



PIXEL

KULTURA GIER WIDEO

MAFIA

DEFINITIVE EDITION



INSIDE

- IRON HARVEST
- TELL ME WHY
- CRUSADER KINGS III
- PROJECT CARS 3
- EPIC VS. APPLE
- SONY EXCLUSIVE
- DYNAMIX
- PIOTR ŁUKASZUK
- XEROX PARC
- SAM & MAX HIT THE ROAD
- BACK TO THE FUTURE
- FRANCUSKI MINITEL

09 (63) / 2020 / PAŹDZIERNIK

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

10>

63



9 772391 796008

CEM 14.504 (w/m) (s/w) pixel-magazine.com

SABOTEUR SID

BY CLIVE TOWNSEND



CLIVE TOWNSEND



OSTATNI Z CZTERECH JEŹDŹCÓW APOKALIPSY

Z niemal rocznym opóźnieniem dotarła do mnie informacja o śmierci Roberta Andersona. Szacowny biznesmen odszedł w wieku 89 lat. Był jedną z czterech najważniejszych figur, które doprowadziły do złotej ery gier wideo, a następnie do wielkiego krachu. W głowie pojawia się refleksja, jak ta nasza branżowa historia jest głęboka, poorana i niejednoznaczna. I przez to tak bardzo ciekawa.

Wiem, że Disneyowi przychody w drugim kwartale spadły o połowę, Sony mimo spadku sprzedaży konsol ma się dobrze dzięki rekordowym wzrostom dystrybucji cyfrowej. Zdaję sobie sprawę, że w listopadzie będą Cyberpunk 2077, Xbox Series X, Assassin's Creed Valhalla, Watch Dogs: Legion, nowy Bond, Hyrule Warriors: Age of Calamity, a nawet PlayStation 5. Wszystko to wiem, a jednak znów chcę napisać kilka zdań o historii, bo z niej najlepiej można wyciągać wnioski na temat teraźniejszości.

Zatem przypomnijmy sobie czas, gdy elektroniczna rozrywka rozrastała się do nieznanych wcześniej rozmiarów, jak wnikła do mainstreamu i stawała się pożywką dla mas, a nie tylko geeków. Odpowiadały za to cztery wielkie firmy: Atari, Mattel, Nintendo i Namco. Ameryka kontra Japonia, konflikt tak dobrze pokazany w serialu dokumentalnym „High Score”, o którym piszemy w SideQueście. Wodzami armii byli: Ray Kassar z Atari, Robert Anderson prowadzący do zwarcia zastępy Mattela, dowodzący Nintendo samuraj Hiroshi Yamauchi oraz surowy starzec Masaya Nakamura z Namco. Poza Andersonem wszyscy pozostali urodzili się w latach dwudziestych, byli nastolatkami, gdy wybuchła

P.

prawdziwa wojna. Dobrze pamiętali świat analogowy, w którym takie wartości jak praca, sumienność i słowność stanowiły największe przymioty. Wszyscy czterej byli dostojnymi przemysłowcami mającymi doświadczenie także w branżach poza elektroniczną rozrywką. Los jednak chciał, że zostali zapamiętani jako główne postaci odpowiedzialne za zaszczepienie gier wideo w powszechnej świadomości. Teraz już wszyscy oni nie żyją.

Akurat roli Andersona często się nie docenia, a przecież to w dużej mierze on wzniecił świętą wojnę pomiędzy Mattelem a Atari, a przynajmniej dał zielone światło na jej odpalenie i sygnął setkami milionów dolarów na jej wsparcie. W 1979 roku na rynek weszła konsola Intellivision, niedługo potem agresywnie reklamowana w telewizji jako pogromca flagowca przeciwnika, czyli VCS. Zachęciło to z kolei Atari do pompowania strumieni pieniędzy w reklamę i marketing przekonujące masy, że jedyne, na czym warto grać, to ich własna konsola, wykonane w imitacji drewna skromne pudełko z trydem animujące na ekranie dwa obiekty naraz. Mattel był najpotężniejszym podmiotem na rynku, posiadającym największe zasoby pieniądza i najlepsze kontakty z sieciami sprzedaży, wypracowane przez lata sprzedaży lalki Barbie oraz Scrabble'a. Z grami nie miał wcześniej do czynienia i jego wejście na ten teren było czysto koniunkturalne, wynikało nie z chęci tworzenia, lecz z analizy słupków sprzedaży konkurencyjnych podmiotów. Historia dziś uczy, że takie podejście nie może przynieść długofalowego sukcesu, ale Anderson chciał wytyczać nowe szlaki, doprowadzić Mattel do miejsca, w którym obecnie jest Disney, a nie wykonywać kroki w tył.

Tymczasem japońscy wojownicy stali nieco z boku zawieruchy, oferując co najwyżej obu stronom paliwo w postaci kontraktów na konwersje Space Invaders, Pac-Mana czy Donkey Konga. Zawsze odbywało się to zgodnie z zasadą „kto da więcej”, bez żadnych politycznych uprzedzeń. To oczywiście oni wyszli obronną ręką z apokalipsy, jaka wydarzyła się w 1983 roku, jednak mitem jest, że zupełnie nieposiniaczeni. Namco już nigdy nie zaświeciło tak jasno jak na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych. Nintendo tylko szczęśliwym zbiegiem okoliczności zdołało wy dostać się z czarnej dziury, w którą wpadli wszyscy producenci automatów do grania. Za to Atari i Mattel zostały doszczętnie spacyfikowane przez apokalipsę. Podejrzewam, że Anderson cały czas nie rozumiał, co się wydarzyło. Osiedł na Key Largo na Florydzie, tam gdzie Humphrey Bogart mierzył się z Edwardem G. Robinsonem, i cieszył się golfem, uprawą ogrodu oraz kolekcjonowaniem znaczków. Zapomniał o pobojuwisku, jakie pozostało w amerykańskich salonach gier. Myśląc o nim, warto zwłaszcza zapytać, ile z tej dawnej filozofii Mattel Electronics jest obecnie w Electronic Arts oraz Activision i czy w końcu także one podzielią jego los.

Wracając z teraźniejszości do przyszłości, przypominam jeszcze tylko o przełożonym na 13-15 listopada Pixel Heaven, na którym będzie dużo historycznych oaz transportujących nas do czasów Roberta Andersona. Ponownie spotkamy się w kioskach 5 listopada w oczekiwaniu na to, co przyniesie najbardziej urodzajny miesiąc w roku. ■

MICZ



PIXEL
CULTURAL SCENE MEDIA

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

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

Przed nami gorąca jesień pod znakiem nowej generacji konsol. Spotkajmy się na Pixel Heaven 2020!

P.
check it out
PIXELPOST.pl

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



5-22

LOADING

- 4. Inside • 6. Indykarium
- 10. Vive VR Corner z pierwszymi w Polsce wrażeniami z testu HTC Vive Focus Plus
- 12. RetroExpress • 14. Pixel Kids • 16. Apple vs. Epic
- 20. Exclusive Sony na peccety

23-42

PLAY THE GAME

- 24. Mafia Definitive Edition • 27. Mortal Shell
- 28. Crusader Kings III • 30. Iron Harvest • 32. Project CARS 3
- 33. As Far as the Eye • 34. Marvel's Avengers • 35. Wingspan
- 36. eFootball PES 2021 • 37. PGA Tour 2K21
- 38. Captain Tsubasa: Rise of New Champions
- 39. Tell Me Why • 40. Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning
- 41. Root • 42. NBA 2K21

43-72

HALL OF FAME

- 44. Wywiad z Piotrem Łukaszukiem
- 52. Historia firmy Dynamix
- 58. „Powrót do przyszłości” w popkulturze
- 66. Najlepsza Gra na Świecie: Sam & Max Hit the Road

73-100

SECRET LEVEL

- 74. System RPG „Aquelarre”
- 78. Francuski system Minitel
- 82. Pionierzy z Xerox PARC
- 88. Big Box: Pool of Radiance
- 90. Kosmiczne uniformy • 92. Sidequest
- 100. Felieton Śledzia

101-122

CREDITS

- 102. Final Fantasy VII Remake
- 108. Frontier i Elite
- 113. Felieton Marcina M. Granata
- 118. Felieton Gawrona • 120. Felieton Alexa
- 122. Felieton Borka

114-116

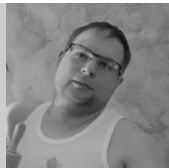
AUTOFIRE

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



PIOTR POCZTAREK



MIKOŁAJ KAMIŃSKI



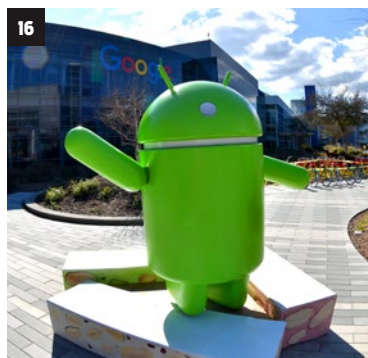
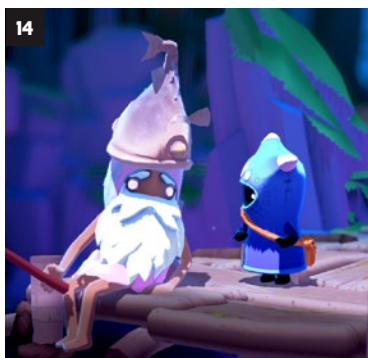
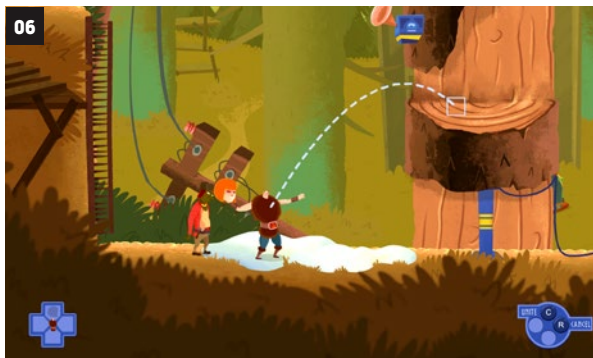
Cudowne uczucie – zakup nowego laptopa do pisania po tym, jak poprzedni się dosłownie rozszarpał. Trzynastocalowy HP Envy wyglądał ładnie na obrazku, a po wyjęciu z pudełka okazał się wykończony prawdziwym drewnem (orzec włoski). Teraz aluminium nie robi na mnie wrażenia.

Kto by przypuszczał, że największym zaskoczeniem podczas internetowego pokazu PS5 Showcase będzie... gra AAA z uniwersum Harry'ego Pottera. Bo umówmy się, cenę i okres, w którym zadebiutuje nowe dziecko Sony, przewidywaliliśmy od dawna, a nowy God of War to przecież był pewniak.

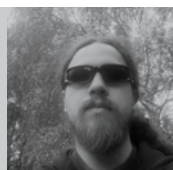
Zapowiada się, że najnowsze karty Nvidii, jak i nadchodzące premiery najnowszych konsol pojawią się na rynku w małych liczbach. Resellerzy zacierają ręce, a zwykłym śmiertelnikom pozostaje cierpliwie czekać. Polskę zazwyczaj niedobory nowego sprzętu omijają, więc pozostaje mieć nadzieję, że tak będzie i tym razem.

LOADING

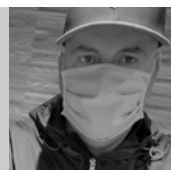
13 SIERPNIĄ PRZEJDZIE DO HISTORII. WPROWADZIE JESZCZE NIE WIADOMO, JAK BĘDZIE OCENIANY, ALE WŁAŚNIE TEGO DNIA ZOSTAŁY URUCHOMIONE SKOMPLIKOWANE PROCESY RYNKU GIER.



**MARCIN M.
DREWS**



**SZYMON
GÓRAJ**



**PIOTR
MAŃKOWSKI**

Wzruszająca troska o unikanie kryptoreklamy! Media głośno krzyczały o pilchownicim moście, który miałby zostać wysadzony na potrzeby „Mission Impossible 7”. Dodawały przy tym, że obiekt pojawił się wcześniej w pewnej grze. Bez tytułu, bo to byłaby reklama...

Lubię dbałość o ścieżkę dźwiękową podczas potyczek w grach i dość mocno zwracam na ten aspekt uwagę. Mój numer jeden tego roku to o dziwo Wasteland 3 z kawałkami absurdalnie nieprzystającymi do dynamiki walk, ale nadającymi im nieomal wzniosły wymiar, niczym u Tarantino.

Pracuję nad angielską edycją „Wielkiej księgi gier”, szukając cały czas najlepszych możliwych screenów. I tak ostatnio wpadłem ponownie na Karnova, hit z automatów późnej ery. Jakże on miał piękne środowiska, pełne zróżnicowanej przyrody i dziwnych budowli. Aż się nie chciało iść dalej w prawo!



INDYKARIUM

Borek



INDYK COVIDOWO-IMPRESOWY

STEAM GAME FESTIVAL

Komu podobał się Steam Game Festival w lecie, doceni pewnie i jesienną edycję. Oczywiście na zgłaszanie gier już za późno (termin upłynął 28 sierpnia), ale na pewno nie za późno na zarezerowanie w październiku (7-13) czasu na pogranie w demka.

GDC 2020



Organizatorzy Game Developers Conference regularnie robią badania ankietowe w środowisku deweloperów, wspominałem już o nich w Indykarium.

Na okoliczność sierpniowego, letniego GDC przeprowadzili kolejne, tym razem pytając o efekty pandemii. Jedna trzecia firm obserwuje wzrost sprzedaży/przychodów, jedna trzecia – spadek, jedna trzecia nie zaobserwowała zmian – co sugeruje, że wprawdzie następują jakieś przesunięcia, ale branża statystycznie wychodzi na zero. Co dwunasty ankietowany (8 procent) został zwolniony lub wysłany na urlop; zdaje się, że te liczby nie odbiegają specjalnie od sezonowych fluktuacji na rynku. Co czwarty narzekał, że dochód jego rodziny zmalał (ale w dochód rodziny zwykle wliczają się również dochody innych jej członków, więc to raczej pochodna ogólnej sytuacji ekonomicznej). Największe problemy były związane z koniecznością zorganizowania pracy na nowo w modelu rozproszonym (z uwzględnieniem zmienionych obowiązków rodzinnych, dzieci w domu, homeschoolingu) i wypracowania nowych, skutecznych modeli komunikacji. Co ciekawe, znacząca część ludzi ocenia, że wymuszony przez pracę w domu brak kontaktu i wymiany myśli z innymi negatywnie wpływa na ich efektywność i kreatywność. To psychologicznie znany efekt, lekka presja zewnętrzna sprzyja mobilizacji, a te wszystkie głupie żarciki przy ekspresie do kawy pomagają utrzymać obroty. Być może w związku z tą zmniejszoną efektywnością niemal połowa deweloperów narzeka, że teraz musi pracować dłużej. Już na pewno wiadomo, że część wypracowanych rozwiązań zostanie po zakończeniu pandemii. Sumarycznie nie wygląda to źle, ale trzeba pamiętać, że badanie było zrobione jakiś czas temu, a sytuacja jest rozwojowa, więc na ocenianie stanu branży jest jeszcze zdecydowanie za wcześnie.

Samo GDC odbyło się online na początku sierpnia (przełożone z planowanego marcowego terminu). Podobna formuła jest planowana na przyszły rok na 19-23 lipca, organizatorzy nie są covidowymi optymistami i dmuchają na zimne.



GAMESCOM 2020

Zostawił indycki niedosyt. Niby była część poświęcona indykom, niby była indycka nagroda i indycka nagroda, ale indycczo prezentowanych indyków pozostawiała sporo do życzenia.

Taki Gamedec (u góry) wygląda jak produkcje wysokobudżetowe, w które sypano pieniądze do skutku, a nie jak indycki projekt nadrabiający brak środków kreatywnością. Przy czym to nie znaczy, że nie doceniam wysiłku i kreatywności dewów z Anshar Studios, to, co widziałem, bardzo mi się podobało, mam tylko wątpliwości, czy powinni stawać w szranki w tej samej lidze, co dyskutowane miesiąc temu Carrion, Liberated i Electro Ride. Nie wiem, czy to kwestia wyboru organizatorów, czy zgłoszeń, ale efekt pozostawił niesmak. To trochę świadczy o tym, że granica między indykiem a studium nieindyckim jest rozmyta, trochę o tym, że nad plakieta „indie” nikt nawet nie próbuje zapanować. Pewną pochodną tej nieindycczości pokazywanych tytułów było to, że bardzo mało mnie zainteresowało, bo przynajmniej na poziomie trailerów żaden nie zaskoczył mnie czymś nowym (taki Blazing Sails – niby battle royale w świecie Sea of Thieves nie kojarzę, ale jest to dość bezpiecznie i niezbyt odkrywcze połączenie, siła indyków polega na szukaniu, nie na powielaniu). Kilku tytułom (jak Twelve Minutes czy Endling, przy czym ten drugi bardziej dlatego, że ciekaw jestem, czy wreszcie komuś się udało napisać grę łączącą dobrą rozgrywkę z poważną tematyką ekologiczną, niż dlatego, że mnie porwała pomysłem czy rozgrywką) będę chciał się przyjrzeć bliżej, jak już wyjdą, być może wtedy zmienię zdanie. Polskich gier nie zabrakło – wspomniany Gamedec, Last Oasis, Danger Scavenger, The Riftbreaker, Hellcard, Kosmokrata (mam nadzieję, że nikogo nie pominąłem).

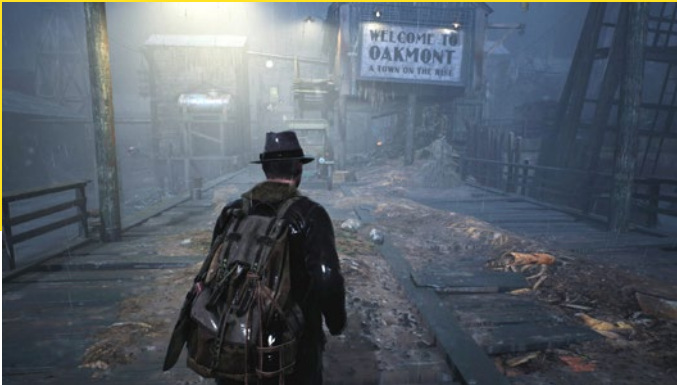
A nagrodę za Best Indie Game dostało Curious Expedition 2 (indyk: Maschinen-Mensch), od czerwca w Early Access na Steamie. To dla mnie też pewne stawianie sprawy na głowie, EA to nie jest moment na nagrody całosciowe.



INDYK W ZWARCIU

INDYK POD WODĄ

Nie wspominałem jeszcze chyba o indyku: Frogwares ani o ich ostatniej grze The Sinking City w Indykarium, ale recenzowaliśmy ten tytuł w Pixelu. 25 sierpnia zniknął ze sklepów w wyniku zerwania umowy dystrybucyjnej z wydawcą – według Frogwares BigBen nie płacił, wysuwał żądania wykraczające poza podpisaną



umowę, usuwał logo studia z materiałów reklamowych, w pewnym momencie wstecznie anulował akceptację przyjętych już etapów pracy itd. W tej chwili gra jest dostępna wyłącznie na Switcha (wydana na tej platformie bezpośrednio przez studio, które ani na chwilę nie wypuściło z rąk praw do tytułu i IP). Co ciekawe to kolejny wydawca, z którym Frogwares ma podobne kłopoty prawne. Może to po prostu pech, a może jednak jakiś systematyczny błąd po stronie właściciela studia?



INDYCZY DESPOTA

Może to tylko przypadek, ale mam wrażenie, że na informacje o mobbingu i molestowaniu częściej trafiam w kontekście dużych studiów niż tych małych, indyckich. To teraz wybuchła afera w małej firmie (osiemnaście osób) – część zespołu opuściła studio Lab Zero (bijatyka Skullgirls) w proteście przeciwko zachowaniom szefa i właściciela. Próby polubownego załatwienia sprawy spełzły na niczym, bo Mike Zaimont poszedł w zaparte. Założyciel małego studia wcale nie musi być miłym i sympatycznym człowiekiem.



GOOGLE, GOOGLE PONAD WSZYSTKO

Bądź indykiem, walcz z cenzurą. W kontekście pozwów Epica i pozycji Google'a ta informacja nabiera dodatkowego znaczenia. Opowiadający o okupacji i czeskim ruchu oporu Attentat 1942 (indyk: Charles Games, trochę nietypowy, uniwersytecki) nie został dopuszczony do sprzedaży w sklepie Google Play, bo występują w nim naziści. Gra dostała

od niemieckiego rządu (bardzo wyczulonego na tę tematykę) zgodę na dystrybucję w Niemczech, ale Google postanowił ją cenzurować. Opowiadanie o zbrodniach nazistów bez mówienia o nazistach jest raczej niemożliwe. Politykę państwa w Niemczech dało się zmienić, regulamin Google Play jest nienegocjowalny.

INDYK LICZY

WIĘCEJ RECENZJI – WIĘKSZA SPRZEDAŻ

OSTATNIE RECENZJE: **Mieszane** (30)
WSZYSTKIE RECENZJE: **W większości pozytywne** (147)

Zbieram materiały do większego kawałka o pieniądzach. Że deweloperzy mogą szacować swoją sprzedaż w ciągu pierwszego roku na Steamie na podstawie liczebności wishlisty, już wspominałem, teraz o tym, co mogą zrobić nie-deweloperzy, jeśli interesuje ich wynik sprzedaży konkretnego tytułu. Jeśli chodzi o dokładne dane, jedyne, co można zrobić, to zapytać wydawcę (powodzenia), ale można zrobić zgrubny szacunek, mnożąc liczbę recenzji przez pięćdziesiąt. Z tym że to taka reguła statystyczna pi razy oko i można się poważnie pomylić, bo czasami jedna recenzja pojawia się raz na dwadzieścia albo raz na siedemdziesiąt sprzedanych kopii i inaczej to wygląda w przypadku tytułów nowych, a inaczej w przypadku starych. Tak czy inaczej, lepszy taki szacunek niż żaden.

„Więcej recenzji – większa sprzedaż” ma i drugie znaczenie, bo algorytmy Steama sortując pokazywane klientom tytuły, biorą liczbę recenzji pod uwagę. Więcej recenzji (chyba progi pięćdziesiąt i pięćset) oznacza, że tytuł będzie częściej pokazywany, więc będzie się lepiej sprzedawał. Lepsi mają lepiej, a najlepsi jeszcze lepiej, bo część kupujących ignoruje gry bez niebieskiego kciuka.

TIM VS. TIM (I TROCHĘ SUNDAR)

Sprawa między Epikiem a Apple'em i Google'em nie jest bezpośrednio indycka, ale jej efekty mogą się okazać dla indyków niezwykle istotne. Rzućcie okiem na tekst na stronie 16, w którym staram się nakreślić obraz.

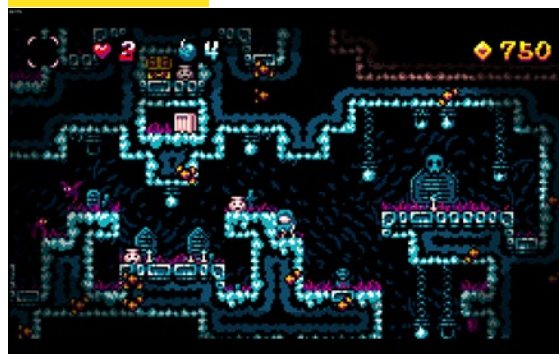
INDYKARIUM



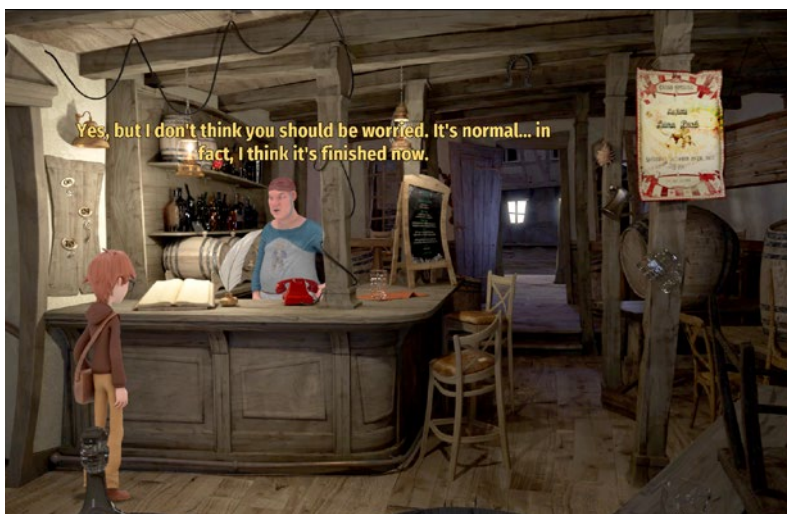
WICK

Miałem lekkie skojarzenia z *Inside* i *Little Nightmares*, ale to nie jest w założeniu gotowy produkt, bardziej coś w rodzaju pracy dyplomowej czy na zaliczenie zrobionej przez studentów Florida Interactive Entertainment Academy. Jest sporo niedociągnięć, nie ma zapisu stanu gry (przydałby się, choć krótka), nie do końca jasne, czemu służą niektóre rozwiązania, przez co całość sprawia wrażenie nieskończonej. Wygląda, jakby zabrakło czasu na dopieszczenie szczegółów. Przy tych wszystkich wadach to, w co zagrałem, mnie zauroczyło, to jest znakomity materiał na grę, są świeże pomysły, jest klimat, jest metaforycznie nośny temat. Gdyby projekt został dopracowany, miałby moim zdaniem szanse na wskoczenie do indyczej pierwszej ligi. Darmowa wersja na Steamie. Indyk: Studio Whip, PC, Mac.

SPIRITS ABYSS



To zupełnie nie jest gra dla mnie ani dla wszystkich dwuleworęcznych graczy z refleksem leniwca, ale jeśli ktoś lubi wyzwania zręcznościowe (a znam takich wielu) i klimaty retro (a takich znam jeszcze więcej), będzie zachwycony. Ośmiobitowa muzyka, pięciobitowa grafika, dwubitowe życie, rogalikowo-platformówkowe klimaty, szybkość, płynność i śmierć za każdym pikselem. Do tego jeszcze co-op na jednym ekranie, kilka wariantów rozgrywki, bonusy, obiekty, dodatkowe minigry i taka zwyczajna, głupawa radość, że się znowu uciekło spod noża. Klasyczny, bezpretensjonalny owoc miłości do gier w klimatach z przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. Właśnie wyszła z Early Access. Oczywiście jeśli ktoś chce pomendzić, że muzyka monotonna, że paleta brudna, że gra trudna – nie mogą mu tego zabronić. Indyk: Anthony Case wydaje podobne gry regularnie od kilku lat, wyraźnie sprawia mu to frajdę i jeszcze się nie znudziło. PC.



WILLY MORGAN AND THE CURSE OF BONE TOWN

Przygodówka. Wszystko ma tak, jak powinna mieć przygodówka, poszukaj, kliknij, pochodź, pomyśl, rzecz jest przyzwoicie i dość starannie zrealizowana technicznie (zwłaszcza graficznie, niestety początek angielskiej ścieżki dialogowej brzmi jak dogrywany w kuchni), widzę, że ludzie generalnie chwala, ale jak dla mnie jakoś bez iskry. Pograłem ze dwie godziny i trafiłem na dość standardowe pomysły narracyjne, ocierające się o klisze, z sympatycznymi aluzjami do serii *Monkey Island*. Solidna średnia półka, bardziej na tak niż na nie, ale nie zdążam ograć lepszych tytułów. Indyk: imaginariyab, PC.

THOUSAND THREADS



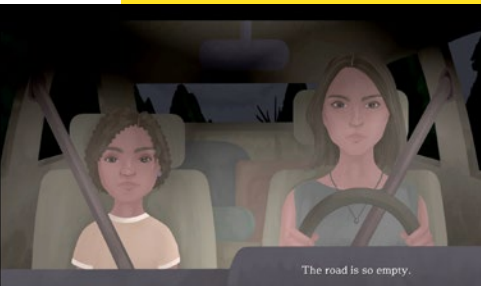
Trudno sklasyfikować, się chodzi, się zbiera, się nosi pocztę, się gada, się samozwarczo wymierza sprawiedliwość. Ani to walking simulator, ani sandboksowy survival (choć zginąć można), tylko że ani się obejrzałem, a jak spojrzę na zegarek, to jakoś dziwnie wykręcał wskazówki, bo nie ma wprawy w pokazywaniu czwartej rano. Jest co robić przez kilka godzin, choć interfejs użytkownika chwilami uwiera, a po jakimś czasie rzecz staje się dość monotonna. Można uczciwie, można nieuczciwie, można się przypadkiem wpakować w tarapaty, trochę eksploracji mapy, trochę eksploracji stosunków międzyludzkich i prób ich symulowania, a całość chyba najlepiej określić jako indyczą próbę eksploracji możliwości, jakie dają gry. Ciekawą próbę, proszącą się o rozbudowę. Indyk: Seamount, PC, Mac.



LIQUID SUNSHINE

Liquid Sunshine wyszła w lipcu, ale postanowiłem o niej napisać teraz, bo będzie dobrym sąsiadem dla Helheim Hassle. Tam wykorzystujemy różne kawałki jednej postaci, tu wykorzystujemy trzy postacie dysponujące różnymi umiejętnościami. Tam kolory i szalone poczucie humoru, tu agresywny kontrast czerni i bieli i komiksowa psychodelia. Więc są to dwie bardzo podobne gry – logiczne platformówki połączone zbliżoną koncepcją zagadek, równocześnie będące bardzo różnymi grami we wszystkich innych aspektach. Zestawienie z jednej strony dobrze oddaje różnorodność indyjskiego rynku, a równocześnie pokazuje, jak trudno o naprawdę nowe pomysły, bo to przecież warianty starego jak gry komputerowe tematu. Indyk: God As A Cucumber, PC, Linux.

A LOZENGE



Długością podobna do The Outcast Lovers, realizacją i tematyką inna, ale też w kategorii interaktywnego filmu. Zgrabna historyjka, tak trochę na smutno, trochę żeby się wzruszyć i uśmiechnąć. Znakomity przykład na to, że dobry pomysł w skromnej oprawie potrafi się doskonale obronić. Indyk: Party for Introverts, PC, Mac.



HELHEIM HASSLE

Dawno żadna gra mnie nie kupiła taką wewnętrzną energią, tempem i poczuciem humoru. Już trailer mi się spodobał, ale dobry trailer niczego nie gwarantuje, bo to raz się zawiodłem? Otóż tym razem trailer nie kłamie. Platformówka logiczna z wplecioną w tło narracją opartą na postawieniu na głowie świata wikingów i zmieszaniu go z pewną dozą współczesności i abstrakcyjnego humoru. Niby nic nowego, takie same miksy regularnie pojawiały się choćby u Pratchetta, ale diabeł tkwi w realizacji – a Helheim Hassle startuje z wysokiego C i przynajmniej przez kilka pierwszych poziomów nie fałszuje (cóż, nie zdążyłem ograć do końca). Rozwiązywanie zagadek wymaga rozdzielania bohatera na kilka osobnych części, którymi można równocześnie wykonywać różne czynności, w dodatku każda część ma inne właściwości, a różne ich kombinacje dają jeszcze większy wachlarz możliwości. Na podstawie dostępnych statystyk gra sprzedaje się dość skromnie, szkoda, na moje oko zasługuje na więcej. Indyk: Perfectly Paranormal, PC, Mac, Linux, Xbox, Switch.



INMOST



Wspominałem coś o platformówkach logicznych? Inmost idzie w tym samym kierunku, choć akurat logiki w nim najmniej, dominuje raczej aspekt przygodówkowy, znajdź przedmiot i użyj. Miejscami przekombinowane, na początku nie mogłem skapować sterowania, a wyjść, zapisując grę, udało mi się dopiero po chwili losowego kliknięcia po obrazkowym menu, w którym polecenia są podobne zupełnie do niczego. Do tego narracja i sama rozgrywka są kilkuplanowe, pogubiłem się w nich po mniej więcej pół godzinie (choć są szanse, że z tych kawałków na koniec uda się złożyć całość). Przy tych wszystkich uwagach jest to bardzo porządna gra, z ciekawym klimatem i dobrze skomponowanym nastrojem, w którym poszczególne elementy bardzo dobrze do siebie pasują. Pikseltart zaczyna mi się przejadać, ale są gry, w których się broni jako wybór środka przekazu, i Inmost do nich należy. Indyk: Hidden Layer Games, PC, Switch, Apple Arcade.

THE OUTCAST LOVERS



Ulokowana na Wyspach Brytyjskich, krytykująca rzeczywistość i potencjalne kierunki jej rozwoju lewacka historyjka o dziecku imigrancie ukrytym przez dwie żyjące w związku kobiety niejednemu podniesie ciśnienie. I dobrze, taki był zamysł. To właściwie prościutki, interaktywny filmik. Przy czym kiedy nazywam go prościutkiem, nie mam na myśli, że brzydki czy prymitywny, nie, odnoszę się do świadomego wyboru formy. Mało gry w grze, bo właściwie wszystko się sprowadza do przeklikiwania dialogów i dokonania po drodze kilku wyborów, ale kandydat do pokazów na wszelkich festiwalach Games for Change. Druga część zaplanowanej na dwanaście odcinków większej całości, pierwsza była umieszczona w tej samej wersji świata. Mam zamiar śledzić. Indyk: Chard De Fault, PC, Mac.

ŚWIAT VR NIE STOI W MIEJSCU, CIĄGLE POJAWIAJĄ SIĘ NOWE ROZWIĄZANIA SPRZĘTOWE, NAWET JEŚLI OPAKOWANE W PODOBNE PUDEŁKA. A WRAZ Z ROZWOJEM SPRZĘTU JAK GRZYBY PO DESZCZU WYRASTAJĄ NOWATORSKIE ZASTOSOWANIA. TAK JAK TERAZ MOŻEMY SPIĄĆ GOGLE Z SENSORAMI W MASZYNACH DO FITNESSU, ZA JAKIŚ CZAS BĘDIEMY PEWNIEMOGLI JE ŁĄCZYĆ Z CZUJNIKAMI W INTELIGENTNYM DOMU CZY AUTONOMICZNYM SAMOCHODZIE. O ILEŻ PRZYJEMNIEJSZA BYŁABY PODRÓŻ LOTNICZA, GDYBY DZIĘKI GOGLOM VR KAŻDY PASAŻER MIAŁ WIDOK JAK PRZY OKNIE, TYLKO OBEJMUJĄCY CAŁĄ PRZESTRZEŃ WOKÓŁ SAMOŁOTU?

User.Jama



FOCUS PLUS

Rozszerzona wersja samodzielnych gogli HTC zawiera kilka istotnych ulepszeń, które zbliżają ten sprzęt do możliwości wersji na trwale przycumowanych do komputera. Po pierwsze, Focus Plus ma dwa nowe kontrolery. Podobnie jak te od Cosmosa mają one u szczytu pierścieni, ale mniejszy. Są jednak dłuższe i są wyposażone w trackpada, co z kolei upodabnia je do oryginalnych kontrolerów Vive. Są także odczuwalnie lżejsze, również dzięki zastosowaniu mniejszych baterii AAA. Sam system śledzenia kontrolerów Focus Plus jest dość innowacyjny, oparty nie na świetle, ale na ultradźwiękach. Zapewnia on śledzenie pełnych sześciu stopni swobody. Gogle Focus Plus kryją w środku ekran AMOLED z minimalnie mniejszą rozdzielczością w pionie niż Cosmos (2880 x 1600). Sprzęt jest napędzany mobilnym procesorem Snapdragon 835 i może korzystać z dedykowanych treści w Viveporcie. Wygoda związana z brakiem jakichkolwiek kabli jest okupiona prostszą grafiką gier natywnych. Jest natomiast możliwość, obecnie w fazie testów beta, streamowania gier z Viveportu na peciecie z wykorzystaniem WiFi 5 GHz. Inna opcja to Streamlink, który jednak wymaga zastosowania dodatkowego sprzętu w postaci karty USB przechwytyjącej grafikę, no i łącza kablowego. Można dzięki niemu wyświetlić w goglach obraz z dowolnego źródła HDMI, na przykład z konsol PlayStation, Xbox albo Switch. W takim układzie Focus Plus może pełnić rolę dużego wirtualnego ekranu telewizyjnego.





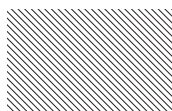
GRAVITY VR

To historia dwóch braci, którzy żyją w świecie bez gruntu. Wokół fruwać różne przedmioty, ale jako że nie ma punktu odniesienia, to ciężko powiedzieć, czy spadają, czy wręcz przeciwnie. Jeden z braci upodobał sobie wysepkę w postaci łódki, drugi woli swobodnie płaszać, choć przywiązał się do brata liną. Brzmi dość dziwnie, ale po założeniu gogli szybko wydaje się dość naturalne. Nie jest to gra, tylko swojego rodzaju doświadczenie VR, animowany film w rozdziałach. Jesteśmy obserwatorem wydarzeń i możemy właściwie tylko przefrunąć sobie do dogodnego punktu widokowego, natomiast przyjemnie jest zanurzyć się w tej opowieści. Rzecz została stworzona przez zespół z Brazylii i jako krótki film eksperymentalny zgłoszono ją na tegoroczny festiwal filmowy w Tribeca.



HOLOFIT

Jest taka scena w „Seksmisji” Juliusza Machulskiego, kiedy Jej Ekscelencja zdaje się jechać w plenerze, a okazuje się, że to tylko rowerek treningowy. Niecałe dwadzieścia lat później taką symulację możemy zrobić sobie w domu. Potrzebny będzie w miarę nowy rower stacjonarny, który ma moduł Bluetooth i wspiera protokół FTMS (Fitness Machine Service). Do tego potrzebne są kompatybilne gogle VR, świetnie pasuje wspomniany Focus Plus ze względu na brak kabli, ale może być też tradycyjny Vive. Na koniec aplikacja HoloFit, która to wszystko spina razem. Hasło reklamowe apki brzmi „Zamieniamy ćwiczenia w wakacje”. Może nie są to strictly te wymarzone wakacje, na które w tym roku mało kto pojechał, ale zamiast oglądać spoconych ludzi na siłowni lub własne nudne cztery ściany w domu, możemy przemierzać różne wirtualne krajobrazy. Dzięki FTMS szybkość poruszania się w VR będzie sprzęgnięta z faktycznym tempem pedałowania na rowerku treningowym. Aplikacja potrafi obsłużyć również inne urządzenia treningowe wspierające FTMS, jak bieżnie czy trenerzy wioślarskie. Może to jest szansa dla klubów fitness w czasach COVID-19 – zamykać ludzi w oddzielnych dezynfekowanych salkach, a żeby nie odczuwali klaustrofobii, założyć im na oczy gogle VR.



DOWN THE RABBIT HOLE

Odwiedzamy Krainę Czarów, zanim dotarła tam Alicja. W tej przygodówce stworzonej z myślą o platformie VR poczujemy się niczym Gu-liwer-podglądacz. Otóż kiedy bohaterka chodzi po danej lokacji i wchodzi w interakcje z przedmiotami, a także kiedy przemieszcza się z miejsca w miejsce, widzimy ją z zewnątrz, ale jakby w miniaturze. Oczywiście w odniesieniu do naszego własnego rozmiaru. Jesteśmy niczym dobrotliwy gigant, który zagląda do świata krasnoludków, czasem przybliża twarz do wydarzeń, żeby lepiej widzieć. Z kolei w scenach dialogowych widzimy świat oczami bohaterki już w normalnej skali. Partie dialogowe są przyzwoicie zagrane przez aktorów, a narrator zupełnie jakby pochodził z epoki Lewisa Carrolla. Celem tej przygody jest znalezienie zagubionego zwierzątka bohaterki, ale po drodze trzeba będzie odszukać inne rzeczy, wchodzić w interakcje z mieszkańcami czarodziejskiego świata i rozwiązywać kolejne zagadki.





RETRO EXPRESS

Zapytany przeze mnie, dlaczego wciąż tworzy gry na ośmiobitowe Atari, Kamil Trzaska – z wykształcenia historyk sztuki – powołuje się na kierunek w sztuce zwany minimalizmem. „Chodzi o minimum środków wyrazu” – tłumaczy, dodając, że ograniczenia starych komputerów wymuszają na twórcach dużą kreatywność, by przy użyciu prostych narzędzi osiągnąć ciekawy efekt estetyczny. Jego nowa gra – LiteRally – świetnie ten cel realizuje.

Bartłomiej Kluska

LiteRally

RETRONICS

ATARI XL/XE

NOWA ORYGINALNA GRA NA OŚMIOBITOWE ATARI TO W DZISIEJSZYCH CZASACH RZADKOŚĆ, ALE NOWE WYŚCIGI MOTOCYKLOWE NA TEN KOMPUTER OSTATNIO WIDZIAŁEM CHYBA JESZCZE W LATACH OSIEMDZIESIĄTYCH!

Przy czym są to wyścigi w starym stylu, czyli wstążka drogi wiję się pod kołami, zmuszając do nagłych skrętów, w rytm których w lewo lub w prawo przesuwają się horyzont. Nie ma zresztą czasu, by podziwiać urok krajobrazu, co chwilę bowiem przed motocyklistą pojawiają się gązdy lub inni uczestnicy wyścigu, z którymi kontakt kończy się efektowną wywrotką i utratą cennych sekund. Wrażenie prędkości jest imponujące, a gracz bez refleksu nie ma żadnych szans na sukces. Wyprzedzenie wszystkich rywali poprzedzeniem do mety odblokowuje kolejną trasę (których jest szesnaście, w czterech stylach graficznych).

LiteRally wymaga błyskawicznych reakcji i wytrwałości, natomiast nie oczekuje od gracza wiele więcej poza wciskaniem gazu do dechy i wymijaniem przeszkód. Żywotność gry na pewno wydłuży wbudowany edytor tras, jednak przydałyby się też dodatkowe atrakcje



✦ W LiteRally wszyscy pędzą, więc zrzuć ekran to jedyna okazja, by na spokojnie podziwiać graficzny kunszt autora.



podczas wyścigu (jak tankowanie paliwa po drodze) czy tryby (multiplayer, bicie rekordów czasowych,



zmagania turniejowe...). Ich brak powoduje, że w zabawę ze ślicznie narysowanym i udźwiękowionym LiteRally dość szybko wkrada się jednak uczucie pewnej monotonii. Poprzednia gra Kamila Trzaski, recenzowany w Pixelu #52 The Rescue Expedition, wystarczała na dłużej.

✦ W wyścigach na retrokomputer również motocykle muszą pochodzić z dawnych lat.

Smarty and the Nasty Gluttons

EERO TUNKELO

AMIGA 1 MB



PRACE NAD TĄ FIŃSKĄ PLAT-FORMÓWKĄ PRZERWANO BLISKO TRZYDZIEŚCI LAT TEMU Z POWODU ZMIERZCHU POPULARNOŚCI AMIGI. TERAZ DOKOŃCZONA I POPRAWIONA GRA MA WRESZCIE SWOJĄ PREMIERĘ, A JEJ TWÓRCY SZANSE, BY ZEBRAĆ ZASŁUŻONE GRATULACJE.

Tytułowy bohater przemierza krainę snów, poszukując dziadka i próbując pokonać złego wynalazcę. Niech jednak czytelników nie zwiodą cukierkowa grafika i miłe dla ucha dźwięki dobiegające z głośnika - ten sen to prawdziwy



✦ Bajkowa grafika skrywa morderczą rozgrywkę. Starsi gracze pamiętają ten podstęp z platformówek lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych.

koszmar! Gra pochodzi z epoki, gdy platformówki wiele wymagały od graczy, i przypomina o tym na każdym kroku. Przeciwnicy są szybcy i zabójczy, przy skokach potrzebna jest chirurgiczna wręcz precyzja,

a zapas żyć kurczy się błyskawicznie. Dla amigowych weteranów będzie to zatem sprawdzian, czy nadal w ich palcach tkwi odrobina dawnej magii, a dla młodszych adeptów joysticka okazja, by zobaczyć, jak trudne było kiedyś życie gracza. Szkoda tylko, że autorzy nie przewidzieli zabawy w trybie multiplayer.

MW Ultra

COVERT BITOPS / PSYTRONIK / PROTOVISION

COMMODORE 64

KULTOWA SERIA METAL WARRIOR POWRACA W SWOJEJ NAJNOWSZEJ ODSŁONIE. ZNÓW CZEKA NAS SPORO STRZELANIA, BŁĄDZENIA PO ŚWIECIE GRY I ROZWIĄZYWANIA PROSTYCH PRZYGODOWYCH ZAGADEK. FANI OŚMIOBITOWEJ ROZRYWKI LUBIĄ TĘ GATUNKOWĄ MIESZANKĘ, A TU DOSTAJĄ JĄ W PAKIECIE Z WCIAĞAJĄCĄ FABUŁĄ I W IMPONUJĄCEJ OPRAWIE GRAFICZNEJ.

Formalnie jest to reboot pierwszej części (z 1999 roku), czyli raz jeszcze trzeba pomóc Ianowi, niezbyt udanemu muzykowi heavymetalowej kapeli przyszłości, którego los zaplątał w sensacyjno-kryminalną intrygę. Wybrnie z niej (lub nie) za pomocą broni białej i palnej oraz szarych komórek.

✦ Przyszłość ludzkości w MW Ultra jest tyleż mroczna, co przepiękna wizualnie.



A historia jest wciągająca i stanowi doskonałą motywację do trudów i wysiłków (choć oczywiście ci, którzy grali w pierwowzór, stracą sporą część frajdy). Warto zwrócić uwagę także na fizyczne wydanie gry, bogato wyposażone w dodatki, w tym w papierową, pięknie narysowaną mapę miasta, po którym wędruje bohater.



ZDARZA SIĘ, ŻE CZŁOWIEK, RÓWNIEMŻ TEN MŁODSZY, CHCE SOBIE POMYŚLEĆ I SZUKA NOWYCH WYZWAŃ DLA SWOJEJ CORAZ MĄDRZEJSZEJ MÓZGOWNICY. ZDARZA SIĘ TEŻ, ŻE WRĘCZ PRZECIWNIE – CHCE SOBIE PRZYNAJMNIEJ NA CHWILKĘ OD MYŚLENIA ODPOCZAĆ I POĆWICZYĆ CIAŁO, NA PRZYKŁAD KLEPIĄC RYTMICZNIE W SPACJĘ. I JEDNO, I DRUGIE JEST DOBRE – I O JEDNYM, I O DRUGIM W TYM MIESIĄCU PISZEMY.

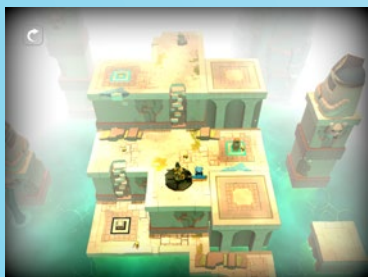
■ Paweł Schreiber

The Last Campfire

Hello Games, 2020, PC, PS4, XOne, Switch, iOS

WIEK – 7+

No dobrze, kształt szatki i kaptura głównego bohatera po prostu musi przywołać na myśl Journey. Kiedy trafiamy do starożytnych ruin z płaskorzeźbami na ścianach, poczucie deja vu rośnie. A kiedy pojawia się śnieżnobiała postać ducha w takiejże szatce, i to jeszcze z oczkami pod kapturem... Zaczęło się więc od delikatnej irytacji z gatunku ILE MOŻNA (tym silniejszej, że Journey wciąż uwielbiam), ale w końcu okazało się, że The Last Campfire ma w sobie tyle bezpretensjonalnego uroku i dobrych pomysłów, że po prostu musiałem się przestać krzywić. Trafiamy tu do świata, którego mieszkańcy chcieliby się już przenieść na Drugą Stronę, ale z jakichś przyczyn jeszcze nie mogą. Ton trochę liryczny, trochę żalobny, a realizacja w konwencji jak z ładnej ilustracji z książki dla dzieci. Grafika jest piękna, kolorowa i nastrojowa, a świat gry pełen dziwnych i zapadających w pamięć widoków, od tajemniczych świątyń i jaskiń po wędkarza z wielką rybą na głowie (nie chce go puścić od czasu, kiedy ją złowił). Gwoździem programu są tu łamigłówki – każda zagubiona duszyczka odsyła nas do wyzwania, które pozwoli jej pójść dalej. Zagadki zaczynają się od wariacji na temat Sokobana, ale znajdzie się tu miejsce dla całej klasyki gatunku – pokręteł, przycisków obciążanych wielkimi dzbanami, obrotowych lusterek i soczewek przekazujących dalej promienie światła. Trzeba trochę pokombinować, ale bez nadmiernego przeciążania mózgu – trochę jak w Monument Valley, gdzie radość rozwiązania zagadki wynika nie z tego, że dokonaliśmy niemożliwego, tylko z tego, że zagadka była śliczna. Dla młodszych odbiorców – jak znalazł. Zakończenie przynosi zaskakująco poważne pytania o to, na co można liczyć po śmierci, ale to świetny pretekst do poważnej rozmowy z rodzicem. Pewnym minusem jest to, że tekst mamy tu tylko po angielsku – a jest go sporo, więc rodzic potrzebny jest nie tylko przy zakończeniu. Zdarza się, że w próbach uzyskania poetyckiego efektu twórcy idą trochę za daleko, ale na skali od Paulo Coelho do „Braci Lwie Serce” The Last Campfire jest bliżej tego drugiego.



A Monster's Expedition (Through Puzzling Exhibitions)

Draknek & Friends, PC, iOS

WIEK – 6+ Z RODZICAMI, 8+ SAMEMU

Wielbiciele komputerowych łamigłówek mogą rozpoznać głównego bohatera AME – to przecież ten sam potworek, który kiedyś budował bałwany w A Good Snowman is Hard to Build, jednym z najciekawszych łamaczy głowy poprzedniej dekady.

Twórcy AME mają na koncie jeszcze inny przełom – Cosmic Express, gdzie zadaniem gracza było budowanie tras kolejowych, którymi głupkowaci kosmici mogą dojeżdżać do swoich wymarzonych domków. Te gry miały dwie wspólne cechy. Po pierwsze – z minimalnej liczby elementów tworzyły maksimum różnorodności wyzwań. Na początku zastanawiałem się, ile można wycisnąć z toczenia śniegowych kul czy budowania tras od-do, ale szybko okazało się, że prawie każdy kolejny poziom umiał mnie zaskoczyć. Po drugie – kiedy człowiek przeszedł kilka poziomów i uznawał, że zna już dobre sposoby na wszystkie problemy, nagle okazywało się, że przy drobnych zmianach w konstrukcji wyzwania stare triki przestają działać i wszystko trzeba wynajdować od nowa. Tak działają najlepsze łamigłówki. Tak działa też AME. Tutaj naszym zadaniem jest ścinanie drzew, a następnie toczenie pieńków tak, żeby budować mosty między niewielkimi wyspkami, z których zbudowany jest świat gry. Czasem trawty, którymi popłyniemy dalej. Czasem... Złożoność wzrasta powoli, a często pojawia się też kilka łatwiejszych i trudniejszych ścieżek odkrywania świata, więc z sukcesów cieszą się i starzy wyjadacze, i wyjadacze początkujący. Archipelag jest jednocześnie muzeum dokonania ludzkości. Dodajmy, że całkiem wesołym, bo potwory, które zbierały eksponaty, najczęściej nie wiedziały, do czego służą. Na przykład ścianka wspinaczkowa staje się wieszakiem, gdzie ludzie lądują na noc, żeby się nie pognieli. Twórcy AME świetnie rozumieją potrzeby człowieka myślącego. Kiedy nasz bohater trafi na krawędź wyspeki, macha sobie nogami w wodzie, po chwili machania kamera zaczyna się powolutku oddalać przy akompaniamencie relaksującej muzyki. Wtedy najłatwiej wpaść na genialny pomysł. Pięknie się w AME gra razem, wymieniając się z dziećmi pomysłami, ale warto pamiętać, że przy późniejszych poziomach gra potrafi być naprawdę trudna.



My Exercise

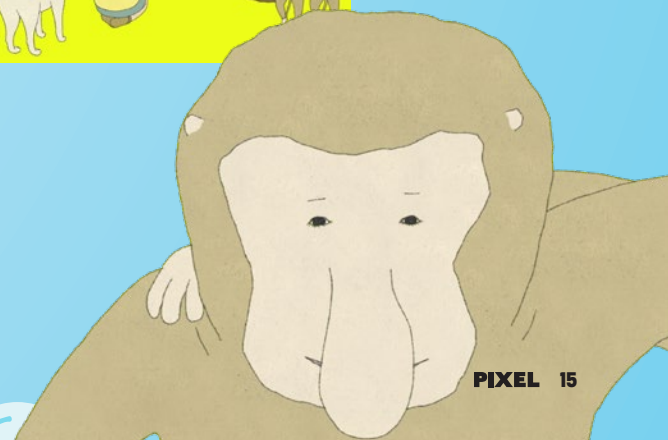
Atsushi Wada/Playables, 2020, PC, iOS

WIEK – NAWET 13+

Atsushi Wada to świetny japoński animator, zaludniający swoje filmy postaciami, które na pierwszy rzut oka wydają się pozbawione emocji, ale właśnie dlatego udaje im się opowiadać o emocjach na tyle podstawowych, że trudno byłoby je pokazać inaczej.

Ten opis jest oczywiście trochę niezrozumiały, więc przejdźmy do konkretów: My Exercise, jego gromy debiut, to minimalistyczna gra o pulchnym chłopczyku, który ćwiczy brzuszki, a z każdym brzuszkiem przytula się do swojego wiernego psa.

Czasem podnosi się, bo musi ćwiczyć. Czasem dlatego, że chce się wtulić w miękką sierść. Czasem się nie podnosi, bo się zmęczył. A gracz tylko naciska spację. Z czasem do chłopca schodzą się inne zwierzątka i trudne do określenia stworzki. Próbują ćwiczyć razem z nim, a cała scena robi się coraz bardziej surrealistyczna. Po kilku minutach – koniec i można zacząć od nowa, odblokowując kolejne zwierzątko, które będzie nam towarzyszyć. To gra taka jak filmy jej twórcy – straszliwie dziwaczna, a jednocześnie niesamowicie pocziwa, jak przytulanie się do ulubionego pieska.



Clash of the titans:



kontra



(iTrochę Google)

13 sierpnia przejdzie do historii. Wprawdzie jeszcze nie wiadomo, jak będzie oceniany, ale właśnie tego dnia zostały uruchomione procesy, które zdecydują – na lata – o obrazie rynków aplikacji i gier na iOS i Androida: albo zostaną zacementowane, albo przeorane.

■ Borek

Zacznijmy od faktów. 13 sierpnia Epic wprowadził radykalne zmiany w wersji Fortnite'a oferowanej w sklepach Google Play i App Store, umożliwiając klientom dokonywanie zakupów za pośrednictwem własnego systemu płatności (i oferując w nim ceny niższe o mniej więcej 20 procent).

Regulaminy obu platform jasno zabraniają takich działań i narzucają korzystającym z nich sprzedawcom

■ Tim Sweeney jest nie tylko CEO Epica, ale też większościowym udziałowcem firmy.

używanie systemów płatności związanych ze sklepami (pobierając przy okazji 30 procent prowizji od każdej operacji). Na skutki nie trzeba było długo czekać - tego samego dnia Fortnite został usunięty z obu sklepów. Chwilę później w sądzie wyładowały pozwy Epica przeciwko obu gigantom, a na YouTube pojawił się opatrzony hasztagiem #FreeFortnite film nawiązujący do reklamy Macintosha z 1984 roku.

Na najbardziej ogólnym poziomie oba pozwy są bardzo podobne: Epic nie żąda żadnych odszkodowań, ale uważa, że tą akcją udowodnił, że sklepy Google'a i Apple'a zawyżają ceny i korzystając ze swojej pozycji rynkowej, blokują konkurencję. W związku z tym oczekuje od sądu sprawdzenia, czy regulaminy i narzucane przez nie warunki współpracy nie łamią prawa antymonopolowego.

Modele działania obu sklepów są zbliżone - w obu przypadkach trzeba wyrazić zgodę na regulamin

i podpisać nienegocjowalną umowę, która narzuca bariery formalne i techniczne, wymuszające korzystanie z infrastruktury i rozwiązań pozwanym (i wspomnianą prowizję 30 procent). Oczywiście jest i sporo różnic, bo sytuacje rynkowe obu sklepów są odmienne. W przypadku Apple'a zamknięcie ekosystemu jest dużo bardziej widoczne: jego urządzenia wyposażone są w zamknięty iOS i nie da się na nich (bez hakowania urządzenia) zainstalować aplikacji pochodzących z innych źródeł niż App Store. Gdyby tego było mało, umowa, jaką trzeba podpisać z tym sklepem, uniemożliwia stworzenie i wykorzystywanie innych kanałów dystrybucji i narzuca do wszelkich płatności dokonywanych w aplikacjach Apple Pay. Co więcej, w zależności od tego, jaki jest interes Apple'a, zapisy regulaminu bywają interpretowane literalnie (płatności tylko za pośrednictwem Apple Pay), albo z pewną dozą zdrowego rozsądku (za przejazd Uberem albo oglądanie filmów na Netflixie można płacić innymi metodami).

Google Play z kolei oferuje aplikacje dla otwartego Androida, instalowanego na urządzeniach pochodzących od wielu różnych producentów, a zainstalowanie aplikacji z innych źródeł niż ten sklep jest stosunkowo proste. Równocześnie jednak





27 SIERPNIĄ RUSZYŁ NOWY SEZON FORTNITE'A – Z PUŁĄ GRACZY ZMNIĘSZONĄ O UŻYTKOWNI- KÓW IOS I BEZ ZNACZĄCEJ CZĘŚCI ANDROIDA.

umowy licencyjne na wykorzystanie Androida podpisywane przez Google'a z producentami sprzętu zwykle narzucają im instalowanie Google Play Store jako domyślnego źródła aplikacji i zabraniają oferowania rozwiązań alternatywnych. Również umowa, jaką muszą podpisać deweloperzy, by móc dystrybuować swoje aplikacje przez Google Play Store, wzmacnia pozycję korporacji, narzucając twórcom korzystanie z jej rozwiązań i z systemu płatności Google Play Billing.

To tylko bardzo z grubsza, ale nie będę wnikał w dalsze szczegóły, oba pozwy i ich omówienia można stosunkowo łatwo znaleźć w sieci, poza tym ich szczegółowa i prawna analiza wymaga fachowca (którym nie jestem) i chyba wykracza poza profil Pixela. Nie trzeba specjalnej

przenikliwości, żeby zrozumieć, że wszystkie te działania służą tworzeniu systemów eliminujących rozwiązania alternatywne w stosunku do sklepów Google'a i Apple'a. To samo w sobie nie jest nielegalne - chyba że ktoś jest monopolistą. Obie korporacje urosły już do takich rozmiarów i kontrolują tak duże segmenty rynku, że podpadają pod definicję monopolu, a skoro tak - to muszą znacznie bardziej uważać na to, co robią, niż mniejsze firmy. Co jakiś czas im się to nie udaje, posuwają się za daleko i wzbudzają zainteresowanie regulatorów.

To jest kierunek, z którego atakuje Epic, wykorzystując coraz mniej przychylne nastawienie rządu USA i Komisji Europejskiej (a także poszczególnych państw Europy i stanów USA) do obu gigantów.

✚ Epic ma na tyle zdywersyfikowane źródła przychodu, że zmniejszenie zarobków z Fortnite'a (choć bolesne) nie powinno stanowić problemu.

KASA

✚ Po lewej Tart Tycoon, skórka dodana rzutem na taśmę do Fortnite'a w wersji na iOS.

FIRMY SĄ OSKARŻANE O PRAKTYKI MONOPOLISTYCZNE PO OBU STRONACH ATLANTYKU



Pod koniec lipca szefowie Google'a i Apple'a (a także Facebooka i Amazona, razem GAFA) zeznawali przed komisją Kongresu w ramach toczącego się od ponad roku postępowania w sprawie monopolistycznej pozycji i praktyk ich firm. Po naszej stronie Atlantyku po zeszłorocznej skardze Spotify (30-procentowa prowizja uniemożliwiła im konkrowanie z serwisem Apple Music na platformie iOS) w czerwcu br. Komisja Europejska ogłosiła rozpoczęcie kolejnego formalnego postępowania w sprawie Apple Store i Apple Pay, mającego na celu wyjaśnienie, czy Apple stosuje praktyki monopolistyczne. Za takie same praktyki KE już kilka razy nakładała kary na Google'a. Najwyraźniej Epic zwietrzył krew i przystąpił do ataku, licząc na to, że giganci albo odpuszczą, by pokazać dobrą wolę i nie dawać kolejnych argumentów swoim przeciwnikom, albo że przyspieszy w ten sposób postępowania i wymuszenie korzystnych dla siebie zmian na rynku.

A Apple strzeliło sobie na samym początku w stopę. Nie tylko usunęło ze swojego sklepu Fortnite'a, ale też zapowiedziało, że 28 sierpnia odetnie dostęp Epica do swojego

Tim Cook, CEO Apple'a. Podobieństwo okularów Tarta Tycoona nieprzypadkowe.

UE



Jedną z przyczyn popularności Unreal Engine jest wielość platform, na które równocześnie pisze się w nim grę. Zaraz po zapowiedzi usunięcia iOS z listy wspieranych platform deweloperzy zaczęli informować o zamiarach do przesiadki na inne silniki.

programu deweloperskiego. To by oznaczało koniec możliwości rozwoju Unreal Engine na urządzeniach Apple'a. Sprawa gruba o tyle, że dotyczy nie tylko samego Epica, ale w praktyce odcina od iOS tysiące deweloperów, dla których Unreal Engine to narzędzie pracy. Koncern natychmiast wystąpił do sądu o tymczasowy zakaz (TRO, Temporary Restraining Order) wykonania obu decyzji Apple'a, czyli przywrócenie Fortnite'a w App Store i zakaz zamknięcia konta deweloperskiego. Rozprawa w tej sprawie odbyła się 24 sierpnia. Sąd zgodził się z Apple'em, że Epic bez żadnego problemu może spowodować przywrócenie Fortnite'a, wracając do wersji zgodnej z regulaminem, ale równocześnie zgodził się z argumentacją Epica, że blokada silnika nosi znamiona zemsty i zakazał wprowadzenia jej w życie. Jeżeli ktoś miał wątpliwości, że Apple stosuje brudne chwytły, żeby wykosić konkurencję, dostał na talerzu przykład.

Gigant z Cupertino poinformował również, że kilka tygodni wcześniej jego szefowie dostali od Tima Sweeneya (CEO Epica) maile, w których usiłował on uzyskać lepsze warunki niż zapisane na sztywno w umowie/



Czy przeciętny miłośnik Fornite'a ma szanse zrozumieć odniesienia do powieści „Rok 1984” i do starej reklamy Macintosh-a? Raczej nie.

regulaminie App Store. W odpowiedzi Sweeney opublikował oryginał swojego maila, twierdząc, że jego słowa zostały wyrwane z kontekstu i że występował nie w imieniu Epica, ale wszystkich deweloperów korzystających z App Store. Taka klasyczna wymiana uszczypliwości, służących budowaniu PR i przeciąganiu na swoją stronę opinii publicznej.

W porównaniu z tym iskrzeniem na linii Epic-Apple konflikt Epic-Google wygląda dużo spokojniej i jak dotąd sprowadza się głównie do nudnego legaleze. Co zabawne, z punktu widzenia Google Epic, atakując Apple'a, robi dobrą robotę. Regulamin App Store (a przynajmniej jego aktualna interpretacja w tej sprawie) nie pozwala na uruchamianie na



urządzeniach Apple'a programów, które nie przeszły procesu certyfikacji, gry oferowane w chmurach nie były certyfikowane, a co za tym idzie, Stadia (produkt Google'a) nie będzie mogła na nich działać. Argumentacja jest trochę pokrętna, bo technicznie gry nie są uruchamiane na urządzeniu, tylko w chmurze, a Stadia to serwis streamingowy, ale decyzja zapadła. Zresztą nie tylko Google się odbił od tego problemu, na urządzeniach przenośnych Apple'a nie ma również GeForce Now ani xCloud. Po wstępnych przysiężkach do wprowadzenia xCloud na iOS Microsoft poddał się, publikując oświadczenie „Apple konsekwentnie traktuje w inny sposób aplikacje grove i niegrove, stosując w przypadku tych drugich znacznie łagodniejsze kryteria”. Tak się składa, że Stadia i xCloud (a i Facebook Gaming, które też się odbiło od regulaminu) mogłyby utrudnić rozwój programu Apple Arcade. Trudno nie dopatrywać się w tym wycinania potencjalnej konkurencji, zanim zapuści korzenie, a to jest dokładnie jedno z tych monopolistycznych działań, których firmom - po osiągnięciu pewnej wielkości - zabrania amerykański Sherman Antitrust Act (i zbliżone regulacje na całym świecie).

Dla Microsoftu i Xboksa niekorzystne są również zawirowania wokół pozycji Unreal Engine



WARTOŚĆ RYNKOWA APPLE'A JEST PONAD STO RAZY WIĘKSZA OD EPICA, ALE OBIE FIRMY MOGĄ SOBIE BEZ USZCZERBKU POZWOLIĆ NA WIELOLETNIE PROCESY.

wśród deweloperów. Nic dziwnego, że 23 sierpnia, tuż przed posiedzeniem sądu w sprawie TRO, Microsoft wydał oświadczenie, w którym opowiedział się po stronie Epica.

Biorąc pod uwagę fakt, że wszystkie najważniejsze dla tej historii wydarzenia - łamiąca regulaminy nowa wersja Fortnite'a, zablokowanie gry w sklepach, film #FreeFortnite i pozwy - odbyły się w ciągu kilkunastu godzin, trudno oprzeć się wrażeniu, że Tim Sweeney starannie zaplanował i przygotował całą akcję znacznie wcześniej.

Oczywiście to nie tak, że Epic to Robin Hood, który chce zabrać bogatym i dać biednym. Epic to też tłusty miś walczący o swoją baryłkę miodku i szukający szansy w atakowaniu i podważaniu modeli biznesowych molochów korzystających ze swojej dominującej pozycji. Wystartowanie z Epic Game Store było przecież dokładnie takim samym ruchem (choć nie oparto się na sądach) - Epic zaatakował Valve, twierdząc, że

ich 30 procent w sklepie Steam to przesada i że da się to zrobić taniej (a umowy się - jeśli Valve od lat nie zmieniał stawek, to między innymi dlatego, że dzięki swojej pozycji mógł dyktować tak, jak chciał).

W całej tej walce nie sposób wskazać, kto jest dobry, a kto jest zły. Biją się między sobą sami źli chłopcy wspierani przez niewiele lepszych kolegów, ale jak dotąd metody, którymi Epic walczy o swój kawałek tortu, sprzyjają wzrostowi konkurencyjności rynku i mają szansę okazać się korzystne dla graczy i deweloperów. O wielomilionowej rzeszy użytkowników i twórców aplikacji na urządzeniach mobilnych nie wspominając. Bo tak naprawdę tego dotyczy cała awantura - modelu biznesowego, o który w tej chwili opiera się cały ten rynek. Dwa monopole kontrolujące dwa równoległe segmenty rynku prawdopodobnie i tak zostaną prędzej czy później zmuszone, by się odsunąć i zrobić miejsce dla innych. Pozwy Epica mogą ten proces przyspieszyć. ■

➤ To nie pierwszy proces wytoczony Apple'owi w związku z zapisami regulaminu App Store, ale pierwszy wytoczony przez przeciwnika dysponującego niezbędnymi środkami.



➤ Brak dostępności na iOS nie jest największym problemem Stadii i innych serwisów streamingowych, ale może stanowić mocny argument w czasie procesu.

➤ Wśród polityków Partii Demokratycznej pojawiały się już głosy, że firmy GAFA powinny zostać podzielone.



Cuda wyłącznie dla PlayStation i.. pecetów



Nie będę tu opisywał kulisów przypadkowego wejścia Sony na teren elektronicznej rozrywki [Pixel #10]. Należy sobie natomiast przypomnieć, że Sony Corporation, czyli rozrywkowy kombinat założony zaraz po II wojnie światowej przez dwóch młodych Japończyków, w 1993 roku, przygotowując się do premiery PlayStation, stworzył specjalny oddział do gier i przyległości, Sony Computer Entertainment.

Kilka lat temu przemianowano go na Sony Interactive Entertainment. Byłem w jego siedzibie w San Mateo, położonej dosłownie trzysta metrów od miejsca, w którym Trip Hawkins rozkręcał Electronic Arts.

Wznoszące się do nieba bezosobowe błękitne budynki ze szkła, fontanny, brak kręcących się ludzi, wszystko jak z filmu SF typu „Gattaca”.

Bo i nie tu znajdują się wielkie piece z surówką, z której wytapiane są najważniejsze wyroby spod znaku Sony. One funkcjonują poza San Mateo, bo w nim stacjonuje tylko kadra zarządzająca produktem i sprzedająca go na cały świat: handlowcy, marketingowcy, brand menedżerowie, a nawet zwykli piarowcy. Mieszają się tu różne języki, czuć puls całego świata. Te zewnętrzne, powiązane finansową smyczą studia działają niezależnie, poza tym że muszą raportować swemu suwerenowi postępy prac. Fachowo nazywa się ich w branży „first party developers”.

■ Miz

Najważniejsze takie studia to Naughty Dog (Uncharted), Insomniac (Spider-Man), Santa Monica Studio (God of War), Sucker Punch Productions (Ghost of Tsushima), Guerilla Games (Horizon Zero Dawn). Do tego należy dodać długą listę praw do pojedynczych tytułów zrealizowanych





✚ Najbardziej naturalna ludzka skóra w dotychczasowej historii gier wideo. I oczy także. Zębów nie jesteśmy w stanie ocenić.

na zlecenie, by uświadomić sobie, że mamy do czynienia z największym na świecie konglomeratem nadzorującym produkcję gier wideo, przy którym Microsoft Game Studios to tylko zawstydzony karzeł. W ciągu ćwierćwiecza od kleknięcia smętnych, pustych jak zapyziałe boisko piłkarskie naparzanek na PlayStation One ta machina doszła do momentu, gdy może się pochwalić produkcją jednych z najbardziej wyrafinowanych wizualnie i fabularnie interaktywnych opowieści na świecie. Dodatkowo wytwarza przy tym deszcz pieniędzy, przynoszący znaczący dochód całemu Sony, któremu w ostatnich latach nie zawsze wiodło się kolorowo. Sony Interactive Entertainment to współczesne Atari, tyle że znacznie bardziej racjonalnie zorganizowane.

TWARDA FILOZOFIA

Ciężko powiedzieć, kto stoi za filozofią exclusive'ów wdrażaną już od

czasu PlayStation One. Wydaje się, że dużo do powiedzenia w kwestii wyznaczenia reguł sprzedaży miał Shawn Layden, weteran zatrudniony w Sony od 1987 roku, którego rozstanie z SIE nastąpiło pod koniec zeszłego roku. Trzeba tu wspomnieć o jeszcze jednym twórcy, elemencie całej tej układanki, czyli powołanym do życia w 2005 roku SIE Worldwide Studios. Jest to podległa SIE czapa bezpośrednio nadzorująca pracę wspomnianych niezależnych studiów, pilnująca, czy wszystko działa zgodnie z planem. I Layden stał właśnie na czele tej ekipy.

Jego następcą został Hermen Hulst, człowiek o nieco innym backgroundzie, wcześniej związany ze studiem Guerilla Games, mniej korporacyjny, a bardziej twórczy, do tego rezydujący w Amsterdamie, a nie USA. W marcowym wywiadzie zapowiedział wypuszczenie Horizon Zero Dawn na PC - było nie było dawnego tytułu swojej macierzystej

✚ Skąpana w deszczu baza Sony Interactive Entertainment w San Mateo. To w tych budynkach rodzą się decyzje, którą grę zobaczymy na jakiej platformie.

✚ Właśnie w tej scenie, gdy Sam dał gazu na swoim wehikule, animacja stała się lekko rwana.

firmy - co spotkało się z głosami niezadowolonych wielu fanów: „Nie niszczyć największej siły PlayStation”, „To zmniejszy wyniki sprzedaży PlayStation 5”. Jednak Hulst był nieugięty i dał zielone światło na przygotowanie konwersji gry, która miała być sondą badawczą dostarczającą danych speccom od Excela, czy takie operacje mogą przynieść zysk w dłuższej perspektywie.

Sprawa z Death Stranding wyglądała nieco inaczej. Nie znamy szczegółów kontraktu, jaki podpisał Sony z Kojima Productions, więc trudno wyrokować, dlaczego Hideo Kojima tak szybko po premierze na PS4 oświadczył, że wyda swoje dzieło również na PC. W każdym razie to on, a nie Sony, zapowiedział tę konwersję. Z kolei hasło, że z pilnie strzeżonych marek jeszcze God of War może trafić na blaszaki, na razie okazało się tylko fake newsem.

HORYZONT ŚMIERCI

Przyszło lato i zainstalowałem po około 80 GB każdej z tych gier na swojej maszynie wyposażonej w 2080Ti, która już wkrótce, po niedawnej zapowiedzi nowych kart graficznych Nvidii, wcale nie będzie taka high-endowa. W oba tytuły grałem już wcześniej na PS4, ale nie skończyłem żadnego z nich. Horizon - bo mnie zmęczył typową fabułą od Sony przypominającą God of War, z wyjątkowo słabymi dialogami. Death Stranding wydało się wspaniałe, dziwne, fascynująco pokręcone, ale wymagające zbyt wiele czasu, którego wówczas nie miałem. Teraz zacząłem badać obie gry głównie od strony technicznej.





Horizon Zero Dawn zaskoczył mnie swoim wyglądem w 3440 x 1440 w detalach ultra. Nie sprawia wrażenia, że to produkcja sprzed trzech lat, bo nasycenie detalem kadrow było tu wielkie jak w obrazach Georgesa Seurata. Wszystko działa płynnie, a podobają mi się zwłaszcza jesienne klimaty z przyrodą pełną kęp przesuszonych traw i melancholijnie spadających z drzew liści. Scenki rodzajowe przewijałem, bo uszy bolały od dubbingu na poziomie „Przyjaciela wesołego diabła”, nie doczekałem się też podobno znakomitej historii postapokaliptycznego świata wylaniającej się w drugim planie z kart dokumentów. Ogólnie grało się w to lepiej niż na PS4, bo można było pełną pierśią chłonąć to, czym najbardziej epatuje Horizon, czyli przyrodę.

W Death Stranding nie wszystko działa już tak bajkowo. Gra wygląda

obłędnie i ma nieco wyższe wymagania, przynajmniej gdy się ją puszcza w panoramie na maksymalnych detalach. Przy niektórych scenkach obraz jakby nie nadążał za grą, co zwałem na zbyt wolne odświeżanie monitora. Ale nie zawieszają się ani nie sprawia technicznych problemów, o których można było przeczytać na niektórych forach. I ja na pewno będę musiał skończyć, bo udało mi się nie załapać na spoilera, czym było to „wdarcie się” śmierci.

KTO JAKO TRZECI?

Sony ma na głowie zupełnie inne problemy niż zamartwianie się tym, czy dwa tytuły mogą zmienić jego strumień wpływów. Powinno martwić się raczej tym, że Microsoft docisnął mocniej pedał i zdecydował o jeszcze większym zaangażowaniu w elektroniczną rozrywkę. Xbox One sukcesem nie był, mówiąc najłagodniej, ale

➤ Środowiska w pecetowym Horizon Zero Dawn w detalach ultra wyglądają ładnie na screenach, ale na żywo widać pewną sztuczność ziemi i traw.



➤ Najbardziej niesamowitą postacią, jaka przewinęła się przez gabinety Sony, był niewątpliwie Phil Harrison. Wystarczy przejrzeć jego CV, żeby dostrzec, że pracował dosłownie wszędzie, w ciągu ostatniej dekady zmieniając pracę średnio co dwa lata. Obecnie odpowiada w Google za Stadię.

➤ Za to filmiki w Horizonie pozostają niezmiennie piękne, nawet jeśli mimika postaci jest ograniczona.

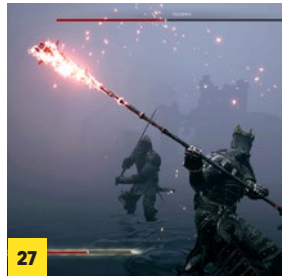
dzięki temu pozycja wyjściowa firmy na starcie nowej generacji jest lepsza, pozbawiona obciążeń. Tymczasem PlayStation 5 będzie się borykało z problemem, czy zadowoleni i syci użytkownicy „czwórki” uznają za stosowne kupienie kolejnej konsoli. W połowie września Sony podało, że niektóre gry będą kosztowały 80 euro, liczba tytułów startowych pozostaje skromna, więc w Tokio i San Mateo trwają burze mózgów i analizy mające wskazać, jaką zastosować strategię sprzedaży konsoli (400 euro w tańszej wersji). Nie ma w nich na razie miejsca na rozważanie, czy wpuścić Uncharted i God of War na PC. Dopiero później przeanalizowane zostaną pełne wyniki sprzedaży Horizon Zero Dawn, czyli szpic badającej możliwości ekspansji.

Na PlayStation 5 ma się ukazać jako wyłączny tytuł Horizon Forbidden West i to jest być może odpowiedź, dlaczego z katalogu różnych tytułów Hermen Hulst zdecydował o przeznaczaniu akurat poprzednika na PC. Blaszkowcy mają usłyszeć o grze, a może zdecydują się kupić „piątkę”? W swym sierpniowym raporcie Sony już jasno pisze, żeby nie liczyć na to, że każdy tytuł zostanie w końcu przeniesiony na PC. W końcu Hulst i inni rozumieją, że to najmocniejszy filar, na którym zbudowano potęgę PlayStation. ■

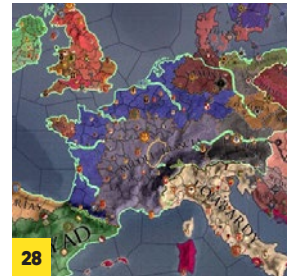




24



27



28



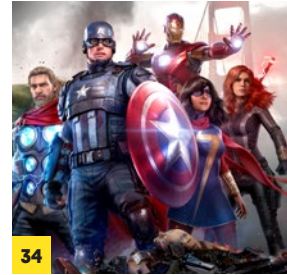
30



32



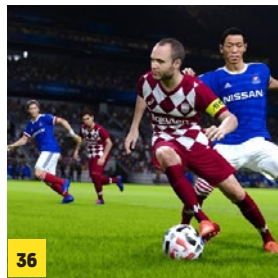
33



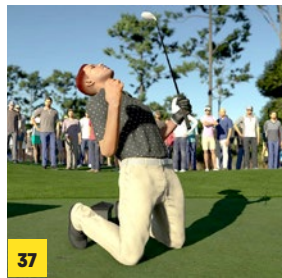
34



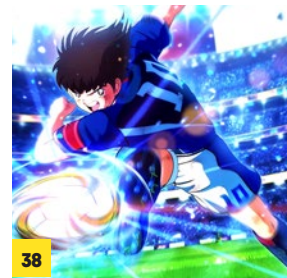
35



36

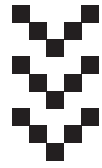


37



38

P



TAK

OCENIAMY GRY

0-30

słabe

31-40

niegodne dłuższego kontaktu

41-50

średnie, miejscami przyzwoite

51-60

dobre, ale nie dla każdego

61-70

interesujące, godne

polecenia fanom gatunku

71-80

bardzo dobre

w swojej kategorii

81-90

znakomite, polecane

wszystkim

91-100

wybitne, ponadczasowe



PLAY THE GAME

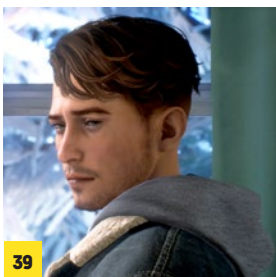


DYSKUTUJ NA

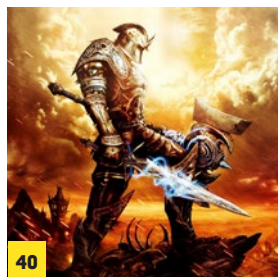
FB.COM/GROUPS/

SECRETLEVEL

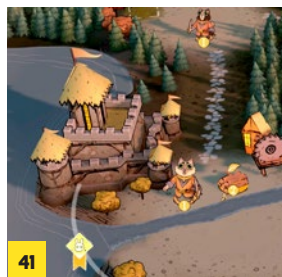
MOJE KRÓLESTWO POLSKIE PROWADZI WOJNY RELIGIJNE NA PÓŁNOCY, PRZYŁĄCZA DO KORONY ZIEMIE LITEWSKIE NA DŁUGO PRZED UNIĄ W KREWIE, WALCZY ZE SZWEDAMI O POMORZE GDAŃSKIE NA DŁUGO PRZED POTOPEM.



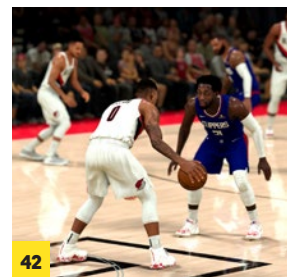
39



40



41



42



MAFIA

DEFINITIVE EDITION

W nowej wersji Mafii nie poprzestano na drobnym poprawieniu grafiki – wszystko stworzono on nowa.



PC PS4 XONE

PRODUCENT Hangar 13 Wersja PL: tak

Bazyl

Nie jestem wielkim fanem odpicywania starych gier, jeżeli ich oryginalne wersje wciąż są grywalne i działają bez problemu na dzisiejszych maszynach. Są jednak tytuły, które sprawiają, że muszę nieco zrewidować swoje podejście. Mafia: Definitive Edition zdecydowanie do nich należy.

Moja nieufność do takich produkcji wynika z tego, że studia często idą po linii najmniejszego oporu i zadowalają się podbiciem grafiki oraz drobnymi zmianami w interfejsie. Tu na szczęście nie poprzestano na prostym remasterze. Dzieła studia Illusion Softworks na osiemnaste urodziny zafundowano

pełnoprawny remake. Historię Tommy'ego Angelo, który jednego dnia jest prostym taksówkarzem, by kolejnego zacząć piąć się w mafijnej hierarchii, stworzono więc od podstaw. Dzięki temu podczas gry nie czujemy w ustach smaku odgrzanego kotleta. Na takim podejściu zdecydowanie zyskało miasto Lost Heaven. Możliwość zwiedzania tętniącej życiem metropolii żywcem wyjętej z lat trzydziestych była jednym z największych atutów oryginalnej Mafii. W jej nowej wersji wciąż wypada fantastycznie, chociaż dziś otwarte światy stały się przecież standardem. Szkoda tylko, że sporadycznie zdarzają się błędy, przez które możemy poczuć się jak w krainie Davida Copperfielda,





GRA PRZEJMUJE WŁADZĘ NAD PODŚWIETLENIEM W KŁAWIATURZE. KOLOR ZMIENIA SIĘ W ZALEŻNOŚCI OD TEGO, CO DZIEJE SIĘ NA EKRANIE.

gdzie ludzie przenikają przez przedmioty i palą lewitujące papierosy. Takie motywy dość mocno rzucają się w oczy, ale na szczęście nie przeszkadzają w rozgrywce.

WITAJ W RODZINIE

A ta robi wrażenie różnicowaniem. W czasie misji nie ma bowiem mowy o powtarzalności i wtórności. Czasem trzeba budzić respekt gołymi pięściami lub starym dobrym kijem baseballowym, innym razem dostajemy możliwość zasypania wrogów deszczem ołowiu. Są też zadania, które trzeba wykonać po

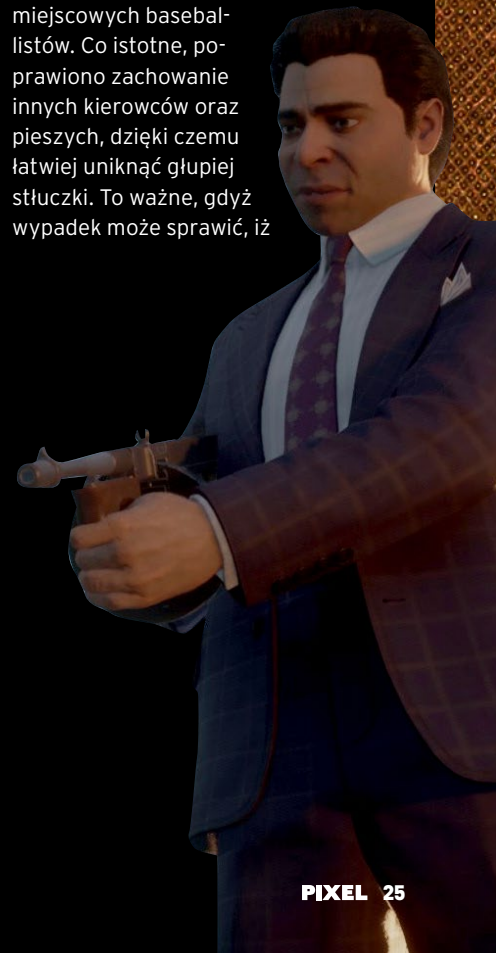
cichu, zakradając się i powalając niespodziewających się niczego wrogów. Szkoda tylko, że zawsze z góry narzucono określony sposób wykonania misji. Kilka zadań aż prosiło się o to, by móc je przechodzić zarówno w stylu Rambo, jak i cichaczem. Pochwalić trzeba za to zrezygnowanie ze starego systemu strzelania na rzecz tego znanego z nowych odsłon serii.

Sporym urozmaicheniem są misje, w których trzeba się wykazać umiejętnościami za kółkiem. Także w ich trakcie nie można narzekać na nudę, gdyż mamy zarówno sytuacje,

✦ Do zebrania jest kilkadziesiąt samochodów i motocykli wzorowanych na wehikułach z lat trzydziestych.

✦ Strzelaniny przeplatane są spokojniejszymi momentami, kiedy bohaterowie rozmawiają lub po prostu spacerują.

kiedy trzeba pędzić na złamanie karku, by wygrać wyścig lub zdążyć przed upływem czasu, jak i te, gdy trzeba kogoś śledzić, więc wskazana jest ostrożność. Za kierownicą Tommy spędza sporo czasu, gdyż na każde zadanie musi dojechać i z niego wrócić. Dzięki temu momenty intensywnej akcji przeplatane są spokojnymi przejażdżkami po mieście. Można wtedy podziwiać widoki, słuchać miejscowego radia i całkowicie wtopić się w świat gry. Raz przystanęłam tylko po to, żeby wysłuchać relacji z meczu miejscowych baseballistów. Co istotne, poprawiono zachowanie innych kierowców oraz pieszych, dzięki czemu łatwiej uniknąć głupiej stłuczki. To ważne, gdyż wypadek może sprawić, iż





zamiast spokojnie jechać na miejsce akcji, jesteśmy zmuszeni zwiezać przed policją.

JAK U SCORSESEGO

Studio Hangar 13 zrobiło dużo, aby odnowiona Mafia wyglądała jak produkt naszych czasów, lecz znajdziemy elementy, po których poznamy, że to hit projektowany niemal dwie dekady temu. Ma to swoje dobre i złe strony. W dzisiejszych sandboksach mapa usiana jest znakami zapytania i misjami pobocznymi, których zadaniem często jest po prostu przedłużenie czasu rozgrywki. Tutaj opowieść biegnie swoim torem i nic nie odciąga nas od poznania burzliwych losów Tommy'ego. Jeśli jednak lubicie maksować gry, to czeka na

was osobny tryb, w którym możecie spokojnie kolekcjonować znajdkę, podejmować się dodatkowych zadań i odkrywać tajemnice, których w Lost Heaven nie brakuje.

Pewną wadą rozgrywki jest za to liniowość. Opowieść biegnie jak po sznurku i ani przez moment nie pozwala zboczyć z wyznaczonej ścieżki. Trochę szkoda, że nie pozostawiono żadnych możliwości wyboru. Nawet takich, które w żaden sposób nie wpłynęłyby na fabułę - po prostu wiedzielibyśmy, czy Tommy pociągnął za spust, czy też oszczędził niedoszłą ofiarę. W kilku momentach takie rozwiązanie mogłoby się nieźle sprawdzić. Liniowość nie boli mnie, jeśli sama fabuła jest na tyle mocna, że chłonie się ją niczym wciągającą

✚ **Arsenał nie jest zbyt rozbudowany, ale mamy w nim wszystko, czego mafioso potrzebuje do szczęścia.**

✚ **Miasto Lost Heaven wypada fantastycznie i tętni życiem. Ulice są tak tłoczne, że czasami staniemy w korku.**

powieść, jak było choćby w Alanie Wake'u. Nie zrozumcie mnie źle, opowieść wciąż jest ciekawa, ale to standardowa historia o mafii, w której nie znajdziemy niczego, czego nie znalibyśmy już z filmów Martina Scorsesego. Podczas tworzenia od nowa cutscenek zmieniono kilka elementów historii, więc trochę żałuję, że nie odważono się pójść jeszcze o krok dalej.

No dobra, pochwaliłem, ponarzekalem, to teraz wypadaloby podsumować. A werdykt jest zdecydowanie pozytywny. Dbalosc o szczegoly i zyjący swiat byly ogromnymi atutami Mafii w 2002 roku i tak jest takze dzisiaj. Podroz w czasie zdecydowanie sie udala i na pewno nie dostalismy gry, ktora zerowalaby na nostalgii. Chociaz momentami czuc, ze jej korzenie siegaja dwadziescia lat wstecz, to gracze wychowani na nowszych produkcjach na pewno nie beda mieli wrazenia, ze spaceruja po skansenie. A jezeli losy Tommy'ego poznalismie na poczatku wieku, to warto je przezyc jeszcze raz, gdyz zmian w rozgrywce i fabule nie brakuje. ■



84

■ Wciągająca opowieść o mafii z lat trzydziestych.
 ■ Robi wrażenie zróżnicowaniem misji oraz miastem
 ■ Lost Heaven, po którym można jeździć godzinami,
 ■ by odkrywać jego sekrety. Tak powinno się
 ■ odświeżać stare hity.



⚔️ Dłuto wchodzi we wrogów jak w masło, szybko i głęboko, a młot idealnie pasuje do mocniejszego uderzenia.

skorupy, choć można to robić tylko raz na jakiś czas i wymaga zegarmistrzowskiej precyzji. Po prostu wykorzystanie jej zbyt wcześnie lub za późno przynosi więcej szkód niż pożytku.

Zaczynamy z gołym mieczem w rękę, ale do zdobycia są trzy inne bronie, w tym bardzo poręczny zestaw młota i dłuta. Trochę ich mało, ale za to każdą możemy ulepszać, choć trzeba na to zapracować, wyszukując rzadkie składniki. Przeciwnicy, którzy nam staną na drodze, raczej nie czytali kodeksu Bożewicza, bo atakują zza pleców, ostrzeliwują z oddali, włączają się do pojedynku na drugiego, trzeciego, całą gromadą. Walka z większymi oponentami, wymachującymi przerośniętymi młotami, halabardami i inną bronią sieczną, przypomina swoisty bitewny balet - atak, parowanie, unik. Łatwo nie jest, przeciwnicy różnicują swoje ataki, więc trzeba być w ciągłym ruchu. W bitwie słychać świst broni, czuć masę przeciwnika i straszliwą siłę ciosów. Wygląda to świetnie, za wyjątkiem sytuacji, kiedy spotkamy kilku takich samych wrogów, którzy czasem zaczynają synchronicznie wykonywać identyczne sekwencje ruchów. Wyglądają wtedy jak kukiełki, a nie groźne monstra.

Fabularnie rzecz jest bardzo mglista, więcej tu niedopowiedzeń niż jakiegokolwiek historii. Bardziej liczy się atmosfera, potęgowana przez ciemne, ponure, monumentalne lokacje, gdzieś tam tylko rozświetlane promykami słońca. Mamy tu też element labiryntowy - wędrując po tej krainie, trzeba zapamiętywać rozwidlenia i dokąd prowadzi który teleport. Na początku więcej nie wiemy, niż wiemy. Trzeba odkrywać nawet imiona wojowników, w których skorupy wchodzimy. W niczym to oczywiście nie przeszkadza, bo logika rozgrywki jest prosta, trzeba siekać wszystko, co się rusza, i nade wszystko nie zrażać się, kiedy po zabiciu zgrai przeciwników ostatni wbije nam nóż w plecy albo wprasa je w glebę. ■

Mortal Shell

PC PS4 XONE

PRODUCENT Cold Symmetry Wersja PL: nie

User Jama



⚡ Małe ikonki nad paskiem życia pokazują aktywne dopalacze.

W yłaniasz się z ciemności jako szkielet obciążony mięśniami, nie wiesz, jak się nazywasz ani dokąd podążasz. Potrafisz za to wcielać się w śmiertelne skorupy wojowników poległych w tej parszywej krainie.

Wyobraźmy sobie żółwia bez skorupy - tak mniej więcej odporny na ciosy jest nasz bohater, zanim przyoblecze się w cudze ciało i pancerz.

⚡ W co by tu się ubrać? Może dzisiaj w pana w zbroi płytowej.

Zależnie od tego, kto był dawcą, zyskujemy różne cechy pomocne w przejściu tego bezlitosnego RPG akcji. Żeby zwiększyć swoje szanse, możemy przed kolejnymi starciami szprycować się jak wiedźmin, a to grzybkami, a to zaklęciami na starych pergaminach, a to innymi dziwactwami. Z początku nie wiadomo, jak co działa, trzeba odkrywać i eksperymentować. Pomocna może być umiejętność chwilowego utwardzenia



80

Mortal Shell jako gra próbuje wcielić się w skorupę Dark Souls i choć nie dorównuje w pełni oryginałowi, to dzięki mocnej dawce mrocznego klimatu, brutalnej bijatyki i tajemniczości prawdopodobnie jest najlepszym z jego naśladowców.

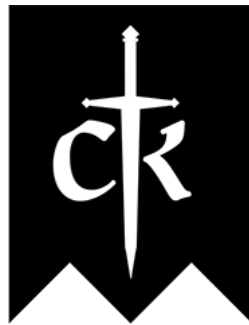


Podróże morskie kształcą i nie frustrują. Wystarczy zapłacić za transport określonej liczby żołnierzy.

Typowy przykład ostatnich słów władcy, który nie uznaje autorytetów.



Kiedyś powstaniec, teraz skazaniec. Można takich zapraszać na służbę pod pewnymi warunkami albo dać im zgnić w lochu.



CRUSADER KINGS III

PC MAC

PRODUCENT Paradox Development Studio **Wersja PL:** nie

Sir Haszak



W najnowszej odsłonie Crusader Kings znalazło się niemal wszystko, co przez lata dodawano w DLC do poprzedniej części. Dostajemy głęboką, spójną i bardzo wciągającą grę, która jednak precyzyjnie pokazuje, gdzie przebiega granica między symulacją a rzeczywistością.

Po raz kolejny stajemy na czele średniowiecznego państwa lub państewka, by podnieść je do rangi imperium i założyć potężną dynastię. Jeśli w dwóch słowach miałbym określić różnicę między drugą a trzecią odsłoną serii, brzmiałyby one: łatwość obsługi. Dwójka była grą wielką, skomplikowaną i przeznaczoną dla geeków. Trójce nie można odmówić złożoności, ale twórcy bardzo skupili się na tym,

by gracz panował nad tym, co się dzieje. Przynajmniej na tyle, na ile pozwala mu średniowieczna organizacja świata.

Mamy zatem przegadany tutorial, encyklopedię wyjaśniającą setki pojęć występujących w grze i cały system podpowiedzi. Z tych ostatnich dowiadujemy się, że ktoś z rodziny może wstąpić w związek małżeński, księstwo czeka na utworzenie lub należy uwięzić kogoś z poddanych, bo popełnił przestępstwo.

Mnóstwo rzeczy uproszczono. Na przykład wojnę. W poprzedniej części powołani rekruci pojawiali się w każdej prowincji i trzeba było ich gromadzić w punkcie zbornym, by stworzyli armię. Teraz sami docierają we wskazane miejsce. Kiedyś należało mieć flotę, by pokonać morze.



Teraz wystarczy wybrać armii drogę morską, a za odpowiednią opłatą wojska zostaną przewiezione do celu. Kiedyś należało zdobywać każdy skrawek ziemi, obecnie wystarczy zdobyć zamki broniące prowincji, na których znajdują się także miasta, dobra kościelne, ale z początku głównie nieużytki.

Jednocześnie nie jest tak, że gra stała się prosta i łatwa, choć zdecydowanie pozostała przyjemna. Nawet jako władca imperium nie mamy wpływu na wszystko. Na przykład na wasali, którzy z lubością tłuką się między sobą, zmniejszając potencjał państwa. Dochodzą do tego intrzygi na dworze, przypadki, knowania wrogów i dopusty boże jak wędrówki ludów czy najazd Mongołów.

Walkę o lepsze jutro, które było wczoraj, zaczynamy od roku 867 lub 1066. Możemy skorzystać z gotowych scenariuszy lub wybrać władcę dowolnego państwa z tych lat. W (Wielko)-Polsce jest to Siemowit albo Bolesław Śmiały. O ile w przypadku pierwszego

trudno cokolwiek powiedzieć o odniesieniach do rzeczywistości, o tyle historia drugiego jest tyleż znana, co smutna. I zgodnie z przekazami dostajemy władcę będącego znakomitym wojownikiem, odważnego, a przy tym raptusa. Na tym podobieństwa z historią się kończą. To my decydujemy, czy pójdziemy na pomoc skoli-gaconemu z nami księciu kijowskiemu Izaakowi. Jeśli nawet pójdziemy, nie ma szans na wywołanie skandalu dyplomatycznego znanego z historii: bez zsiadania z konia poszarpanie go za brodę na powitanie. Nie musimy też rozsiekąć biskupa Stanisława.

Dlatego też moje Królestwo Polskie prowadzi wojny religijne na północny, przyłącza do Korony ziemie litewskie na długo przed nią w Krewie, walczy ze Szwedami o Pomorze Gdańskie na długo przed potopem, a dynastia Piastów rośnie w siłę i staje się rozpoznawalna w Europie. Sukcesem militarnym pomaga wojskowy styl życia Bolesława Śmiałego, który generuje dodatkowe osobiste premie

✦ Papież nie sprostał sytuacji, a teraz mamy problem: postępować zgodnie z interesem papieża czy z zasadami wiary?

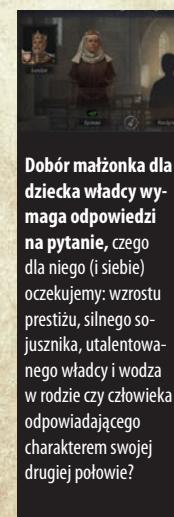
ułatwiające prowadzenie wojny. Można mieć także władców zyskujących premie dyplomatyczne, gospodarcze, szpiegowskie czy naukowe. W przypadku mojego sporo dodatkowych punktów daje mądra żona, dlatego warto być wybrednym podczas wybierania połowicy.

Oczywiście państwo ma także swoje problemy. Po pierwsze - niekiedy są to tajemnice, które władca chciałby zachować dla siebie. Na przykład to, że pierwotny syn Bolesława, Sulisław, jest bękartem, bo przywódca częściej bawił na polach bitew niż w małżeńskiej łóżnicy. Pierwszy rzut oka w statystyki Sulisława pozwala to stwierdzić, bo następca tronu jest głupi jak but. W niczym nie przypomina ojca, który był jego mentorem w dzieciństwie. Taki sekret jest łakomym kąskiem dla szpiegów z obcych dworów. Jego wykrycie daje wrogowi haka na władcę, zmuszając go do działań, których ten by dobrowolnie nie podjął.

Po drugie - arcybiskup Polski słabo myśli. Wysłany do nawracania Chełmian nie tylko nie osiąga sukcesu, ale nastawia ich przeciw chrześcijaństwu. Nie można go odwołać, więc po zjedzeniu solidnie doprawionej kaczkii kończy życie. Kolejny papieski nominat jest niewiele lepszy, ale trudniej się go pozbyć. Musi się jednak udać, bo tego wymaga dobro państwa. Solą tej gry są intrzygi, ale akurat postać wojownika Bolesława za bardzo nie nadsię do ich knucia.

Druga część Crusader Kings była pod wieloma względami przełomowa. W moim prywatnym rankingu jest chyba grą o największej liczbie dodatków, których wartość wielokrotnie przekroczyła cenę wersji podstawowej. Przy następcy są to jednak mroki średniowiecza. Mnogość możliwości rozgrywki, bogactwo świata i przystępność jego podania w Crusader Kings III sprawiają, że budowanie imperium staje się doświadczeniem fascynującym, wciągającym i godnym polecenia. ■

Śluby



✦ Wojna o Pomorze daje szansę kariery. Bitwa o Szczecin otworzyła przed kimś stanowisko kancлера, bo poprzedni nieopatrznie dał się zabić.



89

- Złożona gra, w której znakomicie oddano zasady budowy średniowiecznego imperium. Pozwala doskonale odczuć, o jak wielu rzeczach należy myśleć jako władca, a nasze czyni mogą mieć konsekwencje po wielu latach, niekiedy w pokoleniu wnuków czy prawników. Fascynująca przygoda!



W kampanii wcielimy się w postać Anny Kos, młodej partyzantki, której rodzice zginęli podczas wojny. Jedynym przyjacielem, jaki pozostał Annie, jest niedźwiedź Wojtek.



Gra prezentuje się wysmienicie, ale dopiero w ferworze walki widać wszystkie piękne efekty i eksplozje, choć nieraz przesłaniają większą część bitwy.

Sterowanie jednostkami czasami kuleje, co jest dość irytujące, gdy w trakcie walki próbujemy znaleźć schronienie za barykadą.

Przerywniki filmowe zwalają z nóg. Są znakomicie wyreżyserowane i oddają klimat malunków Jakuba Różalskiego.



IRON HARVEST

1920 +

PC

PRODUCENT: King Art Games **Wersja PL:** tak

Sos

W 2018 roku King Art Games prowadziło na Kickstarterze zbiórkę funduszy na grę strategiczną inspirowaną pięknymi malowidłami Jakuba Różalskiego przedstawiającymi polską wieś z wielkimi bojowymi mechami w tle. Zebrano prawie 1,3 miliona dolarów, a od pierwszego września tego roku Iron Harvest jest dostępny na PC.

Gra osadzona jest w alternatywnej steampunkowej przeszłości. W 1920 roku rozpętała się wielka wojna pomiędzy trzema narodami: Rosvietami, Polaniami oraz Imperium Saksońskim. Jednak zamiast czołgów armie wykorzystują w walce wielkie metalowe roboty. Rozgrywka nie wprowadza do gatunku RTS wiele nowego, a poziom skomplikowania strategicznego jest raczej niski. Dostępne mamy jedynie trzy budynki: koszary, fabrykę mechów oraz kwaterę główną. Jednostki są za to różnicowane, a misje kampanii starannie wykorzystują wszystkie ich możliwości.

Sama rozgrywka jest bardzo przyjemna. Brak nadmiernego skomplikowania pozwala skupić się na taktyce i wcale nie ogranicza dostępnych wyborów. Można by powiedzieć, że Iron Harvest to takie Go wśród RTS, bo oferuje proste zasady, lecz wiele możliwości.



■ Kampania Polanii to typowa partyzantka. Choć nigdy nie mamy przewagi siłowej nad wrogiem, to z pomocą będą nam przychodzić okoliczni wieśniacy.

Roboty



Choć wielkie roboty prezentują się niezmiernie i robią nie lada spustoszenie, to nie da się ukryć, że oprócz walorów wizualnych miałyby niewiele przewagi nad starymi dobrymi czołgami. Kto pierwszy wymyśliłby czołg, ten pewnie wygrałby wojnę.

Taktyka będzie od nas wymagała trochę więcej wysiłku niż tradycyjne RTS, gdyż misje znacznie ograniczają ilość zasobów. Czekają zatem zajmowanie strategicznych pozycji oraz wciąganie wroga w pułapki, a w większości przypadków lepszym rozwiązaniem jest obrona pozycji niż atak od frontu. Daje to świetne uczucie prawdziwej partyzantki, szczególnie podczas kampanii Polanii. Ciekawym rozwiązaniem jest też możliwość wykorzystania broni pokonanej jednostki wroga, dzięki czemu nasza armia płynnie zmienia klasy.

A sama kampania jest przemiodna. Fabuła trzyma w napięciu przez cały czas i tylko dla tego trybu gra jest warta każdej złotówki. Jeżeli szukacie RTS z dobrą fabułą i świetnie wplecionymi w nią misjami, to Iron Harvest to właśnie to. Historia potrzebuje chwili, żeby się rozkręcić, ale wciąga, a same misje dają mnóstwo frajdy i poczucie, że bierzemy udział w prawdziwych wojennych potyczkach.

Przerywniki filmowe są przepięknie wyreżyserowane, a postacie różnorodne i przejrzyste. Pełne polskie tłumaczenie dodaje jeszcze smaczku, a ciekawym rozwiązaniem jest też opcja, w której każda nacja mówi we własnym języku.

Iron Harvest może nie wprowadza wiele innowacji do gatunku, ale jest solidną strategią dla jednego gracza ze świetną fabułą i wciągającą kampanią w przepięknym stylu. Jeżeli szukacie gry na długie jesienne wieczory i potrzebujecie wolnej ręki do jedzenia chipsów, to Iron Harvest jest idealnym kandydatem. ■

P

76

Iron Harvest to kawał dobrej strategii, poza kampanią trochę jednak kulejącej. Idealna pozycja dla starych wyjadaczy RTS, których nie interesuje multiplayer, ale zależy im na ciekawej i wciągającej fabule.



Project CARS 3

PC PS4 XONE

PRODUCENT Slightly Mad Studios Wersja PL: tak

Pjotsze

Studio Slightly Mad przy okazji najnowszej odsłony serii Project CARS postanowiło zagrać kartą duchowego następcy, kreując ją na dziedzica Need For Speed: Shift. Nie wyszło to na dobre ani grze, ani zapoczątkowanemu pięć lat temu cyklowi, ani nawet brytyjskiej ekipie. Może gdyby trójka nie była typową kontynuacją, tylko spin-offem, tak jak jest w przypadku marki Forza, to zapewne przygotowałbym się na to, co będzie mnie czekać po jej odpaleniu.

Nie znajdziemy tu takich mechanik jak stan opon, zużycie paliwa, a nawet pit stopów. Są za to punkty doświadczenia zdobywane za popisy na szosie czy opcje tuningu aut. Już od pierwszych chwil czułem, jakbym grał



Kierowcy sterowani przez komputer nie tylko zachowują się jak kamikaze, ale potrafią też przyspieszać, jakby ich auta wyposażone były w zbiorniki z podtlenkiem azotu.

Gra nie widzi problemu, kiedy wjedziemy z pełnym impetem w innego kierowcę, ale srogo nas ukarze za wyjechanie kilka pikseli poza tor.

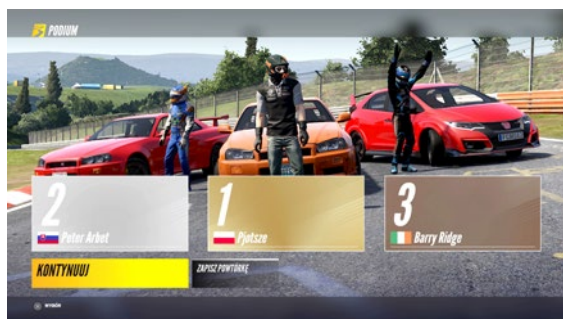
w kolejne Project CARS, ale produkcję spod znaku Grid, bo naprawdę niezły model jazdy jest tu mocno zręcznościowy. Co ciekawe, zachowały się tu elementy symulacji, o czym przekonałem się podczas jednego z pierwszych wyścigów. Pragnąc wyprzedzić kilku oponentów na jednym z zakrętów, niczym Daniel Ricciardo zdecydowałem się na potężnego dive bomba, jednak przeceniłem pracę hamulców, lądując poza torem. Kosztowało mnie to kilka drogocennych sekund, ale przynajmniej nauczyłem się, że w tej zręcznościowce pozostało coś z sim-racera.

W Project CARS 3 znajdziemy multum opcji, dzięki którym ułatwimy (lub utrudnimy) sobie rozgrywkę: od znaczników na torze, przez wspomaganie hamowania, po ustawienie agresywności zachowań kierowców sterowanych przez komputer. Co do postępowania wirtualnych rajdowców można mieć kilka zastrzeżeń, ponieważ ich działania są dość niejednoznaczne. Czasami czułem się, jakbym uczestniczył w destruction derby,

a nie wyścigach na takich torach jak Silverstone czy Willow Springs. Zatem sam zacząłem traktować innych zawodników jako dodatkowe przeszkody ułatwiające mi utrzymanie się na torze. Kiedy nie byłem w stanie wyhamować, wjeżdżałem w takiego gagatka swoją suprą i po kłopotcie. Tym bardziej że auta są niezniszczalne niczym potężnie opancerzone czołgi, więc nie martwiłem się o uszkodzenie fury.

Tryb kariery to prawdziwy festiwal grindu. W trakcie wyścigów forsy nie zarabia się zbyt wiele, więc czasem trzeba powtórzyć jakieś zawody lub zdecydować się na przykład na kilka przejazdów w innych trybach, aby podreperować swój budżet. Z tego też powodu zdecydowałem się na ciągle ulepszanie toyoty supry, którą nabyłem na jednym z pierwszych etapów przygody - nie kupowałem nowych bryk, chyba że sama gra tego ode mnie wymagała.

Choć jazda dostarcza sporo frajdy, to dobre wrażenia mocno zaburza słaba optymalizacja programu. Gra czasami bardzo mocno klatkuje, co w trakcie wyścigów wcale nie pomaga, szczególnie na takich torach jak wąski i wymagający Cadwell Park. Na szczęście można to naprawić dzięki łatkom. Większe kłopoty Slightly Mad Studios może mieć z kolejnymi częściami serii Project CARS, bo takowe na pewno się pojawią. Po tej dość karkołomnej zmianie wielu fanów cyklu, którego pierwsza część powstała dzięki udanej kampanii crowdfundingowej, mogło poczuć się oszukanych. Teraz Brytyjczycy muszą się poważnie zastanowić, czy chcą konkurować z symulacjami pokroju Gran Turismo i Forza Motorsport, czy też wolą tworzyć zręcznościówki pokroju siostrzanego Grid. ■



64

Zamiast symulacji mającej ambicje konkurować z Gran Turismo dostaliśmy arcade'ówkę przypominającą Grid. Bardzo dobry model jazdy oraz spora liczba aut i tras to za mało, aby osłodzić tę zmianę. Świetnie się za to sprawdza w VR!



✚ Podczas specjalizacji wybieramy jedną z dwóch premii, którą zyska członek plemienia.

✚ Potężne Rhinofallo służą do rozbudowy bazy. Zbieramy je jak każdy zasób, ale tylko raz.

co jednak wcale nie sprawia, że jak najszybciej uciekamy z każdej mapy. Warto zebrać możliwie jak najwięcej dóbr i zapakować na wierzchowca-bazę, by mieć łatwiejszy start na kolejnym etapie podróży. Warto odwiedzić świątynie i ich pozostałości, by zebrać surowce lub... zostać ukaranym za wścibstwo. Warto też poczekać na przejeżdżającą przez mapę karawanę, by pohandlować, przygarnąć nowego członka plemienia lub otrzymać pomoc w wykonaniu misji.

Ostatnim etapem jest ładowanie wszystkiego do bazy. W grze przybrało ono formę zabawy logicznej: układania surowców o różnych kształtach na ograniczonej przestrzeni. By nie była zbyt trudna, należy dbać o systematyczną rozbudowę bazy.

Choć grafika jest pastelowa, a mordki członków plemienia sympatyczne, nie dajmy się zwieść pozorom. W tej grze nie ma save'ów, z wyjątkiem automatycznego zapisu po zaliczonym etapie. Każdy błąd jest karany (są też generowane mapy!), jak na rougelike'a przystało, i gdy już wydaje się, że ustabilizowaliśmy sytuację, okazuje się, że rzeczywistość tylko nam się wydaje. Mimo drobnych wad technicznych można się w tej grze utopić! **L**

As Far As the Eye



PRODUCENT Unexpected **Wersja PL:** nie

■ Sir Haszak

Okazuje się, że uciekanie przed powodzią może być wciągające. Do tego w grze, gdzie nie bijemy się z nikim, śmierć nas ewidentnie prześladowuje.

Gdy o niej usłyszałem, wydała mi się tak dziwnym tworem, że zapragnąłem w nią zagrać. I muszę przyznać, że się nie zawiodłem. Połączenie rougelike'a i turowej strategii z mobilną bazą i przenoszeniem zasobów nie zdarza się często.

Prowadzimy niewielkie plemię, które ucieka przed powodzią do Wielkiego Oka. Droga jest podzielona na etapy, a każdy polega na zebraniu określonej ilości wskazanych surowców lub wykształceniu konkretnego specjalisty. Wtedy możemy przenieść się na kolejną mapę.

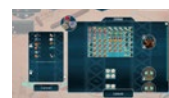
Całe plemię podróżuje na grzbiecie wielkiego zwierzaka. Mieszczą się na nim zasoby i przenośne budynki, rozkładane po dotarciu do celu. Możemy także wznosić budowle, które po naszym odejściu zostawimy na miejscu. Są łatwiejsze w budowie.

Członkowie plemienia zdobywają doświadczenie przez pracę. Na przykład strzyżenie owiec podnosi zdolności pasterskie, a zbieranie ziół - zielarskie. Przez pierwsze trzy poziomy specjalności każdy dostaje takie same umiejętności. Później zaczyna się specjalizacja. Wtedy wybieramy jedną z dwóch dostępnych premii.

Każda z map daje nam określoną liczbę tur na wykonanie zadania. Jeśli nie zdążymy, plemię zostanie zalane przez powódź i gra się kończy. Jeśli nie zadamy o pożywienie, podopieczni umrą z głodu. Jeśli nie umrą z głodu, zazwyczaj umrą z innego powodu. Niewielkie mapy nawiedzają liczne katastrofy i plagi: malaria, pożary, termity. Może też zdarzyć się epidemia amnezji, przez co tracimy całą zdobytą wiedzę służącą do ulepszenia mobilnej bazy. Wszystkie katastrofy szkodzą naszym podopiecznym lub wznoszonym przez nich budowlom,



✚ Pakowność



Dzięki zdobywanej wiedzy, traktowanej jako jeden z zasobów, możemy zwiększać pojemność bazy lub zmniejszać rozmiary pakowanych przedmiotów. Podczas odkrywania artefaktów możemy zostać ukarani zmniejszeniem pojemności bazy.

✚ Bazę rozbudowujemy o przenośne budynki, które pozwalają między innymi zatrudnić większą liczbę członków plemienia czy rozpocząć handel surowcami.

80

- Udany gameplay umiejętnie złożony z pozornie niepasujących elementów. Choć w grze walczy się tylko z kłeskami żywiołowymi i głodem, dojście do celu wyprawy jest trudne. Doszli do tego sami twórcy,
- ułatwiając rozgrywkę tuż przed premierą. Warto!

Marvel's Avengers

PC PS4 XONE

PRODUCENT Crystal Dynamics/Eidos Montreal **Wersja PL:** tak

Pocztar

Niezbyt przemawia do mnie koncepcja gry jako usługi rozwijanej przez lata, liczyłem więc, że krótka intensywna kampania otrze mi łzy. Musicie wiedzieć, że to nie jest filmowa przygoda w stylu serii „Batman” czy Pajęczaka od Sony, na dodatek nie wykorzystuje wizerunków postaci z MCU. Na starcie wcielamy się na chwilę w każdego z herosów, by za moment odebrano nam zabawki i kazano spędzić połowę gry w skórze Kamali Khan. Nastoletnia Ms. Marvel to wybór nieoczywisty, ale trafny. Bohaterka jest psychofanką Mścicieli, a na jej i naszych oczach Avengersi znów zbiorą się po tragicznym upadku.

Misje - w kampanii i w trybie sieciowym - są zazwyczaj robione na jedno kopyto i sprowadzają się do mashowania po przyciskach, nie licząc kilku momentów „wow” w stylu Call of Duty, których jest po prostu za mało. Tłuczenie wrogów daje tyle frajdy, na ile sami pozwolimy. Od nas zależy, czy zgłębimy prosty z początku system walki, kupimy nowe ataki i zdolności oraz rozwiniemy modyfikatory postaci i przedmiotów. Grzebania w statystykach jest od groma - powiedziałbym nawet, że łatwo się pogubić, a i tak można skutecznie grzmocić wrogów dwoma



➤ Gra w ruchu zazwyczaj radzi sobie świetnie, ale zdarzały się wyraźne chrupnięcia animacji.



➤ Kampania to nieco ponad dziesięć godzin zabawy. Odrobinka eksploracji i skradania, ale głównie demolka.

➤ Zapowiedziani nowi bohaterowie to Hawkeye i Kate Bishop. Spider-Man pojawi się wyłącznie w wersji na konsole Sony.

przyciskami i pięcioma atakami na krzyż.

Każdy bohater ma inne zalety - Czarna Wdowa świetnie walczy bronią palną, Thor i Iron Man atakują z powietrza i swobodnie latają po lokacjach, Kamala używa rozciągliwych kończyn, a Hulk to brutalna siła. Jest jeszcze Kapitan Ameryka ze swoją tarczą, ale on podobno nie żyje. Historia o walce ze słynną marvelowską organizacją A.I.M. jest napisana sprawnie, pojawiają się drugoplanowi złoczyńcy jak Taskmaster, Abomination czy MODOK. Poza kampanią tytuł oferuje szereg misji kooperacyjnych, misji frakcji, wyzwani i zadań maksymalnie dla czterech graczy. Gra się przyjemnie, nawet gdy trójka botów steruje konsola, ale dopiero łączenie ataków z kimś, kto potrafi planować i się bronić, sprawia frajdę. Historia rzuca nas na wyprawy po kilku zróżnicowanych wizualnie, ale niestety powtarzalnych strukturalnie regionach i chociaż zazwyczaj są to misje podobne (sklep wrogów, zniszcz laboratorium, sabotuj złoi), to w kooperacji są wciągające, a gdzieś tam gdzieś poukrywano nawet strzępki fabuły. Niestety celem rozgrywki jest nieustanne schematyczne grindowanie i klepanie tych samych jednostek,

zalecam więc raczej krótsze sesje, żeby nie dać się złąpać nudzie.

Marvel's Avengers miejscami wygląda świetnie, szczególnie w skryptowanych misjach, gdzie wszystko się pali i wali, a od efektów cząsteczkowych można dostać oczopląsu. Dubbing jest przyzwoity, ale nadal zostanę fanem napisów. Wciąż zdarzają się błędy sieciowe i zawieszki techniczne, czasy ładowania bolą nawet na PS4 Pro, ale to początek życia produktu, który będzie pewnie łątany i rozwijany łątami o nowe postaci, misje, lokacje i wyzwania. Nie jest to tytuł na miarę Spider-Mana, kampanię można potraktować bardziej jako prolog, nie każdego będzie też kręciła nieustanna wymiana przedmiotów i zabawy nowymi skórkami postaci (za niektóre trzeba zapłacić), ale zagrać warto, szczególnie jeśli jest się fanem supergrupy herosów. ■

70

■ Tytuł z potencjałem i niewiadomą przyszłością. Na razie dla fanów Marvela i miłośników powtarzalnych czynności wykonywanych w sieci ze znajomymi.
■ Singlowcy: nie uciekajcie w popłochu, poczekajcie na przecenę. Aha, jest scena po napisach.



✦ Bagienik łąkowy czy kondor kalifornijski? Wybieram łuszcza strojnego, stanowczo najlepsza nazwa.

jajek, z których gracze wybierali te najładniejsze. Oprawa błyszczy jednak gdzie indziej - zamiast maty gracza pokazującej różne środowiska, gdzie można kłaść karty ptaków, mamy delikatnie animowany, ręcznie rysowany krajobraz, nad którym płynnie przelatujemy od jednego habitatu do drugiego. Ptaki na kartach ożyły - rozglądają się, otrzepują skrzydełka, popisują się ogonami. Wszystkie te ozdobniki świetnie zachowują ducha oryginału, a jednocześnie interfejs jest bardzo funkcjonalny i pozwala sprawnie kontrolować wszystkie informacje, które wersja planszowa załatwiała za pomocą licznych żetonów i znaczników. Gra się dobrze i myszką, i padem. A kiedy przełączyłem się wreszcie z wersji angielskiej na polską i wyhodowałem pierwszego ptaka, nagle usłyszałem jego opis wypowiedziany boskim głosem Krystyny Czubówny. Za to należą się ekipie Monster Couch ukłony, uściski i wiązanki kwiatów - to najlepszy pomysł od czasu Mirosława Utty w serii S.T.A.L.K.E.R. Na skrzydłach nie jest może tak widowiskowe jak recenzowana również w tym numerze cyfrowa adaptacja gry „Root”, ale bardzo dobrze spełnia swoje zadanie. ■

✦ Do żarcia zostały już tylko myszy i ziarno. To ja może coś zamówię przez telefon.



■ Bardzo dobra adaptacja bardzo dobrej planszówki, a na deser głos Krystyny Czubówny opisującej przedstawione na kartach ptaki.



Wingspan

PC MAC

PRODUCENT Monster Couch Wersja PL: tak

■ Paweł Schreiber

Planszówka „Na skrzydłach” to rzecz o hodowaniu ptaków. Temat, mogłoby się wydawać, niezbyt porywający, ale gra stała się jednym z największych przebojów zeszłego roku. Jest świetnie przemyślana, pozwala kombinować na wielu różnych poziomach, a do tego ma więź na kostki w kształcie karmnika i całe mnóstwo różnokolorowych jajek, które możemy kłaść w gniazdach naszych ptaszysk.

Najpierw dwa słowa dla tych, którzy jej nie znają - „Na skrzydłach” dotyczy zajmowania się ptakami, które zamieszkują kilka różnych obszarów. Las, łąka i mokradła, poza tym



✦ Każdy gracz dostaje swojego ptaka. Oczywiście każdy by chciał maskonura.

✦ Mokradła, na których wylapujemy ptaki. Nigdy przedtem nie widziałem kondora na mokradłach.

że są dla nich domem, pozwalają też graczowi na wykonywanie działań, tym skuteczniej, im więcej skrzydlatych zamieszkuje dany teren. Na przykład kiedy w lesie nie mamy żadnych ptaków, możemy go aktywować, żeby zdobyć jednostkę pożywienia, ale kiedy zamieszkają trzy, bierzemy trzy porcje, po czym aktywujemy działania z wszystkich ptasich kart, które w nim umieściliśmy. I tak działanie, które w pierwszej turze przynosiło tyle, co nic, robi się potężne. Jest z tego dużo uciechy i dużo myślenia, jak najlepiej dobrać uzupełniające się gatunki ptaków, żeby zdobyć więcej punktów od przeciwnika - a jednocześnie poziom skomplikowania nie onieśmiela jak w wielu innych engine builderach.

Firma Monster Couch właśnie wydała cyfrową wersję gry. Karmnik na kostki na ekranie nie miałby większego sensu, podobnie jak miłe dla oka stosiki kolorowych





eFootball PES 2021 Season Update

PC PS4 XONE

PRODUCENT Konami **Wersja PL:** nie

Sir Haszak

W tym sezonie mam dla fanów serii dwie dobre informacje i jedną złą. Zacznę od dobrych: pierwsza - by grać w najnowszą wersję, nie trzeba kupować konsol nowej generacji; druga - tegoroczna edycja kosztuje połowę tego, co normalnie. A zła wiadomość? W tym roku nie ma nowej edycji!

Tym razem wszyscy posiadacze ubiegłorocznej odsłony PES poczuć się w najnowszej jak u siebie. Nawet bardziej u siebie, niż by chcieli. To, co otrzymujemy, jest rozbudowanym patchem, jak sama nazwa wskazuje.

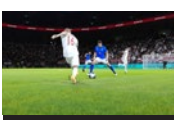
Za połowę ceny otrzymujemy trzech trenerów do Master League (Guardiola, Lampard i Giggs), odpowiednie skórki pięciu klubów partnerskich, ładnie opracowane graficznie finały mistrzostw Europy 2020 ze wszystkimi drużynami narodowymi i premie dla weteranów MyClub. Mimo wszystko to skromne obchody jak na dwudziestą piątą rocznicę serii. A wszystko pod hasłem: „Dopracujemy wersję PES na next-geny”.

Oczywiście otrzymujemy znacznie więcej: brak licencji Interu i AC Milan



➤ Kiedy czekasz na załadowanie pełnej wersji gry, ale masz wrażenie, że już w nią kiedyś grałeś.

Reprezentacja



Lewandowski i Szczęsny z najwyższymi statystykami w historii serii (odpowiednio 92 i 87), bardzo sensowni ich zamiennicy oraz solidni średniacy na pozostałych pozycjach z wyjątkiem lewego skrzydła i zmiennika dla ofensywnego pomocnika. Reprezentacja Polski dawno nie wyglądała tak dobrze.

oraz - kiedy piszę ten tekst - skład coraz bardziej rozjeżdżające się z rzeczywistością. Po zamknięciu okna transferowego, a dokładniej 22 października, ma się ukazać patch, który je uaktualni, ale już nie wszystkie statystyki zawodników i koszulki na ten sezon. W części zostaną ubiegłoroczne. Konami lojalnie uprzedziło, więc panowie moderzy już mogą się zabrać do roboty. Jak co roku.

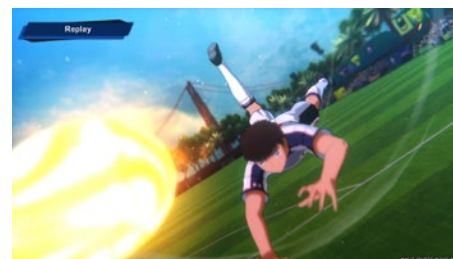
Trochę mi się żółci ułalo, ale w PES ostatnio zawsze najciekawsze było to, co na boisku. Trudno czuć zaskoczenie, że po raz kolejny dostajemy tak samo udaną symulację piłki jak ta z zeszłego roku. Nadal jest bardzo ofensywna, ponieważ możliwości obrońców w zatrzymaniu akcji są ograniczone. Nadal w cenie są napastnicy świetnie grający tyłem do bramki. Nadal gra jest dynamiczna, ale na tyle wolna, by można było się zastanowić, jak rozegrać akcję. Nadal o powodzeniu akcji często decyduje, na której nodze stoi zawodnik

otrzymujący podanie lub w którą stronę jest wychylony. Nadal bramkarze potrafią puścić dramatyczną szmatę, ale też latać w powietrzu, jakby ktoś ich zawiesił na linach. Jedyną zauważalną różnicą pozostaje wyraźnie osłabiona kondycja piłkarzy po pandemii COVID-19. W poprzedniej edycji nie zdarzali mi się zajęchani boczni obrońcy. Tym razem oddychali rękawami niekiedy przed upływem osiemdziesiątej minuty, chociaż nie zmieniłem ustawienia ani sposobu gry. Dlatego teraz ze sprintami trzeba znacznie bardziej uważać.

Przyznam, że nie wiem, co doradzić. To wciąż znakomita gra z bajecznymi bramkami i najlepszym oddaniem wydarzeń na boisku (choć uczciwie przyznaję, że jeszcze nie widziałem Fify). A z drugiej strony trudno mi z czystym sumieniem polecać ją komuś, kto ma PES 2020. Za mało się zmieniło. Ci, którzy przegapili ubiegłoroczną edycję, z pewnością mogą się zaopatrzyć. ■



- Nowe modele zawodników nie zmieniają postaci rzeczy:
- to stara gra. Nadal świetna, jeśli chodzi o wydarzenia na boisku, z mnóstwem licencjonowanych drugoplanowych lig, ale posiadacze ubiegłorocznej edycji nie znajdą w niej
- wiele nowego, z wyjątkiem słabszej kondycji piłkarzy.



➤ Strzały z główki i przewrotki są tu na porządku dziennym - efektowne, a przy tym skuteczne zagrania.

➤ Po ukończeniu fabuły i poznaniu wszystkich tajników gry spędzimy długie godziny w trybie online. Twórcy umożliwiają rozgrywki ligowe z innymi graczami, w których możemy awansować na kolejne szczeble.

Captain Tsubasa: Rise of New Champions

PC PS4 XONE

PRODUCENT Tamssoft **Wersja PL:** nie

Łukasz Bernacki

Gier na podstawie „Kapitana Tsubasy” powstało już sporo, jednak większość z nich była kierowana wyłącznie do fanów animacji. Czy najnowsza produkcja studia Tamssoft ma ambicję walczyć o miano najlepszej piłki nożnej w wersji elektronicznej?

Pierwszym trybem, który warto zaliczyć, jest Episode: Tsubasa. Naszym zadaniem jest ponowne poprowadzenie drużyny Nankatsu SC do mistrzostwa poprzez rozgrywanie kolejnych spotkań. Łatwo nie będzie, gdyż z drużyny odeszli Taro Misaki i Genzo Wakabayashi. W trakcie przygody spotkamy dobrze znanych oponentów, takich jak Jun Misugi, bracia



➤ W trybie fabularnym spędzimy około piętnastu godzin, co z pewnością ucieszy fanów animacji.

➤ Tryb treningowy aktywuje się przed ważniejszymi meczami. To tutaj możemy nie tylko potrenować, ale i nauczyć się nowych zagrań.

Tachibana, czy w końcu największego rywala Tsubasy - Hyugę Kojiro.

Fabuła prezentowana jest jak w grach z gatunku visual novel. Co ciekawe, tryb ten włącza się również w trakcie meczu w określonych sytuacjach, dodając do historii nieco dramaturgii znanej z anime. Pomiedzy pojedynkami możemy przejść do samouczka i potrenować nowe techniki, które odblokujemy wraz z rozwojem historii. Ta kończy się po około czterech godzinach (są nawet dwa zakończenia!), jednak to dopiero początek opowiadanych wydarzeń.

Drugim trybem jest Episode: New Hero. Przedstawiony jest podobnie jak poprzedni z tą różnicą, że na początku wybieramy jedną z trzech drużyn, tworzymy swojego zawodnika i wchodzimy w interakcje z innymi piłkarzami, dzięki czemu możemy się uczyć unikalnych zagrań. Dochodzi również wybór dialogów, co zaowocuje bonusami do określonych statystyk.

Tutaj zabawa trwa około dziesięciu godzin, a głównym celem jest zdobycie mistrzostwa świata.

Rozgrywka jest dość dynamiczna, ale w wielu momentach chaotyczna. Sterowanie domyślne jest ukłonem w stronę miłośników PES. Brakuje również fauli, a oś zabawy koncentruje się na napełnianiu specjalnego paska i egzekwowaniu efektownie wyglądających strzałów specjalnych, które odblokujemy w kampanii. Najpierw musimy pozabawić bramkarza energii, a dopiero wówczas trafimy do siatki. W przypadku odbioru piłki możemy natomiast skorzystać ze standardowego wślizgu lub dasha.

Moje główne zastrzeżenia dotyczą niedopracowanego zachowania zawodników bez piłki, nieco przestarzałej mechaniki zabawy, kojarzącej się z epoką PS2, a także konieczności odkrywania niemal wszystkich trybów i bonusów (łącznie z drużynami narodowymi czy zwykłym meczem towarzyskim). Fani Tsubasy będą zachwyceni, jednak pozostali mogą odbić się od gry po kilku spotkaniach. ■



75

Jesteś fanem Tsubasy? Bierz śmiało! Nostalgiczna wartość jest niezmiennie cenna. W innym wypadku pozostają kolejna FIFA lub PES.

Tell Me Why

PC XONE

PRODUCENT Dontnod Entertainment Wersja PL: nie

Emilus



Siostry różnią się nie tylko fizycznie, ale przede wszystkim charakterem. Łączy je pamięć o traumatycznych wydarzeniach z przeszłości.

Producenci gier tak jak i gracze dorastają i z każdym kolejnym tytułem potrzebują większych wyzwań. Wirtuozi z Dontnod, ci sami, którzy stworzyli przejmującą opowieść *Life is Strange*, ponownie wzniesli się na wyższy pułap zarówno interaktywnego opowiadania, jak i niewiarygodnej immersji.

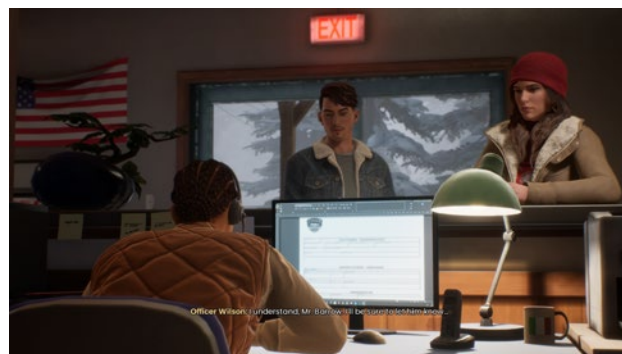
Fani ich poprzedniej produkcji powinni być zachwyceni nową opowieścią. W *Tell Me Why* znajdziemy tajemnice rodzinne, przeplatane dramatami z przeszłości, których nie powstydziłby się sam David Lynch. Traumatyczne wydarzenia, do których będzie powracać dwójka rodzeństwa, w oryginalny sposób wydobywane są z wypartych wspomnień. Ciekawie została stworzona mechanika przywoływania przeszłości we wspólnych



wizjach rodzeństwa bliźniaków, których dodatkowo łączy więź pozwalająca na telepatyczne porozumiewanie się i wspólne doświadczanie przypominanych obrazów. Do tego niecodziennego miksu twórcy dodali jeszcze jeden, kontrowersyjny element. Jedną z siostr bliźniaczek jest osobą transpłciową i w chwili rozpoczęcia opowieści jest już po przemianie z siostry Ollie w brata Tylera. Myślę, że nawet dla osób obdarzonych dużą dozą tolerancji i otwartości na innych ta mieszanka może wywołać intensywne emocje, ale na taki efekt liczyli twórcy.

Zdają sobie sprawę, że przez te skrajne reakcje gra może być dla niektórych trudna do przejścia. Jeżeli jednak uprzedzenia wobec osób transpłciowych nie spowodują natychmiastowej reakcji odrzucenia, to dojrzymy bardzo oryginalną opowieść o dwójce rodzeństwa, które po dziesięciu latach od traumatycznych wydarzeń i rozłące próbuje na nowo poskładać swoje relacje, zrozumieć, co się stało w przeszłości, i poznać

Wspomnienia prezentowane w formie interaktywnych restrospekcji – element pozwalający dotrzeć do prawdy o przeszłości.



Miejscowy komisariat policji będzie często odwiedzanym miejscem pełnym wspomnień, ale i faktów pomagających znaleźć właściwe odpowiedzi.

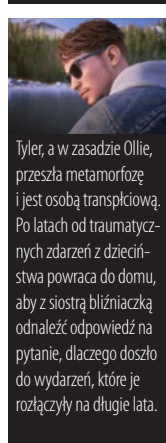
powód, dla którego w ich dzieciństwo doszło do tragedii.

Klimatem *Tell Me Why* przypomina takie dzieła jak „Miasteczko Twin Peaks”, „Krzyk” czy „Coś” na podstawie powieści Kinga. Mechaniką nawiązuje do bardzo popularnych na konsolach interaktywnych opowieści, w których fabularne wątki, prowadzone podobnie jak w tradycyjnych filmach, przeplatane są wyborami dialogowymi wpływającymi na relacje z napotkanymi osobami. W odkrywaniu prawdy pomocne są nie tylko rozmowy, ale także eksploracja otoczenia, czytanie notatek, maili i książek, przywołujące wizje z przeszłości, w których znajdziemy wskazówki i częściowe odpowiedzi na tytułowe pytanie: *Tell Me Why*?

Jeżeli nie macie uprzedzeń do osób transpłciowych, czeka was oryginalna opowieść na pograniczu thrillera i grozy. Mogłaby ona równie dobrze odnieść sukces jako film fabularny lub serial na Netfliksie. ■



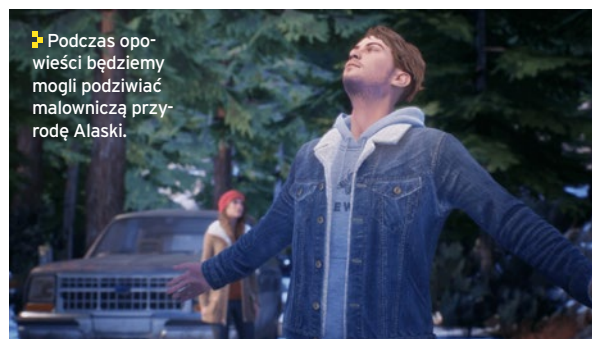
Bohater



Tyler, a w zasadzie Ollie, przeszła metamorfozę i jest osobą transpłciową. Po latach od traumatycznych zdarzeń z dzieciństwa powraca do domu, aby z siostrą bliźniaczką odnaleźć odpowiedź na pytanie, dlaczego doszło do wydarzeń, które je rozłączyły na długie lata.

85

Oryginalna opowieść na pograniczu horroru i thrillera z wątkami LGBT, w której tajemnice rodzinne przedstawiane są z wirtuozerią Davida Lyncha. Jest ona kolejnym ważnym tytułem w rozwoju studia Dontnod i szczególnie miłośnicy *Life is Strange* powinni być zachwyceni.



Podczas opowieści będziemy mogli podziwiać malowniczą przyrodę Alaski.

KINGDOMS OF AMALUR: RE-RECKONING

PC PS4 XONE

PRODUCENT KAIKO, Big Huge Games Wersja PL: nie

■ Szymon Góraj

Oryginalny tytuł od teamów 38 Studios i Big Huge Games to dość przykry przypadek gry powszechnie cenionej za ciekawe podejście do gatunku, której odbiór nie przełożył się na wyniki finansowe. Wyzwanie przeniesienia jej na nową generację podjęto pod okiem THQ Nordic, wydawcy dość dobrze znanego z takich operacji.

Powracamy zatem do krainy Amalur, stworzonej przez R.A. Salvatore'a i Todda McFarlane'a (tak, tego od „Spawna”). Sceneria to dość klasyczne high fantasy, gdzie bohater jest świeżo przywróconym do życia śmiałkiem. Wrzucony w wir straszliwej wojny poszukuje przyczyn takiego obrotu spraw, stosunkowo szybko odkrywając przy tym potężne moce - w tym możliwość wpływania na przeznaczenie świata.

Wiele aspektów związanych z rozgrywką było w 2012 roku na tak wysokim poziomie, że nawet dziś możemy ograć pierwotną wersję bez większego bólu. Na szczególną uwagę zasługuje bardzo rozbudowane drzewko umiejętności zaledwie trzech możliwych podstawowych klas (w skrócie: rębajło, mag lub atakujący



■ Przepych poszczególnych komnat zgodnie z najlepszymi tradycjami gatunku.

■ Postęp w grafice nie zwali nas z nóg. Ale brzydko też nie jest.

z ukrycia) i oczywiście przydatne skille poboczne, na przykład kowalstwo. Co istotne, nie ma absolutnie żadnych ograniczeń w wyborze ścieżki, a niezwykle elastyczny system sprawdza się zarówno przy obraniu jednej, jak i podczas gry w różnorodnych ustawieniach. Większy problem stanowi momentami wręcz absurdalnie niski poziom trudności.

I tutaj można odrząć jeden z większych sukcesów Re-Reckoning, gdyż przy odpowiednich ustawieniach starcia z przeciwnikami mogą stanowić wyzwanie, co mocniej niż dotąd zachęca do eksperymentowania z własnym buildem, by wypracować skuteczniejsze kombinacje magii, miecza i podstępu spośród kilkudziesięciu umiejętności. Poza tym walka w dalszym ciągu wyróżnia

■ Wydawało się, że w oryginalnym Kingdoms of Amalur wszystko jest w porządku, a jednak grze nie udało się powalczyć z Legacy of Kain. Po dziewięciu latach dorównanie czołowym RPG na rynku będzie jeszcze trudniejsze...

się dynamiką rodem z hack'n'slashów z dodatkiem elementów QTE.

Największym zawodem w Kingdoms of Amalur jest dość biedny progres pod względem grafiki. Poza renderowanymi modelami postaci i nieco lepszymi efektami magii fajerwerków nie ma. Grunt, że przynajmniej jest lepiej pod względem technicznym. Z gry zniknęło na przykład kilka uciążliwych glitchów, które pamiętam z wersji sprzed ośmiu lat. Jedyne co jakiś czas trafi się jakaś graficzna anomalia, a przy dłuższych sesjach do pulpitu może wywalić nas crash. ■



71

■ Na pewno nie jest to perfekcyjny remaster, a jego największym grzechem jest brak znaczących innowacji, ale ciężko też mówić o fuszerce. Twórcy niczego nie popsuli, odejmując przy tym kilka irytujących bugów. Nowe DLC już za rok!



♣ Sytuacja w lesie bywa bardziej skomplikowana niż życie polityczne w Polsce.

♣ Tu nie pomogą nawet słodkie oczka Kota w Butach ze „Shreka”. W lesie nie ma sentymentów.



klikniemy na las, sypią się liście, a kiedy na rzekę - chlupe woda. Gra się szybko i płynnie (na sesję w planszówkę na cztery osoby trzeba mieć pół wolnego wieczoru), dodano też świetny tutorial (choć ten w oryginalnej grze też jest wspaniały). Autorzy wciąż rozwijają AI - rzeczywiście, na razie komputerowi zdarzają się błędy. Dwie pierwsze partie z Dynastiami, na łatwym i średnim poziomie trudności, moja Markiza wygrała niemal do zera. Na szczęście na trudnym dostałem już takiego łupnia, że nabrałem dla DWD szacunku.

Nie ma co gadać - brać i grać. Duża partyjka Roota, w której cztery zupełnie różne strategie spletają się w jedną harmonijną całość, to modelowy przykład tego, że projekt gry może być nie tylko sprytny, ale też po prostu piękny. ■

80

■ Świetna komputerowa wersja jednej z najlepszych planszówek na rynku. Solidna gimnastyka mózgu, las pełen słodkich zwierzączków i brutalna walka o władzę - czego więcej chcieć od życia?



ROOT

■ PC ■ MAC

PRODUCENT Dire Wolf **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber

■ **EARLY ACCESS**

Planszówka „Root” to jedna z najfajniejszych rzeczy, na jakie stać współczesną ludzkość. Dla tych, co nie znają - proszę sobie wyobrazić Gang Słodziaków z Biedronki, gdzie zwierzaki się nie przyjaźnią, tylko mordują. Ale nie tak po prostu. Walczące o panowanie nad lasem cztery frakcje działają według zupełnie różnych zasad. To, że z tych różnic wyłania się zrównoważona rozgrywka, jest po prostu cudem.

Najbardziej konwencjonalna jest armia Markizy de Kot - ci intruzi budują w lesie kolejne tartaki, warsztaty i punkty rekrutacyjne produkujące jednostki. Dostojne ptaszyska z Dynastii Orlich Gniazd działają wyłącznie na podstawie uświęconych tradycją, rozbudowywanych co turę planów podboju; władca, któremu nie uda się zrealizować wszystkich elementów takiego planu, musi upaść. Sojusz Stworzeń Leśnych to buntownicy, którzy w tle wojny kotów z ptakami zbierają zakulisowo poparcie, żeby

w końcu znieca wstawić własne oddziały partyzantów. A szop pracz - Włóczęga - kryje się w leśnej gęszy, wspierając lub atakując te frakcje, które akurat przyjdą mu do głowy. Potem popija łyk herbatki i daje z powrotem dyla do lasu.

W „Roota” gra się wspaniale, ale pod jednym warunkiem - że trafimy akurat na troje znajomych, którzy będą w stanie poznać zasady wszystkich czterech stron konfliktu (na razie nie liczę mnożących je dodatków) i cały czas myśleć o wszystkich naraz. Owszem, powstają coraz lepsze boty (najpierw amatorskie, teraz też w ramach dodatku „The Clockwork”), ale kontrolowanie ich ruchów to kawał roboty. Czekałem więc na cyfrową wersję gry przygotowaną przez zespół Dire Wolf Digital, w tej chwili najlepszych speców od cyfrowych planszówek.

Na razie brakuje na przykład frakcji z dodatków czy wariantów planszy, ale to dopiero Early Access - zapewne można się spodziewać fali DLC. I bez tej zawartości komputerowy Root to najlepsza dotąd gra DWD - a wspomniałem już, że nikt dziś nie robi lepszych komputerowych planszówek niż oni. Pięknie udało im się ożywić warstwę plastyczną „Roota” - zamiast drewnianych pionków z planszówki (też pięknych) mamy animowane postaci świetnie dopasowane do stylu wizualnego z okładki i kart. Dopracowanie szczegółów jest godne podziwu - kiedy

Zamieszki



Dynastia Orlich Gniazd to grupa dostojna i szanująca tradycję. W kolejnych turach musi się odwoływać do uświęconych tradycją właśnie form działania, które sprawdziły się w turach poprzednich - taka jest gwarancja bezpiecznej przyszłości. Kiedy jednak okaże się, że powtórzenie dawnych działań jest niemożliwe, władca zostaje wywalony na zbity pysk i całą tradycję trzeba robić od nowa. Ech...



✚ Do dyspozycji mamy drużyny z NBA (obecne oraz klasyczne) i WNBA. Jeśli dla kogoś to za mało, to może stworzyć sobie własny klub.

✚ W grze odwzorowano nie tylko wygląd koszykarzy, ale też ich charakterystyczne zachowania. Na przykład wywieszony język Jordana.

NBA 2K21

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Visual Concepts Wersja PL: nie

■ Bazyl

NBA 2K21 zapewnia masę trybów rozgrywki, możliwość postania do boju zarówno współczesnych gwiazd, jak i legend, poprowadzenia własnej kariery oraz spędzenia wielu godzin we wciągającym trybie MyTeam. Szkoda tylko, że wszystko to już mieliśmy w NBA 2K20.

Gdybym nie grał w poprzednie dzieło studia Visual Concepts, to widząc jego nowe dziecko, pewnie wyskoczyłbym z papci. Tyle że w nie grałem. A trudno się zachwycać, gdy widzę niemal identyczne menu z tymi samymi trybami gry. W czasie meczu witają mnie znajome animacje i teksty komentatorów, które słyszałem już wiele razy. W klasycznych zespołach wciąż brakuje Charlesa Barkleya, Reggiego Millera czy Rasheeda Wallace'a, a na ławce Heat 96-97 niezmiennie siedzą klony. Sterowani przez SI zawodnicy z naszej drużyny cały czas nie umieją grać w obronie i wciąż nie można poćwiczyć przed konkursem wsadów i rzutów za trzy. Na PC NBA 2K21 nawet zawiesza się w tych samych momentach, co poprzednia odsłona.

Gry sportowe przyzwyczyły nas już, że kolejne części zazwyczaj różnią się tylko kosmetycznie. Nie każę nikomu wymyślać prochu, ale nie umiem wybaczyć braku zmian w grze o NBA, skoro sama NBA się zmieniła. Protesty w USA i pandemia mocno odbiły się na lidze. Koszykarze kończą sezon, grając w „bańce” w Orlando, w koszulkach ze sloganami zamiast nazwisk i wirtualnymi fanami na trybunach. Aż prosiło się, aby w jakikolwiek sposób oddać to w grze. Tymczasem w NBA 2K21 jedyny ślad, że premiera była obecna, a nie w lutym, to napis „Black Live Matters” w niektórych halach. Uczciwiej byłoby postąpić jak Konami, które PES 21 wydało jako płatną aktualizację poprzedniej części.

Oczywiście znajdziemy w NBA 2K21 drobniejsze nowości, jak to, że w trybie kariery przygodę zaczynamy już w liceum, a w MyTeam możemy wymieniać zbędne karty na lepsze. Istotnej zmianie poddano jednak wyłącznie system oddawania rzutów. Niestety jest to zmiana na gorsze. Trafia się trudniej, a zawodnicy mają tendencję do haniebnego pudłowania nawet z łatwych pozycji. Nie pomaga też wskaźnik rzutów, który czasami w ogóle „zapomina” się pojawić. Gracze podnieśli o to



taki krzyk, że od razu po premierze ułatwiono trafianie, ale tylko na niższych stopniach trudności. Jeśli więc chcecie grać w sieci lub szukacie poważniejszych wyzwań, to przygotujcie się na deszcz cegieł.

Nie widzę żadnego argumentu, aby posiadacze NBA 2K20 albo chociaż 2K19 wydawali pieniądze na nową część. Jeśli zaś ostatni raz w wirtualnego kosza graliście w czasach świetności serii NBA Live, to pewnie nie będziecie żałować zakupu, bo to wciąż świetna gra o koszykówce. Tyle że tak wtórna, że na waszym miejscu kupiłbym NBA 2K20, która na promocjach kosztuje ułamek tego, co jej następczyni. ■

Loteria



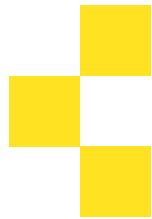
Seria NBA 2K krytykowana jest za losowość i mikropłatność.

Rzeczywiście gra zachęca do sięgnięcia do portfela, ale nie jest to konieczne, by się dobrze bawić. W przypadku trybu MyTeam warto korzystać z publikowanych co jakiś czas kodów (Locker Codes), które pozwalają wzmocnić skład bez wydawania kasy.

74

- Kolejna część serii NBA 2K to wierna kopia poprzedniczki.
- Mamy więc przebogata grę o koszykówce, która powinna wystarczyć na długie miesiące, a nawet lata. Warta polecenia, jeśli mieliście dłuższy rozbrat z wirtualnym basketem. W innym razie déjà vu gwarantowane.

HALL OF FAME



PODRÓŻE POMIĘDZY PRZYDROŻNYMI ATRAKCJAMI NASI DWAJ PRZYGODNI POLICJANCI ODBYWAJĄ ZDEZELLOWANYM WOZEM DESOTO ADVENTURER Z 1960 ROKU.



Na ten wywiad czekaliśmy długo. Po raz pierwszy Piotr Łukaszuk opowiada o tym, jak wraz z bratem tworzyli fantastyczne światy w Dynamiksie. Końcówka lat osiemdziesiątych i pierwsza połowa kolejnej dekady stanowiły okres dominacji firmy z Oregonu.



Historia Dynamiksu spisana pod kątem wydawniczym. Przyglądamy się kolejnym grom wypuszczanym przez stajnię z Eugene, analizujemy cechy ich silników oraz finansowe ruchy dokonywane przez szefa, Jeffa Tunnella.



W tym roku minęło 35 lat od premiery „Powrotu do przyszłości”. Film, który wrył się w wyobraźnię całego pokolenia i spowodował także konsekwencje w elektronicznej rozrywce, wydaje się nadal świeży. Liczba gier, które zainspirował, wydaje się bardzo długa.



Sam i Max najpierw pojawiali się w gazecie The Adventurer, a następnie LucasArts zdecydowało się wydać grę, w której zostali bohaterami. Nie wszyscy zrozumieli zawarty w niej humor, ale nasz redaktor przekonuje, że to była Najlepsza Gra na Świecie.

BLIŹNIACY



Z *Piotrem Łukaszukiem* o karierze jego oraz jego brata bliźniaka Dariusza w firmie Dynamix rozmawia Piotr Mańkowski.

PIXEL WYWIAD

P Jak wspominasz Polskę lat siedemdziesiątych? Szary, smutny kraj bez perspektyw. Wydawało mi się wtedy, że wszędzie jest lepiej niż tutaj. Były oczywiście dobre chwile, bo jeszcze w podstawówce poznałem swoją przyszłą żonę, Dorotę. Po raz pierwszy wyjechałem za granicę pod koniec szkoły, potem zacząłem ze względu na pracę ojca, informatyka zajmującego się bazami danych, regularnie wyjeżdżać do Kuwejtu. Z moim bratem bliźniakiem Dariuszem chodziliśmy tam do angielskiej szkoły podlegającej pod University of London. Byliśmy w tej samej komputerowej klasie i właśnie tam kupiłem swój pierwszy komputer, małej czarny ZX-81 z całym 1 KB pamięci RAM. Przepisywałem, co się dało z różnych gazet, ale zawsze najbardziej interesowały mnie gry, które zacząłem pisać w BASIC. W szkole w Kuwejcie mieliśmy Apple II, które szczególnie polubiłem. Zawsze interesowały mnie elementy graficzne w kontraście do nudnego MS-DOS z tym jego mrugającym kursorem. Po skończeniu szkoły średniej wróciłem do Polski i próbowałem się dostać na Uniwersytet Warszawski, ale okazało się to formalnie niemożliwe, dlatego wyjechałem w Wielkiej Brytanii, gdzie starałem się zacząć na University of Manchester. Tymczasem brat bliźniak powiedział, że interesują go tylko Stany, więc rozdzieliliśmy się i on wyruszył za ocean. Zaczepił się w mieście Eugene i studiował na Uniwersytecie Oregonu. Pisał do mnie w listach

„Przybywaj”, zwłaszcza że tam można było rozpoczynać naukę semestralnie, a nie od początku roku. I tym sposobem w styczniu 1984 roku wsiałem w samolot lecący do USA...

P Życie w Stanach od razu było bajką?

Na początku była praca na zmywaku i przy myciu podłóg zaraz po zakończeniu zajęć. Studiowaliśmy wspólnie na kierunku Computer and Information Science, mieszkaliśmy w akademiku, a harowaliśmy na terenie uniwersytetu, bo nigdzie indziej nie wolno nam było pracować. Po pewnym czasie zostaliśmy pomocą profesora, sprawdzając część informatycznych prac studenckich, za co też otrzymywaliśmy wynagrodzenie. Musieliśmy zarabiać, żeby nam starczyło na studia, poza tym bardzo pomagał nam też ojciec.

P Kiedy nastąpił przełom?

Nasz nauczyciel zauważył, że wykazujemy zainteresowanie grafiką. Nazywał się John Conors i jak się okazało, znał dwóch panów, Jeffa Tunnella i Damona Slye'a, którzy niedawno założyli firmę Dynamix zajmującą się produkcją gier komputerowych. Wyszli już z fazy garażowej i wynajmowali pokój w biurcu, w którym pracowało osiem osób. Tego samego dnia poszliśmy na kawę z Jeffem i od razu otrzymaliśmy ofertę pracy z serii „OK, to przyjdź jutro z rana”. Kupił nas tanio. Dla niego to były grosze, miesięcznie 600 dolarów, dla mnie majątek.



P Piotr kilka lat temu powrócił do Polski i cieszy się niektórymi aspektami życia niedostępnymi w Ameryce.



P Pamiętki z czasów Dynamixu obejmują nie tylko plakietki wejściowe na targi, lecz również serię firmowych przypinek.

W AMERYCE



❖ Słynne zdjęcie reklamowe gry Deathtrack. Ferrari wjechało na górny poziom garażu piętrowego w Eugene. Dariusz Łukaszuk drugi z prawej. Poniżej zdjęcie Damona Slye'a.



“

**DARIUSZ ŁUKASZUK JAKO
PIERWSZY TRAFIŁ DO EUGENE
W OREGONIE, BY ROZPOCZĄĆ
TAM NAUKĘ NA UNIWERSYTECIE.**

“

NA TARGACH CES W LAS VEGAS ZADANIEM PIOTRA, JEŚLI TYLKO NIE MUSIAŁ PROWADZIĆ STOISKA DYNAMIKSU, BYŁO PRZYGLĄDANIE SIĘ NOWINKOM TECHNICZNYM KONKURENCJI.

Nie znałem jeszcze C ani asemblera, tylko Pascala, więc miałem czego się uczyć. Był rok 1987, a my z Darkiem zaczęliśmy swoją przygodę z Dynamiksem.

P Tam chyba od początku rysował się konflikt, ponieważ Tunnell chciał opowiadać historie, a Slye był bardziej techniczny, dlatego parł tak mocno na produkcję symulatorów...

Jeff w ogóle nie potrafił programować, ale był dobrym sprzedawcą i marketingowcem. To on nawiązał kontakty z Electronic Arts, Accolade czy Activision. Ale twoje stwierdzenie jest z grubsza trafne. Z kolei w naszym rodzinnym teamie to Darek załatwiał kontakty i był bardziej towarzyski. Jego pierwszą grą był Project Firestart na C64, a ja zrobiłem na Atari ST port programu Dpaint. Zaraz potem zająłem się konwersją Skyfox 2 napisanego na Amigę czy C64, a Electronic Arts chciało mieć tę grę też na PC, mimo że nigdy wcześniej nie działaliśmy w tym środowisku. Konsekwencją pracy nad tym projektem było stworzenie przeze mnie systemu nazwanego Virtual Machine, zawierającego biblioteki funkcji graficznych i pozwalającego w prosty sposób tworzyć kolejne konwersje. Ułatwiał także pracę w środowisku pecetowym, gdyż programista nie musiał się zastanawiać, jak napisać coś na Herculesa, CGA czy EGA. Dynamix bardzo szybko zaczął tworzyć wszystkie gry z użyciem Virtual Machine. Najpierw trzeba było tylko określić, co chcemy: sprite'y, bitmapy czy wielokąty, potem zdefiniować kilka innych



wyznaczników i można było tworzyć grę. Na przykład rysunki tworzyło się za pomocą narzędzia VM Draw. Zajmowałem się też techniką texture mapping, czyli nanoszeniem bitmap na wielokąty, co w grach pojawiło się dopiero wraz z Ultimą Underworld i Wolfensteinem 3D. Zaczęliśmy to wdrażać w symulatorach lotniczych, tylko że nie mogliśmy oteksturować całej maszyny, bo program działałby zbyt wolno - ograniczałem się więc do kalkomanii na płacie czy kokpitu. W skrócie - stworzyłem całą bibliotekę graficzną potrzebną do obróbki gier, a następnie ją optymalizowałem. Potem do tego doszło jeszcze 3D, ale tym się już nie zajmowałem. Darek z kolei napisał przed Flashem program nazwany Title Maker, oryginalnie wymyślony do realizacji napisów początkowych, ale dzięki stałej rozbudowie stał się narzędziem do skryptowania animacji. Byliśmy jedną z pierwszych firm, które zbudowały własny silnik do produkcji gier...

P W ciągu dosłownie trzech lat rozkręciliście Dynamix!

Codziennie najpierw szkoła, potem biuro lub praca w domu i tak do północy. Ale ja to uwielbiałem, mógłbym to robić za darmo. A jak mi jeszcze płacą, to totalny bonus. Nie miałem czasu na nic innego, na dziewczyny czy imprezy, tam było całe moje życie, najwspanialsze lata. Firma przeprowadziła się do dużego, przeszklonego budynku o nazwie Atrium w centrum Eugene, gdzie zajmowaliśmy całe piętro. Były też trudne momenty, na przykład zaraz po premierze Ghostbusters II, którego zrobiliśmy na zlecenie Activision, w firmie zwolniono wiele osób. Sam musiałem podziękować jednemu człowiekowi z mojego zespołu, sporo starszemu



✚ Część pracy trzeba było wykonywać w biurze, ale pozostałą robotę, zwłaszcza wieczorami, można było kończyć w domowym zaciszu.



✚ Piotr był jednym z trzech głównych programistów sekwela Ghostbusters. W trakcie rozmowy Pixel wspomniał o Billu Murrayu, na co Piotr przeglądając zdjęcia, mruknął tylko pod nosem: „Ghostbusters też robiłem”.



✚ Stanowisko piarowca Dynamiksu, Jerry'ego Lutrella, wraz z komputerem, na jaki w firmie postawiono zaraz po skończeniu prac nad Project Firestart na C64.



✚ Piotr gra w piłkarzki z jednym z najlepszych kolegów w firmie, Greggiem Hango.

ode mnie Rosjaninowi. To był jeden z najtrudniejszych momentów w moim życiu.

P Pracowałeś przy symulatorach lotniczych?

Tak, począwszy od A-10 Tank Killer. Na przełomie dekad to był ulubiony gatunek gier w Dynamiksie. Jeździliśmy na pikniki lotnicze, istniała nawet maszyna z czerwoną gwiazdą z logo firmy. Za to odpowiadał wielki miłośnik lotnictwa, Damon Slye. Czuwał, żeby parametry lotu były jak najbardziej realistyczne i nie było żadnych zgadywanek. Był skoncentrowany na tym, żeby to był symulator, a nie gra. W Red Baronie pojawił się samolot Sopwith Camel, który w rzeczywistości łatwiej obracał się w prawą stronę z powodu efektu żyroskopowego i to musiało być zachowane. Taki był Damon - niezwykle dokładny. Świetnie się uzupełniał z Jeffem, dla którego zawsze najważniejsze

było to, żeby gry dostarczały zabawę. Oczywiście musieli też zawierać fabułę i misje, ale za to byli już odpowiedzialni Nels Bruckner lub Dave Selle. Każdy miał swoje zadanie, moim było przygotowywanie efektów specjalnych, na przykład słońca oślepiającego gracza. Musiałem w tym celu rozjaśnić paletę kolorów, żebyś prawie nic nie widział na ekranie - ta sama technika została zresztą użyta w Betrayal at Krondor przy wyjściu z jaskiń. Pracowałem też nad cieniowaniem Gourauda, co w skrócie polegało na tym, że jeśli jedną stronę kuli masz jasną, a drugą ciemną, to przejście pomiędzy nimi jest płynne, z zachowaniem gradacji. Stworzyłem też tak zwane rotating bitmaps, których używaliśmy przy wybuchach, żeby ogień się zmniejszał, gdy gracz odlatuje. Wszystkie te rzeczy dodawaliśmy do Virtual Machine, powiększając jej zasoby i możliwości, zgodnie z zasadą, że lead developer nie



The Developers of Mortuus
 Piotr Łukaszuk (left), Lead Programmer for Mortuus, graduated from the University of Oregon in 1989 with degrees in Computer Science and Mathematics. Peter was also Lead Programmer on the original game. Brian Kelly (in left) created the art for Mortuus. Tom created the S.P.A. in Chicago (originally from Pacific Northwest College of Art). He has also contributed to the development of P.I.A. (P.I.A. for Action/Adventure Software).
 Steve Miller (in right), Art Director for Mortuus, graduated in 1989 from the University of Oregon with a B.S. in Film Arts and a minor in Computer Science. Steve also worked on "Crimson Lightyears."
 Jeff Samsell (not pictured), an avid aerospace nerd, designed Mortuus, as the first detailed design and implementation software program, involving a lot of FORTRAN for Action/Adventure Software, Java Plus, and Maple II.
 David Selle (not pictured) designed the tracks for Mortuus. Currently a student at the University of Oregon, David is majoring in Architecture and working in Computer Science. He also contributed to P.I.A. (P.I.A.)

✚ Prospekt reklamowy gry Motocross z 1989 roku, wypuszczonej tuż przed mariażem z Sierra. Wydawcą była firma Gamestar.



PIOTR PRZYGOTOWYWAŁ EFEKTY SPECJALNE, DODAWANE JAKO NOWE FUNKCJE VIRTUAL MACHINE. CZUWAŁ NAD ROZWOJEM TECHNOLOGII.



“

RZADKO KIEDY ZDARZA SIĘ, ŻEBY JEDNA GRA ZYSKAŁA DWA REMAKI. ZE STELLAR 7 TAK WŁAŚNIE SIĘ STAŁO. PIOTR PRACOWAŁ PRZY OBU.



jest od rozwiązywania problemów technicznych - takie zlecenia szły zawsze do mnie, bo zajmowałem stanowisko director of technology.

P Ale bywałeś też czasem lead programmerem, na przykład przy produkcji remake'u gry Damona Slye'a z 1983 roku, ewidentnie wzorowanej na Battlezone. W twojej wersji kilka lat później gra zyskała solidną grafikę jak w innych symulatorach Dynamiksu. To była mrówcza robota, ponieważ przepisywałem kod z assemblera do języka C. Musiałem się dokładnie dowiedzieć, co Damon miał na myśli, ale on już nic nie pamiętał i dużo mi nie pomógł. Tego w sumie nie było aż tak dużo - dla przykładu cała sztuczna inteligencja przeciwnika zajmowała jakieś pięćdziesiąt linijek kodu. Testerzy musieli potem sprawdzić, czy taki obiekt zachowuje się dokładnie tak jak w oryginale.

P Pamiętasz ten moment, gdy Jeff Tunnell czy Damon Slye powiedzieli, że Dynamix został w 1990 roku przejęty przez Sierra? To było tylko oznajmienie, nikt nas nie pytał o zdanie. Ale uznaliśmy to za dobry pomysł. Lubiliśmy gry Sierry, a przede wszystkim byli potężnym wydawcą, co wydawało się nam bardzo pomocne. Podobała nam się zwłaszcza seria Space Quest i nie jest przypadkiem, że jej współtwórca Mark Crowe przeniósł się z samej Sierry do Dynamiksu i piątą część tworzył już pod naszymi skrzydłami, w pokoiku obok mojego. Miał już dość Oakhurst i z chęcią się przeprowadził do Eugene, gdzie pracował wspólnie z Dave'em Sellem. W grze umieścił nawet planety



➤ Końcówka lat dziewięćdziesiątych była okresem, gdy wszystko się zmieniło. Takie wynalazki jak Virtual Machine przestały być przydatne...

➤ Jeff Tunnell twardą ręką rządził Dynamiksem. Wiedział jednak, że chcąc zatrzymać przy sobie braci Łukaszuków, musi być gotów licytować się o nich z innymi firmami.





✚ Ekipa produkcyjna na The Adventures of Willy Beamish była liczna, bo i ich dzieło należało do ówczesnej kategorii AAA.



✚ Dariusz Łukaszuk u szczytu sławy, gdy stawał się jednym z najbardziej rozpoznawalnych twórców gier. Pozuje razem z A-10 Tank Killer i Deathtrackiem.

✚ Damon Slye (w środku) lubił wywozić ekipę Dynamiksu na różnorakie pikniki i pokazy lotnicze, żeby zapoznać ją z miłością do skrzydeł.

nazwane Łukaszuk I i Łukaszuk III! Ken Williams wpadał do nas dwa razy w roku, a my jeździliśmy do centrali. Początkowo pojawił się nawet pomysł, żeby na podstawie Virtual Machine stworzyć nową wersję narzędzia SCI, czyli Sierra's Creative Interpreter. No i zrobiłem to, postacie mogły w nim chodzić po szesnastu poziomach tła, za krzaczkami. Wtedy po raz pierwszy spotkałem się z problemem natury politycznej - to nigdy nie poszło do produkcji, ponieważ twórcy SCI nie zgodzili się na ulepszenie ich systemu i nawet Ken Williams nie mógł tu nic zrobić.



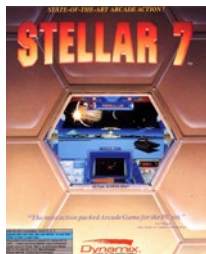
✚ Jedną z ostatnich gier, przy których pracował Piotr, był Hunter Hunted z 1996 roku.

✚ A jaki był Ken, gdy go spotykałeś, czy miałeś wrażenie obcowania z legendą? Nie patrzyłem tak na to. To był gość z naszej półki, którego spotykałem na targach Consumer Electronics Show. To środowisko nie było wtedy aż takie duże. Roberta nigdy nie przyjeżdżała, zawsze zjawiał się Ken. Poznałem ją, gdy pewnego razu odwiedziłem Williamsów w ich domu przy Bass Lake niedaleko Oakhurst. Najwięcej wspomnień mam właśnie z CES. Moim zadaniem było poznać konkurencję, chodzić po stoiskach i podpatrywać nowinki. Zglądałem więc na przykład na stanowisko Originu porozmawiać z Richardem Garriottem o szybkim texture mappingu zastosowanym w Ultimie Underworld II: Labyrinth of Worlds. W tamtym czasie też nad tym pracowałem, ale poległem na tym, że chciałem to zrobić we wszystkich kierunkach, przez co brakowało mocy. Tymczasem oni zrobili tylko interpolację jednopoziomową, przez co uniknęli przeliczania wszystkiego. Co dziwne, Garriott chętnie o tym rozmawiał, w tamtych czasach normalną rzeczą było chwalenie się technologią, nie bano się szpiegostwa.

✚ Moment sprzed trzydziestu lat zatrzymał w czasie. Piotr i Dariusz szczęśliwi na obcym łądzie.

✚ Co spowodowało, że Dynamix zajęła się przygodówkami? Powstały przecież Rise of the Dragon, Heart of China i The Adventures of Willy Beamish. Ponieważ Dariusz napisał Title Makera. Dzięki temu gry nie trzeba było programować, tylko układało się elementy na ekranie. Wszystkie wymienione przez ciebie tytuły ruszyły na nim jako na wspólnym silniku. Siłą sprawczą ich powstania był oczywiście Jeff Tunnell. Fabuły wymyślił już inni, często wynajęci spoza firmy, choćby Raymond Feist przy Betrayal at Krondor...

✚ Ano właśnie, w podwojach Dynamiksu zjawiał się John Cutter jako producent i rozpoczęła się praca nad waszym pierwszym RPG. John razem z Patem Cookiem przyszli z Cinemaware, które rozpadło się chwilę wcześniej. Powiedział mi, że chce mieć na ekranie drzewa i że to wszystko musi być szybkie, ponieważ chce mieć ich naraz sto albo więcej. Musiałem napisać algorytm w języku C, potem go udoskonalić, unikać dzielenia, robić jak najmniej skoków - takie optymalizacje zajmowały tygodnie.



✚ Okładki gier Dynamiksu często niosły ze sobą powiew futurystu. A przynajmniej zapowiadały zabawę dla twardych facetów.



“

**GAME OVER DLA DYNAMIKSU NASTĄPIŁ WKRÓTCE
PO NABYCIU SIERRY PRZEZ CUC INTERNATIONAL
W 1996 ROKU. TWÓRCZY DUCH OPUŚCIŁ FIRMĘ.**

Ale nie postrzegałem Betrayal at Krondor jako czegoś wielkiego, znacznie ważniejsze wydawały mi się Red Baron czy Aces Over Europe. Zresztą John Cutter długo u nas nie zagościł. Ja z kolei, gdy Cinemaware jeszcze dobrze prosperowało, miałem okazję spotkać jego szefa Boba Jacoba. Odebrał mnie wielkim mercedesem z lotniska w Los Angeles i chciał potem podkupić. Chwalił się polskimi korzeniami, pokazał mi i Darkowi miasto, wpadliśmy do ich siedziby w Westlake Village pod Los Angeles, gdzie pokazałem Aces of the Deep, w szczególności to, jak zrobiłem fale. Dotarło to potem do Jeffa Tunnella i się wściekł. Pokazałem mu wtedy ofertę od Jacoba z sześciocyfrową kwotą dolarów rocznie, co mu się już zupełnie nie podobało, ale musiał negocjować mój kontrakt i zbliżył się do tej sumy. Zresztą to nic nowego, bo już wcześniej próbowali mnie zwerbować Activision czy Electronic Arts. Każdy sobie podkupował ludzi.

P U was też beztrzesko nie było, ponieważ w pewnym momencie Jeff Tunnell założył własną firmę Jeff Tunnell Productions, w skrócie JTP, co interpretuję jako nasilenie się jego twórczego konfliktu z Damonem Slye'em.



Nie pytaj mnie o rok, ale Jeff postanowił zrobić to, co było jego konikiem, wynajął osobne biuro i zabrał swoich ulubionych pracowników, między innymi Dariusza. Chciał robić gry oparte na opowiadaniu historii, głównie przygodowe. Pod ich szyldem powstało na przykład The Incredible Machine wydane przez Sierrę. Ale po pewnym czasie wszystko wróciło do normy i Tunnell ze Slye'em znów współpracowali.

P Badając historię gier, doszedłem do wniosku, że największe przełomy w elektronicznej rozrywce dokonały się w 1993 roku. Czułeś, że podczas produkcji Betrayal at Krondor rzeczywistość dookoła się zmienia?

Przychodziło do nas wtedy wiele firm hardware'owych z zapytaniem, czego potrzebujemy. Dynamix był wtedy liderem technologii w całej branży. Chcieli udoskonalić swoje sprzęty, więc pytali, czy bardziej istotne jest dla nas texture mapping, czy sprite'y. Po co nam sprite'y, chcemy zamieniać PC w Commodore 64? Wszystkim zresztą mówiliśmy, że potrzebny nam jest silnik graficzny z 256 kolorami albo i więcej. W 1995 roku, niedługo po

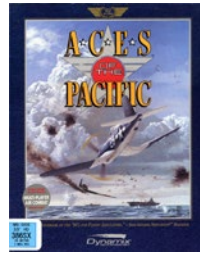
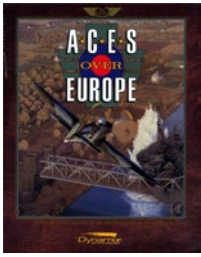


+ Bracia mieli szybkie samochody w narodowych barwach Polski. Dariusz jeździł czerwoną corvetą, w której zginął...

+ Ten wywiad jest zarazem holdem dla Dariusza Łukaszuka (1964-1995) - superzdolnego informatyka, nietuzinkowego twórcy, pełnego energii i apetytu na życie.



+ Dom Piotra w Oregonie z widokiem na przepiękną przyrodę. Stan słynie z urokliwych krajobrazów. Samo Eugene położone jest nad malowniczym zbiornikiem Fern Ridge Lake.



✚ Sól ziemi Oregonu, czyli najdoskonalsze obok tych od MicroProse symulatory lotnicze i morskie. Realizm gier podkreślały grube podręczniki obsługi.



Dostaliśmy wielką maszynę, naprawdę ogromne pudło, czyli devkit 3DO. Robiliśmy cross development, czyli pisaliśmy program na najnowszej maszynie Apple'a, a potem przenosiliśmy to na nową konsolę. Doskonały sposób pracy, czysta przyjemność. Stworzyliśmy na premierę konsoli jeden ze startowych tytułów: Stellar 7: Draxon's Revenge. W San Francisco odbyła się oficjalna impreza z okazji premiery 3DO, podczas której prezentowano między innymi intro tej gry. Na ewencie pojawił się Steven Spielberg, z ciekawością oglądający nasze animacje.

P Nie chcę pytać o prywatne rzeczy związane ze śmiercią Dariusza w wypadku samochodowym w grudniu 1995 roku, ale czy to było tak, że...

Ja się psychicznie rozpadłem na parę lat. Byłem dalej w Dynamiksie, ale oni mnie nie cisnęli. Przejąłem po Darku produkcję trzeciego w serii Pinballa. Robiłem jakieś poprawki, na przykład w odbijającej się kuli. W 1996 roku Sierra została kupiona przez CUC International i wszystko zaczęło się psuć, zwłaszcza obniżono budżety. Jeśli na zrobienie Red Barona mieliśmy dobrze ponad milion dolarów, to potem na Pinballa mieliśmy 150 tysięcy dolarów. Czułem się swego rodzaju ciężarem, wartościowi ludzie odchodzili, a entuzjazm siadł. Ja odszedłem w 1998 roku i miałem w ogóle ochotę wyjechać z Eugene. To, jak zamknięto Dynamix, znam jedynie z opowiadań kolegów, bo mnie przy tym już nie było. Odkryło się to tak, że sproszono ludzi rzekomo na konferencję do jakiegoś hotelu i tam im oznajmiono, że firma zostaje zlikwidowana i mają nawet nie wracać do biura. Ale ja na szczęście mam tak, że nie pamiętam złych rzeczy. Jeśli chodzi o pracę, w mojej głowie pozostały same pozytywne wspomnienia. ▀

wypuszczeniu Aces of the Deep, nasze Virtual Machine zyskało potężną konkurencję, ponieważ Microsoft zaprezentował biblioteki DirectX. Byłem na pikniku w okolicach San Jose, gdzie to pokazywano, i zacząłem rozumieć, że to początek końca Virtual Machine. Nie byłem smutny, bo cieszyło mnie, że tak wielki producent jak Microsoft wypuszcza powszechny zestaw bibliotek graficznych. Wiadomo było, że nadchodzi przełom. Aces of the Deep wypuściliśmy na Windows 95 już za pomocą DirectX.

P W pewnym momencie pracowaliście też z Dariuszem dla Tripa Hawkinsa!

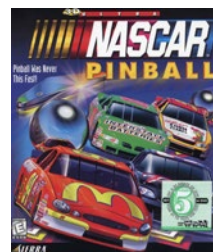
W 1993 roku Trip nie pracował już w Electronic Arts, tylko w 3DO. Na jesień planowana była premiera nowej, mającej stanowić rewolucję konsoli. Pojechałem jako przedstawiciel Dynamiksu do małego biura jego firmy do Redwood City, wszystko odbywało się po cichu.



✚ Dynamix próbował również sił w klimatach zbliżonych do Access Software. Świat agentów i spisków odmalował w David Wolf: Secret Agent z 1989 roku.



✚ Seria trzech flipperów, nad którą pracowali bracia Łukaszukowie. Szybkie produkty Dynamiksu, pozabawione dawnych ambicji.





Legends:

DYNAMIX

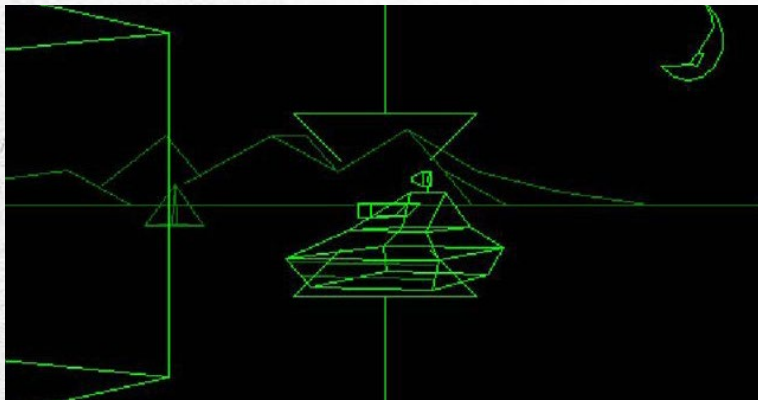


Historia firmy Dynamix rozpoczęła się blisko Zachodniego Wybrzeża USA, w mieście Eugene w stanie Oregon. W tymże „Gienku” znajdował się sklep pod szyldem ComputerTutor, czyli „komputerowy nauczyciel”. W roku 1981, kiedy za towar uznawano przede wszystkim sprzęt, był to jeden z pierwszych punktów, który handlował wyłącznie oprogramowaniem. Jego właścicielem był Jeff Tunnell.

Dodajmy, że Tunnell (wywiad w Pixelu #08) dopiero co obronił dyplom z biologii na Uniwersytecie Oregonu. Na przeszkodzie kariery naukowej bądź innej związanej z kierunkiem studiów stała mała, magiczna skrzynka, komputer Apple II. Jeff wciągnął się w programowanie w BASIC, chciał napisać własną grę, spędzał czas z innymi użytkownikami tego sprzętu, wreszcie zaczął sprzedawać software wysyłkowo z domu, a potem we własnym, stacjonarnym sklepie.

Do ComputerTutor wpadali różni zapaleńcy. Jednym z nich był Damon Slye, student z Uniwersytetu Oregonu. Potrafił programować w assemblerze i pokazał Jeffowi projekt rozwijanej przez siebie gry. Rzecz zrobiła na nim na tyle duże wrażenie, że zatrudnił Damona w swoim sklepie i umówił się z nim, że będzie wydawcą ukończonego dzieła. Slye mieszkał wtedy z rodzicami, a grę programował w assemblerze, najpierw zapisując wszystko w zeszytach. Kiedy po niecałych dwóch latach była gotowa, Tunnell sprzedał sklep i pozyskane w ten sposób pieniądze włożył w uruchomienie firmy wydawniczej, Software Entertainment Company, która w roku 1983 wydała ją na Apple II pod tytułem Stellar 7. W tej strzelance kierowaliśmy czołgiem po trójwymiarowym

+ Zielony wektorowy świat Battlezone (wywiad z jego twórcą w Pixelu #58) na automatach Atari był pierwowzorem gry Stellar 7 na Apple II.



„OBECNIE GRY JEST ŁATWIEJ TWORZYĆ NIŻ KIEDYKOLWIEK W HISTORII, A BĘDZIE JESZCZE ŁATWIEJ. KIEDYŚ TECHNOLOGIA BYŁA SWOISTYM ŚWIĘTYM GRAALEM, DO KTÓREGO ZWYKLI LUDZIE NIE MOGLI UZYSKAĆ DOSTĘPU” — JEFF TUNNELL.

wektorowym krajobrazie. Do złudzenia przypominała automatowy tytuł Atari - Battlezone, tyle że można w nią było grać w domu. Sprzedała się w ośmiu tysiącach egzemplarzy, choć grało w nią wielokrotnie więcej ludzi korzystających z pirackich kopii. Wielkim fanem Stellar 7 był sam Tom Clancy. Niemniej Jeff i Damon uznali wspólnie, że do skutecznej działalności wydawniczej w przyszłości potrzebne są dużo większe pieniądze - na zapewnienie odpowiedniej liczby kopii w sklepach i na marketing. Dlatego panowie wybrali strategię, by od tej pory skupić się wyłącznie na produkcji gier.

Zmiana profilu działalności następuje w roku 1984, przy okazji Jeff i Damon zmieniają nazwę firmy na dużo lepiej wpadające w ucho Dynamix. Do zespołu jako współwłaściciele dołączają dwaj kolejni absolwenci Uniwersytetu Oregonu, Kevin Ryan i Richard Hicks. Czterech współników ma średnio po dwadzieścia trzy lata. Ekipa próbuje umówić się na projekt z jednym z wielkich wydawców, Electronic Arts. Kiedy po kilku miesiącach nic z tych rozmów nie wynika, Dynamix stawia rozpaczliwe ultimatum - albo EA podpisuje z nim kontrakt, albo będzie

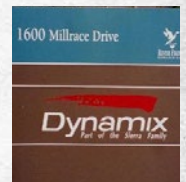
zmuszone zwinąć żagle. Wtedy gigant przyznaje budżet w wysokości 35 tysięcy dolarów na nową grę, ale stawia warunek, że ma być napisana na Amigę. Komputer ten był wtedy jeszcze w powijakach, nie miał nawet gotowego systemu operacyjnego. Dynamix miał jednak pewne fory, ponieważ już wcześniej firma zaczęła programować w języku C, który nie był popularny na komputerach ośmiobitowych, ale był uznawany za najlepszy dla nowych szesnastobitowych komputerów, takich jak Amiga. Kod gry powstawał na pececie i był ładowany po kablu do prototypowego egzemplarza „Przyjaciółki”, który wyglądał jak metalowa skrzynka z wystającymi bebeczami. W połowie cyklu rozwojowego tytułu naszym bohaterom padł twardy dysk, o mało co nie doprowadzając do upadku całego Dynamixu. Mimo tych trudności gra Arcticfox ujrzała światło dnia w roku 1986.

Arcticfox był kryptonimem najnowocześniejszego czołgu, którym odpieramy atak obcych na Ziemię. Choć produkcja była kolejną strzelanką z czołgiem w roli głównej, to technologicznie była mocno rozwinięta w stosunku do Stellar 7. Zamiast monochromatycznej grafiki mieliśmy tu trzydzieści dwa kolory, a zamiast szkieletowych modeli 3D pojawiły się płaszczyzny. Rzecz została wkrótce wydana na pozostałe popularne platformy: Atari ST, C64, ZX Spectrum, PC oraz Apple II i sprzedała się w łącznym nakładzie ponad 150 tysięcy kopii.

Gry oparte na widoku 3D stały się specjalnością Dynamixu, a ich autorski silnik trójwymiarowej grafiki 3Space, opracowany przez Damona Slye'a, był zaprzęgany do szerokiego wachlarza tytułów.



+ Zdjęcie z wewnętrznej okładki gry Arcticfox z 1986 roku. Od lewej Kevin Ryan, Jeff Tunnell, Damon Slye i Richard Hicks.



+ Po wykupie Dynamixu przez Kena Williama pod logo firmy pojawił się napis, że jest częścią rodziny Sierry.

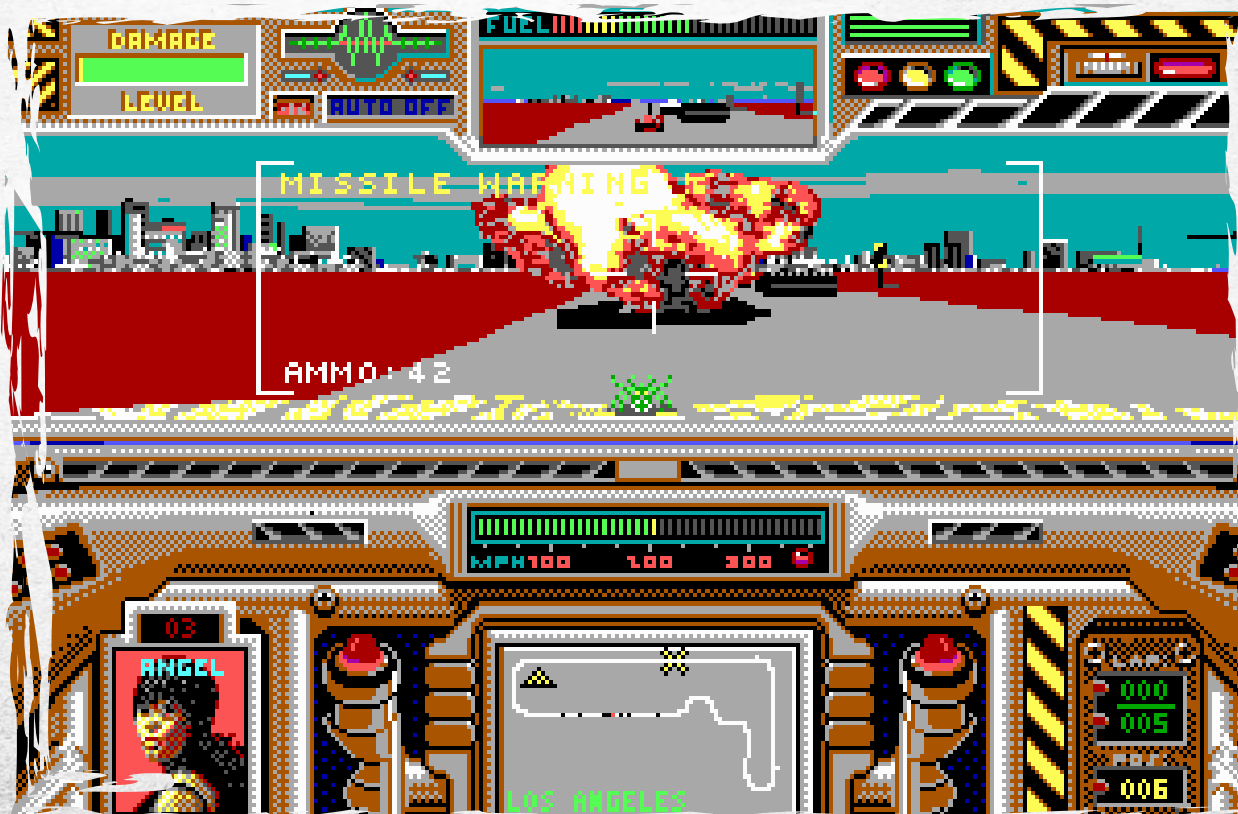
■ Remake



Na okładce pierwszego wydania gry z roku 1983 na komputery Apple II widnieje nazwisko twórcy – Damona Slye'a. Natomiast w roku 1990 powstał remake tytułu na pecety i system DOS. Tym razem programistą odpowiedzialnym za zrobienie gry był Piotr Łukaszuk.



▲ Widok z kokpitu samolotu A-10 Thunderbolt II w grze A-10 Tank Killer w czasie jednej z misji Pustynnej Burzy.



▲ Ostra jazda w grze Deathtrack, zależnie od stylu gracza preferująca siłę ognia, szybkość lub opancerzenie.

„SIERRA DOKONAŁA KILKU PRZEJĘĆ. W MOMENCIE SPRZEDAŻY KAŻDA AKWIZYCJA ZAKOŃCZYŁA SIĘ SUKCESEM. NASZ <<SEKRET>> TO NIC INNEGO JAK SKUPIENIE SIĘ NA TYM, CO KUPUJEMY, A NIE NISZCZENIE TEGO W WYNIKU PRZEJĘCIA” – KEN WILLIAMS.

Obsługiwał statki kosmiczne w Skyfox II - The Cygnus Conflict (1987), samoloty w F-14 Tomcat (1988) czy A-10 Tank Killer (1989) oraz oczywiście czołgi w Abrams Battle Tank (1989). Do tego motocykle w Motocrossie (1989), mechy bojowe w MechWarriorze (1989) czy uzbrojone samochody w Deathtracku (1989).

Firma nie dała się zaszufłakować do jednego gatunku, aktywnie prowadząc poszukiwania w innych. Taką odskocznią był opracowywany przez Tunnella Project Firestart (1989) na C64, którego rozwój trwał bite trzy lata. Dzisiaj taki okres nikogo nie szokuje, ale wtedy większość produkcji powstawała krócej niż w pół roku. To przegoda-wa gra akcji (Pixel #08), w której jako agent Jon Hawking eksplorujemy statek kosmiczny Prometheus, aby dowiedzieć się, co się stało z jego załogą. Fabuła jest inspirowana filmem „Obcy - ósmy pasażer Nostromo”. Dynamix eksperymentował z narracją, zbliżeniami kamery, budowaniem atmosfery poprzez muzykę. Traf chciał, że jej ukazanie się zbiegło się z zakończeniem przez firmę współpracy z Electronic Arts, które przebiegało w niezbyt przyjaznej atmosferze. Ustępujący wydawca nie przyłożył się do promocji tytułu, przez co przeszedł on niemal niezauważony, choć dzisiaj uważany jest za protoplastę gatunku horroru z elementami survivalu.

Innym eksperymentem z narracją była gra David Wolf: Secret Agent (1989), inspirowana filmami z Jamesem Bondem. Tytuł przeplata statyczne plansze z digitalizowanymi obrazami aktorów wraz z ich dialogami, niczym z epoki filmu niemego, z sekwencjami akcji 3D typu sterowanie lotnią czy kierowanie

samochodem w trakcie pościgu. Ta próba, choć średnich lotów, stała się podwaliną pod późniejsze słynne przygodówki Dynamiksu.

Rok 1989 był dla firmy przełomowy jeszcze z innych względów. Szybko rozwijający się rynek gier 3D, w którym Dynamix mocno się okopał, nagle stał się większy od rynku gier przygodowych, w którym prym wiodła Sierra Online. Nic więc dziwnego, że pewnego pięknego dnia do Jeffa Tunnella zapukał Ken Williams w sprawie licencjonowania silnika 3D do własnych produkcji. Panowie z pewnością dobrze się rozumieli i przypadli sobie do gustu, bo Ken, który przyjechał kupić przysłowiową butelkę mleka, wyjechał z całą mleczarnią. W marcu 1990 roku Sierra Online nabyła Dynamix za kwotę 1,5 miliona dolarów.

Zwykle tego typu akwizycje małej firmy przez dużą kończyły się odgórnym narzuceniem procesów przez kupującego i zwolnieniami grupowymi, ale nie w tym przypadku. Ken doceniając pasję i kunszt zespołu Dynamiksu, zostawił im dużo swobody i samodzielności. Co więcej, pod skrzydłami Sierry firma szybko powiększyła się z trzydziestu

pracowników do ponad stu, zyskując stabilny grunt pod nogami do dalszego, ambitniejszego rozwoju.

Pierwszą grą Dynamiksu wydana przez Sierrę był Red Baron (1990), symulator lotu dwupłatowcem osadzony w realiach I wojny światowej. Nawiasem mówiąc, chrapkę na wykorzystanie takiego tytułu miało również MicroProse, jednak studio Tunnella ubiegło ich, rejestrując znak towarowy niecałe dwa tygodnie wcześniej. Red Baron został okrzyknięty symulatorem niemalże idealnym, jednocześnie realistycznym oraz łatwym w obsłudze. Umożliwiał umawianie się na pojedynki powietrzne od dwóch do czterech pilotów przez sieć lokalną.

Finansowe zaplecze Sierry umożliwiło Dynamiksowi tworzenie większych gier. Kevin Ryan opracował od podstaw nowy silnik do gier przygodowych - Dynamix Game Development System (DGDS), który z jednej strony miał zapewnić prosty interfejs point & click, a z drugiej umożliwić obudowanie silnika treścią w rodzaju drzew dialogowych, obszarów aktywnych na ekranie lub animacji przez osoby niebędące programistami.

Pierwszą grą wykorzystującą DGDS był cyberpunkowy Rise of the Dragon (1990). Już na pierwszy rzut oka wyłamywała się z konwencji. W przygodówkach utarło się, że wędrujemy bohaterem po ekranie, tutaj widzieliśmy obraz w pierwszej osobie, oczami bohatera. Wtedy zarówno LucasArts, jak i Sierra wykorzystywały parsery komend, w tej



✚ Silnik trójwymiarowej grafiki w Stellar 7 stał się dla Dynamiksu napędem do rozwoju kolejnych symulatorów 3D.



✚ Dynamix trzasnął symulatory niczym ze sztancy, tu Aces over Europe i kampania w trakcie II wojny światowej.

✚ Dynamix miał biuro tuż obok kampusu Uniwersytetu Oregonu, co ułatwiało firmie rekrutację studentów.



„MYŚLĘ, ŻE NAJBARDZIEJ DUMNY BYŁEM DZIEŃ PO WYDANIU GRY RED BARON. NAGLE W BIURZE ZROBIŁO SIĘ BARDZO CICHU, PONIEWAŻ SKOŃCZYŁY SIĘ TE WSZYSTKIE NADGODZINY I WSZYSCY WRACALI DO NORMY” – DAMON SLYE.

produkcji był prawdziwy minimalizm, prawy przycisk myszy wyświetlał informację o obiektach, a lewy inicjował akcję. Gdy w tradycyjnych przygodówkach zostawiliśmy bohatera w bezruchu, nic się nie działo. Z kolei w Rise of the Dragon nawet przy bezczynności gracza w świecie dalej rozgrywały się wydarzenia, o czym byliśmy informowani stosownymi przerywnikami.

Dynamix poszedł za ciosem, publikując kolejną przygodówkę - Heart of China (1991). Zamiast komiksowej grafiki wraca tu digitalizacja prawdziwych aktorów. Firma zauważalnie spuściła z tonu, jeśli chodzi o liczbę ścieżek fabularnych i zakończeń, gra jest o wiele bardziej liniowa. Oczywiście skróciło to cykl tworzenia, natomiast twórcy argumentowali tę decyzję inaczej - otóż we wcześniejszej produkcji napracowali się nad wieloma ścieżkami, a mało który gracz je zobaczył i docenił.

Trzecia przygodówka to The Adventures of Willy Beamish. W niej z kolei poprzeczka została

zawieszona wyżej niż kiedykolwiek. Dynamix zatrudnił grupę profesjonalnych animatorów, którzy pracowali przy filmach Disneya, i zrobił przygodówkę w formie kreskówki. Tytułowy dziewięcioletek Willy ze swoją żabą wbrew wszystkim przeciwnościom próbują wziąć udział w zawodach gier komputerowych. Tytuł sprzedawał się nieźle, natomiast był bardzo drogi w produkcji. Praca z tak dużym zespołem, w napiętym harmonogramie odbiła się też negatywnie na samopoczuciu Jeffa Tunnella. Postanowił opuścić Dynamix i założyć własne, mniejsze studio Jeff Tunnell Productions (JTP). Ruch odbył się w porozumieniu z Sierrą. Zresztą wydawcą gier JTP był sam Dynamix, więc niejako wszystko pozostało w rodzinie.

Koniec końców zmiana na pracę w mniejszym zespole, przypominającym początki Dynamiksu, wyszła Jeffowi na dobre. Pierwszym tytułem stworzonym przez JTP było The Incredible Machine (1992). W tej oryginalnej grze logicznej, aby rozwiązać zagadkę, trzeba rozmieścić

■ Willy



Każda klatka animacji postaci w grze była rysowana ręcznie czarnym tuszem na białej karcie, podobnie jak w klasycznej filmowej animacji rysunkowej. Bohaterów kolorowano już po wskanowaniu ich w komputerze. Natomiast obrazki tła skanowane były od razu w kolorze.

■ Red Baron był symulatorem nie tylko wiernie odwzorującym lot, walki i realia historyczne, gra miała swoją duszę.

na ekranie dostępne elementy, takie jak pistolety, baloniki, rampy, miechy, pasy transmisyjne, dynamit, armaty czy piłki do koszykówki oraz wykorzystać zasady fizyki, grawitację, odbicia, ciśnienie powietrza. Gra była bardzo wciągająca, stała się wielkim hitem, sprzedając się w 250 tysiącach kopii. Tymczasem rozszary personalne w Dynamiksie trwały. W roku 1994, po ukończeniu prac nad symulatorem Aces over Europe (1993), firmę opuścił Damon Slye. Po wielu latach pracy po 70-80 godzin tygodniowo chciał wreszcie zwolnić tempo, posmakować życia. W 1995 roku natomiast do Dynamiksu wrócił na kierownicze stanowisko sam Jeff Tunnell. Niestety tylko po to, by obserwować powolne schodzenie firmy ze sceny.

W 1996 roku Ken Williams wyraża zgodę na sprzedaż Sierry. Kupcem jest korporacja CUC International, a transakcja opiewa na bajeczne 1,5 milarda dolarów. Po kilku dalszych fuzjach związanych z samym CUC International w 1998 roku wychodzą na jaw gigantyczne oszustwa finansowe w tej firmie. Zaraz potem zaczyna się wyprzedawanie całych działów i masowe zwolnienia. W samym Dynamiksie wypowiedzenie dostaje trzydzieści osób, a firma traci samodzielny byt i zostaje wchłonięta w struktury Sierry. Nawiasem mówiąc, w tej rundzie straciły pracę również legendy - Al Lowe, który właśnie brał się za Leisure Suit Larry 8, oraz Scott Murphy, który miał na warsztacie Space Quest 7. Po kolejnych przejęciach właścicielskich w czerwcu 2000 roku Sierra stała się własnością koncernu Vivendi Universal. Rok później jego prezes ogłosił „strategiczną reorganizację, mającą na celu zwiększenie efektywności”, w wyniku której pracę stracili wszyscy pozostali pracownicy dawnego Dynamiksu, łącznie 97 osób. Firma, która wniosła istotną cegiełkę w budowę branży gier wideo, upadła nie z przyczyn merytorycznych, takich jak wyprodukowanie złej gry bądź nieukończenie na czas ważnego tytułu. Zmiotł ją wir korporacyjnych rozgrywek. ■





✚ Rysowane na podstawie fotografii tła i aktorzy-amatorzy w Heart of China. Na przykład Kevin Ryan złapał przypadkiem na korytarzu użyczył twarzy urzędnikowi imigracyjnemu.

„MIAŁEM SZCZĘŚCIE, ŻE PRACOWAŁEM Z BARDZO UTALENTOWANYMI I PRZYWOITYMI LUDŹMI. TO WŁAŚNIE NAUCZYŁEM SIĘ GENIĆ CORAZ BARDZIEJ” – KEVIN RYAN.

✚ Project Firestart na C64. Pradziadek gier akcji z elementami survivalu i horroru.



✚ Gra Mechwarrior uzmysławia, jak elastyczny był silnik 3D autorstwa Dynamiksu. Wydaje się, że można było zrobić na nim wszystko.

✚ Rise of the Dragon, jedna z wielkich przygodówek wydanych przez Dynamix, osadzona w Los Angeles w roku 2053.





Plakaty do filmów stworzył niezrównany Drew Struzan. W jego portfolio znajdują się również ilustracje do „Gwiezdných wojen”, „Indianų Jonesa”, „Coś”, „The Goonies” i wielu innych.

Great Scott!

CZYLI RZECZ O „POWROCIE DO PRZYSZŁOŚCI”

Niewiele filmowych trylogii darzonych jest równą estymą, co ta opowiadająca o podróżach Marty’ego McFly’ego i doktora Emmetta Browna w czasie. Powszechnie uwielbiana, już od trzydziestu pięciu lat bawi kolejnych widzów i zasłużenie ma status kultowej. Jednak filmy to nie wszystko. Przyjrzyjmy się uniwersum „Powrotu do przyszłości”, kryje ono w sobie bowiem sporo niespodzianek.

■ Piotr Żymelka

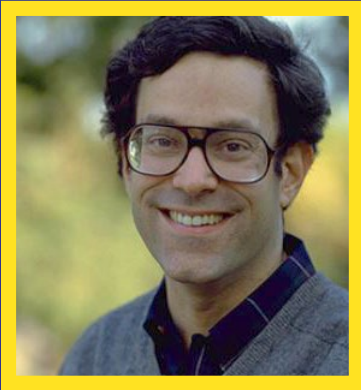


Na początku lat osiemdziesiątych Bob Gale przeglądał album szkolny taty i zaczął się zastanawiać, czy byłby w stanie zaprzyjaźnić się z jego nastoletnią wersją. Opowiedział o tym swojemu przyjacielowi, reżyserowi Robertowi Zemeckisowi.

Ten już od dawna chciał napisać scenariusz o podróży w czasie. Fabuła skryształowała się dość szybko i obaj panowie przelali swoje pomysły na papier. Niestety nikt nie był zainteresowany zekranizowaniem historii Marty’ego i Doca. Odrzucono ją czterdzieści cztery razy, nim dostała zielone światło. Wydatnie pomógł w tym sukces filmu „Miłość, szmaragd i krokodyl”, który ugruntował pozycję Zemeckisa. Pieczęć nad projektem objął natomiast Steven Spielberg, znający obu twórców już od czasów kręcenia swojej wojennej komedii „1941” z 1979 roku. Prace ruszyły pełną parą.



✚ Robert Zemeckis i Bob Gale stworzyli razem kilka scenariuszy, między innymi do komedii „Używane samochody” z Kurtem Russellem z 1980 roku.



Pierwszym kandydatem do głównej roli od zawsze był Michael J. Fox, ale niestety grał on wtedy w serialu „Family Ties” i kontrakt uniemożliwiał mu udział w innych projektach. Na jego miejsce wybrano więc Erica Stoltza. Jednak po sześciu tygodniach na planie Zemeckis uznał, że aktor nie nada się na Marty’ego, i wrócono do pierwotnego pomysłu.

Z producentami serialu uzgodniono, że Fox dniami będzie grał w „Family Ties”, a nocami w „Powrocie do przyszłości”. Ponowna realizacja nakręconych już ujęć kosztowała ponad trzy miliony dolarów.

Wehikuł czasu także przeszedł kilka metamorfoz. Z początku miał powstać na bazie lodówki, ale Spielberg i Zemeckis bali się, że młodzi widzowie, próbując naśladować

✚ Widoczne w tle centrum handlowe Twin Pine Mall zmienia się na Lone Pine Mall, po tym jak Marty w 1955 roku rozjeżdża jedno z drzew.

Marty’ego, będą się zatrząsziwać w chłodziarkach. W końcu twórcy zdecydowali, że maszyna do podróżowania w czasie powinna być mobilna, więc pojawił się pomysł, by wykorzystać szybki, sportowy samochód. Stąd już tylko krok do ikonicznego dziś DeLoreana. O jego wyborze zdecydował futurystyczny szczegół konstrukcyjny – otwierane do góry drzwi, dzięki czemu całość do złudzenia mogła przypominać statek kosmiczny z amerykańskich komiksów z lat pięćdziesiątych.



✚ Film nieśmiertelny DeLoreana i jego twórcę. W trylogii „zagrano” sześć samochodów, z których dwa istnieją do dzisiaj.

Również sam tytuł powodował spięcia. Sid Sheinberg, szef Universal Studios, uważał, że nikt nie będzie chciał oglądać filmu ze słowem „future” w nazwie, i obstawał przy „Spaceman from Pluto”. Pomogła dopiero interwencja Spielberga.



➤ Między innymi tę scenę trzeba było powtórzyć po zwolnieniu Erica Stoltza i zatrudnieniu Michaela J. Foksa.

Na planie zgromadzono doborową ekipę. Oprócz Foksa w filmie wystąpili Christopher Lloyd, Lea Thompson, Thomas F. Wilson oraz Crispin Glover. W małej roli mignął debiutujący Billy Zane. Zdjęcia zrealizował uznany operator Dean Cundey, a muzykę skomponował Alan Silvestri. Za efekty specjalne odpowiadało studio George'a Lucasa ILM.

pierwszej części, które było po prostu żartem scenarzystów, a okazało się zapowiedzią kolejnej czasoprzestrzennej awantury.

W sequele zrealizowanym w 1989 roku powrócili wszyscy ważni bohaterowie z oryginału. Spośród aktorów brakuje jedynie Crispina Glovera (ojciec McFlya), który zażądał zbyt wysokiej gaży (jego rolę przejął Jeffrey Weissman). W pierwszej połowie filmu twórcy wysłali Marty'ego i Doc'a do przyszłości, więc ekipa stanęła przed koniecznością zaprezentowania widzom Hill Valley A.D. 2015. Czego tam nie ma - latające samochody, hologramy, deskorolki-poduszkowce, drony wyprowadzające psy... Dzisiaj sceny te wywołują radosny, nostalgiczny uśmiech, ale powstanie co najmniej kilku wynalazków udało się twórcom przewidzieć (na przykład płaskie ekrany telewizorów).

Zgodnie z zasadą sequeli wszystkiego mamy tu więcej - więcej podróży w czasie, więcej kłopotów (stawką nie są już losy jednej rodziny, ale całego miasta), więcej pokoleń bohaterów. Zmienił się również gatunek - z futurystycznej



➤ Wciąż czekamy na latające samochody, deskorolki-poduszkowce i niekurzące się okładki książek.



W końcu, 3 lipca 1985 roku, „Powrót do przeszłości” wszedł na ekrany kin i od razu okazał się hitem. Doskonały scenariusz, wyraźnie wyczuwalna chemia między aktorami, brawurowe tempo i wpadający w ucho motyw przewodni sprawiły, że widzowie pokochali przygodę Marty'ego i Doc'a. Bardzo szybko zapadła więc decyzja o kontynuacji.

DROGI? TAM, GDZIE JEDZIEMY, NIEPOTRZEBNA NAM DROGA

A nawet dwóch, gdyż drugą i trzecią część realizowano równolegle. Najpierw jednak twórcy stanęli przed trudnym zadaniem wybrnięcia z koźiego rogu, czyli zakończenia

MICHAEL J. FOX NA CAŁYM ŚWIECIE ROZPOZNAWANY JEST JAKO MARTY. NAWET GDY BYŁ W AZJATYCKIEJ DŻUNGLI, NAPOTKANY BUDDYJSKI MNICH KRZYKNAŁ NA JEGO WIDOK: „MARTY MCFLY!”



CLAUDIA WELLS (JENNIFER PARKER) NIE POJAWIŁA SIĘ W SEQUELACH, BO MUSIAŁA ZAJĄĆ SIĘ CHORĄ MATKĄ. ZASTĄPIŁA JĄ ELISABETH SHUE. TWÓRCY NIE WIEDZIEL, CO ZROBIĆ Z JENNIFER W SEQUELU, DLATEGO DOC SZYBKO JĄ USYPIA.

✚ Marty i Doc to prawdziwi przyjaciele. Jeden za drugiego skoczyłby w ogień. Albo cofnął się w czasie...



komedii romantycznej na przygodowe science fiction.

Co ważne, druga część wciąż oferuje zaskakująco dużo świeżych pomysłów. Oprócz wspomnianej już, przesyconej popkulturą wizji przyszłości mamy kapitalną wycieczkę do pierwszego filmu i oglądamy przedstawione w nim wydarzenia z nowej perspektywy. A całość kończy się efektownym cliffhangerem i zapowiedzią finału.



W ostatnim ogniwie trylogii znów zmieniono gatunek, tym razem umieszczając akcję na Dzikim Zachodzie. Ponadto twórcy uznali, że skoro w poprzednich częściach skupiono się na postaci i rodzinie Marty'ego, to teraz należy oddać sprawiedliwość Docowi. Co nie oznacza, że McFly został zepchnięty na boczny tor. Ponownie wracają wszyscy starzy znajomi, a także poznajemy kolejne pokolenia rodzin bohaterów (i antybohaterów). Opowieść wróciła do korzeni, stając się nieco bardziej kameralna, a momentami wręcz liryczna.

Finał doskonale zamyka wszystkie wątki, zostawiając widza ze słodko-gorkim uczuciem żalu,



✚ Zapytano Clinta Eastwooda, czy Marty może się przedstawiać jego imieniem w trzeciej części. Zgodził się z radością. A McFly nosi identyczne ponczo, co bohater Eastwooda w Trylogii Dolarowej.

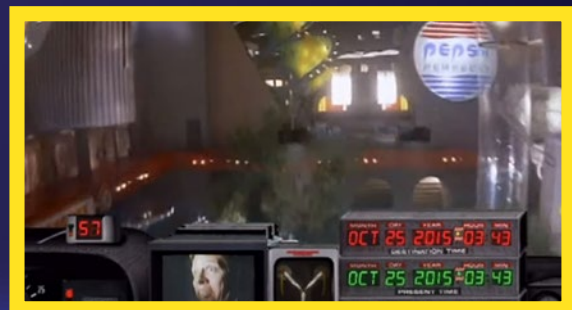
✚ „Marty! Myśl w kategoriach czterech wymiarów! W 1885 roku nie będzie tam żadnych Indian!”.

że to już koniec, a jednocześnie radości z przeżycia fantastycznej przygody.

KONIEC?

Obaj twórcy, Zemeckis i Gale, pytani, czy powstanie dalszy ciąg, zgodnie odpowiadają, że dopóki oni żyją, nie będzie żadnych kontynuacji. Jednak spragnieni kolejnych przygód Marty'ego i Doca mają do wyboru kilka opcji.

2 maja 1991 roku w parku rozrywki Universal Studios otwarto atrakcję pod tytułem „Back to the Future: The Ride”. Była to półgodzinna przygoda, a swoje role powtórzyli Christopher Lloyd i Thomas F. Wilson (Biff). Fabuła rozpoczyna się po wydarzeniach z trzeciej części. Doktor Brown wrócił do teraźniejszości i otworzył





instytut, w którym opracowuje nowe wynalazki. Zaprojektował między innymi ośmiomiejscowego DeLoreana (a także odbudował oryginalny wehikuł), w którym odwiedzający placówkę mają wyruszyć jeden dzień w przyszłość. Niestety pojawia się Biff Tannen, kradnie DeLoreana i ucieka w odmętę czasoprzestrzeni. Widzowie ruszają w pościg, co sprowadza się do zajęcia wygodnych miejsc i obejrzenia wyświetlanego filmu. Atrakcję zamknięto w 2007 roku, ale całość można obejrzeć w internecie.



TELEWIZYJNA PODRÓŻ W CZASIE

Skoro realizacja kolejnej części nie była możliwa, postanowiono przenieść się do telewizji (był to dość popularny zabieg, podobny los spotkał na przykład „Pogromców duchów”, zanim nakręcono sequel). We wrześniu 1991 roku premierę

W SERIALU ANIMOWANYM ZMIENIONO NIECO KONCEPCJĘ I DELOREAN MOŻE TERAZ NIE TYLKO COFAĆ SIĘ W CZASIE, ALE I ZMIENIAĆ MIEJSCE W PRZESTRZENI. STĄD PODRÓŻ DO 1864 ROKU ROKU Z HILL VALLEY DO TENNESSEE.

miał serial animowany „Back to the Future: The Animated Series”. Powstały dwa sezony, każdy zawierający po trzynaście odcinków. Produkcja kontynuuje wątki z filmów i skupia się na przygodach Marty’ego, który wraz z rodziną Brownów przeżywa przygody w różnych okresach historycznych.

Powrócili wszyscy bohaterowie z trylogii, a w kilku przypadkach głos podkładali sami aktorzy (Mary Steenburgen, Thomas F. Wilson). Christopher Lloyd pojawia się na początku każdego odcinka we własnej (nierysunkowej) postaci, przeprowadzając i wyjaśniając jakiś prosty eksperyment naukowy. Serial skierowany jest do młodszych widzów, o czym świadczą quasi-edukacyjne zacięcie oraz dziwaczne pomysły naginające rzeczywistość znacznie bardziej niż filmy (na przykład DeLorean ma funkcję złożenia się w walizkę). Nad całością czuwali zarówno Robert Zemeckis, jak i Bob Gale, aczkolwiek ten drugi stwierdził, że ukazane w serialu wydarzenia dzieją

✚ W serialu ujawniono drugie imię Marty’ego – Seamus. Drugie imię Doca – Lathrop pojawiło się już w adaptacji powieściowej trzeciej części filmu.

się w alternatywnej rzeczywistości i nie są kanoniczne. Ukazało się również siedem numerów komiksu stanowiących przedłużenie serialu.



POWRÓT DO 2015 ROKU

21 października 2015 roku, czyli dokładnie w dzień podróży w przyszłość Marty’ego i Doca z drugiej części, wydawnictwo IDW Publishing zainaugurowało serię komiksową „Back to the Future: Untold Tales and Alternate Timelines”. Pierwszy numer jest prequelem filmów i opowiada, w jaki sposób

poznali się dwaj główni bohaterowie. W sumie ukazało się ponad czterdzieści zeszytów, zgrupowanych w kilka miniserii. Zazwyczaj uzupełniają one fabułę trylogii, dopowiadając różne wątki.

Sześciuodcinkowy „Back to the Future: Biff to the Future” rozgrywa się w alternatywnej linii czasowej, znanej z drugiej części filmu, i przedstawia drogę Biffa Tannena na finansowy szczyt. Z kolei „Back to the Future: Tales from the Time Train” przybliży przygody rodziny Brownów podczas podróży w czasie tuż po zakończeniu trzeciej części. A zainteresowani, dlaczego brat Lorraine, Joey, wylądował w więzieniu, znajdą odpowiedź w „Back to the Future: Time Served”. Scenariusze do większości zeszytów współtworzył Bob Gale, co gwarantuje ich spójność z kinowymi oryginałami.

MARTY I DOC NA EKRAACH MONITORÓW

Podobnie jak w przypadku większości hitów kinowych również „Powrót do przyszłości” znalazł drogę do świata elektronicznej rozrywki. Powstało kilkanaście gier na różnorakie platformy, w większości fabularnie oscylujących wokół filmów.

Pierwsza, zatytułowana po prostu Back to the Future, ukazała się już w 1985 roku w Japonii na komputer MSX 2. Gracz wcielił się w Marty’ego, a jego zadaniem było skłonienie George’a i Lorraine (rodziców głównego bohatera), by poszli razem na szkolny bal. Grę stworzył jeden człowiek - Makoto Ichinoseki. Patrząc na screeny, trudno dopatrzeć się jakiegokolwiek podobieństwa postaci czy lokacji do znanych z wielkiego ekranu, nawet biorąc poprawkę na możliwości sprzętu.



■ Przyjemna kreska i szacunek do oryginałów sprawiają, że warto sięgnąć po komiksy.

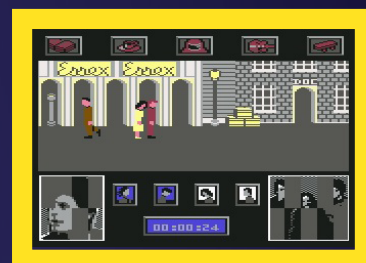
■ Jedynie screen tytułowy wygląda znajomo. Reszta wymaga dużej wyobraźni, by dostrzec Marty’ego i spółkę na ekranie.

Kolejna gra, o tym samym tytule, powstała rok później na Amstrada CPC, Commodore 64 oraz ZX Spectrum. Celem rozgrywki, podobnie jak w przypadku poprzednika, jest sprawienie, by rodzice Marty’ego się w sobie zakochali. Gracz musi jednocześnie unikać Biffa Tannena. Wprowadzono tu limit czasowy w formie wolno znikających zdjęć przedstawiających głównego bohatera i jego rodzeństwo.

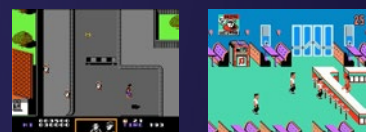
W tym samym roku w Japonii na MSX 2 ukazała się druga gra Makoto Ichinosekiego - Back to the Future Adventure. Była to tak zwana visual novel, zawierająca po prostu zdjęcia z filmu i umieszczone pod nimi opisy scen. Rola gracza sprowadzała się do prostej decyzji, jaką akcję wykonać w danym momencie. Fabuła podąża za filmowym pierwowzorem i jest jego skróconą wersją.



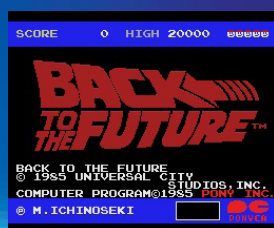
Na kolejny tytuł z logo „Powrotu do przyszłości” przyszło czekać trzy lata. W 1989 roku studio LJN wydało niesławne Back to the Future na NES. Gra była platformówką zawierającą dwa rodzaje etapów - w pierwszym Marty jeździł na deskorolce i musiał unikać przeszkód, a w drugim powstrzymywał przeciwników,



rzucając w nich różnymi przedmiotami (na przykład koktajlami z ząbami). Gracze narzekali na wysoki poziom trudności i brak widocznych związków z materiałem źródłowym. Tytuł ten często porównuje się do legendarnie złego E.T. z 1982 roku. Oba żerowały na popularności filmów, a producenci próbowali wcisnąć graczom słabe produkty, wierząc, że logo znanego filmu w zupełności wystarczy, by osiągnąć finansowy sukces. Bob Gale w 2011 roku nazwał Back to the Future na NES najgorszą grą świata.



LJN nie dało za wygraną i w 1990 roku również na NES ukazał się Back to the Future Part II & III. Tym razem stworzono coś w rodzaju kłona przygód Maria, więc Marty mógł pokonywać przeciwników, skacząc im na głowy. Zadaniem gracza było zebranie kilkudziesięciu przedmiotów rozsypanych na czterech płaszczyznach czasowych: 1955, alternatywnym 1985, 2015 oraz 1875 roku (to błąd twórców, ponieważ akcja trzeciego filmu toczy się w 1885 roku). Mimo kilku interesujących pomysłów





- Marty sadił żołądz w 1955 roku, by trzydzieści lat później wspiąć się na dorodny dąb - całość po raz kolejny okazała się marną próbą wyciągnięcia pieniędzy od spragnionych filmowych wrażeń graczy.

W tym samym roku Image Works wydało Back to the Future Part II na szereg platform (Sega Master System, Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, DOS, ZX Spectrum). Jego fabuła odzwierciedlała scenariusz filmu, a w oczy rzucała się przyjemna grafika. Kontynuacja stanowiła połączenie platformówki z grą logiczną. Zebrała przeciętne recenzje, ale w porównaniu do tytułów na NES była krokiem we właściwą stronę.

W 1991 roku na rynku pojawił się kolejny tytuł o przygodach Marty'ego i Doca - Back to the Future Part III, wypuszczony przez Image Works na jeszcze więcej platform niż poprzednik (Sega Mega Drive/Genesis, Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, DOS, Sega Master System, ZX Spectrum). Gra zawierała tylko cztery etapy, ale twórcy starali się to zrekompensować ich różnorodnością. Mieliśmy więc pościg na koniu za uciekającym dyliżansem (widok najpierw z boku, później z góry), prymitywne celowniczek, rzucanie talerzami w przeciwników (w rzucie izometrycznym) oraz gonitwę po pędzącym pociągu.



❖ Jak to zazwyczaj bywało, film zamieniono na kiepską platformówkę.



Z kronikarskiego obowiązku wypada również wspomnieć o Universal Studios: Theme Park Adventure, który ukazał się na GameCube'a w 2001 roku. Jest to właściwie zbiór minigier opartych na popularnych atrakcjach z parku rozrywki. Sekcja dotycząca „Powrotu do przyszłości” odtwarza fabułę „Back to the Future: The Ride”. Tytuł ten nie został dobrze odebrany przez graczy i był finansową kląpą.



❖ Tutaj przynajmniej postarano się, by lokacje z gry wizualnie odpowiadały miejscówkom z filmów.



Jako bonus w pudełku można było znaleźć frisbee z logo filmu (w wersji amigowej). Mimo to gracze narzekali na krótki czas gry oraz wysoki poziom trudności.

Przenosimy się w czasie o dwa lata. W 1993 roku wyłącznie w Japonii i wyłącznie na SNES wydano platformówkę Super Back to the Future Part II. Gracz sterował Martym, który na deskorolce-poduszkowcu musiał walczyć z przeciwnikami. Całość miała przyjemną dla oka grafikę i została pozytywnie oceniona przez graczy.



TELLTALE WKRACZA DO GRY

Kolejna gra, Back to the Future: The Game, ukazała się dopiero dziewięć lat później, ale zdecydowanie warto było czekać. Podzielona na pięć odcinków przygodówka point'n'click ze stajni Telltale Games jest prawdopodobnie jedynym ekwiwalentem czwartej części, jaki kiedykolwiek otrzymamy.



Jej fabuła rozpoczyna się w 1886 roku, sześć miesięcy po wydarzeniach z ostatniej części trylogii. Emmett Brown zaginął i miasto planuje zorganizować wyprzedzą jego rzeczy. Nagle z odmętów czasoprzestrzeni wylania się DeLorean z psem Einsteinem, zawierający przeznaczoną dla Marty'ego

❖ Mechaniczny automat do gry? W Hill Valley w 1885 roku wszystko jest możliwe.



BACK TO THE FUTURE: THE GAME KOŃCZY SIĘ PODOBNYM CLIFF- HANGEREM, CO PIERWSZA CZĘŚĆ FILMU. A GDZIE SEQUEL?

❖ Nie mogło być inaczej – Biff pojawia się w grze w różnych wcieleniach i zawsze jest czarnym charakterem.



wiadomość od Doca. Okazuje się, że naukowiec trafił do aresztu... w 1931 roku. Oczywiście młody McFly od razu rusza mu na pomoc, co rozpoczyna cały łańcuch wydarzeń.

Scenariusz autorstwa Boba Gale'a niewiele ustępuje filmowym poprzednikom. Przede wszystkim gra emanuje znanym z wielkiego ekranu klimatem. Spotykamy starych znajomych, dowiadujemy się sporo o młodości Doca, a także poznajemy kolejnych przedstawicieli klanów McFly'ów, Tannenów, Parkerów (dziewczyna Marty'ego), a nawet Stricklandów (surowy dyrektor szkoły).



Podczas rozgrywki usłyszymy Christophera Lloyda, Michaela J. Foksa (niestety dopiero w ostatnim odcinku) oraz Thomasa F. Wilsona (w reedycji).



Gra zebrała dobre recenzje i była najlepiej sprzedającym się

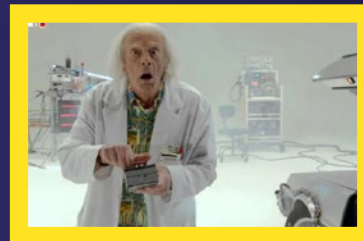


tytułem od Telltale aż do wydania The Walking Dead: The Game. Można wprawdzie narzekać na przestarzały już w momencie premiery silnik graficzny, niezbyt urodziwe modele postaci i pewną niekonsekwencję chronologiczną (wiek Doca), ale zdecydowanie warto sięgnąć po Back to the Future: The Game. Daje ona niemal tyle radości, co seans filmowej trylogii. W kampanii reklamowej wykorzystano dodatkowo facebookową grę Back to the Future: Blitz Through Time, która była wariacją na temat Bejeweled Blitz.

PRZYSZŁOŚĆ

Oprócz wymienionych wcześniej produktów pojawiły się również stoły do pinballa, adaptacje książkowe i kilka encyklopedii. Christopher Lloyd natomiast wielokrotnie wcielił się w swoją postać – między innymi mignął w filmie „Milion sposobów, jak zginąć na Zachodzie”, a w zabawnej krótkometrażowce „Doc Brown Saves the World” z 2015 roku naukowiec tłumaczy, dlaczego przyszłość wygląda inaczej niż w drugiej części trylogii.


„Powrót do przyszłości” stanowi jeden z niewielu przykładów marki, która nie została rozmnieniona na



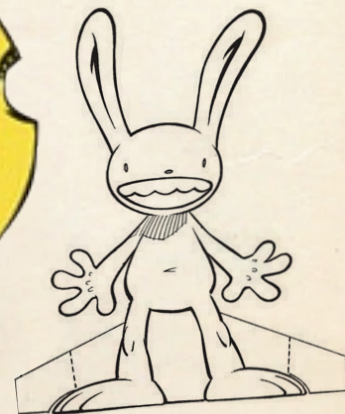
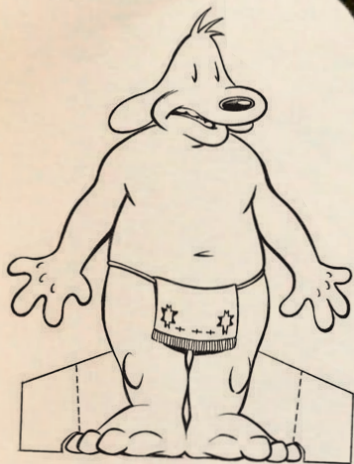
❖ Doc Emmett L. Brown już na zawsze pozostanie najważniejszą rolą Christophera Lloyda. Aktor regularnie wraca do postaci ekscentrycznego naukowca.

❖ Musical zebrał dobre recenzje i cieszy się dużą popularnością wśród widzów. Kiedy premiera w Polsce?

drobne kolejnymi, realizowanymi na siłę częściami. Mimo że ostatni film powstał trzydzieści lat temu, uniwersum wciąż żyje i się rozwija, o czym świadczą tegoroczna premiera musicalu opartego na pierwszej części, a także publikacja licencjonowanej gry planszowej.

Co przyniesie przyszłość? To wiedzą tylko Marty i Doc. 





Ostatnio podczas dyskusji z (baczność!) Naczelnym (spocznij!) doszliśmy do wniosku, że my o tych wszystkich najlepszych tytułach, Big Boksy, te sprawy – a LucasArts stoi osierocony z boku i cicho pochlipuje, wycierając złote łzy. Po szybkiej analizie, co oprócz Monkey Island mogłoby zostać Najlepszą Grą na Świecie, wybór padł na Sam & Max Hit the Road (sorry, Bernard).

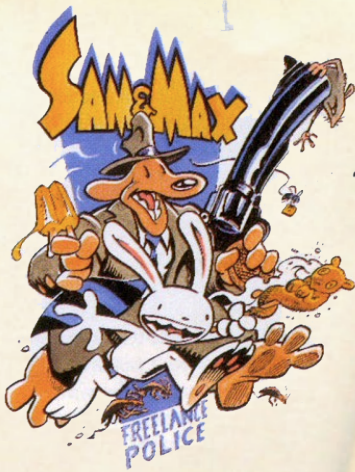
■ Paweł Gawlikowski

Na samym początku muszę zaznaczyć, że gdyby ktoś próbował zakwestionować najlepszość przygód dużego psa i małego królika – pod jej/jego drzwiami pojawią się wspomniani bohaterowie, odziani w czarne garnitury, a jeden z nich będzie miał na głowie gustowne afro...

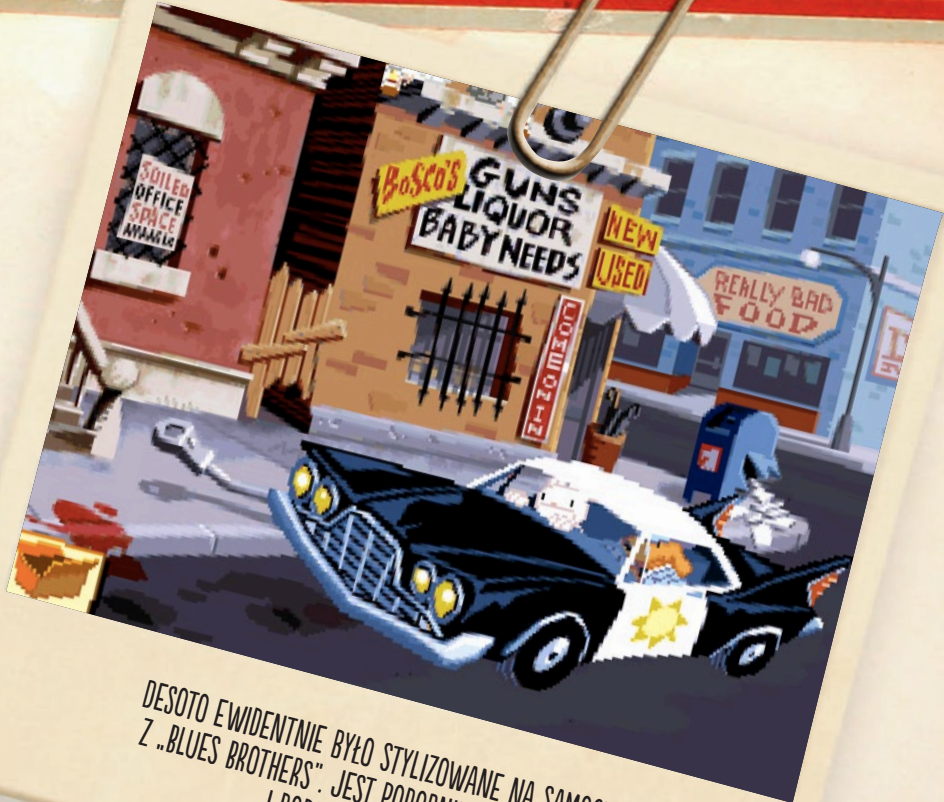
Steve Purcell już jako młody chłopak przejawiał artystyczne ciągoty – razem z bratem tworzyli zabawne historyjki o zwierzętach. Potem, kiedy nasz bohater udał się na kalifornijską uczelnię w celu poszerzenia horyzontów, wymyśleni lata wcześniej królik i pies pojawili się w studenckiej gazecie, bawiąc czytelników zwariowanym humorem. Pamiętajmy, że są to czasy komedii braci Zuckerów

i filmów takich twórców jak Joe Dante czy John Landis – do dzisiaj absolutna czołówka, jeżeli chodzi o rozmieszczenie widza. Nic dziwnego, że wczesne prace Steve'a zwróciły na siebie uwagę czytelników, a trzeba przyznać, że poprawność polityczna nie była ich najmocniejszą stroną. Kolega namówił go do stworzenia pełnoprawnego komiksu – i tak w 1987 roku powstał pierwszy, liczący 32 strony, numer „Sam & Max Freelance Police” (wydany przez niezależne Fishwrap Productions). W jednym z następnych ukazała się nawet oficjalna gra planszowa, z tekstami typu „mamo, Joeya wysłało z samochodu. Cofnij się trzy pola, aby go odnaleźć”. Po bliższym przyjrzeniu się obrazkom zauważymy bardzo wiele podobieństw do obiektów w przyszłej grze komputerowej.

Kiedy w końcu nasz utalentowany rysownik trafił do LucasArtsu, jego pierwszym ukończonym projektem stała się okładka do Zaka McKrackena, do dzisiaj jeden z przykładów niedościgniętego arcyzmu w upchnięciu największej liczby przedmiotów i postaci z gry na centymetr pudełka. Reszta jest historią – spod ręki mistrza wyszły arty zdobiące obydwie części Monkey Island, Looma czy Indiana Jones and the Last Crusade. Kiedy podczas tworzenia i udoskonalania systemu SCUMM potrzebne były testowe tła i animacje, Ron Gilbert mógł liczyć na pomoc kolegi, który zapewnił grafikę i postacie do lokacji. Niektóre z nich, takie jak biuro, znalazły się kilka lat później w ostatecznej wersji gry. Jak doszło do jej powstania?



NA SPOTKANIE PRZYGODY
 W 1993 ROKU W SKLEPIE
 LUCASARTSU MOŻNA BYŁO ZAMÓWIĆ
 TAKĄ WŁASNIĘ KOSZULKĘ.
 DZIS OBIĘKT ZAZDROŚCI.



DESOTO EWIDENTNIE BYŁO STYLIZOWANE NA SAMOCHÓD
 Z „BLUES BROTHERS”. JEST PODOBNIĘ NIEZNISZCZALNY
 I DODAJE +10 DO STYLU.



TO BYŁY CZASY, KIEDY EKRAMOWE OKRUCIENISTWO WOBEC ZWIERZĄT
 NIE BYŁO TRAKTOWANE SERIO. A NAWET GDYBY BYŁO – SAM I MAX
 WYTŁUMACZYLIBY NAM, GDZIE JE MAJĄ.



TEGO TYPU ZNAKI MOŻNA DO DZISIAJ SPOTKAĆ
 W AMERYCE – ZACHĘCAJĄ DO ODWIEDZENIA
 LOKALNEJ ATRAKCJI, NIEZALEŻNIE OD TEGO, CZY
 JEST TO MIEJSCE ŻYWIENIA NAJWIĘKSZEJ RYBY
 W OKOLICY, CZY DOM SERYJNEGO ZABÓJCY.

NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE



PLAKIETKI, NASZYWKI, ZNACZKI
— POMYSŁY TWORCÓW NA
DODATKOWY ZARÓBEK WYDAWAŁY
SIĘ NIEMOŻLIWIE.



TA BIJATKA NA ALIGATOROWYM POLU MINIGOLFA
BĘDZIE MIAŁA OPŁAKANE SKUTKI. NA SZCZĘŚCIE POTEM
MOŻEMY BEZKARNIE ZATOPIC BESTIE...



JEŻELI TEN NEUROTYCZNY NOWOJORSKI OKULARNIK
Z POCZĄTKAMI DEPRESJI KOGOS WAM PRZYPOMINA
— TO MACIE ABSOLUTNĄ RACJĘ.

WSZYSTKIE ODCINKI SERIALU NA DWÓCH PŁYTKACH DVD
PLUS ZESTAW NAKLEJEK — KTOŻ MOGŁBY SIĘ OPRZECZ
POZOSTAWIA TROCHE NIEDOSYTU, ALE I TAK WARTO
OBEJRZEC.

Już w drugim numerze pisma The Adventurer (dołączanego do pudełek z grami LucasArtsu) na wiosnę 1991 roku pojawili się Sam i Max, walcząc dzielnie z samym Adolfem H. i reklamując Secret Weapons of the Luftwaffe. W kolejnym numerze przeżywali przygody na Atlantydzie, zanim odwiedził ją Henry Jones Jr., a w jednym z następnych pilotowali X-Wingi. W tamtych zamierzonych czasach, bez internetu i telefonów komórkowych, firmy często opierały się na tak zwanym odzwie fanów - jeżeli coś im się wyjątkowo podobało, do działu kontaktu z klientem przychodziły listy, z których od razu było wiadomo, co kontynuować, a co, hmm, uwalić. Sam i Max byli jednym z najczęściej poruszanych w nich tematów, gracze żądali więcej komiksów, a jednocześnie coraz częściej pytali o nową grę. Władze LEC poszły po rozum do głowy (przydałoby się to dzisiaj kilku firmom) i otworzyły projekt, realizując go równoległe z Day of the Tentacle. Ponadto - wyobraźcie sobie zaskoczenie twórcy - firma czlowieka, który wymyślił „Gwiezdne wojny”, chce kupić od niego licencję na jego produkt, a nie odwrotnie. Do projektu przydzielono Seana Clarka i Mike'a Stemmla, a wspomagali ich dzielnie oczywiście sam Steve i jego przyszła żona Collette Michaud.



MAX ZAZWYCZAJ ZACHOWUJE SIĘ LEKKO NIESZABLONOWO, CO JEDNAK NIE POWODUJE WIELKIEJ IRYTACJI JEGO WIĘKSZEGO PRZYJACIELA. W TYM PRZYPADKU NALEŻY SIĘ CIĘSZYĆ, ŻE NIE ZJADŁ MATERACA...

Dziewięć lat później nie uda się wydać kontynuacji tytułu, ale dzięki temu powstanie Telltale Games, zapewniając kolejne godziny humoru trzema sezonami absurdalnych przygód Sama i Maksa. W 1997 roku ukaże się jeszcze trzynastoodcinkowy serial animowany i zgarbnie nagrodę za najlepszą produkcję, zanim zostanie skasowany. A jeżeli ktoś jest sportrzegawczy, to w praktycznie każdej grze LucasArtsu znajdzie easter eggi nawiązujące do naszych dzielnych bohaterów. Mnie najbardziej podobał się ten z Indiana Jones

and the Infernal Machine - wielki ołtarz w kształcie króliczej głowy.

Muszę przyznać, że w celu utwierdzenia się w opinii o wielkości Sama i Maksa, którzy udają się w trasę, postanowiłem zagrać ponownie. Tytuł ukończyłem dwa razy - w 1994 roku (w wersji dyskietkowej) i około 2000 roku - tym razem w wersji na CD z dodanymi głosami i piosenką „Weird Ala” Yankowica sławiącą największą kulę wółczki na świecie (ale o tym za chwilę). W przypadku tytułów tak świętych, że niewielu porwałoby się na heretyckie zaprzeczenie ich wielkości, ocena doskonałości wykonania, fabuły i muzyki bywa utrudniona. Nikt przecież nie będzie kwestionował takiego Victora Hugo czy Honoriusza Balzaca i oskarżał ich o na przykład dłużyzny czy, ukochane przez dziatwę szkolną, opisy przyrody... Jak wiemy, z grami bywa inaczej, czasami powrót okazuje się bolesny, a my, nie chcąc zniszczyć pięknych wspomnień, wmawiamy sobie, że tytuł będący kiedyś ósmym cudem świata nadal jest interesujący, mimo że prezentuje teraz poziom otwartego szampana - trzy dni po imprezie.

Chciałbym zaznaczyć, że jestem wiernym fanem Psa i Królika - przez lata nazbierałem trochę memorabliów z nimi związanych (z niektórymi mogliście się zapoznać podczas wystawy Sierra vs. LucasArts na Pixel



CZASAMI ABY COŚ ZNALEŹĆ - NALEŻY COŚ ZGUBIĆ. DZIĘKI STOŻKOWI TRAGEDII NASZYM DETEKTYWOM UDAJE SIĘ POSUNĄĆ SPRAWĘ NAPRZÓD, JEDNAK WYMAGA TO LEKKIEGO POŚWIĘCENIA POCZUCIA RÓWNOWAGI.

W TEN WŁASNY SPOSOB
KONTESTOWANO TELEWIZJĘ
W CZASACH, KIEDY BYŁA ONA
GŁÓWNYM MEDIUM. OBECNE
OBIORNIKI SĄ TROCHĘ CIENIEJE,
WIĘC MOŻNA ŁATWO ZROBIĆ
KRZYWDĘ KOMUS ZA SCIANĄ...



Heaven 2019) - począwszy od figurek z wymiennymi rączkami i bronią, przez kolekcjonerską edycję wszystkich zebranych komiksów, a na kieliszkach i czapczkach kończąc. Można więc podejrzewać, że nie będą obiektywny w swoich osądach, ale postanowiłem być twardy i odkładając na bok fanatyczne sympatie, przyjrzeć się, czy aby na pewno w 2020 roku ten prawie trzydziestoletni tytuł nadal jest tak dobry jak w dniu premiery.

Dama w opałach, szalony naukowiec i nasi bohaterowie wjeżdżający

policyjnym wozem DeSoto przez ścianę do laboratorium. Max jak zwykle bierze się do tego, z czego jest znany - stosując nadmierną przemoc i argument siły, rozprawia się z cyborgiem. Co prawda dama w opałach nie do końca będzie zadowolona z obrotu wypadków, ale przecież służba żywa. Pierwsze wrażenie, kiedy mogłem już poruszać kursorem (w formie wykonujących kroki palców Sama) - na dole nie ma komend! Całkowicie o tym zapomniałem, bo wydawało mi się, że wszystkie gry LucasArtsu

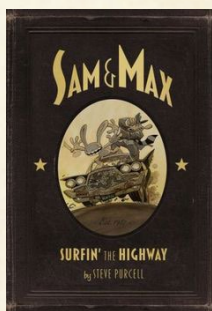
(z wyjątkiem Full Throttle) je miały. Tutaj zastosowano motyw kojarzący się z grami Sierry - prawy klik przełącza pomiędzy dostępnymi opcjami takimi jak oglądanie, używanie czy mówienie. Działa to świetnie, w niczym nie ograniczając kreatywności gracza. Jak prezentuje się grafika? Nieźle, chociaż wspomniany wcześniej Day of the Tentacle został narysowany z większą dbałością o detale. Tutaj czasami można dostrzec, że był to tytuł pisany równolegle, na który przeznaczono trochę mniej pieniędzy. Premiera opowieści o przygodach macek i Bernarda miała miejsce latem, a Sama i Maksa - w listopadzie 1993 roku. Muzyka - no proszę państwa, któż jak nie Clint Bajakian, Peter McConnell i Michael Land. Święta trójca kompozytorów odpowiedzialna za większość nuconych do dzisiaj muzyczek z przygodówek i nie tylko.

Co oferuje przygoda? Absolutnie szaloną podróż po czymś, co mieszkańcy kraju za wielkim oceanem zwykli nazywać „roadside America”. Coś, czego raczej nie mamy w Polsce i w szerszej skali w Europie. Istnieją przewodniki, pisane są książki, socjologowie badają to zjawisko, ale występuje ono jedynie w USA. O co chodzi? O wszelkiego rodzaju przydrożne atrakcje. Jak na przykład „najbardziej nawiedzony motel”, dom pokryty



AMERYKA TO WIELKI KRAJ - NIC DZIWNEGO, ŻE ZNALAZŁO SIĘ W NIEJ MIEJSCE DLA TAKICH ATRAKCJI JAK NAJWIĘKSZA KULA WŁÓCZKI NA ŚWIECIE CZY TAJEMNICZY WIR - GDZIE NIE OBOWIĄZUJĄ PRAWA GRAWITACJI. NIC TYLKO ZWIEDZAĆ!

NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE



LIMITOWANA EDYCJA DZIEŁ ZEBRANYCH. KOLORU
BRAK. NATOMIĄST CZARNY HUMOR
I SPIĘTRZENIE ABSURDÓW W CAŁOŚCI GO
ZASTĘPUJĄ. PLUS AUTOGRAF AUTORA NA
KĄŻDYM EGZEMPLARZU.



CZASAMI NIE NALEŻY SIĘ ZBYT DŁUGO ZASTANAWIAĆ, JAK WIELKIE
NIEBEZPIECZEŃSTWO MOŻE STANOWIĆ WISZĄCY NAD ZIEMIĄ WYCHODEK.
KOLEJNE Z MIEJSC, DLA KTÓREGO INSPIRACJĄ BYŁA RZECZYWISTA ATRAKCJA.



WIELKIE SAMOCHODY STANOWIĄ
NIEBŁĘCZNĄ CZĘŚĆ AMERYKAŃSKIEGO
MITU – TUTAJ W WERSJI SOFT JAKO
ŁÓŻKO I W WERSJI HARD – KTÓREJ
POZAZDROŚCIE MOGĘBY SAM JAMES BOND.





JEŻELI MIELIŚCIE KIEDYŚ OCHOTĘ SKOCZYĆ NA BUNGEE Z NOSA
JEDNEGO Z AMERYKAŃSKICH PREZYDENTÓW, MOŻECIE SPEŁNIĆ
SWOJE FANTAZJE. DO TEGO PARK JURAJSKI
I SMOLNA ŚLIZGAWKA!

zgniecionymi puszkami po piwie czy „buciane drzewo” (tak, rośnie takowe w Nevadzie, wisi na nim więcej butów, niż podobno można policzyć). Nasi dzielni policjanci z przypadku również odwiedzają takie miejsca, a niektóre z nich jak najbardziej mogłyby się pojawić w rzeczywistości. Ot, chociażby hodowla warzyw bulwiastych, przypominających sławnych aktorów. Na uwagę zasługuje faktycznie istniejąca (choć wyglądająca ciut inaczej) największa kula włóczki na świecie, o której wspomniany już parodysta Weird Al napisał utwór pod tytułem, a jakże, „The Biggest Ball of Twine in Minnesota”. Możemy go usłyszeć w wersji CD, kiedy podjeżdżamy pod wspomnianą atrakcję. Co jeszcze odkryłem przypadkiem? Muzyczka grająca w jednym z lokali sieci Snuckey's niepokojąco przypomina inny kawałek Yankowitza - „One More Minute”. Nigdy bym nie podejrzewał...

Fabuła? Hmm. Jaka fabuła - mógłbym zapytać, ale dotyczyłoby to w zasadzie każdej gry z Samem i Maksem, gdyż nagromadzenie pokręconych gagów absolutnie wywraca do góry nogami pojęcie sensownego użycia przedmiotów w przygodówce i naraża na szwank zdrowie psychiczne. O ile pewne zagadki są proste i można dojść do ich rozwiązania po chwili mocniejszego główkowania, o tyle

niektóre niestety wymagają klikania wszystkiego na wszystkim, zupełnie jakby była to gra z innej stajni... Jednak z uwagi na absurdalność prezentowanego humoru wybaczyć można w zasadzie wszystko. Poszczególne epizody dają takie wrażenie jak czytanie kolejnych pasków komiksowych, gdzie dopiero po pewnym czasie niektóre wydarzenia łączą się ze sobą, tworząc pozornie spójną całość. Aby nie zepsuć przyjemności tym, którzy jeszcze nie grali, zdradzę, że jednym z głównych bohaterów afery będzie Sasquatch - amerykańska odmiana Yeti. Do tego facet wyglądający jak klon Elvise Presleya, tajemniczy wir tajemnic i... a zresztą sami się przekonacie.

Unikalny jest system dialogów, nie spotykany nigdzie indziej w tamtym czasie - otóż po raz pierwszy zostajemy pozbawieni możliwości wyboru kwestii, jaką wypowie nasza postać. Zamiast tego otrzymujemy znak zapytania, wykrzyknik i kaczuszkę. Oznacza to, że - jak na prawdziwego prywatnego detektywa przystało - możemy o coś zapytać, rzucić lekko zaczepny tekst lub coś zupełnie od czapy. W miarę rozwoju konwersacji pojawiają się ikony dotyczące poruszanych zagadnień. System jest jasny, przejrzysty i pozwala się skupić na fabule, a nie na mozolnym

wyszukiwaniu pytania, którego jeszcze nie zadaliśmy.

Podróże pomiędzy wspomnianymi przydrożnymi atrakcjami nasi dwaj przygodni policjanci odbywają zdezelowanym czarno-białym wozem DeSoto Adventurer z 1960 roku. Nie mogło oczywiście zabraknąć minigierki, w której stojący na jego dachu Max rozbija tablice informacyjne na autostradzie - zostanie to powtórzone i rozwinięte w wydanej wiele lat później przez Telltale kontynuacji.

Kiedy poczekamy dłuższą chwilę, włącza się wygaszacz ekranu. Pamiętałem efekt spływającej farby, ale zupełnie wyleciały mi z głowy chodzące w górę i w dół wielokolorowe kopie bohaterów, jako żywo przypominające sen pijanego słonia w „Dumbo”.

Po kilku godzinach gry, dzięki klikaniu od czasu do czasu we wszystko dookoła i szczeremu śmiechu w większej liczbie momentów, niż bym przypuszczał, po raz trzeci zakończyłem przygodę. Nie oczekujcie ode mnie deklaracji, że kiedyś to były czasy - a teraz to nie ma czasów (bo zabrali panowie z gwiazdą na czapce). Potrafię rozróżnić nostalgię i wspomnienia od prawdziwej, współczesnej dobrej zabawy. Ale w tym przypadku nie ma kompromisów - oficjalnie mogę ogłosić, że Sam & Max, Pies i Królik, nadal są w najlepszej możliwej formie. A w zasadzie nie stracili jej przez te wszystkie lata.

Na koniec pozostaje mi pożegnać się tekstem, który Sam często rzuca do swojego małego, białego, futrzastego przyjaciela - „You crack me up, little buddy”.



CZY AKCJA W STYLU INDIANY
MOŻE SIĘ NIE UDAC?



74



78



82

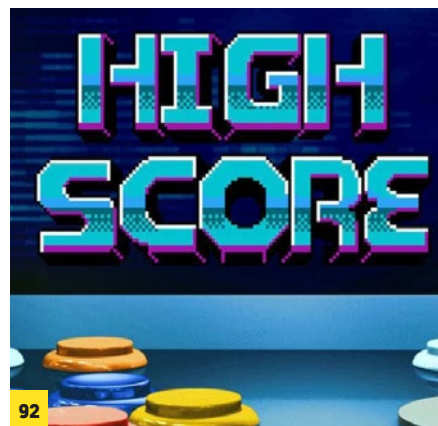
SECRET



88



90



92



100

LEVEL

KORPORACJA AT&T WYRZUCIŁA Z SIEBIE BELL LABS, CZEGO EFEKTEM BYŁO POWSTANIE TRANZYSTORA, DŹWIĘKU STEREO, LASERA I UNIKSA. Z GOOGLE'A WYPĄCZKOWAŁO GOOGLE X...



AQUELARRE

✚ Zawsze bardzo ceniłem sobie podręczniki do RPG, które mają okładkę niczym z black metalowej płyty. „Aquelarre” mnie nie zawiodło w tej materii.



Pewnie was specjalnie nie zdziwię, jeśli napiszę, że kocham fantastykę, a szczególnie fantasy czy swords and sorcery. Na tym się wychowałem i przez długi czas to był mój chleb powszedni. Pasjami pochłaniałem wszystko, co wpadło mi w ręce.

■ Zdan

ARRRE



Nie było ważne, czy chodzi o Conana, Elryka, Fafryda i Szarego Kocura, czy chociażby Kane'a z książek Karla Edwarda Wagnera. Wszystko to uznawałem, może trochę naiwnie, za świetne i tego szukałem. Gdy zacząłem swoją przygodę z papierowym RPG, przez długi czas to właśnie klimaty fantasy były mi najbliższe. Potem oczywiście doszła zabawa w science fiction czy współczesne przygody paranormalne. Unikałem jednak rzeczy bardziej realistycznych czy takich, które miały oparcie w historii. Uznawałem, że będą nudne i za mało eskapistyczne. Pojawiły się jednak szeptki o pewnym systemie. Systemie napisanym w języku hiszpańskim, systemie, który jest prawie historyczny. Systemie, w którym wręcz roi się od demonów, kultystów i magii, ale tej „prawdziwej”. Systemie, który nazywał się „Aquelarre”.

Wszystko to brzmi bardzo ciekawie, ale jest jeden problem. Wspomniany wyżej język hiszpański. Niestety nie władam nim na tyle, by spokojnie czytać gazetę, a już na pewno nie podręcznik do systemu RPG. „Aquelarre” pozostało więc legendą, marzeniem, czymś odległym. Jak się okazało - do czasu. Na pomoc przyszedł bowiem Kickstarter i tak oto trzecia edycja tego systemu jest dostępna po angielsku. Gdy tylko się o tym dowiedziałem i okazało się, że można ją spokojnie nabyć, to właśnie to uczyniłem.

Najpierw kilka słów o samej książce, bo w tym przypadku warto. Krótka i na temat: wygląda ona absolutnie precudownie! Twarda oprawa oraz rewelacyjne grafiki przypominające



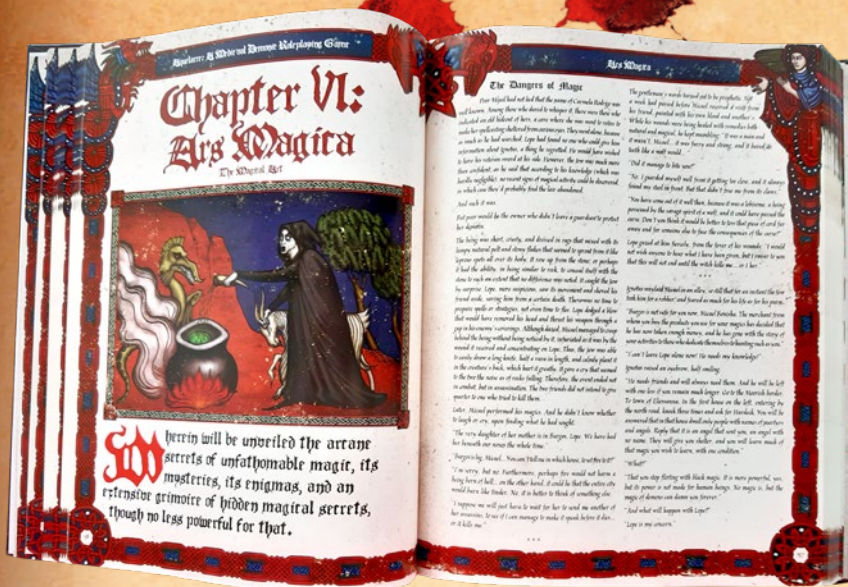
średniowieczny manuskrypt lub księgę. Wszystko to tworzy świetny klimat i od razu sprawia, że chce się rzecz przeczytać. A jest co, bo ten potężny tom ma ponad pięćset stron. Nie jestem w stanie ocenić tłumaczenia, ale rzekomo jest ono solidne i dobrze oddaje styl, w którym napisano „Aquelarre”. Sporo z tego to oczywiście zasady, ale są też dokładne opisy tej części świata, na której skupia się gra. Jest też mnóstwo o magii, cudach i demonach, ale do tego dojdziemy za chwilę.

Sam system absolutnie dorównuje swojej legendzie. W „Aquelarre” (co w wolnym tłumaczeniu oznacza sabat czarownic) wcielamy się w zwykłych ludzi, a wszystko dzieje się w XIII i XIV wieku, czyli w średniowieczu. Do tego w konkretnym miejscu - postacie będą bowiem pochodzić z jednego z królestw z Półwyspu Iberyjskiego (czyli Kastylia, Aragonia, Portugalia, Nawarra oraz Emirat Grenady). Zatem od razu jesteśmy osadzeni

w czasie i przestrzeni - inaczej niż w przypadku fantastycznej nibylandii. Już na samym początku jest bardzo interesująco, mamy bowiem do czynienia z systemem feudalnym oraz wszystkimi tego konsekwencjami. Warto się chwilę nad tym zatrzymać, bo w większości fantastycznych papierowych systemów RPG też niby mamy do czynienia z feudalizmem, ale jest on sztuczny. Postacie graczy są bowiem „poszukiwaczami przygód”, a to oznacza, że w magiczny sposób funkcjonują poza wspomnianym systemem. Oczywiście nawet w realnym świecie istniały osoby działające na



✚ Jedna rada: jeśli wydaje wam się, że wasze postacie będą tym siedzącym na tronie - porzućcie nadzieję!



jego obrzeżach (tzw. ludzie luźni), ale takie życie niosło za sobą poważne konsekwencje. W przypadku „Aquelarre” klasa społeczna postaci jest integralną częścią systemu i jest bardzo ważna przy tworzeniu bohatera czy bohaterki. Jeśli zdecydujemy się na losowanie pochodzenia i reszty detali, to większość postaci będzie przedstawicielami chłopstwa lub mieszczaństwa. To z kolei oznacza brak dostępu do pewnych profesji – chłop może zostać żołnierzem czy zwykłym bandytą, ale nie będzie rycerzem (nawet takim bez ziemi). Same profesje są też bardzo klimatyczne – część jest typowa, jak mnich, żołnierz, kupiec, ale mamy też zawody charakterystyczne dla miejsca akcji. Przykładem może być almogavar – czyli ktoś w rodzaju bandyty, który jest też mieczem do

❖ Nie, ten system RPG nie polega na odgrywaniu scen z „Siódmej pieczęci” Bergmana. Musicie mi uwierzyć!

❖ Uwaga! Minister Czarów ostrzega! Za wiele siedzenia przy kotle może powodować białą cerę i czarne szaty!

wynajęcia. Ponownie – wrzucenie do systemu takich rzeczy dodaje smaczku i klimatu. Pojawiają się też inne ciekawostki – jeśli ktoś przedobrzy podczas losowania wydarzeń z życia postaci, to może zacząć grę jako... ot, choćby trędowaty! W sumie – świetna rzecz, bo odróżnia „Aquelarre” od wszystkich gier high fantasy.

A co z mechaniką? Ta jest w sumie całkiem prosta i może być znana polskim graczom. Otóż zastosowany system jest wzięty z „Call of Cthulhu” czy „RuneQuesta”. Mamy kilka statystyk, ale główną rolę odgrywają umiejętności oparte na nich oraz doświadczeniu postaci. Statystyki przyjmują wartość od 5 do 20, a umiejętności są procentowe. Ponadto do rzutów dochodzą wszelkie modyfikatory (jak odległość podczas strzelania czy walka z konia,

gdymy mieczem). Rozwiązanie jest proste i powinno bardzo dobrze działać w praktyce. Do tego postaci nie są wybitnymi specjalistami od wszystkiego – są dobre w swoich głównych umiejętnościach i nieszczególnie sprawne w całej reszcie. Mnie to absolutnie nie przeszkadza, poza tym wymusza to pewien styl rozgrywki, w którym ważne są inwencja i spryt gracza, a nie wybitne umiejętności samej postaci. Dla wielu może to być nowością i trzeba się będzie przyzwyczaić, ale chyba warto.

No, ale jest jeszcze jedna rzecz, która pewnie wszystkich interesuje. Jeśli mamy mechanikę oraz miecze, łuki i inne cuda do robienia bliźnim potężnej krzywdy, to pewnie jest i walka. Co to za system RPG bez walki, a już szczególnie średniowieczny. Oczywiście jest w nim ona obecna, ale... nie warto dobywać miecza przy każdej okazji. A dlaczego? Cóż – zapomnijcie o waszych herosach z „Dungeons and Dragons” czy zabójcach trolli z „Warhammera”. Tutaj walka jest szybka, brutalna i bardzo, ale to bardzo śmiertelna. Jak bardzo? Szybki przykład – powiedzmy, że wojak ma około 15 punktów życia, a miecz w rękach kogoś, kto umie go używać, zadaje k8+k4+1 obrażeń. Jak punkty życia zjedzą do końca, to kaplica. Daje to pewien obraz? No właśnie. Nawet jako niezły wojownik unikałbym w tym systemie walki, jeśli się da, i od razu zaopatrzył się w pancerz. Poza tym jest jeszcze jedna kwestia, której normalny oręż nie jest w stanie rozwiązać...

„Aquelarre” nie jest bowiem systemem, w którym bawimy się w historię. Co prawda jest jej tu pełno, tylko dostajemy też jedną dodatkową zmienną. Otóż – diabeł naprawdę istnieje, Bóg zsyła cuda, jest magia oraz mamy niebo i piekło. Poświęcono tu sporo miejsca temu aspektowi. Dokładnie opisano całą kosmologię – demony, nefilimowie, anioły i dziwne lokalne stworzenia, które też nie do końca są z tego świata. Magia jest dostępna dla postaci, ale znów – zapomnijcie o kulach ognia. Tutaj możecie wykonać chroniące talizmany, zająć się alchemią czy przywołać demony, by pomogły w jakimś zadaniu.



Wszystko jest jednak czasochłonne, problematyczne i postrzegane przez pospólstwo jako zło i obrzydliwość. Igranie z siłami magii może też zgubić duszę waszych bohaterów. Z drugiej strony gorliwi wyznawcy jednego z monoteizmów (czyli zarówno ulemowie, jak i księża) mogą w modlitwie poprosić o cud, który ma uratować ich przed złymi sługusami Lucyfera. Bardzo pasuje mi w „Aquelarre” to, jak przedstawiono magię, i to, jak reaguje na nią reszta społeczeństwa. Może być jednak niezwykle przydatna – niektóre lokalne potwory i dziwności są bowiem odporne na stal miecza, tylko wiedza tajemna może je jakoś przegnać. Takie balansowanie na ostrzu noża to kolejna rzecz, z której może się wykluczyć następna przygoda. Bo jeśli zauważy nas inkwizycja (a ona też tu jest!), to może być mocno niewesoło. W końcu w średniowieczu trochę głupio być na bakier z Kościołem. Inna rzecz, że jeszcze gorzej być ściganym przez baskijskiego półboga – a bestiariusz „Aquelarre” pełen jest podobnych cudowności. Obok kosmologii mamy też w systemie bardzo dużo informacji o tym, jak wyglądało wówczas zwykłe życie na Półwyspie Iberyjskim. Dowiemy się o podziale społecznym, w co się ubierano, co je-

dzono czy nawet co mogło się znaleźć w zwykłej chłopskiej chacie. Rzecz bardzo pomocna dla tych, którzy nie są ekspertami od tego okresu.

Mała refleksja – po przeczytaniu „Aquelarre” jestem w stanie zrozumieć, dlaczego gra przez tak długi czas nie ukazywała się po angielsku. Jest bardzo charakterystyczna – pełno w niej przesądów, pojawia się dyskryminacja z powodu pochodzenia i religii, zawiera mnóstwo realistycznej magii, obrzędów i demonów. Coś takiego mogłoby być ciężkie do strawienia dla typowej amerykańskiej publikii wychowanej na „Dungeons and Dragons”. Ja jednak jestem tym systemem absolutnie zachwycony. Po pierwsze, został w nim perfekcyjnie uchwycony charakter regionu, w którym dzieje się cała akcja – od legend i podań po lokalne dziwne stworzenia. Po drugie, dostajemy też prostą i dobrą mechanikę, ale – co najważniejsze – wszystko aż ocieka klimatem i ma swój charakter. Tu nie ma chodzenia na skrót. „Aquelarre” wie, czym chce być, i wie, jak powinny wyglądać przygody w jego ramach. To gigantyczny plus. Oczywiście nie oznacza to, że możemy tu zrobić wszystko, ale opcji jest sporo – od prostych przygód w rodzaju odbicia córki lokalnego



■ Pamiętajcie – z rogatym diabełstwem walczy się za pomocą sporego miecza oraz dość małej tarczy. Nie pomylić się!

szlachcica z rąk bandytów po próbę powstrzymania siatki wiem przed przyzwaniem demona. Na wszystko jest tu miejsce i do tego jeszcze podręcznik daje całe tony informacji, jak to przeprowadzić. Jeśli tylko chcecie czegoś innego, jeśli znudziło wam się standardowe fantasy – spróbujcie zdobyć „Aquelarre”. Ba! Nawet jeśli po prostu lubicie ładnie prezentujące się na półce książki. Po trzykroć warto. A może porwie was i zachwyci tak jak mnie? Czego wam bardzo życzę... ■



■ To tylko lista zakupów! Podpisz! – Ale tam jest jagnięcina, a ja nie jem mięsa!



MINITEL

FRANCUSKI PRZODEK INTERNETU

Podobnie jak swoje programy zwykł zaczynać Jacek Fedorowicz, jeden z najbardziej utalentowanych satyryków czasów PRL i nie tylko, tak ja zaczęę słowami: „Drogie dzieci, kiedyś nie było internetu. I ja te czasy pamiętam”. Co prawda pan Jacek zamiast internetu mówił o telewizji, jednak sens pozostaje ten sam. Mam nadzieję, że oprócz rzeszy pań i panów po czterdziestce Pixel trafia również w młodsze ręce, których posiadacze nie pamiętają czasów bez sieci ogarniającej każdy aspekt ich życia.

■ Paweł Gawlikowski

Wierzcie lub nie, ale o szeroko pojmowanej ekologii myślano we Francji już w późnych latach siedemdziesiątych.

Wtedy to właśnie jeden z inżynierów i dyrektor techniczny PTT (Poste, télégraphes et téléphones - poprzedniczka France Telecom) - Bernard Marti - zaproponował, żeby zamiast rozdawania użytkownikom darmowej książki telefonicznej (był

to obowiązek operatora) przydzielić każdemu terminal z małym monitorem, za pomocą którego mogliby podłączyć się do centralnej bazy i tam znaleźć poszukiwane dane. Sami przyznacie, że był to dość rewolucyjny pomysł jak na tamte lata. Z drugiej strony - skoro rząd funduje... Na samym początku jednak należało coś zrobić z wręcz fatalnej jakości siecią telefoniczną, pamiętającą w wielu

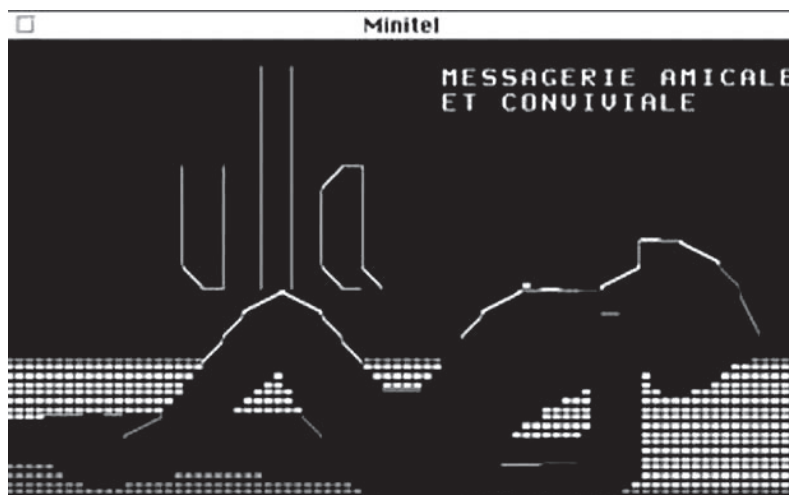
■ Bernard Marti - to on odpowiadał za pomysł i wdrożenie Minitela. W jednym z francuskich miast otrzymał nawet ulicę swojego imienia.



✚ Wyginające się ciało w przyjemnym półmroku... Grafika nie była zbyt szczegółowa, ale nikomu to nie przeszkadzało w latach osiemdziesiątych.

miejscach początek lat pięćdziesiątych. Jakość niektórych połączeń była tak fatalna, że nawet Polacy odwiedzający w tamtych czasach ojczyznę serów i wina potrafili na nie narzekać, a to już było coś. Podjęto decyzję o stworzeniu sieci pakietowej - Transpac. Wiązało się to z modernizacją praktycznie całej infrastruktury w każdym zakątku kraju. Kiedy trwała ona w najlepsze, w 1980 roku pierwsze 2500 sztuk terminali Minitel trafiło do testowej grupy abonentów w Veliży, Wersalu i kilku innych miejscowościach w sąsiedztwie Paryża. Te egzemplarze podłączane były jeszcze do telewizora, ale umożliwiły przetestowanie rozwiązań technologicznych i wyłapanie na starcie najpoważniejszych błędów. W 1981 roku Alcatel otrzymał zamówienie na wyprodukowanie 300 tysięcy terminali, a użytkownicy z rejonów, gdzie dotarła modernizacja, otrzymywali je za darmo. W 1985 roku w każdym zakątku Francji mogliśmy już otrzymać

✚ Praprzodek USOS - możliwość sprawdzenia wpisów do indeksu w 1990 roku - bezcenna.

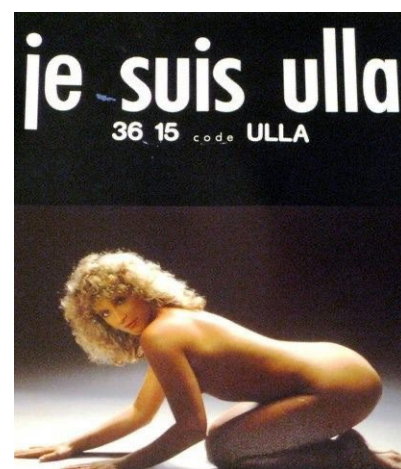


urządzenie Minitel gratis, a w sieci (za pośrednictwem łącz satelitarnych) znalazły się tak egzotyczne rejony jak Gujana, Martynika czy Reunion.

MY, FRANCUZI, JESTEŚMY NAJLEPSI!

Brzmi to dla niektórych na wyrost, ale trzeba przyznać, że w połowie lat osiemdziesiątych pod względem

✚ Tego typu reklamę można było spotkać w gazetkach dla pełnoletnich czytelników - a „3615 ulla” we Francji znaczyło to samo, co w Niemczech „Ruf mich an!”.



✚ Rezerwacja pokoi hotelowych, przelewy bankowe, ubezpieczenia samochodowe. Pod koniec lat osiemdziesiątych mogliście wszystkie te kwestie zrealizować za pomocą widocznego na zdjęciu terminala.



powszechności dostępu do danych i łatwości załatwienia wielu spraw bez wychodzenia z domu Francuzi znajdowali się na pierwszym miejscu. Nawet Amerykanie mieli im czego zazdrościć - tam raczkujące BBS dla pasjonatów i studentów oraz systemy telekomunikacji firmowej, dostępne dla biznesmenów w Nowym Jorku, tutaj dozorczyni kamienicy w Perpignan, mogąca za pomocą stojącego na przykrytym gustowną serwetką stoliczku terminala połączyć się z bankiem i sprawdzić, czy lokatorzy zapłacili właścicielowi czynsz.

A jak funkcjonowało samo urządzenie? W sposób niezwykle prosty. Wystarczyło włączyć terminal i podać numer usługi (na przykład 3615, ale o tym za chwilę), potem jej kod (jak MGS, ULLA), a na ekranie pojawiało się pytanie, czy szukamy usługi według typu,



czy może nazwy. Podawało się jej kod i voilà! Można było nawet wpisać polecenie „rezerwacja hotelu w Tours” albo „ubezpieczenie samochodu” i system wyszukiwał wszystko, co się z tym wiązało. Prawie każdy hotel i ośrodek wypoczynkowy umożliwiał rezerwację

✚ Pomysłodawca i twórca usługi prezentuje różne modele użytkownika na przestrzeni trzydziestu lat sprzętu. Powyżej - jeden z typów terminala mobilnego.

miejsca, każdy bank pozwalał na wykonywanie przelewów, o stronach z codziennymi wiadomościami i rezerwacjach biletów na pociąg nawet nie wspominam. Jak na lata osiemdziesiąte - absolutna fantastyka. Co prawda ograniczona jedynie do terenu Francji, ale w tamtym czasie nikomu się jeszcze nie śniło chociażby o międzynarodowych zakupach (bez cła!). Skoro już o zakupach mowa - na początku lat dziewięćdziesiątych 20 procent handlu odbywało się za pomocą terminali Minitela. Była to zapowiedź czasów dzisiejszych, wtedy traktowana raczej jako ciekawostka. Korzystanie z usługi kosztowało poniżej jednego franka za minutę, natomiast bezpośrednie połączenia pomiędzy użytkownikami były znacznie droższe, ale i tak liczone za nie połowę tego, co za zwykłą rozmowę. Jednak to, co zapamiętali wszyscy Francuzi, to reklamy 3615 ULLA. Był to tak zwany Minitel Rose - sieć czatów erotycznych o dowolnej tematyce, dla każdego, z domowego. W cenie zdecydowanie niższej niż nasz późniejszy numer 0700. Pod koniec istnienia usługi połączenia tego typu odpowiadały nawet za 70 procent ruchu w sieci...

NAJPROSTSZĄ WERSJĘ URZĄDZENIA OTRZYMYWAŁO SIĘ GRATIS. ZA KOLOROWY EKRAAN I LEPSZĄ KLAWIATURĘ TRZEBA BYŁO DOPŁACIĆ. KWOTĘ DOLICZANO DO ABONAMENTU.

ROZWÓJ? PO CO NAM ROZWÓJ?

W 1997 roku prezydent Jacques Chirac stwierdził: „Piekarz w Aubervilliers może dzisiaj bez problemu sprawdzić stan swojego konta za pomocą Minitela. Czy to samo może zrobić piekarz z Nowego Jorku?”.

I mimo standardowo pobrzmiwającemu w tej wypowiedzi przekonaniu o wyższości Francji nad resztą świata była ona w tamtym czasie ze wszech miar prawdziwa. Jednak już niedługo - nie oszukujmy się, terminal działający w trybie tekstowym (choć pod koniec życia usługi pojawiła się jednak grafika) i zapewniający ograniczony wachlarz usług nie miał startu do coraz szerszej dostępnego internetu. Powstały, a jakże, karty komunikacyjne do PC i kilku ośmiobitowców, co ułatwiało interakcję, ale nie zmieniało podstawowych funkcjonalności. Na to wszystko nałożyło się zamknięcie systemu - między innymi dlatego nie udało się go z sukcesem wyeksportować za granicę. Podjęto kilka nieudanych prób, jednak konieczność zakupu wszystkiego z Francji bez możliwości ingerencji w system zraziła zagranicznych innowatorów. Jednocześnie powszechność usługi

■ Czat erotyczny A.D. 1987. Mała klawiatura, miniekranik, ale emocje sięgające zenitu.



■ W pewnym momencie większość użytkowników Minitela wykorzystywała go głównie do frywolnych konwersacji. Ceny nie były zbyt wysokie, ale niektórzy potrafili zdrowo popłynąć...

■ Rezerwacja wizyty u lekarza? Coś, co u nas potrafi uprzykrzyć życie nawet dzisiaj, w ojczyźnie Napoleona nie stanowiło zbytniego problemu ćwierć wieku temu.



w jej ojczyźnie - w szczytowym okresie korzystało z niej 25 milionów użytkowników - spowodowała również wolniejsze niż w innych krajach upowszechnianie się internetu. Podobnie było w XIX wieku z koleją żelazną - Francja posiadała na tyle dobre drogi, że nie widziała sensu w rozwijaniu połączeń kolejowych. Potem im przeszło.

I NADSZEDŁ KONIEC, KTÓRY STAŁ SIĘ POCZĄTKIEM...

Jednym z obrazów, jakie można było pod koniec 2005 roku zaobserwować na francuskich ulicach (a w zasadzie na śmietnikach), to

walające się wszędzie terminale. Był to znak czasu, informujący o nadejściu starszego, bardziej dojrzałego brata - internetu. Mimo to zysk systemu za 2010 rok zamknął się w kwocie 30 milionów euro, a w momencie wyłączenia usługi z Minitela korzystało wciąż ponad 800 tysięcy aktywnych użytkowników!

Wielu biznesmenów znad Sekwany rozpoczynających swoją przygodę w czasach, kiedy Minitel przeżywał lata świetności, płynnie przenosiło działalność do sieci nowego typu, jak na przykład Xavier Niel - założyciel firmy telekomunikacyjnej Iliad, twórca Meetic - największego francuskiego portalu randkowego czy portalu AlloCine.fr.

W czerwcu 2012 roku nadeszło to, co było nieuniknione - francuski rząd wyciągnął wtyczkę usłudze, która przetrwała ponad trzydzieści lat i była zapowiedzią internetu w czasach, kiedy u nas MO ganiało się z demonstrantami po ulicach, a w USA do kin wchodziły „Gry wojenne”. I która zmieniła nawyki konsumentów prawie 30 milionów użytkowników, stając się doskonałym podglebiem dla firm rozwijających w przyszłości swoje internetowe imperia. Forma nie mogła oczywiście przetrwać - chociażby z powodów nieopłacalnego rozwoju zastosowanej technologii - ale duch Minitela do dzisiaj unosi się nad Sekwaną i Rodanem. ■



Pół wieku
innowacji,

CZYLI JAK

CZARODZIEJE

Z XEROX PARC

**wymyślili
współczesność**

Wiosną 2020 roku świat pożegnał Larry'ego Teslera. Choć pozostał w cieniu gwiazd Doliny Krzemowej, otworzył przed rzeszami chętnych drogę do awansu czy kariery naukowej. Zawdzięczamy mu wiekopomny wynalazek: mechanizm kopiuj-wklej. To jedna z szeregu innowacji, które w ciągu pół wieku zmieniły nasz świat nie do poznania.

■ Łukasz Michalik



■ Prototypy myszek opracowane w Xerox PARC. Kształt, układ czy liczbę przycisków - wszystko trzeba było opracować.

Wielkie firmy nie lubią ryzyka. Gra va banque, stawianie wszystkiego na jedną kartę i testowanie rynku metodą rozpoznania bojem mogą imponować i rozpałać wyobraźnię różnych geeków, ale nie wywołują entuzjazmu akcjonariuszy. Problem w tym, że ryzyko - owszem - można wyeliminować, ale trzeba zapłacić za to wysoką cenę. Bo brak ryzyka to zazwyczaj również brak istotnych innowacji.

Rynkowi giganci mają na to sposób. Gdy skostniała, zachowawcza, opleciona siecią zależności i ograniczana procedurami korporacja minimalizuje ryzyko za wszelką cenę, szaleńcze pomysły i porywanie się z motyką na Słońce trzeba wyprowadzić poza formalną strukturę i hierarchię. Powstaje sandbox - piaskownica, w której wizjonerzy, czarodzieje i odkrywcy mogą

w bezpiecznym, a zarazem izolowanym od reszty firmy środowisku oddawać się swoim podejrzanym praktykom. I wymyślać sposoby, jak zmienić świat. Albo go podbić. Albo uratować.

Świat technologii jest pełen takich przykładów. Korporacja AT&T wyrzuciła z siebie Bell Labs, czego efektem było powstanie tranzystora, dźwięku stereo, lasera i Uniksa. Z Google'a wypączkowało Google X, testujące latające elektrownie, technologię autonomicznych pojazdów czy globalny dostęp do internetu zapewniany przez balony stratosferyczne.

Lockheed Martin stworzył Skunk Works, gdzie narodził się trudno wykrywalny bombowiec F-117, superszybki SR-71 Blackbird i rozwiązania, dzięki którym w powietrze wzbił się F-35. Nawet Apple, przepoczwarczając się z garażowego przedsięwzięcia buntowników w typową korporację, wypluł z siebie Steve'a Jobsa. Ten, pod opracowaną przez Susan Kare flagą z Jolly Rogerem mającym nadgrzyzione jabłko zamiast oczodołu, mobbingował swój zespół podczas prac nad Macintoshem, którym pokazał światu, jak powinien działać graficzny interfejs użytkownika.

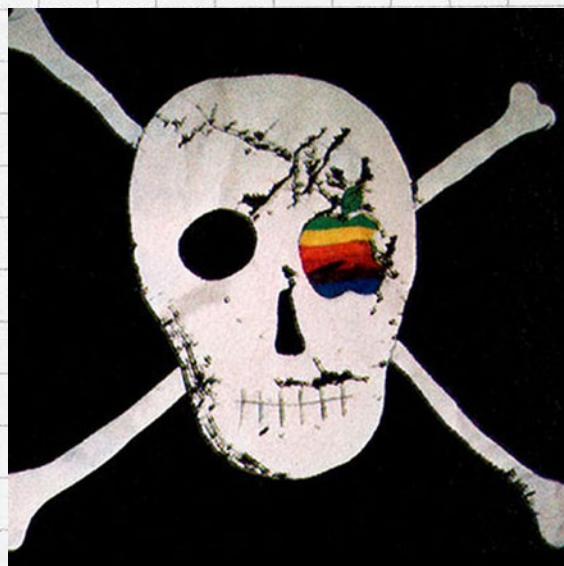
Miejscem podobnym do wspomnianych jest również laboratorium Xerox PARC (Palo Alto Research Center). Choć nazwa może budzić



XEROX PARC BYŁ BEZPIECZNĄ PIASKOWNICĄ DLA CZARODZIEJÓW TECHNOLOGII. WYRZUCENI POZA MACIERZYSTĄ FIRMĘ MOGLI RYZYKOWAĆ I WCIELAĆ W ŻYCIE NAJDIWNIJSZE POMYSŁY.

skojarzenia z „tą firmą od kserokopiarek”, trudno o bardziej krzywdzące uproszczenie. Bo choć Xerox faktycznie podbił świat swoimi kopiarkami, to szukając dla siebie nowych rynków, nisz i obszarów działalności, sfinansował działanie wyjątkowego ośrodka badawczego. Xerox PARC wymyślił niemal wszystko, z czym kojarzymy współczesne komputery. I nie chodzi tu tylko o rozwiązania techniczne czy opracowanie różnych standardów, ale o spójne połączenie sprzętu, oprogramowania i wizji, w jaki sposób użytkownik ma z tego wszystkiego korzystać.

■ Siedziba Xerox PARC w Palo Alto w niczym nie przypominała typowego biurowca.



MAGIA Z XEROX PARC

Gdy Thomas Alva Edison zakładał swoją fabrykę wynalazków w Menlo Park, nie zamierzał czekać na genialne pomysły, które zaowocują przełomowymi wynalazkami. Zamiast tego narzucił harmonogram odkryć, według którego jego zespół miał wynajdywać drobniejsze ulepszenia co dziesięć dni, a przełomowy wynalazek co sześć miesięcy. Choć metody pracy Edisona bywają przedmiotem krytyki, nie ulega wątpliwości, że kwestię zespołowej pracy nad wynalazkami dopracował do perfekcji.

Patrząc na długą listę sukcesów, można odnieść wrażenie, że podobna, niemal taśmowa produkcja innowacji stała się udziałem zespołu Xerox PARC. Wykaz tego, co mu zawdzięczamy, jest naprawdę imponujący.

■ „Lepiej być piratem, niż wstąpić do marynarki” - twierdził Steve Jobs.



XEROX ALTO BYŁ PEŁEN NOWATORSKICH ROZWIĄZAŃ, ALE TO APPLE SPRAWIŁO, ŻE NOWA TECHNOLOGIA STAŁA SIĘ PRZYJAZNA DLA UŻYTKOWNIKA.

XEROX ALTO – PRADZIADEK PECETÓW

Poszczególne rozwiązania – choć doniosłe – w oderwaniu od reszty byłyby tylko ciekawymi przykładami ludzkiego geniuszu. Ich prawdziwą siłą zespół Xerox PARC pokazał, prezentując sprzęt, który wyprzedził swoją epokę. Choć słowa o wyprzedzeniu epoki to chyba jeden z najbardziej banalnych, nadużywanych sloganów, w tym przypadku wydają się całkowicie uzasadnione.

Xerox Alto był bowiem sprzętem oferującym możliwości, które – w konkurencyjnych wydaniach – miały się dopiero pojawić. Choć nie ma zgody, czy nazywanie go pierwszym pecetem jest poprawne, miał to, czego współcześnie oczekujemy od komputerów: kompaktowe – jak na swój czas – rozmiary i sterowanie za pomocą interfejsu graficznego, obsługiwanego myszką.

Dzisiaj może się to wydawać standardem i oczywistością. Standardem i oczywistością pół wieku temu, a także i wiele lat później, był jednak ekran z tekstem i zmuszanie komputera do współpracy za pomocą pracowicie wklepywanych komend. Xerox Alto sprowadził to do „wskaż i kliknij”, zapewniając użytkownikom komfort, szybkość i intuicyjność graficznego interfejsu użytkownika.

Zwłaszcza że wykorzystane w komputerze podstawy interfejsu tworzono z myślą o najmłodszych użytkownikach – ikony miały umożliwić dzieciom obsługę edukacyjnego tabletu Dynabook, opracowanego przez jednego z pracowników – Alana Kaya. To właśnie jemu Xerox PARC zawdzięcza swoje motto: „Najlepszym sposobem, by przewidzieć przyszłość, jest ją wynaleźć”.

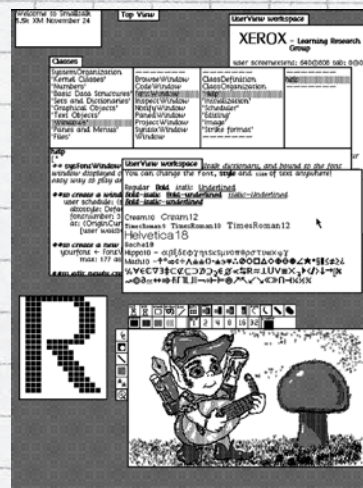
Lab otwarto w 1970 roku, a widocznym symbolem zerwania z korporacyjnymi ograniczeniami tłamszącymi kreatywność mógł być choćby wystrój wnętrz. Patrząc na zespół wylegujący się na wielkich poduchach, trudno oprzeć się wrażeniu, że to współczesne, pozbawione kolorów zdjęcie jakiegoś start-upu, a nie fotografia poważnego zespołu badawczego z lat siedemdziesiątych.

Całkiem poważna jest za to lista opracowanych przez niego innowacji. Pierwsza – z 1971 roku – jest jeszcze bezpośrednio związana z wiodącą działalnością Xeroksa. To druk laserowy i wykorzystująca go, zaofiarowana klientom nieco później, pierwsza komercyjna drukarka laserowa Xerox Dover. Po niej przyszła kolej na WYSIWYG (What You See Is What You Get) – technologię pozwalającą na uzyskanie wydruków w wierny sposób odwzorowujących obraz widziany przez użytkownika na ekranie. Trafiła ona po raz pierwszy do opracowane go przez zespół PARC procesora tekstu Bravo.

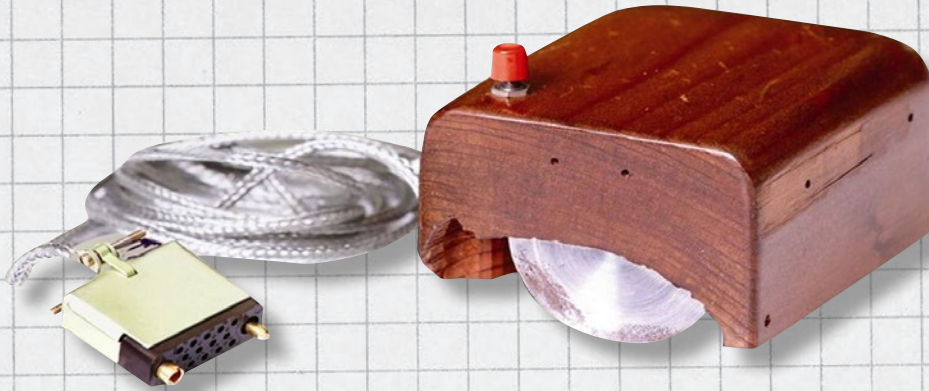
Mało? Dorzućmy do tego Ethernet, interfejs graficzny obsługiwany myszką, okna i ikony, a także narzędzia do obsługi poczty elektronicznej czy do przetwarzania grafiki w postaci bitmap i wektorowych brył. A do tego pierwszą sieć światłowodową

W czasach bliższych naszej współczesności Xerox PARC opracował też stosowany obecnie w czytnikach e-booków papier elektroniczny, kilka standardów internetowych ze współpracą przy IPv6 na czele, kodowanie Unicode czy prototypy palmtopa i tabletu.

✚ Komputer Xerox Alto: połączenie innowacji i niebanalnego wzornictwa.



✚ Okna na oknach za oknami: oto graficzny interfejs użytkownika Xeroksa Alto.



■ Pierwsza mysz Engelbarta i Englisha nie miała kulki. Zastępowały ją duże koła.

WIELCY ARTYŚCI WCALE NIE KRADNĄ

Finał tej historii wydaje się powszechnie znany. Sposób, w jaki współcześnie korzystamy z komputerów, to efekt popularyzacji rozwiązań zastosowanych przed laty nie w sprzęcie Xerox, ale w oprogramowaniu i komputerach Microsoftu, a zwłaszcza Apple'a.

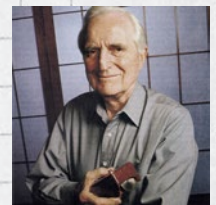
Popularna legenda, wsparta wyrwanymi z kontekstu cytataми, każe w tym miejscu przytoczyć opowieść o tym, jak to sprytny Steve Jobs podpatrywał przyszłość w Xerox PARC, a następnie bezczelnie kopiował pokazane mu rozwiązania. I bronił swojej „głębokiej inspiracji” cytatem z Picassa: „Dobrzy artyści kopiują, wielcy kradną”.

Problem w tym, że ten mit, utrwalony choćby przez film „Piraci z Doliny Krzemowej”, nie jest odzwierciedleniem faktów. Owszem, prezentacja GUI wywarła ogromne wrażenie na inżynierach Apple'a. Prawdą jest też, że - po początkowym oporze - Steve Jobs dał się przekonać, że graficzny interfejs użytkownika jest przyszłością branży. „Siedzicie na kopalni złota. Nie mogę uwierzyć, że Xerox tego nie wykorzystuje!” - miał wówczas powiedzieć.

**„POKAŻ” BYŁO ZNACZNIE PROSZSZE OD „WPISZ KOMENDĘ”.
NOWY INTERFEJS WYMAGAŁ NOWEGO SPOSOBU
KOMUNIKACJI Z MASZYNĄ.**

Jest także prawdą to, że część pracowników Xerox PARC - jak Adele Goldberg - była przeciwna ujawnianiu opracowanych przez firmę rozwiązań, jednak decyzja jej władz była inna. Wszystko za sprawą faktu, że Jobs dostęp do tych pomysłów uczciwie kupił. Na mocy porozumienia z zarządem firmy zgodził się, by Xerox zainwestował w Apple'a i nabył pakiet akcji, które szybko zyskały na wartości. Z czysto matematycznego punktu widzenia Xerox nie pozbył się swoich pomysłów za bezcen, ale na tej transakcji nieźle zarobił.

Co więcej, interfejs opracowany przez Apple'a nie był po prostu kopią rozwiązań Xerox - zawierał wiele fundamentalnych usprawnień, jak choćby rozwijane menu, przeciąganie elementów czy automatyczne otwieranie okien. W praktyce była to zupełnie nowa jakość i komfort użytkowania. Zresztą sam Xerox podjął próbę komercjalizacji swojego wynalazku, wprowadzając na rynek - przed firmą Jobsa - komputer Xerox Star. Nie odniósł sukcesu. GUI Apple'a, nie dość, że oferowane na znacznie tańszym sprzęcie, było zwyczajnie lepsze.



**DOUGLAS ENGELBART CHCIAŁ,
BY KOMPUTERY PRZESTAŁY
BYĆ TYLKO POTĘŻNYMI
KALKULATORAMI.**



■ „Matka wszystkich prezentacji”. Stanowisko operatora z myszką po prawej i klawiaturą akordową po lewej stronie.

- 1 ORANGES
- 2 APPLES
- 3 BANANAS
- 4 CARROTS
- 5 SOUP
- 6 ASPIRIN
- 7 NEWSPAPER
- 8 LETTUCE
- 9 FRENCH BREAD
- 10 BEAN SOUP
- 11 TOMATO SOUP
- 12 PAPER TOWELS
- 13 NOODLES (ELBOW KIND)
- 14 BEANS
- 15 SCOTCH TALE
- 16 CHAPTICK
- 17 MILK
- 18 FILM
- 19 BROOM



HIPERTEKST, INTERAKTYWNE MAPY CZY WIDEOROZMOWY POKAZANO JUŻ W LATACH SZESZCZDZIESIĄTYCH. POD KONIEC TEJ DEKADY NARODZIŁY SIĘ RÓWNIEŻ ZRĘBY INTERNETU. GLOBALNA WIOSKA ZACZYNAŁA FUNKCJONOWAĆ NA DOBRE.

✚ „Matka wszystkich prezentacji”. Douglas Engelbart prezentuje listę zakupów wyświetloną po znalezieniu na mapie sklepu.

ARC, CZYLI WOJSKO FINANSUJE BADANIA

Jak to nieraz bywa z legendami, prawda i mit bywają pomieszane jak piasek z makiem w bajce o Kopciuszku. Owszem - Xerox PARC zaprezentował dojrzałą koncepcję nowoczesnego komputera osobistego. Zaprezentował nawet sam komputer, bo przecież Xerox Alto wyszedł poza stadium prototypu i doczekał się produkcji seryjnej. Małoskalowej - bo liczba wyprodukowanych egzemplarzy nie przekroczyła dwóch tysięcy - ale jednak. Usiłował też nadrobić stracony czas modelem Xerox Star.

Problem w tym, że to wszystko już było. Bo nawet wizjonerzy i czarodzieje ulegają głębokiej inspiracji. Albo wynoszą ze swojej poprzedniej pracy pomysły, które dopiero w nowym miejscu rozkwitają do postaci gotowych produktów. A wielu pracowników Xerox PARC pracowało wcześniej w innym ośrodku badawczym o nazwie ARC.

ARC (Augmentation Research Center) było finansowane przez ARPA, NASA i amerykańskie lotnictwo. Właśnie w nim narodziła się idea interfejsu użytkownika, dzięki któremu komputer będący do tej pory zabawką jajogłowych mógłby stać się nieco bardziej uniwersalnym narzędziem. I właśnie tam Douglas Engelbart i William English (pożegnaliśmy go całkiem niedawno, w sierpniu 2020 roku) opracowali urządzenie pozwalające na sprawną obsługę takiego interfejsu. Czyli myszkę.

Skrzyneczka z przyciskami i umieszczonymi od spodu dwoma zębatymi kółkami (kulka pojawiła się później - już w Xerox PARC) była pomysłem o tyle

rewolucyjnym, co czekającym na środowisko, które mogłoby w pełni wykorzystać jej możliwości: graficzny interfejs użytkownika.

MATKA WSZYSTKICH PREZENTACJI

Ten przedstawiono szerszemu audytorium w 1968 roku. Zespół ARC przygotował wówczas „Matkę wszystkich prezentacji” (The Mother of All Demos). Był to pokaz możliwości systemu NLS (oN-Line System), którego zadaniem było przedstawienie zgromadzonemu audytorium komputerów w zupełnie nowej roli: nie jako maszyny do obliczeń, ale jako sprzętu służącego komunikacji i zdobywaniu informacji. Chodziło nie - jak dotychczas - o szybkie wykonanie skomplikowanych rachunków, ale o rozszerzenie możliwości ludzkiego umysłu, czego wyrazem był zresztą sam tytuł konferencji, na której pokazano NLS: „A Research Center for Augmenting Human Intellect”.

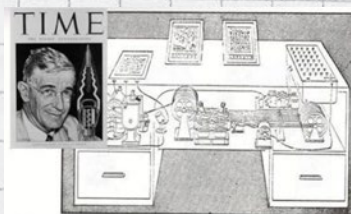
Zespół ARC zadbał o odpowiednią oprawę - przed publicznością ustawiono wielki ekran, a kamery miały pokazywać zarówno obraz z monitora, jak i - w tym samym czasie - działania obsługującego komputer człowieka. Co istotne, sprzęt obsługujący prezentację znajdował się około 50 kilometrów od sali konferencyjnej - za komunikację z komputerem umieszczonym w Menlo Park odpowiadały dwa modemy obsługujące łącze o przepustowości 2400 baudów.

Douglas Engelbart tłumaczył: „Podjęliśmy wielkie ryzyko. (...) jeśli zademonstrujemy, co potrafi NLS, zamiast tylko o nim mówić, ludzie

✚ Memex, czyli prekursor internetu. Zamiast stron WWW miał rolki z mikrofilmami.



VANNEVAR BUSH SZUKAŁ SPOSOBU, BY UDOSTĘPNIĆ CAŁĄ WIEDZĘ LUDZKOŚCI.



**GRAFICZNY INTERFEJS UŻYTKOWNIKA POWSTAŁ
W XEROX PARC, ALE TO APPLE UCZYNIŁO GO PRZYJAZNYM
I ŁATWYM W OBSŁUDZE.**

zrozumieją, co chcemy osiągnąć i po co to robimy”. 9 grudnia 1968 roku zajął na scenie miejsce przed pulpitem sterowniczym. Obok typowej klawiatury tworzyła go także umieszczona po prawej stronie mysz i zlokalizowana po lewej stronie, obok tradycyjnych klawiszy, klawiatura akordowa – wyspecjalizowane narzędzie służące do szybkiego wprowadzania tekstu jedną dłonią, stosowane między innymi przez stenotypistki. Ale to nie sprzętem chciał się pochwalić prowadzący – kluczowe były możliwości NLS. A te imponowały.

„Matka wszystkich prezentacji” pokazała magię: edycję tekstu z możliwością kopiowania, wklejania i przenoszenia jego fragmentów. Mapę z kontekstowymi informacjami. Wideoczat ze współpracownikiem z Menlo Park, wspólnie z którym Engelbart wyjaśnił zasadę działania myszy. Nie zabrakło narzędzia o nazwie Journal, pozwalającego na grupową pracę nad dokumentem i obsługę hipertekstu. Nad wszystkim tym użytkownik panował za pomocą okienkowego interfejsu graficznego.

Tak, w 1968 roku Douglas Engelbart zdecydowanie pokazał światu przyszłość. Zachwyił widzów, ale zarazem uświadomił im, że komputery można wykorzystać w zupełnie nowej roli – tej, która miała dopiero nadejść wraz ze stopniową popularyzacją pecetów. Ale – choć może zabrzmieć to jak herezja – także i „Matka wszystkich prezentacji” nie była w pełni autorskim pomysłem, bo Engelbart pracując nad nim, oparł się na wizji przedstawionej znacznie wcześniej przez kogoś zupełnie innego.

NA POCZĄTKU BYŁ MEMEX

NLS w znacznej mierze był bowiem praktyczną realizacją założeń przedstawionych w artykule Vannevara Busha zatytułowanym „As We May Think”. Douglas Engelbart trafił na niego podczas służby wojskowej, gdy pod koniec II wojny światowej stacjonował na Filipinach. Jako że nie lubił się nudzić, czytał, co mu wpadło w ręce, a za którymś razem



■ Laboratorium Xerox PARC wynalazło przyszłość komputerów, ale nie dotarło ze swoimi pomysłami do klientów.

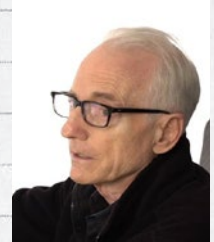
wpadł mu egzemplarz The Atlantic Monthly z artykułem opisującym teoretyczną maszynę hipertekstową.

Ideą Vannevara Busha było opracowanie urządzenia, które zniosłoby ograniczenia w dostępie do wiedzy, na czym – zdaniem wizjonera – ludzkość powinna się skupić po zakończeniu II wojny światowej. Wykorzystując między innymi mikrofilmy o wysokiej rozdzielczości, miało pozwolić na gromadzenie i przetwarzanie informacji, a także na tworzenie połączeń pomiędzy nimi, a jego nazwa – Memex (od MEMory EXtender) jasno wskazywała zarazem na jego rolę.

Pomysł ten zainspirował Douglasa Engelbarta (a także między innymi Teda Nelsona, twórcy konkurencyjnego wobec HTML środowiska Xanadu) i rozpałił jego wyobraźnię, choć przez długie lata pozostawał jedynie luźną ideą, pozbawioną przełożenia na praktykę. To stało się możliwe dopiero ponad dwie dekady później, wraz z rozwojem technologii.

To doskonały przykład, jak wiele czasu i postępu technologicznego oddziela pomysł zawarty w teoretycznej rozprawie od jego komercyjnego wdrożenia. Gdzieś tam pomiędzy jest jeszcze miejsce i na demo przekuwające ideę w praktyczne rozwiązania, i na prototypy spinające to wszystko w spójną całość.

Świat popychają do przodu geniusze i wizjonerzy, ale losy Xerox PARC dobitnie pokazują, że bez wyrwania się z zaklętego kręgu uczelni i ośrodków badawczych technologia nie znaczy wiele. Choć może budzić zachwyt branży, geeków i garstki ekspertów, jej znaczenie dla świata bywa znikome. Prawdziwą zmianę przynoszą ci, którzy mają pomysł, jak przekształcić technologię w gotowy produkt. ■



LARRY TESLER (1945–2020)
– TO JEMU LUDZKOŚĆ
ZAWOZIECZA MECHANIZM
KOPIUJ-WKLEJ.



■ Steve Jobs doskonale rozumiał, że świat zmieniają nie technologie, lecz produkty.

POOL OF RADIANCE

■ Paweł Gawlikowski

Pamiętam jak dziś - bohater dzierżący miecz, za nim złoty smok zięjący ogniem. Reklama była wyjątkowo sugestywna, a młody ja czytający z dość dużym trudem niemieckojęzyczne pismo - zachwycony.

Musicie pamiętać, że w tych zamierzonych czasach (końcówka lat osiemdziesiątych) grafiki Achilleosa, Frazetty czy Vallejo można było oglądać jedynie w dość kiepskich przedrukach w Fantastyce (i tak wgapialiśmy się w nie godzinami) albo w zagranicznych księgarniach, gdzie albumy z ich pracami leżały na półkach, czekając na klienta z portfelem, w którym znajdowały się marki, franki czy funty w ilościach przyprawiających dzieciaka z Polski o ból głowy. W takim właśnie przybytku przeglądałem najlepsze niemieckie wydawnictwo o grach - Power Play. Nie udało mi się wtedy namówić rodzicielki na wydanie połowy posiadanej gotówki na zakup periodyku, ale obraz dzielnego wojownika utkwiał mi w głowie na dobre, podobnie jak informacja o tym, że jest to „Official Advanced Dungeons & Dragons Computer Product”!

SSI, znane z wielu doskonałych gier strategicznych, pod koniec lat



osiemdziesiątych podpisało umowę z TSR, ówczesnym wydawcą produktów ze świata AD&D, a opisywana gra była pierwszą częścią tetralogii, jednocześnie rozpoczynając cykl wydawniczy zwany Gold Box Series. Nazwa wzięła się od złotego koloru opakowań i wyjątkowo spójnego projektu graficznego, włączywszy w to doskonale ilustracje, wyróżniające się nawet w tamtych czasach. Dobra tektura, z której wykonano pudełko, do dzisiaj zachowała swoje właściwości - mój egzemplarz mimo kilku przygód prezentuje się świetnie jak na trzydzieści dwa lata na karku. W oczu rzuca się natychmiast bardzo dobrze wydana instrukcja - przejrzysta, w szczegółach opisująca prezentowany w grze świat. Pamiętajmy, to była pierwsza gra oparta na systemie AD&D - nieświadomym graczom trzeba było jasno i przejrzysto wyjaśnić, czym „burning hands” różnią

■ Pudełko-legenda. Pierwszy oficjalny produkt AD&D z SSI. Aby działać w trybie EGA, gra potrzebowała aż 512 KB pamięci...

■ Dostępna była również wersja na dyskietkach 3,5 cala, jednak w tamtym czasie większość użytkowników posiadała jeszcze klasyczny, „duży” napęd.



■ Kolejny code wheel zabezpieczający przed piracką dystrybucją. Świetnie wykonany, przetrwał do dzisiaj w idealnym stanie.

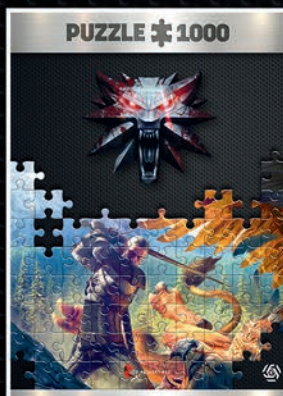
się od „fireball”. Kolejna książeczka zawiera coś, co nam we wczesnych latach dziewięćdziesiątych uniemożliwiałoby cieszenie się wersją dostępną na giełdach - „Adventurer’s Journal”. W środku znajdowały się paragrafy, które mogły zawierać szczegóły rozmowy bohaterów z burmistrzem, wskazówki prowadzące do skarbu, a nawet całą, starannie narysowaną mapę ukrytych podziemi. Z jednej strony umożliwiała to zmniejszenie samej gry - w czasach dyskiełek 720 KB miało to niebagatelne znaczenie, a z drugiej skutecznie utrudniało użytkowanie wersji pirackiej. Gdyby jednak ktoś poszedł po rozum do głowy i odbił sobie taki podręcznik - w sukurs przychodził, całkiem pomysłowo wykonany, code wheel. Jego wykonanie było solidne i urządzenie nie poddawało się tak łatwo dezintegracji (moje wygląda jak nowe). Pomysłowy był wymóg podania ustawionego na nim słowa w jednym z trzech języków, czyli ludzkim, krasnoludzkim lub elfickim - miły ukłon w stronę fanów.

Dyskietki wykonane są świetnie, klej od etykiet trzyma się prawie jak w dniu wysyłki do sklepu - aż chce się instalować. Nic tylko uruchomić czternastocalowy monitor, stare 386 SX, uprzętnąć stół ze zbędnych, nowoczesnych gadżetów i na weekend pograć się w przygodach grupki niedoświadczonych bohaterów w mieście Phlan. ■



NOWA SERIA PUZZLI

DLA FANÓW GIER I POPKULTURY!





✦ Złote, a skromne. Mundury galowe w Mass Effect zawierają złoto w ilościach inwestycyjnych.



✦ Oficer Floty Gwiezdnej nie może mieć łupieżu, bo rzucalby się w oczy na czarnych ramionach.



✦ W „Battlestar Galactica” solidne guziki jak w mundurach kapitanów brytyjskich żaglowców.



✦ Mundur Sił Kosmicznych w serialu Netflixsa pozwala czuć się kosmicznie nawet na Ziemi.

✦ Dziewczyny lubią brąz, który dominuje w stylizacji kapitana statku w „Firefly”.

✦ Galaktyczne Imperium stawia na kolor feldgrau, dopasowany krój i tradycyjne za-trzaski.



KOSMICZNE UNIFORMY

Nowa formacja Sił Zbrojnych USA, Siły Kosmiczne, ogłosiła na początku roku wzór swoich mundurów. Zaprezentowany nudny strój z leśnym kamuflażem rozczerował i stał się przedmiotem złośliwych docinków. Kiedy już zaczną się prawdziwe podróże kosmiczne – wyprawy do innych planet, innych układów słonecznych czy wręcz innych galaktyk – załogi będą musiały wyglądać jak reprezentanci ludzkości, a nie zielone ludziki.

■ User Jama

Na szczęście temat został solidnie przepracowany przez popkulturę, więc jest cały wachlarz ciekawszych mundurów, którymi można się zainspirować. Twórcy komediowego serialu „Siły Kosmiczne” wyszli z założenia, że plamiak leśny nie sprawdzi się w kosmosie, gdzie po prostu jest za mało drzew. Zaproponowali kamuflaż w kolorze Księżyca z nadrukowanymi kraterami. Dzięki temu odtwórca głównej roli Steve Carell elegancko wtapia się w otoczenie na tle dużego zdjęcia Srebrnego Globu. Choć praktyczność takiego munduru na statku kosmicznym jest znikoma, to przynajmniej daje słuszne poczucie przynależności do nowej i elitarniej formacji.

Dla konserwatystów modowych możemy zaproponować mundury wzorowane na tych, które noszą oficerowie Galaktycznego Imperium w uniwersum Star Wars. Sprawdzony kolor feldgrau oraz stylistyka wzorowana na niemieckich mundurach z II wojny światowej wzbudzają respekt. Wystarczy uszyć je z jakiegoś inteligentnego materiału, który mógłby zmieniać kolor na żądanie. Najbardziej odpowiednią alternatywą byłaby gęboka czerń usłana świetlistymi punkcikami. Wtedy oficer byłby mniej widoczny na tle chociażby pola siłowego do hangaru załadunkowego, z widokiem na otchłań kosmosu.

Bardzo praktyczne rozwiązanie przyjęto w Gwiezdnej Flocie w „Star Treku”. Z różnych serii najbardziej podobają mi się mundury w „Następnym

pokoleniu” – spodnie są czarne, natomiast bluza ma jednolity dominujący kolor, sygnalizujący rodzaj służby, jaką pełni dany członek załogi. Czerwony to dowództwo, żółty – służby inżynieryjne, niebieski – pion naukowy. Znaczek na piersi z logo Gwiezdnej Floty jest jednocześnie komunikatorem. Jest to o tyle istotne, że w tych mundurach nie za bardzo jest gdzie zmieścić smartfona, nie przewidziano kieszeni. Na kołnierzu dyskretnie pokazany jest stopień – im więcej ćwieków, tym wyższy.

Jeśli bardziej zależy nam na prestiżu, należałoby przyrzeć się mundurom oficerów Floty Kolonialnej z uniwersum Battlestar Galactica. Dwurzędowe ciemnoniebieskie uniformy mają brzegi gustownie obszyte na czerwono i złoto. W oczy rzucają się solidne guziki i kieszeń na piersi, czyli przynajmniej piersiówkę można schować. Tutaj szarża jest również sygnalizowana przypinkami na kołnierzu. Jeszcze większy wypas jest w mundurach Marynarki Przymierza Systemów w grach Mass Effect. Przeważa w nich żywy kolor granatowy, natomiast dla flotowych szyszczowników krawiec nie szczędzi złotej taśmy na naramiennikach i obszyciach. Jest na bogato, złote i zdecydowanie nieskromne.

Zupełnie inny image prezentuje kapitan Malcolm Reynolds z serialu „Firefly”. Bliżej mu do Indiany Jonesa niż do armijnego trepa. Istotnym elementem jego munduru jest skórzany pas z kaburą na pistolet, a także szelki podtrzymujące spodnie. Pistolet jest ciężki, a głupio byłoby, gdyby w trakcie strzelaniny kapitanowi spadły gacie. Całość uzupełnia charakterystyczny brązowy płaszcz. Poza tym że świetnie wygląda, to pozwala też ukryć rzeczony pistolet

tudzież inne elementy uzbrojenia, żeby nie kolidowały w oczy stróżów porządku na odwiedzanych planetach.

Oprócz strony wizualnej należałoby też podczas projektowania kosmicznych uniformów wziąć pod uwagę rzeczywiste uwarunkowania w kosmosie. Na obecnych statkach kosmicznych istotnym ograniczeniem jest waga. Wszystko, w tym ubrania, powinno być możliwie lekkie. Druga istotna rzecz to racjonowanie wody pitnej i kompletny brak pralek. Ubrania się nosi, dopóki się nie ubrudzą na tyle, że dłużej się nie da. Potem się je wyrzuca i zakłada nowe. Dlatego tkanina powinna być możliwie odporna na zabrudzenia. Kolejna rzecz to właki, których nie powinno być na statku ani na stacji kosmicznej, ponieważ mogą zapychać ważne urządzenia. Z tych wszystkich powodów najczęściej rezygnuje się z bawełny na rzecz tkanin syntetycznych.

W warunkach nieważkości traci sens używanie butów, więc można co najwyżej zapewnić skarpety mundurowe. Dodatkowo do ubrań doszycza się w różnych miejscach paski rzepów, żeby można było do nich wygodnie przyczepić różne rzeczy, by nie odfrunęły. Praktyczne są kieszenie zamknięte na zamek błyskawiczny. Spodnie powinny mieć pas, szlufki albo specjalne ucha, żeby móc łatwo przytrzymać się liną z karabińczykiem. ■



TUNGUSKA



ANIME

DINOŁACZKA

Odkąd pamiętam, fani anime walczyli z poglądem, że animacja jest dla dzieci. Warto jednak pamiętać, że często faktycznie jest.

Naoko Watanabe jest typową gimnazjalistką... OK, nie jest. Ale w świecie „Dinołaczki” (dostępna na Netflixie) nic nie jest typowe. Jest więc naszą główną bohaterką, która gdy się zdenerwuje, zmienia się w dinozaura imieniem Gauko. A gdy się NAPRAWDĘ zdenerwuje, rośnie do wielkości Godzilli.

To komediowe anime, które przepięknie łączy nagromadzenie absurdu, slapstick i zabawę popkulturowymi motywami. Zdarzają się tu „normalne” postacie, jak mama Naoko, wyglądająca jak typowa japońska gospodyni domowa (jak z „Rodzinki Yamadów” ze Studia Ghibli, którą również warto obejrzeć

AUTORZY

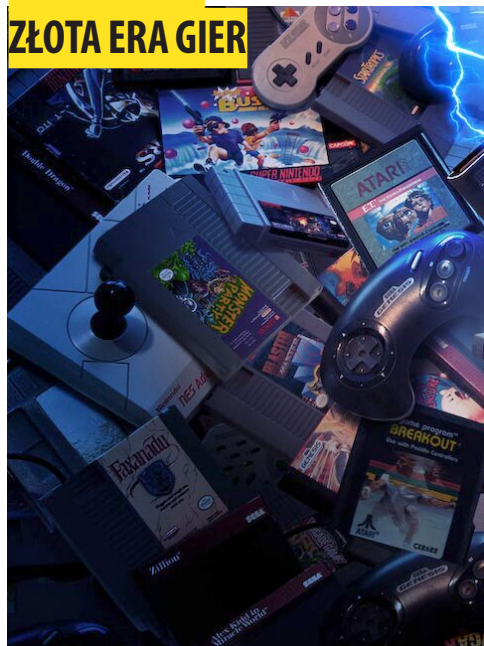
AB	Andrzej Bazylczuk
BC	Bartek Czartoryski
BK	Bartłomiej Kluska
EL	Emil Leszczyński
JM	Jacek Marczewski
ŁB	Łukasz Bernacki
MRW	Michał Radomił Wiśniewski
PM	Piotr Mańkowski
PP	Piotr Pocztarek
SG	Szymon Górąj

GAUKO

na Netflixie) – ale należą do mniejszości. Jej ojciec na przykład jest zębą, co nie przeszkadza mu nosić garnitur i teczek i pracować do późnego wieczoru w typowym japońskim biurze. W klasie oprócz zwykłych chłopców i dziewczynek Naoko spotyka inteligentną komętę, dziewczynkę przebiegającą się za psa, Babulizę, która wygląda jak bobas, ale inteligencją i złośliwością przewyższa dorosłych, czy zielonego pingwina. Gdyby tego było mało, nauczycielem jest agresywny robot, a w sąsiedztwie mieszka przygłupi kosmita, którego misją jest podbicie Ziemi. Choć postacie i dekoracje są karykaturalne, to serial jest bardzo prawdziwy i uciążliwy emocjonalnie. Naoko jest zwykłą nastolatką, która ma zwykłe nastoletnie problemy. Pierwsza miłość, konflikty z rodzicami, pryszcz, który wyskoczył akurat, kiedy w szkole miały być robione zdjęcia, wreszcie – problemy z frustracją czasu dojrzewania. Przemiana w Gauko sprawia, że może wyjść z wielu niezręcznych sytuacji – i chociaż wiadomo, że przemoc nie jest żadnym rozwiązaniem i często tylko pogarsza sytuację, trudno nie odczuwać satysfakcji, gdy Gauko zieleń ogniem w stronę okropnych kolegów.

To jedna z największych niespodzianek, jakie w ostatnich latach sprawiły mi anime. Opowieść o zwykłym życiu ubrana w niezwykle kostium i pełna niezwykle śmiesznych żartów. Skecz na podstawie bajki Ezopa o uczciwym drwalu (tej o złotej i srebrnej siekierze) to najbardziej zabawna rzecz, jaką widziałem od lat. Jeszcze większą niespodzianką jest polski dubbing, stojący na wysokim poziomie (znacznie lepszy od angielskiego), i towarzyszące mu tłumaczenie, które nie idzie na żadne skróty i traktuje japońskie realia z szacunkiem. Wszystko to sprawia, że „Dinołaczka” jest doskonałym serialem dla odbiorców w każdym wieku. (MRW)

SERIAL

HIGH SCORE:
ZŁOTA ERA GIER

Pierwszy odcinek obejmuje między innymi początki działalności Atari, genę powstania Pac-Mana czy przyczynę katastrofalnej sprzedaży E.T. Kolejne opowiadają o historii Nintendo, powstaniu gier przygodowych i RPG, rywalizacji pomiędzy Segą a Nintendo, rozwoju bijatyk i fenomenie gier FPS. Całość opatrzona jest unikalnymi materiałami archiwalnymi oraz wypowiedziami wielu znamienitych gości.

Na początek główne mankamenty. Poruszana tematyka zobowiązuje przynajmniej do nakreślenia

SERIAL

THE BOYS

Co by się stało, gdyby superherosi nie tylko istnieli, ale też byli celebrytami i idolami tłumów? Cóż, scenariusz z sympatycznym człowiekiem ze Stali czy innym harcerzykiem o nienagannych manierach jest raczej średnio wiarygodny.

Wydaje się, że znacznie bliżej prawdy jest Garth Ennis, tworząc powieść graficzną, w której „supki” są degeneratami o statusie współczesnych półbogów. Ten obraz został przeniesiony na ekran przez Erica Kripkego, który na zlecenie Amazona zmodyfikował nieco tę historię, dokładając bardziej aktualny kontekst. Dzięki temu oglądamy w krzywym zwierciadle rzeczywistość, w jakiej



się obracamy. Vought – organizacja z „The Boys”, która z grupy najpotężniejszych znanych istot na Ziemi stworzyła niesamowicie opłacalną franczyzę – to skrzywiony obraz mołocha spod znaku Warner Bros. czy Disneya.

AMAZON

Dzięki sprawnemu i bezwzględnie marketingowemu wyciska nieprawdopodobne pieniądze z ich wizerunku. Po drugiej stronie barykady czają się zaś tytułowi „Chłopcy” – outsiderzy pragnący ukazać światu ciemną stronę tego nieskazitelnego obrazu. Każde z tej gromadki przeciwieństwo jakąś traumę spowodowaną bezpośrednio przez kogoś z „supków”, będących mrocznymi odpowiednikami Supermana, Wonder Woman czy Flasha (w dodatku świetnie zagranymi!). Teraz na Amazon Prime Video wypuszczono drugi sezon (pierwsze trzy odcinki są już do obejrzenia), który jak dotąd jest udoskonaloną wersją poprzedniego. Gorąco polecam, szczególnie w ramach przerwania pomiędzy graniem w lukrowane Marvel’s Avengers od Square Enix. (SG)



kluczowych urządzeń i gier w historii branży. Całkowicie pominięto firmę Commodore, której wątek byłby dobrym uzupełnieniem pierwszego odcinka. Zabrakło również komentarzy osób współtworzących przełomowe gry, których opinie niewątpliwie wzbogaciłyby wypowiedzi zaproszonych gości – na przykład Johna Carmacka w ostatnim odcinku. Nie mam nic przeciwko ciekawostkom pokroju pierwszej konsoli na kartridże o nazwie Channel F czy grze GayBlade. Skoro jednak twórcy odeszli od głównej koncepcji, to można się było pokusić o materiały archiwalne dotyczące Alpha Baera

i jego konsoli Brown Box z naciskiem na pierwszą rozgrywkę dla dwóch graczy. Zastrzeżenie mam również do materiału poświęconego Sedze, który mylnie sugeruje rozpoczęcie jej batalii z Nintendo dopiero od momentu pojawienia się szesnastobitowych urządzeń i narodzin Sonica.

Odradzam przy tym seans z polskim lektorem, gdyż można natknąć się na tak rażące błędy jak założenie firmy Nintendo w 1989 roku czy dosłowne tłumaczenie sposobu wykonywania Fatality w Mortal Kombat (zwrot „right button” przetłumaczony jako „prawy” zamiast „prawidłowy przycisk”).

Elementy, które wyróżniają produkcję na tle innych dokumentów growych, to zróżnicowana tematyka, montaż, wyreżyserowane scenki z udziałem zaproszonych (na przykład Toru Iwatani siedzący przy pizzy i opowiadający o powstaniu Pac-Mana), humorystyczne wstawki w stylu retro czy niepublikowane dotychczas fragmenty dotyczące e-sportu. Pomimo zarzutów „High Score” to pozycja obowiązkowa dla każdego miłośnika gier wideo, wokół której nie sposób przejść obojętnie. Choć większość historii znalazłem już z innych dokumentów czy książek, to wciąż bawiłem się dobrze, zaliczając serię w ciągu jednej sesji. Bardziej dociekliwi badacze mogą odczuć niedosyt z powodu potraktowania wielu wątków po macoszemu i choćby z tego powodu w pierwszej kolejności polecam „Atari: Game Over”, „The King of Kong: A Fistful of Quarters” czy „8 Bit Generation: The Commodore Wars”. (ŁB)



SERIAL LOVECRAFT COUNTRY

Miejmy to już za sobą: ten serial nie opiera się bezpośrednio na żadnym utworze H.P. Lovecrafta, tylko na powieści niejakiego Matta Ruffa. Zauważyłem, że to podstawowy błąd osób, które nie wycytując się w szczególności, entuzjastycznie włączają produkcję, za którą odpowiedzialni są między innymi tacy giganci jak Jordan Peele czy J.J. Abrams, co niejednokrotnie prowadzi do srogiego rozczarowania.

A warto jednak podejść do „Krainy Lovecrafta” nieco bardziej otwarcie, bo to kawał porządnego, oryginalnego dzieła. Punktem wyjścia jest podróż niejakiego Atticusa, który wraz z przyjaciółką i wujem stara się odnaleźć zaginionego w tajemniczych okolicznościach ojca. I odąd zaczyna się prawdziwy rollercoaster, będący sprzężeniem rasistowskiej Ameryki lat pięćdziesiątych, szalonej wyobraźni Lovecrafta czy różnych tropów zaczerpniętych z kina grozy, a nawet przygodowych opowiadań spod znaku Indiany Jonesa. Dwa pierwsze epizody stanowią wprowadzenie, a cała reszta jest szeregiem odrębnych historii, które jednak składają się na pełny obraz fabuły. Tym samym konstrukcja „Lovecraft Country” może przywołać na myśl powieść szkatułkową. To zdecydowanie jedna z najlepszych propozycji od HBO z tego roku. Świetna realizacja, znakomita gra aktorska i gęsty, niepokojący klimat tajemniczych zjawisk, z którymi związany jest główny bohater. Co więcej, spór o bardzo niejednoznaczną postać samotnika z Providence (i o to, jak traktować jego twórczość) jest tutaj bardzo ładnie wpleciony pomiędzy wiersze narracyjne. Tak się prowadzi dialog z klasyką! (SG)

FILM TENET

Ontologiczny thriller „Tenet” nie mógłby powstać w żadnym innym medium. Ani w książce, ani w komiksie, ani w serialu, ani nawet w grze, choć wydawać by się mogło, że to taki pojemny gatunek. Ale nie zmieściłby wszystkiego.

Przeciętny widz zobaczy w tym filmie wariację na temat przygód Jamesa Bonda z typowymi dla Christophera Nolana zabawami czasoprzestrzeni; to duchowy sequel „Incepcji”, w której reżyser zaprosił nas do krainy świadomego snienia, przypominającej wirtualną rzeczywistość, lecz opartą na logice snu. W „Interstellar” bawił się podróżami w czasie, ale w sposób dość klasyczny.

„Tenet” to coś zupełnie nowego. Odwrócić bieg czasu na ekranie – to filmowe abecadło, najprostszy trik świata. Zbudować fabułę na pomysły, żeby czas dla różnych obiektów płynął w różną stronę? O, to już nie takie proste; ciężko to ogarnąć, gdy się ogląda, a co dopiero zaprojektować, zagrać i nakręcić, i to bez użycia komputerowych efektów specjalnych, ale prawdziwych sztuczek kaskaderskich i rekwizytów, takich jak samolot transportowy. Łamiąc niektóre zasady, trzeba trzymać się pozostałych zasad, jest więc „Tenet” dość klasycznym kinem szpiegowskim, ze standardowym zestawem scen akcji: pojedynk na pięści, pościg samochodowy, szturm na bazę przeciwnika. Ale ten element niemożliwej zabawy entropią sprawia, że nie jest podobny do niczego, co wcześniej się działo w kinie. Zarówno „Incepcja”, jak i „Tenet” pokazują, czego zabrakło w sekwelach „Matriksa” – kolejnego przekroczenia



granicy postrzegania rzeczywistości. Nolan to jeden z niewielu twórców, którzy wciąż pamiętają, do czego służy kino.

Przez to pomieszenie porządków film stanowi skrzyżowanie nowej prozy Williama Gibsona („Spook Country”, „Peripheral”) z Death Stranding Hideo Kojimy. Ta sama ikonografia (ukochane przez Gibsona kontenery, anomalie czasowe, ta sama tematyka (wojna przeciwko końcowi świata); inspiracja, przypadek czy po prostu znak czasu? (MRW)



FILM ANNA

Jeżeli poszukujecie dobrego filmu sensacyjnego w starym stylu z nowym twistem, to „Anna” jest dla was. Rosyjska modelka odkryta przez przypadek na targu w Moskwie przez łowcę talentów przybywa do Paryża, nosząc ze sobą śmiertelny sekret. Przeszła mordercze szkolenie KGB i jest maszyną do zabijania. Scenariusz i reżyseria należą do Luca Bessona, dzięki czemu znajdziemy w serialu wszystko, co u tego artysty jest wyjątkowe. Bierze po raz kolejny prostą profesję – tym razem modelkę – i czyni z niej superbohatera.

Podobnie było w „Piątym elemencie” czy „Leonie zawodowcu”. Tym, co fascynuje, są kontrasty. Połączenie piękna i morderczego zajęcia, stereotypu blondynki i wysokiej inteligencji, miłości i nienawiści – to podstawowe osie dramatu głównej bohaterki. Taką wybuchową mieszanką musi się skończyć tragicznie, jednak zamiłowanie do szachów, które odziedziczyła Anna po swoim tacie, pozwala jej przetrwać. Ten film to fascynujący rollercoaster emocji, poruszający się w czasie i przestrzeni. Z rymszoka na salony mody, ze slumsów Moskwy po blichtr i przepych Paryża, z surowego szkolenia KGB do najdroższych sesji modowych francuskich projektantów mody. Ta ewolucja i podróż inspiruje, daje nadzieję i nie pozwala zapomnieć o tym, jak sprawnie potrafi bawić się kinem Luc Besson. (EL)



SERIAL W ŚWIECIE DANYCH

Diennikarz Latif Nasser podróżuje po świecie, przedstawiając widzom rozmaite ciekawostki dotyczące jego funkcjonowania.

W trakcie sześciu odcinków dowiemy się między innymi o wpływie chmur na środowisko, przyczynach powstania pierwszej stacji meteorologicznej, metodach inwigilacji ludzi w serwisach randkowych, kontroli ptaków w celu zapobiegania katastrofom spowodowanym huraganami i nawałnicami, korelacji między wybuchami bomb atomowych a walką z tytością, a nawet o roli fekaliiów w odkryciu pierwszych cywilizacji czy tajemnic, jakie skrywają miejskie ścieki trafiające do Tamizy.

Na pierwszy plan wysuwa się szeroki wybór tematów, które główny bohater szczegółowo omawia z zaproszonymi gośćmi – ekspertami w swoich dziedzinach. Pomimo naukowego podejścia do omawianych zagadnień ciekawostki podawane są w sposób łatwo przyswajalny, a miejscami nawet humorystyczny, co zawdzięczamy komentarzom dziennikarza. Kolejną zaletą są grafiki podsumowujące trudniejsze zagadnienia oraz spora liczba miejsc, które odwiedzamy, a do których nie każdy ma wstęp.

„W świecie danych” to jeden z najciekawszych dokumentów wyprodukowanych przez Netfliksa, skoncentrowanych na naukowym podejściu do tajemnic zarówno naszej cywilizacji, jak również kosmosu. Każdy odcinek chłonie się błyskawicznie, bez uczucia znużenia. Jeśli dotychczas rozmowy o pogodzie kojarzyły się wam wyłącznie z nudą, to po seansie zmienicie w tej kwestii zdanie. Z niecierpliwością czekam na kolejny sezon. (ŁB)

SERIAL COBRA KAI

„Karate Kid” z 1984 roku, film oglądany w Polsce na kasetach wideo, był fantazją każdego poniewieranego dzieciaka. Zdobyć jakąś supermoc i zemścić się na prześladowcach. Supermoc, bo znajomość ciosów karate była czymś, co miało dawać przewagę z automatu. Przemoc w odpowiedzi na przemoc, ale sprawiedliwa, uzasadniona, prawa. Tytułowy „dzieciak karate”, Daniel LaRusso (Ralph Macchio), uczy się sztuk walki od pana Miyagiego, a potem wygrywa turniej karate przeciwko wrednym dzieciakom z dojo Cobra Kai, w finale pokonując Johnny’ego Lawrence’a (William Zabka) kopniakiem w twarz. Trzydzieści parę lat później Johnny wciąż czuje na twarzy ten miażdżący cios. Przegrał życie, ma marną pracę, wrak samochodu, zero kontaktu z synem. W telewizji ogląda reklamy salonu samochodowego Daniela, który osiągnął sukces jako lokalny biznesmen. Jedyne, co wciąż pamięta, to karate. Gdy przypadkiem wdaje się w bójkę z łobuzami dokuczającymi nastoletniemu Miguelowi, bierze chłopaka pod swoje skrzydła i otwiera



KARATE

szkołę Cobra Kai. Serial pod tym samym tytułem trafił dwa lata temu do płatnej usługi YouTube’a, dziś jest dostępny na Netflixie. Pomyśl najpewniej zrodził się z żartu w serialu „Jak poznałem waszą matkę”. Jeden z bohaterów sitcomu, niezwykle memiczny Barney, za głównego bohatera „Karate Kid” uznawał właśnie Johnny’ego Lawrence’a. Kto by pomyślał, że z takiego dowcipu może powstać tak wspaniała nostalgiczna wycieczka, która uczłowiecza dawnych przeciwników i pokazuje pułapkę patrzenia wciąż w przeszłość. (MRW)



SERIAL

WYCHOWANE PRZEZ WILKI

Ridley Scott ma na koncie dzieła wielkie, jak „Obcy – ósmy pasażer Nostromo”, i gnioty w rodzaju „Prometeusza”. Tym ciekawsze było, do której kategorii zaliczyć nowy serial SF, którego jest producentem. „Wychowane przez wilki” orbituje wokół tematu kolonizacji kosmosu przez niedobitki ludzkości. Z jednej strony mamy misję dwóch androidów, które po wylądowaniu na obcym globie hodują i wychowują od embrionów grupkę dzieci, żyjąc niczym biblijni Adam i Ewa, z drugiej mamy wielką kosmiczną arkę z umundurowanymi na modłę krzyżowców wyznawcami kultu Mitry. Punkt wyjściowy sam w sobie interesujący, pozwala na zderzenie ze sobą światopoglądów opartych na sztucznym racjonalizmie oraz ludzkiej mistyce, zgłębiania istoty człowieczeństwa, rodzicielstwa, wolności, wyższej konieczności, słowem – tematów, w których SF błyszczy. Dużo jest tu kontrastów, na przykład sielskie obrazki uprawy roli i następujący potem mord załogi statku w rozbryzgach krwi. Wizualnie sceny dorównują klimatem i rozmachem poziomowi „Mandalorian”, natomiast efekty specjalne już nie zawsze. Największym rozczarowaniem był dla mnie karykaturalny wręcz lot androida w trybie bojowym. Z kolei zdecydowanie pozytywnym zaskoczeniem są co rusz ujawniane głębsze warstwy tej historii, niespodziewane zwroty akcji, ukryte motywy postaci, no i oczywiście tajemnice nowego świata, w którym znaleźli się wszyscy bohaterowie. Dlatego po obejrzeniu trzech pierwszych odcinków mam wilczy apetyt na kolejne. (JM)

KOMIKS

BATMAN

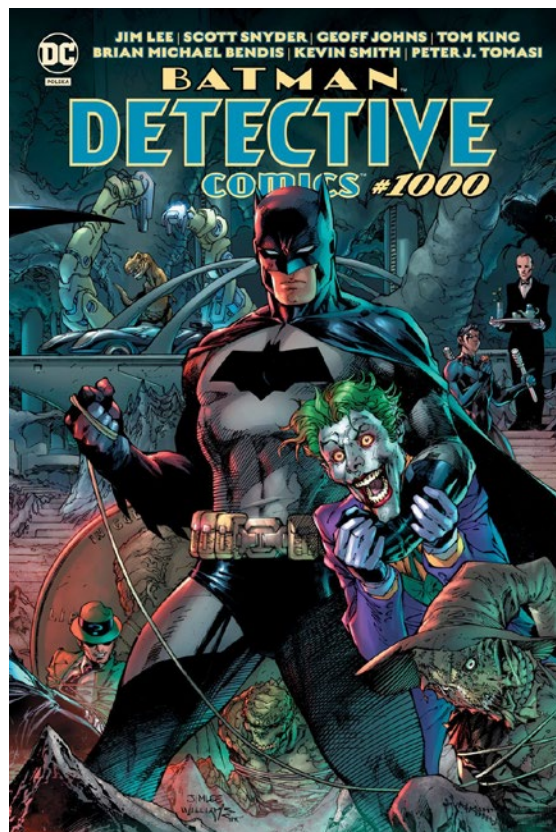
– DETECTIVE COMICS

#1000

Trudno uwierzyć, ale seria „Detective Comics”, w której Mroczny Rycerz zadebiutował, zanim otrzymał własny tytuł, ukazuje się już od ponad osiemdziesięciu lat. Jubileuszowego numeru tysięcznego doczekała się wprawdzie w maju ubiegłego roku, ale dopiero teraz trafił on do Polski.

O okolicznościowych numerach musicie wiedzieć przede wszystkim to, że służą raczej do uhonorowania artystów najmocniej związanych z daną postacią (przynajmniej tych, którzy jeszcze żyją) niż samego bohatera. Nie inaczej jest z „Detective Comics #1000”.

Album to zbiór krótkich historyjek poruszających tematy najbardziej charakterystyczne dla Batmana: walka ze zbrodnią, trauma z dzieciństwa, strach, rodzina czy wreszcie sekretna tożsamość. Jak w prawie każdej antologii zdarzają się tu opowieści lepsze i gorsze, ale ze opisaniem wszystkich byłoby niemożliwe, skupmy się na najważniejszej zawartości. Scott Snyder, który prowadził postać w czasach restartu „New 52”, przypomina, dla-



DC

czego Gacek określany jest największym detektywem świata. Brian Michael Bendis sprawdza, czy Pingwin mógł wiedzieć, że Batmanem jest Bruce Wayne, Paul Dini serwuje nam pełną humoru opowieść o pechowym oprysku, znalazło się też miejsce na zapowiedź aktualnych wydarzeń ze świata Zamaskowanego Krzyżowca. Komiks warto dołączyć do kolekcji jako pamiątkę, ale też po to, aby w każdej chwili móc choć przez chwilę poobcować z legendami tego medium. Na liście płac znaleźli się reżyser Kevin Smith, mistrz pełnych akcji ujęć Jim Lee, spec od fantastyki Warren Ellis, wielbiciel kryminału Steve Epting, król miejskiego klimatu Alex Malev, Kelley Jones, którego nastrojowe rysunki pamiętamy z czasów TM-Semic, czy aktualny scenarzysta przygód Batmana – Tom King. A to nawet nie połowa artystów pracujących nad tym zbiorem. Dodajcie do tego niezwykle obszerną galerię okładek alternatywnych i macie komiks nierówny, ale niepomijalny dla miłośników postaci. (PP)

KOMIKS

BOGOWIE Z GWIAZDOZBIORU AQUARIUSA



Dwudziestopięcioletni Zbigniew Kasprzak zamierzał zadebiutować w magazynie Relax, ale pechowo w 1981 roku akurat go zamknięto. Wszystko to, czego nie udało się tam zamieścić, Krajowa Agencja Wydawnicza wypuściła w środku stanu wojennego w tomiku „Ogień nad tajgą”, gdzie znalazła się między innymi historyjka „Regenerit” zamieszczona w wydanym właśnie zbiorczym albumie, stanowiącym hołd dla mieszkającego w Belgii rysownika. „Regenerit” jest fajne, podobnie jak

najciekawszy w tomie czarno-biały „Człowiek bez twarzy”, bo pokazują skrawki świata przyszłości, podobnie jak Polchowski „Funky Koval”, tyle że z kadrami upchanymi po brzegi detalami jak w jakiejś prosperującej rekwizytorni. Czytając te historyjki, zupełnie jakbyśmy się przenieśli czterdzieści lat wstecz, i wyobrażali sobie, jak to było, gdy jako dzieci z szeroko otwartymi oczami oglądaliśmy Relax (artykuł o tym w Pixelu #60). I zaraz potem należy przyjąć cios obuchem w łeb, gdy siądziemy do tytułowych „Bogów z gwiazdozbioru Aquariususa” czy, jeszcze lepiej, do „Hipotezy: Zagłady Atlantydy”, nackanej długasnymi dialogami, przy których rozgadany mistrz Wróblewski jawi się konusem. Toporne, opisujące to, co widać na obrazkach, albo czego się domyślamy, wypowiedzi postaci można w dużej części pomijać i chłonąć same obrazki, przynoszące wspomnienia Relaksowych scen, jak oto astronauta uderzył dinozaura odciętą palmą, co w mojej głowie pozostało niczym fetysz z mroków dzieciństwa. Wszystkie zamieszczone w „Bogach z gwiazdozbioru Aquariususa” historie pochodzą z czasów, zanim Kasprzak zaczął rysować „Yansa”. To album dla dorosłych, dla smakoszy i kolekcjonerów, na pewno nie dla nasączonej Marveliem młodzieży. Ona nie pojmie, jak dziwne komiksy czytało się ponad trzy dekady temu. (PM)

KOMIKS

DEATH OR GLORY



KOMIKS

DIE TOM 1

Komiks i gry RPG nie idą w parze zbyt często, ale to się zdarza – przykładem jest chociażby nasz dział Sidequest, gdzie piszemy o jednym i o drugim. Pierwszy album serii „Die” autorstwa Kierona Gillena („The Wicked + The Divine”) i francuskiej rysowniczkii Stephanie Hans to propozycja dla fanów „Dungeons & Dragons”, „Stranger Things” czy popularnego w latach dziewięćdziesiątych filmu z Robinem Williamsem – „Jumanji”. Rok 1991. Grupa nastolatków zostaje wessana do gry RPG, ale jednemu nie udaje się wrócić. Po dwudziestu pięciu latach świat fantasy, który odwieźli jako dzieci, znów się o nich wspomina. Czy jako dorośli ludzie będą w stanie popuścić wodze fantazji i nauczyć się współpracować? Aby wrócić do domu, wszyscy muszą tego chcieć. Historia jest w gruncie rzeczy wariacją na temat sesji fabularnego RPG. Bohaterowie wcielają się w archetypy znanych z gier postaci, ale Gillen zadbał o interesujące twisty i specjalne zdolności.

Dla przykładu jedna z postaci ma moc władania bóstwami i bogami, a kolejna nabiera siły wyłącznie, kiedy jest zrozpaczona. Scenarzysta inspirację czerpał nie tylko z animowanej wersji „Dungeons & Dragons”, ale i z rozległej twórczości Tolkiena i widać to na każdym kroku. Całość okraszona jest niezłymi rysunkami z ponurymi, mocno nasyconymi barwami, które od razu rzucają się w oczy, nadając magiczny charakter krainie, w której osadzona została akcja. Pierwsze zeszyty to oczywiście wprowadzenie, ekspozycja, ale i zawiązanie akcji, w którym znalazło się miejsce dla pierwszych fabularnych zaskoczeń. Nie jest to może na razie dzieło wybitne, ale nominacja do Nagrody Hugo i rosnąca wokół komiksu społeczność napawają optymizmem na przyszłość. Co więcej, Gillen przygotował... grę RPG na podstawie swojego komiksu inspirowanego grami RPG. Znajdziecie ją za darmo na stronie Diecomic.com. (PP)



Już okładka pierwszego tomu świeżutkiej serii Ricka Remendera sugeruje, że będzie szybko jak na wyścigach. I faktycznie, złożona obietnica zostaje prędko spełniona. Bo zanim dotrzemy do ostatniej strony omawianego komiksu, ścielić się będą trupy, zetną się gangi handlujące organami wyciętymi z żywych jeszcze ludzi, przyjrzymy się mikrokosmosowi kierowców ciężarówek funkcjonujących poza systemem i poznamy burzliwe losy Glory, bohaterki tej wysokoektanowej opowieści. Ale pod tym wszystkim, jak często zresztą bywa, kryje się historia o instytucjonalnej bezduszności, której chłodne mury skruszyć mogą jedynie pod naporem rodzinnej miłości. A tej niezmiennie pomagają u Remendera spluwa, determinacja i zwyczajna bezczelność.

Zaczynam awanturniczej fabuły jest choroba ojca Glory, który, jako swoisty ponowoczesny nomada, skazany jest na powolną śmierć na raka. Dziewczyna podejmuje ryzykowną decyzję okradzenia miejscowego gangstera, czyli... swojego byłego męża. Ten z kolei pracuje dla lokalnego rzeźnika handlującego żywym (i nieżywym) towarem. Tymi atrakcjami Remender upycha swój komiks po brzegi, nie ma tu czasu na oddech. Są tu oczywiste popkulturowe tropy (morderca zabijający ciekłym azotem jako żywo przypomina Antona Chigurha) oraz niezagoszponiarowane jeszcze dostatecznie amerykańskie pustkowia porzucane tylko pasami asfaltu. I to tam żyją bohaterowie „Death or Glory”, gdzieś poza naszą teraźniejszością. Fajna wycieczka. (BC)

KOMIKS SKARGA UTRACONYCH ZIEM

Kilkanaście lat temu czytałem pierwszy album tej opowieści, ale historia zatarła mi się w pamięci. Teraz więc na świeżo dobrałem się do pięknego zbiorczego wydania i w pierwszej chwili pomyślałem, że to „Mały Thorgal”, potem, że to „Mały wiedźmin”, bo przecież pojawia się postać Białego Wilka, ale gdy starszek Dufaux przyświntuszył, jak to lubi robić w swoich scenariuszach, oraz dodał scenę, gdy córka kładzie się na polu obok szkieletu ojca, poczułem jego indywidualny styl – wspierany doskonałymi rysunkami Grzegorza Rosińskiego, pod koniec zdradzającymi jednak pewne zmęczenie materiałem.

„Skarga utraconych ziem” jest monumentalną historią zawierającą co najmniej jeden bardzo zaskakujący zwrot akcji. Oczywiście nie udało się uniknąć schematów fantasy, zgodnie z którymi zły musi być leprechaunem albo przypominać Maksa Schrecka z „Nosferatu”, ale nawet mimo tego ma się poczucie czytania solidnej, przesiąkniętej nieudawaną poezją sagi. Rzecz chwyciła w kręgu frankofońskim i kolejne albumy wychodzą nieprzerwanie od prawie trzech dekad. To, co teraz wydał Egmont, jest cyklem opowiadającym o księżniczce Sioban, prezentującej włosy łonowe na tyle okładki, a w samej opowieści uchodzącej za niemal orleańską dziewczę.

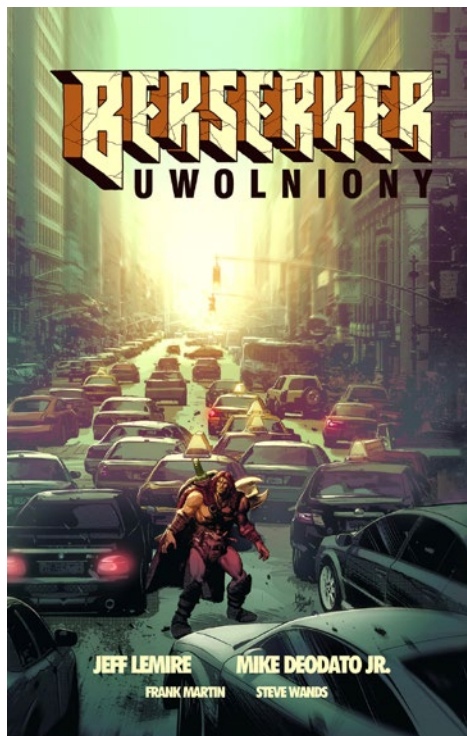


W komiksie można też zobaczyć więź pisaną przez „rz”, ale w stopce nie zauważyłem jako korekty żony naszego kolegi z Secret Service, Cwalineczki, która z pewnością nie przepuściłaby takiego błędu. Pozostaje czekać na drugi zbiorczy tom – „Rycerze łaski”, który wraz z historią młodej Sioban będzie śmiało można postawić na odpowiednio wysokiej półce obok innych klasyków powieści graficznej. (PM)

ROSIŃSKI

KOMIKS BERSERKER: UWOLNIONY

Mam wrażenie, że wydawnictwo Mucha Comics nieco zaasekurowało się, wydając album „Berserker: Uwolniony”, już w opisie okładkowym używając przymiotnika „pryzierny”. Owszem, fabułę tomu można z grubszą streścić w dwóch zdaniach, ale kiedy za scenariusz odpowiada tak wielki artysta jak Jeff Lemire, możemy być niemal pewni, że lektura wykrzesza z czytelnika jakieś emocje. Bez jest królem kundli, wielkim wojownikiem z mitycznej krainy fantasy, na modłę Conana Barbarzyńcy. Berserker miał żonę i dziecko, którzy zostali zaszlachtowani przez obce hordy pod wodzą złego czarnoksiężnika. W wyniku napedzanej zemsty potyczki Bez zostaje przeniesiony do współczesności, gdzie spotyka bezdomnego Cobba. Jednak przeznaczenie głównego bohatera dościsnie go nawet w innym świecie. I to właściwie tyle. Cztery zeszyty zawarte w tym albumie opowiadają historię niezwykle prostą,



ale jednocześnie emocjonalną. Lemire robi to, na czym zna się najlepiej – skupia się na opowieści o ludziach i ich cechach charakteru. Beza i Cobba różni prawie wszystko, a jednak coś ich łączy. Dojmujące poczucie straty. Niedopasowanie do społeczeństwa. Zdolność do narażenia własnego życia, żeby ratować przyjaciela, brata. W brutalnym barbarzyńcy i ubogim wyrzutku społeczeństwa kryją się pierwotna mądrość, heroizm, potrzeba stworzenia wspólnoty. Tylko Lemire potrafi tworzyć komiksy, gdzie ścinane wielkim mieczem członki nie przeszkadzają w chwilach zadumy. „Berserker: Uwolniony” nie byłby tak dobrą rozrywką, gdyby nie cudowne rysunki Mike’a Deodato Juniora, z którym scenarzysta pracował wcześniej przy serii o marvelowskim Thanosie. Dla samej warstwy graficznej warto mieć ten komiks na półce i tu posłużyć się cytatem Lemire’a z materiałów dodatkowych: „Nazwanie (jego) plansz do «Berserker» epickimi byłoby niedopowiedzeniem”. Nie wypada się nie zgodzić. (PP)

KOMIKS

**MROCZNA OTCHŁAŃ
TOM 2**

Z pozoru niesamowity komiks poruszający się w tematach podnoszonych często przez scenarzystów gier wideo. Co chwila zmienia miejsca akcji, soczyste kolory, trochę zbyt porządni i grzeczni bohaterowie – ale czyta się to przyzwyczajenie do momentu, gdy się uswiadomi, że historia się urywa bez puenty. Po pierwszym zbiorczym tomie, o którym pisaliśmy w SideQueście, jeszcze na to liczyłem. Ale teraz zamiast wyjaśnić, co dalej z prehistorycznymi superrekinami, lądujemy na Atlantydzie (dosłownie!), a potem nagle następuje koniec serii, po piątym albumie, mimo że Frankofoni doczekali się ich już jedenastu. Dość jest tu obrazów, które są w stanie nasycić wyobraźnię, jednak miałem wrażenie, że podobnie jak w komiksach typu „Largo Winch” sensacja ma gonić sensację, zaś w trosce o utrzymanie dobrej kondycji młodej publiczności nie przekraczamy granic rozsądku i dobrego smaku. To nie jest DC Comics, bo w nim tajemniczy profesor z głową osłoniętą kłosem byłby w rzeczywistości owadem zjadającym na śniadanie swoje młode asystentki, a facet



z nadpaloną twarzą okazałby się o wiele bardziej bezwzględny niż u Beca. Być może także relacja samotnej matki z córką nie byłaby tak jednoznaczna. Ale nie gdybajmy, bo „Mroczna otchłań”, choć zupełnie nie nadaje się dla wyrobionych czytaczy, wydała mi się idealnym komiksem do czytania z dziećmi z pierwszych klas podstawówki. (PM)

KOMIKS

DZIKI ŁĄD



Latem ze swymi produktami ujawniło się nowe wydawnictwo Lost In Time. Jego nazwa kojarzy mi się ze wspaniałą grą Coktel Vision, przynoszącą wizję zderzenia starego świata z nowym.

Zaskakujące, że w podobnej formule osadzone są dwa komiksy wydane właśnie przez debiutanta. Pierwszy nosi tytuł „Posiadłość” i jest pierwszą z dwóch części przesiąkniętej duchem Lovecrafta opowieści o przeklętym rodzie Blaine’ów. Niezbyt pięknie narysowana historia stanowi kronikę obłądu towarzyszącego dowiadrywaniu się, że przeobrazić się w maziowatego potwora wcale nie jest tak trudno. O wiele lepsze wrażenie robi druga pozycja Lost In Time, demoniczny „Dziki łąd”. Rzecz osadzona jest w XVIII wieku w Indiach, do których wraz z towarami Kompanii Wschodnioindyjskiej przybywają na rekonesans londyńskie wampiry. Zastają tam o wiele starsze od siebie moce i zderzają się z nieznanym folklorem prawie równie brutalnie jak bohater Howardowskiego „Płomienia Assurbanipala” z cosiem łączącym mu po dachu. Kolorystycznie mamy tu do czynienia z pięknym połączeniem żółci i pomarańcza z zieleńiami czy błękitami, co wydawało mi się prawie tak ładne jak pejzaże Ghost of Tsushima. W komiksie dużo jest lokalnego kolorytu i mitologii, przekazywanych niestety za pomocą zbyt małych literek, zwłaszcza tych należących do narratora. Co ciekawe, nie było to niedane przeformatowanie, bo dostępny w Amazonie jako „Savage Shores” komiks ma identyczne wymiary. Trzeba założyć szklą i wówczas można zobaczyć, jak miłośnicy krwi mierzą się z mocami grubo starszymi i bardziej wyrafinowanymi niż imć Dracula. W tle mamy miasta, przemysł i rodzenie się nowoczesnego świata, który nie chce wiedzieć o tym, co drzemie w zaułkach dżungli. (PM)

KOMIKS

DESCENDER



Podobno liczy się sama podróż, a nie jej cel. Po trzydziestu dwóch zeszytach i sześciu wydaniach zbiorczych „Descender”, bodaj jedna z najciekawszych serii komiksowych ostatnich lat, dobiega końca. Śpieszę donieść, że finał tej autorskiej space opery, tom

„Wojna maszyn”, jest równie satysfakcjonujący, co dotychczasowa przygoda. Emocjonujący i emocjonalny, nakreślony zamaszyście i, jak zwykle, namalowany z bigłem przez Dustina Nguyena świetnie domyka kosmiczną opowieść, wylewając fundament pod ukazującą się już za oceanem luźną kontynuację.

Kto nie miał do tej pory do czynienia z „Descenderem” – teraz ma znakomitą okazję, aby nadrobić tę wstydliwą zaległość i pochłonąć całość tom po tomie, bez bolesnego, kilkumiesięcznego oczekiwania na kolejne odcinki. Punktem wyjścia dla fabuły jest konflikt ludzkości z maszynami skutkujący praktycznym rozbięciem naszej cywilizacji. Dlatego na jej gruzach wykiełkowała nienawiść wobec wszystkiego, co nieorganiczne, a myślące. Historia rozpisana przez Lemire’a koncentruje się na Timie-21, robocie-towarzyszu dziecięcych zabaw, który może kryć klucz do tajemnicy Żniwiarzy, pustoszycieli ludzkich planet. Stąd staje się on celem rozmaitych frakcji walczących o galaktyczną potęgę. Opisując jego losy, Lemire koncentruje się zarówno na szerszym, geopolitycznym kontekście, jak i osobistych dramatach, a z jego talentem do konstruowania postaci z krwi i kości, albo z metalu i kodu, ta sztuka udaje mu się po mistrzowsku. (BC)

T I M - 2 1

KSIĄŻKA THE ART OF POINT-AND-CLICK ADVENTURE GAMES

Czekałem na drugie wydanie tej zacnej encyklopedii, ponieważ pierwszego nie zdążyłem dopaść, a nakład szybko się wyczerpał. Teraz prosto z Bath w hrabstwie Somerset, dokładnie z tego samego miasta, gdzie niegdyś pracowała kultowa ekipa brytyjskiego PC Formatu pod dowództwem Marka Highama, przyszła solidnie zapakowana i obrandowana logo Bitmap Books przesyłka z wielkim czarnym albumem w środku. Wydawałoby się, że dla dawnego fana czytanie o latach chwały (1987-1995) przygodówek będzie niczym spijanie śmietanki z pysznego espresso. A jednak po lekturze pozostał smutek, że to wszystko tak szybko przeminęło. Trochę tak, jakbym czytał album o przedwojennej Warszawie.



Struktura „The Art...” jest prosta i pozbawiona niepotrzebnych fanom krótkich streszczeń gier. Zamiast tego mamy mnóstwo różnego wymiaru screenów oraz wywiady z twórcami przygodówek. Większość z nich pojawiła się w Pixelu, bo i Ron Gilbert, i David Fox, i Noah Falstein gościli na naszych łamach. W książce zajmujące kilka stron wywiady dotyczą całej kariery autorów, zdarzają się anegdoty i nieznanie wcześniej historyjki. Ponieważ jednak większość z tego już znałem, najbardziej wartościową częścią były obrazki pozwalające przypomnieć sobie magię Looma czy niezbadane leśne ostępy z King's Questa V – z najwspanialszej epoki, gdy wydawało się, że przygodówki zdominują elektroniczną rozrywkę. Książka zajmuje się raczej opiewaniem owego okresu, a nie dociekaniem, dlaczego się tak raptownie zakończył. Tak, tak, wiem, że przygodówki powstają do dzisiaj, aczkolwiek akurat ja już dwie dekady temu, chyba zakończywszy na Secret Files: Tunguska, przestałem się zajmować problemami, jak otworzyć drzwi za pomocą widelca i kija od mioty. Jedyne moje zastrzeżenie do książki to lekko wyblakłe kolory w porównaniu z innymi soczystymi wydawnictwami Bitmap Books. Poza tym „The Art of Point-and-Click Adventure Games” powinno się zagnieździć na półce ludzi życzliwie odnoszących się do LucasArtsu i Sierra On-Line, bo to o nich głównie jest ten album. (PM)

KSIĄŻKA NOWE MEDIA W PRL



Rola, jaką w społecznej i kulturowej historii schyłkowego PRL odegrały mikrokomputery, magnetowidy i telewizja satelitarna, wciąż nie stała się obiektem większego zainteresowania ze strony historyków.

Lukę tę wypełnili kulturoznawcy z Uniwersytetu Łódzkiego, tworząc naukową książkę, którą – jeśli przywykną do akademickiego miejsca żargonu i teoretycznych rozważań wstępnych – można czytać też dla przyjemności. Oczywiście kulturoznawcy wyżej cenią sobie opowieści rozmówców po latach odtwarzających wydarzenia, w których mieli okazję uczestniczyć, niż wnikliwą lekturę dokumentów z epoki. Z jednej strony wspomnienia te wnoszą ożywczy powiew do książki, z drugiej – mogą nieść zagrożenie dla faktografii (po ćwierć wieku nie wszystko się tak dobrze pamięta), a niekiedy zaburzają historyczne proporcje. Dla przykładu w książce pominięte lub zmarginalizowane są tak kluczowe w dziejach polskiego wideo postaci jak Marian Terlecki, ks. Kazimierz Janczarz, Jacek Fedorowicz czy pionierzy organizujący w PRL pierwsze działające poza oficjalnym obiegiem wypożyczalnie kaset (jak Antoni Gabański). Nie z każdym da się porozmawiać (nie każdy chce, niektórzy nie żyją), ale archiwalia – gdyby śmiało z nich skorzystać – mogły pomóc autorom w naszkicowaniu pełniejszego obrazu. Braków jest więcej, jak na przykład przemilczenie cokolwiek desperackich prób powstrzymania przez urząd cenzury, celników, milicję i bezpieczeństwo napływu do Polski kaset VHS z filmami pomograficznymi czy niesłusznym ideologicznie kinem rozrywkowym (jak „Rambo II”). Razi też całkowite zignorowanie w rozdziale o „udomawianiu mikrokomputerów” roli odegranej w tym procesie przez prasę (Bajtek, Komputer, IKS), która przecież najlepiej łączyła prokomputerowe inicjatywy odgórne, czynione przez władze PRL, z tymi oddolnymi, wychodzącymi wprost od zainteresowanych domową informatyką czytelników. W ostatecznym rozrachunku książka jednak się broni. Jest jedyna, jest pionierska, trudno obok niej przejść obojętnie, zasypuje (nawet jeśli nie do końca) istotną lukę w historiografii Polski Ludowej. A rozdział o telewizji satelitarnej to małe arcydzieło. (BK)

KARCIANKA MUNCHKIN WARHAMMER 40K

Złe wieści dla miłośników wesołych karcianek i posepnych uniwersów. „Munchkin Warhammer 40K” jednak nie doczeka się polskiej wersji językowej. Wydawca uznał, że projekt jest nieopłacalny.

„Munchkin” to gra karciana pełna humoru i negatywnej interakcji. W ciągu lat doczekała się niezliczonych wcieleń. Wiele z nich za sprawą poznańskiego wydawnictwa Black Monk otrzymało polskie wersje. Na rynku dostępne są między innymi „Munchkin Cthulhu”, „Dobry, Zły i Munchkin” czy „Munchkin z Karaibów”. Do tego grona miała dołączyć gra osadzona w mrocznym świecie kosmicznego Warhammera. Pierwotnie zakładano, że polska wersja trafi do sklepów niedługo po oryginalnej. W maju 2019 roku ruszyła przedsprzedaż, więc wydawało się, że wszystko jest na dobrej drodze. Niestety potem jedyne informacje o grze dotyczyły opóźnień. Wreszcie okazało się, że tytuł się nie ukaze.



– Na etapie zaawansowanych prac nad polską wersją projekt okazał się nieopłacalny dla wydawnictwa, dlatego postanowiliśmy z niego zrezygnować – wyjaśnia Michał Lisowski, szef Black Monk Games. Szkoda, ponieważ polskie lokalizacje „Munchkina” stały zawsze na wysokim poziomie, starając się oddać jak najlepiej humor i żarty słowne, z których słynie seria stworzona przez Steve Jackson Games. Jeśli jednak ktoś jest ciekawy, jak wypadła połączenie wesołego świata „Munchkina” i ponurego uniwersum „Warhammera 40K”, to może zdecydować się na oryginał, który zresztą niedawno doczekał się trzeciego już rozszerzenia. (AB)



NAJWAŻNIEJSZE CZTERY ZAJAWKI MOJEJ CÓRKI?

SAMOLOTY, POCIĄGI, SAMOCHODY...



JAK PRZYŁOŻYĆ SZABLON Z NAJPOPULARNIEJSZYMI SYMULATORAMI, TO WSZYSTKO SIĘ ZGADZA.



TRIVIA

CODZIENNIE W JAPONII MA PREMIERĘ NOWY SYMULATOR KOLEJKI Z DEDYKOWANYM KONTROLEREM W CENIE NAJMU NIEMIEŁKIEGO MIESZKANIA NA OBRZEŻACH MIASTA.



A CO Z ZAJAWKĄ NUMER CZTERY?

CÓŻ...

TO, CO WIDĄĆ W KADRZE.



I NIJAK NIE MOGĘ TEGO ŚLIMAKA W SWÓJ SZABLON WCISNĄĆ!

ANI TO MASZYNA.

BEZ WIĘKSZEJ DYNAMIKI.

ZAŻARŁO RUKOŁĘ Z OGRÓDKA.



A MOŻE...

SKROB!
SKROB!



MOŻE TO Z MOIM SZABLONEM COŚ JEST NIE TAK? PO PIERWSZE, JEST MÓJ. PO DRUGIE, MA JUŻ SWOJE LATA, PRZYKURZYŁ SIĘ.

I NAJWAŻNIEJSZE - ISTNIEJE!



I KIEDY TO DO MNIE DOCIERA, A Z POWODU WANDY DOCIERA CZĘŚCIEJ NIŻ KILKA LAT TEMU, MAM WRAŻENIE ZAPEŁNIANIA PASKA Z ŻYCIOWYM EXPEM I LEVELOWANIA SKILLA EMPATII.



CO PRZEKŁADA SIĘ NA TO, JAK MYŚLĘ, PISZĘ, RYSUJĘ, CZY REŻYSERUJĘ. CHYBA ROBIĘ TO CORAZ MĄDRZEJ.

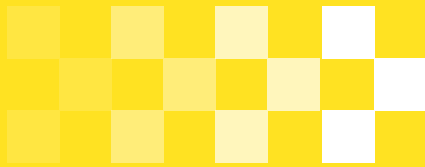
CHYBA.



I JEŚLI ZAŁOŻYĆ, ŻE RODZICIELSTWO POMAGA TWORZYĆ LEPIEJ, TO MUSI SIĘ TO PRZEKŁADAĆ RÓWNIEŻ NA GRY, PRAWDA?

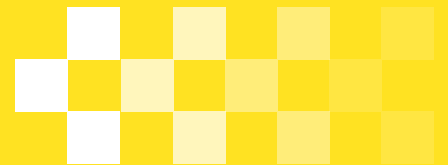
TAK MI WYCHODZI Z SZABLONU.

GRY FANTASY D T



FELIETONY

- 113 Marcin M. Granat
- 118 Piotr Gawrysiak
- 120 Ałeksy Uchański
- 122 Marcin Borkowski



**PIERWSZĄ GRĘ ZE SWOJEGO KOSMICZNEGO
CYKLU, CZYLI ELITE, DAVID BRABEN POPEŁNIŁ
WSPÓŁ Z IANEM BELLEM.**



W pogoni za Strumieniem Życia

O FABULE I PRZYSZŁOŚCI

FINAL FANTASY VII

REMAKE

Ponad sto godzin na liczniku, gra zaliczona na poziomie Normal i Hard, platyna odhaczona, wszystkie upgrade'y broni zdobyte, a wirtualne misje na poziomie siódmym pękają w kilka minut. Teraz, kiedy już na dobre opadły emocje po premierze Final Fantasy VII Remake, najwyższy czas przyjrzeć się produkcji na spokojnie. Czy możemy mieć powody do obaw o przyszłość serii?

■ Łukasz Bernacki

Producenty na długo przed premierą oficjalnie ogłosili podział FFVII Remake (recenzja w Pixelu #59) na kilka rozdziałów, które wydawane będą oddzielnie w kolejnych latach.

Zgodnie z zapowiedzią pierwszy z nich rozgrywa się wyłącznie w Midgarze. Warto jednak wspomnieć, że kilka zawartych w nim fragmentów w oryginale pojawiło się w późniejszym czasie. Przykładem jest pokazywana w przedpremierowym trailerze scena z Tifą w kapeluszu, która pierwotnie rozgrywa się dopiero po dotarciu do miasteczka Kalm, gdzie Cloud opowiada członkom zespołu o wydarzeniach

z przeszłości i pamiętnej misji z niezniszczalnym Sephirothem w drużynie.

Wspominam o tym dlatego, że już wtedy można było wyciągnąć przynajmniej dwa wnioski: twórcy jednak zaserwują nam obszar poza Midgarem (do czego jednak nie doszło) oraz pewne wydarzenia będą różniły się od oryginału. Już w trakcie rozgrywki drugie przypuszczenie dobitnie potwierdzają tajemnicze zjawy określane jako Whispers, które później okazują się strażnikami przeznaczenia bohaterów (i choćby dlatego warto przejść grę minimum dwukrotnie), zaskakująca scena z Barretem po śmierci prezydenta Shinry czy w końcu ostatni

■ Cloud Strife sprawia wrażenie osoby wypranej z emocji, dla której liczy się wyłącznie zapłata za dobrze wykonaną misję. Tragiczne wydarzenia w Midgarze oraz poznanie Aerith mocno odbijają się jednak na jego charakterze.



➤ Jedną z niezliczonych lokacji, w której możemy zobaczyć świat poza Midgarem. Czy doczekamy się pełnoprawnej mapy świata w kolejnych odsłonach?

➤ Aerith to jedna z najciekawszych postaci w grze. Bezustannie zaraża pozostałych członków drużyny swoim optymizmem, choć ma świadomość powagi czekającej na nią misji.

rozdział tytułu, który podzielił fanów pierwowzoru oczekujących poprowadzenia historii bez poważniejszych zmian w scenariuszu.

Wróćmy jednak do Midgaru. O walorach wizualnych oraz odważnych i zaskakująco udanych aranżacjach znanych utworów nie będę się dłużej rozwodził. Tutaj wszystko jest na swoim miejscu – no, może poza statycznym horyzontem w wybranych lokacjach czy brakiem odbicia postaci w lustrze. Warto jednak zastanowić się chwilę nad długością fabuły. Dlaczego twórcy nie pokusili się o stworzenie pełnoprawnego remake'u, bez podziału na kilka części?

➤ Walka to jeden z głównych atutów gry. Szybkie kombinacje ciosów i przełączanie członków zespołu to klucz do sukcesu.

Midgar

Budowa technologicznego miasta rozpoczęła się w 1976 roku. Midgar miał w założeniu stać się kolebką dla Shinra Electric Power Company. Powstało wielkie podziemne miasto...

Dlaczego wydarzenia w Midgarze są tak rozwleczone? Zapewne każdy choć raz zadawał sobie przynajmniej jedno z tych pytań. W wywiadzie opublikowanym w oficjalnym poradniku „Final Fantasy VII Remake Ultimania” Tetsuya Nomura szczegółowo opowiedział, co skłoniło go do podjęcia takiej właśnie decyzji: „Wielokrotnie oglądałem filmy z rozgrywki, a w oryginale przejście przez sekcję Midgaru zajmuje około siedmiu godzin. W Remake’u postanowiliśmy, że mapa będzie w pełni trójwymiarowa, co wiązało się z koniecznością uwzględnienia większej liczby informacji, a także czasu potrzebnego na przejście



CREDITS



Walki z bossami cechują się efektownymi zbliżeniami kamery podczas ataków specjalnych.



☒ Ostatnie chwile z Jessie potrafią wzruszyć największych twarżieli. Duża w tym zasługa scenarzystów, którzy poświęcili większą uwagę drugoplanowym członkom zespołu Avalanche.

z punktu A do punktu B. To wszystko się sumuje, a ponieważ wiedzieliśmy, że będziemy musieli również rozwinąć oraz dodać nowe scenariusze do historii, to nie miałem wątpliwości, że zaplanowana przez nas rozgrywka w FFRVII Remake będzie wystarczająca, aby zrobić z niej pełnoprawną grę”. Powyższa wypowiedź nie musi oczywiście przekonywać każdego, gdyż sam odczułem spory niedosyt po napisach końcowych (zwłaszcza że na oficjalną zapowiedź kontynuacji poczekamy jeszcze przez długi czas). Warto jednak spojrzeć w przeszłość i porównać rzeczywiste zmiany względem Final Fantasy VII z PS One.

Wspomniany niedosyt po wymasterowaniu tegorocznego hitu Square Enix momentalnie zmotywował mnie do ponownego odświeżenia oryginału. FFRVII do dziś znajduje się w czołówce najlepszych tytułów, w jakie grałem, i przechodziłem ją kilkakrotnie. Powrót na świeżo po przygodzie z FFRVII Remake okazał się jednak zupełnie nowym

doznaniem. Muszę tu ponownie podkreślić swoje zamięrowanie do pierwowzoru, gdyż doświadczenie płynące z rozgrywki ostatecznie utwierdziło mnie w przekonaniu, że choćbym miał czekać nawet kilka lat, to dziś zdecydowanie wolę kierunek obrany przez tegoroczną edycję. I nie chodzi tu bynajmniej o to, że samą sekcję Midgaru ukończyłem w niecałe pięć godzin (zdarzało się szybciej, ale grałem z myślą o analizie porównawczej). Problemem nie jest również brak voice actingu, który w FFRVII Remake stoi na najwyższym poziomie, gdyż wypominanie tego oryginałowi byłoby zwyczajnie nie fair.

☒ Romantyczny spacer z Aerith to ostatnie chwile sielanki przed zbliżającym się zagrożeniem.

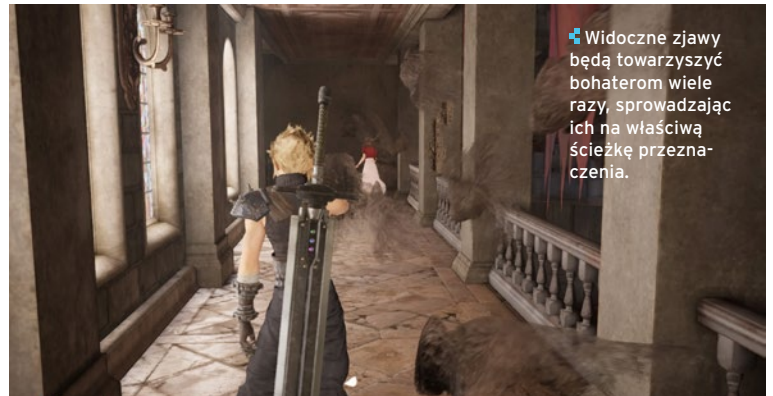
FFVII REMAKE CZERPIE CAŁYMI GARŚCIAMI Z UNIWERSUM SIÓDEMKI, DZIĘKI CZEMU NOWE WZGLĘDEM ORYGINAŁU POSTACI IDEALNIE PASUJĄ DO ZNANEJ HISTORII.



✚ Pamiętne cmentarzysko pociągów doczekało się własnego rozdziału i unikalnej historii – z taką jednak drużyną żadne duchy niestraszne!

Ograniczenia techniczne tamtego okresu i w konsekwencji podział świata na znacznie mniejsze lokacje pociągały za sobą oszczędną z dzisiejszej perspektywy liczbę dialogów. Najlepiej obrazuje to pierwsze spotkanie Clouda z Aerith – jeśli wybierzemy pierwszą opcję, dziewczyna odchodzi bez słowa, natomiast druga rozpoczyna dialog, który kończy się po kilkunastu sekundach w momencie kupienia kwiatka za symbolicznego gila. Dziś nie wygląda to zbyt imponująco, a jednak tuż po premierze tyle wystarczyło, abyśmy zżyli się z bohaterami. Podobnych przykładów jest znacznie więcej, z czego na pierwszy plan wysuwają się takie postaci jak Wedge, Biggs i Jessie, którzy zasłużenie otrzymali bardziej rozbudowane wątki w najnowszej odsłonie. Czy rzeczywiście chcielibyśmy dziś remake'u w pierwotnej formie? Na to pytanie warto odpowiedzieć sobie samemu.

Pomimo rozwinięcia wielu wątków nie wszystkie ostatecznie trafiły do najnowszej produkcji. Początkowo obszerny plac, który widzimy przed budynkiem Shinry, można było swobodnie eksplorować. Z czasem jednak pojawiła się koncepcja cichej infiltracji i z pomysłu zrezygnowano. Bliższe poznanie Aerith po upadku na kwiaty w kościele pozostawiło lukę w wydarzeniach dziejących się w ekipie Avalanche. W jaki sposób Tifa oddzieliła się od reszty załogi i jak udało się jej trafić na wóz pędzący na spotkanie z Donem Corneo? Ten fragment również był w przygotowaniu, ale ze względu na ograniczenia czasowe został



✚ Widoczne zjawy będą towarzyszyć bohaterom wiele razy, sprowadzając ich na właściwą ścieżkę przeznaczenia.

ostatecznie wycięty z gry, co potwierdził producent Yoshinori Kitase.

NOWI-STARZY BOHATEROWIE

Aby z kultowej lokacji stworzyć pełnoprawną grę, autorzy FFVII Remake nie mogli tylko rozwinąć kluczowych historii znanych fanom pierwowzoru. Potrzebny był powiew świeżości w formie misji pobocznych (które ze względu na omówienie w recenzji pominię), nowych bohaterów i wątków, które w oryginale ze względu na liczne ograniczenia nie mogły zostać rozbudowane.

Przyjrzyjmy się bliżej nowym postaciom. Oczywiście „nowym” względem FFVII, gdyż część z nich pojawiła się już w uniwersum Siódemki. W oryginale Johnny'ego spotkamy zaledwie trzykrotnie w Midgarze i nawet nie musimy z nim rozmawiać, a jedyna interakcja ma miejsce w momencie, kiedy Cloud przebrany za kobietę próbuje dostać się do posiadłości Dona Corneo. Później pojawia się dopiero w Costa del Sol, gdzie w dalszej fazie gry oświadczy się poznanej tam dziewczynie. Swoją epizod zaliczył również w wydanej w 2009 roku animacji



Ostatnie chwile w Midgarze przed wyjściem na mapę świata. FFVII Remake odszedł od tej koncepcji – czy słusznie?



Koniec autostrady po ucieczce z budynku Shinry. W FFVII Remake znajdziemy tu teleport do innego wymiaru.



Walka z bossem przed opuszczeniem Midgaru. W FFVII Remake pojedynek ten toczy się w trakcie ucieczki motorem.



Widoki w trakcie przemierzania Midgaru niejednokrotnie zapierają dech w piersi. W końcu też twórcy mogli sobie pozwolić na misje rozgrywane w dzień i w nocy.

Nie mogło zabraknąć też Chocobosów, które w późniejszej fazie gry zawiozą drużynę w wybrane miejsca na mapie.

FFVII REMAKE POZOSTAWIA WIĘCEJ PYTAŃ NIŻ ODPOWIEDZI, DZIĘKI CZEMU JEGO POPULARNOŚĆ NIE WYGAŚNIE JESZCZE PRZEZ WIELE MIESIĘCY OD PREMIERY.



„On the Way to a Smile – Episode: Denzel – Final Fantasy VII”, gdzie osiada w Edge – mieście znanym z „Final Fantasy VII: Advent Children” oraz Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, powstałym na zgłiszczach Midgaru po uderzeniu Meteoru. Nieprzypadkowo wspominałem o jego wcześniejszych występach, gdyż ze względu na chronologię infantylną, a miejscami wręcz irytujące zachowanie Johnny’ego w FFVII Remake może być uzasadnione jego przyszłą przemianą.

Równie ciekawą i tajemniczą postacią jest Mireille, znana również z najnowszej odsłony jako Angel of the Slums. Trudno jej nie lubić, skoro po wykonaniu wszystkich misji pobocznych otrzymamy od niej pozostawioną wraz z listem materię Elemental, która



Mireille

Pani Dudley kompletnie nie przypomina typowej bohaterki gry wideo. W slumsach nauczyła się krasć, tam też powiła córkę, która po latach urodziła Kyrie, czyniąc tym samym Mireille babcią. Wciąż aktywna, mocno okutana, swym typowym strojem kojarzy się z pilotką myśliwca z II wojny światowej.

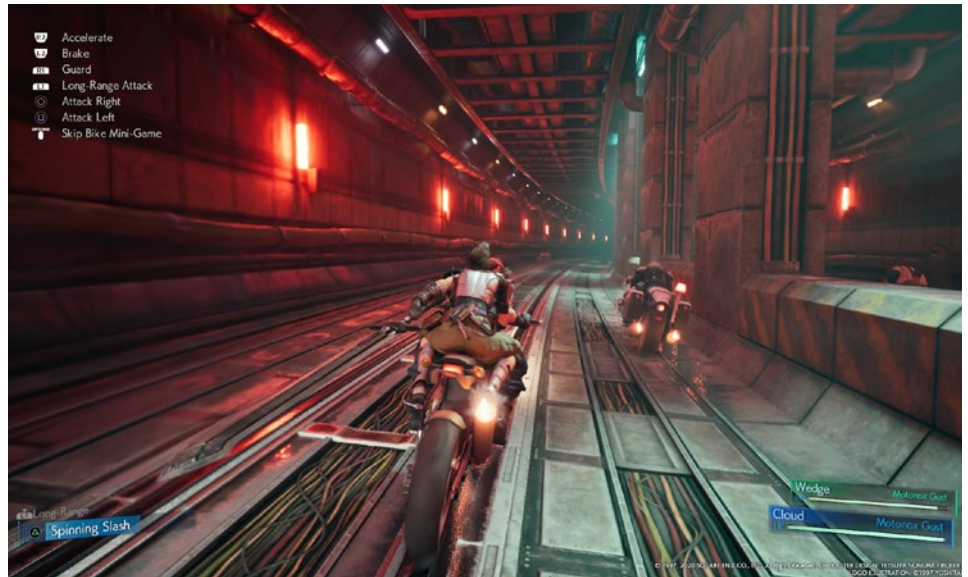
zdecydowanie pomaga w najtrudniejszych starciach na poziomie Hard. Jej historia rozpoczęła się wcześniej (choć chronologicznie później), bo w ilustrowanej książce „Final Fantasy VII: The Kids Are Alright: A Turks Side Story”, wydanej pierwotnie w Japonii pod koniec 2011 roku, a na rynku zachodnim dopiero w styczniu 2019 roku. Akcja noweli dzieje się dwa lata po uderzeniu Meteoru, zaś Mireille prowadzi lokalny biznes zajmujący się odnajdywaniem zagubionych w wyniku katastrofy mieszkańców Midgaru. Jak można się domyśleć, znajdziemy tu również szereg nawiązań do filmowego „Final Fantasy VII: Advent Children”, który będzie nam towarzyszył jeszcze przy okazji niejednej teorii dotyczącej przyszłości FFVII Remake.

Następna, znana już z uniwersum postać to Kyrie, którą po raz pierwszy spotykamy w pociągu pędzącym do Sector 7. W dalszej części niezbyt przychylnie wypowiada się na forum publicznym o grupie Avalanche, obwiniając ją o zamach na kolejne reaktory i współpracę z Wutai, natomiast w ostatnich rozdziałach daje się poznać jako złodziejka, o czym boleśnie przekonuje się nierozgarnięty Johnny. Jej historia również rozpoczyna się we wspomnianej noweli z 2011 roku, gdzie występuje jako jedna z głównych bohaterek. Nieszczęśliwe wydarzenia w Midgarze także na niej odcisnęły swoje piętno, w wyniku czego postanawia zrezygnować z życia awanturniczki i kieszonkowca, by zostać... prywatnym detektywem.

Podobną przemianę obserwujemy w przypadku prawej ręki Dona Corneo. Leslie z FFVII Remake od początku wydaje się interesującą postacią nie tylko z powodu swojej charyzmy, lecz również konkretnego celu, jakim jest odszukanie ukochanej. Nieprzypadkowo w ostatniej scenie z jego udziałem wyjawia prawdę o celu swojej podróży. Historia ta jest również kontynuowana we wspomnianej noweli. Podane przykłady są chyba wystarczającym dowodem, że nowe postaci nie znalazły się w najnowszej odsłonie serii przypadkowo czy na siłę, gdyż już wcześniej doskonale wpisały się w prezentowane uniwersum.

Oczywiście znalazło się również miejsce dla całkowicie nowych. Madam M, Chocobo Sam czy wreszcie Andrea, którego scena tańca z Cloudem to wciąż „bezpieczniejsza” opcja niż zażywanie przez głównego bohatera kąpeli w wannie z kilkoma umięśnionymi facetami w strojach kąpielowych w oryginale. Nie przypominam sobie, aby ten fragment wywoływał jakiegokolwiek kontrowersje. A teraz wyobraźcie sobie taką scenę w dzisiejszej oprawie graficznej...

Warto natomiast poświęcić nieco uwagi postaci Roche’a, którego historia jest zdecydowanie najciekawsza. Ten zaskakująco zwinny i nieprzewidywalny wirtuoz walki na motocyklu najpierw miał wystąpić wyłącznie w roli bossa znanego z pierwszej potyczki. Jak wiemy, producenci poszerzyli jego wątek o dodatkową walkę jeden na jednego w kolejnym rozdziale. W trakcie produkcji pojawiały się jednak coraz nowsze pomysły, z czego najciekawszym miało być ponowne starcie na motorach tuż po ucieczce



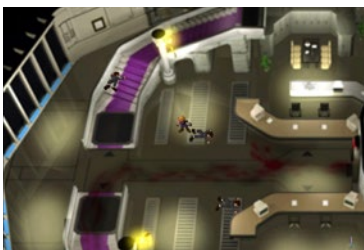
z Shinra Building w przedostatnim rozdziale. Tak, to nie pomyłka! Roche przez pewien czas typowany był na głównego bossa. Dopiero w trakcie zaawansowanych prac zrezygnowano z tej koncepcji i w rezultacie obrócono historię o 180 stopni, czego zapewne jeszcze przez długi czas nie zapomną twórcom ortodoksyjni fani pierwowzoru. Czy takie zakończenie byłoby ciekawsze dla dalszego rozwoju fabuły? Kwestia dyskusyjna. Nie ulega jednak wątpliwości, że Roche na pewno powróci w nadchodzących epizodach.

PRZYSZŁOŚĆ W ŚWIETLANYCH BARWACH?

FFVII Remake pozostawił więcej pytań niż odpowiedzi. Czy trzej obrońcy przeznaczenia z ostatniego rozdziału to Kadaj, Yazoo i Loz z „Final Fantasy VII: Advent Children”? Czy pokonując Arbitra Losu, twórcy

dali nam do zrozumienia, że dalsza część przygód będzie zupełnie inna od oryginału, jednocześnie puszczając oko do fanów, którzy wciąż nie mogą pogodzić się ze śmiercią ulubionej heroiny? Czy Sephiroth wizje przyszłości doskonale znane z filmowej kontynuacji? Czy pojawienie się żywego Zacka oznacza stworzenie alternatywnej rzeczywistości? Odpowiedzi na te pytania to temat na inny artykuł, jednak cały czas warto mieć z tyłu głowy zapewnienia Nomury, że kolejne części nie będą znacząco odbiegać od oryginału. Tylko czy po takim zakończeniu powinniśmy mu wierzyć? Producent znany jest z komplikowania pozornie prostych historii, ale właśnie dzięki temu Remake wywołuje tak skrajne emocje i zapewne dyskusje na jego temat nie przeminą jeszcze przez wiele miesięcy. ▀

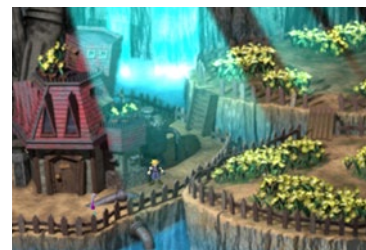
Model jazdy motorem wyraźnie dopracowano względem oryginału. Na poziomie Hard trzeba opanować mechanikę do perfekcji, dzięki czemu zaimponujemy Jessie... i zdobędziemy specjalne trofeum.



W oryginale nie było litości ze strony Sephirotha. FFVII Remake ugrzesznił ten fragment, rezygnując z krwi i licznych ofiar w budynku Shinry.



Jeśli taniec Clouda w FFVII Remake wydał się wam kontrowersyjny, to przypomnijcie sobie tę scenę z oryginału.



Dom Aerith i pamiętny ogród nawet dziś robi wrażenie w pierwotnej wersji. Zabrakło jedynie wspólnego zbierania kwiatów.



KOSMOS W GŁOWIE

Tak, będzie tu mowa o Elite i jego następcach – i od razu dodaję, że wiem, iż wielu uważa się za speców od tej serii. Dlatego też postanowiłem podejść do tematu trochę inaczej. Owszem, będzie sporo faktów, choćby dla ich uporządkowania, ale jeszcze więcej osobistych wyznań, odległych wspomnień oraz bardzo subiektywnych osądów. W nadziei, że i wam przypomni się to i owo.

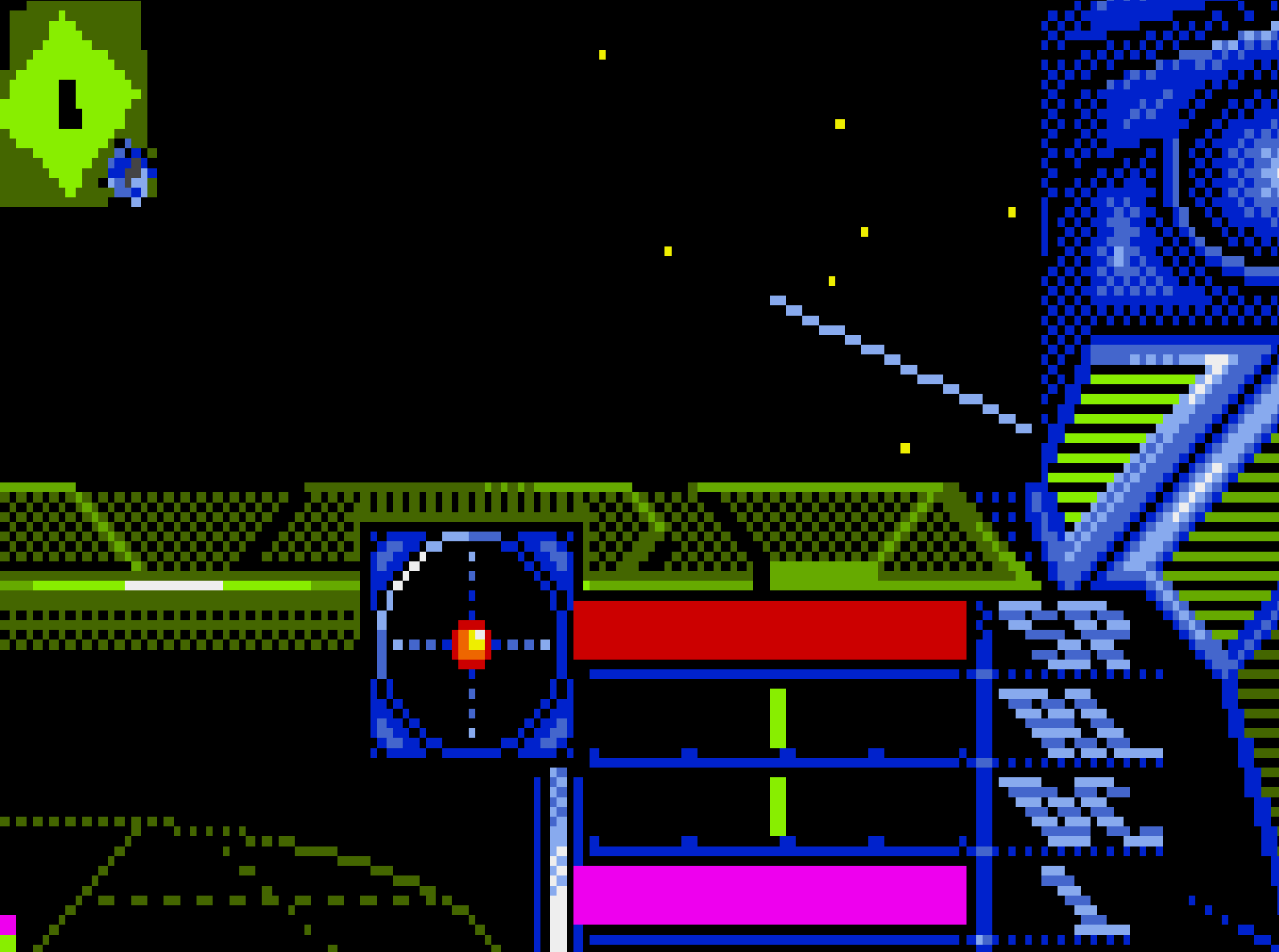
■ Piotr Pierńkowski



Zacznijmy od tego, że pierwszą grę ze swojego kosmicznego cyklu, czyli Elite, David Braben poppełnił wspólnie z Ianem Bellem (o którym często się zapomina), a pracę rozpoczęli jeszcze na studiach licencjackich w Jesus College, Cambridge, w okolicach 1981 roku.

Tytuł miał premierę trzy lata później i był przeznaczony jedynie na BBC Microcomputer (wersja Bella) lub Acorn Archimedes (wersja Brabena). Wiem, trochę zabawne, że już na tym etapie mamy rozbieżności, ale w końcu minęło 36 lat! Piksele zdążyła przykryć gruba warstwa pyłu.

Patrząc na skromne UI oraz grafikę wektorową w niewielkim okienku akcji, ktoś może pomyśleć - matko, ale ubogo. A i owszem, z dzisiejszego punktu widzenia, ale wtedy takie rozwiązanie uchodziło za absolutny szczyt technologii komputerowej. Czy wiecie na przykład, że Elite była



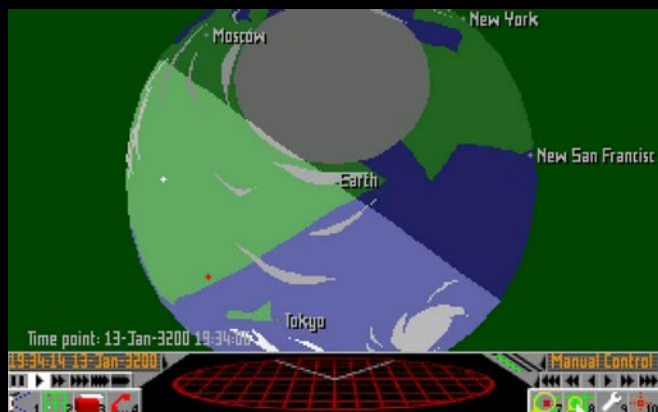
✚ Wiele stacji orbitalnych w Elite Dangerous swoją budowę wywodzi jeszcze z Elite.



✚ Dokowanie na stacji orbitalnej - może dziś nie robi to większego wrażenia, ale w końcówce lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku był to po prostu odlot!

pierwszą grą kryjącą niewidoczne linie wektorowe? Zresztą użytkownicy zwracali wówczas uwagę przede wszystkim na grywalność, a pod tym względem Elite błyszczało. To była pierwsza kosmiczna symulacja na taką skalę! Obłądną wręcz liczba systemów gwiazdnych i wielość działań oferowane przez program nawet w dzisiejszych czasach przyprawiłyby o zawrót głowy, a niejeden sandbox zazdrościłby mu rozmachu. Dokowanie na stacjach orbitalnych, kosmiczne pojedynki z piratami, misje wojskowe, handel, przemyt, napady na transporty, a wszystko przy taktach muzyki klasycznej, włącznie z tytułowym walcem Straussa „Nad pięknym modrym Dunajem” (co było cytatem muzycznym z filmu „2001: Odyseja kosmiczna”). Czego takiego oczy i uszy graczy wcześniej nie doświadczały.

Oczywiście na tym obydwoj twórcy nie skończyli. Widząc ogromne zainteresowanie grą, szybko wykonali jej konwersję na inne platformy, w tym Nintendo



Entertainment System (według Bella była to jedna z najlepszych odsłon), a także inne komputery ośmiobitowe (jak C64, C Plus4, Apple II) i szesnastobitowe (jak Amiga czy Atari ST). Dziś trudno to ocenić, bo w tamtych czasach nikt w branży nie chwalił się osiągnięciami komercyjnymi, ale zakłada się, że łącznie sprzedano około 600 tysięcy kopii Elite. Ważniejsze zresztą, że sama gra zasiała ferment, a inni twórcy przestali myśleć jedynie o produkcjach zręcznościowych, odkrywając, że ludzie chcą czegoś więcej – że szukają przygody i że są skłonni poświęcić jej sporo czasu. W jakimś sensie ten tytuł

✚ Ziemia widziana z kosmosu – we frontierowym wydaniu.



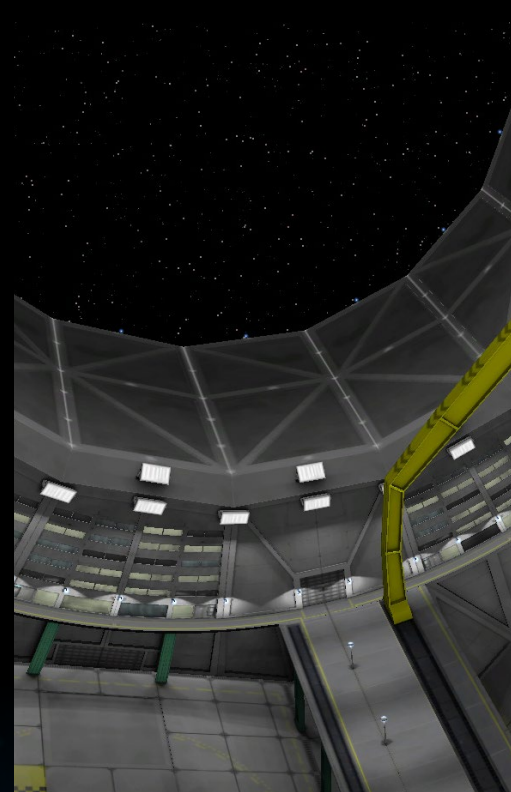
✚ Personel każdej stacji był kluczowy dla prowadzenia naszej działalności.

to pradziad gier trudnych, długich, rozbudowanych.

Nie zasypiając gruszek w popiele, wspomniany tandem stworzył i wydał w roku 1993 kontynuację swojego hitu o nazwie Frontier. A, prawda – czasem pisano pełną nazwę, czyli Frontier: Elite II, a to dlatego, aby trafić z ofertą sprzedażową od razu do fanów poprzedniej części.

Pamiętam, że kiedy gra dotarła do naszej redakcji, chyba pierwszy raz w dziejach Świata Gier Komputerowych użyłem swojej władzy absolutnej i stwierdziłem, że biorę ją na warsztat jako pierwszy. A w drodze do domu miałem istny odlot, bo uświadomiłem sobie, że w moim czarnym neserze, gdzie spokojnie spoczywała jedna dyskietka z Frontierem, tak naprawdę mam całą galaktykę – niczym szalony bohater z opowiadań Lema czy Kuttnera. I zarejestrowaliście? Jedna, niewielka dyskietka!

Co nowego mogliśmy znaleźć w kontynuacji Elite? Pozornie dostaliśmy ten sam świat (chodzi o ideę i realia), ale doszły także trzy istotne zmiany, które miały ogromny



✚ Pionier Space Sim to w istocie podrasowany Frontier, z udoskonalonymi modelami i teksturami, a do tego w języku polskim!

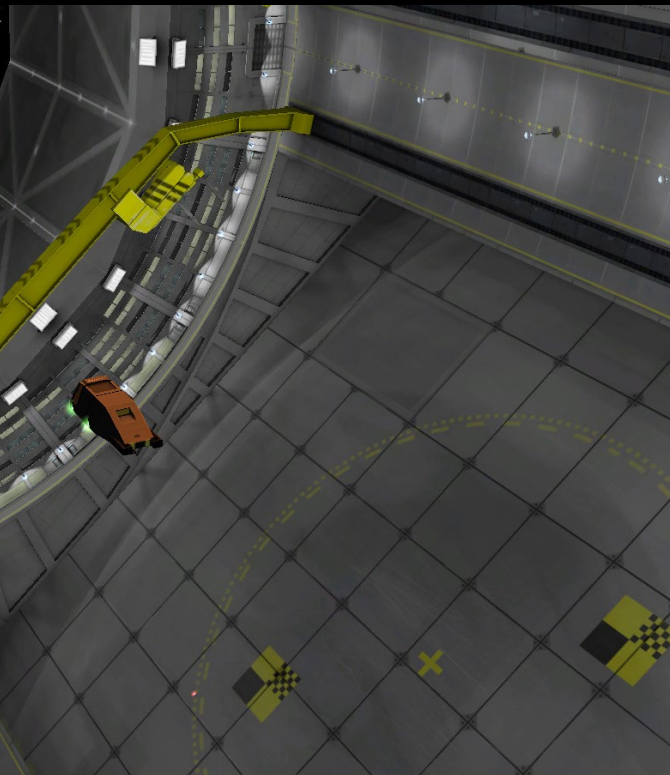
✚ Dokowanie. Prawdziwy astronauta nigdy w takiej sytuacji nie włączy automatycznego pilota, prawda?

wpływ na jej sukces. Po pierwsze, wspomniana przed chwilą galaktyka. Jeśli ktoś grał w Elite i myślał, że mapa go przytłacza, dopiero teraz zrozumiał, co to słowo może oznaczać. Cała Droga Mleczna i my w małym stateczku, mogący polecieć, dokąd tylko zechcemy – o ile starczy nam paliwa. Ponadto dzięki rozwojowi technologii oczywiście zmieniła się też jakość oprawy wizualnej. O ile w Elite mieliśmy prostą grafikę wektorową, a potem, w kolejnych konwersjach, razem z jednokolorowymi wypełnieniami, o tyle tutaj po raz pierwszy pojawiły się tekstury. Niejednemu graczowi aż dech zaparło w piersiach, kiedy dolatywał do wybranej planety, a potem nad nią przelatywał i na niej lądował. No właśnie, do tego wszystkiego dodano także możliwość lądowania na planetach. Po prostu szok.

Tutaj dodam coś jeszcze, bo w sumie wiedzą o tym wszyscy, ale jakoś nikt nie docenia. W grze oddano także realizm lotów w przestrzeni kosmicznej. Można to nazwać fizyką, ale chyba nie do końca byłoby to uczciwe wobec dzisiejszych silników fizycznych. Kontynuacja jednak uwzględniała próżnię, pęd, bezwładność - i to było cudowne! Pamiętacie to? Te wszystkie szalone pojedynki w kosmosie, kiedy człowiek nie latał durnowato jak w „Gwiezdnym wojnach” (czyli niczym w atmosferze), ale zwyczajnie obracał swój statek o 180 stopni i lecąc dalej we wcześniejszym kierunku, pruł do gościa, który leciał tuż za nami.

Znam też inne historie. Mój serdeczny przyjaciel w pewnym momencie musiał przerwać grę i zacząć od nowa, nie

✚ First Encounters (powyżej) był po prostu brzydki i nieczytelny. I nawet fanowskie mody (poniżej) niewiele tu zmieniły.



KIEDY DAVID BRABEN UMILKŁ NA NIEMAL DEKADĘ, ZBIERAJĄC FUNDUSZE NA ED, FANI POSTANOWILI SAMI ZADBAĆ O SVOJE POTRZEBY I TAK POWSTAŁ DARMOWY PIONEER SPACE SIM.

zrobił bowiem zapasowego sejwa, a po wyjściu ze skoku znalazł się za blisko gwiazdy i nawet najdziksze pomysły na hamowanie nie pomagały. Za każdym razem wpadał w Słońce i tyle go było (ile ja się wtedy nasłuchiwałem przekleństw!).

W Polsce gra wywołała coś jeszcze – coś fenomenalnego. Otóż rodzimi gracze dosłownie oszaleli na punkcie Frontiera, a wspomógł ich w szaleństwie magazyn Gambler. Jeśli dobrze pamiętam, był to pierwszy klub w tym czasopiśmie. I w branży. Rany, jak my im tego zazdrościliśmy. Tym bardziej że sami kiedyś chcieliśmy wprowadzić coś podobnego, ale na skalę gatunków, a nie konkretnego tytułu. Ruch Gamera okazał się strzałem w dziesiątkę i bez wątpienia zmienił polski rynek magazynów o grach. Pokazał, że właśnie takich rzeczy od prasy oczekują czytelnicy. Tak się potem pojawiła nasza

Tawerna, Kantyna czy Bez prądu, tak się w innych magazynach pojawiły kluby o bijatykach czy przygodówkach. Ale i tak nikt nie prześcignął popularności Klubu Frontiera w Gamblerze. Także dlatego, że jednocześnie wpuścili na łamy czytelników. A raczej wszystkich tych komandorów-wariatów, którzy miesiącami latali w kosmosie i dzielili się kolejnymi odkryciami. To było jakieś szaleństwo. Opowieści o odległych wormhole'ach, o centrum galaktyki, o samotnych układach słonecznych, gdzie panują inne prawa fizyki (nigdy w to nie uwierzyłem – ale legenda była piękna).

Wydawałoby się, że tak dobrze zapowiadająca się seria będzie królowała bez końca. Niestety First Encounters z roku 1995 w moim odczuciu zawiódł (a i wyniki sprzedaży oraz zainteresowanie znacząco spadły). Fajnie, że doszła także fabuła, a świat zaczął

CREDITS

niejako żyć własnym życiem. Fajnie, że doszły jeszcze lepsze tekstury, chociaż... No właśnie, strona graficzna była chyba jednym z większych problemów tej gry. Dla mnie na przykład UI (ten pulpit na dole ekranu, ale i informacje w stacjach) był kompletnie nieczytelny i nieintuicyjny. Produkcji tej w naszym kraju nie pomógł nawet fakt, że po jakimś czasie pojawiło się spolszczenie! A przecież mieliśmy taki szal!

Po części wyjaśniał to sam Braben, który stwierdził, że wydawcy zawsze obiecują wolność twórczą, a potem i tak się wtrącają i wszystko niszczą. Zresztą dokładnie dlatego niemłody już David postanowił w tej biblijnej walce z Goliatem... nie, nie pokonać go, tylko uciec, zakończył bowiem współpracę z GameTek i Konami (które też narzekały, że jest człowiekiem upartym, apodyktycznym i po prostu niefajnym) i postanowił działać na własną rękę. Co ciekawe, podobno Elite 4 (nazwa robocza) istniało już w roku 2000, jednak przez kolejne dwanaście lat Braben zbierał fundusze, tonąc w innych, pobocznych projektach i nie mogąc sobie poradzić z oczekiwaniami fanów.

Przyznam, że wtedy straciłem wiarę w kontynuację. Symulacje kosmiczne w ogóle nieomal zniknęły z rynku. Sytuację ratowały tylko seria X oraz projekty fanowskie. A propos, wiecie, że w roku 2008 powstał opensource'owy projekt o nazwie Pioneer Space Sim, który był w zasadzie



➤ Dodatek Horizons pozwala lądować na planetach i księżycach bez atmosfery i wykonywać misje w specjalnych łazikach.

➤ Dodatek Odyssey ma być przełomem w całej serii, gdyż po raz pierwszy będzie można zwiedzać planety i stacje orbitalne także na własnych nogach.



➤ Elite Dangerous tym różni się od poprzedników, że wreszcie można zadbać także o wygląd swojego statku. Na zewnątrz i wewnątrz.

kalką serii Elite/Frontier? Rozwijany jest zresztą do dziś (jest po polsku!) i gorąco go wam polecam. Bo niestety w stare Elite czy którykolwiek z Frontierów grać jest już ciężko. I to pomimo modów podrasowujących grafikę.

Wie o tym zresztą sam David Braben, który w końcu, w roku 2012, po całkiem udanej crowdfundingowej kampanii na Kickstarterze (kwotę 1,25 mln funtów zebrano na długo przed końcem zbiórki), wreszcie powrócił z Elite Dangerous. Tym razem fizyka to już pełnoprawny element gry, a do znanych nam zasad i mechanik doszła także między innymi polityka. I to, wierzcie mi, pełną gębą, ale tutaj trzeba już być nieco bardziej zaawansowanym graczem (polecam poradniki na YT, zwłaszcza Rootsrata). Poza tym w tym wydaniu jest to nie tylko gra

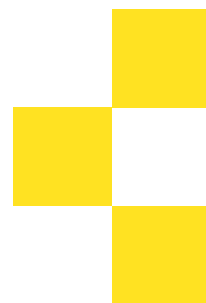
solowa, ale zarazem multiplayerowa – co zmienia wszystko. Na tym nie koniec. Trzy lata później Frontier Development wydał również rozszerzenie pozwalające lądować na planetach bez atmosfery i korzystać na nich z łazików (mowa o ED: Horizons), ledwie pół roku temu wprowadzono lotniskowce-bazy (co rozszerza mechanikę gry, choć oczekiwania były chyba trochę większe), a do końca 2021 roku pojawi się kolejny DLC, tym razem przełomowe, bo umożliwiający lądowanie na planetach z atmosferą (!) oraz... chodzenie postacią po stacjach, stacjach i światach (mowa o ED: Odyssey). Ale to wszystko to już zupełnie inna historia – taka, w której być może i ty na nowo pokochasz Davida Brabena. A już za miesiąc szerzej napiszmy o samym Elite Dangerous! ■





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.



MOJE MIEJSCA

Nie wiem, czy słusznie, ale dzielę lokacje z gier na dwa rodzaje. Jeden przedstawia fantastyczne, fantasmagoryczne miejsca, czyste produkty wyobraźni twórców. Drugi z kolei obejmuje poziomy inspirowane rzeczywistością – prawdziwy świat, mniej lub bardziej podkolorowany deweloperskim pociągnięciem cyfrowego pędzla.

Nie jestem zapałonym podróżnikiem, więc nie wiem tego z doświadczenia, ale musi to być ciekawe uczucie, gdy trafia się do miejsca, które znamy już z gry. Namiastkę tego poczułem, gdy kilka lat temu wziąłem do ręki popularnonaukowe czasopismo Delta. W jednym z artykułów dotyczącym pomiarów radioaktywności w Prypeci zobaczyłem zdjęcie stacji kolejowej Janów – budynku, który jako fan serii S.T.A.L.K.E.R. dobrze pamiętałem z wirtualnych wypraw. Jakże silniejsze emocje muszą towarzyszyć graczom, którzy spoglądają nie tylko na fotografie, lecz faktycznie zawędrują do miejsca ukazanego w ich ulubionej produkcji. Podziwianie bostońskiego pomnika Bunker Hill Monument czy georgiańskiego centrum handlowego Faneuil Hall z powodzeniem mogłyby być pozycjami do odhaczenia na bucket list niejednego entuzjasty Fallouta 4.

Ta ostatnia budowla nieobca będzie też graczom, którzy znają Assassin's Creed III. Asazyńska seria to w ogóle skarbnica tego typu perełek: Hagia Sophia, Partenon, Pałac Buckingham. Nic, tylko grać, a potem zwiedzać w realu. Polska zresztą też nie zostaje w tyle, mieliśmy przecież rejon Pilchowic w Zaginięciu Ethana Cartera oraz surrealistyczny Wrocław w grze Magritte. Opisał to zresztą bardzo dobrze

Marcin M. Drews w Pixelu #38, więc nie będę za nim powtarzał. W moim przypadku związek gier z prawdziwymi miejscami jest poniekąd odwrotny do opisanego powyżej. Nie podróżuję w rejony będące inspiracją dla twórców gier, nurkuję za to w cyfrowe światy, aby przypomnieć sobie, gdzie bywałem w przeszłości.

Odpalam Microsoft Flight Simulator 2020 i kołuję nad lotniskiem Heathrow, wspominając, jak oglądałem je przez szybę samolotu podczas wycieczki z żoną. W tym samym celu uruchamiam We Happy Few i spaceruję po spaczoney wersji angielskiego miasteczka, które pomimo pewnych wynaturzeń przypomina mi wakacje w Winchesterze. Urocze domki, wąskie brukowane uliczki i niespieszny tryb życia – wszystko jest tu na swoim miejscu. Odkąd opuściłem Podkarpacie, grymam w Postmortem: One Must Die, którego akcja dzieje się na terenach dawnej Galicji. Do małej ojczyzny zabiera mnie również Battlefield 1, od kiedy pojawiła się w nim galicyjska mapa. Bywa, że w pamięci pojawiają mi się też obrazy Krosna, urokliwego miasta, w którym zacząłem przygodę z farmacją szpitalną. A ponieważ nie znalazłem gier, które mogłyby mnie do niego zabrać, to zacząłem budować wybrane krośnieńskie lokacje w Minecrafcie. Często myślę, że fajnie byłoby również wybrać się do miasta, w którym studiowałem. Kiedyś nawet przeczytałem, że Second Life umożliwiał spacer po krakowskiej starówce, i nabrałem ochoty na taką formę wspomniania akademickich lat, ale ostatecznie nigdy nie uruchomiłem tej produkcji.

Mój dziadek od strony ojca, Emil Granat, pisał w 1980 roku w społeczno-kulturalnym miesięczniku Profile, że urodził się w zakątku zwanym potocznie „za rzeką”, który obecnie znajduje się w okolicy rzeszowskiej ulicy Potokowej. Tam mieszkali jego rodzice, tam wybudował dom i założył rodzinę, tam się zakorzenił. Chyba miał szczęście. Mnie życie co chwilę rzuca w inne strony, a resztki moich korzeni zostały już powyrywane. Gdyby nie dysk twardy mojego komputera, na którym trzymam swoje miejsca, zupełnie nie miałbym do czego wracać. ■

Marcin M. Granat

PlayStation 5



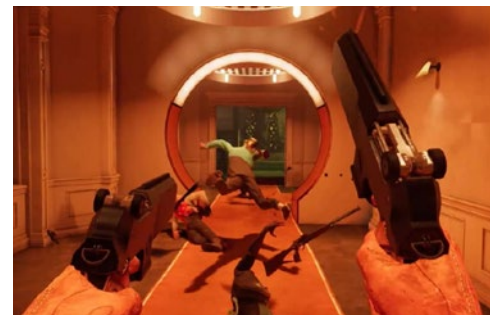
DŁUGO CZEKALIŚMY NA TE WIEŚCI, ALE SONY NARESZCIE ODSŁONIŁO KARTY I UJAWNIŁO CENY SWOICH NOWYCH KONSOL. „Tradycyjna” wersja PSS z napędem będzie kosztować 499 dolarów (około 2250 złotych), zaś cyfrowa odmiana 399 dolarów (około 1850 złotych). Być może zatem potwierdziła się plotka, że władze japońskiej firmy wzięli pod uwagę ruch Microsoftu i zaproponowali niższą cenę, niż pierwotnie planowali. Przypomnijmy bowiem, że Xbox Series X również będzie kosztować 499 dolarów (w Polsce 2249 złotych), jego lżejsza wersja, czyli Series S, już nieco mniej, bo 299 dolarów (około 1350 złotych). O ile kwestie teraflopów i innych wirtualnych quasi-przewag możemy zignorować, o tyle Microsoft ma szansę wygrać pierwsze rundy dzięki chociażby kuszącej ofercie Smart Delivery, czyli opcji, która zapewni najlepszą wersję gry dostępnej na dany sprzęt. 12 listopada PSS ma trafić do USA, Kanady, Japonii i Meksyku, 19 listopada zaś mieć premierę w całej reszcie świata. Sony trwa zatem przy taktyce czekania na ruch rywala, nowe Xboksy wchodzą bowiem na rynek 10 listopada. Przed nami zdecydowanie najmocniejsza końcówka roku w branży od wielu lat. (SG) ■■■



Empire of Sin

STUDIA ROMERO GAMES I PARADOX INTERACTIVE JUŻ WKRÓTCE ZAPROSZA NAS DO BEZWZGLĘDNEGO PÓŁŚWIATKA GANGSTERÓW PODCZAS OKRESU PROHIBICJI W CHICAGO. Malownicze lata dwudzieste staną się temem dla strategii, w której naszym zadaniem będzie po prostu wspinanie się na szczyty władzy, przemocy, szaleństwa... Gra przesycona atmosferą noir zostanie wydana 1 grudnia 2020 roku na PC, macOS, Xboksa One oraz Switcha. Fizyczną edycję Day One (zawierającą jeszcze jedną misję i przypisaną do paczki postaci dodatkowego gangstera) już pewnie można zamawiać w przedsprzedaży w ulubionych sklepach. (Voy) ■■■

Deathloop od Arkane Studios



PODCZAS KONFERENCJI SONY PLAYSTATION 5 SHOWCASE FIRMA BETHESDA SOFTWORKS UJAWNIŁA NOWY, ROZSZERZONY ZWIASTUN DEATHLOOP.

Przedstawiana jako innowacyjna, pierwszoosobowa strzelanka od twórców Prey i serii Dishonored trafi w drugim kwartale 2021 roku na PC oraz w przypadku konsol wyłącznie na PlayStation 5. Nowy zwiastun daje graczom wgląd w umysł naszego protagonisty, Colta, gdy ten próbuje dopaść dwie z ośmiu osób, przez które tkwi uwięziony na objętej pętlą czasu wyspie Blackreef. Charakterystyczna dla Arkane rozgrywka zaofiaruje liczne możliwości eliminowania celów oraz gromadzenia ich w jednym miejscu, na przykład poprzez dawanie im wskazówek, które trzeba będzie dopasować do siebie niczym elementy zabójczej układanki, zanim nastąpi reset dnia. (SG) ■■■

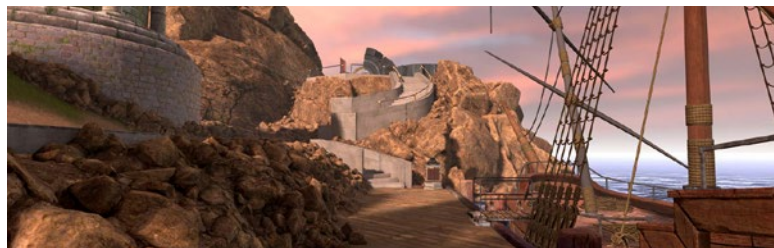
Final Fantasy XVI: Awakening



W GRONIE PREMIEROWYCH TYTUŁÓW NA NAJNOWSZĄ KONSOLĘ SONY NIE MOŻE ZABRAKNAĆ ANI SQUARE ENIKSA, ANI GRY SYGNOWANEJ LOGO FINAL FANTASY. Najnowsza zapowiedziana część serii zabierze nas do świata wzorowanego na średniowieczu, jednak zabarwionego magią, imponującymi stworzeniami i pełnego efektownych pojedynków. W sumie to Wiedźmin 3 w barwnym, japońskim sosie. Nad nową częścią pracuje Creative Business Unit III, który obiecuje przerywniki filmowe realizowane na silniku gry i epickie batalie. Kolejne wieści o Final Fantasy XVI oraz XIV mamy usłyszeć dopiero w 2021 roku. Możliwe, że FFXVI pojawi się także na PC. Reżyserem najnowszych części Final Fantasy jest Hiroshi Takai, współtwórca FFV i FFXI. (Voy) ■■■

Jeszcze raz Myst

PO REAL MYST DOCZEKAMY SIĘ JESZCZE JEDNEJ WERSJI KLASYCZNEJ PRZYGDÓWKI, STWORZONEJ PRZEZ BRACI RANDA I ROBYNA MILLERÓW. W pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych Myst wyznaczał nowy trend w grach przygodowych, z dopracowaną oprawą graficzną, fabułą i złożonymi zagadkami. Dziś jesteśmy świadkami zapowiedzi powrotu Mysta z całkowicie przebudowaną grafiką i ilustracjami, zrealizowanymi na nowo animacjami i całością dostosowaną do oczekiwań współczesnych graczy.



Zapowiedź gry już pojawiła się na Steamie i GOG oraz w sklepie z produkcjami na Oculus, co oznacza, że po raz pierwszy będziemy mieli szansę wkroczyć do świata Mysta w goglach VR. Nie znamy jeszcze daty premiery remastera, za to podana specyfikacja techniczna maszyn, na których gra będzie działać, wyklucza wykorzystanie ray tracingu w czasie rzeczywistym. Szkoda, bo ten element mógłby właśnie w Mystcie zapewnić dodatkowe atrakcje wizualne. (Voy) ■■■

Dissident: Frostland Escape



STUDIO TEQUILA BYTE PREZENTUJE GRĘ, W KTÓREJ NASZYM ZADANIEM BĘDZIE PRZETRWANIE W ROLI WIĘŻNIA OPRESYJNEGO REŻIMU. Koncept ma interesujący punkt wyjścia, który nie wymusza na nas wypracowanego scenariusza. Możemy zdecydować się na pozostanie i znoszenie dalszej katorgi albo podjęcie ryzyka i próbę ucieczki w głąb zamrzniętej dziczy. Druga opcja prowadzi nas do szeregu kolejnych problemów, jako że oprócz zimna i głodu mogą nas zabić lokalne drapieżniki albo ścigający nas strażnicy. Na starcie wybieramy rodzaj postaci spośród żołnierzy, polityków, artystów i nauczycieli. Każdy z tych wyborów w znaczący sposób zmieni naszą sytuację podczas gry. Spośród zapowiadanych rozwiązań warto wyróżnić losowo generowaną mapę i specjalne mechaniki rozgrywki, które mają nam umożliwić wczucie się w sytuację więźnia. Dissident: Frostland Escape pojawi się w przyszłym roku. Już teraz możemy dodać tytuł do steamowej listy życzeń. (SG) ■■■■

Viking City Builder



DO SŁUSZNEGO WNIOSKU DOSZŁO JEDNOOSOBOWE STUDIO ROSLAGEN, ZAKŁADAJĄC, ŻE PO TYM, JAK W ŚWIAT WYRUSZY ASSASSIN'S CREED VALHALLA, GRACZE ZACZNĄ POSZUKIWAĆ DZIEŁ EKSPORUJĄCYCH DAWNE, WOJOWNICZE DZIEJE SKANDYNAWSKICH LUDÓW. Dodajmy do tego oczywistą prawdę, że zanim zburzymy jakieś miasto (nawet wirtualne jak w Cyberpunku 2077), najpierw trzeba je wybudować. Viking City Builder ma dać nam szansę zrównania z ziemią europejskich wiosek, by na ich zgliszczach postawić własne w stylu wikingów. Gra ma być city buliderem z elementami RTS i wrzucić nas w świat dzielnych wojowników dokonujących ekspansji. W tej roli sprawdzimy się jako wódz wikingów planujący osadę, decydujący o przydziale ludzi do poszczególnych zadań, wznoszący struktury obronne, chroniący wioski przed najazdami (zwrotnymi) tuziemców oraz zajmujący się ekonomią wzrastającego miasteczka. I wreszcie planujący kolejne podboje, wsparte wytrenowaną armią. Wszystko to razem zapowiada się obiecująco. Nie znamy jeszcze daty premiery gry. (Voy) ■■■■

NINTENDO SWITCH



**3 gry,
1 gwiazdorska
kolekcja!**



© 1996-2020 Nintendo

CONQUEST ENTERTAINMENT

www.nintendo.pl



18 WRZEŚNIA

KONSOLE Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch

Nintendo Switch Lite



**3 TRYBY
TV / STOŁOWY / PRZEŃOŚNY**

**WYŁĄCZNIE
TRYB PRZEŃOŚNY**

Dawna siedziba Atari znika



ZGODNIE Z PLANAMI ZAGOSPODAROWANIA PRZESTRZENI, JAKIE PRZEDSTAWIŁ GOOGLE, NIEBAWEM Z POWIERZCHNI USA MOGĄ ZNIKNAĆ HISTORYCZNE BUDYNKI PO DAWNEJ SIEDZIBIE FIRMY ATARI, O CZYM INFORMUJE WPIS NA FORUM ATARIAGE. Teraz może być więc ostatnia szansa, by odwiedzić historyczne miejsca, gdzie rodziły się automaty arcade, konsole do gier i komputery, ewentualnie wspominać je przy okazji naszego artykułu w Pixelu #26. Plany zagospodarowania Borregas Avenue

rozpoczęły się od budowy Google Moffett Place, kampusu znajdującego się na południe, wskutek czego usunięto z powierzchni ziemi dawne budynki Atari, gdzie mieściły się sekcje Consumer Engineering, Consumer Sub Assembly, Consumer Final Assembly, Coin-Op Printed Circuit oraz 400/800/Pinball Manufacturing, znajdujące się pod adresami 1173, 1195, 1215 Borregas Avenue, a także przy 155 Moffett Park Drive i 1180 Bordeaux Drive. Kolejne, wykupione w 2017 roku przez Google parcele są położone przy 1190, 1196 (druga główna siedziba Atari w Sunnyvale, sekcje Computer Operations i ASRL), 1265 (pierwsza główna siedziba Atari i Coin-op Engineering) i 1272 Borregas Avenue (Consumer Engineering/Microelectronics/Coin-op Engineering). W ciągu ostatnich czterech lat Google wydał łącznie 1,4 miliarda dolarów na pięćdziesiąt zabudowań znajdujących się w Sunnyvale. Dotychczas znane jako dawna siedziba Atari tereny zamieniają się w kampus Google Carribean. Według opublikowanych w styczniu planów zagospodarowania przestrzeni 1265 Borregas Avenue (dawne HQ Atari w Sunnyvale) zastąpi pięciopiętrowy budynek – w maju plany zabudowy zostały zaakceptowane. Prawdopodobnie w miejscu drugiej kwatery głównej Atari pojawi się parking. No to już wiemy, co będziemy w przyszłości wspominać, podróżując po nowym kampusie w Sunnyvale. (Voy)



Crossbow: Bloodnight

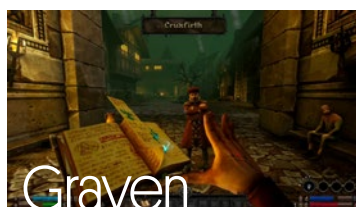
HYPERSTRANGE POKAZAŁ KRÓCIUTKI ZWIASTUN GRY CROSSBOW: BLOODNIGHT, LICZĄC NA TO, ŻE POLUBIMY STRZELANIE DO DEMONÓW. GRA, KTÓRA POJAWIŁA SIĘ NA STEAMIE, MA DEBIUTOWAĆ NA PC PRZY KORZYSTNYM UKŁADZIE GWIAZD (SERIO, TAK OKREŚLONO DATĘ PREMIERY). To arena shooter z demonami w roli wdzięcznych celów, wystylizowany na dark fantasy. W gruncie rzeczy przypomina Painkillera albo obrazki zapamiętane z Witchfire (będącego w trakcie produkcji). Crossbow: Bloodnight rozgrywa się w alternatywnej rzeczywistości w roku 1139, w świecie, w którym papież Innocenty II uznaje kusze za dzieło szatana, a tak się składa, że odgrywamy rolę łowcy demonów dbającego o równowagę pomiędzy siłami zła i dobra. Z kuszą o wielu trybach ataku w roli narzędzia do zaprowadzania ładu. Gdy świat pogrąży się w chaosie – wyruszamy, by wysłać demony z powrotem do piekła. Podskakując jak królik, uchylając się przed ciosami i wspomagając się magią. Hyperstrange obiecuje błyskawiczne respawny, zaledwie sześć typów przeciwników w dwóch wariantach oraz globalną tablicę wyników, aby było z kim porównać rezultaty walk. (Voy)

Hyrule Warriors: Age of Calamity

WPRAWDZIE NIE JEST TO DŁUGO WYCZEKIWANA DRUGA CZĘŚĆ ŚWIETNIE PRZYJĘTEGO ACTION RPG, ALE PRZYNAJMNIEJ STANOWI PRZEDSMAK TEGO, CO NAS CZEKA. Hyrule Warriors:



Age of Calamity ma nas zabrać do świata poprzedzającego o całe stulecie wydarzenia rozgrywane w Breath of the Wild, podczas Great Calamity, gdy Hyrule nagle pogrąży się w mroku, a złe siły przejmują władanie nad krainą. Z punktu widzenia gracza oznacza to epickie walki w dobrze znanych regionach świata, zanim został on zniszczony. Po raz pierwszy będziemy mogli wcielić się w jednego z czterech Championów, oczywiście walcząc w takim stylu, do jakiego seria zdążyła nas już przyzwyczaić: z combosami, specjalnymi umiejętnościami, sprawnie, intensywnie i szybko. Dynamicznej rozgrywce ma też towarzyszyć stosowna warstwa fabularna, przedstawiająca wydarzenia prowadzące do zagłady Hyrule. Na zachętę – w grze nie tylko poprowadzimy do boju Linka, będziemy mogli też walczyć w szatach Zeldy. Do tego dojdą zagadki, sklepy z przedmiotami, broń do odblokowania oraz specjalne moce związane z Sheikah Slate. Age of Calamity rusza do boju 20 listopada, za jedyne 59,99 dolarów. Szykujcie 16 GB miejsca na karcie pamięci w swoich Switchach. (Voy)



FPS W KLIMACIE DARK FANTASY, WYGLĄDAJĄCY JAK... KONTYNUACJA HEXENA 2 W OPRAWIE GRAFICZNEJ NIEKONIECZNIE Z TEJ EPOKI.

Tytuł już można dodawać do listy życzeń na Steamie, a jego wyróżnikiem mają być postacie stworzone przez Chucka Jonesa (wcześniej: Duke Nukem 3D i Half-Life) oraz głos odgrywany przez Stephana Weyte'a (Blood, Fire Emblem, Dusk). Znacznie więcej o samej grze opowiada kilkuminutowy fragment rozgrywki z komentarzem, rozpoczynający się od sekwencji na łodzi. Można pływać, a wydobyte ze skrzynki mikstury ze zdrowiem do złudzenia przypominają te z Hexena. Będzie też sporo rzeczy do zniszczenia i beczek do podpalenia (czarami). Questy często będą rozpoczynane po odnalezieniu notek przyklejonych do murów lub tradycyjnie po rozmowach z NPC. Uzbrojenie i mikstury kupimy w mieście u rzemieślników (i tradycyjnie odnajdziemy podczas walk). A sama walka... no cóż – połączenie techniki walenia przeciwników kosturem i magii odczytywanej pospiesznie z księgi czarów. (Voy)

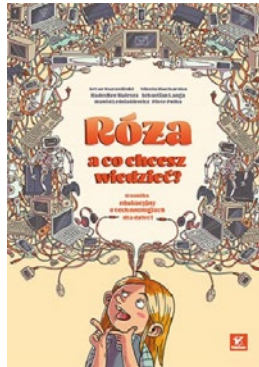


Game & Watch z Mariem

WŚRÓD ROZLICZNYCH (CHOĆ KOSZTOWNYCH) ATRAKCJI PRZYGOTOWYWANYCH NA TRZYDZIEŚTOPIĘCIOLECIE MARIA JEST JESZCZE COŚ, ZA CZYM TĘSKNILI NAJSTARSZY GRACZE – NOWA, CHOĆ UDAJĄCA STARĄ KONSOLA GAME & WATCH, Z KOLOROWYM WYSWIETLACZEM. Oprócz klasycznego wyglądu zabawek z lat osiemdziesiątych – w środku sporo atrakcji, bo wraz z konsolą dostajemy oryginalną grę Ball (w monochromatycznym wydaniu) oraz pakiet Super Mario Bros. i Super Mario Bros.: The Lost Levels. Premiera 13 listopada. Druga z atrakcji to Super Mario Kart Live, gra wykorzystująca rozszerzoną rzeczywistość i zdalnie sterowane samochodziki z kamerami do wytyczania własnych tras, a później... ścigania się na Switchu po samodzielnie zaprojektowanych torach. Mario Kart Live: Home Circuit wystartuje 16 października 2020 roku. (Voy)

Róża, a co chcesz wiedzieć

Komiks „Róża, a co chcesz wiedzieć” to unikalne wydawnictwo w języku polskim. W prosty, a jednocześnie mądry sposób tłumaczy dzieciakom (od sześciu lat) skomplikowane sprawy związane z nauką i technologią, między innymi: co to jest cyberbezpieczeństwo, biotechnologia, globalne ocieplenie, fake newsy, gospodarka cyrkularna czy statystyka. Ma na celu również zachęcenie dziewczynek do zainteresowania się pozornie tylko „chłopięcymi” rzeczami. Sam jestem ojcem dwóch dziewczyn (zgadniesz, jakie mają imiona?) i wiele razy obserwowałem, jak w przedszkolu i szkole zniechęca się do zainteresowania się nauką czy programowaniem. Autorem scenariusza jest Artur Kurasieński, zaś rysownikiem Tomasz Minkiewicz. Projekt ruszył na wspieram.to, już w momencie pisania tej notki osiągnął swe cele, a zbiórka trwa do 15 października. (PB)



JDD 2020

W DNIACH 12-14 PAŹDZIERNIKA 2020 ROKU WIELBICIELE JAVY SPOTKAJĄ SIĘ W SIECI PODCZAS JUBILEUSZOWEJ EDYCJI JDD ONLINE, CO STANIE SIĘ

OKAZJĄ DO ROZMOWY Z DEWELOPERAMI I TWÓRCAMI WYKORZYSTUJĄCYMI W SWOICH PROJEKTACH JĘZYK JAVA.

JDD 2020 to trzydniowe wydarzenie, odbywające się cyklicznie od 2006 roku. Tradycyjnie jego uczestnicy zetkną się z tematyką dostosowaną do różnych poziomów zaawansowania. Coś dla siebie znajdą zarówno junior, mid, jak i senior deweloperzy. Wśród tematów uwzględnionych na JDD 2020 będą: JVM, Agile, testing, TDD, BDD, Microservices, Docker, Kubernetes, Clean code, cloud, AWS, design, DDD, machine learning, AI, Future of Java, functional programming, Architecture oraz tematykę dla początkujących. (PB)



Cyberpunkowe puzzle

FIRMY CENEGA I GOOD LOOT INFORMUJĄ, ŻE GOOD LOOT PUZZLE, KOLEKCJA WYSOKIEJ JAKOŚCI UKŁADANEK, Z KTÓRĄ FANI GIER I POPKULTURY PRZENIOSĄ SIĘ DO ULUBIONYCH ŚWIATÓW, ODWZOROWANYCH NA WYJĄTKOWYCH GRAFIKACH DO UŁOŻENIA SAMEMU LUB W WIĘKSZYM GRONIE, SĄ JUŻ DOSTĘPNE. Dziewięć zestawów przedstawia miłośnikom układania puzzli uniwersa takich gier jak Cyberpunk 2077, Assassin's Creed Valhalla, Dying Light 2 i Doom Eternal. Warto zaznaczyć, że seria będzie rozszerzana zarówno o nowe motywy graficzne, jak i nowe tytuły gier, na podstawie których powstaną kolejne, wyjątkowe zestawy. (PB)



NINTENDO SWITCH.

Nintendo

VELAN STUDIOS



MARIOKART LIVE HOME CIRCUIT™



Przygotowany, do startu, start!

- Twój dom stanie się torem wyścigowym.
- Twórz własne tory wyścigowe w realnym świecie. Jedynym ograniczeniem jest twoja wyobraźnia!
- Zobacz jak akcja ożywa na ekranie!

3
www.pegi.info

Dostępne 16 października

KONSOLE Z RODZINY NINTENDO SWITCH

© 2020 Nintendo / Velan Studios



3 TRYBY
TV / STOŁOWY / PRZEŃOŚNY

WYŁĄCZNIE
TRYB PRZEŃOŚNY

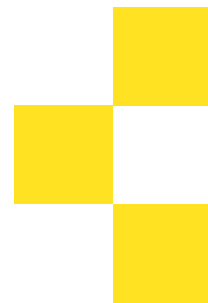
CONQUEST

www.nintendo.pl



Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



O NIEPRZEMIJAJĄCEJ WARTOŚCI WIEDZY

Wakacje się skończyły. Hurraaaaa!!! Ten entuzjazm nie powinien dziwić większości czytelników Pixela (a jeśli dziwi, to oznacza, że moje stwierdzenie, powtarzane zwykle na zjazdach rodzinnych, że zdarzają mi się popełnić czasem felieton do „poważnego miesięcznika kultury, zbyt poważnego dla nieokrzesanej młodzieży”, jest jeszcze bardziej nieprawdliwe, niż myślałem). Jak każdy rodzic bowiem wie, koniec wakacji to ten moment, kiedy wreszcie można przynajmniej na część doby pozbyć się, na rzecz instytucji edukacyjnych, odpowiedzialności za opiekę nad potomstwem i jego wychowanie.

Tak uzyskane zasoby wolnego czasu należy oczywiście mądrze spożytkować. Można by zająć się jakąś pożyteczną pracą, ale na to jestem zbyt leniwy (a rok akademicki jeszcze wszak się nie rozpoczął – błogosławieni ci, którzy wymyślili inaugurację nauczania na uczelniach wyższych w październiku). Z radością przystąpiłem zatem do ciężkiej harówki rozrywkowej, postanawiając jednak solennie, iż zanim zabiorę się za nowsze gry, to ogarnę przynajmniej pobieżnie bałagan, który wkradł się do mojej kolekcji retrosprzętu i oprogramowania. A ponieważ porządkowanie tych zasobów do zadań prostych nie należy (trochę tego się nazbierało przez kilka ostatnich lat), to aby nieco odpocząć, w przerwach nadrabiam oglądaniem seriali, które „obejrzeć trzeba”. A do tychże należy „Poirot”, który BBC skończyły co prawda produkować ładny kawałek czasu temu. Skończyło bynajmniej nie z racji jego mizernej popularności, lecz z powodu wyczerpania materiału źródłowego, po zekranizowaniu wszystkich powieści i opowiadań Agaty Christie, w których występuje ów belgijski genialny detektyw. Obejrzenie tego wszystkiego musi zatem zająć sporo czasu – tym bardziej że historie detektywistyczne

Christie należy smakować powoli, starając się je samemu rozwikłać i odgadnąć, jaki pokrecony pomysł w danym właśnie przypadku miała autorka.

To rodzaj rozrywki, która dziś jest nieczęsta, szczególnie jeśli spojrzymy na gry komputerowe. Tekstówki i rozbudowane tytuły logiczne nie należą do gatunków, które rozwijają się szczególnie dynamicznie w ostatnim czasie. Zdarzają się co prawda znamienne i wybitne wyjątki, do których zaliczyłbym choćby The Witness i Return of the Obra Dinn, oczywiście sam Hercule Poirot także jest postacią znaną scenarzystom gier (choć czasem można odnieść wrażenie, że powszechnie czytana była tylko jedna powieść Christie, ta o pociągu). To wszystko to jednak tylko echa minionej ery, przeszłego złotego wieku, który bezpowrotnie już przeminął – a wraz z nim wartość umiejętności rozwiązywania typowych zagadek obecnych w grach tekstowych czy takich typu point-and-click.

Tak, wygląda na to, że znowu jak niemądry starzec wpadłem w pułapkę osobistych lamentacji nad nieużytecznością posiadanej wiedzy. Trzeba bowiem przyznać, iż godziny spędzone nad klasycznymi przygodówkami spowodowały u mnie – jak sądzę – wykształcenie pewnych nawyków i sposobu patrzenia na świat, który jest dziś zupełnie do niczego nieprzydatny. Tak, trzeba było więcej grać w pierwsze FPS, ćwiczyć mięśnie nadgarstka i odruchy, ale dziś już nic nie poradzę na to, iż zawsze wyżej ceniłem Guybrusha Threepwooda od Józka Błazkowicza. I wygląda na to, że jest to chyba jakaś głębsza cecha charakteru – tak sobie właśnie rozważałem, wygrzebuując kolejne artefakty sprzętowe ze swojej kolekcji. Czy bowiem do czegośkolwiek może się dzisiaj komuś przydać umiejętność uruchomienia i oprogramowania plotera podłączanego przez interfejs HP-IB, a takowy właśnie sprzęt ostatnio zapragnąłem przywrócić do życia...

Może jednak się mylę? Otóż tuż przed wysłaniem tego tekstu dostałem od swojego szwagra prośbę o pomoc. Jego stary (oj stary) komputer przestał mu się uruchamiać, a tu trzeba go wskrzesić, dane odzyskać, antyczny system operacyjny choć na chwilę do życia przywrócić. Cała nowoczesna wiedza „informatyczna” na nic, jedyna nadzieja w umiejętnościach – wydawać by się mogło – zgoła nieprzydatnych. Ale nie wiem jeszcze, czy się uda... ■



Wypromujemy Twoją grę wśród milionów graczy.

Bez lagów.



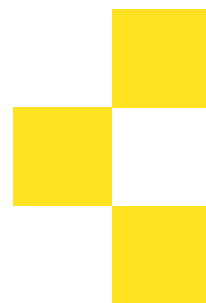
- Programmatic • SEM • Display
- Social Media • Mobile
- Big Data & Data Management Platform

team@oan.pl | www.oan.pl



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.



WYBIERAM GŁUPOTĘ

Wracają „Beavis and Butt-Head”. Wywołuje to u mnie liczne obawy i niewielkie nadzieje, ale wiernie stoję przy tej serii – jest jedną z moich ulubionych, prawdziwym kulturowym symbolem lat dziewięćdziesiątych, których, jak już wiele razy wspominałem, nie lubię, bo w nich żyłem, ale których się przecież nie wyprę.

W anonsującym powrót serii trailerze widzimy konferencję prasową, na której emfaticzna dziennikarka pyta bohaterów, jak wyobrażają sobie swoje istnienie w czasach poprawności politycznej i ogólnej wrażliwości. Oni, nic z tego nie rozumiejąc, proszą, żeby powtórzyła. Na zadane prośbie „Dlaczego wy i dlaczego teraz, w czasach kiedy pejzaż medialny się tak zmienił?” odpowiadają wprost: „Wzięli nas, bo jesteśmy głupi”.

Pierwsze gry komputerowe, które pamiętam, te z samego początku lat osiemdziesiątych, to była prosta, niekiedy w sensie dosłownym jarmarczna rozrywka. „Przestań grać w te głupie gry” – z tym poglądem przestałem się spotykać dopiero w XXI wieku, to znaczy wciąż natrafiam na jego ślady, ale dużo rzadziej, a ci, co go głoszą, wiedzą, że tak nie wypada.

Spotkałem ostatnio Łukasza Gołębiowskiego, w latach dziewięćdziesiątych dziennikarza działu kultury Rzeczypospolitej, jedyne i pierwsze (moim zdaniem), który wówczas pisał o grach w tak zwanych mainstreamowych mediach. O, jakże szanowałem fakt, że taka gazeta jak Rzeczypospolita pochyła się nad grami. Ćwierć wieku później gry są już w mainstreamie, gry stały się mainstreamem. Oczywiście przy okazji stanowią już tak ogromne i złożone zjawisko, że każdy może sobie wyszukać atrakcyjną i niewydeptaną niszę.

Powstają nagrody, działają stowarzyszenia, rosną w siłę (oczywiście głównie wirtualne) redakcje, potężnieje wszystko to, co ogólnie można nazwać „kulturą wysoką” gier – już o tym pisałem. W odstępie zaledwie trzech tygodni debiutowały dwa ambitne polskie tytuły, jeden inspirowany twórczością Franza Kafki, drugi osadzony w dystopijnym, orwellowskim świecie.

Wszystkie te dążenia budzą mój szacunek. A jednak każdy musi dokonać swojego wyboru. Dla mnie gry to masowa rozrywka. Muszą być proste. Nie przeszkadza mi, gdy są głupie. Czasem nawet dobrze, kiedy są głupie. Pomyślcie o całym fenomenie Super Mario Bros.: te tytuły w stu procentach wyczerpują definicję „głupiej gry”. I co z tego? Przypominam, że mówimy o najbardziej wpływowej i najlepiej sprzedawanej serii w historii. W dodatku bez wątpienia genialnej i wybitnej.

Na jednej z uczelni, na których wykładam o biznesie gier komputerowych, we wrześniu dokończyliśmy pocovidowy semestr. Prowadziłem wykład o wskaźnikach i opartym na nich zarządzaniu; lubię ten wykład i lubię takie zarządzanie, wydaje mi się racjonalne i efektywne. Jeden ze studentów zarzucił mi, że to podejście eliminuje myślenie o wartościach artystycznych. Właściwie nie tyle przyznałem mu rację, co stwierdziłem, że jest to tylko kwestia wyboru. Można być skupionym na timingu, efektywności, budżecie i sukcesie komercyjnym. Można dbać o wysokie walory artystyczne dzieła. Można próbować łączyć te podejścia (to najtrudniejsze). Po prostu trzeba się na coś zdecydować.

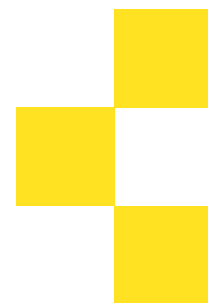
Ja sam wybieram głupotę. Głupota jest miła, głupota jest szczerza, na głupocie opiera się prawdziwa radość i w głupocie znajdzie się nawet szczęście, to najradsze z dóbr. Głupota jest zaprzeczeniem pretensjonalności, a tej nie znoszę ponad wszystko. I wreszcie: kiedy głupota spotyka geniusz, powstają dzieła największe. Pomyślcie tylko o wąsatych hydraulikach. ■

ALEX

PRINT
NOT
DEAD



Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



O CZYM MÓWIĄ RECENZJE

Dość często mi się zdarza, że buszując w sieci po tematach ekologicznych, trafiam na dyskusje o tytułach, o których nie mam pojęcia. Najlepiej by było zagrać i wyrobić sobie zdanie samemu, ale często jest to technicznie (czas, pieniądze, sprzęt) niemożliwe. Wtedy, żeby zrozumieć dyskusję, często proszę o pomoc wujka Google'a i prędzej czy później kończę na Metacriticu albo na Steamie, przeglądając recenzje. Ostatnio zdarzyło mi się kilka rozmów na ich temat. Trochę się w nich dostało recenzjom prasowym i portalowym, ale gorąco było zwłaszcza przy recenzjach społecznościowych. Moi interlokutorzy bardzo mocno je krytykowali – trochę słusznie, a trochę chyba dlatego, że niepotrzebnie traktowali je literalnie.

W przypadku gier klasycznych, prostych i nieobciążonych polityką, moja wiara w średnią ocenę (zwłaszcza jeśli produkcja jest już na rynku od wielu miesięcy i nabierała przynajmniej kilkaset opinii, a najlepiej tysiące) jest dość duża. Zjrzałem do swojej biblioteki steamowej. Baba Is You ma 98 procent ocen pozytywnych, na pewno nie jest warta obeerzenia, tak samo dobrze wygląda Gorogoa z 97 procent. Truberbrook z 74 procent wygląda już słabiej, House of Caravan z 66 procent jeszcze gorzej. Inner Chains dochrapało się raptem 45 procent i to już jest słabizna. Co dla mnie ważne – te oceny, po pierwsze, całkiem nieźle pokrywają się z tym, co sam o tych grach myślę (a wymienione uczciwie ograłem), po drugie, w recenzjach bardzo często gracze wymieniają argumenty, z którymi się zgadzam (więc opierają swoje oceny na podobnych jak ja przesłankach). Co więcej, nawet jeśli te liczby nie

oddają obiektywnej rzeczywistości, zwykle nieźle się sprawdzają przy porównaniu – What Remains of Edith Finch ma 95, a Gone Home 76 procent i tak, ta pierwsza gra jest lepsza. Nie, żebym zawsze się zgadzał z głosem ludu: The Witness ma 86, a Filament 94 procent, a moim zdaniem ten drugi jest w tym zestawieniu mocno wtórny.

Za to w przypadku gier „obciążonych” – dotyczących gorącej politycznie bądź społecznie tematyki – bywa różnie. Jak na złość tytuły z mojej biblioteki, które mogłyby się nadawać na przykłady, mają recenzji za mało, żebym odważył się uogólniać (choć wpisują się w pewien trend, taki The Outcast Lovers ma raptem 66 procent – trudno wyczuć, czy bardziej przez tematykę, czy bardziej przez uproszczoną, niezbyt grową formę, za to pozwalający wyładować frustrację, ale sprowadzający się do bezsensownej przemocy Stayhomer ma 93 procent). Ale weźmy z grubej rury: The Last of Us 2. Na Metacriticu 94 procent od recenzentów i 5,6 (na 10) od graczy. Ewidentnie którzyś nie mają racji. W scenariuszu pojawiają się budzące kontrowersje wątki, więc ocena społeczności może być zaniżona, ale równocześnie, jeżeli te 5,6 odzwierciedla rzeczywisty vox populi (a przy 140 tysiącach ocen nie umiem tego wykluczyć), to może jednak po prostu coś nie pykło, przekaz był źle skonstruowany albo źle zaadresowany? Niezależnie od tego, dlaczego TLoUS2 ma tak niską średnią, ten rozdźwięk między ocenami w dwóch różnych kohortach to temat wart głębszej analizy, a część występujących w recenzjach argumentów to materiał na badania z pogranicza kultury, psychologii i socjologii.

A wracając do wspomnianych na początku rozmów – tak, traktowanie recenzji jako ostatecznej wyroczni jest oczywiście błędem (chyba że czytamy recenzje Harszaka, do którego mam zaufanie), ale takim samym błędem jest zakładanie z góry, że są nic niewarte. Tylko, po pierwsze, trzeba czytać między wierszami, po drugie – nie należy przyjmować a priori, że recenzje mają jakiś związek z grą. Czasem są autorecenzją samych grających. ■

BOREK

DLACZEGO RÓŻA NIE MOGŁA PÓJŚĆ NA LEKCJĘ ROBOTYKI?

BO W POLSCE, W XXI WIEKU NADAL WIELE OSÓB
UWAŻA, ŻE DZIEWCZYNY NIE POWINNY ZAJMOWAĆ
SIĘ NAUKĄ I TECHNOLOGIĄ.

POMÓŻ NAM TO ZMIENIĆ!

WESPRZYJ KAMPANIĘ KOMIKSU EDUKACYJNEGO
DLA DZIECI O NAUCE I TECHNOLOGIACH!

EKSPERTAMI W KOMIKSIE SĄ: MARTYNA SZTABA,
JANINA BĄK, ALEKSANDRA PRZEGALIŃSKA, PIOTR
KONIECZNY, KRZYSZTOF GONCIARZ, DOROTA BUDZYŃ,
OLA I PIOTR STANISŁAWSCY, KASIA GANDOR,
PIOTR ŁÓJ, RAFAŁ HAN I ARTUR KURASIŃSKI

Wesprzyj nas na:
edukomiks.pl

RÓŻA, A CO
CHCESZ
WIEDZIEĆ?



PIXEL HEAVEN 2020

Games Festival & More

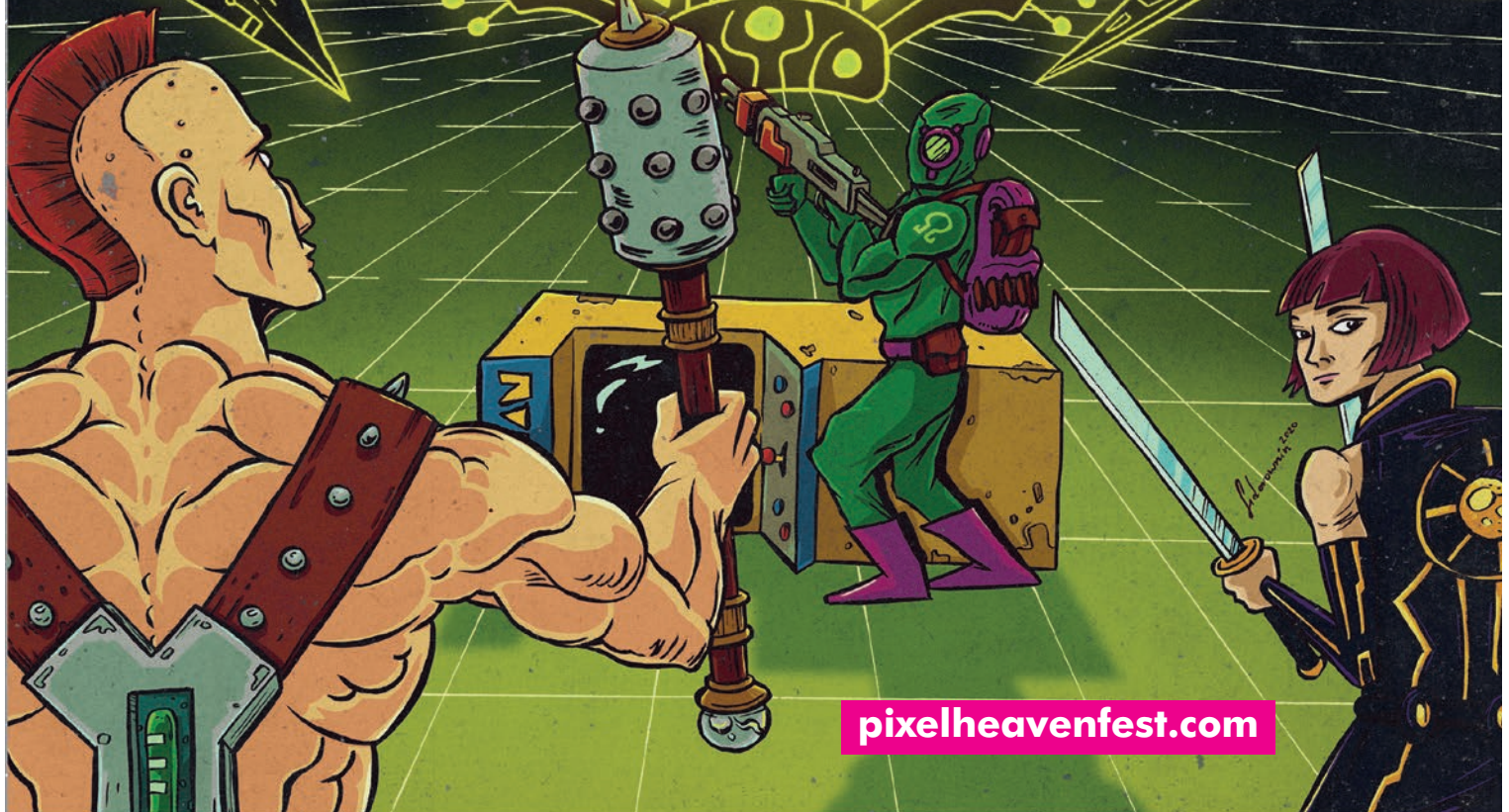


GAMEDEV & CREATIVE
CAREERS EXPO 2020



13-15
11
2020

MIŃSKA 65
Warsaw / POLAND



pixelheavenfest.com

