególnym elementom gry.

DIUNA DAŁA, DIUNA ODEBRAŁA

Samo francuskie studio ma też ciekawą historię. Oficjalnie zostało założone w 1990 roku, choć jego członkowie zaczęli

działać już w 1989 roku jako grupa deweloperska Cryo. Starsi gracze powinni pamiętać Dune, kultową strategię opartą na prozie Franka Herberta. Właśnie ona była pierwszym produktem ze stajni Cryo, którego sukces pozwolił zabrać się za kolejne projekty. W ciągu następnych lat spod ich ręki wyszło sporo interesujących pozycji – przede wszystkim przygodówek – co zbudowało ich markę na deweloperskiej mapie świata.

**KRONIKI OKAZAŁY SIĘ JEDNYM
Z OSTATNICH UDANYCH PROJEKTÓW
CRYO INTERACTIVE, DO DZIŚ CIESZĄC SIĘ
WIERNĄ GRUPĄ FANÓW.**

EGO KSIĘŻYCA



❖ Z wielokrotnie obrazienia dla strzelców stojących na murach to element, który trudno znaleźć w innych grach z przełomu wieków.

❖ Za ukończenie istotnych etapów kampanii często nagradzani jesteśmy efektownymi grafikami w ramach.

Do ich najbardziej rozpoznawalnych dzieł należały inspirowane prozą Philipa Jose Farmera Riverworld, Dragon Lore czy Atlantis: The Lost Tales. Ostatecznie Cryo upadło z powodu kłopotów finansowych. Jak na ironię jedną z przyczyn ich klęski było wydanie... Frank Herbert's Dune, kolejnej gry czerpiącej z dorobku legendarnego pisarza (i zarazem jednej z ostatnich wyprodukowanych przez studio).

AWANTURNICY CZARNEGO KSIĘŻYCA

Warto pamiętać, że Kroniki powstały na podstawie francuskiego komiksu „Les chroniques de la Lune Noire”. Album wyszedł w 1989 roku, a jego autorami byli François Marcel-Froideval oraz rysownik Olivier Ledroit (zastąpił go potem Cyril Pontet). Kolejne tomy opowiadały o młodym awanturniku, mrocznym półelfie Wismerhillu, i jego przygodach – począwszy od życia wśród zbrojczyków, aż po stopniowe przejmowanie władzy

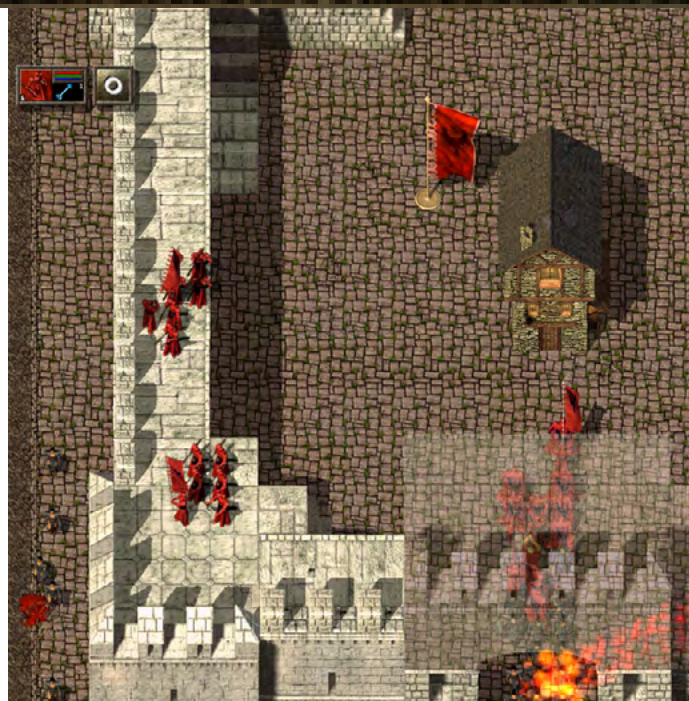


**GRA JEST O WIELE BARDZIEJ NA SERIO OD NIERZADKO
PRZAŚNEGO KOMIKSOWEGO PIERWOWZORU
MARCELA-FROIDEVALA.**

w wielkim świecie magii i miecza. Scenografia była jednym wielkim tygłem pomysłów. Choć główne założenia obracały się wokół high fantasy, cały koncept wydawał się daleki od klasyki, wykorzystując różne konwencje. Perypetie śmiałka obdarzonego przychylnością żywołaków powietrza, magicznymi mocami i płonącym mieczem rysowane były malowniczą kreską, a kolejne historie wyróżniały się zarówno twardymi realiami, w których brutalnie obchodzono się z postaciami, jak i rubasznym humorem, mogącym wręcz przywołać na myśl „Asteriksa i Obeliksa” dla dorosłych. Sam nadrobiłem komiks dużo później, stąd też zaskakujące były dla mnie sceny jawnie wyśmiewające młodego Wismerhilla, który w pełnym rycerskim rynsztunku na koniu szarżuje z kopią na... królika. Niemniej jednak całość prezentowała niezły poziom i była bardzo popularna. Na tyle, że seria była wydawana aż do 2008 roku.

DESIGN ZOSTAJE, REINTERPRETACJA TREŚCI

Z ekonomicznego punktu widzenia wypuszczenie adaptacji komiksu Froidevala było całkiem dobrym pomysłem. Jako że materiał źródłowy zyskał niemałą popularność, promocja gry nie rozpoczynała się od zera. Ułatwiło to też utrzymanie wysokiego poziomu artystycznego. Portrety postaci jak na tamte czasy mogły robić wrażenie, a i dziś ciężko byłoby nazwać je sprzydkimi. Oczywiście nie obyło się bez sporej zmiany formuły. Przede wszystkim zmodyfikowano fabułę tak, aby współgrała z gatunkiem. Przeniesiona na pecety opowieść stała się bardziej stonowana i spójna. Ucięto wiele wątków pobocznych, koncentrując się na aspektach bezpośrednio związanych z drogą głównego bohatera na szczyt. W ten sposób na przykład cała odyseja Wismerhilla z bandycich czasów została





UNIWERSALNY PROLOG
KAMPANII KOŃCZY SIĘ NIE-
ODWRACALNYM WYBOREM
GRYWALNEJ FRAKCJI.

skompresowana do kilku misji służących za wprowadzenie. Od razu po zakończeniu tego specyficznego prologu wybieramy jedno ze stronnictw, które będziemy reprezentować przez całą długą kampanię: rządzące twardą ręką, ale coraz bardziej niepewne przyszłości Imperium, potężne i miłujące pokój Bractwo Sprawiedliwości, wpływy i przeżarty korupcją Zakon Światła oraz wreszcie złożony z niezliczonych hord przedstawicieli sił ciemności Czarny Księżyc. Podział na cztery frakcje nadaje grze bardzo ciekawą dynamikę różniącą się od ówczesnych strategii, które w tym aspekcie były zazwyczaj zero-jedynkowe. Bractwo Sprawiedliwości i Czarny Księżyc na upartego dałoby się usytuować jako „dobrych” i „złych”, jednak Imperium i Zakonu Światła nie dało się już ocenić jednoznacznie. Razem z dodatkowymi, niegrywalnymi grupami (między innymi elfy i krasnoludy) tworzą one poplątaną i fascynującą sieć intryg, z której każdy chce uszczknąć coś dla siebie.

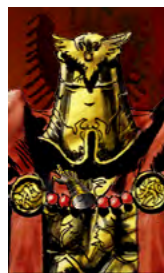
ROZGRYWKOWY DUALIZM

Patrząc na tytuł z perspektywy czasu, dostrzegam w nim oczywiście sporo więcej rys niż wtedy, gdy kierowałem losami Wismerhilla ponad półtorej dekady temu. Nadal jednak mogę z ulgą zaznaczyć, że o tytule Cryo da się powiedzieć znacznie więcej dobrego. Zaczijmy od tego, że rozgrywka w Kronikach Czarnego Księżyca na dobrą sprawę dzieli się na dwie części. Pierwszą warstwą jest mapa obrazująca fragment świata gry, po której poruszamy się reprezentującym naszą armię sztandarem (lub sztandarami, jako że z czasem możemy formować więcej sił, nie tylko tych pod wodzą Wisa). W tej części obowiązuje system turowy. Stąd możemy też w dowolnym momencie przenieść się do bazy, gdzie za uzyskane fundusze nabywamy żołnierzy i ulepszenia. Kiedy zaś odwiedzamy oznaczoną na mapie

✚ Liczba zmieni-
nych na polu
bitwy, a także
spora elastyczność
taktyczna śmiało
wyprzedzały swoją
epokę.



KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA POSZCZYGIĆ SIĘ MOGĄ GALERIA
NIEOCZYWISTYCH I RÓŻNORODNYCH STRONNICTW.



KAŻDA Z FRAKCJI MA
SPECJALNE JEDNOSTKI
SPOWALNIAJĄCE
UPADEK MORALE.

**NIEZALEŻNIE OD TEGO, DO KOGO SIĘ
PRZYŁĄCZYMY, W TRAKCIE KAMPANII
DOSTAJEMY ZADANIA – OD REGULAR-
NEGO UZUPEŁNIANIA ARMII AŻ PO
KUPOWANIE JEJ WZMOCNIENI.**

lokację tudzież spotykamy wrogą armię, przechodzimy już do starcia rozgrywanego w czasie rzeczywistym. Ze względu na to, że liczba jednostek w jednej potyczce mogła osiągać gigantyczne rozmiary (o czym więcej w kolejnym akapicie), nieodzownym elementem starcia jest aktywna pauza pozwalająca koordynować wszelkie poczynania na podobnej zasadzie, co w Age of Empires. Kampanie są długie i pozwalają poczuć się jak pełnokrwisty generał walczący za daną sprawę. Immersję psuje co prawda dosyć kiepsko przemyślany system walutowy. Przykładowo – nasz stan majątkowy minimalnie wzrasta co jedną turę, zdarzają się zaś okresy zastoju, gdy wszędzie wokół absolutnie nic się nie dzieje, co możemy łatwo wykorzystać i zyskać niemały majątek poprzez „odklikywanie” kolejnych tur. Mimo wszystko na dłuższą metę zarówno scenariusz, jak i atrakcje związane z eksploracją map przeważają.

Nieraz wpadamy na zabląkaną wrogą armię (a czasem nawet kilka, zwłaszcza na późniejszych etapach przechodzonej kampanii), zdarzają się również planowe eventy, jak fabularne zasadzki.

SZWEDZKI STÓŁ JEDNOSTEK

Na pytanie o grę z przełomu wieków, która najbardziej wyróżniała się w gatunku strategii, najczęściej słyszymy wzmianki o Starcraftie, którejs z odsłon Command & Conquer czy wspomnianym już Age of Empires. Kroniki Czarnego Księżyca nie są może tak dopracowanym tytułem, ale w żadnym razie nie ustępują im pod względem rozmachu. Początki są dość skromne – w prologu przez większość czasu kierujemy przecież jednym wojem – ale w kolejnych misjach dość szybko rośnie zarówno stawka, jak i liczebność jednostek na polu bitwy. Bywa, że batalie toczą się pomiędzy więcej niż dwiema armiami, a teren zalewają nawet setki walczących.

Nie umknie też naszej uwadze ich spora różnorodność. Znajdą się także reskiny i siłą rzeczy niektórzy podkomendni frakcji będą się różnić głównie kolorem odzienia (na przykład jazda), jednak szeregi stronnictw złożone są z wielu unikalnych okazów. Przykładowo smoki możemy zaciągnąć tylko w Imperium, ewentualnie w Zakonie Światła, Bractwo Sprawiedliwości może liczyć na znakomitych hoplitów i elitarnych paladynów ze zdolnościami leczenia, zaś maskary w rodzaju olbrzymów, trolli czy orków znajdziemy tylko wśród siepaczy Czarnego Księżyca. Tryb izometryczny sprawia zaś, że efekty po uderzeniu ognistą kulą czy też piorunem nie powodują bólu oczu nawet po 20 latach. W szczególności wrażenie robią „realistyczne” magiczne trzęsienia ziemi, które pustoszą całe okolice. Pochwalić warto także różnicowanie bitewnych scenariuszy – oprócz starć na ubitej ziemi, wśród leśnych ostępów czy w wyżłobionych labiryntach skalnych możemy przeprowadzać oblężenia przy użyciu katapult i balist. Model zniszczeń pozwala na stopniowe uszkodzanie murów po trafieniu w nie odpowiednią liczbę razy, a obstawieni na nich łucznicy zadają zwiłokrotnione obrażenia. Ponadto większość jednostek (za wyjątkiem na przykład nieumarłych bądź paladynów) po dziesiątkowaniu traci morale i umyka z pola bitwy.

Wszystkie stronnictwa dysponują również na polu bitwy własnymi bohaterami ze specjalnymi zdolnościami. W przeciwieństwie do „taśmowych” jednostek z niezmiennie tymi samymi zaklęciami (mag, nekromanta) Wismerhill, jego towarzysze broni czy choćby konkretni dowódcy frakcji posiadają specyficzne tylko dla siebie skille. Co więcej, dosłownie każda jednostka może awansować na wyższe poziomy po zdobyciu doświadczenia. Dla porównania – nieco młodszy i stanowiący przełom w gatunku Warcraft III zapewniano to tylko bohaterom. Całkiem niezłe jak na grę z 1999 roku.



W Kronikach Czarnego Księżyca znajdują się też jednak poważne mielizny. Do najbardziej frustrujących bolączek należą problemy z kontrolowaniem armii. Gdy już wojownicy zewrą się w boju, nie sposób ich wycofać, przez co walczą do zwycięstwa lub śmierci. Niektóre jednostki walczące na dystans, stojąc odpowiednio blisko wroga, są niemożliwe do wycofania i zostajemy zmuszeni do przeprowadzenia nimi ataku. Pod tym względem na tle utytułowanych rywali Kroniki prezentują się bardzo blado.

EPICKA ORKIESTRA

Wiele gier zawiera znakomity soundtrack, który dodatkowo nastraja do

rozgrywki, ale tylko niektóre ścieżki dźwiękowe praktycznie same budują atmosferę. Zanim poznałem motywy z Gothica i The Elder Scrolls, zanim usłyszałem kompozycje w Bloodborne, pojawiły się Kroniki. Za muzykę w nich odpowiada Pierre Estève, stały współpracownik Cryo Interactive. Działał jeszcze przy takich projektach jak choćby seria Atlantis. Znany jest z eklektycznego stylu i częstego eksperymentowania, w Kronikach zaś korzysta z jednej ze swoich specjalności, czyli wirtualnej orkiestry połączonej z egzotycznymi instrumentami i charakterystycznym chórem. Bez tego elementu Kroniki Czarnego Księżyca z pewnością nie byłyby takie same.

**JEDNYM Z NAJPRZYJEMNIEJSZYCH
MOMENTÓW W KRONIKACH
JEST MASZEROWANIE NA
WROGA PRZY AKOMPANIAMENCIE
NASTROJOWEGO SOUNDTRACKU.**

BLACK MOON CHRONICLES: WINDS OF WAR, CZYLI NIESPEŁNIONY SEN O MMO

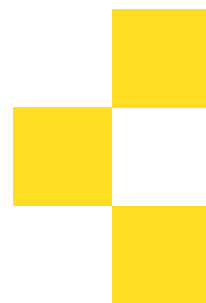
Co ciekawe, niewiele brakowało, a zagrywalibyśmy się w MMORPG w uniwersum Kronik. Planowo miało ono wyjść jeszcze w 2001 roku – czyli na trzy lata przed World of Warcraft. Oczywiście zbiegło się to z upadkiem Cryo, zaś prawa do Winds of War śmigały to tu, to tam, aż w pewnym momencie nawet najwięksi fani chyba nie wiedzieli, co się z nimi dzieje. A szkoda, bo koncept na pewno nie był zły. Struktura gry miała nieco przypominać interaktywny komiks, co z pewnością wyróżniałoby ją wśród innych MMO. Jeszcze kilka lat temu nadal funkcjonowała grywalna beta, ale i ona uległa unicestwieniu. I to zasadniczo zamyka temat.

Czy Kroniki Czarnego Księżyca zasługują na większą renowację od aktualnej? Cóż, dopuszczając możliwość patrzenia przez okulary nostalgii na pewne aspekty i niedostrzegania tudzież bagatelizowania bolączek, nie jestem pewien, czy mogę zadowalać na to odpowiedzieć. Jednak na pewno każdy miłośnik gier strategicznych powinien się z tym tytułem co najmniej zapoznać. Znajdzie w nim wiele elementów szerzej wprowadzonych sporo później (jeżeli w ogóle) i jeśli nie trafi go szlag przez pewne archaizmy, może się naprawdę świetnie bawić. ■



Michał R. Wiśniewski

Były redaktor naczelny Kawaii, eksblogger, autor powieści „Jetlag”, „God Hates Poland” oraz „Hello World”, a także non-fiction „Wszyscy jesteśmy cyborgami. Jak internet zmienił Polskę”.



STAROŚĆ DUKAJA

Netflixowy serial oparty na motywach powieści Jacka Dukaja stanowi jej interesujący testament.

Po „Wiedźminie” Sapkowskiego producenci treści zapędzającej wirtualne półki Netfliksa sięgnęli po kolejne znane nazwisko – Dukaja. „Into the Night”, znany również jako „Kierunek: noc”, nie jest jednak adaptacją, na którą ktokolwiek czekał – do tej pory dukajowa wyobraźnia inspirowała takie rzeczy jak „Katedra” Tomasza Bagińskiego, która swego czasu robiła duże wrażenie – DVD z tym krótkim filmem animowanym było chyba jedną z pierwszych na świecie produkcji wydanych w HD (jeszcze jako plik wideo do odpalenia z poziomu eksploratora plików). „Katedra” narobiła nam, ówczesnym fanom, smaku – Bagiński opowiadał, że chciałby wziąć się za „Ruch generała”, dukajową próbę dekonstrukcji klasycznej literatury fantasy, aż dopraszającą się o bombastyczne przedstawienie językiem ruchomego obrazu. Nic z tego – jak na razie – nie wyszło, ale oto Bagiński jest producentem serialu na podstawie „Starości aksolotla”. Powiedzmy, że na podstawie.

To książka, której nie uważam za dobrą, ale za ciekawą. Opublikowana w 2015 roku była przedsięwzięciem nie tylko literackim, ale i filozoficznym, technicznym i marketingowym. Wydana jako e-book przez platformę Allegro (już niefunkcjonującą, co jest ironiczne w przyjemny dla treści książki sposób), poprzedzona została sążnistym esejem Dukaja na temat możliwości, jaką daje literatura elektroniczna, książka 2.0. Ładna teoria, gorzej z praktyką – elementy interaktywne wykorzystane były w wyjątkowo nieciekawym sposób – jako przypisy, dobrane dość chaotycznie i bez pomysłu*. Dołączone do e-booka pliki z obiektami do druku 3D były

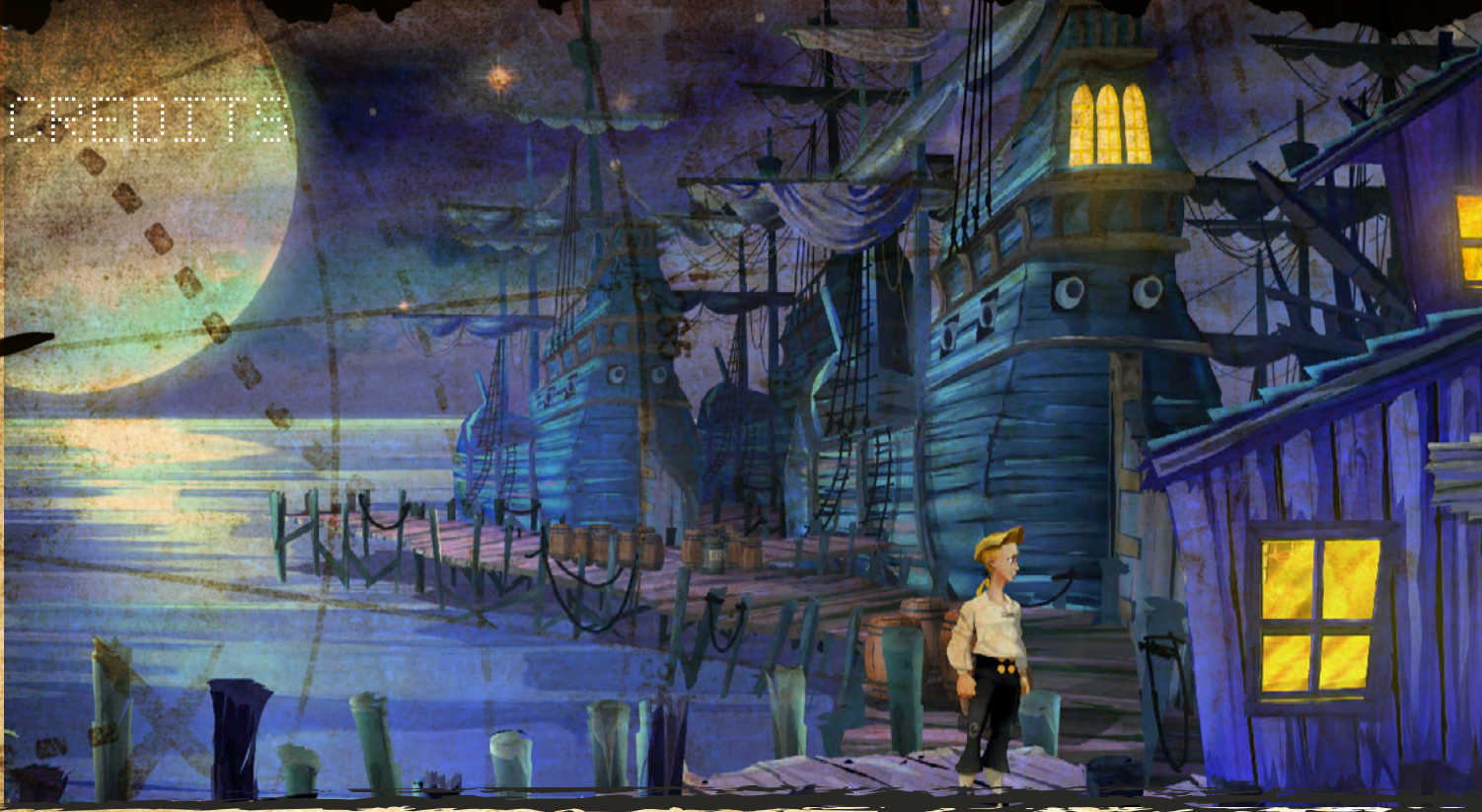
raczej ciekawostką – nie znalazłem nikogo, kto wydrukowałby sobie taką figurkę, co wtedy kosztowało kilka stów.

Sama fabuła opisywała nagły koniec świata – kosmiczny promień, który wysmażył całe życie organiczne – i ludzi, którym udało się przed nim uciec przez digitalizację swojej świadomości; tak się złożyło, że byli to – ze względu na posiadany hardware – głównie gracze komputerowi. Przeniesieni do cyfrowego nieba wrócili na ziemię w metalowych pancerzach androidów i zajęli się filozofowaniem. Pomysł ciekawy, wykonanie mniej – z kultury i socjologii homo ludens w powieści wybrzmiało głównie, że „gracze łączą się we frakcje”; emblematy owych frakcji były dołączone jako obrazki do e-booka.

Jeśli ktoś narzekał na cięcia w netflixowym „Wiedźminie”, to dopiero zdziwi się, ogłędając serial po lekturze książki. Wyleciało z niej wszystko poza jednym wątkiem – akapitem o samolocie, który próbował uciec przed morderczym promieniem. Kto zaś nie czytał, dostanie pełen napięcia kameralny thriller rozpisany na sześć krótkich odcinków, który trafił prosto w czasy niepokoju. Bardzo mi się ten pomysł podoba, bo uzupełnia braki powieści. Taka „sidestory” mogła znaleźć się w oryginale jako coś w rodzaju DLC, miejsce, w które przez hipertekst możemy uciec z głównej fabuły – i może gdyby „Starość aksolotla” poszła właśnie w tę stronę, nawet nie interaktywności i alternatywnych ścieżek fabuły, ale takich skoków w fabularny bok, byłaby znacznie bardziej udanym eksperymentem. Ale jak wspominałem, było to przedsięwzięcie marketingowe, a sztuka w służbie późnego kapitalizmu zwykle robi wymagane minimum.

Mianem prawdziwej sztuki nazwałbym natomiast papierowe wydanie „Starości aksolotla”. Pomysł beczelnie kabotyński – aby oddać wrażenie czytania książki jak w elektronicznym oryginale, wydrukowano ją... tylko z jednej strony (reszta jest czysta lub zajmują ją okazjonalne przypisy lub grafiki). Ale i to nie robi na mnie wrażenia – Świat Młodych wydrukował kiedyś papierową wersję Pac-Mana, a Top Secret – animację sprite'a z Doom do szybkiego przekartkowania. Czymże jest przy tym grube tomszysze udające Kindle'a?

* Jeśli ktoś chce zobaczyć dobrze zrobione przypisy, powinien zagrać/przeczytać visual novel 428: Shibuya Scramble ze scenariuszem Jiro Ishiego. Powstała na Wii w 2009 roku, ale dopiero w 2018 wyszło jej angielskie tłumaczenie, za to na współczesne platformy. ■



PIRACI

z Matpiej Wyspy

Filmów na podstawie gier wideo powstało wiele, więc nieco dziwi mnie, że próżno szukać wśród nich przygodówek, które dzięki fabule, stanowiącej ich najistotniejszy element, są niejako predestynowane do kina. Marzy mi się wysokobudżetowa ekranizacja Secret of Monkey Island. Chociaż... czy takowa aby na pewno już nie powstała?

■ Piotr Żymelka

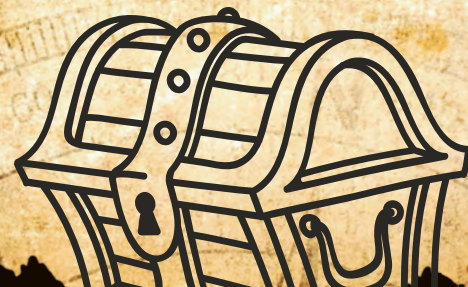


Przez kilka dekad filmy o bukanierach radziły sobie bardzo dobrze na kinowych ekranach. Pierwsze powstały już w czasach kina niemego, a później w latach trzydziestych Errol Flynn i jego „Kapitan Blood” ugruntował popularność morskich łotrzyków wśród spragnionych marynistycznych przygód widzów.

Utrzymywała się ona przez pięćdziesiąt lat, nim pojawiły się pierwsze symptomy kryzysu. O ile jeszcze

„The Goonies” w 1985 roku odniósł sukces kasowy i do dzisiaj jest filmem kultowym, o tyle rok później Roman Polański całkowicie poległ ze swoimi „Piratami”. A gwóźdź do trumny stanowiło nakręcone w połowie lat dziewięćdziesiątych dzieło Renny’ego Harlina „Wyspa piratów” (notabene bardzo dobre i niezasłużenie krytykowane). Wydawało się, że producenci nieprędko zaryzykują wyłożenie pieniędzy na kolejną fabułę o korsarzach. Wszak wystawne dekoracje, kosztowne zdjęcia w plenerze i zbudowanie

replik majestatycznych okrętów, o spektakularnych bitwach morskich nie wspominając, wymagają dużych nakładów finansowych. Dopiero triumfalny rejs „Piratów z Karaibów: Kłątwy Czarnej Perły” przez sale kinowe w 2003 roku zdjął przekleństwo z wymarłego – wydawałoby się – gatunku.





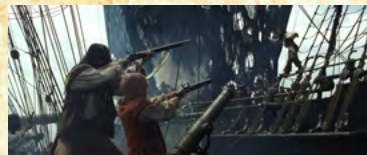
O wiele lepiej piraci radzili sobie na ekranach monitorów. Niemalże od zarania, bo już od czasów tekstowych przygódówek (Pirate Adventure), poprzez dzieło Sida Meiera (Pirates!), opus magnum Rona Gilberta, czyli The Secret of Monkey Island, aż do przygód asasynów w Assassin's Creed IV: Black Flag – popularność korsarzy nie spadała. Wielu szczególnie estyma darzy cykl przygódówek o perypetiach Guybrusha Threepwooda, który doczekał się pięciu odsłon i jest jedną z najbardziej rozpoznawalnych serii na świecie, a fajtlapowaty protagonista regularnie pojawia się w zestawieniach najpopularniejszych bohaterów ze świata elektronicznej rozrywki.



DÉJÀ VU?

Jako miłośnik pirackich klimatów stawiałem się w kinie latem 2003 roku

na seansie „Kłątwy Czarnej Perły” pełen jak najlepszych przeczuć, nastawiony na doskonały film przygodowy osadzony wśród malowniczych wysp, spalonych karaibskim słońcem. I dokładnie to otrzymałem, bawiłem się setnie, ale z tyłu głowy cały czas miałem wrażenie, że gdzieś już coś podobnego widziałem.



Otóż do pewnego, wcale nie małego stopnia fabuła pierwszej (i momentami drugiej) części disneyowskiego cyklu jest odzwierciedleniem pomysłów z serii Monkey Island. Można wręcz pokusić się o twierdzenie, że stanowi ona wariację na temat przygód Guybrusha Threepwooda. Spróbujmy ustalić, skąd wzięto się to podobieństwo i jak daleko sięga.

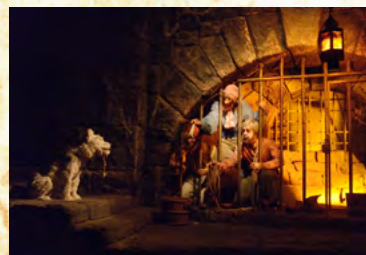


WSPÓLNY TRZON

Ron Gilbert, wielokrotnie pytany o źródła inspiracji do stworzenia cyklu Monkey Island, podawał dwa główne. Pierwszym była wizyta w Disneylandzie, a szczególnie wrażenia, których dostarczyła mu atrakcja pod tytułem Pirates of the Caribbean, czyli rajd odtwarzający typowe motywy kojarzone z piratami. Drugie stanowiła lektura powieści Tima Powersa „Na nieznanym wodach”, opublikowanej po raz pierwszy w 1987 roku (w Polsce dopiero w 2011). Przedstawia ona losy Jacka Chandagnaca (w skrócie Shandy'ego), który na początku XVIII wieku udaje się na Karaiby, by odebrać wujowi fortunę skradzioną jego ojcu. W Indiach Zachodnich spotka go wiele przygód, zmierzy się z Czarnobrodym i, oczywiście, zakocha się z wzajemnością w pięknej dziewczynie. A wszystko to w sosie fantasy. Czytając książkę, cały czas miałem wrażenie

obcowania z klimatem jak w Monkey Island. Nie da się ukryć, że z lektury przygód Shandy'ego naprawdę przebijają atmosfera Małpiej Wyspy.

Filmowych „Piratów z Karaibów” przedstawia się jako ekranizację atrakcji z Disneylandu. Do tego stopnia, że niektóre elementy znane z dekoracji zostały wplecione w fabułę, czasem jako tło na trzecim planie (jak pies trzymający klucz do celi w więzieniu), a czasem jako kluczowy element fabuły. I odwrotnie – po sukcesie filmu postać Jacka Sparrowa pojawiła się w parku rozrywki. Historia zatoczyła koło, bo czwarta część cyklu – „Piraci z Karaibów: Na nieznanym wodach” – oficjalnie powstała na podstawie powieści Tima Powersa.



Zarówno filmy, jak i gry mają więc wspólne korzenie w atrakcjach z wesołego miasteczka. Do tego należy dodać obrazki powszechnie kojarzone z korsarzami w rodzaju mapy prowadzącej do skarbów, pirata z opaską na oku, drewnianą nogą i papugą na ramieniu. Wiele z tych jednoznacznych skojarzeń weszło do popkultury wprost z powieści Roberta Louisa Stevenzona „Wyspa skarbów” oraz obrazów Howarda Pyle'a. I niekoniecznie mają oparcie w rzeczywistości – istnieje znikoma liczba udokumentowanych przypadków „chodzenia po desce”, czyli rozstawionej przez kino, książki i gry kary polegającej na wystawieniu deski za burzę, a następnie zmuszeniu nieszczęśnika do wejścia na nią i upadku w morze.

Na podstawie powyższych faktów możemy już wysnuć pewne wnioski co do istotnych podobieństw między cyklem filmowym i serią gier. Ale najlepsze jeszcze przed nami.

FILM ZA BURTĄ

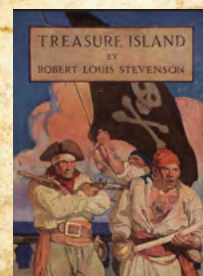
Powiązania LucasArts ze środowiskiem filmowców są doskonale znane. Studio, pierwotnie jako Lucasfilm Ga-



PRAPRZODEK SECRET OF MONKEY ISLAND I DOSKONAŁA POWIEŚĆ PRZYGODOWA W JEDNYM.



NA POSTRZEGANIE KARAIBSKICH BUKANIERÓW OGROMNY WPŁYW MAJĄ WYTWORY POPKULTURY.



mes, powstało z inicjatywy George'a Lucasa i, choć początkowo wskutek nieszczęśliwych decyzji biznesowych nie mogło tworzyć gier na podstawie swoich najgorętszych uniwersów – „Gwiezdných wojen” i „Indiany Jonesa” – to jednak nie da się odmówić ich produkcjom z lat osiemdziesiątych pewnej filmowości. Równie znana jest przyjaźń Lucasa ze Stevenem Spielbergiem. Obaj twórcy mieli (i wciąż mają) ogromny wpływ na popkulturę, w tym również na gry wideo. Spielberg często gościł u twórcy „Gwiezdných wojen” i zapewne nieraz wpadał do siedziby LucasArts. Nie dziwi więc, że rozważano w niej przeniesienie znanej i popularnej serii o odwiecznej walce Guybrusha i LeChucka na ekran kinowy. Niestety do etapu realizacji nigdy nie doszło, choć prace były zaawansowane.

Plotki o projekcie pojawiły się w 2003 roku, czyli w roku premiery pierwszej części „Piratów z Karaibów”. Wtedy bowiem na jednym z forów internetowych wypowiedział się Dominic Armato – aktor podkładający głos pod Threepwooda. Zdradził, że slyszal o przygotowywanym w czeluściach Lucasfilmu scenariuszu do filmu animowanego osadzonego w świecie Monkey Island. Armato nie podał żadnych dodatkowych szczegółów, ale wiadomość zelektryzowała środowisko fanów. Temat podjął dopiero dwa lata później Tony Stacchi, reżyser i twórca animacji, ujawniając, że zrobił kilka rysunków do filmu o Małpiej Wyspie. Kolejny rok później Steve Purcell, autor Sama i Maksa, a także artysta odpowiedzialny za wiele grafik, między innymi okładek gier z serii Monkey Island, w zawaolowany sposób potwierdził, że pracował nad filmem o przygodach Guybrusha.



Najbardziej interesującą ciekawostką można jednak znaleźć na jednej z fanowskich stron dedykowanych cyklowi. Pojawiła się tam informacja,



że film planował wyprodukować sam Steven Spielberg, prywatnie wielki fan przygód Guybrusha. Reżyser miał skontaktować się z Tedem Elliottem (późniejszym współautorem, razem z Terryem Rossio, skryptu do „Piratów z Karaibów”), z którym współpracował przy produkcji multimedialnej „Steven Spielberg's Director's Chair” z 1996 roku, i zaproponować mu napisanie scenariusza filmu opartego na Monkey Island.



Informację o zaangażowaniu Teda Elliotta potwierdziła na stronie scumbar.com pewna pragnąca zachować anonimowość osoba powiązana z projektem. Nie wiedziała jednak nic o roli w tym wszystkim Stevena Spielberga. Jednak nawet jeśli powyższe można włożyć między bajki, z całą pewnością wiadomo, że film znajdował się w produkcji.



STEVE PURCELL
– OJCIEC SAMY
I MAKSA JEST ZWIĄZANY
Z MONKEY ISLAND
OD SAMEGO POCZĄTKU.



GUYBRUSH PIERWSZY
RAZ PRZEMÓWIŁ
GŁOSEM DOMINICA
ARMATO W 1997 ROKU
W TRZECIEJ CZĘŚCI GRY.



Epilog tej historii miał miejsce w 2011 roku, gdy ukazała się pudełkowa wersja The Secret of Monkey Island: Special Edition w pakiecie z Monkey Island 2: LeChuck's Revenge: Special Edition. Jako bonus dodano tam storyboardy i szkice z filmu – pojawiło się wiele niewidzianych wcześniej rysunków i projektów postaci.

W MORZU DOMYSŁÓW

Do tego tygła potwierdzonych informacji i plotek należy dorzucić jeszcze kilka faktów. Ted Elliott przyznał w jednym z wywiadów, że razem ze współautorem, Terryem Rossio, już w 1992 roku zgłosili się do Disneya z propozycją scenariusza opartego na atrakcji z parku rozrywki – nie podał jednak dokładnie, o jaką atrakcję chodzi.

Ponadto obaj scenarzyści maczali palce w disneyowskim filmie animowanym „Planeta skarbów” z 2002 roku, który stanowił wariację na temat „Wyspy skarbów” Roberta Louisa Stevensona, osadzając akcję w kosmosie.

Zarówno on, jak i Terry Rossio byli co najmniej kilkakrotnie pytani o związek „Piratów z Karaibów” z Monkey Island. Obaj zaprzeczyli, że grali w którąkolwiek z części cyklu, a Rossio stwierdził nawet, że Elliott nigdy nie został zatrudniony do napisania scenariusza do gry Monkey Island. Sam zainteresowany powiedział jedynie, że nie tylko nie grał w przygodę Guybrusha Threepwooda, ale właściwie w żadną inną grę komputerową, poza Mystem, w którym poległ na jednej z pierwszych zagadek.



Jak naprawdę było, raczej się nie dowiemy, ale możliwe, że Elliott po prostu nie może mówić o swoim zaangażowaniu w projekt filmu o Małpiej Wyspie, bo obowiązuje go klauzula milczenia. Tym bardziej że stosowny paragraf wiąże usta Steve'a Purcella.

ALTERNATYWNE MONKEY ISLAND

Zanim przejdziemy do konkretnych podobieństw, warto zaznaczyć, że można dogrzebać się do praktycznie kompletnej fabuły przygotowywanego filmu o przygodach Guybrusha. Już pobieżna lektura wystarcza, by zauważyć, że ekranizacja miała niewiele wspólnego nie tylko z „Piratami z Karaibów”, ale również z grami. Choć tytuł roboczy brzmiał „The Curse of Monkey Island”, historia nie została zaczerpnięta z trzeciej części cyklu, ale wymyślona od nowa i zupełnie inaczej



niż w serii zainaugurowanej przez Rona Gilberta.

Z grami zgadzają się właściwie tylko postacie – Guybrush, Elaine, LeChuck (z początku jeszcze jako człowiek) oraz Murray (również jako żywy, pierwszy oficer LeChucka). Natomiast nie ma tu charakterystycznych i obowiązkowych w każdej części cyklu gier bohaterów – przedsiębiorcy Stana czy wiedźmy voodoo. Można natomiast znaleźć kilka podobieństw lub pomniejszych elementów wziętych z gier – na przykład historia zaczyna się na Méléé Island, a kończy na Monkey Island, ale generalnie fabuła jest oryginalnym pomysłem scenarzysty.

EKRANIZACJA CZY NIE?

W dalszej części tekstu znalazły się wszystkie podobieństwa, które dostrzegłem. Część z nich wymaga nieco większej dozy dobrej woli, ale niektóre wystawiają na próbę wiarę w przypadkową zbieżność obu fabuł. Przynajmniej jeśli chodzi o koncepcję, bo wizualnie prezentują się inaczej. Nawet przyjmując, że gdy myślimy o karaibskich rozbójnikach, automatycznie pojawiają nam się w głowie określone obrazy i zdarzenia.

Po pierwsze, para głównych bohaterów. Młody Will Turner rusza na pomoc ukochanej Elizabeth Swann, córce gubernatora wprowadzonej przez składającą się z kościotrupów załogę Czarnej Perły, na czele z demonicznym Barbossą. Przywodzi to na myśl Guybrusha spieszącego na ratunek gubernatorowej Elaine Marley porwanej przez zakochanego w niej ducha pirata LeChucka. Trzon fabuły jest praktycznie ten sam.



Również główny antagonista z drugiej i trzeciej części filmowego cyklu, Davy Jones, ma wspólne korzenie z LeChuckiem. Nemezis Guybrusha uciekał się o względy Elaine, ale ta kazała mu „paść trupem” (z angielskiego „drop dead”, czyli dosłownie „padnij trupem”, a slangowo „spadaj”), co



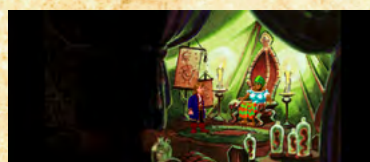
TAK PREZENTOWAŁO SIĘ TRIO GŁÓWNYCH BOHATERÓW W NIEDOSZŁYM FILMIE.



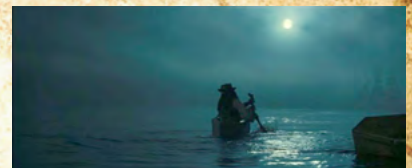
ten wziął zbyt dosłownie. Tymczasem Jones, zakochany w bogini Calypso, został przez nią zdradzony i pomógł ją uwiezić. Obaj doznali więc zawodu miłosnego.



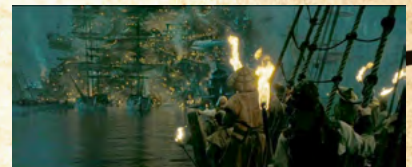
Kolejna kwestia – wiedźma Tia Dalma to przecież alter ego kapłanki voodoo z gier, nawet umiejscowienie jej chatki na bagnach jako żywo przypomina lokację w Monkey Island 2.



Guybrush dopływa do niej w trumnie służącej za łódkę, a identyczny środek transportu wykorzystuje Jack Sparrow na początku drugich „Piratów”.



Zbudowane z wraków okrętów Shipwreck City w trzecich „Piratach z Karaibów” to przecież bliźniaczy pomysł do Woodtick na wyspie Scabb z MI2.



Nieco więcej dobrej woli wymaga znalezienie podobieństw między tureckim więzieniem z początku drugich „Piratów” a posępną fortecą LeChucka z MI2. Wyglądają inaczej, ale mają zbliżony klimat.

OBA CYKLE W DOSKONAŁY SPOSÓB POZWIĘKŁY BEZPRETENSJONALNĄ PRZYGODĘ Z NIESKRĘPOWNYM HUMOREM.



CREDITS



CZEKAMY NA SZÓSTĄ CZĘŚĆ OBU SERII. PRACE NAD FILMEM TRWAJĄ. O GRZE NIC NIE SŁYCHAĆ. HALO? DISNEY? DAJCIE NAM WIĘCEJ GUYBRUSHA!



Na upartej nawet ikona interfejsu z The Curse of Monkey Island ma pewne cechy wspólne z monetami, których poszukiwała załoga Barbossy.



Obrzydliwy król Anglii Jerzy II z tego samego filmu przypomina gubernatora na Phatt Island.



Więcej podobieństw? Proszę bardzo. W czwartej części „Piratów z Karaibów” Czarnobrody ma laleczkę voodoo, za pomocą której torturuje Jacka. Również LeChuck nekął w ten sposób Guybrusha w Monkey Island 2.



Sposób dotarcia na Isla de Muerta z pierwszych „Piratów” jest równie zagmatwany jak dopłynięcie na Małpią Wyspę. Pojawia się również kompas, który nie prowadzi na północ (w filmie pokazuje to, czego najbardziej pragnie jego użytkownik, w grze wskazuje sklep handlarza okrętami Stana). Dziwne narzędzia nawigacyjne uzupełnia głowa nawigatora z MI 1.





ATMOSFERA W SCUMM BARZE PRZYPOMINA TĘ Z FILMOWEJ TORTUGI.

ZARÓWNO THREEPWOOD, JAK I SPARROW SĄ DRĘCZENI PRZEZ NIEUMARŁYCH PIRATÓW. MOŻE KIEDYS POŁĄCZA SIŁY? NIE JEST WYKLUCZONE JAKIEŚ CAMEO BOHATERA GRY W FILMIE.



Następny przykład to Herman Toothrot, czyli mający problemy z pamięcią dziadek Elaine, kontra „Bootstrap” Bill, ojciec Willa, również cierpiący na amnezję.

Można by również wspomnieć o insult swordfighting, ale w co drugim filmie akcji (i przygodowym) przeciwnicy urągają sobie podczas walki, więc byłoby to zbyt naciągane.

Czytelnik sam musi ocenić, czy w „Piratach z Karaibów” można dostrzec wyraźne inspiracje cyklem o przygodach Guybrusha Threepwooda. Historia zatoczyła w pewien sposób koło, bo obie marki należą do Disneya. Ale przyjmując na chwilę, że Elliott naprawdę pracował przy scenariuszu do Monkey Island, to nie musiał przecież grać w gry, by zapoznać się z ich fabułą. I może, nawet podświadomie, przemycił niektóre elementy do perypetii Williama Turnera i Jacka Sparrowa? ■



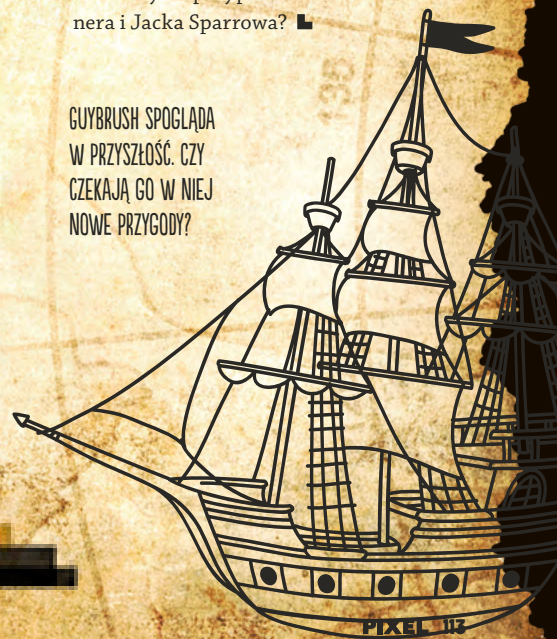
NAJWYRAŹNIEJ PIRACI NIE KORZYSTAJĄ ZE STANDARDOWEJ LOGJI I SEKSTANTU.

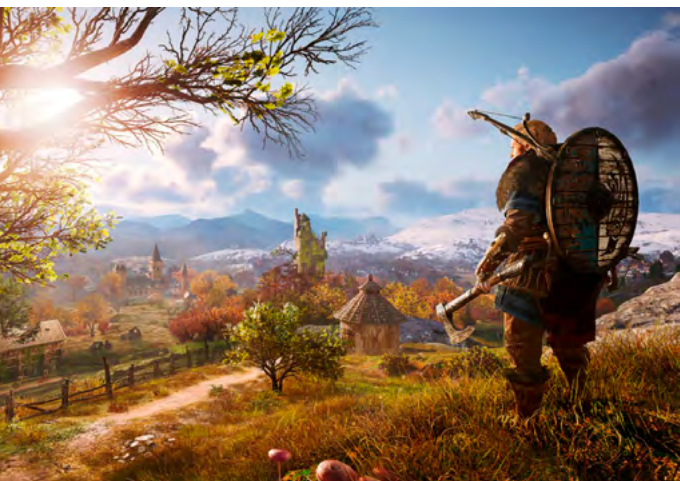


W drugich „Piratach z Karaibów” Sparrow błaznuje na „gumowym drzewie” – a pamiętacie scenę z Monkey Island, gdy Guybrush spadł ze skarpy i wrócił na nią po odbiciu się od drzewa?



GUYBRUSH SPOGLĄDA W PRZYSZŁOŚĆ. CZY CZEKAJĄ GO W NIEJ NOWE PRZYGDY?





Assassin's Creed Valhalla

WYZNAWCY NORDYCKICH BÓSTW SPOTKAJĄ SIĘ Z RESZTĄ (MNIJ LUB BARDZIEJ) CYWILIZOWANEJ EUROPY JUŻ POD KONIEC TEGO ROKU NA XBOX ONE, PLAYSTATION 4 ORAZ XBOX SERIES X I PLAYSTATION 5.

Zawędruj również na PC, do sklepów Epic Games, Uplay i na streamingu Stadii. Już teraz możemy składać zamówienia przedpremierowe na stronie sklepu Ubisoftu. Ceny – od 250 złotych za edycję standardową, po 440 złotych za Ultimate Edition i 860 złotych za Collector's Edition (w zestawie między innymi trzydziestocentymetrowa figurka Eivora z drakkarem, mniejszy Eivor z krukami i toporkiem oraz steelbook). Obecnie nie można jeszcze składać zamówień na edycje dla next-genowych konsol. (Voy)



LOGO

Manchester United pozwał twórców Football Managera

TRZEBA PRZYznać, że tego typu sytuacje nie zdarzają się zbyt często. Osoby odpowiedzialne za markę kultowego już Football Managera zadarły z władzami samych Czerwonych Diabłów.

O co poszło? Przede wszystkim o domniemane nadużywanie nazwy klubu. To pierwszy przypadek, kiedy któryś klub piłkarski ma o to pretensje do FM. Co więcej, władze MU zarzucają deweloperom stosowanie uproszczonego logo. W ich mniemaniu dochodzi w ten sposób do użycia nieliczącego z wartościami klubu. Idąc dalej, Sega oraz Sports Interactive powinny zgłosić się po

jego licencję. Przedstawiciele oskarżonej strony odpierają ten atak, podkreślając między innymi, że logo klubu jest jednym z szablonów właśnie po to, by zastąpić brak licencji. W związku z tym zabranianie używania nazwy zespołu byłoby na granicy łamania wolności słowa. To dość nieoczekiwana sytuacja, ponieważ jak dotąd władze Manchesteru United nie tylko nie miały nic przeciwko wieloletnim przeciwnym działaniom Sports Interactive, ale wraz z innymi klubami korzystały z ich obszernej bazy danych. Sprawa jest obecnie rozpatrywana i zapewne nieprędko dojdzie do jej rozwiązania. (SG)

40 lat Pac-Mana

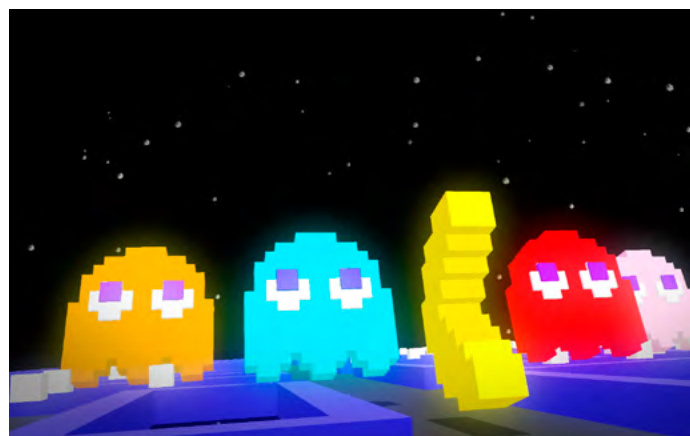
22 MAJA MINĘŁO 40 LAT OD PIERWSZEGO, PRZEDPREMIEROWEGO POKAZU PAC-MANA. NAWET MARIO I DONKEY KONG SĄ ODOBRIŃE MŁODSI. A SPACE INVADERS TYLKO NIECO STARSZE.

Wśród gier opracowanych na automaty arcade Pac-Man zajmuje wyjątkowe miejsce, otwierając nową epokę bajecznie kolorowych i niesamowicie dynamicznych gier. A przecież dopiero co minęły lata siedemdziesiąte, które upłynęły pod znakiem pary paletek, rozbijania cegiełek i prostych zręcznościówek na Farchild Channel F i Atari VCS. Jednak epoka gier, które wydenowały kieszenie nastolatków z ćwierćdolarówek (a i czasami tokenów Namco), dopiero nadchodziła. Spoglądając dziś na Pac-Mana, możemy dostrzec jedno: jak wiele się zmieniło w dziedzinie gier wideo i jednocześnie – jak wiele elementów pozostało niezmiennych. Pac-Man z dzisiejszej perspektywy jest jak kolorowe ciastko z dużą ilością lukru – po pierwszym kąsie znakomicie smakuje, po dziesiątym – wciąż jest dobre, kilka ciastek później trudno nam już się wywołać z nałogu. Możemy sobie jedynie wyobrazić miny nastolatków czterdziści lat temu, którzy zobaczyli tę połykającą żywymi barwami maszynę, zachęcającą

niezwykłymi odgłosami i kuszącą jaskrawożółtą obudową – najpierw Japończyków w jednej z sal kinowych w dzielnicy Shibuya w Tokio.

Namco miało już na swoim koncie udany klon Breakouta połączonego z flipperem – Gee Bee, po którym wydano jeszcze Bomb Bee i Cutie Q (zamykając trylogię). Ten ostatni tytuł, zaprojektowany (w warstwie grafiki duszków) przez Toru Iwataniego, jest wizualnie zaskakująco podobny do elementów znanych z Pac-Mana. Trzecia część z serii zawiera bowiem i kolorowe, uśmiechnięte buźki, i ściany wygrawerowane barwnymi duszkami, jak i kilka różowych minionków osadzonych w centralnie umieszczonej klatce. Tak, trzeba było je trafić kulka, by... pozostały po nich tylko oczy. Mechanika stołu Cutie Q była całkiem złożona, pojawiały się na nim nowe tory dla kul, było też zbieranie bonusów w formie dodatkowych kulek czy pomnażania wyniku punktowego – wciąż jednak mieliśmy do czynienia z flipperem, w którym o torze ruchu kulki decydowały odbicia od ścian i paletek.

22 maja 1980 roku Namco prowadziło w Shibuyi pierwsze testy rynkowe nowego projektu Toru Iwataniego. Gry, która w oryginale nazywana była Puck Man (a w fazie projektowania: Pakku-man, od frazy „paku-paku taberu” znaczącej tyle, co otwierać i zamykać usta podczas jedzenia). Zgodnie z ideą, która przyswiewiała twórcy żółtej kulki pożerającej żółte punkty – zamierzał on stworzyć rozrywkę, której podstawowym założeniem



będzie brak przemocy. Czyli zamiast strzelać, mieliśmy oddawać się innym wirtualnym przyjemnościom, takim jak zjadanie słodkości. Docelowo miało to przyciągnąć do automatów arcade nie tylko nastolatków, ale też pary: chłopaków i dziewczyny, wspólnie kibicujących sobie przy biciu rekordów. Bez przemocy, wśród soczystych odgłosów i równie jaskrawych barw. Znawcy ówczesnych gier wideo pewnie od razu skojarzą mechanikę Pac-Mana ze wcześniejszym od niego o kilka lat Blocade (1976, Gremlin), w którym jednak nie zjadało się kropek i walczyło z przeciwnikiem aż do zablokowania na planszy. Ten i późniejsze warianty pojedynków na

22.05

Zaginione epizody Half-Life



WŚRÓD ZAPOWIEDZI SERWISU NOCLIP, SKUPIAJĄCEGO SIĘ NA DOKUMENTOWANIU HISTORII GIER WIDEO, POJAWIŁY SIĘ FRAGMENTY ROZGRYWKI I SCREENSHOTY Z NIEUKOŃCZONYCH GIER STUDIA ARCADE.

W latach 2006-2007 w ramach współpracy z Valve zajmowało się ono jednym z (po opublikowanych pierwszym i drugim) epizodów Half-Life – Episode 4 o roboczym tytule Return to Ravenholm. W 2006 roku wspominał o nim PC Gamer, a rok później dowiedzieliśmy się, że to Epizod 3 miał domknąć historię Gordona rozpoczętą w Half-Life 2.

Teraz NoClip ujawnia kilka sekund z rozgrywki w nieukończonym, raz zapowiedzianym, a później odwołanym epizodzie, który miał nas zabrać do najbardziej malowniczego z miejsc w uniwersum Half-Life 2. Mielśmy więc szansę jeszcze raz odwiedzić Ravenholm. Do dziś w głowie brzmią mi słowa: „We don't go to Ravenholm”. (Voy)



130 milionów sprzedanych kopii GTA V

TAKE-TWO INTERACTIVE PODSUMOWUJE WYNIKI SPRZEDAŻY TYTUŁÓW SWOICH SPÓŁEK, Z KTÓRYCH WYNIKA, ŻE GRAND THEFT AUTO V ODPOWIADA ZA 40 PROCENT WSZYSTKICH KUPIONYCH GIER Z SERII GTA – Z WYNIKIEM 130 MILIONÓW KOPII (SPOŚRÓD ODPŁATNYCH TYTUŁÓW PRZEWYŻSZA GO JEDYNIEM MINECRAFT Z 200 MILIONAMI SPRZEDANYCH SZTUK.

Nieźle radzi sobie też Red Dead Redemption 2 – 31 milionów oraz NBA 2K20 – z wynikiem 12 milionów egzemplarzy. Borderlands 3 sprzedano łącznie w 10 milionach sztuk. Najnowszy tytuł w portfolio, The Outer Worlds, może się pochwalić wynikiem 2,5 miliona kopii. (Voy)



The Shore



STUDIO ARES DRAGONIS PODZIELIŁO SIĘ ZWIASTUNEM SWOJEJ INTRYGUJĄCEJ GRY ZANURZONEJ W UNIWERSUM H.P. LOVECRAFTA.

Twórcy promują The Shore jako wielowarstwową historię, w której przeplatają się elementy akcji, horroru czy thrillera psychologicznego. Zagramy męczyzną, który po utracie córki zagłębia się w odmętach szaleństwa, napotykając najgorsze monstra, jakie narodziły się pierwotnie w umyśle Lovecrafta. Gra na silniku Unreal Engine ma wyjść jeszcze w tym roku. (SG)



węże (Checkmate, Surround) to pierwowzory popularnego później Snake'a, który w zasadzie stał się wariacją na temat Pac-Mana jako wydany dwa lata po złotym zjadaczu kropek Nibbler. Oczywiście w Pac-Manie oprócz samego zjadania żółtych kropek liczyła się też otoczka. Prace nad grą ruszyły na początku 1979 roku i trwały prawie półtora roku. W tym samym czasie powstawał również Galaxian, zapowiadający kolorową rewolucję i wykorzystujący rewolucyjny wyświetlacz RGB – co w praktyce oznaczało, że duszki właśnie nabierały kolorów, a do podbarwiania gier nie trzeba było już mieć graczy kawałkami kolorowej folii. Oryginalny automat arcade oparto na Z80, układzie dźwiękowym Namco WSG oraz GPU Namco NVC293, który wyświetlał obraz o rozdzielczości 224 x 288 pikseli przy szesnastu kolorach na ekranie (w tym osiem czterokolorowych duszków o wielkości 16 x 16 pikseli). Czyniło to z automatu arcade z bużką Pac-Mana potężną w swoim czasie maszynę, o specyfikacji bliskiej Famicomowi i późniejszemu Game Boyowi. Cała plansza złożona była z kafelków o wielkości 8 x 8 pikseli. Znacznie później, już w latach dziewięćdziesiątych, w niektórych parastwach pojawiły się przepiękne żetony o wymiarach ćwierćdolarówki z postacią Pac-Mana, który uśmiechał się do graczy tak samo jak z obudowy automatu Toru Iwatania. (Voy)



DualSense: mechanizmy kontrolera

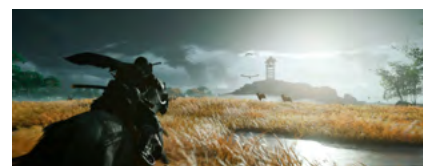


W TRAKCIE OSTATNIEGO PODCASTU „PLAY, WATCH, LISTEN” – W KTÓRYM WZIĘLI UDZIAŁ BYŁY PRACOWNIK IGN ALANAH PEARCE, KOMPOZYTOR AUSTIN WINTORY, DEWELOPER MIKE BITHELL I SŁYNNY VOICE ACTOR TROY BAKER (CHOĆBY GŁOS JOELA W SERII THE LAST OF US) – MOGLIŚMY USŁYSZEĆ O KILKU BARDZO CIEKAWYCH FUNKCJACH DUALSENSE, CZYLI NAJNOWSZEGO KONTROLERA PLAYSTATION 5.

Pod koniec audycji opowiadano o tym, jak muzyka i efekty dźwiękowe są przenoszone z prawdziwego świata do środowiska w grze. Nowy silnik ma zapewnić dźwięk każdej pojedynczej kropli deszczu, co zindywidualizuje dotychczasowe doświadczenia. Co więcej, dość enigmatycznie jak dotąd wspomniane haptyczne wibracje DualSense'a mają umożliwić graczowi odczucie opadów, a być może także innych efektów pogodowych. Doniesienia te może nie oznaczają rewolucji, jednak w przeciwieństwie do lwiej części puszcanych w obieg informacji uzyskaliśmy jako takie potwierdzenie, że przynajmniej część deweloperów używała – albo chociaż widziała – kontrolera, i wiemy już trochę o tym, jak wspomniany system haptyczny będzie działał. Więcej możemy dowiedzieć się w czerwcu – bo niektórzy nieśmiało wskazują, że właśnie wtedy zostanie zaprezentowana sama konsola PS5. (SG)



Ghost of Tsushima



ZGODNIE Z ZAPOWIEDZIAMI SONY UDOSTĘPNIŁO OBSZERNY FRAGMENT ROZGRYWKI, RZUCAJĄCY NOWE ŚWIATŁO NA DZIEŁO STUDIA SUCKER PUNCH.

Trzeba przyznać, że całość wygląda znakomicie. Blisko dwudziestominutowy materiał pokazuje nam bardzo wiele. Od eksploracji – w pomysłowy sposób pozbawionej typowego dla dzisiejszych sandboksów GPS – aż po konfrontację z wrogami. Znikomy interfejs umożliwił nam lepsze chłonięcie niesamowitego klimatu Ghost of Tsushima. Świetnie również wyglądają zarówno starcia, w których – jak obiecano – można usieć wroga jednym precyzyjnym ciosem, jak i infiltracja obozu mongolskich najeźdźców. O tym ostatnim wielu złośliwych powiedziałyby, że jest bardziej asasyrskie od większości gier z serii Assassin's Creed. Spośród najciekawszych elementów tytułu warto też wyróżnić możliwość zmiany ekranu na czarno-biały, niczym w kultowych filmach samurajskich. Z pewnością po obejrzeniu tego fragmentu rozgrywki wielu osobom trudniej będzie czekać na 17 lipca, kiedy to zaplanowana jest premiera exclusive'a na PS4. (SG)





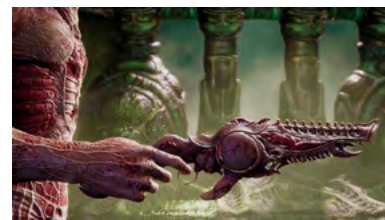
Wydawca Owlboya atakuje

SOEDESCO PRZYMIERZA SIĘ DO NOWEJ GENERACJI KONSOL, PRZYGOTOWUJĄC ODŚWIEŻONĄ KOMUNIKACJĘ WIZUALNĄ I ROZSZERZAJĄC ZAKRES DZIAŁANIA NA KRAJE EUROPY ŚRODKO-WOŚCHODNIEJ ORAZ ROSJĘ.

Co więcej, robi to z białostocką agencją PR Galaktus, której nieobce są podobne działania promocyjne, na froncie tak krajowym, jak i zagranicznym. Wydawca indie przy tej okazji zaprezentował również odświeżoną komunikację wizualną, na którą składają się slogan

„It’s in your hands” oraz przyjemny dla oka nowy logotyp firmy. A jak ćwierkają wróble, niebawem postawi do pionu nowy layout oficjalnej witryny internetowej i ogłosi, że trwają prace nad tytułami przeznaczonymi na konsole PlayStation 5 i Xbox Series X. Gdybyś zastanawiał się, jakie gry ma w swoim portfolio wydawniczym SOEDESCO, spieszę z informacją, że są to chociażby Truck Driver, Earthlock: Festival of Magic (całkiem przyjemny JRPG dostępny często w różnorodnych przecenach na Switchu), Among the Sleep czy seria Adam’s Venture, o której pisaliśmy przy nieco innej okazji. Jeśli zatem jesteś fanem gier spod szyldu tego wydawcy, powinieneś się cieszyć, że firma z Rotterdamu dostrzega potencjał tkwiący między innymi w Polsce. (MC)

Scorn



OD PARU LAT NIEWIELE BYŁO SŁYCHAĆ O PROJEKCIE HORRORU OBSERWOWANEGO Z PERSPEKTYWY PIERWSZEJ OSOBY – SCORNA.

Teraz mamy okazję obejrzeć kolejny zwiastun, naszpikowany motywami dobrze znanymi przede wszystkim fanom twórczości H.R. Giger’a.

Prace nad Scornem rozpoczęły się w 2014 roku. Po zebraniu zespołu, odpowiednich narzędzi i funduszy na Kickstarterze serbskie Ebb Software może pochwalić się bardziej dojrzałą wizją od tego, co widzieliśmy w 2016 roku. Oby mechanika rozgrywki (pierwszoosobowy, eksploracyjny, nieliniowy horror) dorównała formie wizualnej produkcji. Dziś dowiedzieliśmy się również, że Scorn na pewno w pierwszym rzucie trafi na Xbox Series X oraz do Windows Store. (Voy)

@Sufferosa zwycięzcą Webby Awards



INSTA

TWORZONA PRZEZ KASJĘ KIFERT I DAWIDA MARCINKOWSKIEGO INTERAKTYWNA SERIA FILMOWA @SUFFEROSA, KTÓRĄ MOŻEMY OGLĄDAĆ NA INSTAGRAMIE (Z UDZIAŁEM GOSI BACZYŃSKIEJ I BEATY TYSZKIEWICZ), OTRZYMAŁA W MAJU PRESTIŻOWĄ NAGRODĘ PRZYZNANĄ ZA PROJEKTY INTERNETOWE. Cykl wygrał w kategorii Social Content Series & Campaigns | Arts & Entertainment, co ogłoszono podczas gali w Nowym Jorku.

@Sufferosa to interaktywna opowieść, w której główny bohater, detektyw Ivan Johnson, szuka zaginionej kobiety. W swoim śledztwie dociera do kliniki prowadzącej eksperymentalne kuracje odmładzające. Dawid i Kasia mają już na swoim koncie nagrody za pierwszy interaktywny teledysk – „Attitude” dla Smolika z 2002 roku – oraz prezentacje i nagrody na ponad pięćdziesięciu festiwalach związanych ze sztuką nowych mediów. Obecnie The Kissinger Twins pracują nad „The Portal Diaries”, instagramowym serialem SF dla nastolatków oraz własnym debiutem fabularnym. Gratulujemy nagrody i życzymy jeszcze więcej wyróżnień oraz zrealizowanych projektów. (Voy)

Bloodborne na PC?



DLA WIELU OSÓB WŁAŚNIE TEN TYTUŁ JEST NAJLEPSZY Z GATUNKU SOULSLIKE. Mimo to minęło już pięć lat od premiery, a Bloodborne wciąż jest dostępne jedynie na PS4. Ale być może wreszcie się to zmieni.

Anonimowy branżowy informator przekazał na pewnej prywatnej grupie, że hit FromSoftware ma być rzekomo w trakcie przenoszenia na PC. Efekty mamy zobaczyć w okolicach przyszłego roku. To ma podobno stanowić dodatkowy impuls do przetrwania na komputery osobiste kolejnych exclusive’ów z PS4. Oczywiście jak to zwykle bywa, wieści przeciekły, dzięki czemu w internecie zawrzało. Warto jednak zaznaczyć i nie ekscytować się zbyt, bo – jak trzeba też uczciwie uwzględnić, zaznaczył to sam autor plotki – nie są to źródła w stu procentach pewne. Inna sprawa, że przeskok na PC Death Stranding czy Horizon Zero Dawn zaczynał się od podobnych wydarzeń, więc być może nie jest to pułdło jak w przypadku God of War. (SG)



Wiedźmin. Historia fenomenu

MIŁO NAM POINFORMOWAĆ, ŻE 3 CZERWCA UKAZAŁO SIĘ OPRACOWANIE ADAMA FLAMMY DOTYCZĄCE FENOMENU KULTUROWEGO WIEDŹMINA.

Autor książki wcześniej napisał doktorat dotyczący kobiet Białego Wilka, prowadził zajęcia o Geralcie na uczelni oraz przyczynił się do zrealizowania wielu badań dotyczących różnych aspektów wiedźmińskich w grach i literaturze. Kolekcjonuje też wiedźmiakalia. Lepszej rekomendacji chyba nie trzeba?

Szczegółowe informacje o publikacji możemy znaleźć na jej fejsbukowym profilu. Książka ukaze się nakładem Wydawnictwa Dolnośląskiego.

Na 504 stronach znajdziemy między innymi wywiady z twórcami, genezę pierwszych opowiadań, opowieść o wirtualnym Geralcie od kuchni i perypetie Białego Wilka w świecie komiksów. Nie zabrakło też informacji o polskim serialu, musicalu i filmie, rosyjskiej rock operze oraz karciankach, planszówkach i pornoparodiach z Geralem, jak również skanów okładek różnych wydań książkowych i analizy najnowszego serialu Netfliksa. (Voy)



CHCIAŁBYŚ TWORZYĆ GRY WIDEO?



14/11/2020

WARSZAWSKA SZKOŁA FILMOWA
UL. GEN. ZAJĄCZKA 7

GODZINY OTWARCIA
10.00 - 17.00

WSTĘP BEZPŁATNY

REJESTRACJA: [GCCE.EU](https://gcce.eu)

- ◆ **TARGI PRACY** W SEKTORACH KREATYWNYCH
- ◆ PREZENTACJE **WYSTAWCÓW**
- ◆ **KONFERENCJA** W KINIE ELEKTRONIK
- ◆ GOŚCIE **SPECJALNI**

STRATEGIC PARTNER

**Warsaw
Film
School**

KINO *Elektronik*

POWERED BY

PIXEL

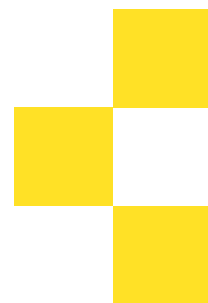
**PSX
EXTREME**

PIXELPOST.pl



Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



ROZJAŚNIANIE MRO CZNYCH ZAKAMARKÓW DUSZ...

Jak wszystkim – a czytelnikom Pixela w szczególności – dobrze wiadomo, istnieje kilka różnych rodzajów rozrywki. Nie mam tu na myśli podziału dokonywanego wedle kategorii tematycznych, nie chodzi mi także o rozróżnienie na typ medium, jakie służyć ma rozpowszechnianiu treści rozrywkowych. Nie, dychotomia, która przysłała mi właśnie na myśl, jest natury znacznie bardziej fundamentalnej. Otóż rozrywka osobliwie dzieli się na tę inteligentną, zaspokajającą bardziej wzniosłe dążenia naszego intelektu, oraz na tę mniej mądrą, którą karmić się winny te części naszej duszy (a nierządki i ciała), które zwykło określać się mianem mrocznych.

Wbrew pozorom nie oznacza to, że zaspokajanie mrocznych popędów – nawet niekoniecznie jedynie intelektualnych – jest rzeczą zdrożną. Bywa, to prawda. Podstawowe zasady higieny zdrowia psychicznego dyktują jednak aplikowanie sobie odpowiednich, zdrowych dawek głupawych seriali i filmów, niezbyt głębokich romansideł i komiksów, wreszcie zaś gier polegających li tylko na odrąbywaniu kończyn przeciwnikom z piekła rodem lub też przeskakiwaniu przez psychodeliczne grzybki (wiem, zgrzeszyłem – ale nie mogłem się powstrzymać od uruchomienia najnowszego pecetowego portu Super Mario 64). U normalnych osobników tego rodzaju dieta intelektualna dość szybko zaczyna budzić jednak przesyt. Wtedy należy zmienić repertuar, zagłębiając się w rozrywkę mądrą i wymagającą myślenia.

Tu jednak zaczyna się kłopot, o którym już niejedną raz pisałem. Ponieważ tworzenie dzieł mądrych (a jednocześnie nienudnych i niebrzydkich) jest zadaniem

nietrywialnym, toteż podaż tego rodzaju rozrywki okazuje się być żałośnie uboga. Gdy zaś dorzucimy jeszcze jakieś dodatkowe ograniczenia dotyczące tematyki, to problem zaczyna robić się poważny. Boleśnie się o tym przekonałem, naiwnie postanawiając, iż nadrobię zaległości dotyczące twardej fantastyki naukowej. Wszak koronaferie zobowiązują, a jakby nie było, ostatni porządny film hard SF, jaki dane było mi obejrzeć, to bodajże „Marsjanin”, a gra... hmm, to chyba byłoby Elite: Dangerous – wszak nie muszę być purystą. Od tego czasu upłynęło już pół dekady, z pewnością – tak myślałem – powstało w tym czasie choć kilka, jeśli nie arcydzieł gatunku, to przynajmniej porządnych produkcji. Och, jakże się myliłem!!! Na szczęście od zupełnej rozpaczki uratowała mnie jakaś dobra dusza, nie pomnę już kto, która zasugerowała mi zapoznanie się z „For All Mankind”. To wymagało przewyciężenia naturalnego dla mnie sceptycyzmu (czyż może być co dobrego z Apple?), ale opłacało się sownie i zapewne uratowało mnie od szaleństwa!!!

Jednak jakkolwiek dobry byłby ten serial, to jednak pozostaje rozrywką nieinteraktywną. Co z gramy, myślałem smętnie, gdy napisy końcowe ostatniego odcinka pierwszej – i jedynej jak na razie – serii przesuwają się po ekranie? Czyżby w ciągu ostatnich pięciu lat nie udało się nikomu stworzyć żadnej sensownej gry hard SF? Już nawet nie chodzi mi o produkcje klasy premium, wszak w kolejnych Pixelach Borkowe Indykarium zdaje się wręcz puchnąć – i nic? Cała moja nadzieja w tym, że to ja jestem ograniczony i szukać nie potrafię! Jedyne, co udało mi się odnaleźć w odmetach internetu, to tylko szumne zapowiedzi uciekinierów z CD Projektu (czyli Starward Industries), którzy na warsztat wzięli Lema, twierdząc, iż to hard SF. Na zapowiedziach niestety na razie się skończyło, a każdy miłośnik naszego niedosłego noblisty wie też przecież, że szczegóły technologiczne, tak istotne dla twardej fantastyki, były dla niego tylko pretekstem i zasłoną dymną. Co zatem mam czynić?

Pozostaje tylko jedno! Apel do czytelników - ratujcie!!! Poproszę o sugestie! ■



PIXEL HEAVEN 2020

Games Festival & More

2—4 / 10 / 2020

MIŃSK 65
Warsaw / POLAND

POWERED BY

PIXEL PSX
EXTREME
KULTURA GIER WIDEO

- ✕ 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
- ✕ MERCH ZONE
- ✕ PINCADE 2020
- ✕ CONSOLE PLAY

 pixelheavenfest.com

FLYING
WILD
HOG

GOLDEN
PARTNER

oan°



SILVER
PARTNER



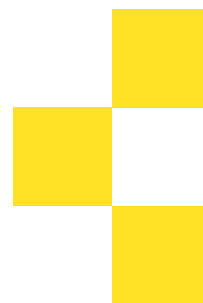
TECHNOLOGY
PARTNER





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.



LAST MAN STANDING

B iologiczny wymiar działania wirusa przeraża okrucieństwem, z jakim powala najślabszych. Jego ekonomiczne skutki mają podobny efekt. Przez i tak już nadwątlony rynek mediów w Polsce w ostatnich tygodniach przelewa się tsunami oszczędności, zwolnień i zamknięć.

Społeczność graczy – przynajmniej tych w pewnym wieku, wiedzących w ogóle, co to są pisma o grach – poruszyła wiadomość o zwolnieniu całej redakcji magazynu CD-Action, co w naturalny sposób uznano za jego zamknięcie. Po pewnym czasie wydawca pisma opublikował osobliwy komunikat, że, cytując, „Wydawnictwo Bauer informuje, że oba czasopisma [wiadomość dotyczyła również magazynu PC Format – alx] nadal będą się ukazywać. Dziennikarze otrzymali wypowiedzenia i mają różne okresy wypowiedzenia, w trakcie których pracować będą nad kolejnymi wydaniami. Decyzja o dalszych losach ww. tytułów zostanie podjęta w nadchodzących miesiącach”. Co do mnie, to jako człowiek starej daty i konserwatywnych poglądów uważam, że los magazynu jest złączony z losem jego redakcji, a skoro tej podziękowano za pracę, to i samo pismo traci w najlepszym razie ciągłość, zazwyczaj jednak życie. Zobaczymy. Historię CD-Action uważam więc za zamkniętą.

Wiadomość ta mnie silnie poruszyła, choć raczej nigdy, oględnie mówiąc, nie byłem fanem tego pisma. Jeśli dobrze pamiętam, raz ukazało się tam parę linijek z moją refleksją z okazji jego którychś tam urodzin, a raz napisałem felieton do jego efemerycznego dodatku o starych grach noszącego tytuł Retro. No i bardzo lubię Jerzego Poprawę, pozostającego ponoć w jakiejś relacji z redaktorem znanym jako Smuggler, który często zagląda na mojego Fejsbuka (i wy jesteście tam zaproszeni!).

A jednak jasno stwierdzam, że upadek CD-Action wyznacza kres pewnej epoki. Moja prywatna typologia pism o grach – zapraszam, żeby się nie zgadzać

– jest bardzo prosta. Wielką trójkę stanowią Top Secret, Secret Service oraz CD-Action jako kolejne po sobie największe (sprzedające najwięcej egzemplarzy) pisma na rynku, a każde z nich z tej pozycji najistotniej kształtujące poglądy i kulturę polskich graczy. Oczywiście w tym wyścigu incydentalnie sforsowały się na pierwsze miejsca inne magazyny (na przykład pamiętam miesiąc, w którym Play był nr 1 – dodaliśmy do niego wtedy płytę z grywalnym demem karcianki Pokemon na PC), ale ta trójca pozostaje dla mnie bezdyskusyjnie jasna.

Gdyby to zestawienie poszerzyć o inne istotne i wpływowe kulturowo pisma o grach (nie umiem się posługiwać wyswiechtanym i niedefiniowalnym słowem „kultowe”), to dodałbym, w kolejności, jaka przychodzi mi do głowy, Gamblera, Świat Gier Komputerowych, Reseta, PSX Extreme, Neo i (zwłaszcza) Neo Plus oraz zbyt często i niesprawiedliwie moim zdaniem pomijane w tym gronie Gry Komputerowe. W osobnym zaś koszyku pozostawiłbym Clicka, Playa i Komputer Świat GRY – magazyny ważne (ze swojej pracy w ostatnich dwóch jestem dumny), które jednak świadomie unikały silnie osobistego charakteru komunikowania z czytelnikami, co wyróżniało pisma z pierwszej grupy i przesądzało o ich wyjątkowości.

Zatem nie ma już CD-Action i tym sposobem zakończyła się era wielkich pism o grach. Jeżeli zaś zajrzemy na szeroką listę, jedynym pismem, które wciąż się ukazuje (i dobrze miewa) – jest PSX Extreme, obecnie publikowane przez wydawcę Pixela. Och, ten Extreme, nigdy nie umiałem się nim zachwycić, ale doskonale rozumiem, że dla wielu ludzi to było coś. Jeden z jego założycieli i długoletni naczelny, Przemek Ścierański zwany Ściera, współpracował z Gamblerem – oczywiście pisał o konsolach – i to od nas wybrał się, by założyć nowe pismo wedle innej wizji. W gruncie rzeczy nie dziwię się, że właśnie te ekstremalne geny okazały się najtrwalsze.

Ani słowa o Pixelu? Pixel, no cóż, jest w dobrym sensie postpismem. Jest magazynem o grach zaprojektowanym w czasach internetu i na czasy internetu. Jako taki będzie istniał i wyjątkową robotę robił, publikując treści i myśli, które ciężko znaleźć w sieci. Ale oczywiście jeśli jeszcze nie masz prenumeraty, drogi czytelniku, to czym prędzej ją zamów: zyskasz pewną i szybką dostawę, liczne bonusy i poczucie, że zrobiłeś coś dobrego dla dobrej redakcji w trudnych czasach. My w zamian obiecujemy dalej robić tu najlepszy show, jaki umiemy. ■

ALEX

DRIFTLAND

THE MAGIC REVIVAL



XBOX ONE

PS4

NINTENDO SWITCH

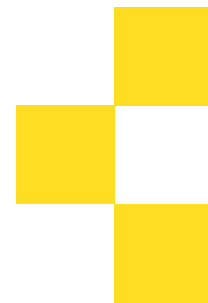
2020

 **STAR DRIFTERS**
 **SIMFABRIC**



Marcin Borkowski

Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny Top Secretu, komentator spraw bieżących, postać znana i lubiana.



SKĄD SIĘ BIORĄ WIRUSY?

Jeżeli się przestraszyliście, że będę się mądrzył na temat koronawirusa albo że będę pisał o modelowaniu epidemii, to dobrze, bo taki plan przyswiecał temu tytułowi. Ale spokojnie, nie zrobię tego. Nie będę się dokładał do szumu informacyjnego i amatorskich analiz, zwłaszcza że te interesujące są rzadkie, a wynikające z nich konkluzje regularnie kompletnie rozbieżne.

Ale korzystając z wiralnej okazji, napiszę o moim wirusie computerowym (i nie, nie jest to literówka, to zupełnie celowy błąd, bo wirus infekował tylko pliki COM pod DOS). To musiało być w latach osiemdziesiątych, pisałem do Bajtka, ale pracowałem na uniwerku, komputery z twardym dyskiem były rzadkością, a dokumentacja... Jaka dokumentacja? Jeżeli wyobrażacie sobie, że mądrzący się w Bajtku Borek miał systematyczny dostęp do informacji o sprzęcie, o którym pisał, to jesteście w grubym błędzie. Czasem coś się trafiło, zwykle pocztą pantoflową, ale najczęściej punktem wyjścia była znaleziona gdzieś przypadkowa uwaga, coś w rodzaju „standardowa procedura obsługi tego i owego, umieszczona pod adresem XXXXX, zostaje przez program blfztsf.com zastąpiona przez YYYYYY” – i człowiek czuł, że złapał pana Boga za nogi, bo XXXXX, rany boskie, wreszcie mam o co zaczepić i od czego zacząć mój reverse engineering DOS, peceta, sensu życia, wszechświata i całej reszty.

Stan mojej wiedzy był taki: miałem listę przerwań DOS (obsługa systemu plików), miałem blade pojęcie o assemblerze na 8080 (mocno powiełał Z80, w którym byłem znośnie biegły) i wiedziałem, że pliki

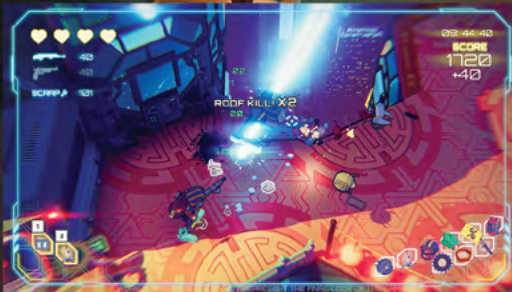
COM to po prostu kod, wczytywany i uruchamiany od zera w swoim segmencie pamięci (co ułatwiało adresowanie i trzymanie się przyzwyczajęń ze Spectrum). EXE bez specyfikacji były poza moim zasięgiem.

Gdzieś przeczytałem artykuł o wirusach. Dużo w nim nie było, ale mądrzej głowie dość dwie słowie: wirus musi znaleźć plik, musi się dopisać na końcu, musi zmodyfikować początek pliku, żeby wykonanie zaczynało się od skoku do kodu wirusa, a potem musi w pamięci odtworzyć oryginalny początek pliku i tam skoczyć, żeby program zadziałał po staremu. Konceptyjnie niezbyt skomplikowane, w praktyce wymagało rozwiązania kilku problemów praktycznych. Pierwszy: programy działały z dyskietek. Wolnych dyskietek. Gdyby wirus próbował zarażać wszystko, byłoby dużo zgrzytania w stacji. To zwraca uwagę. Z kolei gdyby zarażał tylko jeden plik, trafiałby zawsze na ten sam i propagacja byłaby znikoma. Obszedłem to jakąś randomizacją, niestety szczegóły zniknęły razem ze źródłem. Trzeba też było uniknąć wielokrotnego zarażania tego samego pliku, bo to bez sensu szkodzić samemu sobie. Wieczór, może dwa, szkielec był gotowy i działał.

Ale na tym nie skończyłem. Kilka miesięcy wcześniej osobiście zainstalowałem na wszystkich komputerach w pracy (mniej więcej za takie rzeczy mi tam płacili) jakiegoś TSR (terminate and stay resident – program rezydujący w pamięci i wykonujący jakieś zadania), blokującego dostęp do plików *.COM i *.EXE. No, blokował ich otwieranie, ale można było zmienić ich nazwę, więc mój wirus zmieniał ją z *.COM na *.CON, infekował, a potem zmieniał nazwę z powrotem na *.COM. Działało. Dołożyłem mu jeszcze jedno: podczas infekcji zapamiętywał rozmiar pliku, a potem sprawdzał go przy uruchamianiu, i jeśli się zmienił (co prawdopodobnie znaczyło kolejną infekcję), wyrzucał w mojej ówczesnej angielszczyźnie komunikat „I am infected, please cure me”.

A potem wyłączyłem komputer i poszedłem spać. Świadomość, skąd się biorą wirusy, w zupełności mi wystarczała, podpalanie świata i patrzenie, jak płonie, leżało poza zasięgiem moich zainteresowań. ■

BOREK



MINECRAFT DUNGEONS

ZJEDNOCZ SIŁY. WALCZ. PRZETRAWAJ.



7TM
www.pegi.info

Microsoft  MOJANG

 XBOX ONE  Windows 10

PIXEL 60 - Plik PDF dla: lukas.krawczyk83@gmail.com. Plik podpisany cyfrowo.