

PIXEL

KULTURA GIER WIDEO



07 (61) / 2020 / LIPIEC-SIERPIEN
 ISSN 2391-7962 / INDERS 404098
 07
 9 772391 796008

PIXELL

K U L T U R A G I E R W I D E O

Grandy w
Cyberpunk



DANGER
SCAVENGER

07 (61) / 2020 / LIPIEC-SIERPIEŃ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

0 7 > 61

INSIDE

- COMMAND & CONQUER REMASTERED
- DESPERADOS III
- BEYOND BLUE
- NOITA
- TESO GREYMOOR
- DEUS EX I WARREN SPECTOR
- GOD OF WAR
- MICRO MACHINES
- RYSOWANIE PO EKRANIE
- NIEDOPOWIEDZENIA W GRACH
- THUNDERBIRDS
- KOTOR 2



9 772391 796008

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

PIXEL

Moja ulubiona gra

BEST
GAME
EVER

THE SETTLERS II

Wfelietonie w Pixelu pisałem kiedyś o klasyfikacji gier retro, którą wymyśliłem na swoje potrzeby – na te, które się zestarzały brzydko, te, które się zestarzały z klasą, i te, które się nie zestarzały. *The Settlers II* to dla mnie tytuł z tej trzeciej kategorii.

Nie sądzę, żeby istniał czytelnik Pixela niezający tej gry, ale pokrótce – *Settlers II* to taki RTS, w którym wytycza się drogi, wyznacza lokalizację budynków i określa priorytety. Cała reszta dzieje się sama. Jeśli postawimy leśniczówkę, dom drwala i tartak, przyjdą leśnicy, drwal i tracz, pierwszy będzie sadił drzewa, drugi je ścinał, trzeci rżnął na deski i mamy zagwarantowany dopływ części potrzebnych materiałów budowlanych. Takich zespołów, często spleających się, jest w grze kilka, wszystkie razem potrzebne są do zbudowania armii, która będzie bronić granic albo – to jedyny moment, kiedy wydaje się polecenia poddanym niemal bezpośrednio – atakować sąsiadów.

Pierwszy raz zainstalowałem *Settlers* zaraz po premierze, kiedy grał w nie w redakcji Sir Haszak. Pograłem kilkanaście minut, coś się zaczęło dziać, przyszły nowe tytuły, musiałem zrobić miejsce na dysku, koniec. Tak było kilka razy, jakby gra była przeklęta, robiłem kolejne podejścia i za każdym razem coś mi przeszkadzało. Chyba raz nawet rozegrałem całą pierwszą

misję, ale na tym się skończyło, w końcu *Settlers* wylądowali na liście rzeczy, których już pewnie nigdy nie obejrzę.

Kilka lat później kupiliśmy nowy dom i splukaliśmy się tak, że nie mieliśmy za co pojechać na wakacje. I to był moment, kiedy *Settlers* wyszli w wersji eXtra Klasyka po 19,90 złotych – na grę w tej cenie było mnie stać, wolnego czasu miałem aż nadto, więc wreszcie udało mi się zagrać. I wsiąknęłam. Przez całe wakacje siedziałem i klikałem, aż skończyłem wszystkie możliwe misje. Co więcej, zaraziłem moją małżonkę, która wprawdzie rzadko, ale czasem grywa – i ona też przez całe wakacje nie robiła nic innego. A i to nie koniec, bo od tamtego czasu co kilka lat instaluję *Settlers* ponownie i ponownie spędzam nad nimi kilkadziesiąt godzin. Nie zawsze kończę wszystkie misje, nie zawsze zaczynam od początku, czasem sięgam do starych sekwencji, żeby wejść od razu głębiej w akcję, ale grywam regularnie.

Podaję, że moje uwielbienie ma głębsze uzasadnienie z pogranicza psychologii i psychiatrii. Po pierwsze, rozgrywka jest na swój sposób monotonna, a ja mam na drugie „perseweracja” i tendencję do tonięcia w takich klimatach, często słucham obsesyjnie repetytywnej muzyki, mój wewnętrzny autysta dobrze się z tym czuje. Po drugie, znakomicie przy *Settlers* odpoczywam. Podobnie resztą odpoczywam przy prowadzeniu samochodu, bardzo mi odpowiada taka kombinacja automatyzacji wykonywanych czynności i pewnej swobody rozmyślań, autopilot trzyma się drogi, a moduł analityczny błądzi po bezdrożach. Mało która gra pozwala mi się wprowadzić w taki trans.

Poza dobrze przemyślaną i zbilansowaną rozgrywką głównym powodem, dla którego gra się nie zestarzała, jest grafika. Tak, dzisiaj robi się to w 3D, a każda postać, włączając najmniej istotnego ciurę, chodzi tak płynnie, jak potrafił to zagrać ubrany w rajtuzy spec od mocapu. W *Settlers* postacie mają 256 kolorów i 21 pikseli wysokości, co w zupełności wystarcza, żeby machały do nas rękami, czytały gazety i zużyły gumę balonową (przynajmniej kiedy mają krótką przerwę). To jest szczyt możliwości pixel artu, rzeczy doskonałych



ulepszyć się nie da – ale i nie trzeba. Właściwie jedyny zarzut, jaki mam do gry, to ograniczenie rozdzielczości. 1024 na 768 to dzisiaj małe okienko z boku monitora, chciałoby się móc zobaczyć większy wycinek mapy.

Oczywiście w porównaniu z późniejszymi RTS *Settlers* nie są specjalnie rozbudowani, ale ich świat jest w specyficzny sposób kompletny. Winni wszystkiemu cykliści mawiają, że do każdego roweru można dołożyć jeszcze jakiś gadżet, ale w drugą stronę tak się nie da – usuwając kolejne elementy, dochodzimy do ostrego koła i to jest absolutne minimum. W pewnym sensie *Settlers* są podobni – można by do nich dołożyć setki dodatkowych pomysłów, ale ten istniejący zestaw stanowi zgrabną całość, wszystko w nim jest po coś i czemuś służy. Kiedy w jednym z ostatnich Top Secretów Sir Haszak pisał o *Settlers II*, narzekał, że jest w nich mało nowego w porównaniu z jedynką – i miał swoje racje, ale równocześnie na tym właśnie polega ich siła, że mają dokładnie tyle opcji, ile potrzeba. Świat jest na tyle prosty, że można to, co się dzieje, ogarnąć kilkoma kliknięciami, a równocześnie reguły są na tyle rozbudowane, że nie można stworzyć prostej recepty na wygranie kolejnych misji. Zwłaszcza że strategia zawsze musi zależeć od ukształtowania terenu i rozmieszczenia dostępnych zasobów i złóż.

P.S. Uruchomiłem grę, żeby zrzucić screeny do tekstu. Rozległo się charakterystyczne ti-du di-du dii-du di-du di-du-di. Z sąsiedniego pokoju padło: „0, w *Settlers*ów grasz?”. ■

Prezentuje Borek





PIXEL
AWARDS
EUROPE
2020



**SUBMIT
YOUR
GAME!**

ONLINE FORM AND RULES

PIXELHEAVENFEST.COM/PIXEL-AWARDS-EUROPE

**PIXEL
HEAVEN
2020**

Games Festival & More

PIXELHEAVENFEST.COM

WAKACYJNE PORZĄDKI

Kiedyś już o tym pisałem, że jestem zalewany ponad setką maili dziennie, w których różne agencje i samozwańcy wezworowie mediów próbują „pitchować” mnie informacjami, których ani sam nie potrzebuję, ani nie uważam, żeby potrzebowali ich nasi czytelnicy.

W ostatnim miesiącu urosło to do rozmiarów inwazji z Mordoru. Tysiące siermiężnych gier trzeba gdzieś upchnąć, trzeba poinformować, że wyszło demo czy zwiastun albo że ukazuje się nowy retroplatformer, z którego twórcy są tak dumni, że przezornie nie zamieszczają w informacji prasowej żadnych screenów. Lunche z prezesami firm mającymi opowiadać o strategii na najbliższy rok ani wiadomości o jakichś giędlowych przyrostach też mnie nie interesują. Zakończę ten wątek, ponieważ z tyłu głowy włącza mi się czerwona diodka podpowiadająca, żeby nie być negatywnym i nie skarżyć się, zwłaszcza że wokół wykuło się sporo ciekawych wydarzeń.

Miesiąc temu uruchomiliśmy w Pixelu dwie nowe rubryki. Osobiście nie byłem zwolennikiem zwiększania liczby stałych działów, bo i tak mamy ich całkiem sporo, ale Łapusz przekonał mnie, że warto pisać o retronewsach i grach, w które można pograć z dziećmi. Jednocześnie często jest tak, że podczas przygotowywania magazynu nagle zaczyna brakować strony lub dwóch na rzeczy, z których pod żadnym pozorem nie możemy zrezygnować. Trzeba wówczas coś

P.

przerzucić do następnego numeru, czego autorzy bardzo nie lubią, więc o ile to możliwe, staram się to robić z moimi własnymi tekstami. Nie zawsze się udaje i potem trzeba szanownemu autorowi tłumaczyć, dlaczego czytelnicy zapoznają się z jego dziełem o miesiąc później, niż pierwotnie planowaliśmy.

Pixel posiada obecnie rekordowo szeroki zespół współpracowników przygotowujących dla nas na zamówienie materiały. Przed rozpoczęciem tworzenia nowego artykułu musimy wspólnie z autorem przeszukać prawie siedem tysięcy powstałych dotąd pixelowych stron, żeby sprawdzić, czy o danej rzeczy już przypadkiem nie pisaliśmy. A jeśli chcemy ponownie poruszyć temat danej gry, trzeba się upewnić, czy inne podejście do niego ma sens i może być ciekawe dla czytelnika. Eksperymentujemy z pomniejszych rzeczami i formami, ale ogólny szkielet magazynu jest ustalony i raczej się nie zmienia.

Na początku października zaatakuje Pixel Heaven. Łapusz otrzymał oficjalne wytyczne, jakie warunki muszą być spełnione, żeby impreza mogła się odbyć, i wygląda na to, że nie będzie większych przeciwskazań do jej startu. Przy czym sami jeszcze nie wiemy, jaki dokładnie kształt przyjmie nasz event, podobnie jak nie wiadomo, co dokładnie wyklucze się z odbywającego się tydzień wcześniej Międzynarodowego Festiwalu Komiksu i Gier w Łodzi, a także o tydzień późniejszego od nas Poznań Games Arena. Wszystko wyklaruje się podczas wakacji i gdy wrócimy z Pixelem #62 dokładnie 3 września, podamy już szczegółowe informacje o Pixel Heaven 2020.

Pozostaje życzyć udanego wakacyjnego odpoczynku i przejścia możliwie suchą stopą przez te dziwne dni, w których się znaleźliśmy. Minimalizujcie kupki wstydu gier, czytajcie książki i komiksy, zróbcie porządki w retrozbiorach. A przede wszystkim trzymajcie się zdrowo i zbierajcie siły na wrzesień. ■



MICZ



PIXEL
KULTURALNA STRONA WARSZAWY

Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

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

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.

Maćkę przed sobą wydanie wakacyjne Pixela, a w nim ważne premiery i gorące materiały. Widzimy się ponownie 3 września. Wypoczywajcie zdrowo!

P.
 check it out
PIXELPOST.pl

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



5-26

LOADING

4. Inside • 6. Indykarium
10. Vive VR Corner • 12. RetroExpress
14. Pixel Kids • 16. Magic the Gathering
18. Gramy w Cyberpunka 2077
23. Wywiad z Pawłem Sasko
24. Animal Crossing mobilnie

27-48

PLAY THE GAME

28. The Last of Us II • 31. Warborn • 32. Command & Conquer Remastered • 33. Persona 4 Golden • 34. Danger Scavenger
36. Desperados III • 38. If Found • 39. Disintegration
40. Noita • 41. Frozen Flame • 42. Mortal Kombat 11: Aftermath • 44. Those Who Remain • 45. Beyond Blue
46. Shantae and the Seven Sirens
47. The Elder Scrolls Online: Greymoor • 48. West of Dead

49-72

HALL OF FAME

50. Najlepsza Gra na Świecie: Micro Machines
54. Wywiad z Warrenem Spectorem z okazji dwudziestolecia Deus Ex
60. Historia God of War
68. Knights of the Old Republic II

73-94

SECRET LEVEL

74. Rysowanie na ekranie
80. Hiperrealizm w Uncharted 4
84. Kosmos: Wejście Smoka • 86. Sidequest
93. Big Box: The Secret of Monkey Island 2
94. Felieton Sledzia

95-122

CREDITS

96. Niedopowiedzenia w grach wideo
101. Felieton Marcina M. Granata
102. Thunderbirds • 108. Pierwsza fala bijatyk
113. Felieton Piotra Pieńkowskiego
118. Felieton Gawrona • 120. Felieton Alexa
122. Felieton Borka

114-116

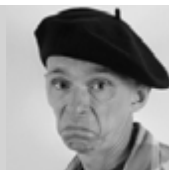
AUTOFIRE

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.

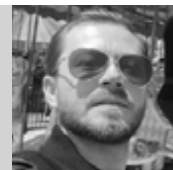
MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI



MARCIN BORKOWSKI



BARTOSZ CZARTORYSKI



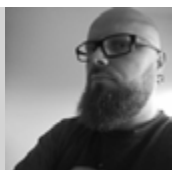
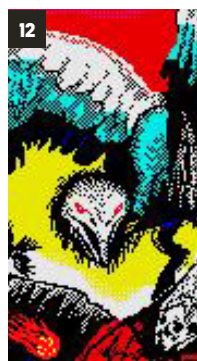
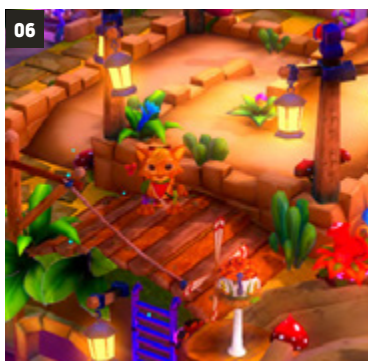
Nie wiem, co myśleć o tym, że najbardziej popularną rzeczą, jaką stworzyłem w życiu, jest filmik, na którym przebra- na za królika bohaterka Animal Crossing: Pocket Camp turla się po łóżku i wpada na kotkę Rosie w rytm dźwięku odpalnego GameCube'a – ma ponad milion wyświetleń na TikToku.

J.G. Ballarda kojarzyłem głównie z opowiadań SF przewijających się przez antologie. Teraz przeczytałem „Wieżowiec” i trochę się zawiodłem. Doceniam metaforyczną nośność, ale nie przekonała mnie warstwa psychologiczna, ludzie mający alternatywę nie brną tak daleko w nonsens.

Dawno nie miałem tak, że zerkalem nerwowo na zegarek, nie mogąc się doczekać końca dnia roboczego. Ale The Last of Us Part II jest opowiedziane z takim biglem, że kiedy odkładam pada, czuję się, jakby ktoś wyrwał mi z rąk dobrą książkę albo wyłączył nagle świetny film.

LOADING

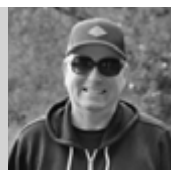
SPÓŁKA SOLID OAK SKETCHES ZŁOŻYŁA POZEW PRZECIWKO TAKE TWO I NBA 2K, WSKAZUJĄC, ŻE JEST WŁAŚCICIELEM LICENCJI DO PROJEKTÓW TATU-AŻY WYKONANYCH NA SKÓRZE TRZECH GRACZY...



**PIOTR
STYPKA**



**PAWEŁ
GAWLIKOWSKI**



**PIOTR
MAŃKOWSKI**



THQ Nordic zapowiedziało Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning, czyli remaster lekko zapomnianego już i niedocenionego RPG z otwartym światem, którego uniwersum stworzył sam R.A. Salvatore. Czekam z niecierpliwością, bo wersję oryginalną pomimo jej wad bardzo lubię.

„Czarny punkt” – francusko-belgijska wariacja na temat „Twin Peaks”. Ponure miasteczko otoczone lasami, brak zasięgu telefonów, każdy mieszkaniec z własną, pokręconą motywacją. Francuzi po raz kolejny udowadniają, że chcą i mogą być alternatywą dla amerykańskich produkcji. Kompulsywne seansy gwarantowane.

Control był dla mnie grą 2019 roku, ale dodatek do niego, The Foundation, to kompletna porażka. Akcja dzieje się w kilku lokacjach na krzyż i żeby stworzyć wrażenie, że to coś więcej, autorzy wprowadzili kilka masakrycznie trudnych pojedynków, a potem absurdalną sekwencję jazdy na wagoniku. Nie róbcie takich DLC...



INDYKARIUM

TAK OGÓLNIE TO NIC MI NIE PRZESZKADZA.

Kamil Brzeziński

TYM RAZEM BĘDZIE LUŻNO, WAKACYJNIE, NIETYPOWO I NIEGROWO. ZAMIAST MĄDRZYĆ SIĘ SAMEMU, ODDAŁEM GŁOS NASZYM KRAJOWYM INDYKOM. ZADAŁEM IM PYTANIE: CO CI NAJBARDZIEJ PRZESZKADZA W PRACY? PYTAŁEM GŁÓWNIIE LUDZI Z ZESPOŁÓW MAŁYCH I BARDZO MAŁYCH, ALE NIE TYLKO, ZARZUCIŁEM SIĘ SZEROKO Z DOŚĆ NIEPRECYZYJNYM PYTANIEM, LICZĄC NA BARDZO RÓŻNE ODPOWIEDZI, OD PRZYZIEMNYCH PO DUŻO GŁĘBSZE.

I takie dostałem.

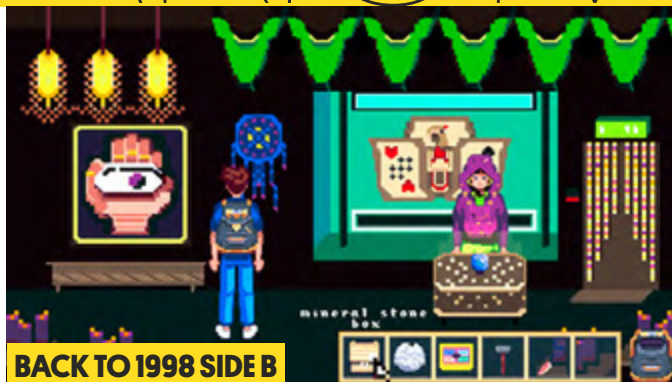
W rozmowach kilka razy przewinęło się „pewnie inni narzekają na crunch, u mnie problemem jest...”. Otóż nikt nie narzekał. To może znaczyć, że warunki pracy są generalnie dobre, to może znaczyć, że odpowiedzieli głównie pracujący w pojedynkę pasjonaci, niestawiający granicy między pracą a resztą życia, albo że ci, którzy chcieli ponarzekać, ocenzurowali się ze strachu przed reperkusjami. Nie mam pojęcia, biorę odpowiedzi za dobrą monetę.

Kilka osób wspomniało o trudnościach typowo biznesowych, bynajmniej nie specyficznych dla indyków – te odpowiedzi były przewidywalne, ale bardzo dobrze, że padły, dodają obrazowi realizmu. Zaskakująco dużo osób wspominało o problemach z koncentracją na zadaniu i o trudnościach w utrzymaniu kreatywności. Znając wielu indyków osobiście, byłem zaskoczony, ile zdecydowało się otworzyć, zamiast zbyć pytanie żartem. I nie, nie jest to szpila pod naszym adresem, bardzo dobrze, że niektórzy zostali sobą.

Odpowiedzi było więcej, nie zmieściłyby się w numerze, ale pozostałe chyba nie wnosiły nic nowego. Czytelniku: oto przekrój indyka. Wiesz, co jesz. Albo raczej, jak się pichci to, w co grasz.

Screeny pochodzą z gier, nad którymi pracują niektórzy z tych, co się wypowiedzieli. Próbowaliśmy wybrać takie, których jeszcze nie było albo przynajmniej nie w ostatnich numerach.

■ Borek



Przeszkadza mi brak świadomości tego, co to jest game design i czemu służy, nawet wśród deweloperów. Niby panuje zgoda co do tego, że gry są dziedziną sztuki, niestety ze szczególnym naciskiem na „niby”. W efekcie gry ciągle wydają mi się malarzem – ale pokojowym. Mają głównie zarabiać pieniądze i docierać do graczy chcących tego samego, co już znają, najwyżej lekko zmienionego.

Aleksandra Jarosz

UX w grach to dosyć świeża dziedzina, szczególnie na polskim rynku. Poważnym problemem zatem jest dostępność materiałów na temat usability w grach. Co więcej, na specjalistów mogą sobie pozwolić tylko największe studia, głównie ze względu na napięty budżet wśród małych indyków.

UX/UI designer, Team Dark Lord

Internet. Internet przeszkadza w pracy. Wszystkim. Mnie też. Reddit czy Twitter, czy Twitch, czy YouTube... Głupia sprawa, ale łatwiej jest ten problem rozwiązać w dużej firmie. Jak korporacja zablokuje większość czasozjadów, to nikt się nie zdziwi, „normalka”. Ale w małym indie studiu? Terror!

Adrian Chmielarz

Najbardziej w pracy przeszkadza mi internet, co jest ironiczne, bo jednocześnie go potrzebuję. Jestem już przyzwyczajony do tego, że 20 procent czasu ulatuje na losowe przeglądanie różnych stron.

Tomek Chabora

Dla mnie w pracy producenta bardzo frustrująca jest głupia robota. Ktoś się nie zastanowił, ktoś nie zaprotestował i przewalamy jakąś tabelkę na hura, zbieramy puste dane, dodajemy jakiś ficzer, mimo że w sumie nikt tego nie potrzebował lub można to było zrobić sprytniej albo później, na spokojnie.

Z rzeczy, które ciężko przeskoczyć, ale można mitygować planowaniem, są targi i inne imprezy. Zawsze się wszystkim przypomina za późno, że trzeba przygotować demo builda albo plakaty. To zazwyczaj kilka tygodni pracy, podczas których kluczowe osoby z zespołu zostają wyjęte z cyklu produkcyjnego, co opóźnia podstawowe zajęcia.

Niekompetencja wydawcy. Osoby od wydawcy (jak i producenci) to często osoby z małym lub żadnym doświadczeniem deweloperskim. I swoimi działaniami, mylnie popartymi sztucznym autorytetem, powodują powyższe problemy.

Grzegorz Prusinowski



RINGS OF SATURN

Rozpraszenie. Programowanie nie odbywa się na klawiaturze, programowanie odbywa się w głowie. Robimy złożone mentalne modele i przelewamy je mozolnie do wnętrza komputera. Nawet puknięcie w ramię i spytanie, czy chcę kawy, potrafi rozbić tę szklaną iluzję i wymagać jej żmudnej odbudowy. To dlatego preferuję kontakt przez komunikatory tekstowe – mogą odpowiedzieć po zakończeniu etapu, gdy odwrócenie uwagi nie przynosi szkód.

Mariusz Chwałba

Najbardziej przeszkadza mi, niezależnie gdzie i kiedy, jak ktoś odrywa mnie od pracy w momencie, gdy już koduję, bo powrót do mentalnego stanu, w którym optymalnie mi się tworzy, długo trwa. Programując, muszę mieć w głowie obraz wszystkiego, czego dotyczy kod, rozproszenie powoduje konieczność jego odbudowania, co trwa.

Mantis

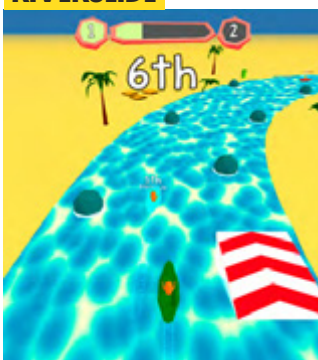
THEY BREATHE: REMASTERED



Do tej pory najbardziej przeszkadzał mi w pracy rozdźwięk pomiędzy kwotami obiecywanymi przez wydawców i inwestorów w Polsce na początku rozmów w porównaniu do ostatecznej kwoty, która jest faktycznie proponowana. Ciężko zgodzić się na pracę za minimalną krajową, mając 15 lat doświadczenia na stanowisku, a straconego czasu na rozmowy już nikt nam nie wróci.

Szymon Łukasik

RIVERSLIDE



CHAINS OF FURY

Z punktu widzenia CEO firmy – niepewność jutra, ale to jest część wspólna dla każdego przedsiębiorcy. Z punktu widzenia osoby budującej zespół – ciężko dobrać ludzi zaangażowanych w rozwój firmy, ale to znowu część wspólna z innymi branżami. Z punktu widzenia projektów – czasami robimy rzeczy, których nie chcemy, ale musimy. Musimy ciąć content, musimy robić projekty, którymi nie możemy się zbyt chwalić albo których tematyka jest nieszczęśliwa.

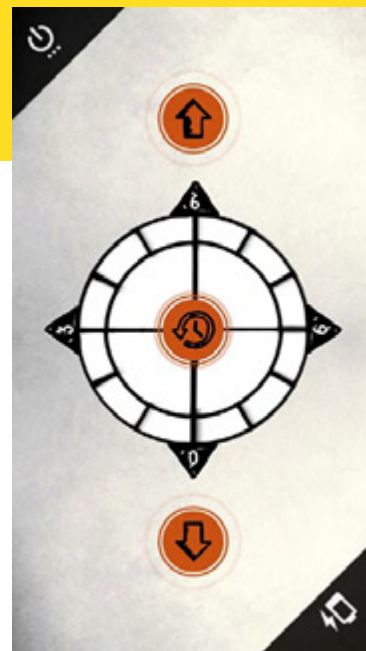
Czyli nic specjalnie odmiennego w porównaniu do innych branż – gamedev to nie jest rock'n'roll. Jest fajnie, ale to jest jednak tylko i aż praca.

Krzysztof Orzędowski

VOLTPUZZLE

Jako dev hobbysta mam standardowe problemy: praca, żona, dzieci, pies (niekoniecznie w tej kolejności) i pogodzenie tego z pasją po godzinach. Proza życia. Choć czasem mam wrażenie, że to tylko wymówka. Są ludzie, którzy nie marudzą, tylko po prostu robią fantastyczne rzeczy w tym czasie i warunkach, które mają.

Przemysław Soplek



DUPA PROJECT

To, że mnie wszystko rozprasza, to, że się wolno uczę, to, że jestem beznadziejnym grafikiem, to, że przypadkowy pomysł, który rozrósł się w grę, jest prymitywny i mało ambitny, to, że nie ma w nim żadnej narracji, choć mam ochotę opowiedzieć jakąś historię, to, że nie wiem, czy kiedykolwiek skończę, i to, że wątpię, żebym zarobił choć złotówkę. Poza tym całkiem fajna robota.

anonim (od nieznanego tytułu)

W skrócie: ludzie i ciągle przełączanie między tematami wynikające z tego, że „ktoś coś chce, czegoś potrzebuje”. Im wyżej w projekcie się znajdujesz (a bycie indykiem najczęściej zmusza cię do bycia człowiekiem orkiestrą), tym więcej przerwań generują ci podwykonawcy. Ciągłe przełączanie pomiędzy tematami męczy i dezorganizuje pracę na tyle, że pod koniec dnia siadasz i zastanawiasz się, dlaczego jesteś taki zmęczony, skoro tak naprawdę w ciągu dnia nic nie zrobisz. . .

Piotr Siennicki

Dokucz mi brak kontaktu face-to-face. Od kilku lat pracuję zdalnie i najlepsze pomysły często wyskakują nam podczas telekonferencji. Takiej synergii samotnie nie osiągniesz, a maile i Discord to jednak nie to samo, co żywy umysł obok.

Piotr Surmacz

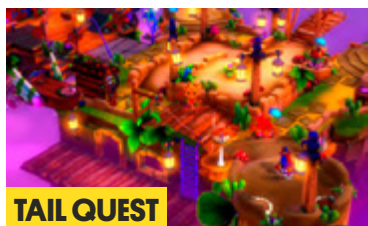
INDYKARTIUM



SAD RPG

Moim głównym problemem jest prokrastynacja. Nie mamy narzuconych terminów, sami staramy się wyznaczać sobie tematy i terminy realizacji, ale utrzymanie wewnętrznej dyscypliny nie jest łatwe. Dodatkowo problemem mogą być pojawiające się pomysły na nowe gry w trakcie realizacji danego projektu, które są silną pokusą, by spróbować czegoś innego, zamiast dokończyć aktualnie tworzony tytuł.

Michał Stalewski



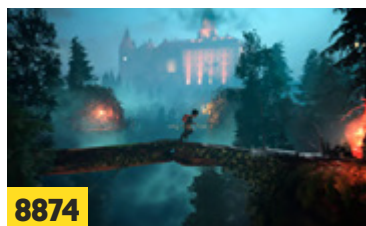
TAIL QUEST

Sama sobie sterem i żaglem, więc nie denerwują mnie współpracownicy ani przełożeni. Denerwuje mnie wszystko to, co mnie odciąga od pracy. Wizyta u lekarza, papierkowe sprawy, niespodziewane telefony konsultantów wszelkiej maści, wizyta z autem u mechanika...

Izabela z Kurki Collective

Problemem są blokady kreatywności, szczególnie przy długim projekcie. Niezwykle uciążliwe staje się uczucie, gdy nie jesteś w stanie osiągnąć zamierzonych celów, stworzyć potrzebnej mechaniki, grafiki czy muzyki. Jesteś zwyczajnie zablokowany. Można radzić sobie z tym lepiej lub gorzej, jednak bez wątpienia wiele osób z branży kreatywnej tego doświadcza.

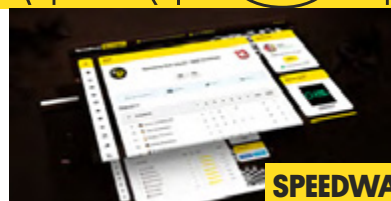
Maksym Rudek



8874

Już dość długi czas odnoszę wrażenie, że największym wrogiem twórcy przy produkcji jest on sam. Trudno jest zapewnić systematyczność w produkcji (ze względów finansowych) oraz przestać trzymać się kurczowo pomysłów/rozwiązań, które nie do końca się kleją. Można ślęczeć tygodniami nad jakimś fragmentem gry i nie posunąć się za mocno do przodu, a szybciej (i często lepiej) byłoby zrezygnować z danej koncepcji i poszukać lepszego rozwiązania eliminującego popełnione błędy.

Tomasz Góra



SPEEDWAY MANAGER

Tworzenie gier to mocno kreatywne zajęcie, potrzeba weny twórczej i to, co może najbardziej przeszkadzać, to pośpiech. Śmiem twierdzić, że wszelkie deadline'y negatywnie wpływają na efekt końcowy. Luźne podejście oraz wyśmienita atmosfera – to powinniśmy czerpać z gier lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych.

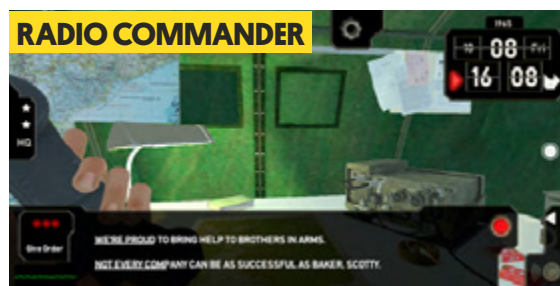
Marcin Lewandowski

Najbardziej w pracy nad moją grą przeszkadzała mi konieczność rozpisanie i korzystania z dokumentacji projektu – dlatego po kilku miesiącach całkowicie z tego zrezygnowałem. Moim zdaniem niszczy to kreatywność, gdyż po roku pracy nad grą nie możesz ot tak dodać nowego pomysłu czy mechaniki, gdyż jest to niezgodne z nią. Oczywiście nie zmienia to jednak faktu, że dokumentacja jest konieczna przy większym projekcie lub zespołowo. Ja jednak wolę pracować nad kodem i designem sam – mam wtedy pewność, że wszystko będzie zrobione dobrze i tak, jak sobie to wyobrażam.

Denis Szwarz

Najgorzej, jak siedzisz i programujesz sobie grę, i nagle PYK powiadomienie. Nie na mailu, tylko na Messengerze, więc nic ważnego. Otwierasz i okazuje się, że to Borek, który chce, żebyś mu opowiedział, co ci najbardziej przeszkadza w pracy. Głównka w komunikatorze spadła, Borek widzi, że przeczytałeś, a jak zostawisz temat, to wiadomość zniknie i nigdy sobie o tym nie przypomnisz, więc rzucasz wszystko i pisesz, bo już raz kiedyś Borkowi podpadłeś z artykułem, więc nie chcesz ryzykować.

808



RADIO COMMANDER

Odpowiedź, jaka mi się nasuwa, jest nieco pokrętna, ponieważ najbardziej przeszkadza mi w pracy właśnie to, że gry stały się dla mnie pracą. Jest takie powiedzenie, że jak uczynisz ze swojej pasji pracę, to nigdy już nie będziesz musiał pracować. Ja raczej stwierdzam, że jest to dobry sposób, by skutecznie obrzydzić sobie tę pasję.

Kuba Bukata



FRENZY: MIND HEMORRHAGED

Najbardziej w pracy przeszkadza mi słońce. A tak serio to nic, ale to nic nie rozwała mi pracy tak jak chrupanie. Te dźwięki ominą każdą zapórę, żeby dotrzeć do mojego ucha. Czuję wtedy ogromną potrzebę defenestracji mojego dręczyciela.

Przemysław Miliński

Na pewno przeszkadza mi fakt, że nie mam doświadczenia w robieniu grafiki. To powoduje, że tempo powstawania nowych grafik jest strasznie wolne. Bardziej oplaćca mi się zatrudnianie freelancera, który robi te rzeczy za mnie. Z punktu widzenia efektywności nie jest to złe rozwiązanie, ale nie daje mi możliwości rozwoju moich umiejętności, co zaprocentowałyby w przyszłości. I brak mi czasu! Nie mogę narzekać na niestabilność finansową, ale pracując nad grą po godzinach, przy obecnym tempie ukończę ją pewnie za dziesięć lat.

SHARDPUNK: VERMINFALL



Chciałbym wiedzieć na polskojęzycznych forach więcej życzliwości względem projektów innych. Zamiast znajdować wyłącznie negatywy i szukać okazji do wykazania się jako „specjalista”, powinniśmy też pamiętać o tym, że jesteśmy jedną społecznością i powinniśmy się wspierać, niezależnie od poziomu umiejętności. Całe szczęście są fora, na których administratorzy starają się utrzymać miłą atmosferę.

Team Dark Lord

Zawsze ciśnienie mi skacze, gdy na forum na pytanie o rozwiązanie konkretnego problemu padają odpowiedzi, że narzędzie, którego używasz, jest do niczego. Pół biedy, jeśli ktoś proponuje coś nowego, ale najczęściej kończy się to wojną pt. „który z dwóch popularnych programów jest lepszy” i biciem piany. Ludzie piszą kilometrowe wywody dla potwierdzenia swoich racji, kompletnie ignorując preferencje i pytanie użytkownika.

Stawomir Bryk

Team Dark Lord

Sporym problemem jest brak jakiegokolwiek dbałości o detale w wielu firmach zewnętrznych, z którymi przychodzi nam współpracować. O ile wszystkie assety do gry produkujemy na własną rękę, o tyle rozmaite materiały marketingowe często trafiają do wybranych przez wydawcę osób trzecich. Teoretycznie jest to dla nas ogromna pomoc, ponieważ nie musimy poświęcać na to własnych (mocno ograniczonych) zasobów, w praktyce jednak jakość tych prac pozostawia tak wiele do życzenia i wymaga tyłu interwencji z naszej strony, że często byłoby szybciej, taniej i lepiej zrobić to samemu. Oczywiście zdarzają się chlubne wyjątki, ale w przeważającej liczbie przypadków sprawdza się niestety powiedzenie „chcesz, żeby coś było zrobione dobrze, zrób to sam”.

anonim (ale od znanego tytułu)

Jedną z większych przeszkód jest znacząca fragmentacja rynku – istnienie kilkudziesięciu sklepów, z własnymi wymaganiami, wytycznymi, raportami i płatnościami. To powoduje, że wiele kanałów dystrybucji pomijam i skupiam się na kilku najważniejszych, a regionalne sklepy (na przykład koreańskie czy japońskie) zostawiam partnerom biznesowym.

A bardziej na czasie: pandemia zniweczyła wiele moich planów biznesowych. Na tegorocznym GDC miałem pojawić się z wykładem o umowach dystrybucyjnych, w kwietniu miałem zaprezentować nową grę w trakcie wystawy w Tokio. Obie imprezy wypadły z kalendarza.

COMMANDER 85



Marcin Makaj



SOLDAT 2

Najbardziej mi przeszkadzają gracze, którzy nie wydali złamanego centa na moją grę albo kupili ją półdarmo w paczce, za to głośno domagają się swoich wyolbrzymionych praw, psując innym graczom i mnie atmosferę. Do tej samej grupy należą cheaterzy i hakerzy, którzy potrafią nawet atakować infrastrukturę serwerową, byle popsuć innym zabawę.

Michał Marcinkowski

Czytanie komentarzy od graczy. Ich nieświadomość tego, jak wygląda proces tworzenia gier, i komentowanie, jak według nich powinno być. To potrafi być dołujące, bo coś, nad czym spędziło się bardzo dużo czasu, jest wypłaszczane i podciągane do „zepsuli ten mechanizm”, „są leniwi, nie chcieli im się optymalizować”, „nie przetestowali gry”. Często mam wrażenie, że gracze uważają, że twórcy świadomie robią gorsze gry, żeby zrobić komuś na złość.

programista z Kurki Collecture

Najbardziej wkurza biurokracja. Kwestie podatkowe, wysokość ubezpieczenia, konieczność wypełniania regularnie ton umów dla wszystkich współpracowników, outsource'u, a następnie drukowanie, podpisy, skanowanie, poprawianie, bo oczywiście znowu gdzieś się zapodziała zła data albo nie ta kwota. Fajnie byłoby mieć sposób na obejście całego tego zamieszania, ale na razie nie stać mnie na opłacanie osobnego człowieka.



GLITCHPUNK

Team Dark Lord

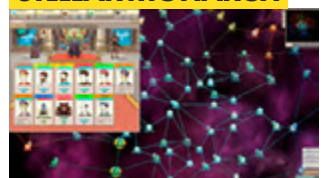
Dla twórcy niezależnego albo małego studia najważniejszym wyzwaniem jest stworzenie środowiska, w którym każdy może pracować na pełnych obrotach. Utrata kluczowego współpracownika może wstrzymać cały projekt i okazać się o wiele bardziej bolesna w skutkach niż w przypadku dużych firm.

Team Dark Lord

Najbardziej ograniczającym elementem pracy indyka jest doba, która od mojego urodzenia ma tylko 24 godziny. Trzy-cztery godziny więcej i nawet bym się wysypiał!

Kamil Mówinski

STELLAR MONARCH

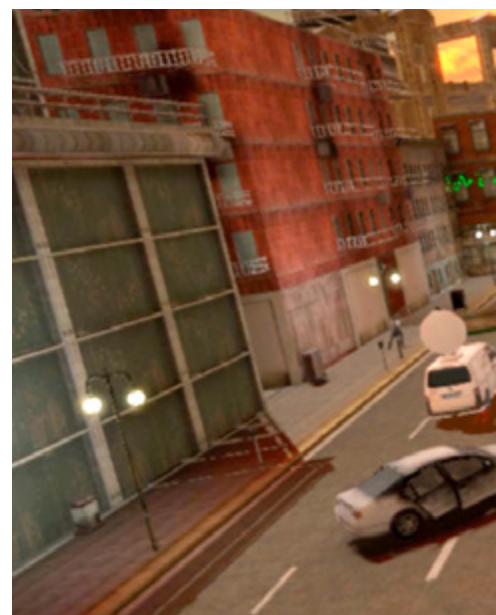
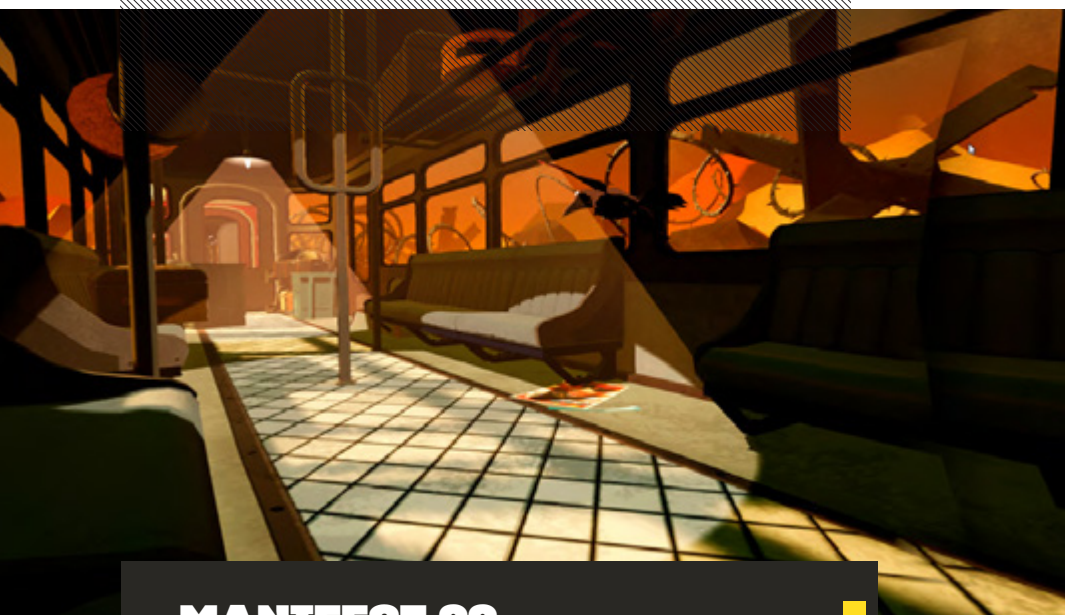


Najbardziej przeszkadza mi, kiedy artyści nie dostarczają grafiki na czas. Bardzo cenię tych wyjątkowych, którzy jeżeli powiedzą, że coś zrobią, to zrobią to w terminie i odpowiedniej jakości. Tacy ludzie to skarb.

Krzysztof Kozmik

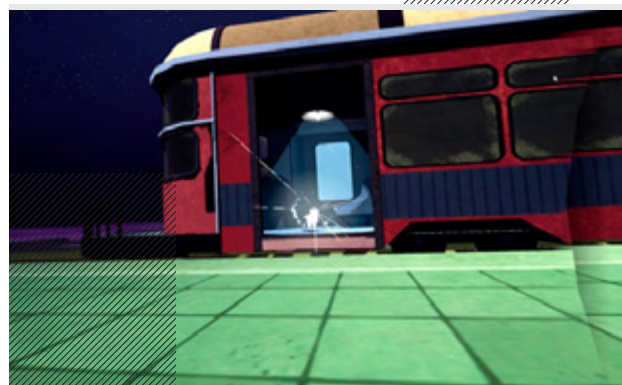
WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ JEST NA CIEKAWYM, MOCNO TWÓRCZYM ETAPIE ROZWOJU. CORAZ TO NOWSZE STUDIA GIER POZNAJĄ SPECYFIKĘ TEGO MEDIUM I POSZUKUJĄ SPOSOBÓW, JAK JE WYKORZYSTAĆ. METODĄ PRÓB I BŁĘDÓW WYKUWA SIĘ KANON TEGO, CO SIĘ W VR SPRAWDZA, A CZEGO NALEŻY UNIKAĆ. PARADOKSALNIE DOBRYCH ROZWIĄZAŃ CZĘSTO NIE ZAUWAŻAMY, BO PASUJĄ JAK ULAŁ, NIE POWODUJĄ ŻADNYCH ZGRZYTÓW. O WIELE BARDZIEJ WIDOCZNE SĄ ZŁE PATENTY, KIEDY WYMAGAJĄ GŁÓWKOWANIA, CO W DANYM MOMENCIE WCISNAĆ ALBO CO AUTOR MIAŁ NA MYŚLI. NAJLEPSZE DOŚWIADCZENIA VR POZWALAJĄ NAM ZAPOMNIEĆ O TYM, ŻE MAMY NA GŁOWIE GOGLE.

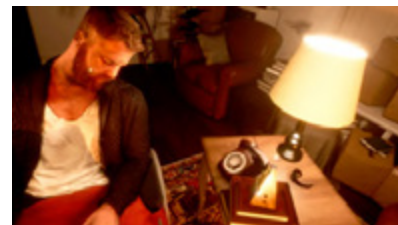
User.Jama



MANIFEST 99

Zaciekawiło mnie w tym tytule, że był nominowany do nagrody Emmy, czyli telewizyjnego odpowiednika Oscara, w kategorii film VR. Wydarzenia rozgrywają się w zaświetlonych, gdzie trafiamy do tajemniczego pociągu. Tutaj poznamy historię czterech ludzi, którzy w nim zginęli, a wyobrażonych pod postaciami zwierząt. Musimy też odzyskać trzy należące do nich przedmioty, z którymi związane są ważne wspomnienia. Rzecz jest dość oryginalna z dwóch powodów. Pierwszy to taki, że nie ma żadnych dialogów, a mimo to prowadzona jest narracja. Wykorzystane do tego są scenki, powidoki, opisy pamiętek. Drugi zaś polega na tym, że wcale nie używamy kontrolerów. W pociągu znajduje się cała chmara wron i przemieszczanie odbywa się poprzez wcielenie się w kolejne. Wystarczy dłużej na jedną popatrzeć i następuje teleportacja. Podobnie jest z pozyskaniem przedmiotów – skupiamy na chwilę wzrok i gotowe. Całość interaktywnej projekcji trwa mniej więcej pół godziny.





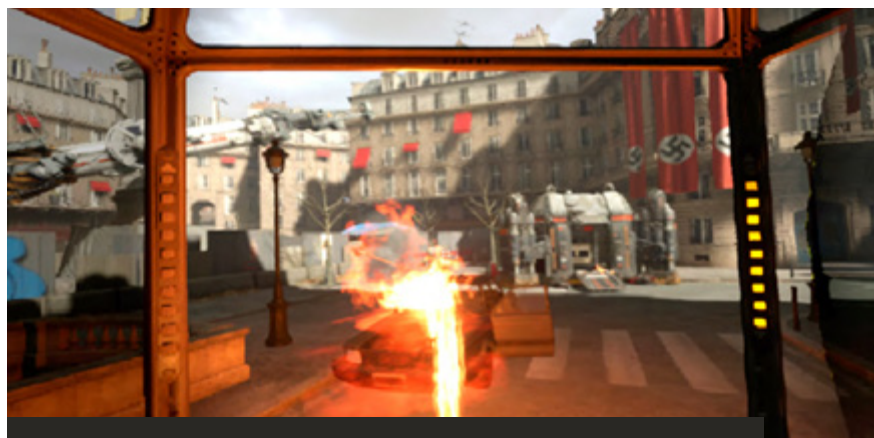
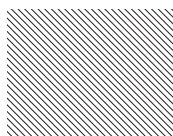
AWAKE: EPISODE 1

Rozpoczynamy doświadczenie w pomieszczeniu, w którym drzemie człowiek na wózku inwalidzkim. Pierwsza rzecz, jaka rzuca się w oczy, to fotorealistyczna grafika. Pokój wygląda jak prawdziwy, żałuję tylko, że mój obszar do gry nie jest nieco większy, bo łatwo się zapomnieć. Postać również jest odwzorowaniem prawdziwego aktora, ale tu czasem widać drobne kiks, na przykład błonę między palcami. Awake jest filmem VR, który obsadza nas w roli świadka dramatycznej historii na pograniczu snu i jawy. Do produkcji zatrudniono trzech zawodowców, dzięki czemu gra aktorska jest na wysokim poziomie. Jednak bardzo mało tu interakcji. Czasem trzeba dotknąć jakiegoś przedmiotu, żeby wydarzenia potoczyły się dalej, natomiast jest to ekwiwalent wyciśnięcia przycisku pauzy, a nie element decyzyjny. Czas trwania tego wirtualnego thrillera to 20 minut.



CONTAINMENT INITIATIVE

Tutaj nie ma intelektualnych dylematów czy moralnych niepokojów. Zostajesz rzucony na obszar, w którym roi się od zakażonych, i musisz ich wszystkich zlikwidować. Zaczynasz z prostym pistoletem i na początku jest łatwo, ale zombiaki dość szybko swoją powolność nadrabiają liczbą. Spokojne ustawianie muszki i szczerbinki do precyzyjnych strzałów z daleka nieuchronnie przekształca się w nerwowe zmienianie magazynków i strzały niemal z przyłożenia. Za pomyślnie ukończoną misję wypłacana jest kasa, którą można wydać na mody lub nowe typy broni. Ciekawą opcją jest możliwość lokalnego grania we dwojkę, z czego jeden gracz działa w goglach, a drugi na tradycyjnym ekranie peceta. Dzięki temu każdy ma pełny ogłód sytuacji, co jest o wiele bardziej komfortowe niż tradycyjne rozwiązanie w postaci dzielonego ekranu. Containment Initiative to przyzwoita strzelanka, która zapewnia skoki adrenaliny.



WOLFENSTEIN CYBERPILOT

Recenzowaliśmy tę grę w Pixelu #51, strzelając do złych ludzi na Oculusie, zaś teraz mieliśmy możliwość przetestowania jej na Cosmosie. To tytuł zaprojektowany od podstaw pod nową platformę. Seria gier Wolfenstein przyzwyczała nas do rzezi nazistów różnymi wymyślnymi bronią. Tutaj zmieniono punkt widzenia. Wcielamy się w operatora hackowanych niemieckich mechów. Pierwszym jest Panzerhund, wielkie robotyczne psisko z miotaczem płomieni i możliwością taranowania przeciwników. Takim oto mechem czyścimy ulice okupowanego Paryża. W sposób naturalny gra skłania do pozycji siedzącej i trzymania kontrolerów. Sterowanie jest ergonomiczne i intuicyjne, czyli takie, jakie powinno być w VR. Wykoszenie plutonu nazistów zza sterów wielkiego robota jest może mniej dynamiczne, niż gdybyśmy zabrali się do roboty z karabinem w rękę, za to poruszanie się w ten sposób jest bardziej przyjazne środowisku VR.





RETRO EXPRESS

Gdy pytam autorów nowych gier na stare komputery, czemu tworzą produkcje na „historyczne” maszyny, skoro z ich umiejętnościami łatwo odnieśliby sukces na współczesnych platformach, otrzymuję jedną odpowiedź. To chęć pokazania na ZX Spectrum czy Commodore 64 rzeczy – gameplayu, grafiki, animacji – jakich nie zrobił na nich nikt wcześniej. A zauważmy, że użytkownicy tych blisko czterdziestoletnich urządzeń widzieli już sporo i raczej trudno ich zaskoczyć. W Pixelu pokazujemy produkcje, którym sztuka ta może się udać.

Bartłomiej Kluska



Wormhole

TRS / PROTOVISION

ZX SPECTRUM 128 KB

I ZNÓW KONFLIKT Z OBCYMI, TU JEDNAK DO DYSPOZYCJI MAMY BOJOWY KOMBINEZON Z JET-PACKIEM ORAZ BROŃ PALNĄ. TO MUSI WYSTARCZYĆ, BY POKONAĆ TYSIĄCE WROGO NASTAWIONYCH KOSMITÓW, JAK RÓWNIEŻ - CHYBA NIE ZASKOCZĘ TĄ INFORMACJĄ CZYTELNIKÓW - URATOWAĆ ŚWIAT. Wormhole łączy atuty klasyków takich jak Turrigan i Giana Sisters. Trzeba więc nieustępliwie przeć w prawą

❖ By zagrać, trzeba wydać co najmniej 3 euro, ale gra jest warta znacznie większych pieniędzy.

LASERBIRDS

TEKNAMIC SOFTWARE

ZX SPECTRUM 48K

PO URUCHOMIENIU GRY ZOSTAJEMY RZUCENI W SAM ŚRODEK WOJNY Z PTAKOPODOBNYMI ISTOTAMI. WROGOWIE SĄ SZYBCY, UZBROJENI PO ZĘBY I MAJĄ ZBIOROWĄ INTELIGENCJĘ, KTÓRA POZWALA IM PRZEPROWADZAĆ ATAKI W FALACH O RÓŻNYCH WZORCACH. NA SZCZĘŚCIE MY TEŻ MAMY MOCNE ARGUMENTY: JOYSTICK, BOJOWY STATEK KOSMICZNY I TRZY ŻYCIA DO WYKORZYSTANIA.

Brakowało na Spectrum takiej strzelanki, jakby żywcem wyjętej z automatów arcade. Pierwsza rzuca się w oczy wielokolorowa grafika (nie wiedziałem, że Spectrum tak potrafi), ale to niejedyny atut gry. Jest dynamicznie i trudno, a przeciwnicy atakują z dziką furią. Na szczęście nie każde zetknięcie z rywalem lub jego pociskiem kończy się utratą życia, bo nasz pojazd ma jeszcze pasek energii. I ten jednak szybko się kończy. Urozmaiceniem są silni bossowie i etapy, w których statek bohatera odrywa się od dołu ekranu. Kluczem do sukcesu okazuje się szybkie rozpoznanie wzorca, według którego poruszają się rywale. Rozpracujesz wzorec - przeżyjesz. Przynajmniej do następnej fali obcych.



❖ Nieruchomy zrzut ekranu tego nie odda, ale Laserbirds świetnie łączy graficzny klimat ZX Spectrum z efektami znanymi ze znacznie silniejszych maszyn.





stronę ekranu, skacząc po platformach (jetpack pomaga), a także eliminować, świetnie skądinąd narysowanych, przeciwników za pomocą rozmaitych broni i bomb. Nie ma tu może zbyt wielu oryginalnych pomysłów, ale gdybyśmy cenili sobie świeże pomysły, nie gralibyśmy na komputerze sprzed prawie czterdziestu lat, prawda? Rozgrywka jest za to bardzo trudna - zwłaszcza w końcowych etapach, gdy trzeba sterować również uratowanym przez bohatera profesorem - lecz jako że gra to produkt komercyjny, a do tego dość kosztowny (zwłaszcza w fizycznym wydaniu), należy ów szczegół traktować jako atut. Zabawy wystarczy na dłużej.

✦ ... i choć obcy w samej grze nie wyglądają już aż tak strasznie, faktycznie są śmiertelnie groźni!



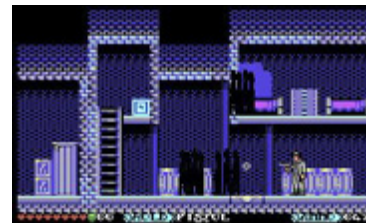
✦ Wyteż wzrok, by zobaczyć na screenie dwa sympatyczne kotki - to właśnie para naszych bezwzględnych kryminalistów.



The Shadow Over Hawksmill

ICON 64 / PSYTRONIK SOFTWARE

COMMODORE 64



ROK 1947. WSZYSCY MIESZKAŃCY MAŁEJ BRYTYJSKIEJ MIEJSCOWOŚCI ZNIKLI W NIEWYJAŚNIONYCH OKOLICZNOŚCIACH. PODEJRZEWAJĄC, ŻE W SPRAWĘ ZAMIESZANE SĄ PRADAWNE MOCE, BOHATER UDAJE SIĘ DO HAWHSMILL, BY OSOBIŚCIE POWSTRZYMAĆ ZŁO. Klimat i fabuła rodem z opowiadań H.P. Lovecrafta (tak, jest i „Necronomicon”) to tylko jedna z zalet tej produkcji. Drugą jest na pewno świetna grafika i animacja. Trzecią - sam gameplay. Gra bowiem - w starym stylu - zgrabnie łączy elementy zręcznościowe

✦ Rozwiązywanie detektywistycznej zagadki skutecznie utrudniają stwory rodem z mitologii Cthulhu.

i eksploracyjne z przygodowymi. Gracz zatem zwiedza przekłętą mieścinę, zbiera przedmioty, rozwiązuje zagadki, a gdy zachodzi taka konieczność, za pomocą broni palnej odsyła mackowate maskarky z powrotem do piekła (czy skądkolwiek przyszły). Gdy skończy, koniecznie powinien zapoznać się z Rocky Memphis: The Legend of Atlantis, utrzymaną w podobnej konwencji poprzednią grą tych samych twórców.

Bonnie & Clyde

ZOSYA ENTERTAINMENT

ZX SPECTRUM 48K | 128K

TA HISTORIA JEST OPARTA NA FAKTACH, CHOĆ BARDZO LUŻNO, PONIEWAŻ - CO WIDAĆ NA ILUSTRACJI OBOK - PARA TYTUŁOWYCH PRZESTĘPCÓW TO... KOTY. ICH ZADANIEM JEST RABOWANIE PIENIĘDZY, A W OWYM NIECNYM DZIELE PRZESZKADZAJĄ STRÓŻE PRAWA.

Porzućmy jednak dylematy moralne, czy można kraść i strzelać do pana władzy. Czas chwycić za joystick i pomóc ślicznym kotkom! Bonnie & Clyde to dynamiczna jednopłanszowa platformówka, w której trzeba dużo biegać i skakać, by pozbiierać wszystkie monety z danego etapu, a także zniszczyć sejf dynamitem. Przy okazji należy unikać również ganiających bohatera



policjantów. By rzecz uatrakcyjnić, autorzy gry obie strony tego konfliktu wyposażyli w broń palną, bywa więc i tak, że jakiś zabłąkany pocisk przerwie beztrioskie rabowanie. Na szczęście kot-rabuś, jak to koty, ma aż dziewięć żyć do dyspozycji. Sterujący Clyde'em gracz może też wykorzystać kilka power-upów (takich jak dodatkowy czas czy chwilowe zamrożenie wrogów), które z góry ekranu zrzuca Bonnie. Gra się bardzo przyjemnie, a złodziejskie sztuczki uprzyjemnia świetna muzyka. Tę ostatnią można też - zupełnie za darmo - pobrać osobno, co polecam uczynić.

PIXEL KIDS

CHOCIAŻ W TEGOROCZNE WAKACJE WYJAZDÓW BĘDZIEMY MIELI PEWNIENIE MNIEJ NIŻ W POPRZEDNICH LATACH, I TAK WARTO POMYŚLEĆ O GRACH, KTÓRE NIE WYMAGAJĄ SPAKOWANIA DO WALIZKI TELEWIZORA I KONSOLI. DLATEGO W TYM MIESIĄCU PISZEMY O TYTUŁACH DAJĄCYCH SIĘ URUCHOMIĆ NA SWITCHU, TELEFONIE KOMÓRKOWYM I... PLANSZY, KTÓRĄ WYJMujemy Z MALEŃKIEGO JAK NA PLANSZÓWKĘ PUDEŁKA. WSZYSTKO PO TO, ŻEBY SIĘ NIE PRZEDZWIGAĆ, A PRZY TYM DOBRZE SIĘ BAWIĆ Z DZIECIAKAMI.

■ Paweł Schreiber

What the Golf

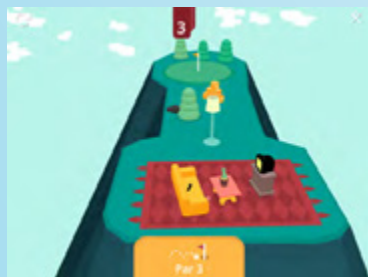
Triband, 2019 – Apple Arcade, PC, Switch

WIEK – ŻEBY SIĘ POŚMIAĆ 5+, ŻEBY WYGRAĆ – 7+

Jest piłka do golfa, jest dołek, jest regulacja siły uderzenia, jest lot piłki, uderzenie we flagę, udało się. Dopiero na trzecim poziomie dowiadujemy się, co z tej gry za ziółko. Pierwszy raz widzimy golfistę. Bierze zamach. I nagle – piłka zostaje tam, gdzie była, kij leci w siną dal, a bezwładne ciało golfisty turla się w stronę dołka. Na następnym poziomie próbujemy trafić do dołka wyrwanym z fundamentów budynkiem. W What the Golf nigdy nie wiadomo, czego się spodziewać. Z poziomu na poziom zmienia się cała mechanika gry i logika konstrukcji poziomów. Tutaj możliwe jest po prostu wszystko.

Uwielbiam słuchać historii, które opowiadają sobie dzieciaki, kiedy dostaną kompletnej głupawki. Nie ma w nich krztyny logiki, jest za to mnóstwo zupełnie bezsensownych zwrotów akcji, przy których chichoczą, a ja sobie myślę z zazdrością, że nigdy bym czegoś takiego sam nie wymyślił. What the Golf jest jak taka historyjka. Wyobraźnia twórców jest zwariowana i spontaniczna jak wyobraźnia dziecka – a grające maluchy świetnie to wyczuwają, od czasu do czasu robiąc w granii przerwy, żeby się pośmiać z kolejnego zwariowanego pomysłu.

Każdy poziom ma w sumie trzy tryby. Pierwszy jest dla śmiechu, przy drugim trzeba trochę pomyśleć, a trzeci potrafi już być naprawdę trudny. Dodatkowym smaczkiem są aluzje do znanych gier – od Super Mario Bros. przez Flappy Bird i Portal po Superhot, więc dziecko przy okazji przechodzi krótki kurs znajomości tego, w co rodzic w życiu grywał.





Hidden Through Time

Crazy Monkey Studios 2020

PC, iOS, Android, Switch, PS4, XOne

WIEK – 5+

W roku 2017 ukazała się gra **Hidden Folks** – interaktywny odpowiednik książeczek typu **Where’s Waldo**, z piękną czarno-białą oprawą graficzną i tonami absurdu. **Hidden Through Time** to właściwie jej klon, ale jego twórcy włożyli w niego tyle serca, że grzechem byłoby tej gry nie polecić na łamach Pixela. Pomysł jest taki sam – na obrazku wypchany po brzegi ludzikami, zwierzakami i przedmiotami musimy znaleźć kilka (naście) ludzików, zwierzaków i przedmiotów opisanych prostymi podpowiedziami. Czasem jest łatwo, czasem trzeba się nagimnastykować (krokodyła, który „pilnuje ogrodu”, znalazłem po długim przeczyszczeniu żywopłotu, z którego wyściubia tylko kawałek nosa). Ale zawsze jest ciekawie. Oprawa graficzna jest może troszkę mniej wysmakowana niż w **Hidden Folks**, za to bardziej kolorowa i czytelna. Przeszukujemy kolejne epoki dziejów – od prehistorii po Dzikie Zachód. Nie należy się spodziewać lekcji historii – jaskiniowcy polują na dinozaury, a rycerze walczą z goblinami. Każda plansza ma swój charakter – zobaczymy prehistoryczną akademię sztuk pięknych, urodziny egipskiej królowej czy oblężenie zamku. A kiedy już przejdziemy, co się da, do akcji wkracza edytor, pozwalający na realizowanie własnych pomysłów, i misje do ściągnięcia z sieci. Jest ich już sporo, często wysokiej jakości. Misji budzących słuszny odruch oburzenia jeszcze nie widziałem, ale internet to internet, więc warto pilnować, co dziecko pobiera.



Zombie Kidz: Ewolucja

Gra planszowa, Scorpion Masqué/Fox Games, 2018/2020

WIEK – 7+

Dawno, dawno temu, kiedy cywilizacja była jeszcze mniej rozwinięta niż dzisiaj, rodzice grali z dziećmi tylko w gry komputerowe. Dzisiaj wiemy, że można z nimi grać również w gry planszowe – wywyczone na padach, myszkach i klawiaturach dłonie współczesnych dzieci są na tyle zręczne, że mogą też chwycić i przemieszczać pionki, a nawet rzucić kostkami.

Zagrać można z nimi na przykład w kooperacyjną grę **Zombie Kidz: Ewolucja**. Plansza przedstawia szkołę, którą oblaża gromada śmiesznych, jak na grę dla dzieci przystało, ale jednak zombie. Stawia im czoła czwórka dzieciaków – zabawkowy pistolet czy miecz świetlny świetnie się nadają do odpędzania paskud na krótką chwilę, która pozwoli zamknąć bramy szkoły. Plansza z ośmioma polami, osiem kart z zombiakami, kostka pokazująca, w której sali pojawiają się kolejny niemilec, rozgrywka

króciutka (czasem dosłownie pięć minut), ale zmyslna i pełna autentycznego napięcia. Pięknie. Ale słowo „evolucja” w tytule zobowiązuje – **Zombie Kidz** to gra typu legacy, czyli zmieniająca się z rozgrywki na rozgrywkę. Każda partia to kolejna naklejka na specjalnej stronie instrukcji do gry, a po zdobyciu odpowiedniej liczby naklejek mamy prawo otworzyć kolejną z dołączonych do gry kopert. I to prawdziwy gwóźdź programu – koperty zawierają nowe zasady zupełnie zmieniające rozgrywkę. Nie mogę tu sypać spoilerami, ale warto na nie czekać, a otwieranie kolejnych kopert daje małym graczom niesamowitą radość. Co najważniejsze – instrukcja mówi, że jeśli nowe zasady są zbyt skomplikowane, można stosować tylko niektóre, a kiedy się przegra, i tak naklejamy kolejną naklejkę na stronie z postętami. To gra, która po prostu lubi dzieci – z wzajemnością. Pierwsze miejsce w rankingu gier dla najmłodszych portalu BoardGameGeek w pełni zasłużone!



MAGIC W CZASIE ZARAZY

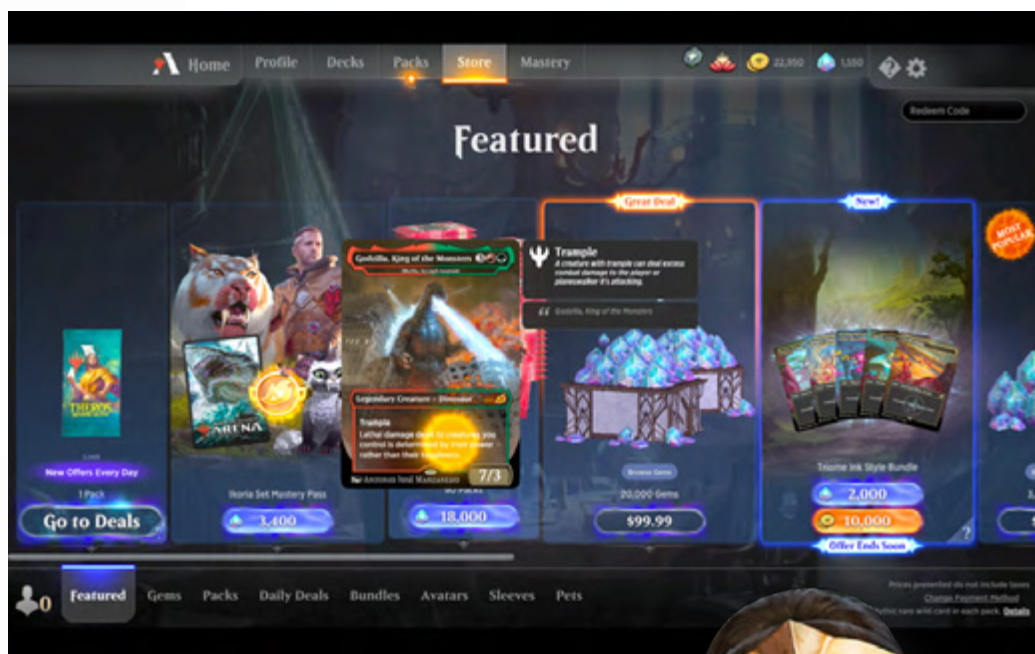
Pandemia, koronawirus i towarzysząca mu choroba COVID-19 to zwroty odmieriane przez wszystkie przypadki w ciągu ostatnich kilku miesięcy. Nie ma chyba gałęzi życia i gospodarki, która nie została przez nie dotknięta. To samo tyczy się szeroko pojętej branży gier.

Michał Klimek

Pierwszym, dość głośnym w kontekście koronawirusa wydarzeniem było odbywające się na początku marca Intel Extreme Masters w Katowicach. Impreza ostatecznie doszła do skutku, ale bez udziału publiczności, a relację z niej można było śledzić na żywo wyłącznie w internecie. Była jednak poświęcona grom wideo, więc o izolację czy zachowanie bezpiecznego odstępstwa było dosyć łatwo. W ostateczności dwóch pojedynkujących się graczy może znajdować się w zupełnie różnych częściach globu. Ale co począć mają uczestnicy gier bardziej towarzyskich?

„Magic: The Gathering” – pierwszy, ale nadal najpopularniejszy przedstawiciel kolekcjonerskich kartanek – zawsze kojarzył się z graniem w gronie znajomych przy oranzadzie albo na lokalnym turnieju w miejscowym sklepie z planszówkami. Fizyczne obcowanie z kartami, siedzenie przy stoliku twarzą w twarz z przeciwnikiem było czymś naturalnym. I to pomimo że dość udana i bardzo popularna w wąskim kręgu cyfrowa adaptacja Magic Online właśnie świętuje piętnoletnią.

W ubiegłym roku jej wydawca, Wizards of the Coast, postanowił ponownie zaatakować e-sport, wypuszczając z bety swój najnowszy produkt Magic: The Gathering Arena i przy okazji całkowicie odmieniając scenę profesjonalnych rozgrywek.



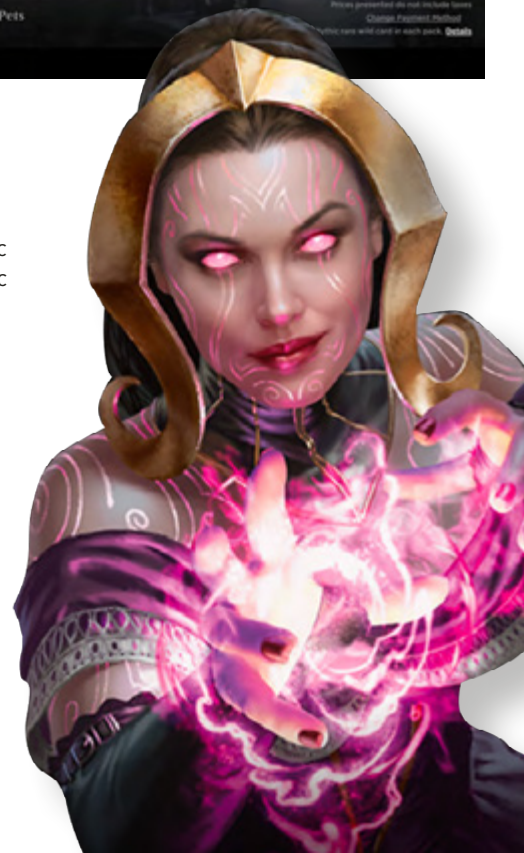
Plać!



Mikrotransakcje są, ale niezbyt nachalne. W przeciwieństwie do papierowego Magic: The Gathering Arena jest grą całkowicie Free2Play. Na szczęście, podobnie jak w przypadku pierwowzoru, bardzo daleko jej do Pay2Win.

Zmieniono nazwy i strukturę największych turniejów papierowego MtG. Przy okazji Czarodzieje z Wyrzeża zaczęli promować swój nowy elektroniczny produkt, tworząc całą ligę e-sportową oraz przenosząc część turniejów o wysoką stawkę (z pulą nagród sięgającą miliona dolarów) na ekrany komputerów.

To działanie wyprzedziło o krok albo i dwa sytuację, w jakiej obecnie się znajdujemy. Pomimo odwołania kilkunastu turniejów Magic Fest na całym świecie, w których udział bierze nawet kilka tysięcy uczestników, scena turniejowa nadal żyje dzięki Arenie. Magic trafił pod strzechy i co weekend każdy, nie zdejmując kapci, ma szansę zmierzyć się z najlepszymi zawodowymi graczami oraz





✚ Wraz z premierą Ikorii zadebiutowały drafty z żywymi przeciwnikami.

✚ Trochę umiejętności i regularna gra to klucz, by w Arenie nie wydać ani grosza.

✚ „Żyjące” tła i animowane stwory sprawiają, że Arena to zdecydowanie najładniejsza adaptacja MtG.

powalczą o tysiące dolarów nagród. Wcześniej, aby skorzystać z takiej okazji, albo trzeba było czekać miesiącami, aby tak duży turniej zorganizowano w naszej okolicy, albo też liczyć się z podróżą na drugi koniec kontynentu.

A co takiego Arena ma do zaofiarowania w tych ciężkich czasach osobom, które nie myślą o podboju świata? Po pierwsze – grę ze znajomym. Może zabrzmi to trywialnie, ale lista przyjaciół i możliwość gry z przeciwnikiem innym niż wybrany losowo była przez długi czas niedostępna i została wprowadzona dopiero w jednej z tegorocznych aktualizacji. Magic to jednak głównie turnieje. Nie tylko dla zawodowców, którzy

zarabiają tak na życie, ale przede wszystkim dla ludzi, którzy chcą zmierzyć się towarzysko „u siebie na rejonie” i wypróbować nową talię lub odkrytą strategię. Turnieje takie, organizowane przez lokalne sklepy z grami planszowymi, odbywały się praktycznie w każdym większym mieście nawet kilka razy w tygodniu. Dwa najpopularniejsze typy towarzyskich rozgrywek, w których nagrodami nie jest gotówka, ale różne karty promocyjne, zestawy dodatkowe lub akcesoria do gry, to Prerelease oraz FNM (Friday Night Magic).

Ten pierwszy jest jednym z najstarszych, regularnie odbywających się wydarzeń związanych z „Magic: The Gathering”. Na tydzień przed

oficjalną premierą nowego dodatku Wizards of the Coast umożliwił graczom na całym świecie zapoznanie się z kartami, których jeszcze nie ma w sprzedaży. Turnieje odbywają się od 1997 roku i nigdy nie zdarzyło się, by na całym świecie zostały anulowane bądź przesunięte w czasie. Aż do teraz. Z powodu obojętności w wielu krajach obostrzeń dotyczących zgromadzeń i zamkniętych sklepów premiera najnowszego rozszerzenia „Ikorii: Lair of Behemoths” została przeniesiona do internetu. Turnieje w MtG: Arena zostały przeprowadzone na dokładnie takich samych zasadach jak dotychczasowe rozgrywki w sklepach stacjonarnych. Po uiszczeniu wpisowego każdy gracz otrzymał sześć paczek z kartami, z których następnie złożył talię do gry. Nagrody w postaci kolejnych boosterów oraz wirtualnej waluty były przyznawane w zależności od liczby wygranych meczów.

Drugi z najpopularniejszych towarzyskich turniejów – Friday Night Magic – to copiątkowe rozgrywki w lokalnym sklepie, odbywające się w przeróżnych formatach: zarówno limited, gdzie otwieramy nowe boostery i z nich składamy talię, jak i constructed, kiedy to przychodzimy grać z wcześniej przygotowanym dekiem. Nie inaczej jest w Arenie, gdzie obecnie przeniesiono FNM. Czarodzieje z Wybrzeża postawili na różnorodność. Każdego tygodnia mamy inny event tematyczny: gra jedną z kilku wcześniej przygotowanych talii, możliwość złożenia dowolnego decka również z kart, których nie posiadamy w kolekcji, darmowy draft czy wypróbowanie innych, mniej popularnych formatów rozgrywek.

Od samego początku uważałem, że aby elektroniczny Magic zbliżył się popularnością do blizzardowego Hearthstone'a, musi otrzymać wersję na urządzenia mobilne. Nadal tak twierdzą, ale jednocześnie w ograniczeniu kontaktów międzyludzkich z powodu panującej pandemii upatruję szansę dla Areny, a także dla całej sceny „Magic: The Gathering”. Jeśli tylko Wizards of the Coast dobrze rozegra to marketingowo, to po poluzowaniu restrykcji osoby, które do tej pory miały kontakt jedynie z wirtualną wersją karcianki, mogą spróbować tej prawdziwej – papierowej. ■





CYBERPUNK

2 0 7 7

■ Micz

DZIAŁO SIĘ TO DNIA 18 CZERWCA 2020 ROKU NA WARSZAWSKIEJ PRADZE, GDZIE W OBECNOŚCI CZTERECH ŚWIADKÓW OKAZANO MI JAKO PODOBNIĘŻ DRUGIEMU DZIENNIKARZOWI NA ŚWIECIE GRYWALNĄ WERSJĘ CYBERPUNKA 2077. KILKA GODZIN PÓŹNIEJ CD PROJEKT RED OZNAJMIŁ W OFICJALNYM OGŁOSZENIU, ŻE PO RAZ DRUGI PRZESUWA DATĘ PREMIERY NAJBARDZIEJ OCZEKIWANEJ GRY ŚWIATA, USTALAJĄC JĄ NA 19 LISTOPADA 2020 ROKU. TEN SAM DZIEŃ MIESIĄCA, W KTÓRYM DECKARD POPADŁ W NIEZŁE PROBLEMY W PEŁNYM REPLIKANTÓW LOS ANGELES.

Pokaz odbył się w sali o niesamowitej scenarii wykreowanej specjalnie w celu prezentacji gry. CDP RED na terenie biurowego kampusu, którego stał się niedawno właścicielem, przeznaczył jednopiętrowy pawilon na cyberpunkowe potrzeby i, co więcej, urządził go w stylu architektonicznym Night City.

Zamontowano właściwe neony, użyto odpowiednio kolorowego cementu, odtworzono nawet pokój V, czyli protagonistki lub protagonisty Cyberpunka 2077. Pixel uczestniczył już wcześniej w czterech pokazach tej gry - dwóch na gamescomie, jednym w warszawskiej siedzibie firmy oraz jednym podczas E3. Zawsze wyglądało to tak, że jeden

z pracowników studia grał, drugi zaś opowiadał publiczności o tym, co się działo na ekranie. Każda prezentacja trwała godzinę, natomiast tym razem po raz pierwszy w historii zaoferowano dziennikarzom tak zwane hands-on, czyli pokaz, podczas którego można było swobodnie grać, w tym przypadku przez pełne cztery godziny. Oto moja historia, w pierwszych dwóch rozdziałach obarczona spoilerami fabularnymi z prologu gry...

PIERWSZE SCENY

Na początku wybieramy postać, dobierając szczegóły jej wyglądu oraz cechy niczym w niezgorszym RPG. Przez ten proces możemy przejść w miarę szybko, co jest ważne, żeby nie zniechęcać milionów zwykłych graczy nieprzyzwyczajonych do statystyk rodem z The Elder Scrolls.



Chwytam pada i rozpoczynam akcję na pustyni podobnej do tej z GTA V, zaś porastające ją drzewa i góry na horyzoncie kojarzyły mi się ze scenerią Area 51. Właściwie nic wielkiego się nie dzieje.

Szwendam się po miejscach, gdzie wiatr powiewa kulami biegaczy pustynnych, nikt mnie nie śledzi ani nie widać nikogo, kto mógłby być przeciwnikiem. Robię przemytniczy interes z napakowanym człowiekiem o nazwisku Jackie Welles i wszystko idzie dobrze do momentu, gdy wpłatają się w to jakieś strzelające do nas z samochodu typy.



Odpowiadam oczywiście ołowiem, ale to już niedobry znak, że ktoś zaczyna deptać mi po piętach i od tego czasu życie V staje się intensywne jak praca sapersa.

Potem jest rozwalka, którą przerabiałem już jako widz podczas prezentacji. Jest łatwo, zwłaszcza że Jackie puszczony do boju załatwia większość roboty. Na początku wystarcza sam rewolwer, potem znajduję taki sam, tylko szybkostrzelny, następnie shotguna pozwalającego walić przez ściany i regulować moc wypału, tyle że trudno tutaj o precyzję w walce na dystans, aż w końcu z któregoś trupa zabieram karabin maszynowy i to jest wreszcie cacko, jakiego potrzebowałem. Pozwala na sprawną wymianę ognia z kilkudziesięciu





metrów i podobnie jak inne bronie nie rodzi efektów „przyjacielskiego ognia”, gdy kilka moich kul omyłkowo spadnie na korpus Jackiego.

Po przeniesieniu nagiego ciała kobiety i oddaniu go przybyłemu po nie oddziałowi wybieram się na zasłużony odpoczynek do swojego apartamentu położonego w slumowym megabudynku. Potem następuje - jak podejrzewam - najpiękniejsza scena w całej grze, coś podobnego do wkroczenia do Columbi w BioShock Infinite. Najpierw po obudzeniu się otwieram żaluzje i widzę miasto bogatsze od tego wykreowanego przez Ridleya Scotta, mocniej tętniące życiem niż cyfrowe światy Rockstara, coś absolutnie urzekającego. Wychodzę z mieszkania, mijam budy z tajsłym żarciem, automaty z przekąskami, i zjeżdżam na poziom zero. Na początku jest jasność, a po chwili krystalizuje się widok setek kręcących się ludzi, przechodzących przez pasy, jeżdżących samochodami, z których część dziwnie przypomina swym logo Teslę, a także fruujących powietrznymi taksówkami i busami. Kompletne oszołomienie, które rodzi wielką chęć eksploracji i zajrzenia za kulisy tego hłaśliwego mechanizmu miejskiego. Bo to właśnie Night City jest głównym bohaterem Cyberpunka 2077.

MIASTO DZIWKÓW I ZOMBIE

Sporo czasu z moich czterech godzin spędzam na wałęsaniu się po Night City. Ludzie są w nim różni, nie kojarzę dwóch podobnych z twarzy albo identycznie ubranych. Typ na wózku inwalidzkim z objędną potową twarzą, bo prawdopodobnie przedawkował z dopalaczami. Dalekowschodni chłopak ze słuchawkami na uszach poruszający się patykowatym chodem niczym zombie szukający świeżego ciała. Facet w szortach i tenisówkach grający na swoim telefonie w jakąś podejrzaną grę, niepozwalającą mu się ruszyć z miejsca. A w tle znajomy, w ogóle nieocenzurowany plakat, który wywołał wielką gównoburzę równy rok temu. Plus parę innych - gały wyjeżdżające z mózgu, podczas gdy czaszki już nie ma, po spożyciu jakiegoś smakołyku, albo reklama o mocno seksualnym zabarwieniu, w której widzimy języczek wsadzony pomiędzy dwa palce.

Mogę to miasto oglądać o każdej porze dnia i nocy, ponieważ gra została wyposażona w mechanizm odpowiadający medytacji w Wiedźminie. Ustawiam odpowiednią liczbę godzin i czas zmienia się jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki.





W momentach największego natężenia ruchu supersprzęt, na którym ogrywam Cyberpunka, zaczyna lekko szarpać. Nie są to oczywiście żabie skoki, lecz urywane klatki. Widać, że optymalizacja jest potencjalnie największym wyzwaniem dla ekipy, bo to, że co jakiś czas pojawiają się bugi i postacie przeskakują przez stragan jak podczas biegu z przeszkodami, wydaje się czymś rutynowym do poprawienia.

Ale jest też drugi aspekt układanki. Cyberpunk 2077 nie bez kozery jest grą dozwoloną od osiemnastu lat. Nie chodzi tu o przemoc, bo otwartych tchawic, wybebeszonych



mózgów ani walających się jelit nie dostrzegłem. Jest natomiast to, co rozwścieczy portaliki o mentalności Polygona, czyli buzujący podskórnie erotyzm. Przejawia się w postaci holograficznych striptizeerek topless wykonujących taniec na rurze. Czuć go w scenie, gdy nowo poznana postać, Evelyn Parker, odziana w mini, granatowe lateksowe pończochy i z niebieską fryzurą dosiada w sypialni jakiegoś Azjatę i akcja się w tym momencie urywa. Owa kobieta pozostaje tajemniczą postacią stąpającą na cienkiej linii pomiędzy życiem a śmiercią, czyli de facto pomiędzy różnymi opcjami biznesowymi w mieście. Przypominała mi trochę Rachael z „Blade Runnera”, rzecz jasna jej bardziej cyniczną i wyuzdaną wersję. I wreszcie całe to nabuzowane towarzystwo łazikujące uliczkami Night City po zmierzchu, gdzie trudno spotkać kogoś innego niż ćpuna, dziwkę, alfonsa czy najzwyczajszego bandziora z gunem gotowym do działania. To wrażenie wzmacniają jeszcze wspomniane wcześniej reklamy, podkręcające produkcję testosteronu i adrenaliny do wyższych poziomów.

JEST TRUDNO

To nie jest gra dla niedzielnych przybyszów. Mówimy tu o elemencie mogącym zaważyć na jej sukcesie lub porażce rynkowej. Po pierwsze, menu inwentarza nie jest przejrzyste i operowanie w nim wymaga pewnego zastanowienia, a nie intuicyjnego odruchu, jak choćby w Minecraft Dungeons. A gdy postać awansuje na kolejny poziom doświadczenia, rozdział punktów również nie jest banalnym zadaniem. Do tego trzeba się mieć na baczności z checkpointami, bo nie zawsze pojawiają się one w odpowiednim momencie, a co więcej - na obecnym etapie produkcji nie widziałem, kiedy zostają one zapisane, przez co można bezsensownie polec i stracić parę minut postępu. Dlatego tam, gdzie to możliwe (nie podczas walki), salwowałem się opcją Save. Na obecnym etapie rozwoju programu nie ma możliwości wybierania poziomu trudności - pędzi się na jednym, ustalonym.

Pamiętacie, jak w Wiedźminie 3 Geralt podążał tropem czerwonych stópek, by odkryć kolejnego przeciwnika? Właściwie na tym wisiła połowa akcji. To nie była zbyt wyszukana mechanika, a jednak wielu osobom się podobała, bo miała tę zaletę, że nie wymagała od





gracza nazbyt wiele. W Cyberpunku 2077 wykorzystano kilka innych mechanik, mających tę wspólną cechę, że są trudniejsze do opanowania. Są na przykład triki zapożyczone z gier Quantic Dream, gdzie pewną scenę musimy rekonstruować tak długo, aż uda nam się zatrzymać ją w odpowiednim momencie i przeskanować kluczowy obiekt. Do tego dodajmy hakowanie wielu zamków, do których znamy kod, ale trzeba jeszcze wybrać odpowiednią kolejność wciśnięcia jego cyferek.

Walki też nie są najprostsze, jeśli nie posiada się odpowiedniej na danych chłystków broni. W ciasnych pomieszczeniach działa shotgun, a w fabrycznych salach lepszy był karabin. Pierwszego delikwenta da się podejść od tyłu i zgasić po cichu, ale potem zwykle do akcji samowolnie wchodzi Jackie zgodnie z metodami Arniego wypracowanymi w „Commando” i nasz typ zostawał rozpoznany. Aha, cyberprzestrzeni ani Keanu Reevesa aka Johnny’ego Silverhanda nie miałem okazji spotkać.

WIELKA KRADZIEŻ AUTA

Napisałem już, że Cyberpunk 2077 najbardziej kojarzy mi się z GTA V? Pamiętam, jak kilka lat temu po pierwszych zapowiedziach jacyś teoretycy, którzy nie mieli z grą żadnego kontaktu, snuli gawędy, że to nieprawda, że Cyber to GTA. Oczywiście, że prawda. CDP RED od początku przywoływał

casus GTA V i porównywał do niego Wiedźmina 3, o czym mówił choćby Marcin Iwiński w wywiadzie dla Pixela #29. Gdy chodzisz po mieście, wywalasz z samochodów ich kierowców, przejmujesz bryki, a radar podpowiada ci, jaką drogą dojechać do kolejnej misji, to o czym mówimy? Poziom realizmu modelu jazdy pozostaje lekko poniżej poziomu Rockstara. Gdy w pewnym momencie przypakowałem w jakiś słupek, maska się z tej strony gustownie odgięła. Gdy za to zacząłem rozjeżdżać przechodniów, nie włączyły się żadne syreny policyjne i po chwili zamieszania wszystko wróciło na dawne tory. Policja w Night City zajmuje się wieloma rzeczami, ale niekoniecznie pościgami.



Ta gra od samego początku medialnej obecności, jeszcze w trakcie pierwszej prezentacji w Kolonii, zmagą się z problemem, jak być cool dla hardkorowców i jednocześnie zjadliwa dla niedzielnej gawiedzi. Cyberpunk 2077 będzie najważniejszą grą 2020 roku, dostarczy nam bezprecedensowo złożony wirtualny świat, no i wreszcie wyniesie jego twórców na poziom chwały odpowiadający Rockstarowi, bo Ubisoft już teraz znalazł się w pozycji goniącego. To nie jest jednak gra całkowicie różna od tego, z czym mieliśmy dotychczas do czynienia, tylko GTA czy Mafia w nowym środowisku, z jeszcze większą możliwością interakcji z otoczeniem.

Ale czy to wszystko pozwoli odnieść sukces mierzony szybszą dynamiką sprzedaży niż Wiedźmin 3? Wiemy już dziś, że premiera Cyberpunka 2077 została przełożona wcale nie ze względu na nową generację konsol. Na startcie nie ukaże się wersja na PlayStation 5 i tak sobie myślę, czy to nie popsuje mechanizmów sprzedaży - do gry na pececie potrzebny będzie korsarz wśród komputerów, wielu posiadaczy PS4 będzie się wtędy zastanawiać, jak się pozbyć swojej konsoli, podczas gdy nowa generacja w momencie premiery ciągle jeszcze będzie przyszłością. W tym upatruję ewentualne niebezpieczeństwa na drodze do chwały.

Innych ostrych zakrętów nie dostrzegam. Cyberpunkiem 2077 Polacy zapukają do najgłębszych annałów elektronicznej rozrywki, by dopisać do nich kilka swoich zdań. ■

Mówi **Paweł Sasko**, Lead Quest Designer Cyberpunka 2077

P Trudniej jest pracować zdalnie czy w firmie?

W ciągu trzech dni przenieśliśmy 1200 osób, czyli cały CD Projekt RED, GOG.COM i back office, na pracę zdalną. Już wcześniej mieliśmy studia zamiejscowe: w Krakowie, Wrocławiu, w Vancouver, a także biura PR w Szanghaju czy Los Angeles. Poza tym pracuje u nas wielu obcokrajowców, z ponad dwudziestu różnych narodowości. Byliśmy przyzwyczajeni, że oni wyjeżdżają i pracują zdalnie. Opanowaliśmy to w mikroskali i gdy pojawił się COVID-19, musieliśmy to tylko przenieść na makroskalę.

P Jaki jest w przybliżeniu obszar Night City?

Oprócz sześciu dystryktów miasta mamy jeszcze siódmy, Badlands, dookoła niego. Night City ma strukturę wertykalną, sam megablok V zawiera wiele grywalnych poziomów, więc trudno to wszystko wymierzyć. Myślę, że te rozmiary idą w dziesiątki kilometrów, ale dokładnych liczb nie jestem w stanie podać. Podczas gry ma się poczucie, że miasto jest ogromne. Można swobodnie po nim chodzić i nie pojawia się żaden loading screen. Przewidujemy, co gracz będzie zamierzał zrobić, i z góry ładujemy do pamięci odpowiednie lokacje - dana część miasta poniekąd na niego czeka.

P A jak tworzyliście postacie zasiedlające metropolię?

Ich ubrania składają się z kilku warstw, które mają też różne tekstury i wersje kolorystyczne. Dzięki temu każda postać wygląda inaczej. Nasi artyści przygotowują ogromną liczbę ciuchów, podążając za czterema głównymi trendami mody Night City: kiczem, neokiczem, militarystycznym i entropizmem. W barze często spotkamy osoby w różach, fioleciech i cekinach, czyli motywach charakterystycznych dla kiczu. Jeśli poruszasz się na przykład w Kabuki albo Japan Town, spotkasz w nich ludzi z konkretnej puli,



opowiadających pewną historię. Ich randomizacja odbywa się w obrębie tego, co zaplanowaliśmy, że może zostać randomizowane.

P Czy będzie kilka poziomów szczegółowości?

Tak, chcemy, żeby zostało to wdrożone podobnie jak w Wiedźminie 3. Zgodnie z filozofią naszego studia chcemy udostępnić graczowi w ustawieniach tak dużo rzeczy, ile tylko możemy. Oprócz tego, że cały czas szlifujemy grę, to także ją optymalizujemy - z dnia na dzień działa coraz lepiej, szybciej i sprawniej. Staramy się zoptymalizować, co się da, na każdym poziomie: od tekstur, przez ilość geometrii, aż do sztucznej inteligencji, questów czy scenek.

P Czy w momencie listopadowej premiery Cyberpunka 2077 będzie wyposażony w RTX?

Tak, tę informację już oficjalnie ujawniliśmy. To jest działająca, funkcjonalna część gry. Najfajniej wyglądają w RTX wszystkie klasyczne cyberpunkowe motywy - gdy na przykład biegniesz i leje kwaśny deszcz, w kałużach odbijają się światła samochodów i neony. Ten efekt dobrze się sprawdza również podczas walki, gdy płonie ogień, są strzały i błyski.

P Czy ostatnie wydarzenia w USA wpłyną na to, że na przykład jakiś ciemnoskóry nieprzyjemny bohater zostanie wyciszony, odsunięty na trzeci plan?

Fabula jest zamknięta, nagrania są zakończone, więc żadne zmiany na tym poziomie nie wchodzi w grę. Jako artyści staramy się opowiedzieć konkretną historię w gatunku, który ze swej natury jest bardzo polityczny. Nie staramy się uciekać od poważnych tematów, maskowanie ich i udawanie, że ich nie ma, uważam za dziecinne. Wiadomo, słuchamy tego, co mówią gracze i dziennikarze, ale ich opinie traktujemy jako feedback. Nie zmienia to naszych artystycznych zamiarów - dzieło jest najważniejsze. ■

**PIXEL
WYWIAD**



ANIMAL CROSSING POCKET CAMP: *jak przeżyć na campingu*

Idą wakacje, które upłyną w tym roku pod znakiem pandemii. Może zamiast zagranicznych hoteli czy zimnego Bałtyku wybrać się na camping? Animal Crossing: Pocket Camp jest na wyciągnięcie dłoni!

■ Michał R. Wiśniewski

Kto ma Switcha, spędza zapewne czas, terraformując wyspę w Animal Crossing: New Horizons, wielkim hicie, którego premiera zbiegła się z przymusową pandemiczną izolacją. To doskonale miejsce na ucieczkę, w którym w towarzystwie przemiłych zwierzątek można oddać się rąbaniu, łowieniu, craftowaniu i zdobywaniu przyjaciół, a także handlowaniu na czarnym rynku poza grą.

A kto Switcha nie ma - cóż, nie powiem, że nic straconego, ale zaproponuję sympatyczną alternatywę, która wprawdzie nie oddaje pełni doświadczenia z klasycznego Animal Crossing, ale ma wiele innych zalet. Jest też po prostu przyjemną odskocznią od trudów codzienności, w którą - z racji, że to gra na smartfony - o wiele łatwiej gra się na kibelu niż w wersję z konsoli Nintendo.

Jak już wspominałem w felietonie, zacząłem w nią grać pod koniec 2017 roku z powodu Yoko Taro. Twórca Nier: Automata ciągle wrzucał screeny na Twittera, a potem nazwał Pocket Camp grą roku. Ponieważ spędziłem



■ Przystąpi dla zwierzków warto wyświadczać osobiście - można wtedy załapać się na grilla albo świeży soczek.

już w niej trochę czasu, podzielę się paroma tipsami i uwagami dla nowych miłośników campingu.

ANIMAL CROSSING: POCKET CAMP to, jak sama nazwa wskazuje, kieszonkowa wersja Animal Crossing. Aplikacja na iOS i Androida, która zabiera gracza na wycieczkę w kamperze. Na miejscu dowiadujemy się od Isabelle (znanej chyba wszystkim z memów z koleżką z Dooma), że oto nam została powierzona zaszczytna funkcja

■ Zakup specjalnych obiektów - takich jak piknikowe drzewo Isabelle - doda do naszego kempingu wyjątkowe zwierzaki.

gospodarza domu, znaczy kempingu. Celem gry jest więc przede wszystkim takie urządzenie i zagospodarowanie polany, żeby wizytujące zwierzęta mogły tam miło spędzić czas.

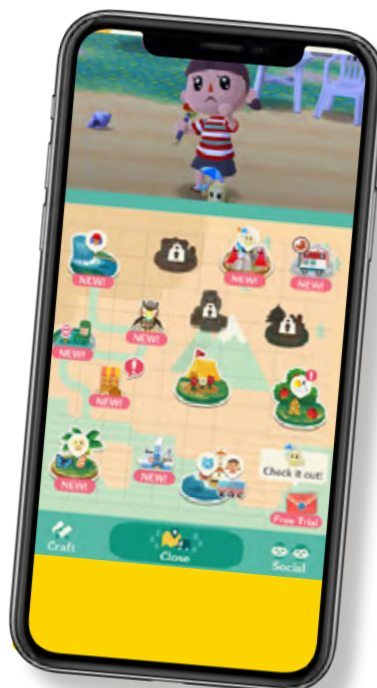
WYBIERZ SWÓJ STYL

Na początku wybieramy, jaki styl obozu nam najbardziej odpowiada - od tego będzie zależało, jakie zwierzę poznamy jako pierwsze i jakiego rodzaju meble posłużą nam do dekoracji. Styl („theme”) jest przypisany każdemu



Na początek dostajemy wyprawkę - miód na owady, sieć na ryby, nawóz dla drzew i trochę niezbędnych materiałów.

Nie wszystkie lokacje będą dostępne od razu - aby dostać własną leśną chatkę, trzeba osiągnąć poziom 15.



zwać miodem, ryby zaś łowić wędką. Owoce odrastają przez trzy godziny, chyba że użyjemy nawozu.

Za wyświadczenie przysług zwierzęta nagradzają nas materiałami do craftu - możemy z nich robić ubrania, meble, elementy dekoracyjne i tak dalej. Niektóre są niezbędne, by zaprosić dane zwierzę na nasz camping, co staje się możliwe na odpowiednim poziomie przyjaźni. Jedną z zalet Pocket Camp jest właśnie możliwość spotkania różnych gatunków, które w wersji na Switcha nie są wcale takie proste do zdobycia.

EXPY I KASA

System expów działa tu w następujący sposób - każde zwierzę ma poziom przyjaźni, który zwiększa się z każdą rozmową, przysługą czy poczęstunkiem. Gdy przeskoczy o jeden, na nasz wskaźnik fru nie serduszko. Gdy wskaźnik się zapełni, podnosi się nasz poziom. Czasem poziom zostaje zablokowany - konieczne wtedy jest spełnienie warunku, zwykle chodzi o zbudowanie obiektu zgodnego ze stylem przyjaciela (coolersi potrzebują sceny muzycznej, a słodziaki - karuzeli), do ich zbudowania jest potrzebna tematyczna esencja, którą w flakonikach dostajemy od zwierząt. Z każdym levelem otrzymujemy prezenty, w tym - walutę, pojawiają się też nowe zwierzęta, które można spotkać nad morzem czy w sadzie. Odblokowują się także wspomnienia - krótkie scenki z życia na obozie, wyświetlane po spełnieniu odpowiednich warunków.

Gra - to jej największy minus - jest za darmo, więc zawiera mikrotransakcje. Kasa w niej dzieli się na znane z innych AC „dzwonki”, czyli bells, oraz walutę, zielone liściowe banknoty. Bellsy dość łatwo zdobyć, w zasadzie to ciągle do sakiewki wpadają dźwięczące pieniążki. Łatwo zdobyć też leaf tickets - za zadania, levelowanie czy login bonus. Możemy je po prostu kupić, ale przelicznik ze złotego jest koszmarny i nie polecam, chyba że macie za dużo kasy w realu do wyrzucenia na wirtualne bzdurki. Dwadzieścia liści kosztuje 5 złotych, ale wiele się za to nie dostanie (przykładowo - zmiana elementu terenu obozu to wydatek rzędu 300 liści, fajne ciuchy z limitowanych serii kosztują po 150). Można je też wydać na przyśpieszenie wszystkiego, co tylko się da. Płać za wygraną albo czekaj cierpliwie.

zwierzęciu - uroczy (kotka Rosie), coolerski (orzeł Apollo), naturalny (piesek Goldie) i sportowy (pingwin Jay). Aby zaprosić do obozu pozostałą trójkę, trzeba zbudować ich ulubione meble (tutorial przeprowadzi przez cały proces za rękę). Później dojdą zwierzęta, które mają inne style, takie jakie miejski, elegancki, historyczny i fajowski.

CAMPER I CHATA

Samochód, którym poruszamy się między lokacjami gry. Podobnie jak inne przestrzenie można go urządzić po swojemu w środku oraz wybrać model i zdobienia na zewnątrz. Można też powiększyć jego przestrzeń i dokupić drugie piętro (niczym Tardis jest większy wewnątrz) - ale najpierw trzeba spłacić pożyczkę w serwisie OK Motors.

Dostęp do górskiej chatki zyskujemy po osiągnięciu piętnastego poziomu - można w niej gościć osiem zwierząt i urządzać podobnie jak campera. Pięćdziesiąty poziom oznacza dostęp do drugiego piętra. Jak sobie je urządzić - zależy od was (ja mojego używam jako planu filmowego do kręcenia głupich filmików na TikToka).

UBRANIA

Ciuchy można zakładać niezależnie od płci awatara. Dzielą się na koszulki,

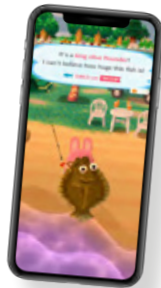
spodnie/spódnice, sukienki, kapelusze, akcesoria na twarz (okulary, maski), akcesoria na plecy (skrzydełka, plecaki), buty, skarpety, kombinezony (jak przebranie kota) oraz akcesoria do ręki (torebki, parasolki). Można je dowolnie łączyć, zachowując zasadę jedna rzecz naraz (albo sukienka, albo spódnica). Można również przebierać zwierzęta zaproszone na camping albo do chaty - w koszule i sukienki, a także kapelusze (oprócz tych przystosowanych anatomicznie dla ludzi) oraz akcesoria. Nie noszą butów ani spodni.

PROSZĘ SŁONIA

Gra polega na spełnianiu prośb zwierząt. Proszą o ryby, owady, muszle, owoce i kwiaty, czasem dowolne, czasem konkretne. Aby je zdobyć, trzeba wybrać się z campingu w odpowiednie miejsce - do sadu (Breezy Hollow), gdzie możemy zrywać owoce; na plażę (Saltwater Shores), gdzie możemy zbierać muszle i łowić ryby morskie; na wyspę (Sunburst Island) łowić owady i zbierać kokosy oraz nad rzeczkę (Lost Lure Creek), gdzie możemy łowić ryby słodkowodne. Połów i łapanie są proste - wystarczy tapnąć, by zarzucić wędkę lub przyciąć się z siatką na motyle - i tapnąć drugi raz w odpowiednim momencie. Uwaga, robale są płochliwe - ale można je

SWITCH

Jeśli już macie wydawać prawdziwą kasę, lepiej zainteresować się abonamentem. Za 13 złotych miesięcznie możecie wykupić „helper plan” - oznacza on skrócenie czasu craftu (nawet do zera!), 60 liści co miesiąc i zwierzęcą asystentkę, która pomaga w wykonywaniu przysług, nawet kiedy śpimy. W późniejszych etapach gry wyświadczanie tych przysług jest zresztą ułatwione - pożądane fanty można wysyłać kurierem.



👉 **Największa flądra, jaką udało mi się złowić - „królewska” - takie niezwykle okazy można sprzedać w dobrej cenie.**

CIASTKA I FANTY

Dla miłośników dekoracji jest też abonament na specjalne ciastka z wróżbą - za 37,99 złotych miesięcznie mogą dostać pięć ciastek co miesiąc, do tego magazyn i możliwość zachowania różnych layoutów obozu. Normalnie takie ciastko kosztuje 50 liści i zawiera meble i ubrania ze specjalnych limitowanych kolekcji, które pozwalają na przykład urządzić salon fryzjerski, restaurację, kaplicę ślubną czy wystawę retrosprzętu Nintendo. Oprócz tego za 500 bellsów można codziennie kupić dwa zwykłe ciasteczka z bardziej dostępnymi przedmiotami.

Oprócz craftu i ciastek przedmioty i ciuchy można kupować na targu - mają znośne ceny, ale pojawiają się losowo. Tam sprzedamy też zbywające nam fanty. Sprzedawać można też materiały, owoce, ryby, muszle. - dając prezenty zwierzętom, warto dawać te warte 10 bellsów, a wysoko wyceniane okazy lepiej sprzedać lub trzymać na czarną godzinę. Można je też

sprzedawać poznanym w grze ludziom - dyktując swoją cenę (powodzenia w znalezieniu frajera, który musi coś kupić, gdy akurat wymaga tego dziennego wyzwania).

WYZWANIA

Wyzwania dzielą się na codzienne, globalne i sezonowe. Każdego dnia o ósmej Isabelle przygotowuje plan dnia - dokąd pojechać, co nałapać - który zachęca nas do działania (prezenty!). Wyzwania globalne są różne i płatne zielonymi (należy do nich na przykład podlinkowanie konta Nintendo). Sezonowe z kolei są związane z eventami w grze. Należą do nich zbieranie, turniej wędkarski czy ogrodnictwo. Zwykle event trwa miesiąc, czasem krócej; chodzi w nim o kolekcjonowanie specjalnych fantów, za które dostaje się niezwykle nagrody. Zbieranie małych gyroidów (rozsypane po całej mapie, również na targu i w warsztacie samochodowym, co 10 minut pojawia się nowy), uprawa specjalnych kwiatów i łapanie unikatowych owadów - w tym trudnym zadaniu pomagają trochę znajome zwierzęta, dorzucając się czasem w ramach wdzięczności.

EKSPORT, KOPALNIA, AKADEMIA

Niejaki Guliwer ma statek, którym odwiedza małe wyspy. Możemy eksportować na nie towary, w zamian dostając pamiętki - mapy skarbów i zwierząt, ubrania, przysmaki czy ciastka z wyspy ciastek. Aby odwiedzić inne wyspy,

trzeba je odświeżyć. Przywiezienie wszystkich pamiętek wymaga kilku wypraw. Ciekawą sprawą są mapy skarbów - to prosta gra planszowa, w której płacimy zasobami za możliwość rzutu kostką - gdy dotrzemy do końca, otrzymujemy skarb albo specjalne zwierzę (tak można dostać kultowego Raymonda). Warto złapać za mapę, zwłaszcza gdy brakuje nam jakiejś esencji.

Oplaca się przyjaźnić się z innymi graczami - dawać im kudusy i pomagać w kopalni. Codziennie można w niej dostać niezłą nagrodę, ale wymaga to pięcioosobowej ekipy. Gdy zebrali się dużo znajomych, nie powinno to nastęrczać problemu. Pamiętajcie, żeby odpowiadać na prośby o pomoc innych graczy! Można też odwiedzać ich obozy, a także podlewać kwiatki w ogrodzie.

Ostatnim miejscem jest akademia Happy Homeroom, gdzie sprawdzimy naszą wiedzę dekoratorską. To proste zadania polegające na doborze odpowiedniego mebla czy przedmiotu do kompozycji - problem polega tylko na tym, że czasem możemy nie posiadać odpowiedniej rzeczy. Akademia daje w nagrodę materiał potrzebny do wykonywania przedmiotów sezonowych, które powtórnie trafią na rynek.

BAWCIE SIĘ DOBRZE

Tyle porad - gra jest prosta i na dłuższą metę dostarcza miłych przeżyć. Warto wyznaczać sobie własne cele, takie jak poznanie ulubionego zwierzęcia czy dekoracji. To naprawdę miła odskocznia od codzienności. ■

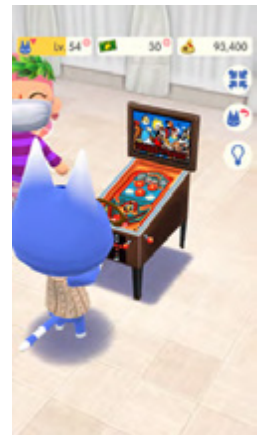
👉 Craftingiem zajmują się dwie urocze alpaki, ale ich usługi kosztują.

👉 Inspiracji można szukać, odwiedzając obozy innych graczy.

👉 Można też wizytować leśne chatki wirtualnych znajomych.

👉 Czasem można spotkać swoich bliźniaków, co jest miłe.

👉 Wśród mebli trafiają się ciekawostki, jak pinball Mario.





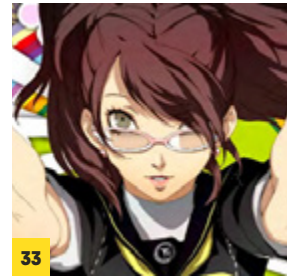
28



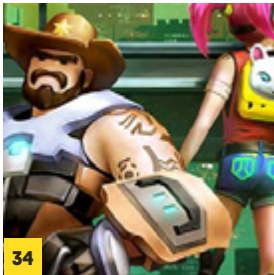
31



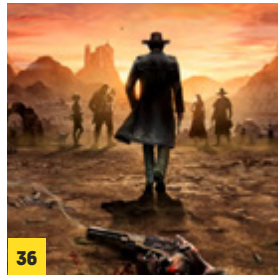
32



33



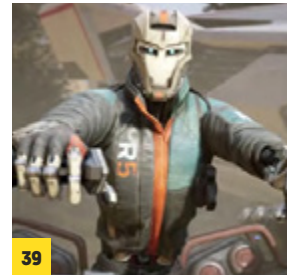
34



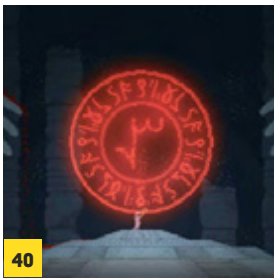
36



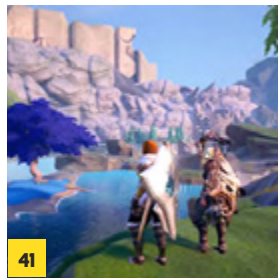
38



39



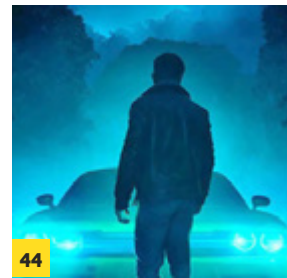
40



41

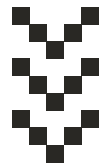


42



44

P



TAK

OCENIAMY GRY

0-30

slabe

31-40

niegodne dluzszego kontaktu

41-50

średnie, 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

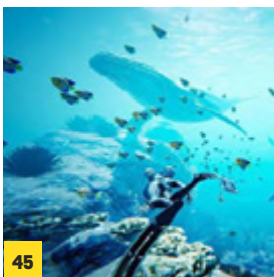
91-100

wybitne, ponadczasowe

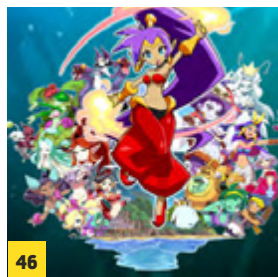


PLAY THE GAME

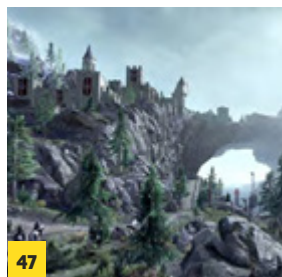
STARY PRZEMYTNIK JOEL I CZTERNASTOLETνια ELLIE, SKRYWAJĄCA SEKRET, KTÓRY OKAŻE SIĘ KLUCZOWY DLA LOSÓW AMERYKI OPANOWANEJ PRZEZ LUDZI ZAMIENIONYCH PRZEZ ZMUTOWANEGO GRZYBA W ZOMBIE.



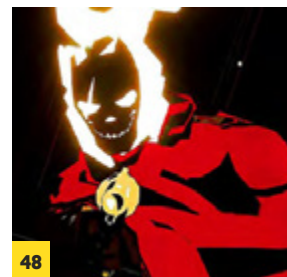
45



46



47



48



DYSKUTUJNA

FB.COM/GROUPS/
SECRETLEVEL

Po starym świecie zostały tylko stare konsole Sony i brutalne gry wideo, dobrane nieprzypadkowo.

THE LAST OF US PART II

Nostalgiczny kącik zabaw z grami Naughty Dog. Koniec cywilizacji odwołał premiery nowych tytułów.



PRODUCENT Naughty Dog Wersja PL: tak

Michał R. Wiśniewski

Joel i Ellie powracają - nowa przygoda w zagrzybionym świecie to historia o konsekwencjach, zemście i destrukcyjnej sile miłości.

Muszę przyznać, że do pierwszej części, która wyszła w 2013 roku na PS3, podchodziłem sceptycznie - dość miałem opowieści o zombie. Jednak już od pierwszych scen The Last of Us pokazywała, że nie będzie zwykłą historyjką o świecie spustoszonego przez zarazę. Emocjonalnie dewastujący prolog przygotowywał na to, co ma nadejść - opowieść o budowaniu więzi między parą zupełnie różnych ludzi. Stary przemytnik Joel i czternastoletnia Ellie, skrywająca sekret, który okaże się kluczowy dla losów

Ameryki opanowanej przez ludzi zamienionych przez zmutowanego grzyba w zombie. Jak to się wszystko skończyło, opowiada prolog drugiej części, więc kto jeszcze nie grał, niech czym prędzej nabędzie The Last of Us - zwłaszcza że na PS4 dostępny jest remaster zawierający w pakiecie między innymi dodatek fabularny Left Behind. W dwójkę można wprawdzie grać bez znajomości oryginału, ale traci się wtedy symbolikę kilku scen - no i zaangażowanie w relację Joel-Ellie.

PO PIERWSZE, WIĘCEJ I LEPIEJ

The Last of Us Part 2 to gra na konsolę PlayStation 4, która, co bardzo lubię, pamięta o tym. Nie tylko dlatego, że zwiedzając świat po





THE LAST OF US II TO POSTAPOKALIPTYCZNY WESTERN Z ELEMENTAMI HORRORU – GDY NIE MA PO CO ŻYĆ, ŻYJE SIĘ PO COKOLWIEK.

grzybokalipsie, znajdziemy zakurzone PlayStation 3, ot, znak czasów i świata, który skończył się w 2013 roku, ale też dlatego, że korzysta z unikatowych właściwości Dual-Shocka 4. Niby nic takiego, płytka dotykowa, której smyranie służy do gry na gitarze (prawą pałką wybieramy akord, a potem – brzdęk!), ale jaki to fajnie przemyślany detal!

Właśnie detale sprawiają, że gra okazuje się majstersztykiem. Każda lokacja jest ich pełna, dopracowana w każdym calu, z własnym, niepowtarzalnym charakterem. Od zaśnieżonej prowincji po miejską dżunglę

Seattle – wszystko jest po prostu przepiękne. Wrażenie robią efekty pogodowe i świetlne oraz przyroda, od fauny – pod postacią przemykających tu i tam wiewiórek – po florę. Trawa i chaszczki wyglądają wyśmienicie, co jest istotne o tyle, że spędzamy w nich wiele czasu, skradając się, by zaskoczyć przeciwnika.

Gra dzieli się na eksplorację, w czasie której przyjdzie rozwiązać zagadki (jak przejść dalej? jaki jest kod do sejfu?), oraz potyczki, całkiem urozmaicone – niektóre toczą się w ciasnych labiryntach budynków – inne na całych kwartałach, gdzie

✦ Cisza przed burzą – miasteczko Jackson w Wyoming, w którym osiedlili się Joel i Ellie.



✦ Fabuła jest nielinearna – z głównego wątku wraca czasem do przeszłości bohaterów.

wraże patrole sprawdzają opuszczone domostwa i sklepy, a naszym tropem podążają psy gończe. Naszymi przeciwnikami są dwie organizacje walczące między sobą o władzę nad Seattle. Paramilitarne ugrupowanie WLF i religijna sekta szukająca zbawienia w odrzuceniu zdobyczy starego świata. W środek tej awantury wplątuje się Ellie z przyjaciółmi – po co i dlaczego, zdradzę w dalszej części recenzji, na razie nie chciałbym spoilerować, aby nie popsuć narracyjnej układanki, którą przygotowali twórcy. Powiem tyle, że gra jest pełna niespodzianek i są to fajne niespodzianki. Sceny brutalnej akcji mieszają się z cichymi momentami pełnymi autentycznej czułości.

W porównaniu do oryginału poprawiła się nie tylko sztuczna inteligencja postaci (są jak żywe!) i oprawa audio-wizualna, ale też różne detale, od elementów interfejsu (poprawiono choćby taki drobiazg jak odpalenie generatora) po rozbudowanie ruchu (dodano skoki i czołganie); na uznanie zasługuje rozbudowane menu pozwalające dostosować grę dla osób z niepełnosprawnościami.

PO DRUGIE, OSOBISTA SPRAWA

Czas na małe spoilery, ostrzegam lojalnie, choć o tym akurat słyszeli wszyscy jeszcze przed wyjściem gry z powodu przecieku – cztery lata po wydarzeniach z pierwszej części gry Joel ginie skatowany kijem golfowym przez nieznaną grupę, której przewodzi niejaka Abby. Ellie, już dorosła i samodzielna, postanawia się zemścić, wyrusza więc w pogoń; towarzyszy jej



**SCENY BRUTALNEJ PRZEMOCY
PRZEPLATANE SĄ Z OBRAZKAMI
NIEZWYKŁEJ LUDZKIEJ CZUŁOŚCI.**



przyjaciółka (a może coś więcej niż przyjaciółka), Dina.

Pragnienie zemsty wyzwala w Ellie najgorsze instynkty. Bez wahania zabija nie tylko grzyby, ale też ludzi i psy, które mają imiona. Gdybyśmy nie znali jej z tej czulej strony, nie wiedzieli, że oprócz nienawiści jest zdolna do miłości, nie znali małego miasteczka Jackson, w którym odrodziło się normalne życie, byłoby trudno pomagać jej w tej straceńczej wyprawie. To największa różnica między obiema grami - w pierwszej szło o nadzieję, chociaż wyszło, jak wyszło, tu idzie tylko o zemstę. Ellie naraża nie tylko siebie, ale też wszystkich, którzy ją kochają i podążają za nią, nawet jeśli ta droga prowadzi w ciemność i na jej końcu nie znajduje się nic poza bólem.

No, ale ktoś zaczął przemoc, ktoś musi ją skończyć. Jak inaczej odegrać koszmary?

**PO TRZECIE, PRZEMOC
RODZI PRZEMOC**

Teraz będą jeszcze większe spoilery. Grając, myślałem nieco o Shadow of the Tomb Raider, która próbowała nieco sprobematyzować destrukcyjną osobowość Lary. Przemoc, którą stosuje Ellie, staje się dla gracza coraz większym źródłem dyskomfortu, aż do kulminacji w okrutnym finale. Wtedy gra robi klasycznego Niera - cofa czas o trzy dni i pokazuje wydarzenia z perspektywy Abby.

Ellie i Abby. Splątane wspólnym losem, podobne i różne. Nawet fizycznie, obie młode, ale ta pierwsza

❖ W miejscu starego świata niektórzy próbują zbudować nowy, ale czy im się to uda?

❖ Zmieniona w potwora, pchana do przodu tylko pragnieniem przemocy... versus grzybowy mutant.

wciąż ma w sobie coś z tamtej małej dziewczynki z pierwszej części, ta druga jest potężna i muskularna.

Nagle dokładnie poznajemy swoje dotychczasowe ofiary, te wszystkie chodzące trupy, które zaraz zginą z ręki oszalałej z żądzy zemsty dziewczyny. Abby nie zdaje sobie sprawy z kruczaty Ellie, ma własne problemy i winy do odkupienia. Jej poszukiwanie zbawienia jest dramatyczne i skazane na porażkę; to kompletnie bezsensowny świat, w którym każdy wysiłek przynosi jedynie chwilowe wyzwolenie, wkrótce zmyte przez kolejną falę wszechogarniającej przemocy.

To gra o miłości i nienawiści, zemście i odkupieniu, szukaniu zbawienia w rodzinie i religii - i o tym, że nie można ich znaleźć, nie tak po prostu i nie tak od razu. Dołująca, dziwna zabawka na te dziwne czasy, instrukcja mówiąca, jak nie należy żyć. Zamiast uczyć się na własnych błędach, lepiej uczyć na cudzych - nie bądźmy jak Ellie, bo możemy nie zdążyć być jak Abby. ■



94

■ Doskonała gra i doskonała opowieść. Jedna z najpiękniejszych historii przemocy, jakie kiedykolwiek powstały - z kunsztem i zrozumieniem medium, z szacunkiem do szczegółów - po prostu majstersztyk. Nawet gdy manipuluje uczuciami odbiorcy, robi to na tyle sprawnie, że wszystkim wybaczam.



WARBORN

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Raredrop Games **Wersja PL:** nie

Pjotsze

Kolejna misja, kolejny zrównany z ziemią wrogi oddział na koncie. Czasem zastanawiam się, czy nie wziąć żartów moich kumpli na poważnie i nie otworzyć tego kosmicznego złomowiska. Tego szmelcu z placu boju i tak nikt nie zbiera, a mały dodatek do żółtu zawsze się przyda. Życie najemnika nie należy przecież do najłatwiejszych oraz najbezpieczniejszych, a na emeryturę z ZUS nie mam co liczyć. Dobra, czas kończyć herbatę i lecieć na odprawę, bo mają już dla nas kolejne zadanie.

Właśnie takie rozterki towarzyszyły mi, gdy w grze Warborn wcielałem się w jednego z protagonistów dowodzących oddziałami mechów. Niestety to tylko moje przemyślenia, bo szeptowa fabuła tej produkcji niezbyt rozwija

Punkty dowodzenia mogą zostać wykorzystane do wezwania na pole walki potężnego mecha sterowanego przez dowódcę lub wzmocnienia podległych nam jednostek za pomocą specjalnej umiejętności herosa.

Kampania singlowa obejmuje cztery rozdziały i można ją przejść w około 20 godzin. Po ukończeniu historii do dyspozycji gracza pozostają jeszcze: tryb potyczki i multiplayer, a także rozbudowany edytor map.



w trakcie kampanii historię głównych bohaterów, przez co są oni dość jednowymiarowi. Ciężko też przywiązać się do jednostek, które prowadziłem w trakcie poszczególnych zadań. Szkoda, że wielkie roboty nie stają się potężniejsze po awansie na kolejne poziomy doświadczenia. Oczywiście utrata snajpera może zboleć, ale nie w momencie, kiedy za turę lub dwie mogłem zastąpić go następnym strzelcem wyborowym.

Mocną stroną Warborn jest za to sama walka i trudno tu uniknąć skojarzeń z takimi produkcjami jak chociażby Advance Wars lub stareńki Cyber Knight 2. Choć gra nie należy do najtrudniejszych, to jednak wymaga od gracza podstawowego zmysłu taktycznego. Szybko przekonałem się o tym, że istnieją tu dwie klasy robotów o wręcz przesadzonych umiejętnościach: wspomniany snajper oraz jednostka lecząca. Dzięki medykowi nieraz przechodziłem misje bez strat własnych. Nawet wtedy, gdy pod ostrzałem artylerii szturmowałem bazę wroga. Pomagała mi w tym również inteligencja przeciwnika, który zwyczajnie nie stanowił większego wyzwania. Czasem zachowywał

W trakcie rozgrywki zdobywamy dwie waluty. Są to punkty: dowodzenia i strategiczne.

się niezrozumiale, a nawet dawał się nabrać na proste i oczywiste sztuczki, na przykład atakując blaszaki wyznaczone przeze mnie do roli przynęty.

Grając w Warborn, cały czas czułem się, jakbym był bohaterem anime opowiadającego o zmaganiach pilotów zasiadających za sterami wielkich robotów. Szczególnie kiedy na placu boju pojawiały się mech należący do dowódcy mojej armii. Dzięki potężnej maszynie mocno inspirowanej między innymi animacjami z uniwersum „Gundama” zmieniałem przeciwne oddziały w kupę szmelcu. Te odczucia potęgowała również kapitalna, choć minimalistyczna oprawa wizualna. To przyjemna, sentymentalna podróż, w szczególności dla tych, którzy dorastali przy takich dziełach jak „Gundam” lub „Generał Daimos”. ■



66

Niespecjalnie rozbudowana, ale za to niesłychanie przyjemna i ładna strategia turowa z mechami w roli głównej. Teraz studio Raredrop Games powinno pokusić się o jeszcze lepszą kontynuację.



Command & Conquer

R E M A S T E R E D



PRODUCENT Petroglyph, Lemon Sky Wersja PL: tak

Sos

Niewiele gier można przejść na tyle sposobów co Command & Conquer, a teraz nadeszła idealna okazja, żeby dwie pierwsze części serii ukończyć jeszcze raz.

Po ponad dwudziestu latach C&C powraca w starej odsłonie, lecz nowej formie. Tiberian Dawn oraz Red Alert wkraczają z zupełnie przerysowaną grafiką w rozdzielczości 4K, zremasterowaną ścieżką dźwiękową

i zretuszowanymi przerywnikami filmowymi.

Po włączeniu C&C: Remastered przywitał mnie znajomy ekran wyboru karty dźwiękowej, ale sam wybrał High Definition Audio za mnie i choć wiedziałem, że w tym wypadku błędna konfiguracja nie wchodzi w grę, to ucieszyłem się jak dziecko, gdy usłyszałem znajomy głos mówiący „Centre”. Cała animacja instalacji wygląda oszałamiająco w 4K i ani trochę nie straciła ze swojego uroku.

W pakiecie mamy do dyspozycji obydwie części klasycznego C&C wraz z wszystkimi dodatkami, misjami specjalnymi i mapami z wersji konsolowych. Dodano też edytor map, w którym możemy stworzyć

✦ Nie ma to jak wjechać do bazy przeciwnika murem i postawić mu wieżyczkę na samym środku. Niczego się ten Kane nie nauczył przez 20 lat.



✦ W działającym bez zarzutów trybie multiplayer można bardzo łatwo dostać wciury od przypadkowego kolegi.



własne. W czasie gry w każdej chwili, naciskając spację, możemy przetęczyć się pomiędzy starym a nowym widokiem. Przechodząc misje, odblokujemy dodatkowe filmy „za kulisami” tworzenia przerywników do C&C. Jednym słowem – jest to absolutna wyżerka dla każdego fana serii.

Jednostki, animacje, budowle i mapy w ogóle nie straciły swojego uroku po przejściu na wyższą rozdzielczość, co wcale nie jest łatwym zadaniem.

Animacje budowania wyglądają obłądnie, a dynamika konfliktu jest oddana w najmniejszym szczególe. Rozgrywka niczym nie różni się od oryginału, więc w Tiberian Dawn możemy jak za starych dobrych czasów zbudować mur aż do bazy przeciwnika i postawić obelisk w samym jej środku. Całość dopina tryb multiplayer, w którym bez problemu będziemy mogli znaleźć przeciwnika na szybką rozgrywkę. W tym trybie oprócz klasycznych map możemy też używać własnych, przygotowanych w załączonym edytorze.

Do dzisiaj pamiętam, jak pierwszy raz uruchomiłem oryginalne C&C, powoli odkrywając, co i jak działa. Ostatecznie spędziłem przy grze absurdalną liczbę godzin i aż łezka mi się w oku kręci, kiedy grając w remastera, wracam do tamtych czasów. Ale pomimo mojej nostalgii to jednak pozbawiony wszystkich niedociągnięć poprzednika Red Alert jest królem RTS i zmaganie się z jego misjami to czysta przyjemność. Nic tylko grać. Welcome back, Commander. ■



✦ Jeżeli jesteś fanem C&C, to nie masz żadnej wymówki, żeby nie zagrać w remastera. Jeżeli nie jesteś, to za chwilę będziesz. Ponadto, zgodnie z wymaganiami, gra powinna ruszyć na każdym, nawet dziesięcioletnim laptopie, więc jest idealnym kompanem w podróży.



Shopping District, North

✦ Dzielnicy handlowa niegdyś tętniła życiem - aż do otwarcia wielkiego centrum handlowego.



✦ Cienie rodzą się z tego, czego nie potrafimy w sobie zaakceptować - wstydlivych myśli i wypartej niegodziwości.

Persona 4 Golden



PRODUCENT Atlus **Wersja PL:** nie

■ Michał R. Wiśniewski

Gra z czasów, kiedy wszyscy oglądali telewizję, niespodziewanie wyładowała na PC.

Do tej pory Persona 4 była dostępna na PlayStation 2 oraz - w wersji Golden - na Playstation Vita. Obie na Zachodzie wyszły z angielskim dubbingiem, co dla mnie było odstręczające (w trzecią część na PSP gram z wyłączonymi dialogami audio). Dlatego niespodzianka, jaką było wydanie portu tej gry na peceta, bardzo mnie uradowała - nie dość, że można ją po prostu kupić bez szukania okazji na portalach aukcyjnych, to postacie wreszcie mówią swoimi głosami. Poprawienie rozdzielczości czy detali to już tylko wisienka na czubku.

Kto zaczął przygodę od Persony 5, może zobaczyć w grze jej lustrzane odbicie - tam bohater musiał przeprowadzić się do olbrzymiego Tokio, tu - z wielkiego miasta przenosi się na japońską prowincję. Małe miasteczko Inaba, jedno z tych, jakie znamy z licznych anime i gier (VN czy Shenmue), zrazu wydaje się nudne i spokojne, aż nagle w tajemniczych okolicznościach z mgłą

wylaniają się zwłoki. Seryjny morderca? Policja nie daje sobie rady - odpowiedzi bowiem trzeba szukać w jungowskim wymiarze zamieszkałym przez Cienie i miśka zwanego Misiek (Kuma).

Tu właśnie widać, ile lat ma ta gra - pochodzi z czasów PS2, gdy w użyciu były wciąż telewizory kineskopowe. Właśnie one stanowią tu przejście do innego wymiaru, który urządzony jest jak studio telewizyjne. Formę telewizji edukacyjnej ma zresztą „encyklopedia” dołączona do gry, z której można dowiedzieć się na przykład, o co chodzi z tymi postaciami.

Początkowo relaksująca (zwłaszcza w porównaniu do ciężkiej P5) atmosfera szybko się zagęszcza, gdy odsłonięte zostają kolejne mroczne tajemnice skrywane w ludzkich sercach. Podobnie jak w P3 i P5 gra opiera się na budowaniu społecznych połączeń przez interakcję z napotkanymi postaciami, które

■ Inaba



■ Położona na terenach zalewowych dawna górnicza osada. Nudne miasteczko po raz pierwszy pojawiło się w podwątku Persona 3 Portable. Bohaterowie mogą odwiedzać również miasto Okina.

✦ Stary kineskopowy telewizor jest zbyt mały, żeby przez niego przejść, na szczęście są nowe modele.



wzmocniają nasze „serce” w walce z Cieniami w drugim wymiarze. Nastoletni bohaterowie tym razem starają się uratować ludzi wrzuconych do telewizyjnego świata, który z realem połączony jest przez pogodę - gdy tam opada mgła, pojawia się też w naszym świecie.

Po poprawie rozdzielczości gra nie wygląda źle, chociaż ma lekki posmak retro, co można uznać w zasadzie za stylowe; zjawiskowo wyglądają natomiast wstawki anime. Nieprzesadne wymagania sprzętowe sprawiają, że to doskonały tytuł na laptopy (oczywiście najlepiej grać padem), zwłaszcza że w Inabie nasz bohater ma do przeżycia cały rok. ■



84

■ Symulator licealisty połączony z japońskim RPG - eksploracja wielopiętrowych labiryntów i turowe potyczki.
 ■ Jedna z najlepszych gier z kultowej serii stała się dostępna dla szerokiej publiczności. Wspaniała muzyka, sekwencje anime i - co najważniejsze - japońska ścieżka dźwiękowa.



DANGER SCAVENGER

ERROR NUMBER 6774892/9466
 CUSTOMER REPORT INCIDENT: 48274087-7087 9828802/8088
 FILE NOT FOUND/DATA COULD NOT BE RESTORED
 PLEASE REFRAIN FROM FURTHER ACTION
 ERROR NUMBER / NOT FOUND/ 003/!!! 8645478454003999999900

♥ Pamiętaj - jeśli twój robot kucheny się buntuje, a toster nie chce robić śniadania, rozwiązaniem jest tylko wielki minigun.



PRODUCENT Star Drifters Wersja PL: tak

♥ Zdan

Epicka narracja. Rozbudowane i skomplikowane historie. Postacie, które mają swoje motywacje i działają zgodnie z nimi. Wszystko to uwielbiam w grach.

Nawet niezbyt obchodzi mnie gatunek - mogą być przygodówki, szeroko pojęte gry akcji czy (najchętniej!) RPG. Teraz, gdy już to ustaliliśmy - w Danger Scavenger nie ma nic z tych rzeczy.

♥ Roślinne macki, lasery i inne cuda, czyli coś w rodzaju robo-Cthulhu. Przeróżające, ale fascynujące zarazem!

Ten tytuł to wręcz przeciwieństwo tego, co wymieniałem powyżej. Zaintrygowałem? To zapraszam poniżej.

Najpierw odrobina mojej zjechanej jak stare dżinsy śpiewki - dla mnie podstawą jest grywalność i dobra mechanika. W końcu uwielbiam chodzone bijatyki, a tam zwykle fabuły tyle, co kot napłakał. Jeśli jednak pranie przeciwników po pyskach jest dobrze zrobione, dynamiczne, a postacie wyglądają ciekawie, kolorowo i z jajem, to wtedy wszystko jest na swoim miejscu i jestem bardzo kontent. Wyznaję prymat prostej frajdy nad wszystkim innym. Dla mnie esencją dośbrzych gier jest po prostu przyjemne spędzanie czasu. Tutaj swojego asa z rękawa wyjmuję Danger Scavenger, bo cała jego koncepcja opiera się właśnie na tej dziecięcej radości. Mamy bowiem totalnie szczerką fabułę - złe roboty dostały świra, a my jako grupa najemników musimy je wyeliminować. Wybieramy śmiałka, spluwa w dłoń, na motocykl i do przodu!

Gdybyśmy chcieli wrzucić grę do jakiejś szufladki, to jest to strzelanka roguelite. Mamy w niej złe roboty, mamy losowo generowane poziomy, mamy spluwy, wybuchy, gadzety pomagające nam złomować oponentów i mnóstwo dynamicznej akcji. Całość podano w retrofuturystycznym klimacie, a najlepszym opisującym go słowem jest „neonowy”. Podoba mi się zestawienie znanych broni, jak miniguny, obok plazmowych karabinów czy kijów baseballowych. Kojarzy mi się to z papierowym Cyberpunkiem 2020, a u mnie to rzecz na plus. Na korzyść Danger Scavenger przemawia przede wszystkim konkretna wizja. Twórcy wiedzieli, co chcą uzyskać w kwestii rozgrywki, i konsekwentnie do tego dążyli. W efekcie dostajemy tytuł prosty, ale dopracowany. Strzelanie, unikanie, zdobywanie kolejnych broni czy ulepszeń - wszystko to działa tu bez zarzutu. Muszę jednak być uczciwy - przynajmniej jedna kombinacja ulepszeń niestety mocno zaburza balans rozgrywki i czyni grę trywialnie prostą.





❖ Zawsze mnie zastanawiało, po co jest tyle tych anten na dachach wieżowców. Do każdego mają docierać odcinki robowersji „Mody na sukces”?

Mogę tylko mieć nadzieję, że to wypadek przy pracy, bo gdy grałem „normalnie”, wszystko było w jak najlepszym porządku.

Przekonuje mnie też system wyboru swojej ścieżki przez dany wieżowiec - możemy wybrać drogę prostszą, ale dającą mniej ulepszeń, lub trudniejszą, ale powodującą, że szybciej trzeba będzie zaczynać rozgrywkę od początku. Lubię takie rozwiązania - są proste i w tym przypadku działają świetnie. Do teraz pamiętam, gdy wybrałem trudniejszy poziom i w konsekwencji frenetycznie klikałem przycisk uniku, by uchylić się przed kolejnym laserem czy granatem. Potem próbowałem wyeliminować choć jednego wrogiego

❖ Jak powszechnie wiadomo, hakowanie polega na niszczeniu wszystkiego wokół, martwych robotach i dużej spluwie. Każdy nerd to wie!

robotą i słyszałem odgłos zwiastujący pojawienie się trzech innych. I ta satysfakcja z oczyszczenia całej planszy - dla takich chwil się gra!

Oczywiście Danger Scavenger nie jest grą doskonałą. Przede wszystkim część mechanik nie jest niestety dobrze wytłumaczona (jak crafting w mojej wersji gry, choć wiem, że ma się to zmienić), do tego w pewnym momencie wkrada się powtarzalność przeciwników i poziomów. Przydałoby się też większe urozmaicenie grafiki, na przykład przy drugim wieżowcu z chińskim motywem przewodnim. Nie zaszkodziłaby też większa różnorodność postaci, co dodałoby sporo smaczku rozgrywce. Minusem dla niektórych może być też długość

gry - można ją skończyć w dostownie kilka godzin.

Danger Scavenger to świetny tytuł na odpoczynek od czegoś większego. Coś na dwie partyjki przed snem, żeby trochę się odstresować, posyłając kolejnych blaszaków do piekła robotów. To świetna gra odskoczniowa, a takich tytułów też nam potrzeba! ▀

75

P

- Bardzo stylowa grafika oraz nastawienie na dynamiczną akcję. Pełno wybuchów, mnóstwo broni i ulepszeń do zdobycia. Klimatyczna muzyka.
- Miejscami za dużą powtarzalność i brak balansu.
- Wersje na konsole ukażą się w 2020 roku.





❏ W tej grze ciekawość najczęściej zostaje ukarana.

❏ Odpalenie dynamitu nie zdarza się często, ale działa znakomicie na Długie Płaszcze.

DESPERADOS III



❏ Plan jest prosty: oczarować, zaprowadzić za sławijkę, kopnąć w krocze i przytrzymać do czasu, aż przyjdzie ktoś silniejszy i wrzuci związaną ofiarę do oczka w drewnianej budce.



❏ Młody Cooper nie ma może zbyt dużo gadżetów, ale rzut nożem i moneta do odwracania uwagi mu wystarczą.

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Mimimi **Wersja PL:** tak

■ Sir Haszak

Przy okazji trzeciej części gry dowiadujemy się w końcu, co dzieło się przed pierwszą. Przez chwilę zastanawiałem się nawet, dlaczego ujawniono to dopiero teraz, ale jakość skradanki studia Mimimi w realiach Dzikiego Zachodu pozwoliła dojść do wniosku: lepiej później niż wcale.

Twórcy gry podważają ustalenia naukowców, że główną przyczyną zgonów na Dzikim Zachodzie była „ołowica”, bo nasi przeciwnicy giną na różne sposoby. Stanowi to dowód na sprawność studia w zabawie konwencją, którą stworzyło Pyro Studios w Commandos: Behind Enemy Lines. Przeważające siły wroga, kilku bohaterów o różnych umiejętnościach i różne sposoby przejścia

każdej z map – pod tym względem trzymamy się klasyki. Jednak tym razem często nie wystarczy sprawdzić, co widzą i słyszą przeciwnicy, by uniknąć wywołania alarmu. Niekiedy trzeba wejść w tryb porachunków, w którym zsynchronizujemy działania swoich postaci. Śmiercionośny zastrzyk, nóż w plecy, kopniak w krocze i trzyosobowy patrol wroga niknie bez śladu, nim zdąży wydać jakiegokolwiek odgłos.

Tym razem do dyspozycji mamy Coopera, wyposażonego między innymi w dwa rewolwery i sprawnie posługującego się nożem nie tylko podczas posiłków, siłacza Hectora, który z lubością używa Bianki, czyli ogromnych siideł na niedźwiedzie, i doktora McCoya uzbrojonego w snajperski pistolet i śmiertelne zastrzyki.

Paczkę uzupełniają: uwodzicielska Kate O'Hara wyposażona w mały damski pistolecik i Isabelle, która ma kotkę i zna sztuczki voodoo. Najwięcej zabawy daje oczywiście łączenie zdolności poszczególnych postaci, a każdą mapę można przejść na wiele sposobów.

I warto dodać, że wcale nie wyklucza to strzelaniny. Co prawda sam gatunek gry i miażdżąca przewaga wrogów skłaniają do działania w ukryciu, ale zwolennicy mocnego uderzenia też znajdą coś dla siebie. Oprócz dymiących coltów dostajemy w pakiecie strzelanie z kartracownicy Gatlinga, z działa czy wielce satysfakcjonujące rzucanie laskami dynamitu.

Do eliminacji wrogów możemy wykorzystać także elementy scenografii, aranżując wypadki. A to dzwon spadnie z kościelnej wieży, a to skała się zsunie, a to wagonik górniczy wypadnie z torów. Wszystkie aktywne elementy są oznaczone i bardzo czytelne, co nie przeszkadza grze podpowiadać, gdzie można je znaleźć. Mnie to lekko denerwowało, bo na poziomie normalnym czułem się traktowany nieco niepoważnie.



Jednak dla osób, które po raz pierwszy mają do czynienia z tego rodzaju grami, takie rozwiązanie może być pomocne.

Inna sprawa, że gra nie jest łatwa. Wręcz zachęca do stosowania szybkich zapisów stanu. I robi to dość nachalnie: po pięciu minutach od ostatniego sejwu ramka z zegarem zmienia kolor na czerwony. Inna sprawa, że dzięki takiemu podejściu można bezstresowo próbować kolejnych wersji wydarzeń.

■ Na koniec każdej misji powtórka z rozliczeniem zapisów, wczytań i ofiar każdego z członków bandy.



Misje połączono fabułą, w której niekiedy cofamy się do dzieciństwa Coopera i jego pierwszego kontaktu z bandą DeVitta, ale zazwyczaj tocymy z nią ostateczną rozprawę. Historia jest wciągająca, ale twórcy czasami jej nadużywają. Czyścimy mapę, co nie zawsze jest konieczne (ale czemu nie?), wykonujemy zadanie i... okazuje się, że fabularnie zostaje doklejony ostatni etap, w którym na mapie znów pojawiają się przeciwnicy. W dodatku w odróżnieniu od pierwszej części misji nie stanowią jakiegoś szczególnego wyzwania. Wydają się tylko pretekstem do wydłużenia rozgrywki.

Jednak ogólnie konstrukcja zarówno map, jak i całej gry wciąga. W kolejnych misjach odkrywamy nowe wyposażenie bohaterów, dostępne akcje, kolejne utrudnienia, na które należy zwracać uwagę, pojawiają się nowe postaci i bardziej wymagający przeciwnicy. Tę historię chce się poznać do końca, a przy okazji wykończyć wszystkich ludzi DeVitta, których liczba dorównuje chyba populacji całego Dzikiego Zachodu z końca XIX wieku. ■

NIKT NIE ZLICZYŁ, ILE OFIAR NA DZIKIM ZACHODZIE POCHŁONĘŁY ŻARŁOCZNE KRZAKI.



85

- Klasyczna skradanka w realiach Dzikiego Zachodu.
- Mnóstwo możliwości przechodzenia mapy i replay-ability za sprawą celów ukrytych podczas pierwszego przejścia. Jako wisienka na torcie film z powtórką
- każdej zaliczonej misji z pełnymi statystykami.

IF FOUND...

PC IOS

PRODUCENT Dreamfeel **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

Jeśli chcesz coś opowiedzieć w grze - użyj dziennika. Czy to w Batmanie, czy w Doomie, czy klimatach postapo - chodzimy i zbieramy fragmenty cudzych wspomnień, rozrzucone po labiryncie rozgrywki. Ten element poszukiwania jest często jedynym wyzwaniem, przed jakim stawiają graczy tzw. symulatory chodzenia, czyli gry narracyjne.

A może by z niego zrezygnować - nie z dziennika, ale z szukania? Przecież wszyscy wiemy, że to tylko pretekst, żeby była jakaś interakcja; chociaż oczywiście niesie w sobie pewną symbolikę - odkrywanie czegoś życia z elementów układanki.

Tymczasem w visual novel If Found... od razu otrzymujemy dziennik do ręki. Pełen wpisów, szkiców, bazgrołów; treści są zamazane, wykreślone. Dostajemy więc do ręki gumkę i wymazujemy, wszystko po kolei, najpierw, żeby dostać się do tego, co zostało ukryte, a potem, żeby i to wymazać. Kawałek po kawałku poznajemy i gumkujemy fragmenty życia dziewczyny na irlandzkiej wyspie w grudniu 1993 roku.

Myślę, że pociąg z pytaniem „czy visual novels to są jeszcze gry?” dawno odjechał. If Found...



Grafika nie stoi na najwyższym poziomie, co dodaje dziennikowi autentyzmu.



Irlandia, zielona wyspa pełna owiec, nie jest tu przedstawiona jako turystyczna atrakcja.

Emocje wyrażane są nie tylko tekstem, ale również muzyką, animacją i kolorami.

pokazuje, że interaktywność można rozumieć na różne sposoby. Opowieść jest linearna, więc od strony technicznej można byłoby po prostu dać przycisk „dalej”, ale przecież nie o to chodzi - medium umożliwia zaangażowanie gracza przez wirtualną czynność, która staje się czymś prawdziwym. Akt wymazywania sprawia, że doświadczenie staje się wyjątkowo intymne. Emocje wyrażane są nie tylko przez słowa i obrazki, to w końcu projekt multimedialny, w którym dużą rolę odgrywa muzyka, a szkice ożywiane są przez nieco psychodeliczne animacje.

Nie chcę zbyt zdradzać fabuły - powiem tyle, że przeplatają się tu dwa wątki, realistyczny, którego bohaterką jest Kasio, właścicielka dziennika, i fantastyczny, w którym śledzimy losy astronautki imieniem Cassiopeia. Rzecz dzieje się w Irlandii, pełna jest więc smaczków - trochę na zasadzie sposobu, w jaki o Japonii opowiadają japońskie VN - zwłaszcza językowych; wystarczy

kliknąć odpowiednią ikonkę, a pojawi się wpis z dołączonego słowniczka. Właśnie ta Irlandia i jej realia, tak bliskie polskim przez podobną dominację Kościoła katolickiego, sprawia, że If Found... jest aktualną historią. Opowieść z dziennika mogłaby wydarzyć się tu i teraz, znam podobne historie z reala.

Akt niszczenia dziennika okazuje się długim wstępem do finału - w którym pojawiają się elementy interakcji przypominające Kentucky Route Zero. Na pustych stronach możemy sami zbudować dalszą część opowieści i skonstruować swoją tożsamość. ■

70

- Interesujący i udany eksperyment formalny,
- opowiadający przejmującą emocjonalnie historię.
- Mechanizm wymazywania sprawdza się idealnie na iPhone, ale można też grać na pececie. Ta powieść
- wizualna została przełożona na polski!



✚ Na fruwającym motocyklu łatwiej się poruszać, ale celowanie z wysokości do kilkupikselowych ludzików po jakimś czasie męczy oczy i nadgarstki.



✚ Efekty są przejrzyste i nawet w największym zamieszaniu będziemy w stanie sobie poradzić z oceną sytuacji.

W trybie multiplayer każdy gracz ma swój Gravcycle i steruje drużyną. Różne tryby dostarczają całkiem sporo frajdy, ale są one jedynie meczowe. A przecież aż chciałoby się pograć w kampanię w co-opie z kilkoma kolegami, na zmianę sterując dowódcą i piechurami. Gra sama się prosi o takie rozwiązanie, ale jednak ogranicza nas do sterowania drużyną „komputerów” z powietrza.

Opowiedziana historia jest całkiem niezła, postacie są jasno wyrysowane i bardzo ciekawe. Zainteresowany nimi i ich historią chciałem poczytać o nich więcej, ale okazuje się, że gra nie oferuje żadnych dodatkowych informacji o świecie ani jego bohaterach. Ponadto w trakcie misji nie mamy dostępnej mapy ani żadnego pomocnego menu z informacjami o niej. Same zadania są raczej nudnawe i monotonne, choć lokacje są pełne detali i dość różnorodne.

Gra wyróżnia się świetnym zamysłem i historią, ale rozgrywka kuleje w wielu aspektach. Sama koncepcja ma wielki, niewykorzystany - mogłoby się wydawać - potencjał. Jednak w Disintegration brakuje kilku kluczowych elementów, które spięłyby go w przemienną całość. Ale wyżejajcie wzrok, bo w dzisiejszych czasach gra nie kończy się z datą premiery! ■

73

■ Gra z superpotencjałem, którego w żaden sposób nie da się z niej wydobyć. Choć gameplay pozostawia wiele do życzenia, to świat urzeka, a historia wciąga.
■ Ma swoje braki i niedociągnięcia, ale ma też swój czar.



DISINTEGRATION

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT V1 Interactive Wersja PL: nie

■ Sos

W niedalekiej przyszłości - z powodu zmian klimatu, zapaści ekonomicznej oraz tajemniczego wirusa - ludzkość została zmuszona do opuszczenia swoich ciał. Dobrze się składa, że znalazł się akurat najnowszy wynalazek, „integracja”, dzięki któremu można włożyć swój mózg do mechanicznego robota i nie przejmować się więcej potrzebami fizjologicznymi czy myciem zębów.

W grze wcielamy się w Romera Shoala, niegdyś ambasadora integracji, a teraz frontmana rebeliantów pilotującego Gravcycle, uzbrojony, latający, motoropodobny pojazd.



✚ Żelazna Chmura, z której uciekają bohaterowie na początku rozgrywki, robi wrażenie.

✚ Postacie są barwne, wyraźne. Z ekipą rebeliantów można żyć się już po kilku misjach.

Znad głów przeciwników Romer może nie tylko samemu dziurawić wrogów niekończącymi się zapasami amunicji, ale także wydawać polecenia swoim kolegom na polu bitwy. To połączenie FPS i RTS jest esencją gry i aby pokonać kolejne poziomy, będziemy musieli używać zarówno spustu, jak i pomocy kolegów.

Zamysł gry jest świetny, ale w praktyce gameplay Disintegration pozostawia wiele do życzenia. Sterujemy tylko dowódcą oddziału, a do każdej misji jest nam przydzielona jedna broń główna i czasami jedna dodatkowa, więc podczas jej trwania będziemy musieli naparzać przeciwników w ten sam sposób. Wszystko jest OK, gdy na pokładzie mamy na przykład podwójny automatyczny shotgun, ale gdy dostajemy zdalnie detonowane sticky bombs i nic więcej, to misja staje się udręką. A potrafią ciągnąć się w nieskończoność.



NOITA

PC

PRODUCENT Nolla Games Wersja PL: nie

Paweł Schreiber **EARLY ACCESS**

Lece przez tunele starej kopalni i nagle widzę przed sobą gigantyczną drewnianą beczkę. Nieważne, skąd się wzięła, ważne, że jest w niej whisky. Daję szybkiego nura do środka. Kiedy się wynurzam, mam trochę ograniczoną koordynację ruchów, ale również silne (choć przejściowe) poczucie, że życie jednak ma sens, a prawdziwe szczęście jest na wyciągnięcie ręki. Nad beczką wisi na haku lampa naftowa.

Zastanawiam się przez chwilę, ale nad czym się tu zastanawiać? W lampę trafia dopiero trzeci magiczny pocisk (w końcu jestem trochę pijany). Nafta zapala się już w locie. Krople ognia wpadają w bekę z whisky i zaczyna się pandemonium. Wielka ściana płomieni błyskawicznie pożera ściany beczki. Rzeka ognia spływa korytarzami w dół. Z oddali zaczynają dobiegać potężne huki - widać było tam coś wybuchowego. Tym lepiej. To znaczy, że niższe tunele trochę się oczyszczą z niemilców. I że warto się połać wodą, żeby się za łatwo nie zapalić.

Tak wygląda codzienność w grze Noita - bo to nie jest zapis jakichś szalonych akcji, tylko najzwyklejszy w świecie kawałek rozgrywki w grze roguelike, w której, jak zachwalają twórcy, każdy pikselek podlega prawom fizyki. Wszystko tu można rozlać, zamrozić, roztrzaskać (czasem

Kilka dodatkowych odnóży jeszcze nikogo nie zabiło, a czasem naprawdę się przydają.



Niczego nie podpalałem, to już tak było, jak przyszedłem.

najpierw zamrażając), zapalić... Takie zabawy to nie ozdobnik, tylko główny element mechaniki. Trudno opisać, ile daje frajdy. Wywoływanie widowiskowych katastrof bawi nawet po wielu, wielu godzinach gry.

Dobrego rogalika poznaje się również po tym, jak często potrafi zaskoczyć. Noita pod tym względem spisuje się rewelacyjnie. Po pierwsze dlatego, że nigdy do końca nie wiadomo, co wyniknie z rozwalenia lampki czy wysadzenia beczki. Rozrzuci dookoła iskry, od których zajmie się trawa, a w nią wlezie nieostrożny przeciwnik, który... i tak dalej. Po drugie - bo twórcy wpadają na naprawdę szalone pomysły, takie jak płyny, które po rozlaniu teleportują postaci w losowe miejsce albo zamieniają je w owce, albo perk, dzięki któremu naszej postaci wyrastają liczne odnóża o długości kilku metrów. Atakujemy za pomocą różdżek, które mogą strzelać wszystkim, co się da - truczną, piłami łańcuchowymi, błędzącymi losowo piorunami kulistymi lub wszystkim po trochu...

Jeszcze jedna zaleta jest taka, że Noita to gra o plecakach odrzutowych, a większość gier o plecakach odrzutowych jest super. No dobrze, główny bohater jest magiem, ale podlatuje do

góry i opada, kiedy skończy się energia, zupełnie, jakby miał taki plecak. Umiejętne wykorzystywanie grawitacji decyduje tu o życiu i śmierci, a unikanie pocisków i celne strzelanie wymaga nie lada umiejętności. Jedynym minusem rozgrywki jest duży nacisk na losowość - to, czy kolejny etap będzie tylko całkiem trudny, czy koszmarnie trudny, jest w dużej mierze kwestią tego, czy trafią się nam akurat dobre zaklęcia i perki.

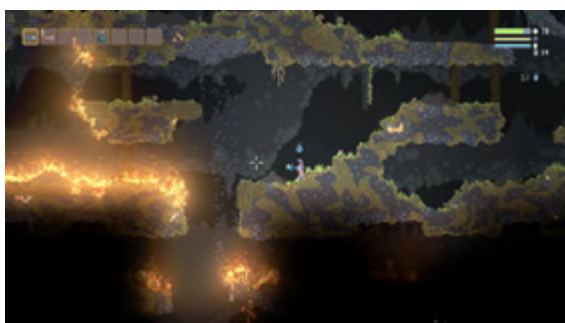
Noita nie wzięła się znikąd - to synteza wszystkiego, co najlepsze w fińskim ruchu indie. Inspiracją było tu Liero, a twórcami są Petri Purho (Crayon Physics Deluxe, The Amazing Flying Brothers), Olli Harjola (genialny The Swapper) i Arvi Teikari (jeszcze genialniejsze Baba Is You). Gra jest w Early Accessie od prawie roku, ale na obecnym etapie rozwoju polecam ją z calusieńkiego serca.

85

Prawdziwa perełka. Roguelike, w którym naszą podstawową bronią są prawa fizyki, którym podlega każdy piksel na ekranie. Dla kochających porządek i kontrolę może czasem za dużo chaosu, ale jaki to piękny chaos...



I don't want to set the world on fire, I just want to start a flame in your heart.





✚ Grafika jest umowna, malarska, a wiele widoków po prostu zachwyca...

✚ ...co więcej, twórcy wykazali się iście tytaniczną wyobraźnią!

Frozen Flame

PC

PRODUCENT Dreamside Interactive **Wersja PL:** nie

✚ Piotr Pieńkowski **!:/!ACCESS**

Urchamiając Frozen Flame, byłem pełen obaw - zwłaszcza że miast realizmu oferuje ona magiczne uniwersum. No i ta oprawa wizualna. Najogólniej mówiąc, trochę tu z recenzowanego miesiąc temu Population Zero, a trochę z Conana - czyli umowna, nie fotorealistyczna grafika, nieco malarska, ale na szczęście bez przesady. Poza tym - uff, to też od razu rzuca się w oczy - mamy coś za coś, czyli bardzo bogaty w szczegóły, wizjonerski świat z własną fauną i florą. Przysmykam więc oko i próbuję dalej.

Na początku biegam w przepasce biodrowej z naprędcie zrobioną siekierką, ale szybko orientuję się, że muszę pozyskiwać magiczne kryształy z niewielkich ołtarzy, aby rozbudować swoje cechy i umiejętności. Od razu odkrywam, że sporo jest w tym świecie zakątków i zakamarków i że nie wszędzie wejść na dzień dobry. Jak w Gothicu. Fajnie.

Gram dalej. Cały czas tkuję jakieś mroczne stwory. Ki diabeł? Jest ich naprawdę sporo i wciąż pojawiają się w ruinach oraz w okolicy świetlistych obelisków z kryształami. Od NPC otrzymałem zadania, więc im nie odpuszczam, chcąc zyskać nagrodę. Ale zwycięstwo nad licznymi, odmiennie atakującymi wrogami wcale nie jest na początku łatwe. Choć hardkorem także bym tego nie nazwał, bo po śmierci zawsze odradzam się na specjalnym ołtarzu i muszę co najwyżej pozbierać upuszczone w agonii przedmioty. Inna sprawa, że kilka razy umieram za blisko jakiegoś potwora i odzyskanie moich itemów, kiedy ten ich pilnuje, staje się koszmarem. Ale ogólnie muszę przyznać, że autorzy znaleźli balans między przyjemnością z walki a wyzwaniem.

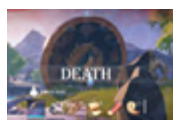
Cała reszta jest także na poziomie - mamy dziki, na które musimy polować, a także coś w stylu jabłoni i roślin leczących, mamy zbieranie wótkien traw, rąbanie drzew i pozyskiwanie kamieni, mamy crafting, skromny rozwój postaci oraz zadania. Mamy też swoistą lotnię, która pozwala uchronić się przed upadkiem z dużych wysokości, a przy tym jest całkiem funkcjonalna (oj, polatało się, polatało). No i mamy budowanie baz. I tutaj wpadłem jak sliwka w kompot, bo elementów nie ma może jeszcze zbyt wielu,



ale system nawet teraz daje duże pole do popisu. Do tego całość jest intuicyjna i sprawia dużo frajdy. Co ciekawe, w środku ustawiamy nie tylko meble i skrzynki, ale także warsztaty, z których każdy powiększa nasze możliwości. Urządzenia te są zresztą pogrupowane na różne poziomy i podobnie jak teren nie wszystkie są od razu dostępne - co sprawia, że chce się grać i odkrywać, co też jeszcze gra nam zaferuje.

To drugi po Population Zero survival z Rosji, a trzeci w tym kwartale w ogóle - licząc także Last Oasis. W dodatku Frozen Flame również trzyma poziom. Nie wiem jak wy, ale ja na pewno będę uważnie śledził losy tej gry - oczywiście budując kolejne bazy. ■

Odradzanie



Po każdej śmierci odradzamy się w ostatnio aktywowanym portalu, do tego zazwyczaj z większością ekwipunku - co pozwala szybko wrócić do walki. Co więcej, dzięki portalom możemy także szybko podróżować po krainie.

70

Surwiwal MO - z malarską grafiką, w conanowym, magicznym stylu. Do tego całkiem udany jak na wcześniejszy dostęp. Warto.



MORTAL KOMBAT™

AFTERMATH

■ PC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT NetherRealm Studios **Wersja PL:** tak

■ Bazyl

W tym roku 26 maja świętowałyśmy mamy oraz fani Mortal Kombat, gdyż tego dnia do najnowszej odsłony serii wyszedł spory dodatek zwący się Aftermath.

W Pixelu #49 zastanawiałem się, czy Mortal Kombat 11 jest najlepszą częścią smoczej sagi. Dziś już nie mam wątpliwości, że na to miano zasługuje. Od chwili premiery gra doczekała się bowiem licznych poprawek oraz nowej zawartości. Aftermath przynosi ich kolejny zastrzyk. Przede wszystkim dodano dwa wykończenia – Stage Fatality i Friendship. O ile pierwsze były już w MKXL, o tyle okazanie

przyjaźni pokonanemu wraca z bardzo długich wakacji. Friendshipy poprzednio były bowiem w Mortal Kombat Trilogy, czyli grze wydanej 24 lata temu. Odpoczynek chyba dobrze im zrobił, bo ich obecna odsłona prezentuje się świetnie. Zrobione są z humorem i pomysłem. Może zabrzmi to kontrowersyjnie, ale polubiłem je nawet bardziej niż Fatality, gdyż są krótkie, zwięzłe i zabawne.

Aftermath dorzuca także cztery nowe areny. Moje serce, wątrobę i otrzewną zdobyła przede wszystkim plansza Klasyka, określana przez Johnny'ego Cage'a jako „wymiar nostalgii” lub „aleja wspomnień”. To bardzo trafne stwierdzenia, gdyż walają się tam elementy związane z historią serii, do walki przygrywa muzyka znana ze starych Mortali,



■ Niektóre Friendshipy nawiązują do tych znanych z poprzednich części, ale większość wymyślono od podstaw.

a tło stanowią plansze z pierwszych trzech części, w tym The Pit II czy The Living Forest. I to nie w jakiejś liftingowanej, ale tej oryginalnej, rozpikselozowanej wersji. Widać też, że nie wrzucono ich bezmyślnie i zadbano o szczegóły. Jeśli na przykład walczyliśmy Shao Kahnem, a w tle wyświetlana jest Kahn's Arena z MKII, to imperatora nie będzie na



✦ W MK11 Sheeva porzuciła strój striptizerki na rzecz czegoś bardziej dostojnego. Niektóre postacie na początku walki zwracają na to uwagę.

udostępniane z czasem), dodatkowi wojownicy, czyli Robocop, Sheeva i Fujin, oraz nowy rozdział do trybu fabularnego. Oczywiście najciekawiej prezentują się dwa ostatnie elementy. Futurystyczny łowca przestępców raczej nie jest postacią, o którą błagali fani MK, ale w wojownicy krajobraz wpisuje się nieźle. Szczególnie że wcześniej do gry zwiatał Terminator, więc można urządzić bitwę blaszaków. Sheevy zabrakło w MKX, więc jej powrót na pewno cieszy. Największą atrakcją jest Fujin, który dotąd grywalną postacią był tylko dwa razy – w MK4 i MK Armageddon. Wszyscy nowi zawodnicy są dostępni od razu, więc nie trzeba na nich czekać tak, jak miało to miejsce w przypadku wcześniejszych DLC.

Wyjątkowym elementem rozgrywki dodanym przez Następstwa jest ciąg dalszy trybu fabularnego. Nie przypominam sobie, aby kiedykolwiek wcześniej w bijatyce opowieść była rozwijana po premierze gry.

✦ Znana od czasu MKII arena Dead Pool po raz kolejny pojawia się w serii. Tradycyjnie pokonanemu można urządzić kąpiel w kwasie.



✦ Twarzy i głosu Robocopowi użyczył sam Peter Weller, czyli aktor, który grał Murphy'ego w pierwszych dwóch filmach o gliniarzu z blachy.

jego tronie. Bardzo doceniam takie smaczki.

Powyższe nowości dostępne są dla posiadaczy MK11, ale Aftermath ma też drugą część, za którą trzeba już zapłacić. Składają się na nią trzy zestawy skórek dla postaci (będą

Owszem, zdarzało się, że dorzucano ją dopiero jako DLC (Street Fighter V), ale fabularny dodatek w mordobicju to prawdziwy ewenement. Pokazujący zresztą, że Ed Boon i jego ludzie wierzą, że historię warto opowiadać, nawet jeśli ścieżkę dźwiękową do niej stanowi trzask łamanych kości. I jak wyszło? Naprawdę dobrze – dodatkowy rozdział zawiera dwie godziny przerywników filmowych przeplatanych niemal trzydziestoma walkami. Pierwsze skrypcze grają tu postacie, które do składu dołączyły już po premierze, jak Nightwolf, Sindel czy przede wszystkim Shang Tsung. Historia zaczyna się od odkrycia, że Liu Kang – nawet jako bóg – nie może ukształtować na nowo losów świata bez korony Kroniki. Pech chciał, że cenny artefakt został zniszczony w czasie finałowej walki z tytanką, a jedyną osobą, która może uratować sytuację, jest ulubieniec dzieci i młodzieży – wspomniany Shang Tsung. Dzięki temu prostemu zabiegowi (inni scenarzyści ich nienawidzą...) opowieść trzyma w napięciu. Człowiek zastanawia się bowiem, jakie są rzeczywiste intencje czarownika i kiedy postanowi on zdradzić sprzymierzeńców. Aftermath daje także to, czego zabrakło w podstawowej wersji trybu fabularnego, czyli możliwość wyboru stron i chociaż niewielkiego wpływu na zakończenie opowieści.

Całościowo dodatek prezentuje się więc okazale. Pozostaje jednak pytanie, czy warto decydować się na płatną część rozszerzenia, czy zostać przy tym, co Boon i spółka dają za darmo. Jeśli uważacie, że fabuła w bijatykach jest równie potrzebna jak sutki na stroju Batmana, to myślę, że możecie sobie odpuścić. Wprawdzie nowe postacie są ciekawe, ale rozgrywki do góry nogami nie wyrwacają. Jeśli jednak opowieść jest dla was istotna, to zakupu nie będziecie żałować. ▬



PIXEL 84

Spore rozszerzenie do Mortal Kombat 11. Wzbogaca grę o cztery areny oraz wprowadza nowe wykończenia – Stage Fatality i Friendship. Dodatkowo, jeśli zdecydujecie się zapłacić, to dostaniecie także trzech kolejnych wojowników i ciekawe uzupełnienie trybu fabularnego.



Those Who Remain

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Camel 101 Wersja PL: tak

User Jama

Dormont wygląda jak typowe miasteczko na amerykańskiej prowincji. Jest tu stacja benzynowa ze staromodnymi dystrybutorami, motel z kolorowym neonem, małe drewniane domki i pola kukurydzy. Sielanka zamienia się w koszmar, kiedy zapada noc, a z ciemności wyłaniają się upiory.

Zasadniczą rolę w tej przygodówce pełni światło. Dowolne światło, pochodzące z latarni ulicznych, samochodów, lampek choinkowych, reflektorów, płonącego drewna, a nawet zapalniczki. Światło to bezpieczeństwo. Za stożkiem najwęższej nawet iluminacji zbierają się sugestywne ciemne sylwetki z płonącymi oczyma. Wychylenie się z oazy światła w ciemność oznacza natychmiastową śmierć.

Konsekwencją tego w sumie ciekawego pomysłu jest mechanika gry, która polega na wynajdywaniu bezpiecznej ścieżki. Żeby groźne mary się rozproszyły, czasem wystarczy pstryknąć włącznik światła. Często jednak wiąże się to ze znalezieniem

✦ Włączniki światła oznaczone są małą czerwoną lampką, obowiązkowo pstrykamy przed wejściem.

✦ Ognisko w bibliotece normalnie by bulwersowało, ale ogień daje światło, czyli bezpieczeństwo.

i wykorzystaniem odpowiednich przedmiotów. Żeby włączyć generator Diesla, który zasilą oświetlenie, potrzebny jest bezpiecznik znajdujący się za zamkniętymi drzwiami, trzeba więc znaleźć do nich klucz. Pewne ożywienie wprowadzają spotkania z Mamuską - monstrem, które w odróżnieniu od pozostałych nie stoi jak słup soli, tylko aktywnie przeczesuje teren. Należy tak się skradać, by nie wpaść w jej łapska, bo to też kończy się momentalnym zgonem.

Graficznie rzecz wygląda bardziej niż przyzwoicie. Poruszamy się po trójwymiarowych lokacjach, siłą rzeczy ciemnych, zamglonych, spójnych z konwencją horroru. Jak to często w indykach bywa, jeśli chodzi o inne postacie, miejscówki są puste niczym



półki w piekarni przed zamknięciem. Z kolei świat rzeczywisty przeplata się tu z alternatywnym, który wygląda, jakby znajdował się pod wodą, a przejścia między nimi odbywają się poprzez świetliste portale. Z ciekawostek twarz na fotce „pracownika miesiąca” na zapleczu knajpy to Boris Raguza, odpowiedzialny w Camel 101 za grafikę.

Narracja jest wyrażona głosem głównego bohatera, który pasuje do roli. Usłyszymy też głos Anniki, trzynastoletniej dziewczynki, która zginęła w wypadku. To wokół jest historii rozwija się fabuła. Gra zręcznie wykorzystuje dźwięk do budowania atmosfery - różnego rodzaju podszepty, nastrojową muzykę. Trudno się tego naprawdę bać, ale pojawiają się wrażenia napięcia i niepokoju. Frustrujące natomiast jest udostępnienie bohaterowi świata 3D i jednocześnie pozbawienie go możliwości skakania. Płot sięgający do pasa jest w Dormont barierą nie do przejścia. Irytująca bywa też ta zero-jedynkowość w sekwencjach ze skradaniem się, gdzie po pierwszym błędzie trzeba zaczynać od nowa. ▀

62

- Kupuję pomysł ze światłem i mroczny klimat
- umiejętnie podsycany ścieżką audio. Nietrafione
- wydaje się ubijanie bohatera od jednego dotknięcia
- upiora. Można biegać, a nie skakać – w roku 2020
- wszyscy bohaterowie gier powinni móc skakać.

Beyond Blue

PC PS4 XONE

PRODUCENT E-Line Media Wersja PL: nie

Emilus



Zbieranie informacji na temat przepływających nieopodal mieszkańców głębin stanowi podstawowe zadanie naszej podwodnej przygody.



Nastawiłem się na nudny i banalny produkt. Bo cóż może być fascynującego w nurkowaniu w grze? Ponadto czuję wewnętrzny niepokój na myśl o oceanicznej otchłani, prawdopodobnie wywołany przez oglądaną za młodu serią „Szczęki” Stevena Spielberga o rekinie-mordercy. W dorosłym życiu większość traum z dzieciństwa mnie co najwyżej fascynuje, a w najgorszym wypadku powoduje dyskomfort. I tak oto, dosyć sceptycznie nastawiony do gry, rozpocząłem podwodną przygodę i powiem szczerze, że było warto.

Podwodne pływanie i wykonywanie zadań jako Mirai, autorka kanału o głębinowych badaniach, jest ekscytujące. Skanowanie przepływających obok nas mieszkańców oceanu, rozpoznawanie ich nazw i uczenie się ich zachowań wciąga niczym zbieranie pokémonów. Odkrywanie kolejnych elementów atolu, od którego rozpoczynamy nasze badania, niezauważenie łączy w sobie naukę z eksploracją, tak lubianą przez miłośników gier fabularnych.

W grze będziemy głównie poszukiwali interesujących gatunków



Olbrzymie wieloryby, rekiny i płaszczki to tylko niektórzy z mieszkańców oceanicznych głębin.

W podwodnej bazie nasza bohaterka będzie omawiać ostatnie zadanie z członkami ekipy.

i niepokojących dźwięków, skanując odnalezionych przedstawicieli fauny za pomocą kamery lub podwodnego drona, i pobierali próbki oceanicznego biomu. Po wykonaniu wszystkich zadań powracamy do podwodnej bazy, gdzie podsumowujemy misję, rozmawiając z pozostałymi członkami zespołu badawczego i przyjaciółmi. Podczas tych rutynowych czynności czujemy się niczym podwodni astronauta, przesyłający niespotykane obrazy z obcego świata, przy akompaniamencie egzotycznej muzyki skomponowanej przez twórców pochodzących z wysp i rejonów, o których nie miałem nawet pojęcia.

Niewiarygodne, jak autorom gry udało się mnie, sceptyka, wciągnąć w podwodny świat i zafascynować nim, przy okazji wyłączając traumę

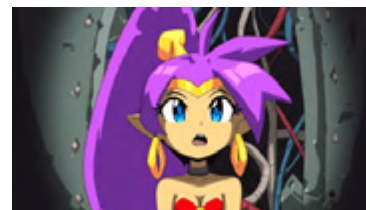
z dzieciństwa, czyli strach przed głębią oceaniczną.

Beyond Blue jest wspaniałą, relaksującą przygodą dla wszystkich, podczas której niespostrzeżenie zdobywamy naukową wiedzę o oceanie, jego strukturze, prawach nim rządzących oraz niesamowitych mieszkańcach. Zdecydowanie polecam i mam nadzieję, że powstaną kolejne części z nowymi miejscami podwodnego królestwa.



84

Wspaniała podwodna przygoda, łącząca zabawę z nauką i fascynacją oceanem, czyli obcym światem na Ziemi z niezwyklejmi krajobrazami i niesamowitymi mieszkańcami. Doskonały punkt zapalny do fascynacji podwodnym światem.



Nowe animowane przerywniki są świetne, choć nie ma ich zbyt wielu!

W samej rozgrywce to jednak nie przeszkadza i mimo że można się przez to zgubić, to dzięki wyraźnym krawędziom o wiele łatwiej sobie poradzić z wymagającymi wyzwaniami platformowymi.

Mówiąc o platformowaniu, warto wspomnieć, że to nie jest gra dla nowicjuszy – nie będzie prowadziła nas za rączkę i pokazywać, dokąd iść. Ta część serii przeznaczona jest dla wyjadaczy gatunku i sam musiałem kilka razy sięgnąć po solucję, żeby rozwiązać zawite zagadki.

Jeżeli platformówki to dla was chleb powszedni, to Shantae dostarczy mnóstwa wrażeń i parę godzin świetnej zabawy. Jeżeli jednak nie znacie serii przygód półdżinki, to przed zabawą polecam sięgnąć po jedną z poprzednich części, żeby zapoznać się ze światem, mechaniką i zrozumieć, w co się pakujecie. ▬

SHANTAE AND THE SEVEN SIRENS

PC PS4 XONE IOS SWITCH

PRODUCENT WayForward **Wersja PL:** nie

Sos

Jestem wielkim fanem serii z Shantae, więc długo wyczekiwałem na premierę piątej części platformówek o jej przygodach. W grze wcielamy się w tytułową półdżinkę i strażniczkę Krainy Cekinów, by uratować jej wodny świat przed złoczyńcami. Tym razem Shantae wraz z przyjaciółmi wybiera się na wakacje na Rajskiej Wyspie połączone z festiwalem półdżinów, ale ich plany są szybko pokrzyżowane przez chytrych przeciwników.

Główna bohaterka poza ratowaniem świata specjalizuje się w tańcu i machaniu włosami, więc wrogów pokonujemy atakiem grzywą. Dostępne są również czary, które urozmaicają walkę z wodnymi stworami, jest ich na tyle szeroki wachlarz, że każdy znajdzie dla siebie idealny styl gry.

Jak przystało na metroidvanie z prawdziwego zdarzenia, w Shantae and the Seven Sirens mamy rozległy świat, który będziemy mogli po trochu zwiedzać, nabywając w trakcie nowe umiejętności. Oprócz czarów zyskujemy też

umiejętności od innych koleżanek po fachu, które pomagają nam dostać się do nowych lokacji oraz zwiedzać te już odkryte.

W przeciwieństwie do poprzedniej części świat w tej odstonie jest jednym wielkim labiryntem, więc czeka nas spora wędrówka oraz trochę błąkania się, jeżeli nie będziemy w stanie zapamiętać, co gdzie leży. Choć zrezygnowano tu z grafiki 2,5D i postawiono na rysunek, którego kreska jest wyraźna i trzymająca styl, to jednak różnorodność lokacji pozostawia wiele do życzenia. Choć ma to sens pod względem fabularnym, wszystkie poziomy w grze mają te same, różniące się jedynie kolorami, tekstury ścian.

➤ Powrót do rysunkowej grafiki to strzał w dziesiątkę. Kreska najlepiej prezentuje się na postaciach oraz przeciwnikach.

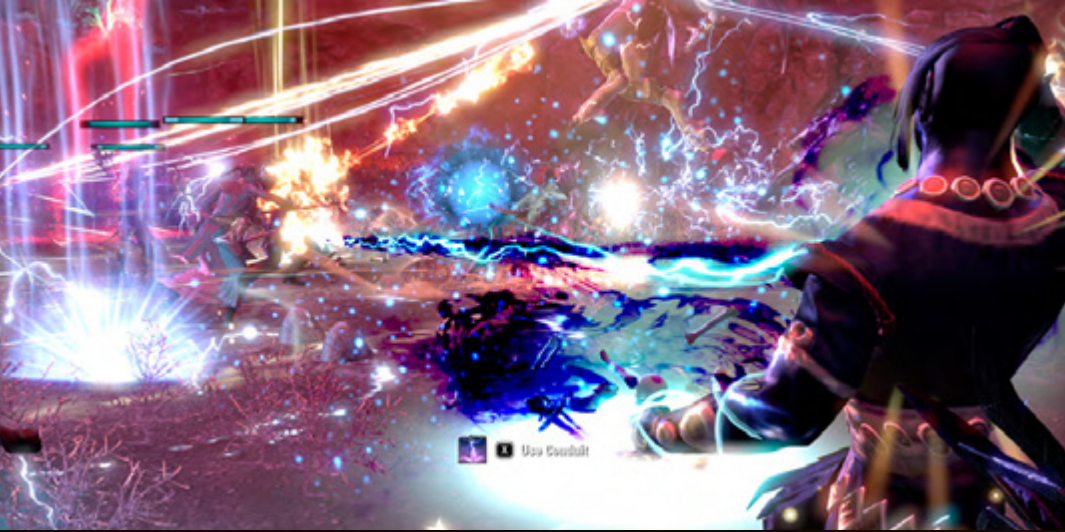
➤ Babcia z chorągiewką jest moją ulubioną postacią drugoplanową. Pozdrówcie ją ode mnie, gdy będziecie grać!

82

➤ Prawdziwa gratka dla wyjadaczy gatunku i fanów serii. Pomimo kilku stylistycznych niedociągnięć gameplayowo jest bez skazy, a muzyka

➤ Jake'a Kaufmana dopina wszystko w przemiedną całość.





The Elder Scrolls

ONLINE

GREYMOOR™

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT ZeniMax Online Studios Wersja PL: nie

Borek

Recenzowałem dwa ostatnie rozdziały – i właściwie mógłbym w tym roku nie napisać ani słowa, tylko skopiować fragmenty tamtych tekstów. Ale żeby nie było, że się obijam, kilka uwag bardziej szczegółowych.

Po pierwsze – sam content. Trafiamy do Zachodniego Skyrimu, czyli

✚ Silnik graficzny był o jedną generację do tyłu już w momencie premiery w 2014 roku, dzisiaj zaczyna wyglądać gorzej niż nowe produkcje indyckie.

w okolicy Solitude (to miasto na łuku skalnym), ale oprócz części naziemnej mamy porównywalną w rozmiarach podziemną (tytułowe Blackreach: Greymoor Caverns). Teren może nie największy, ale wypełniony questami. Jak zwykle jednej z części Tamriel zagraża niebezpieczeństwo i po raz kolejny musimy ocalić świat przez zagładę i pokonać hordy wrogów (tym razem wampirów z przeszłości). Pojawiła się nowa linia umiejętności (poszukiwanie antyków), nowy rodzaj zadań dla grup, nowe składniki itd. Jest tych zmian sporo, po kupieniu nowego



✚ Nie ma dolmenów ani gejzerów, ale pojawiły się miejsca rytualne, w których wybuchają katastrofalne burze.

rozdziału dostajemy uczciwie co najmniej kilkadziesiąt godzin rozgrywki. Niby nowej, ale tej samej co zawsze.

Po drugie – pierwszy raz miałem z grą problemy (no, pierwszy raz od bety, ale – umówmy się – beta bez bugów jest jak żołnierz bez karabinu). Przynajmniej raz w czasie walki posypało się wszystko, zamiast bladawca wyszedł latawiec, w dodatku nie mogłem wyjść, bo nie da się (skądinąd słusznie) uciec, wylogowując. Regularnie sypała się synchronizacja dźwięku i animacji postaci w czasie rozmów z NPC (na to narzekają i inni). Często gra dostawała czkawki w miejscach, w których dużo się działo. Dopuszczam myśl, że to coś u mnie, ale wymagania sprzętowe się nie zmieniły, gram ciągle na tym samym komputerze, a i mój światłowod bez problemu daje radę w innych grach MMO, więc jakieś certyfikaty moralności mogę zaprezentować.

W końcu po trzecie, nigdy dotąd nie miałem tak silnego poczucia grindingu (piękne polskie słowo). W trakcie jednej z misji Lyris Titanborn powiedziała coś w stylu „dlaczego wszystko jest tak skomplikowane w tej części Skyrim?” – i trudno się z nią nie zgodzić. Misje zawsze komplikują się w najprostszych miejscach, co i rusz po dotarciu do celu okazuje się, że niby to już tuż-tuż, ale cel jest za kolejnymi drzwiami, że trzeba jeszcze pójść tam, przynieść to, zabić tego, i ta szkatułkowość staje się coraz bardziej nużąca. Albo po prostu już po tylu latach ta konwencja mi się znudziła i zaczęła razić, kolejne questy na to samo kopyto przestały wciągać, a stały się nudną orką. Z ponad tysiącem godzin na liczniku zaczynam dostawać niestrawności.

Jeżeli więc macie skłonność do stereotypii i autystyczną awersję do zmian, warto. Jeżeli nie, to powoli chyba się ta formuła wyczerpuje. ■

70

■ Kolejna odsłona Elder Scrolls Online równie solidna jak poprzednie, ale po ponad tysiącu godzin zaczynam mieć już lekko dosyć tej monotonnej formuły.



West of Dead

PC PS4 XONE SWITCH

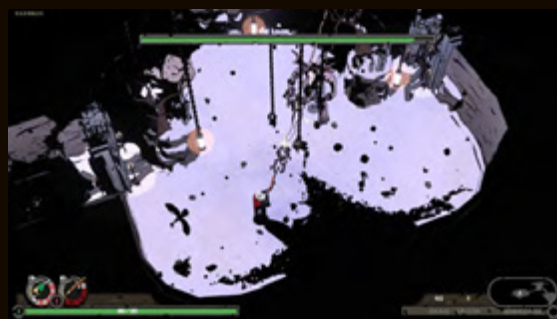
PRODUCENT Upstream Arcade Wersja PL: tak

Pjotsze

Zapewne niewielu zdaje sobie sprawę z istnienia nurtu muzycznego zwanego gotyckim country. Kompozycje oscylujące głównie wokół takich tematów jak alkohol, mord, śmierć lub zatargi z diabłem doskonale pasują do klimatów tak zwanego Dziwnego Zachodu. Wszak nie istniałby on bez zapożyczeń ze świata horroru i fantastyki, a bez tego nie pojawiłby się herosi pokroju Jonaha Heksa.

Od początku obcowania z West of Dead nasuwały mi się skojarzenia z przygodami Jonasza, a to wszystko dzięki kapitalnej – komiksowej – oprawie wizualnej. Nie zaburzał ich nawet fakt, że protagonista o głosie Rona Perlmana przypominał bardziej odzianego w ponczo Ghost Ridera z uniwersum konkurencyjnego Marvela. Trzeba przyznać, że twórcy gry odrobili lekcje ze znajomości popkultury celująco.

Czasu na rozważania o kulturze masowej nie miałem jednak za dużo, ponieważ od samego początku musiałem skupić się na walce. Starcia są tu niestety wymagające i trzeba mieć się ciągle na baczności.



Ostony



Zasłony, za którymi możemy się ukryć, mają pewną wadę: nie gwarantują protagonistie pełnej ochrony, ponieważ można je zniszczyć. Warto o tym pamiętać, ponieważ działa to w dwie strony, a wrogowie również lubią chować się za przeróżnymi przeszkodami.

Rozpalając lampy, nie tylko rozświetlamy pogrążone w ciemności lokacje, ale również na moment oślepiamy pobliskich wrogów.

Pomiędzy kolejnymi etapami wydajemy zebrane wcześniej punkty Grzechu. Dzięki temu odblokujemy np. potężniejsze giwery, które William będzie mógł odnaleźć w kolejnych misjach.

mroku. Ale czego innego można się spodziewać po mieście, która nazywa się Czyściec, a zamieszkują ją różnego rodzaju paskudztwa. Takie klimatyczne okoliczności przyrody sprawiają, że odczuwałem pewien niepokój. To uczucie nerwowości potęgowały również klaustrofobiczne lokacje, niedające zbyt wielu szans na ucieczkę przed wrażliwymi pociskami lub monstrami rodem z czeluści piekielnych. Na szczęście momentami trafiały się pudła lub skrzynie, za którymi mogłem się schować oraz prowadzić ostrzał. Czułem się wtedy niczym legendarny Yul Brynner występujący w jakiejś pokręconej wersji „Siedmiu wspaniałych”. A jeszcze ciekawiej robiło się wtedy, kiedy na placu boju pojawiał się przeciwnik wyjęty wprost z folkloru Dziwnego Zachodu, jak na przykład wendigo. Bo nie sposób odmówić West of Dead genialnego, mrocznego klimatu rodem z opowieści spod znaku Weird West. ■

Nawet chwila nieuwagi kosztowała mnie utratę życia. O ile w przypadku nieumarłego bohatera, który zamiast twarzy ma płonącą czaszkę, można mówić o ludzkiej egzystencji. Faktem jest jednak to, że w West of Dead gryzłem glebę często, a to – o dziwo – zachęcało mnie, aby grać dalej. Ten tytuł wciąga, ale nie wybacza. Dobrym przykładem może być sytuacja, gdy po raz kolejny przebijając się przez kopalnię, byłem tak zaafektowany wymianą ołowiu z dwoma ożywionymi wsiurami, że zignorowałem wybiegającego z ciemności stwora. Owo monstrum podbiegło do mnie radośnie niczym szczeniaczek, a następnie, eksplodując, zakończyło moje zwiedzanie sztolni.

Leżące pośrodku niczego miasteczko Purgatory wraz z przyległościami pogrążone jest w nieprzeniknionym

74

Revolverowiec o głosie Rona Perlmana, wyglądający niczym Ghost Rider, walczy z nieumarłymi oraz innymi piekielnymi pomiotami w miasteczku o nazwie Czyściec. Coś dla fanów strzelanin arcade i klimatów Weird West.

HALL OF FAME



PIĘTNAŚCIE LAT TEMU NARODZIŁA SIĘ IKONICZNA POSTAĆ ŁYSEGO JAK KOLANO WOJOWNIKA Z PRZYTRÓCZONYMI DO OLBRZYMICH ŁAP OSTRZAMI.



50

Brytyjskie Codemasters zyskało sławę grami o przerośniętym, ożywionym jajku, a potem wypuściło grę o... zminiaturyzowanych samochodach. Micro Machines trzy lata temu doczekało się najnowszej odsłony – żyje i pozostaje Najlepszą Grą na Świecie.



54

Okazja do ponownego spotkania z Warrenem Spectorem jest nie byle jaka – w czerwcu minęło dwadzieścia lat od ukazania się jego opus magnum – cyberpunkowego Deus Ex.



60

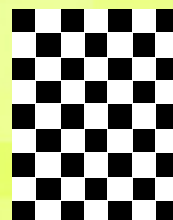
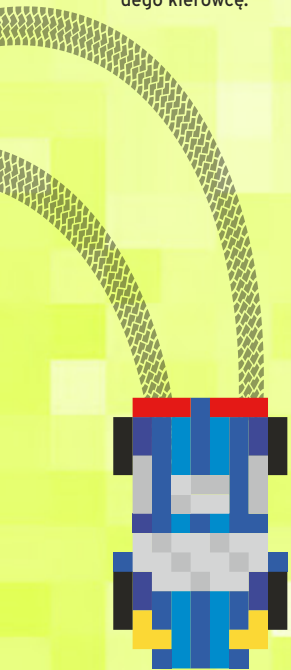
Kratos pojawił się po raz pierwszy na rozhuśtanym brygu na Morzu Egejskim. Było czuć od samego początku, że rodzi się legenda będąca w stanie dorównać najbardziej popularnym bohaterom gier wideo.



68

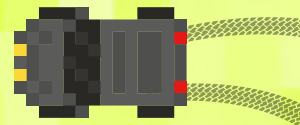
Nigdy wcześniej nie pisaliśmy o Knights of the Old Republic 2, a zdaniem wielu to najciekawsza gra osadzona w uniwersum Star Wars. Historia być może ciekawsza od najnowszych filmowych odsłon sagi.

➤ Na tej trasie najbardziej zdradziecki okazał się... trzonek do łopaty, który potrafił skutecznie powstrzymać każdego kierowcę.



➤ Gra w wersji na konsolę NES nie stała się sprzedażowym hitem, ale dała początek kultowej serii.

➤ Wyzwaniem dla mistrzów kierowcy był przejazd pomiędzy biurkami po wąziutkiej linijce.



Micro Machines



Najlepsza Gra na Świecie trzydzieści lat temu przypomniła nam, jaka radość tkwi w kanapowym multiplayerze, i udowodniła, że do wielkich wyścigów nie potrzeba wielkich pojazdów. W zupełności wystarczą malutkie.

■ Bartłomiej Kluska

Emocje sięgnęły zenitu, gdy nasze miniaturowe samochody z piskiem opon rozpoczęły ostatnie okrążenie. Kraciasta cerata na kuchennym stole migała pod kołami pojazdów. Dzieciak, który jadł tu wcześniej śniadanie, powinien odbyć z rodzicami poważną rozmowę na temat utrzymania porządku. Ale teraz to nieważne, teraz trwa wyścig.

Zagrożeniem nie był już pulchny Walter, skutecznie spowolniony przez rozlany na trasie sok pomarańczowy. Zwariowany Dwayne przeszarżował na zakręcie, poślizgnął się na plamie mleka i wypadł z trasy. Ale Spider - klasowy gwiazdor w przeciwsłonecznych okularach i skórzanej kurtce - jechał tuż za mną i szykował się do

wyprzedzania... Docisnąłem pedał gazu, gdy nagle koła mojego wozu zabuksowały na płatkach kukurydzy- dzianych i... no kto tu zostawił tego niedojedzonego gofra?!

PRZYGOTOWANIE DO WYŚCIGU

Na początku lat dziewięćdziesiątych Codemasters, brytyjska firma braci Davida i Richarda Darlingów, wkroczyła w nowy etap. Wcześniej logo to kojarzyło się z tanimi grami (często ze słówkiem „simulator” nieco na wyrost używanym w nazwie) na komputery domowe takie jak ZX Spectrum czy Commodore 64 oraz serią Dizzy braci Oliverów, której byli wydawcą. Teraz, dostrzegając zmierzch epoki mikrokomputerów, Darlingowie planowali podbój rynku konsol, w szczególności

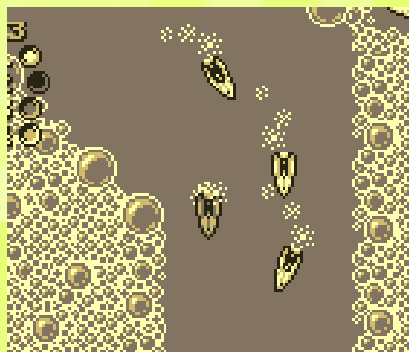
zaś najpopularniejszej z nich: Nintendo Entertainment System.

Szefów firmy nie zniechęcił nawet konflikt z prawnikami Nintendo, którzy próbowali zablokować sprzedaż wydanego przez Codemasters kartridża Game Genie, pozwalającego używać cheatów w grach na tej konsoli. Już wcześniej współpracowali też z Andrew Grahamem, dwudziestoletnim programistą, który zrobił dla nich między innymi NES-ową konwersję Treasure Island Dizzy, korzystając z narzędzi dostarczonych przez Teda Carrona, twórcę Game Genie.

Graham kodował właśnie nową grę - wyścigi samochodowe - gdy Darlingowie podpisali umowę z amerykańską firmą zabawkarską Galoob, za pośrednictwem której zamierzali



Popularność grze Codemasters przyniosły bardzo udane i wiernie konwersje. W Polsce szczególnie wielu fanów miała edycja na Amigę...



Idealną platformą dla wyścigów miniaturowych pojazdów okazał się również miniaturowy Game Boy...



Co ciekawe, znakomicie jeździło się również na pecetach, a klawiatura dobrze zastępowała pada lub joystick.

sprzedawcą w USA Game Genie. Galoob najbardziej słynął jednak z produkcji miniaturowych pojazdów-zabawek dla dzieciaków i kolekcjonerów nazwanych... Micro Machines. Tym samym udało się skompletować wszystkie elementy układanki, z której w 1991 roku powstała Najlepsza Gra na Świecie.

GAZ DO DECHY!

Podstawowym problemem przy tworzeniu Micro Machines okazał się brak wsparcia i licencji ze strony Nintendo. Darlingowie wciąż darli z Japończykami koty o Game Genie, a do tego nie chcieli dzielić się z producentem konsoli zyskami ze sprzedaży gry. W efekcie autorzy tej ostatniej zostali pozbawieni oficjalnych narzędzi i dokumentacji i musieli uczyć się programowania gier na NES na własnych błędach. Carron, który rozpracował japońską zabawkę metodą reverse engineering, był kluczową postacią zespołu. W wywiadzie dla Retro Gamera Andrew Graham z sentymentem wspominał natomiast programowanie bezpośrednio na PC i zdradzał, że w pierwszej wersji gry eksperymentował z trybem multiplayer, w którym łączył kilka konsol NES - każdą oczywiście wyposażoną we własny telewizor - w sieć. Z tego ostatniego pomysłu na szczęście zrezygnowano.

Micro Machines okazało się dużym przebojem. Choć wyścigi samochodowe z widokiem z góry były już wówczas gatunkiem dobrze znanym (wspomnijmy choćby Super Sprint od Atari czy Super Cars z Gremlin Interactive), gracze masowo zakochali się w dziele Codemasters. Doceniono przede wszystkim nietypowe trasy i pojazdy. Oto miniaturowe motorówki ścigały się w wannie pełnej piany (uwaga na odpływ!), rozmaite samocho-



GRA PODBIŁA SERCA MIŁOŚNIKÓW KANAPOWEGO MULTIPLAYERA, ALE I SAMOTNI GRACZE MOGLI PRZEŻYĆ EMOCJE, ŚCIGAJĄC SIĘ Z KOMPUTEROWYMI PRZECIWNIKAMI.

Trzecia odsłona cyklu pozwoliła spojrzeć na dobrze znane trasy z trójwymiarowej perspektywy...

Tendencję do zabaw w 3D utrzymano w czwartej części serii. Trzeba przy tym przyznać, że stół bilardowy był w tej wersji również wymagający co w dwuwymiarowym oryginale.

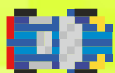
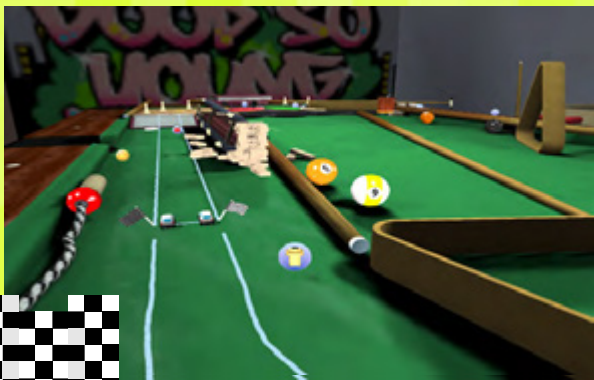
dziki jeździły po kuchennym blacie, biurku czy warsztacie, wyścigówki pędziły po stole bilardowym, czołgi mozolnie toczyły się po podłodze dziecięcego pokoju, a pojazdy typu buggy skakały po wydmach w piaskownicy. Ba!, były nawet małe helikopterki przemierzające ogrodowe zarośla! Odpowiednio wyglądały również przeszkody na trasie: zabawki, narzędzia, przybory biurowe czy artykuły spożywcze.

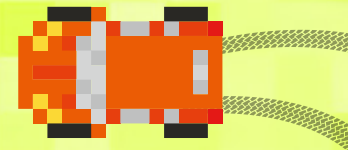
W tak nietypowych okolicznościach gracze mogli toczyć zacięte pojedynki w trybie multiplayer, przy czym autorzy zrezygnowali z rozgrywania wyścigów na podzielonym ekranie. Zamiast tego zaproponowali model rywalizacji oparty na wyprzedzaniu przeciwnika o długość ekranu. Ten, kto zniknął poza jego krawędzią, tracił punkt, który mógł odzyskać, jeśli zdołał wypchnąć rywala poza monitor. Jeśli komuś udało się zyskać w trakcie wyścigu przewagę ośmiu punktów - wygrał starcie. System ów wymagał od wirtualnych kierowców

ciągle skupienia - nie dało się zwolnić i odetchnąć, by odrobić zaległości na następnym okrążeniu, bo następnego okrążenia mogło nie być. Szczególnie zacięte pojedynki kończyły się trybem „nagłej śmierci”, gdy tylko jedna długość ekranu decydowała o wyniku rywalizacji!

Warto zwrócić uwagę także na interesująco rozwiązana kwestię „handicapu” dla słabszych lub mniej doświadczonych graczy. Każdy z zawodników, których wybierało się na początku wyścigu, miał przypisaną inną prędkość maksymalną, zatem jeśli wprawny kierowca chciał dać fory koledze, który dopiero zaczynał przygodę z Micro Machines, mógł zdecydować się na przykład na powolnego Waltera, tamtemu zaś pozwolić zagrać błyskawicznym Spiderem.

Uzupełnieniem zmagani zespołowych były wyścigi dla samotników, toczone przeciwko zawodnikom sterowanym przez komputer. Ci - ukryci pod wizerunkami dzieciaków - nie byli może zbyt finezyjni, ale konsekwentni





i diablo skuteczni. Graham (który - tu ciekawostka - później stał się specem od AI) po prostu umieścił na trasach niewidzialne strzałki wskazujące sztucznej inteligencji właściwy kierunek jazdy. Dla większości graczy tacy przeciwnicy i tak okazywali się barierą nie do pokonania.

NASTĘPNE OKRĄŻENIA

Wkrótce mogli zmierzyć się z nimi również użytkownicy innych platform. Micro Machines, które na skutek prawnych przepychanek z Nintendo na NES sprzedało się stosunkowo słabo, doczekało się konwersji na Sega Master System i Mega Drive, Super Nintendo, Amigę i peceta oraz konsole przenośne: Game Boya i Game Gear (tu z interesującą opcją równoczesnej gry dwóch graczy na jednej konsolce), a nawet na widmowym CD-i Philipsa. Wszędzie gra Codemasters spotykała się z ciepłym przyjęciem. W Polsce szczególną popularnością cieszyła się edycja na wydany przez BobMark (wtedy już Ages) składankowym kartridżu Złota Piątka dla konsoli Pegasus.

Na składance tej umieszczono również inne NES-owe hity Codemasters: The Ultimate Stuntman, The Fantastic Adventures of Dizzy czy dwie części przygód jaskiniowca Big Nose'a. Wszystkie udowodniały, że Darlingom powiódł się plan awansu

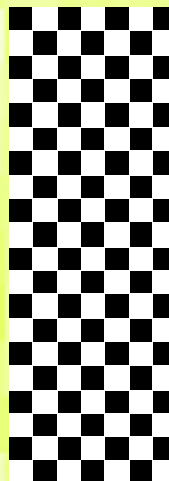
CODEMASTERS AWANSOWAŁO DO PIERWSZEJ LIGI W BRANŻY ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI. Z CZASEM JEDNAK JEGO SPECJALNOŚCIĄ STAŁY SIĘ „POWAŻNE” GRY WYŚCIGOWE.

ich firmy do wyższej ligi w branży gier wideo. Duża w tym zasługa sukcesu Micro Machines.

WCIAŻ NIE WIDAĆ METY

Gra doczekała się serii sequeli i spin-offów, które ugruntowały pozycję Codemasters. Już druga część, Turbo Tournament (1994), oferowała premierowe pojazdy i trasy (szczególnie emocje budził wyścig na... desce toalety), a także nowe tryby rozgrywki (w tym zmagania ligowe). Wersja dla Segi Mega Drive kusiła wydaniem na specjalnym kartridżu z rozgałęźnikiem, dzięki któremu ścigać się mogło równocześnie aż ośmiu graczy! Z kolei port pecetowy dysponował edytorem do tworzenia własnych tras. Warto zwrócić uwagę również na edycję Military (1996), która ukazała się wyłącznie na konsolę Mega Drive i - zgodnie z tytułem - dodawała do rozgrywki możliwość zestrzelenia pojazdu przeciwnika (w części pierwszej potrafiły to tylko czołgi).

Trzecia odsłona (1997) przeniosła serię w modny wówczas trójwymiar, którym w przypadku Micro Machines V3 cieszyć się mogli posiadacze PlayStation, pecetów i później (pod nazwą



Wkrótce minie 30 lat od debiutu Micro Machines, ale wyścigi miniaturowych pojazdów nie chcą się znudzić.

64 Turbo) Nintendo 64. Nowa część pozwalała nie tylko zobaczyć dobrze znane trasy - takie jak stół kuchenny, stół bilardowy czy biurko - z nowej perspektywy, ale także cieszyć się nowymi lokacjami. Szczególnie pozytywne wrażenie robił staw, po którym w otoczeniu żab i ważek ścigały się małe motorówki. Warto zwrócić uwagę również na uzbrojenie pojazdów zbierających po drodze rozmaite power-upy (a celnie wystrzelony pocisk potrafił w mgnieniu oka odmienić losy wyścigu) i interakcję z otoczeniem.

Odwagną próbą pchnięcia serii na inne tory była gra Micro Maniacs (2000), w której po miniaturowych trasach ścigały się nie pojazdy, lecz biegające i skaczące postaci. Bohaterowie wprawdzie niekiedy mogli skorzystać z deskorolek czy skuterów wodnych, ale większą część wyścigu spędzali na własnych nogach. Mimo potencjału, jaki tkwił w tym pomysle, gracze woleli jednak tradycyjne odstony cyklu, a i sam Andrew Graham przyznał po latach, że najbardziej w grze lubił te momenty, gdy zawodnicy dosiadali jakichś pojazdów.

Powrotem do klasycznego (choć już oczywiście w 3D) modelu zabawy był zatytułowany po prostu Micro Machines i wydany na Xboksa oraz PS2 reboot serii (2002), pod którym podpisało się Infogrames (Atari). Pełnoprawny sequel spod szyldu Codemasters - Micro Machines V4 (2006) - zawierający między innymi 750 pojazdów do poprowadzenia, nowe power-upy oraz premierowe trasy wraz z edytorem, na długie lata wyczerpał temat.

Na kolejną odsłonę cyklu - World Series (2017) - musieliśmy czekać długo, ale skoro już się pojawiła, można bez wyciągania Pegasusa z piwnicy i odpalania emulatorów sprawdzić, czy w wyścigach miniaturowych pojazdów nadal tkwi ta sama magia, co 30 lat temu. Sam jednak, jedną ręką kończąc pisanie, drugą już sięgam po kartridż ze Złotą Piątką. Muszę coś udowodnić Spiderowi... ■





**JUŻ RAZ, W PIXELU #10, ZAMIEŚCILIŚMY WYWIAD
Z WARRENEM SPECTOREM. PADŁY WÓWCZAS TRZY
PYTANIA O DEUS EX. TYM RAZEM POSTANOWILIŚMY
ZAPYTAĆ O WIĘCEJ, ZWŁASZCZA ŻE W LIPCU MIJA
DWADZIEŚCIA LAT OD PREMIERY TEJ GRY.**

PIXEL
WYWIAD

20 LAT



Z Warrenem Spectorom
rozmawia Piotr Mańkowski.

Warren dorastał w Nowym Jorku. Jako jeden z punktów zwrotnych, które pchnęły go w stronę gier, wspomina kontakt z grą wojenną „Ogre” wymyśloną w 1977 roku przez Steve’a Jacksona.

P W latach siedemdziesiątych zafascynowały cię planszówki wypuszczane przez Avalon Hill. Ta firma próbowała jednocześnie wejść na rynek komputerowy, ale nie dawała rady w starciu z SSI. Dlaczego nie udawało im się przedostać z sukcesem do nowego medium? Na pewno wiesz, jaka jest różnica pomiędzy planszówkami a grami wideo. Ale gdy ja zaczynałem pracę w Origin Systems, nauczyłem tych wszystkich komputerowców, co to znaczy interaktywność. Po dwóch tygodniach okazało się, że to oni mogą mnie uczyć, bo nie wiedziałem o niej nic. W grach fabularnych RPG dysponujesz niewyobrażalną swobodą. Jeśli w kluczowym momencie ktoś opuszcza rozgrywkę, pozostali wiedzą, co mają robić. W przypadku gry wideo to po prostu nie działa. Większość ludzi z branży papierowej nie zdołała przeskoczyć do elektronicznej rozrywki. Po prostu nie czuli ducha opowieści, sposobu przeniesienia tej magicznej atmosfery, gdy gracze siedzą obok siebie i wspólnie przeżywają przygody.

P U Richarda Garriotta rozpocząłeś w 1989 roku pracę jako producent, a nie twórca. Twoim zadaniem było nadzorowanie Chrisa Roberta, ale nie projektowanie własnych dzieł. Zawsze mnie ciekawiło, dlaczego tak się działo.

Swoim studentom zawsze powtarzam: nie próbujcie odtwarzać mojej ścieżki kariery, ponieważ wam się to nie uda. Ciężko dostrzec w niej logiczną nić, bo bardzo wiele rzeczy działa się spontanicznie. Nigdy nie byłem małą pilnującą terminów, tylko creative producerem. Zawsze dostarczałem jakieś pomysły. Na przykład podczas powstawania Ultimy VI spędziliśmy z Richardem tygodnie, podczas których powstało wiele koncepcji związanych z narracją, postaciami czy klasami. Podobnie było podczas mojego pobytu w Blue Sky i Looking Glass - byłem producentem nie od Excela, lecz od kreacji i pilnowania jakości produktu. Ale na przykład Chris Roberts nie potrzebował żadnego producenta. Moją rolą było kłócenie się po dziesięć razy dziennie, żeby choć trochę powstrzymać jego ambicje. Zwykle chciał wprowadzać pomysły, na które zespół nie był gotowy. Zresztą wszyscy w Originie mieliśmy wielkie ego i chcieliśmy zmieniać świat. Przypomnę, że trafiłem tam prosto ze Steve Jackson Games. Na jakimś konwencie science fiction siedziałem na jednym panelu z Richardem Garriottem i tam się poznaliśmy, a potem okazało się, że Origin chce przenosić na komputery gry bez prądu - i tak potoczyliśmy się.

Caroline Spector jest nie tylko pisarką, od 33 lat żoną i muzą Warrena, ale pomaga także w konsultacjach nad scenariuszami gier wideo.



Spotkanie z mózgiem Origin Systems Richardem Garriottem i wzajemny szacunek, jakim darzyli się obaj twórcy, obfitowały wieloma znakomitymi projektami.



NA POCZĄTKU LAT DZIEWIĘDZIESIĄTYCH ORIGIN SYSTEMS WYZNACZAŁ NAJNOWSZE TRENDY ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI. HASŁO „TWORZYMY ŚWIATY” NIE BYŁO NA WYROST.

P Ultima Underworld powstawała w firmie zewnętrznej, tworzona pod okiem Paula Neuratha i Douga Churcha. Były jakieś targi gier, na których zobaczyłeś jej demo i powiedziałeś, że to zmieni historię. Pamiętaj ten dzień?

Tak. Zobaczyłem techniczne demo z widokiem z oczu bohatera, w czasie rzeczywistym, w teksturowanym 3D. Nikt wcześniej nie widział czegoś podobnego. Inni mówili jedynie, że to coś ciekawego, natomiast mój świat całkowicie się zmienił. Pierwotnie Origin przydzielił jako producenta Ultimy Underworld kogoś innego, ale twardo powiedziałem, że to mój projekt i muszę przy nim pracować. Gra ukazała się dwa tygodnie przed Wolfensteinem 3D. Oferowała powolne poruszanie się, pełną eksplorację środowiska...

P Zaczekaj, ale prawdą jest legenda, że podczas targów CES na stoisku Originu pojawili się John Romero z Johnem Carmackiem i podpatrzyli wczesną wersję Ultimy Underworld?

Szczerze mówiąc, nie pamiętam takiej sytuacji. Legenda, że przybyli tam, zobaczyli Ultimę i szybko zrobili Wolfensteina 3D, jest zbyt piękna, żeby mogła być prawdziwa. Są inteligentnymi facetami i nie musieli niczego podpatrywać. Po prostu branża gier obrosła w piórka, pojawiły się nowe narzędzia i w tym samym czasie w różnych miejscach powstał pomysł realizacji teksturowanego 3D.

P Gdy odpaliłem Ultimę Underworld na moim pececie z procesorem 386SX, była to chyba druga rzecz po Comanche: Maximum Overkill, która zwalniała. Byliście świadomi, że ta gra ma wygórowane wymagania sprzętowe?

Oczywiście. Też miałem 386SX i na nim pełzała. Gdy przesiadłem się na 486DX, okazało się, że to zupełnie inna gra. Zdawaliśmy sobie sprawę, że tworzymy gry domagające się sprzętu, który jeszcze nie wyszedł, ale

jest świeżo po premierze i wciąż w wysokich cenach. To niestety powodowało, że nie wszystkie tytuły sprzedawały się tak, jak na to liczyliśmy, i w efekcie zaczęło brakować nam pieniędzy. W rezultacie zostaliśmy przejęci przez Electronic Arts.

P Ale to była główna przyczyna, że Originowi zabrakło pieniędzy?

Nie troszczyliśmy się ani o budżety, ani o terminy. Pierwotnie dystrybuowaliśmy się poprzez inne firmy, ale w pewnym momencie zapadła decyzja, żeby samemu się tym zająć, co ostatecznie nas dobiło. Gdy dowodzący wówczas Electronic Arts Larry Probst nas wykupował, Richard mówił: „Nie martw się, oni nas nie zmienią, to my zmienimy ich”. Na początku wszystko funkcjonowało znakomicie, mieliśmy większe budżety i pełną swobodę artystyczną. Potem jednak zaczęli coraz bardziej się wtrącać i przejmować kontrolę nad wszystkim, co się działo w Originie. Wtedy pomyślałem sobie, żeby odejść i zająć się nowymi rzeczami.

P Ale Electronic Arts poprosił cię potem o zrobienie gry RPG w świecie Command & Conquer...

Nie wiem, jak wiele mogę o tym projekcie powiedzieć. W 1996 roku dołączyłem do Looking Glass, odszedłem rok później, czyli chyba zaraz po tym. Projekt nazywał się Troubleshooter i kilkakrotnie zmieniał roboczy tytuł. Miałem już po dziurki w nosie fantasy i chciałem zrobić nowoczesne RPG oparte na idei Dungeons & Dragons, gdzie gracze mają swobodę decydowania, ale w realiach technologicznego świata jutra. Miałeś wcielać się w Jake'a Shootera, byłego agenta CIA rozwiązującego wszystkie globalne problemy. Pierwotnie tytuł powstawał jeszcze pod skrzydłami Originu. Zacząłem rozmowy z Westwoodem, czyli oryginalnymi twórcami C&C, także przejętymi przez Electronic Arts. Szło to w kierunku zmontowania taktycznej strzelaniny w świecie wojny GDI z NOD, ale w tym samym czasie zjawił się John Romero z propozycją, której nie

Tak, rzeczywiście, Deus Ex można przejść bez zabijania kogokolwiek. Ale bardzo szybko palec na cynglu zaczyna świerzbic.





Wypuszczony w lipcu 2000 roku Deus Ex działał na silniku Unreal zapewniającym niezwykle efektywne odbłyśki i refleksy.

Podobnie jak w „Blade Runnie” akcja Deus Ex dzieła się nocą. Co więcej, pojawia się też wizja, że Stany zostały mocno „schińszczone”.



Bulldog JC Denton w Invisible War trochę wypiękniał i przestał wyglądać jak cyborg. W oryginale jego przypominająca maskę twarz lekko dziś drażni.



**CYBERPUNK W ELEKTRONICZNEJ ROZRYWCE
POJAWIAŁ SIĘ JUŻ WCZEŚNIEJ, CHOĆBY W BLOODNET
CZY DREAMWEB, ALE DOPIERO W DEUS EX PRZYCZY-
NIŁ SIĘ DO ODNIESIENIA PRZEZ GRĘ SUKCESU.**

Liberty Island z widokiem na południową część Manhattanu z Battery Park. Wieże World Trade Center powinny być widoczne nieco na lewo od Statuy Wolności.



Czasem w ciemnościach pojawia się żółto-czerwony neon albo jaskrawy kombinezon któreś z postaci. Ten kadr to jedna z najładniejszych kolorystycznie kompozycji z całej gry.



Napis „Obey”, czyli „Bądź posłuszny”, przynosi niedwuznaczne skojarzenia z filmem „Oni żyją” Johna Carpentera.

DOSTĘPNA OBECNIE NA GOG.COM CZY NA STEAMIE GAME OF THE YEAR EDITION ZOSTAŁA WYDANA W MAJU 2001 ROKU, STANOWIĄC NIECO PODRASOWANĄ WERSJĘ ORYGINAŁU.



mogłem odrzucić: dołączyć do Ion Storm. Zdaje się, że nic ostatecznie z tej gry nie powstało. Nikt nie był zainteresowany Troubleshooterem, a jak pewnie wiesz, to był zaczyn Deus Ex...

P Czyli odszedłeś z Originu i potem Looking Glass, bo chciałeś kontynuować swoją wymarzoną grę!

Dokładnie tak było, a telefon od Romero trafił w idealny moment. Tylko wiesz, co okazało się największym problemem? Symulacja rzeczywistego świata jest niemożliwa do wykonania, wszystko jest tak skomplikowane. Jeśli na stole znajduje się telefon, ludzie oczekują, że będzie można użyć go w sposób, jaki znamy z życia. Z tego powodu zdecydowałem się, żeby przenieść akcję do niedalekiej przyszłości. Telefon tam nadal leży, ale mogę powiedzieć: „Sorry, telefony działają w nieco inny sposób w 2052 roku i nie mogę wam tego pokazać”.

P Jakie były twoje główne inspiracje przy projektowaniu fabuły Deus Ex?

Oczywiście czytałem Williama Gibsona. Moim pierwszym mistrzem gry był nie kto inny jak Bruce Sterling, czyli inny z cyberpunkowych guru, miałem więc lokalną inspirację. Specjalnie dla mnie i znajomych stworzył świat, w którym graliśmy przez okragłe 10 lat. Oczywiście także „Blade Runner” z całym tym mitem stworzenia maszyny i odwiecznym pytaniem, co to znaczy być człowiekiem. No i zbliżająca się graniczna data 2000, a wraz z nią strach choćby przed pluskwą milenijną. Wtedy właśnie, a przypomnijmy, że Deus Ex zaczęliśmy tworzyć w 1997 roku, zaczęły się pojawiać teorie spiskowe o tym, że iluminaci przejmą władzę, a obcy zmienią kształtni gromadzą i pożerają dzieci pod lotniskiem w Denver – i to stanowiło drugą inspirację dla tej historii. Uważam, że nie należy budować świata od zera i na własnej skórze sprawdzać, czy odbiorcy będą nim zaciekawieni, tylko wybrać coś, czym już są zaciekawieni, i pozwolić im żyć w tak fascynującym świecie. Nawiasem mówiąc, w System

Shock powróci to pytanie z „Blade Runnera” i Deus Ex, gdzie leżą granice człowieczeństwa.

P Czy podczas pamiętnej sceny na moło w Deus Ex, gdy widzimy panoramę Nowego Jorku, dwie wieże World Trade Center są widoczne, czy nie?

Nie ma ich tam. Chciałbym powiedzieć, że przewidzieliśmy przyszłość, a tego bym nie chciał, bo mówimy przecież o strasznej tragedii. W każdym razie to był błąd grafika, który nie naniósł ich wizerunku na tło. Nikt potem tego nie zauważył i tak to poszło. Ludzie od razu po premierze to dostrzegli i w efekcie otrzymałem sporo zapytań dotyczących Twin Towers.

P A czy jest możliwe skończenie tej gry bez zabicia choćby jednej osoby?

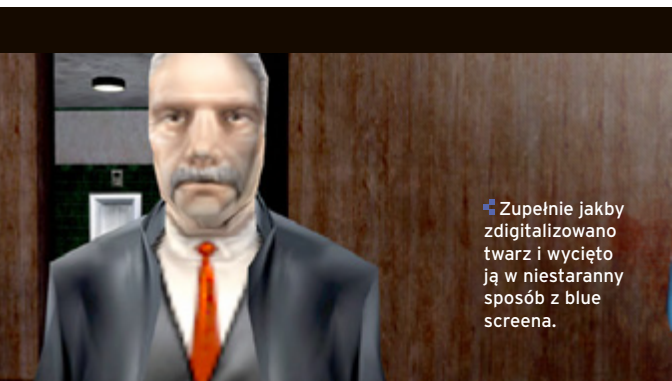
Tak. Choć wydawało mi się to niemożliwe, gdyż kilka osób dosłownie trzeba usunąć z drogi, to trafiliśmy na fana, który tego dokonał. To zawsze dobrze brzmi, gdy możesz ukończyć interaktywną przygodę na wiele sposobów, aczkolwiek po dwudziestu latach nie pyta mnie, jak bezkrawo przejść grę, bo zwyczajnie już tego nie pamiętam.

P Ile się sprzedało sztuk Deus Ex?

W czasie, gdy miałem dostęp do bezpośrednich danych sprzedaży, było to 200 tysięcy. Potem urosło to zapewne do półtora miliona sztuk, ale cały czas mówimy o wersji na PC. Wyszedł jeszcze port na PlayStation 2, ale nie wiem, jak mu się wiodło. Odszedłem z Ion Storm w 2004 roku. Nigdy nie byłem facetem maksymalizującym sprzedaż, bo po prostu uważałem, że gry wideo mają do wykonania pewną misję, nie zawsze zbieżną z tym, co lubi większość. Moim celem było sprzedanie o jedną kopię więcej, niż było potrzeba przez wydawcę do oznajmienia, że osiągnął sukces komercyjny. Nigdy nie zamierzałem robić kolejnego Call of Duty.

P Pracowałeś też przy Deus Ex: Invisible War?

Tak. W tamtym czasie studio podzieliło się na dwa zespoły pracujące nad dwoma różnymi projektami. Ja zwykle pracowałem razem z Harveyem Smithem, ale tym razem otrzymałem propozycję zostania szefem projektu, kontrolującym postępy prac. Ale jeśli chodzi o Invisible War, nie chcę przypisywać sobie zbyt dużych zasług. W 2005 roku pracowałem już dla Disneya. Czas się zmienił. Spójrz na Dark Souls – autorom chodzi o autentyczne przestraszenie graczy, by czuli, że konsekwencje ich działań są nieodwracalne. Tak też starałem się projektować nowe System Shock, uwzględniając przy okazji, żeby znajomość poprzednich gier z cyklu nie była konieczna do gry w trójkę. Co mnie najbardziej cieszy – Deus Ex wraz z System Shock przetrwały szlaki dla cyberpunka i SF w grach wideo. ■



➦ Zupełnie jakby zdigitalizowano twarz i wycięto ją w niestaranny sposób z blue screena.



MUSZĄ BYĆ SZALENI

■ Kratos jeden jedyny raz uśmiecha się szczerze w Chains of Olympus, gdy spotyka zmarłą córkę.

Ktoś powiedział kiedyś, że Kratos to postać prosta niczym konstrukcja cepa, bo składa się nań wyłącznie czysta, nierozrzedzona niczym furia. Zamiast mówić, ryczy rozeźlony, zamiast myśleć, rąbie i siecze, to jeno góra mięśni obleczona białą jak popiół skórą.

■ Bartek Czarторыski

Rzekłbym jednak raczej, że to chodząca zjawa – nie na darmo nazywa się go przecież Duchem Sparty – uwięziona między trupim snem a jeszcze koszmarniejszą rzeczywistością; naznaczona gniewem wynikającym nie tyle z siły, co z bezsilności. Bo nie jest ani człowiekiem, ani bogiem, niby jeszcze żyje, ale już umarł, to zwiastun nicości, który zapowiada nieuchronny koniec.

Kratos sam zresztą otacza się atrybutami tego, co już się wydarzyło: rozchodzące się po ciele szkarłatne tatuaże to hołd oddany bratu, biała skóra jest przeklętą pamiątką po tym, jak zamordował swoją rodzinę, a blizna przecinająca oko świadczy o bodaj pierwszym akcie nieposłuszeństwa wobec boga, który pociągnął za sobą całą lawinę tragicznych zdarzeń.

Gdyby nie gra sprzed dwóch lat, zapewne trudno byłoby wykrzesać z siebie jakiegokolwiek ludzkie uczucia

względem zwalistego Spartiaty, tego antybohatera z przeszłością, ale bez jakiegokolwiek przyszłości. Co nie znaczy, że poprzednich sześć gier należałoby wyrzucić do kosza, bynajmniej, bo bez nich nie sposób byłoby chyba docenić ostatniej odsłony serii, choć myślę tu głównie o samej konstrukcji postaci.

Piętnaście lat temu na znacznie mniejszych i pewnie jeszcze gdzieś gdzie wypukłych telewizorach narodziła się ikoniczna postać tysego jak kolano wojownika z przytroczonymi do



**U AJSCHYŁOSA KRATOS PRZYKUŁ
PROMETEUSZA DO SKAŁ.
TEN Z GRY WYBAWIA GO
OD WIECZNYCH KATUSZY.**

olbrzymich łap ostrzami; to już dwa pokolenia sprzętowe temu. I teraz, kiedy opadł bitewny kurz, a może raczej nasiąknięty juchą bestyj śnieg północnych pustkowi, dając początek nowemu rozdziałowi tej opowieści, nadszedł idealny moment, aby podsumować nie tylko burzliwą historię samego Kratos, ale i losy kolejnych gier produkowanych przez (prawie wyłącznie) Santa Monica Studio, działające nieprzerwanie pod auspicjami Sony. Zwłaszcza że na horyzoncie majaczy już nowa konsola japońskiej firmy. Losy Kratos, chcąc nie chcąc, splecione są nierozdzielnie z losami samego PlayStation.

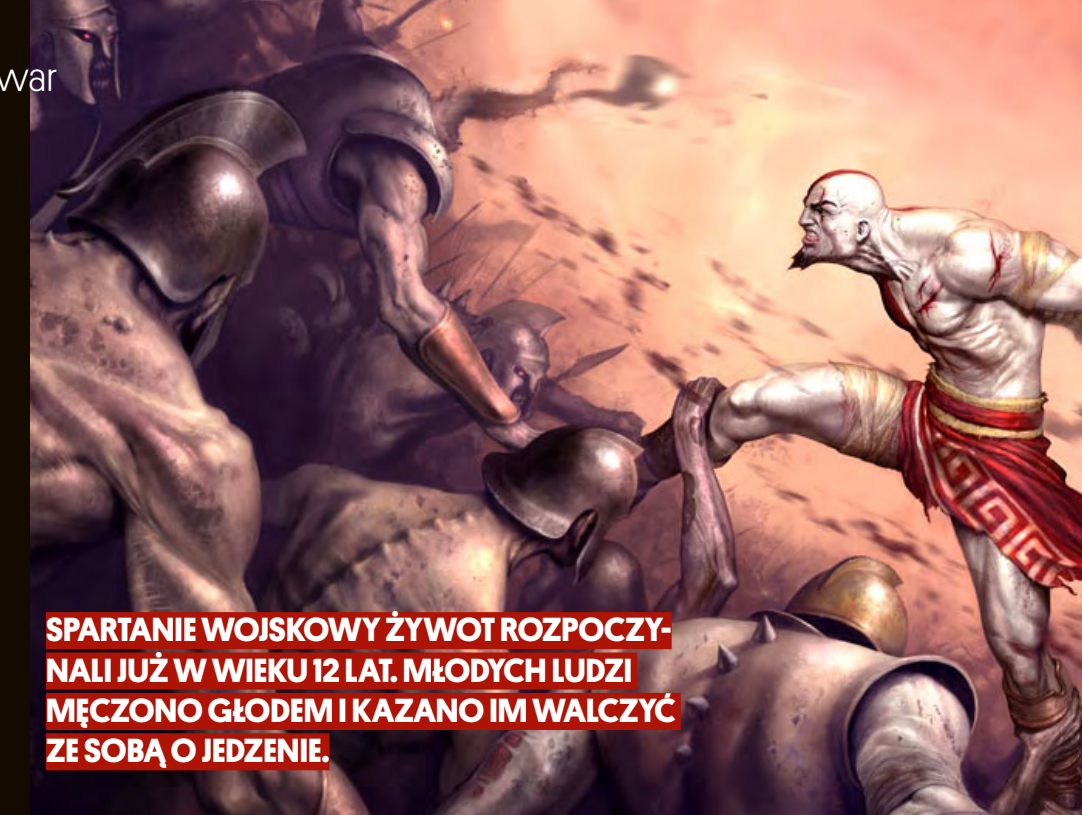
TYSIĄC PRAC KRATOSA

Po Europie błagalny (tak, błagalny!) krzyk Kratos rozszedł się ósmego lipca 2005 roku. Pokonany na polu bitwy spartański wojownik prosił Aresa o ocalenie go przed śmiercią, przyrzekając mu swoją służbę. Bóg wojny posłuchał, obwiązał jego przedramiona mocnymi łańcuchami wykutymi w czeluściach Tartaru i wręczył mu ostrza chaosu.

Zabijając dalej, ku chwale swego żądnego krwi pana, Kratos, niczym mitologiczny Herkules, opętany morderczym szałem, morduje ukochaną żonę i córkę. Oszukany przez Aresa poprzysięga zemstę i godzi się być zaledwie pionkiem na boskiej szachownicy. Ale po dziesięciu latach ma tego dość. I wtedy zaczyna się gra.

Zanim jednak mogliśmy wypowiedzieć bogom swą lojalność i - za radą Ateny, która obiecała wyzwolić Kratos od nawiedzających go koszmarnej wizji - wybrać się na poszukiwanie feralnej puszki Pandory, aby móc zgładzić Aresa, David Jaffe musiał się naharować. Miał już na koncie słynne Twisted Metal i aż palił się do stworzenia swojego autorskiego projektu, ale musiał wcześniej odrobić u Sony pańszczyznę, co zaowocowało nieco zapomnianym projektem Kinetica (2001). Gdy gra trafiła na półki, Jaffe, dysponując niewielkim budżetem i, jak przyznawał potem, sporą swobodą, mógł rozpocząć prace nad wymarzonym Dark Odyssey, podlaną mitologicznym sosem rozwałkę z jakimś Dominusem w roli głównej.

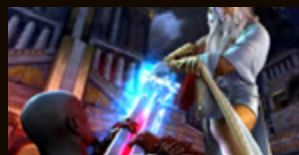
Tyle że marketingowcom z Sony nie podobało się to ani trochę. Grę przemianowano na God of War, a imię Kratos wybrano z szerokiej puli. Była to decyzja, którą potem Stig Asmussen, reżyser trzeciej części, nazwie trafnie szczęśliwą



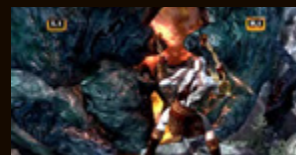
SPARTANIE WOJSKOWY ŻYWIOT ROZPOCZYNALI JUŻ W WIEKU 12 LAT. MŁODYCH LUDZI MĘCZONO GŁODEM I KAZANO IM WALCZYĆ ZE SOBĄ O JEDZENIE.



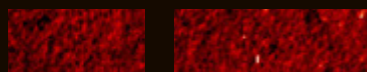
Celem Santa Monica Studio było przebić japońskie produkcje hack & slash wypuszczane przez Capcom i Konami.



Zeus z czasem wyrósł na głównego antagonistę serii. Kratos nie uwolnił się od niego nawet na dalekiej Północy.



Błąd podczas wklepywania sekwencji QTE mógł skutkować kontrą przeciwnika, a podczas niektórych potyczek nawet śmiercią.



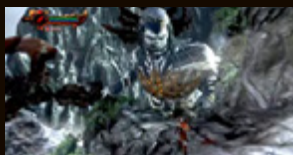
pomyłką. Bo choć ekipa Jaffego była, oczywiście, świadoma znaczenia tego imienia - po starogrecku „siła”, „potęga” - nie miała pojęcia, że to istotnie postać mitologiczna, która pojawiła się chociażby u Ajschylosa.

To u niego Kratos, orędownik reżimu zeusowego, stoi Hefajstosowi nad głową, gdy ten przykuwa Prometeusza do skały, pilnując, czy nieposłuszny heros należycie cierpi. Niepodobny doń bohater gry ma jednak więcej wspólnego ze sprzeciwiającym się bogom Herkulesem, a jego tragiczny, wewnętrzny konflikt bierze się z bliźniaczej tragedii.

Może wydawać się dziwne, że Jaffe zapowiadał swoją grę jako celowo uproszczoną i niezbyt odkrywczą, ale na tym też zasadał się sukces God of War: na bezpretensjonalnej przejrzystości, na pozbawionym obciachu



Na pierwszych grafikach koncepcyjnych Kratos był szczuplejszy i przypominał... postacie z animacji Disneya.



Do spektakularnej potyczki z Posejdonem dochodzi po zaledwie kwadransie gry. Trzęsienie ziemi jak u Hitchcocka.

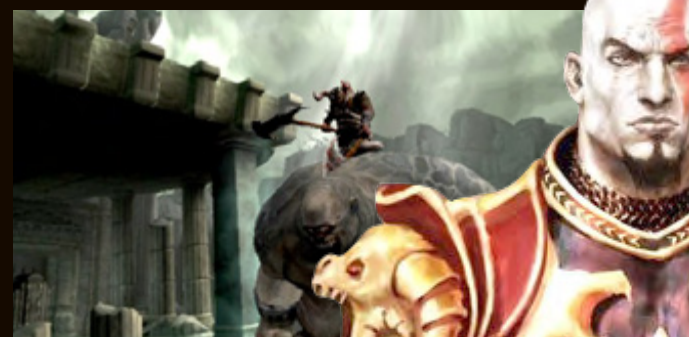
wykorzystaniu rozwiązań znanych hack and slashom od lat, na szalonym zmiksowaniu greckiej mitologii z pomysłami z sufitu (bo gdzie indziej pojawiają się pustynne syreny?) i wyciągnięciu z niej seksu i bezkompromisowej przemocy, na gameplayu podpatrzonym - znowu powołując się na słowa Jaffe'ego - podczas długich sesyjek przed konsolą z Onimushą, Ico i Devil May Cry.

A wszystko po to, aby gracz mógł „wyzwolić swoją skrywaną bestię i poszaleć” (raz jeszcze Jaffe). I udało się. Intuicyjny system walki pozwalał łatwo połączyć efektowne combo i proste ataki magiczne z QTE, które odpalały się po osłabieniu wyjątkowo silnego przeciwnika. Do tego dochodziły: broń poboczna, ostrze Artemis, bogini polowania, prosty rozwój postaci i możliwość podkręcenia ekwipunku dzięki znajduwanym po drodze świetlistym kulom. Pojawiały się też elementy igrzysk platformowe i zagadki, które nie ograniczały się do przestawienia tego czy owego, aby otworzyć drzwi czy wskoczyć tam, gdzie jest za wysoko. I to tyle.

Ale wystarczyło, żeby sprzedać prawie pięć milionów egzemplarzy



PIERWOTNIE TATUAŻE KRATOSA MIAŁY BYĆ NIEBIESKIE, GDYŹ CZERWONE ZA BARDZO KOJARZYŁY SIĘ, JAK MÓWIŁ JAFFE, Z IMPERIUM RZYMSKIM.



i dorobić się etykiety jednej z najlepszych gier tamtej generacji. Całkiem zasłużenie. Tymczasem, gdy znenawidzony Ares umiera, bogowie osadzają na jego miejscu Kratos. Ku swojej zgubie.

LEK GORSZY OD CHOROBY

Kratos rządzi bowiem żelazną ręką i sieje zniszczenie na taką skalę, że na Olimpie zaczyna panować lęk. Za sprawą fortelu Zeusa, który proponuje mu pomoc podczas potyczki z ożywionym kolosem z Rodos, nowy bóg wojny zostaje pozbawiony swej potęgi. Władca Olimpu przeszywa go mieczem i posyła w zaświaty. Ale Kratos nie zagrzewa tam miejsca zbyt długo - sprzymierza się z Gają i wyrusza na poszukiwanie Sióstr Przeznaczenia, które ma zabić i dzięki ich mocy zakrzywienia czasu powrócić tuż przed śmiercią, by wyrzucić krwawą zemstę na swym zabójcy.

To na Morzu Egejskim piętnaście lat temu rozpoczęła się trwająca do dziś krucjata Kratos.



Kratos zwykle walczył z gołą kłatą. Zbroję założył jedynie w trzech grach z serii.

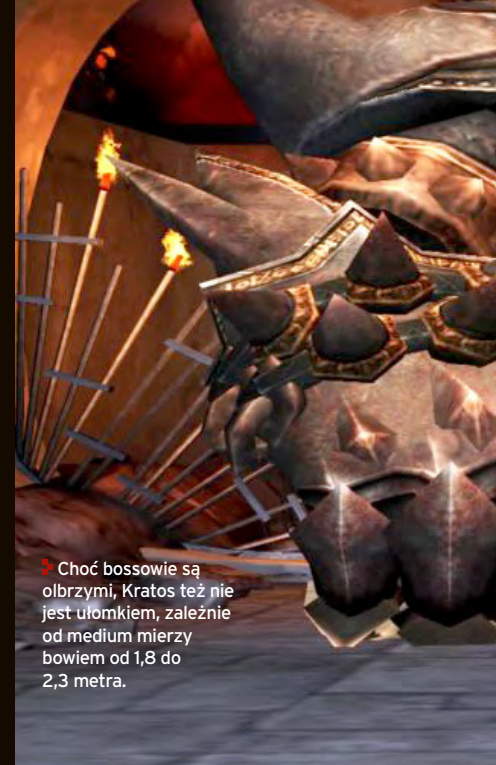
Ascension było pierwszą grą z serii bez... seksownej minigierki.



Sequel God of War, który trafił do Europy i Ameryki wiosną 2007 roku, był praktycznie nieunikniony, bo jedynekę zamykała buńczuczna deklaracja wyświeblona zaraz po napisach końcowych, mówiąca „Kratos powróci”. Można na upartego doszukiwać się w owej pewności siebie niejakej pyszałkowatości, ale historię przecież piszą zwycięzcy. Jaffe ustąpił z reżyserskiego stołka, na swojego następcę namaszczając Cory'ego Barloga, głównego animatora przy pierwszej części.

Ten nie pozostawiał złudzeń co do swoich ambicji i kształtu szykowanej gry, określając ją mianem przedłużenia poprzedniej, a nie sequela per se. Świadczy o tym chociażby decyzja o wypuszczeniu God of War II na drugie PlayStation, nie trzecie, które trafiło na rynek kilka miesięcy wcześniej. Nie znaczy to, że Barlog siadł za kserokopiarką i zaserwował jeszcze raz to samo; raczej, po prostu, nie kombinował przy dziele kompletnym.

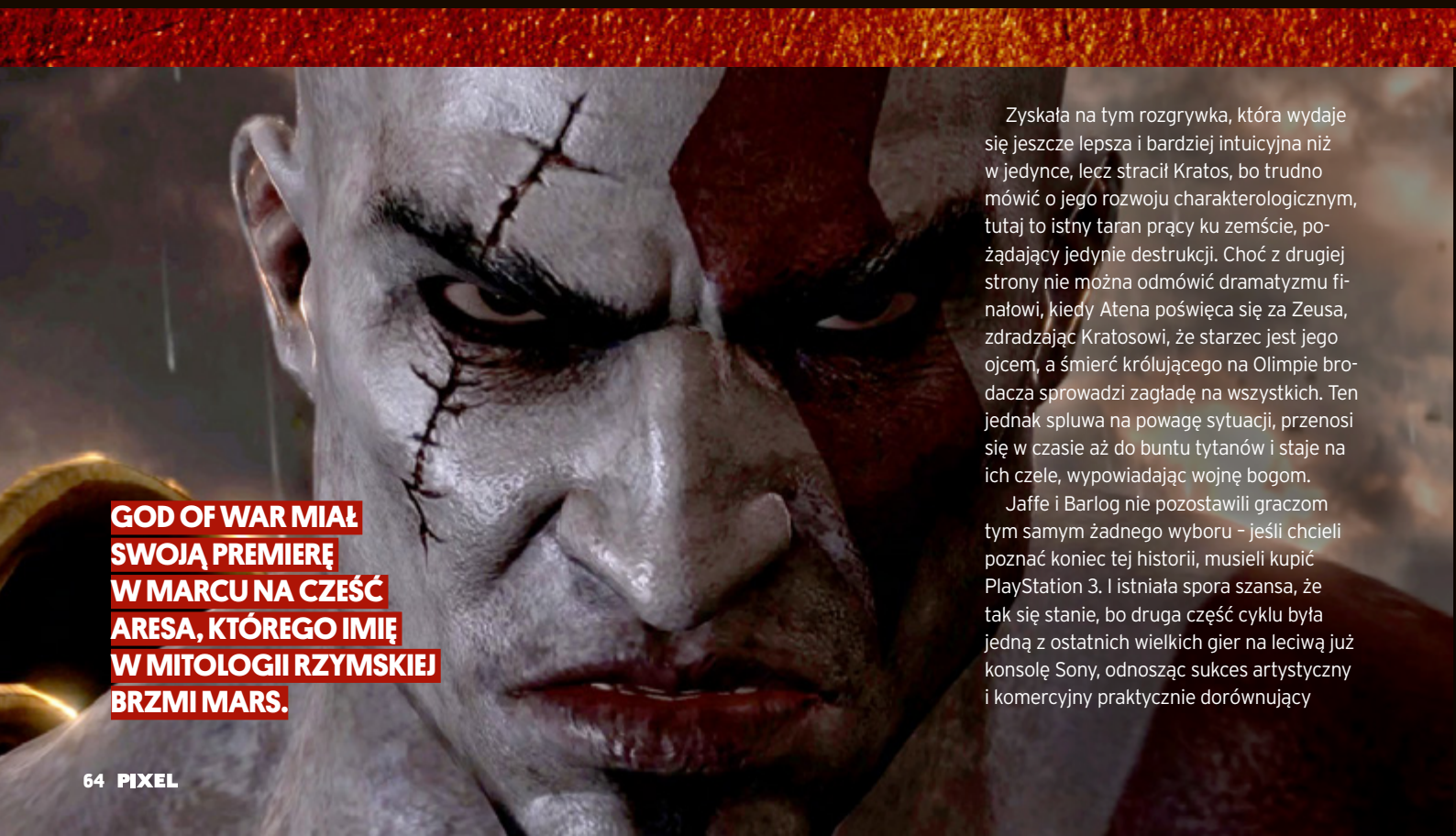
Jednak, zgodnie ze starą hollywoodzką zasadą kręcenia sequeli, podkręcił tempo. Starcia z bossami przydarzały się bowiem może nie tyle na każdym kroku, ale znacznie częściej niż poprzednio oraz postarano się o nieco trudniejsze łami-główki, choć esencją gry nadal pozostawały mord i pożoga.



Choć bossowie są olbrzymi, Kratos też nie jest ułomkiem, zależnie od medium mierzy bowiem od 1,8 do 2,3 metra.



Zanim został zainfekowany strachem z puszek Pandory, Zeus dwukrotnie uratował synowi życie.



**GOD OF WAR MIAŁ
SWOJĄ PREMIERĘ
W MARCU NA CZEŚĆ
ARESA, KTÓREGO IMIĘ
W MITOLOGII RZYMSKIEJ
BRZMI MARS.**

Zyskała na tym rozgrywka, która wydaje się jeszcze lepsza i bardziej intuicyjna niż w jedyńce, lecz stracił Kratos, bo trudno mówić o jego rozwoju charakterologicznym, tutaj to istny taran pracy ku zemście, pożądaną jedynie destrukcji. Choć z drugiej strony nie można odmówić dramatyzmu finałowi, kiedy Atena poświęca się za Zeusa, zdradzając Kratosowi, że starzec jest jego ojcem, a śmierć królującego na Olimpie brodacza sprowadzi zagładę na wszystkich. Ten jednak spluwa na powagę sytuacji, przenosi się w czasie aż do buntu tytanów i staje na ich czele, wypowiadając wojnę bogom.

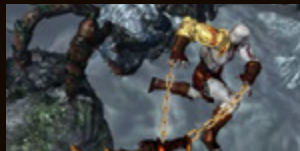
Jaffe i Barlog nie pozostawili graczom tym samym żadnego wyboru – jeśli chcieli poznać koniec tej historii, musieli kupić PlayStation 3. I istniała spora szansa, że tak się stanie, bo druga część cyklu była jedną z ostatnich wielkich gier na leciwą już konsolę Sony, odnosząc sukces artystyczny i komercyjny praktycznie dorównujący



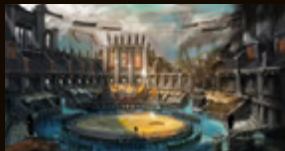
Tkwiał w niej jednak pewien szkopuł: produkcja ta była przeznaczona na telefony komórkowe, a przez to, rzecz jasna, znacząco uproszczono grafikę, gameplay i całą resztę. Na szczęście - mimo że za tytuł ten nie było odpowiedzialne Santa Monica Studio, scenariusz napisała, jak zawsze, Marianne Krawczyk - udało się tchnąć w ówczesne komórki ducha poprzednich gier. Zachowano i brutalność, i klimat ponowoczesnej mitologicznej Grecji. Intryga również nie należała do przesadnie skomplikowanych.

Mianowicie bogowie niesłusznie oskarżają Kratosa o zabicie Argosa, bestii będącej pupilkim Hery. Ten, uważając, że to spisek, aby nastawić Olimp przeciwko niemu, rusza na poszukiwania tajemniczego zabójcy. I, co ciekawe, nie odnajduje go. Gra kończy się pojedynkiem Spartiaty i boga Keryksa, którego zabija, ściągając na siebie złość samego Zeusa.

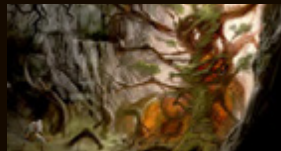
Ale i gracze konsolowi otrzymali swój prequel. Wydane w 2008 roku God of War: Chains of Olympus (przygotowane przez studio Ready at Dawn), pierwotnie przeznaczone wyłącznie na PlayStation Portable (cztery lata później trafiło również na stacjonarne), było już pełnoprawną częścią serii. Kratosa zastajemy podczas służby przyrzeczonej bogom, a fabuła



Mało kto zauważył, że tatuaże Kratosa są... ruchome. Z części na część zmieniają nieznacznie swoje położenie.



Po upadku Posejdona prawie cała Grecja zostaje zalana, co tłumaczy zniknięcie Pustyni Zagubionych Dusz.



W pierwszej części Kratos walczy z trzema bossami. W drugiej jest ich już kilkunastu.

poprzednikowi. Ale zanim gracze ruszyli z Kratosem, Gają i tytanami na Olimp, dostali szansę cofnięcia czasu po swoim.

ZABÓJCA BOGÓW

Finał tej historii wyjawiono co prawda dopiero trzy lata później, lecz jeszcze w tym samym roku ukazała się gra God of War: Betrayal. Choć jej przynależność do kanonu jest dyskusyjna, stanowi rozwinięcie świata Kratosa oraz pomost między wydarzeniami z pierwszej i drugiej części.

❖ Druga żona Kratosa, matka Atreusa, Faye, była lodowym gigantem.

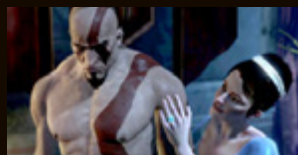


jest tu dość gęsta, lecz największy ciężar dramatyczny ma spotkanie udręczonego wojownika ze zmarłą córką.

Ich pojednanie jest jednak krótkie, bo Kratos rusza powstrzymać Persefonę - która nie chce wychodzić za Hadesa i rządzić zaświatami; sporo tu telenowelowego, rodzinnego melodramatu - przed obaleniem filaru, na którym trzyma się świat. Mechanika gry, dostosowana do przenośnej konsoli (sterowanie rozwiązano perfekcyjnie), nie zmieniła się jednak drastycznie, a i rozmachem Chains of Olympus nie ustępowało starszym braciom, co miało przełożenie i na oceny, i wyniki sprzedaży.

Niecałe dwa lata później Ready at Dawn przebiło swoje osiągnięcie i przygotowało jeszcze jeden prequel - nie rewolucyjny, ale niezmiennie rewelacyjny, umiejscowiony wygodnie pomiędzy pierwszą a drugą częścią gry i również przeznaczony na PSP, czyli God of War: Ghost of Sparta (2010). Tłumaczyło to chęcią zamalowania paru białych plam fabularnych.

To z tej gry dowiadujemy się o Deimosie, naznaczonym od urodzenia piętnem młodszym bracie Kratos, który przed laty został porwany przez Aresa. Aby go odnaleźć, nowy bóg wojny udaje się do krainy Tanatosa, tylko po to, aby ostatecznie zobaczyć jego śmierć.



Choć Kratos miał wiele kobiet, tylko jedną uważał za swoją bratnią duszę: żonę Lysandę.



Mimo że gry z Kratosem oczekają brutalnością, nie pada tam ani jedno brzydkie słowo.



Krakena do greckiej mitologii bocznymi drzwiami wprowadził film „Zmierzc tytanów”.

Rozsierdzony, deklaruje gniewnie, że bogowie jeszcze mu za to zapłacą.

Danego słowa dotrzymał, czego gracze byli już zresztą świadomi, bo God of War III ukazał się prawie równie pół roku wcześniej. I chyba tylko dlatego, mimo znakomitego gameplayu, można uznać Ghost of Sparta za rzecz trochę mniej angażującą fabularnie, bo rozwiązanie całej tej intrygi już znaleźliśmy. Ale dobrej bitki nigdy mało.





❖ **Odcięta głowa mędrca Mimira** - za tyłk z jego źródła mądrości Odyn zapłacił okiem - jest nietypowym i wygadającym kompanem.



O filmie na podstawie gry mówi się od dawna, a do roli głównej typowano The Rocka i Jasona Momoa.

WYZWANIE RZUCONE NIEBIOŚOM

Tyle że Kratos, po początkowym zwycięstwie nad Posejdonem, zostaje strącony przez zbyt potężnego dlań Zeusa z Olimpu prosto do, a jakże, zaświata, co rozsierdza go, o ile to możliwe, jeszcze bardziej. Spartański wojownik dzięki nieodłącznym ostrzom toruje sobie drogę z powrotem na szczyt, zabijając przy tym prawie cały grecki panteon, ze swym ojcem na czele, i niemalże równając świat z ziemią.

Patrząc na to, co zrobił, i nie chcąc przekazać swych mocy obiecującej odbudowę zrujnowanych pustkowi Ate-nie, symbolicznie wypowiada lojalność jakimkolwiek bogom, przebijając się mieczem i przekazując swą potęgę ludzkości. Tym samym staje się herosem, czempionem, który uwolnił człowieka od chomań narzuconego mu przez Olimp.

God of War III miał być nie tylko domknięciem trylogii, ale i pierwszą grą z serii wyprodukowaną z myślą o konsoli PlayStation 3. Przy praktycznej niezmiętej mechanice trzecia część była dzięki temu najbardziej zaawansowana graficznie, rozbudowana i płynna nawet przy starciach z wieloma przeciwnikami jednocześnie.

Zmieniono system korzystania z umiejętności magicznych, bo te przypisane są do konkretnej broni, lecz nie wpłynęło to radykalnie na kształt rozgrywki. Można by rzec, że Santa Monica Studio po raz kolejny udał się ten sam numer, lecz God of War faktycznie nie miał sobie równych w swoim segmencie. A jakby tego było mało, trzy lata później, mniej więcej pół roku przed premierą PlayStation 4, firma wypuściła kolejny prequel, z podtytułem Ascension, sięgający korzeni konfliktu Kratosa z bogami.

Gra rozpoczyna się od uwięzienia krnąbrnego Spartiaty przez Furie za wyrzeczenie się obietnicy złożonej Aresowi. Nie wdając się w szczegóły, aby móc wyzwolić się spod wpływu demonicznych istot i zrzucić z siebie ciężar przysięgi danej bogowi wojny, musi je, no cóż, pozabijać. Choć, tradycyjnie, gameplay pozostał praktycznie niezmienny, zaproponowano parę nowych rozwiązań, między innymi bronie świata, czyli miecze, maczugi i inne, które Kratos może podnosić, poza tym umożliwiono też chwywanie przeciwnika za pomocą łańcucha.

Novum był też tryb multiplayer (wyłącznie sieciowy) umożliwiający rywalizację aż ośmiu graczy na specjalnie przygotowanych mapach w kilku trybach, jak zdobycie flagi czy klasyczny pojedynek do ostatniego żywego. Ascension, mimo że bardzo dobre, było pierwszą grą z serii, która zdradzała zmęczenie materiału i nie wzbudziła powszechnego zachwytu, a i fabularnie była to bardziej zapchajdziura niż znaczący rozdział. Dla wszystkich stało się jasne, że nadszedł czas zmian.

HU HU HA...

God of War z 2018 roku to nowe otwarcie, dla graczy i dla Kratosa. Po dekadzie na stołek reżysera powrócił Cory Barlog, ale nie stare przyzwyczajenia. Akcję gry



**GŁOS POD KRATOSA
PODKŁADALI TRZEJ AKTORZY:
TERRENCE CARSON, ANTONY
DEL RIO, A OSTATNIO
CHRISTOPHER JUDGE.**

przeniesiono gdzieś na daleką i mroźną Pólnoc, a mitologię grecką zastąpiła nordycka. Zamiast klasycznych ostrzy chaosu od początku gry były bóg wojny dysponuje toporem bojowym, a u jego boku znalazło się miejsce dla syna, młodego Atreusa, łuczniaka, z którym rusza na najwyższy szczyt dziewięciu krain, aby rozrzucić tam, zgodnie z jej życzeniem, prochy zmarłej żony.

Tym razem nie chodzi o zemstę, ale o ukojenie. Starszy, żyjący na uboczu Kratos przede wszystkim pragnie spokoju, który jednak nie będzie mu dany, bo upomni się o niego nie tylko przeszłość, ale i przyszłość zaklęta w jego synu.

Całość, zrealizowana w jednym ujęciu, bez żadnych cięć montażowych, z kamery umieszczonej nad barkami Kratosa, zachowuje dynamikę poprzednich części, lecz styl

rozgrywki się zmienił, nie tylko z powodu uczestnictwa Atreusa. Wykorzystująca moc PlayStation 4 gra umożliwiła osadzenie akcji w rozległym, aczkolwiek niezupełnie otwartym świecie, a także przemodelowanie systemu walki na ataki słabsze/szybsze, mocniejsze/wolniejsze, osłonę tarczą, rozwój umiejętności pozwalających, na przykład, na silne rzuty toporem czy wyzwolenie jego magii.

Final zdradza, że to nie będzie koniec przygód Kratosa w Midgardzie, bo nadchodzi Ragnarok, czyli przepowiedziany zmierzch tamtejszego boskiego panteonu, ale czy to Spartiaty przyłoży doń rękę? Powinniśmy poznać odpowiedź jeszcze przed dwudziestą rocznicą premiery pierwszego God of War, być może już na nowej konsoli Sony. Pewne wydaje się jedno: topór Kratosa zderzy się z boskim młotem Thora. ■



▶ The Sith Lords ma sporo ogromnych, pustych lokacji, jednak ich różnorodność i klimat powinny wiele wynagrodzić.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

SITH LORDS, CZYLI GALAKTYCZNY EGZYSTENCJALIZM

Gra Star Wars: Knights of the Old Republic z 2003 roku odniosła oszałamiający sukces, który nie tylko zapoczątkował renesans gier z gwiazdnej sagi, ale stał się również punktem odniesienia dla całego gatunku action RPG. Jej znaczenie jest zatem niepodważalne. A jednak gdy spojrzymy na to godne podziwu dzieło już bez oślepiającej nostalgii, da się w nim dostrzec pewne istotne rysy.

■ Szymon Górąj

Nie mogę bowiem oprzeć się wrażeniu, że jednym z kluczowych aspektów, dzięki którym tytuł się tak przyjął, była jego przystępna struktura, złożona ze znanych elementów. BioWare nakreśliło dość bezpieczną narrację (inna sprawa, że zapewne było to potrzebne, by przekonać fanów).

Wojny mandaloriańskie, w które wplątali się Jedi, to przecież nieco przemodelowane wojny klonów z prequelowej trylogii George'a Lucasa. Revana, Malaka i resztę strażników pokoju biorących udział w krwawym konflikcie dotknęło podobne spaczenie, co choćby Anakina Skywalkera, kiedy pozorny triumf zmienił się w upadek na Ciemną Stronę Mocy. Oczywiście szczegóły różnią się już diametralnie, jednak widać też podążanie bezpiecznymi, przetartymi już szlakami. Nawet główny złoczyńca i finałowa batalia zawierają dość ograne motywy, znajdujące się o krok od fan service'u. Niezależnie też od tego, czy obierzemy stronę Jedi, czy rosnącej w siłę armii Sithów, cały układ sił sprowadzony

został do czarno-białego spektaklu. Pewnie, cudownego spektaklu, ale nadal wtórnego.

EKSPRESOWY SEQUEL

Po tak gigantycznym sukcesie oczywiste dla LucasArts było pójście za ciosem. George Lucas i spółka uparli się, żeby jak najszybciej wydać drugą część, a przygotowania rozpoczęły jeszcze w 2003 roku. BioWare zrezygnowało z pracy na takich warunkach, co ostatecznie wyszło im na dobre, bo mogli umacniać swoją markę na własny rachunek. „Na już” potrzebni byli twórcy na tyle ambitni, szaleni tudzież zdesperowani, by zając się sequelem gry już wtedy kultowej. Zadania podjęło się Obsidian Entertainment – poleczone zresztą przez BioWare, które było w ciepłych stosunkach z członkami młodzieżowego studia. Obsidian było formacją założoną przez członków upadłego Black Isle: Feargusa Urquharta, Chrisa Parkera, Chrisa Jonesa, Darrena Monahana i oczywiście legendę branży, Chrisa Avellone'a. Na ukończenie tytułu dostali zaledwie około piętnaście

miesięcy. Dla lepszego zobrazowania tego absurdu warto zaznaczyć, że BioWare dopracowanie jedyńki zajęło trzy lata.

I tak rozpoczął się wyścig z czasem. Przy okazji doszło do poważnego nieporozumienia pomiędzy deweloperami Obsidianu a LucasArtsu. Ci pierwsi sądzili, że dostaną dodatkowe trzy miesiące na zrealizowanie swojej wizji, jednak ostatecznie do tego nie doszło i gra wyszła już w grudniu 2004 roku. Oczywiście nie wszystko zostało też wykonane na czas. Część materiału została pocięta. Jak wiemy z późniejszych wywiadów, wyrzucano z zawartości nawet jedną z planet, „doklejając” jej kluczowe elementy do innej. Nie zostało także zbyt dużo czasu na przemyślenie mechaniki gry, technicznie zatem Knights of the Republic II - The Sith Lords było pierwszą częścią ze zmienioną skórka i kilkoma ulepszeniami (jak zniesienie limitu poziomu czy dodanie podklas). Nie doszło pod tym względem do rewolucji, ale i trudno mieć o cokolwiek większe pretensje – wszak BioWare wykonało swoją robotę świetnie, a sequel ich gry nie powstał dużo później.





Przede wszystkim jednak bolaty problemy wynikające z pośpiechu. Najmocniej dostali po głowach posiadacze Xboksów, którzy zagrali w grę dwa miesiące wcześniej od użytkowników PC (ale i ci drudzy nie mieli lekko). Co rusz można było napotkać różnorakie bugi i glitche, przeszkadzające nawet w dalszym progresie. Do dziś większość z nich została rzecz jasna wywabiona, głównie dzięki modderom, którym w dużej mierze zawdzięczamy to, że KotOR II nie przepadł. Najpierw jednak na produkcję spadła lawina zasłużonej krytyki. Mimo to gra finansowo wyszła na swoje, a recenzje były pozytywne (choć oczywiście nie aż tak jak fetowanej pierwszej odsłony). Z czasem zaś zyskała miano kultowej. Jak widać, koncept był na tyle mocny, że przetrwał nawet lekko-myślny pośpiech producentów.

IDIEMY W AWANGARDE

A przecież zadanie było nietatwe nie tylko dlatego, że Chris Avellone i jego ekipa otrzymali na stworzenie gry

➤ Jednym z pierwszych widoków, jakie ujrzymy, jest Ebon Hawk dryfujący wśród asteroid. To dość celnie obrazuje stan galaktyki w sequele KotOR.

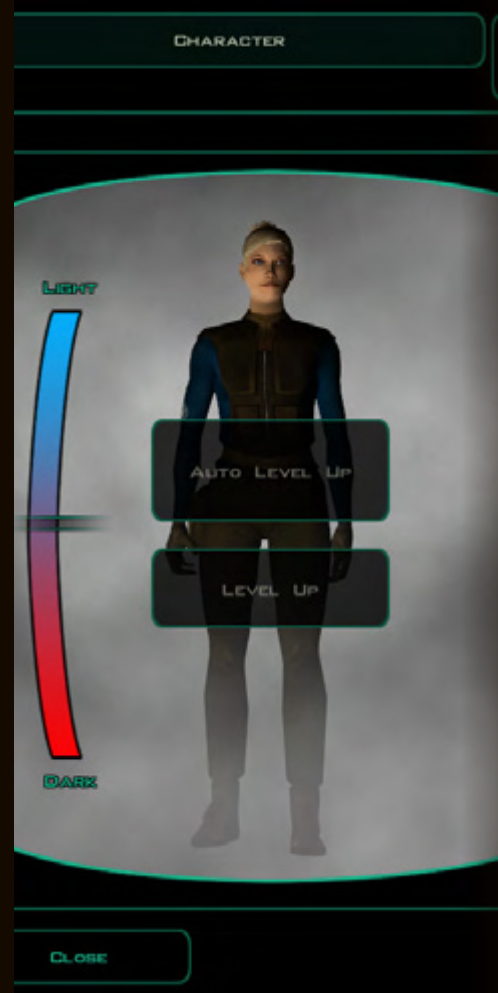
➤ Choć standardowo gra się kobietą, męska postać ma sporo odmiennych opcji przy chociażby interakcjach z drużyną. I nie chodzi tutaj bynajmniej o doprowadzenie do romansu po trzech-czterech rozmowach na krzyż.



KOTOR II ODŻEGNUJE SIĘ OD KLIMATU ZNANEGO Z WIĘKSZOŚCI FILMOWEJ SAGI, SERWUJĄC MROCZNIEJSZĄ, GŁĘBSZĄ I KAMERALNĄ HISTORIĘ.

killakrotnie mniej czasu od BioWare. Pierwszy KotOR perfekcyjnie ukazywał kwintesencję radosnego, heroicznego świata space fantasy, tak dobrze znanego chociażby fanom filmów. Co więcej, rozbudował pełne przepychu uniwersum, które stworzył Lucas w trylogii prequeli. W uproszczeniu jest to kompilacja znanych nam motywów w wersji 2.0. - złoty wiek Starej Republiki, epickie starcia Jedi i ich odwiecznych wrogów, a wszystko to z dopracowaną fabułą i bez Jar Jar Binksa. W rękach profesjonalistów - a za takich trzeba uważać BioWare - to recepta na sukces.

Obsidian mogło - i ze względu na warunki pracy miało do tego pełne prawo - po prostu kontynuować tę poetykę, konstruuując klasyczny sequel. Tymczasem The Sith Lords poszło w zupełnie inną stronę. Jak przyznał sam Avellone, podczas projektowania do jego głównych inspiracji należało „Imperium kontratakuję”, zdecydowanie najmroczniejsza i najmniej oczywista odsłona z filmowej sagi. Epizod pełen zdrad, niespodziewanych zwrotów akcji i z nie-do-końca-happy-endem rzeczywiście rozbrzmiewa nieco w KotOR II, aczkolwiek to tylko fasada. Zatrzymanie się jedynie na tej kwestii byłoby wręcz gigantycznym niedopowiedzeniem.



DEKONSTRUKCJA UNIWERSUM

Historie spod znaku „Dawno, dawno temu w odległej galaktyce...” kojarzymy z nieskomplikowanych na dłuższą metę opowiadań, w których Dobro mierzy się z pierwiastkiem Zła - z reguły zobrazowane jest to prostym starciem Jasnej z Ciemną Stroną Mocy. Kto poszukiwał podobnych wrażeń w The Sith Lords, mógł niełicho się zdziwić. Grubo kreślona linia pomiędzy jedną a drugą stroną konfliktu miejscami została całkowicie zatarta. Pierwszej grze Obsidianu zdecydowanie bliżej do kultowych klasyków Black Isle z Planescape: Torment na czele niż do którejkolwiek z historii osadzonej w świecie „Gwiezdných wojen”.

Już pierwsze godziny rozgrywki dobitnie sugerują nam, że znajdujemy się w zupełnie innej bajce. Kanoniczna historia w KotOR kończy się przecież powrotem Revana na łono Republiki, a całość wieńczy scena żywcem wzięta z finału „Nowej nadziei”. Tymczasem The Sith Lords nie pozostawia nikomu złudzeń. W telegraficznym skrócie: Jedi zostali zmiażdżeni, Stara Republika chwieje się w posadach, Revan zapadł się pod ziemię, a gracz świeżo po wyjściu z kreatora postaci musi się zbierać z uszkodzonej stacji, bo ścigają go Lordowie Sith uznający go za ostatniego ze strażników pokoju. Jak na ironię na starcie jesteśmy z pewnego powodu niemal całkowicie odcięci od Mocy. To całkiem sporo do przetrwania.

Jednak upadki wielkich porządków mieliśmy już w SW na długo wcześniej i sam ten fakt nie sprawia, że obcujemy z czymś niespotykanym. Chris Avellone wyznał, że celem Obsidianu było odniesienie się do ograniczeń tkwiących w samej filozofii franczyzy. Zapuszczono się tym samym w rejony dotąd niedostępne dla filmów, książek czy tym bardziej we wcześniejszych grach. Owszem, od czasu do czasu trafiał się materiał, który dopuszczał do głosu kogoś poza przedstawicielami dwóch głównych sił (choćby książkowa trylogia Dartha Bane'a od Drew Karpyshyna), ale nigdy dotąd nie obcowaliśmy z dziełem stawiającym pytania krążące wokół samej istoty Mocy. Przez dekady istnienia uniwersum

W FABULE THE SITH LORDS POJAWIA SIĘ MOTYW BUNTU PRZECIWKO WSZECHWŁADNEJ, MISTYCZNEJ MOCY. ZOSTAJE TO ZREALIZOWANE W SPOSÓB REWOLUCYJNY.

przywykliśmy do determinizmu związanego z tą mistyczną, pozaracjonalną siłą kształtującą losy wszystkich istot w galaktyce. KotOR II drąży głębiej niż inni, roztaczając nihilistyczny obraz galaktyki ograniczonej przez zero-jedynkowy, bezosobowy imperatyw, na mocy którego Jedi i Sithowie są strażnikami i zarazem więźniami jego odwiecznych kaprysów. Zazwyczaj rzeczona problematyka nie jest nawet omawiana, tym bardziej nie kwestionowana. Im dalej w las, tym mocniejszy jest w grze wielowarstwowy dialog sprawiający, że odwieczne starcie pomiędzy Jasną Stroną Mocy a jej przeciwieństwem staje się jeszcze bardziej trywialne. Dochodzi tutaj nawet do subtelnego burzenia czwartej ściany, cichej krytyki powtarzalności motywów w „Gwiezdných wojnach”. Na tle żenująco wtórnych pomysłów Disneya - z naciskiem na filmową trylogię VII-IX - to zdaje się być aktualniejsze niż kiedykolwiek wcześniej.

W JĄDRZE CIEMNOŚCI

KotOR II osiąga swój cel poprzez nadanie narracji bardziej osobistego wymiaru. Podczas gdy pierwsza część koncentruje się na epickim konflikcie przedstawicieli dobra i zła z najbardziej rozbuchanym finałem, jaki można było sobie wymarzyć przy ówczesnych narzędziach, Obsidian znacząco tonuje nastroje. Mroczna, niejednoznaczna, miejscami wręcz kameralna opowieść pozwala skupić się na głównych aspektach problemu postawionego przez deweloperów. Misje poboczne mocno ograniczono w stosunku do jedynki, nierzadko mniej lub bardziej wprost zaprzęgając je do głównego wątku.

The Sith Lords lubi także łamać pielęgnowany schemat charakterów gwiazdnowojennych postaci. Atton Rand na przykład - zapowiadający się na typowego wygadanego kosmicznego kowboja, lokalny klon Hana Solo - po bliższym poznaniu okazuje

✦ Ponowna wizyta na Korribanie, planecie Sithów, nie jest zbyt długa, ale niezwykle istotna i bardziej upiorna niż w jedynce.



NIEMAL KAŻDY DIALOG Z TOWARZYSZAMI JEST ISTOTNY DLA ICH ROZWOJU. BEZMYŚLNE PRZESKAKIWANIE KWESTII NIEWSKAZANE.

się człowiekiem po przejściach, przy którym niejeden żołnierz z PTSD wygląda jak harcerzyk. No i oczywiście Kreia, isticie szekspirowska persona, motor napędowy fabuły i być może najlepiej wykreowana postać w historii „Gwiezdných wojen”. Mam wielką ochotę rozwinąć kilka związanych z nimi kwestii, ale mimo wszystko najlepiej odkryć je samemu.

Historie tych bohaterów, a także kolejnych napotkanych grup – od honorowych Mandalorian aż po złoczyńców – są przeważnie nieoczywiste, wymagają przemyślenia nieraz solidnej liczby ścianek dialogowych, niczym w klasyce gatunku. Łączy ich z reguły to, że niczym statek Ebon Hawk z pierwszej, opcjonalnej misji są w jakiś sposób pokieroszowani. Tak jak poznawana przez nas część galaktyki, której nie zagraża tym razem żaden arcywładca kosmiczny artefakt, tylko brutalna implozja w egzystencjalnym piekle. Wisienką na torcie jest oczywiście wykreowany przez nas bohater (lub – kanonicznie – bohaterka), posiadający między innymi zdolności

➤ Warto przeboleć dość powolne pierwsze rozdziały dla tego, co nadejdzie później.

Bestie a Moc



KotOR II wprowadza wiele ciekawych, przeznaczonych tylko dla gracza zdolności, dodawanych wraz z progresem historii. Jedną z nich jest całkiem przydatne czasowe „zamrożenie” atakujących monstrów.



faktycznego wpływania na niemal każdego towarzysza broni. To całkiem spory krok naprzód w stosunku do KotOR. Wszystkiemu towarzyszy dość krótka, acz niezwykle celna, melancholijna ścieżka dźwiękowa Marka Griskeya.

NIEUKOŃCZONA TRYLOGIA

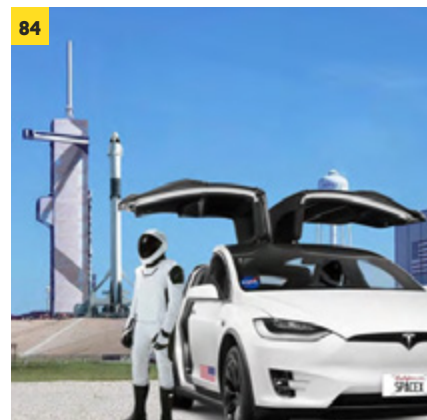
Każdy, kto nieco bardziej interesował się tematem, z pewnością zna odyseję związaną z ciągłym przekładaniem trzeciej części historii, której projekt ostatecznie legł w gruzach. Podawane są różne przyczyny, w tym ta, że chętnych do zajęcia się KotOR III było... zbyt wielu. Tak czy inaczej, według Chrisa Avellone'a Obsidian nie tylko chciało stworzyć trylogię, ale miało całkiem konkretne plany. Przede wszystkim w trakcie poszukiwań Revana mieliśmy zetknąć się z „prawdziwymi” Lordami Sith z Zewnętrznych Rubieży, doświadczając grozy związanej z ich

czynami podczas eksplorowania nieznaných miejsc w galaktyce. Zresztą nawet zakończenie The Sith Lords przynosi pod pewnymi względami niedosyt właśnie dlatego, że zabrakło w nim kłamry spinającej wątki z dwóch poprzednich gier. Najwyraźniej jednak LucasArts uznało, że bardziej będzie im się opłacać stworzenie gry MMO na swój sposób kontynuującej porzucone wątki. Jaki był tego efekt, to już odrębna historia.

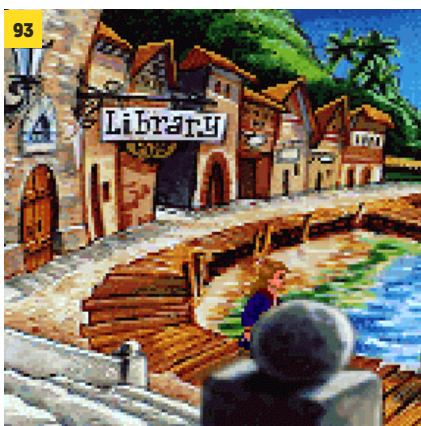
Knights of the Old Republic II – The Sith Lords z wielu powodów nigdy nie było tytułem pozbawionym wad. Przypomina nieco Vampire: The Masquerade – Bloodlines, inne arcydzieło RPG „poranione” przez rażące błędy techniczne, ale broniące się przetomową treścią. Co więcej, to kompletne przewartościowanie dosłownie wszystkich klasycznych historii związanych z gwiezdą sagą. Pozostaje tylko żałować, że nie otrzymało godziwego epilogu. ■



➤ Cutszenki zeszły się dość mocno, lecz w dalszym ciągu budują nastrój w trakcie gry.



SECRET



LEVEL

**W 1974 ROKU WE FRANCJI, OBOK PILOTE I SPIROU, POJAWIŁ SIĘ
MAGAZYN MÉTAL HURLANT ZAŁOŻONY PRZEZ PHILIPPE'A
DRUILLETA I JEANA GIRAUDA (MOEBIUSA).**



Rysowanie POW

GRY I KOMIKSY – ZWIĄZEK PRAWIE IDEALNY. HISTORIE OBRAZKOWE POWINNY BYĆ ŁATWE DO PRZENIESIENIA NA EKRAN NIE TYLKO DZIĘKI SVOJEJ PROSTEJ FABULE, ALE TAKŻE Z RACII NA JASNE ROZRÓŻNIENIE DOBRO–ZŁO CZY GRAFICZNE WYOBRAŻENIE BOHATERÓW – COŻ MOŻE BYĆ ŁATWIEJSZEGO NIŻ ODDANIE NA EKRANIE GOTOWEJ POSTACI ZE ŚCIŚLE OKREŚLONYM ZESTAWEM CECH?

Paweł Gawlikowski

Jak to - zapytacie - nie-skomplikowana fabuła, łatwa identyfikacja, proste postacie? Przecież komiksy dzisiaj to zupełnie coś innego. „Sandman”, „Constantine”, „Y”, „Kaznodzieja”, a po naszej stronie wielkiej wody „Thorgal”, „Incal”, „Trylogia Nikopola” czy „Arzach” pokazują, że trzeba być dojrzałym (nie tylko wiekiem) odbiorcą, aby zrozumieć motywacje bohaterów czy intencje twórców. Nie zawsze tak było.

O ile jeszcze w latach sześćdziesiątych wymienione na początku cechy były nieodłączną częścią świata opowieści rysunkowych, o tyle dekadę później coś zaczęło się zmieniać. W 1974 roku we Francji, obok Pilote i Spirou, pojawił się magazyn Métal Hurlant założony przez Philippe'a Druilleta i Jeana Girauda (Moebiusa). Bardzo łatwo teraz powiedzieć, że nic już potem nie było takie samo, ale znaczenie tego pisma dla świata komiksu można porównać ze „Śpiewakiem jazzbandu”. Tak jak w 1927 roku widzowie oniemieli, słysząc po raz pierwszy padające z ekranu słowa

– „You ain't heard nothing yet!”, tak to, co można było przeczytać we francuskim magazynie, musiało być w latach siedemdziesiątych niełichym szokiem. Jodorowsky, Bilal, Manara, Crepax - jeżeli znacie tych panów (a jak nie znacie, to natychmiast to nadróbcie), to wiecie, czego można się było spodziewać. Tutaj już nie chodziło tylko o panie i panów w różnych stadiach negliżu - opowieści miały swój ciężar, poważny (choć nie zawsze) ton i na pewno nie były przeznaczone dla młodego czytelnika, który w tamtym czasie w naszym kraju czytał „Kajka i Kokosza”, „Tytusa” czy „Binio Billa”, a na zgnitym ze zrozumiałych względów Zachodzie - „Asteriksa” i „Lucky Luke'a”.

W USA w tym czasie właśnie rozpoczynała się komiksowa epoka zwana dzisiaj jako Bronze Age. Comics Code (podobny do kinowego kodeksu Haysa) poluzowano w 1971 roku - można było ponownie rysować między innymi wiedźmy, wilkołaki i wampiry. Superbohaterowie odeszli na jakiś czas do lamusa, a ich miejsce zajęły takie postacie jak Swamp Thing czy Ghost Rider. Powrót do klasycznych opowieści



TO PISMO MIAŁO NA ZAWSZE ZMIENIĆ RYNEK KOMIKSOWY – NAJPIERW WE FRANCJI, POTEM W USA.

o walczących ze złem herosach zbiegł się w czasie z końcem lat siedemdziesiątych i początkiem ery gier wideo. Komiksy najpierw zaczęły się pojawiać na ekranie w grywalnej formie, a potem w mniej lub bardziej udany sposób spływały też na papier, przynosząc wiele lat później całkowicie nowych bohaterów, jak Lara Croft czy Solid Snake. Na razie jednak jesteśmy na samym początku opowieści o związkach kolorowych zeszytów, w których co chwila ktoś robi „BANG”, „POW” czy „ZZZAP”, z maszynami, które całkiem sprawnie uczą się imitować te dźwięki. Pamiętajcie, że przed każdym Arkham Asylum musiał powstać jakiś izometryczny Batman, przed GoldenEye - Spy vs Spy, a przed Lego Avengers - Questprobe. Zapraszam w podróż po narysowanych krainach wyobraźni, które na ekranie potrafiły zamienić się w arcydzieła, ale bywały też zwykłym skokiem na kasę, wykorzystującym znaną i lubianą postać do oskubania nieświadomego młodego gracza z ciężko zaoszczędzonej gotówki. Na szczęście nie dotyczyło to jednej z pierwszych licencjonowanych gier na Atari VCS, czyli...

POW!

WOW!

EKRANIE

SUPERMAN (1979)

Powiedzcie sami – kto bardziej nadaje się do premierowego występu na pierwszej pełnoprawnej konsoli do gier niż Clark Kent – Superman, heros z herosów, pierwszy tego imienia, twórca gatunku.

W 1979 roku Atari wydało pierwszą grę o przybyszu z Kryptonu i rozbiło bank. Tytuł nie tylko stał się bardzo popularny (czemu nie można się dziwić), ale jak na tamte czasy oferował bogatą rozgrywkę. Kilka ekranów, na których toczyła się akcja, ciekawe efekty dźwiękowe (dzisiaj brzmią, jakbyśmy wdzwaniali się modemem do TPSA), no i dwa rodzaje zadań – odbudowa zniszczonego mostu i łapanie zbirów Lexa Luthora. Do tego kryptonit, który zabierał bohaterowi jego moce (aby je odzyskać, należało pocałować Lois Lane – tacy byli sprytni), no i wyjątkowy tryb gry dla dwóch graczy. Jeden kontrolował ruchy Supermana w pionie, a drugi w poziomie. Wyobrażacie sobie te krzyki w salonie, w niedzielne popołudnie, w domku na amerykańskim przedmieściu?

Można to uznać za niezły start, akurat na Atari VCS grafika nie była zbyt szczegółowa. Ale od czego dziecięca wyobraźnia? Jest to prawdopodobnie pierwsza gra typu action-adventure. W przyszłości większość tytułów opartych na komiksach będzie w mniejszym lub większym stopniu połączeniem akcji z przygodówką – które akurat w takich przypadkach sprawdza się najlepiej. Jako że Boh Trojcu lubi – nie można nie wspomnieć o dwóch kolejnych tytułach, z których jeden to straszliwy crap, niegodzien nosić imienia tego, który broni prawdy, sprawiedliwości i amerykańskiej drogi (albo jakoś tak), drugi z kolei jest prawdopodobnie najlepszym tytułem z Supermanem, jaki dotychczas się ukazał – no i stworzył go na początku lat dziewięćdziesiątych świeżo powstały Blizzard!



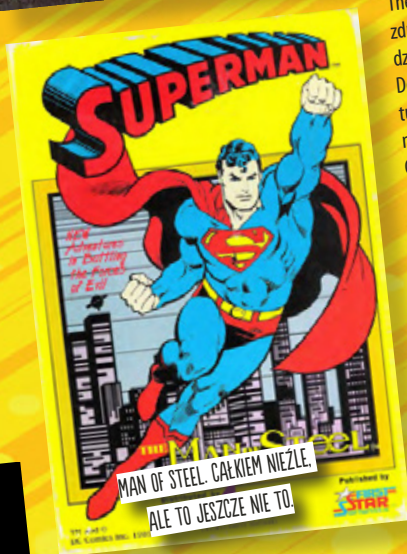
PIERWSZA I JEDNA Z LEPSZYCH ADAPTACJI
NA ATARI VCS



DYNAMICZNA REKLAMA DOSKONAŁEGO TYTUŁU
– BLIZZARD BARDZO SIĘ POSTARAŁ



UMARŁE SUPERMAN – NIECH ŻYJE SUPERMAN!
CZTERY WCIĘLENIA POKAZA, ILE SĄ WARTO
NA WYSZUKANE SPOSOBY MŁOCĄC
PRZECIWNIKOM!



MAN OF STEEL. CAŁKIEM NIEZŁE.
ALE TO JESZCZE NIE TO.

The Death and Return of Superman już w samym tytule zdradza zakończenie historii, powstałej na kanwie najbardziej znanej sagi opowiadającej o walce superbohatera z Doomsdayem, śmierci i odrodzeniu. Jednak nie o suspens tutaj chodzi – ale o doskonałe i prawidłowo wykonaną nawalankę! Jeżeli podobał wam się Alien vs. Predator Capcomu, to na pewno się nie zawiedziecie, podobnie jak gracze w 1994 roku. Idziemy w prawo i spuszczaemy manto wszystkim, co na drzewo nie ucieka, grając jako jeden z czterech Supermanów powstałych po śmierci oryginału. Kilka miesięcy potem wyszedł Warcraft, przycmiewając swojego poprzednika. Jednak o ile The Death and Return of Superman do dzisiaj trzyma wysoki poziom, o tyle o poprzedniej grze o Clarku Kentcie chciałyby się jak najszybciej zapomnieć.

Tytuł – Superman: The Game – powstał na C64 w 1985 roku i kuśił przede wszystkim pięknym intrem. Lot bohatera w poprzek ekranu i wielki, ładny portret najpięknego Supermana, a potem Darkseida (głównego przeciwnika) robili piorunujące wrażenie, szczególnie na dzieciakach odwieczających Grzybowską, które bardzo chciały zagrać w coś wspaniałego, szczególnie że istniała wersja gry na „małe” Atari. Potem, niestety, następował koncert założyci podbudowanej nędzą – przedstawialiśmy dziwne lustra na kilku ulicach, strzelali do nas podejrzani goście wykonani z kilku pikseli i tylko poziom, w którym unikaliliśmy laserów, mógł dać znikomą satysfakcję. I pomyśleć, że stali za tym ludzie, którzy dali światu Boulder Dash i jedną z najfajniejszych lokalnych multiplayerowych gier, czyli...



ŚWIETNA CZOKÓWKA. ALE IM DAŁEJ. TYM
GORZEJ. DNO, METR, MUEL I WODOROSTY...



NOŻ. W PRAWO. SPUSZCZAJ ŁEMOT. BĄDŹ
DUMNY Z BYCIA NADOCZEWIEKIEM!

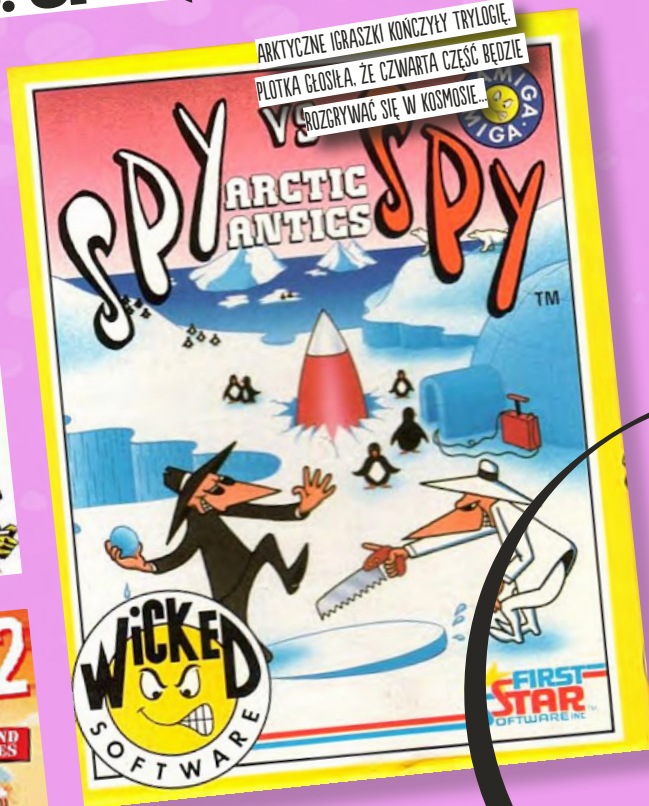
SPY VS. SPY (1984)



NOŻE I PISTOLETY. CO TYLKO KTO TAM MA... JUŻ W PIERWSZEJ CZĘŚCI NIE BYŁO MIEJSCA NA LITOSC.



ARKTYCZNE IGRAZKI KONCZYŁY TRYLOGIĘ. PLOTKA GŁOSIŁA, ŻE CZWARTA CZĘŚĆ BĘDZIE ROZGRYWAĆ SIĘ W KOSMOSIE...



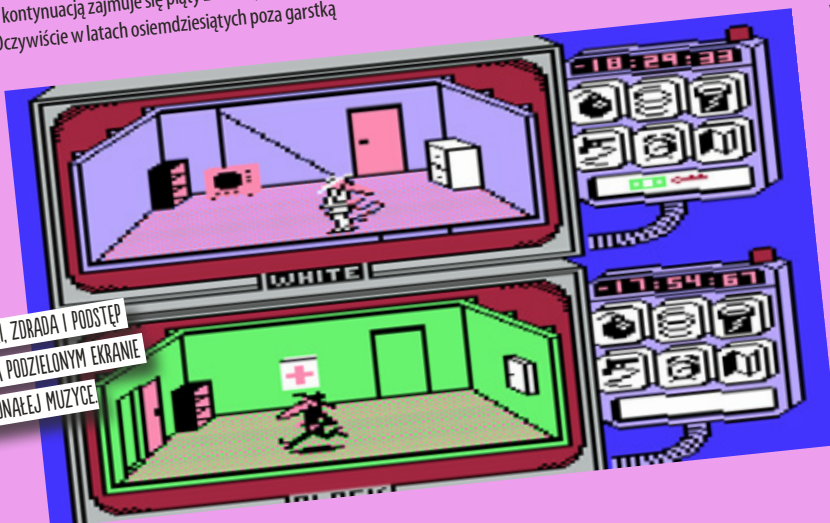
Pamiętam, jak pierwszy raz wczytałem z kasyety na moim Atari 800 XL dość długo ładujący się tytuł. Powitały mnie podzielony ekran, dwa śmieszne ludziki z wielkimi nosami i muzyczka, która zostanie już ze mną na zawsze. Jak również logo First Star Software – firmy odpowiedzialnej za uśmiech setek posiadaczy komputerów w Polsce (oczywiście nabytych często za bony w pewexsie). Gdyby tylko wiedzieli, ile godzin poświęciliśmy na granie w ich produkty, zapłaciliby za nie wcześniej tylko trochę starszym od nas koleśm na pobliskiej giełdzie. Gra powstała w 1984 roku i jej tytuł, czytany fonetycznie, znany był chyba w tamtym czasie każdemu graczowi nad Wisłą. Białego i Czarnego Szpiega stworzył w 1961 roku dla magazynu satyrycznego MAD kubański rysownik Antonio Prohias, który zdażył uciec do USA na trzy dni przed znacjonalizowaniem ostatniej gazety przez Fidela Castro. Co ciekawe, obydwie postacie, poza kolorem, wyglądają identycznie, walczą ze sobą z podobną zaciekłością i nie do końca wiadomo, który jest tym dobrym. Co ciekawe, komiks ukazuje się do dzisiaj, a kontynuacją zajmuje się piąty z kolei rysownik. Oczywiście w latach osiemdziesiątych poza garstką



szczęśliwców mających dostęp do dóbr kultury pochodzących zza oceanu nikt z nas nie wiedział, że postacie na ekranie mają swoje rysunkowe odpowiedniki. Mimo wszystko dzieciarnia była domyślna, a jeden z moich kolegów łamiących ze mną joysticki stwierdził, że ten czarny to musi być z Rosji, a ten biały to z USA. Tacy byliśmy domyślni... Powstały trzy części gry, na praktycznie wszystkie liczące się platformy, a oprócz posiadaczy komputerów ośmio- i szesnastobitowych w gronie uszczęśliwionych najlepszym lokalnym multiplayerem swoich czasów znaleźli się również posiadacze NES, SNES, Segi, Game Boya, a nawet leciwego już wtedy Apple II.

Powyższy przykład pokazuje, że nie znając materiału źródłowego, też można czerpać radość z gry opartej jeden do jednego na komiksie. W tym przypadku to medium doskonale współpracowało ze swoją elektroniczną wersją. Mimo że w naszym za-późnionym popkulturowo kraju bardziej kojarzyliśmy Supermana, to niektórzy (między nimi piszący te słowa) znali również, najczęściej z wydawnictw zza naszej zachodniej granicy, herosa o wiele bardziej mrocznego i tajemniczego – Człowieka Nietoperza, który po dwóch latach wleciał dumnie na ekrany telewizorów w grze pod tytułem...

PUŁAPKI, POJEDYNKI, ZDRADA I PODSTĘP - TO WSZYSTKO NA PODZIELNYM EKRANIE PRZY DOSKONAŁEJ MUZYCE.



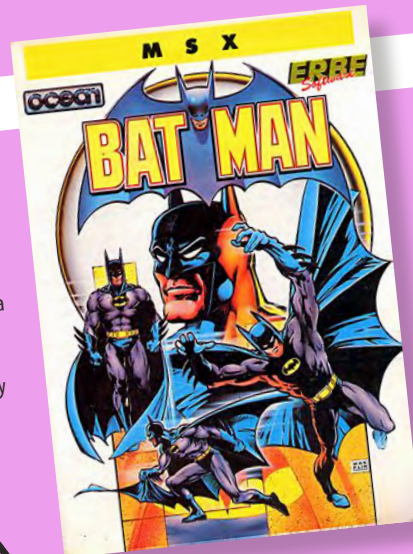
BANG!

BOOM!

BATMAN (1986)

Oprócz wydanego w języku niemieckim grubego tomu w formacie znanym dzisiaj jako integral moim jedynym kontaktem z Mrocznym Rycerzem był screen z Bajtka. Ukazywał on w kiepskiej jakości małą, pokraczną postać na planszy jako żywo przypominającą tę z Knight Lore. Dopiero dużo później dowiedziałem się, jakie były losy pierwszej gry o Batmanie wydanej przez słynącą z pozyskiwania licencji na wszelkie możliwe produkty popkultury firmy Ocean. Swoją drogą nie znałem nikogo na przełomie lat osiemdziesiątych

i dziewięćdziesiątych, kto poprawnie wymówiłby „ołszyn”. Tak jak Silent Service czy Secret of Monkey Island – mówiło się tak, jak było napisane. Projekt stworzony przez Jona Ritmana i Berniego Drummonda miał być odpowiedzią na wspomnianą grę Ultimate, a postać naszego mrocznego bohatera była jedynie wabikiem mającym przyciągnąć spragnionych graczy. Pomysł chwycił, jako kolejną część wydano moim zdaniem zdecydowanie lepszy The Caped Crusader, wyprodukowany w ścisłej współpracy z panami (i paniami) z DC Comics.



ZATRZYMANI W KADRZE BOHATER
I OBIEKTNICA „NO MANUAL REQUIRED!”
– KTÓŻ MOGŁBY SIĘ OPRZEĆ?



PREHISTORYCZNY TYTUŁ Z PREHISTORII
SIERRY – PRZYGODÓWKI NIE BYŁY JESZCZE
GŁÓWNYM PRODUKTEM.



TO JUŻ SCHYEK – W 1982 ROKU POTRZEBA
BYŁO ZNANYCH POSTACI, ŻEBY PRZEBIĆ SIĘ
NA MOCNO NASYCONYM RYNKU.



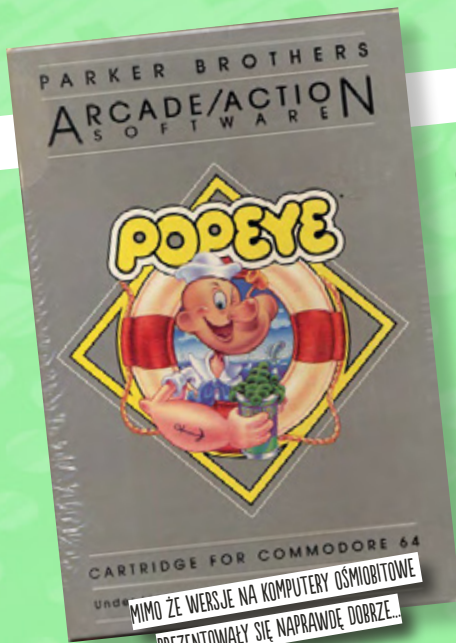
PIERWSZA GRA OPARTA NA KOMIKSIE MARVELA
I OD RAZU SPIDER-MAN. NIESTETY – ZAWARTOŚĆ
MOCNO NIJAKA.

Ale nie tylko wymienione wyżej pionierskie tytuły gościły na ekranach konsol i komputerów.

Dość wspomnieć o popularnym swego czasu na „małym” Atari tytule produkcji nikogo innego jak samej Sierry On-Line, zwanym B.C.’s Quest for Tires (1983), opartym na paskach komiksowych Johnny’ego Harta, który przygody jaskiniowców zaczął rysować jeszcze w głębokich latach pięćdziesiątych. Gra przypominała trochę Moon Patrol, jedynie zamiast księżycowego łażnika skakało się nieźle animowanym jaskiniowcem używającym kamiennego kółka przez kolejne, coraz trudniejsze przeszkody, aby w końcu dotrzeć do ukochanej porwanej przez dinozaura... Fabuła jak widać nieskomplikowana, a jednak gra miała to coś. Wydano nawet drugą część, Grog’s Revenge, a ja do dzisiaj pamiętam trudne jak diabli zółwie

w sadzawce, które chowały się pod wodą w najmniej oczekiwanym momencie.

Przed krachem rynku gier wideo w 1983 roku zdążyło się ukazać ledwie kilka tytułów stworzonych na podstawie komiksów – większość z nich na wspomniane już Atari VCS (2600) – Smurf: Rescue in Gargamel’s Castle (1982), Spider-Man (1982) czy Asterix (1983). Te nieskomplikowane gry dawały rozrywkę w szybkim erze pompowania na rynek coraz większej liczby shovelware, co ostatecznie doprowadziło do upadku całej raczkującej wtedy branży. Tutaj zatrzymamy się przy tytule, który choć trochę zapomniany, jest nie tylko wciąż doskonałą grą mimo upływu prawie czterdziestu lat od jej powstania, ale również miał duże znaczenie dla firmy Nintendo. Mowa o...



MIMO ŻE WERSJE NA KOMPUTERY OSMIOBITOWE
PREZENTOWAŁY SIĘ NAPRAWDĘ DOBRZE...

POPEYE (1982)

O ile Batman czy Superman jeszcze się w Polsce pojawiali, o tyle rysunkowe historyjki o dzielnym marynarzu, który się czerpał ze zjadanego w przemysłowych ilościach szpinaku z puszki, stworzone przez E.C. Segara, jeszcze przed wybuchem II wojny światowej, były kompletną egzotyką. Mój pierwszy kontakt z pykającym fajeczkę matrosem, jego miłością Olive Oyl i głównym konkurentem do serca wybranki – Brutusem nastąpił w jakimś wozie Drzymały w połowie lat osiemdziesiątych. Nie wiedziałem wtedy nic o przedstawionych postaciach, ale rewelacyjna grafika i chwytliwa muzyka sprawiły, że był to jeden z najchętniej ograżanych przeze mnie wtedy automatów. Design poziomów przypominał Donkey Konga, co okazało się bardziej prawdziwe, niż mi się wtedy wydawało – plotka głosi, że twórcy gry z Nintendo, jeszcze przed wypuszczeniem tytułu z wąsatym hydraulikiem i groźną małpą miotającą beczki, zamierzali zamiast Konga i Maria użyć Brutusa i Popeye'a, a porwaną dziewczyną miała być właśnie Olive. Jako że na czas nie zdołano pozyskać licencji, historia poszła swoim torem, a my dostaliśmy

doskonałą maszynę arcade, której dystrybucją w USA zajęła się oczywiście największa w tamtym czasie firma zajmująca się elektroniczną rozrywką – Atari. Co ciekawe, jedynym ruchem specjalnym, jaki mógł wykonać bohater, był cios pięścią. To, plus ruch w dwóch kierunkach i wchodzenie po schodach. Świat był kiedyś prostszy... Na koniec zostawiłem sobie i wam smakowitą perelkę.

...TO NIE DORÓWNYWAŁY WERSJI ARCADE. NINTENDO
W CZASACH SWOJEJ NAJLEPSZEJ „SALONOWEJ” FORMY.
TUTAJ ŻE ZNACZKIEM ATARI.



POW!

QUESTPROBE (1984-1985)

BOOM!



POZIOM TRUŃNOŚCI NIE BYŁ WYSOKI, ALE ROZWIĄZANIA
FABULARNE DO DZIS POTRAFIĄ ZASKOCZYĆ.

Zanim nadeszły czasy Mystery House i Roberta Williams – na rynku gier końca lat siedemdziesiątych objawił się Scott Adams. Nie, nie ten od „Dilberta”, tylko człowiek, który stworzył pierwszą tekstową przygodówkę na komputer osobisty. Nazywała się Adventureland (1978) i dzięki jej niesamowitemu jak na tamte czasy sukcesowi nasz bohater otworzył firmę o nazwie, nie zgadniecie, Adventure International. Zanim Infocom stał się znanym i szanowanym przedsiębiorstwem, to firma Adamsa niepodzielnie rozdawała karty na rynku tekstowych przygodówek. Dość powiedzieć, że pięć ich gier (czysty tekst) stało się bestsellerami na tak nieskomplikowaną maszynę jak VIC-20. Pomijając już to, że Adventure Soft założono po to, aby importować gry Adventure International na rynek brytyjski (jeżeli ktoś nie kojarzy, to ta malutka z początku firma przekształciła się w Horror



ZIELONY NERWUS ZDOBIE OKŁADKĘ PIERWSZEJ
CZĘŚCI – KOMENDY BYŁY JESZCZE UBOGE,
ALE WIDAĆ BYŁO POTENCJAŁ.

Soft Ltd. – wydawców Elviry i Waxworks). Po tym przydługim wstępie czas na crème de la crème – Questprobe, serię przygodowych gier tekstowych z niezłą jak na tamte czasy grafiką i rozbudowanym słownikiem. Uzyskana licencja Marvela zakładała wydanie dwunastu tytułów i gdyby plan doszedł do skutku, byłaby to najdłuższa seria z superbohaterami z tego uniwersum. Wydano jedynie trzy – Hulka, Spider-Mana i Human Torch'a i The Thing. Jak widzicie, w tamtym czasie spory pomiędzy Sony a Disneyem jeszcze nie istniały i Hulk mógł bez problemu porozumieć się z kolegami z Fantastic Four. Oprócz tego, że ukazały się na pecety, można w nie było zagrać również na „male” Atari, C64, Spectrum czy Amstrada, co w przypadku przygódówek stanowiło rzadkość. Niestety firma przeinwestowała i upadła pod własnym ciężarem w trakcie produkcji czwartej części z X-Menami w roli głównej. Jeżeli ktoś lubi tego typu tytuły – zachęcam do zagrania. Oprócz Hulka, gdzie mamy do czynienia z ubogim zestawem słów, tytuły trzymają poziom. Poza tym ciekawe jest to, że niektóre rozwiązania fabularne, a szczególnie zagadki, kilka lat później dziwnym trafem pojawiły się u konkurencji...



SZKODA, ŻE SKOŃCZYŁO SIĘ TYLKO NA TRZECH CZĘŚCIACH. CHOCIAŻ NABYTA LICENCJA ZAKŁADAŁA WYDANIE DWUNASTU!



BRYTYJSKA ODPOWIEŹ NA FRANCUSKA PSYCHODELIĘ – TO TUTAJ DEBIUTOWALI SĘDZIA DREDD I SLAINE

Im bliżej końca lat osiemdziesiątych, tym więcej pojawiało się tytułów opartych na komiksach. Stało się to dzięki gwałtownemu rozwojowi coraz szybszego sprzętu i większej ilości pamięci pozwalających na coraz lepsze graficzne przedstawienie postaci i wydarzeń – a jak wiadomo, komiks należy do tych dóbr kultury, które konsumujemy wzrokiem. Firmy chętniej sięgały po licencje, wiedząc, że wykreowane na ekranie postacie będą zdecydowanie bardziej podobne do swoich papierowych wersji. Dan Dare (1986) i Rogue Trooper (1986) przetrwały szlaki, a potem nastąpił wysyp gier z kulminacją w latach dziewięćdziesiątych. Alien vs. Predator, dziesięć części Asteriksa, dziesięć Batmanów, Cadillacs and Dinosaurs, Judge Dredd czy Punisher. Nie wspominając już o Samie i Maksie, bijące z X-Menami w roli głównej czy Teenage Mutant Ninja Turtles.



MAKSYMUM FORMY – MINIMUM TREŚCI. DLA NAS YRAGAEŁ POZOSTANIE JUŻ NA ZAWSZE STWOREM Z OKŁADKI "LABIRYNTU ŚMIERCI".

Jest to jednak temat na osobną historię, w której jedne z pierwszych skrzypiec grałby Panzer Dragoon (remake na Switcha jest po prostu rewelacyjny!) – bardzo mocno oparty na dziełach Moebiusa, między innymi „Arzachu”.

Mimo wszystko pamiętajmy jednak o tych pierwszych, czasami trochę nieporadnych próbach połączenia świata obrazków ze światem elektronicznej rozrywki – bez nich nie byłoby dzisiejszych Injustice, Spider-Mana czy Wolf Among Us. I załóż się, że najlepsze dopiero przed nami. ■



HIPERREALIZM W UNCHARTED 4

Ostatnia część przygód Nathana Drake'a została wydana w 2016 roku. Wszyscy zgodnie chwalili jej oszałamiającą grafikę i filmowy rozmach akcji. Naughty Dog zawiesił bardzo wysoko poprzeczkę dla gatunku action adventure. Jednak to, co buduje w grze ten hiperrealistyczny klimat, pozostaje zρέcznie schowane, jest tak naturalne, że nie rzuca się w oczy. Spróbujmy zajrzeć za kulisy mistrzowskiego warsztatu.

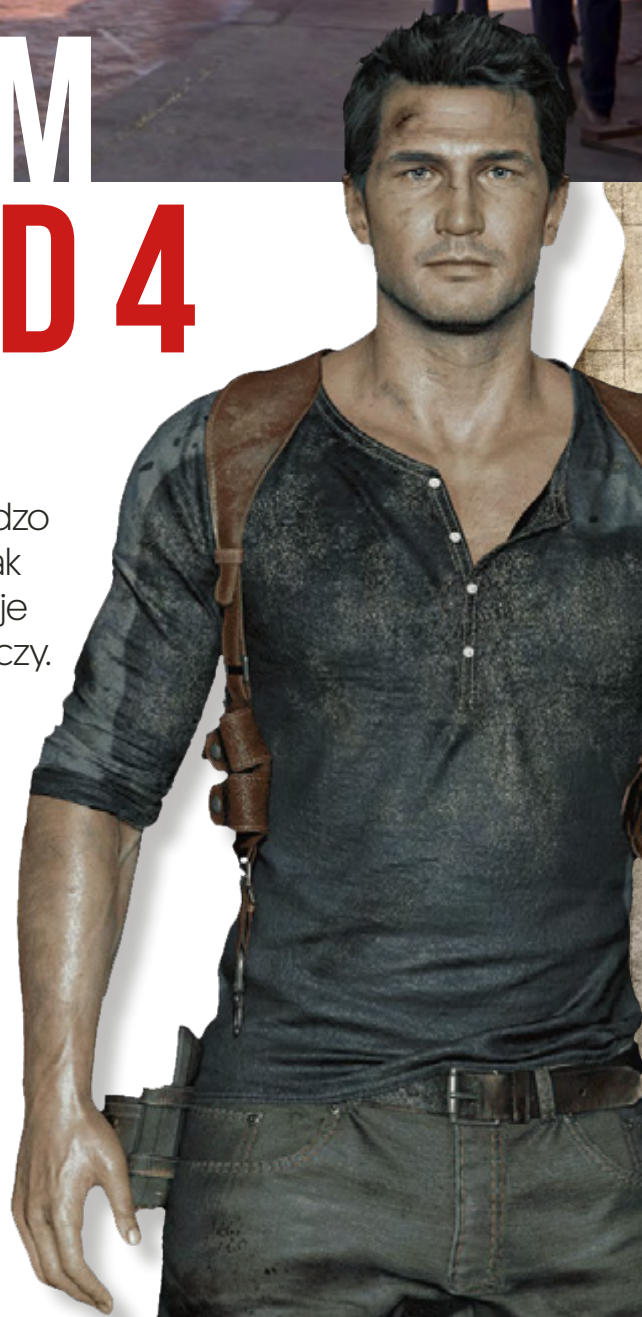
■ User Jama

Przywykliłmy już w wysokobudżetowych tytułach do tego, że głos podkładają aktorzy oraz że animacja postaci wykonana jest techniką motion capture. Oba rozwiązania dają wrażenie realizmu, natomiast hiperrealizm wymaga dodatkowej pracy.

Zacznijmy od takiego detalu jak animacja twarzy bohaterów. Zła od razu rzuca się w oczy, brutalnie wyrwa

nas z immersji. Takie momenty zdarzały się w wielu świetnych grach. W Mass Effect: Andromeda słynne były memy ze „zmęczoną twarzą”, bo niektóre partie w pobocznych wątkach postaci wypowiadała wyłącznie ustami. Wpadki animacyjne zaliczał też Assassin's Creed Unity i inni. Dobrą animację poznajemy po tym, że nasz mózg nie wyczuwa fałszu, że jej, krótko mówiąc, nie widać.

W pierwszych trzech częściach Uncharted animacja twarzy bohaterów



były w całości robione ręcznie przez animatorów. Mieli oni oczywiście materiał referencyjny w formie nagrań twarzy aktorów, natomiast to, co pojawiało się w grach, było od początku do końca kreacją. Przechodząc te gry, nie natrafiłem na żaden kiks z animacją twarzy. To oczywiście zasługa talentu i pracowitości zaangażowanych osób, ale też po części wynika z konstrukcji świata gry. Uncharted sprawia wrażenie otwartego świata, natomiast poruszamy się w nim po wybranych ścieżkach. Większa kontrola nad środowiskiem, mniej dróg alternatywnych i komplikacji sprawia, że Naughty Dog było w stanie dopieścić wszystkie bez wyjątku animacje. Aby ogarnąć tę pracę, animatorzy w studiu wykorzystują dwa narzędzia. Pierwsze to Tasker, które pozwala zespołowi szybko dać informację zwrotną o postępach prac, pochwalić albo zganić poszczególne kawałki. Drugim narzędziem jest przeglądarka Capture Dog. Za jej pomocą można komentować na bieżąco dłuższe kawałki animacji, zgłaszać problematyczne miejsca, dzięki czemu osoby z zespołu mogą od razu je namierzyć, bez potrzeby oglądania całej sekwencji.

W czwórce po raz pierwszy w serii zastosowano technikę motion capture do złapania ekspresji twarzy aktorów. Podczas odgrywania sekwencji mieli na nich namalowane markery, a na głowach nosili kamery. Motion capture nie łapie włosów, dlatego aktorzy mają założone czepki. Owłosienie jest później dodawane do modelu.



Pozwala to na różne sztuczki. Przykładowo czarnoskóra twardzielka Nadine Ross jest grana przez białoskórą Laurę Bailey. Brat głównego bohatera, Sam Drake, jest grany przez Troya Bakera, który ma zupełnie inną fryzurę i kolor włosów. Ten sam Baker wcielił się w postać Joela w The Last of Us, innej produkcji Naughty Dog, gdzie wygląda zupełnie inaczej.

Oprócz materiału wejściowego z motion capture twarzy kluczowa dla hiperrealizmu jest dokładność modelu. Ostatnia gra serii ma najdokładniejszy do tej pory model głowy - widać porowatość skóry oraz zmarszczki mimiczne. Do poruszania jego siatki wykorzystuje się od 300 do 500 wirtualnych „kości” (w poprzednich grach było ich nie więcej niż 100). To dlatego w Uncharted 3 twarz głównego bohatera mogła przyjąć jedną ze 120 min, natomiast w czwórce jest aż



W Nathana Drake'a wcielił się aktor Nolan North. Powyżej widać różnice w dokładności modelu twarzy pomiędzy częścią trzecią i czwartą.

850 możliwych ustawień twarzy. Dało to animatorom o wiele większe możliwości ekspresji. Częstym zabiegiem w ich pracy jest podkreślanie pewnych emocji wyrażanych przez aktora twarzą poprzez dociągnięcie mięśni policzków czy ust w modelu. Choć efekt końcowy jest - można powiedzieć - trochę naciągany, to w grze właśnie to odbieramy jako naturalne.

Imponująca jest liczba różnych działań, które może podejmować Nathan Drake,

Hiperfajda z jazdy jeepem jest zapewniona przez drobiazgowe odwzorowanie dźwięku pojazdu w różnych warunkach. Jeep został ponownie wykorzystany w Zagubionym dziedzictwie.

W grze trochę jak w teatrze, im więcej aktorów na scenie, tym wyższy koszt. Scena z bazarem to prawdziwy wypas, tłum kupców, klientów, spacerowiczów, trzeba się przeciskać. Jest kolorowo, gwarnie, hiperrealistycznie.





jak również jego wrogowie. Tutaj Naughty Dog posiłkuje się dwiema technikami. Pierwsza to ustawianie w studiu fizycznych przedmiotów, z którymi aktorzy mogą wchodzić w interakcje. Wszystkie są umowne, zbudowane z szarych pudeł różnych rozmiarów. Biurko to jedno duże pudło, jeep to kilka mniejszych, do tego kierownica - chodzi o zakotwiczenie aktorów w wyznaczonej przestrzeni i jej ewentualnych barierach. Druga technika zwana jest live action animatics. To uproszczone, prototypowe sekwencje nagrywane z żywymi aktorami, często zastępującymi głównych. Przykładowo studio ustawia kilka pudeł w hali, zza jednego strzela umowny Nate, zza pozostałych podchodzą wrogowie. Taka wprawka filmowa służy do generowania i szybkiej weryfikacji pomysłów, które potem zostaną wykorzystane we właściwym, dużo droższym procesie tworzenia animacji z motion capture.

Za pomocą animatics powstały jedne z najfajniejszych patentów w Uncharted 4. Postrzelisz przeciwnika, tuż zanim rzuci granat, to spadnie gdzieś obok niego i bum. Bujasz się na linie, spadasz w dół prosto na wroga i powalasz go jednym uderzeniem pięści. Bijesz się z kimś wręcz, nagle do akcji włącza się jego kolega i atakują we dwóch. Nie masz już amunicji, rzucasz się na faceta z pięściami, a jak go pokonasz, to płynnym ruchem zabierasz mu karabin.

Wyższą szkołą jazdy jest też absolutnie płynne przechodzenie w grze od sekwencji interaktywnych do filmowych i z powrotem. Niezależnie od tego, pod jakim kątem podejmiemy do obiektu, który wyzwala film, Nate zawsze idealnie wejdzie w kadr. Nie złapiemy momentu złączenia scen ani graficznie, ani dźwiękowo. A w grze są prawie trzy godziny materiału filmowego, dużo więcej niż w większości filmów pełnometrażowych.

■ Wygląd twarzy Nathana Drake'a w kolejnych częściach Uncharted przypomina rzeźbę, w której artysta wykuwa coraz to nowsze, finezyjne szczegóły.

Najmniej docenianym, a kto wie, czy nie najważniejszym elementem zapewniającym hiperrealistyczne wrażenia jest dźwięk. Bo najlepsze dźwięki to te, których nie zauważamy, a które sprawiają, że faktycznie znajdujemy się w miejscu widocznym na ekranie. Powiew wiatru, szum liści, śpiew ptaków, granie cykad, odgłosy rozmów na bazarze, wszystkie niepozorne odgłosy tła, które idealnie dopeniają iluzję bycia we wszystkich różnorodnych lokalizacjach gry, od Malezji do Madagaskaru.

Dźwiękowcy mają najbardziej intensywny okres, kiedy produkcja jest już na ukończeniu. Zwykle udźwiękowanie jest ostatnim etapem pracy przed wypuszczeniem gry na rynek. Jednak żeby być w stanie ją wykonać, muszą wcześniej zebrać całe biblioteki różnych dźwięków. Przesuwanie ciężkiej drewnianej belki blokującej drzwi, odgłosy rozmów na bazarze, krople wodospadu opadającego na skałę, strzały różnego rodzaju pistoletów, szum morza poniżej wysokiego klifu, skrzeczenie przelatującej papugi. Każdy w kilku, kilkunastu, czasem kilkudziesięciu wariantach. To tylko niektóre z tysięcy różnych dźwięków, które są potrzebne w grze. Aby połączyć się w jedną całość nagrania, profesjonaliści używają oprogramowania Soundminer.

Dobrym przykładem dbałości o hiperrealizm jest udźwiękowanie jepea, którym podróżują Nathan, Sam i Sully. Dźwiękowcy wynajęli prawdziwy samochód i pojechali na bezdroża Nevady w stanie Kalifornia. W terenie starali się nagrać dźwięki auta podjeżdżającego na skalne wzniesienia, jego



■ Uncharted 4 mistrzowsko łączy przerywniki filmowe z sekwencjami sterowanymi przez gracza. Jedno płynnie przechodzi w drugie i odwrotnie.



➤ Zarówno Nadine, jak i Sullivan różnią się wyglądem od aktorów wcielających się w nich. Trzeba umieć wczuć się w scenę, żeby w pustym pomieszczeniu studia grać jak w sali balowej.



buksujących kół, jęczącego zawieszenia, uślizgiwania się. Następnie na hamowni nagrywali dźwięki silnika pracującego na różnych obrotach. Ten materiał posłużył jako wsad dla oprogramowania REV firmy Crankcase Audio, które pozwala na wykreowanie z takich sampli wiernie brzmiących odgłosów silnika. Ponadto w studiu nagrywano dźwięk kół na różnych nawierzchniach – skale, trawie, wodzie, bruku, asfalcie czy drewnianym moście. Efekt końcowy tej mrowczej pracy jest taki, że dźwięk każdego koła jeeпа jest syntezowany oddzielnie, zależnie od tego, gdzie jak i szybko się kręci. Usłyszymy zarówno, kiedy jednym kołem wjedziemy w błoto, jak i gdy samochód ślizga się w błocie i nagle jedno koło złapie przyczepność. To dźwięk sprawia, że mamy wrażenie prawdziwej jazdy autem terenowym.

➤ Scena aukcji we włoskim pałacu oszałamia rozmachem, zarówno wystroju wnętrza z wielkimi oknami, żyrandolami, marmurami, jak i przestrzennym dźwiękiem.

Wydawać by się mogło, że przy opracowaniu czwartej gry z serii ma się do dyspozycji całą gotową bibliotekę dźwięków. Jednak do Kresu złodzieja dźwięki zostały przygotowane od zera w lepszej jakości. Jedynym, który znalazł się tu z poprzednich gier i występuje w każdym Uncharted, jest przeładowanie kałasza, AK-47. Kiedy bohater idzie przez zarośla, dźwięk jest odgrywany dynamicznie, zależnie od tego, jak szybko Nathan się porusza, czy się skrada, czy krzaki są wysokie, czy niskie, czy obrócił głowę itd. To jeden z wielu szczegółów, który łatwo przegapić, a który odróżnia czwórkę od poprzednich części serii, a wyprzedza o kilometry gry, które mają jeden odgłos kroków niezależnie od tego, gdzie bohater idzie.

Ciekawa jest historia udźwiękowie-
nia linki z hakiem, za pomocą której

bohater przeskakuje nad przepaściami albo potrafi wejść na wysoki mur. Ekipa nagrała dziesiątki dźwięków rzucania różnego rodzaju lin, ale okazały się prze-
rażliwie wręcz nudne – ciche szelest prze-
cinający powietrze. Wtedy twórcy wpadli
na skojarzenie z biczem Indiany Jonesa. Naughty Dog zakupiło oryginalny bicz fir-
my David Morgan, tej samej marki używał
na planie Harrison Ford. Nagrania jego
dźwięków, gdy uderza o różne materiały,
dały satysfakcjonujący rezultat.

Od strony technicznej do kodowania
dźwięku PS4 wykorzystuje codec ATRAC
– Adaptive Transform Acoustic Coding.
Rzecz została opracowana przez Sony
specjalnie do gier, a ten rodzaj codecu
wykorzystywany jest również na PS Vita.
Charakteryzuje się wysoką kompresją
danych oraz wymaga niewiele zasobów
procesora. Uncharted 4 używa najnow-
szej wersji codec'a – ATRAC9. Bez dobrej
kompresji nie dałoby się upchać całego
bogactwa dźwięku niezbędnego do oży-
wienia tego świata.

Kolejną nowinką w pracy nad czwartą
częścią serii było wykorzystanie techniki
Impulse Response Reverbs. Polega
ona na tym, że w danej przestrzeni, na
przykład pomieszczeniu, odgrywamy
ton, taki właśnie impuls dźwiękowy. Na-
stępnie nagrywamy, w jaki sposób od-
działyje on na to wnętrze, jaki generuje
pogłos. Z takiego zestawienia możemy
uzyskać naturalnie brzmiący pogłos dla
każdego dźwięku w danej lokacji. Dzięki
temu w Uncharted 4 strzały inaczej
będą brzmieć w skalnej grocie, inaczej
w pałacu, a jeszcze inaczej podczas
pościgu samochodowego, ale zawsze
hiperrealistycznie. ■



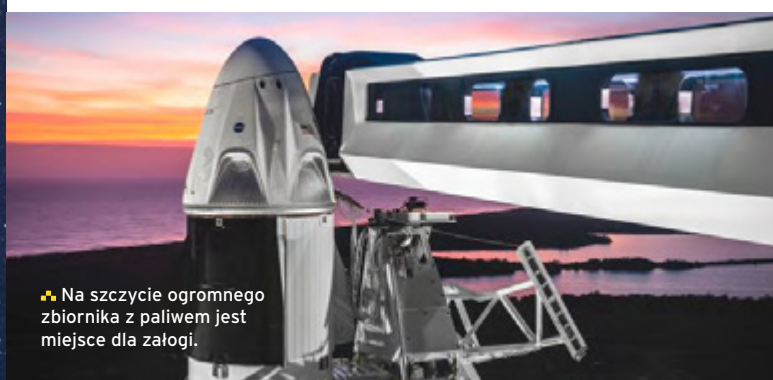
„Stoi i sapie,
dyszy i dmucha,
żar z rozgrzanego
jej brzucha bucha”.



❖ Pociągnięcie
i obrót wajchy od-
pala silniki Super-
Draco i katapultuje
kapsułę.



❖ Klasyczne przyciski do wykorzy-
stania w sytuacjach awaryjnych,
dodatkowo zabezpieczone przed
przypadkowym wciśnięciem.



❖ Na szczycie ogromnego
zbiornika z paliwem jest
miejsce dla załogi.



❖ Nowoczesne stroje do lotu na
orbitę, nowoczesna podwózka do
rakiety. SpaceX wprowadza swój
kosmiczny styl, zmienia zastany
porządek rzeczy na lepszy.

WEJŚCIE SMOKA

Amerykańscy astronauta Doug Hurley oraz Bob Behnken wykonują pierwszy lot na Międzynarodową Stację Kosmiczną rakiętą skonstruowaną przez prywatną firmę SpaceX. Historyczna misja rozpoczyna nowy rozdział, jeśli chodzi o styl i klasę podróży kosmicznych.

User Jama

Na pięć godzin przed startem astronauta pałaszują pożywne śniadanie – stek oraz jajko sadzone podane na talerzu przypominającym nasze z napisem Społem, tyle że z logo NASA. Po posiłku ubierają się w designerskie skafandry lotnicze, bardziej przypominające wizytowe stroje na konferencję prasową niż siermiężne kombinezony kosmiczne znane do tej pory. Jedynym wyjątkiem jest obuwie, które wygląda jak kalosze. Cztery i pół godziny przed startem specjalny zespół w Siłach Powietrznych USA sprawdza warunki pogodowe.

Kwatery załogi znajdują się 14 kilometrów od stanowiska startowego. Astronauta zajeżdżają na miejsce na trzy godziny przed startem białymi, sportowymi wozami Tesla Model X. Astronauta ułożyli własną playlistę na czas tej przejażdżki, na której znalazł się utwór „Back in Black” zespołu AC/DC, „The Girl From Ipanema” oraz instrumentalna wersja amerykańskiego hymnu w wykonaniu sekcji dętej US Army.

Na dwie godziny z kwadrans przed startem przechodzą przez nowoczesny rękaw, przypominający konstrukcje znane z lotnisk pasażerskich, tyle że na wysokości 70 metrów nad ziemią. Kiedy zostaje godzina i pięćdziesiąt minut, zamykany jest właz, a astronauta siedzą już zapięci w swoich fotelach. Choć perspektywa siedzenia, a właściwie leżania przez prawie dwie godziny w kapsule nie wydaje się atrakcyjna, to jak na ścisk panujący w statkach Sojuz Crew Dragon

wyduje się niczym sala balowa. A te eleganckie skafandry są jak najbardziej funkcjonalne. Przewód prowadzący od siedzenia przypina się do portu w prawym udzie. Taka pępowina zapewnia obieg powietrza i zasilanie.

Na 45 minut przed startem następuje kolejna kontrola warunków pogodowych. Ze względu na kiepską pogodę odwołany został start 27 maja, a wraz z nim na marne poszły wszystkie przygotowania, aby obejrzeć to wydarzenie z przyjaciółmi w jakimś sympatycznym miejscu. Łaskawsza pogoda 30 maja nie stała już na przeszkodzie. Na 35 minut przed startem rozpoczyna się tankowanie paliwa. Już po starcie wydarzenia rozgrywają się błyskawicznie. Po dwóch i pół minutach oddziela się pierwszy stopień rakiety. Przez kolejne sześć minut napędza ją drugi stopień. Po 12 minutach kapsuła Crew Dragon oddziela się i znajduje się samodzielnie na orbicie.

To musi być wielka przyjemność wsiąść do nowiutkiego statku kosmicznego. Wyobrażam to sobie jak pierwszą jazdę samochodem, który dopiero co wyjechał z salonu. Wszystko jest piękne, nieskazitelne, wręcz pachnie nowością. Panel sterowania Crew Dragon zrywa z kanonem wprowadzonym przez agencje kosmiczne, gdzie różnych guzików i przycisków jest sto razy więcej niż w windzie w Pałacu Kultury. Zamiast tego astronauta mają do dyspozycji trzy panoramiczne ekrany dotykowe, przypominające to, co jest centralnym elementem deski rozdzielczej Modelu 3 Tesli. Oprócz tego pod ekranami wyprowadzone są zapasowe, najważniejsze tradycyjne przyciski do użytku w razie awarii.

Dochodzenie kapsuły do Międzynarodowej Stacji Kosmicznej, wyrównywanie wysokości i prędkości trwa kilkanaście godzin. Samo dokowanie odbywa się automatycznie, natomiast na orbicie wykonano również testy sterowania ręcznego. Na stronie iss-sim.spacex.com dostępny jest symulator manualnego dokowania sprzętem SpaceX. Rzecz wymaga dużej cierpliwości i dokładności, a sterowanie za pomocą ekranu dotykowego nie wydaje się zbyt ergonomiczne. Zachęcamy Elona Muska do rozważenia wprowadzenia w kolejnych misjach pada z Xboksa One albo PS4. To byłby piękny wkład branży gier w loty w kosmos, a i astronauta by się tak nie nudzili, gdyby mogli sobie w coś pograć dla zabicia czasu.



➤ Śniadanie mistrzów, ten posiłek może być dla astronautów ostatnim, dlatego spożywa się go z należytą celebrą.

Choć dotarcie załogi na stację kosmiczną jest wielkim sukcesem, to nie jest to bynajmniej koniec misji. Po kilkunastu tygodniach trzeba będzie ostatecznym sprawdzianem projektu SpaceX. Kapsuła musi odpalić silniki, aby zainicjować zejście. Musi też pozbyć się modułu serwisowego, zwanego bagażnikiem. Crew Dragon wejdzie do atmosfery z prędkością 27 tysięcy km/h, to ponad dwudziestokrotność prędkości dźwięku. Tarcie atmosfery rozgrzeje kapsułę do 1600 stopni Celsjusza, co muszą wytrzymać osłony termiczne. Na odpowiedniej wysokości uruchomią się cztery spadochrony, które łagodnie posadzą kapsułę na powierzchni Atlantyku, jakieś 450 kilometrów od brzegów Florydy, gdzie zostanie podjęta przez statek. Elon Musk nie produkuje jeszcze łodzi, więc na razie będzie to zwykły statek, a nie sportowy model elektryczny. ■

TUNGUSKA

AUTORZY

BC	Bartek Czartoryski
BK	Bartłomiej Kluska
EL	Emil Leszczyński
ŁB	Łukasz Bernacki
MM	Michał Marek
MRW	Michał Radomił Wiśniewski
PM	Piotr Mańkowski
PST	Piotr Stasiak

ANIME
DOROHEDERO

Po pierwsze, „Dorohedoro” jest piękne. Nie jest piękne w stylu Ghibli czy wywodzących się z jego tradycji twórców, którzy malują świat akwarelami i pastelami.

Świat „Dorohedoro” jest brzydki i brudny, pełen ciemnych zaułków i przedziwnych instalacji. I właśnie to w nim uwielbiam, te miejskie pejzaże wyjęte ze starego „Ghost in the Shell” albo teledysku „Extra” w reżyserii Kojiego Morimoto. Miasto, którego żyły są odsłonięte. Ale to tylko tło.

Po drugie, „Dorohedoro” jest dziwne. Dziwne w ten pyszny sposób, że pierwsze elementy układanki wydają się absurdalne, ale im dłużej poznajemy ten świat, tym więcej sensu nabierają. Jest więc sobie koleś, który ma głowę jaszczura, muskularną przyjaciółkę i poluje na czarodziejów. A kiedy złapie takiego czarodzieja, to wkłada jego głowę do paszczy, by twarz ofiary mógł przyjrzeć się mieszkający w środku tajemniczy typek.



Jaszczurogłowy ma ksywkę Kajman, uwielbia pierożki z mięsem i nie cofnie się przed niczym, by rozwikłać zagadkę swojej głowy i utraconej pamięci. Upadły świat, który zamieszkuje, jest bowiem placem zabaw dla owych czarodziejów – przedostają się tu ze swojego wymiaru, aby eksperymentować na lokalnej ludności – stąd te dziwne głowy, zmutowane kończyny. Wszystko powoli nabiera sensu.

Po trzecie, „Dorohedoro” jest prawdziwe. Galeria cudacznych postaci – poznajemy mieszkańców obu światów – jest jedną z lepszych, jakie widziałem ostatnio w serialach. Robią dość mylne pierwsze wrażenie, a potem warstwa po warstwie odsłaniają swoje historie i motywacje. Uwikłani zarówno w świat, jak i relacje między sobą. Nic nie jest takie proste, a narracja podąża nie tylko za głównym bohaterem. Po czwarte, „Dorohedoro” jest brutalne – tak jak może być brutalna opowieść o muskularnym mścicielu z głową jaszczura – a jednocześnie pełne czułości, arcyłudzkich motywów. Po piąte, jest strasznie śmieszne. Odcinek z meczem baseballa jest wybitny.

„Dorohedoro” to ekranizacja mangi urodzonej w 1997 roku Q Hayashidy. Pierwszy sezon ma dwanaście odcinków i jest dostępny na Netflixie – wiele zagadek, które pojawia się na początku, zostaje rozwiązanych, ale dochodzą nowe. Nie tylko dotyczące głównego wątku kryminalnego – kto „zabił” Kajmana i wyposażył go w głowę jaszczura czy historii kolejnych postaci, ale też przedziwnych światów ludzi i czarodziejów. Tak, to jedna z tych serii, która robi dobrze wszystko to, za co pokochałem anime. Jeśli w 2020 roku ktoś wciąż nie jest przekonany do japońskich produkcji, powinien spróbować „Dorohedoro”. (MRW)

SERIAL
UPLOAD

Co czeka nas po śmierci? Okropna nuda. Chyba że zapracujemy sobie za życia na coś lepszego.

Nie wierzę w życie po śmierci i zawsze płacę na filmach o zaświatach, które próbują taką fantazję pokazać jako coś prawdziwego. Jedyne, co dopuszczam jako wariant w miarę realistyczny, to digitalizacja i życie w symulacji. W konwencji neonowego melodramatu pokazał to wybitnie odcinek „San Junipero” z antologii „Ciemne lustro”, w konwencji filozoficznego gadulstwa – „Starość aksolotla” Jacka Dukaja. „Upload” dostępny

SERIAL
W OBRONIE SYNA

Owszem, można świeżutkiemu serialowi Mortena Tylduma (nominowanego do Oscara za „Grę tajemnic”) zarzucić zbytni melodramatyzm, a nawet i rozciągnięcie cokolwiek związanej intrygi na osiem godzin, ale kiedy już tegoroczna produkcja Apple’a traci impet, to nagle kusi nowym zwrotem fabularnym. Ma to wszystko posmak lekkiego guilty pleasure, bo scenariusz przepisano przez kalkę od prawniczego kryminału ściągniętego z półki przeznaczonej dla literatury pociągowej, lecz, na szczęście, rzecz jest należyście zajmująca.

Otóż nastoletni syn szanowanego prokuratora zostaje oskarżony o morderstwo rówieśnika. Tym samym rozpoczyna się prawniczy dramat, niezmiennie ciekawy, chętnie mylący tropy i niepodsuwający gotowych odpowiedzi. Tyle że niepotrzebnie rozrzedzony konwencjonalną warstwą obyczajową i łopatologicznym psychologizowaniem. Ale odbite od sztancy postaci ratują aktrycy. Jacob (Jaeden Martell, znany z filmu „To”) jest szablonym szkolnym outsiderem lubiącym sobie posiedzieć przed konsolą; znerwicowana matka (Michelle Dockery z „Downton Abbey”) bije się z myślami odnośnie do potencjalnej winy syna; ojciec (Chris Evans, czyli Kapitan Ameryka), jedyny sprawiedliwy, występuje przeciwko systemowi, który jeszcze niedawno pomagał betonować. Nie raz i nie dwa Tyldum zwodzi i zgrabnie myli tropy i choć „W obronie syna” to nie telewizyjne szczyty, serial sprawdza się znakomicie jako przystawka przed obfitym daniem głównym. (BC)

SERIAL
DOM GROZY: MIASTO ANIOŁÓW

Serial zelektryzował mnie od pierwszej sceny i trzyma przed ekranem od dobrych siedmiu tygodni. Zakład pomiędzy dwiema siostrami o wartość ludzkiego życia jest główną osią dramatu społecznego. Jedną z nich jest Anioł Śmierci, a drugą zmiennokształtny Demon, grany przez wspaniałą i znaną z „Gry o tron” Natalie Dormer. Siostry zakładają się o wartość ludzkiego życia, które według Zła jest nic niewarte, a dowodem na to ma być to, że ludzie się pozabijają. Personifikacja Zła i Śmierci, bez pośrednictwa Boga, jest ukazana na wspaniałym tle pełnego napięcia społecznych Los Angeles z roku 1938, w którym niczym w etnicznym kotle buzują Meksykanie, rasistowscy Amerykanie, Żydzi, Włosi i gangsterzy, ale także naziści. Wystarczy jedna iskra, aby ludzie rzucili się sobie do gardeł i pozabijali nawzajem. To cel Zła.

A dobro? Anioł Śmierci nie jest dobry, jest zimny niczym martwy Bóg. Dobro zostało osadzone wśród ludzi wierzących. I ten zabieg fabulamy nagrodzonego trzykrotnie Oscarami za scenariusz do „Gladiatora”, „Aviatora” i „Hugo” Johna Davida Logana jest mistrzowski.

„Miasto aniołów” jest spin-offem jednego z najlepszych seriali grozy ostatnich lat, jednak mniej w nim horroru w klasycznym wydaniu, a więcej grozy napięć społecznych, etnicznych i rasowych, które – wydawać by się mogło – dawno powinny odejść



w zapomnieniu. Znajdziemy w nim wiele historii kryminalnych toczących się w latach trzydziestych ukazanych w stylu noir i przywołujących koszmarnie zbrodnie Los Angeles, jak słynna Czarna Dalia. Skrupulatne odwzorowanie tamtych czasów w każdym ze szczegółów scenografii, charakterystyki i społecznych zależności jest wybitną wartością widowiska, które do końca czerwca będzie odkrywać kolejne karty pasjonującej historii. (EL)



w serwisie Prime Video Amazona pokazuje cyfrowe zaświaty jako czarną komedię.

To serial science fiction z mojego ulubionego gatunku, który nazywam „zuckerpunkiem”. Mielismy żyć w cyberpunku, świecie z wizji Williama Gibsona i Mamoru Oshiego, tymczasem naszą przyszłość

uksztaltowały start-upy z Doliny Krzemowej – nikt się nie spodziewał, że wielka zła korporacja będzie miała logo ułożone z kolorowych literek. Oglądamy więc świat za kilka lat, gdzie są dostępne te wszystkie nowinki, którymi mają nas wizjonerzy z Kickstarterów pompujący technologiczną barikę – autonomiczne samochody, wirtualna rzeczywistość, aplikacje randkowe i holograficzne telefony komórkowe.

Główny bohater, Nathan Brown, sam jest takim młodym zdolnym cyfrowym przedsiębiorcą, który ma wszystko – piękną i bogatą narzeczoną, kochającą rodzinę, ambitny start-up na skraju monetyzacji, urodę i zdrowie. Ginie więc w pierwszym odcinku w wypadku samochodowym, w dość tajemniczych okolicznościach – dlaczego oprogramowanie zawiodło? Ale nie ma czasu na takie rozkminy, bohater gaśnie w drodze do szpitala, narzeczona naciska więc, żeby się czym prędzej załadował do wirtualnego nieba.

Nathan ląduje w zaświatach marki Lake View, które przypominają skrzyżowanie hotelu z domem spokojnej starości. Chociaż obsługa klienta każe nazywać się

aniołami, miejsce przypomina raczej piekło. Nudzi się i przede wszystkim jest pozbawiony kontroli – kompletną władzę nad nim posiada osoba odpłacająca rachunki. Tego wątku nie było w „San Junipero”. Między światem żywych i załadowanych można przenosić się w jedną stronę – kto się załadował, już się nie pobierze. Żywi mogą odwiedzać zaświaty za pomocą VR, ale czy można na dłuższą metę utrzymać taki związek na odległość? To właśnie sprawy sercowe stanowią główny wątek serialu, zwłaszcza gdy Nathan zaczyna odczuwać więź z Norą, swoją opiekunką z działu obsługi klienta. Słodko-gorzka komedia romantyczna, mocna satyra na cyfrowy kapitalizm i zagadka kryminalna, bo dziś wszystko jest kryminałem. (MRW)

SERIAL SIŁY KOSMICZNE

Po ogłoszeniu przez prezydenta Donalda Trumpa powołania nowej formacji wojskowej Stanów Zjednoczonych nazwanej Siły Kosmiczne (Space Force) wielu obywateli USA pomyślało, że to jakiś żart. Z kolei Steve Carell, amerykański komik, znany między innymi z serialu „Biuro”, za który zdobył Złoty Glob, ten doskonały żart przekuł na dziesięć odcinków serialu komediowego pod tym samym tytułem.

Oprócz Carella, który poza główną rolę generała Marka Nairda jest również reżyserem cyklu, pojawia się John Malkovich. Obaj tworzą przekomiczny duet generała i szefa naukowców tajnej jednostki Armii Stanów Zjednoczonych, których zadaniem jest założenie bazy na Księżycu i rozpoczęcie kosmicznej ekspansji USA. Serial jest lekki w odbiorze i pośrednio szydzi zarówno z urzędników, jak i struktur biurokracji amerykańskiej, z dystansem pokazując absurdalność współczesnego świata na styku nauki i wojska, a także komercyjnych aspektów tego mariażu. Jest wyjątkowy pod względem



tematyki, którą podpowiedziało samo życie, a która od czasów „Kosmicznych jaj” Mela Brooksa dawno już nie była tematem seriali komediowych.

O ile Steve’a Carella z pewnością większość miłośników komedii zna doskonale, chociażby z „Ewana” czy „Bruce’a Wszchemogącego”, o tyle John Malkovich w sposób hermetyczny zaraża śmiechem jako szef działu naukowego Sił Specjalnych doktor

Adrian Mallory. Do tego duetu warto dodać jeszcze Jimmy’ego O. Yanga, znanego z kolejnego kultowego serialu „Dolina Krzemowa”, w którym grał chińskiego studenta Jiana-Yanga. Tutaj jako asystent Mallory’ego zabija śmiechem równie dobrze.

„Siły Kosmiczne” to przyjemnie odmłodzająca i relaksująca komedia dla nerdów w czapkach i koszulkach NASA, w trakcie której bawiłem się wyśmienicie. (EL)

NASA



SERIAL OSTATNI TANIEC

Początek sezonu 1997/1998. Chicago Bulls mają na koncie pięć tytułów mistrza NBA i najlepszy skład w historii klubu. Nikt nie jest w stanie zatrzymać passy Byków. Michael Jordan jest już żywą legendą dzięki licznym tytułom indywidualnym i drużynowym. Innego zdania są właściciele, którzy postanawiają wdrożyć plan przebudowy zespołu. „Ciagle to słyszałem. Przecież wygrywaaliśmy” – mówi MJ na początku dokumentu. To ostatni sezon, kiedy Chicago Bulls zagrają w niezmiennym składzie.

Chcąc uwiecznić „Ostatni taniec”, drużyna udziela ekipie filmowej ESPN zakulisowego dostępu na cały rok. Tak powstaje unikalny materiał, podzielony na dziesięć epizodów. Na pierwszy plan wysuwa się Jordan. Prześledzimy jego dzieciństwo, sukcesy uniwersyteckie, karierę w NBA, a także prywatne relacje z całą kadrą. Nie jest to opowieść pokazująca wyłącznie pozytywne strony. Doświadczymy pasma niepowodzeń i posmakujemy gorzkiej porażki, ale też poznamy opinie osób, które pamiętają Mike’a jako tyrana, za którym ciężko było nadążyć na parkiecie. Nie zabrakło odcinków poświęconych Scottiemu Pippenowi i jego trudnej sytuacji rodzinnej, kontrowersjom wokół Dennisa Rodmana czy konfliktowi pomiędzy trenerem Philem Jacksonem a dyrektorem Jerrym Krause’em, który był główną przyczyną rozpadu drużyny. Niewątpliwie zalety serialu to unikalność materiału, bardzo osobiste wypowiedzi osób związanych z drużyną, dynamiczne przeskok w czasie oraz kompilacje najwspanialszych akcji w historii koszykówki. Dokument niezwykle wciągający, ale i motywujący do pracy nad sobą. Nie tylko dla fanów NBA. (ŁB)



SERIAL SNOWPIERCER

Na początku był francuski komiks „Le Transperce-neige” z 1982 roku, ale świat o „Snowpiercerze” usłyszał w 2013 roku, gdy na ekrany wjechał film wyreżyserowany przez Bong Joon-ho, twórcę oscarowego „Parasite”. Teraz z inspiracji filmem powstał serial, opowieść z tysiąca i jednego wagonów. Metaforą klasowego społeczeństwa jest tytułowy Snowpiercer, futurystyczny pociąg okrążający skutą lodem Ziemię. Nic nie mówi lepiej o klasach niż klasy w pociągu – w luksusowych salonkach mieszkają bogacze, w bydłych wagonach na końcu składu – biedaki-kanibale. Nie da się wyjść poza system, bo życie poza pociągiem po prostu nie istnieje. To ciekawa rozmowa z „Matriksem”, zwłaszcza w kontekście zakończenia. Film jest dostępny na Netflixie i warto go nadrobić, zanim się weźmie za serial, który jest nieco inny.

I podobno miał być jeszcze inny, ale doszło do niesnasek między twórcami i producentami. Zostawmy to badaczom alternatywnych historii i zobaczymy, czym jest to, co jest. To serial, więc ma zupełnie inną skalę – większy jest sam pociąg, który w kinowej wersji mieścił się w kadrze – tu widzimy tylko jego fragmenty, bo ma aż 1001 wagonów (do poruszania się między nimi, co uważam za precudne, wykorzystuje się małą kolejkę – pociąg w pociągu!). Pociąg-miasto, klasy stają się dzielnicami, panuje nieustanne napięcie, wrzeszczą się trupy. Władze pociągu – reprezentowane przez cudowną Jennifer Connelly – starają się utrzymać pokój i porządek, wyciągają więc z końca składu byłego policyjnego detektywa.

To całkiem dobry pomysł – w filmie fabułę napędzał bunt; filmy są krótkie, więc muszą być opowiedziane eksplozjami. Serial ma czas i miejsce, żeby pokazać pociągowe społeczeństwo, jego kulturę i kontrasty z realiem. Wątki socjologiczne i polityczne wciąż są obecne (a figura detektywa outsidera pozwala dotrzeć we wszelkie zakamarki i odsłonić skrywane tajemnice). Od tego przecież co najmniej od czasów Raymonda Chandlera jest kryminał. Wszyscy żyjemy w Snowpiercerze, długim na tysiąc jeden wagonów. (MRW)

NETFLIX



Gdy dawno temu w nieistniejącej już warszawskiej księgarni Marjanna dopadłem ten komiks, nazywał się on wówczas „Mémoires du XXe ciel” i składał jedynie z 64 plansz.

Nie wiedziałem, że rozpoczął życie w 1997 roku jako pionierski internetowy projekt, gdy Bernard Yslaire zaczął publikować na fikcyjnej stronie wspomnienia z XX wieku dostarczane w postaci wydruków z tajemniczej gazety Le XXe Ciel oraz w postaci zdjęć przysyłanych z przeszłości do niemalże stuletniej bohaterki, Evy Stern. Potem Yslaire zmieniał wydawców, dorysowywał kolejne

fragmenty opowieści, aż skończyło się na ponad dwustu stronach. Teraz po raz pierwszy w Polsce, nakładem małego wydawnictwa nierozumiejącego praw rynku (wyznającego odwieczną zasadę marketingową Apple – idź sobie pismaku do sklepu i kup nasz produkt), pod tytułem „Wiek Evy”, to epokowe dzieło ujrzało światło dzienne. Pierwsze sto kilkadziesiąt stron to tak potężny cios obuchem w łeb, że ciężko się pozbiierać. Nagle przed oczami stają nam pierwsza wojna światowa, Woodstock, Apollo 18, Lenin i poeta Allen Ginsberg w jednym. Z tych przypominających rysunki Bilala kart najbardziej uderza niepojęta nostalgia, chęć uchwycenia dawno zapomnianego czasu w taki sam sposób, w jaki Eva Stern próbuje rozwikłać dalsze losy swojego brata. Gdzieś tak od początku trzeciego aktu opowieści robi się monotonna i widać, że Yslaire kończył całość trochę na siłę, ale i tak nie jest to w stanie zaćmić mocy przekazu całego komiksu. Po lekturze zostajemy z myślami. Czy Frank bezpowrotnie umarł na wojnie, czy zyskał nowe życie dzięki swojemu kochankowi? A skoro anioły nie istnieją, to kto wysyłał Evie Stern te wszystkie e-maile? Totalne opus magnum frankofońskiej powieści graficznej, prawdopodobnie najważniejsza obrazkowa historia, jaka się w tym roku ukazała w Polsce. (PM)

KOMIKS NEW X-MEN

Kultura komiksu to kultura nieustającego remiksu, wymagająca ciągłego mielenia tego, co już dobrze znamy, lepienia coraz to nowszych figur z tej samej grudy plasteliny. Ale lepszego machera od Granta Morrisona ze świecą szukać. Bo ten szkodliwy smaczki samozwańczy mag to istny demiurg zdolny rozmontować nasze przyzwyczajenia na czynniki pierwsze i poskładać z nich absolutnie zaskakującą całość. Nie inaczej jest, co nie powinno być niespodzianką, z „New X-Men”. Zresztą trudno mówić o niespodziance, skoro piszemy o komiksie pierwotnie wydanym przed prawie dwudziestoma laty, który doczekał się już miana małego klasyka. Mimo że brawurowo rozpisany run Morrisona kontynuuje podjęte wcześniej wątki – saga o X-Men przypomina niekończący się komiksowy serial – które mają wpływ na przedstawione tu osoby i wydarzenia, to scenarzysta nie boi się postawić grubej krechy. Ba, już na samym początku zmiata z powierzchni ziemi całe miliony homo superior i na tle tego ludobójstwa rozpisuje społeczne stosunki między mutantami a resztą planety, jak zwykle nastawionej wrogo. Oczywiście nic nie jest tu dziełem przypadku i za kryzys odpowiada niejaka Cassandra Nova, dysponująca



niemal nieograniczonymi mocami telepatycznymi. Morrison zamazszyć inscenizuje nie tylko nafaszerowane akcją superbohaterkie potyczki, ale i, co ważniejsze, opisuje stan ducha postaci stojących u progu całkowitego przewartościowania obowiązującego ładu społecznego. Nakładem wydawnictwa Mucha Comics ukazał się drugi (z trzech) tom tego runu. Lektura obowiązkowa. (BC)

KOMIKS

ODYSEJA HAKIMA

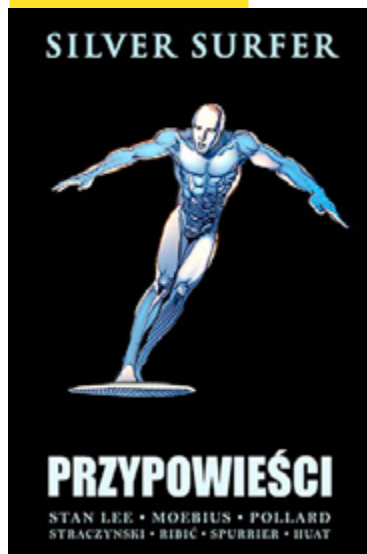
Drugi tom znakomitego, rozplanowanego na trylogię komiksu Fabiena Toulmé przenosi akcję na nasz kontynent. Hakim, uchodzący z rozdartej wojną Syrii (zupełnie poważnie, dzięki tej serii nareszcie pojąłem niuansy konfliktu), dociera do Turcji, a potem, gdy znowu upomina się o niego polityka, wybiera kurs na Grecję. Umyślnie nie rozwodzi się na temat fabuły, zachęcam do sięgnięcia po tom pierwszy, gdzie młody człowiek, przycięty butem przez los, z konieczności rusza ku lepszemu (?) życiu. Spisana przez francuskiego komiksarza relacja wyprawy Hakima jest o tyle cenna, że udziela się tu głosu temu, który do tej pory go nie miał. To nie kolejny reportaż z perspektywy człowieka Zachodu dziwnego się egzotyce – jak u Guya Delisle'a, innego świetnego autora – ale przedstawienie kontekstu politycznego, społecznego i kulturowego przez tubylca. „Odyseja Hakima” nie jest jednak dziełem publicystycznym, tylko biograficznym, które nie czyni ostentacyjnie z tytułowego bohatera głosu pokolenia, przeciwnie. Ten jednostkowy przypadek pozwala



raczej uzmysłowić sobie ogromną skalę problemu, z jakim boryka się spory kawał świata, nie podsuwa rozwiązań kryzysu uchodźczego, ale pokazuje jego ludzką stronę. I to bez kaznodziejskiego zacięcia. Ołówek i słowa Toulmé są tyłem angażujące, co proste. Świetna rzecz. (BC)

KOMIKS

SILVER SURFER. PRZYPowieści



Oglądałem ostatnio dokument o historii amerykańskiego komiksu, w którym opisano moment, gdy rysownik Jack Kirby sam z siebie dodał do historii Sama Lee postać Srebrnego Surfera, wypełnioną dobrem po brzegi swojego nadprzyrodzonego biokombinezonu, pozwalającego

pruć przez zakamarki Wszechświata z prędkością światła. A może nawet szybszą?

Kirby został wykołowany przez obrotowego Sama, który na targach w Anaheim spotkał europejskiego tytana komiksu, znanego jako Moebius, zapraszając go do współpracy. I tak powstało pierwsze z czterech opowiadań zamieszczonych w przeszło dwudziestu tomach Egmonta („skórzana” okładka!) zbioru, zatytułowane „Przypowieść”. Zbrukam świętości, jeśli powiem, że mocno capie ono naftaliną, a już drugie opowiadanie to zupełna katastrofa – superbohaterki bigos pełną gębą, przy którym Flash Gordon wcale nie wydaje się kiczowaty. Całkowite odnowienie nadchodzi w trzeciej historii zatytułowanej „Requiem”, bo skoro scenariusz machnął Michael Straczynski, autor serialu „Babylon 5”, trudno oczekiwać pomyłki. To wspaniała opowieść o odchodzeniu w mroki Wszechświata, okraszona wieloma pamiętnymi one-linerami, także tymi pochodzącymi z „Romea i Julii”, zawierająca doskonałą scenę z panem Srebrnym i Spider-Manem. Czwarta bajeczka przypominała mi tę drugą i normalnie nie rekomendowałbym czegoś podobnego, ale z „Silver Surferem” jest tak jak ze starymi grammi Sierry On-Line, które wydają się trochę toporne w obejściu, a jednak trzeba je znać. Silver Surfer to jedna z najbardziej niezwykłych postaci uniwersum Marvela, nietypowa, nosząca w sobie nie tylko supermoc, ale i wiele słabości, głównie natury psychologicznej. Przypomina także o smutnych losach Jacka Kirby'ego, którego dzieci do dzisiaj próbują od Disneya uzyskać jakąkolwiek uczciwą gratyfikację za twórczą pracę ojca. (PM)

KOMIKS

SUPERMAN. ROK PIERWSZY



Kto jedynie przekartkuje nowy komiks Franka Millera i Johna Romity Juniora, może pomyśleć, że jego tytuł to ekwiwalent informacji odsłuchanej na antenie Radia Erewan. Wydaje się on bowiem cokolwiek mylący, bo to nie tyle rok pierwszy, co całe pierwsze lata, a na dodatek nie żadnego tam Supermana, tylko Clarka Kenta. Bo wiarusy amerykańskiego komiksu przepisały – który to już raz? – życiorys „harczyka” uniwersum DC, skupiając się przede wszystkim na dorastaniu przyszłego superbohatera, jego hormonalnych burzach i próbach pojęcia świata i ludzi. Oczywiście przybysz z Kryptonu nareszcie założy swoją pelerynę i popędzi ratować tych, co ratunku potrzebują, ale to wtedy „Superman. Rok pierwszy” obniża, heh, loty. Najlepsze fragmenty tego komiksu to te, kiedy Człowiek z Żelaza, istny półbóg przybyły z odległej, martwej planety, dziwi się Ziemi i jej mieszkańcom, szuka piękna i podziwia dobro. Choć nierówna potęga stawia go ponad wszystkimi, to chce być taki jak my. Miller naszcza scenariusz niekiedy może i zbędnym sentymentalizmem, ale pomaga mu to dokonać pewnej wolty. U niego to Clark Kent jest maską dla Supermana, nie odwrotnie. Częściej uczy się tego, jak być człowiekiem, będąc bogiem, niż jak zostać superbohaterem. Koniec tych refleksji jest niczym wybudzenie się z całkiem przyjemnego – mimo przeciętnej kreski Romity i słabych kolorów – snu, bo kiedy pojawiają się Wonder Woman i Batman, cała reszta jakby znika. (BC)

KOMIKS

KAPITAN AMERYKA TOM 3. ŚMIERĆ KAPITANA AMERYKI

Po 11 września 2001 roku superbohaterska bonanza znalazła się na rozdrożach, ponieważ nikt nie wiedział, jaka ma być rola herosów w trykotach w nowej rzeczywistości polityczno-społecznej.

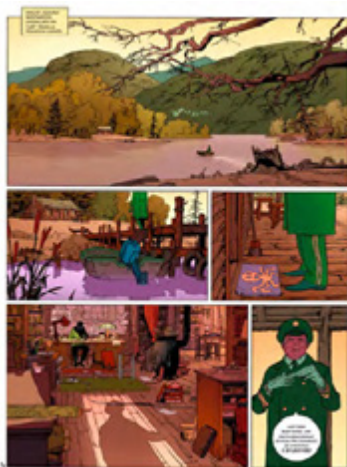
Marvel wypracował wkrótce nowe story, jak to Kapitan Ameryka buntuje się przeciw establishmentowi, podczas gdy Iron Man zaczyna go wspierać. Polityka przeniknęła do komiksów bardziej chyba niż kiedykolwiek, gdyż tego pierwszego utożsamiano z demokratami, zaś Tony'ego Starka z republikanami. W całej tej „postterrorystycznej” historii najważniejsze dwa słupy milowe wyznaczyli Mark Millar ze swoją „Wojną domową” i Ed Brubaker ze „Śmiercią Kapitana Ameryki”, który to tom właśnie ukazał się w pięknej edycji Egmonta z tłumaczeniem Pixelowego człowieka, Bartka Czartoryskiego. Nawet gdy tak jak ja jest się sceptycznym wobec superbohaterskich wygłupów, to ten komiks trzeba znać, choćby po to, żeby poznać złowrogi czar Red Skulla. Brubaker ciekawie fabularnie rozwiązuje kluczowe wydarzenie, opisane w tytule komiksu. Tylko zaraz, zaraz – w ostatnim, czwartym tomie cyklu Kapitan ponownie zjawia się na okładce... Nikomu niczego nie chcę zepszołerować, zwłaszcza że sam nie znam zakończenia tej historii, i w sumie cieszę się, że to jeszcze przede mną. (PM)



KOMIKS

**MROczNA OTCHŁAŃ.
TOM 1**

Miłośnicy horroru od razu mogą chować sztuczne kły i peleryny do szafy. To nie jest pieśń grozy, tylko raczej tour de force w kierunku klimatów przygodowych. Christophe Bec, scenarzysta i rysownik, jeńców nie bierze i w tej opublikowanej oryginalnie pod tytułem „Carthago” opowieści utrzymuje tajemnicę występowania na Ziemi oceanicznych anomalii tak długo, jak się tylko da, czyli na pewno do końca pierwszego tomu. Akcja „Mrocznej otchłani” przenosi się z miejsca na miejsce szybciej, niż biegną myśli bohaterów – trzy strony w jednej lokacji to sporo. Motyw zafascynowanego tajemnicami świata superstaruszką, eksplorującego co nośniejsze teorie spiskowe,



CARTHAGO

podobał mi się chyba najbardziej. Tylko dlaczego on... nie spoileruję, a jedynie chcę powiedzieć, że Bec w drugim tomie ma zapewne coś wybuchowego w zanadru. We frankofońskim świecie temat spodobał się na tyle, że ukazała się nawet powieść osadzona w tych samych realiach. (PM)



KOMIKS

MIASTO WYRZUTKÓW

Chcielibyście potrafić gadać z rzeczami zalegającymi na blacie zabła-ganionego biurka? Albo z ekspresem do kawy tudzież z nożem do chleba? Bo Jaques Peuplier potrafi. I poniekąd z tego powodu dalej tkwi w ciasnym, zagraconym mieszkanku i sypia samotnie na fotelu. Nie umie bowiem nawiązać zdrowych relacji z drugim człowiekiem. Jednak jego umiejętność pozwala mu bezbłędnie odnajdywać to, co zostało zgubione bądź skradzione. Ciąg nudnych dni zostaje przerwany, kiedy Jaques nadeptuje na odcisk rodzinie miejscowych złodziei i, aby ująć z życiem, zobowiązuje się odnaleźć zaginioną dziewczynę. Choć albumy składające się na dwuczęściowy komiks Juliana Lamberta nie mają nawet dwustu stron, napakowano tam niemało treści. Prócz owej całkiem przyziemnej intrygi będącej punktem wyjścia dla fabuły mamy bogaty drugi plan – z urwisem Rudym i jego kotem Parchatkiem, a nierzadko sugestywną przemoc i mroczne tajemnice tytułowego miasta wybetonatu z istic baśniowymi elementami. Świetna rzecz! (BC)

KOMIKS

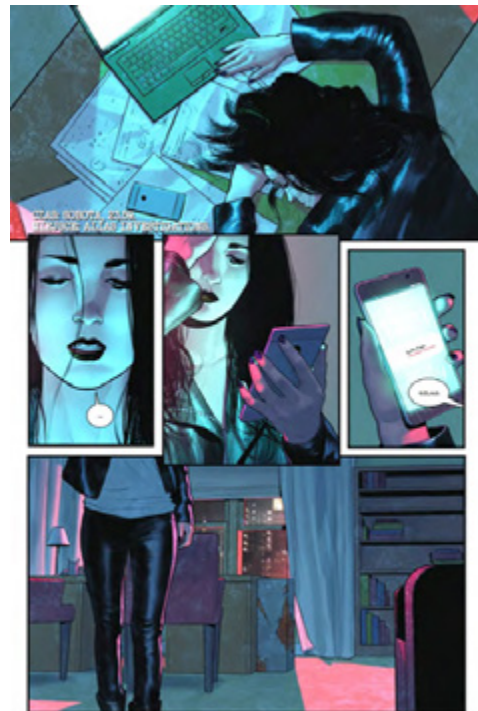
**SZÓSTY REWOLWER.
TOM 6: TANIEC DUCHÓW**

Komiks, podczas lektury którego zdążycie akurat wtrąbić tubkę z pringlesami. Okładka reklamuje, że jest to „najbardziej osobliwa” ze wszystkich przygód cyklu, a ja, choć włączyłem się do lektury dopiero teraz, potwierdzam, że dużo jest tu motywów mogących zafascynować miłośników gier wideo. No bo i mamy wiedźmy z mitologii Indian Navajo, są bezczelne duchy, jest nawet miniboss o wzroście dwukrotnie przewyższającym stołoe, pod którą poluje z dzirzytem na ofiary. Do tego światy równoległe, bo cała historia sześciu rewolwerów, stworzona przez komiksowego wyjadacza Cullena Bunna, opowiada o próbie manipulowania rzeczywistością. Wraz z szóstym tomem serii ukazał się odpryskowy album zatytułowany „Szósty rewolwer: Bękartowy rewolwer”. Wydawca Timof i Cisi Wspólnicy ogólnie wie, co robi, ma dobry komiksowy gust i bardzo dobrze, że wydał tę wildwestową baśń fantastyczną. (PM)



KOMIKS

**JESSICA JONES.
MARTWY PUNKT**



Zabawne, że wszystkie przekleństwa na kartach omawianego komiksu zastąpione zostały strategicznie rozmieszczonymi gwiazdkami, bo przecież to do Jessiki Jones należy wypowiedziane przed dwudziestoma laty, pamiętne już „Fuck”, które ubogaciło do tamtej pory grzechniutki słownik Marvela. Ale mniejsza z tym. Bo po nie do końca udanym powrocie Briana Michaela Bendisa do serii o byłej superbohaterce, która przerzuciła się na usługi detektywistyczne, stery przejęła scenarzystka Kelly Thompson i wydaje się, że pomiędzy obiema paniami zaiskrzyło. Jessica, jak zwykle oszczędnie korzystająca z nadludzkiej siły, odgrzebuje z archiwum sprawę sprzed lat, lecz pozornie prosta intryga ma drugie dno: nie chodzi bowiem tylko o dziewczynę zamartwiającą się chłopakiem-frajerem. Ktoś bowiem morduje pomniejsze superbohaterki, Jones ma na pieńku z policją, czas nagli, a mąż – Luke Cage – wyjada naszej heroinie pierożki z chińskiej zupy. I, co ciekawe, u Thompson problemy te są jednakowej wagi, co działa na korzyść „Martwego punktu”, sprawnie żeniącego gęsty kryminał i leciutki obyczaj. (BC)

KSIĄŻKA JEST KREW...

Stephen King zastanawiał się kiedyś, co robią pisarze, kiedy nie piszą („Wyplatają dywany?”, pytał z przekąsem, komentując przedłużające się okresy twórczej abstynencji Thomasa Harris), bo sam wydaje się nie znać innego stanu poza pracą. Owocami owego reżimu są wydawane z metronomiczną precyzją książki. Zbiorek, poprawka, liczący ponad pół tysiąca stron zbiór „Jest krew...” ukazuje się przecież niewiele ponad pół roku od jego ostatniej powieści.

Omawiany tom zawiera trzy opowiadania i jedną – tytułową – nowelkę, osadzoną w świecie „Pana Mercedesa”, i, ostatnio, „Outsidera”. King pokochał ekscentryczną detektyw Holly Gibney, ale zdaje się, że jest w owej miłości osamotniony. W tej minipowieści intrygę traktującą o polowaniu na kolejne zmiennokształtne monstrum potraktował, niestety, jako odszkodowanie do obyczajowego lania wody na temat relacji Holly z bliskimi.

Niewiele lepsze, acz niezłe, jest pozbawione wyraźnej puenty opowiadanie „Telefon pana Harrigana”,



z jednej strony historia o dorastaniu, z drugiej wyraz pełnej lęku fascynacji zdobycami techniki, która przebija z twórczości Kinga od dłuższego czasu. Za to pozostałe dwa utwory są mocne. Zabawny, paranoiczny „Szczur”, traktujący o iście faustowskim pakcie, którego przedmiotem jest pokonanie blokady pisarskiej, to, chciałoby się powiedzieć, klasyczny King, a przesycone humanistyczną życzliwością i grozą codzienności „Życie Chucka” jest bodaj najciekawszym i najbardziej przemyślanym opowiadaniem amerykańskiego autora od dawna. (BC)

KSIĄŻKA CYFRODZIEWCZYNY



Tę książkę powinni przeczytać przede wszystkim mężczyźni, którzy w świecie informatyki, komputerów i gier wideo wkraczali w Polsce przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. W tym i niżej podpisany. Dla nas były to przecież męskie sprawy i męskie rozrywki,

do których kobiety nie miały prawa wstępu (przypomnijmy, że gdy pod koniec wieku Krupik stanęła na czele Secret Service, zrobiła się z tego nielecha afera). Zresztą pisząc o pierwszych polskich grach komputerowych, znalazłem zaledwie kilka stworzonych przez kobiety. „Cyfrodziewczyny” pokazują, że nie zawsze tak było, a panie w polskiej informatyce były obecne od samych jej początków, tak w stołecznym Zakładzie Aparatów Matematycznych, jak i we wrocławskim Elwro. Konstruując i programując pierwsze krajowe komputery, współtworzyły romantyczną legendę naszych „mózgów elektronowych”. A próżno szukać ich nazwisk w dotychczasowych opracowaniach.

Niestety książka jest nierówna, jako że Karolina Wasielewska nie przepada za lekturą dokumentów i literatury przedmiotu, lubi za to rozmawiać (nie weryfikując przy tym zasłyszanych faktów w archiwach), snuć opowieści i popadać w dygresje („Jak się kupowało ciastka na nocne programowanie, to że dwadzieścia trzeba było wziąć dla Isi”). W efekcie wiedzę dotyczącą historii informatyki podaje chaotycznie i nie zawsze precyzyjnie (książkę bardzo przydałby się redaktor). Czytelnik niezorientowany wcześniej w tych zagadnieniach może zatem szybko pogubić się w gąszczu postaci, wątków i maszyn. Ale dla osób już obeznanych z Odrami, ZAM i Merami lektura będzie interesującym uzupełnieniem. Bo – tu biję się i we własne piersi – nigdy wcześniej nie zastanawialiśmy się, jaką rolę w tej historii odegrały kobiety. (BK)

KSIĄŻKA WYDECH

Zaskoczenie nr 1: Nie, nie jest to poradnik dla fanów motoryzacji, choć w pisarstwie Teda Chianga jest sporo zamiłowania do techniki, technologii i nauk ścisłych.

Zaskoczenie nr 2: Nie, nie przesłyszeliście się, standardowe opowiadanie z tej książki nosi na przykład porwykający tytuł „Cykl życia oprogramowania” i dotyczy budowania sztucznej inteligencji. Zaskoczenie nr 3: Nie, nie jest to nudne, choć autor z zawodu jest inżynierem programistą i przez lata pracował jako autor instrukcji obsługi oraz dokumentacji technicznej (!).

Takich zaskoczeń jest tu więcej. W swoich nowelkach – bo pisze wyłącznie krótkie nowele – Chiang zapuszcza się poza krąg znanego nam wszechświata. Regularnie testuje granice tego, co jest dla nas wyobraźalne. Tworzone przez niego fabuły są w istocie tylko pretekstem do przekornego zadawania trudnych pytań – o wolną wolę, winę, odkupienie czy biochemiczne podstawy życia we wszechświecie. Będzie o fizyce kwantowej, ale nie spodziewajcie się pościgów czy zabawnych dialogów.

Większość akcji, a czasem w ogóle trudno tu mówić o akcji, dzieje się w głowie bohaterów (czasem zresztą ledwie naszkicowanych). Ted Chiang gra jednak w inną literaturę science fiction – obok takich nazwisk jak Lem czy Dukaj – w lidze pisarzy-filozofów. Pewnie dlatego od dwóch dekad jest jednym z najczęściej nagradzanych przez fandom autorów, z licznymi statuetkami Hugo i Nebula na koncie. Warto Chianga bliżej poznać, a dziewięć historii z „Wydechu” będzie ku temu najlepszym pretekstem. (PST)



KSIĄŻKA PIONIERKI INTERNETU

Dotychczas odpowiadając na pytania takie jak „kto stworzył komputery?” czy „kto wymyślił internet?”, podawaliśmy raczej męskich bohaterów. Teraz możemy przekonać się, że nie były to odpowiedzi kompletne. Claire L. Evans spisała historię kobiet w informatyce (głównie oczywiście z anglosaskiej perspektywy) – od Ady Lovelace, żyjącej w XIX wieku córki lorda Byrona, współpracowniczki Charlesa Babbage’a, uznawanej przez część badaczy za autorkę pierwszego programu komputerowego, poprzez programistkę ENIAC, aż po całkiem nam współczesne twórczynie gier wideo. Książka jest solidnie udokumentowana, przemyślana i napisana ze swadą. Trzeba tylko przymknąć oko na mentorski ton, w jaki miejscami wpada autorka, i zaakceptować jej niekiedy karkołomne analogie. Choć tłumaczenie procesu obliczania tablic balistycznych za pomocą gry Angry Birds bardzo mi się spodobało. (BK)



EVANS



222 POLSKIE GRY, KTÓRE WARTO ZNAĆ



KSIAŻKA 222 GRY, KTÓRE WARTO ZNAĆ

Marcin Kosman kontratakuje i po wydanym w 2015 roku przeboju „Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych” wydaje drugą książkę. Tym razem z mniejszą ilością tekstu, ale za to z kolorowymi obrazkami – w konwencji tak zwanych coffee table books. Trochę to znak czasów, a trochę potrzeba opisywanego medium.

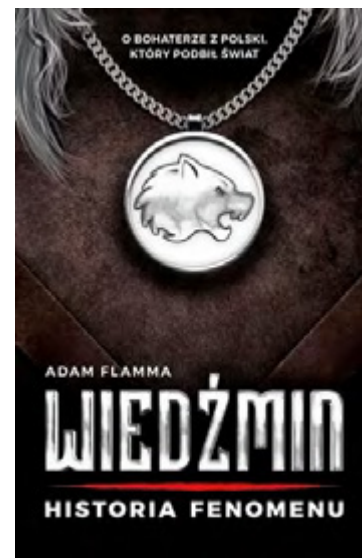
„222 polskich gier, które warto znać” prezentują subiektywny wybór autora według przyjętego klucza. Znajdziemy tutaj tytuły stworzone przez polskich twórców, które stały się popularne, odniosły sukces sprzedażowy albo po prostu są ważne, wyjątkowe lub autor ma do nich sentyment.

Z kolei kluczem technicznym, z powodu którego na kartach książki nie znalazł się na przykład najstarszy polski tytuł, jakim jest Marienbad z 1965 roku, była możliwość zrobienia screenów przez autora. Oryginalne zrzuty ekranu z gier zostały uzupełnione krótkimi notatkami, opisującymi ciekawe aspekty ich powstawania oraz informacjami na temat roku produkcji, platformy i nazwy studia. 222 gry zostały przedstawione według chronologii ich wydania. Od najstarszej Webmaster z 1983 roku po kilka najnowszych z 2019. Można polemizować z autorem, czy jego wybór był słuszny, szczególnie odnośnie do współczesnych produkcji, ale jednego nie można mu odmówić – przygotował łatwy i miły dla oka indeks polskich gier, który przejrzymy w ciągu kilku godzin. Na Zachodzie powstały już podobne publikacje, prezentujące w formie albumowej gry z najpopularniejszych platform. Jednak książka autorstwa Marcina Kosmana to pierwsza taka pozycja wyłącznie o polskich grach i dlatego warta jest polecenia. (EL)

KSIAŻKA WIEDŹMIN. HISTORIA FENOMENU

Zacznę od zalet: bardzo podobały mi się skład, wielkość czcionki, ilość tekstu na kolumnie, sposób prezentacji zdjęć. Zgadza się też z Adamem Flammą w kwestii doceniania roli Andrzeja Sapkowskiego i wszelkie hejterskie zarzuty, że książka jest zbyt apologetyczna wobec pisarza, z miejsca wyrzucam do kosza. Pamiętam jeszcze te buńczuczne wypowiedzi byłych pracowników CD Projekt RED, że komputerowy Wiedźmin niczego nie zawdzięcza Sapkowskiemu, ponieważ gdyby nie pomysł siwego zabójcy potworów, to na pewno zjawiłby się jakiś inny, równie nośny, i cieszę się, że trafiły one na śmietnik historii.

Z wad „Historii fenomenu” trzeba wymienić jedynie siedmiostronicowy, zapewne e-mailowy wywiad z Andrzejem Sapkowskim, między innymi pouczającym autora, że sam sobie odpowiada na pytanie. Problematyczny jest pomysł na wypełnienie połowy książki wywiadami, do tego z osobami, z których część wydaje się średnio związana z fenomenem Wiedźmina, podczas gdy brakuje dwóch kluczowych rozmówców: Michała Kicińskiego i Marcina Iwińskiego. Autor mężczy też niemiłosiernie wątek filmowego „Wiedźmina” Marka Brodzkiego, poświęcając mu 72 strony, podczas gdy opis tak kluczowych akcji



jak wysłanie opowiadania na konkurs Fantastyki odprawiony zostaje w sposób ekspresowy i nie wychodzi poza znane legendy („Syn namówił...”). A dlaczego „Wiedźmin” przegrał w konkursie Fantastyki z opowiadaniem Marka S. Hubertha, to już pozostaje bez komentarza. Tak samo nie pada nigdzie pytanie, co się wydarzyło owego dnia w 1986 roku, że zasiadłszy do maszyny do pisania, autor wymyślił Geralta? Co dokładnie go natchnęło? To nie jest książka doskonała także dlatego, że brakuje w niej unikatowych fotografii, które autor wydobyłby ze swojego prywatnego archiwum. Ale co można powiedzieć w sytuacji, gdy na razie innej książki o Wiedźminie nie ma? Bierzcie, nie zrzedźcie tak jak ja, przyzwyczajony, że z książki mogę dowiedzieć się czegoś więcej niż z internetu. (PM)

KSIAŻKA THE CRPG BOOK



Nad tą publikacją Felipe Pepe pracował ponad czternaście lat. Fascynacja autora tym szerokim gatunkiem gier wideo zaowocowała ponad pięciusetstronicową księgą wydaną w ubiegłym roku przez Bitmap Books.

Przyznam szczerze – nie śledziłem losów powstania tej książki. „The CRPG Book” wkradło się w krąg moich zainteresowań wyłącznie ze względu na renomę wydawcy. Wszystko to przestało mieć znaczenie, gdy ciężkie tomisko znalazło się w moich dłoniach.

Cudowny zapach farby drukarskiej i perfekcja wykonania zeszyły na drugi plan w momencie, gdy wzrok zaczął pochłaniać wstęp Felipe’a Pepe’a. Pasjonata, pod którego wodzą ponad setka autorów dała upust swej wiedzy i doświadczeniom związanym z komputerowymi grami RPG. Owoc tej współpracy stanowi prawie kompletne kompendium tego gatunku. „The CRPG Book” jest encyklopedią, która kategoryzuje elektroniczne role playing games, przedstawia ich rys historyczny i podgatunki. Clou lektury stanowią jednak recenzje ponad czterystu gier. Chcesz wiedzieć, czym były Amberstar, Hired Guns, Perihelion, Darklands, Shadowrun, Hexplode, Knights of Legends, Deathlord, Stone Prophet, Borderlands 2 i setki innych? Tu jest wszystko. Niemalże. Oprócz suchych faktów także ciekawostki. Księga prezentuje gry, które niekoniecznie uznawane są za cRPG, jednakże korzystają z ich rozwiązań. Mimo że zawartość skupia się na zachodnich tytułach, znaleźć tu też można wiele takich, które trudno zaliczyć do gatunku. Dzięki tak szerokiemu spektrum, ciekawie prezentującemu historię cRPG, nie można przejść obok tej pozycji obojętnie. Książka nie sprawi, że czytelnik stanie się wyznawcą gier tego gatunku. Z pewnością jednak pozwoli docenić wkład, jaki wniosły one w rozwój gier wideo, jak poszerzyły możliwości tej zdumiewającej dziedziny popkultury. „Wielka Księga Gier cRPG” jest wydawnictwem, którego nie powinien pominąć żaden pasjonat elektronicznej rozrywki. (MM)

T&T & GFX: DR ~~FLORIAN~~

KDP⁶¹

NO TO
WAKACYJNIE!

KIEDY CZYTAM
WSPOMINKI LUDZI
DEV-BRANŻY
CZY ORBITUJĄCYCH
WOKÓŁ O POCZĄTKACH
FASCYNACJI GRAMI...

CZĘSTO
POJAWIA SIĘ
WĄTEK
WAKACYJNEGO
WYJAZDU
I KONTAKTU
Z SALONAMI
CZY BUDAMI
Z AUTOMATAMI.



ŻE TO WTEDY
WŁAŚNIE ZATRYBİŁO
I TRZYMA DO DZIS.



ZAJRZAŁEM ZATEM
ZNÓW DO PRYWATNEGO
MAGAZYNU WSPOMNIEŃ.

I NIC NIE
ZNAŁAŻEM.

W OGÓLE MNIE
TO NIE ZDZIWIŁO.



PRZEZ CAŁY ROK SIEDZISZ
W PODSTAWOWIE W PONAD
TRZYDZIESTOOSOBOWEJ KLASIE.
MIESZKASZ Z BRATEM W POKOJU.
W DOMU ATARI, PO DRUGIEJ
STRONIE ULICY STOI BUDA,
WIĘC GRASZ TU I TU. BRAT GRA,
KUMPLE GRAJĄ, TY WPADASZ
DO KUMPLI, ONI WPADAJĄ
DO CIEBIE. WSZĘDZIE PEŁNO.



AŻ PRZYCHODZI LĄTO I WSZYSCY
ZNIKAJĄ Z HORYZONTU. PUSTO.



NA DWA
MIESIĄCE ŚWIAT
SPEŁNIA TWOJE
MARZENIE.

MARZENIE
ŻEBY WSZYSCY
W KOŃCU SIĘ
ODPARALI.



NAWET WYWIEZIONY PRZEZ
STARUSZKÓW NA DRUGI KONIEC POLSKI
SPĘDZAŁEM CZAS, WYŁĄCZNIE RYSUJĄC
I CZYTAJĄC W KUCHNI LUB SYPIALNI.

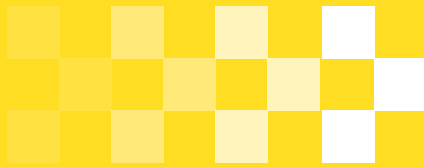


NIE PAMIĘTAM AUTOMATÓW
CZY JAKIEGOŚ INTENSYWNIEJSZEGO
GIERCOWANIA. ALE PAMIĘTAM, ŻE JAK
CHCIAŁEM KONTAKTU Z LUDŹMI
CZY MASZYNAMI, PO PROSTU WYCHO-
DZIŁEM Z DOMKU TYPU BRDA.



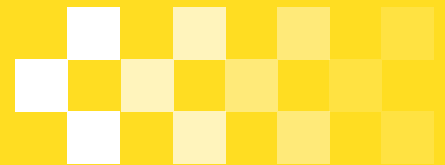
ZAZWYCZAJ
NIE CHCIAŁEM.





F E L I E T O N Y

- 101 Marcin M. Granat
- 113 Piotr Pieńkowski
- 118 Piotr Gawrysiak
- 120 Aleksy Uchański
- 122 Marcin Borkowski



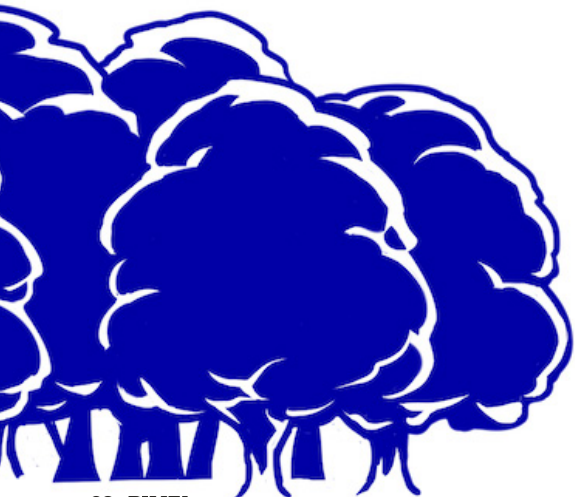
TWÓRCY WCZESNYCH TEKSTÓWEK PRZEZNACZONYCH NA KOMPUTERY OSOBISTE MUSIELI SIĘ ĆWICZYĆ W LAKONICZNOŚCI.



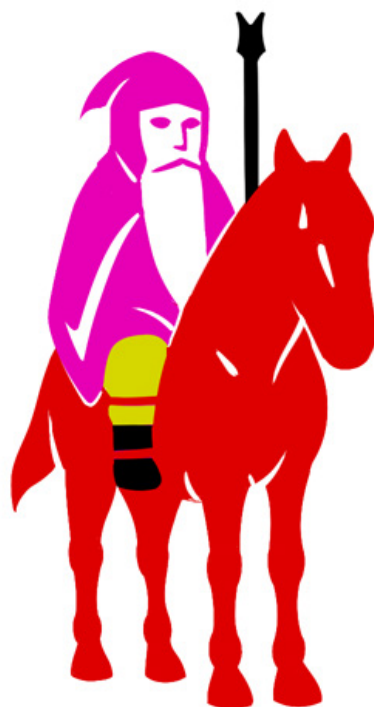
Nie DO POWIE DZENIA



„Stoisz na końcu drogi, przed małym budynkiem z cegły. Wokół ciebie rozciąga się las. Z budynku wypływa mały strumyczek, który płynie dalej wąwozem”. To pierwsze słowa pierwszej gry przygodowej – Colossal Cave Adventure. Niedużo, prawda?



■ Paweł Schreiber



ROTHRON MĄDRY NA SWOIM KONIKU
ZACZYNA PRZYGODĘ W LORDS OF
MIDNIGHT. WIDAĆ, ŻE MĄDRY,
BO MA BRODĘ.

OBRAZEK ROZPOCZYNAJĄCY BEYOND
ZORK (ŁADNY, PRAWDA?) TO TEŻ
JEDYNY OBRAZEK W CAŁEJ GRZE.
PO NIM JEST JUŻ TYLKO TEKST.



Patrzę na zdjęcie brodatego młodzieńca, który przysiadł na omszałym kawałku betonu, czyli wszystkim, co pozostało z budynku umieszczonego przez Willa Crowthera w pierwszej lokacji CCA. W latach siedemdziesiątych stał niedaleko jednego z wejść do Jaskini Mamuciej w Kentucky – Bedquilt, którą Crowther (na co dzień programista, w czasie wolnym grotołaz) badał kiedyś wspólnie z żoną.

Brodaty młodzieniec to badacz Dennis G. Jerz, który po latach wybrał się do Bedquilt, żeby sprawdzić, jak wyglądają opisane w grze miejsca (później odnalazł jeszcze najwcześniejszą zachowaną wersję kodu źródłowego gry). Dziwnie się patrzy na miejsce, w którym tyle razy się było i wyglądało wtedy zupełnie inaczej – bo nie tak sobie wyobrażałem ten las. U mnie nie było tylu wzniesień i skałek, za to rosło więcej drzew. Nie mam pojęcia, jak wyglądał budynek – nie dotarłem do żadnych fotografii z czasu, kiedy jeszcze stał. W mojej wyobraźni był niski, ze spadzistym daszkiem.

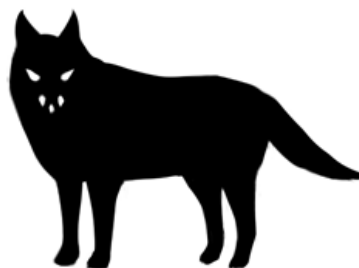
Myszę, że w Colossal Cave Adventure jest tyle wersji lasu i budynku, ilu grało w nią ludzi. Kiedy jedyne dane, jakie mamy na temat lasu, są takie, że jest po prostu lasem, a o budynku wiemy tylko, że jest mały i ceglany, będziemy je sobie wyobrażać tak, jak nam się tylko spodoba. W czasach, kiedy granie polegało na wstukaniu komendy i wyczekiwaniu, aż z drukarki wysunie się kolejny kawałek wydruku pokazującego świat gry,



MAPA KOMPLEKSU JASKIN, OD
KTÓREGO ZAGŁĘŁA SIĘ HISTORIA GIER
PRZYGODOWYCH, A POTEM RÓWNIEŻ
HISTORIA KENTUCKY ROUTE ZERO.
MIEJSCE ŚWIĘTE.



DORADCY W KING OF DRAGON PASS TO
COS WIĘCEJ NIŻ SYSTEM PODPOWIEDZI.
JESLI NIE POSŁUCHAMY GŁOSU
SWOJEGO PLEMENIA, NASZE DNI
SĄ POLICZONE.



główną atrakcją było uzupełnianie tego, co niedopowiedziane – wyobrażanie sobie, jak wyglądają głębokie jaskinie Bedquilt albo dostrzeganie w literce E statku Enterprise gromiącego Klingonów w grze Star Trek. Ówczesne gry nie żyły na ekranach (związka tam, gdzie nie było ekranu, tylko drukarka), tylko w wyobraźniach graczy, dlatego też towarzyszyły im często długo po tym, gdy skończyła się krótka sesja przed komputerem. Wydruk można było zabrać ze sobą, żeby się nad nim spokojnie pozastanawiać, jakie decyzje podjąć przy następnej okazji do grania. Zadaniem gry było zarzucenie przynęty dla wyobraźni – tak, żeby sobie podpłynęła, nadgryzła, zasmakowała w czymś, a potem już nie mogła uciec. Najlepszą przynętą okazywało się niedopowiedzenie, zmuszające do samodzielnego uzupełniania tego, czego gra nie chciała lub nie była w stanie pokazać.

Z początku chodziło przede wszystkim o kwestie techniczne – żeby gra nie obciążała zbyt wielu obsługujących wielu użytkowników komputera, żeby dawała się łatwo rozposzechnić, żeby działała niezależnie od tego, czy dysponujemy terminalem z ekranem, czy z drukarką. Potem, kiedy nadeszła era komputerów osobistych, ograniczenia stały się jeszcze bardziej dramatyczne. Kiedy w roku 1978 Scott Adams wydawał Adventureland, swoją wariację na temat Adventure przeznaczoną na prymitywne komputery TRS-80, opis pierwszej lokacji brzmiał „Jestem w lesie. Widać: drzewa”. Szczercze mówiąc, moja wyobraźnia tak okrojonej przynęty już nie chwyta, ale w obliczu rozmiaru pamięci, w której trzeba było zmieścić grę, ta oszczędność jest zrozumiała. Każda litera była na wagę złota. Twórcy wczesnych tekstówek przeznaczonych na komputery osobiste musieli się ćwiczyć w lakoniczności. Słynna seria Zork wyrastała z pierwowzoru działającego na wielkich komputerach uniwersyteckich, ale została podzielona na trzy części, bo był on po prostu za duży. Wyszło jej to zresztą na dobre, bo o ile pierwsza odsłona czerpała z pierwotnej wersji sporo, o tyle kolejne coraz bardziej zmieniały materiał źródłowy, odchodząc od przypadkowej zbierania zagadek i lokacji, która bawiła ludzi na MIT, ale niekoniecznie przemawiała do zwykłych śmiertelników.

Z czasem umiejętność tworzenia lapidarnych opisów stała się sztuką samą w sobie. W nie do końca udanej próbie odświeżenia formuły Zorka, wydanej w 1987 roku Beyond Zork: The Coconut of Quendor, okienko przeznaczone na opis lokacji jest z zamierzenia małe, ale mieści się w nim naprawdę dużo:

CREDITS



LOKACJE W SUNLESS SEA MOGA SIĘ
PÓŹNIEJ SNIC PO NOCACH. SNY TO
NIESPOKOJNE I TRUDNO SIĘ Z NICH
OBUDZIĆ.



„Horyzont ginie w blasku poranka nad Wielkim Morzem. Osłaniaasz oczy, żeby spojrzeć na rozciągające się w dole wybrzeże, gdzie mała wioska tuli się do spokojnej zatoczki. Skarlałe drzewo rzuca cień na idącą w głąb lądu drogę”.

Widać, że sporo czasu minęło już od „Stoisz na końcu drogi”. Tutaj w trzech zdaniach mamy cały kawał świata – piękny poranek, obraz całej okolicy, informację o wiosce, którą warto odwiedzić, charakterystyczny szczegół (drzewko) pozwalający rozpoznać to miejsce, kiedy do niego wrócimy. Każde słowo jest na swoim miejscu i każde czemuś służy. A jednocześnie opis jest tylko ogólnym szkicem, który każdy może sobie wypełnić tak, jak zechce.

Przywiązanie do takich krótkich, ale treściwych opisów było w kulturze gier tekstowych długo podtrzymywane. Szersza publika miała z nią do czynienia stosunkowo rzadko, ale to właśnie z niej wyrasta jedna z najbardziej niesamowitych serii – Fallen London. Alexis Kennedy, który stworzył jej pierwszą wersję, to prawdziwy mistrz budowania atmosfery za pomocą tajemniczych niedopowiedzeń. Historia zaczyna się od momentu, w którym królowa Wiktoria zawiera niebezpieczny pakt z tajemniczymi siłami, które w zamian za ocalenie życia jej ukochanego męża, księcia Alberta, zabierają sobie Londyn i przenoszą go głęboko pod ziemię. Trafiamy do świata, w którym na ulicy możemy spotkać przybyszów i z Powierzchni, i z Piekła. W tunelach pod ulicami kręcą się ożywione posągi, a od czasu do czasu na statkach przyplływają do miasta istoty tak dziwne, że trudno o nich opowiadać.

Przeglądarkowe Fallen London dało początek dwóm samodzielnym grom z tego samego uniwersum – Sunless Sea (gdzie badamy podziemne morze wokół Londynu) i Sunless Skies (gdzie trafiamy w kosmos, po którym latają ogromne lokomotywy). Siłą całej serii jest to, że jej arcydziwaczny świat jest przedstawiany za pomocą bardzo oszczędnych opisów. Do tego w Fallen London warstwa graficzna jest ograniczona do niezbędnego minimum, a w Sunless Sea i Sunless Skies widzimy głównie piękną, ale niezbyt szczegółową mapę. W każdej nowej sytuacji musimy się więc opierać tylko na kilku zdaniach opisu – to wystarczy, żeby wywołać zaskoczenie albo niepokój, a potem nas z nimi zostawić. W tym niedookreślonym, płynnym świecie stawianie zbyt wielu kropek nad i byłoby po prostu zbrodnią. Kilka zdań na krzyż i sugestia konkretnego nastroju – a reszta musi się zająć wyobraźnia. Takie podejście sprawdza się najlepiej w opisach najdziwniejszych zjawisk świata Fallen London – im mniej o nich wiemy, tym bardziej zadziwiają. Failbetter Games ma świetną ekipę bardzo utalentowanych scenarzystów, więc odejście Kennedy'ego (który, jak się okazało, miał jako szef studia sporo za uszami) w ogóle serii nie zaszkodziło.

Sam twórca Fallen London natomiast, już w nowym, własnym studiu, stworzył kolejną fascynującą grę – Cultist Simulator. Tu jego zamiłowanie do lakoniczności widać jeszcze lepiej niż w na przykład Sunless Sea. Wcielamy się w człowieka zarządzającego okultystyczną sektą w realiach międzywojnia, ale całość rozgrywki przebiega na stole, na którym układamy karty. Każda ma opis – jak to w grach karcianych bywa, króciutki i tylko sugerujący, a nie wprost przedstawiający to, do czego się odnosi. Wśród rozsypanych kart znajdziemy towarzyszy, wrogów, emocje, miejsca, wiedzę i zajęcia – i to od naszej wyobraźni zależy, na ile



CULTIST SIMULATOR OPOWIADA
SWOJE MROŻĄCE KREW W ŻYLACH
HISTORIE POPRZEZ ROZŁOŻONE NA
STOLE KARTY.



MAPA FALLEN LONDON, CZYLI
 MIASTA, W KTÓRYM NIKO
 DZIWI, A O CZYM NIE MO
 O TYM NIE DA SIĘ MILCZ

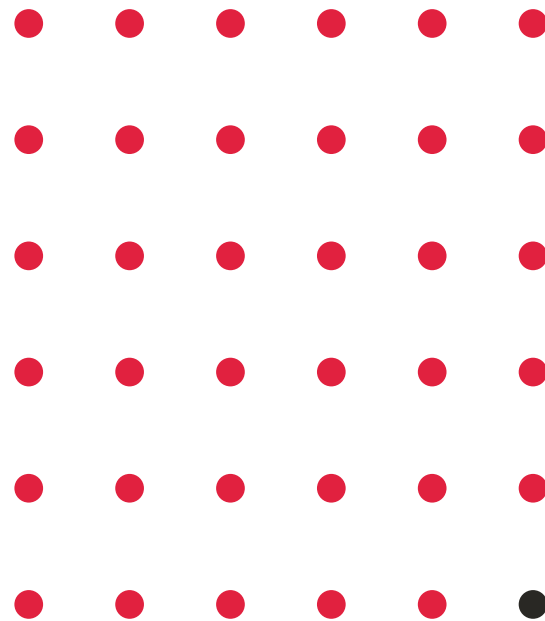


skutecznie ułożymy z nich opowieść. A wyobraźnia ma jeszcze więcej do roboty, kiedy zaczynają się pojawiać naszkicowane kilkoma słowami miejsca ze snów albo istoty z innych wymiarów. Ta szkicowość jest dla jednych największą zaletą Cultist Simulator, a dla drugich jej największą wadą, bo stanowczo podwyższa próg wejścia. Ale kiedy się go już przekroczy, świat CS potrafi być fascynujący właśnie dzięki temu, jak oszczędnie został nakreślony.

Niedopowiedzenie nie musi oczywiście dotyczyć tekstu. Bardzo często jest używane podczas przedstawiania graczowi konstrukcji, logiki i tła fabularnego świata gry. Kiedy jako dzieciak grałem w Jet Set Willy, nikt mi nie tłumaczył, skąd w domu nowobogackiego bohatera wzięły się wszystkie stwory, przed którymi trzeba uciekać. Po prostu są i już, wyjaśniać ich nie trzeba. Czasem można znaleźć wytłumaczenie dla pingwinów w chłodni czy kucharzy w kuchni, ale skąd latające w powietrzu upiorne twarze w jadalni i sklepie monopolowym albo skrzydlaty Reksio w pokoju o nazwie „Dr Jones will never believe this”? Taki był urok ówczesnych gier – nie trzeba było wyjaśniać, dlaczego coś działa tak, a nie inaczej.



GRAFIKA LORDS OF MIDNIGHT, NAWET
 W WYSZEJ ROZDZIELCZOŚCI, DZIS
 PRZYPOMINA ROBOCZY SZKIC – ALE
 ATMOSFERA POZOSTAJE TAKA JAK
 KIEDYS.



CREDITS

NIKT MI NIE TŁUMACZYŁ, SKĄD W DOMU WILLY'EGO TYLE POTWORÓW. PO PROSTU SĄ I JUŻ, WYJAŚNIAĆ ICH NIE TRZEBA.

Świat gry rządził się własnymi prawami i skojarzeniami, do których mogliśmy dobudowywać, co chcieliśmy.

Takie zabiegi dotyczą nie tylko starszych gier. Choć tendencja do wyjaśniania, czego się da, w glosariuszach, bestiariuszach, dziennikach i temu podobnych jest dość powszechna (Mass Effect czy Wiedźminy), zdarzają się też przypadki radykalnych niedopowiedzeń. Najsłynniejszym jest oczywiście seria Dark Souls, która świadomie bawi się tym, że gracz o świecie wie tyle, co nic. I pięknie jest dawać nura w nieznanne, gdzie nie wiadomo, co się czai za rogiem, a kiedy się już to zobaczy, to czasami dalej nie wiadomo. Historię świata i postaci rekonstruuje się z drobnostek wskazówek, które czasem dają się interpretować na różne sposoby. FromSoftware wynosi niedopowiedzenie do rangi sztuki.

Najbardziej kontrowersyjnym rodzajem niedopowiedzenia jest świadome ukrywanie przed graczem szczegółowych zasad rządzących mechaniką rozgrywki. Bywało ono powszechne w latach osiemdziesiątych, kiedy gry lubiły udawać dużo bardziej skomplikowane niż w rzeczywistości. Słynne The Lords of Midnight Mike'a Singletona to gra w zasadzie strategiczna, ale w związku z tym, że akcję obserwujemy z oczu postaci, ruchy armii wroga widzimy tylko fragmentarycznie. Dzięki temu mamy wrażenie, że walczymy z przebiegłym przeciwnikiem, a w rzeczywistości sztuczna inteligencja jest tam bardzo prosta – wojska maszerują albo w kierunku konkretnych przywódców strony Dobra, albo w kierunku konkretnych lokacji (pod warunkiem że znajduje

W GRACH WYSTARCZY MI KILKA DOMKÓW OBOK SIEBIE, ŻEBYM UWIERZYŁ W WIELKIE MIASTO.

się w nich jakiś przeciwnik). Gra nie wytłumaczy nam, jakie przewagi zdobywamy, dysponując kawalerią czy piechotą – najwytrwalsi mogą się przekonywać na własnej skórze, wypróbując ataki różnymi armiami na wojska podobnej wielkości. Instrukcja sugeruje, że w walce liczą się między innymi ranga dowódcy, typ terenu, ale w swoim opisie algorytmów bitwy w LoM Chris Wild, twórca odświeżonych wersji gier Singletona, pokazuje, że rolę grają tylko skład i liczebność armii oraz czynnik losowy. Trudno się tego domyślić, bo po bitwie otrzymujemy tylko ogólny raport, ilu żołnierzy zginęło po której stronie. Kiedyś tego rodzaju małe oszustwa były częste i na swój sposób zrozumiałe – chodziło o to, żeby świat gry był w oczach gracza bardziej wiarygodny. Dzisiaj coś takiego trudniej zrobić, co nie znaczy, że to niemożliwe.

Dwa lata temu ukazała się świetna gra Six Ages: Ride Like the Wind, dalszy ciąg serii zapoczątkowanej przez równie świetne King of Dragon Pass (1999). W obu częściach wcielamy się we władcę klanu mieszkającego

w fantastycznej krainie, przypominającej nieco Europę z epoki żelaza. Wspierani przez klanową radę podejmujemy wszystkie ważne decyzje – od dotyczących rolnictwa, przez wojnę i religię, po to, co zrobić, kiedy wędrowny pieśniarz prześpi się z córką poważanego obywatela albo kiedy sąsiedni klan domaga się kary śmierci dla naszego krewniaka za to, że znieważył ich bóstwo, a my wolelibyśmy im złożyć daninę z bydła i błyskotek. Żeby sprawnie się poruszać w świecie King of Dragon Pass, trzeba przede wszystkim zrozumieć sposób myślenia bohaterów gry. Szczegółowe zasady rządzące tym, kiedy będą dobre żniwa albo jak pokonać wroga w bitwie, są przez grę skrywane i ukrywane – wiadomo, jak można na te sytuacje wpłynąć, ale o pewność wyniku bardzo trudno.

Można by odnieść wrażenie, że niedopowiedzenia były bardzo ważnym elementem wczesnych gier, ale w miarę rozwoju możliwości komputerów stawały się raczej wyjątkiem niż regułą – bo przecież raczej wyjątkami są przywoływane tu Fallen London i Sunless Sea, Cultist Simulator, Six Ages czy

BITWY W KING OF DRAGON PASS
NIE ZOBACZYMY, ALE NA POCIEGĘ
DOSTANIEMY OBRAZEK.



MAPA ŚWIATA KING OF DRAGON
PASS. WYGLĄDA NIEPOZORNIE,
ALE KRYJE W SOBIE CAŁY
ZŁOŻONY ŚWIAT.

nawet Dark Souls. Też przez chwilę tak myślałem, a potem zrobiłem sobie rachunek sumienia z długich lat własnego grania. W Gothicu byłem przekonany, że fakt, że ta sama postać czasem siądzie przy ognisku, a czasem położy się do łóżka, oznacza, że „żyje własnym życiem” (cokolwiek by to znaczyło). W kolejnych częściach GTA wierzyłem, że chodzący po ulicach ludzie to mieszkańcy dużego miasta (ale jak mają w nim mieszkać, skoro do większości budynków nie da się w ogóle wejść)? W Wiedźminie 3 wierzyłem, że chociaż napotkany we wsi gość wygląda dokładnie tak samo jak czterech innych gości napotkanych w innych wsiach, to nie jest tak, że to ten sam facet, który podróżuje szybciej ode mnie, albo jeden z pięcioraczków jednojajowych, których w świecie Wiedźmina sporo. W grach wystarczy mi kilka domków obok siebie, żebym uwierzył w wielkie miasto, albo kilkanaście drzew, żebym wyobraził sobie, że jestem w lesie. Kilka wyrazistych, prostych do odczytania gestów i min, żebym uwierzył w emocje postaci. Czasem na to narzekamy, nie zawsze rozumiejąc, że w tym właśnie często tkwi największa siła gier. Nie chodzi o to, żeby umieścić w nich wszystko, co się da. Liczy się szkielet na tyle oszczędny, żeby dali sobie z nim radę i pracownicy studia, i sprzęt, na którym będzie chodzić, ale jednocześnie przekazujący na tyle dużo treści, żeby uruchomić wyobraźnię gracza, która dopowie wszystkie niedopowiedziane szczegóły. Ten mechanizm z gatunku „mniej znaczy więcej” bardzo mocno akcentują gry niezależne, ale dotyczy wszyściutkich gier. Chodzi w nich o to, o co chodziło w pierwszym zdaniu Colossal Cave Adventure – przekazać jak najwięcej, mówiąc jak najmniej. ■

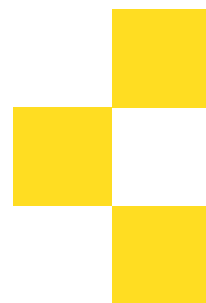


KOROL JEST ZNANYM POETA.
ZNAJDUJ KOROLA NA OBRZASKU.



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.



OSTRY BIT

Nigdy nie byłem typem hip-hopowca. Gdy chłopaki z mojej szkoły przychodzili na lekcje w luźnych spodniach, ja nosiłem już okulary, interesowałem się naukami ścisłymi, a popołudnia spędzałem z grami komputerowymi.

Nie oznacza to jednak, że kiedykolwiek deprecjonowałem hip-hopową subkulturę. Bynajmniej. Nie było więc dla mnie zbyt wielkim zaskoczeniem, gdy po wielu latach, już po skończeniu studiów, zainteresowałem się raperem, który nie dość, że ma dobre bity, to jeszcze nawiązuje w swojej twórczości do gier wideo.

Mowa o Wojciechu Zawadzki, tworzącym pod artystycznym pseudonimem Słoń. Przyciągnął mnie treścią swoich utworów, które można ładnie określić jako pełną dezynwoltury wolność artystyczną, a bardziej po ziomalsku – jako nieliczącymi się z tabu i jadącymi po bandzie tekstami. Do mnie słowa piosenek Słonia przyłgnęły naturalnie. A jako gracz raper dodatkowo zaproposał mi swoimi odniesieniami do branży gier wideo. Dzięki temu jego wizerunek nie jawił mi się jako jarającego szluga pod blokiem ziomka, tylko bardziej jako gościa, który jest również graczem i poniekąd także nerdem. To ostatnie zdradził zresztą sam w swoich wywiadach, przeżywając przygody Transformersów tudzież wyrażając zainteresowanie komiksem superbohaterskim.

Słoń zdaje się zresztą być nieco zagubiony, jak na prawdziwego nerda przystało. W melancholijnej piosence „Puzzle” wspomina czasy swoich porażek słowami: „A los śmiał mi się w oczy jak te świnię z Angry Birds”. A później dodaje nieco bardziej ogólnie: „żyłem w przekonaniu, że znam kod na nieśmiertelność”, co też jest w pełni zrozumiałe tylko dla społeczności graczy.

Jako wrażliwy artysta Słoń widzi także swój rozwój i fakt, że w ramach zbierania doświadczenia uczy się coraz więcej. W utworze „Klasy” przypomina sobie swoje przeszłe postrzeganie świata, śpiewając: „Niczym Alone in the Dark błądziłem w mroku z latarnią”. Czasami dopada go też dekadenska niemożność tworzenia, którą portretuje gamingowym porównaniem: „Czasem gapię się w ekran, jakbym czekał na respawn.”

Raperowi jednak daleko do użalania się nad sobą w stylu emo. Reprezentuje on w końcu gatunek horrorcore. Słoń podkreśla swoje mroczne fascynacje i tu też nie przeszkadza mu posiłkowanie się grami: „Gram w Doom, słucham Death, składam kostkę Lemarchanda”. W kawałku „CHCWD” z albumu „Demonologia 2” spotykamy zaś kontrowersyjną deklarację. Na teledysku do niego pewna postać pozuje z Commodore 64 i odtwarzaczem kaset, a z głośników leci: „śrubokręt od Commodore wbijamy ci w lewe oko”. Jest hardkorowo. Nic więc dziwnego, że w utworze „Święta 2009” prezentującym spaczoną wersję świąt Bożego Narodzenia słyszymy: „Silent Night zamieniamy w Silent Hill”.

Co ciekawe, Słoń nie nawiązuje w swoich dziełach do gier wyłącznie na poziomie tekstu. W singlu „Yeah Bwoy” zapowiadającym album „Mutylator” słyszymy zachętę do zakupu krążka, której akompaniuje dźwięk zbieranej monety z Super Mario Bros. Podobnie jest w kwestii wizualnej. Teledysk do „JCVD” urozmaica ją sceny z bijatyk Street Fighter V i Def Jam Vendetta, a wideo do „Suko” zdobi w pewnym momencie wizerunek Słonia przedstawionego na karcie zawodnika FIFA. Dodajmy do tego fakt, że w „Ugly Kid Słoni” widzimy młode alter ego rapera czytającego Secret Service i wiemy już, że dla artysty nasza branża jest ważna od szkolnych lat.

Rap i gry wideo mają zresztą wspólny mianownik – przez mainstream długo były uważane za te gorsze, „pseudoartystyczne”. Bycie wyrzutkami sprawiło, że połączyły siły. Znamy przecież rapowe gry 50 Cent: Blood on the Sand i 50 Cent: Bulletproof. Słoń zaś nagrał singiel „Borderlands”, promując trzecią część szalonej serii. Zachęcam więc dać łapy na klawiaturę, a na głośniki wrzucić ostry bit! ■

Marcin M. Granat

KUKIEŁKOWY SERIAL AKCJI

Kiedy w 1989 roku na giełdzie Bajtka pojawiła się przygodowo-zręcznościowa gra Thunderbirds, nikt nie miał pojęcia, że w nasze ręce trafił właśnie mały fragment wielkiej popkulturowej układanki. I choć żelazna kurtyna odchodziła w niebyt i nic już nie krępowało przepływu informacji, kultura w Wielkiej Brytanii wyliczanka „5, 4, 3, 2, 1, Thunderbirds are go!” pozostawała w Polsce zupełnie nieznaną.



■ Marcin M. Drews

Recovery, Aloysius, Anderson – te trzy słowa klucze znane były w 1989 roku wszystkim pasjonatom gier przygodowych, którzy w dobie zmiernych komputerów ośmiobitowych wytrwali przy swoich Spectrumach, Amstradach i Commodore'ach.

Cztery misje ratunkowe Thunderbirds mogły stać się przebojem na miarę kultowej serii Dizzy. Niestety było już zbyt późno. Atari ST i Amiga 500 wprowadziły nowy standard elektronicznej rozrywki, więc stara gwardia musiała się usunąć w cień. Kiedy więc w 2004 roku na ekrany kin dziarsko wkroczył film „Thunderbirds” z Billem Paxtonem, nikt już nie kojarzył tytułu ani z grą komputerową, ani tym



**OD KATASTROFY
GÓRNICZEJ PRZEZ
SERIAL PRZYGODO-
WY PO GRY. ŻYCIE
PISZE ZASKAKUJĄ-
CE SCENARIUSZE.**

bardziej z... kukiełkowym pierwowzorem. A konia z rzędem temu, kto w ogóle wiedział, że wszystko zaczęło się od prawdziwej katastrofy górniczej w Niemczech.

NIEMCY ZACHODNIE, 1963

24 października, godzina 20:00, kopalnia rudy żelaza Mathilde w Lengede. Woda z jednego z tamtejszych sztucznych jezior nagle przebija się przez strop biegnących pod dnem chodników i gwałtownie je zalewa. W tym czasie w kopalni pracuje 129 mężczyzn. 79 wydobija się na powierzchnię o własnych siłach poprzez kanały wentylacyjne. Dla 50 pozostałych nie ma już ratunku... Czy aby na pewno? Ponieważ nadzieja umiera ostatnia, podjęta zostaje spektakularna akcja ratownicza. W ciągu kolejnych dni udaje się uratować siedmiu kolejnych górników, potem jeszcze trzech, którzy przeżyli dzięki podziemnej bańce powietrza. Jednocześnie trwają przygotowania do symbolicznego pogrzebu pozostałych. Nabożeństwo żałobne ma się odbyć 4 listopada. Jeden z pracowników sugeruje jednak, że reszta zaginionych mogła się schronić w nieużytkowanej już

SZYBKE SAMOCHODY, ZWROTNE ŁODZIE PODWODNE, ULTRANOWOCZESNE SAMOLOTY, WIELKIE RAKIETY I STATKI KOSMICZNE. JAMES BOND NA PRAWDĘ MÓGŁBY POZAZDROŚCIĆ TAKIEGO TABORU RODZINIE TRACYCH.

i niebezpiecznej części kopalni, znanej jako Starzec. 3 listopada specjaliści dokonują odwiertu, by przekonać się, że pod ziemią od dziesięciu dni bez światła i jedzenia czeka jedenastu ocalałych. Przez cztery dni wiercony jest specjalny szyb, w którym umieszczona zostaje tzw. bomba z Dahlbusch. W przypominającej pocisk dwupółmetrowej kapsule kolejno transportowani są na powierzchnię wszyscy ocalali, którzy spędzili pod ziemią dwa tygodnie w ekstremalnie ciężkich warunkach. Dziś wydarzenie to pamiętane jest jako „cud w Lengede”.

THUNDERBIRDS ARE GO!

Dramatyczne wydarzenia w niemieckiej kopalni relacjonowały media na całym świecie. Dość powiedzieć, że w czasie akcji ratowniczej w Lengede przebywało około 450 dziennikarzy! Relacja z miejsca akcji zainteresował się niejaki Gerry Anderson, urodzony w 1929 roku brytyjski producent telewizyjny i filmowy, który dla Zjednoczonego Królestwa był tym, kim dla USA stał się Jim Henson.

Analizując wydarzenia w Niemczech, Gerry zrozumiał, że kluczowym w takich przypadkach czynnikiem pozostaje czas. A gdyby tak powołać do istnienia specjalną grupę ratowników, którzy poruszaliby się naddźwiękowymi pojazdami, niezwłocznie docierając na miejsce zdarzenia? Tak zrodziła się idea International Rescue (IR) – futurystycznej grupy bohaterów wyposażonych w najnowsze zdobycze techniki, którzy przybywają z pomocą poszkodowanym na całym świecie i w... przestrzeni kosmicznej!

Anderson przelał swoje pomysły na papier, tworząc scenariusz odcinkowej produkcji telewizyjnej. Jak zgodnie przyznają dziś krytycy, serial zdobył Wielką Brytanię bez reszty, stając się dla Anglików tym, czym dla Amerykanów był „Star Trek”. Pierwszy z 32 odcinków „Thunderbirds” miał swą premierę 30 września 1965



■ Młodzi, piękni bohaterowie o gładkim licu po raz kolejny wyruszają, by ratować świat.

■ Najsłynniejsza rodzina telewizyjnych bohaterów trafiła w latach osiemdziesiątych na ekrany komputerów.



■ Efekty specjalne w „Thunderbirds” pół wieku temu zapierały dech w piersiach, a i dziś dają radę!



roku, z marszu podbijając serca widzów. „To bez wątpienia seria definiująca ówczesne pokolenie Brytyjczyków” – po latach nieskromnie, lecz zgodnie z prawdą rzekł sam Anderson.

RODZINA TRACYCH

Akcja serialu rozgrywa się w latach 2065–2067, a opowieść skupia się wokół rodziny Tracych, której przewodzi amerykański astronauta Jeff. Razem z pięcioma synami, Scottem, Virgilem, Johnem, Gordonem i Alanem, tworzą grupę International Rescue – sekretną organizację powołaną, by ratować ludzkie życie na lądzie, morzu, pod ziemią, wodą i w kosmosie. Wszyscy mieszkają w luksusowej bazie IR na wyspie Tracy, gdzie na południowym Pacyfiku, razem z mamą Jeffa, genialnym inżynierem Brainsem, malezyjską asystentką Tin-Tin Kyrano i jej ojcem. Na lądzie działania IR wspiera z kolei sieć tajnych agentów dowodzonych przez lady Penelope Creighton-Ward (głosu użyczyła jej Sylvia Anderson, żona Gerry'ego i współtwórczyni serii) i jej osobistego lokaja Aloysiusa Parkera.



Trzy nowe odcinki stworzono w 2015 roku, korzystając z klasycznych technik animacji.

ANDERSON W WIELKIEJ BRYTANII, HENSON W USA – OBAJ STWORZYLI IMPONUJĄCE KUKIEŁKOWE IMPERIA. PODZIWIALI SIĘ NAWZAJEM, KORESPONDOWALI, MYŚLELI TEŻ NAD WSPÓLNYM PROJEKTEM.

Tytułowe Thunderbirds to ultranowoczesne pojazdy sterowane przez pięciu synów Jeffa. Najstarszy potomek imię odziedziczył po prawdziwym amerykańskim astronautcie Scotcie Carpenterze, a urodę po... młodym Senanie Connerym. Pilotuje Thunderbirda 1 – naddźwiękowy samolot raketowy o zmiennej geometrii skrzydeł. Virgil, drugi syn Jeffa, dowodzi Thunderbirdem 2 – ciężkim samolotem transportowym. Pojazd z numerem 3 to z kolei rakietka kosmiczna wielokrotnego użytku sterowana przez Alana i Johna. Statek oznaczony numerem 4 to... żółta łódź podwodna dowiedziona przez Gordona i zrzucana na wodę zazwyczaj z pokładu Thunderbirda 2. I w końcu „piątka” – największy pojazd w taborze Tracych. To okrążająca ziemski glob elektronicznie zamaskowana stacja kosmiczna, która monitoruje cały świat pod kątem wezwań o pomoc. Dowodzi nią John. Wszystkie maszyny zaprojektował oczywiście genialny Brains.

Nazwa pojazdów stanowiła celowe nawiązanie. „Mój brat został przeszkolony na pilota RAF w Falcon Field niedaleko Mesy w Arizonie” – wspomina Anderson w wywiadzie dla scifi.com. „W jednym ze swoich listów wspominał, że przeleciał nad

Thunderbird Field, amerykańską bazą lotniczą w pobliżu. Nazwa utkwiła mi w pamięci i użyłem jej w serii, która pierwotnie nosiła tytuł «International Rescue»”.

SUPERMARIONACJA

Serial „Thunderbirds” był produkcją... kukiełkową! Zaawansowane w konstrukcji lalki animowane były przed kamerą na żywo. „Kiedy zaczynałem filmować kukiełki, stosowane przez nas techniki były dość proste.

Kilka lat później korzystaliśmy już z zaawansowanych lalek, efektów specjalnych i technik filmowania na żywo” – wyjaśnia Anderson. „Paliłem się do tego, by wyjaśnić ludziom, że to nie były zwykłe produkcje lalkowe, dlatego połączyłem słowa «super», «marionetka» i «animacja», tworząc «supermarionację»”.

Gdy w 1965 roku na ekranach telewizorów zadebiutowała seria o przygodach rodziny Tracych, lalkarska twórczość Gerry’ego była już znana

✦ Sylvia i Gerry Andersonowie w swoim żywiole. Stworzony przez nich świat przetrwał w przeciwieństwie do ich związku.





IMPERIUM KUKIEŁEK GERRY'EGO ANDERSONA TO NIE TYLKO TELEWIZYJNE SERIALE SF, ALE I ZABAWKI PRODUKOWANE MIĘDZY INNYMI PRZEZ KULTOWY MATCHBOX.

i podziwiana w całej Anglii i poza jej granicami, również za oceanem. Miał wtedy na koncie kilka serii z lalkami w rolach głównych – w tym westernową „Four Feather Falls” (1960), futurystyczną „Supercars” (1961–1962), fantastyczną „Fireball XL5” (1962–1963) oraz sensacyjną „Stingray” (1964–1965). Każdy z wymienionych seriali liczył sobie 39 odcinków!

Seria „Thunderbirds” stała się opus magnum Andersona i udowodniła, że najlepiej sprawdza się on w fantastyce. Zapytany o to podzielił się anegdotą. Jak stwierdził, trudno było nakłonić marionetki do chodzenia przed kamerą – animacja na żywo wiarygodnych ruchów była wyzwaniem. Dlatego zaczął tworzyć scenariusze, w których bohaterowie najczęściej po prostu siedzą za sterami przeróżnych fantastycznych pojazdów. Po premierze serii „Supercars” ktoś rzucił „Widzę, że

■ Wyprodukowany rok przed „Thunderbirds” serial „Stingray” opowiadał o konflikcie z podmorską rasą Aquaphibian.

siedzisz teraz w science fiction, Gerry”. Anderson wziął to sobie do serca i pozostał wierny temu gatunkowi, nawet gdy tworzył produkcje aktorskie.

Seria o przygodach rodziny Tracych zawładnęła Wielką Brytanią i ruszyła na podbój Ameryki. Za oceanem wielkiej kariery jednak nie zrobiła. Lew Grade, biznesowy partner Andersona i właściciel założonej przez niego wytwórni, nie był w stanie sprzedać Amerykanom drugiego sezonu. Zdecydował więc o anulowaniu produkcji po zaledwie sześciu odcinkach.

Nie było to jednak ostatnie słowo brygady IR. Anderson zdecydował się bowiem zaprezentować światu dwa filmy pełnometrażowe – „Thunderbirds Are Go” (1966) i „Thunderbird 6” (1968). Oba miały jednak zaskakująco

słabe wyniki. Widzowie nie chcieli iść do kina na to, co znali z telewizji. Tak przynajmniej tłumaczyli to twórcy.

Gerry nie zrezygnował jednak z supermarionacji. Udoskonalili kukiełki i nakręcili jeszcze kilka innych serii: „Captain Scarlet and the Mysterons” (1967), „Joe 90” (1968), „The Secret Service” (1969) oraz, po latach, „Terrahawks” (1983). Coraz częściej jednak pracował z żywymi aktorami.

W 1994 roku seria „Thunderbirds” doczekała się ponownej emisji w Ameryce. Prawa zakupiła sieć Fox. Tu jednak zaczęły się schody. Andersonowi zarzucano seksistowskie podejście, brak politycznej poprawności, a nawet powielanie stereotypów rasowych. Nie pomogły też sceny, w których lalki raczyły się używkami – papierosami i alkoholem. Amerykanie zaczęli więc serial cenzurować i bezlitośnie ciąć. Oburzony Gerry określił cenzorów mianem bandy, która nie wie, co robi...

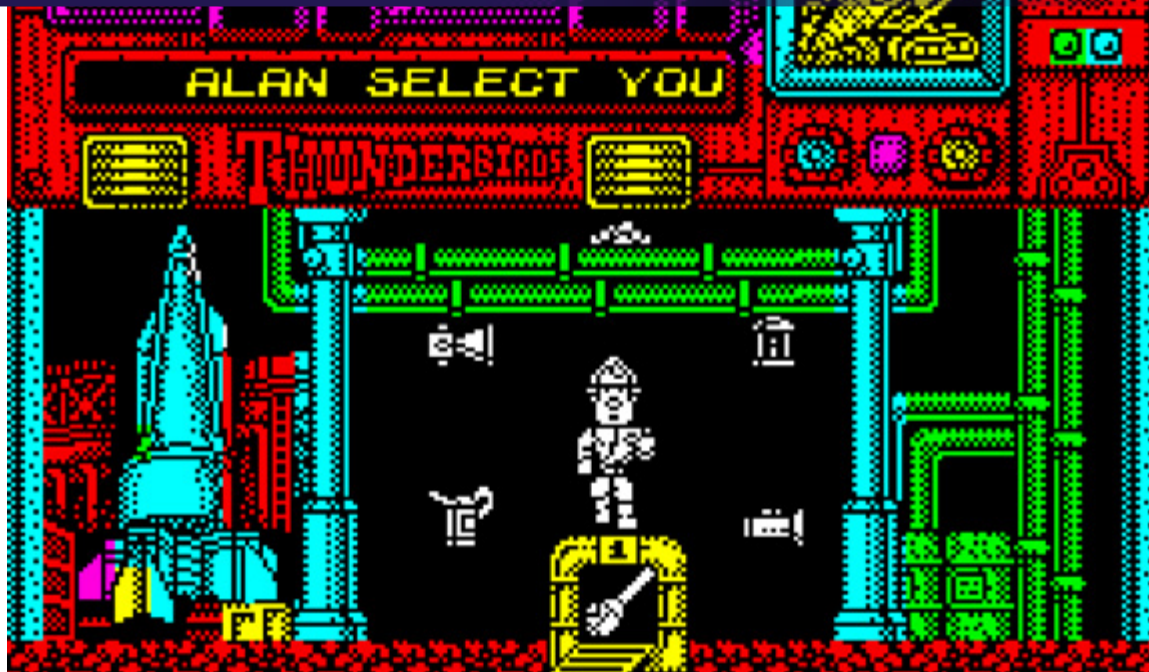
ZOSTAŃ OŚMIOBITOWYM BOHATEREM

Złote lata osiemdziesiąte przyniosły wszystkim fanom Andersona (tak zwanym fandersonom) możliwość wcielenia

■ Ze względu na ograniczenia techniczne kukiełki najczęściej stały lub siedziały.

■ Zakapior w liberii mówiący cockneyem, czyli Aloysius Parker, lokaj.





Możesz wziąć tylko dwa z sześciu przedmiotów. Wybierz mądrze. Jeśli się pomylisz, będziesz miał przechłapanie!

PRZYGODY TRACYCH TO DOSKONAŁY MATERIAŁ NA GRY WIDEO. NIESTETY TE DOBRE POWSTAŁY ZBYT PÓŹNO, A POZOSTAŁE NIE POTRAFIŁY ODDAĆ DUCHA KUKIEŁKOWEGO ORYGINAŁU.



Kolorowy interfejs gry zajmował blisko 50 procent ekranu, ale w żaden sposób nie odbierał jej uroku.

się w postaci znane z serii o przygodach rodziny Tracych. W 1985 roku Firebird Software Ltd. wydało logiczno-zręcznościową grę Thunderbirds na ZX Spectrum. Produkcja wzbudziła jednak mieszane uczucia. Z pewnością zabrakło w niej ducha oryginału.

Złotym strzałem mogła za to okazać się czteroczęściowa gra zręcznościowo-przygodowa pod tym samym tytułem, wydana w 1989 roku przez Grandslam Entertainments Ltd. Znakomita oprawa graficzna korespondująca z serialem, interesujące, choć stosunkowo proste zagadki i możliwość sterowania dwoma bohaterami, którzy musieli ze sobą

współpracować, mogły uczynić ją przebojem na miarę kultowej serii Dizzy. Tak się jednak nie stało. Koniec lat osiemdziesiątych był zarazem zmierzchem komputerów ośmiobitowych, a wersje Thunderbirds na Amigę 500 i Atari ST nie wzbudziły oczekiwanego zainteresowania. Tak zwane kombinacje z przedmiotami, jak wówczas określano takie gry w Polsce, szybko bowiem stawały się pieśnią przeszłości i grę docenili chyba już tylko wierni spectrumowcy. To właśnie oni na pamięć znali trzy hasła – Recovery, Aloysius, Anderson – potrzebne do uruchomienia kolejno drugiej, trzeciej i czwartej misji.

Produkcji ze stajni Grandslam nie pomógł też fakt, że była dziko wręcz trudna. W wyznaczonym czasie gry nie sposób było skończyć, a i trudno było zdążyć nawet z opisem w rękę!

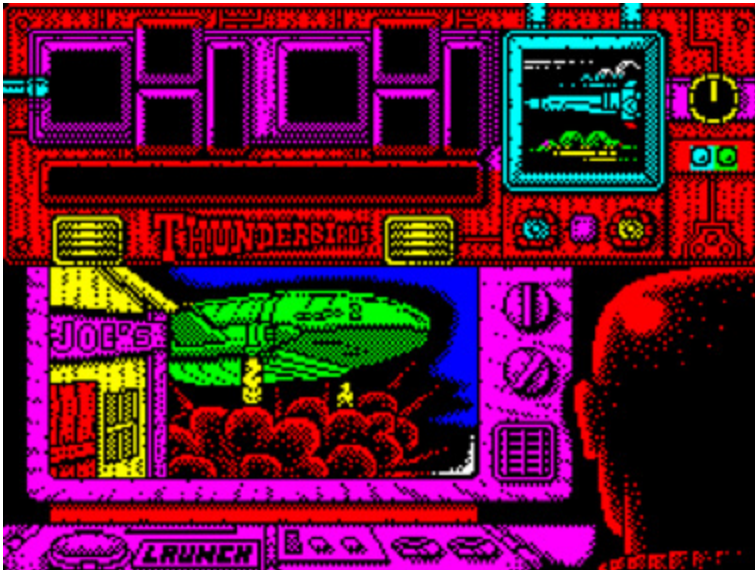
Gordon Tracy odbiera pilne wezwanie pomocy. Za chwilę razem z bratem Alanem ruszy w podmorską misję ratunkową!

Do tego każdemu z dwóch bohaterów należało na wstępie dobrać po dwa z sześciu przedmiotów, przy czym część z dostępnych artefaktów była beużyteczna, co uniemożliwiało skończenie gry. Mówiąc wprost, bez poke'ów nie było sensu do tytułu w ogóle podchodzić. Jedną z osób, które uparły się, by grzebać w kodzie gry, szukając ułatwień, był Adrian Chmielarz, wówczas wielki fan produkcji zręcznościowo-przygodowych, który odnalazł sposób na zatrzymanie czasu i zamrożenie paska energii.

ANDERSON W POLSCE

Na polskich pirackich giełdach gra sprzedawała się świetnie. Na Dolnym Śląsku rozpropagował ją, a jakże!, wspomniany Adrian Chmielarz. Tytuł trafił też na łamy miesięcznika Top Secret (2/91), gdzie niejaki GIANT podał opis przejścia dwóch pierwszych misji, ale samą grę opisał jedynie jako do złudzenia przypominającą Terramex. Dwa lata po upadku cenzurującej wszystko





komuny nadal nikt w Polsce nie miał pojęcia o produkcjach spod znaku supermarionacji i nie wiedział, kim jest Anderson. Kukiełki Gerry'ego po prostu do kraju nad Wisłą nie dotarli. Tylko że to... nie do końca prawda. Rodzina Tracych jak najbardziej pojawiła się w polskiej telewizji i to wielokrotnie, lecz nikt tego po prostu nie zauważył! Agenci IR wystąpili bowiem w namiętnie w 1991 roku emitowanym teledysku Dire Straits „Calling Elvis”, wyreżyserowanym przez samego Andersona. Niestety nikt ich nie rozpoznał i z grą z 1989 roku nie skojarzył...

Co ciekawe, wideoklip nie był jedyną produkcją Gerry'ego, jaka trafiła do Polski. Już w latach 1977–1979 w Programie 2 rodzimej telewizji (a potem w 2004 roku w TVN7) mogliśmy oglądać aktorski serial fantastyczny Andersona „Space: 1999” („Kosmos: 1999”) z udziałem gwiazd serii „Mission Impossible” – Martina Landaua i Barbary Bain. Warto dodać, że model „grającego” w produkcji statku kosmicznego Eagle-1 dziwnym trafem pojawił się też w polskim edukacyjnym programie dla dzieci „Przybysze z Matplanety”.

**WIELKA TELEWIZYJNA PRZYGODA
GERRY'EGO ANDERSONA PRAWIE
OMINĘŁA POLSKĘ. DO DZIŚ NIE ZDAJEMY
SOBIE SPRAWY Z TEGO, CO STRACILIŚMY...**

Z kolei w 1997 roku widzowie Polsatu mogli obejrzeć 24 odcinki aktorskiego serialu „Space Precinct” („Orbitalny posterunek”) z 1995 roku. Produkcja, którą należy traktować z mocnym przymrużeniem oka, do dziś ma zatwardziałych fanów. Niestety niskie oceny sprawiły, że serial anulowano po zakończeniu pierwszego sezonu.

Od lipca do sierpnia 1999 roku na antenie Canal+ emitowano kolejny serial Andersona – „Lavender Castle” („Lawendowy zamek”), łączący klasyczną animację poklatkową z grafiką komputerową.

I w końcu w 2004 roku swą premierę miała aktorska, amerykańsko-francusko-brytyjska wersja „Thunderbirds” z gwiazdorską obsadą. Jeffa Tracy'ego zagrał Bill Paxton, w Lady Penelope wcieliła się Sophia Myles, w Tin-Tin Vanessa Hudgens, a postać głównego antagonisty wykreował Ben Kingsley. Na film stosunkowo łatwo dziś trafić na antenie polskich stacji TV. I choć sam Gerry z produkcją nie miał już nic wspólnego, obraz powstał na podstawie jego serialu. Film okazał się kłapą finansową i został zmiażdżony przez krytykę, co jednak nie przeszkadza niżej podpisanemu pozostać wielkim fanem tej właśnie wersji...

❖ Tajemniczy łysol po prawej to diaboliczny The Hood – wuj Tin-Tin i zarazem zaciekły wróg Tracych.

❖ Jeden z plakatów aktorskiej adaptacji „Thunderbirds” prezentował wszystkie pięć tytułowych pojazdów.



❖ Zagrać i zapomnieć. Gry Thunderbirds na PS2 z 2007 roku nie pamiętają już nawet najstarsi górale. Bo i nie warto.

❖ Wszystkie cztery przygody w wersji na ZX Spectrum możecie pobrać za darmo na worldofspectrum.org w dziale Archive!

DZIEDZICTWO

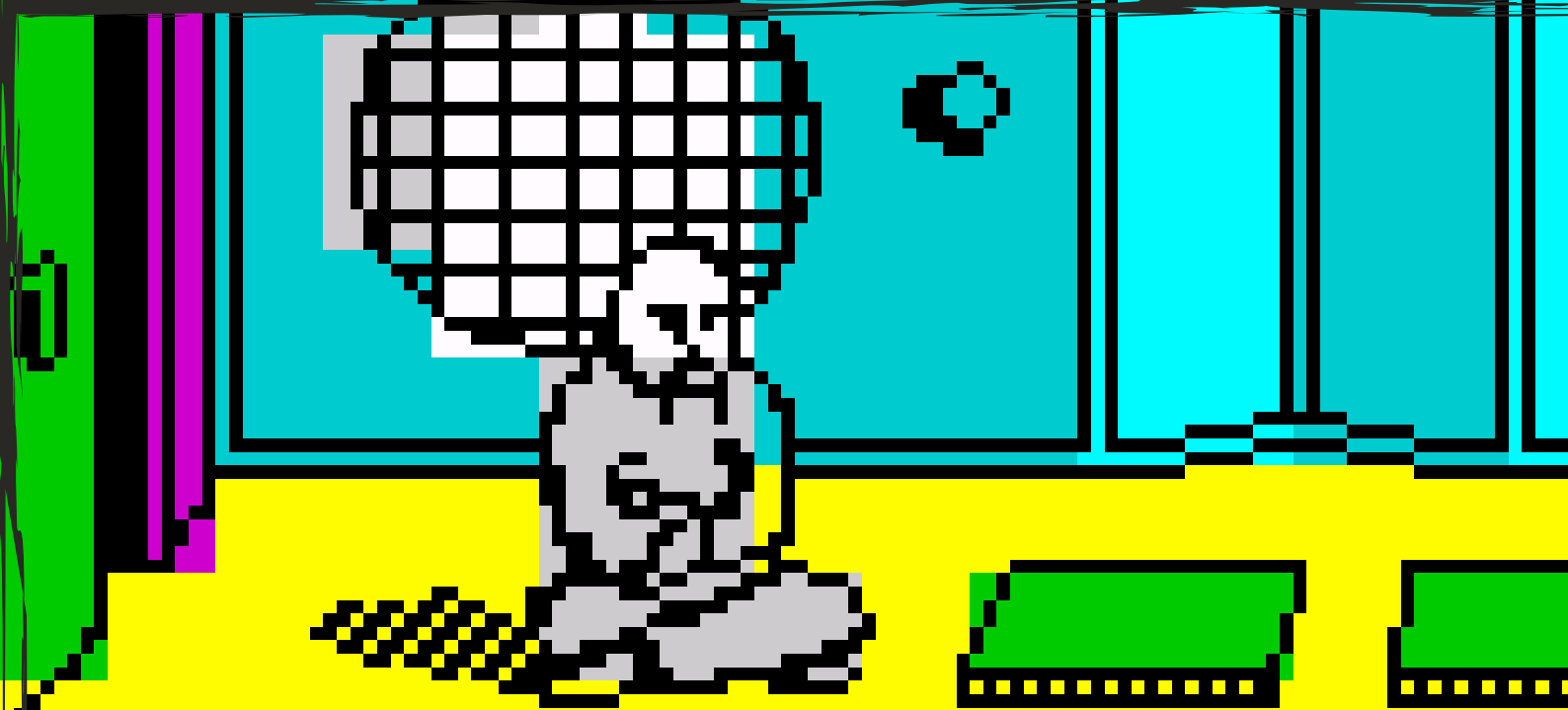
Dziś trudno zliczyć wszystkie produkcje, w których Anderson maczał swe zręczne palce. Był twórcą cudownie popkulturowym, równie płodnym jak Gene Roddenberry czy wspomniany już Jim Henson, ale jednocześnie na wskroś brytyjskim, zatem niekoniecznie lubianym i rozumianym za oceanem.

W 2012 roku u Gerry'ego zdiagnozowano chorobę Alzheimera. Zmarł we śnie 26 grudnia. Miał 83 lata. Odszedł, ale wykreowane przez niego postacie żyją nadal, a przygoda trwa w najlepsze. W 2015 roku na ekrany telewizorów trafiła oryginalna produkcja Amazon Prime – „Thunderbirds Are Go”, oparta na serii Andersona, licząca sobie aż 78 odcinków. Twórcy odeszli od supermarionacji na rzecz animacji 3D, ale właśnie w tym kierunku bardzo chciał iść sam Gerry, który pod koniec życia fascynował się nowymi możliwościami grafiki komputerowej.

W 2015 roku na emeryturę przeszedł pierwszy we flocie linii Virgin Atlantic Airways Boeing 747-400, który w 1994 roku ochrzczony został imieniem Lady Penelope. Z kolei imionami bohaterów i pojazdów Thunderbirds nazwała swoje lokomotywy spółka Virgin Trains West Coast. Tymczasem na cześć rodziny Tracych ochotniczy międzynarodowy korpus ratunkowy reagujący w obliczu klęsk żywiołowych i katastrof spowodowanych przez człowieka nosi dumną nazwę International Rescue Corps.

Życie i twórczość Gerry'ego Andersona to temat na niejedną opowieść. Niniejszy artykuł to zaledwie telegraficzny skrót i dopiero pierwsze poświęcone temu twórcy opracowanie w języku polskim. [L](#)





Pierwsza fala bijatyk

WYDANY W 1984 ROKU KARATE CHAMP PRZESZEDŁ DO HISTORII JAKO PIERWSZY TYTUŁ Z GATUNKU BIJATYK. WPRAWDZIE OSIEM LAT WCZEŚNIEJ SEGA WYPUŚCIŁA NA AUTOMATACH BOKS HEAVYWEIGHT CHAMP, JEDNAK TO WŁAŚNIE PRODUKT TECHNŌS JAPAN OKAZAŁ SIĘ PRZEŁOMOWY. W CIĄGU PIĘCIU LAT OD PREMIERY TRAFIŁ DO 250 TYSIĘCY KLIENTÓW, STAJĄC SIĘ PUNKTEM ODNIESIENIA DLA KOLEJNYCH KULTOWYCH MORDOBIĆ. DZIŚ JEDNAK MAŁO KTO O NIM PAMIĘTA.

■ Łukasz Bernacki

Problem w tym, że *Karate Champ* był grywalny wyłącznie do czasu pojawienia się *The Way of the Exploding Fist* oraz *International Karate*. Nie chodzi tu tylko o sentyment, gdyż przed rozpoczęciem pisania tekstu ponownie ograłem każdą z tych gier. Z serią *IK* oraz *Fist* spędziłem kilkanaście godzin, zaś *KC* wyłączyłem po 30 minutach. Powód? Kiepski system walki, niedopracowana detekcja kolizji (ciosy uderzone w powietrze trafiają przeciwnika) i brak frajdy z samej rozgrywki. Grze nie pomogło nawet postępowanie sądowe przeciwko Epyx (amerykański wydawca *IK*) z powodu naruszenia praw autorskich. Warto jednak pamiętać, że gdyby nie konflikt na gruncie prawnym, być może rynek bijatyk wyglądałby dziś zupełnie inaczej.

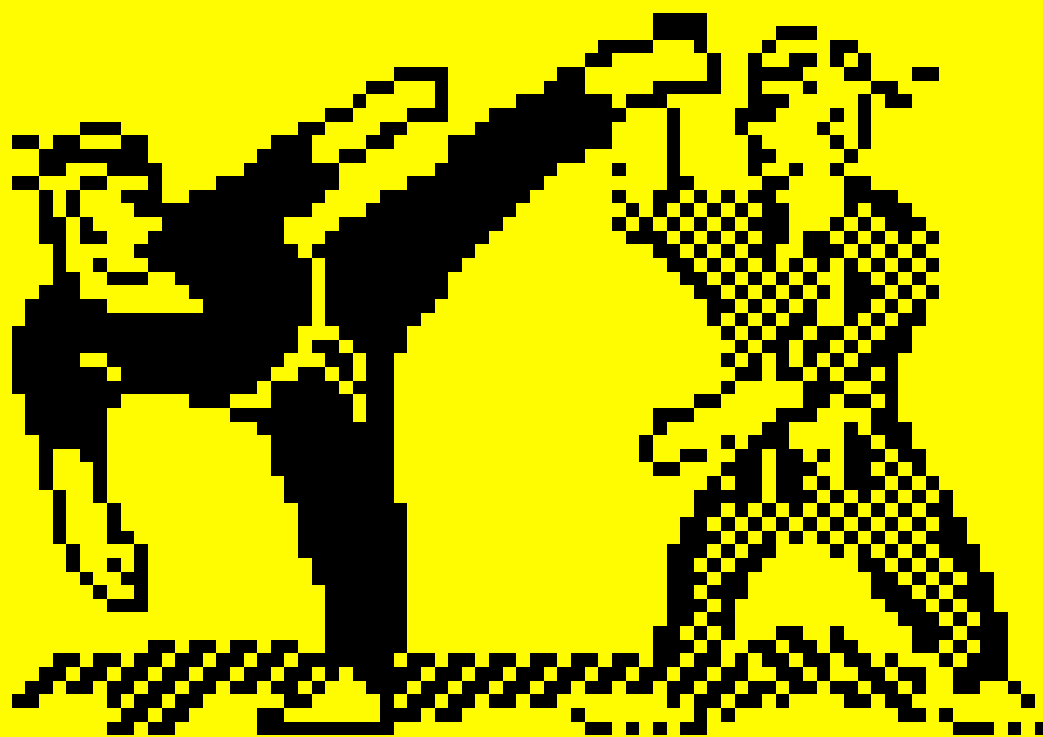
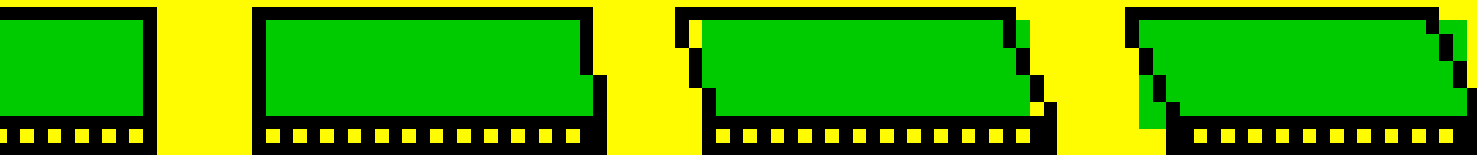
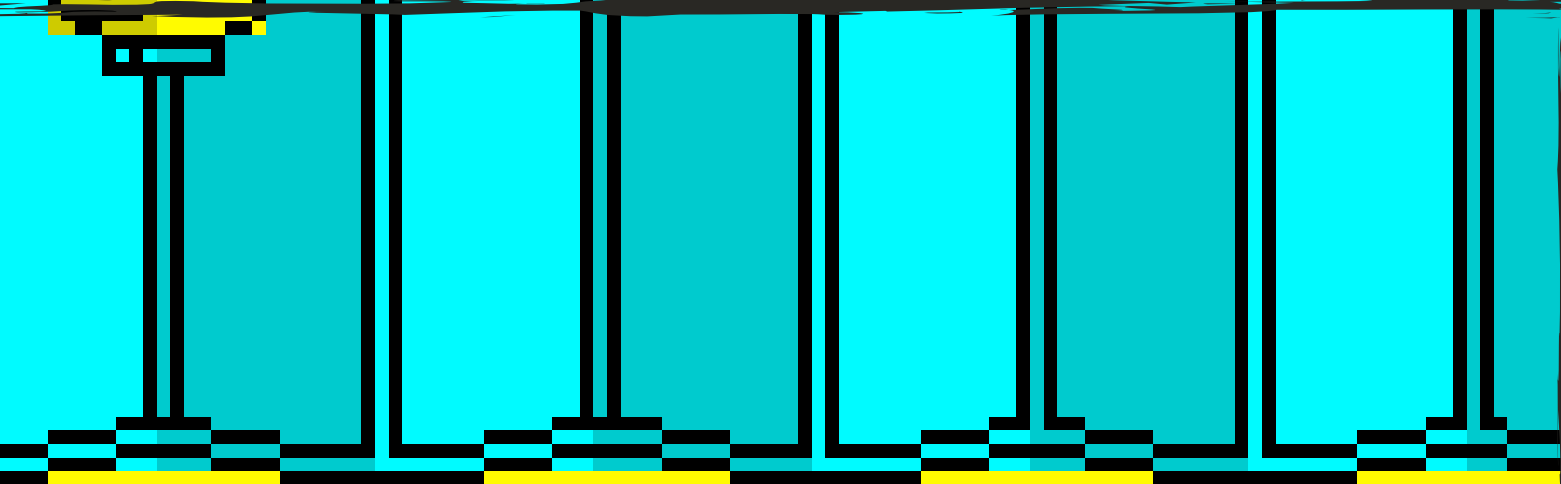
DROGA EKSPLODUJĄCEJ PIĘŚCI

Gregg Barnett dołączył do Beam Software w 1982 roku w trakcie studiów informatycznych na University of Melbourne.

Oprócz komputerów pasjonował się również kinem, co stało się bezpośrednią przyczyną wyboru pracy w branży gier. Przełom w jego karierze nastąpił już dwa lata później, kiedy otrzymał zadanie przeniesienia *Hobbita* na Commodore 64. Szefostwo było pod wrażeniem nowej odsłony ze względu na dopracowaną grafikę. Dzięki temu otrzymał otwartą furtkę do stworzenia swojej bijatyki. „Sposób, w jaki wówczas kodowałem, polegał na zaprojektowaniu każdego ciosu i animacji osobno, a dopiero później na połączeniu tego w całość tak, aby wszystkie elementy do siebie pasowały. Przez pierwsze dwa miesiące ukrywałem swoją pracę przed kolegami z zespołu, przez co zaczęli się denerwować, nie mając pewności, czy

projekt jest dobry. Pamiętam dzień, w którym przygotowałem pierwszą kompilację. Uruchomiłem grę, poszedłem po kawę, chcąc wszystkich zaskoczyć, a kiedy wróciłem, ustawiła się długa kolejka do wspólnej rywalizacji. Już wtedy wiedzieliśmy, że mamy potencjalny hit, a przychylne recenzje w prasie tylko nas w tym utwierdziły” – wspomina po latach Barnett w wywiadzie dla serwisu Tsumeae.

The Way of the Exploding Fist zadebiutował w czerwcu 1985 roku na niemal wszystkie liczące się platformy ośmiobitowe. Prym wiodła wersja na C64, która wyróżniała się bezbłędnie zaprojektowaną grafiką i animacją oraz pamiętną ścieżką dźwiękową skomponowaną przez Neila Brennana, składającą się z trzech



Perfekcyjnie zablokowany high kick z możliwością błyskawicznej kontry – dbałość o szczegóły do dziś robi imponujące wrażenie.



BBC Micro. Pomimo różnic w oprawie graficznej i dźwiękowej otaczające nas scenerie i system walki były dopracowane w każdej wersji.



Commodore 64. Walka z bykiem to ukryta minigra w lokacji z posągiem Buddy. Aby pokonać zwierzę, należy użyć tytułowego Exploding Fist – ciosu pięścią z przykucnięcia.



Commodore 16. Barnett zacerpnął tytuł gry od stylu walki Bruce'a Lee – Jeet Kune Do, który w angielskim tłumaczeniu oznacza „Way of the Intercepting Fist”.



Amstrad. Legenda głosi, że można się zmierzyć z obserwowującym nas mistrzem po zdobyciu najwyższej rangi. W rzeczywistości nikt nie widział go nawet w pozycji stojącej.

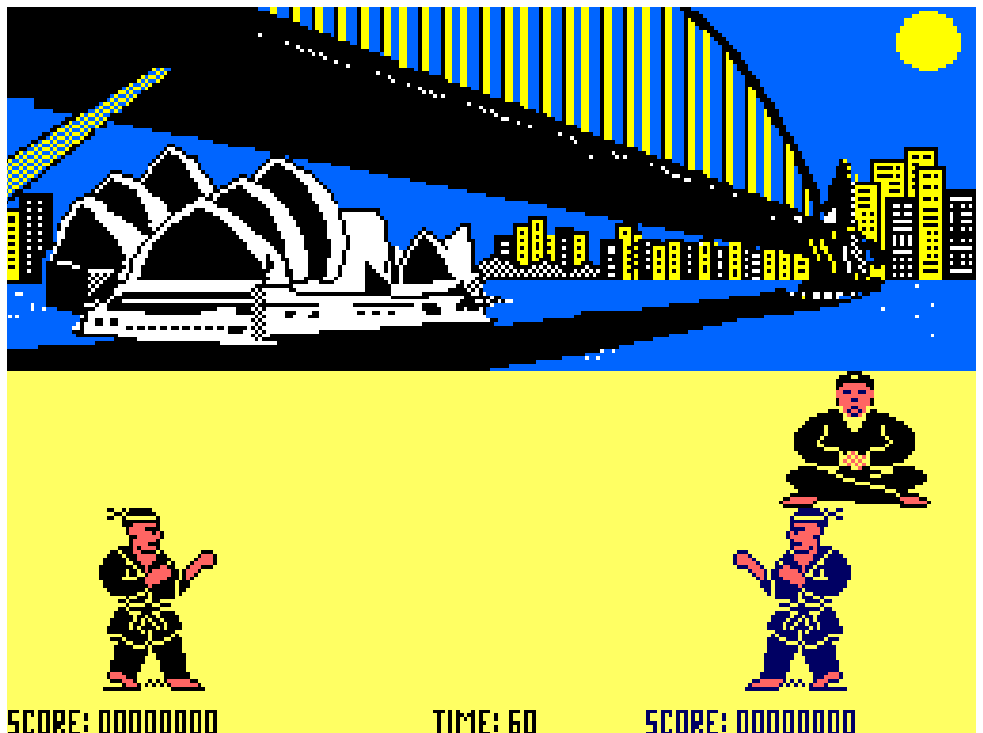
CREDITS



❖ Karate Champ zasłużyło miejsce na kartach historii bijatyk. Dziś jednak grywalność produkcji pozostawia wiele do życzenia.

utworów (po jednym dla trybu Demo, Single Player i Two Players).

W grze wcielamy się w postać karateki w białym kimonie i opasce na głowie. Musimy pokonać stojącego naprzeciwko wojownika w czerwonym stroju, którym steruje komputer lub drugi gracz. Walka odbywa się na arenie 2D, a obaj zawodnicy mają taką samą paletę ciosów i animacji. Do dyspozycji mamy osiemnaście zróżnicowanych technik: blok, dwie podcinki, uderzenia pięścią, kopnięcia (w tym pamiętny jump kick skierowany prosto na twarz oponenta oraz high kick wykonywany, gdy stoimy plecami do niego), a także salto w przód i w tył. Walka trwa tak długo, aż jeden z zawodników zada celny cios. I tu pierwsza innowacja: ze względu na szczegółowe zaimplementowanie hit-boksów gra odczytuje zadane obrażenia jako standardowe (za jeden punkt) oraz czyste (premiowane dwoma punktami). Aby uniknąć podobieństw do Karate Champ, zostały przedstawione w formie chińskich symboli yin i yang. Warto dodać, że system ten sprawdza się do dziś, na przykład w serii Tekken, gdzie uderzenie odczytane jako clean hit zabiera więcej energii. Wprowadzono też premie punktowe za użycie określonych technik (kopniak z obrotu nagradzany jest wyżej niż podcinka, ale trudniej nim trafić).



❖ International Karate na Amstradzie to jedna z gorzszych konwersji. Fist na tym samym sprzęcie wyglądem i dynamiką wygrywa w każdym aspekcie - odradzamy!

❖ C64 otrzymało najładniejszą i najbardziej dynamiczną odsłonę, której dorównuje tylko wersja z Atari ST.

Każda potyczka podzielona jest na trwające 30 sekund rundy. Aby przejść do kolejnego etapu, należy zadać od dwóch do czterech uderzeń. Zaczynamy jako nowicjusz, by później awansować maksymalnie do rangi 10th Dan. Jeśli nie pokonamy rywala przed upływem czasu, wygrywa ten, kto zdobył więcej punktów cząstkowych. Przegranie choćby jednej walki oznacza natomiast start od początku. Po dwóch zwycięstwach zmieniają się scenerie, których przygotowano cztery. Należy oddać twórcom pokłony za wiernie odwzorowaną japońską architekturę: brama torii, pagoda, malownicze ogrody, jezioro przedzielone mostem, dojo z wiszącym na środku lampionem czy posąg Buddy. Elementy te stanowią wyłącznie statyczne tło, jednak nawet dziś nie sposób odmówić im uroku. W czasie premiery grafika miażdżyła bardziej niż perfekcyjnie wymierzony high kick w potylicę. Magazyn Zzap64! donosił, że na animację ruchów postaci poświęcono ponad 600 sprite'ów, co wówczas wydawało się prawie niemożliwe do osiągnięcia przez większość deweloperów.

A jednak Barnett dokonał cudu, co widoczne jest w zróżnicowanej paletce ciosów, dopracowanych hit-boksach czy zachowaniu zawodników różniącym się w zależności od zadanego lub otrzymanego uderzenia (jak charakterystyczne

złapanie się za brzuch i przykucnięcie po ciosie z pięści lub błyskawiczne „zejście” po oberwaniu w głowę). Na uwagę zasługuje też intuicyjne sterowanie przy użyciu joysticka. Większość technik wykonuje się poprzez wciśnięcie przycisku Fire z wybranym kierunkiem. Nieliczne z kolei wchodziły tylko przy wychyleniu kontrolera (na przykład blok przy trzymaniu tyłu od przeciwnika lub salto – górny skos). Już wtedy twórca trzymał się zasady „Easy to learn, hard to master”, która do dziś jest praktykowana wśród najbardziej uznanych serii bijatyk.

Większość wdrożonych elementów systemu walki w The Way of the Exploding Fist kopiowało pomysły Karate Champ. Graczom to nie przeszkadzało, skoro pod względem dopracowania australijska produkcja deklasowała pierwowzór pod każdym względem. Trudno jednak mówić tu o plagiacie, choć Barnett w wywiadzie dla serwisu Tsumeae częściowo przyznał się do inspiracji: „Jak wskazuje nazwa, były nią filmy z Bruce'em Lee, a także zamiłowanie do sztuk walki, a wówczas nie było jeszcze takiej gry na rynku. Oczywiście Karate Champ zadebiutowało w salonach arcade z podobnymi pomysłami, zanim skończyłem swój tytuł. Mogą więc twierdzić, że byli pierwsi. Obie produkcje różniły się stylami walki, a Fist była moją wizją. Trzeba jednak przyznać, że niektóre z ich lepszych pomysłów ostatecznie miały wpływ na finalną produkcję”.

Ponad 500 tysięcy sprzedanych egzemplarzy w Europie na wszystkie platformy oraz prestiżowa nagroda Golden Joystick Awards w kategorii gra roku tylko potwierdziły, że gatunek bijatyk już wkrótce szturmem zawiąże rynek. Mniej więcej w tym samym czasie, po drugiej stronie kuli ziemskiej, mało wówczas znany brytyjski pasjonat nowych technologii pracował nad kolejnym wielkim mordobiciem.

MIĘDZYNARODOWE KARATE

Archer Maclean od najmłodszych lat przejawiał zamiłowanie do elektroniki. Był jednym z tych dzieciaków, które rozkręcały telewizor tylko po to, by zrozumieć mechanizm jego działania. Dzięki uporowi i determinacji szybko stał się ekspertem samoukiem w dziedzinie nowych technologii. Jako nastolatek szukał pracy dorywczej w miejscu z dostępem do najnowszych zdobyczy techniki. Na początek załapał się do lokalnego serwisu naprawy telewizorów. W międzyczasie dorabiał przy roznoszeniu specjalistycznej prasy, dzięki której miał stały dostęp do wiedzy technicznej. Zanim rozpoczął karierę w branży gier, samodzielnie zaprojektował między innymi w pełni działające przenośne radio z wejściem na jedną słuchawkę, które mieściło się w pudełku zapalek... i to na kilka lat przed wypuszczeniem przez Sony pierwszego Walkmana! Archer po raz pierwszy zetknął się z grami już pod koniec 1972 roku, kiedy ujrzał na automatach Ponga. Bardziej jednak interesowały go techniczne aspekty tworzenia gier. W rezultacie, pod koniec lat siedemdziesiątych, odtworzył własną wersję Space Invaders, a w kolejnych miesiącach również Asteroids, Missile Command czy Tempest (nie zostały nigdy wydane).

GŁÓWNYM CELEM FIST ORAZ IK BYŁO POWALENIE PRZECIWNIKA JEDNYM CELNYM CIOSEM. DOPIERO KOLEJNE PRODUKCJE WPROWADZIŁY PASKI ENERGII.



Wersja na Atari ST wyróżnia się odmienną stylistyką, chociaż brakuje jej dynamiki i klimatu znanego z C64.

Przełom nastąpił w 1984 roku, kiedy to Maclean stworzył swój pierwszy komercyjny hit na osmiobitowe Atari o nazwie Dropzone. Tytuł był wyraźnie inspirowany Defenderem, jednak nie przeszkodziło mu to w osiągnięciu sukcesu. Następnie dołączył do zespołu System 3 Software, który kilka lat później zasłynął z serii The Last Ninja oraz Flimbo's Quest. Już wtedy studio widząc sukcesy Karate Champ oraz The Way of the Exploding Fist, pracowało nad własną bijatyką, wyczuwając zbliżający się wielkimi krokami boom na ten gatunek. Archer został przydzielony do projektu, choć nie miał wcześniej w planach stworzenia podobnej produkcji. Właściwie tylko przypadek sprawił, że stał się autorem mającego wkrótce nadejść dzieła. W trakcie zaawansowanych prac jeden z koderów pewnego dnia po prostu odszedł z firmy, co wiązało się z rozpoczęciem projektu od nowa. Maclean lubił wyzwania, więc zgłosił się na ochotnika. Zapewnił przy tym, że nie tylko stworzy grę całkowicie od podstaw, ale też będzie lepsza od istniejących na rynku. Słowa dotrzymał.

Po sześciu miesiącach intensywnej pracy International Karate trafiło do sklepów w listopadzie 1985 roku. Najpierw w wersji na ZX Spectrum, a później między innymi na Amstrada CPC, Apple II, osmiobitowe Atari i C64. Na pierwszy rzut oka gra nie różni się od The Way of the Exploding Fist. Jeszcze przed rozpoczęciem rozgrywki wita nas demo prezentujące dwóch karateków – po lewej stronie w białym, a po prawej w czerwonym kimonie

(tym razem bez opaski). Możemy wybrać tryb dla jednego gracza lub zaprosić do zabawy drugą osobę, która steruje zawodnikiem w czerwieni. Na tym w zasadzie kończą się elementy wspólne obu tytułów.

Pierwsze, co przykuwa wzrok, to wyraźnie usprawniona dynamika walki. Postaci nie tylko poruszają się szybciej, ale też poziom trudności komputera jest wyraźnie podkreślony – często skraca dystans poprzez wykonywanie salt czy też umiejętnie wykorzystuje naszą nieuwagę, stosując szybkie podcinki lub ciosy z wysokości. Sprawia to, że rozgrywka jest bardziej angażująca i motywuje gracza do poznania wszystkich zalet i wad arsenału ciosów. Skoro już o nich mowa, to większość znana jest już z produkcji Barнета. Główna zmiana dotyczy sposobu ich egzekwowania: na przykład podcinę wykonujemy, trzymając sam dół, a salto wymaga – oprócz górnego skosu – dodatkowo wcisnięcia przycisku Fire. Są to jednak drobne szczegóły, które nawet dla mniej wprawionego gracza nie będą stanowiły problemu w przedstawieniu się na nowy system walki. Wracając jeszcze do dynamiki: jest mocno odczuwalna również dzięki niezwykle energicznej ścieżce dźwiękowej skomponowanej przez Roba Hubbarda (znanego też z Jet Set Willy, Saboteur II, Road Rash). Choć jest to tylko jeden, trwający 10 minut utwór, to w trakcie walki kilkakrotnie zmienia się jego tempo, co daje wrażenie, że słuchamy albumu.

Ponownie musimy pokonać oponenta jednym celnym, rażącym uderzeniem.



ZX Spectrum. Obok scenografii na wyróżnienie zasługuje też gadający sensei, którego można mieć dosyć już po kilku rundach.



PC DOS. Dźwięk w tej wersji powoduje momentalne wyciszenie głośników, a od pasów na arenie można się nabawić oczopląsu. Na szczęście dynamika daje radę.



Atari ST. Nowe lokacje i komiksowa grafika nie każdemu mogą się podobać, ale to wciąż jedna z najlepszych wersji.



Game Boy Color. Wydany po latach International Karate 2000 to raczej ciekawostka, która przeszła bez echa.

CREDITS

Sensei obserwujący walkę w tle nalicza tzw. half point i full point, czyli odpowiednik znaczków yin i yang. Tutaj autor wyraźnie wzorował się na systemie Karate Champ, co było jednym z głównych powodów nadchodzących problemów. Aby przejść do kolejnej rundy, trzeba zdobyć trzy punkty, a więc walka może się zakończyć po dwóch lub trzech udanych ciosach. Dany zostały zastąpione tradycyjnym pasem karate – zaczynaemy od białego, kończąc oczywiście na czarnym, zaś każdy awans wpływa na zwiększenie poziomu trudności przeciwnika. Nie zabrakło również nowych pomysłów. Przed uruchomieniem gry możemy wybrać dwa zestawy aren. Pierwszy przenosi nas do Sydney (ze słynną operą w tle), Nowego Jorku (Statua Wolności), w pobliżu chińskiej świątyni oraz nieopodal góry Fudzi.

Drugi pakiet zabiera nas do Egiptu (Wielki Sfinks), Rio de Janeiro, Londynu oraz na ateński Partenon. Gra jest zatem bardzo zróżnicowana pod względem klimatu i lokacji, co dodatkowo motywuje do rozwijania swoich umiejętności. Dodano też nowe animacje, jak chuchnięcie w dłoń i potarcie nią kimona po zdobyciu pełnego punktu czy świecące nad głową znokautowanego gwiazdki. W przerwach od walk pojawiają się również minigry: rozwalanie desek głową oraz omijanie nadlatujących z obu stron ekranu włóczy lub noży.

International Karate błyskawicznie zyskało uznanie i choć recenzenci na każdym kroku porównywali go do Karate Champ (ten sam system punktowy oraz zbliżony styl walki), to jednak podkreślali, że to najlepsza tego typu gra na rynku. Problemy rozpoczęły



■ Mimika twarzy po otrzymanym ciosie z wyskoku jest tak sugestywna, że mimowolnie zaciskasz szczęki z wrażenia. Ciekawostka dla weteranów: już wtedy można było markować ciosy, a nawet doprowadzić do Double K.O.

■ Ten moment, kiedy ktoś wchodzi do pokoju z pytaniem: „Którym grasz?” i otrzymuje odpowiedź: „Czarnym!”.

się w kwietniu 1986 roku, kiedy pod zmienioną nazwą World Karate Championship zadebiutowało w USA. Epyx został pozwany przez wydawcę pierwotnego tytułu za naruszenie praw autorskich (identyczny system punktowy oraz stroje). Po latach Maclean tak skomentował sprawę dla The Retro Hour: „Proces trwał prawie dwa lata i w końcu kazano mi zeznawać w sądzie, że nie skopiowałem kodu Karate Champ. W oświadczeniu stwierdziłem, że to gra traktująca o karate, z ciosami, strojami i odgłosami związanymi ze sztuką walki karate. Nie da się zastrzec karate jako dyscypliny sportowej, a moja gra nie wygląda jak Karate Champ, więc w czym tkwi problem?”. Choć tytuł został wycofany ze sprzedaży, to jednak powrócił w listopadzie 1988 roku, kiedy sąd apelacyjny w USA stwierdził: „Gra jest podobna, jednak nie identyczna. Żadna firma nie może zmonopolizować dyscypliny sportowej na potrzeby własnej gry”.

DRUGA FAŁA

The Way of the Exploding Fist czy International Karate? Osobiście postawiłbym znak równości, gdyż różnice w sposobie wykonywania ciosów oraz dynamice sprawiają, że w każdej – zwłaszcza na wyższym poziomie trudności – gra się zupełnie inaczej. Z perspektywy czasu widać jednak, że to właśnie IK mocniej zachowała się w pamięci graczy. Świadczą o tym choćby konwersje robione przez zewnętrzne studia.

Pierwszą – najbardziej dopracowaną pod względem oprawy AV – była odsłona na Atari ST stworzona przez Andromeda Software. I choć należy pochwalić twórców za włożoną pracę w odświeżenie produkcji, to jednak dla mnie jest zbyt komiksowa, przez co szybko wróciłem do swojej ulubionej wersji na C64. Warto też wspomnieć o International Karate 2000, wydanym w 2000 roku na Game Boy Color. Rynku nie podbił, głównie za sprawą przeciętnej grafiki, animacji i niepotrzebnych zmian w systemie (pasek energii, który w tym czasie był już standardem). Prawdziwą perełką jest natomiast wydany w 2017 roku przez niezależną grupę fanów International Karate Ultimate w wersji na C64. Poprawiona dynamika, nowe lokacje, animacje, stroje oraz odświeżony OST sprawiły, że spędziłem z tą grą kilka przyjemnych godzin.

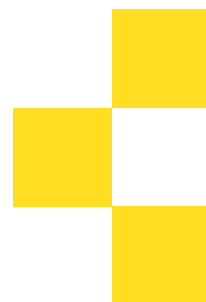
Zarówno Fist, jak i IK zapisały się w pamięci graczy jako kultowe mordobicia. Jednak ich główne założenia rozgrywki – walka do pierwszego zadanego ciosu – już wiele lat temu odeszły w niepamięć. Celowo pominąłem tu bezpośrednie kontynuacje obu przebojów. Zanim takie produkcje jak Street Fighter II oraz Mortal Kombat wyznaczyły znany dziś kierunek rozwoju bijatyk, na rynku pojawiły się jeszcze Fist 2, International Karate + oraz Yie Ar Kung Fu ze stajni Konami. I to właśnie one po raz pierwszy wprowadziły elementy, bez których dziś trudno wyobrazić sobie kolejne gry z tego gatunku. To jednak historia na inną opowieść. ■





Piotr Pierkowski

Były redaktor naczelny Świata Gier Komputerowych, poeta, bard, autor gry planszowej „Atak zombie”.



STRZECHY NA MANOWCACH

Nigdy nie lubiłem ankiet i głosowań. Ani jako uczestnik, ani – tym bardziej – jako organizator. No bo co to za żądanie: „wybierz film, który twoim zdaniem jest najlepszy”, a poniżej same arcydzieła światowej kinematografii. Ktoś tu oszalał?

Jeszcze gorzej jest wtedy, gdy takie ankiet i głosowania organizujemy sami. Bo są jednak niezbędne, aby człowiek wiedział, czy idzie w dobrą stronę, czy nie pomija czegoś ważnego, czy może przeoczył jakiś pomysł, który warto by wdrożyć. Tyle że po drugiej stronie nie zawsze jest ktoś, kto też ma szlachetne cele. Bywa nawet gorzej, taki ktoś może nawet nie wiedzieć, że bardziej szkodzi, niż pomaga. Bo woła do nas, samemu będąc na manowcach.

Kiedy organizowałem ankiety dla Świata Gier Komputerowych, powiedzmy to sobie szczerze, większość rad, co zmienić lub dodać, to były zwykłe plagiaty. Czasem szalone. „Zróbcie dział o bijatykach i najlepiej z Gulashem” albo „dajcie trzy darmowe gry, a nie tylko jedną”. Ale to były stare czasy, a do tego listy nie miały roszczeniowego tonu. Ot, młody człowiek coś podpatrzył i chciał to zobaczyć w swoim ukochanym piśmie. Dzisiaj jednak – jak mi się wydaje – jest inaczej. Zupełnie inaczej.

Dzisiaj wszystko mamy na tacy i choć łatwo o anonimowość, to jednocześnie nasz głos ma siłę pioruna. Także tych, którzy są wciąż na manowcach. Powiem nawet więcej – ponieważ mamy tę anonimowość i tę moc pioruna, ludzie ci wypęfzali ze wszelkich nor, mam bowiem wrażenie, że jest ich dwa, pięć, a nawet dziesięć razy więcej. I już nie są tacy mili.

Schemat jest najczęściej ten sam. Jakieś małe studio chce się dowiedzieć, co gracze sądzą o ich grze i co powinni dodać lub zmienić, żeby było lepiej. Na początku pojawiają się całkiem fajne pomysły, ale szybko zabawa

wchodzi na wyższy level. Atakują ci z manowców, a ich rady cechuje to, że są zwyczajnie różniute z innych gier. Wprost, bez zastanowienia, czy to ma sens i czy pasuje. A to z erpega nagle wychodzi nam strzelanka, a to w strzelance mają być zagadki logiczne, a najczęściej każda gra ma wyglądać jak jej konkurencja. Propozycje te padają nieodmiennie przy argumentacji: „Jeśli tego nie zrobicie, wasza gra będzie ded, a właściwie to już jest ded, a ja wam ratuję biznes”. Co oczywiste, trudno zręcznie pozbywać się takich ludzi, bo ich ignorowanie sprawia, że ten „ded” szybko staje się „DED”, a potem „%^\$\$& DED”, a gdy się gościa ostrzeże, że zaraz będzie ban za natarczywość i wulgaryzmy, to na pożegnanie jeszcze słyszymy o wolności słowa, cenzurze, trzodzie chlewnej oraz paniach lekkich obyczajów. I gość znika z poczuciem wyższości. Z powrotem na manowcach.

Ktoś zapyta – no i co z tym zrobić? Nie wiem. Bo milczenie oznacza, że przyzwalamy na taki „styl” rozmowy i jesteśmy współwinni, ale protesty często kończą się karczemną awanturą i obrońca też ponosi konsekwencje swoich działań. Matnia.

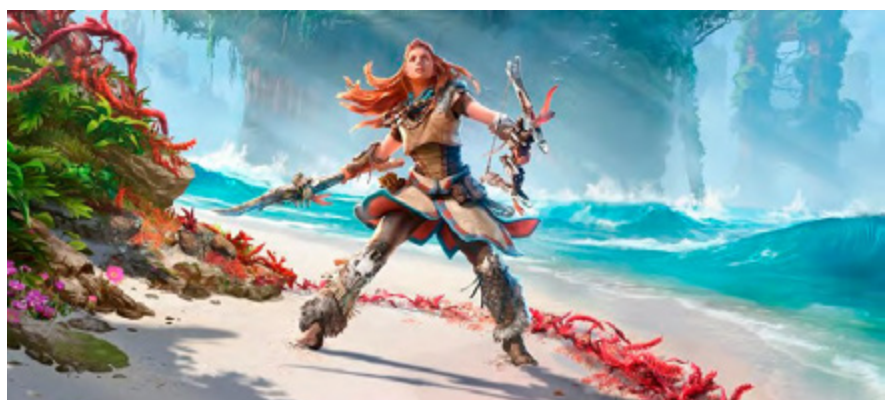
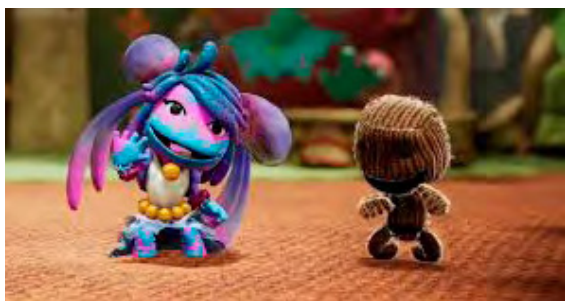
Ktoś kiedyś napisał do mnie w liście do redakcji, że marzy mu się, aby gry komputerowe trafiły pod strzechy. Odpowiedziałem mu wtedy: obyśmy nie doczekali tych czasów. A dziś bym dodał – a jeśli już, to oby nie pod te na manowcach. ■



The Future of Gaming

PREZENTACJA GIER PRZEZNACZONYCH NA KONSOLĘ PLAYSTATION 5 POZYTYWIE ZASKOCZYŁA. I NAWET NIE TYLKO TYM, ŻE NA SAM KONIEC KAŻDY Z NAS MÓGŁ NA WŁASNE OCZY SIĘ PRZEKONAĆ, JAK BĘDZIE WYGLĄDĄC KONSOLA. RÓWNIEMŻ DLATEGO, ŻE SAM LINE-UP W DUŻEJ MIERZE NIE ZAWIÓDŁ!

Krótko omówmy niektóre z pokazanych tytułów. Spider-Man 2: Miles Morales – pełne zaskoczenie, od którego Sony rozpoczęło pokaz. To jedynie announcement trailer, co nie zmienia faktu, że zaczęto z wysokiego C. Gran Turismo Sport – footage nagrany na PlayStation 5 nie zaskoczył (przynajmniej w tej jakości przesyłu obrazu), ale też udowodnił, że prace nad kolejną częścią wchodzą w ostatni etap. Bardzo prawdopodobne, że grę otrzymamy na premierę konsoli. Stray – teaser, czyli forma często niezdradzająca zbyt wielu szczegółów, jedynie



wprowadzającą w świat przedstawiony. Trudno w tym momencie wyrokować, co może się urodzić z tego tytułu. Sackboy: A Big Adventure – chyba nikt nie spodziewał się powrotu Sackboya. A na pewno nie jako bohatera pierwszoplanowego. Tymczasem maskotka znana z LittleBigPlanet otrzymuje własną grę. Kena: Bridge of Spirits – nowe, całkiem ciekawie wyglądające IP, które warto mieć na uwadze. Dla dorosłych zbyt infantylne, dla dzieciaków za dojrzałe. Dorastająca młodzież powinna odnaleźć się idealnie. Goodbye Volcano High – coś dla miłośników gier niezależnych oraz typu animacji znanej z „BoJack Horseman”. Tutaj widzę dwie opcje – porwie wąskie grono zainteresowanych albo okaże się totalną porażką. Hitman III – trailer trzeciej odsłony przygód Agent 47 przykuwa do ekranu na dłuższą chwilę. I jest, cholera, naprawdę niezły! Astro’s Playroom – Sony tym filmem oficjalnie potwierdziło, że nie rezygnuje z planów wspierania wirtualnej rzeczywistości. Little Devil Inside – oj, ta gra zdecydowanie mnie kupiła. Nietuzinkowa, pięknie się prezentująca i puszczająca oko w kierunku miłośników gier niezależnych. Coś mi mówi, że

warto śledzić jej dalsze losy. Bugsnax – nieformalny odpowiednik Knacka na PlayStation 4. Budżetówka, którą nie warto zwracać sobie głowy. Ani nie wygląda, ani nie przekonuje do zakupu. Pragmata – tytuł, który zaskoczył wykonaniem. Choć sam materiał filmowy nie zdradza wielu szczegółów, da się zauważyć ledwie zarysowany motyw opieki nad bezbronnym dziewczęciem. Sam montaż materiału – kozak! Horizon Forbidden West – pierwszy Horizon po dziś dzień ma prawo się podobać. O drugiej odsłonie przygód Aloy nawet nie warto w tym kontekście wspominać. Piękny wizualnie tytuł! Z kolei film prezentujący PlayStation 5 będzie przedmiotem wielu rozważań, porównań i analiz. Sam wygląd konsoli idealnie komponuje się z hasłem The Future of Gaming. (MC)

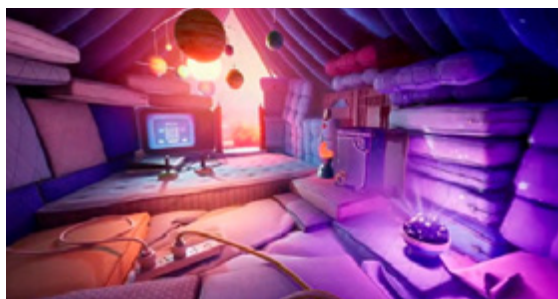


Scarlet Nexus



PO CODE VEIN WIELU Z NAS Z PEWNOŚCIĄ CZEKAŁO NA KOLEJNY RUCH BANDAI. I wygląda to obiecująco. W Scarlet Nexus pokierujemy potężnym wojownikiem obdarzonym dodatkowo psionicznymi umiejętnościami. W dostępnych materiałach malowniczy design wydaje się nawet przebijać również piękne Code Vein. Różnorodny styl walki z kolei może dać nam wiele frajdy. Pozostaje czekać na dłuższy fragment rozgrywki. Action RPG pojawi się na PC oraz konsolach PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One oraz Xbox Series X. (SG)

It Takes Two



CODY I MAY SIĘ ROZWODZĄ, A ICH CÓRKA ROSE TWORZY DWIE LALKI: JEDNĄ Z DREWNA, DRUGĄ Z GLINY. Obie ożywają, a za ich pośrednictwem możemy sterować poczynaniami małżonków. Oznacza to pośrednio kontrolowanie emocji skłóconej pary. Jozef Fares obiecuje, że w grze zobaczymy

nawet mechanikę powiązaną z uczuciami postaci. Brzmi obiecująco? Po poprzednich tytułach studia Hazelight – A Way Out oraz Brothers: A Tale of Two Sons możemy się spodziewać nieszablonowej i intrygującej rozgrywki. Premiera gry została zaplanowana na 2021 rok. (Voy)

2021



Nowa lektura szkolna

O GRZE THIS WAR OF MINE NAPISANO JUŻ TYSIĄCE ZNAKÓW, ZDECYDOWANĄ WIĘKSZOŚĆ W TONIE NADZWYŻAJ POCHWALNYM. Nie ma chyba spośród ludzi kochających gry osoby, która nie kojarzyłaby tytułu autorstwa 11 bit studios. Tym milej jest poinformować, że ta niezwykła produkcja debiutująca w 2014 roku staje się – oficjalnie – dziełem kultury, wpisanym na oficjalną listę lektur szkolnych dla uczniów szkół średnich w Polsce. Ogromnie cieszy w tej kwestii jedno – postępowość. Jakkolwiek oceniać obecny rząd, trzeba przyznać, że z ust jego członków wielokrotnie padały słowa o grach wideo w – o dziwo! – pozytywnym kontekście. Dofinansowania, programy takie jak GameINN czy wypowiedzi ministra Jarosława Gowina jednoznacznie wskazują na to, że rząd ukradkiem zerka

na sektor gier wideo. Kontekstu tego zerkania nie będę jednak interpretował, nie czas i miejsce na to. Jako ciekawostkę dodam, że dwóch branżowych futurologów – Krzysztof Augustyn i Piotr Gnyp – przewidziało podobny rozwój wypadków, tworząc okładki lektur szkolnych, wśród których znalazła się również grafika z This War of Mine wykorzystana do lektury „Chłopcy z Placu Broni”. Któż mógłby przypuszczać, że kilka lat później zabawa Photoshopem stanie się rzeczywistością... (MC)

Duke Nukem 3D: 20th Anniversary World Tour



W WERSJI NA NINTENDO SWITCH UKAŻE SIĘ ODŚWIEŻONA WERSJA JEDNEJ Z NAJPOPULARNIEJSZYCH GIER WIDEO W HISTORII. Wcielamy się w niej w tytułowego Duke'a, który walczy z najeźdźcami z kosmosu. SONKA usprawniła tę wersję, dodając funkcje specyficzne dla Switcha, między innymi celowanie ruchem (motion aiming), wibrację HD czy różne funkcje rozgrywki sieciowej. Gra zostanie wydana jednocześnie na rynku amerykańskim, europejskim, australijskim i japońskim. (PB)

Second Extinction



STUDIO SYSTEMIC REACTION SZYKUJE BARDZO CIEKAWEGO SHOOTERA, W KTÓRYM BĘDZIEMY BRONIĆ PLANETY PRZED POWRACAJĄCYMI DINOZAUARAMI. Pojawił się gameplay Second Extinction przedstawiający jedenastominutową, multiplayerową rozgrywkę. Całość komentowana jest przez deweloperów, którzy wprowadzają nas ze szczegółami w realia gry. Trzeba przyznać, że tytuł wygląda bardzo efektownie, a broń – wprost znakomicie. Z drugiej strony rozgrywka na pierwszy rzut oka sprawia wrażenie nieco monotonnej, a SI przeciwnika jest zdecydowanie do poprawy. Ale mimo wszystko to dość wczesna wersja konceptu, więc chyba warto zaczekać. (SG)



Star Wars: Squadrons

DWIE STRONY KONFLIKTU, X-WINGI KONTRA MYŚLIWCE TIE – CO OZNACZA, ŻE WRACAMY DO ZASAD ZNANYCH Z BOJÓW W JEDNEJ Z NAJLEPSZYCH STRZELANIN, JAKIE DO TEJ PORY UJRZAŁO UNIWERSUM GWIEZDNYCH WOJEN.

Zwiastun filmowy Squadrons opowiada więcej:

2020

wygląd pilotów oraz pojazdów będziemy mogli modyfikować, a w trakcie rozgrywki odblokujemy kolejne elementy kokpitu naszych myśliwców. Podczas walk będą nam towarzyszyć skrzydłowci. W planach są również walki online w trybie pięciu na pięciu graczy, wspierane zróżnicowanymi rodzajami broni, od min po boty z działkami. Do tego opcja rozgrywania całej batalii w VR. Premiera 2 października 2020 roku na PC, Xboksie One i PlayStation 4. (Voy)



Dwie zapowiedzi MicroProse

**NA OBA TYTUŁY JESZCZE TROCHĘ POCZEKA-
MY, MAMY JUŻ JEDNAK WSTĘPNE INFORMACJE
O TYM, CZEGO MOŻEMY SIĘ SPODZIEWAĆ.**

Warfare 1944 będzie taktycznym FPS rozgrywanym na dużych obszarach frontów II wojny światowej. I ponoć z dużym realizmem walki, w której jedna kula może zabić. Wrzucone w młyn wojny drużyny mają za zadanie przetrwać

FPS

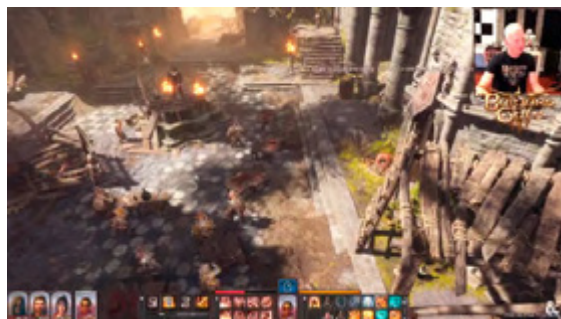
i pokonać swoich przeciwników. Fragment rozgrywki na razie nie robi dobrego wrażenia, miejmy nadzieję, że oprawa graficzna w finalnej wersji doczeka się solidnych szlifów. Nicco lepiej prezentuje się Operation: Harsh Doorstop – społecznościowy projekt Drakeling Labs, gra PvP, która będzie dostarczana w modelu free-to-play, bez lootboksów, mikropłatności i całej tej otoczki psującej balans rozgrywki. Niebawem gra ma się pojawić we wczesnym dostępie. Teren walki: Afganistan, lato 1991 roku. Ponownie FPS z naciskiem na taktykę walki w dużym, otwartym terenie. (Voy)



Mortal Shell

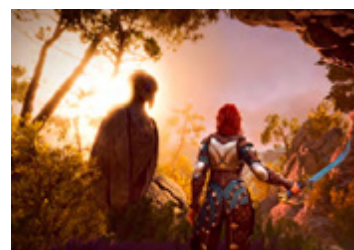


Z UTĘSKNIENIEM OCZEKUJECIE NA ELDEN RING? Od ponad roku nie było nowych materiałów o tytule od FromSoftware i poza mętnymi plotkami, które co rusz pojawiają się w sieci, nie ma zbyt wielu punktów zaczepienia. Na szczęście fani specyficznego gatunku soulslike będą mieli czym sobie umilić czas. Tworzony przez grupkę weteranów gier AAA Mortal Shell z każdym kolejnym, ujawnionym niuansiem wygląda coraz ciekawiej. Tym razem dostaliśmy solidną dawkę informacji, jako że trwająca nieco ponad kwadrans rozgrywka jest jednocześnie swojego rodzaju wywiadem z twórcami. Wzorem Dark Souls będziemy toczyć głównie pojedynki, wypracowując odpowiednią taktykę i korzystając z wielu możliwości rozgrywki. Wygląda na to, że nasz rozwój będzie też ściśle uzależniony od poznawania historii konkretnych istot. Warto także wspomnieć, że w dniach 3-10 lipca zostanie udostępniona zamknięta beta, do której kody będą podawane w mediach społecznościowych. (SG)



EARLY

Baldur's Gate 3



**WIRUSOWA ZAWIERUCHA DOTKNĘŁA MNIEJ
LUB BARDZIEJ CHYBA KAŻDĄ BRANŻĘ. ALE
LARIAN STUDIOS DALEJ DZIAŁA PRZY SWOIM
AMBITYM PROJEKCIE, CHOĆ OCZYWIŚCIE
NIE BEZ POTENCJALNYCH OPÓŹNIEŃ.**

Ostatnio, zgodnie z obietnicą w trakcie transmisji urządzonej przez Guerilla Collective, zespół wypuścił nie tylko nowy trailer, ale także możliwy termin pojawienia się gry w trybie Early Access. Zgodnie z wypowiedziami deweloperów w głównej mierze chodzi o to, czy ekipa wyrobi się z pracami nad motion capture. (SG)



DRIFTLAND

THE MAGIC REVIVAL



XBOX ONE

PS4

NINTENDO SWITCH

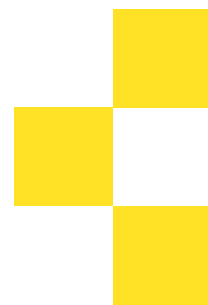
2020

STAR DRIFTERS
SIMFABRIC



Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



WIRTUALNE PODRÓŻE KSZTAŁCĄ

Nigdy nie byłem w MoMA, czyli Museum of Modern Art. Nie żeby to było coś dziwnego, nie byłem wszak w wielu innych, znamienitych miejscach – a MoMA znamienitym jest – niemniej jednak w okolicy (Nowy Jork) zdarzało mi się zawitać i to niejednokrotnie. Zawsze jednak było coś innego do zrobienia i na odwiedzenie tej świątyni sztuki nowoczesnej nigdy nie starczało czasu...

Wstyd, to prawda! Ale errare humanum est – a rzeczą ludzką jest także wybaczać, ścieżki prostować i błędy naprawiać. Tak zatem pomyślawszy, usiadłem przed ekranem z zamiarem nadrobienia braków w mojej edukacji, oczywiście w czysto zdalny, elektroniczny i wirtualny sposób. Wszystko bowiem niestety wskazuje na to, że możliwość fizycznego odwiedzenia Stanów Zjednoczonych nie nadarzy się zbyt szybko. Wcześniej trzeba będzie przecież wykorzystać te grube tysiące złotych zamrożone w „koronawirusowych” kuponach firmy Ryanair – która zapewne jeszcze długo przez Atlantyk latać nie będzie. Nic to jednak, skoro konieczność siedzenia w domu nie przeszkadza co bardziej przedsiębiorczym artystom nawet w robieniu reportaży fotograficznych z odległych zakątków byłego Związku Radzieckiego (skądinąd świetny Jason Guilbeau, zwykle snujący się po zgliszczach imperium osobiście, tym razem posłużył się Google Street View), to tym bardziej nie powinna być przeszkodą w odbiorze sztuki, nomen omen, nowoczesnej. Zwłaszcza że MoMA prowadzi dość intensywną akcję digitalizacji swoich zbiorów i prawie połowa kolekcji (dokładnie 87 397 eksponatów) dostępna jest już do obejrzenia przez internet. Łatwo się jednak

domyśleć, że to nie obiekty digitalizowane najbardziej mnie interesowały. To, co wydało mi się znacznie ciekawsze, to artefakty zwane w slangu bibliologów „born digital”, nieomal natychmiast bowiem zauważyłem, że jedną z kategorii tematycznych dostępnych w wyszukiwarce na stronie muzeum jest „oprogramowanie”. Intrygujące! W tę zatem stronę skierowałem swoje wirtualne kroki.

Pomimo że już starożytni wiedzieli, że oprogramowanie jest formą sztuki (ot choćby taki Robert L. Baber, który pisał o tym we wciąż aktualnym dziełku „Software Reflected” – choć po prawdzie twierdził też tamże, iż oprogramowanie to szarlataneria), to jakoś nie bardzo chce się ono zadowolić w muzeach. Od razu nadmienię, że nie chodzi mi tu o software tworzony z myślą o happeningu artystycznym – takich bowiem instalacji jest ostatnio co niemiara, a dzięki dostępności narzędzi (Arduino, Processing i podobne) tworzyć je może niemal każdy, z – jak łatwo się domyślać – zwykle miernym skutkiem. Dla mnie znacznie bardziej interesująca jest sztuka użytkowa, a takowej w MoMA jest niemało. A zatem – rozmowałem – także i oprogramowania, którego raison d'être wykracza poza samą estetykę, powinno być tu sporo. Jakież to programy, a szczególnie jakież gry wybrane zostały przez kustoszy tegoż świetnego muzeum?

Cóż, szybko się (trochę) rozczarowałem. Jak się okazuje, wśród tysięcy eksponatów w katalogu MoMA tylko 72 to oprogramowanie, a i to liczba zważająca, albowiem do programów komputerowych zaliczono choćby czcionki. Gier jest zaledwie kilkanaście. Pomimo to moje rozczarowanie ostatecznie nie okazało się wielkie. Wybór gier, jakie znalazły się w MoMA, jest bowiem intrygujący. Jest oczywiście Yars' Revenge, jest Tetris, ale także Dwarf Fortress czy Katamari Damacy. Zobaczcie zresztą sami.

Na koniec tej wirtualnej wędrówki dopadła mnie jeszcze jedna, natrętna myśl. Czy jakiegokolwiek polskie muzeum sztuki (niekoniecznie nowoczesnej) ma w swojej kolekcji jakieś oprogramowanie? W szczególności rodzime i w szczególności rozrywkowe? Właśnie... ■



ATHULHU

BOOKS OF ANCIENTS



 SIMFABRIC

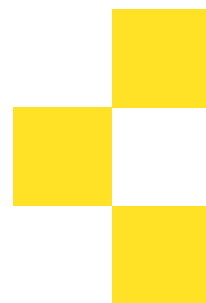
 STEAM  XBOX ONE  PS4  NINTENDO SWITCH

Hooster



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.



MATKA WSZYSTKICH MATEK

Polska branża gier komputerowych z kwartału na kwartał zyskuje na uznaniu i podziwie. Mam jednak wrażenie, że zbyt wiele osób bezpodstawnie kojarzy ją z łatwym i szybkim sukcesem.

Na Fejsbuku wykopalem wśród wspomnień (i opublikowałem na nowo) zawsze podgrzewające me serce zdjęcie ze starej Gambleriady. Zacząłem myśleć o roli tej imprezy w historii budowania polskiej branży gier komputerowych, ale też – polskiej kultury graczy, a może i, nie waham się powiedzieć, społeczeństwa: osób dziś już dorosłych, czasem wręcz starszawych (to o mnie), z pokolenia, które wyróżnia się tym, że w młodości jeszcze nie miało internetu, ale już miało komputery i na nich grało. Boję się, że już o tym pisałem, ale jak tu się nie powtarzać, gdy się pisze o historii. Zwłaszcza że mam dziwne przekonanie, że gdy o czymś myślę dwa razy, to zazwyczaj dochodzę do różnych (toteż za każdym razem nowych) konkluzji i mogę tylko mieć nadzieję, że nie są wzajemnie sprzeczne.

Gambleriada nie była pierwszymi polskimi targami gier, ten tytuł należy do ważnych historycznie katowickich targów PlayBox. Pamiętam, że uczestniczyłem na nich w premierze PlayStation, a od tego czasu miałem okazję być na wszystkich polskich premierach tej konsoli (ciekawe, ile jest takich osób). To się zapewne skończy przy PS5, bo raczej mnie nie zaproszą; sam bym siebie nie zaprosił, gdybym był nimi. Jednak jestem przekonany, że Gambleriada to pierwsza impreza, która realnie konsolidowała tak zwaną polską branżę gier połowy lat dziewięćdziesiątych, to znaczy grupkę kilkudziesięciu osób, z których część zajmuje dziś lokaty na liście najbogatszych Polaków, część znajduje się poza nią, ale cieszy się statusem multimilionera, a reszta zapewne jest

zupełnie szczęśliwa i spełniona, bo przecież przydział do którejkolwiek z tych kategorii o niczym szczególnym nie świadczy.

Na Gambleriadzie wystawiał się CD Projekt, a Marcin Iwiński i Michał Kiwiński dbali, żeby było to każdorazowo nie do przegapienia. Na Gambleriadzie poznałem Pawła Marchewkę z Techlandu, firmy startującej wtedy z dystrybucją gier, dość sensacyjnie debiutującej z wysokiego C jako polski wydawca Quake'a. Na Gambleriadzie pokazywał się LK Avalon, wówczas najpoważniejszy polski producent gier – oczywiście na równi z Adrianem Chmielarem, który się nie wystawiał, ale zawsze przychodził. Często z kolegami ze swojego ówczesnego zespołu, przyszłymi założycielami i obecnymi szefami 11 bit studios.

I wielu jeszcze znakomitych gości miała Gambleriada, zainaugurowane ćwierć wieku temu targi, które odbywały się w XX wieku i mimo wielu edycji nie doczekały wieku XXI. Po co ja o tym wszystkim gładzę, w dodatku zapewne po raz kolejny? Bo próbuję pokazać, że jakkolwiek dopiero w ostatnich latach branża gier komputerowych w Polsce zaczęła odnosić spektakularne sukcesy, to większość osób, które te sukcesy budują, a również konsumują, jest obecnych w tym biznesie od dziesiątków lat. Pośród istotnych spółek giełdowych umiem wskazać tylko jedną, której twórcy mają nieco krótszy (choć również imponujący) staż, a jest nią mobilne Ten Square Games.

Kiedy więc następnym razem będę słyszał głosy o „bańce” albo czytał o jedynym czy drugim prezecie, który sprzedał swoje akcje za kilka czy kilkanaście milionów złotych i tapla się w złocie, przypomnę sobie, jak wielu z nich widziałem noszących kartony na Gambleriadzie ze starego fiata albo jedzących ze mną wietnamskie jedzenie z budki na placu Unii Lubelskiej, albo siedzących w jakimś obskurnym, zawilgoconym biurówku kategorii D i zastanawiających się, z czego wypłaca ludziom pensje za trzy miesiące. Przeszli długą, wyboistą drogę i tak zapracowali na dzisiejszą chwałę. ■

ALEX



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**

- ◆ **TARGI PRACY** W SEKTORACH KREATYWNYCH
- ◆ PREZENTACJE **WYSTAWCÓW**
- ◆ **KONFERENCJA** W KINIE ELEKTRONIK
- ◆ GOŚCIE **SPECJALNI**

STRATEGIC PARTNER

**Warsaw
Film
School**

KINO Elektronik

POWERED BY

PIXEL
CULTURE MEDIA PRODUCTION

PSX
EXTREME

PIXELPOST.pl



Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



O PROTEZOWANIU MARZEŃ GRAMI

Kocham prowadzić samochód. Znam ludzi, których kierowanie męczy, ja wprost przeciwnie, wtedy odpoczywam i relaksuję się. Droga i pilnowanie otoczenia wymagają dość skupienia, żeby nie pozwalać na ucieczki uwagi w kierunku codziennych problemów i irytacji, ale nie tyle, żeby stawało się to nużące. Jadę na autopilocie, całą mechanikę jazdy mam w pełni zautomatyzowaną, w powtarzalności czynności jest jakiś euforyczny i kojący element hipnotyczny, wyciszam się i nabieram spokoju i energii. Moje wymarzone wakacje to kilka-kilkanaście dni spędzonych w samochodzie – i to dosłownie, bo mogę w nim jeść i spać, jeżdżąc z miejsca na miejsce. Ba, od czasu do czasu, jak mi rzeczywistość dopiekle, rozważałem zrobienie prawa jazdy na ciężarówkę i spróbowanie – jako odskocznia – życia truckersa.

Tyle że od lat coraz rzadziej siadam za kółkiem. Od dawna pracuję w domu bez konieczności kontaktowania się z kimkolwiek osobiście, coraz więcej rzeczy daje się załatwić zdalnie, do paczkomatu mam kilkadziesiąt metrów. Jeszcze dwa lata temu z przyczyn rodzinno-organizacyjnych musiałem się ruszyć przynajmniej raz w tygodniu na zakupy, ale sytuacja się zmieniła, do tego w zeszłym roku skasowałem samochód i nie mam wielkiej presji, żeby kupić nowy, bo dajemy radę podzielić się tym małym, co zostało. Na to przyszła pandemia i lockdown, w kwietniu nie miałem okazji do jazdy przez cały miesiąc, początek maja nie był lepszy. Smuteczek.

W tej sytuacji zastała mnie promocja na Euro Truck Simulator 2. Za raptem 35 złotych kupiłem

wersję podstawową i DLC Going East! (żeby móc wystartować z Polski) i ruszyłem.

I fajnie jest. Pojeździłem sobie po tej części Europy, do której mam dostęp, wypróbowałem Eurotunel, sprawdziłem, że ruch lewostronny nie jest taki trudny, znalazłem w godzinach spędzanych za kółkiem ten sam element wyciszenia, który znam z długich tras. Trochę doskwiera sterowanie padem, trochę irytują niekonsekwentne uproszczenia, trochę mi brak moich ulubionych tras (siatka dróg mogłaby być trochę bardziej rozbudowana i bliższa rzeczywistości), ale to są szczegóły, wiadomo, że symulator to tylko proteza.

Jednak jeżdżąc, w pewnym momencie zorientowałem się, że ja już, kiedyś, coś... Kilka dni męczyło mnie déjà vu. Aż w końcu przyszło olśnienie – Test Drive III! Akurat w momencie, kiedy zostałem (ku swojemu zaskoczeniu) redaktorem Top Secretu, spędzałem przy nim długie godziny. Zupełnie nie po to, żeby się ścigać czy bić rekordy tras, dość często ot tak, bez powodu siadałem za klawiaturokółkiem i jechałem, wprowadzając się w eskapistyczny trans. To dlatego zresztą zrobiłem do TS mapkę tras – miałem je w małym palcu, objeżdżone na wszystkie strony, wiedziałem, gdzie można jechać w nieskończoność, korzystając z zapętlenia mapy. ETS2 daje to samo bez prozaicznych, sztucznych zapętleń.

Pisałem już kiedyś w felietonie o tym, jak Far Cry i iF-22 protezowały mi wakacyjną tęsknotę za moimi ulubionymi miejscami na Hvarze. Tym razem znalazłem – zupełnie nieoczekiwaną – protezę w ETS2. Niestety w standardowych DLC Chorwacji nie ma, a żeby skorzystać z modów, trzeba kupić całą Europę, na co się na razie nie zdecyduję, w końcu muszę uzbierać na ten samochód.

A gdyby eskapizm ciężarówkowy było mi za mało, zawsze w zanadrzu mam jeszcze lot cenną dookoła świata. Ale z tym chyba poczekam na nowego Microsoft Flight Simulatora, tam już nie będę się musiał martwić, że miasta są sobą tylko umownie, AI nie rozumie reguł pierwszeństwa, a powrót siódmką z Krakowa do Warszawy wymaga skrętu w lewo z podporządkowanej na główną szosę Lublin-Warszawa. ■

BOREK

PEŁNE WERSJE POLSKICH HITÓW



DRIFTLAND
THE MAGIC REVIVAL



MADAGE
& THIS GUY



GRATIS dla wszystkich prenumeratorów Pixela!

Wystarczy, że jesteś aktywnym prenumeratorem Pixela lub złożysz zamówienie na prenumeratę i zalogujesz się na stronie shop.pixel-magazine.com do 30 lipca. Dotyczy prenumeratorów wersji drukowanej (6 lub 11 wydań) oraz rocznej łączonej prenumeraty magazynów Pixel i PSX Extreme.

Kody Steam oraz dostęp do wersji PDF PIXEL EMULACJA pojawią się na Twoim indywidualnym koncie na stronie shop.pixel-magazine.com

Dodatkowo
specjalne wydanie
PIXEL EMULACJA (PDF)



PARTNERZY

STAR
DRIFTERS



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

GOLDEN
PARTNER

FLYING
WILD
HOG

oan°



SILVER
PARTNER



TECHNOLOGY
PARTNER



