

PREMIERA MIESIĄCA YAKUZA: LIKE A DRAGON

PIXEL

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



EMPIRE OF SIN

TWÓRCA DOOMA, CHICAGO I PROHIBICJA

INSIDE

- PLAYSTATION 5
- XBOX SERIES X
- SPIDER-MAN: MILES MORALES
- GODFALL
- ASSASSIN'S CREED VALHALLA
- SACKBOY: WIELKA PRZYGODA
- CHICKEN POLICE
- THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: LITTLE HOPE
- THE GOONIES
- COMMANDER KEEN
- TRON
- OD PIŁECZKI DO REWOLUCJI CYFROWEJ
- SKĄD SIĘ WZIĘŁY SYMULATORY

11 (65) / 2020 / GRUDZIEŃ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 65
12>
9 772391 796008
CEM 16304 (w/m/s/wd)
pixel-magazine.com



18TM
www.pegi.info

XBOX ONE PS4 PC STADIA | DZIAŁA RÓWNIEŻ NA XBOX SERIES X|S | PS5

CD PROJEKT®, Cyberpunk®, Cyberpunk 2077® są zarejestrowanymi znakami towarowymi CD PROJEKT S.A.
© 2020 CD PROJEKT S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki towarowe, nazwy i logo są znakami towarowymi
lub zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do swoich prawowitych właścicieli.

CYBERPUNK

2-0-7-7



10.12.2020

SHADOWS OF
NEW YORK

Rozpoczynając pracę nad Coteries of New York w kwietniu 2019 r., byłem pełen zachwytu, ale też niepewności. Napędzała mnie unikalna szansa na spełnienie jednego ze swoich marzeń, ale niewiele dzieliło mnie od przykrego zderzenia z rzeczywistością.

Pisząc te słowa półtora roku i dwie premiery gier osadzonych w świecie

Wampira: Maskarady później, mogę śmiało powiedzieć, że może nie zawsze było łatwo, ale było warto.

- Krzysztof Zięba, project lead Coteries of New York, producent Shadows of New York

Shadows of New York to mocno kompaktowa, powstała w ramach ograniczeń kwarantanny historia, skierowana świadomie do specyficznego odbiorcy – a przy okazji mój debiut w roli głównodowodzącego projektu, który umożliwił mi profesjonalną współpracę z niesamowicie utalentowanymi artystami, od projektanta grafiki znanego z najbardziej stylowych japońskich gier akcji po jedną z najciekawszych polskich autorek muzyki alternatywnej. Dzięki ich pracy powstał tytuł, który operuje na nieco innej częstotliwości, i po cichu liczę, że w przyszłości zawarte w nim tony będą miały okazję wybrzmieć ze zdwojoną siłą.

- Aleksander Borszowski, project lead Shadows of New York, współscenarzysta Coteries of New York

Praca nad tak kultową licencją jak Vampire: The Masquerade jest marzeniem chyba każdego business developera w gamedevie.

Szpeciallynie jeśli, tak jak ja, mając 15-16 lat całymi godzinami i dniami rozgrywał sesje RPG w Świecie Mroku.

Tworzenie licencjonowanej gry jest wyzwaniem samym w sobie, ale potrafi być niezwykle wzbogacającym i rozwijającym doświadczeniem – zwłaszcza gdy okazuje się, że gra, nad którą się pracuje będzie pierwszą produkcją osadzoną w uniwersum

World of Darkness od wielu lat. A kiedy zarówno licencjodawca, jak i dziennikarze, a przede wszystkim gracze są usatysfakcjonowani i zapada decyzja o stworzeniu kolejnej części, wtedy ma się wrażenie naprawdę dobrze wykonanej roboty!

- Jacek Głowacki, business developer w Draw Distance

Jesteśmy Draw Distance z Krakowa. Tworzymy gry od ponad 10 lat, skupiając się obecnie na tytułach konsolowych i pecetowych. Współpracujemy ze znanymi wydawcami i licencjodawcami, a pozyskane doświadczenie wykorzystujemy w pracy nad coraz ambitniejszymi, oryginalnymi IP. Jakie są nasze plany na przyszłość?

Uchylimy rąbka tajemnicy w następnym numerze...

SEN O KONSOLI

Właśnie wypożyczyłem na tydzień Xboksa Series X. Podłączyłem czarną puszkę do panoramicznego monitora zamiast do telewizora 4K w salonie, bo tam byłaby silna konkurencja w postaci MiniMini+ i programów o urządzaniu wnętrza. Wiem, że nie wycisnę jakości, o jaką apelował kombinat z Redmond, ale przecież testuję tylko funkcjonalność sprzętu, a nie jego parametry techniczne. Te badamy w Loadingu, biorąc również na warsztat PlayStation 5.

Nigdy nie byłem urodzonym konsolowcem, choć pierwszą konsolę zobaczyłem już w stanie wojennym. U kolegi na urodzinach pojawił się jakiś niemiecki klon Home Ponga, ale – co może się wydać niewyobrażalne – odbijanie piłeczki wydawało się śmiertelnie nudne, nawet dla głodnych wrażeń dziewięciolatków. Tak właśnie wyglądały początki elektronicznej rozrywki: w salonach powodujący ucisk w piersiach Space Invaders, na ZX Spectrum arcydzieła liniowego prymitywu w postaci Jumping Jack i Chuckie Egg, a na konsoli Pong. Strasznie marnie się to wszystko zapowiadało, a jednak potem nadeszły rewolucje.

We wrześniu 1995 roku krążyłem po ECTS, tuż przed europejską premierą PlayStation, i pamiętam rozwieszony na całą Olimpię baner reklamowy z nazwą konsoli. Czuć było, że coś wisi w powietrzu. Nie czytałem jednak w Secret Service działu konsolowego, podobnie jak ominęły mnie zachwyty Gulasha nad sprzętami Segi, bo cóż zrobić, że żadne Tekkeny, Wipeouty czy Virtua Fightery mnie nie interesowały. Dopiero w 2006 roku wpadł mi przypadkiem

P.

w ręce numer magazynu Neo Plus z recenzją God of War. Było w screenach tej gry coś niezwyklego, zew przygody, przemierzania zapomnianych dominiów, uczucie zniewalające i nakazujące, żeby w nią zagrać. No, ale rzecz była wydana tylko na PlayStation 2. Zorientowałem się, że wyglądająca jak czarny piórnik maszynka jest na przecenach, zakupiłem ją, dodatkowo płytę z platynowym Kratosem, i w zimowy wieczór zasiadłem za sterami. Okazało się, że brakuje karty pamięci, po którą trzeba było ponownie szorować do pierwszego w Polsce Saturna w Arkadii. Gdy już wyszedłem na pokład podskakującego na falach brygu, uruchomiłem przytroczone do rąk łańcuchy i poczułem wibrowanie pada, wiedziałem, że to inne doświadczenie od dotychczas poznanych.

W tym samym roku pałeczkę lidera elektronicznej rozrywki przechwycił na moment Microsoft. Gears of War było czymś tak bardzo innym, świeżym i soczyście brutalnym, że kupno Xboksa 360 stawało się koniecznością. Czarny piórnik po skończeniu paru klasyków czym prędzej sprzedałem, podłączyłem nową białą budę do świeżo kupionego telewizora LCD i wkroczyłem do śniegów Lost Planet, a zwłaszcza do niesamowitej jaskini, z najbardziej realistyczną grafiką, jaką dotąd widziałem. A Dead Rising z trzodą zbiegłą z Romerowskiego „Świtu żywych trupów” i płynący w grze realny czas, z powodu którego można było pozbać się szansy na ukończenie przygody i wcale o tym nie wiedzieć? W międzyczasie ukazał się jednak Gothic 3 i znów posiadanie szybkiego peceta stało się koniecznością...

Od tego czasu ani nie pogardzam konsolami, ani nie jestem ich bezkrytycznym fanbojem. Zwykle gram na nich tylko w to, czego nie ma na pecetach. Akurat dowodzony przez mającego na koncie niemal same zawodowe porażki Phila Spencera Xbox w ostatnich latach zupełnie zrezygnował z exclusive'ów, co wraz z nieintuicyjnym menu konsoli spowodowało, że One'a praktycznie nie dotykałem – kończąc na nim tylko Quantum Break, zanim pojawiła się wersja na PC. Było też parę miesięcy zauroczenia Switchem, które minęło, gdy się połapałem, że poza Breath of the Wild ukaże się ledwie kilka wyjątkowych gier na tę konsolę.

Czy tym razem wkroczymy w zupełnie nowy wspaniały świat? Wątpię, ale sam z ciekawością przeczytałem wrażenia kolegów z testowania nowych sprzętów. Dla wielu posiadanie PlayStation 5 lub XSX będzie najlepszym prezentem na święta i świetnie, bo to oznacza, że elektroniczna rozrywka wciąż bawi i dostarcza dreszczyku ciekawości. Szczęśliwego Nowego Roku i do zobaczenia ponownie w czwartek 7 stycznia! ■



MICZ



PIXEL
CULTURAL MEDIA

Redaktor naczelny

Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy

Andrzej Bazylczuk, Marcin Borkowski, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Marcin M. Drews, Paweł Gawlikowski, Piotr Gawrysiak, Szymon Górąj, Marcin M. Granat, Mikołaj Kamiński, Bartłomiej Kluska, Emil Leszczyński, Jacek Marczewski, Łukasz Michalik, Dariusz J. Michalski, Piotr Pieńkowski, Piotr Pocztarek, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Szedziński, Aleksy Uchański, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz, Piotr Zymelka

Oficer dyżurny

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

Wydawca

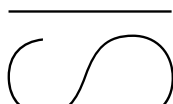
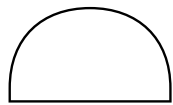
 Idea Ahead
AL KEN 36A lok. 93A
02-797 Warszawa (PL)
+48 (22) 855 10 35
idea-ahead.com

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.

Pixel Heaven w wersji online już w dniach 10-13 grudnia! Kończy się ten dziwny rok, pełen nieszczyć i niespodziewanych wydarzeń. Kolejny rok może być tylko lepszy i tego się trzymajmy. Wesołych Świąt!

P.
 check it out
PIXELPOST.pl

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



5-28

LOADING

- 8. Autofire • 12. Indykarium
- 16. Vive VR Corner • 18. RetroExpress
- 20. Pixel Kids 22. Test PlayStation 5
- 26. Test Xboksa Series X

29-48

PLAY THE GAME

- 30. Empire of Sin • 32. Marvel's Spider-Man: Miles Morales
- 34. The Dark Pictures Anthology: Little Hope
- 35. Sackboy: Wielka przygoda • 36. Dirt 5 • 37. Chicken Police
- 38. Yakuza: Like a Dragon • 40. Assassin's Creed Valhalla
- 42. Kingdom Hearts: Melody of Memory
- 43. Sam & Max: Save the World • 44. Godfall
- 46. Call of Duty: Black Ops – Cold War • 48. Disc Room

49-76

HALL OF FAME

- 50. Najlepsza Gra na Świecie: Commander Keen
- 54. Od piłeczki do rewolucji cyfrowej – zapomniane lata Atari
- 62. Tron – kwiat złotej ery gier wideo
- 70. Legenda The Goonies

77-100

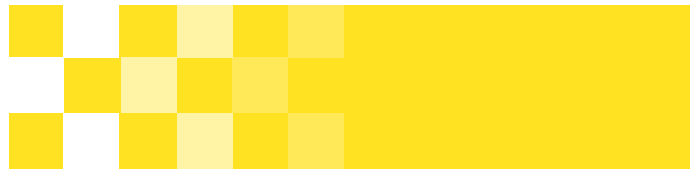
SECRET LEVEL

- 78. Skąd się wzięły symulatory lotnicze?
- 84. Wywiad z twórcami wypożyczalni programów komputerowych Enter-Computing
- 90. Kosmiczne plakaty • 92. Sidequest
- 100. Felieton Śledzia

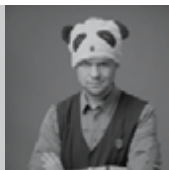
101-122

CREDITS

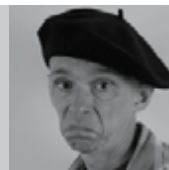
- 102. Vagrant Story • 108. Flight of the Amazon Queen
- 111 Felieton Łukasza Orbitowskiego
- 112. Krótkie gry o zabijaniu • 118. Felieton Gawrona
- 120. Felieton Alexa • 122. Felieton Borka



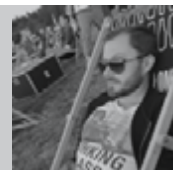
MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI



MARCIN BORKOWSKI



BARTOSZ CZARTORYSKI



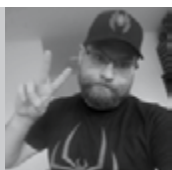
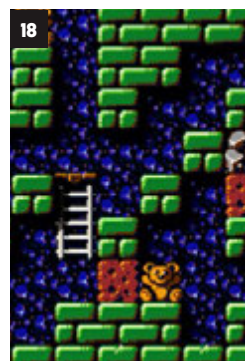
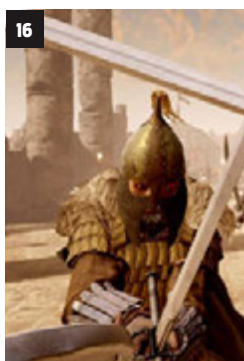
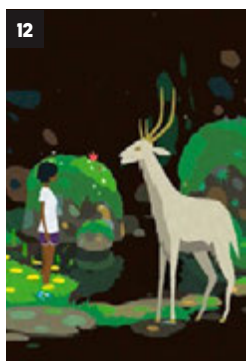
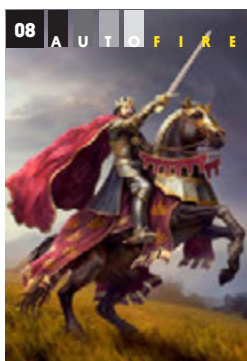
Nawet nie chce mi się oglądać programu „Lego Masters” na TVN. Kto wpadł na pomysł, żeby robić zawody w budowaniu oceniane przez jury? Jak coś takiego odbierze młody widz, co pomyśli o swoich zabawach? Oddajcie klocki dzieciom, dorośli niech sobie budują w domu po kryjomu.

W związku z reedycją Puszek Pandory postanowiłem sprawdzić, czy jeszcze pamiętam, jak ją przejść. Pamiętam! Skończyłem, niestety korzystając z emulatora, bo nie mam ZX Spectrum. Zapisałem co i jak, ale zastanawiam się nad filmem na YouTube, niech się łyż w oczach kręca.

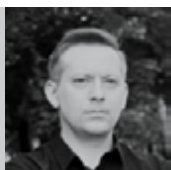
Nie załapałem się na „Harry'ego Pottera”, ale po latach doceniłem J.K. Rowling. Tyle że nie jako autorkę fantastyki, ale kryminała. Uwielbiam jej cykl o Cormoranie Strike'u i obok książek Stephena Kinga jest to chyba jedyna proza gatunkowa, na którą czekam. Nowy tom już jest!

LOADING

PLAYSTATION 5 JEST SPORE, ŁĄCZNIE Z PODSTAWKĄ
MA 41 CENTYMETRÓW WYSOKOŚCI, JEST TEŻ CIĘŻKIE
– OKOŁO 4,5 KILOGRAMA W WERSJI Z NAPĘDEM.



**PIOTR
POCZTAREK**



**PIOTR
ŻYMEŁKA**



**PIOTR
MAŃKOWSKI**



Outfit może i z Milesa Moralesa, ale ogrywam remake Demon's Souls. W pełnym rynsztunku ciężko byłoby wysiedzieć na kanapie, a przecież samo umieranie w tej pięknej grze jest już wystarczająco ciężkie. Dobrze, że po zgonie rozgrywka wchodzi teraz błyskawicznie. Tak to można ginąć – w 60 FPS.

Jeśli dzieciaki proszą was o wymyślanie wciąż nowych historyjek do opowiadania, polecam fabuły gier. Idealnie sprawdzają się przygodówki. Przetestowałam pierwszą część perypetii Guybrusha. Dzieciaki zachwycone, a ja mam dużo materiału bez nadmiernej gimnastyki umysłu.

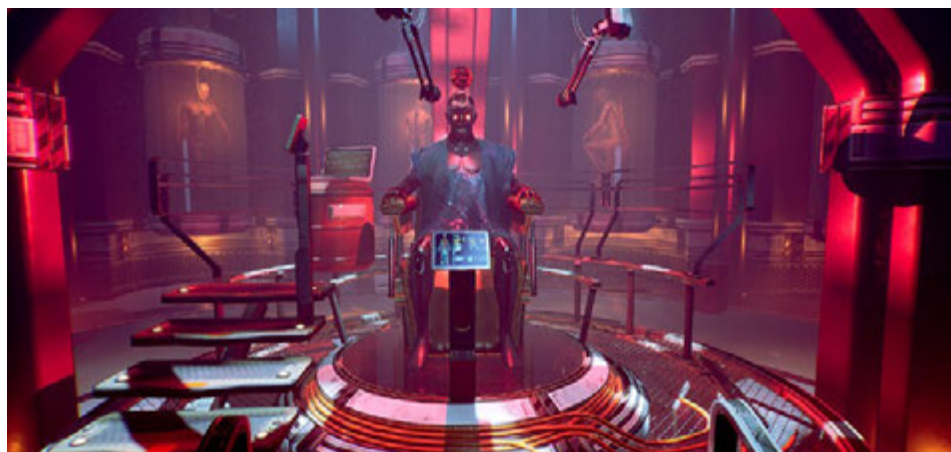
Czterdzieści lat temu zobaczyłem po raz pierwszy automat z grą wideo. To nie była bajeczka – smród komuszych petów i piwa łączył się z rechotem grających na Space Invaders żuli. Do tego swąd spalenizny, tak jakby w automacie gotowały się kable. Nikt się nie spodziewał, w co się przekształcą te undergroundowe grzeszne przyjemności.





Transient

JEŚLI ZMIESZAMY ZE SOBĄ CZERWONY BARSZCZ Z POMIDOROWĄ, TO OTRZYMAMY DANIE, KTÓRE BĘDZIE SMAKOWAŁO I WYGLĄDAŁO DZIWNIE, MIMO ŻE OBIE SKŁADOWE SAME W SOBIE SĄ PYSZNE. Odniosłem wrażenie, że tożsamy efekt uzyskali twórcy przygodówki Transient, mieszając ze sobą dwie konwencje mocno zakotwiczone w świadomości graczy. Z jednej strony jest to cyberpunk, z właściwym mu zacięciem technologicznym, cyberprzestrzenią i hakowaniem. Z drugiej lovecraftowski horror z pradawnym złem, mrocznym okultyzmem i fetyszem macek. Każdy z nich z osobna lubię i cenię, natomiast wymieszane w sposób, jaki tutaj podano, okazały się dla mnie trochę ciężkostrawne. Prawdopodobnie to kwestia niezbyt ciekawego



wprowadzenia, które w dalece niewystarczający sposób zmotywowało mnie do zgłębiania mitologii będącej sednem gry. Natomiast bardziej zahaczyłem się na sam cyberpunk, który w Transient stanowi eleganckie opakowanie treści. Graficznie jest bardziej wiarygodny, lepiej dopracowany niż elementy koszmarnego snu, drugiej twarzy gry – futurystyczne miasto z neonami, ciemne wnętrza rozświetlone ekranami monitorów. Hakowanie poprzez poruszanie się po węzłach sieci, unikanie wirusów i programów strażniczych czy zgadywanie kolejnych liter hasła było przyjemnie znajome i intuicyjne. Podobnie mechanika gry polegająca na skanowaniu pomieszczenia w celu znalezienia anomalii. Napotkam też fajne niespodzianki, które urozmaicają rozgrywkę, na przykład kierowanie minidronem poprzez dukty techniczne,

żeby dostać się do sterowni i wyłączyć alarm. Wszystko to nie równoważy jednak mankamentów gry. Transient ma jak na mój gust zbyt nierówną narrację. Za dużo tu szwendania się z miejsca w miejsce, za mało dialogów lub zagadek, które w ciekawy sposób odkrywałyby zawiloci tego świata, umiejętnie dawkały tajemnicę i napięcie. Wreszcie spinały gracza do aktywności czy choćby przeczytania od deski do deski wszystkich sążnistych dokumentów i wpisów w dzienniku. (JM)



SpellForce 3 DLC

UTARŁO SIĘ W POPKULTURZE, ŻE WYSTĘPUJĄCE W PRODUKCJACH FANTASY TROLLE TO ZWYCZAJNE GÓRY MIĘCHA SĘYNAĆCE Z INTELIGENCJI NA POZIOMIE WOZU DRABINIASTEGO WYPAKOWANEGO PO BRZEGI CEGLAMI.

Ten niespecjalnie pozytywny wizerunek postanowili zmienić ludzie z Grimlore Games przy okazji dodatku do SpellForce 3. Rozwinięcie o podtytuł Fallen God nie tylko przedstawia wspomnianą rasę jako w miarę komunikatywne istoty, ale również całkiem dobrze rozwiniętą cywilizację. Co więcej, same stwory wyglądem przypominają orki, a nie monstra, do których przywykliśmy, oglądając filmy fantastyczne. To wizualne podobieństwo obu ras sprawia, że obcując z Fallen God, czujemy się, jakbyśmy grali w duchowego następcę Warcraft 3. W trakcie długiej kampanii dla pojedynczego gracza sterujemy grupą herosów, którzy bez wsparcia pomniejszych jednostek potrafią poradzić sobie nawet z hordą nieumarłych lub dobrze wyekwipowaną drużyną specjalizującą się w polowaniach na trolle. Jeśli jednak nadejście potrzeba obrony przed zmasowanym naporem wroga lub rozbitcia w pył

wrażej armii, przejmujemy dowodzenie nad całą osadą jak w typowej strategii czasu rzeczywistego. Rozgrywka nie jest aż tak dynamiczna jak chociażby w Starcracicie lub produkcjach z serii Warhammer 40k: Dawn of War, ale mimo to wymaga od gracza szcążkowego zmysłu taktycznego. Wykorzystanie umiejętności któregoś z herosów w odpowiednim czasie może odwrócić losy bitwy. Ognisty totem przywoływany przez Gungwara jest tu doskonałym przykładem – przypieczętani wrogowie nie wiedzieli, jak mi dziękować.

Fallen God bliżej do RPG niż strategii. Najważniejsza jest tu historia opowiadająca o perypetiach niedoświadczonego wodza Akroga, przedstawiona niczym w rasowej grze fabularnej. Warto mieć na uwadze, że podejmowane decyzje mają wpływ na rozgrywkę. Zatem bezmyślne przeklikiwanie się przez liczne konwersacje pomiędzy postaciami nie jest najlepszym pomysłem. Tym bardziej że trolle nawet o sobie mówią w trzeciej osobie. Wraz z dodatkiem zadebiutował darmowy tryb Versus. Rozgrywka skupia się tu na typowo strategicznych potyczkach z komputerem lub innymi graczami. Twórców należy pochwalić za to posunięcie, ponieważ bez przymusowych opłat każdy chętny może cieszyć się grą w SpellForce 3. Płaci się jedynie za odblokowanie dodatkowych frakcji wprowadzonych w Fallen God oraz poprzednim dodatku. (PST)



Deluxe Ski Jump 2

FIRMA MEDIAMOND TMI WYPUŚCIŁA WŁAŚNIE KLASYCZNĄ GRĘ NARCIARSKĄ AUTORSTWA JUSSIEGO KOSKELI DELUXE SKI JUMP 2, ZNANĄ U NAS JAKO „MAŁYSZ”, W WERSJI NA ANDROIDA.

Mobilne wcielenie bardzo wiernie odtwarza cechy oryginału. Obecne będą elementy znane z pecetów: rozpiselowana grafika, brzęczące efekty dźwiękowe oraz trzydzieści dwa fikcyjne wzgórze, z których można skakać. Sterowanie na komórkach będzie oczywiście zrealizowane w nowy sposób, ale jak to ujmują twórcy, ma stanowić hołd dla oryginalnego stylu skakania myszką – teraz gracze odnajdą właściwy kąt wybiecia dzięki odpowiedniemu obróceniu telefonu. Gra jest dostępna za darmo na platformie Google Play. (PB)

Falconeer



LEDWO OSTYGLY SILNIKI PO PREMIERZE STAR WARS: SQUADRONS, A JUŻ CZEKA NAS KOLEJNA SERIA POTYCZEK W PRZESTWORZACH. Tyle że tym razem szybować będziemy bliżej ziemi, w innym uniwersum i przede wszystkim w nieporównanie skromniejszej oprawie.

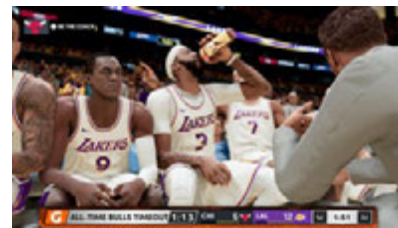
The Falconeer powstało bowiem pod okiem, uwaga, jednej osoby. Niejaki Tomasz Sala stworzył The Great Ursee, krainę, w której znany świat składa się z rozlicznych wysepek rozrzuconych po wodnym pustkowiu. Kierujemy sokolnikami dosiadającymi wielkich bojowych ptaków i ostrzeliwującymi wrogów z powietrza. Szybko uświadamiamy sobie, że to tajemnicze uniwersum wypełnione jest różnymi zwalczającymi się stronictwami z całkiem ciekawymi politycznymi zależnościami, a wyspy nękałe są przez piratów. Koncept rozgrywki jest prosty. Fabuła rozwija się poprzez wykonywanie misji istotnych dla tła całej historii. Mocno zalecane jest jednak przechodzenie we własnym zakresie questów pobocznych zapewniających dodatkowe fundusze, za które z kolei kupimy odpowiednie wzmocnienia danego ptasiego myśliwca (jak nową broń). Wykonujemy kilka rodzajów misji, polegających w głównej mierze na eskorcie, dostarczaniu strategicznych obiektów czy po prostu eksterminacji celów. Na pewien czas wciągnęła mnie prostota całej idei The Falconeer, co pozwoliło bez bólu zgłębiać nieznaną terytorię tego bajkowego świata (przynajmniej pod względem graficznym). Jednak po większej liczbie wykonanych misji zacząłem odczuwać znużenie powtarzalnym schematem zadań. Sama eksploracja w teorii też niby jest otwarta i później możemy między innymi lądować na innych wyspach, ale na dłuższą metę próżno szukać zbyt wielu bodźców, które na dłuższą odciążą nas od łańcuchów liniowych, przewidywalnych questów.

Jeśli chodzi o same walki, jak na zręcznościówkę TPP przystało, zazwyczaj jest dynamicznie i nierzadko musimy wykazać się nie lada cwaniactwem – czy to celując z działek, czy bombardując nawodne cele. Jednak i tu nie jest idealnie. Nagminnym problemem są niezbalansowane potyczki. Jednego razu możemy śmignąć przez pozornie trudną misję na autopilocie, by potem dusić się w trakcie zadania, które wydawało się formalnością. Walkom towarzyszą też gdzieś tam nagle spadki płynności przy manewrowaniu. (SG)



NBA 2K21

I OTO MAMY PIERWSZĄ GRĘ SPORTOWĄ, KTÓRA WKRACZA NA NOWĄ GENERACJĘ KONSOL. NBA 2K21 ZOSTAŁO POTRAKTOWANE NA STARSZYCH SPRZĘTACH PO MACOSZEMU, CO ODBIŁO SIĘ NA OCENACH. Visual Concepts chce to naprawić, dodając między innymi nowe tryby, rozszerzoną karierę, nową ligę (i rozbudowaną możliwość ich tworzenia) i oczywiście ulepszoną oprawę graficzną, w tym animacje, system kolizji wykorzystujący wibracje haptyczne pada DualSense, zmęczenie zawodnika (opór triggerów) i poprawione zachowanie SI, a także, jako ogromna wiśnia na torcie – nowy tryb online zwany The City, będący rozwinięciem i rozbudowaniem doskonale znanego The Neighborhood. To niewielki, ale otwarty świat, po którym możemy się przemieszczać (również na desce lub rowerem), dołączyć do różnych grup i konkurować z innymi graczami, a nawet wystartować na szefa danego okręgu i mieć wpływ na jego wygląd. Różnica w oprawie graficznej jest zauważalna gołym okiem – upiększona widownia, o wiele ładniejsze modele zawodników, widoczny na skórze pot sprawiają, że nową wersję NBA 2K21 trudno odróżnić od transmisji telewizyjnej.



Kiedy w przerwie cheerleaderki zaczęły hasać po parkiecie, wyglądały tak realistycznie, że w pierwszej chwili zgłupiałem. Poprawiono fizykę – czułem, że mam większą i lepszą kontrolę nad zawodnikami. Lepiej czuć też różnicę pomiędzy graniem kobiecą i męską drużyną. Gra jest piękna, w ruchu prezentuje się obłędnie (4K/60 FPS) i jest ogromna – szykujcie się na około 100 GB pobierania (nie licząc aktualizacji)! Ale też zawartości jest na setki godzin grania. Trzeba stwierdzić, że to najlepszy obecnie dostępny symulator koszykówki, szczególnie że deweloperzy przestali czuć na karku oddech EA Sports. Nie zmienia to jednak faktu, że next-genowa wersja będzie stanowić podstawę do rozwijania przez najbliższe kilka lat, a twórcy ewidentnie zachlęsnęli się możliwościami nowych konsol i kolejne edycje powinny pokazać jeszcze więcej. (PP)



Game & Watch: Super Mario Bros.

CHCIAŁOBY SIĘ ZANUCIĆ, „TRZYDZIEŚCI PIĘĆ LAT MINĘŁO JAK JEDEN DZIEŃ”

– DOKŁADNIE TYLE CZASU UPŁYNUŁO OD PREMIERY SUPER MARIO BROS. NA FAMICOM.

Triumfalny pochód hydraulika (który zaczynał jako cieśla) trwa od tego czasu nieprzerwanie, a każdy kolejny tytuł, z małymi wyjątkami, uznawany jest za najdoskonalszą platformówkę w dziejach. Z okazji wspomnianego jubileuszu Nintendo wydało na Switcha



Super Mario All-Stars 3D, Super Mario Bros 35 jako grę online i specjalnie zaprojektowany na rocznicę Game and Watch. Sam projekt nie ma bezpośredniego odpowiednika w oryginałach sprzed lat – najbliższy mu chyba do dolnej części urządzenia serii dwuekranowej z lat osiemdziesiątych. A co w środku? Klasyczny SMB, Lost Levels (czyli japońska część druga) i Ball – klasyka ze srebrnej serii, formalnie pierwsza gra wydana w formie G&W w 1980 roku. Uwagę zwraca szczególnie porządne wykonanie i bardzo jasny ekran, dzięki któremu pikselowa klasyka wygląda naprawdę zacie. Gumowe przyciski przypominają dawne, dobre czasy, włącznie z delikatnym rozchwianiem. Nazwa Watch zobowiązuje – na konsolce dostępny jest zegarek, jednak bez możliwości włączenia alarmu pozostaje jedynie ciekawostką. Ładowanie – USB-C i mocna bateria. Dla kogo? Dla fanów i kolekcjonerów, reszta ogrzała tytuł w dziesiątkach wcieleni w innych maszynach. (PG)

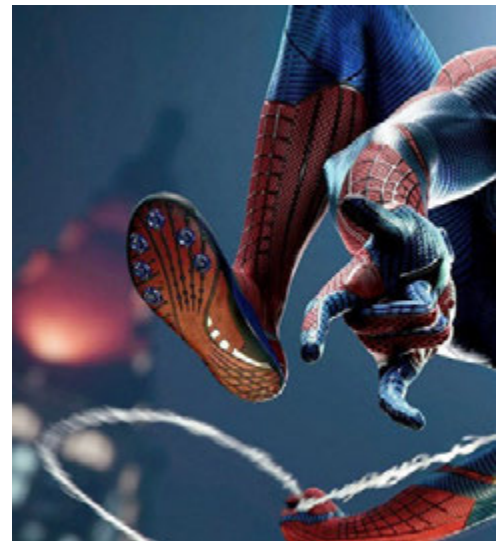




BUGSNAX

NIE ZDZIWIĘ SIĘ, JEŚLI WCZEŚNIEJ NIE SŁYSZELIŚCIE O TYM TYTULE. BUGSNAX TO PIERWSZA GRA NA PS5 ROZDAWANA ZA DARMO ABO-NENTOM PS PLUS. Ten budżetowy tytuł stanowi bardzo dziwny i niecodzienny miks – z jednej strony ma ciekawie zaprojektowany świat wyspy Snaktooth, zamieszkały przez przypominające nieco Muppety postacie, z drugiej wygląda jak z PS3 i nie wykorzystuje mocy nowej konsoli Sony, chociaż niektóre funkcjonalności DualSense'a potrafi przekuć na swoją korzyść. Fabuła jest niespecjalnie angażująca, właściwie to po pół godzinie raczej przeklikujemy dialogi i skupiamy się na polowaniu na około stu tytułowych stworów, co stanowi podstawę zadań zleczanych przez mieszkańców. Bugsnaxy, o nazwach takich jak Fryntnik,

Chraburger, Szaszka czy Truskawnik, to połączenie zwierząt, robaków i jedzenia. Kiedy nakarmimy nimi NPC, ich części ciała zamieniają się w przekąski (!). To jednak jedyny sposób, żeby zdobyć informacje i odkryć tajemnicę Snaxburga i okolic. Bugsnaxy skanujemy, żeby poznać ich zwyczaje i zebrać informacje, a następnie zwabiamy w pułapki (czasem i po dwa naraz), napuszczamy na siebie, łapiemy w siatkę i korzystamy z różnych narzędzi. Przez jakiś czas sprawia to nawet frajdę, szczególnie że nad schwytaniem niektórych trzeba się nagłowić, o permanentnym łażeniu i szukaniu nie wspominając. Jeśli nie męczyło was łapanie pokémonów, Bugsnax może stanowić tego namiastkę. Twórcy Octodad: Deadliest Catch wciąż mają szalone i nieszablone pomysły, które spodobają się raczej wąskiej i specyficznej grupie odbiorców, szukających odskoczni od klasycznych gier, ale gra, chociaż może wygląda głupkowato, ma zaskakująco angażujących bohaterów, ukrytą głębię, sprytnie pomysły i charakter, który trudno porównać z czymkolwiek innym. Gdyby nie szybko dająca o sobie znać powtarzalność, tytuł zyskałby pewnie rozgłos, a tak skończy zapewne jako ciekawostka do obadania w Plusie. (PP)



SPIDER-MAN REMASTERED

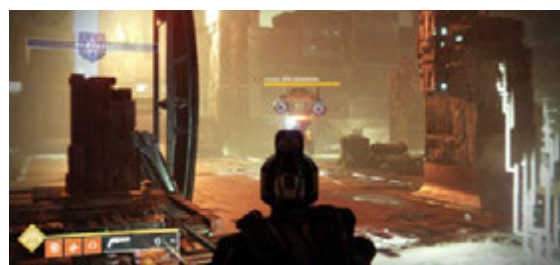
REMASTER GRY Z 2018 ROKU DOSTANIECIE, JEŚLI KUPICIE MILESA MORALES A W EDYCJI ULTIMATE, ALE JESTEM PEWNIEN, ŻE Z CZASEM TRAFI TEŻ DO ODDZIELNEJ SPRZEDAŻY.

Co zmieniono w wersji na PlayStation 5? Na pewno zauważycie różnicę w czasach ładowania i „szybkich podróży”, która w pierwotnej wersji wcale nie była taka szybka. Poprawiono modele postaci (w miejsce Johna Bubniaka Parkerowi swojej twarzy udzielił nowy aktor – Ben Jordan) oraz i tak już bardzo dobre tekstury teraz są ostre jak żyłeta.

Destiny 2: Poza Światłem

DESTINY 2 TO OBECNIE NAJPOPULARNIEJSZY LOOTER SHOOTER NA RYNKU, I TO POMIMO MOCNEJ KONKURENCJI. BEZ WĄTPIENIA PRZEJŚCIE GRY NA MODEL FREE-TO-PLAY ORAZ PRZEPROWADZKA NA PLATFORMĘ STEAM PRZYSPOZYLI TYTUŁOWI SPORO FANÓW.

Nie bez znaczenia jest też fakt, że ekipa z Bungie ma konkretną i spójną wizję rozwoju tej produkcji. Twórcy zaprezentowali właśnie kolejny rozdział opowiedzianej przez siebie historii, proponując graczom kolejny dodatek – Poza Światłem. Autorzy nie ograniczyli się tym razem tylko do rozwinięcia znanej już fabuły lub wprowadzenia kilku



nowych giwer. Podłubali też przy samym silniku, dzięki czemu Destiny 2 wygląda jeszcze ładniej oraz – co zaskakujące – działa równie stabilnie jak dotychczas. Nigdy nie przytrafiły mi się spadki płynności w tej produkcji i w tej kwestii zmiany są tylko na lepsze.

Zanim jednak rzucimy się w wir walki z Upadłymi lub Weksami na Europie, musimy poświęcić trochę czasu na grind. Zaczynamy praktycznie od zera, a osiągnięcie odpowiedniego poziomu mocy herosa to priorytet, jeśli pragniemy skorzystać z takich dodatkowych aktywności jak Szturmy.

shoot





Dodano obsługę ray tracingu w wersji stawiającej na jakość grafiki (genialne oświetlenie, cienie i odbicia) oraz funkcjonalności DualSense'a, przez co bujanie się na pajęczynie wypada jeszcze efekowniej. Gra wspiera dynamiczne 4K, a kiedy wybierzemy wersję bez ray tracingu, z naciskiem na płynność rozgrywki, osiągnie 60 klatek na sekundę. Ja chyba jestem tak opatrzony z 30 FPS, że 60 wygląda dla mnie nienaturalnie, ale to pewnie kwestia przyzwyczajenia. Nowy Jork tętni życiem jeszcze bardziej, przechodniów i samochodów jest więcej, a skąpane w słońcu miasto nadal robi ogromne wrażenie. To wciąż doskonała gra i pozycja obowiązkowa dla tych, którzy jeszcze jej nie znają, ale i fani skuszają się na kolejne podejście. Remaster zawiera wszystkie wydane do tej pory DLC oraz nieznane wcześniej kostiumy Pająka. (PP) ■ ■ ■ ■ ■

Staza, czyli nowo wprowadzoną mocą, również nie zostajemy obdarzeni od razu, trzeba się trochę nabiegać (a raczej najęździć) po księżycu Jowisza. Powiązane z Ciemnością umiejętności prezentują się po prostu kapitalnie – zamrażanie adwersarzy lub posyłanie w ich stronę potężnego lodowego tornada jest niesłychanie satysfakcjonujące. Tu napotkamy jednak mały problem, bo o ile w PvW Staza znakomicie nadaje się do gromienia wrogów, o tyle już w trybie PvP wymaga sporych poprawek w balansie rozgrywki. Bycie zamienionym w ślup lodu na kilka sekund w trakcie meczu to praktycznie wyrok śmierci, czego piszący te słowa doświadczył na własnej skórze.

Ciekawe jest również to, jak ludzie z Bungie rozwiną pomysł nowych – mrocznych – zdolności, czy już niedługo szykuje nam się kolejny, oparty na Stazie pełnoprawny żywioł? I jak nowe umiejętności wpłyną na dotychczasowe podkłasy? Zapewne wiedzą to tylko sami autorzy, którzy z powodzeniem rozwijają Destiny 2. A ja tymczasem czekam na tegoroczne Świtanie. (PST) ■ ■ ■ ■ ■

King's Bounty II



JAK TWIERDZĄ TWÓRCY, NA WYPRAWĘ DO KRAINY ANTARA NALEŻY POCZEKAĆ DO MARCA PRZYSZŁEGO ROKU. WYGLĄDA NA TO, ŻE JEST NA CO CZEKAĆ.

Przygotowywana edycja w porównaniu z dwiema poprzednimi ma jeszcze bardziej skrócić w stronę RPG. Walka zajmie nam około 1/3 czasu gry. Reszta to odkrywanie świata, interakcje z jego mieszkańcami, wykonywanie powierzonych misji, rozwiązywanie zagadek oraz zarządzanie bohaterem: dobór ekwipunku (będą zestawy przedmiotów!), umiejętności i oddziałów. Bohater nadal pozostaje centralną postacią, ale tym razem będzie przemierzał trójwymiarowy świat widziany przez nas w trybie TPP. Ma to sprawić, że jego poznanie będzie dużo bardziej naturalne. Na przykład podsłuchamy rozmowę mieszczan o jakimś interesującym miejscu, które warto odwiedzić.

Sposób przechodzenia misji będzie zależał od dwóch charakterystyk naszej postaci. Pierwsza to przynależność do jednej z klas. Wojownik da oddziałom duże premie do walki, paladyn będzie mógł dowodzić największą liczbą oddziałów, a mag poprowadzi najmniejszą armię, ale wyposażoną w potężne czary i premie. Druga to system wartości moralnych pogrupowanych na cztery parymi przeciwstawne idee, kształtowane



przez czyny bohatera: Porządek i Anarchię, Siłę i Spryt. W niektórych misjach wybranie pewnego postępowania będzie czytelnym opowiadaniem się na przykład po stronie Porządku lub Anarchii. Inne, zazwyczaj poboczne zadania, będą miały następstwa niełatwe do przewidzenia.

Wszystkie wybory mają mieć wpływ na narrację. Na przykład silne przywiązanie do Porządku może sprawić, że bohater nie zechce kogoś okraść, bo to zaprzecza jego systemowi moralnemu. Wartości wpłyną też na rodzaj werbowanych oddziałów i reakcję NPC na próby nawiązania kontaktu. Trójwymiarowy świat ma także wpływ na pole bitwy, ponieważ teraz każde starcie odbędzie się dokładnie w miejscu, gdzie spotkały się oddziały. Okolica zostanie w tym celu podzielona na heksy. W wyniku tego teren zyska znaczenie taktyczne. Ustawienie łuczniczków na wzgórzu uczyni ich ostrzał skutecznym, a schowanie się przed nimi za budynkiem zrobi z nich jednostkę chwilowo bezużyteczną. Generalnie walka nadal będzie opierać się na schemacie papieru, nożyc i kamienia i wciąż o kolejności akcji ma decydować inicjatywa oddziału. Podobnie jak w poprzedniej części bohater nie znajdzie się na polu bitwy. Będzie zapewniał premie do współczynników własnym oddziałom, wspierał je czarami i zadawał nimi obrażenia oddziałom wroga. Armie będą znacznie mniejsze. Do bohatera dołączy zaledwie kilka oddziałów o określonej maksymalnej liczebności. Żołnierzy należy szanować, ponieważ mają być zasobem, który nie odnawia się automatycznie. Z jednej strony oddziały będą zyskiwać doświadczenie, co podniesie ich podstawowe statystyki, z drugiej strony ma się szybko okazywać, że stare są za słabe w dalszych etapach gry. To zmusi do ich wymiany, a wraz z tym do zmiany taktyki. Dodatkową zachętą ma być fakt, że zaawansowane oddziały wyższych poziomów zyskają wraz z doświadczeniem dodatkowe umiejętności aktywne i pasywne. Do naszej armii będą też dołączać sojusznicy pomagający w wykonaniu konkretnego zadania.

System czarów dzieli je na osiem żywiołów, przy czym każda szkoła magii ma dostęp do dwóch. Czarów uczy się i doskonali je u nauczycieli rozproszonych po mapie. Niektóre najsilniejsze zaklęcia bohater pozna po wykonaniu określonej misji.

Przebieg podstawowej linii fabularnej ma zająć około 40 godzin. Zakończenie będzie jedno, ale dróg do niego prowadzi wiele. W pierwszej kolejności poznają je właściciele PC, PS4, XOne i Switcha, ale trudno uwierzyć, by właściciele konsol nowej generacji zostali z pustymi rękami. (DM) ■ ■ ■ ■ ■

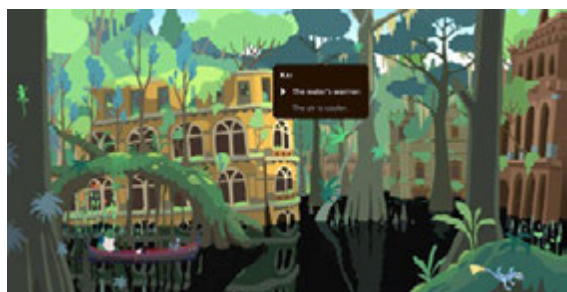
INDYKARIUM

Borek

INDYCZO, TARGOWO, KIEPSKO



W Polsce sytuacja nie napawa optymizmem, przenoszone na jesień imprezy są albo odwoływane, albo przenoszone jeszcze dalej, albo przenoszone do sieci. Jak dotąd najlepiej wypadły Digital Dragons, które odbyły się w sieci we wrześniu. Poznań Game Arena zostało odwołane całkiem, Pixel Heaven po dwukrotnych przesunięciach terminu spotkania w wersji halowej zapowiedziane jest na początek grudnia w sieci (choć w połowie października pisane na kolanie przepisy uniemożliwiały nawet imprezy online), podobnie próbują organizatorzy powiązanego zwykle z PGA Game Industry Conference. PH z Pixel Awards i PGA z PGA Awards (a ostatnio i CEEGA) to od lat były indycze święta, w dodatku obie imprezy dawały indykom szansę wystawienia się za darmo – na PH taki przywilej mieli finaliści PA, na PGA swoje stoiska z darmowymi miejscówkami dla indyków miały Fundacja Indie Games Polska i czasem Unreal. W tym roku niestety nic z tego. (O Pixel Awards też na następnej rozkładówce). GIC w wersji online zrezygnował z modelu wejściówek o ustalonych przez organizatorów cenach, zaproponował wariant Pay What You Like – zero jest też dopuszczalną kwotą. Koncepcja nienowa, ale nie pamiętam opartej na tym modelu konferencji.

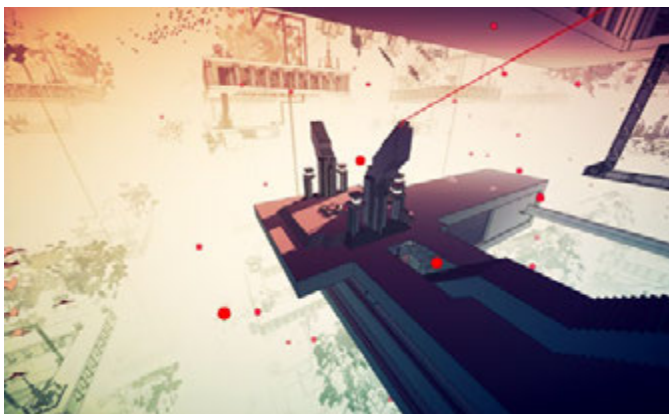


Z wolna zbliża się koniec roku i zaczynają podsumowania i nagrody. Październikowe IndieCade (online) można już chyba wrzucić do tego worka. Wszystkich nagrodzonych tytułów trochę się nazbierało, bo nagrody przyznawane są w szesnastu kategoriach, wymienię trzy (bo tak): IndieCade Jury Prix dla Wide Ocean Big Jacket (pisałem o tej grze w marcowym numerze, indyk: Turnfollow, PC, Mac), IndieCade Grand Jury dla Mutazione (indyk: Die Gute Fabrik, PC, Mac, Linux, screen z gry) i IndieCade Choice Award dla Mini Motorways (indyk: Dinosaur Polo Club).

INDYCZO, NIETARGOWO



Pisałem już kiedyś, że uważam Return of the Obra Dinn za grę wybitną? Pewnie nieraz. Ale powtórzę to jeszcze raz, korzystając z dość nietypowej okazji – Lucas Pope wrzucił na YouTube'a timelapse ze swoich prac nad modelem statku użytym w grze. Piszę szczerze, nie do końca rozumiem, jak zrobione – napisał jakieś własne narzędzia, zapisujące co jakiś czas stan pracy w Maya, a potem skręcił z nich wideo. Trochę nudne, trochę fascynujące, lepiej nie oglądać, jak się nie grało, bo trochę spoilerów. „Obra Dinn Schematic Timelapse” na YT powinno wystarczyć, żeby znaleźć. To zresztą nie pierwszy raz, kiedy Pope dzieli się tego typu materiałami, w przeszłości pokazywał między innymi, jak powstawały obrazki rodzajowe z rejsu, i tłumaczył logikę ich organizacji. To daje ciekawy wgląd w proces powstawania gry.



Jak ten czas leci – pecetowy Manifold Garden właśnie trafił na Steam i itch.io. Rok wyłączenia na EGS zleciał jak z bicza strzelił. Pisałem o tym dokładnie rok temu, relacjonując informacje, jakimi podzielił się stojący za grą William Chyr.



SILNIKI

O nagrodach Emmy (taki Oscar za produkcje telewizyjne) słyszeli chyba wszyscy, ale że występują w kilku wariantach i że jednym z nich jest Engineering Emmy, to już raczej mało kto. A tymczasem jest to całkiem poważna nagroda, z ponad siedemdziesięcioletnią tradycją, i właśnie po raz drugi została przyznana Unreal Engine. To nie pomyłka – UE to nie tylko tematy okołogrowe, silnik jest używany też od wielu lat w produkcjach wideo i telewizyjnych. Jakość obrazu, która sprawdza się w grach, znakomicie nadaje się do zastosowania i w innych, operujących obrazem mediach.

Na itch.io można znaleźć informację o popularności silników używanych do pisania gier. Traktuj te dane z dużym dystansem. Po pierwsze, dotyczą tylko tytułów dostępnych na itch.io, który jest serwisem specyficznym, wyłącznie indyckim, z dużą pulą projektów niekomercyjnych, które nigdy nie znajdują się gdzie indziej. Po drugie, dane są zbiorcze za wiele lat (więc niekoniecznie odzwierciedlają aktualne trendy). Po trzecie, lista jest mocno niekompletna, jest na niej raptem dwadzieścia kilka pozycji, o ile wiem, różnych silników jest ponad setka (w tym wiele martwych i nierozwijanych, więc dokładniejszej liczby nie sposób podać), nie widzę na niej narzędzi (jak Ink albo ChoiceScript) użytych do pisania tytułów, w które grałem na przestrzeni ostatniego roku. W końcu po czwarte, wiele z tych silników to narzędzia, na których nie da się napisać gry komercyjnej. Przy tych wszystkich zastrzeżeniach jest to ciągle lista narzędzi z danymi o popularności wśród indyków, więc lepsza niż nic i interesująca.

UNITY – 53,8 PROCENT



Powiedzieć, że Unity to zdecydowany lider, to nic nie powiedzieć. Nie dość, że powstaje w nim co druga gra, to jeszcze jest ich pięć razy więcej niż w przypadku najsilniejszego konkurenta. 3D i 2D, gigantyczne biblioteki assetów, tony tutoriali i olbrzymia społeczność. Płacisz, jak zarobisz.

CONSTRUCT – 10,7 PROCENT

Tylko 2D, właściwie wyspecjalizowany edytor do tworzenia gier w HTML5, z możliwością ich rozbudowywania z użyciem JavaScriptu. W najprostszej formie „programowanie bez programowania”, czyli kodowanie akcji za pomocą arkuszy eventów. Możliwości graficzne dość ograniczone, ale do wielu typów gier wystarczające. Płacisz, zanim zarobisz.



GAMEMAKER: STUDIO – 8,2 PROCENT

2D ze śladami 3D. Kolejny silnik udający, że żeby programować, wystarczy poprzeciągać i poustawiać w odpowiednich miejscach klocki, jednak z wbudowanym językiem ze składnią zbliżoną do C czy JavaScriptu. Pod względem możliwości i oferty napisanych w nim gier bliski kuzyn Constructa i RPG Makera. Płacisz, zanim zarobisz.



TWINE – 4,9 PROCENT

Wyspecjalizowany edytor do interaktywnych historii. Gotowe historie eksportuje się jako HTML, więc można je czytać na praktycznie każdym urządzeniu wyposażonym w przeglądarkę, ale też poza wyświetlaniem tekstu, obrazków i przemieszczaniem się po drzewie akcji nic się zrobić nie da. Z tym że to już w zupełności wystarcza, żeby coś opowiedzieć. Open source, nie płacisz.



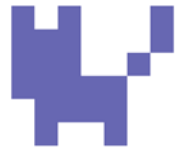
GODOT – 4,0 PROCENT

2D i 3D, silnik z ambicjami – na razie jeszcze niespełnionymi, chociaż powstaje w nim coraz więcej gier, w tym komercyjnych. Żadna jeszcze nie odniosła sukcesu, ale to raczej kwestia czasu. Open source, nie płacisz.



BITSY – 3,1 PROCENT

Bardziej silniczek niż silnik, z grafiką i możliwościami na poziomie BASIC ZX-80 (albo i to nie). Wyłącznie przeglądarkowy. Prawie dokładnie rok temu (Pixel #54) pisałem w Indykarium o napisanej w Bitsy grze The world had been sad since Tuesday opartej na prozie Márqueza. Licencja MIT, nie płacisz.



RPG MAKER – 3,0 PROCENT



Całkiem poważny silnik napisany w Japonii z myślą o grach RPG. Oparta na kafelkach grafika 2D (dzięki warstwom może udawać 2,5D). Wcześniejsze wersje używały Ruby, od kilku lat zastąpione przez JavaScript. Niezbyt rozbudowane możliwości graficzne powodują, że wszystkie gry robione w RPG Makerze wyglądają dość podobnie, ale trafiają się wśród nich nie tylko RPG, ale i powieści wizualne i przygodówki. Pod wieloma względami zbliżony do Constructa i GameMaker: Studio. Płacisz, zanim zarobisz.

UNREAL ENGINE – 2,8 PROCENT



Zaskakująco mało, ale to prawdopodobnie kwestia itch.io, UE jest bardziej popularny w większych studiach. Gdyby zebrać dane globalne, sytuacja zmieniłaby się dość wyraźnie, widziałem gdzieś szacunki sprzed dwóch czy trzech lat mówiące o tym, że Unreal Engine ma mniej więcej kilkanaście procent rynku (z Unity przegrywa tak czy tak, ale wygrywa z większością nadreprezentowanej w tym zestawieniu drobny). Brak wsparcia dla 2D na pewno odgrywa w tym jakąś rolę, ale w 3D UE to ścisła czołówka. Tutoriala, assety, czego dusza zapagnie. Płacisz, jak zarobisz.

PICO-8 – 2,6 PROCENT



O PICO-8 pisaliśmy już kiedyś w Pixelu, to taka wirtualna konsola z grafiką 128 x 128 i programowana w Lua. Fajna zabawka, lubiana na game jamach, nienadająca się do produkcji komercyjnych. Na PICO-8 powstała pierwsza wersja Celeste (zresztą można tu w nią zagrać). Płacisz, a i tak nie zarobisz.

REN'PY – 1,8 PROCENT

Podobnie jak Twine narzędzie do powieści wizualnych, ale z własnym językiem skryptowym, a także z możliwością użycia zamiast niego Pythona. Czyli wprawdzie możliwości graficzne żadne, ale od strony programistycznej można właściwie wszystko. Open source, nie płacisz.



INNE – 5,1 PROCENT

Poza pierwszą dziesiątką na liście jest jeszcze kilkanaście pozycji, ale kolejne silniki są coraz bardziej egzotyczne.

INDYKARIUM

DZISIAJ WYŁĄCZNIE GRY POLSKICH FIRM Z FINAŁU PIXEL AWARDS. PA, TAK SAMO JAK PIXEL HEAVEN, W TYM ROKU Z PANDEMICZNYMI PRZYGODAMI. MIELİSMY OGŁASZAĆ WYNIKI PRZED WAKACJAMI, POTEM W PAŹDZIERNIKU, POTEM W LISTOPADZIE, WEDŁUG STANU NA DZISIAJ MOWA JEST O GRUDNIU ONLINE (PRZY CZYM DECYZJE JUŻ ZAPADŁY, KMWTW). TYTUŁÓW ZGŁOSZONO STO KILKADZIESIĄT, ALE TYM RAZEM W ŚCISŁYM FINALE ZNALAZŁO SIĘ SPORO RZECZY SPOZA POLSKI I NIEKONIECZNIE INDYCZYCH, WIĘC ŻEBY DOBRZE WYKORZYSTAĆ MIEJSCE, DOKŁADAM KILKA TYTUŁÓW, KTÓRYM DO FINAŁU BYŁO BLISKO.



AIDA

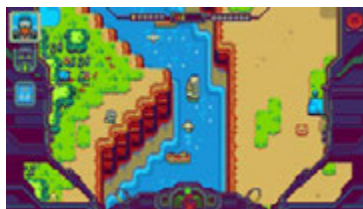
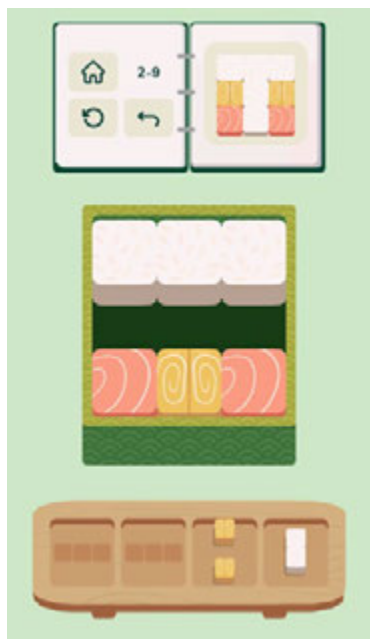
Indyk: Punch Punk, PC, PS4, Xbox, Switch

Interaktywny film. Boję się, że Punch Punk wziął się za zbyt ambitny projekt. Na razie widać szwy i amatorski teatr, nie wiem, czy to się uda poprawić.

INBENTO

Indyk: Afterburn, Android, iOS, Switch

Logiczna. Takie malutkie, ciepłe nic do zabijania czasu.



BRIDGE STRIKE

Indyk: Project R3D, PC, Android, iOS, Switch, Amiga

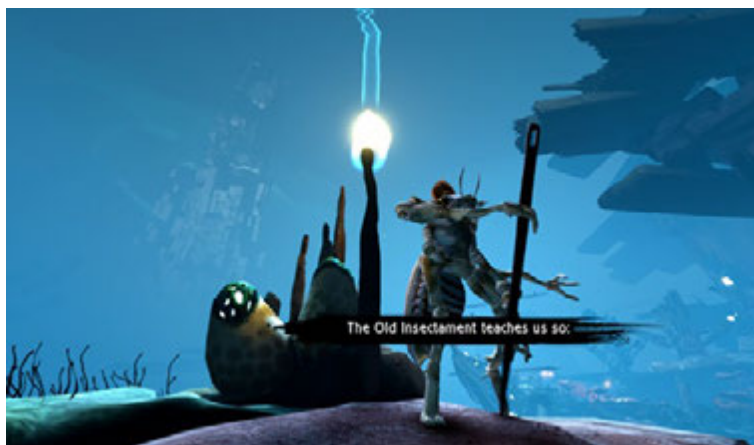
Klasyka klasyk, cały czas do góry, lecimy i strzelamy. Trochę zabrakło do wejścia do wąskiego finału, gdyby nie to, mieliby Retro Roots w kieszeni.



DEVLIFE

Indyk: Roman Studio, PC

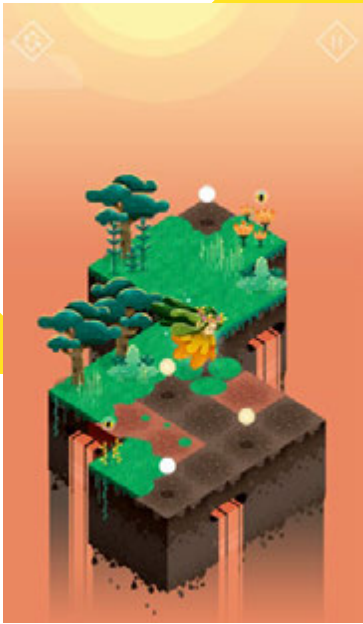
Jest w tym symulatorze życia dewelopera element prawdy, chociaż brakowało mi zaskoczeń typu „jak to, straciłem cztery godziny, grzebiąc w sieci”? Człowiek nie robot, nawet jeśli w kwadratowym low poly.



METAMORPHOSIS

Indyk: Ovid Works, PC, PS4, Xbox, Switch

Trochę logiczna, trochę zręcznościowa, ale generalnie symulator spaceru robakiem. Trochę się zawiodłem. Pomysł wydaje się nośny i ciekawy, ale realizacja (choć poprawna) pozostawia niedosyt.



NATURE MATTERS

A JOURNEY TO SAVE THE PLANET

Indyk: Digital Melody, iOS

Logiczna. Z tym ocaleniem planety to przesada, takie nośne hasło, ale nie kryje się za nim nic poza nijak niezwiązaną z ekologią prościutką grą logiczną.



PARADISE LOST

Indyk: PolyAmorous, PC

Alfa, w którą grałem, to głównie symulator spaceru, z drobnymi elementami logicznymi. Czekam. Przy takim rozmachu przy budowie świata chyba warto by dać zagadki trudniejsze, niż znajdź dźwignię i przesunij, ale może to kwestia wczesnej wersji. Świat już robi wrażenie (choć mogą mieć problemy na rynku niemieckim).



RUSTLER (GRAND THEFT HORSE)

Indyk: Jutsu Games, PC

W zamyśle średniowieczne GTA, konie zamiast samochodów, kusze zamiast shotgunów, te klimaty. Ta gra ma potencjał, ale na razie za dużo niewiadomych, żeby oceniać.



SOLDAT 2

Indyk: Transhuman Design, PC, Mac, Linux
Zręcznościowy multiplayer. Ze Transhuman Design dostarczy, nie mam wątpliwości, pytanie tylko, czy uda mu się odbudować społeczność, która zagwarantowała długie życie poprzedniemu Soldatowi. Oby.



STARGAZE

Indyk: Played with Fire, VR

Głównie logiczna, VR. Nie mam nic przeciwko bajkom, pod warunkiem że nie sugerują graczowi (zwłaszcza młodemu), że mają związek z rzeczywistością. Niestety w zapowiedziach mowa nie o czarodzieju z magiczną latarnią, ale o astronomie z silnym teleskopem. Pisałem już kiedyś o tym felieton – takie podejście jest pedagogicznie szkodliwe.



THE TENANTS

Indyk: Ancient Forge Studio, PC

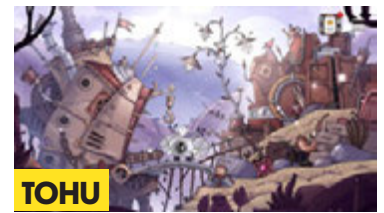
Symulator właściciela lokali do najmu. W sumie szkoda, że ma wyjść dopiero za kilka miesięcy, mam mieszkanie do wynajęcia i warto by było potrenować. Pierwsze wrażenie robi niezłe, ale też bez pierwszego dobrego wrażenia nie trafia się do finału.



TOOLS UP!

Indyk: The Knights of Unity, PC, PS4, Xbox, Switch

Zręcznościowy multiplayer. Zabawne, ale trochę nie do końca pomyślane, bo niby co-op, ale właściwie nie. Mam wrażenie, że z tego pomysłu można wycisnąć znacznie więcej i że to jest ciągle do zrobienia.



TOHU

Indyk: Fireart Games, PC, Mac, Android, iOS, PS4, Xbox, Switch

Trochę przygodówka, trochę puzzler. Fajerwerki sympatycznej kreatywności, chyba bez żadnej myśli przewodniej. W demie jest dużo fajnych, niepowiązanych ze sobą pomysłów. Może układają się w logiczną całość, jak się pogra dłużej.



THE UNHOLY SOCIETY

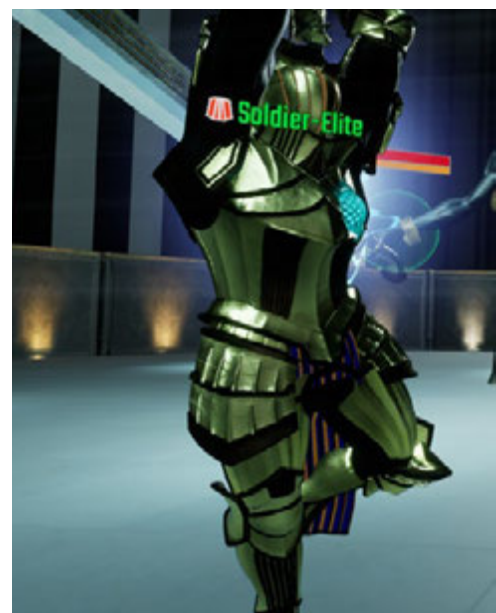
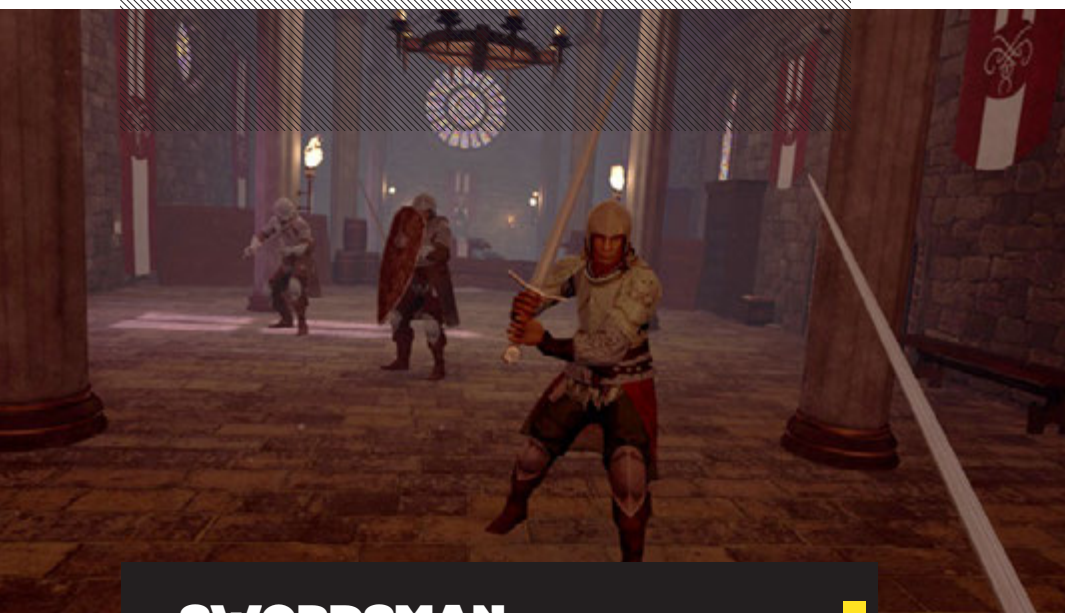
Indyk: Cat-astrophe Games, PC, Android, iOS, Switch

Przygodówka z elementami zręcznościowymi. Kilka świeżych pomysłów, trochę losowych skojarzeń, wszystko z przymrużeniem oka, więc nie boli, nawet jak zgrzyta.



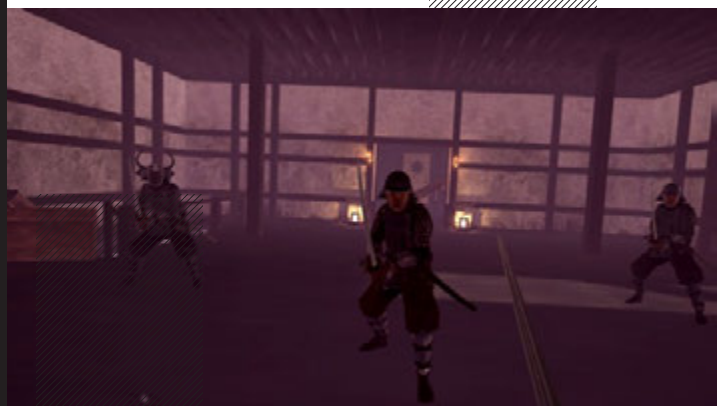
W WĄSKIM FINALE ZNALAZŁY SIĘ TEŻ TYTUŁY, O KTÓRYCH JUŻ BYŁO W INDYKARIUM WCZEŚNIEJ ALBO KTÓRE BYŁY RECENZOWANE W PIXELU, WIĘC TYLKO JE TERAZ WYMIENIĘ Z NAZWY: GAMEDEC (INDYK: ANSHAR STUDIOS, PC), GREEN HELL (INDYK: CREEPY JAR, PC), HELP WILL COME TOMORROW (INDYK: ARCLIGHT CREATIONS, PC, PS4, XBOX, SWITCH), THE RIFTBREAKER (INDYK: EXOR STUDIOS, PC, PS4, XBOX), SHING! (INDYK: MASS CREATION, PC, MAC, PS4, XBOX, SWITCH). KRONIKARSKI OBOWIĄZEK NAKAZUJE MI TEŻ WYMIENIĆ POZOSTAŁYCH UCZESTNIKÓW FINAŁU: GHOSTRUNNERA, LUST FROM BEYOND I TERMINATOR: RESISTANCE, CHOĆ ICH INDYCZOŚĆ BUDZI WĄTPLIWOŚCI.

KIEDY ZASTANOWIMY SIĘ, DO CZEGO KONTROLERY VR NADAJĄ SIĘ O WIELE LEPIEJ NIŻ TRADYCYJNA KLAWIATURA Z MYSZKĄ CZY PAD, TO ZAŁOŻĘ SIĘ, ŻE JEDNA Z PIERWSZYCH MYŚLI BĘDZIE O POJEDYNKACH NA MIECZE. CHWYT W VIVE PRO CZY VIVE COSMOS JEST NICZYM TRZYMANIE TRZONU RĘKOJEŚCI, A ŚLEDZENIE NA TYLE DOKŁADNE, ŻE MOŻEMY DOŚĆ NATURALNIE WYMACHIWAĆ WIRTUALNĄ GŁOWNIĄ. OCZYWIŚCIE SĄ I OGRANICZENIA. JEŚLI W GRZE TRAFIMY PRZECIWNIKA, TO W ŚWIECIE FIZYCZNYM NIC NIE ZATRZYMA NASZEGO WYMACHU. NA SZCZĘŚCIE AŻ TAK BARDZO TO NIE PRZESZKADZA, CHOĆ CZASEM MOŻE BYĆ RYZYKOWNE.



SWORDSMAN

Wcielasz się w postać samotnego wojownika, który zależnie od krainy mierzy się z rycerzami, samurajami czy barbarzyńcami. Każdy ma trochę inny styl walki – jedni najpierw ostrożnie obwąchują się z przeciwnikiem, inni od razu szarżują, jedni atakują na wprost, inni flankują. Dość szybko pojedynek przechodzi w zwarcie, gdzie z naruszeniem przestrzeni osobistej musimy opędzać się od jednego do trzech wrogów. Nie zauważyłem, kiedy od samego wymachiwania mieczem byłem spocony jak mysz i dyszałem jak parowóz. Możemy kopnąć przeciwnika, natomiast robimy to guzikiem. Aż prosiłoby się, żeby odpychać wrogów gestem wolnej ręki albo tarczy. Czasem razi powtarzalność ich ruchów, szczególnie kiedy idą ławą obok siebie, krok w krok tak samo. Walki są też mocno ugrzecznione, zapewne z myślą o młodszych graczach. Po ciosie w ramię powinno ono odpaść na podłogę albo zwiisać i krwawić, tutaj tylko delikatnie zafarbuje trafione miejsce. Jeśli twórcy zechcieliby dopracować grę, to jest w niej potencjał.





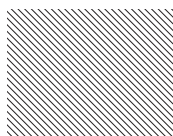
SAIRENTO

Jeśli chcesz poczuć się jak ninja, to będzie to właściwy adres. Olbrzymią zaletą tej gry jest intuicyjny i bardzo dynamiczny system poruszania się, który jednak nie powoduje zawrotów głowy. Możemy wykonywać skoki i skoki w skokach, odbijać się od ścian, a także robić szybkie ślizgi. Uzbrojeni jesteśmy w katana, która jest przeraźliwie ostra. Kilkom ruchami nadgarstka można pokroić przeciwnika na sałatkę. Mniej liczy się tu mechanika ataków i bloków, bardziej szybkość, choć umiejętnie ustawionym mieczem można sparować nadlatujące kule, widoczne w bullet time. Gra jest na tyle wciągająca, że w szale bitewnym zrobiłem sztych, który w fizycznym świecie trafił w monitor. Kiedy ramię spuchnie z wysiłku, można dla odpoczynku przestawić się na broń palną, łuk albo shurikeny. Ze wszystkich trzech gier to właśnie Sairento ma też najładniejszą scenografię – futurystyczne, cyberpunkowe miasto.



SWORDS OF GARGANTUA

Gra pozwala na walki mieczem samodzielnie lub w zespole do czterech. Przemierzając kolejne piętra Otchłani Hipersześciaru, zbliżamy się do tytułowego, gigantycznego potwora. Jest tutaj kilka fajnych patentów szermierczych. Gra rozpoznaje typ zamachu, jaki wykonujemy. Szeroki zamach zajmuje trochę więcej czasu, ale zdejmiemy więcej punktów z paska życia przeciwnika. Krótkich zamachów można wykonać więcej, szczególnie gdy walczymy z kilkoma przeciwnikami naraz, ale będą słabsze. Możemy też wykonać zakłęcie, przesuwając wolną dłoń nad klingą. To też zajmie chwilę, ale następny atak będzie dodatkowo wzmocniony. Ciekawy jest też mechanizm szybkiego uniku – z wciśniętym spustem w kontrolerze wykonujemy ruch ciałem w prawo lub lewo. Łatwiej i naturalniej wychodziły mi tu bloki niż w grze Swordsman. Trochę za to przeszkadzał natłok informacji w interfejsie, który nie daje nawet na moment zapomnieć, że znajdujemy się w grze. Tutaj też przeciwnicy po śmierci kulturalnie znikają, zamiast wykrwawiać się na marmurowe podłogi.



VIVE SYNC

Jeśli bardziej zależy nam na szermierce słownej, to i na to znajdzie się apka. Powiedzmy, że trzeba spotkać się z ludźmi, ale akurat wszyscy są akurat na kwarantannie narodowej. Zresztą nie ma gdzie się umówić, bo knajpy serwują wyłącznie na wynos. Zakładasz google, odpalasz Synca i możesz się spotykać bez ograniczeń. Przećwiczyłem ten scenariusz na spotkaniu z przedstawicielami HTC z UK. Tam też jest lockdown, więc wszyscy fizycznie byliśmy w swoich domach, natomiast wirtualnie spotkaliśmy się przy stoliku z widokiem na most Golden Gate. Jest to o wiele bardziej naturalne niż spotkania w Teamsach czy Zoomie, bo widzisz, czy dana osoba na ciebie patrzy, jej gesty, a jeśli używa Vive Pro, to nawet ruchy oczu. Każdy może być w krótkich spodenkach i nieogolony, podczas gdy nasz awatar jest nienagannie ubrany i zadbany. Do tego w wirtualnym spotkaniu można jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki wyciemnić niebo i uruchomić wielki ekran kinowy do pokazów filmowych.





RETRO EXPRESS

W tej rubryce nie ekscytują nas doniesienia o parametrach technicznych nowej generacji konsol, z błogim spokojem śledzimy też dyskusje, ile trzeba będzie wydać na kartę graficzną lub procesor, by pograć w przyszłym roku na pececie. Gry, o których piszemy – choć z roku na rok są coraz lepsze – doskonale działają i już zawsze będą działać na sprzęcie sprzed prawie czterech dekad. To niejedyna ich zaleta.

Bartłomiej Kluska

CPC Soccer

VOXEL TOWERS/BITMAP SOFT
AMSTRAD CPC

MATCH DAY II, ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL, EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER, KICK OFF, MUNDIAL DE FÚTBOL... – LISTA DOBRZYCH GIER PIŁKARSKICH NA AMSTRADA JEST DŁUGA. JEDNAK NASZ DZISIEJSZY ZAWODNIK SZTURMEM WDZIERA SIĘ DO AMSTRADOWO-FUTBOLOWEJ EKSTRAKLASY!

W tej piłce można rozegrać mecze towarzyskie lub turniej play-off (z żywym przeciwnikiem albo dość bystrą sztuczną inteligencją), sterując wybranymi reprezentacjami krajowymi i klubami



z najpotężniejszych lig świata. Niestety na ekranie widać ograniczenia sprzętu: wszystkie drużyny noszą białe lub czerwone koszulki, a wszyscy zawodnicy to bruneci. Sam model meczu jest jednak bardzo przyzwyczajony: futbolówka - w przeciwieństwie do tej z Sensible Soccer - ładnie klei się piłkarzom do nóg, co pozwala na

Grę można pobrać w formie pliku, ale jeszcze lepszym pomysłem będzie jej zakup na kasecie magneto-fonowej!



próby dryblingu (dobrze wymierzone podanie i tak najczęściej sprawdza się lepiej). Spotkania są dynamiczne, akcja co kilka sekund przenosi się spod jednej bramki pod drugą, a każdy golkeeper jest mistrzem w swoim fachu, więc zdobycie gola dostarcza odpowiedniej dawki satysfakcji. Można wybierać formację i skład (zawodnicy różnią się umiejętnościami), można też odnieść kontuzję lub dostać kartkę, a nawet wylecieć z boiska. Nie można natomiast zagrać reprezentacją Polski, ale przynajmniej w Bayer nie gra Lewandowski.

Planet Balls

AGPX
COMMODORE 64

SYMPATYCZNY LOGICZNY DROBIAZG, KTÓREGO AUTORZY INSPIROWALI SIĘ LEMMINGSAMI. CHOĆ NIE MA W NIM LEMINGÓW. SĄ PIŁECZKI.

Podobnie jak w hicie DMA Design (który, o zgrozo, wkrótce będzie obchodził trzydzieste urodziny!), tak i tutaj trzeba tak manipulować otoczeniem, by doprowadzić skaczące po ekranie piłki do wyjścia.



Należy zatem dostawiać lub usuwać kolejne klocki, patrząc jednocześnie, czy okrągli bohaterowie zmieniają w kierunku, jaki chcielibyśmy im nadać, i nie uciekają poza planszę.

Piłeczki nie są wprawdzie tak urocze jak lemingi, ale w podobnym stopniu angażują szare komórki.



Jeśli większość dotrze we właściwe miejsce, czeka nas kolejny etap. Te późniejsze są wyzwaniem dla szarych komórek, a gra zaskakująco wciąga. Szkoda tylko, że kończy się tak szybko. Przydałoby się więcej poziomów oraz ich edytor.



Zeta Wing

SARAH JANE AVORY/PROTOVISION

COMMODORE 64

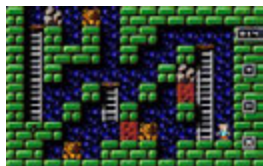
INSEKTOPODOBNI KOSMICI ZA-ATAKOWALI ZIEMIĘ! DO ICH POKONANIA NIE WYSTARCZY JEDNAK MUCHOZOL I PACKA NA ROBALE. INWAZJĘ MOŻE ODEPRZEĆ TYLKO DOŚWIADCZONY PILOT WYPOSAŻONY W STATEK KOSMICZNY, C64 I SOLIDNY DRĄŻEK STEROWY.

Weterani joysticka mogą pamiętać strzelankę Gemini Wing, która - choć powstała pod koniec lat osiemdziesiątych na automatach - doczekała się konwersji na liczne mikrokomputery (w tym C64). Zeta Wing w oczywisty sposób nawiązuje do tamtej produkcji, nie należy więc spodziewać się po nowej grze przełomowych nowinek. Otrzymujemy tu danie odgrzewane, ale dla smakoszy rozrywek spod znaku shoot'em up wciąż apetyczne. Trzeba po prostu lecieć w górę ekranu i - podziwiając po drodze płynny scroll oraz piękne tła - wykorzystywać pełny arsenał



uzbrojonego po zęby statku do niszczenia przeciwników. Trochę ich zresztą szkoda, bo są ślicznie narysowani (zwłaszcza ogromni bossowie).

✦ Choć nie stanowi rewolucji w gatunku, Zeta Wing to jedna z ciekawszych strzelanek na komputery ośmiobitowe.



Rat-A-Tat

JOESOFT

ZX SPECTRUM

Millie & Molly, oryginalna gra logiczna dla Commodore 64, którą zachwyciliśmy się w Pixelu #60, dorobiła się właśnie w nowej konwersji dla systemów Windows, iOS i Android. Teraz mogą się nią więc pozachwycać także ci gracze, którzy nie chcą wyciągać „komody” z piwnicy lub uruchamiać emulatora. Warto!

WYCIECZKA TURYSTYCZNA DO LONDYNU OKAZUJE SIĘ DLA MŁODEGO SZCZURKA WALKĄ O ŻYCIE. BRYTYJSKA STOLICA TO MIEJSCE NIEZBYT PRZYJAZNE GRYZONIOM.

Ratty - czyli ty, gracz - musi biegać i skakać po platformach, by zebrać porzucane po całym Londynie części swojej garderoby oraz ekwipunku (tak nieszczęśliwie skończyła się podróż w luku bagażowym samolotu). Niestety po drodze na naszego bohatera czyha wiele niebezpieczeństw, więc zadanie nie będzie należeć do przyjemnych. Co gorsza, Ratty'ego dręczy śmiertelny wręcz głód, który zaspokoić mogą tylko kawałki sera - dłuższy okres postu oznacza



zgon gryzonia. Ta sympatyczna platformówka z grona podobnych produkcji wyróżnia się uroczą, pełną miniaturowych elementów

grafiką. Daje to nie tylko ciekawy efekt wizualny, ale wpływa również na rozgrywkę - tu na każdej plan-szy wiele się dzieje!



PIXEL KIDS

PANDEMIA WRÓCIŁA, WIĘC PISZĘ TE SŁOWA ZAWIESZONY MIĘDZY ZDALNYM NAUCZANIEM U SYNA I ZAMKNIĘTYM Z OKAZJI WYKRYTEGO PRZYPADKU KORONAWIRUSA PRZEDSZKOLEM CÓRY. DZIECI SIEDZĄ W DOMU, ZATEM TRZEBA IM ZAPEWNIĆ DODATKOWE ROZRYWKI. A OD CZEGO, JEŚLI NIE OD ZAPEWNIANIA DZIECIOM ROZRYWEK, JEST RUBRYCZKA PIXEL KIDS?

■ Paweł Schreiber

Zniw Adventure

Azure Mountain, 2020 – PC

WIEK – POWIĘDZMY, ŻE OSIEM LAT, BO TRZEBA CZYTAĆ, A TRADYCYJNE PRZYGODÓWKI WYMAGAJĄ TROCHĘ CIERPLIWOŚCI

Dawno, dawno temu amerykańskie dzieciaki miały dobre, bo założone przez Rona Gilberta studio Humongous Entertainment robiło dla nich ręcznie animowane przygodówki – serie **Putt-Putt**, **Freddi Fish**, **Pajama Sam**, **Spy Fox** czy **Fatty Bear**. Były śliczne, śmieszne, a do tego niezbyt trudne – w sam raz, żeby młodszy gracz trochę pogłównkował, ale się nie zniechęcił. Czasem były nawet pouczające – kiedy Putt-Putt wybierał się na Księżyc, dziecko poznawało przy okazji Układ Słoneczny, a Pajama Sam dowiadywał się od gadających warzyw, na czym polega zdrowe żywienie.

Dzisiejsze czasy może też nie są takie złe, bo właśnie ukazał się duchowy spadkobierca tych gier – powstająca od ponad pół dekadę, ręcznie



animowana polska gra Zniw Adventure, opowiadająca o malej dinozaurzycy, która najpierw chce znaleźć urodzinowy prezent dla mamy, a potem wpada w wielkie tarapaty. Jedyne, co z perspektywy dziecka może w niej czasem przeskądzać, to odrobinę przegadane dialogi (które trzeba czytać, bo nie ma mówionych). Cała reszta ma się dobrze – jest poczucie humoru,

są niezbyt skomplikowane zagadki, jest śliczna grafika i animacja, a do tego encyklopedia obejmująca nie tylko występujące w grze dinozaury, ale nawet rośliny, wśród których żyją.

A przede wszystkim – to gra stworzona przez 2, słownie dwie osoby, które włożyły w nie tyle serca, że to się po prostu czuje. A kontaktu z takimi grami – nigdy za dużo.



All of You

Alike Studio, 2020 – Apple Arcade

WIEK – SZEŚCIOLATEK SOBIE PORADZI, MŁODSI PORADZĄ SOBIE Z NIEWIELKĄ POMOCA

Mama kurka miała dzieci od groma – tyle, ile może być poziomów w mobilnej grze łamigłówkowej.

Pilnowała ich, jak mogła, ale los (zwłaszcza w mobilnych grach łamigłówkowych) jest nieubłagany. Kurczaczki zostały porwane i zapakowane do pędzącego w dal pociągu – na szczęście okazały się niegłupie i po drodze wyskakiwały z wagonu. Na tym jednak kończy się ich inteligencja – mama kurka musi je znaleźć, co do jednego.

Mechanika gry jest prościutka i pomysłowa – akcja jest podzielona na okrągłe obrazki, które czasem można przesuwać (i nagle mama kurka ląduje w zupełnie innym miejscu

ekranu, na przykład unikając jakiegoś zagrożenia), obracać (mama kurka zmienia kierunek marszu), a przede wszystkim – można w nich zatrzymywać i uruchamiać czas. Wachlarz łamigłówek, które w ten sposób powstają, nie nudzi nawet po kilkudziesięciu poziomach. A każdy jest inny – w jednej chwili idziemy sobie po łące, żeby za chwilę trafić w podziemny strumień lawy, a potem pod sam nos gigantycznego smoka. Mnóstwo tu świetnego humoru, a animacja jest piękna i płynna – nic dziwnego, bo za grę odpowiada Alike Studio, twórcy gier takich jak Love You to Bits czy nieodżałowany Tiny Thief, czyli najlepszych mobilnych przygodówek dla dzieci.



Kreatywna
Europa
MEDIA

Program Kreatywna Europa 2021-2027

*Wsparcie dla sektorów
kultury i kreatywnych*

Wkrótce!

*W trwającej edycji Programu na lata 2014-2020
polscy developerzy otrzymali wsparcie na rozwój
20 gier video w wysokości niemal 2,5 mln euro.*

www.kreatywna-europa.eu

PlayStation 5

Wybrane redakcje już pod koniec października mogły przetestować, jak na żywo prezentuje się najnowsze dziecko Sony – PlayStation 5. Zmian względem poprzednich generacji jest sporo, a zaczynają się już w wyglądzie konsoli.

■ Pocztar

Piątka jest spora, łącznie z podstawką ma 41 centymetrów wysokości, jest też ciężka - około 4,5 kilograma w wersji z napędem. To największa konsola japońskiego giganta, wyróżniająca się nie tylko gabarytami, ale również startowym kolorem. Od czasów PS2 „plejaki” nominalnie były czarne, natomiast PS5 jest biała, a właściwie wpada w odcień szarości. Kolorystyką komponuje się z PS VR, ale pod telewizorem stanie pewnie obok starszych siostr i na pewno będzie się wśród nich wyróżniać.

Do PS5 dołączona jest wspomniana już podstawka, na której możemy konsolę postawić lub położyć. Nie jestem zwolennikiem takich rozwiązań, szczególnie że nie sprawia ona



Pierwsze chwile z DualSense'em potrafią zachwycić. Nowe funkcje to nie rewolucja, ale wyczuwalna ewolucja we właściwym kierunku. Bateria trzyma pięć-sześć godzin.

PS5 trafia na rynek w dwóch wersjach – z napędem (cena: 2299 złotych) i bez (1849 złotych). Biorąc pod uwagę ceny nowych gier, sporo przekraczające nawet 300 złotych, obstawiamy renesans pudełek i rynku wtórnego.

Konsola została wyposażona w malarzyki dysk. Po odjęciu miejsca potrzebnego na system na użytek gracza zostaje skromne 660 GB na gry. Przy współczesnych produkcjach to dramatycznie mało.

wrażenia zbyt trwałej, ale instrukcja jasno mówi, że niezależnie od pozycji piątka powinna się na niej znajdować. Cieszy przeogromne przywiązanie do detali, takich jak wykorzystanie na fakturze wewnętrznej części paneli bocznych tysięcy mikroskopijnych symboli PlayStation – trójkątów, kwadratów, kółek i krzyżyków (bądź, jak kto woli, X-ów). Tak samo wykonana jest też tylna część kontrolera. Symboli znanych z pada użyto również do oznaczenia miejsca na uchwyt podstawki. Jedno jest pewne – Sony bardzo kocha swoją konsolę.

Trudno po krótkich testach ocenić jakość wykonania poszczególnych elementów. Sprzęt wygląda solidnie, chociaż moje obawy budzą płyty plastiku otulające właściwą – czarną – część sprzętu. Są cienkie i odstające, dość łatwo się odchylają i sprawiają wrażenie, jakby bez trudu można je złamać lub oderwać. Nie żebym od razu chciał w barbarzyński sposób sprawdzić ich wytrzymałość, ale wyglądają raczej krucho i delikatnie. Być może chodzi o to, by można je łatwo usunąć, kiedy będziemy chcieli naszą konsolę spersonalizować – o tym jak dotąd Sony mówi niewiele, ale zasignalizowano taką możliwość na przyszłość, również

PS5 EMITUJE SPORO CIEPŁA, GŁÓWNIEM Z TYŁU, ALE JEST ONO RÓWNOMIERNIE ROZPROWADZANE I NIWELOWANE PRZEZ DUŻY WIATRAK.

w kwestii pada. Na razie nie odważę się też stwierdzić, jaka jest podatność PS5 na zarysowanie. Na pewno środkowa część cierpi na typowy problem łapania kurzu oraz „palcowania”, a im bardziej będziemy chcieli pozbyć się z niej odcisków, tym większa szansa na przypadkowe ryski.

SZYBKI SETUP

Dziewiczy egzemplarz konsoli wymaga bardzo szybkiego setupu – dostosowujemy obszar wyświetlania, parametry HDR, łączymy jednostkę z Wi-Fi, być może konieczna będzie też szybka aktualizacja systemu oraz oprogramowania kontrolera (!) i gotowe. System prowadzi za rękę, więc nawet niedoświadczeni użytkownicy poradzą sobie z konfiguracją. Dłużej potrwa przeniesienie danych z PS4. Wspominam o tym, zakładając, że wielu z was przejdzie z poprzedniej generacji na nową i będzie transferować dane. Z pomocą przychodzą dyski zewnętrzne – dla przykładu Game Drive od Seagate'a, rekomendowany do PS4, bez problemu podłączymy do PS5, by od razu cieszyć się zainstalowanymi grami. Jedna uwaga: musimy podłączyć go do USB z tyłu konsoli – wejście z przodu z nim nie zadziała.

VR



Gry i aplikacje na PSVR zadziałają na PS5 tylko w ramach wstecznej kompatybilności. Kamera z PS5 nie zadziała jednak z goglami – potrzebujemy jej starszej siostry oraz adaptera. Przejściówkę Sony wysyła graczom... za darmo. Trzeba podać tylko numer seryjny modułu procesora PS VR i adres dostawy.

CHOROBY WIEKU DZIECIEGEGO

W trakcie gry w Spider-Man: Miles Morales konsola nagle... wyłączyła się i nie chciała się włączyć przez kilkadziesiąt sekund, powodując u mnie stan przedzawałowy. Na szczęście pomogło odłączenie od prądu i ponowne uruchomienie. Sprzęt wyświetlił wtedy komunikat o błędzie oprogramowania, ale potem wszystko działało już bez zarzutu. Oby jak najmniej takich akcji po premierze.

REKORD NA SETKĘ

Nie dziwię się, że w komunikacji marketingowej Sony postawiło akurat na szybkość. Krótkie porównanie: PS4 Pro jest gotowe do pracy w nieco ponad 40 sekund, a z trybu spoczynku powraca do życia w około 15 sekund. Wczytanie God of War do menu zajmuje konsoli 55 sekund. PS5 uruchamia się w 25 sekund, wliczając w to wybór użytkownika pada, a wybudzą w podobnym czasie co poprzedniczka. Różnicę najbardziej widać w czasie wczytywania danych. Menu gry o Kratosie zobaczymy na nowej generacji w niecałe 30 sekund. Spider-Man: Miles Morales pokaże ekran tytułowy po 35 sekundach, ale z poziomu menu zapisaną grę wczyta w niecałe cztery sekundy! Żadnego dodatkowego ładowania, od razu możemy zacząć śmigać nad dachami Nowego Jorku. Skrócenie do minimum wszelkich loadingów to nieporównywalny komfort

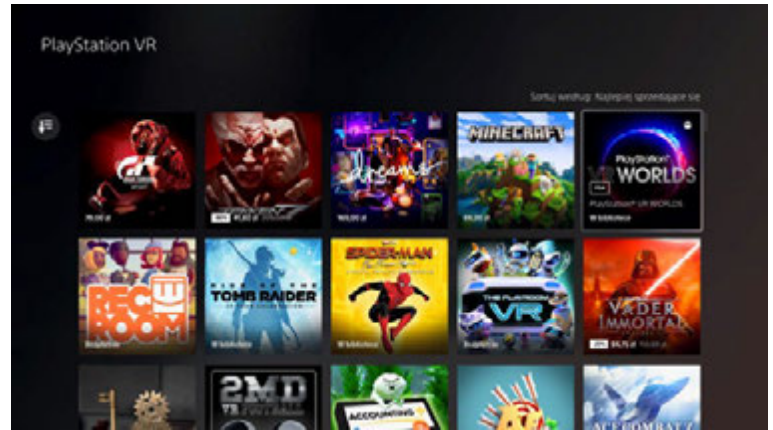
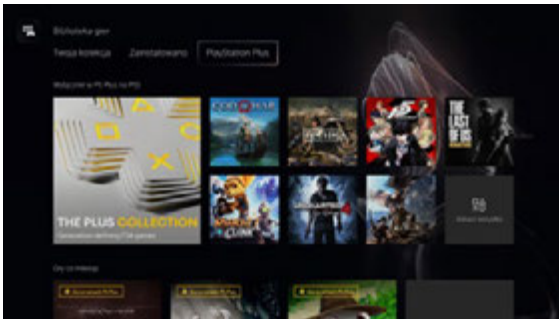


Bezprzewodowe słuchawki Pulse 3D mają dwa mikrofony, a gniazdo 3,5 mm pozwoli podłączyć je do PS VR. Wytrzymują 10-12 godzin, są wygodne, chociaż przy długim użytkowaniu trochę „pocą” uszy.

Pilot Sony Media Remote ułatwi obsługę multimediów. Dedykowane przyciski dostały na nim Disney+ (być może zadebiutuje w Polsce w 2021 roku), Netflix, Spotify i YouTube.

Przyznajcie się, czy używaliście kiedyś stacji dokującej do padów? Mieszczące dwa kontrolery urządzenie z pewnością ułatwi zabawę, do tego wygląda jak miniaturowe PS5.

Kamera do PS5 pomoże spełnić marzenia o zostaniu streamerem, szczególnie w połączeniu z rozbudowanymi funkcjami edycji i transmisji klipów (przycisk Create na padzie). Rozdzielczość? Full HD.



i powrót do poprzednich generacji po zabawie piątką może być bolesny. Do kultury pracy urzędnika przyczynia się też jego bezszelestność. Nie robiliśmy pomiarów w warunkach studyjnych, ale głośność sprzętu nie przekraczała nigdy 40 decybeli, zapamiętajcie więc o efektach dźwiękowych startującego odrzutowca w stylu PS4. Z odległości dwóch metrów konsoli praktycznie nie słychać. W trakcie gry w nowego Spider-Mana PS5 ani razu nie stało się głośniejsze, ale hałaśliwe dolegliwości PS4 Pro przybrały na sile dopiero z czasem. System chłodzenia PS5, z dużym wiatrakami na czele, prawdopodobnie w całości lub w znacznej części powinien jednak wyeliminować ten problem. Co więcej, Sony zamierza optymalizować kwestię chłodzenia zdalnie - poprzez aktualizację oprogramowania.

DUALSENSE - WYJŚCIE Z SHOCKU

Zmiana nazwy to sygnał, że nowy pad będzie się znacząco różnił od poprzednika. DualSense jest cięższy i masywniejszy od DualShocka, lepiej leży w dłoni i jest zaskakująco minimalistyczny, jeśli chodzi o kolorystykę. Przyciski z symbolami są pozbawione legendarnych barw i wpadają w smutną szarość. Pad nabiera życia po włączeniu, kiedy niebieskie lub białe paski rozświetlają obudowę, a znacznik mikrofonu świeci się na pomarańczowo. Na szczęście DualSense nadrabia funkcjonalnością. Z pewnością słyszeliście już tajemnicze pojęcia: „adaptacyjne triggerzy” i „haptyczne wibracje”. Pod tymi sloganami kryją się konkretne wrażenia dla graczy.

■ Kolekcja PS Plus to natychmiastowy, darmowy dostęp do biblioteki kilkunastu gier.

Wibracje są bardzo głębokie i zmienne - w zależności od sytuacji w grze mogą imitować różne doświadczenia. Na przykładzie preinstalowanego w każdej konsoli Astro's Playroom można to odczuć. Pad inaczej wibruje, kiedy postać jest w wodzie, inaczej, kiedy idzie pod wiatr, a jeszcze inaczej, kiedy coś ciągnie albo w coś uderza. Nie chodzi tylko o nasilenie wibracji, ale też ich rozkład. Trudno to opisać słowami, ale kiedy weźmiecie kontroler do ręki i odpalicie grę, której producent postanowił wykorzystać jego możliwości, na pewno zauważycie różnicę. Adaptacyjne spusty (L2 i R2) są nieco większe od tych znanych z DualShocka, a ich nowa funkcjonalność pozwala stawić opór palcom. Wyobraźcie sobie, że wasz bohater idzie przez wydmy, a triggerzy odpowiadają ruchom jego nóg. Na trudnym podłożu trzeba się napracować, więc przyciski

■ Sklep pozwala podejrzeć najlepiej sprzedające się produkcje z podziałem na platformy. Ciekawostka dla statystyków i tych, którzy lubią podążać za modą.

■ Konsola pobiera inną ilość mocy w zależności od obciążenia systemu. Maksymalnie ma to być 350 W, w grach średnio konsumuje około 200 W.

automatycznie zaczną stawić opór, by trudniej było je wcisnąć. Podobnie będzie to działało na przykład przy wspinaczce czy wybijaniu się do skoku. Pad ma wbudowany głośniczek niezłej jakości, z którego dobiegają odgłosy kroków, zawrozenie wiatru czy spadające krople deszczu, co wpływa na immersję. W ogóle dźwięk z konsoli sprawia bardzo dobre wrażenie - czy to w połączeniu z telewizorem Sony Bravia, czy soundbarem. Jest czysty, wyraźny i bardzo głęboki. Wracając jeszcze do pada - ma wbudowany mikrofon, który przyda się w rozgrywce online czy przy opcji dyktowania tekstu, dotykowy przycisk jak DualShock 4 oraz czujnik ruchu. Na papierze DualSense to pad z ogromnymi możliwościami. W praktyce wszystko będzie zależało od tego, jak studia poradzą sobie z implementowaniem jego funkcji do gier. Pamięamy, jak było z Sixaxisem, 3D czy nawet PS Move, który drugie życie dostał dopiero po premierze PS VR. Zarówno deweloperzy, jak i gracze szybko zapominają o miłych gadżetach, skupiając się przede wszystkim na grach.

PS3SENSE

Ciekawostką jest, że chociaż DualSense nie działa (przynajmniej na razie) z PS3, bez problemu podepnijemy go... do PS3. Oczywiście kontroler musi być połączony z konsolą kablem i nie wykorzysta swoich nowych funkcji, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by pograć nim w GTA III.



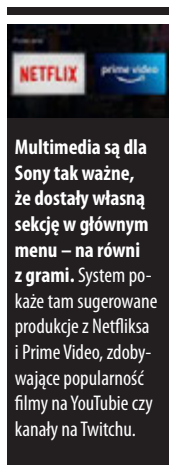
INTERFEJS - KONSOLOWY NETFLIX

Pulpit podzielony jest na dwie sekcje - Gry i Multimedia. Pierwsza pokaże na kafelkach zainstalowane produkcje, zapewni dostęp do Playstation Store i Kolekcji PS Plus czy pozwoli na połączenie się z PS4 za pomocą Remote Play. Mamy tu dostęp do biblioteki zakupionych na naszym koncie tytułów oraz galerii ze zrzutami ekranu i klipami, a także nowej wersji Share Factory Studio, czyli rozbudowanego narzędzia do edycji zdjęć i filmów. W sekcji Multimedia odpalimy Netfliksa, Twitcha, Spotifya czy YouTube'a oraz aplikacje z PSVR.

Na górnej belce mamy też wyszukiwarkę gier, multimediiów i graczy, dostęp do pełnych ustawień (bardzo podobnych do tych z PS4) oraz podgląd własnego profilu, gdzie ustawimy status online/offline, sprawdzimy trofea i zobaczymy, co porabiają znajomi. Dolne menu wywołuje wciśnięcie przycisku PS na padzie - możemy wybrać, co będzie wyświetlało. To tam znajduje się między innymi Przełącznik pozwalający przeskakiwać między ostatnimi grami i aplikacjami oraz podejrzeć informacje o tytule, wyzwania czy zdobyte trofea. Sony chce, żebyśmy jak najwięcej informacji i wskazówek czerpali ze źródeł wewnętrznych, bez sprawdzania YouTube'a czy internetowych solucji. W teorii chodzi o ochronę przed spoilerami, w praktyce - możemy się tylko domyślać.

W dolnym skrótowym menu mamy też sekcje powiadomień oraz pobierania i przesyłania danych do chmury, ustawienia dźwięku i mikrofonu, listę

Netflix



Multimedia są dla Sony tak ważne, że dostały własną sekcję w głównym menu - na równi z grami. System pokazuje tam sugerowane produkcje z Netfliksa i Prime Video, zdobywające popularność filmy na YouTube czy kanały na Twitchu.

używanych akcesoriów czy wyłącznik zasilania.

Największą metamorfozę przeszedł Playstation Store - jedna z największych bolączek PS4. Działał bardzo wolno i często się zawieszał, wymagając restartu konsoli. Odświeżoną wersję sklepu pewnie podejrzeliście już przez przeglądarkę internetową. Na PS5 jest on zintegrowany z pulpitem - nie wchodzimy do PS Store jak do aplikacji, tylko od razu przeglądamy jego zawartość. Działa o wiele szybciej i wydaje się bardziej czytelny, lepiej skategoryzowany, częściej będziemy też dostawać rekomendacje. W dziale Najnowsze promowana jest nowa generacja, hity sprzedażowe oraz zapowiedzi. Listę wszystkich dostępnych gier możemy posortować według platformy, nazwy, ceny, gatunku, daty premiery czy klasyfikacji wiekowej, a także zobaczyć, które tytuły najlepiej się sprzedają i są najczęściej pobierane. Dodamy gry do listy życzeń, co pozwoli łatwiej polować na promocje. Szkoda tylko, że ma ona ograniczoną pojemność. Osobno mamy dostęp do gier Free to Play oraz na PS VR.

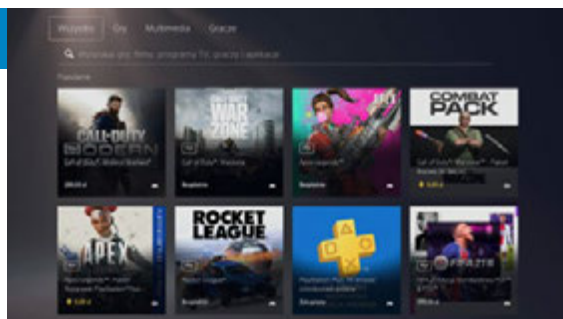
Podsekcja Kolekcje pozwala spojrzeć na gry bardziej tematycznie - Sony poleca tu tytuły w kategorii Comiesięczny wybór, ale i osobno grupuje na przykład produkcje o superbohaterach czy indie. Tu znajdują się też tzw. niezbędni z najlepszymi grami na PS4 i PS VR oraz rekomendacje. Dla przykładu, ponieważ zagrałem w trylogię Crasha, sklep zarekomendował mi Cupheada, Spyro czy MediEvil. Z kolei dział Subskrypcje daje dostęp do Kolekcji PS Plus (więcej w ramce) czy EA Play.

KOLEKCJA PS PLUS

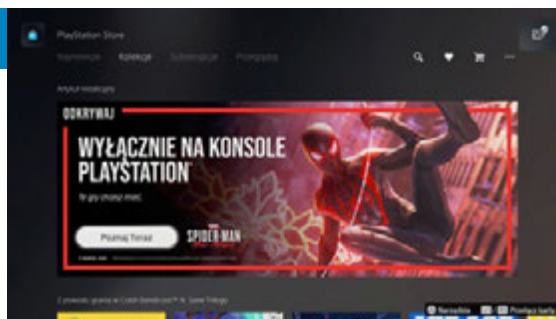
Abonentom PS Plus Sony oferuje natychmiastowy darmowy dostęp do kilkunastu hitów z poprzedniej generacji, zarówno ze swojej stajni, jak i od deweloperów third-party. Wśród nich są między innymi Days Gone, God of War, Fallout 4, Mortal Kombat X, Resident Evil VII, Battlefield 1, The Last Guardian, Uncharted 4, Batman: Arkham Knight, Until Dawn, Bloodborne czy The Last of Us Remastered. Pomoże to nabywcom nowej konsoli przetrwać początkowy okres, kiedy premierowych gier będzie stosunkowo mało. Są tu też comiesięczne tytuły dodawane do Plusa (na początek jeden na PS5 i dwa na PS4), rabaty na wyłączność dla abonentów i pakiety specjalne do takich gier jak Star Trek Online, Path of Exile, Apex Legends czy Fortnite. Gry dodane tu do biblioteki można pobrać również na PS4.

WERDYKT:

Czuć, że PS5 ma moc, którą pokaże za jakiś czas - być może dopiero za rok czy dwa pocujemy, że mamy do czynienia z zupełnie nową jakością. Potencjał zarówno konsoli, jak i towarzyszących jej akcesoriów jest ogromny, a dysk SSD, ray tracing, dźwięk 3D czy nowe funkcje kontrolera zapewnią komfort rozrywki, jakiej konsolowcy jeszcze nie zaznali. Nowe dziecko Sony podąża tą samą ścieżką, co jej poprzedniczka, zaczynając nieco nieśmiało, ale jak już nabierze wiatru w żagle, nie mam żadnych wątpliwości, że zarządzi również w najnowszym rozdaniu. **L**



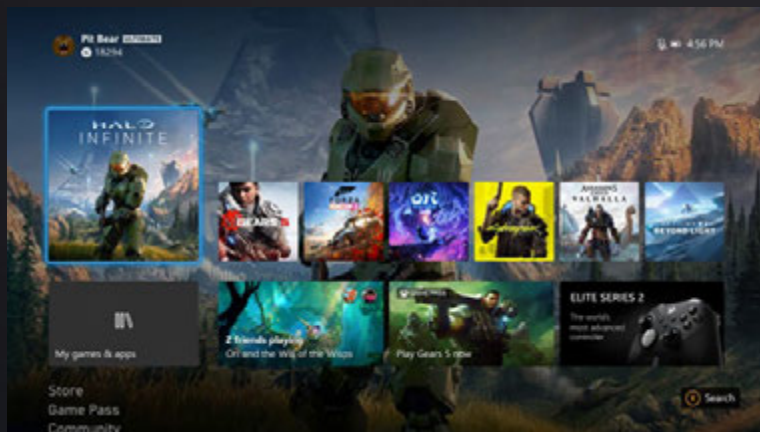
Przeglądanie gier jest łatwiejsze i szybsze niż kiedykolwiek. Zbawieniem jest lista życzeń, gdzie dodamy interesujące nas produkcje, aby z czasem polować na okazje cenowe. Szkoda, że ma ograniczoną pojemność.



Ciekawostką w sekcji Kolekcje są tak zwane artykuły redakcyjne (chęć nam odebrać chleb?). W praktyce to na razie kolejny zbiór polecanych gier na wyłączność. Może w przyszłości pojawią się o nich obszerniejsze materiały.

WKRÓTCE SIĘ OKAŻE, CZY CZARNO-ZIELONE TO BARWY NIEZWYCIĘŻONE

Xbox Series X: Marzenia zasilone?



„Power your dreams” – brzmi slogan reklamowy Microsoftu. Przed siedmioma laty wyśniono jednak koszmarek. Najwyższa pora na słodkie przebudzenie.

■ Bartek Czartoryski

Piszę te słowa po równym tygodniu obcowania z nowym sprzętem Microsoftu, na moment przed polską premierą konsoli Sony. Nie zdziwię się, jeśli do momentu ukazania się numeru, który dzierżycie, zdążyliście już wykuć na pamięć wszystkie tabelki ze specyfikacjami, przeczytać, co dało się przeczytać na temat klatek, rozdzielczości, ray tracingu i tak dalej, a może nawet i pograć na własnym Xboksie Series X (albo S).

Dlatego też, zamiast powielać suche informacje, od których od dawien dawna huczy internet i które bez

■ Brak zmiany designu dashboardu to odważna decyzja Microsoftu, lecz najważniejsze, że interfejs śmiga bez jakichkolwiek opóźnień.

trudu znajdziecie, gdziekolwiek traficie za pośrednictwem Google'a, postaram się skupić na czystym user experience, czyli osobistym doświadczeniu obcowania z konsolą.

Rzecz jasna nie sposób uniknąć odwołania się do technicznego konkretnie czy przybliżenia możliwości Xboksa Series X, lecz zależy mi przede wszystkim na zindywidualizowanej perspektywie. Zacznę więc od tego, że z Xboksem One na przestrzeni ostatniej dekady nie miałem do czynienia zbyt często, tyle co od czasu do czasu pograłem u kumpla. Microsoft, przez szereg błędnych decyzji oraz marną komunikację z potencjalnymi

klientami, przespał poprzednią generację konsol i praktycznie oddał Sony mecz walkowerem. Tym razem jest zupełnie inaczej, bo dzięki transparentnej kampanii informacyjnej firma ustawiła optykę relacji z graczami po swojej myśli i zaliczyła, jak pisał Phil Spencer, najlepszą jak do tej pory premierę.

Dodam jeszcze, że dawno, dawno temu to niezastąpiony Xbox 360 był moim podstawowym sprzętem, a PlayStation 3 odpalałem chyba jedynie po to, żeby pograć w The Last of Us albo którąś z odsłon Uncharted. Tytuły międzyplatformowe niezmiennie ogrywałem na sprzęcie Microsoftu. Nie było w tym żadnej ideowej deklaracji czy przeświadczenia o wyższości jednej konsoli nad drugą, bynajmniej, po prostu tak złożyły się okoliczności. Jak będzie tym razem?

X



NASZE RENDEZ-VOUS

Po wyjęciu z fachowo zaprojektowanego, zmyślnego i wygodnego, ale jednak trochę bazarowo wyglądającego (spodziewałem się chyba bardziej futurystycznej szaty graficznej) pudełka konsola prezentuje się, z braku lepszego słowa, stylowo. Stoi u mnie tuż obok telewizora i nie wyróżnia się zbyt, nie dominuje nad innymi sprzętami. Jej design jest prosty, lecz elegancki, to po prostu nic innego jak sześcian, a czerń kontrapunktuje tylko podświetlony znaczek Xbox, który jest jednocześnie włącznikiem. Wywietrznik jest lekko oprószony zielenią, ale niewidoczną z perspektywy kanapy czy fotela. Konsola ma przymocowaną na stałe podstawkę, która umożliwi swobodny przepływ powietrza, oraz cztery nóżki do postawienia jej poziomo, lecz wydaje się, że to pozycja wertykalna jest tą domyślną. Sprzęt bowiem zasysa powietrze dołem i wydymuje górą,

lecz nie generuje przy tym nadmiernego ciepła. Badałem to co prawda jedynie metodą przyłożenia dłoni do obudowy, lecz nawet po długiej sesji Xbox Series X jest zaledwie letni.

Urządzenie bez problemu zmieści się i na szafce, i do szafki. Niekoniecznie jest to cecha pożądana, ale prędko zapomnicie o jego istnieniu – XSX jest bowiem bezgłośny. Nie, nie cichy, ale bezgłośny. Mój egzemplarz nie generuje żadnego słyszalnego szumu, dopiero po podejściu do konsoli i nadstawieniu ucha wychwyciłem dźwięki zdradzające, że w ogóle pracuje. Być może z czasem gry zmuszą ją do wysiłku, ale na razie z wszystkimi obciążeniami radzi sobie bez trudu.

Instalacja Xboksa Series X wymaga podpięcia go do sieci i odbywa się za pomocą dedykowanej aplikacji na telefon. Jest to fajny bajer, ale po zakończeniu całego procesu otwierałem ją tylko po to, żeby sprawdzić, czy

Przycisk Share działa znakomicie i błyskawiczny zrzut ekranu przesyłany jest od razu na telefon.

Dysk SSD o pojemności 1 TB, który można podpiąć do XSX, to koszt... około tysiąca złotych.



X

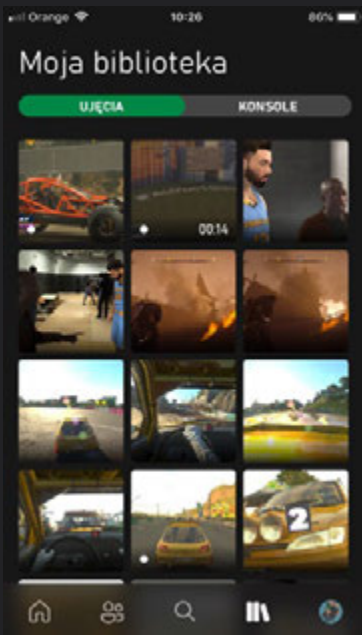
już zapisały mi się na dysku gry ustawione w kolejce do instalacji, oraz by zapisać zrzuty ekranu na komórce. Co istotne, nowy Xbox domyślnie nie wyłącza się całkowicie, tylko przechodzi do trybu czuwania i cały czas pracuje. Można go wygasić dopiero z poziomu ustawień. I tutaj dochodzimy do kwestii interfejsu, który jest cokolwiek dyskusyjny.

To znaczy – jest praktycznie identyczny, co poprzednio, przy Xbox One, co można przyjąć z pełną radością ulgą albo i z jęknięciem rozczarowania. Dla mnie jest on nieco bałaganiarski, bo poszczególne kafelki nie mają przypisanego stałego miejsca, tylko migrują w zależności od tego, co ostatnio robiliśmy. Na górze ekspozowane są niedawno uruchamiane przez nas gry, aplikacje i inne funkcje. Ale wszystko chodzi błyskawicznie i reaguje na polecenia bez najmniejszych opóźnień, choć szkoda, że całość nie wygląda na bardziej zaawansowaną.

Ba, okładki zapisanych przez nas gier potrafią nawet porazić pikselami. Interfejs umożliwia jednak bardzo sprawne przeskoki pomiędzy tytułami, a wyjście do menu głównego i odpalenie innego nie musi oznaczać zamknięcia pierwszego. Dzięki funkcji Quick Resume konsola zatrzymuje aktualnie ograżaną produkcję i płynnie przeskakuje do kolejnej. Niestety nie wszystkie zainstalowane przeze mnie pozycje obsługiwały to novum i podczas testowania raz czy dwa

O ile galki pada nie różnią się od tych z One'a, o tyle krzyżak jest „next-genowy” i chodzi płynniej.





✚ Dzielenie się zrzutami ekranu za pomocą aplikacji jest wygodniejsze niż z poziomu konsoli.

niemiło się zaskoczyłem, bo okazało się, że gra ładuje się od nowa. Dlatego zalecam jednak profilaktyczny zapis rozgrywki, zanim wyjdziemy do menu.

CZARNA STRZALA

Tak czy siak dysk SSD o pojemności 1 TB umożliwia błyskawiczne dogrywanie. Koniec z długim oczekiwaniem na rozpoczęcie zabawy, męczącym ekranem loadingu podczas szybkiej podróży i tak dalej. Od momentu uruchomienia konsoli do rozpoczęcia rozgrywki nie mija nawet pół minuty. A jak prezentują się same gry? Sporo oczywiście zależy od naszego telewizora, ale nie musimy już wybierać między wysoką rozdzielczością a liczbą klatek, bo XSX dobiera najlepszą możliwą opcję dla posiadanego przez nas ekranu i kto ma porządną odbiornik, nie będzie już musiał decydować między 4K a sześćdziesięcioma klatkami, bo dostanie i jedno, i drugie.

Tytuły już wcześniej dostępne na Xboksa, jak chociażby Gears 5, są odpowiednio podrasowane, czyli otrzymały lepsze tekstury i chodzą płynniej. Odnośnie do nowych, które miałem okazję przez ten tydzień ograć (Assassin's Creed Valhalla, Dirt 5 i NBA 2K21), różnica między poprzednią generacją konsol a XSX



✚ Boicie się, że XSX zacznie dymić niczym watykański komin? Bez obawy, taki efekt łatwo sprokurować dla internetowej popularności.

jest może nie rewolucyjna, ale jednak znacząca, zwłaszcza jeśli chodzi o klatkaż. Co istotne, daną grę można kupić na One'a, a po zainstalowaniu na nowym sprzęcie dostaniemy jej darmowy upgrade. O kompatybilności z tytułami poprzednich generacji napisano sporo, ja testowałem tylko płyty z Xboksa 360 i wszystkie chodzą bez zarzutu.

Jako neofita nie mogłem też nie zachwycić się Game Passem Ultimate, który pierwotnie był głównym powodem, dla którego nabyłem Xboksa Series X, a decyzję o i tak obowiązkowym dla mnie kupnie PlayStation 5 odroczyłem o kilka miesięcy. GPU, do którego 10 listopada dorzucono też usługę EA Play, daje dostęp do kilkuset gier, przy czym nowości z Xbox Game Studios trafiają tam równo z premierą sklepową. Dla mnie jest to rzecz rewelacyjna, dzięki której mogę wypróbować pozycje, których sam z siebie nigdy bym nie kupił albo które chciałem przetestować, ale nigdy nie było czasu, okazji czy funduszy. Dzięki funkcji Remote Play gry można też odpalić i na innych sprzętach, nawet na telefonie czy tablecie. Mnie GPU osłodziło pewne rozczarowanie faktem, że poskąpiono nam tytułów ekskluzywnych, których na premierę dostarczono równo zero. Wydaje się zatem, że przed Xboksem Series X jeszcze długa droga, a końcówka roku będzie dlań zaledwie rozbiegiem, choć już teraz konsola truchta całkiem dziarsko. Tyle że jej potencjał zostanie odkryty dopiero za rok, a może i dwa lub trzy lata. Rokowania są jednak przyzwoite.

ROBÓTKI RĘCZNE

Na sam koniec zostawiam jeszcze kwestię pada. Ten nie oferuje może ewolucyjnego skoku, ale zaliczyłem przyjemny powrót do asymetrycznie rozmieszczonych galek analoga. Mile zaskoczyły mnie też triggerzy, które żywo reagują na to, co dzieje się na ekranie, czyli podczas dociskania gazu do dechy podczas partyjki w Dirt 5 czułem wibracje tylko pod używanym przyciskiem. Pad wydał mi się również lepiej wyważony (porównywałem bezpośrednio z kontrolerami do Xboksa 360) i idealnie leży w dłoni, ale to akurat standard od samego początku istnienia marki. Trochę żałuję, że Microsoft nie wymyślił jakiegoś bajeru, bo na tym polu może przegrać z konkurencją mimo bardzo dobrego kontrolera. Zdziwiło mnie też to, że pady nadal działają na baterie, stąd moim pierwszym zakupem były akumulatorki Play & Charge.

Summa summarum, kto czekał na Xboksa Series X, może odetchnąć z ulgą: udało się, a przyszłość wygląda nieźle. Nie chcę zapeszać, ale kolejne ruchy Microsoftu są przemyślane i wiele wskazuje na to, że firma wyciągnęła wnioski po porażce poniesionej przy poprzedniej generacji. Komu jednak dwie konsole są zbędne, a już został szczęśliwym nabywcą PlayStation 5, niech rozważy kupno tańszego, pozbawionego napędu i słabszego Xboksa Series S - choćby dla samego GPU. ▬

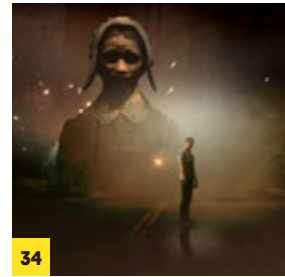




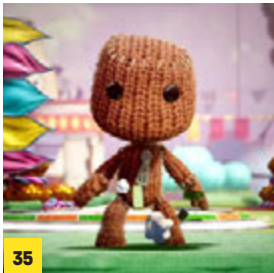
30



32



34



35



36



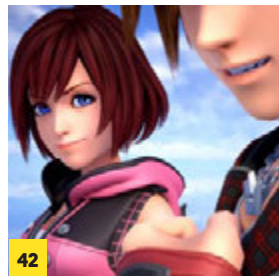
37



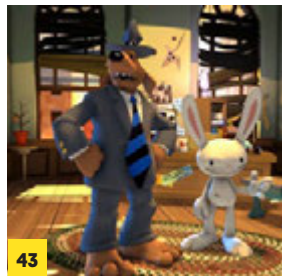
38



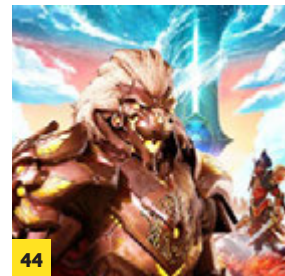
40



42

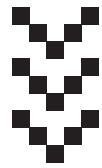


43



44

P



TAK

OCENIAMY GRY

0-30

słabe

31-40

niegodne dłuższego kontaktu

41-50

średnie, miejscami przyzwoite

51-60

dobre, ale nie dla każdego

61-70

interesujące, godne

polecenia fanom gatunku

71-80

bardzo dobre

w swojej kategorii

81-90

znakomite, polecane

wszystkim

91-100

wybitne, ponadczasowe



PLAY THE GAME

**OPUSZCZONE PO UPADKU LOKALNEJ FABRYKI MIASTO
DUCHÓW, BUDYNKI, W KTÓRYCH NIKT NIE MIESZKA,
UPIORNE MUZEUM, CMENTARZ...**



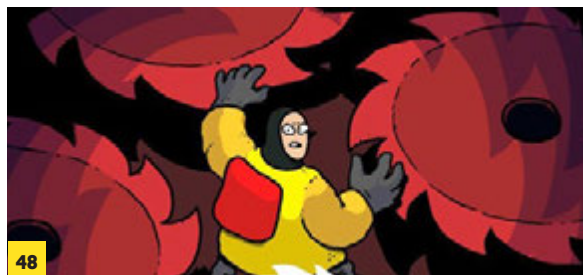
DYSKUTUJ NA

FB.COM/GROUPS/

SECRETLEVEL



46



48



✚ Znalazienie osłony podczas walki jest podstawą w grze. Nie zmienia tego fakt, że w trakcie starcia można leczyć swoich ludzi, a jedną z cenniejszych specjalności gangsterów jest medycyna.



✚ W tym rzucie widać od razu, który budynek do kogo należy i jaką pełni funkcję. Gdy osiągniemy poziom bruku, okazuje się, że ulice tętnią życiem i robią za znakomite tło dla ulicznych pojedynków.

✚ Wśród gangsterów do zatrudnienia nie ma Elviry Duarte. Można ją spotkać tylko jako bossa gangu Los Luceros. W ten sposób John Romero przemycił do gry swą prababkę, właścicielkę trzech burdeli w Nogales w Meksyku.



✚ Czy można dostać ze strzelby prosto w twarz i przeżyć? Można! W późniejszych walkach przeciwnikami pojawiają się gangsterzy jeszcze trudniejsi do zabicia, ale też lepszy sprzęt z granatami i materiałami wybuchowymi włącznie.



EMPIRE OF SIN™

■ PC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT: Romero's Games Wersja PL: nie

■ Sir Haszak

Chicago lat dwudziestych ubiegłego wieku nie jest spokojnym miejscem, do czego sami przykładamy rękę, a raczej luźną. Gęsto tu od kul, trupów i intryg. Aż chce się zostać królem Wietrznego Miasta i zbudować biznes napędzany hektolitrami alkoholu.

W tej grze jest wszystko, czego moglibyśmy oczekiwać po produkcji o gangach w czasach prohibicji. Budujemy organizację od zera, werbując kryminalistów, zdobywając coraz lepszą broń, zajmując budynki pod burdel, gorzelnie i lokale z alkoholem oraz inwestując w ich wyposażenie i ochronę. Zyskujemy na znaczeniu w przestępczym światku, dzięki czemu możemy rekrutować coraz lepszych gangsterów. Dogadujemy się z bossami nowo poznanych gangów operujących w innych dzielnicach, czerpiąc korzyści ze współpracy. Zdobynamy coraz lepszą broń i unikamy obław policji.

W razie czego ją przekupujemy.

Trzeba przyznać, że twórcom udało się zbudować bardzo udany postęp gry. Z początku zajmujemy się prostymi rzeczami: werbunkiem ludzi, zdobywaniem budynków i urządzaniem ich. Gdy już opanujemy podstawy, zaczynają się misje, które wymagają podejmowania niekiedy niełatwych wyborów i licznych walk (w odróżnieniu od reszty gry toczonych w turach). Oczywiście przez cały czas towarzyszą nam także wyzwania typu: „Wyprodukuj dwadzieścia beczek alkoholu tygodniowo” albo „Zajmij dziesięć lokali”, ale one bardziej psują klimat, niż go budują.



Sprzęty



Każda z postaci ma zestaw wyposażenia, na który składa się broń długa (strzelba, karabin, karabin lub pistolet maszynowy, snajperka), broń krótka, broń do walki wręcz, odpowiednia amunicja, granaty, kamizelki kuloodporne i środki opatrunkowe. Może być nawet królicza łapka na szczęście, która zmniejsza ryzyko odniesienia obrażeń. Wyposażenie zdobywamy w walce lub kupujemy na czarnym rynku.

Gdy przejdziemy kilkanaście misji i poznamy wielu bossów, okazuje się, że nie da się żyć w zgodzie ze wszystkimi. Sojusze z jednymi pociągają nienawiść innych. To zaś prowadzi do wojen, które bywają brutalne i fascynujące.

Na przykład podczas napadu na burdel kontrolowany przez bossa konkurencyjnego gangu udało mi się wywołać wielką drakę w chińskiej dzielnicy. Normalnie żeby dostać się do budynku wroga, najpierw należy pokonać ochronę stojącą na ulicy. Tym razem trudność polegała na tym, że obok znajdowała się kryjówka tego bossa, również chroniona. Ponadto wybrałem niefortunny moment, ponieważ w okolicy przechadzał się czterosobowy patrol policji i maszerowała grupa gangsterów zaprzyjaźniona z napadniętym gangiem. Po drugiej stronie ulicy znajdował się natomiast mój lokal strzeżony przez ochronę. Gdy padły pierwsze strzały, wszyscy wzięli się za łby – gangsterzy wroga za mnie i za policję, ja za gangsterów wroga, ich sprzymierzeńców i policję, a policja za wszystkich gangsterów, zaczynając od tych, którzy stali najbliżej (czyli, szczęśliwie, nie moich). Rozróżba była niezemska, a brak strat w tej bitwie dał wielką satysfakcję.

Elementem wartym podkreślenia są historie i osobowości gangsterów, bo mają wpływ na ich decyzje i zachowania. Niektórzy się lubią, a nawet kochają. Wtedy dostają premię do lojalności, gdy znajdują się w jednej bandzie. Mogą się także nienawidzić, co owocuje pokazywaniem wyprostowanego środkowego palca po każdej udanej akcji niecierpanej postaci z gangu.

Ważne jednak, by traktować swoich ludzi poważnie. Jeśli proszą o pomoc w jakiejś sprawie, należy ją okazać, ale nie załatwiać rzeczy samemu. Inaczej obrażają się i odchodzą, zabierając cenną broń, którą mieli na wyposażeniu, nie wspominając

o zdobytych umiejętnościach. Pewnego razu podczas napadu na kryjówkę innego bossa jedna z moich gangsterek zapowiedziała, że nie chce w nim brać udziału, bo w ochronie wroga pracuje jej przyjaciółka. Jeśli zostanie zmuszona do akcji, nie będzie do niej strzelać, a jeśli tamta zginie, odejdzie z gangu. Tamta musiała zginąć, by akcja zakończyła się sukcesem, więc moja podwładna została przed budynkiem.

Gdy już opanujemy pierwsze dzielnice i zdobędziemy niezbędny prestiż w mieście, rozbudowujemy strukturę gangu o zastępcę bossa, doradcę i poruczników zarządzających swoimi rewirami. Możemy też wyznaczyć kretów, którzy przenikają do konkurencyjnych gangów, sabotują ich poczynania, kradną pieniądze, a nawet mogą zlikwidować bossa. Oczywiście sami też musimy radzić sobie z kretami we własnych szeregach, co nie jest łatwe.

Twórcy nie ustrzegli się błędów zarówno w grafice, jak i sztucznej inteligencji. Są drobne, ale jest ich sporo. Mimo to nie psują zabawy. Bardziej bawią, niż denerwują, jak model BAR-DZO szmacianej lalki ujawniający się po zabiciu każdej postaci. Nie zmienia to faktu, że wspaniale oddano atmosferę Chicago czasów prohibicji, którą świetnie podkreśla muzyka. Dlatego polecam zanurzenie się w świecie, w którym krew miesza się ze spirytusem w proporcji 1:1. ▬

84

Połączenie gry w czasie rzeczywistym z turowymi walkami w scenarii Chicago czasów prohibicji. Dużo drobnych błędów nie zmienia faktu, że w EoS chce się grać, bo co chwila czymś zaskakuje. Bardzo wciągająca produkcja, która po kilku łatkach będzie znakomita.

■ Najbardziej spektakularne misje są oczywiście w pełni skryptowane, ale reżyserii nie powstydziłoby się wódzarze Marvel Cinematic Universe.

MARVEL

SPIDER-MAN

MILES MORALES

■ PS4 ■ PS5

PRODUCENT Insomniac Games Wersja PL: tak

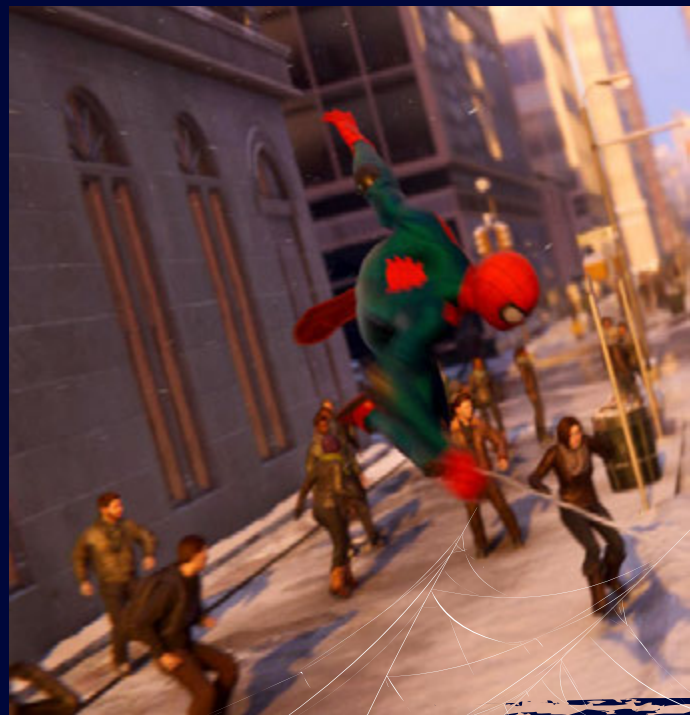
■ Poczta

Jeden z tytułów startowych dla PS5 z jednej strony wprowadza w nową generację, z drugiej stoi w międzygeneracyjnym rozkroku. To kontynuacja świetnej gry z 2018 roku, ale trudno nazwać ją pełnoprawnym sequelem, raczej dużym dodatkiem serwującym więcej bliźniaczej zawartości, na szczęście równie znakomitej.

Nastolatek Miles Morales dopiero poznaje swoje moce. Bohater pochodzi z Harlemu, więc nasza piaskownica ponownie jest Nowy

Jork, tym razem w zimowej scenerii - pokryty śniegiem i lodem, skąpany w promieniach słońca cudownie wyglądającego na telewizorach z dobrym HDR. Miasto obłędnie odwzorowano. Jest żywe, na ulicach spotkamy więcej aut i przechodniów, w kałużach i szybach odbijają się wieżowce, spadające płatki śniegu topnieją na kurtce - widać ogromne przywiązanie do detali. Gra jest piękna, aż chce się zajrzeć w każdy zakamarek, do czego zachęca doskonale sterowanie, zawsze reagujące dokładnie tak, jak chciałem - w ruchu czy w walce.

Najbardziej spektakularne misje trafiły do fabuły, ale jest ich mało, podobnie jak pierwszoliigowych bossów. Spider zmierzy się między innymi z Tinkererem i Rhino, ale głównie oczyści miasto z całej masy bezimiennych bandziorów, zanim





konflikt pomiędzy korporacją Roxxon i organizacją Underground doprowadzi do zagłady miasta. System walki pozostał praktycznie bez zmian, dodano nowe animacje i ataki charakterystyczne dla umiejętności Milesa - czyli rażenia prądem. Szybkie ciosy, unik, kontry, walka w powietrzu, ataki ze ścian, ciche eliminacje i efektowne wykorzystanie sieci i gadżetów to chleb powszedni. Nie ma to, jak wyrwać komuś broń, zakręcić nią i rzucić w delikwentów. To samo można zrobić z wrogiem oplecionym pajęczyną - satysfakcjonująco przyklei się wtedy do ściany. Pomimo prostoty systemu walka jest finezyjna i intuicyjna, pojedynki są więc przyjemnością, a nie przykrą koniecznością.

✚ Misje dodatkowe są dobrze przemyślane - jak na lokalnego herosa przystało, pomagamy sąsiadom w nieraz błahych sprawach.



✚ Pościgi za uciekającymi samochodami znów są oparte na QTE, ale to jeden z najbardziej miodnych momentów w grze.

Nowością jest aplikacja mobilna, do której Spidey zagląda, by przyjąć zlecenia. Zbierzemy tak punkty doświadczenia i żetony aktywności, które wydamy na rozwój umiejętności, kostiumów (tym razem jest ich nieco mniej) i gadżetów. Wśród strojów pojawiło się kilka ciekawostek, między innymi kostium z filmu „Spider-Man Uniwersum”, animowany w identyczny sposób - w dwunastu klatkach na sekundę. Nie przeładowano mapy zajęciami pobocznymi, więc chce się zbierać widokówki, nagrania głosowe, wykonywać testy umiejętności czy przejmować kryjówki złoczyńców. Idzie to sprawnie, bo szybkie podróże są błyskawiczne, dosłownie w sekundę lądujemy na drugim końcu miasta - zapomnijcie o skrywającej wczytywanie danych podróży metrem. Zapisany stan gry PS5 ładuje z menu w niecałe cztery sekundy. To przedsmak nowej generacji konsol, podobnie jak obsługa ray tracingu i natywnego 4K, niestety kosztem wyboru 30 klatek

na sekundę. 60 klatek wybierzemy natomiast, stawiając na wydajność zamiast graficznych wodotrysków.

Miles Morales to bardzo bezpieczny kierunek dla serii, pozycja obowiązkowa dla tych, którzy pokochali grę z 2018 roku. Mamy tu wszystko, co złożyło się na jej sukces - piękną grafikę, epicką filmową muzykę, humor, bohaterów dających się lubić, emocje, mnóstwo akcji i niewielką liczbę bugów. Szkoda, że nie pokuszono się o nowe pomysłowe patenty czy chociażby większe wykorzystanie nowych możliwości kontrolera DualSense, ale na to pewnie przyjdzie czas dopiero przy dwójce. ▀

PIXEL 85

Udane przedłużenie znakomitej gry, o połowę krótsze, ale dające tyle samo frajdy z zabawy. Brakuje nowości, ale płynność, grafika i epickie momenty pozwalają wybaczyć nieco zachowawcze wejście w nową generację.



✚ Miles i jego kolega to młodzi geniusze, zaimplementowanie do fabuły stworzonej przez nich aplikacji wypada bardzo wiarygodnie.





The Dark Pictures Anthology: **LITTLE HOPE**

PC PS4 XONE

PRODUCENT Supermassive Games **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski

Male miasteczko, które przed laty opanowało szaleństwo procesów o czary, i grupa zagubionych ludzi, którzy muszą przeżyć do rana. Klasyczny horror?

W recenzji Man of Medan napisałem: „pierwszy odcinek zapowiada genialną serię”. Druga opowieść z antologii The Dark Pictures jest zupełnie inna, ale sprawiła, że podtrzymuję zdanie. Charyzmatyczny kurator tym razem zaprasza nas do poznania

losów pewnej rodziny. Ojciec, matka, starsza siostra, dwóch braci i mała dziewczynka – prolog gry ma miejsce w roku 1972 i kończy się pożarem, na który nic nie można poradzić.

Możemy – i musimy – poradzić sobie z tym, co dzieje się współcześnie. Poznajemy piątkę bohaterów, która przeżyła wypadek autobusu. Czworo studentów – Andrew, Angela, Taylor i Daniel – oraz ich profesor John szukają pomocy w tytułowym miasteczku Little Hope. W nocy, w środku lasu, dostrzegają sylwetki przemykające na skraju świadomości, a nawet na chwilę przenoszą się do czasów procesów o czary, z których „słynie” Little Hope. Im dalej wędrują, tym groza narasta. Pojawiają się

Tragiczne wydarzenia z przeszłości są kluczem do rozwiązania współczesnej zagadki.



Klasyczne otwarcie horroru – droga prowadząca do małego, skąpanego we mgle miasteczka. Tylko czekać! Piramidogłowego!

demoniczne postaci, które zaczynają na nich polować...

Mając w pamięci twist fabularny z pierwszej opowieści, zdziwiłem się nieco mnogością elementów nadnaturalnych; wizje przeszłości, czarownice, demony... Opuszczone po upadku lokalnej fabryki miasto duchów, budynki, w których nikt nie mieszka, upiorne muzeum, cmentarz – chociaż tym razem zwiedzamy otwartą przestrzeń (a nie labirynt wraku statku), atmosfera nie robi się od tego mniej duszna i napięta. Każda decyzja ma konsekwencje, a czasu na jej podjęcie jest mało. Podobnie jak w Until Dawn i Man of Medan łatwo się zagapić – nagły segment QTE! – i doprowadzić do śmierci postaci, która nie kończy gry, tylko niesie kolejne konsekwencje.

Przeszłość i współczesność miesza się ze sobą w przedziwny sposób, wchodzimy w paranoiczne czasy opętania religią i niegodziwością, które odbijają się echem przez wieki. Ale to tylko jedna warstwa gry, a jej głębszy sens poznamy dopiero w zakończeniu.

I właśnie to zakończenie sprawiło, że pozornie klasyczny horror czerpiący garściami z kina okazał się zupełnie czymś innym. Co więcej, nie jest to twist dla samego twistu, nie chodzi tu o niespodziankę (mamy cię!), ale o zbudowanie zupełnie nowej opowieści. Tym razem nie idzie tylko o to, żeby przeżyć do rana, stawka okazuje się zupełnie inna. Gra używa narzędzi sprawdzonych w poprzedniej odsłonie, aby zrobić coś zupełnie nowego nie tylko pod względem fabularnym, ale i emocjonalnym. ■



90

Doskonała formuła interaktywnego horroru sprawdziła się po raz kolejny – klasyczne motywy przetworzono w ciekawą i wielowarstwową opowieść. Ponażekać można na projekty niektórych postaci, ale dodają dodatkowej atmosfery niezwykłości. Czekam na kolejną odsłonę cyklu.



- Każdy element poziomów został pieczołowicie przygotowany. Wrażenia podbijają głębia tła i efektowne rozmycia obrazu.
- Kiedy wejdziesz w żółtą maź, możemy przyklejać się do ścian. Gra potrafi wtedy pięknie zmienić perspektywę.

Sackboy: Wielka przygoda

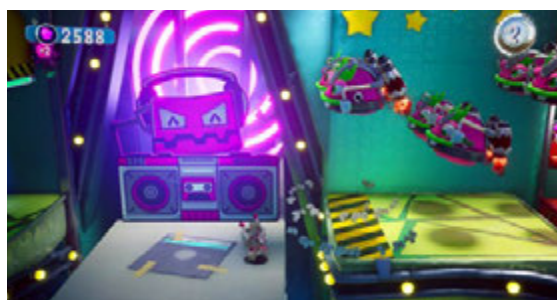
PS4 PS5

PRODUCENT Sumo Digital Wersja PL: tak

Pocztar

Sackboy, szmacianka znana z serii LittleBigPlanet, stał się maskotką PlayStation. W jednym z pierwszych produkcji na PS5 (jest też wersja na PS4) dzielny bohater stawi czoła niejakemu Vexowi, przemierzając prześlizgnięty, pieczołowicie zaprojektowany trójwymiarowy Świat Rzemiosła. Gotowi na kojącą nerwy, pełną humoru platformówkę?

Grafika w Sackboy: Wielka przygoda nie zdefiniuje gatunku, ale zachwyca detalami (odbicia w błyszczących powierzchniach), niesamowitą głębią i bardzo pomysłowymi poziomami. Chociaż przemierzmy raczej standardowy zestaw lokacji, bez których najwyraźniej nie może obyć się żaden platformer, twórcy zadbali, by każdy z nich był na swój sposób unikalny i ciekawy. Całość jest niezwykle miła dla oka, ale i dla ucha. Dawno nie słyzałem w grze tak doskonałej muzyki, mieszającej znane utwory (Britney!) z ambientowymi dźwiękami i zupełnie nowymi aranżacjami. Soundtrack z Sackboya z pewnością trafi na moją playlistę. I jeszcze ten dźwięk dobiegający z głośnika pada, kiedy spadałem w przepaść... Gdyby Metal Gear Solid działał z DualSense'em, desperackie „Snaaaake!” byłoby jeszcze bardziej przejmujące.



➤ Poziomy muzyczne wypadają obfodnie, a skakanie po platformach do rytmu „Toxic” ma w sobie coś niezwykle relaksującego.

Wyróżnikiem serii zawsze były praktycznie nieskończone możliwości personalizacji. Tu nie zbudujemy świata na nowo, ale bohatera jak najbardziej. Zdobywamy lub kupujemy elementy garderoby, by wyglądać jak japoński demon, meksykański luchador czy punk. Edytor pozwala tworzyć różnorodne kostiumy, potrafi też zaskoczyć propozycją, kiedy nie chcemy ręcznie zmieniać okularów, fryzury czy koloru... worka.

Sackboy: Wielka przygoda stawia wyzwania na umiarkowanym poziomie - jest przystępna dla dzieci i tych, którzy nie urodzili się z padem w rękę, ale żeby zebrać wszystkie znajdźki, trzeba użyć głowy oraz wykazać się spostrzegawczością i refleksem. Znajdą się poziomy, gdzie beztraskie i nieostrożność przypłacimy restartem, gra jednak pozwala włączyć w menu przedłużony skok czy nieskończone życie. Nie wszystko da się zebrać za jednym zamachem, co zachęca do powtarzania leveli. Rzadko ulegałem frustracji - to nie Crash 4, nastawiony na masakrowanie gracza. Z przyjemnością wracałem do zaliczonych plansz, podejmowałem

coraz nowsze Próby Włóczkowych Rycerzy (biegi na czas) i zaglądałem w każdy kąt, szukając odblokowujących kolejne rejony świata kul (tych trzeba aż sto trzydzieści, żeby otworzyć ostatni region) czy kluczy potrzebnych, by w ogóle opuścić niektóre levely.

Wielka przygoda stara się nieustannie zaskakiwać, na każdym kroku dodając nowe elementy. A to zmieniamy sposób pokonywania plansz (ucieczka w prawo, bieganie po ścianach), a to dostaniemy przedmiot, który posłuży jako broń, czy nauczymy się nowych ruchów. Padłem, gdy odkryłem, że pięknie drewnianych powierzchni, które równie dobrze mogły być tylko elementem dekoracyjnym, potraktowane jedną z nowo wyuczonych zdolności odsłaniały skarby.

Gra działa bezbłędnie i płynnie, szybko się ładuje nawet po zgonach, wykorzystuje też - w podobny sposób, co Astro's Playroom - możliwości nowego pada do PS5. Sackboy oferuje pięć podstawowych rejonów, a w każdym sporo zabawy. Niestety ze względów technicznych niedane nam było przetestować trybu online dla maksymalnie czterech graczy, a szkoda, bo niektóre poziomy można zaliczyć wyłącznie w co-opie. ■

Postacie



Wielbiciele edytorów spędzą długie godziny na projektowaniu wymarzonej szmacianki. Można skorzystać z gotowych modeli lub poszukać elementów stroju na planszach.

80

- Przeurocza, spokojna, cudownie udźwiękowiona platformówka dla całej rodziny. W zależności od potrzeb potrafi być przyjemna, ale wytrawnym graczom oferuje wyzwania i próby. Na pewno
- dużo lepsze otwarcie niż Knack.



✚ Model zniszczeń to tylko kosmetyka; niby coś się wgniata lub odpada, ale nas nie spowolni.

✚ Aut jest tutaj do wyboru „tylko” sześćdziesiąt, podzielonych na trzynaście kategorii.



DIRT 5

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Codemasters **Wersja PL:** nie

■ Bartek Czartoryski

Prawa jazdy nigdy nie zrobiłem ani nawet nie próbowałem zrobić, bo i nie zaistniała w moim życiu taka potrzeba. No i gry takie jak DIRT 5 skutecznie mnie do tego zniechęcają.

Po co się męczyć ze skrzyżowaniami, pierwszeństwem przejazdu na rondzie przeciętym torami tramwajowymi oraz kilometrowymi korkami, skoro można wygodnie zasiąść przed ekranem i przeżyć przygodę, która przydarzy się w rzeczywistości tylko nielicznym? Rzecz jasna to pytanie retoryczne i tak sobie tylko tłumaczę moją decyzję, ale fakt pozostaje faktem, że piąta odsłona gry od Codemasters oferuje atrakcje, z którymi nie może się równać droga do roboty.

Mamy bowiem do czynienia z czysto zręcznościową odnogą słynnej serii (ta symulacyjna ma dopisek Rally), dlatego próżno tutaj szukać możliwości tuningu, specyfikacji aut zajmującej kilkadziesiąt stron czy modelu jazdy, którego trzeba się uczyć tygodniami, aby opanować wszystkie sztuczki.



✚ Gorąco polecamy widok z przedniego siedzenia - jest trudniej, ale za to immersyjnie.

DIRT 5 stawia sprawę jasno: tu jest gaz, tu hamulec, ruszaj. A jest po czym pojeździć. Gra oferuje siedemdziesiąt tras i choć często są to tylko wariacje na temat, to jednak inaczej jeździ się po lodzie, a inaczej po szutrze. Stąd też przygotowano rozmaite tryby, do których przyporządkowano określony typ auta, od klasycznego modelu wyścigowego do przystosowanego do jazdy po wertepach buggy. Za każde zwycięstwo i wypełnienie określonych zadań (utrzymanie się na danej pozycji przez pewien czas, trzykrotny drift na zakrętach i tak dalej) otrzymujemy fundusze, które pozwolą nam na zakup lepszej bryki. I tak aż do zwycięstwa. Tryb kariery nie jest zbyt skomplikowany, ale ma wszystko, czego trzeba, choć narracja jest tutaj

skąpa i ogranicza się do wysłuchiwanie podcastu o trwających zawodach.

Świetnym pomysłem jest za to drzewko pozwalające nam na wybór danej trasy i rodzaju rywalizacji, dzięki czemu, jeśli nie lubimy na przykład jeździć na śniegu, to zawsze czeka na nas alternatywna propozycja. Tyle że DIRT 5 szybko traci atrakcyjność dla samotnego gracza, bo tryb kariery nie jest trudny nawet na wyższych poziomach i szybko zgarniecie złoty medal, dlatego polecam jazdę z perspektywy pierwszoosobowej, wtedy lecące na szybko blocki i rześisty deszcz dają popalić. Na szczęście mamy tu i split screen, i opcję multi po sieci, a sama gra jest na tyle ładna (testowałem na nowym Xboksie), że nieraz powracałem do konkretnych tras. ■



84

■ Pozycja wymarzona dla tych, którzy auto zredukowaliby do kierownicy, gazu i hamulca, bez konieczności zamartwiania się o przepisy. Do dechy i przed siebie, jak mawiał Colin McRae.

CHICKEN POLICE

PC MAC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT The Wild Gentlemen Wersja PL: nie

User Jama

Światła miasta leniwie migotały na smagany deszczem oknie mojego jednoosobowego biura detektywistycznego. Zamierzałem spędzić wieczór tradycyjnie, na żłopaniu taniej whisky, zagryzanej dymem z cygar. Wtedy w drzwiach pojawiła się klientka - uroda aktorki filmowej, nogi aż do ziemi i obezwładniający zapach perfum z wyższych sfer.

Chicken Police to rasowy czarny kryminał w stylu opowiadań Raymonda Chandlera. Bohaterem jest detektyw po przejściach, który nierzadko Philip Marlowe chropowatym, zmęczonym życiem głosem prowadzi narrację, tłumaczy tajniki miasta i zawodu, komentuje wydarzenia i napotkane postacie. A znajdziemy tu całą menażerię charakterystyczną dla tego gatunku. Policjant ze skłonnością do załatwiania spraw za pomocą strzelby i zadawaniem pytań później. Atrakcyjna piosenkarka, femme fatale, związana z największym gangsterem w mieście, bogatym i bezwzględnym. Bramkarze, tancerki, recepcjonistki, szumowiny. Oczywiście jest także morderstwo do rozwikłania.

W zasadzie wszystko par excellence zgodnie z konwencją - z jednym wyjątkiem. Ludzie mają tutaj głowy zwierząt. Zabieg ten daje



Po prawej notatki, po lewej pytania, które trzeba wybierać tak, żeby nie zacząć nagle rozmawiać o pogodzie.



Wieczór z jedną z pań do towarzystwa kosztuje więcej niż miesięczne pobory, ale jesteście tu służbowo.

pole do popisu dla żartów słownych o psach, kotach i innych gatunkach. Sprawia też, że łatwo wpadamy w sidła stereotypów. Księgowy zając - wiadomo - ostrożny, strachliwy. Ochroniarz tygrys groźny, waleczny, piosenkarka kotka zmysłowa. Jest to jednak na tyle zręcznie zrobione, że nie czujemy dysonansu. Wsiąknięm w ten świat, w tę opowieść dzięki nastrojowej, czarno-białej stylizacji wizualnej oraz za sprawą doskonałego aktorstwa głosowego i wciągającej historii. Węgierskie studio The Wild Gentlemen odwaliło kawał dobrej roboty.

Od strony mechaniki gry Chicken Police jest przygodówką point & click. W lokacjach możemy badać i zbierać przedmioty oraz rozmawiać z napotkanymi postaciami.



Tutaj policmajster nie obrazi się za to, że nazwiemy go psem, wręcz jest to w dobrym tonie.

Jeśli jest to podejrzany, to taki wywiad jest oceniany pod kątem skuteczności trzymania się tematu oraz tego, jak dużo udało się wycisnąć przydatnych w śledztwie informacji. Ponadto na koniec dnia siadamy przed tablicą, gdzie mamy wszystkich podejrzanych, tropy oraz informacje, które trzeba połączyć ze sobą w logiczny ciąg. Najbardziej spodobało mi się jednak prowadzenie akcji. Tempo rozgrywki jest bardzo równe. Cały czas coś się dzieje, bez przestojów i zbędnego łążenia z kąta w kąt. Pod tym względem bardziej przypomina narrację w filmie niż w większości przygodówek. Osiągnięto to kosztem zagadek, ale coś za coś. ■

85

- Jak zaczniesz rozwiązywać sprawę, to nawet nie zauważysz, że bohater ma facyjatę koguta,
- a kobiety noszą naturalne futra, swoje własne.
- Fanom czarnych kryminałów ta gra trafiła się jak ślepej kurze ziarno.



Ichiban i jego wesoła brygada. Zostawiony na śmietniku yakuza, gliniarz wyrzucony z pracy i bezdomny były pielęgniarz mają miasto do spalenia.



Podziemne lochy pełne skar-bów i przeciwników to podstawa każdego RPG.



Na czas walki przeciwnicy transformują się dzięki bujnej wyobraźni Ichibana.

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Ryu ga Gotoku Studio Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Nowy bohater, nowy pomysł na grę, ale stare śmieci. Świat japońskich gangsterów tym razem jest prawdziwym JRPG, jak Dragon Quest.

Po tym, jak gangster Kazuma Kiryu po siedmiu grach (nie licząc spin-offów) udał się na zasłużony odpoczynek, jego obowiązki jako przewodnika po dzielnicy Kamurocho na chwilę przejął detektyw Takayuki Yagami, bohater Judgement. Teraz ta rola przypada nowemu bohaterowi. Ichiban Kasuga ma zupełnie inny charakter niż Kazuma, obu łączy jednak przywiązanie do starych wartości - honoru i sprawiedliwości.

Kasuga to dziecko Kamurocho, którego droga do wstąpienia do





✚ Nie zabraknie zwierząt - jedna z misji to zbieranie zbiegłych kotów, a kurak imieniem Omlet pracuje w firmie Ichibana.

yakuzy była zarówno melodramatyczna, jak i nieunikniona. Poznajemy go w ostatnim dniu 2000 roku, gdy jako mafijny żołnierz przemierza uliczki, zbierając kasę dla swoich szefów z rodziny Arakawa z klanu Tojo. Daje to możliwość odwiedzenia dzielnicy w czasach, gdy Kiryu kłólował w więzieniu, jeszcze przed rozpoczęciem pierwszej części cyklu. A potem historia się powtarza - aby ratować honor rodziny, Ichiban idzie do więzienia. I wychodzi dopiero w 2019 roku, w dziwnym i nieznanym świecie. Zdradzony przez rodzinę budzi się na śmietniku w Yokohamie, z dziurą po kuli, która prawie przebiła mu serce.



✚ To gra o sile, dzięki której szeroko rozumiana sztuka i wyobraźnia pozwalają radzić sobie w trudnych sytuacjach życiowych.

To tu, w obozie bezdomnych w dystrykcie Isezaki Ijincho, zaczyna się prawdziwa gra. Kasuga rozpoczyna z niczym i powoli pnie się w hierarchii, levelując niczym w JRPG. To dosłownie sposób, w jaki widzi świat - jakby grał w Dragon Quest. W jego bujnej wyobraźni zdobywani przyjaciele są drużyną, a uliczne potyczki zmieniają się w erpegowe bitwy. Bo w przeciwieństwie do poprzednich odsłon Yakuza: Like a Dragon jest JRPG z turowym systemem walki (bardzo przyjemnym), systemem „jobs” i podziemnymi lochami (kanałami) pełnymi skrzynek ze skarbami (czyli sejfów).



✚ Skorumpowany ruch odnowy moralnej sieje postrach na ulicach, może zagram sobie w grę dla odprężenia?

Kasuga i jego drużyna zostają wplątani w sam środek walki między trzema siłami rządzącymi Yokohamą - japońską, chińską i koreańską mafią. Gdyby tego było mało, pojawił się ruch odnowy moralnej Bleach Japan, który chce „wybielić wszystkie białe strefy”.

Nowy bohater, nowa mechanika - ale to nadal stara dobra Yakuza. Minigrzy umieszczone w przygodzie (zbieranie puszek na wyścigi z bezdomnymi), salony gier, zarządzanie biznesem, zbieranie zbiorów jak pokemonów (naprawdę). No i fabuła, której poziom melodramatu w jednym rozdziale wystarczyłby na netfliksowy serial. Szlachetni gangsterzy, prostytutki o złotych sercach, skorumpowani politycy. Dramat i humor. ▬

ŻYCIE JEST JAK GRA ROLE PLAYING - WIĘC MOŻNA JE WYGRAĆ. TAKĄ DROGĄ POSTANOWIŁ KROCZYĆ ICHIBAN KASUGA, BOHATER.



✚ Kamurocho na początku XXI wieku - jedną z przyjemności grania w serię jest oglądanie, jak to miejsce zmienia się przez lata.



Nowy duch w starej maszynie sprawia, że znana seria zyskała świeżość. Nowy bohater jest wierny jej tradycjom, ale ma też własną osobowość. Wciągająca, pełna zawirów i komentarzy społecznych główna fabuła; humor w jeszcze większym stężeniu niż w poprzednich częściach.



ASSASSIN'S CREED

VALHALLA

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Ubisoft Montreal **Wersja PL:** tak

Zdan

Hej ho, wikingiem być, mnóstwo miodu pić, klasztor spalić, wrogów po mordzie nawalić! Gdy ogłoszono, że nowa część Assassin's Creed ma skupiać się na wikingach, poczułem dwie rzeczy - radość i pewne zdziwienie.

Radość jest maksymalnie prosta do wytłumaczenia - otóż moim zdaniem wikingowie są po prostu ekstra. Nie jest nawet ważne, czy mówimy o ich popkulturowym wizerunku, czy podejściu bardziej historycznym. Wikingowie są spoko i tyle. Z kolei jeśli chodzi o zdziwienie, to też w sumie dość nieskomplikowana kwestia. Otóż zadajmy sobie teoretyczne pytanie - jak połączyć bycie wikingiem, czyli

gościem najeżdżającym osady i palącym klasztor, z byciem cichym zabójcą, skradaniem i eliminacją wrogów bez machania w ich kierunku dużym toporem lub sztabą żelaza popularnie zwaną mieczem? Valhalla daje nam odpowiedź na to pytanie. Chodźcie ze mną - czas rozłupać parę łbów!

Od razu postawmy sprawę jasno - Valhalla mi się podoba. Może nie umieram z zachwytu, ale jest dobrze, a miejscami bardzo dobrze. Mam wrażenie, że w tym tytule osiągnięto syntezę najlepszych elementów współczesnych odsłon serii. Tyczy się to wielu aspektów rozgrywki i choć nie ma tu rewolucji, to mamy do czynienia z ewolucją. Jednak podkreśliłbym jedną rzecz - to dalej nowożytny Assassin's Creed. Jeśli pamiętacie, podobało mi się Odyssey (Pixel #42), choć były momenty, gdy nudziłem się, wykonując kolejne zadanie czy próbując wbić

następny poziom. W przypadku Valhalla - choć to może kwestia nowości - to uczucie pojawiało się rzadziej, ale trzon rozgrywki dalej pozostaje taki sam. Eksploruj mapę, wykonuj zadania, znajdź ekwipunek (tutaj też bogactwa i surowce), morduj oponentów w wybrany sposób. Grecja w Odyssey była piękna, ale śmiem twierdzić, że Norwegia i Anglia w Valhalla spokojnie jej dorównują. Widoki miejscami znów zapierają dech w piersiach - choćby taki wschód słońca zza drzew, gdy przedzieramy się przez lasy w Anglii. Coś pięknego.

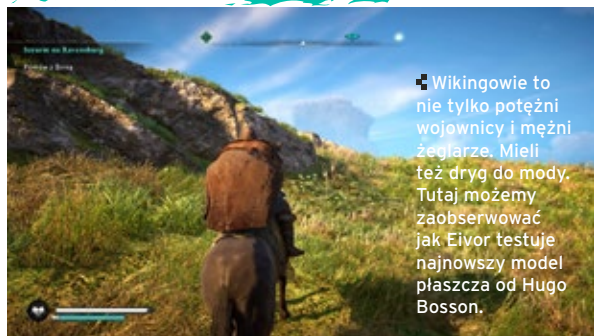
Do tego jest jeszcze nasza główna postać, czyli Eivor. Powiem wam tak - dużo bardziej przekonuje mnie on niż bohater/bohaterka Odyssey (tutaj też mamy możliwość wyboru płci - ja grałem mężczyzną). Dlaczego? Otóż wypowiada się i zachowuje jak autentyczny twardziel i zaprawiony w bojach wojownik. Nie musi nikomu nic udowadniać, bo praktycznie od początku gry inne postacie odnoszą się do niego z szacunkiem czy strachem. Mnie to przekonuje - w końcu mamy do czynienia nie z młodzikiem, ale z wikingiem z pewnym stażem.

Co jeszcze zaliczam na plus w Valhalla? Chyba najważniejsze, czyli walkę i eksplorację. Jeśli chodzi o pozbawianie życia innych, to nie ma tu wielkich rewelacji, ale czuć ciężar broni, gdy na przykład machamy dwuręczną siekierą. Podoba mi się też totalna brutalność - nie ma to jak nabić broniącego klasztor pikiniera na jego własną pikę. Ze specjalnymi zdolnościami jest podobnie

Na powyższym obrazku możemy zobaczyć bitwę z jednym z największych wrogów - nieruchomą rudą żelaza!

Łodzie

W Valhalla łodzie są bardzo istotnym elementem rozgrywki - to obok koni podstawowy środek transportu. Co więcej, można z nich zarządzić najazd na klasztor czy osadę!



Wikingowie to nie tylko potężni wojownicy i mężni żeglarze. Mieli też dryg do mody. Tutaj możemy zaobserwować jak Eivor testuje najnowszy model płaszczka od Hugo Bosson.

- ot choćby możemy powalić wroga i wypłacać mu strzałę na pysk, póki nie umrze albo nie skończy nam się wytrzymałość. Nigdy chyba mi się to nie znudzi! Eksploracja z kolei jest teraz trudniejsza, bo wartościowe przedmioty i surowce są często schowane i na pierwszy rzut oka nie ma się jak do nich dostać. Czasem trzeba się lekko napocić, ale warto. W Valhali mamy bowiem własną osadę, którą możemy rozwijać, a żeby to zrobić, trzeba mieć surowce i materiały budowlane. Ostatni aspekt, który bardzo mi się podoba - ta odsłona Assassin's Creed jest dużo bardziej mistyczna. Od początku mamy wizję, wyrocznie, Odyna... a potem nawet inne wymiary. Więcej nie zdradzę.

Czy są rzeczy, które mi zgrzytały? Owszem - przy najeżdżaniu klasztorów nie możemy wybijać cywilów, bo nastąpi „desynchronizacja Animusa”. Szczerze nienawidzę współczesnego wątku w Asasynach, więc spowodowało to u mnie lekki zgryz. Wolałbym poczuć się bardziej jak wiking i wybić wszystkich do nogi, ale trudno. Problemem jest też drzewko rozwoju - jest co prawda wielkie, ale większość profitów jest bardzo nudna. Plus do zdrowia, plus do takiego ataku, tylko czasem jakaś zdolność. Można było to wykorzystać dużo lepiej. Czasami zgrzytały mi też niektóre postacie niezaleźne - pojawiają się, mają swój krótki wątek i potem nic o nich nie słyszymy. Szkoda, bo część z nich jest bardzo ciekawa.

Możecie się domyślić, że Valhallę polecam. To chyba najlepszy współczesny Assassin's Creed. Bierzcie za topór, wsiadajcie na łódź i czas spalić kilka klasztorów! 🍀



81

Długa, rozbudowana rozgrywka, piękne krajobrazy, nienudząca się walka i ciekawsze niż zwykle zadania poboczne. Wyciągnie, co najlepsze z innych gier z serii.

Zawsze zastanawiałem się, jak by wyglądał taki wojownik, co dalej walczył przeciwko nam. Wokoło trupy jego kumpli, ale ten jest twardo przekonany, że ON da nam radę. Szacunek!



HYRULE WARRIORS Age of Calamity



Historia osadzona 100 lat przed wydarzeniami *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*...

Los Hyrule wisi na włosku. Cofnij się sto lat przed wydarzeniami z *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Poprowadź swoje wojska na pole bitwy i walcz o przetrwanie z potęgą Calamity Ganon.



20 listopada

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch



3 TRYBY
TV / STOŁOWY / PRZEŃOŚNY

Nintendo Switch Lite



WYŁĄCZNIE
TRYB PRZEŃOŚNY



W trakcie eskapady odwiedzimy światy Pixara i Disneya, takie jak podwodne królestwo małej syrenki. Szkoda, że nie można zejść z bieżni...

Niektóre znane bohaterki mogą wystąpić jako gościnnie postacie w trakcie gry, inne spotkamy tylko w przerywnikach.

KINGDOM HEARTS: MELODY OF MEMORY

PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Square Enix Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Nostalgiczna podróż przez kulturową serię Kingdom Hearts odbywa się w rytmie muzyki.

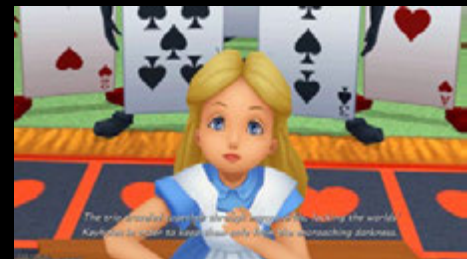
Gdy w 2002 roku na PlayStation 2 wyszła jej pierwsza część, jako wówczas jeszcze zagorzały otaku potraktowałem to jako zdradę - elementem tożsamości fana japońskiej popkultury była bowiem nienawiść do Disneya. A tu studio odpowiedzialne za Final Fantasy wypuszcza RPG, w którym podróżuje się przez światy imperium Myszki Miki? Dziwne. Cóż, żyliśmy wówczas nie tyle w informacyjnej bańce, co odcięci od jakichkolwiek informacji. Dopiero po latach poznałem z pierwszej ręki, jakim kultem w Japonii cieszą się dzieła Disneya.

Historia chłopca imieniem Sora, który z gigantycznym kluczem w rękę oraz Kaczorem Donaldem i Goofym u boku walczy z mrocznymi cieniami, rozrosła się w wielki cykl: niedawno wyszła długo oczekiwana trzecia część, a po drodze wiele gier pobocznych. Łączyło je

jedno - każda dokładała element do historii. Melody of Memory to wspominkowa gra rytmiczna, której pomysł wziął się z serii Theatrhythm. Narracja to sen Kairi, przyjaciółki Sory, w którym przypomina sobie wydarzenia od początku cyklu - dopiero pod koniec pojawiają się nowe treści budujące pomost między zakończeniem trzeciej części i przyszłymi tytułami.

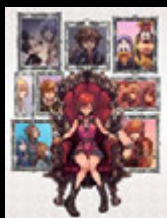
Jest to więc rzecz dla zagorzałych fanów, którzy lubią gry rytmiczne. Trójka bohaterów biegnie przez krainę i walczy z nacierającymi wrogami. Cios, skok, magia - wszystko trzeba zrobić w odpowiednim okienku czasowym, co przypomina długą sesję QTE. W przeciwieństwie do typowych gier muzycznych (jak Hatsune Miku) gracz nie „tworzy” muzyki, dodając dźwięki do podkładu, tylko atakuje w rytm soundtracku. Oprócz znanych krain odwiedzamy ikoniczne sceny (wtedy bohater leci na ich tle jak Piotruś Pan) oraz walczymy z bossami, wyklukując odpowiedni rytm.

Grałem na PS4, ale tytuł sprawia wrażenie wymyślonego specjalnie dla Switcha. Jest przyjazny zarówno dla początkujących graczy (opcja „robić wszystko jednym przyciskiem”), jak i tych lubiących wyzwania (każdą piosenkę można



zagrać na trzech poziomach trudności). Grafika sprawia wrażenie, jakby rzecz pochodziła z poprzednich generacji (w sumie trochę tak jest). Zabawa jest całkiem fajna, ale dla kogo poza fanami serii przeznaczony jest ten tytuł? Może dla kogoś, kto nie znał tej historii, a chciałby ją poznać w atrakcyjnej formie? Brakuje niestety największej zalety oryginału - przebiec się przez krainy Disneya/Pixara to nie to samo, co je zwiedzić; na szczęście wciąż spotkamy ikoniczne postacie zarówno z serii, jak i imperium Myszki Miki. ■

Pani



Kairi Kairi, sniąciana narratorka gry, to główna kobieca bohaterka serii, ale grywalną postacią stała się dopiero w dodatku Re Mind do Kingdom Hearts III. Wydarzenia tam przedstawione są fabularną ramą dla Melody of Memory.

70

Skoro Persona czy Dragon Quest mogły mieć swoje gry muzyczne, to dlaczego nie Kingdom Hearts? Umocowane fabularnie i przyjemne do grania - nostalgiczna pigułka dla fanów, ciekawskich graczy, a także dla dzieci, które nie muszą znać JRPG, ale z miejsca poznają Kaczora Donalda.

Sam & Max

Save the World

Remastered



PC SWITCH

PRODUCENT Skunkape Games **Wersja PL:** tak

Piotr Żymelka

Sam i Max wracają w odświeżonej wersji pierwszego sezonu ich przygód - Sam & Max Save the World. Warto zagrać?

Od razu rozwiejsmy wszelkie wątpliwości - to dokładnie ta sama gra, co w 2006 roku, poprawiono jedynie grafikę, dodano trochę nowej muzyki i lekko podrasowano interfejs oraz cutscenki. Nie ma żadnych nowych zagadek, wątków, postaci ani dialogów. Całość, mimo niewielkich w gruncie rzeczy zmian, wygląda o wiele lepiej i wygląpy bohaterów obserwuje się z przyjemnością.

S&M: Save the World to klasyczna przygodówka point & click. Sterowanie odbywa się za pomocą myszy lub klawiatury (ewentualnie kontrolera

na konsolach). Gra jest podzielona na sześć w zasadzie niezależnych, krótkich odcinków (trzy-cztery godziny grania dla weteranów gatunku), połączonych dyskretnym wątkiem przewijającym się w tle. Czego tu nie ma! Sam i Max występują w sitcomie, odwiedzają Księżyc i Biały Dom, zanurzają się w wirtualnej rzeczywistości (kłania się „TRON”), a nawet zostają członkami mafii. Okazjonalnie zdarzają się prościutkie sekwencje zręcznościowe. Fabuła pełni rolę drugorzędą, na pierwszy plan bowiem wysuwają się główni bohaterowie i przepelnione świetnym, celnym humorem dialogi. Do tego dochodzą interesujące zagadki, które nawet jeśli momentami absurdalne, świetnie wpisują się w świat wymyślony przez Steve'a Purcella, twórcy Sama i Maksa. Każdy odcinek składa się z zaledwie kilku lokacji, a przedmiotów też nigdy nie ma zbyt wiele naraz, więc gra nie jest przesadnie trudna.

❖ Rzeczywistość 2.0 to chyba najbardziej pomysłowy odcinek tego sezonu. Wygląda też o wiele lepiej niż w oryginalnej wersji.

❖ Sklep Bosko u Bosco bohaterowie odwiedzają we wszystkich odcinkach. Za każdym razem miejsce wygląda inaczej, bo właściciel wszędzie wietrzy spisek.

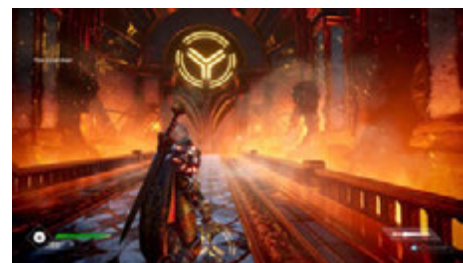
W 2006 roku Sama i Maksa w polskiej wersji odgrywali Wojciech Mann i Jarosław Boberek. Stanowiło to duży plus, bo język w grze jest dość wysublimowany. W odświeżonej edycji nie ma rodzimej ścieżki dźwiękowej, a jedynie napisy. Wprawdzie oryginalni aktorzy świetnie wcielają się w postaci i taka „kinowa” wersja wydaje mi się optymalna, ale szkoda, że nie pozostawiono graczom wyboru. Za to sam przekaz jest zdecydowanie piękny, a nie wierny - tłumaczom należą się wielkie brawa, mimo że pewne nawiązania do popkultury zdążyły się już zestarzeć. Spolszczone zostały również napisy na ścianach, nagłówki gazet i hasła będące częścią tekstur. Niestety nie wszystkie, co dziwi, ponieważ w oryginalnej wersji podobne błędy nie występowały. Zdarzyło mi się też parę razy zawiesić grę (postać nie reagowała na kursor).

Bardzo istotną bolączką Sam & Max Save the World Remastered jest konieczność odwiedzania wciąż tych samych, lekko tylko zmienionych lokacji oraz napotykanie tych samych bohaterów (przeklęte Oranżaki!). Również modele niektórych postaci są po prostu brzydkie. Generalnie jednak gra powinna dać dużo radości fanom przygodówek. Ja bawiłem się dobrze i czekam na zapowiadane odświeżenie pozostałych sezonów. ■



71

❖ Świetny humor, pomysłowe zagadki jakby żywcem wyjęte z klasyków LucasArtsu oraz galeria absurdalnych bohaterów (paranoik Bosco, robo-Lincoln) gwarantują solidną, choć niepozabawioną wad przygodówką ucztę.



✚ Kolorystyka i efekty cząsteczkowe to najwyższa półka. Przyciągało mnie to równie mocno, co odpychały bugi.

wych barw i efektów cząsteczkowych, a szczególnie satysfakcjonująco wypadają walki z bossami. Szkoda tylko, że przez oplakany stan techniczny gry nie możemy w pełni się tym cieszyć. Mamy 2020 rok, nowe platformy, a Orin potrafi zablokować się między skałą a krzaczkiem i wymusić restart misji. Czasami gra wysypuje się do menu konsoli albo tak przycina, jakby musiała sekundę pomyśleć, zanim przetworzy wyplutą z ciała wroga znajdkę. I wcale nie trzeba do tego zawieruchy na ekranie. PS5, next-gen, tak?

Ogromne możliwości personalizacji lootu to jedno, ale ciągle robimy to samo – przemy do celu, kasujemy bestiariusz, kolekcjonujemy śmieciowe łupy, dopóki nie wpadnie epicka znajdzka. Na wyższych poziomach starcia bywają wymagające, ale gra pozwala je powtarzać bez ładowania paska życia wrogów, więc w końcu wygramy, nawet jeśli nie do końca umiemy walczyć. Mamy się nie męczyć, tylko biec przed siebie, wykonując kolejne generyczne misje i odblokowując nowe. Jeśli mamy za mało zasobów, gra każe nam powtarzać zaliczone już starcia w znanych lokacjach. Ta powtarzalność czynności i miejsc szybko zaczyna nużyć, chociaż skłamałbym, pisząc, że Godfall nie cierpi na syndrom „jeszcze jednego podejścia”. Przyjmowany w krótkich sesjach zapewnia całkiem niezłą zabawę zarówno solo, jak i w możliwej kooperacji do czterech graczy online. ■

65

- Artyzm i klimat osłabiony przez niedoświadczonych deweloperów, błędy techniczne i powtarzalność.
- Zbieranie lootu uzależnia, ale grę należy przyjmować w małych dawkach. Warto obadać dla designu, efektów świetlnych i systemu walki, ale nie za pełną cenę.

GODFALL

PC PS5

PRODUCENT Counterplay Games **Wersja PL:** nie

■ Pocztar

Zapowiedzi Godfall mnie nie ruszały, a hasło „looter slasher” zabiło entuzjazm wobec gry, która pomija starą generację i ukazuje się na PS5 i PC. Popęliłem jednak błąd, uznając design świata za nieciekawą.

Świat Aperionu, z błyszczącymi, pełnymi przepychu sceneriami, strzelistymi, rozległymi budowlami i nasyczonymi barwami, to klasa, chociaż wyłącznie pod względem artystycznym, bo projekty poziomów, mieszające wyłącznie korytarze z arenami,

✚ Spójrzcie na te zbroje! Godfall to miks high fantasy i SF, zasługujący na rozwinięcie w kolejnej grze.

✚ Świat Aperionu jest piękny, ale gra nie pokazuje jego potencjału. Eksploracja jak w Darksid-ers mogłaby być niezłym rozwiązaniem.

wołają o pomstę do nieba. Godfall jest nastawiony na walkę i nieustanne grindowanie postaci i przedmiotów. Upadły król Orin dysponuje jedną z dwunastu zbroi, które możemy zmieniać, a także dwiema bronią białymi. W nasze ręce trafia nieprzebrana liczba mieczy, młotów czy lanc o najróżniejszych rozmiarach (głównie gigantycznych) i dodatkowych właściwościach, a każda ma inne tempo, zasięg czy zamach. Z większości pokonanych wrogów wypada uzbrojenie, amulety, pierścienie i inne błyskotki podnoszące zdolności ofensywne i defensywne – tona towaru, w której, jeśli nas to kręci, możemy przebierać godzinami. Do tego dochodzi drzewo pięciopoziomowych umiejętności. Nic tylko kręcić się w kółko, tłuc kolejne stwory, zbierać więcej i stawać się potężniejszym. Są też zadania, które starają się trzymać miłą fabułę o konflikcie ze złym bratem Orina w ryzach – od nas zależy, czy od razu za nimi podążymy, czy poświęcimy dużo czasu na upgrade. A biec za celem możemy, po prostu omijając grupy wrogów...

Walka czerpie garściami z gier typu soulslike, stawiając na bloki, uniki i parowanie. System ma parę ciekawostek, jak techniki premiujące zmianę broni w odpowiednim czasie czy pasek nabijany lekkimi atakami i „detonowany” ciężkimi, by dosłownie rozerwać wroga. Największą zaletą Godfall jest oprawa pojedynków – istna eksplozja cudownie jaskra-



AMD
RYZEN

AMD
RADEON

ACTINA[®]

PC GAMING WE CHANGE THE GAME


KOMPUTERY TWORZONE Z PASJĄ





KOMPUTERY
GAMINGOWE
ACTINA JUŻ OD
2949 zł


**TERAZ Z SUPER PREZENTAMI
DLA KAŻDEGO GRACZA!**

SPRAWDŹ SZCZEGÓŁY W SKLEPIE **RTV EURO AGD**

 /ActinaKomputery

 @actinapc

 actinapc

 actina_pl

Retrospekcje z Wietnamu to fabularny łącznik i jeden z najlepszych aspektów gry. Finałowa sekwencja może namieszać w głowie.



Call of Duty: Black Ops – Cold War

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Treyarch, Raven Software **Wersja PL:** tak

Pocztar

Podseria Black Ops przenosi nas w czasy zimnej wojny, gdy infiltracja i szpiegostwo były równie ważne, co siła ognia. Czy da się zrobić dobrego CoD w tych realiach? Owszem, a nawet można dołożyć nowe mechaniki, o które te gry bym nie podejrzewał.

Zacznijmy od kampanii, bo należy do najciekawszych w serii, chociaż niecałe pięć godzin potrzebne na jej ukończenie bardzo boli. Mamy trochę skradania i odrobinę dedukcji, ze szczytą mieszającej w głowie paranoi. Nie zapomniano o odskoczniach – wrócimy na przykład do Wietnamu i będziemy śiać pożogę black hawkami. Wszystko to w pogoni za rosyjskim szpiegiem Perseusem, który chce doprowadzić do zagłady nuklearnej. Strzelania jest tu jakby mniej, ale na PS5 wypada ono bosko dzięki wykorzystaniu adaptacyjnych triggerów i wibracji DualSense'a. Każda broń ma swój ciężar i odrzut, podniesienie jej do oka wzmacnia opór przycisku L2, a R2 przy strzale sprawuje się jak najprawdziwszy spust, wymagając innej siły nacisku w zależności od spluwy. To predefiniowuje myślenie o konsolowych shooterach

- ciężko mi teraz wrócić do Dual-Shocka. Graficznie wersje na starsze i nowsze konsole prawie się nie różnią - obie są bardzo ładne - chociaż delikatną różnicę dostrzeżemy w czasach ładowania, odrobinę gładziej krawędziach i płynności.

Spodobały mi się kosmetyczne zmiany - stworzymy naszą postać, uzupełniając tajne akta (personalia, płeć, kolor skóry, umiejętności). Rewelacyjnie wypadają dwie misje dodatkowe, do których dowody porozsiewane są w innych zadaniach. Możemy też wybierać dialogi, jednak gra przebiega z grubsza tak samo. Mamy za to więcej niż jedno zakończenie, w tym odblokowujące przewrotną misję-niespodziankę. Do plusów zaliczam też grywalne automaty z ośmiobitowymi klasykami Activision pokroju Pitfall, Enduro czy River Raid. Kampania jest filmowa, niektóre misje wykonujemy pod presją czasu, inne pozwalają wybrać różne drogi do celu. Były momenty, że zastanawiałem się, ile starego CoD zostało w Cold War.

Swojego oblicza nie zmienił natomiast świetny multiplayer - ci, którzy ograłi Modern Warfare, poczują się jak w domu. Powracają operatorzy i znane tryby, na czele ze wzbogaconym o możliwość ewakuacji Zombie Mode, w którym skorzystamy z naszych

postępów. Wraca też nieco zapomniany Dead Ops Arcade. W ramach ośmiu trybów głównych mamy starcia oparte między innymi na podboju czy eskortowaniu VIP, a także tryb brudnej bomby polegający na zbieraniu zasobów, gdzie zmagają się do dziesięciu oddziałów. Jest i pełna integracja z Warzone, czyli darmowym battle royale wydanym w marcu tego roku, a multiplayer jest międzyplatformowy i międzygeneracyjny. Starcia po sześciu-ośmiu graczy są szybsze i dynamiczniejsze, a posiadacze PS5 skorzystają z funkcjonalności DualSense'a również online. W niektórych trybach zmierzy się osiem-dziesięć osób, a przecież nie wspominałem jeszcze o Combined Arms i Fireteam, gdzie na dużych mapach powalczą nawet dwudziestu czterech i czterdziestu graczy korzystających z pojazdów, co powinno przyciągnąć fanów Battlefielda. Jedyne, co mi się nie podobało, to mapy (też osiem plus dwie duże) - na mój gust nieco za małe i średnio zaprojektowane. Może to kwestia indywidualna, a przyszłe dodatki z pewnością to poprawią. ■

Retro

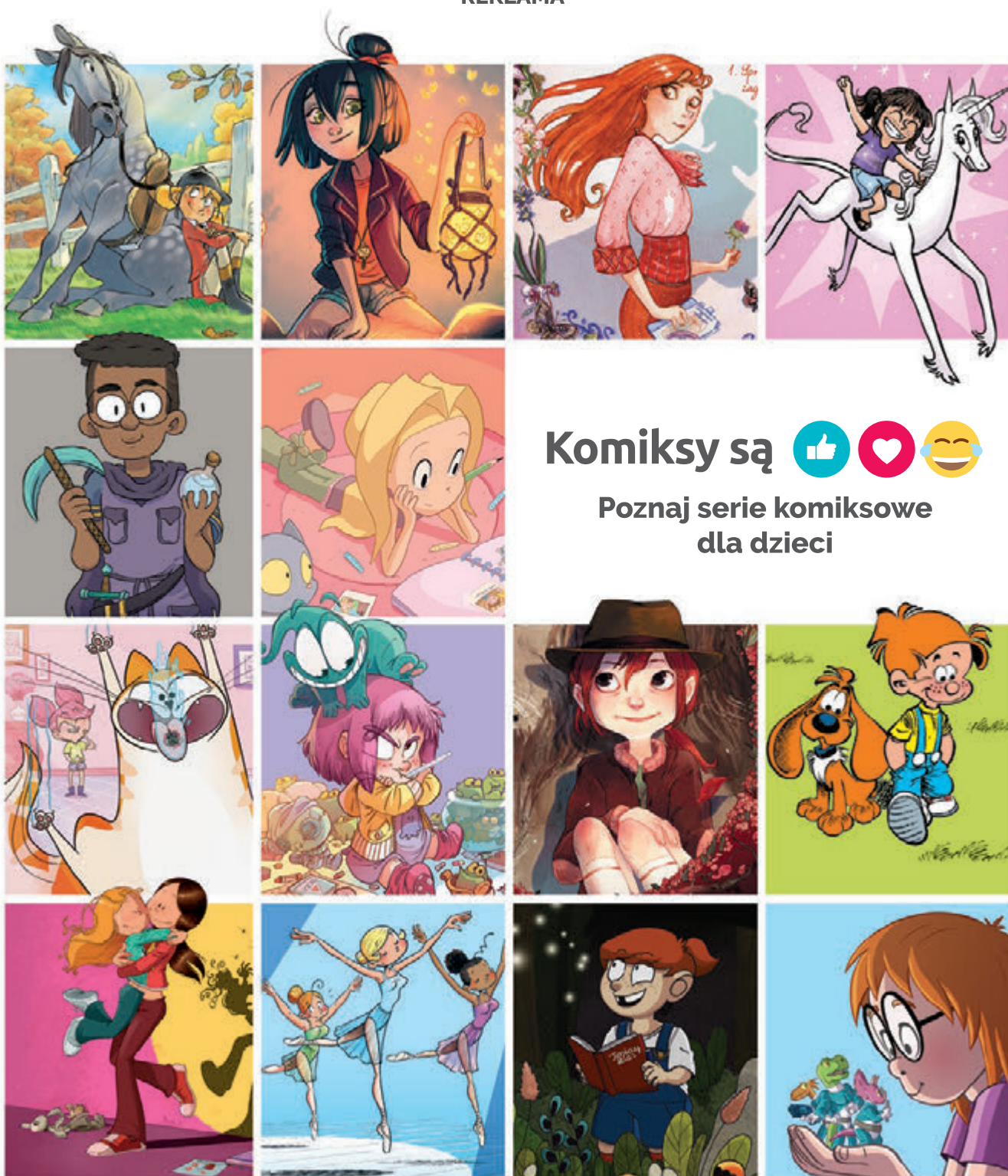


Tradycyjnie w grze poukrywano automaty z tytułami Activision z Atari 2600. Wśród nich są Barnstorming, Grand Prix, Fishing Derby, Boxing czy Kaboom!

82

Do Call of Duty już nikogo nie trzeba namawiać. Bardzo krótka, choć pachnąca nowościami kampania, znakomity gunplay i sprawdzone tryby sieciowe, które zapewnią setki godzin zróżnicowanej zabawy dla odmiennych typów graczy. Wracam pobiegać po mapach z shotgunem.

REKLAMA



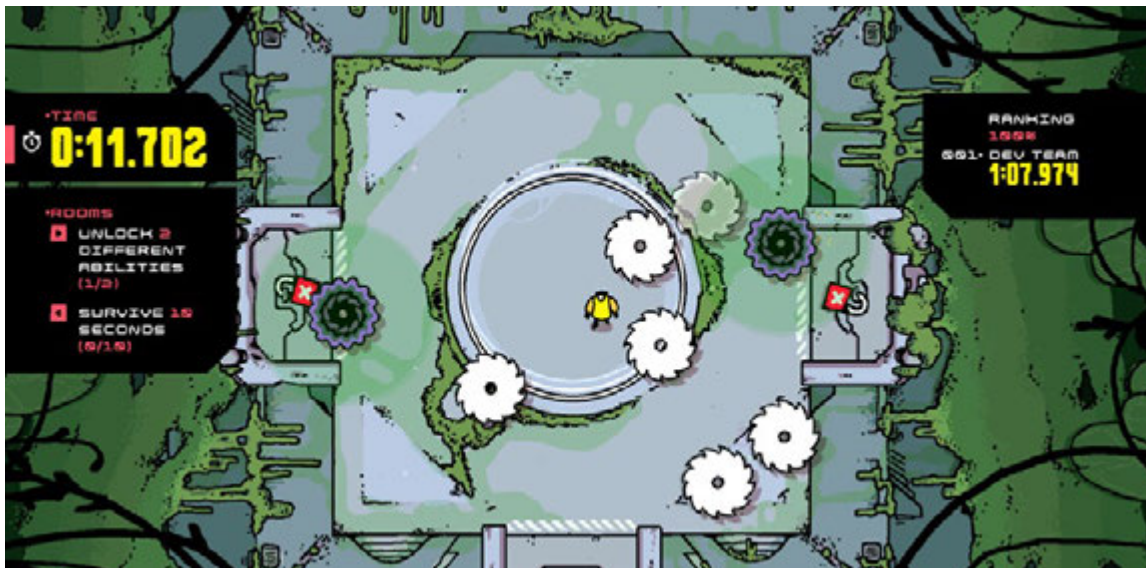
Komiksy są   

Poznaj serie komiksowe
dla dzieci

Wejdź na [Egmont.pl/niemanudy](https://egmont.pl/niemanudy) i pobierz
sampler komiksów z początkiem wszystkich historii.

Przekonaj się, że... Komiksy są   

Wszystkie serie dostępne w księgarniach i na [EGMONT.pl](https://egmont.pl)



Redakcyjny grafik oszczędził nam widoku rozkałkowanego ciała głównego bohatera. Na szczęście widok ten będzie wam towarzyszył przez cały czas obcowania z grą.

Disc Room

PC ■ MAC ■ SWITCH

PRODUCENT Terri, Dose, Kitty, JW Wersja PL: tak

Paweł Gawlikowski

W kosmosie nikt nie usłyszy twojego krzyku... W tym przypadku wielokrotnego, powiedziałbym nawet - permanentnego. W 2089 roku na orbicie Jowisza pojawia się gigantyczny dysk, a my, jako dzielny naukowiec, musimy zbadać, co znajduje się w jego trzewiach.

Aby tego dokonać, będziemy musieli zmierzyć się z systemem obronnym stworzonym przez obcych. Brzmi prosto i na takie wygląda - ale jedynie na początku. Zresztą na samym starcie, kiedy tylko wejdziemy do pierwszej komnaty, spotka nas szybka śmierć od dysku mocno przypominającego ostrze piły tarczowej, a nasze rozkałkowane zwłoki ozdobią podłogę i ściany.

Myślicie, że to koniec? O nie, to dopiero początek! Odradzamy się w zasadzie natychmiast, aby ponownie stawić czoła wirującemu dyskowi śmierci. Oprawa graficzna jest dość przeciętna, jednak nie brak jej daleko posuniętej pomysłowości w przedstawieniu świata. Na myśl przychodzi Hotline Miami, jednak tutaj środowisko jest mniej pikselowe, a bardziej animowane.

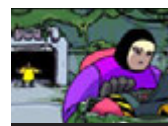
A o co chodzi? W skrócie - wchodzimy do pomieszczenia i unikamy

śmierci zadawanej przez różnego rodzaju wirujące ostrza, jednocześnie starając się wykonać postawione przed nami zadania. Mogą się one odnosić do konkretnego pokoju - „przetwórz dziesięć sekund” lub „daj się posiekać przez cztery różne rodzaje dysków”. Im dalej w las, przepraszam, w głąb morderczych korytarzy, tym bardziej staje się widoczna inwencja twórców w wymyśleniu sposobów na pozbawienie życia biednego naukowca. A jeżeli myślicie, że chodzi tylko o bieganie po planszy - to z błędu wyprowadzą was nie tylko strefy spowolnienia/przyspieszenia czasu i bossowie pomysłowo operujący huraganem ostrzy, ale również otwory gębowe pustynnych czerwi pojawiających się znikąd w połączeniu z kompletnymi ciemnościami rozświetlanymi błyskiem światła systemu alarmowego. Po kolejnych osiągnięciach odblokowujemy umiejętności pozwalające w kreatywny sposób podejść do przeżycia w strefie gwałtownej śmierci. Możemy przez chwilę być niewidzialni dla ostrza, spowolnić dookoła siebie czas, sklonować się w kilka kolejnych wcieleń czy uzyskać możliwość wchłonięcia złowrogiego

Na tej planszy czas będzie płynął jedynie wtedy, kiedy zgasimy panele, wbiegając na nie. Brzmi prosto, ale spróbujcie przetrwać w ten sposób dwadzieścia sekund...



Bomba



Podczas rozgrywki natkniemy się na rywali, którzy będą chcieli nas pozbawić owoców naszej eksploracji. Scenki są dosyć proste, jednak idealnie wpasowują się w przedstawioną historię.

dysku, jednak możemy używać tylko jednej umiejętności naraz. Przejście do kolejnych obszarów następuje po wypełnieniu konkretnych wyzwań, a miłym akcentem jest kolekcja dysków z informacją, ile razy od którego rodzaju z nich ponieśliśmy śmierć.

Zaskakuje ścieżka dźwiękowa - futurystyczne elektro świetnie wprowadza w klimat i przywodzi na myśl klasyczne filmy SF.

Rozgrywka jest niesamowicie dynamiczna, przeciętna próba przejścia pokoju trwa od dziesięciu do dwudziestu sekund. Do większego wysiłku zachęca nas zaprezentowanie czasu, jaki w danym miejscu potrafił przeżyć najlepszy z deweloperów... Za tytuł odpowiedzialna jest między innymi Kitty Calis, twórczyni pamiętnego Minit. Dobry pad to tutaj absolutna podstawa - nawet bez niego nie podchodźcie. Chęć powtórzenia poziomu, którego właśnie nie udało się przejść, bywa tak silna, że przykuwa do ekranu na zasadzie „jeszcze tylko raz, teraz na pewno się uda”. A potem dwójka synów podstępnie zabrała mi pada i rozpoczęła bijatykę o to, który z nich ma grać.

Po dwóch godzinach wróciłem do swojego pokoju i ponownie zasiadłem do rozgrywki, obiecując sobie, że tylko na kwadrans. Live, die, repeat. ■

75

Od dawna nic z pozoru tak prostego nie sprawiło mi tyle radości. Nie jest to może tytuł na długie zimowe wieczory, ale z pewnością wart jest uwagi. Z przyjemnością polecam.

HALL OF FAME



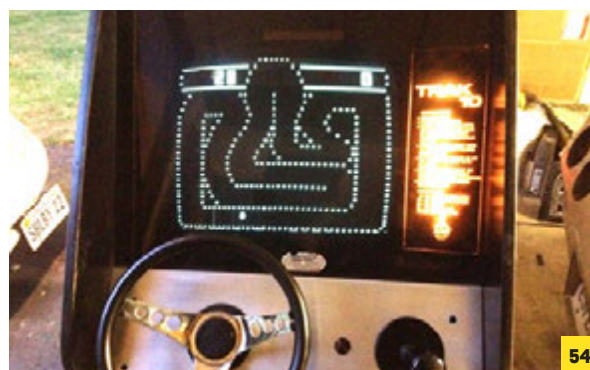
CIĘŻKO DZIŚ POWIEDZIEĆ, JAKIM SPOSOBEM DATASOFT POZYSKAŁ TAK POWAŻNE LICENCJE FILMOWE, DZIĘKI KTÓRYM OŚMIOBITOWY ŚWIAT GIER ZYSKAŁ TRZY HITY.



Od Commandera Keena rozpoczęła się wielka kariera id Software. Dzisiaj w tej grze dostrzegamy wiele elementów, które pojawiły się potem w Doomie. A poza wszystkim jest to cały czas energetyczna i pełna zaskoczeń platformówka!



Najpierw był film z młodziutkim Jeffem Bridgesem, a w 1982 roku, w samym środku złotej ery gier wideo, w salonach pojawił się automat z TRON. Zaskakiwał i pachniał technologią XXI wieku.



Atari po wydaniu Ponga stało na rozstajach. Sąd zabronił mu produkowania konsoli, ale niedaleko od San Francisco, w ukryciu, trwały prace nad maszyną mającą zrewolucjonizować świat... Aż w końcu sprawami zainteresował się Warner.



Jedna z najwspanialszych przygód z amerykańskiego kina lat osiemdziesiątych znalazła wkrótce po premierze drogę na monitory. Dla posiadaczy komputerów Atari The Goonies był jedną z najwspanialszych gier, z jakimi mieli sposobność obcować.

COMMANDER KEEN

**JOHN CARMACK I JOHN ROMERO
ZREWOLUCJONIZOWALI GRANIE NA PECECIE.
I TO NA DŁUGO PRZED DOOMEM.**

■ Bartłomiej Kluska

Nasza opowieść zaczyna się u schyłku lat osiemdziesiątych XX wieku, gdy pewien ledwie pełnoletni programista stworzył procedurę płynnego przewijania zawartości ekranu we wszystkich kierunkach. Wprawdzie na konsolach była to od dawna rzecz najzupełniej normalna, ale koder ów zmusił do scrollowania grafiki pecety, które wcześniej z elementem tym nie radziły sobie zbyt dobrze (zauważmy, że nawet hity takie jak Prince of Persia prezentowały akcję ekran po ekranie).

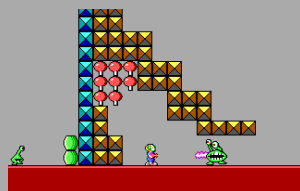
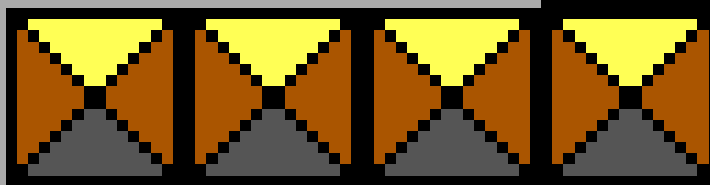
Oczywiście w tym czasie komputery udowodniły już, że świetnie nadają się nie tylko do pracy, lecz również do zabawy. Znakomite symulacje (Pirates!), strategie (SimCity), przygodówki (Maniac Mansion, King's Quest) czy RPG (seria Ultima) sprawiały, że pecetowi gracze mieli zapewnioną rozrywkę na wysokim poziomie, jeden gatunek wciąż jednak pozostawał domeną konsol i mikrokomputerów. Platformówki. Pojawiały się wprawdzie na PC nieśmiało próby realizacji gier tego typu, jak Captain Comic, ale wszystkie one przy produkcjach takich jak Super Mario Bros. (NES) czy Alex Kidd in Miracle World (Sega Master System) wyglądały co najmniej nieporadnie. Wspomniany wyżej fragment kodu miał raz na zawsze zmienić tę sytuację.

BILLY BLAZE ZAMIAST MARIA

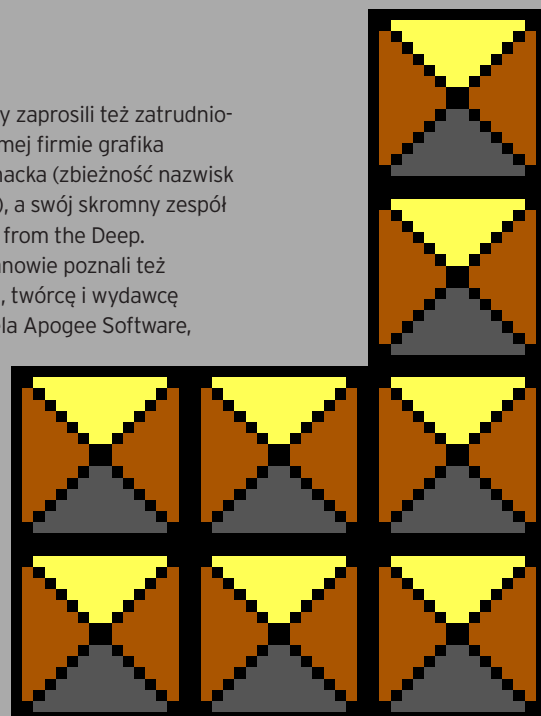
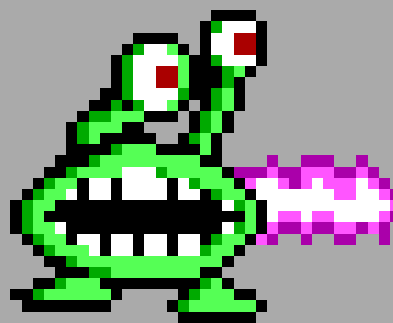
Programistą, który skłonił pecety do płynnego przewijania zawartości ekranu, był John Carmack, piszący wtedy proste gierki dla firmy Softdisk, amerykańskiego wydawcy magazynów dyskowych. Wraz z kolegami z pracy, Johnem Romero i Tomem Hallem, dostrzegł komercyjny potencjał owego scrolla, tworząc na jego bazie pecetowe demo trzeciej części Super Mario Bros. Wysłali je do Nintendo, lecz japońska firma nie była zainteresowana taką konwersją. Co ciekawe, chętni do wykorzystania dzieła swoich pracowników nie byli również szefowie Softdisku, trzech młodych twórców postanowiło zatem stworzyć grę we własnym zakresie.

Do współpracy zaprosili też zatrudnionego w tej samej firmie grafika Adriana Carmacka (zbieżność nazwisk przypadkowa), a swój skromny zespół nazwali Ideas from the Deep.

Wkrótce panowie poznali też Scotta Millera, twórcę i wydawcę gier, właściciela Apogee Software,



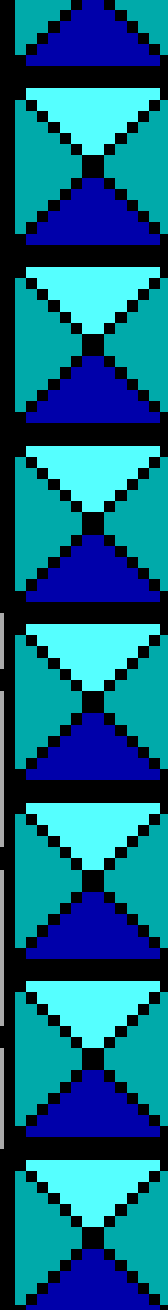
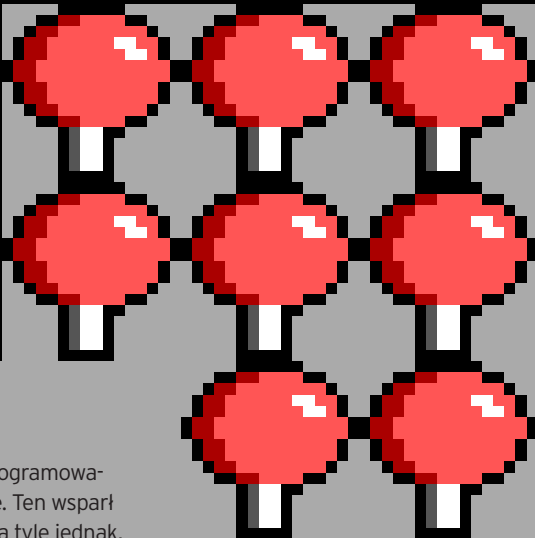
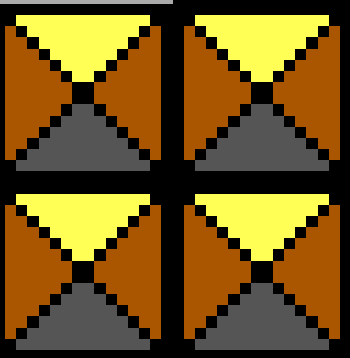
Podstawą sukcesu pierwszej gry id Software był płynny przesuw ekranu - rzecz wcześniej na PC niewidziana.



PCKF

Na stronie Public Commander Keen Forum wciąż – trzydzieści lat po premierze gry! – zbiera się zaskakująco liczna społeczność fanów Billy'ego i dwuwymiarowych platformówek. Do dziś w tym gronie powstają zarówno mody Commandera Keena, jak i oryginalne gry inspirowane pierwszym dziełem id Software. Na długie zimowe wieczory – jak znalazł!

Oczywiście techniczna maestria wykonania to jedna rzecz, ale druga - równie istotną - był rewelacyjny projekt gry. Tu na każdej planszy coś się działo.



NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE

pierwszej konfrontacji z Vorticonami. By pokonać kosmitów i służące im roboty, Blaze musiał penetrować kolejne marsjańskie miasta, nie tylko skacząc po platformach, ale także unikając śmiertelnie groźnych elementów otoczenia i rozprawiając się z przeciwnikami za pomocą blastera. Mógł też korzystać z drążka pogo, dzięki któremu dostawał się w wyższej położone części labiryntu.

Gra miała znacznie więcej nowatorskich elementów, na przykład karty kodowe w różnych kolorach, które trzeba było zbierać, by otwierać przejścia do dalszych partii planszy. Atrakcją okazały się także liczne sekrety: ukryte fragmenty mapy, a nawet cały etap, do którego dotrzeć mogli tylko wtajemniczeni. Aurę tajemniczości wzmagał również galaktyczny alfabet, którym autorzy zapisali umieszczone w grze komunikaty, podpowiedzi czy żarty, a który gracze musieli mozolnie rozszyfrowywać (później wykorzystano go też w Minercrafcie). Dodano także mapę pozwalającą zwiedzać kolejne etapy w sposób nieliniarny, a niektóre nawet całkowicie pominać. Tom Hall wpadł również na pomysł, by trafieni promieniem z blastera przeciwnicy nie znikali - ich leżące na planszach martwe ciała miały przypominać graczom, że śmierć to poważna sprawa!

W grudniu 1990 roku - po trzech miesiącach prac - zatytułowana

Commander Keen in Invasion of the Vorticons gra była gotowa. Nim Scott Miller pokazał ją światu, ojcowie Billy'ego

pioniera dystrybucji oprogramowania w modelu shareware. Ten wsparł projekt finansowo, nie na tyle jednak, by Ideas from the Deep zyskało pełną niezależność. Platformówka powstawała zatem wieczorami i w weekendy, gdy Carmack i Romero zabierali komputery pracodawcy do domu, by kodować dalej.

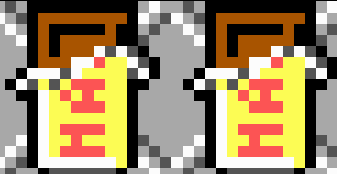
Tak narodził się bohater galaktyki - Commander Keen, czyli w cywilu Billy Blaze, wzorowany na Hallu genialny ośmiolatek, który pod nieobecność rodziców i opiekunki w osobiście skonstruowanym statku kosmicznym dotarł na Marsa. Tu doszło do jego



Ten rozpixselowany, genialny dzieciak to alter ego Toma Halla. Twórca Commandera Keena miał nawet identyczny kask futbolowy!

Atrybutem Billy'ego, którego zazdrościli mu gracze posiadający topornego, zajmującego pół biurka peceta, był naręczny komputer. Dało się na nim nawet pograć w Klon Ponga!





Blaze'a podjęli jeszcze jedną istotną decyzję. Skrócili nazwę swojej firmy. Gracze mieli ich poznać jako id Software.

Jak wszystkie tytuły Apogee, gra była rozpowszechniana w modelu shareware. Pierwszy epizod zabawy można było zatem legalnie ściągać z BBS i kopiować wszystkim chętnym, lecz po jego przejściu, gdy z pomocą gracza Billy uciekał z Marsa, okazywało się, że Vorticonowie zaatakowali Ziemię! By ich ostatecznie powstrzymać, a także dowiedzieć się, jaki mroczny geniusz - legitymujący się IQ o punkt wyższym niż Commander Keen - stoi za całą tą historią (spokojnie, nie zdradzę!), trzeba było kupić dwa następne odcinki przygód galaktycznego bohatera. Na zakup taki zdecydowało się tylu graczy, że Carmack, Romero i spółka mogli opuścić Softdisk i zacząć pracę na własny rachunek.

NA RATUNEK GALAKTYCE

Częścią ugody z ekspracodawcą, któremu niezbyt spodobało się, że przygody Billy'ego Blaze'a - prywatne dzieło id Software - powstało na służbowym sprzęcie, była gra Commander Keen in Keen Dreams wydana właśnie przez Softdisk. Nie był to pełnoprawny sequel, tylko pojedynczy, fabularnie odrębny epizod, stanowiący - zgodnie z tytułem - sen bohatera. Ten zaś, jako że okrutni rodzice wmuszali weń warzywa na obiad, śnił właśnie o zmutowanych ziemniakach, dyniach, brokułach i tym podobnych potworach, które - ubrane w pidżamę i pozbawiony drążka pogo (co za koszmarne sen!)

W sequele obce planety zyskały głębie. To efekt pierwszych eksperymentów id Software z grafiką udającą trójwymiar.

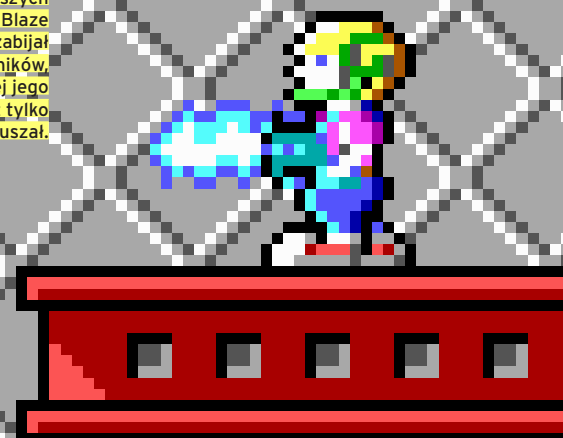


- musiał pokonać. Autorzy w tej robionej pod przymusem grze przetestowali kilka pomysłów (jak równoległe przewijanie obrazów tła i pierwszego planu czy udawany trójwymiar w grafice platform), które później mogli wykorzystać we właściwym sequele.

Ten - zatytułowany Goodbye, Galaxy! - pojawił się równo rok po Vorticonach. Co ciekawe, dwa jego epizody (czwarty i piąty według numeracji niewliczającej Keen Dreams) były podobnie jak część pierwsza rozpowszechniane w modelu shareware, ostatni zaś - Aliens Ate My Babysitter! - trafił do standardowej sklepowej sprzedaży. W przygodzie tej Commander Keen toczył bój z kolejną ponurą kosmiczną rasą, a także musiał powstrzymać arcyłotra znanego z poprzedniej części, który nie tylko porwał opiekunkę Billy'ego, ale planował również zniszczenie całej galaktyki!

Wszystko to działo się przy poprawionej grafice i muzyce oraz dodatkowych możliwościach bohatera (który zyskał na przykład zdolność podciągania się na platformach).

O ile w pierwszych grach Billy Blaze bezlitośnie zabijał przeciwników, o tyle później jego blaster już tylko ich ogłuszał.

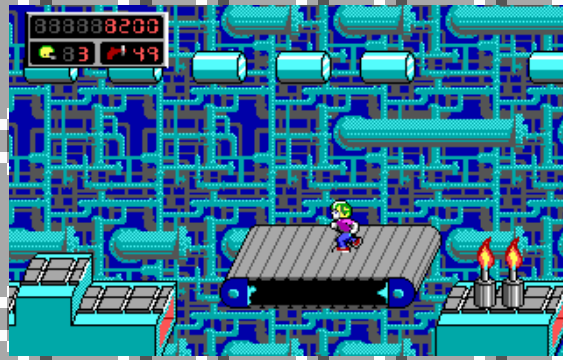


Koneserzy pecetowych platformówek - a także sam Tom Hall - uznają epizod piąty (The Armageddon Machine) za najlepszy w całej serii. Niespodziewaną karierę zrobiła też zielona ryba z czwartej części, niezbyt bystra, ale śmiertelnie groźna dla bohatera, która doczekała się licznych występów w innych grach, a nawet swojej, istniejącej do dziś strony internetowej (dopefish.com)

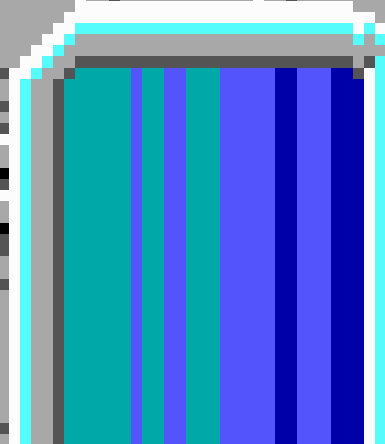
OŚMIOLATEK NA EMERYTURZE

Na tym jednak Billy Blaze, obrońca galaktyki, zakończył swoją misję. Eksperymenty Johna Carmacka z grafiką trójwymiarową doprowadziły do narodzin nowego bohatera, Williama „B.J.” Blazkowicza, komandosa, szpiega i pogromcy naziistów, który wystąpił wkrótce w grze Wolfenstein 3D. Dla id Software nie było już powrotu do dwuwymiarowych platformówek, choć pewne elementy z debiutu (kolorowe karty odblokowujące drzwi, ciała wrogów pozostające na planszy, znaczna liczba sekretów) dało się spotkać i w ich późniejszych produkcjach. Symboliczne: w ukrytym (a jakże!) poziomie Doom II bohater, aby przejść dalej, musi rozstrzelać nabite na kolce ciało Commandera Keena.

Carmack, Hall i Romero udowodnili, że pecet świetnie nadaje się do gier platformowych. Duke



Aliens Ate My Babysitter! - ostatnia część przygód Commandera Keena - nie zyskała aż takiej popularności jak wcześniejsze epizody. Niech jednak żałują ci, którzy przegapili ten tytuł.



Shareware

Model dystrybucji oprogramowania, które można legalnie kopiować i testować, ale by skorzystać ze wszystkich jego funkcji, trzeba już zapłacić, w świecie gier upowszechnił Scott Miller, twórca Apogee Software. Tytuły, które z sukcesami rozprzestrzenił w tej formie, miały długi i intensywny pierwszy epizod, pozwalając graczom na wsiąknięcie w opowieść oraz zaprzyjaźnienie się z bohaterami... i tym chętniej sięgające do portfela po kolejne części przygody. Miller znalazł wkrótce wielu naśladowców. Jako shareware ukazały się między innymi takie pecetowe hity jak Wolfenstein 3D, Doom i Duke Nukem 3D, ale także na przykład Epic Pinball, Lemmings czy Jazz Jackrabbit.



Nukem (jeszcze nie 3D), Prehistorik (zwłaszcza druga część), Aladdin, The Lion King, Zool, Jazz Jackrabbit czy Earthworm Jim, które wszystkie ukazały się w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych, to przecież przykłady, że platformowe hity równie tym konsolowym mogą powstawać także na PC! Sam Billy Blaze, jeśli nie liczyć jednego powrotu (gra na Game Boy Color, 2001), przygody

wyżej wymienionych bohaterów śledził już jednak na trochę przedwczesnej, lecz zasłużonej emeryturze.

Podczas pracy nad tekstem korzystałem między innymi z książki „Masters of Doom” Davida Kushnera, która jeszcze w tym roku doczeka się polskiego wydania z podtytułem „O dwóch takich, co stworzyli imperium i zmienili popkulturę”. 📖



Czytelnikom Pixela, którzy po lekturze poczuja chęć, by bliżej poznać Billy'ego Blaze'a, szczególnie polecamy epizod piąty: The Armageddon Machine.

OD PIŁECZKI

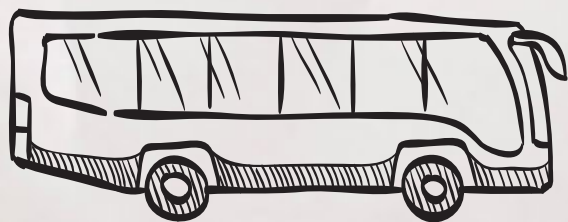
Zaglądamy do zaginionych, rzadko opisywanych w książkach lat 1973-1975 z historii Atari, żeby zobaczyć, że dokładnie wtedy wykuła się przyszłość elektronicznej rozrywki. Wszystko, co się wydarzyło potem, było konsekwencją przełomu, jaki wstrząsnął Doliną Krzemową i zmienił losy całego świata.

■ Micz

Wiosną 2018 roku przeżyłem swoją największą przygodę związaną z elektroniczną rozrywką. Zaprosił mnie do siebie na pogawędkę twórca Ponga, jeden z ojców branży gier, genialny inżynier i przeimły człowiek, Al Alcorn. Poznaliśmy się rok wcześniej w Muzeum Historii Komputerów w Mountain View, ale wtedy rozmawiał z dość aroganckim amerykańskim dziennikarzem, który potraktował mnie jak konkurencję i dosłownie odepchnął od niego. Na szczęście miałem w ręku retro wizytówkę z nazwą firmy Syzygy. Puściłem maila, umówiliśmy się i gdy wróciłem do Doliny Krzemowej, udałem się do Palo Alto, zamierzając stamtąd podjechać do Ala autobusem.

Autobus jednak przez godzinę nie nadjeżdżał. Spojrzałem na Google Maps i zobaczyłem, że nawet jak zaraz nadjedzie, od przystanku do domu Alcorna w Portola Valley są jeszcze ładne trzy kilometry. Zrozumiałem, że nie dam rady zdążyć na czas, więc zadzwoniłem do niego z prośbą o ratunek. Usłyszałem „Spoko, gdzie jesteś? Na stacji Caltrainu w Palo Alto? Nie ruszaj się, zaraz tam podjadę”. Oczekiwałem cadillaca z lat siedemdziesiątych, a tymczasem kwadrans później zatrąbiła na mnie błękitna tesla. Al tak jak dawniej interesował się układami scalonymi, hologramią i innymi nowościami, tak wciąż jest zafascynowany technologią. Wjeżdżaliśmy wijącą się serpentyną na jego położoną na wsi górę czarnoksiężnika, mijając otoczone zielenią rezydencje.

„Tutaj mieszka facet, który założył Sun Microsystems” - powiedział Al. Potem odebrał ze swojej skrzynki paczkę z Amazona, po czym weszliśmy na taras i siedliśmy przy stoliku z widokiem na całą Dolinę Krzemową. Przyniósł zimną wodę i położył na stole książkę. „Pisz tu o mnie jako o jednej z osób, które stworzyły biznes komputerowy” - rzekł, ale ja tylko rzuciłem okiem, bo czekał nas długi wywiad do Pixela. Ta książka nosiła tytuł „Troublemakers: Silicon Valley's Coming of Age”.



ALLAN ALCORN. PRAWDZIWY TWÓRCA
WIRTUALNYCH ŚWIATÓW. NIGDY NIE LUBIŁ
PCHĄC SIĘ W KORPORACYJNE KONFLIKTY.

do rewolucji cyfrowej



❖ AI w przeciwieństwie do Nolana Bushnella jest człowiekiem otwartym na kontakty – i to nie tylko wyłącznie z płacącymi za występy rekinami rynku medialnego.

Przypomniałem sobie o niej niedawno, przeczytałem ją i zrozumiałem, co mi wcześniej umknęło podczas lektury „Atari Inc. Business is Fun” oraz innych materiałów poświęconych gigantowi z Fudzi w logo. Mówię o zapomnianych pionierach, o Cyan Engineering. To tam tak naprawdę wszystko się zaczęło.

GLEBOKO W KALIFORNII

Nolan Bushnell, Ted Dabney i Al Alcorn przed założeniem Atari pracowali w firmie Ampex. W latach sześćdziesiątych uchodziła ona za jednego z liderów nowych mediów, ale działała bardziej na polu technologii wideo niż komputerowej. To przecież tam powstały pierwsze na świecie magnetowidy! Nasi bohaterowie pracowali w oddziale w Sunnyvale razem z Larrym Emmonsem i Stevem Mayerem, którzy odeszli, by stać się podwykonawcami i instalować system Videofile Ampeksu, służący do archiwizacji na przykład odcisków palców, w lokalnym biurze szeryfa w Grass Valley. Ta miejscowość jest położona na północ od Doliny Krzemowej, mniej więcej w połowie drogi pomiędzy

PIERWSZA GRA WIDEO BYŁA KOPIĄ SPACEWAR! Z 1963 ROKU. DRUGA – BYŁA MOŻE NIE KOPIĄ, LECZ ROZSZERZONĄ WERSJĄ GRY NA OSCYLOSKOPIE Z 1958 ROKU.



❖ Ampex było czymś w rodzaju Apple'a lat sześćdziesiątych, a może wręcz bliżej mu było do SpaceX. Firma wyznaczała światowe technologiczne trendy.

BRANŻA ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI ZACZĘŁA SIĘ KSZTAŁTOWAĆ PO TYM, GDY WYROSLA Z PONGA. OD 1975 ROKU ROZPOCZYNAŁY SIĘ NOWE DZIEJE.

➤ Lokal w Los Gatos, w którym zbierała się po pracy kadra Atari. To tutaj wymyślono wiele gier.



➤ Recepcja w pierwszym poważnym biurze Atari przy Winchester Boulevard w Los Gatos. Obecnie ten budynek nie istnieje, a na jego gruzach swoją siedzibę wznosił Netflix.

➤ Wygląd konsoli VCS budził respekt. Nie wyglądała jak zabawka, jednak jej możliwości były zabawne nawet jak na erę, w której powstała.



Sacramento a malowniczym Lake Tahoe. Jej główną zaletą okazało się to, że panował tam spokój i nie sięgały szpony oraz macki sępów czy szpiegów z Doliny.

Najpierw Emmons zaczął projektować system zespalający Ponga z telewizorem, co było zleceniem od dawnych kolegów z Ampeksu, chwilę później Bushnell zaczął się zastanawiać, czy nie zacieśnić współpracy. I tak w 1973 roku doszło do fuzji zespołu Emmons i Mayera z Atari, a nowy podmiot zyskał nazwę Cyan Engineering. Tym samym po raz pierwszy w dziejach elektronicznej rozrywki powstał „first party developer”, wspomagająca hegemonia rynku ekipa, która zabrała się za realizację żywotnych projektów. Co najważniejsze, działając w Grass Valley w budynku dawnego szpitala, załoga Cyan stała się w zasadzie zapleczem technologicznym dla urzędującego w Los Gatos kombinatu Atari. To tam zaczęły rodzić się najlepsze pomysły napędzające firmę przez następne lata. Między Bogiem a prawdą w kolebce Grass Valley wykuwały się losy całej interaktywnej rozrywki.

Tymczasem w 1973 roku Al Alcorn próbował rozszerzyć ideę Ponga, wprowadzając piłeczkę do labiryntu, w którym odbijała się, musząc trafić na krzyżyk symbolizujący przeciwnika. Kontroler w kształcie kobiecej piersi miał zachęcać pary do gry na automacie, ale w praktyce okazał się elementem odstrasającym. Sam gracz nie miał też dużego wpływu na to, co się działo. W efekcie Gotcha zamiast pomóc wykonać Atari krok naprzód, wpędził je w stagnację. Siedziba firmy w Los Gatos była duża i ładna, sprzyjając sytemu stylowi życia i zachowawczym postawom. Położona była w stylizowanym Cadre Building przy Winchester Boulevard, którą to działkę po latach kupił Netflix, by postawić tu swoje biura.

GRAN TRAK 10

Ogólnie rok 1973 był wyjątkowo niedobry dla Atari. Klony Ponga zalewały kawiarnie i kluby w takim tempie, że firma nie nadążała z kontrolą rynku i produkcją. W efekcie zaraz po stworzeniu przedsiębiorstwa i decyzji, żeby nie sprzedawać Ponga firmie Bally, tyl-

➤ Produkowany przez Ampeksa sprzęt nawet dziś wygląda dość futurystycznie.



BONUS!



ko samemu produkować automaty, Bushnell omal nie położył firmy. Poza tym Atari ewidentnie cierpiało na brak pomysłów. Oprócz Computer Space, będącego zrznąą ze Spacewar!, oraz Ponga, czyli klona tenisa z Magnavox Odyssey, niczego więcej nie wymyślono - do czasu, gdy Larry Emmons zaczął realizować wyścigi samochodowe zatytułowane Gran Trak 10. Pojawił się w nich zupełnie nowy motyw - prowadzonego za pomocą kierownicy zlepka pikseli udającego samochód, którym można było płynnie poruszać się po torze. Taki pomysł na wagę złota nie mógł przepaść. Wkrótce potem Steve Bristow skonstruował automat o nazwie Tank wykorzystujący

NOWE DROGI ATARI ZOSTAŁY WYZNACZONE WRAZ Z PREMIERAMI AUTOMATÓW Z GRAN TRAK 10 I TANKIEM. OBIE TE GRY BYŁY DE FACTO PRZENIESIENIEM PIŁECZKI Z PONGA W NOWE ŚRODOWISKA.

niemal idealnie procedury animowania samochodu, tylko zmieniając scenery toru na labirynt, po którym poruszały się dwa czołgi.

Tymczasem Gran Trak 10 miał kłopoty z synchronizacją kierownicy z układami scalonymi. Ale to było do poprawienia, a o wiele grubszym problemem stało się błędne oszacowanie kosztów produkcji, w wyniku czego sprzedawano automat poniżej kosztu wytworzenia.

Cały rok 1974 stał pod znakiem strat wygenerowanych właśnie przez ten projekt. Sytuacja robiła się coraz gorętsza i gdyby nie wspomniany wcześniej Tank, byłoby już po Atari. Ale skoro udało się jakoś utrzymać na wodzie, do akcji weszły ekipy ratunkowe. Pojawił się legendarny już wówczas Donald Thomas Valentine.

Znanego jako „Rocket Man” i pod kilkoma innymi budzącymi uznanie

W POŁOWIE LAT SIEDEMDZIESIĄTYCH POTĘŻNIEJSZA OD ATARI KONKURENCJA NIE W PEŁNI ZDAWAŁA SOBIE SPRAWĘ Z JEGO POTENCJAŁU. MOGŁA JE WTEDY ZDUSIĆ W ZARODKU...

ZMARŁY W 2015 ROKU STEVE BRISTOW WSPÓŁTWORZYŁ TANKA, A TAKŻE ROZPISAŁ KONCEPCJĘ BREAKOUTA, STANOWIĄCEGO WERSJĘ PONGA DLA JEDNEGO GRACZA.

Micro Instrumentation and Telemetry Systems zostało założone przez Eda Roberta (1941-2010). Ów geniusz epoki komputerów przyczynił się do powstania Microsoftu i Homebrew Computer Club.

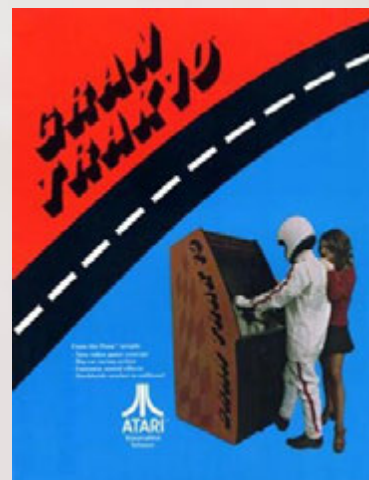


Maynard w stanie Massachusetts. To właśnie tam przez 35 lat ulokowana była siedziba główna DEC, firmy mogącej zawiązać ogólnosiwiatowym rynkiem cyfrowym... gdyby tylko chciała.

ksywkami Valentine'a (1932-2019) odróżniał od innych inwestorów prowadzących fundusze finansowe to, że czuł ducha Doliny Krzemowej i zachodzące w niej przemiany. Rozumiał, że to tutaj stoi kocioł, w którym pichci się przyszłość, nie w Massachusetts w siedzibie dumnego producenta superkomputerów Digital Equipment Corporation ani tym bardziej w nowojorskich biurach IBM. Gdy poznał Nolana Bushnella, mimo że prywatnie uważał go za klauna, zakolegował się z nim i zaczął kręcić się wokół Atari. A że firma potrzebowała finansów, wyczerpana sytuacją związaną z Gotcha i Gran Trak 10, oddała inicjatywę inwestorowi w kwestii tego, co dalej robić.

venture capitals to jak wycięcie sobie nerki. Z jednej strony potrzebował pieniędzy na plastikowe obudowy do Home Ponga, ale z drugiej łudząc się nadzieją, że może uda się zorganizować pieniądze mniejszym kosztem, wpadł na pomysł, żeby w ostatniej chwili pozbyć się Valentine'a, dyktując mu zaporową cenę za wejście do interesu. „Rocket Man” tak bardzo jednak chciał być jego częścią, że przystał na nią. Ku zdziwieniu Bushnella rozgościł się w Atari jak we własnym domu.

Valentine miał instynkt, ale nie był głównym rozgrywającym, jeśli chodzi o finanse na Zachodnim



Altair 8800, pierwszy komputer osobisty dla specjalistów. Od niego wziął imię bohater Assassin's Creed.



Sequoia Capital lepiej niż inne fundusze kapitałowe rozumiała Dolinę Krzemową i jej potrzeby.





STANOWI WIELKIE POLE DO DYSKUSJI, DLACZEGO TACY GIGANCI JAK DIGITAL EQUIPMENT CORPORATION PRZEGRALI BITWĘ Z GARAŻOWYMI TWORAMI W STYLU APPLE'A CZY MICROSOFTU.

Wybrzeżu, nie był nawet jednym z głównych. Prowadzony przez niego fundusz Sequoia Capital stanowił część większej czapy zwanej Capital Group, na czele której stał Gordon Crawford. Traf chciał, że ów fundusz wyłożył na stół kilkanaście milionów dolarów i kupił 10 procent Warner Communications. I tak zupełnie po cichu tryby historii zaczęły się powoli zakleszczać.

CYFROWE SERCE TYKA

Tymczasem w 1975 roku wydarzenia przyspieszyły jak po wciśnięciu klawisza fast forward w magnetowidzie. W sprzedaży był już pierwszy udany komputer do użytku domowego, Altair z zamontowanym językiem BASIC od wszędobylskiego Billa Gatesa i procesorem 8080 od Intela. Kosztował zaledwie 400 dolarów i być może zawojuwałby rynek, gdyby nie borykał się z kilkoma problemami, z brakiem oprogramowania na czele. W efekcie zapisał się jedynie jako iskra wzniecająca pożar w Dolinie Krzemowej, próbującej odpowiedzieć na zew z Albuquerque, gdzie działali twórcy Altaira z Micro Instrumentation and Telemetry Systems.



CHUCK PEDDLE (1937-2019) POCZĄTKOWO
BYŁ UKRYTĄ BRONIĄ ATARI. ALE POTEM
PRZEJĄŁ GO JACK TRAMIEL.

Ekipa z Grass Valley pracowała na pełnych obrotach nad projektem nowej konsoli, w której wszakże brakowało jeszcze głównych elementów. Procesory od Motoroli i Intela były zbyt drogie, nie było też pomysłu na to, w jaki sposób przekładać bardziej skomplikowaną niż w Pongu animację na ekran telewizora. Bushnell z Alcornem przynajmniej raz na miesiąc wsiadali do samochodu i wyruszali z Los Gatos do Grass Valley, żeby osobiście sprawdzić, czy w ośrodku badawczym Atari sprawy zmierzają w dobrym kierunku, i przypilnować, czy przypadkiem nie zjawił się w tych progach ktoś próbujący wykraść pomysły albo podkupić ludzi. To przecież właśnie dlatego Cyan Engineering było trzymane z dala od Doliny Krzemowej.

We wrześniu 1975 roku w San Francisco odbyła się prezentacja nowego procesora od MOS Technology prowadzona przez entuzjastycznego Chucka Peddle'a. Było to jeszcze w czasie, gdy nie interesował się nim Jack Tramiel i MOS poszukiwała klientów na swój towar. Na ewencie zjawili się założyciele Cyan Engineering, którzy zaraz po jego zakończeniu zaprosili Peddle'a do odwiedzenia Grass Valley. Powstający system zyskał tym samym serce, brakowało jeszcze tylko układu nerwowego.

Kilka miesięcy później w progi Cyan Engineering zawitał trzydziestotrzyletni inżynier ściągnięty razem z Joe Decuirem, żeby pomóc przy opracowywaniu finalnego kształtu konsoli, określanego teraz nazwą kodową Stella, wziętą od marki roweru Decuira.



JUŻ ZA MIESIĄC W PIXELU POJAWI SIĘ OBSZERNY
WYWIAD Z JOE DECUIREM — JEDNYM Z NAJWAŻ-
NIEJSZYCH OJCÓW REWOLUCJI KOMPUTEROWEJ
I GIER WIDEO.

ATARI MIAŁO TĘ PRZEWAGĘ NAD GIGANTAMI ROZRYWKI, ŻE ZAJMOWAŁO SIĘ TYLKO I WYŁĄCZNIE GRAMI, PODCZAS GDY DLA NICH STANOWIŁY ONE ZALEDWIE JEDEN Z SEGMENTÓW DZIAŁALNOŚCI.



■ Konsola Magnavox Odyssey pojawiła się na rynku wiosną 1972 roku. Atari już na starcie zostało wyprzedzone przez konkurencję.

Wspomniany nabytek kadrowy był najzdolniejszym projektantem bebechów konsol, jaki dotąd stąpał po tej ziemi, a przy jego geniuszu nawet AI Alcorn nie błyszczał. Ów człowiek nazywał się Jay Miner (1932-1994) i jego głównym wynalazkiem, definiującym oblicze elektronicznej rozrywki, stał się Television Interface Adaptor, czyli multum układów scalonych skondensowanych w jednym chipie. To TIA odpowiadała za synchronizację obrazu, efektów dźwiękowych i odczytu ruchów kontrolera. Zdefiniował też liczbę możliwych obiektów na ekranie do dwóch graczy, dwóch pocisków oraz jednej piłki, co po latach stało się jedną z przyczyn katastrofy konsolowej wersji Pac-Mana. Jednak w 1975 roku TIA wydawał się szczytem postępu, wynalazkiem na miarę procesora, mającym ułatwić do minimum budowanie sprzętu do elektronicznej rozrywki. To właśnie gdy wyposażony już w niego prototyp zobaczył finansowy analityk od przejęć w Warnerze, Manny Gerard, napisał memorandum do zarządu zawierające

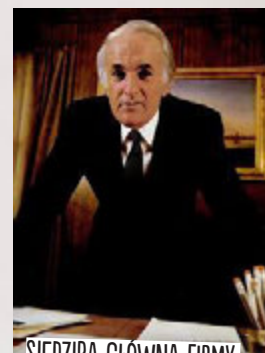
historyczne słowa „Zobaczyłem przyszłość, której imieniem jest Stella”.

WARNER SIĘ DOWIADUJE

Zanim jednak Manny Gerard zobaczył Stellę, Warner musiał się jakoś dowiedzieć, że na zachód od jego bazy na nowojorskim Rockefeller Plaza kryje się nieoszlifowany diament. Korporacje nie działają jak agencje wywiadowcze, nie mają na to czasu. Zawsze brakowało w literaturze wskazania tego pierwszego kontaktu, nici, która połączyła oba kombinaty. Opisała to dopiero autorka „Troublemakers”.

Otóż w pewnym momencie doszło do rozmowy wspomnianych wcześniej Gordona Crawforda z Donem Valentine’em. Ten drugi zachęcił do zainwestowania w Atari także innych, między innymi firmę Time Inc. Gdy wspomniał o tym Crawfordowi, ów napomknął, że jego fundusz zainwestował właśnie w Warner Communications. Cóż za zbieg okoliczności. Historia nie wie, jak dalej przebiegała rozmowa, ale jej efektem stał się telefon, jaki Crawford wykonał do Manny’ego Gerarda z Warnera, ponieważ uznał go za najlepiej rozumiejącego

GORDON CRAWFORD – CZŁOWIEK, KTÓRY DOPROWADZIŁ DO ALIANSU ATARI Z WARNER COMMUNICATIONS.



SIEDZIBA GŁÓWNA FIRMY STEVE’A ROSSA MIEŚCIŁA SIĘ W PRESTIZOWYM ROCKEFELLER PLAZA W NOWYM JORKU.



DON VALENTINE DO KOŃCA ŻYCIA POZOSTAWAŁ AKTYWNY, UDZIELAJĄC SIĘ NA WYKŁADACH I KONFERENCJACH.

☒ Siedziba Magnavoksu z lat trzydziestych w Chicago architektonicznie przypominała niektóre budowle niemieckiego architekta Alberta Speera...



sprawy związane z technologią spośród całej kadry kierowniczej.

Warner połowy lat siedemdziesiątych, podźwignięty z kolan, realizował solidne artystyczne kino, miał spory zapas gotówki i przymierzał się do nowych inwestycji w mediach. Szefem całej struktury był Steve Ross, człowiek poważny, nobliwy i zarazem nietykalny. Gdy kilka lat później wybuchnie krach gier wideo i rozpocznie się prokuratorские śledztwo dotyczące osób, które posługując się wewnętrznymi informacjami, sprzedały pakiety akcji, jego jedynego nie będzie dotyczyć postępowanie, mimo że sprzedał ich najwięcej. Ten teflonowy dżentelmen grami w ogóle się nie interesował ani na nich nie znał, za to uwielbiał na bankiecie zrobić sobie zdjęcie z Dustinem Hoffmannem, na którym prezentował gest dłoni symbolizujący rogi diabła. I oczywiście nikt nie miał prawa wygłosić na ten temat jednego choćby złośliwego komentarza.

Ross wyznawał zasadę, że jeśli nie potrafi się w biznesie zaryzykować, powinno się iść w diabły. Był też człowiekiem mającym wizję, marzenie stworzenia imperium

WRAZ ZE ZŁOŻENIEM PODPISU POD SPRZEDAŻĄ ATARI WARNEROWI NOLAN BUSHNELL ZAPROSIŁ DO ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI MAINSTREAM.

medialnego, kombinatu działającego na wielu polach. Elektroniczna rozrywka napędzona przez Ponga mogła być jego znaczącą częścią, dlatego Manny Gerard otrzymał pełnomocnictwa do prowadzenia audytu w Dolinie Krzemowej.

Dla Atari pieniądze Warnera miały stanowić zabezpieczenie gwarantujące mocne wejście na rynek. Konsola ze Stelli zmieniła nazwę na Atari Video Computer System (w 1982 roku przekształcona na Atari 2600) i przygotowywała się do podbicia amerykańskiego rynku. Cały przemysł zmienił się jak w kalejdoskopie, gdy dokładnie 1 października 1976 roku ogłoszono zakup Atari przez Warner Communications. Nowojorski koncern zapłacił za tę transakcję 12 milionów dolarów w gotówce oraz 16 kolejnych milionów w zobowiązaniach, pod które zastawem była gwarancja przynoszenia zysków przez przedsiębiorstwo. Nolan Bushnell

posiadał mniej więcej połowę udziałów w Atari, czyli skasował 6 milionów i rozpoczął życie wesołego menedżera, spędzającego od tego momentu więcej czasu we własnym pizzowym interesie oraz w jacuzzi niż za sterami firmy.

4 czerwca 1977 roku oficjalnie ogłoszono, że Atari pracuje nad konsolą do gier. Stało się to dokładnie trzy dni po wygaśnięciu sądowego zakazu, jaki był nałożony na firmę Bushnella w wyniku ugody z Magnavoksem, zabraniającego produkcji jakiegokolwiek sprzętu przez dwanaście miesięcy. Ciekawe, co w takim razie działo się przez ten czas w Grass Valley? No i jakże cudowne wyczucie czasu miał Nolan Bushnell, że trzy dni po wygaśnięciu klauzuli obudził się z pomysłem na nową konsolę. Przypadek?

Niedługo te małe sprawki miały zniknąć w wirze tajfunu, zbliżała się bowiem rewolucja wywracająca do góry nogami rynek zdominowany dotąd przez Ponga. Do głosu dochodziło pokolenie wychowywane na grach wideo. ■

GAME OVER

TRON

PIERWSZY Z CYFROWYCH ŚWIATÓW



Hasło reklamujące film na plakacie głosiło: „Świat wewnątrz komputera, do którego nigdy jeszcze nie dotarł człowiek. Aż do teraz”.

Jako gracze spędzamy mnóstwo czasu w wykreowanych na ekranie monitora światach. Często całkowicie się w nich zanurzając i utożsamiając z wirtualnymi bohaterami. A gdyby dało się wejść do wnętrza komputera, co byśmy tam zastali? Czy jedynie płataninę kabli i układów scalonych? Czy też wielki, żyjący świat, w którym toczy się prawdziwie cyfrowe życie? Odpowiedź dostaliśmy już na początku lat osiemdziesiątych w postaci kultowego dziś filmu „TRON”.

■ Piotr Żymelka

W pierwszej połowie lat siedemdziesiątych dwudziestowieczni Steven Lisberger, student bostońskiej School of the Museum of Fine Arts, jako pracę dyplomową stworzył film krótkometrażowy „Cosmic Cartoon”, w którym zastosował technikę animacji rysunków podświetlanych od spodu - tzw. backlit animation. Produkcja spotkała się z dobrym przyjęciem.

Zachęcony tym Lisberger założył własną firmę zajmującą się animacją i nakręcił w celach reklamowych krótką scenę przedstawiającą futurystycznego wojownika miotającego świetlistym dyskiem. Młodego twórcę fascynowały również gry komputerowe.

W pewnym momencie wpadł na, zdawałoby się, szalony pomysł połączenia tych dwóch rzeczy

i nakręcenia filmu rozgrywającego się wewnątrz komputera, zrealizowanego techniką backlit animation. Od razu wziął się za pisanie scenariusza, którego powstało aż osiemnaście wersji. Szybko stało się jasne, że realizacja pociągnie za sobą ogromne koszty, więc Lisberger i producent Donald Kushner musieli znaleźć studio filmowe gotowe wyłożyć pieniądze na urzeczywistnienie śmiałej wizji. Po długich poszukiwaniach Walt Disney Studios zdecydowało się kupić scenariusz i wyprodukować film.

DROGA PRZEZ PIEKŁO

Zdjęcia rozpoczęły się na początku 1981 roku. Realizowano je w studio Walta Disneya w Kalifornii, a także na terenie rządowego laboratorium Lawrence Livermore. Spośród aktorów bezsprzecznie najbardziej rozpoznawalny jest

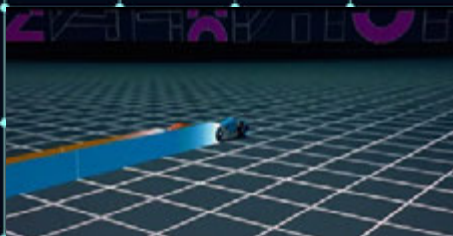


➤ Świetnie zrealizowana scena przenoszenia Flynna do komputera wymagała zastosowania aż pięciu aparatów fotograficznych, którymi zrobiono zdjęcia aktora z różnych kątów.

Jeff Bridges, ale na ekranie można dostrzec również Cindy Morgan (obiekt westchnień męskiej części populacji z „Golfiarzy”), Bruce’a Boxleitnera, Davida Warnera („Bandyci czasu”, piąta i szósta część „Star Treka”), a w małej roli mignął Michael Dudikoff (znany z klasyka VHS „Amerykański ninja”).

Na płaszczyźnie fabularnej „TRON” stanowi klasyczną baśń o walce dobra ze złem. Mamy więc krainę pod rządami autorytarnego despoty (Master Control Program), który za pomocą swoich drabów nęka jej mieszkańców (programy). I w pewnym momencie pojawia się wybraniec - przeniesiony do cyfrowego świata użytkownik Clu (Jeff Bridges), będący nadzieją dla uciśnionych.

Realizacja filmu była bardzo skomplikowana. Fragmenty toczące się w rzeczywistym świecie stanowiły najprostszą część całego procesu, ponieważ kręcono je klasycznie - kamera rejestrowała ujęcia, które później odpowiednio sklejało na stole montażowym. Jednak przez większość czasu ekranowego bohaterowie przebywali we wnętrzu komputera, czyli w cyfrowej krainie żyjących



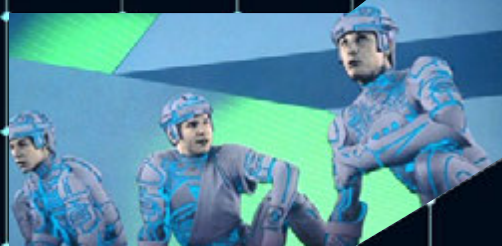
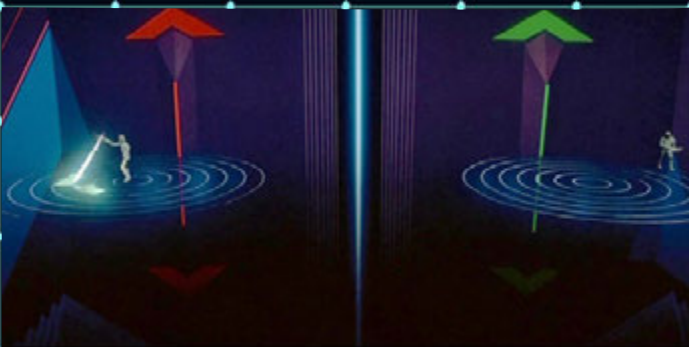
➤ Futurystyczne wyścigi lightcycles to jedna z wizytówek z serii. A przy okazji jedna z pierwszych scen CGI w historii kina.

programów. Wykorzystanie backlit animation zagwarantowało niezwykle oryginalny wygląd „TRON”, ale wymagało od dziesiątków ludzi koszmarnie trudnej pracy przez długi czas.

Najpierw rejestrowano aktorów na czarno-białej taśmie, następnie każdą klatkę filmu trzeba było powiększyć i ręcznie dodać wspomniany efekt, a później jeszcze odpowiednio obrobić. W praktyce na jeden kadr przypadało średnio dwanaście nałożonych na siebie obrazów, które dopiero razem dawały pełny efekt.



☛ Pong w wersji live-action. W tej scenie jak na dłoni widać, że jedną z inspiracji filmu były gry wideo.



☛ Backlit animation w całej okazałości. Bohaterowie pozytywni „świecą” na niebiesko.

UWAŻNE OKO WYPATRZY W KADRZE PAC-MANA ORAZ PROFIL MYSZKI MIKI.

Sto pięćdziesiąt sekund czasu ekranowego zajmowało ośmiu ludziom dwa miesiące pracy. Szybko okazało się, że tak gargantuiczny projekt wymaga zatrudnienia dodatkowej siły roboczej.

PIONIERZY ZER I JEDYNEK

„TRON” zawiera piętnaście minut cyfrowej animacji. Ponadto pojawia się w nim jedna z pierwszych postaci wygenerowana w pamięci komputera - bit, z którym w pewnym momencie rozmawia Clu. Scena ta jest również pierwszą w historii, w której doszło do interakcji żywego aktora z bohaterem CGI.

Film w unikalny sposób łączy bardzo wczesne (i wcale nie tak prymitywne, jak mogłoby się wydawać) efekty komputerowe (słoneczna żaglówka, statek Sarka czy lightcycles) z tradycyjną animacją (zielone „pajęczki” lub krajobrazy cyberprzestrzeni z finału) oraz z efektami optycznymi.

Steven Lisberger stworzył niezwykle oryginalny film z niepowtarzalnym klimatem i rozpoznawalnym stylem wizualnym. Przetarł również wiele szlaków, ale, co może dziś zakrawać na absurd, „TRON” nie został należycie

doceniony i nie był nominowany do Oscara w kategorii efektów specjalnych, ponieważ członkowie Akademii stwierdzili, że... komputery wyręczyły twórców i ci niezbyt się napracowali. Wskutek tego statuetka powędrowała do „E.T.”.

Niestety przy budżecie 17 milionów dolarów film zarobił „tylko” 33 miliony i nie przyniósł spodziewanych zysków. Dlatego też stanowi jedyną produkcję, gdzie na taką skalę zastosowano backlit animation.

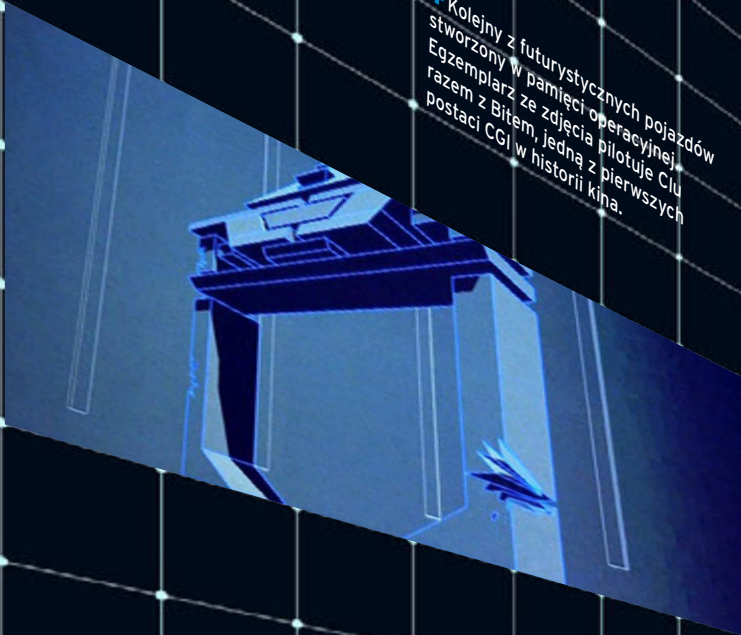
POWRÓT DO KOMPUTERA

Czego „TRON” nie uzyskał w kinach, udało się później. Z biegiem lat dorobił się całkowicie zasłużonego miana filmu kultowego. Tu i tam pojawiały się również plotki o drugiej części, ale projekt nie wchodził w fazę realizacji. Tymczasem przez dwadzieścia kilka lat od jego premiery świat całkowicie się zmienił. Komputery trafiły pod strzechy, a cyfrowe efekty specjalne na ekranach kin przestały dziwić. Pojęcie „cyberprzestrzeń” stało się realne jak nigdy dotąd. I w końcu ktoś przypomniał sobie o pionierskim filmie Lisbergera. Po pozytywnym przyjęciu testowego

☛ Słoneczna żaglówka to pojazd całkowicie wygenerowany w CGI. Ten środek transportu powrócił również w sequele, w odpowiednio ułowocześniejszej formie.



❖ Kolejny z futurystycznych pojazdów stworzony w pamięci operacyjnej. Egzemplarz ze zdjęcia pilotuje Clu razem z Bitem, jedną z pierwszych postaci CGI w historii kina.



zwiadana na Comic Conie w San Diego w 2008 roku prace nad sequelem ruszyły.

Tym razem realizacja nie nastroczała aż takich trudności jak w przypadku oryginału, ponieważ każdy, nawet najbardziej wymyślny pomysł scenarzystów dało się wygenerować za pomocą komputerów, więc w zasadzie największym wyzwaniem było zaprezentowanie tego samego świata, co w 1982 roku, a jednak bardziej rozwiniętego technologicznie. Stylistyka jest nieco inna, ale czuć, że oba filmy mają wspólny trzon.

Fabula koncentruje się na synu Kevina Flynna, Samie, który poszukując zaginionego przed laty ojca, zostaje przeniesiony do wnętrza komputera. Tam dowiaduje się, że w momencie zniknięcia pracował on nad stworzeniem doskonałego systemu komputerowego, ale jak to zazwyczaj bywa, sprawy wymknęły się spod kontroli i cyfrową krainą znów rządzi despotą. Sam staje z nim do nierównej walki.

Budżet „TRON: Legacy” wyniósł 150 milionów dolarów i trzeba przyznać, że od strony wizualnej film prezentuje się interesująco. Twórcy pokazują widzowi uwspółcześnione wersje scen z oryginału – wyścigi lightcycles, pojedynk na świetliste dyski, a nawet lot



słoneczną żaglówką. Do swoich ról powrócili Jeff Bridges i Bruce Boxleitner, dzielnie wspomagani przez młodsze pokolenie w osobach Garreta Hedlunda, Olivii Wilde oraz... cyfrowo odmłodzonego Bridgesa, który wciela się również w antagonistę.

Steven Lisberger zadowolili się rolą producenta, a na reżysera został wybrany debiutant Joseph Kosinski. Nalegał on na to, by jak najwięcej planów i dekoracji

zbudować, a tylko uzupełniać je wygenerowanymi w pamięci operacyjnej obrazami. Dodatkowo film prezentowano w kinach w 3D. Sekwencje rozgrywane się we wnętrzu komputera realizowano za pomocą technologii używanej wcześniej podczas produkcji „Avatara” Jamesa Camerona, co sprawiło, że wyglądają o wiele lepiej niż w większości blockbustów, gdzie obraz konwertuje się do trzeciego wymiaru w postprodukcji. Do napisania muzyki, utrzymanej w odpowiednim, elektronicznym duchu zatrudniono duet Daft Punk. Zgodnie z żelazną hollywoodzką zasadą sequeli wszystko tu jest większe, szybsze, bardziej widowiskowe. A jednak ma się wrażenie, że gdzieś po drodze zabrakło serca, które przepełniało oryginał.

Kampania reklamowa została tym razem rozkulana na całego, włączył się w nią nawet Playboy, a w trakcie kręcenia zdjęć przeprowadzono wiralową akcję, umieszczając w internecie kilka stron

TYTUŁ FILMU POCHODZI OD SŁOWA „ELECTRONIC”. DOPIERO DUŻO PÓŹNIEJ LISBERGER DOWIEDZIAŁ SIĘ, ŻE W BASICU ISTNIEJE KOMENDA TRON (TRAC ON).

Oryginalny automat z grą TRON pojawia się na chwilę w sequele.



Uwspółcześnione lightcycles prezentują się widowiskowo, ale chyba wolimy surową stylistykę oryginału.

zapowiadających nadchodzącą produkcję i uzupełniająca jej wątki.

W końcu, 17 grudnia 2010 roku, dwadzieścia osiem lat po pierwszej części, film zadebiutował w kinach. Przyniósł 410 milionów dolarów zysku, co niestety nie zadowoliło producentów na tyle, by dać zielone światło na realizację trzeciej części, mimo że końcówka „TRON: Legacy” sugeruje, że historia bynajmniej nie została zakończona.

Ostatnio wprawdzie coś w temacie kontynuacji drgnęło, ale wciąż czekamy na oficjalną zapowiedź „TRON 3”.

DEFRAGMENTACJA

Zarówno w rzeczywistości, jak i w świecie filmu między pierwszą a drugą częścią upłynęło dwadzieścia osiem lat. By wypełnić tę lukę i dopowiedzieć, co przez ten czas działo się w cyfrowym świecie, zrealizowano kilka projektów. Powstał między innymi serial animowany „TRON: Uprising” składający się z jednego sezonu liczącego dziewiętnaście odcinków. Do swojej roli powrócił Bruce Boxleitner (Tron). Akcja została umieszczona między grą TRON: Evolution a drugą częścią filmu.

„TRON” nieśmiało zaznaczył swoją obecność również na rynku komiksowym. Poza adaptacją filmu i istniejącego jedynie

w zapowiedziach „TRON 2.0: Derez-zed” ukazały się „TRON: The Ghost in the Machine” (2006) zgłębiający poruszane później w sequele wątki dotyczące cyfrowych postaci w świecie rzeczywistym oraz „TRON: Betrayal” (2010), który rozpoczyna się rok po wydarzeniach z pierwszej części, a kończy w 1989 roku i stanowi prequel „Legacy”.

Oprócz tego w okolicach premiery sequeła opublikowano kilka powieści dla młodzieży oraz szereg książek przybliżających kulisy produkcji filmu. „TRON” zawitał również do parków rozrywki jako tematyczna atrakcja.

REINSTALACJA

Nie mogło zabraknąć gier komputerowych związanych z tym uniwersum.

Pierwsza ukazała się jeszcze przed premierą „TRON” - w 1981 roku japońska firma Tomy Company wypuściła przenośną konsolę (choć to nieco zbyt szumne określenie) TomyTronic Tron. Prymitywny handheld zawierał trzy minigry oparte na scenach z filmu: wyścigi lightcycles, pojedynki na dyski oraz bitwę z głównym czarnym charakterem.

Rok później, razem z premierą pierwszej części, Midway Games wypuściło automat arcade zatytułowany po prostu TRON.

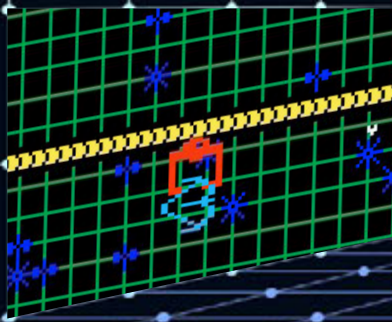


Joseph Kosinski nie miał na koncie dużych produkcji, gdy powierzono mu pieczę nad drugim „TRON”. Obecnie czekamy na premierę sequeła „Top Gun” w jego reżyserii.

Widok na cyfrową metropolię prosto z serialu animowanego do złudzenia przypomina rzeczywiste, współczesne miasta sfotografowane nocą.



W przeciwieństwie do filmu, który miał charakterystyczny styl wizualny, pierwsze gry z „TRON” w tytule nie różniły się od konkurencji.



Szły one na niego cztery gry inspirowane filmowymi sekwencjami. Sam automat robi wrażenie - zaprojektowany w zgodzie ze stylistyką znaną z ekranu kinowego, pełen świecących elementów nadających mu futurystyczny wygląd, wyróżniał się na tle stojących w salonach arcade maszyn. Gry nie zostały przeportowane na żaden komputer. Były natomiast ogromnym sukcesem - wpływy wyniosły więcej niż te ze sprzedaży biletów.

W tym samym roku firma Mattel Electronics wydała trzy tytuły związane z filmem: TRON: Deadly Discs, TRON: Maze-a-Tron oraz TRON: Solar Sailer. Były to proste zręcznościówki i po latach niewiele o nich pamięta. Ta druga po przeniesieniu na Atari 2600 zyskała nowy tytuł - Adventures of TRON.

W 1983 roku w Japonii na komputer Tomy Tutor ukazała się kolejna produkcja spod znaku „TRON” - TomyTutor Tron. Poza Krajem Kwitnącej Wiśni nazywała się Hyperspace.

Midway Games postanowiło pójść za ciosem i wypuściło kolejny automat arcade - Discs of TRON. Tym razem skoncentrowano się wyłącznie na pojedynkach na świetlne dyski. Niestety maszyna nie powtórzyła sukcesu poprzedniczki (ze względu na

wielki krach branży), choć również cieszyła się sporą popularnością. Pojawiły się nawet wersje na Commodore 64, a także uwspółcześiona na Xbox 360.

Później temat umarł na wiele lat, aż dość niespodziewanie w 2003 roku Monolith Productions wydało FPS TRON 2.0. Ukazał się na PC, Mac OS X, Xboksie, Game Boyu Advance i niektórych urządzeniach mobilnych. Tytuł kontuuje wątki z filmu. Gracz wciela się w postać Jeta Bradleya, syna Alana znanego z ekranu kinowego, który musi odnaleźć porwanego przez tajemniczych sprawców ojca. W chwili zniknięcia pracował on nad sztuczną inteligencją zwaną Ma3a, która prosi teraz Jeta o pomoc, ponieważ w jej systemie operacyjnym rozprzestrzenił się niebezpieczny wirus.

Gra świetnie oddaje klimat filmu. Pojawiają się tu najbardziej charakterystyczne elementy znane ze srebrnego ekranu, a wszystkie nowe pomysły bardzo dobrze komponują się z resztą. Głosy podłożyli Bruce Boxleitner oraz Cindy Morgan. Obcowanie z wygenerowanym światem daje niezapomniane przeżycia. Oczywiście przyjdzie nam uczestniczyć w pojedynkach na dyski oraz ścigać się w lightcycles.



Niektóre z egzemplarzy słynnego automatu produkcji Midway Games przetrwały do dnia dzisiejszego.

Niestety zarówno Steven Lisberger, jak i Joseph Kosinski zgodnie twierdzą, że gra nie jest kanoniczna i stanowi alternatywną rzeczywistość.

W 2009 roku podczas Comic Conu w San Diego odtworzono salon gier Flynn's Arcade znany z pierwszego „TRON” i wstawiono do niego automaty z grą Space Paranoids, którą, zgodnie z fabułą, stworzył Kevin Flynn (w rzeczywistości jest to dzieło 42 Entertainment). Mimo że napisana w XXI wieku, wygląda jak żywcem przeniesiona z początku lat osiemdziesiątych. Wykonano tylko osiem automatów, ale wersję gry można ściągnąć i zainstalować na pececie.

Kolejne dwie produkcje nawiązywały do „TRON: Legacy” i ukazały się w okolicy jego premiery. Pierwsza - TRON: Evolution - zadebiutowała w 2010 roku na PC, PlayStation 3, PlayStation Portable oraz Xboksie 360. Była to zręcznościówka TPP mocno powiązana fabularnie z filmem. Druga - TRON Evolution: Battle Grids - ukazała się tylko na Wii oraz Nintendo DS. Fabuła rozgrywa się przed wydarzeniami z „TRON: Legacy”, a gracz spotyka Quorrę (Olivia Wilde) oraz Trona. Obie zebrały mieszane recenzje, a także nie zostały ciepło zapamiętane przez graczy.

Ostatni, jak na razie, tytuł to wydany w 2016 roku TRON RUN/r, należący do kategorii endless runner. Rozgrywka sprowadza się do mknienia naprzód w lightcycle'u lub omijania przeszkód podczas biegu. Gra ukazała się na PC, PlayStation 4 oraz Xboksie One.

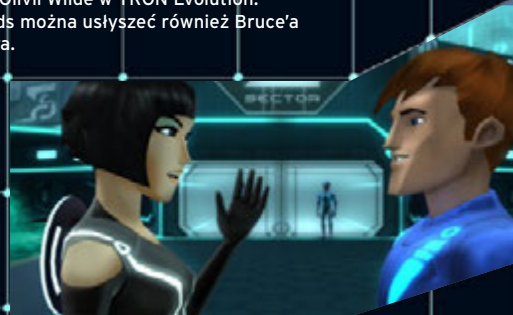
Gwoli ścisłości należy wspomnieć również o sieciowych grach opartych na serialu animowanym - TRON Uprising: Escape From Argon City, TRON Uprising: Grid Rush, open-source'owej Tr2n Origins oraz o maszynie do pinballa związanej z „TRON: Legacy”.

Oprócz tego powstało szereg produkcji, które nie są osadzone w świecie „TRON”, ale zawierają

TRON: Evolution uzupełnia niektóre wątki fabularne z filmów - gra wyjaśnia między innymi, jak to się stało, że Flynn został uwięziony we wnętrzu komputera.



Oprócz Olivii Wilde w TRON Evolution: Battle Grids można usłyszeć również Bruce'a Boxleitnera.




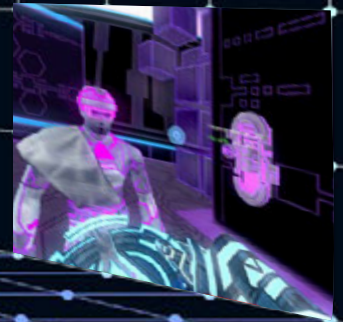
DOUG TENNAPEL (OD NEVERHOOD) NAPISAŁ NIETYKORZYSTANY ZARYS HISTORII DO SEQUELA „TRON: INTO THE MACHINE”.

postacie czy wręcz całe lokacje z niego wzięte. Należą do nich: Virtual Magic Kingdom, Kingdom Hearts II, Epic Mickey, Disney Universe, Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance oraz Disney Infinity.

UPDATE

Uniwersum „TRON” stanowi ciekawy przypadek. Zainaugurowane na początku lat osiemdziesiątych, później na ponad dwadzieścia lat uśpione, reanimowane, a następnie znów odłożone na półkę. Plotki o trzecim filmie przybierają ostatnimi czasy na sile, z projektem łączony jest Jared Leto, więc możliwe, że nastąpi ponowna reaktywacja tej nietuzinkowej marki. Ewentualna premiera trzeciej części niewątpliwie pociągnie za sobą kolejne produkty, więc sądzą, że Kevin Flynn i spółka nie powiedzieli jeszcze ostatniego słowa.

END OF LINE. 





CHŁOPAKI Z NASZEJ PAKI



Z ręką na sercu, szczerze was przepraszam.
To naprawdę nie ja! Ten tytuł wymyślili tłumacze epoki VHS, którzy w połowie złotych lat osiemdziesiątych XX wieku postanowili przełożyć na polski słynne „The Goonies”. Na szczęście rodzimi dystrybutorzy gry powstałej na podstawie filmu nie grzeszyli już podobną ułańską fantazją, więc na giełdach komputerowych pojawiła się pod oryginalną nazwą. I z marszu podbiła serca polskich graczy!

Niech mi sir Clive Sinclair wybaczy ten coming out, ale muszę obiektywnie stwierdzić, iż na Atari również były dobre gry. Do dziś pamiętam, jaką namiętnością darzyłem u kolegi na 800XL Ballblazer ze stajni Lucasfilmu. Ten sam tytuł na ZX Spectrum był już zupełnie niegrywalny...

Zdecydowanie jedną z najlepszych produkcji, jakie kiedykolwiek nawiedziły ośmiobitowe Atari, była „egranizacja” najstynniejszego młodzieżowego filmu przygodowego „The Goonies”. Na Atari, Commodore 64 i Apple II miała swoją premierę w listopadzie 1985 roku – już pięć miesięcy po tym, gdy pierwowzór stworzony przez spółkę Donner-Columbus-Spielberg zadebiutował na dużym ekranie. Użytkownicy ZX Spectrum i Amstrada CPC musieli poczekać nieco dłużej.

Trudno dziś dokładnie powiedzieć, co przez żelazną kurtynę przebiło się do Polski pierwsze – film czy gra. Na pewno jednak o kinowym hicie wiedzieliśmy wcześniej z doniesień prasowych w periodykach takich jak Film, Ekran czy Świat Młodych, o przemycanym ze zgniłego Zachodu niemieckim Bravo nie wspominając. Grę tymczasem opisał Bajtek dopiero w sierpniu 1987 roku, wyraźnie już zaznaczając, iż stanowi ona komputerową adaptację filmu Spielberga.

O wersji na Atari tak opowiada Micz na łamach Tunguskiej, wspominając najstynniejszą polską giełdę na Grzybowskiej: „Można było przynieść własną kasetę i dać ją do skopiowania, ale wówczas

„The Goonies” przekonywało, że przygoda istnieje naprawdę, czai się tuż za zakrętem i dostępna jest dzieciakom z podwórka w świecie bez międzygwiazdnych statków.

istniało niebezpieczeństwo, że coś się pokiełbasi i program nie będzie się wgrzywał. Dlatego zwykle kupowałem gotowe zestawy gier. Albo jedną grę na całej kasecie, jak epokowe The Goonies, które sprzedawca zareklamował mi jako opus magnum programistów Atari”.

I faktycznie – gra wdarła się przebojem na ekrany i zgodnym chórem uznano ją za jedną z najciekawszych propozycji na ośmiobitowe Atari! Zwłaszcza że czekali na nią nie tylko widzowie filmu przygodowego, ale i wierni fani poprzedniej produkcji ze stajni Datasoft. Ale o tym za chwilę...

PEŁDZIWIATRY DRUGIEGO OBIEGU

To, że gry funkcjonowały wówczas w Polsce wyłącznie w drugim obiegu i wersjach pirackich, nie było niczym nadzwyczajnym, wszak rynek komputerów domowych nad Wisłą dopiero raczkował. The Goonies dostępne więc było tylko i wyłącznie na giełdach oraz w rodzimej sprzedaży wysyłkowej (między innymi poprzez Ramtop, o czym opowiadałem w Pixelu #26).

Zastanawiać za to może fakt, że do legalnej dystrybucji nie trafił w Polsce jego pierwowzór – kinoowy film „The Goonies”. Co w tym dziwnego? Otóż żelazna kurtyna



w latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku nie czyniła naszego kraju tak szczelnie zamkniętym jak, dajmy na to, Albania. Z powodzeniem docierały do nas filmowe hity, choć często z dwuletnim opóźnieniem, a Kino Nowej Przygody miało się w kraju świetnie. Na dużym ekranie mogliśmy wszak obejrzyć trylogię „Gwiezdných wojen” Lucasa, „Gry wojenne”, „Krótkie śpięcie” i „Błękitny grom” Badhama oraz wiele głównych i pobocznych projektów, w których palce maczał Spielberg – dylogię „Indyany Jonesa” (część trzecia dotarła do polskich kin po transformacji ustrojowej), „Bliższe spotkania trzeciego stopnia”, „E.T.”, „Szczęki”, „1941”, „Ducha”, „Gremliny”, „Interkosmos”, „Powrót do przyszłości” czy mniej znaną,

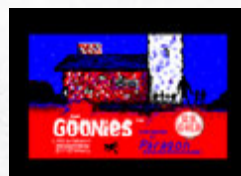
❖ Kasetę magnetofonową z jedną grą? W Polsce było to nie do pomyślenia! Firmowe taśmy z nadrukiem stanowiły nieosiągalny wręcz luksus.



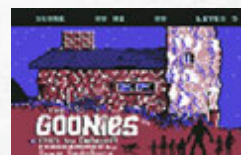
Screen tytułowy w różnych odstonach. Dziwaczny błękit nieba powyżej to oczywiście ZX Spectrum.



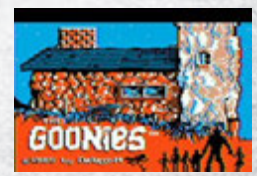
Piksele wielkości ziaren grochu to oczywiście rodzina Atari 400/800. Ale za to niebo ładniejsze!



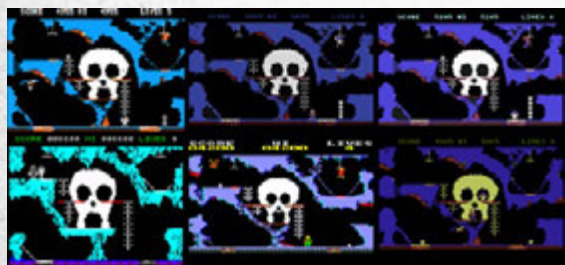
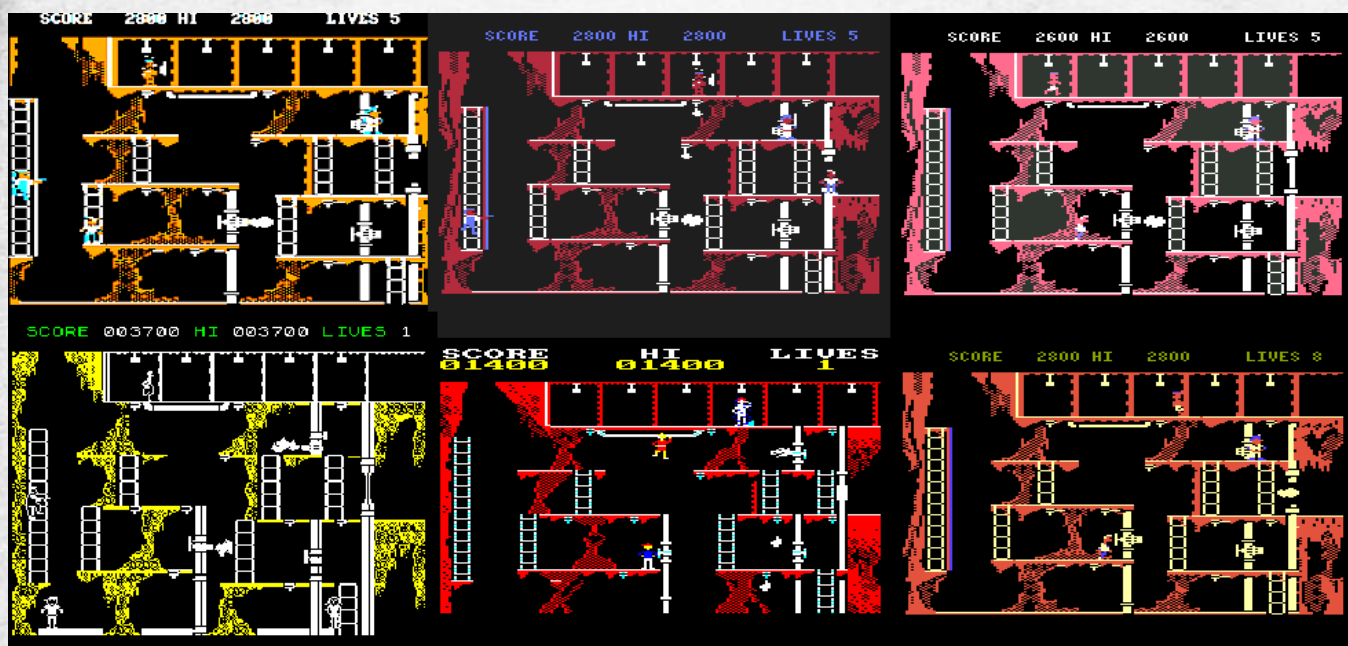
Puchary i dyplomy za najładniejszą wersję otrzymuje tym razem stosunkowo mało popularny Amstrad CPC.



Czyżby znowu Atari? Otóż nie! Tym razem wielkie piksele należą do słynnego Commodore 64.



Taką wersję w Polsce widzieliśmy zdecydowanie najrzadziej. Oto nadgrzione jabłko, czyli Apple II.



▲ Porównanie ośmiobitowych rozgrywek. Od lewej kolejno: Apple II, Atari 400/800, Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC i Commodore Plus/4.



ale niezmiennie świetną „Piramidę strachu”.

Takiego szczęścia nie miało jednak kilka innych filmów, jak „Ciemny kryształ” Hensona, „Uciezka nawigatora” Kleisera, „Bez baterii nie działa” Robbinsa, „Kokon” Howarda czy właśnie „The Goonies”. Brak tego ostatniego w polskiej dystrybucji kinowej dziwi najbardziej, zwłaszcza gdy weźmiemy pod uwagę niemałą liczbę produkcji Spielberga, jakie pozwolono nam wówczas oglądać.

„Gagatki”, „Postrzeleńcy”, a nawet „Pędziwiatry” (sic!) czy wspomniane już „Chłopaki z naszej paki” pojawiły się więc wyłącznie

▲ Plakaty, figurki, gadżety. Oto pokój prawdziwego fana „The Goonies” i złotych lat osiemdziesiątych. Tyle dobra i piękna na jednym obrazku!

w drugim, pirackim obiegu na kasetach VHS i musiało minąć aż osiem lat, nim film zagościł w kraju legalnie dzięki publicznej telewizji. Dość zresztą powiedzieć, że polskiej wersji dubbingowanej doczekał się dopiero w 2010 roku – ćwierć wieku po premierze!

40 LAT MINĘŁO (NO, PRAWIE)

W tym roku swoje 35-lecie obchodzą zarówno film, jak i powstała na jego kanwie gra, która tak zachwycała użytkowników Atari, Commodore i Apple II, a następnie, z małym poślizgiem, ZX Spectrum i Amstrada. I choć dziś „egranizacje” nie robią już takiego wrażenia, trzeba pamiętać, iż w 1985 roku stanowiły absolutne novum! Mało tego, spółka Datasoft szokowała wręcz potrójnym uderzeniem – zarówno przed, jak i po

Ciekawa i zmyślna produkcja, pozornie tylko prosta, w niemal doskonały sposób łącząca w sobie cechy najlepszych wówczas tytułów logicznych i zręcznościowych.

„The Goonies” z sukcesem sięgnęła bowiem po inne, niezwykle kultowe franczyzy filmowe (vide: „Straszny sekret Cyberdreams”, Pixel #9).

Co więcej, w połowie złotych lat osiemdziesiątych gra, w której należało używać różnej maści przedmiotów i mechanizmów, a bohaterowie musieli ze sobą kooperować, naprawdę robiła wrażenie! Przesuwanie krzesel, by na nie wskoczyć, przełączanie dźwigni, korzystanie z pływających po wodzie beczek - wszystkie te interakcje z otoczeniem wprowadzały nowy wymiar grywalności, która przez pewien czas była znakiem rozpoznawczym Datasoftu.

Produkcja zaferowała graczom osiem trudnych do przejścia plansz opartych na przygodach duchowych dzieci Indiany Jonesa, a na każdej musiało współdziałać po dwóch bohaterów. Jeśli myślicie, że gagatki w filmie miały ciężki orzech do zgryzienia, podążając śladem Jednookiego Willy'ego, wierzcie mi - graczom było trudniej! Sam wówczas nie zdołałem dotrzeć do końca gry, choć jednocześnie byłem mistrzem klawiatury, który niemal z zamkniętymi oczami bez żadnych

poke'ów przechodził w godzinę całe Head over Heels Ritmana i Drummonda. Gra Datasoftu miała jednak ten dar, iż wzbudzała miłość zawsze o jeden bajt większą niż frustracja, którą jednocześnie wywoływała.

To prawda, dla użytkowników ZX Spectrum tytuł nie był aż tak wielkim odkryciem - dwa lata wcześniej dostali Manic Minera, a krótko przed premierą „The Goonies” tak zaawansowany, epicki wręcz hit jak Fairlight. Wciąż jednak gra Datasoftu pozostawała ciekawą i zmyślną produkcją, pozornie tylko prostą, w niemal doskonały sposób łączącą w sobie cechy najlepszych wówczas tytułów logicznych i zręcznościowych. Taki mariaż firma zaprezentowała nam trzykrotnie. I za każdym razem był to strzał w dziesiątkę.

TRYLOGIA BARDZO FILMOWA

Ciężko dziś powiedzieć, jakim sposobem i za jakie pieniądze Datasoft pozyskał tak poważne licencje filmowe, ale dzięki temu ośmiobitowy świat gier zyskał trzy hity. Pierwszym był Bruce Lee (sierpień 1984) szerzej opisany przez Micza w Pixelu #24 (tekst dostępny w sieci na łamach PixelPost). Rok później

studio powtórzyło sukces, dając światu dwie kolejne produkcje - The Goonies właśnie (listopad 1985) oraz Zorro w tym samym czasie.

Co ciekawe, nie były to gry, które do końca porwały krytyków. Jedni zarzucali im nie najlepszą grafikę (oceny na poziomie 45 procent), inni twierdzili, że są zbyt mało dynamiczne, a przez to nudne. Najważniejszy jednak okazał się vox populi - gracze byli po prostu zachwyceni! Wszystkie trzy tytuły oparte na kultowych pierwowzorach oferowały coś więcej niż najlepsi nawet platformowi poprzednicy - nie tylko rozkosze łamania palców na klawiaturze, ale i zagadkę oraz angażującą przygodę. Długo trzeba było potem czekać na podobną kombinację - prawdopodobnie aż do czasu Prince of Persia...

OŚMIORNICA, KTÓREJ NIE BYŁO?

Grę można uznać za uproszczoną, ale dość wierną oryginałowi wersję przygód młodocianych awanturników, którzy dotarli do przedostatniego, siódmego etapu i natknęli się na... ośmiornicę! Apokryf? Licentia poetica? Otóż nie!

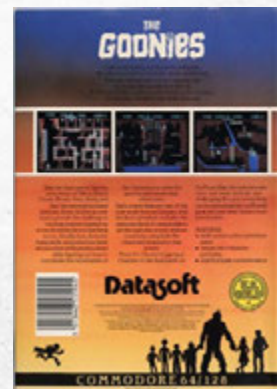
W jednej z ostatnich scen filmu, gdy uratowane dzieci stoją na plaży, Data mówi dziennikarzom, że najstraszniejsza była ośmiornica. Przez lata widzowie interpretowali ten wątek jako świetny gag ujawniający wybujałą wyobraźnię bohatera, który, jak wiemy, był fanem filmów przygodowych.



➤ Jeden z licznych dowodów na to, jak daleko sięga franczyza „The Goonies”. Kasynowy pożeracz pieniędzy wyświetla nawet fragmenty z filmu!



➤ Słynny „Monopol” w wersji „gagatkowej” ujrzał światło dzienne w tym roku. Do Polski jeszcze nie dotarł, ale w Stanach można go kupić za 40 dolarów.



Gra mogła pochwalić się szeroko zakrojoną kampanią marketingową. Całostronicowe reklamy w pismach komputerowych, konkursy z atrakcyjnymi nagrodami i... przeprosiny za opóźnioną wersję na ZX Spectrum i Amstrad CPC.



Tymczasem okazuje się, że ośmiornica naprawdę pojawiła się na trasie gagatków!

Pierwotnie bowiem bohaterowie zaatakowani zostali przez olbrzymiego głowonoga, gdy znajdowali się już za burtą okrętu Jednookiego Willy'ego. Ośmiornica pojawia się nagle i próbuje porwać Stef. Dziewczyne z opresji ratuje właśnie Data, który wciska stworowi do paszczy odtwarzacz kasetowy. Gdy rozbrzmiewa piosenka „Eight Arms to Hold You”, ośmiornica puszcza Stef, wycofuje się i... trzymajcie się mocno... tańczy!

Scena nigdy nie pojawiła się na dużym ekranie, ponieważ na szczęście w porę została wycięta. Dziwnym trafem jednak w latach dziewięćdziesiątych włączono ją

ponownie do filmu na potrzeby kablowej dystrybucji The Disney Channel. Dziś funkcjonuje co najwyżej w materiałach dodatkowych, teledysku Cindy Lauper oraz, rzecz jasna, w znakomitej grze Datasoftu.

Twórcy kinowego hitu nigdy oficjalnie nie zdradzili, dlaczego postanowili ją usunąć, choć możemy być pewni, iż zrobili to po prostu dlatego, że była fatalna i mogła zepsuć odbiór całego filmu. „The Goonies”, w przeciwieństwie do większości pozostałych produkcji Spielberga, nie zawierał żadnych wątków nadprzyrodzonych czy fantastycznych. Tańcząca gigantyczna ośmiornica do tej konwencji po prostu nie pasowała.

Reżyser Richard Donner, pytany o sprawę, do dziś unika odpowiedzi.

❖ Chunk, Mickey, Mouth i Data w kultowej scenie z mapą. Po latach nawiąza do niej bracia Dufferowie w serialu „Stranger Things”.

❖ W 2017 roku gagatki pojawiły się w dodatku do konsolowej gry LEGO Dimensions. Razem z nimi wystąpiła niesławna tańcząca ośmiornica!

W 2009 roku, podczas imprezy zorganizowanej przez magazyn Empire, powiedział jedynie: „Jaka ośmiornica? Podejrzewam, że firma, która używała zbiornika wodnego przed nami, musiała w głupi sposób zostawić tam ośmiornicę”.

JAPOŃSKA ABOMINACJA

Niechętnie o tym wspominać i czynię to tylko z obowiązku, ale film doczekał się jeszcze dwóch cyfrowych adaptacji, tym razem ze stajni samego Konami. Gra The Goonies (NES, PC-88 i Sharp X1) zadebiutowała na Nintendo w lutym 1986 roku. Sequel, z dwójką w tytule, pojawił się już tylko na NES w listopadzie 1987 roku.

Obie do fabuły filmowego pierwowzoru (jak i do jego ducha) podeszły dość luźno. W części pierwszej przeciwnikami gracza były... kolorowe szczury, w drugiej pająki, szkielety i krwiożercze ryby. Ponadto w kontynuacji pojawia się wątek paranormalny - musimy uratować niejaką Annie, która jest... syrenką.

Innymi słowy, można się rozejść. Poza zremiksowanym tematem „The Goonies 'R' Good Enough” Cyndi Lauper nie znajdziecie tu niczego, co tak ukochaliście w filmie. Obie te gry, choć stworzone przez giganta branży, nie potrafiły klimatem dorównać wersji znacznie bardziej skromnego Datasoftu.

REMAKE DOSKONAŁY

Największy prezent fani „The Goonies” otrzymali na ćwierćwiecze tytułu. W 2010 roku w sieci pojawił się przepiękny, bezpłatny remake gry Datasoftu na platformy Windows i Linux. Za projekt odpowiada ekipa Sloth Team (nazwa nieprzypadkowa) pod batutą Luisa Barra-chiny, hiszpańskiego programisty z Walencji, tworzącego dziś wewnętrzne oprogramowanie dla firm, ale sercem niezmiennie oddanego komputerowej rozrywce. Z grą The Goonies po raz pierwszy zetknął się, a jakże!, na ZX Spectrum u kolegi. Udało mi się skontaktować z Luisem i namówić go, by opowiedział co nieco o swoim projekcie.





➤ Na pierwszy rzut oka gra Konami nie różni się wiele od produkcji Datasoftu. To tylko pozory. Japoński tytuł skutecznie zabija ducha filmu!

P Niewątpliwie jesteś fanem „The Goonies”. Pytanie jednak, czy bardziej filmu, czy jednak gry.

Luis: Jako dziecko lat osiemdziesiątych kocham filmy tamtej dekady – „The Goonies”, „Pogromcy duchów”, „Gremliny” i inne. Ale też i komputerową adaptację. To była innowacyjna gra zarówno pod względem mechaniki, jak i związków z pierwowzorem. Sam film widziałem wielokrotnie, z czasem zacząłem go także oglądać z moimi synami, gdy podrośli już na tyle, by się nie bać. Obaj również bardzo go lubią, a to pokazuje, że obraz ten nigdy nie odszedł do lamusa. Równie świeża pozostaje gra, co potwierdza nasz remake.

P Czy The Goonies to twoja jednorazowa przygoda z programowaniem gier?

L.: O ich tworzeniu myślałem, odkąd ujrzałem grę Fred. Pomyślałem wtedy, że właśnie takie rzeczy chciałbym robić. Dlatego zacząłem uczyć się programowania. Gdy zobaczyłem The Goonies, zrozumiałem, że chcę iść dokładnie w tym kierunku. Niestety żaden z moich projektów w tamtych czasach nigdy nie ujrzał światła dziennego. Kiedy po latach zdecydowałem się zrobić remake, użyłem oryginalnych grafik z gry. Wtedy pojawił się David Vassart, który zaprojektował nową oprawę wizualną, idealnie trafiając w moją wizję. To właśnie jego prace pozwoliły mi ukończyć



➤ Piękna okładka brzydkiej gry, czyli Goonies II. Jedno jest pewne – Japonia postrzega amerykańskie Kino Nowej Przygody zupełnie inaczej niż my.



Remake The Goonies w piękny sposób ożywia legendę z pełnym poszanowaniem dla konstrukcji oryginału.

i opublikować ten projekt. Zaraz potem zabraliśmy się za kolejny remake (nie powiem jaki), wzbogacony o paralaksy i efekty cząsteczkowe, ale ponownie z posmakami ośmiobitowego oryginału. Niestety projekt stanął na 50 procentach i od osmiu lat jest zawieszony. Myślę, że nie było tu tej mięty, którą czułem do The Goonies. Być może jednak wrócimy do tematu, a tymczasem w tym roku ruszyliśmy z zupełnie nowym tytułem.

P Wasz projekt ma już dziesięć lat. Co myślisz o nim dzisiaj? Czy to wciąż dobry remake?

L.: Obaj z Davidem Vassartem jesteśmy z niego dumni. To nasz

remake i to naprawdę dobry remake! Unowocześniony, ale zachowujący ducha oryginału...

JE SUIS GOONIE

Jestem Goonie. Ten film ukształtował mnie i nauczył czegoś szczególnego. O ile pozostałe produkcje Spielberga pozwalały wyłącznie marzyć o paranormalnych zjawiskach czy kosmicznych podróżach, o tyle „The Goonies” przekonało, że przygoda istnieje naprawdę, czai się tuż za zakrętem i dostępna jest dzieciakom z podwórka w zwykłym świecie bez międzygwiazdnych statków, nawiedzonych Arek Przymierza i magicznych Świątých Graali.

Dla mnie ta prawdziwa przygoda rozwinęła się potem przy klawiaturze komputera ZX Spectrum, a w końcu wyprowadziła mnie poza dom, coraz dalej i dalej, w poszukiwaniu tajemnic historii skrytych pośród ruin wiekowych zamków, w murach średniowiecznych kościołów, w zapomnianych sztolniach, tajemniczych tunelach, na wichrowych szczytach czy u podnóża pradawnych wulkanów. Taką siłą i taki wpływ miały „The Goonies” – i film, i powstała na jego kanwie gra. Luis Barrachina, autor wspaniałego remake’u, twierdzi, że jego dzieci „kupiły” film tak samo dobrze jak on sam dekadę wcześniej. Jeśli więc jakimś cudem nie oglądaliście „The Goonies”, zróbcie to jeszcze dzisiaj wieczora i spróbujcie poczuć się znów jak dzieciaki na progu życiowej przygody. Jeśli z kolei nie graliście w produkcję Datasoftu, zmierzcie się z nią albo w oryginale, albo poprzez jakże udaną, wzbogaconą o dwie dodatkowe plansze wersję Barrachina, dostępną za darmo na stronie thegoonies.bylyl.es. Naprawdę warto! **L**

✚ Skończyłeś Dark Souls? Spróbuj więc czegoś trudniejszego. Jeśli przejdziesz tę planszę za pierwszym razem, będziesz mistrzem!



✚ Ekran tytułowy remake’u wykorzystuje oryginalną grafikę z jednej z filmowych okładek.

✚ Drukarka banknotów, ruchome krzesło, ogień w kominku, baniak z wodą, ukryte przejście pod ziemię i wściekła mama Fratelli. Ile tu się dzieje!



Dawno temu Micz na Grzybowskiej

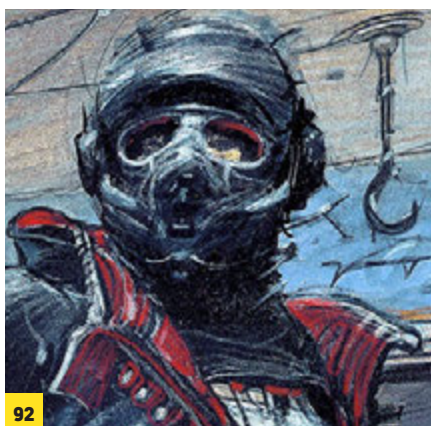
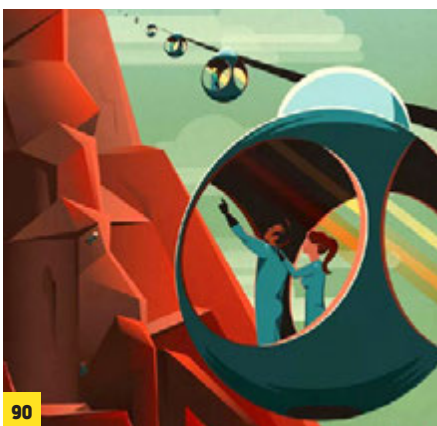
W 1987 roku wybrałem się na giełdę przy Grzybowskiej w poszukiwaniu softu na świeżo kupione Atari 800XL. Ruszyłem w teren, ponieważ moje lokalne laboratorium komputerowe nie było w stanie dostarczyć mi już żadnych nowych gier. Obchodząc stoiska, troszkę się zmartwiłem, bo zobaczyłem, że najbardziej reklamowane tytuły w stylu Pirates of the Barbary Coast dostępne są wyłącznie w wersjach dyskietkowych. Dotarłem w końcu do stoiska przy samych schodach, pytam rozpaczliwie sprzedawcę, czy ma coś na mojego XC-12, a on wyjmując spod ludy

kasetę ze słowami „Tutaj mam największe dzieło na twój komputer”. Nie mogłem uwierzyć: gra zajmująca całą kasetę? Jak to możliwe? Wydałem na nią absurdalnie wysokie pieniądze, chyba nawet cały banknot z Kościuszką, więc modliłem się, żeby była dobra, bo przecież przepuściłem kieszonkowe na salony gier na najbliższy kwartał. Po powrocie do domu włożyłem do magnetofonu kasetę podobną do tej prezentowanej pięć stron wcześniej i załadowałem komnatę z rezydencją. Po chwili wiedziałem już, że przeżyje jedną z najwspanialszych przygód dzieciństwa...





SECRET



LEVEL

ZA PIERWSZY PEŁNOPRAWNY SYMULATOR, KTÓRY ZARAZEM OKAZAŁ SIĘ KOMERCYJNYM SUKCESEM, UZNAWANY JEST LINK TRAINER Z 1929 ROKU, ZNANY TAKŻE JAKO BLUE BOX.





KTO NAM DAŁ SKRZYDŁA

CZYLI SKĄD SIĘ WZIĘŁY SYMULATORY LOTU?

Ziemia zbliżała się z ogromną prędkością. Horyzont wirował, a wymuszony przeciążeniami przepływ krwi zakłócał zdolność widzenia. Pilot walczył do końca, ale nie miał najmniejszych szans. Jeszcze kilka sekund i bezwładna maszyna uderzyła w ziemię, wyrywając w niej wielki krater. Nie było powodów do zadowolenia. To już siódma katastrofa. Dzisiaj.

■ Łukasz Michalik

Historia lotów z wykorzystaniem sprzętu cięższego od powietrza, rozpoczęta przez mitycznego Dedala, pod koniec XIX wieku zmierzała do szczęśliwego finału. Nieśmiałe podskoki pionierów szybownictwa czy kontrowersyjne próby Polaka, Jana Wnęka, zaczęły w czasach Otto Lilienthala przybierać formę coraz dłuższych, szybowcowych lotów.

Z doświadczeń tych pełnymi garściami czerpali bracia Wright, którzy w 1903 roku do kadłuba ze skrzydłami

dołożyli silnik i śmigło. Choć nie brakuje głosów, że Amerykanie wcale nie byli pierwsi (być może ubiegł ich Richard Pearse), nie ulega wątpliwości, że początek XX wieku był zarazem początkiem współczesnego lotnictwa.

Wraz z rozwojem awiacji pojawił się problem: jak bezpiecznie przygotować do lotu kolejnych śmiałków? Prekursorzy lotnictwa byli gotowi na ekstremalne wyzwania, w myśl słów konającego po upadku z wysokości Lilienthala: „Trzeba ponieść pewne niewielkie poświęcenia”, jednak

■ Otto Lilienthal budował pionierskie szybowce, którymi startował, zbiegając ze wzgórz. Zginął podczas testów jednej ze swoich machin.

➤ Ruggles Orientator to pradziadek lotniczych wirówek. Pozwalał na kręcenie pilotem w różnych płaszczyznach.

jasne stało się, że ryzyko należy ograniczyć. Ograniczyć należało także koszty napraw niezbędnych w przypadku nieudanych czy zbyt twardych lądowań. Jak to osiągnąć? Jedną z odpowiedzi okazały się rozwiązania pozwalające w bezpiecznych warunkach odwzorować zachowanie samolotu w przestworzach. Czyli symulatory lotu.

NA POCZĄTKU BYŁA BECZKA

Kto pierwszy wpadł na pomysł, by zbudować naziemną maszynę pozwalającą na bezpieczny trening adeptom pilotażu? Udokumentowane osiągnięcia wskazują na francuską manufakturę Antoinette, która początkowo specjalizowała się w budowie silników do szybkich łodzi motorowych. A ponieważ silnikom było obojętne, czy napędzają łódź, czy coś innego, mając kluczowy komponent, Francuzi zaczęli składać pionierskie konstrukcje lotnicze, porywając się nimi nawet na - nieudane - próby pokonania kanału La Manche.

Twórcy mieli talent nie tylko do budowy silników - byli także niezłymi marketingowcami, którzy dysponując produktem w postaci samolotu, musieli stworzyć rynek, na którym mogliby go sprzedawać. W tym właśnie celu, równoległe z ich produkcją, manufaktura w porozumieniu z francuską armią otworzyła w 1909 roku szkołę lotniczą. Pomocami naukowymi były w niej pierwsze mechaniczne



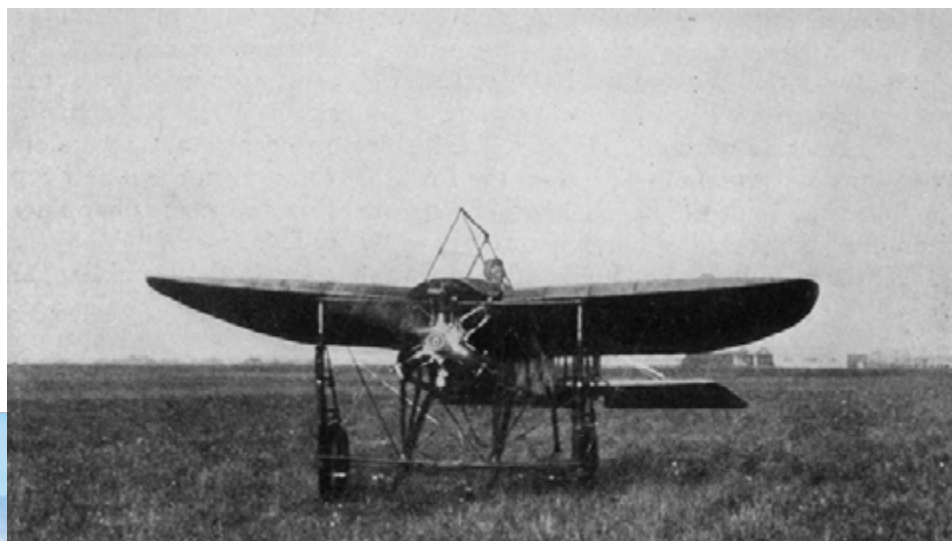
symulatory lotu albo raczej ich bardzo odlegli przodkowie.

Trenażer Antoinette składał się z dwóch połówek beczki, pomiędzy którymi umieszczono przegub Cardana - wahlwe połączenie pozwalające instruktorowi na przechylenie kabiny razem z kursantem. Ten musiał reagować na wychylenia odpowiednią pracą sterów, za punkt odniesienia mając poziomą listewkę na wysięgniku - prekursora sztucznego horyzontu.



➤ Trenażer Antoinette, czyli beczka udająca samolot.

➤ Pingwiny nie latają. Dlatego nazywano tak samoloty ze skróconymi skrzydłami, uczące manewrów na ziemi.



17 GODZIN ŻYCIA

Konieczność skutecznego szkolenia lotników bez potrzeby odrywania ich od ziemi unaoczniała pierwsza wojna światowa. Czas życia świeżo upieczonego pilota myśliwca szacowano wówczas na siedemnaście godzin lotu - zbyt mało, by nabrać ratujących życie nawyków i doświadczenia. Nie dziwi zatem wysyp konstrukcji mających w bezpiecznych warunkach odtworzyć różne aspekty wojny w powietrzu.



✚ Link Trainer uczył lotów bez widoczności, wyłącznie z wykorzystaniem przyrządów.

✚ Sala do treningu strzelców pokładowych.

LINK TRAINER BYŁ KROKIEM MIŁOWYM W ROZWOJU LOTNICTWA – UCZYŁ PILOTÓW LATANIA BEZ WIDOCZNOŚCI ZIEMI.

Symulatory takie jak brytyjski Rocking Nacelle czy francuski La Piloteur służyły głównie do opanowania obsługi silnika. Inne, jak Stow Maries, odtwarzały stanowisko strzeleckie, gdzie w początkowym okresie wojny - przed wynalezieniem przerywacza - broń musiała być umieszczona wysoko nad kręgiem śmigła. Jeszcze inny, jak opracowana w Niemczech przez Franza Drexlera (wynalazł też autopilota!) „huśtawka”, przygotowywał pilota do gwałtownych manewrów w różnych płaszczyznach.

Rozwinięciem tego pomysłu był opracowany w Stanach Zjednoczonych Ruggles Orientator - umieszczona na wózku kapsuła, którą można było przechylać czy wirować w różnych orientacjach. Geniusz tego rozwiązania polegał na tym, że zamknięty w niej pilot mógł odczuwać - mniej więcej - wierne działania

różnych sił, gdy na przykład poruszając się do przodu, jednocześnie wykonywał beczkę.

Pojawiła się także specjalna kategoria samolotów szkoleniowych nazywanych pingwinami. Były to pełnowymiarowe kadłuby lub ich fragmenty z silnikiem, podwoziem i pływakami, ale ze szczątkowymi, bardzo krótkimi skrzydłami. Maszyny te były niezdolne do lotu, ale pozwalały na naukę kołowania i poruszania się po ziemi.

NIEBIESKIE PUDŁO UCZY LATAĆ

Za pierwszy pełnoprawny symulator, który zarazem okazał się komercyjnym sukcesem, uznawany jest Link Trainer z 1929 roku, znany także jako Blue Box z powodu dominującego koloru malowania obudowy. Zaprojektowany przez Edwina Alberta Linka odtwarzał kokpit

samolotu - w kabine znajdował się komplet przyrządów, które reagowały na działanie sterów. Reagował na nie również cały trener, dzięki napędowi wychylając się i obracając zgodnie z wolą pilota.

W popularyzacji tego sprzętu pomógł szczęśliwy albo (w zależności od punktu widzenia) bardzo nieszczęśliwy wypadek, a raczej seria wypadków. Korpus Powietrzny Sił Armii Stanów Zjednoczonych zajął się obsługą poczty lotniczej, której transporty wysyłano w różne strony świata przede wszystkim w nocy. Rezultat był opłakany - w ciągu zaledwie siedemdziesięciu ośmiu dni w wypadkach zginęło dwunastu pilotów, a przeprowadzone dochodzenie wykazało, że przyczyną katastrof były braki w wyszkoleniu i brak

✚ Arcade'owy Jet Rocket miał w środku długą taśmę z wydrukowaną, kolorową mapą terenu.





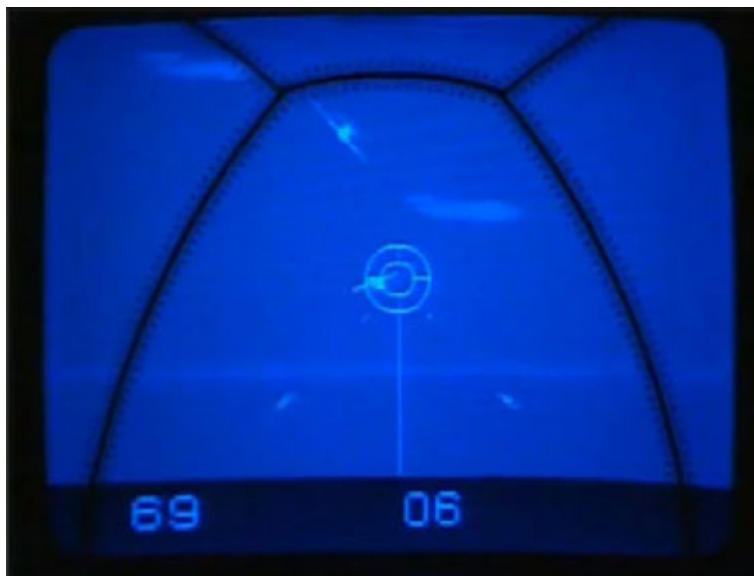
Radziecki wojskowy symulator wykorzystywał wielką makietę, nad którą poruszała się kamera.

umiejętności latania bez widoczności ziemi, wyłącznie na podstawie wskazań przyrządów.

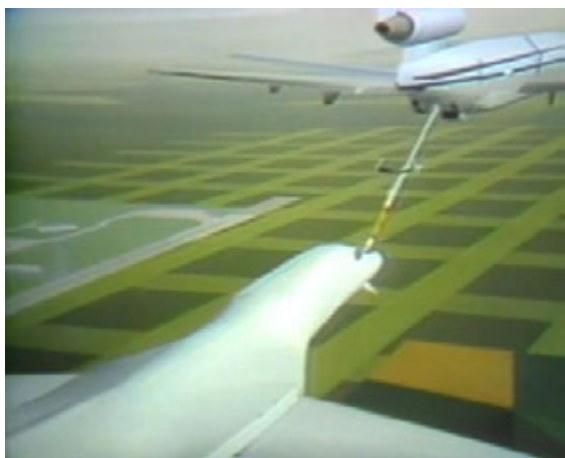
Odpowiedzią na ten problem okazał się właśnie Link Trainer, którego skuteczność udowodnił sam twórca. Gdy w 1934 roku na lotnisku w Newark czekała na niego grupa oficerów, wojskowi - obserwując zamglenie i chmury - doszli do wniosku, że oczekiwanie nie ma sensu, bo w takich warunkach nie da się wylądować. Gdy mieli się rozejść, usłyszeli silnik zbliżającego się samolotu. Ed Link wylądował przy bardzo złej widoczności, bazując na wskazaniach przyrządów, mimowolnie demonstrując skuteczność szkolenia prowadzonego z wykorzystaniem Link Trainera.

Symulator szybko został doceniony również poza Stanami Zjednoczonymi. O skali sukcesu dobitnie świadczy fakt, że sprzedano w nich około 10 tysięcy tych urządzeń. „Niebieskie pudło” wyszkoliło niemal wszystkich amerykańskich pilotów, jacy wzięli udział w drugiej wojnie światowej, a także rzesze lotników zarówno po stronie aliantów, jak i państw Osi - ze sprzedawanych przed wojną komercyjnych symulatorów korzystały też Niemcy i Japonia.

Pionierski symulator Interceptor oferował widok z perspektywy pierwszej osoby.



Symulator Singer-Link z 1984 roku. Kolorowa, szczegółowa grafika pozwalała zwiększyć realizm.



Jednocześnie - wraz z wybuchem drugiej wojny - nastąpił szybki rozwój wojskowych symulatorów. Poza urządzeniami przeznaczonymi do wsparcia nauki pilotażu czy zgrzywania wieloosobowych załóg pojawiły się wyspecjalizowane trenażery, służące między innymi do szkolenia strzelców pokładowych, nawigatorów czy bombardierów. Powstawały drobiazgowe repliki stanowisk z prawdziwych samolotów, a podczas szkolenia nie brakowało nowinek technicznych.

Ich przykładem były stosowane do szkolenia strzelców pokładowych projektory - do wyświetlanego przez nie na ekranie obrazu strzelano za pomocą skoncentrowanej wiązki światła. Pojawiły się także ogromne, sferyczne ekrany projekcyjne pomagające w treningu strzelców obsługujących wieżyczki z uzbrojeniem. Symulatory pozwalały także na szkolenie bombardierów, a poza wykorzystaniem różnych makiet w nauce stosowano wynalazki takie jak A-2 Bomb Trainer - rodzaj rusztowania z napędem, gdzie kursant siedząc w replice stanowiska, jeździł całą konstrukcją po wielkiej mapie, usiłując „zbombardować” zadany cel.

OD ROZBŁYSKU DO GRAFIKI KOMPUTEROWEJ

Głównym problemem mechanicznych symulatorów był widok za

oknem albo raczej jego brak. Wymyślona maszyneria zazwyczaj całkiem udanie symulowała pracę przyrządów pokładowych, a nawet potrafiła mocno bujać załogą, oddając przechyły i turbulencje, jednak za oknami nie było widać niczego poza - umieszczanym tam niekiedy - statycznym obrazem.

Wrażenia wizualne do treningu próbowano przemycać za pomocą różnych sztuczek, czego przykładem jest symulator brytyjskiego bombowca strategicznego Vulcan zbudowany przez firmę Redifon (obecnie Thales Training & Simulation). Trenująca załoga mogła doświadczyć nie tylko niewygód długotrwałego lotu, ale także, po zrzuconiu wirtualnej bomby, musiała liczyć się z oślepieniem przez gwałtowny rozbłysk symulujący wybuch ładunku jądrowego.



Opracowany przez Atari Red Baron stopniował poziom trudności.



✚ W Air Raiders przeciwnicy latali trójkami. Rozpraszał się po trafieniu któregoś z nich.

✚ Sid Meier uważał, że napisze Hellcat Ace w tygodniu.

Ciągle był to jednak tylko półśrodek, uzupełniany niekiedy widokami malowanymi na ścianach pomieszczenia, w którym znajdował się trener. Ważną zmianą było rozpowszechnienie się - mniej więcej od lat pięćdziesiątych - produkowanych jednostkowo wielkich symulatorów, których częścią były ogromne, umieszczane pionowo makiety. Nad nimi poruszała się kamera na wysięgniku, dostarczając do kabiny obraz terenu, nad którym „przelatywał” samolot.

Nową jakość i całkowicie nowe możliwości przyniósł dopiero rozwój komputerów i wykorzystanie ich w symulacji. Pionierem w tej dziedzinie była firma Link - ta sama, która przed drugą wojną światową stworzyła Link Trainers. Jej opracowany na początku lat sześćdziesiątych symulator Link Mark I używał komputera do obliczeń odpowiedzialnych za odwzorowanie ruchów samolotu.

Przełom nastąpił po przejęciu Linka przez Singer Corporation - firmę znaną głównie z produkcji maszyn do szycia. Dzięki współpracy z NASA Singer-Link rozpoczęła prace nad trenerami dla astronautów, a w 1978 roku zaprezentowała urządzenie o nazwie DIG lub Digital Image Generator, pozwalające na wyświetlanie generowanej przez komputer grafiki. W kolejnych latach, podczas zimnowojennego przesilenia, to właśnie Singer-Link

dostarczała symulatory takich maszyn jak B-52, AH-64 Apache, B-1, F-16 czy P3 Orion, a następnie rozwinęła serię komercyjnych, produkowanych seryjnie symulatorów lotu dla szkół i linii lotniczych.

Był to zarazem etap, na którym obok istniejących dotychczas symulatorów profesjonalnych, przeznaczonych do szkolenia prawdziwych pilotów, pojawiły się te, których zadaniem - nawet w przypadku bardzo wysokiego stopnia realizmu i komplikacji - była przede wszystkim rozrywka.

PILOCIE, WRZUĆ MONETĘ!

Za pierwszego przedstawiciela tej kategorii jest uznawany elektromechaniczny symulator Jet Rocket opracowany przez Segę. Wewnątrz typowej dla ówczesnych arcade'owych gier obudowy znajdowały się rolki, po których przesuwano się taśma z mapą. Z punktu widzenia gracza, który za pomocą wolantu sterował wirtualnym samolotem, wyglądało to jak lot nad zróżnicowanym, bogatym w detale terenem, podczas którego należało strzelać do widocznych celów.

Pięć lat później gracze otrzymali pierwszy w pełni cyfrowy symulator.

Opracowany przez koncern Taito Interceptor oferował widok pierwszoosobowy - przed użytkownikiem znajdowała się grafika symbolizująca owiewkę kabiny i celownik, a na ekranie pojawiały się chmury i sylwetki samolotów do zestrzelenia. Co istotne, sterowanie odbywało się za pomocą ośmiokierunkowego joysticka, choć w przypadku Interceptora ciągle nie można mówić o zawitanium symulatorów pod strzechy - tytuł był dostępny jako gra arcade.

Własny salonowy automat lotniczy wypuściło także Atari, które postanowiło w nietypowy sposób zoptymalizować koszty. Symulator samolotu z pierwszej wojny światowej, Red Baron, i współczesnego czołgu, Battlezone, dzieliły nie tylko komponenty odpowiedzialne za wyświetlanie grafiki wektorowej, ale także, częściowo, obudowy. Warto wspomnieć, że ciekawy mechanizm - twórcy gry przewidzieli bowiem adaptacyjny poziom trudności, stopniowany na podstawie czasów ostatnich rozgrywek. Chodziło o to, by najlepsi nie zajmowali maszyny zbyt długo, blokując tym samym możliwość zarabiania. Gracze okazali się dość kapryśni w swoich

SYMULATORY POWSTAŁY JAKO POMOC DLA PRAWDZIWYCH PILOTÓW. Z CZASEM STAŁY SIĘ RÓWNIEŻ JEDNYM Z GATUNKÓW GIER WIDEO.

wyborach - o ile Battlezone okazało się sukcesem, o tyle Red Baron spotkał się z bardzo stonowanym przyjęciem.

SYMULATORY TRAFIAJĄ POD STRZECHY

Niedługo później symulatory faktycznie zawiły pod strzechy, między innymi dzięki opracowanej przez Mattel na konsolę Atari 2600 grze Air Raiders. Gracz musiał zestrzeliwać latających trójkami przeciwników, borykając się przy tym z kończącym się paliwem, zabójczą wysokością i ogniem przeciwniczym powodującym nagłą utratę pułapu.

Niezbyt ciepło przyjęty Red Baron okazał się zarazem tytułem bardzo istotnym - nie jako samodzielna produkcja, ale jako inspiracja dla Sida Meiera i Billa Stealey'a. Ten pierwszy po rozgryzieniu jego mechaniki notorycznie ogrywał swojego kolegę i stwierdził, że jest w stanie stworzyć w tydzień lepszy symulator. Praca zajęła wprawdzie Sidowi cały miesiąc, ale w 1982 roku na rynek trafił Hellcat Ace - pierwszy z tytułów firmy, która jako MicroProse w ciągu najbliższej dekady miała mocno namieszać na rynku, a zarazem stać się jednym z czołowych twórców symulatorów.

Ground Based Training System - zaawansowany symulator dla samolotu M-346 Master. O ogromne możliwości i grafikę, która nie budzi emocji graczy.

Niebieski to niebo, zielony - ziemia. Tak zaczynał Microsoft Flight Simulator.



W tym samym roku zadebiutował Microsoft Flight Simulator (grę - przed przejściem przez giganta z Redmond - rozwijał wcześniej przez dwa lata SubLogic), dając początek długiej i cieszącej się popularnością do dziś serii, której hasłem przewodnim stało się As Real As It Gets - tak realny jak tylko możliwe. Droga do rozwoju współczesnych symulatorów lotu stanęła otworem wraz z coraz większą popularnością i skokowo rosnącymi możliwościami komputerów.

GRANICE SYMULACJI

Wart podkreślenia jest fakt, że - w przypadku zastosowań profesjonalnych - obecnie technologia

pozwala na częściowe zatarcie granicy pomiędzy symulacją a prawdziwym lotem. Dobrym przykładem są tu Bielik, czyli kupione przez Polskę samoloty szkolno-treningowe M-346 Master. Najnowszy nabytek polskiego lotnictwa bywa często przedstawiany w znacznym uproszczeniu po prostu jako kolejny, nowoczesny samolot. W rzeczywistości Bielik jest tylko jednym z elementów zintegrowanego systemu szkoleniowego ITS (Integrated Training System).

To wszechstronna platforma treningowa zbudowana z wielu modułów. W jej skład wchodzi między innymi specjalistyczne, naziemne symulatory GBTs (Ground Based Training System), FMS (Full Mission Simulators) i FTD (Flight Training Devices) pozwalające na ćwiczenie w bezpiecznych warunkach całych misji lub niektórych ich elementów. Sam M-346 ma na pokładzie kolejny system służący do symulacji - ETTS (Embedded Tactical Training System). Dzięki niemu awionika samolotu może naśladować działanie innych maszyn, a także specjalistycznej aparatury czy systemów uzbrojenia.

Co więcej, naziemne symulatory lotu mogą być połączone z samolotem w powietrzu, pozwalając na trenowanie wspólnych misji przez pilotów sterujących maszyną, jak i tych ćwiczących na ziemi. Pokazuje to, jak płynna stała się granica pomiędzy symulatorem a prawdziwym samolotem, zacierana przez możliwości współczesnej awioniki i wyposażenia modeli szkoleniowych.



Umowa kupna-sprzedaży (przeniesienia praw autorskich)



Nacz. Dzieln. W-wa Żoliborz w dn 5. I. 1991
zwanymi w dalszym ciągu „Autorem” została
zawarta umowa następującej treści:



zawazanego
18 KB pt.

program jest
typu „adventure”,
oryginalny.

ich innych osób

z dyspozycje bez zadwuzki powazniczen mawam

o ktowych mowa w p 4 i 2 § 1

§ 2. Autor przenosi na Zamawiającego wszystkie

POWSZECHNA WYSYŁKOWA WYPOŻYCZALNIA PROGRAMÓW KOMPUTEROWYCH

ENTER-COMPUTING



PRL nie sprzyjał działalności gospodarczej. O próbach działania w tamtych warunkach z założycielami Wypożyczalni Programów Enter-Computing rozmawia Marcin Borkowski.

📌 Od czego się zaczęło?

Waldemar Chromiński: Trzydzieści lat minęło, więc pewnie będziemy mylić niektóre fakty, ale byliśmy jednymi z pierwszych pasjonatów, którzy na rodzącym się rynku komputerów osobistych (tzw. personal computers) próbowali zarabiać i żyć z dystrybucji oprogramowania. Akurat początek pamiętam. W 1984 roku jechałem do Stanów i przed wyjazdem Jarek poprosił, żebym mu kupił komputer.

Jarosław Janas: ZX-81.

W.C.: Komputer kosztował 50 dolarów, czyli wtedy kilka dobrych pensji.

J.J.: Tydzień nie spałem, jak go dostałem.

📌 Szybko wpadliście na pomysł wykorzystania komputera do zarabiania pieniędzy?

W.C.: Myślę, że Jarek już działał na giełdzie i zauważył możliwości działań na szerszą skalę oraz że podzielił się ze mną tym właśnie spostrzeżeniem. Wpadła nam do głowy formuła wypożyczania wysyłkowego, gdyż nie mieliśmy lokalu do poprowadzenia wypożyczalni na miejscu, a także uniknęliśmy ewentualnych pośredników i dodatkowych kosztów z tym związanych. Również forma księgowości i opodatkowania była bardzo prosta - wystarczyło tylko prowadzenie ewidencji transakcji. To chyba było w sierpniu 1985 roku.

📌 Czyli trzy lata przed ustawą Wilczka o działalności gospodarczej. To są jeszcze zupełnie inne ramy prawne, pamiętacie, jak to wyglądało od strony formalnej?

W.C.: Trzeba to było zgłosić jako działalność rzemieślniczą...

J.J.: W Radzie Narodowej.

W.C.: ...tak, spółkę musieliśmy założyć, zarejestrowaliśmy się w ZUS i już. Ze sprzedażą były różne problemy, więc wpadliśmy na pomysł, że będziemy wypożyczać. Wymyśliliśmy nazwę Powszechna Wysyłkowa Wypożyczalnia Programów Komputerowych Enter-Computing.

Słowo „Powszechna” w nazwie dodawało naszej firmie trochę splendoru i uwiarygodniało w oczach odbiorców. Prawnicy, z którymi konsultowaliśmy szczegóły działalności, twierdzili, że spolszczanie, kopiowanie i dystrybucja nie naruszają prawa, gdyż Polska Ludowa nie miała podpisanych umów międzynarodowych w zakresie ochrony prawa do oprogramowania. Mieliśmy więc przekonanie, że wszystko, co robimy, jest lege artis. O ile dobrze pamiętam, to, że my te programy tylko wypożyczaliśmy, dawało nam jeszcze jakąś dodatkową osłonę prawną.

J.J.: Nie sprzedawaliśmy, ale kaucję wylczyliśmy tak, że klient mógł nie oddawać.

W.C.: Jednak większość klientów oddawała i zamawiała następne, może co czwarty zatrzymywał. To było wygodne dla nas, gdyż nie musieliśmy sprawdzać, czy taśma nie została jednak uszkodzona i czy nadaje się do ponownego wypożyczenia.

J.J.: Byli i tacy, co ją podmieniali.

W.C.: Zaraz do tego dojdziemy. My do kopiowania używaliśmy dwukieszeniowego technicsa RS-B11W.

J.J.: Kopiował z podwójną prędkością i na początku bazowaliśmy na nim. Mój ojciec go znalazł w Bydgoszczy w peweksie.

W.C.: Jarek zajmował się stroną techniczną, przygotowywał składanki tematyczne na Spectrum, w sumie było ich dwadzieścia kilka, na każdej po kilkanaście programów, do nich jakieś listy, polskie instrukcje. Ja prowadziłem buchalterię, ewidencję, chodziłem na pocztę, wysyłałem, odbierałem kasety z wypożyczeń, księgowałem wszystko. Ta działalność nie była zbyt intratna, a pracy było dużo. Był podatek obrotowy, dochodowy, coś tam jeszcze, jak obliczyliśmy, wówczas zostawało nam około 15 procent tego, co na czysto zarobiliśmy.

📌 I od razu zaczęliście się reklamować?

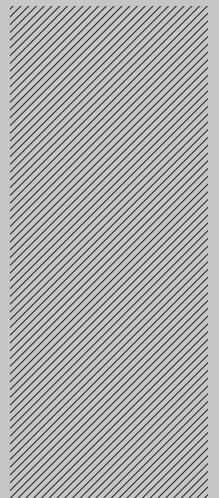
W.C.: Tak, zaczęliśmy się ogłaszać, jak tylko ruszyliśmy.

Najpierw w Bajtku, potem chyba i w Rzeczpospolitej.

Działaliśmy tak przez kilka miesięcy, aż pewnego dnia Urząd

PIXEL
WYWIAD

📌 Prywatny import sprzętu tworzył gigantyczny popyt na oprogramowanie, którego dystrybucja nie istniała.



📌 Na zdjęciu po lewej - Waldek i Jarek dzisiaj. Na górze „biuro”, w prawym dolnym rogu magnetofony MDS-432.





Siedzisz w rozwidleniu konarów drzewa. Przed Tobą rozpościera się widok na małe jezioro.

+N
+E
+E
+WSPIAĆ DRZEWO

WYSYŁKOWE WYPOŻYCZALNIE PROGRAMÓW REKLAMOWAŁY SIĘ W BAJTKU REGULARNIE, OPRÓCZ NICH W WIĘKSZOŚCI MIAŁ DZIAŁAŁY LOKALNE.

Skarbowy przeprowadził kontrolę naszej działalności. Odwiedziło nas dwóch panów i chociaż nikt nigdy od nas nie wypożyczał na miejscu, twierdzili, że słyszeli od sąsiadów, że tutaj można kupić programy komputerowe, a jak ich wpuściliśmy, to zażądali dokumentów. Oni myśleli, że my jednak sprzedajemy, chcieli nas na tym złapać, a okazało się, że wszystkie papiery były OK, oprócz jednej rzeczy. Nie wiedzieliśmy, że trzeba zaksięgować rachunki w momencie wystawienia, a nie po wpływie należności. Dowiedzieliśmy się tego właśnie od nich, ale na szczęście wszystko już mieliśmy poksięgowane. Tylko dlatego, że zwykle dokonywałem rejestracji transakcji niezwłocznie po codziennej wizycie na poczcie. Tak było i tym razem i szczęśliwie panowie z kontroli przyszli pięć lub dziesięć minut po tej operacji.

📁 Które komputery obsługiwaście?

J.J.: Zaczynaliśmy działalność ze Spectrum, zresztą na nim mieliśmy bazę danych klientów i transakcji. Potem kupiliśmy Atari i stację 1050 i gdy miałem je w małym palcu i odpowiednio dużo programów, dołączyliśmy do oferty. Podobnie było z Commodore 128. Z programami na niego wymieniałem się kiedyś z Klaudiuszem Dybowskiem w jakimś klubie osiedlowym na Ursynowie. Ogłosił w Bajtku taki niby-konkurs na program do Commodore układający programy na dyskietkach, żeby były maksymalnie zapełnione. A ja właśnie taki program napisałem i od tego się zaczął kontakt. Ale reklamowaliśmy się głównie ze Spectrum.

W.C.: Dbaliśmy o jakość, mieliśmy coraz więcej zamówień z całej Polski, aż doszliśmy do takich ilości, że zaczęły się problemy surowcowe.

📁 No właśnie, przecież to jest połowa lat osiemdziesiątych, dno gospodarcze i zapaść zaopatrzenia, taki moment, że nic nie można kupić. Papier pakowy, koperty, z tym wszystkim są problemy.

W.C.: Prawie wszystko zdobywało się i kupowało przez kontakty personalne, czyli przez tzw. znajomości. Alkohol izopropylowy do czyszczenia głowic załatwiała znajoma, która pracowała w instytucie chemicznym. Nalepki na kasety i instrukcje do programów drukował nam znajomy pracujący w jakimś urzędzie państwowym. Chyba jedyni mieli wówczas urządzenia do kolorowego ksero.

J.J.: Kolorowe etykiety, nikt takich w Polsce nie miał.

W.C.: A gdy doszliśmy do kilkudziesięciu zamówień dziennie, okazało się, że nie można kupić wystarczającej liczby kaset. Były oficjalnie produkowane chyba w dwóch miejscach w Polsce i jeszcze rzemieślnicy je robili, ale nie wszystkie były dobrej jakości. Poznaliśmy proces produkcyjny i stwierdziliśmy, dlaczego by nie spróbować robić tego samego? Potrzebne półprodukty to kasety (tzw. skorupy) i taśma do nich. Kupiliśmy urządzenie, tak zwaną wciągarkę taśmy. Puste kasety (bez taśmy) także produkowali rzemieślnicy. Szukaliśmy takich dobrej jakości i to nam się udało. W tym momencie już nie tylko kopiowaliśmy, ale firma rozrosła się jeszcze o produkcję kaset.

📁 A taśma skąd? Też od prywaciarzy?

W.C.: Bywała dostępna w bardzo ograniczonych ilościach w peweksie na ulicy Dzikięj w Warszawie. To były duże pudła, 40 szpul, każda szpula wystarczała na 27 kaset, czasami 26, bo końcówki bywały pogięte. Niemiecka taśma, Magna. Gdy zabrakło taśmy w peweksie, Jarek z Heniem (nasz pracownik) udali się do producenta do Berlina Zachodniego. To była wówczas poważna wyprawa.

J.J.: Ja trasę na Berlin znalazłem, jeździłem tam kupować dyskietki i sprzedawałem je na giełdzie. Tę taśmę przypadkiem



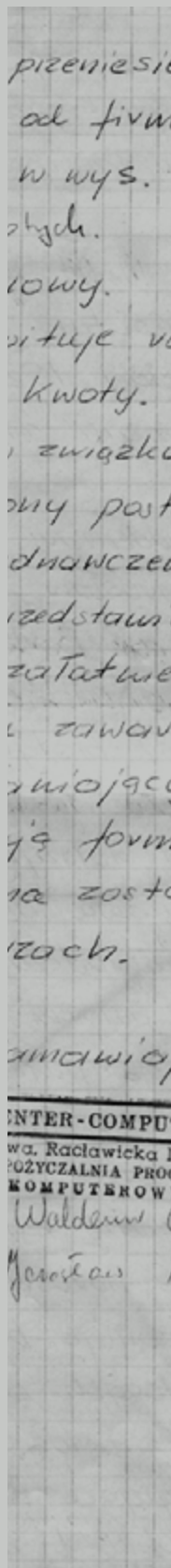
✖ Pechowo większość pamiętek zaginęła. Przetrwały pojedyncze, przypadkowe obiekty, jak ta pieczętka.



przemyciłem, bo postawiłem w sypialnym za kotarą, celniczka sprawdziła na półkach, a na podłogę nie spojrzała. W.C.: Z kopiowaniem na tym jednym technicisie też nie byliśmy w stanie poradzić sobie z zamówieniami. Wspomniany Henio załatwił w jakiejś firmie polonijnej możliwość odkupienia profesjonalnej nagrywarki Sony, która taśmę sześćdziesiątkę nagrywała dwustronnie chyba w ciągu dwóch minut. Niestety ona była dobra do muzyki, ale przy nagrywaniu programów komputerowych dawała sporą liczbę odrzutów, a taką odrzuconą taśmę trzeba było przed kolejnym nagraniem dodatkowo skasować, inaczej były problemy. To zajmowało dużo czasu. No i Jarek czy Henio dotarli do pewnego zdolnego inżyniera z Kasprzaka...

J.J.: Sławka

W.C.: ...który zaproponował rozwiązanie. Diora robiła, częściowo na zachodnich częściach, magnetofon MDS-432. Kupiliśmy ich chyba osiem - co wymagało posiadania dobrych kontaktów w wielu sklepach, gdyż oczywiście towar był deficytowy, przydały się kontakty Jarka z czasów pracy w ZURiT - i Sławek przyspieszył im prędkość nagrywania dwukrotnie. Jeden z magnetofonów był tzw. matką, a na pozostałych wykonywało się kilka kopii równocześnie. I to pozwoliło usprawnić produkcję, ale i tak z kasetami było mnóstwo kłopotów. Po pierwsze, magnetofony klientów gnioły taśmę, a ta musiała być wolna od jakichkolwiek uszkodzeń. To był poważny problem, bo sprawdzanie, czy programy się wczytują ze zwróconych kaset, zajmowało dużo czasu, a wysyłka niesprawdzonych groziła reklamacją. Po drugie, byli cwaniacy, którzy podmieniali kasety albo nawet same taśmy. Robili kopię, wyjmowali naszą taśmę z kaset i wkładali swoją, a sobie zostawiali nasze magnowskie oryginały. Próbowaliśmy w tym walczyć, znając i zabezpieczając kasety. Oprócz sprzedaży wysyłkowej wstawialiśmy jeszcze kasety do sklepów. Wynajęliśmy stoisko w księgarni U Izy w Warszawie, na rogu Emilii Plater i Wilczej, tam mieliśmy urządzenie do znakowania kaset. Skonstruował je Jarek z małego silniczka i kieszeni jakiegos starego magnetofonu kasetowego. Wkładało się kasetę do kieszeni i silniczek robił znaczek na obudowie.



J.J.: I jeszcze plombowanie konfetti.

W.C.: Tak, to dodatkowe zabezpieczenie wymyślone przez nas. Dziurkaczem robiliśmy ze starych magazynów kolorowe konfetti, takie kółeczko się kładło na styku skorup i wtapiało lutownicą.

J.J.: I to było całkiem skuteczne.

☐ Jeszcze gdzieś sprzedawaliście?

W.C.: Udało nam się wejść ze składankami do Składnic Harcerskich.

J.J.: Henia kolega pracował w Polbricie, on nam udostępnił kontakty.

W.C.: I na Emilli Plater był jeszcze taki sklep Elektronika, koło Akwarium.

J.J.: To mój kontakt z ZURIT jeszcze.

W.C.: Więc byliśmy obecni i w sprzedaży wysyłkowej, i w sklepach.

☐ I gdzieś w tym momencie zaczęliście próbować wydawać polskie gry?

W.C.: Najpierw była taka okazja, że ty się pojawiłeś z Puzką Pandory.

J.J.: Ja wypatrzyłem cię na giełdzie, siedziałeś z małżonką, nawiązałem z tobą kontakt i przekazałem Waldkowi, a dalej to już on.

☐ Podpisaliśmy umowę i Puszka poszła, ale tylko w składankach. Na waszą prośbę lekko zmieniona w stosunku do mojej wersji, o ile pamiętam, hasło na końcu było inne.

W.C.: Tak. A potem wymyśliłmy Hibernatusa. Ja chyba zaproponowałem tytuł, a Jarek napisał scenariusz, jakoś wspólnie to zrobiliśmy. Dotarliśmy do bardzo zdolnego informatyka, który zaprogramował tę grę na komputer Spectrum.

☐ Według ekranu ładowania nazywał się Bogusław Woźniak.

W.C.: Ale zupełnie nie pamiętam, jak go poznaliśmy, i nie wiem, jak potoczyły się jego losy.

☐ To szkoda, bo to człowiek enigma.

W.C.: Grę Hibernatus sprzedawaliśmy samodzielnie, chyba nie była dołączana do składanek. Pamiętam, że projektowałem do niej okładkę, ale może tylko była motywem przewodnim składanki jako „Hibernatus i inne programy”? Od pewnego znajomego plastyka kupiłem obraz, który pasował tematycznie, razem z prawami autorskimi. Wisiał w sklepie Elektronika, reklamując nasz produkt, a pod nim na półce stały kasety. Mieliśmy ambicje, żeby zacząć produkować w Polsce programy, a Hibernatus był polski, z dobrą grafiką jak

USTAWA O PRAWACH AUTORSKICH DO 1994 ROKU NIE UWZGLĘDANIAŁA OPROGRAMOWANIA I NOWYCH TECHNIK REPRODUKCJI.

na tamte czasy, a jeszcze do tego wiele elementów zależało od nas - oprawa plastyczna, krój czcionki, oprawa marketingowa, to wszystko było nasze, więc mieliśmy z tego dużą satysfakcję. Może przesadną, ale na rynku nie było polskiego oprogramowania, mieliśmy frajdę, że nam się udało.

❏ Ale tego nie pociągnęliście?

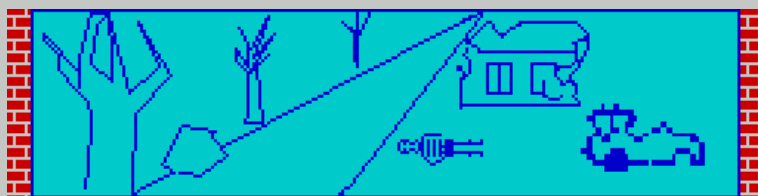
W.C.: Nie mogliśmy znaleźć informatyków, żeby robili następne gry. Chcieliśmy zaraz pisać i wydać drugi program, ale nie znaleźliśmy odpowiedniego programisty. Z Bogusławem Woźniakiem coś nie wyszło, był zajęty czy wyjechał na Zachód. Wiem, że Jarek próbował szukać odpowiednich kontaktów na politechnice, ale nie trafiliśmy na drugą osobę tak uzdolnioną jak on.

❏ A nie mieliście takiego poczucia, że w tym, co robicie, jest wewnętrzna sprzeczność? Bo równocześnie próbujecie wydać program, który żeby na siebie zarabiał, musi być sprzedawany za sensowne pieniądze, i zajmujecie się kopiowaniem i wypożyczaniem, czyli podstawiacie nogę wydawcom?

W.C.: Nie. Zagraniczni wydawcy nie interesowali się wówczas Polską jako rynkiem zbytu, wszak należeliśmy do bloku wschodniego. Nie były dostępne żadne oryginalne zachodnie programy w oficjalnym obrocie. Żadne. Jedyne oryginalne dostępne na giełdzie komputerowej pochodziły z pojedynczego importu prywatnego. My się przedstawialiśmy, zdawaliśmy sobie sprawę ze słabości Hibernatusa, naiwności i niewystarczająco dobrej grafiki. Wiedzieliśmy, że z Zachodu przyjeżdżają dużo lepsze programy. Byliśmy dumni, że wypuszczamy polskie programy, to nas nakręcało, ale zdawaliśmy sobie sprawę, że po pierwsze, nie jest to takie proste, jak sądziliśmy, a po drugie, że te gry jednak nie do końca spełniają nasze ambicje odnośnie do poziomu i jakości. A nie było kim tego zrobić lepiej.

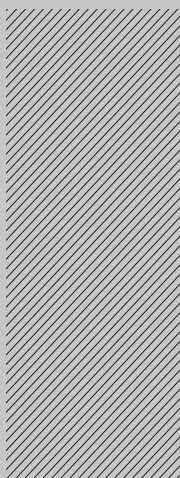
J.J.: Informatyków w ogóle brakowało.

W.C.: A i od pewnego momentu oczywiste było, że prędzej czy później zmieni się prawo autorskie, więc szykowaliśmy się na zmianę profilu produkcji. I zrobiliśmy kurs języka angielskiego na kasetach audio. Przywiozłem ze Stanów taki niszowy skrypt. Mój znajomy przerobił go i dopracował oraz nagrał wszystkie ćwiczenia w moim mieszkaniu. Dostarczaliśmy ten kurs nagrany na dwunastu kasetach oraz podręcznik do nauki do księgarń. Nabywcy dziwili się, że tekstu nie czyta native speaker, ale akceptowali i uczyli się z niego. Produkt był dobry i ładnie opakowany.



S
Z
IDE NA ZACHÓD
TO MIEJSCE NAZYWA SIĘ: KORYTARZ
WYSZEDŁEM Z LABORATORIUM.
NA ZEWNĄTRZ JEST DUŻA RADIACJA.
DRZWI ZA MNA ZAMKNEŁY SIĘ.
STRACIŁEM SIŁY I ZDROWIE,
TO JUŻ KONIEC PRZYGODY !!!

✎ Gdy Enter-Computing nie mógł znaleźć informatyków, zatrudnieni w Karen polscy programiści pisali hity na rynek amerykański.



✎ Dwukieszeniowy technics RS-B11W sprawdzał się przy Spectrum. Atari i Commodore wymagały modyfikacji parametrów zapisu.

J.J.: Naczytał się, dwanaście godzin.

W.C.: Za nagranie zapłaciliśmy oczywiście, i to całkiem poważne pieniądze. Ten kurs również wydawaliśmy pod marką Enter-Computing. Ale to był już koniec naszej działalności.

❏ A dlaczego skończyliście?

W.C.: Wykończyła nas inflacja. Wynosiła wówczas ponad 700 procent rocznie (!). Walczyliśmy z nią, mieliśmy wszystko tak ustawione, żeby mieć jak najkrótszy okres obrotu finansowego. Od zakupu kaset do konfekcjonowania i taśm, przez produkcję, dystrybucję, do spływu pieniędzy upływały mniej więcej trzy tygodnie. Pod koniec działalności już nie wypożyczaliśmy, tylko produkowaliśmy na sprzedaż, głównie przez Składnice Harcerskie, one płaciły rzetelnie, ale i tak inflacja zjadała cały zysk. Po trzech tygodniach byliśmy w stanie ponownie kupić materiały, ale zarobku nie było żadnego. I zdecydowaliśmy, że wychodzimy z tego. Ale jeszcze udało nam się na koniec zrobić dobry interes, ogłosiliśmy gdzieś w gazecie, chyba Życiu Warszawy, że sprzedajemy produkcję języka angielskiego, z maszynami, ze wszystkim. Nabywca zaproponował nawet spore pieniądze, mieliśmy się czym podzielić. Można więc powiedzieć, że jeśli coś zarobiliśmy, to właśnie na sprzedaży biznesu, i to nie komputerowego. Sprzedaliśmy też tę część komputerową, ale uczciwie powiedzieliśmy, że te czasy już mijają. Tak zakończyła się nasza wspólna przygoda z komputerami i produkcją oprogramowania. Wówczas żyliśmy tym i to była nasza wielka pasja.

J.J.: Ja w pewnym momencie byłem największym piratem komputerowym w Polsce, pierwszy wypuściłem płyty CD z pirackimi programami komputerowymi, jeszcze tłoczona na Tajwanie. Dopiero pół roku później pojawiła się tłocznia na Słowacji. A z tymi prawami i giełdą to było tak, że w roku 1992 Sejm miał je głosować w poniedziałek, a w sobotę na giełdzie ktoś krzyknął „Ludzie, kocham Wałęsę! Sejm rozwiązał!” i o pół roku się przedłużyło. Zresztą jak uchwalili, to policja jeszcze nie ściagała, nie było przepisów wykonawczych, tylko straszli.

❏ Trochę się od tamtego czasu pozmieniało. Dziękuję za rozmowę. ■



SABOTEUR S:ID

BY CLIVE TOWNSEND



CLIVE TOWNSEND



STEAM



XBOX ONE



PS4



NINTENDO SWITCH



SIMFABRIC

KOSMICZNE

W latach siedemdziesiątych wydawało się, że do roku 2000 będziemy latać w kosmos rejsowymi raketami, ustanowimy bazy na Księżycu i na Marsie, a być może wyślemy nawet załogową misję do gwiazd. Dwadzieścia lat po terminie żadna z tych rzeczy się jeszcze nie wydarzyła. Jakimi kosmicznymi marzeniami obecnie żyjemy?

User Jama



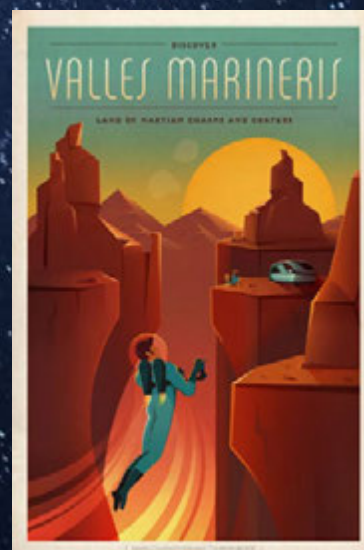
Dobry wgląd w duszę agencji kosmicznych dają nam plakaty. Plakat stanowi przemyślaną koncepcję, która musi zmieścić się w jednym kadrze, uwypuklić coś charakterystycznego, najważniejszego, a jednocześnie powinna być na tyle klarowna wizualnie, żeby wiadomo było, o co chodzi, dla oglądającego z oddali.

Japońska Agencja Kosmiczna ewidentnie stawia na czystą technologię. Plakat z czerwonym tłem, na którym widnieje coś w rodzaju szarej kadzi z browaru, to w istocie najnowszy silnik raketowy LE-9, będący jeszcze w opracowaniu. Dziwna trójkątna konstrukcja przypominająca budynek na turkusowym tle nawiązuje do projektu

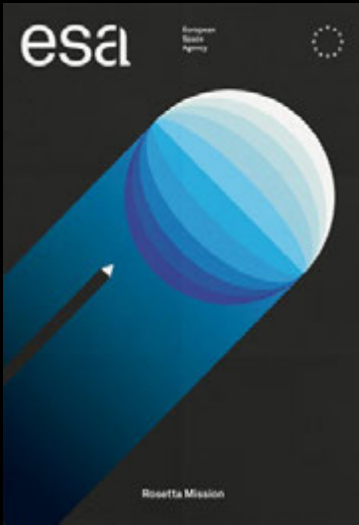
FUORO. Tu mała dygresja – Amerykanie zawsze układają skróty tak, że wychodzi jakieś fajne słowo, które coś znaczy w nawiązaniu do rozwinięcia, a przynajmniej jest „cool”. Japończycy najwyraźniej nie przywiązują do tego wagi. Nie bardzo też respektują zasady tworzenia skrótowców od pierwszych liter, co widać w rozwinięciu – Flight demonstration of QUIet technology to Reduce nOise from High-lift configurations. Natomiast sam projekt jest jak najbardziej przyszłościowy – jego celem jest opracowanie cichszych silników odrzutowych. Plakat z dominującym żółtym, jakby koparką, przedstawia japoński łazik. Jasno widać, że JAXA załogowe loty do innych światów odstawiła na półkę.

❖ Japońskie plakaty kojarzą się trochę z manierą socrealizmu, tylko zamiast traktorów pokazują kosmiczne maszyny.

❖ Z kolei SpaceX nawiązuje stylistycznie do „Jetsonów”, futurystycznej kreskówki popularnej w latach sześćdziesiątych.



PLAKATY



Niestety podobnie rzecz się ma z Europejską Agencją Kosmiczną. Nie zobaczymy na plakatach ESA uśmiechniętych ludzi w nowocześniejszych skafandrach kosmicznych, wbijających flagę Unii Europejskiej na obcej planecie. Może to wpływ europejskiej szkoły plakatu - musi być poważnie, do bólu minimalistycznie, najlepiej trochę ponuro. Częściowo wynika to ze zwykłego realizmu, ponieważ ESA nie dysponuje rakieta zdolną wynieść ludzi na orbitę, a własnych lotów załogowych nie ma nawet w odległych planach. Za to specjalizuje się w wysłaniu sond kosmicznych, w czym ma spore sukcesy, takie jak choćby pierwsze lądowanie na jądrze komety w misji Rosetta. Z kolei z Marssem będzie do trzech razy sztuka. W pierwszej misji Exo-Mars z 2016 roku lądownik rozbił się o Czerwoną Planetę. Druga misja w 2020 roku nie doszła do skutku ze względu na problemy techniczne. Trzecie podejście będzie miało miejsce w 2022 roku.

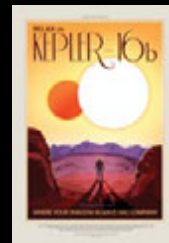
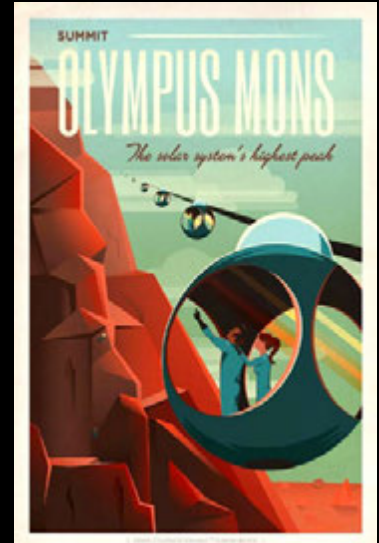
Zdecydowanie ambitniejsze wizje rozciąga NASA, chociaż trzeba zaznaczyć, że robi to niejako na kredyt. Agencja ostatni raz wysłała ludzi na orbitę własnym sprzętem



w 2011 roku. Po wycofaniu wahadłowców kosmicznych w tym samym roku ogłosiła budowę Space Launch System, która trwa do dzisiaj. Wielka rakietka ma zabrać ludzi na lot wokół Księżyca już w 2024 roku. Jednak w marzeniach agencja sięga dużo dalej. Na jednym z plakatów przedstawia wyprawę łodziami wiosłowymi na morzu z ciekłego metanu na Tytanie, do tego w atrakcyjnym turystycznie miejscu - Gardzieli Krakena. To taki odpowiednik Cieśniny Gibraltarskiej na księżycu Saturna. Inny plakat ukazuje planetę Kepler 16b odległą od Ziemi o dwieście lat świetlnych. Tutaj kosmiczny turysta mógłby obejrzeć romantyczny zachód słońca, ponieważ planeta orbituje wokół dwóch gwiazd. Patent używany w filmach SF do łopatologicznego zaznaczenia, że bohater nie znajduje się na Ziemi, może stać się hitem selfie'ów wakacyjnych. Najbardziej wodze fantazji poluzowano na plakacie reklamującym atrakcje na księżycu Jowisza, Europie. Widać tu oświetlone ośmiornicowate, podwodne struktury gigantycznych rozmiarów. Jedni nurkują, inni oglądają przez panoramiczne okna.

❖ Europejskie plakaty są estetyczne, ale nie zachęciłyby nikogo do kolonizacji Marsa, za mało rozpalają emocje.

❖ Plakat SpaceX sprawia, że zadajemy sobie pytanie, gdzie mogą kupić bilet na kolejkę i kiedy jest najbliższy lot rakiety.



❖ NASA czaruje jak reklamy hamburgerów, tymczasem rzeczywistość wygląda nieco inaczej.

Serię plakatów o podróżach kosmicznych opublikował też SpaceX, choć podpisany jest jako Towarzystwo Turystyki i Kolonizacji Marsa. Firma nie czaruje wyprawami w miejsca, gdzie nie dotrzemy za życia obecnych pokoleń. Stawia na bliższy, bardziej osiągalny cel, zresztą ku któremu konsekwentnie dąży - załogowa wyprawa na Marsa. Oczywiście nie przedstawia planety jako wielkiego, nudnego i nieprzyjaznego pustkowia, które widzimy na zdjęciach łazików marsjańskich. Spece od marketingu rozciągają zgoła inną wizję. Na jednym plakacie reklamowana jest wycieczka na Olympus Mons, największy wulkan w Układzie Słonecznym. Można zwiedzać komfortowo, w kapsule kolejki linowej z przestronnymi oknami, można też aktywnie wspiąć się na górę. Na innym plakacie zwiedzamy z plecakiem odrzutowym Valles Marineris, wielki kanion, który widać z orbity Marsa. Wszystko wygodnie, niemalże w krótkich spodenkach, klapkach i drinkiem z parasolką w dłoni. ■





AUTORZY

| | |
|-----|---------------------------|
| BC | Bartek Czartoryski |
| JM | Jacek Marczewski |
| MRW | Michał Radomił Wiśniewski |
| PM | Piotr Mańkowski |
| PP | Piotr Pocztarek |
| SG | Szymon Górąj |

ANIME INUYASHIKI

Dostęp do legalnego anime w Polsce zależy głównie od tego, jak wielcy gracze zarządzają licencjami. Po tym, jak Amazon zrezygnował z osobnego płatnego pakietu japońskich animowanych seriali, stały się one dostępne w podstawowej ofercie Prime Video. Jednym z nich jest „Inuyashiki”, historia niecodziennego konfliktu pokoleniowego.

Rzecz powstała na bazie komiksu Hiroya Oku, znanego z serii „Gantz”. Oku urodził się w 1967 roku, gdy zaczynał rysować „Inuyashiki”, miał lat 47. Ciekawe, czy czuł nadciągającą starość, patrząc na młode pokolenie; dość, że głównym bohaterem uczynił Ichirō Inuyashiki, człowieka zbliżającego się do sześćdziesiątki, chociaż wyglądającego na znacznie więcej. Ichirō jest zwyczajnym pracownikiem biurowym, który mimo wspólnego mieszkania ma przyzerowy kontakt ze swoją rodziną – żoną i dwójką dzieci. Gdy okazuje się, że ma raka, nie ma nawet komu o tym powiedzieć.

I wtedy przez przypadek ląduje na nim statek kosmiczny obcych. Jest im głupio, że rozgnieśli inteligentną formę życia, ożywiają go więc jako bojowego cyborga i znikają, zanim się ktoś zorientuje. Ichirō powoli odkrywa, że ma ponadludzkie moce; postanawia zostać bohaterem niczym Tetsuwan Atom (znany też jako Astro Boy), bohaterski robot z animacji Osamu Tezuki. Ratuje bezdomnego przed gimnazjalnym gangiem i ludzi z pożaru – choć zmieniony w maszynę, odnajduje dawno straconą godność człowieka.

Ale Ichirō nie był jedynym człowiekiem, którego tamtego wieczoru przemienili kosmici. Supermoce cyborga otrzymał również nastoletni Hiro Shishigami. Tyle że transformacja obudziła w nim psychopatę zarządzającego sobie seanse chaotycznej przemocy. Dochodzi do nieuniknionej konfrontacji, a w tle majaczy zagrożenie całej planety.

Anime jest wciągające, brutalne i „krwawdziowe” (zwłaszcza eskapady Shishigami), ale sceny akcji dopełniają tylko dramat obyczajowy i psychologiczny, choć ten drugi wydaje się jedynie podkładką dla wspomnianej niemalże pornograficznej makabry. Czy sprawdza się jako komentarz społeczny? Metafora cyborga opowiada zwykle o naszym uzależnieniu i uwikłaniu w technikę. Ichirō (co jest wyraźnie pokazane) radzi sobie dzięki starym wartościom, w których został wychowany, to pokolenie, które zapracowało na sukces Japonii. Shishigami jest więc współczesnym pustym nastolatkiem, który z internetu może nauczyć się tylko przemocy. Może tak to wygląda z punktu widzenia dobiegającego do pięćdziesiątki twórcy, ale mam wrażenie, że rzeczywistość jest zupełnie inna: złoli i bohaterów można znaleźć w każdym pokoleniu. (MRW)

SERIAL GAMBIT KRÓLOWEJ

Na pierwszy rzut oka nowy miniserial Netfliksa wydaje się być jedynie dłuższą niż zwykle biografią w stylu kolejnego kłona „Pięknego umysłu” czy innego „Raya”, tylko w formie od-cinkowej. I w zasadzie idąca dość mocno „po szynach” fabuła, traktująca o genialnej szachistce z problemami z używkami, po części się w takowy schemat wpisuje. „Gambit królowej” ma jednak dodatkowe walory, może niesprawiające, że to produkcja wybitna, ale jak najbardziej wyróżniająca się na tle gatunku. To nie tyle wierna biografia, co interesujące studium indywidualizmu. Znakomicie uchwycono odrębną naturę głównej bohaterki, dalece wychodzącą poza sztywne ramy z lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych ubiegłego wieku. Nie udało się to, gdyby nie mistrzowski występ głównej bohaterki. Anya Taylor-Joy jako introwertyczna Beth



Harmon wręcz magnetycznie przyciąga do ekranu – zarówno kiedy rozkłada na łopatkę kolejnego biednego oponenta podczas jakiegoś turnieju, jak i gdy ucieka do swojego świata za pośrednictwem napojów wysokokowych. Twórcy opierają się pokusie zbędnego szarżowania z „girl power” w myśl obecnych trendów (a pretekst byłby niebłahy: kobieta odnosząca sukcesy w do tamtej pory „męskiej” grze), nakreślając wiarygodny portret człowieka – ze wszystkimi zaletami i przywarami. Dlatego też z chęcią wybaczyłem wiele sztampowych momentów. No i oczywiście nie przypominam sobie, kiedy ostatnio ktokolwiek oddał tak piękny hold tej szlachetnej grze. Aż się chce po prostu usiąść i zmierzyć z kimś w szachy. (SG)



SERIAL TRUTH SEEKERS

Duet Nick Frost i Simon Pegg przeszli do historii kina dzięki wybitnej trylogii „Łódź Cornetto” („Wysyp żywych trupów”, „Hot Fuzz”, „World’s End”); tym razem zobaczymy ich w serialu „Poszukiwacze prawdy” na Prime Video.

To komedia o zjawiskach paranormalnych, utrzymana w dość popularnym klimacie „brytyjska klasa robotnicza spotyka fantastykę”. Głównym bohaterem jest Gus Roberts (Frost), monter internetu zatrudniony w firmie Smyle, którego hobby jest prowadzenie kanału na YouTube o nawiedzonych domach. Razem ze swoim nowym partnerem, stażystą Eltonem Johnem (Samson Kayo), rozwiązują zagadki ukrytych pomieszczeń, dusz uwięzionych w przedmiotach i nie tylko. Rzecz początkowo wygląda, jakby miała format „potwora tygodnia”, jednak szybko staje się jasne, że to elementy większej układanki. Trzydziestominutowe odcinki sprawiają, że napakowana humorem i horrorem miniseria jest dynamiczna i pozbawiona dłużyzn. Tajemnice zostają wyjaśnione w miarę szybko, a nie po kilku sezonach, gdy już nikogo nie obchodzi, o co właściwie chodziło.

Serial jest silny obsadą. Simon Pegg gra rolę drugoplanową (w strasznej peruce), odwracając dynamikę z cyklu „Spaced” (tam więcej było Peggą, a Frost zjawiał się w epizodach), w pomniejszej roli teścia Gusa błyszczący Malcolm McDowell. Nie brakuje tajemniczej dziewczyny – Astrid (Emma D’Arcy) i nawiązań popkulturowych – odpowiada za nie siostra Gusa, Helen (Susie Wokoma), dzięki której w serialu zobaczymy ikonicznego Daleka. (MRW)

SERIAL THE MANDALORIAN, SEZON 2

Serial Disney Plus to dla mnie jeden z ciekawszych przypadków we współczesnej branży. Przy trzeźwym spojrzeniu nie da się bowiem go ocenić jednoznacznie. Z jednej strony piękny duchowy powrót do okresu dzieciństwa wielu z nas, gdy predisneyowskie rozszerzone uniwersum należało do kanonu „Gwiezdných wojen” i rozrastało się, jak się zdawało, ad infinitum – na dobre i na złe. Z drugiej zaś strony potrzeba bardzo



dobrej woli, żeby nie dostrzec wtórności i wielu innych problematycznych aspektów pierwszego sezonu. Nadal jednak czuć było pasję twórców, którą potrafili zarazić, a my mieliśmy podstawy, by wierzyć, że nie odwalają pańszczyzny, by jedynie przyciągnąć kolejnych widzów. „The Mandalorian” w pewnym stopniu okazał się przystanią dla ludzi, którzy mieli już dość Rey, Porgów, Snoke’a czy dziwnych pomysłów z Palpatine’em.

Milczący bohater, quasi-westernowa atmosfera i struktura, którą można określić jako zbiór kwestów pobocznych z ograniczonym do pojedynczych wstawek zadaniem głównym – tak można streścić pierwszą odsłonę, a po pierwszych odcinkach drugiego sezonu formuła nie wydaje się zmieniać. Epizody są jednak dłuższe, a scenariusz zdaje się być przygotowywany bardziej z głową. „The Mandalorian” powrócił, a wraz z nim mnóstwo subtelnych nawiązań do sagi, które nie obrażają widza ani nie rzucają pretensjonalnymi tropami. Jest także mnóstwo świetnych pomysłów, w tym zatrudnienie Timothy’ego Olyphanta w roli szeryfa miasteczka na Tatooine (kto widział wybitny serial „Deadwood”, ten powinien wiedzieć, o co mi chodzi). Czekam na więcej! (SG) ■

SERIAL MOONBASE 8

Rok 2020 obfituje w kosmiczne seriale z komediowym zacięciem. Po „Avenue 5” o podróży na międzygwiazdny odpowiednik statku wycieczkowego oraz „Space Force”, parodii kosmicznych sił zbrojnych USA, nadszedł czas na cykl o bazie księżycowej. A ściślej rzecz biorąc – o analogu takiej bazy, symulowanym na ziemskiej pustyni, w którym trzech przyszłych,

nieco gapowatych astronautów przygotowuje się do długoterminowej przeprowadzki na Księżyc. Recenzenci pastwią się nad tym serialem, zresztą nad obu poprzednimi również. Faktem jest, że „Moonbase 8” ma bardzo spokojne tempo i nienarzucający się, specyficzny humor, raczej skłaniający do uśmiechu niż do śmiania się do rozpuku. W końcu sednem sześcioletniego odcinków pierwszego, a zarazem jedynego sezonu jest proza życia na bazie kosmicznej.

Jak coś się zepsuje na Księżycu, to będzie to dużo większy kłopot niż na Ziemi. Tutaj do przeciekającego zbiornika wody zawołamy hydraulika, tam po utracie wody w zbiorniku wszyscy giną w ciągu tygodnia.



W czasie długiej izolacji wszystkie małostki, narowy i dziwactwa bohaterów wychodzą niczym nastrzyki hydrolizatu białkowego ze smażonego kotleta schabowego. Monotonia dnia codziennego, tęsknota do rodziny, znajomych i narastające poczucie bezsensowności misji. Napięcia damsko-męskie. Obawy o budżet na kontynuowanie misji. Konkurencja prywatnych firm kosmicznych. Przestrzeganie procedur i wypełnianie raportów tak, żeby w razie czego nie być winnym. Powątpiewanie we własne kompetencje, zresztą często nie bez podstaw.

NASA

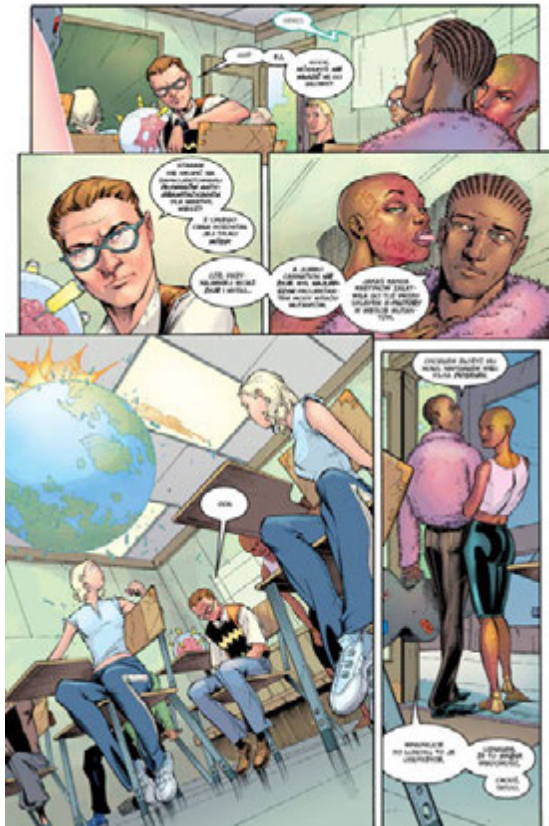
Powiedzmy sobie wprost, że pod względem czysto rozrywkowym jak najbardziej można spasować. Jednak dla interesujących się podróżami kosmicznymi jest tu kopalnia ciekawych zjawisk i tematów, siłą rzeczy poruszonych skrótowo, ale dających do myślenia, jak faktycznie może wyglądać życie na Srebrnym Globie. Takie prawdziwe, a nie do fotek prasowych. Pod tym kątem jest to naprawdę udana produkcja, jedna z nielicznych, która pomimo komediowej fasady podchodzi do tematu jak najbardziej serio. (JM) ■

SERIAL OD NOWA

Pierwszy szok: Hugh Grant się starzeje. Drugi: Nicole Kidman się nie starzeje. Bo to, że HBO po raz kolejny zrobiło dobry serial, akurat zaskakujące nie jest. Amerykańska stacja jest moim prywatnym liderem, jeśli chodzi o produkcje na pograniczu sensacji i obyczajaju, które pod płaszczykiem gatunkowej opowieści częstokroć przemycają refleksje na temat rozpadu pozornie idealnych rodzinnych relacji. Tutaj jest podobnie. Tytuł serialu, „Od nowa”, odnosi się



do postępowania sądowego, które, nawet jeśli zakończy się po myśli tej czy innej strony, nie cofnie przeszłości i nie naprawi szkody. Chodzi tutaj o morderstwo młodej dziewczyny, które mógł popełnić Jonathan, wzorowy mąż i ojciec, szanowany onkolog. Nie powiem jednak, czemu policja podejrzewa akurat jego, ale faktem jest, że jego żona, Grace, faktycznie nie miała pojęcia, z kim mieszka pod jednym dachem. Serial wybornie myli tropy, co i rusz podrzuca coś nowego, często bliżej finału odcinka, i oferuje może i mało oryginalne, ale niezmiennie atrakcyjne przemyślenia na temat tego, czy naprawdę znamy kogoś bliskiego? Oraz: czy on/ona naprawdę zna nas? (BC) ■



KOMIKS

NEW X-MEN:
BUNT W INSTYTUCIE XAVIERA

Mutanci mieli wielu ojców, w końcu pojawiają się w komiksach od 1963 roku. Jednak nie o wszystkich twórcach można powiedzieć, że na nowo zdefiniowali sposób opowiadania historii o X-Menach. Na szczęście Grant Morrison zalicza się do tych autorów, którzy raz robią rzeczy ciężkostrawne i niezrozumiałe, a innym razem błyszczą i zaskakują. Jego „New X-Men” zdecydowanie należy do tej drugiej kategorii. Bardziej niż kiedykolwiek czuć tu szkolny klimat i podział na doświadczone pokolenie mutanckich weteranów oraz nowy narybek, który dopiero poznaje swoje moce i zasady rządzące światem. Oczywiście wśród młodych znajdują się też niepokorne jednostki o buntowniczych skłonnościach, które przysporzą nie lada kłopotów starej gwardii. A ta ma własne problemy – również natury personalnej. Rzadko kiedy kwestie miłosne wypadają w komiksach wiarygodnie. Morrison potrafi dobrze je zrealizować. Ma też talent do wymyślania postaci, które zapadają w pamięć i – jak się przekonaliśmy – zagościły w świecie mutantów na dłużej. Ci, którzy nie przepadają za specyficznymi, nieco groteskowymi i – nie wahajmy się użyć tego słowa – brzydkimi rysunkami Franka Quitely’ego, znajdują tu bardziej realistyczne i dynamiczne prace Phila Jimeneza i Chrisa Bachalo. Jednak to, co w „New X-Men” najważniejsze, to dojrzałość narracji, nieurągająca inteligencji nawet wyrobionego czytelnika. To nie kolejna bezmyślna nawalanka z trykociarzami w roli głównej, ale doskonale przemyślana i konsekwentnie realizowana wizja jednego z najgłośniejszych współczesnych komiksowych twórców, czerpiąca garściami z wieloletniej tradycji tej części Marvela, dająca od siebie sporo nowego i udanie zaskakująca zwrotami akcji. (PP)

KOMIKS

BBPO. PIEKŁO
NA ZIEMI – TOM 5

Bardzo mi się podobało, że ów cykl rozgrywał się w teraźniejszości, równoległe z wydarzeniami w świecie rzeczywistym, przez co bitwę ze sforą monstrów wypełzłych z czeluści Ziemi można było odbierać jako realne zbrojne zmagania, wojnę live, ISIS, Syrię, Ukrainę czy nawet nadejście koronawirusa.

Hellboy został decyzją Mike’a Mignoli zawczasu wycofany z fabuły, pewnie między innymi dlatego, że za łatwo by sobie poradził z pomiotem Ogdru Jahada, a zamiast niego przez pięć tomów zmagali się z nim pozostali pracownicy Biura. Tak, ten tom okazał się ostatni w serii, o czym dowiedziałem się ze zdziwieniem już ze wstępu.

„BBPO” momentami bywało lepsze od „Hellboya”, zwłaszcza w trzymającej w napięciu historii wkraczania ekipy do przejętego przez piekło Nowego Jorku, ale było też sporo słabszych sekwencji, jak choćby rozciągające się na sześć stron naparzenie się z jakimś wielkim jak dotoda bossem. To, za co cenię tę serię i „Hellboya”, to naturalność dialogów oraz ludzkie, szczerze odruchy. Zdarza się czasem, że scenarzyści komiksowi naogładają się za wielu filmów i naczytają komiksów konkurencji, przez co wszystko wychodzące spod ich pióra jest jednym wielkim one-linerem, podróbką tego, co już widzieli, i chcieli to samo zrobić śmieszniej i sprawniej. Dla mnie wzorem takiego „hacku”



jest Rick Remender, po którym można oczekiwać oryginalności tak samo jak po wilku dobrych manier. Tutaj tak nie jest. Czuje się, że nawet duch Johann Kraus jest na swój sposób ludzki. Piąty tom został narysowany przez namaszczonego przez Mignolę ekipę w najlepszy jak dotąd sposób. Nie wszystkie wątki znajdują tu rozwiązanie, ale cóż, można się spodziewać odpalenia kolejnej serii z tego uniwersum, gdzie pewnie wyjaśni się w końcu los Abe’a Sapiena. Tymczasem pięć białych tomów „BBPO” łąduje w archiwum. Są podszyte duchem Lovecrafta i gotyku mocniej niż większość innych zmierzających w tym kierunku dzieł popkultury. (PM)

KOMIKS

INSTYTUT BOMBOWYCH
TEORII

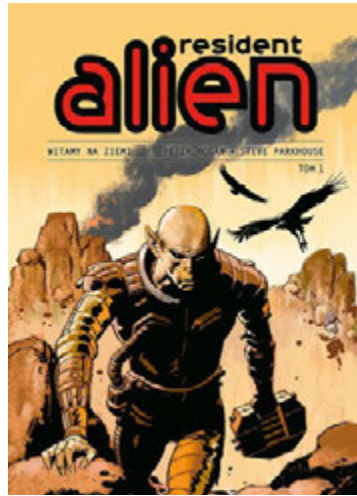
Żadne to odkrycie, że daleko od Marvela i DC, frankońskich serii o kowbojach, poszukiwaczach przygód, wojowniczkach i postaciach historycznych (niepotrzebne skreślić), a nawet i autorskiego komiksu niezależnego istnieje jeszcze inny świat. Język polski nie zna chyba zgrabnego odpowiednika słowa „cartoonist” i słowniki mówią najczęściej o „autorze dowcipów rysunkowych”, ale kiedy chodzi o szkockiego autora Toma Gaulda, zdecydowanie nie wyczerpuje to tematu. Owszem, facet istotnie rysuje dowcipnie, lecz jego prace – zarówno pojedyncze panele publikowane w social mediach, paski rysowane do gazet, jak i komiksowe albumy – to absolutna pierwsza liga. Żarty Gaulda, zawsze podane przez



niego z kamiennym wyrazem twarzy, opierają się najczęściej na zderzeniu sytuacji absurdalnych z potraktowanymi absolutnie serio refleksjami na temat sztuki, komiksu i życia. To humor, jak to się mówi, człowieka myślącego. I „Instytut bombowych teorii” nie jest tutaj wyjątkiem. Wspólnym mianownikiem tego zbiorku, kompilującego pojedyncze rysunki oraz krótkie paski, jest technika, technologia, nauka (a także science fiction) i przemysł związany z jej wpływem na człowieka XXI wieku. Ten jest z kolei u Gaulda nieustannie znerwicowany, niepewny siebie, pogubiony. Czy galopujący postęp mu ulży? Bynajmniej, zdaje się mówić autor. Tylko dokończ zmartwień. Ale i z tego można się pośmiać. (BC)

KOMIKS RESIDENT ALIEN. WITAMY NA ZIEMI – TOM 1

Gdy czytałem ten komiks, nie wiedziałem, że nastąpiła akcja zakupu praw i w momencie, gdy Egmont wydał zbiorczy tom z pierwszymi odsłonami Harry'ego Vanderspeigle'a, stacja SyFy wyemitowała już serial z Alanem Tudykiem w roli głównej. Nie widziałem też pochlebnych cytatów z Jeffa Lemire'a i Alana Moore'a, czytałem na świeżo. Rzecz oparta jest na doskonałym, nietypowym pomysle pokazania przybysza z innej planety, który utknął na Ziemi i czeka na odsiecz, jako zwykłej istoty, pozbawionej całej tej fantastycznej otoczki, jaką fundują nam zwłaszcza filmy SF. Tyle że narracja jest tu dość senna, dialogi drętawe, a wpakowanie kosmity w rozwiązywanie zagadek kryminalnych rodem z Chandlera mocno naciągane. Podobał mi



się za to wątek tajemnic, niebędących maniakiami albo szaleńcami, tylko trzeźwo myślącą ekipą, konkurującą w obszarze kontrwywiadu z innymi agencjami USA. Warto poczekać, jak się ta historia rozwine. Potencjał jest, tylko oczekuję czegoś więcej niż tego, że Harry skończy jako emerytowany lekarz-detektyw ze stanu Oregon. (PM) ■

KOMIKS BATMAN – OSTATNI RYCERZ NA ZIEMI



Z marką taką jak Batman, istniejącą ponad osiemdziesiąt lat, można, a nawet trzeba bawić się na różne sposoby. Twórcy opowiadają różne wersje początków – tzw. origini i cykl „Rok pierwszy” – a także kresów żywota ulubionych postaci. „Ostatni rycerz na Ziemi” mógłby być takim apokaliptycznym końcem, gdyby nie to, że jego wymowa może być też traktowana jako nowy początek. Takie już historie opowiada czytelnikom

Scott Snyder, który przebił się do panteonu najważniejszych twórców mitu Mrocznego Rycerza dzięki swojemu runowi z „Nowego DC Comics”. Wayne trafia do Azylu Arkham. Wydaje się, że wszystko, co do tej pory wydarzyło się w jego życiu, jest tylko snem szaleńca. Czy Batman w ogóle istnieje, czy to tylko projekcja choroby psychicznej naniesiona na otaczający Bruce'a personel? I dlaczego chwilę potem Gacek wędruje przez pustynię rodem z „Mad Maksa” z gadającą głową Jokera trzymaną w słoiku? Wizja Snydera, od lat blisko współpracującego z rysownikiem Gregiem Capullo, odbiega od standardowych wyobrażeń o Gotham i o mieszkańcach świata DC. Wystarczy rzut okiem na zupełnie odmienione projekty postaci takich jak Wonder Woman czy Superman, by się zorientować, że wyobraźnia scenarzysty jest niezmiernie zmierna.

Jeśli przemawiają do was alternatywne wizje losów znanych postaci i macie zaufanie do doświadczonych twórców, takich jak duet Snyder/Capullo, możecie sprawdzić „Ostatniego rycerza na Ziemi”. Nie jest to jednak dzieło pozbawione wad. W narracji dość łatwo się pogubić, a w jego odbiorze z pewnością pomoże znajomość wcześniejszych dokonań Snydera, nie mogłem się też oprzeć wrażeniu, że całość to ledwie wycinek większej całości, która być może nigdy nie powstanie. Nie zmienia to jednak faktu, że podczas lektury bawiłem się przednio. (PP) ■

KOMIKS ZEGAR ZAGŁADY

Jak dobrze, że dostaliśmy wszystko na tacy. Za oceanem tytułowy zegar mocno się spóźniał i czytelnicy złorzeczyli wydawnictwu i autorom, czekając na kolejne zeszyty, wychodzące boleśnie nieregularnie. My możemy przeczytać całość jednym tchem. Na pierwszy rzut oka „Zegar zagłady” wydaje się niczym więcej niż szarżą z motyką na słońce, bo przecież to nic innego jak sequel legendarnych już „Strażników”, uchodzących, słusznie, za szczytowe osiągnięcie komiksu. Szczęśliwie Geoff Johns i Gary Frank nie próbują się siłować z Alanem Moore'em i Dave'em Gibbonssem, z jednej strony podchodząc do wykreowanych przez nich postaci z czolobitnym szacunkiem, z drugiej bezpardonowo każąc im uczestniczyć w intrygach, które do tej pory kojarzyliśmy raczej ze zwyczajnymi (sic!) superbohaterami. Mariaż ten okazał się być podyktowany nie rozsądkiem, ale sercem, bo Strażnicy nie są tutaj zbędnym dodatkiem, lecz całkiem sprawnie doszły ich do dobrze znanego nam uniwersum DC. Scenariusz Johnsa nie jest może idealny, ale z karkołomnego zadania wyszedł tylko lekko poobijany. Szczególnie dobrze wyszła mu relacja między Supermanem a Doktorem Manhattanem, czyli obcym, który stał się człowiekiem, i człowiekiem, który stał się obcym. Niekiedy znać tutaj pośpiech, niektóre wątki prosiłyby się o rozwinięcie, ale o to chyba nie musimy się martwić, bo skoro pomysł zaskoczył, to amerykański gigant wydawniczy raczej nie porzuci go ot tak. Eksperyment się powiódł, to żyje! (BC) ■



KOMIKS POKOLENIA

Kilkusetstronicowy tom „Pokolenia” nie ukrywa, że przejawia aspirację do bycia czymś wyjątkowym. Świetni scenarzyści i rysownicy ze stajni Marvela i znakomita okazja, żeby świętować, bo domknięto wydarzenia z „Tajnego Imperium”. A do tego pomysł, który łączy początki tego uniwersum z teraźniejszością ponad pięćdziesiąt lat później. Oś tej swoistej antologii, gdzie zebrano krótkie nowelki o spotkaniach młodych herosów z ich pierwowzorami, ma wymiar i refleksyjny, i autotematyczny, śledzimy bowiem drogę przebytą przez amerykański komiks superbohaterski. I jak to zbiorek opowieści, raz radzi sobie z tym lepiej, raz gorzej, choć wydaje się, że często od samej fabuły istotniejsza jest tutaj idea. Bo ciągłej zmiany, dostosowywania się medium do rzeczywistości potrzebujemy i my, czytelnicy, i sam komiks, który potrafi uchwycić ulotne wczoraj i dziś. Nie zapominając przy tym o tych, którzy sprawili, że jesteśmy tym, kim jesteśmy. Brzmi górnolotnie, patetycznie, może nawet i lekko czerstwo, ale „Pokolenia”, składając hołd postaciom, które kształtowały wyobraźnię niejednego młodego człowieka, przekazują jasny komunikat: nigdzie się nie wybieramy. I nieważne, czy twój Thor to facet, czy kobieta, albo czy twoja Ms. Marvel nosi hidżab. Jesteśmy tu na dobre i na złe, zdaję się mówić bohaterowie. (BC) ■



KOMIKS POTWÓR



W czasach, gdy moi zafascynowani superbohaterami komiksowi kompani z Sidequesta byli jeszcze w podstawówce, chadzałem na wycieczki do księgarni Marjanna przy Senatorskiej, żeby upolować oryginalne tomy „Rorka” i „Kasty Metabaronów”, zanim wykupi je Zygmunt Kałużyński. Komiksów Enkiego Bilala nie mieli na półkach, ale były dostępne drzwi dalej w bibliotece Instytutu Francuskiego. To tam poznałem „Trylogię Nikopola” i historie typu „Statek z kamienia”. I oto nagle zjawił się w Marjannie świeżo

wydany „Sen potwora”, którego pochłonąłem w oryginale, nie do końca rozumiejąc, o co w nim chodzi. Teraz trzymam w rękach piękne polskie zbiorcze wydanie czterech części tej opowieści, z których kolejne trzy wydają się jeszcze bardziej zagmatwane. Pewne jest jedno – „Potwór” to historia o trójce z Sarajewa, dzieci wojny, które po 33 latach próbują się odnaleźć w zdziczałym, stechniczonym świecie. Bilal szkicuje kadry piórkiem, a potem rozmazuje na nich swoje ulubione barwy – kolor nieba, ciemną zieleń, żółć taksówek, czerwień plus różne odcienie szarości. Raz na kilka stron powstaje kadr, którym można się sycić godzinami, potem trochę bazgrołów, dziwnie ułożony tekst w ramkach symulujący gazetę, aż wreszcie twórca z byłej Jugosławii zaskakuje kadrem na całą stronę. Teraz czytałem na spokojnie, z początku podobało mi się bardzo, potem zacząłem się gubić, trzecia część opowieści wydała mi się niepotrzebna i najbrzydsza, a za to finał został namalowany najbardziej żywymi barwami.

Obrazy Bilala zostają w głowie, nie dają się wyprzeć, jak wizerunki hoteli z przelatującymi obok nich zdezelowanymi taksówkami powietrznymi. Akcję przeplatają wspomnienia z mrocznych dni wojny na Bałkanach, którymi autor raczy czytelnika z intensywnością bliską Polakom piszącym o martyrologii Warszawy. To pięknie wydane dzieło powieści graficznej, które trudno jest zrozumieć. Ale próbować warto. Może jest tak, że Bilal się pogubił i poza tym, że chciał doprowadzić do spotkania Nike’a, Amira i Leyli oraz sygnąć garścią wojennych wspomnień, nie miał pomysłu na scenariusz. Ale może zawarł coś, co tylko wybrańcy zdolają pojąć. (PM)

SARAJEWO

KOMIKS POTWORNĄ KOLEKCJA



Do zróżnicowanej oferty wydawnictwa KBOOM trafiają rzeczy zaskakujące. Do takich zaliczam „Potworną kolekcję”, album stworzony przez współczesnego mistrza komiksowego horroru Steve’a Nilesa („30 dni i nocy”, „Jestem legendą”) i legendarnego, niestety już nieżyjącego Berniego Wrightsona, który tworzył od lat sześćdziesiątych.

KOMIKS BEREZINA

Polski król podpisywał akt rozbiorów, wykonywał rozkazy rosyjskiej cesarzowej, podczas gdy jego krewniak Józef walczył po drugiej stronie barykady. Nie doczekaliśmy się utworu popkultury pokazującego dramat ostatniego monarchy, a zamiast tego napawamy się nadal obrazami Matejki. Francuzi w krytycznej ocenie Napoleona Bonaparte, dziecka nieszczęsnej rewolucji, która doprowadziła bogaty kraj do ruiny, są za to coraz bardziej otwarci. W przypadku „Berezyń” powiedziałbym nawet, że może zbyt agresywni. Co innego bowiem pokazywać bezsens strategicznych planów cesarza, a co innego przedstawiać go jako maniaka zwracającego głównie uwagę na to, jak postrzegają go inni. Scenarzyści i autor wspaniałych batalistycznych rysunków Ivan Gil zabierają czytelnika na naznaczoną od samego początku nieszczęściem wyprawę Napoleona na Moskwę. Dociera do niej, staje u jej wrót jak Geralt



IVAN GIL

na trakcie do bram Novigradu, ale potem rusza łańcuch dziwnych zdarzeń i pomyłek. Wiele dramatycznych kadrów pokazuje niebieskie stroje bonapartystów kontra białe poacie rosyjskich równin... Autorzy przedstawiają ucieczkę Napoleona w powozie, podczas

gdy w rzeczywistości do Warszawy dotarł w grudniu 1812 roku na saniach. Zameldował się w hotelu na ulicy Wierzbowej i tam spędził kilka dni w mieście, do którego nigdy więcej miał już nie wrócić. Szkoda, że ta scena się nie pojawia w komiksie, podobnie jak brakuje postaci Józefa Poniatowskiego. „Berezyń” skupia się nawet nie tyle na pokazaniu przeprawy przez feralną rzekę, lecz na naszkicowaniu ducha upadku napoleońskiego królestwa, szerzeniu się niewiary w nieomyślność cesarza i to na najniższych poziomach. To komiks brutalny w wymowie, niezgodny z duchem historii wciąż jeszcze mającej Napoleona za bohatera. Pamiętajmy, że nawet w rodzimym hymnie pojawia się wers „Dał nam przykład Bonaparte, jak zwyciężać mamy”. Hymnie nazwanym Mazurkiem Dąbrowskiego, który to generał brał udział podczas organizacji przepraw przez Berezynę i został tam ciężko ranny, aczkolwiek też nie pojawia się w komiksie. Egmontowe „Plansze Europy” potrafią nauczyć nas niuansów historii, bez grama hagiografii, prawie tak dobrze jak Paweł Jasienica. Mniej subtelnie, ale za to bardziej widowiskowo. (PM)

Jeśli podobał się wam wydany rok temu komiks „Frankenstein żyje, żyje!”, stworzony przez ten sam duet twórców, poczucie się jak w domu. Jako fan żywych i głębokich czarno-białych rysunków i klimatu grozy byłbym zachwycony.

Mamy tu trzy komiksy o mrocznych tytułach – „Stwierdziła: zgon”, „Ghul” i „Dr Makabra”. Pierwszy to kryminał noir – deszcz, papierosy, kapelusze z szerokim rondem. I detektyw, tylko że martwy, ale dalej prowadzący śledztwo. Gdyby filmy science fiction z lat pięćdziesiątych zamieniły się w komiks, wyglądałyby właśnie tak. „Ghul” to mieszanina „Hellboya” ze „Zbirem”, pełna humoru opowieść o potworze podążającym śladem gwiazdy kina, która zawarła pakt z diabłem. „Dr Makabra” to natomiast genialny nastolatek, jednoosobowy oddział Ghostbusters, użerający się z duchami i potworami, oczywiście za pieniądze.

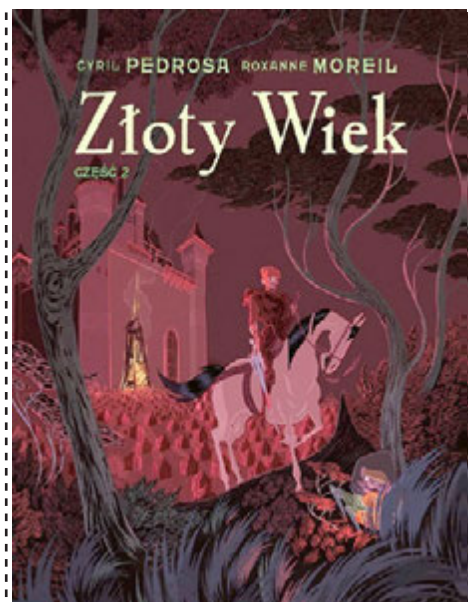
Historie przenikają się na drugim planie, podobnie jak na przykład w serii „Criminal”. O ile fabuły Nilesa są raczej proste i nastawione głównie na rozrywkę o jakości kina klasy B, o tyle plansze mistrza Wrightsona, szczególnie te dwustronicowe, wyglądają obłędnie. Czerni i biel sprzyja horrorowi, rysunki pomimo całej potworności są bardzo realistyczne, a jakby tego było mało, w albumie zawarto obszerną galerię prac artysty nawet i sprzed ponad półwiecza. A wszystko w powiększonym formacie. Dla samej warstwy graficznej warto mieć ten komiks na półce. (PP)

KOMIKS THE OLD GUARD

Komu smak życia odebrał fatalny film Netfliksa, niech się nie zżyma, bo komiksowy pierwowzór to kawał porządnej historii sensacyjnej z twistem.

Zresztą wydaje się, że Greg Rucka, choć miał słabsze momenty, to nigdy nie podpisał się pod ewidentnym gniotem, czyli jego nazwisko na okładce gwarantuje poziom przynajmniej przywoity. A „Otwarcie ognia”, czyli księga pierwsza „Starej Gwardii”, nie jest tutaj wyjątkiem. Cały pic polega na tym, że historia ta byłaby zupełnie zwyczajna – o ile historie o najemnikach kiedykolwiek są zwyczajne – gdyby nie pewien szkopuł: tytułowi kompani są prawie tak starzy jak świat. Lub przynajmniej znana nam zachodnia cywilizacja. Jak podkreślają, nie są nieśmiertelni, bo i na nich przyjdzie pora, ale nie znają ani dnia, ani godziny. I póki ta nie nadejdzie, za pieniądze rzucą się dla ciebie w ogień i rozwiążą (krwawo) każdy kłopot. Nie ryzykują przy tym niczym, bo ich rany błyskawicznie się regenerują. Ale Rucka nie nudzi nas zapisem kolejnej (nie)zwyczajnej misji „Starej Gwardii”, lecz równolegle zawiązuje dwa wątki: nowej rekrutki, którą wypadaloby zwerbować, oraz równie nowego wroga chcącego pościć długowieczności.

Kto wyjdzie z tego starcia, heh, żywy? (BC)



KOMIKS ZŁOTY WIEK, TOM 2

W zeszłym roku posiadający portugalskie korzenie Francuz, Cyril Pedrosa, był na łódzkim festiwalu komiksu i gier, kojarzę go z rozdawania autografów, ale wówczas nie znałem jeszcze jego twórczości.

Teraz wchłonąłem za jednym zamachem oba zbiorcze tomy „Złotego wieku”, ten wydany dwa lata temu, a także ten świeżutki, i polubiłem inność stylu frankofońskiego twórcy. To nie była łatwa wyprawa w kompozycję spod znaku „Patrzcie na mój nietypowy styl malowania kadrów”, lecz próba zrozumienia, jak za pomocą jednolitych barw z przewagą czerwień autor starał się odmalować surowość średniowiecza. Jego kreacja na długo zostaje w głowie, całkowicie różniąc się od powielaczy typowej wizji wieków średnich, w której muszą być mrok, brud, smród i ubóstwo oraz obowiązkowo gruby król.

Pedrosa rysował tę historyczną epopeję, a scenariusz współtworzył z Roxanne Moreil. Miałem wrażenie, że niewiele się tu dzieje, bo autorom chodzi o oddanie jakiejś chwili, sytuacji, co często zajmuje po kilka stron. Awanturnicza fabuła z elementami politycznymi oczywiście jest na miejscu, zaprawiona szczyptą magii, ale trochę wygląda to jak w baśniach dla dzieci, i to tych grzesniejszych. O ile pierwszą część „Złotego wieku” Pedrosa zakończył mocnym cliffhangerem, o tyle tym razem pozostaje wrażenie, że to koniec tej opowieści. Na koniec leżą nawet poetyckie wersy. Ale nie jest wcale powiedziane, że francuski autor jeszcze kiedyś nie powróci do tego uniwersum.

(PM)

KOMIKS SZNINKIEL

„Chodź tu czarnuszkule, czas na instrukcję obsługi” – ileż wspomnień i kosmatych myśli łączy się z tą oraz kilkoma innymi scenami ze „Szninkiela” wydanego w paperbacku, w oryginalnej, pozbawionej kolorów kresce Grzegorza Rosińskiego pod koniec lat osiemdziesiątych!

Potem do akcji wkroczyła Graza, którą miałem okazję ostatnio poznać, realizując wywiad ze Zbigniewem Kasprzakiem (ukáže się zapewne w lutym Pixelu), dostarczyła tej opowieści smutne kolory i obecnie otrzymujemy przeskładanego „Szninkiela” w twardej oprawie, gotowego do stanięcia na półce obok największych arcydzieł literatury obrazkowej. Nie ma co się rozpisywać o tym, czym jest „Szninkiel”, pozostawmy więc tylko przy stwierdzeniu, że bardzo mało się zestarzał. Dopiero teraz dostrzegam, jak w szczypany sposób szarga tolkienowskie mity, robiąc na przykład z krasnoludów wredne i złośliwe bestie.



ROSIŃSKI

Cała historia, czarny obelisk z Kubricka, ten wielki, niemal pusty pałac, wszystko to przygotowane zostało dla ostatniej strony i zawarte w ostatnim kadrze wyrażonego wprost credo Jeana Van Hamme'a. Do dzisiaj robi ono wielkie wrażenie i nastroja do rozmyślań. Kim jest w takim razie Szninkielowy Bóg, prowadzący do takiego finału? Komiks nie odpowie na podobne pytania, ale spowoduje, że się sami nad nimi zastanowimy. A skoro to następuje, znaczy, że mamy do czynienia z najwyższej wartości sztuką. Jeśli ktoś nie zna, nie przynawac się, tylko brać i czytać. (PM)



KSIĄŻKA CYBERPUNK GIRLS – OPOWIADANIA

Okładka mówi wszystko – ubrana na czarno młoda kobieta, z włosami spiętymi w kok, z przypinką „Rebel” i różową biżuterią, w ciemnych okularach przywodzących na myśl Spectacles od Snapchata i ze sztucznymi dłońmi; trochę retro, trochę cyber, bardzo girl.

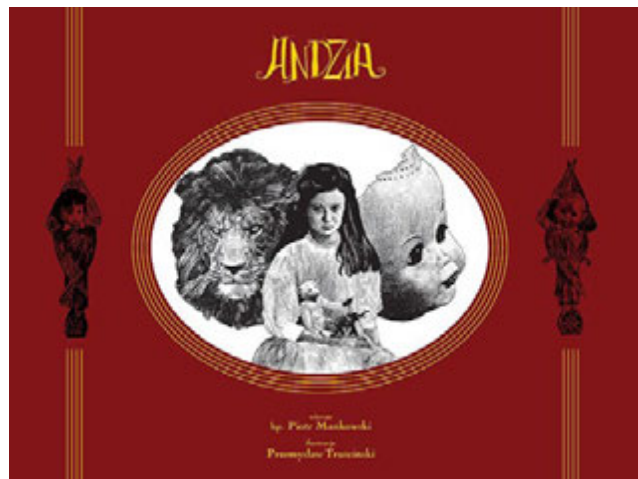
Tytułowe „cyberpunkowe dziewczyny” odnoszą się zarówno do bohaterek, jak i twórczyń. Siedem opowiadań, sześć autorek – Magdalena Kucenty (pisze w CD Projekt RED), Krystyna Chodorowska (powieść „Triskel: Gwardia”) w duecie z Gabriellą Paniką, Martyna Raduchowska (między innymi powieść „Lzy Mai”), Jagna Rolska (powieść „SeelT”) i Agata Suchocka (autorka cyklu „I Give You Eternity”). Co dziś zostało z cyberpunka – nie gry, ale gatunku? Kiedyś odświeżający ruch literacki, który szybko wypalił się i wchłonął w główny nurt fantastyki, gdy komputeryzacja stała się codziennością. Dziś wciąż dostarcza sprawdzonych gadżetów i narzędzi do opisu współczesnych lęków, nawet tych najświeższych, jak pandemia koronawirusa i jej ekonomiczne implikacje. Świata w kryzysie, w których technika może przynieść zarówno chwylowe zatracenie, jak i zbawienie. Autorki nie trzymają się sztywno mglistych założeń konstytuujących powszechne pojęcie „czym właściwie ma być cyberpunk”; sięgają po motywy inwazji obcych czy – bardziej życiowy – katastrofy klimatycznej, która odmieniła oblicze Europy, ale i nie wstydzą sięgać się do sprawdzonego cyberpunkowego motywu – takie jak idące po krawędzi kurierki czy mordercze, nielegalne wysięgi. (MRW)

KSIĄŻKA ANDZIA

W posłowiu pada, że Przemysław Truciński zaczynał przymiarki do tego projektu już w okolicach 2007 roku. Dowiedziałem się nieoficjalnie, co się potem wydarzyło, ale nie jest to historia do powtarzania. W każdym razie po wielu nieprzyjemnych perypetiach „Andzia” wylądowała wreszcie szczęśliwie pod skrzydłami Timof Comics i w listopadzie ujrzała światło dzienne.

Przypomnijmy, że Truciński to rysownik zatrudniony niegdyś przez CD Projekt do stworzenia szkiców Geralta. Jego prace nie przełożyły się na ostateczny wizerunek wiedźmina, bo pokazywały go jako twardziela, ale z pewnością miały wpływ na to, jak wyglądał w grze. Ponieważ Trust komiksów od lat nie rysuje, a skupia się na ilustracji, jego pełne szczegółów prace bardziej kojarzą się z obrazami niż klatkami jakiejś opowieści rysunkowej. „Andzia” powstała, ponieważ Fundacja Andrzeja Mańkowskiego ze Szczawnicy zleciła stworzenie warstwy wizualnej do wierszy biskupa z Kamieńca Podolskiego nazywającego się nie inaczej jak...

Piotr Mańkowski. Napisał je prawdopodobnie na przełomie lat dwudziestych i trzydziestych, krótko przed swoją śmiercią. Nie są to bynajmniej bajeczki



dla dzieci, lecz raczej surrealistyczne ekskursje w krainę, gdzie pod cienką powłoką nonsensu kryją się strachy i mary. Andzia w jednym z wierszy traci głowę, a jej skrócony korpus mimo tego dalej funkcjonuje, prawie jakbyśmy czytali „Conana”. Mańkowski pisał je, nie afiszując się zbyttnio, i dopiero po jego śmierci cudem udało się odnaleźć rękopis. Najważniejszy w książce jest jednak nie styl, lecz starodawny klimat sprawnie przenoszący nas w Belle Epoque, pod koniec coraz bardziej zalewaną wojenną symboliką. Truciński kreśli wspaniałe, wielowarstwowe pejzaże, zaskakujące jak na płótnach Magritte’a i cyniczne jak u Dalego. Można nie czytać, a jedynie oglądać albo czytać na wrywki. „Andzia” nie jest bowiem opowieścią z morałem, lecz jedną wielką impresją – ze świata, który odszedł na zawsze i w dzisiejszym globalnowioskowym bajzlu nie ma po nim najmniejszych śladów. (PM)

KSIĄŻKA KRÓLOWIE BAJEK



„Królowie bajek. Opowieść o legendarnym studiu filmów rysunkowych” autorstwa Leszka T. Talko i Karola Vesel’ego to nostalgiczna piguła, jakiej jeszcze nie było. Czy w młodości oglądając przygody Baltazara Gąbki czy Bolka i Lolka, zastanawialiście się, kto za tym wszystkim stoi?

Pojawiali się nazwiska, gdy Reksio stukał pieczęcią jak opętany w czołówce serialu, ale wtedy to były po prostu bajki.

Tymczasem nie wzięły się przecież z szafy w „Akademii Pana Kleksa”, tylko ze Studia Filmów Rysunkowych w Bielsku-Białej. Studia, które powstało z niczego – poza pasją wynikłą z zaurzyczenia „Królewną śnieżką” Walta Disneya (komuś wychowanemu w świecie przesyconym animacją trudno zrozumieć, jakie wrażenie zrobił na każdym pierwszy pełnometrażowy film animowany) i pomysłu, żeby zebrać ekipę rysowników, którzy – tak się złożyło – służyli wcześniej w Wermachcie. Ot, tak się wtedy plotły ludzkie losy – to, co na ekranie było radosne i uproszczone, okazuje się efektem skomplikowanej rzeczywistości. Pierwszy powojenny polski film animowany był propagandową kreskówką zachęcającą do głosowania w referendum – przedstawiał symboliczny senat spadający z wozu (czasy się zmieniają, a animacja na zamówienie rządu ciągle w cenie...).

Wyzwania techniczne związane z pionierską dziedziną (z braku klisz sięgano po rentgeny, robiono własne farby), osobiste ambicje, nieuniknione konflikty – wszystko składa się na opowieść, która pod warstwą nostalgii skrywa coś znacznie więcej. (MRW)

REKSIO

GRA

PUSZKA PANDORY



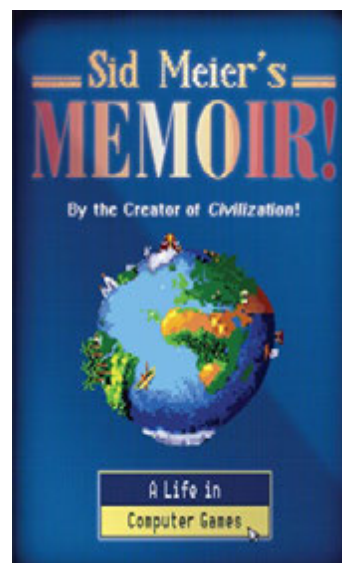
Na portalu wspieram.to trwa akcja crowdfundingowa przygotowanej przez wydawcę Pixela reedycji kultowej Puszki Pandory Marcina Borkowskiego!

Do tytułu pierwszej polskiej gry komputerowej jest kilku pretendentów, wszystko zależy od przyjętych kryteriów. Puszka Pandory była pierwszą grą napisaną z myślą o sprzedaży, pierwszą oficjalnie sprzedawaną, pierwszą reklamowaną i recenzowaną w polskiej prasie, co daje jej solidne

R A R E

fory w porównaniu z innymi tytułami. Grę napisał i wydał (we wrześniu 1986 roku) Marcin Borkowski. Fabułę zainspirował pierwszy rozdział „Głowy Kasandry” Marka Baranieckiego, wydrukowany na łamach magazynu Fantastyka (za całą powieść autor otrzymał w 1985 roku Nagrodę imienia Janusza A. Zajdla), tekstowy interfejs użytkownika korzystał z rozwiązań podpatrzonych w Colossal Cave Adventure i Hobbicie. Powstała wyjątkowo wersja na ZX Spectrum, sprzedane na giełdzie na Grzybowskiej kilka pierwszych egzemplarzy zostało błyskawicznie skopiowane i trafiło do pirackiej oferty w całej Polsce. Gra przebiła się do powszechnej świadomości dzięki opublikowanej w Bajtku mapie i recenzji.

Puszka Pandory A.D. 2020 to wyjątkowa reedycja. Zostanie wydana podobnie jak 35 lat temu na kasie magnetofonowej, w zestawie między innymi z instrukcją, od nowa stworzoną mapą w formacie A3 i oryginalnym opowiadaniem „Głowa Kasandry” oraz zbiorem felietonów Marcina Borkowskiego! Całość będzie opakowana w gustowną puszkę. Powstaną również limitowane edycje kolekcjonerskie, które przekazane zostaną na cele charytatywne (na przykład WOŚP). Projekt zapoczątkuje crowdfundingowa akcja pod adresem www.wspieram.to/puszkapandory (PB)



KSIĄŻKA

SID MEIER'S MEMOIR!
A LIFE IN COMPUTER
GAMES

Po tym, jak nieświadom, że pcham się pomiędzy wódkę a zakąskę, doniosłem byłym pracownikiem Dynamiksu, co Ken Williams napisał o nich w swojej książce, wywiązała się dość nieprzyjemna dyskusja, w której padały uwagi w stylu, że ktoś go od dawna nie lubił, bo przychodził do pracy w żółtej zatuszczonej koszulce. W przypadku książki Sida Meiera raczej nie będzie podobnych medialnych rozruchów, bo zbyt sprytnym dyplomatą i analitycznym umysłem jest jej autor, żeby się komuś narażać swoją dezygnaturą. Nawet Danowi Buntelowi, któremu według wielu ukraść pomysły na Civilization, poświęca trzy strony, miło wspominając wspólną znajomość i jego przypadek (Bunten zmienił płeć na początku lat dziewięćdziesiątych) wykorzystując do dyskusji o roli kobiet w branży gier. W ogóle cały „Sid Meier's Memoir” jest w pewnym sensie analizą różnych wydarzeń w sektorze strategiczno-ekonomicznym elektronicznej rozrywki, w których nasz bohater nie zawsze brał udział, lecz często im się tylko przyglądał. Meier ma znakomitą pamięć, wyciąga cytaty sprzed trzydziestu lat, jakby działo się to wczoraj. To także pozycja omawiająca wszystkie gry, przy których pracował. I w zasadzie to byłyby wszystkie wrażenia, same pozytywne, gdyby nie fakt, że kiedyś spotkałem Meiera na GDC i wydał mi się człowiekiem skrajnie antypatycznym, przez co ten jego wyrazony w książce przyjazny stosunek do świata wydaje się trochę podejrzany. Ale to tylko prywatne spostrzeżenie, które miało przełożenie na moją własną lekturę, ale nie będzie miało wpływu na to, jak „Memoir” będą postrzegali inni. Lepiej napisanej autobiografii człowieka od gier nie ma w tej chwili na rynku. (PM)

KSIĄŻKA

NOT ALL FAIRY TALES HAVE HAPPY ENDINGS



Ken Williams miał w planach na lato 2020 roku kolejny wypad w egzotyczne rejony. Gdy pandemia je pokrzyżowała, Roberta powiedziała krótko: „Siadaj w takim razie i pisz książkę”. I nie jest to żart czy domysł, tylko niemalże dosłowny cytat z lektury, którą pochłonąłem w ciągu jednego wieczora.

Ken nie wszystko pamiętał, musiał się ostro posiłkować Guglem, ale robotę wykonał prawie tak szybko jak Howard Scott Warshaw E.T. i światło dzienne ujrzała pierwsza autobiograficzna pozycja poświęcona historii Sierra On-Line. „Not All Fairy Tales Have Happy Endings” porusza wiele kwestii mało znanych w literaturze, jak choćby dzieje Sierra Network czy kulisy przejścia firmy Williamsów przez CUC International. Zawiera bezcenne informacje, za które każdy fan ekipy z Oakhurst dałby się poszatkować. W środku są też wyciągnięte z archiwum Kena fotografie, spośród których części nigdy nie widziałem w sieci. Choćby już z tych powodów koniecznie trzeba posiadać tego paperbacka w podręcznej bibliotece.

Ken zawsze był człowiekiem od technologii i biznesu, a nie twórcą, a tym bardziej pisarzem. I to widać. Toporny styl, momentami przypominający prezentację z PowerPointa, gdy wyliczane są na przykład różne metody zarządzania. Gdy natomiast autor zaczyna sadzić całostronicowymi cytatami z Wikipedii, robi się naprawdę przykro. Wiele zdarzeń przytacza niedokładnie („As I heard of”), mało też pisze o samych grach, za wyjątkiem wczesnych tytułów z Mystery House na czele. Akurat jego powstanie opisane jest bardzo szczegółowo i tutaj z kolei Wikipedia będzie mogła wzbogacić swoje hasło. Osobiście nie żałuję, że importowałem tę książkę, za to niestety nie polecam jej niezdeklarowanym fanom Sierry. Rzecz zostanie zapamiętana przez historię jako mało sensacyjna autobiografia Kena Williamsa, doskonałego informatyka, człowieka małowórnego, spokojnego i zakochanego po uszy w swojej żonie. Tylko tyle, bo kawałem dobrej literatury to ona nie jest. (PM)



PO PIERWSZE,
WITAM W DRUGIM
SEZONIE KDP.
PO DRUGIE,
ABSOLUTNIE NIK
SIĘ NIE ZMIENIA
OPRÓCZ WINIETY,
TERAZ NAWIAZUJĘ
DO ALBUMU.

I PO TRZECIE,
JAK JUŻ WSPOMNIAŁEM
O ALBUMIE, A NIE
MOGŁEM NIE WSPOMNIEĆ,
JESZCZE RAZ DZIĘKI
ZA WSPARCIE
ZBIÓRKI



MIELIŚCIE SZANSE
ZOBACZYĆ TELEDYSK DO
THE VALLEY OF THE PAGANS
ZESPOŁU **GORILLAZ**?



A PYTAM, BO WIDEO
SZYBKO ZNIKNĘŁO. NIEMAL CAŁKOWICIE
PRZYGOTOWANO JE ZE ZLEPKÓW
NAGRYWEK Z **GTA V** I NAJWYRAŹNIEJ
KTOŚ W **ROCKSTAR** LUB **TAKE-TWO**
DOSTAŁ PIANY TAM I TU.



This video has been removed

PIOSENKA POWSTAŁA JAKO CZĘŚĆ
PROJEKTU **SONG MACHINE**. TAKA
ZABAWA, W KTÓREJ **GORILLAZ**
ZAPRASZAJĄ DO WSPÓŁPRACY
PRZY PIOSENCE GOŚCIA SPECJALNEGO.
NA POPRZEDNIM SINGLU UDZIAŁAŁ SIĘ
NP. **ELTON JOHN**.



GOŚCIEM NA **THE VALLEY**... JEST **BECK**.
ZOSTAŁEM FANEM TYPA PRZY PIERWSZYM
SINGLU W 1994 ROKU, FANOSTWO
NADAL TRWA, UMRE FANEM **BECKA**.
MOJA UKOCHANA PŁYTA? **SEA CHANGE**,
NAJSMUTNIEJSZA PŁYTA ŚWIATA.
W MOIM SPEKTRUM WRAŻLIWOŚCI,
OCZYWIŚCIE.



KIEDY ZOBACZYŁEM ZBITKĘ **BECK** I **GTA**
W JEDNYM NAGŁÓWKU, WRÓCIŁO
WSPOMNIENIE PEWNEGO OKRESU
W MOIM ŻYCIU, KIEDY TAK BARDZO
NIE WIEDZIAŁEM, CO ZE SOBĄ ZROBIĆ,
ŻE POSTANOWIŁEM CAŁYMI DNIAМИ
JEŹDZIĆ NA KOSIARCE PO RUBIEŻACH
SAN ANDREAS.



ROBIŁEM TO PRZEZ NIEMAL MIESIĄC.
A JAKO ŻE PIERWSZY **XBOX** POZWAŁAŁ
NA PUSZCZANIE W TLE CZĘŚCI GIER
WŁASNEJ MUZY, JEŹDZIŁEM NA TEJ
KOSIARCE WYBĄCZNIE PRZY PIOSENKACH
Z **SEA CHANGE**. ŻADNYCH MISJI,
ŁAMANIA PRAWA, POŚCIGÓW... TYLKO
POWOLNA JAZDA PRZED SIEBIE.



NAJWYRAŹNIEJ COŚ MI
W ŻYCIU WTEDY NIE WYSZŁO
I DOSZEDŁEM DO WNIOSKU, ŻE
NADAJE SIĘ TYLKO DO JEŹDZENIA
NA KOSIARCE W GRZE WIDEO.



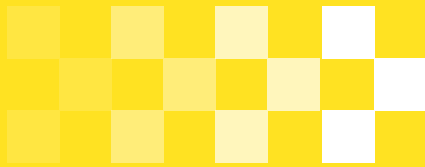
CO KOLWIEK TO BYŁO,
NIE PRZEPRACOWAŁEM TEGO,
ZDAŻYŁEM ZAPOMNIEĆ, CZYLI LUZ.
ALE JAK SOBIE POMYŚLE, ŻE
MIAŁEM KIEDYŚ CZAS, ABY PRZEZ
MIESIĄC, BEZ KONSEKWENCJI
PO PROSTU SOBIE JEŹDZIĆ...



...A DZIŚ PLANUJĘ KAPIEŁ
Z KILKUDNIOWYM WYPRZEDZENIEM,
POMIĘDZY NIEPEWNA DRZEMKĄ
CÓRKI A JEJ CHWILĄ NA BAJKI
WIECZOREM... PRZEZ MIESIĄC!
NIEWYOBRAŻALNE!

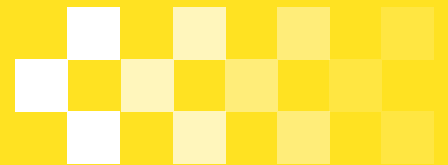


ILE JA BYM
TERAZ PRZEZ
TEN MIESIĄC
ZROBIŁEM?!



FELIETONY

- 111 Łukasz Orbitowski
- 118 Piotr Gawrysiak
- 120 Aleksy Uchański
- 122 Marcin Borkowski



ZABÓJCA Z LONDYŃSKIEGO WHITECHAPEL PRZENIKNĄŁ JUŻ DO POPKULTUROWEJ TKANKI TAK GŁĘBOKO, ŻE JEST TRAKTOWANY NIE JAKO POSTAĆ Z KRWI I KOŚCI, ALE PEWIEN KONSTRUKT.



KWADRATOWA HISTORIA WŁÓCZĘGI

≡≡≡ KULISY POWSTANIA ≡≡≡

ベイグラントストーリー VAGRANT STORY Ⅲ

Yasumi Matsuno jest wizjonerem i perfekcjonistą, którego otwarty umysł i nieszablonowe podejście do tworzenia historii zapewniły mu rzesze fanów wśród miłośników japońskich erpegów. Stworzony przez jego zespół Vagrant Story jest grą idealną niemal pod każdym względem. Tym bardziej, nawet po jej wielokrotnym ukończeniu, trudno uwierzyć, że z ostatecznej wersji usunięto ponad połowę planowanej zawartości.

■ Łukasz Bernacki

O Vagrant Story z zachwytem pisali zarówno recenzenci, jak i gracze, którzy niekoniecznie byli wcześniej miłośnikami JRPG. Chciałbym się jednak skoncentrować na zakulisowych ciekawostkach z procesu powstawania gry, które są nie mniej interesujące od niej samej, a i pozwolą szerzej spojrzeć na wiele kluczowych elementów, które ostatecznie przybrały taki, a nie inny kształt.

GORĄCA INFOLINIA

Przełom w karierze Matsuno nastąpił w 1993 roku, kiedy na konsoli SNES zadebiutował Ogre Battle: The March of the Black Queen. Gra nie tylko zdobyła uznanie, ale przede wszystkim



**TELEFONICZNA OB-
SŁUGA KLIENTÓW
BYŁA DLA MATSU-
NO CENNA LEKCJA
PRZY TWORZENIU
KOLEJNYCH GIER.**

dała podwaliny pod rozwijający się podgatunek taktycznych japońskich erpegów. Tytuł jak na swoje czasy był bardzo ambitny, a przez to skomplikowany. Dla wielu graczy był to pierwszy kontakt z orientalnym rozumieniem magii i miecza, a aż trzynaście różnych zakończeń mogło prowadzić do frustracji. Jak wspominał Matsuno: „Po wydaniu Ogre Battle firma Quest, w której wówczas pracowałem, zmagiała się z niedoborem personelu. W konsekwencji oprócz projektowania gier zajmowałem się również telefoniczną obsługą klientów. Ludzie dzwonili i mówili: «Ta gra nie ma sensu! Kto jest odpowiedzialny za ten cały bałagan?! Przełącz go na linię!», po czym odpowiadałem: «Ach, przepraszam, to będę ja». W ten sposób przez cztery długie miesiące musiałem wysłuchiwać wszystkich uwag, co z jednej strony było wyczerpujące psychicznie, ale z drugiej strony było to dobre doświadczenie, które pozwoliło mi dopracowywać kolejne tytuły i jednocześnie unikać poprzednich błędów”.

Po przejściu z Quest do Square (obecne Square Enix) i wydaniu Final Fantasy Tactics Matsuno wiedział, że jego kolejny projekt musi odejść od wyeksploatowanej

PRZED WYDANIEM VAGRANT STORY ROZWAŻANO KONTYNUACJĘ FINAL FANTASY TACTICS. OSTATECZNIE POSTAWIONO NA NOWY PROJEKT W ŚRODOWISKU 3D PRZEZNACZONY NA KONSOLE NOWEJ GENERACJI.

w poprzednich latach formuły. Pomyślałem na nowy tytuł było zmiksowanie różnych gatunków, z przewagą role playing oczywiście, ale zaprawienie go dodatkowymi składnikami. Przy takich założeniach twórczych zaczęło powstawać Vagrant Story...

Zastosowany w tej produkcji styl graficzny nie przypominał dotąd żadnej gry studia. Zamiłowanie do zachodnich tytułów towarzyszyło autorowi już od czasów Amigi, a jako jedną z głównych inspiracji przy tworzeniu Vagrant Story wymienia wydaną przez Psygnosis w 1990 roku Carthage – strategię osadzoną w realiach starożytnego Rzymu w czasie wojny z Kartaginą.

Oprawa wizualna nawiązująca do zachodnich gier RPG to niejedyna zmiana w portfolio Square. Po sukcesie Final Fantasy Tactics znany ze swych ambicji Matsuno otrzymał zielone światło na stworzenie dowolnej produkcji, jednak zamiast trzymać się sprawdzonych schematów, postanowił od razu rzucić się na głęboką wodę: „Kontynuacja Final Fantasy Tactics wchodziła wówczas w grę, ale musiałem wziąć pod uwagę również preferencje moich współpracowników. Ustaliliśmy, że będzie to prawdopodobnie nasza ostatnia gra na PlayStation, po czym zapewne przejdziemy na system nowej generacji. Zdecydowaliśmy, że lepiej będzie już teraz stworzyć grę 3D zamiast 2D. Uznaliśmy też, że musimy zdobyć trochę wiedzy – zarówno w zakresie grafiki, jak i programowania – aby poradzić sobie z tytułami na nadchodzącej konsole. I tak rozpoczęliśmy prace nad Vagrant Story”. Nikt wtedy raczej nie podejrzewał, że eksperymentalny projekt ekipy Matsuno w pełnym trójwymiarze na zawsze zapisze się na kartach historii elektronicznej rozrywki.

NIEDOPOWIEDZENIA

Ważniejsze od samej historii Vagrant Story wydaje się wymyślone przez



Matsuno wieloznaczne zakończenie. Największą wątpliwość fabularną, która do dziś nie została ostatecznie wyjaśniona, budzi kwestia posiadania rodziny przez głównego bohatera, Ashleya Riota. Producent umiejętnie bawi się z nami na poszczególnych etapach historii. W pierwszych wspomnieniach bohater beztrudnie spędza czas na łące z żoną i dzieckiem, kiedy niespodziewanie atakują ich rabusie, z zimną krwią zabijając najbliższe osoby. Nieco później Sydney Losstarot, czytając mu w myślach, odkrywa przed nim (i graczem), że wspomnienia te są fałszywe i w rzeczywistości to on zabił młodą kobietę z dzieckiem. Na tym etapie fabuły można jednak założyć, że jest to zwykła manipulacja. Przepuszczenia te potwierdza dopiero później Jan Rosencrantz. I kiedy wydaje się nam, że sytuacja jest już klarowna, przed walką z ostatnim bossem główny bohater doświadcza wizji, w której Tia i Marco akceptują go jako męża i ojca, mówiąc, aby wierzył w to, co podpowiada mu serce.

Z kolei jeśli przypomnimy sobie epilog, to okazuje się, że przygoda Ashleya miała dopiero nabrać rozpędu, co sugeruje komunikat: „I tak zaczęła się historia wędrowca, włóczędzy”. Wielu fanów do dziś czeka na kontynuację jego przygód, jednak ta prawdopodobnie nigdy nie nastąpi.

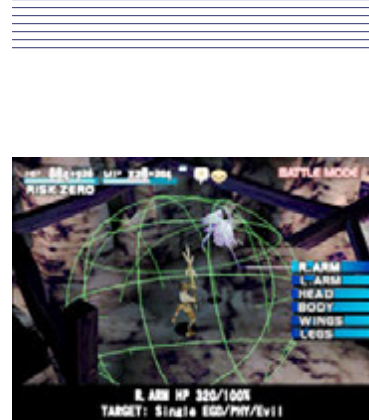


„Chciałem to zakończyć na jednym tytule. Jednym z głównych celów tego projektu było zdobycie umiejętności i know-how z myślą o następnej generacji gier i to osiągnęliśmy. Dlatego uważam, że nawet jeśli nie zrobimy kontynuacji, to duch Vagranta będzie widoczny w naszych przyszłych grach” – podsumowywał Matsuno w oficjalnym poradniku „Vagrant Story Ultimania”.

Choć faktycznie niektóre elementy gry były podobne choćby w Final Fantasy XII (architektura lochów i efekty dźwiękowe), to jednak VS wciąż pozostaje produkcją jedyną w swoim rodzaju. Do dziś nie wyjaśniono również, co miało oznaczać hasło „The Phantom Pain” wyświetlane w trakcie napisów końcowych – fani spekulują, że miało to być początek nowego uniwersum, ale informacje te nigdy nie zostały oficjalnie potwierdzone.

INSPIRACJE

Akihiko Yoshida, odpowiedzialny za stworzenie postaci, po latach tłumaczył, że na początku grafika w Vagrant Story miała być urocza i cukierkowa, natomiast modele postaci przypominały bohaterów „Doliny Muminków”. Pierwotnie były narysowane w kreskówkowym stylu określanym jako san-toushin, co oznacza, że ich głowa, ciało i nogi miały identyczne proporcje. Wraz z rozwojem historii, która stawała się mroczna, twórcy musieli zrezygnować z tej koncepcji – w ciemno





zgaduję, że nie tylko ja odetchnąłem w tym momencie z ulgą.

Choć produkcja rozpoczęła się w 1997 roku, a więc tuż po zakończeniu prac nad Final Fantasy Tactics, to dopiero rok później zespół zgodnie ustalił, jaki kierunek artystyczny ostatecznie wybierze. Wszystko za sprawą wydanego 3 września 1998 roku... Metal Gear Solid. Tak, to właśnie przygody Solid Snake'a i niespotykany dotąd pokaz możliwości PS One oczarowały twórców na tyle, by podążać w kierunku trójwymiarowego środowiska. Wówczas też narodził się pomysł, aby wprowadzić pełną (jak na ówczesne możliwości sprzętu) mimikę twarzy bohaterów. I choć były to czasy, gdy o voice actingu z prawdziwego zdarzenia w japońskich erpegach nikomu się nie śniło, to należy pochwalić twórców za profesjonalne podejście do tematu. Radość, gniew czy nawet ironiczne uśmiechy w trakcie ostrej wymiany zdań zostały przedstawione znakomicie, podbudowując emocjami i tak doskonale napisaną historię.

By przekształcić opowieść w dark fantasy, twórcy musieli znaleźć odpowiednią inspirację, aby była nie tylko wiarygodna, ale też kojarzyła się z istniejącymi miejscami. Wybór padł na Francję, gdyż najlepiej oddawała ducha nadchodzącego projektu. Jak przyznał Yoshida dla Ultimanii: „Matsuno koniecznie chciał uwzględnić ruiny. Jego wizja miała przedstawiać rozpadające się miasto. Wzięliśmy więc aparaty i wyruszyliśmy na wycieczkę do Europy. Leá Monde wzorowane było na Saint-Émilion – mieście leżącym w południowo-zachodniej Francji, z licznymi winnicami, ruinami,



INSPIRACJĄ DLA TWÓRCÓW BYŁO FRANCUSKIE MIASTECZKO SAINT-ÉMILION Z WINNICAMI, RUINAMI I PIĘKNĄ KATEDRĄ.

podziemnymi przejściami i przepiękną katedrą”. I rzeczywiście – zarówno winnice, katedra, jak i liczne podziemia stanowią główne atrakcje, jakich przyjdzie nam doświadczać w trakcie wędrówki.

Warto jeszcze zatrzymać się chwilę przy procesie powstawania soundtracku. Kompozytor Hitashi Sakimoto i Tomohiro Yajima, odpowiedzialny za efekty dźwiękowe, w pierwszej kolejności rozpoczęli prace nad dźwiękami przyrody (wycie wilków w tle, szum rzeki w mieście czy śpiew ptaków). Później stworzono odgłosy przeciwników w trakcie walki, a dopiero na końcu skomponowano muzykę dla poszczególnych lokacji. Wspominam o tym dlatego, że przez pewien czas kompozytorzy zastanawiali się, czy nie ograniczyć jej do minimum. Na szczęście zdecydowali, że tylko w wybranych miejscach muzyka nie będzie konieczna do budowania klimatu. Z perspektywy czasu trzeba przyznać, że eksperyment ten wyszedł grze na dobre, gdyż w niektórych lokacjach cisza pozwalała na chwilę wychnienia przed kolejnymi pojedynkami.



CREDITS



VAGRANT STORY UMOŻLIWIA SAMODZIELNE TWORZENIE EKWIPUNKU W KUŹNI. CHWAŁA TWÓRCOM, ŻE ZREZYGNOWALI Z TRADYCYJNEGO HANDLU.

OCZEKIWANIA...

Jak wspominałem na wstępie, ze względu na ograniczony budżet i możliwości techniczne PS One twórcy musieli zrezygnować z wielu kluczowych fragmentów. W pierwszej kolejności usunęli elementy wizualne, jak zbędne efekty czarów i umiejętności Break Arts. Pomimo rozbudowanego systemu walki w ostatecznej wersji zabrakło kompleksowego systemu zliczania obrażeń. Trudno to sobie wyobrazić, skoro przedstawiony system podzielony na obrażenia poszczególnych części ciała oraz jego konsekwencje (na przykład ciągle uderzanie przeciwnika w nogi osłabiało jego szybkość, natomiast ciosy w głowę obniżały współczynnik inteligencji) wydaje się wręcz niezastąpiony.



Początkowo, jak w innych grach Square, Ashley miał spotykać wiele niegrzywalnych postaci, z którymi mógł rozmawiać, a nawet handlować. Ostatecznie zrezygnowano z tej koncepcji, a handel zastąpiono warsztatem – systemem samodzielnego wykuwania różnej broni (miecze jedno- i dwuręczne, kusze, topory czy magiczne różdżki), tarcz i ekwipunku, w połączeniu z kilkoma rodzajami materiałów, wciąż jest jednym z najbardziej zaawansowanych pod względem tworzenia uzbrojenia w historii gier wideo, zaś liczba dostępnych kombinacji sięga kilkunastu tysięcy! Nie trzeba chyba lepszej rekomendacji w temacie.

Elementy platformowe – konieczność skakania między przepaściami i przesuwanie skrzyń – bardzo szybko stały się integralną częścią Vagrant Story. W trakcie prac okazało się jednak, że większość zagadek (zwłaszcza w końcowych lokacjach) była tak trudna, że niektóre osoby z zespołu nie mogły ich rozwiązać. Ostatecznie uproszczono je, choć każdy, kto choć raz przeszedł tę grę,

na pewno pamięta, że niejednokrotnie trzeba się było nagłować, co jednak nie przeszkadzało w zapoznawaniu się z historią.

Istotnym elementem rozgrywki, który musiał pójść do kosza, był tryb kooperacji. Pierwotnie Vagrant Story tworzono z myślą o dwóch graczach. Pierwszy miał się wcielać w Ashleya Riota, natomiast drugi w agentkę Callo Merlose, obecną również w ostatecznej wersji. Co ciekawe, twórcy zachowali pozostałości po tej koncepcji. Otóż w trakcie przemierzania Snowfly Forest jesteśmy świadkami pamiętnej walki dwóch na dwóch z gościnnym występem Sydneya po naszej stronie. Jeśli natomiast walczymy z kilkoma przeciwnikami jednocześnie w dowolnej lokacji, możemy zastosować ciekawy trik. Należy tak się ustawić, aby jeden z przeciwników uderzył drugiego. Kiedy to nastąpi, leczymy ранego tak długo, aż nad jego głową pojawi się serduszko, i od tej pory możemy korzystać z pomocy kompana. Fajna ciekawostka i trochę szkoda, że działa jedynie do momentu wyjścia z danej lokacji.

VAGRANT STORY ZACHWYCA ROZBUDOWANĄ HISTORIĄ ORAZ ZAAWANSOWANYM SYSTEMEM WALKI. BRAKUJE JEDYNIĘ WZROSTU STATYSTYK PRZECIWNIKÓW PRZY PONOWNYCH PRZEJŚCIACH GRY.

...KONTRA RZECZYWISTOŚĆ

Na zakończenie warto zastanowić się nad społecznym i rynkowym fenomenem Vagrant Story. Choć gra nie sprzedała się na miarę kolejnych odsłon Final Fantasy, to jednak do dziś ma rzeszę fanów na całym świecie. Dużą w tym zasługą wielowątkowej historii z otwartym zakończeniem, jednak kluczowym aspektem jest jej nieprawdopodobnie wysoki wskaźnik regrywalności, który motywuje do wielokrotnego ukończenia przygody. Aby odblokować wszystkie lokacje, należy ukończyć tytuł dwukrotnie, co oznacza spędzenie przy konsoli przynajmniej pięćdziesięciu godzin.

To jednak nie koniec wyzwań, gdyż na śmiałków czekają opcjonalni bossowie, specjalne batalie na czas czy ukryte lokacje, takie jak niezapomniana Iron Maiden. Jakby tego było mało, dzięki opcji New Game+ z każdym kolejnym podejściem stajemy się maszyną do zabijania, a dodatkową motywację stanowi odkrywanie unikalnych broni (kto zdobył choćby Holy Win, ten zrozumie). W dalszej fazie dochodzi możliwość odblokowania trzydziestu dwóch ukrytych trofeów za szczególne osiągnięcia (na przykład zabicie określonej liczby przeciwników daną bronią). Jeśli dodamy do tego wysoki (już w trakcie pierwszego przejścia), choć sprawiedliwy poziom trudności, wspomniany już wcześniej warsztat z niezliczoną liczbą kombinacji tworzenia ekwipunku oraz niezwykle dopracowany system walki, wymagający perfekcyjnego wycucia czasu przy zadawaniu kolejnych ciosów, to jawi się nam obraz gry niemal idealnej i jedynej w swoim rodzaju.

Na dokładkę otrzymaliśmy ciekawe zagadki logiczne, stanowiące miłą odskocznicę od niemal bezustannych potyczek, oraz epicki soundtrack. Odświeżając Vagrant Story na potrzeby tego tekstu, przyłapałem się na tym, że frajda płynąca z rozgrywki w moim



przypadku jest wciąż tak samo silna jak dwadzieścia lat temu. Z perspektywy czasu brakuje mi wyłącznie wyższych poziomów przeciwników w sytuacji, gdy zabieramy się za ponowne przechodzenie gry. Nie zmienia to faktu, że Vagrant Story nawet dziś zasługuje na maksymalną notę wśród tytułów z PlayStation One. Warto pamiętać o takich szacownych klasykach, zabierając się za tytuły wydawane na najnowszą generację konsol. ■



FLIGHT OF THE AMAZON Queen

Trochę parodia komiksów i dawnego kina akcji, trochę nawiązanie do klasyki gier przygodowych. Ćwierć wieku temu z tej mieszanki wyszła całkiem smakowita produkcja.

■ Bartłomiej Kluska



JUŻ OKŁADKA ZWIASTOWAŁA
PRZYGODĘ W STYLU KINOWYCH KLASYKÓW.

To miało być rutynowe zlecenie. Joe King – pilot do wynajęcia – otrzymał zadanie, by przetransportować Faye Russel, zjawiskowo piękną gwiazdę filmową, na plan zdjęciowy nieopodal Amazonki. Początkowe drobne kłopoty z konkurencją nie psują mu humoru (taka branża), ale awaria samolotu, która zmusza go do lądowania w samym sercu dżungli, to już problem większego kalibru. I dopiero początek tej niezwykle przygody.

Pilot wpada w sam środek sensacyjnej intrygi, w której będzie musiał nie tylko uratować z opresji kapryśną Faye i nieużytego Sparky'ego, samolotowego mechanika, bardziej od obowiązków służbowych zainteresowanego komiksami, ale również oswobodzić amazońską księżniczkę Azurę, odszukać Kryształową Czaszkę o wielkiej mocy i powstrzymać demonicznego naukowca, dr. Ironsteina, który chce podbić świat za pomocą armii dinozaurów.

Tak – w telegraficznym skrócie – prezentuje się fabuła Flight of the Amazon Queen, gry przygodowej, którą przypominamy z okazji jej dwudziestych piątych urodzin. A rok 1995 był przecież udany dla przygodówek, jako że ukazały się wówczas między innymi Phantasmagoria, The Beast Within, Discworld, Prisoner of Ice, Full Throttle, I Have No Mouth and I Must Scream czy The Dig. Lot Amazońskiej Królowej, stworzony w chałupniczych warunkach i pozbawiony promocyjnego wsparcia dużych branżowych graczy, w gronie tak głośnych produkcji przemknął wówczas nieco niezauważony. Niesłusznie.

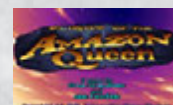
JOE KING NIE BOI SIĘ WĘŻY

Nawet ćwierć wieku temu była to przygodówka „w starym stylu”, której autorzy musieli spędzić wiele godzin przy

tytułach LucasArtsu. Widać to już na poziomie interfejsu dość wiernie kopiującego rozwiązania znane z The Secret of Monkey Island czy Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Do przywołanych produkcji nawiązują też fabuła i rozgrywka. Absurdalny humor obecny w grze przywodzi na myśl perypetie Guybrusha Threepwooda, a historia pechowego pilota mogłaby po zmianie głównego bohatera łatwo posłużyć za materiał do kolejnych przygód doktora Jonesa. Nie tylko tych interaktywnych, ale może nawet filmowych.

Rzecz przecież dzieje się tuż po drugiej wojnie światowej, mamy tu tajemnicze artefakty, egzotyczne scenerie, prastarą świątynię, sporo sensacyjnej akcji, a także antagonistów – złowrogiego naukowca i jego zbiorów – którzy najprawdopodobniej są ukrywającymi się w dżungli nazistami knującymi przeciwko światu. Ba!, przecież i trudna relacja Kinga z Faye, lubiącą się w luksusie gwiazdą filmową, której nagle przyszło zmierzyć się z dzikim światem, jakiego nie znała, podejrzenie przypominające historię Indy'ego i Willie ze „Świątyni zagłady”! Nawiązań jest znacznie więcej. Sam Joe, choć nosi nie fedore,

■ Minigra



Do wersji CD Lotu Amazońskiej Królowej dołączona była minigra, w której Joe King zwiedza siedzibę Interactive Binary Illusions i rozmawia z autorami o tym, jak powstawała ich produkcja. Ten bardzo interesujący i zabawny dodatek (w którym w kapitalnym epizodzie pojawia się także Faye Russel) został ukryty pośród plików na płycie. Niestety ukryty był tak dobrze, że niewielu graczy dowiedziało się o jego istnieniu.





JESLI PRZYGODA PILOTA JOE KINGA (PIERWSZY Z LEWEJ) ZACZYNA SIE, TAK, DALEJ MOZE BYC JUZ TYLKO LEPIEJ.



JEDNYM Z POMNIEJSZYCH ZADAN JEST PRZEKONANIE TEGO GORYLA, ZE NIE POWINNO GO BYC W AMERYCE POŁUDNIOWEJ!



...NIKT NIE MOGE PRZEWIDZIEC, ZE RUTYNO WE ZLECENIE NA TRANSPORT SAMOLOTOWY BEZDIE OKAZJA...

LOT AMAZOŃSKIEJ KRÓLOWEJ ŁĄCZYŁ HUMOR RODEM Z MAŁPIEJ WYSPY I FABUŁĘ JAK Z „INDIANY JONESA”. MIMO TO NIE ZROBIŁ OSZAŁAMIAJĄCEJ KARIERY.



...BY URATOWAC Z OPRESJI TE FILMOWA PIĘKNOŚĆ...

lecz czapkę z daszkiem i zamiast bicia używa kija baseballowego, ze swoją zdolnością do pakowania się w kłopoty i niewyparzoną językiem wydaje się przecież nieodległym krewnym słynnego archeologa. Przy czym w pewnym momencie gry pilot czuje się w obowiązku podkreślić, że on akurat nie boi się węży!

GORYL W AMERYCE POŁUDNIOWEJ

Na szczęście Lot Amazonkiej Królowej nie świeci wyłącznie światłem odbitym. Atutem gry są zwłaszcza jej drugoplanowi bohaterowie – plemię wysokich Pigmejów, misjonarze z zapalem nawracający małpy, dwóch badaczy-kolekcjonerów komiksów, którzy pragną (ponownie!) dostać się do niewoli Amazonek czy wreszcie nader przedsiębiorczy sklepikarz prowadzący swój punkt handlowy w samym sercu dżungli – wszyscy oni mają w tej opowieści smakowite epizody. Takich budzących uśmiech drobizgów jest więcej. Przykładowo w pewnym momencie akcję spowalnia leniwiec, dość (no cóż...) leniwie przemieszczający się do miejsca, w którym Joe może go sięgnąć. Jest też mówiący po ludzku goryl, którego trzeba w długiej pogawędce przekonać, że jego gatunek nie mieszka w Ameryce Południowej (wtedy zniknie i przestanie blokować drogę bohaterowi).

Fabulę Flight of the Amazon Queen napędzają jednak nie gagi i skrzące się humorem dialogi, lecz zagadki. W większości są zdroworoządkowe i – jak twierdzą koneserzy gatunku – nieco łatwiejsze niż w konkurencyjnych produkcjach. Wyzwania przeważnie oparto na schemacie „dostarcz komuś coś, czego potrzebuje, by w zamian dostać coś, co tobie przyda się za chwilę”. Nie ma tu zatem konieczności próbowania wszystkiego na wszystkim,

...I POWSTRZYMAC DEMONICZNEGO, PLANUJĄCEGO PODBÓJ ŚWIATA NAUKOWCA.





OBOWIĄZKOWYM PUNKTEM WYPRAWY BYŁA WIZYTA U PRAWDZIWYCH AMAZONEK

TO JEDNA Z OSTATNICH GIER, KTORÉ PRÓBOWANO POMIEŚCIC NA KILKUNASTU DYSKIETKACH.

nie ma też powodów do frustracji. Bohater nie może bowiem zginąć lub zablokować się na amen. Wszystko to złożyło się na grę, która choć nie była przełomem dla gatunku, czerpiąc z poprzedników to, co było w nich dobre, dostarczyła fanom przygodówek wielu udanych chwil. Z dziennikarskiego obowiązku odnotujmy jednak, że redaktor Micz nie dał się uwieść Amazońskiej Królowej i w Secret Service ocenił ten tytuł zaledwie na poprawne 70 procent.

Należy przy tym podkreślić, że za tak zaskakująco dojrzałą produkcją nie stało wielkie studio, lecz dwóch upartych Australijczyków, którzy pracowali nad Flight of the Amazon Queen przez prawie cztery lata. Początkowo jeszcze na Amidze 500, z AMOS i Deluxe Paintem. Programista John Passfield (z krótkim epizodem w gamedevie w młodości) i grafik Steve Stamatiadis (fan gier bez doświadczenia przy ich produkcji)

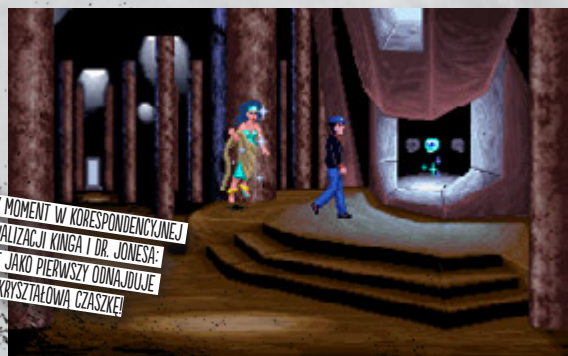
poznali się w sklepie z komiksami, a następnie – zainspirowani Małpią wyspą – postanowili napisać własną grę w zbliżonym duchu. Swoim dziełem zainteresowali Renegade Software, wydawcę związanego z Bitmap Brothers. W sierpniu 1995 roku Flight of the Amazon Queen ukazało się w wersjach na Amigę i peceta. W tym drugim przypadku także na CD-ROM, a ta edycja zawierała (bardzo starannie przygotowane) nagrania głosu postaci.

POWRÓT AMAZOŃSKIEJ KRÓLOWEJ

Lot Amazońskiej Królowej, choć – jak oceniają sami autorzy – sprzedał się zadowalająco (w rozmowach pada przyzwoita liczba 100 tysięcy egzemplarzy), nie stał się początkiem serii. Passfield zaczął nawet pisać fabułę sequela, roboczo zatytułowanego Return of the Amazon Queen, w którym Joe King lata po świecie, tropiąc

wskazówki ukryte na renesansowych obrazach (a mające oczywiście prowadzić do Wielkiego Skarbu), ale skończyło się na planach. Na etapie prototypu pozostał też Stereo Jack, przygodówka parodiująca mroczne cyberpunkowe klimaty. Duet Passfield + Stamatiadis, posługujący się szyldem Interactive Binary Illusions, zapisał się natomiast w historii elektronicznej rozrywki jeszcze dynamiczną platformową strzelanką Alien Carnage.

W 2004 roku Flight of the Amazon Queen został przez swoich autorów uwolniony i jako freeware oferowany wraz z emulatorem klasycznych przygodówek ScummVM. Pięć lat później gra doczekała się konwersji na iPhone'a, a w 2013 roku trafiła do serwisu GOG.com. Wreszcie – z okazji dwudziestych urodzin – została ponownie skontentowana z myślą o współczesnych platformach mobilnych i wyposażona w szereg atrakcyjnych dodatków. W tym miejscu historia Joe Kinga, pilota do wynajęcia i łowcy przygód, prawdopodobnie dobiegła końca. Chociaż John Passfield, nadal aktywnie działający w branży elektronicznej rozrywki, niekiedy wciąż wspomina o możliwym sequelu. No cóż. Jeśli po latach wrócił Indiana Jones, może wróci i Joe King? W tym miejscu wypada jeszcze zauważyć, że to właśnie nasz dzisiejszy bohater – nie bardziej znany archeolog – jako pierwszy odnalazł Kryształową Czaszkę! ■



WAŻNY MOMENT W KORESPONDENCYJNEJ RYWALIZACJI KINGA I DR. JONESA: PILOT JAKO PIERWSZY ODNAJDUJE KRYSZTAŁOWĄ CZASZKĘ!



GÓRY W AMAZOŃSKIEJ DŻUNGLI DO WALKI STAJĄ ROBOT I DINOZAUR. JEST TO ZNAK, ŻE TA PRZYGODA ZMIERZA DO KONCA!



Łukasz Orbitowski

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

CAŁE ŻYCIE Z TOLKIENEM

Ostatnio dużo rozmyślałem o orkach. Kiedy byłem mały, mama opowiadała mi historie zaczerpnięte z Tolkiena. Miałem pięć lat i słuchałem o Bilbie Bagginsie, o Sarumanie i pierścieniu. To wyrazne wspomnienie: leżę w łóżku zakryty po brodę, migocze nocna lampka, a mama opisuje ostrze Szeloby i Froda zawiniętego w kokon.

Tolkienowską trylogię przeczytałem jako dziesięciolatek i z miejsca stała się moją ukochaną książką. Niektóre fragmenty znałem na pamięć i zadreślałem nimi kolegów, przez co zyskałem status poobijanego dziwoląga. Najbardziej na świecie chciałem mieszkać w Śródziemiu. Zastanawiałem się, czy istnieją równie wspaniałe powieści. W 1989 roku Polskę zalała fala anglojęzycznego fantasy. Nakupiłem sobie mnóstwo tanich, pięknie wydanych książek. Żadna nie mogła się równać z Tolkienem. To była ważna lekcja – szukanie kopii tego, co się pokochało, nie ma sensu.

Potem odpłynąłem ku innym lekturom. Tolkien wrócił do mnie zekranizowany przez Petera Jacksona. Kocham te filmy, każdy widziałem kilkanaście razy. Twórcy zapowiadanego serialu stoją przed niewykonalnym zadaniem przeskoczenia czegoś doskonałego. Jackson czerpał od Alana Lee, najsłynniejszego autora prac z uniwersum Tolkiena. Gdy myślę o lokacjach, a także o orkach, wyobrażam sobie te z filmu.

Niedawno ściągnąłem grę Śródziemie: Cień wojny z oferty PlayStation Gold. Nie przepadam za takimi franczyzami, ale zagrałem i przepadłem zupełnie. Rozpoznałem znajomy, ukochany świat i ani myślę z niego wychodzić.

Popatrzcie, jak to szło. Przedszkolak usłyszał tolkienowskie opowieści, dziesięciolatek przeczytał

trylogię i „Hobbita”, młody dorosły wysiadywał w kinie, a teraz siwiejący grzyb ciśnie na konsolce, jakby jego życie od tego zależało. Różne nośniki kultury podsuwają te same treści, abym się nie znudził lub przeżywał coś znajomego jako nowość.

To piękne doświadczenie nie tylko dlatego, że mogę obcować z ukochanym światem. Może tak ocalę odrobinę dobra w sobie? Chodzi też o łączność pomiędzy mną-dorosłym a mną-dzieckiem. Mam mało dziecięcych wspomnień, a te, które ocalały (mama opowiadająca o Szelobie), powracają jako doświadczenia kogoś obcego. W moim ciele nie ma komórki starszej niż siedem lat. Z tamtym chłopczykiem łączy mnie właśnie Tolkien i paru innych twórców, których dzieła mogę teraz przeżywać dzięki technologii. Ile razy można czytać tę samą książkę, oglądać jeden film? Gra daje złudę nowości. Dostaję to samo, a jednak nie to samo.

Dopuszczam możliwość, że Śródziemie: Cień wojny to przeciętny tytuł, który pokochałem za sprawą sentymentu. Ale zawiera doskonałe rozwiązanie, z którym nie zetknąłem się wcześniej. Chodzi oczywiście o orki – mają swoje imiona, przydomki i charaktery. Gdy ork mnie zabije, mogę się na nim zemścić, i odwrotnie: zmasakrowany ork ma swojego mściciela lub powraca z za grobu i dybie na moje życie. Zabije mnie albo upokorzy. Ja mogę go uśmiercić, zdegradować albo narzucić swoją wolę. Wówczas będzie mi służył. Do czasu, aż się zbuntuje.

Dlatego orki zaprzatają moją ogłupiałą głowę. Rozmyślałem o tych, które umknęły od mego ostrza, i tych, które przebiły mnie włócznią. Rozważam, jak się na nich zemścić. Rozmyślałem, jak rozwinąć potęgę swojej armii orków. Zaspiając, przywołuję oblicza potężnych orków ukrytych za murami twierdz. Nawet teraz piszę właśnie o orkach. Jeśli w sztuce chodzi o zaangażowanie emocjonalne odbiorcy, to twórcy tej gry doskonale wywiązali się z tego zadania.

Przy okazji uświadamiam sobie, jakim wariatem jestem. Już wcześniej myślałem o postaciach z gier jak o prawdziwych żyjących ludziach. Przejmowałem się, gdy obraziłem jakiegoś farmera w Red Dead Redemption, idiota jeden. Podobny stosunek miałem do bohaterów filmów i książek, co jest kompletnym nonsensem. Przecież oni nie istnieją. Co z tego? I tak będę o nich myślał. ■

Krótkie gry

ZABI



KTOŚ ZŁOŚLIWY MÓGŁBY POWIEDZIEĆ, ŻE FASCYNACJA SERYINIMI MORDERCAMI JEST JAK DZIECIĘCE ZAINTERESOWANIE DINOZAUARAMI – KIEDYŚ MINIE. POPKULTURA KRWAWEGO TEMATU JEDNAK NIE ODPUŚCI CHYBA NIGDY, LECZ, CO INTERESUJĄCE, GRY CZĘŚCIEJ ODWOŁUJĄ SIĘ DO FANTAZJI NIŻ PRAWDY.

■ Ciało Czarnej Dalii znaleziono przecięte na pół i praktycznie odsączone z krwi. Na jej twarzy wycięto „glasgowski uśmiech”.

■ Bartek Czarторыski

Choć nabazgrano niejeden artykuł mający dowiedzieć, jakoby gry zdolne były wykrzywiać umysły i skazić Bogu ducha winny kwiat młodzieży, aby zrodziły się zeń istne potwory w ludzkich skórach, jedna z granic cynizmu w samej branży nie została przekroczona. Przynajmniej na razie. Bo choć mamy niejedną grę o zabijaniu — ba, można by się kłócić, że prawie wszystkie gry są o zabijaniu — to nie natknąłem się na strategię ekonomiczną czasu rzeczywistego, gdzie rozbudowujemy ranczo Mansona i wciągamy kolejne dziewczyny do sekty, albo kolorową platformówkę z psem sąsiada Davida Berkowitza, który, jak twierdził sam zainteresowany, kazał mu zabijać.



WYDANTU

Nie dworuję sobie bynajmniej z powagi tragicznych zdarzeń, a producenci i tak mają swoje za uszami, ale jednak gry z prawdziwymi seryjnymi mordercami wydają się być tabu. Rzecz jasna zdają sobie sprawę, że poza głównym nurtem mogą powstawać indyki wykorzystujące jakieś poronione pomysły. Dlatego nie wykluczam, że ktoś gdzieś opracował symulator cyrkowej żonglerki z Johnem Wayne'em Gacym, ale mainstream trzyma się jednak z daleka od rzeczywiście zbrodni. Owszem, gier nawiązujących do autentycznych, krwawych wydarzeń nie brakuje, ale od niesławnych seryjnych, którymi od lat upajają się kino, komiks i literatura, deweloperzy z zasady trzymają się z daleka.



POD MASKĄ

Chyba że chodzi o Kubę Rozpruwacza, objętego swoistą dyspensą. Powody takiego stanu rzeczy są dość proste, z czego najważniejszy jest ten merkantylny, bo trudno byłoby zarobić na grze o Richardzie Ramirezie i podejść do tematu na tyle taktownie, żeby nie zjadła cię prasa. Tymczasem rzeczony zabójca z londyńskiego Whitechapel przeniknął już do popkulturowej tkanki tak głęboko, że jest traktowany nie jako postać z krwi i kości, ale pewien konstrukt. Pomaga przy tym nadal nieodkryta tajemnica jego tożsamości. Podobnej popularności nie doczekał się Zodiak, morderca również nigdy niezidentyfikowany, ale przewija się jednak tu i ówdzie. Ostatnio doczekał się nawet gry This is the Zodiac Speaking (takim nagłówkiem opatrywał swoje listy kierowane do prasy) wyprodukowanej przez polskie studio Punk Punch Games, która daje graczowi szansę rozwikłania zagadki.

■ Inna prawdziwa zbrodnia, jaka posłużyła twórcom L.A. Noire za inspirację, to morderstwo pobitej na śmierć Jeanne French.

■ Polskie Hatred otrzymało klasyfikację Adults Only, co wykluczyło dystrybucję gry w Stanach oraz wydanie jej na konsole. Nawet fani wirtualnej przemocy byli nią zakłopotani ze względu na szczeniackie podejście do tematu.

Ostatni głośny przypadek, jaki przychodzi mi do głowy, to – znowu – sprawa nierozwiązana, czyli wyjątkowo paskudne morderstwo Elizabeth Short, zwanej Czarną Dalią. Tutaj co prawda trudno nawet orzec, czy padła ofiarą seryjnego mordercy, lecz takie rozwiązanie podsuwa LA Noire, stąd o niej napomykam.

A to całkiem ciekawa rzecz, bo twórca gry łączy autentyczne wątki z paru późniejszych spraw, które mogły – lecz nie musiały – być powiązane z zabójstwem Short. Według wysnutej tu hipotezy mordercą odpowiedzialnym za ciąg brutalnych zbrodni rozpoczętych śmiercią Czarnej Dalii jest jeden człowiek. Ma to niejako przełożenie na fakty, ale i czerpie z miejskich legend. Cole Phelps, bohater gry, tak jak i policjanci w 1947 roku, znajduje zwłoki pomazane szminką i otrzymuje od domniemanego winowajcy enigmatyczne listy. Nie chcę zdradzać, jaki finał ma ta sprawa, choć od premiery



CREDITS

gry minęło parę ładnych lat, lecz nakreślono w niej całkiem ciekawy, wiarygodny portret seryjnego mordercy naniesiony na ówczesne realia społeczno-polityczne.

Jako że namierzony ostatecznie przez Phelpsa socjopata pracował dorywczo, przenoszony z miejsca na miejsce, wyznaczył sobie dość spory teren łowiecki, a piastowana przezeń funkcja pozwalała mu bez podejrzeń wyluskiwać swoje ofiary. Treść korespondencji przesyłanej policji pozwala domniemywać, że to

☛ Zgodnie z rozwiązaniami znanymi z kinowego ekranu na końcu gier z serii „Pila” czeka nas nie rozwiązanie zagadki, lecz śmierć.



ABY POZNAĆ UKŁAD URBANISTYCZNY LOS ANGELES SPRZED STU LAT, TWÓRCY L.A. NOIRE KORZYSTALI Z ARCHIWALNYCH ZDJĘĆ WYKONANYCH PRZÉZ ROBERTA SPENCE' A, KTÓRY LATAŁ NAD MIASTEM DWUPŁATOWCEM I FOTOGRAFOWAŁ WSZYSTKO DWUDZIESTOKILOGRAMOWYM APARATEM.

mężczyzna oczytany i inteligentny, ale cierpiący na megalomanię, który angażuje się w iście prometejską wojnę z systemem. L.A. Noire tłumaczy także, dlaczego po latach nikt nigdy nie poznał jego tożsamości, wykorzystując zresztą podobne domysły, jakie krążą na temat Kuby Rozpruwacza, który miałby należeć do rodziny królewskiej lub chociaż być wysoko urodzony. Tutaj morderca Czarnej Dalii jest krewniakiem potężnego polityka, dlatego ostatecznie sprawie ukręca się łeb i nie pozwala jej nagłośnić. „To był duch” - mówi Phelpsowi jego szef.

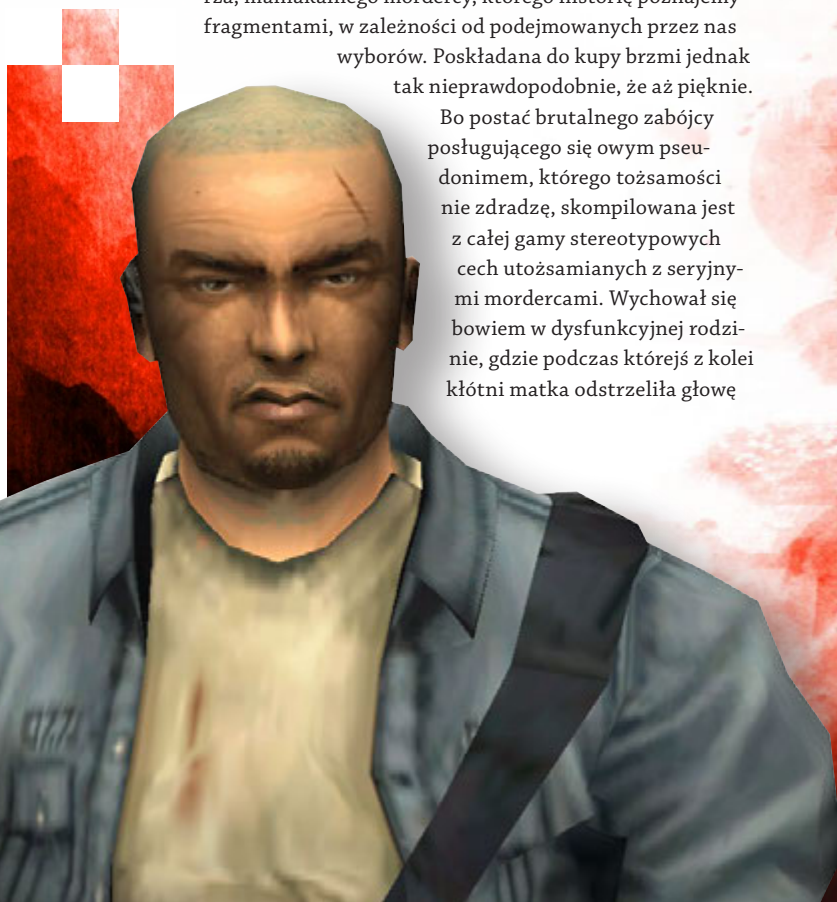
HOLLYWOOD NA RATUNEK

Choć odniesienia do prawdziwych zbrodni, jeśli zostaną równie zgrabnie przemycone do fabuły, są niepodważalnie atrakcyjne, stworzenie angażującej postaci seryjnego mordercy nie wymaga podobnego zakorzenienia. Brzmi to jak truizm — i faktycznie nim jest — ale można również przегiąć w drugą stronę, rozpisząc historię nafaszerowaną bodajże wszystkimi

☛ Filmy snuff, o których poniekąd traktuje Manhunt, to miejska legenda krążąca co najmniej od 1907 roku. Pisał o nich już Apollinaire.

psychologicznymi stereotypami i brukowymi sensacjami, nakreślić portret charakterologiczny grubym markerem, a nadal osiągnąć zamierzony efekt. Myślę tutaj o nieco zapomnianej grze sprzed paru lat, Hidden Agenda, interaktywnym filmie wykorzystującym efemeryczną technologię PlayLink, która pozwalała grać za pomocą smartfona. Celem graczy jest pojmanie niejakiego Wnykacza, maniakalnego mordercy, którego historię poznajemy fragmentami, w zależności od podejmowanych przez nas wyborów. Poskładana do kupy brzmi jednak tak nieprawdopodobnie, że aż pięknie.

Bo postać brutalnego zabójcy posługującego się owym pseudonimem, którego tożsamości nie zdradzę, skompilowana jest z całej gamy stereotypowych cech utożsamianych z seryjnymi mordercami. Wychował się bowiem w dysfunkcyjnej rodzinie, gdzie podczas którejś z kolei kłótni matka odstrzeliła głowę





znęcającemu się nad nią mężowi alkoholikowi, a potem popełniła samobójstwo. Bity i poniżany przez księdza prowadzącego sierociniec stracił wiarę w instytucje publiczne, do których zwracał się bezskutecznie o pomoc, i podpalił budynek.

Na pierwszy rzut oka kieruje nim podobna motywacja, co mordercą Czarnej Dalii, czyli chwycenie byka za rogi i rzucenie wyzwania opresyjnemu systemowi. O ile jednak rojenia tamtego nie miały zakorzenienia w rzeczywistości, o tyle Wnykarza interesuje zemsta na tych, którzy skazali jego matkę i byli ślepi na dziejącą się krzywdę. Rzecz jasna nie usprawiedliwia to jego działań, ale daje mu klarowniejszą motywację. Swoje ofiary uśmierca podobnie jak niesławny Układanka z filmowej serii „Piła” (który, swoją

✚ Rozwiązanie sprawy seryjnego mordercy z Heavy Rain zależy nie tylko od naszej umiejętności kojarzenia faktów, ale i wyborów moralnych.

drogą, również doczekał się gry), czyli za pomocą fikuśnych pułapek, z tym że mają one zebrać jak największe żniwo, a nie nieść odkupienie, jakkolwiek szaleńczo pojmovane. No i zabójca Czarnej Dalii, zostawiając wskazówki i śląc do policji listy, dawał popis swojego, jak mniemał, ogromnego intelektu. Ale błędem byłoby powiedzieć, że kierowała nim potrzeba zostania złapanym, co przyjmuje się, błędnie, za wspólny mianownik dla wielu seryjnych morderców. Zgubiła go zbyttnia pewność siebie i arogancja.

Wnykarz z kolei działa metodycznie i kalkuluje na chłodno, dążąc do osiągnięcia z góry założonego celu i unikając zostawiania po sobie śladu. Zestawienie tych dwóch postaci zderza ze sobą skrajnie odmienne charakterystyki figury seryjnego mordercy. Modus operandi pierwszego oparto na autentycznej dokumentacji i wyznaczono dlań całkiem prawdopodobną ścieżkę fabularną. Ten drugi z kolei to typ iście hollywoodzki, gdzie efektywność jest celem, a nie środkiem. Nie powinno to zresztą dziwić, bo grę wypuściło specjalizujące się

✚ David Cage zaproponował wyjątkowe spojrzenie na sprawę kryminalną: śledzimy ją z perspektywy i ofiary, i śledczego.





■ Last Year wykorzystuje klasyczne dla slashera postaci, zarówno nastoletnich ofiar, jak i dostępnych morderców.



w interaktywnych filmach Supermassive Games, a scenariusz napisał Larry Fessenden, który kino robi dłużej niż gry. Rzecz jasna nie są to jedyne słuszne przepisy na seryjnego mordercę, jakie upichcili nam przez lata producenci.

■ Zmory, na które natykamy się w Silent Hill 4: The Room, to nic innego jak emanacje chorej świadomości seryjnego mordercy.

PAPIEROWE LUDKI

Zabójca z origami z Heavy Rain wydaje się mieć wiele wspólnego z Wnykarszem, ale tylko pozornie. Bo choć

faktycznie łączą ich skrupulatność i skomplikowane zagadki, to jednak mordercą z gry Davida Cage'a nie kieruje zemsta, lecz swoiste żądanie kompensacji krzywdy i rozczarowania z dzieciństwa. Ba, prezenty zostawiane ofiarom – orchidea i origami – mogą nawet sugerować pewien żal i poczucie winy. Porwani przezeń młodzi chłopcy są topieni, ale za każdym razem zabójca zostawia ich ojcom wskazówki, które mogą ich naprowadzić na trop dziecka. O ile, jak mówi sam Zabójca, posuną się wystarczająco daleko, aby uratować kogoś, kogo kochają. To dla nich swoisty test i jeśli nie zdążą uratować syna albo odmówią wykonania któregoś z zadań, to najwidoczniej nie zależało im dość mocno.

Tu również słychać echa „Piły”, lecz niezaprzeczalnie blockbusterowa kreacja zamaskowanego zwyrodnialca kontrapunktowana jest wykorzystaniem

zebranych przez Cage'a faktycznych informacji na temat działań seryjnych. Chociażby brudzenie ofiarom twarzy błotem czyni ich anonimowymi dla mordercy, co można interpretować jako próbę odpuszczenia sobie grzechu i podkreślenie, że to „ofiary uboczne”, bo jego celem nie jest sam mord per se. Chodzi o przepuszczenie rodzica dziecka przez magiel, uświadomienie mu, ile znaczy, a może raczej powinien znaczyć dla nich syn. Oczywiście nie mamy z nim empatyzować, bynajmniej, to zimnokrwisty morderca i sadysta, którego chore zabawy zaspokajają żądze napawania się czymś cierpieniem, psychicznym i fizycznym. Każąc ich, każe również i swojego ojca.

Trudno, oczywiście, przy tym wszystkim rozpatrywać postać Zabójcy oraz popełniane przez niego zbrodnie w kategoriach realizmu czy prawdopodobieństwa psychologicznego, bo Cage świadomie wpisuje go w skonwencjonalizowaną formułę gatunkową i kreuje schematy fabularne umożliwiające graczowi przeżycie (albo i nie) doświadczenia bycia ofiarą. Zresztą wydaje się, że Hollywood i forsowany przezeń image seryjnego mordercy jako fascynującego, amoralnego, acz piekielnie inteligentnego socjopaty zdolnego do świadomej zabawy w kotka i myszkę z policją jest dla scenarzysty atrakcyjniejszym

PONAD DWIEŚCIE OSÓB ZABIŁ HAROLD SHIPMAN, BRYTYJSKI LEKARZ, KTÓRY WSTRZYKIWAŁ PACJENTOM ŚMIERTELNĄ DAWKĘ MORFINY. OBY NIKT NIGDY NIE POBIŁ JEGO NIECHŁUBNEGO REKORDU.

wybołem niż zwykle z pozoru dość przeciętny prawdziwy zabójca. I nic w tym dziwnego. Z tego trendu niby wyłamuje się L.A. Noire, ale tylko złudnie, bo sprawa zabójcy Czarnej Dalii, choć prawdziwa, jest oparta na spekulacjach, a tożsamość i biografia mordercy zostały całkowicie zmyślane i odpowiednio podkreślone dla fabularnej atrakcyjności.

ZZA ŚWIATÓW

Podążano też dalej, łącząc postać seryjnego mordercy z tajemniczymi kultami i zjawiskami nadprzyrodzonymi, dając nam nawet możliwość wglądu do umysłu psychopaty (Silent Hill: The Room i Walter Sullivan). Wykreowano też postaci zabójców opętanych żądzą krwi z powodu czynnika zewnętrznego, a przez to nie do końca odpowiedzialnych za swoje czyny, a nawet próbujących skanalizować ją, zabijając jedynie gorszych od siebie (Serial Killer X z Condemned; co ciekawe, w sequele ma wyciętą na czole literę „X” jak Charles Manson).

Niektóre też umożliwiały zmianę strony i założenie na twarz maski

❖ Z końcem listopada producent przestał wspierać Friday the 13th: The Game i zamknął dedykowane serwery.



JEDNYM Z PIERWSZYCH POLSKICH SERYJNYCH MORDERCÓW BYŁ WŁADYSŁAW MAZURKIEWICZ. CIAŁA OFIAR UKRYWAŁ POD POSADZKĄ WYNAJĘTEGO KRAKOWSKIEGO GARAŻU.

seryjnego mordercy. Nigdy jednak nie była to rola wymagająca od grającego czegoś ponad masową eksterminację albo innych graczy, albo przeciwników rzucanych na nas przez SI, zwykle przy użyciu brutalnej siły, bez konieczności złożenia do kupy jakiegoś mistrzowskiego planu. A i nasza motywacja rzadko kiedy wykraczała poza ramy podłego filmowego slashera. Bodaj najgłośniejszym przypadkiem takiej gry jest kontrowersyjny niegdyś Manhunt, którego antybohater, skazany słusznie na karę śmierci morderca James Earl Cash, staje się mimowolnym bohaterem filmu snuff. Łamaliśmy kości, dusiliśmy i skręcaliśmy karki wyłącznie bandziorem, co jest może i marną okolicznością łagodzącą, ale nieustannie robiliśmy to w samoobronie. Nie wszystkie gry starały się jednak nasze działania podobnie usprawiedliwić.

Niesławne rodzime Hatred nie bez kozery nazywano „symulatorem

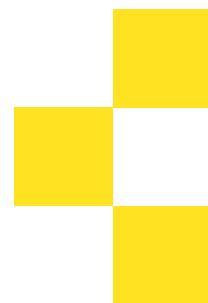
masowego mordercy”, a asymetryczne survivalowe gry, takie jak Dead by Daylight, Friday the 13th i Last Year albo korzystały z oficjalnych licencji, albo wykorzystywały koncepcje inspirowane klasycznymi slasherami, dlatego trudno brać je pod uwagę, jeśli chodzi o kreację mniej lub bardziej wiarygodnej postaci seryjnego mordercy, którą chciałby sterować gracz. Czy aby jednak jest ona w ogóle potrzebna? Trudno sobie wyobrazić scenariusz, kiedy udaje się obejść dysonans ludonarracyjny i zupełnie serio podjąć pod pada czy klawiaturę i myszkę istny symulator psychopatycznego zabójcy kierowanego jedynie żądzą mordu. Chyba lepiej takowych łapać. A tutaj twórcy gier wykazują się całkiem niezłą kreatywnością, choćby czerpali wzorce z Hollywood i opierali się na psychologicznym bajdurzeniu rodem z kącika porad z kolorowych pisemek.

❖ Obecnie Dead by Daylight korzysta między innymi z licencji Silent Hill, „Pily” oraz „Krzyku”.



Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



UFAĆ I OBY NIE MUSIEĆ KONTROLOWAĆ!

Niektóre rzeczy na tym też padole wciąż się zmieniają, ale na szczęście pozostają jeszcze też takie, które wydają się być niezmiennie. Do nich właśnie należy odbywany późną jesienią i wczesną wiosną rytuał zmiany opon samochodowych. Technologie ewoluują, jedni politycy odchodzą w niebyt, a nastają inni – a my wciąż zmieniamy opony. Czasem tylko przychodzi do głowy myśl „a czy nie dałoby się wymyślić sensownych opon na cały rok”, ale czym prędzej odrzucamy ją jako głupią i naiwną, w czym zresztą utwierdzają nas wynurzenia tak zwanych ekspertów motoryzacyjnych.

Czemu zaś ta myśl jest naiwna? Cóż, dałoby się pewnie opracować efektywne opony całoroczne, ale po co? Przecież to zupełnie nieopłacalne dla wszystkich zainteresowanych – czyli producentów opon, surowców niezbędnych do ich produkcji, no i wreszcie warsztatów samochodowych. Naiwne zatem byłoby przekonanie, że rozsądnie myślący ludzie zaborą się za opracowanie technologii, która zmniejszy zyski branży. Rozsądnych zaś ludzi jest na tym świecie większość i dlatego też długo jeszcze opony zmieniać będziemy – podobnie jak długo będziemy zachęceni do sezonowego szczepienia się przeciwko grypie (i zapewne także przeciwko koronawirusowi). Stworzenie skutecznej szczepionki uodporniającej przeciwko szybko mutującym wirusom też jest pewnie możliwe, ale czemu miałyby służyć, zmniejszeniu zysków całej branży? Nie, to się nikomu nie opłaca, a co więcej pozbawiłoby nas kolejnego, niezmiennego rytuału, tak ważnego we współczesnym szalonym i niepewnym świecie.

Właściwie to nawet profesjonalści uczestniczący w obu tych wzmiankowanych obrzędach – to jest wymianianiu opon i szczepieniu przeciw sezonowej grypie – mają ze sobą sporo wspólnego. Tak, tak, mam na myśli tu lekarzy i mechaników samochodowych. Oba te zawody należą do grupy nazywanej dawniej zawodami społecznego zaufania.

Grupa to niestety coraz mniej liczna. Dawno, dawno temu należeli do niej także prawnicy czy uczeni, ale choćby ostatnie ekscesy przedstawicieli obu profesji (w osobach pewnych znanych adwokatów czy też rektorów rodzimych wyższych uczelni, prześcigających się w demonstrowaniu politpoprawności iście rodem z powieści Orwella) pokazują wyraźnie, iż o obdarzaniu ich zaufaniem raczej nie może być niestety już mowy. Lekarze – to co innego. Nawet jeśli en masse nie do końca mogą się zdecydować, czy pandemia istnieje, czy też nie istnieje, a jeśli istnieje, to jak z nią skutecznie walczyć, to przynajmniej starają się wciąż stosować hipokratejską zasadę „primum non nocere” (tak, wiem, naiwny jednak jestem). A mechanicy samochodowi? Cóż, wystarczy kilka źle dokręconych śrub i może się okazać, iż podróż z warsztatu zakończymy w szpitalu lub gorzej. Powierzenie samochodu w ręce pana Władka jest zatem przejawem niebagatelnego zaufania...

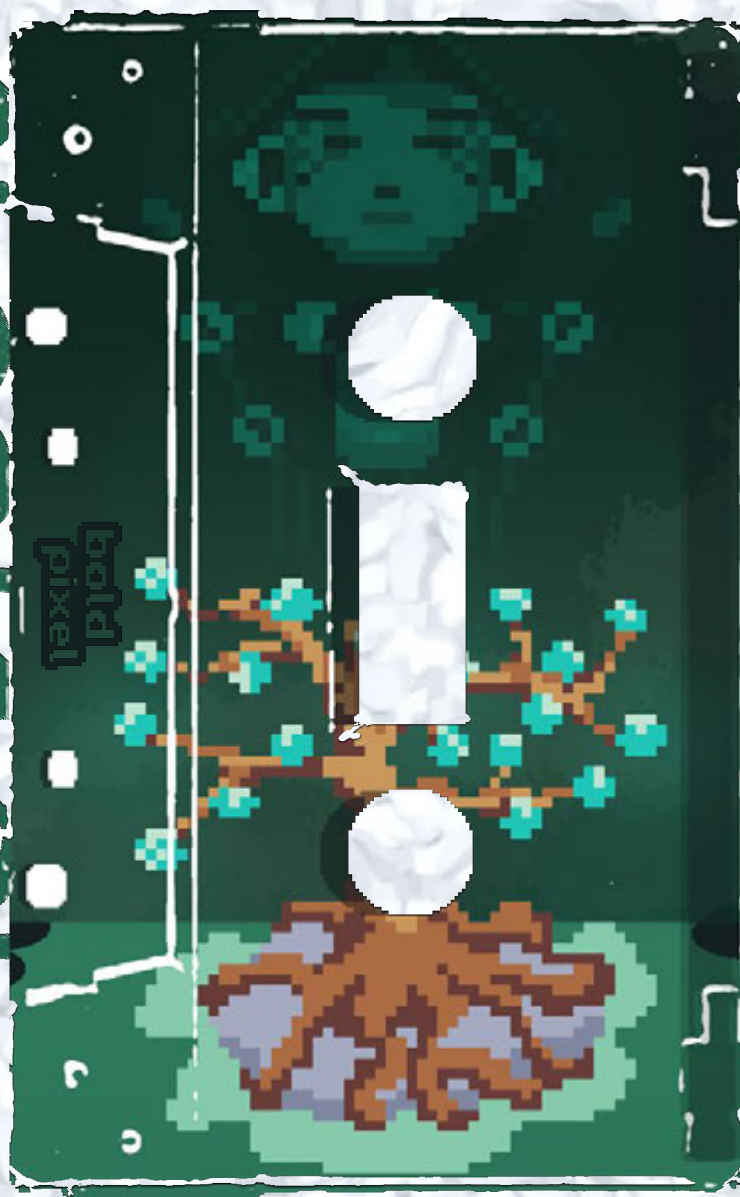
Jest jeszcze jedna profesja, szczególnie miła memu sercu, która powinna być zaliczana do powyższej, nobliwej kategorii. Powinna, ale od pewnego już czasu zwykle nie jest – i to niestety zaskwienie. Mam tu na myśli dziennikarzy i zapewne nie muszę tego stwierdzenia zbytnio argumentować. We współczesnym świecie, szczególnie tym cyfrowym, dziennikarz przestał być już heroldem obiektywnej prawdy (czymkolwiek by ona była, jako rzekł pewien urzędnik imperialny dwadzieścia wieków temu), a stał się jej twórcą – dla tego, kto więcej zapłaci. Czytając współczesne gazety (o przepraszam, portale i blogi), coraz częściej się zastanawiam, kto i ile zapłacił za taką, a nie inną treść wiadomości prasowej, recenzji książki, testu sprzętu elektronicznego czy wreszcie recenzji gry. Tak. Ta choroba (chyba można to tym słowem określić) dotyka także „dziennikarstwa growego”. Tak, wiem, wiem, znów wychodzi tu na jaw moja naiwność! Od zawsze przecież było tak, że niejawnie sponsorowano artykuły i recenzje, w mniej lub bardziej bezpośredni sposób. Nawet w Polsce i to nawet w najbardziej siermiężnych czasach Top Secret i Secret Service... Pozwól sobie jednak wrócić do myśli z początku tego felietonu. Świat się zmienił. Ostatnie kilka, może kilkanaście lat spowodowało eksplozję liczby gier dostępnych dla każdego z nas. Nie ogramy ich sami, zaś grając, inwestujemy rzecz dziś najcenniejszą – naszą uwagę i nasz wolny czas. Potrzebujemy zatem ludzi, którzy uczciwie i mądrze pokierują nami w tym gąszczu tytułów. Takich ludzi, którym będziemy chcieli zaufać, nawet jeśli tylko w (pozornie!) błażej kwestii wyboru kolejnego tytułu do zagrania...

Jeśli wszystko pójdzie dobrze, to słowa te czytać będziecie jakoś tuż przed świętami Bożego Narodzenia. A zatem pozwolę sobie złożyć życzenia – wam, czytelnicy, byście mieli komu zaufać, i wam, obecnym i przyszłym autorom tekstów w Pixelu – byście tego zaufania okazali się godni. Wesołych Świąt! ■



Przeviń czas do początku

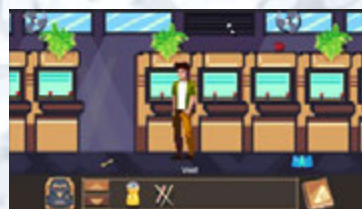
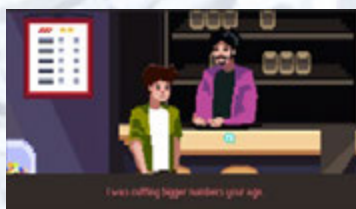
1998



Side B

BACK TO 1998

Pobierz i zagraj w demo na boldpixel.com

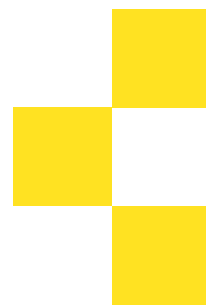


Side B, czyli druga strona historii Johnnego uwięzionego w 1998. Gra point & click stylizowana na nostalgiczne lata 90-te! Więcej na boldpixel.com



Aleksy Uchański

Top Secret, Gambler, Play, a ostatnio gamedev. Od ponad ćwierćwiecza związany z polskim rynkiem gier. Miłośnik porcelany ze Stanowic, Orwella, whisky oraz kotów. Obecnie inwestor i wykładowca.



TA OKROPNA DWOISTOŚĆ BYTU

Ludzie, którzy twierdzą, że nic już nie wiadomo naprawdę, piszą nieprawdę. Ale niesławne trzy odmiany prawdy nigdy nie miały się lepiej niż obecnie.

W połowie listopada świat obiegła wieść, że w siedzibie Ubisoftu w Montrealu wzięto zakładników. Wieść była świeża i niekonkretna, ale szybko zaczęły się pojawiać kolejne doniesienia: a to policja zamknęła wokół kwartał ulic, a to ktoś, kto akurat miał telekonferencję z pracownikami Ubi, napisał, że przerwali ją w sposób nagły. Chwilę potem policja podała, że w okolicy biura firmy doszło wcześniej do napadu rabunkowego z bronią w rękę... Przez cyfrowy świat przelała się fala poruszenia i oburzenia, oglądałem to jednym okiem, może to i lepiej, bo nie dosięgłem wzrokiem do tego kręgu piekieł, w którym wiwatowano na myśl o spadających głowach pracowników Ubisoftu, a że taki krąg istnieje, nie mam przecież wątpliwości – jest XXI wiek i jego trzecia dekada, w pewnych sprawach nie sposób mieć już żadnych wątpliwości.

Jakieś dwa kwadransy później było po sprawie, która okazała się wymyślona. Zaczęło się od głupiego telefonu, nie podano nawet, czy sprawcę schwytano – mam taką nadzieję. Najważniejsze, że nikomu nic się nie stało, jakkolwiek z troską myślę o nerwowych kwadransach grupy pracowników Ubisoftu, którzy ponoć zabarykadowali się na dachu firmy.

Takie zdarzenie nie jest niczym nadzwyczajnym, po prostu przez chwilę żyliśmy w alternatywnej rzeczywistości, w której w Ubisoftcie Montreal grasowali – porywacze? bandyci? terroryści? szaleńcy? – w każdym razie ludzie stanowiący zagrożenie dla życia ludzi.

Istnienie multirzeczywistości nie jest nowym zjawiskiem, osobom zainteresowanym polecam felieton „Historię piszą zwycięzcy” George’a Orwella,

który napisał o tym samym co ja, tylko osiemdziesiąt lat wcześniej; no i naturalnie zrobił to około sto trzydzieści osiem razy ciekawiej, skądinąd tekst zawiera myśli rozwinięte później fabularnie w „Roku 1984”. Jestem jednak przekonany, że intensywność tego zjawiska osiąga właśnie szczyty, że nasze sławne sołszalmdiove banieczki wypłynęły z telefonów i rozpęczniały, pochłaniając materialną rzeczywistość. W chwili gdy to piszę, w USA można należeć do grupy ludzi, którzy uważają, że prezydentem został Joe Biden, lub do grupy ludzi, którzy uważają, że wybory wygrał Donald Trump, ale ordynarnie sfalszowano je na rzecz tego pierwszego. Te dwie grupy żyją w dwóch różnych światach, w każdym z nich obowiązuje odrębna logika i zestaw faktów, silnie uprawdopodobniający tezę podstawową. Chciałbym jasno powiedzieć: nie symetryzuję tych postaw; jestem niezmiennie przekonany, że prawda jest tylko jedna oraz leży tam, gdzie leży, zazwyczaj w miejscu, które nikomu nie pasuje. Wybory wygrał tylko jeden kandydat (w mojej ocenie Joe Biden, jeśli to kogoś obchodzi). A jednak cała masa ludzi do końca życia będzie trwać w odmiennym przekonaniu, a ich liczba oraz skala wzajemnej zacieklkości wskazują, że mamy poważny problem. Wiecie, płaskoziemcy są pocieszeni, dopóki jest ich niewielu. Gdyby to jednak był co drugi z nas – byłoby mniej wesoło.

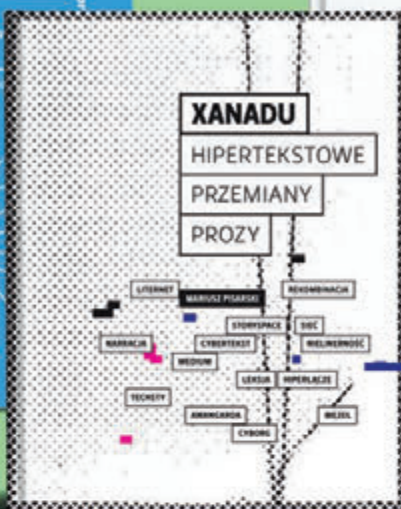
Być może to wszystko jest zupełnie normalne, może taki jest świat od zarania dziejów, a ja niepotrzebnie dzielę włos na czworo. Po prostu - mnie ciężko żyć wśród rozszczępionych, skonfliktowanych rzeczywistości. Osobliwą odmianą tego ciężaru są dla mnie gry z silnymi wyborami moralnymi. W Red Dead Redemption nie umiałem być nikczemny. W Falloutcie 4 – stanąć po stronie Instytutu. Rozegranie dwa razy tego samego scenariusza w sytuacji stawania po przeciwnych stronach wydawało mi się schizofreniczne. Zawsze wolałem iść jedną ścieżką. „Niczego nie żałuję”, jak mawiał Postal Dude, gdy w pierwszej części wybierało się opcję wyjścia z gry. ■

ALEX

Podręcznik do programowania dla artystów



Wprowadzenie do kultury cyfrowej



Przewodnik po powieściach hipertekstowych

Geekowskie wprowadzenie do gamedevu i demosceny

80 zł
Z WYSYŁKĄ

PAKIET KULTURA CYFROWA

szczegóły: www.ha.art.pl

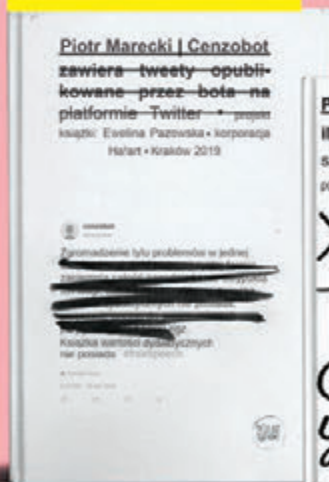
korporacja ha!art

60 zł
Z WYSYŁKĄ

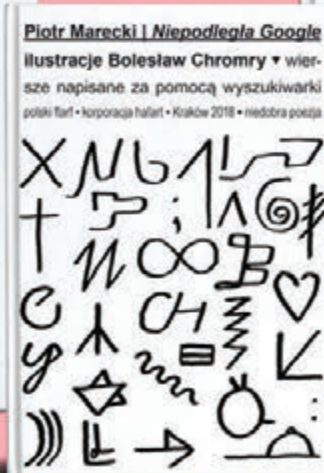
Oferta świąteczna ważna do 20 grudnia 2020.

PAKIET LITERACKIE
EKSPERYMENTY CYFROWE

Literacki bot na Twitterze



Poezja Mechanicznych Turków Amazona



Wiersze za sto dolarów

Piotr Marecki

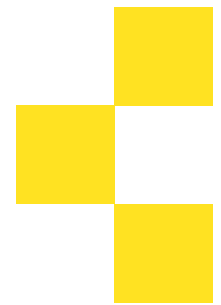
Wiersze pisane za pomocą wyszukiwarek



Generator tekstu



Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



CO JEST ŁATWE, CO JEST TRUDNE

Temat „panie, kiedyś to gry były trudne, nie to co teraz” wraca co jakiś czas jak bumerang. Przypomniał mi się po tym, jak zagrałem kolejno w trzy tytuły – pierwszym był *Bullets Per Minute*, drugim *Ghostrunner*, trzecim *Terminator: Resistance*.

Wstyd przyznać, ale cóż: dwie pierwsze były dla starszego pana za trudne. Odbiłem się jak groch od ściany. Widzę jakieś szanse pogrania w *Ghostrunnera*, gdybym miał za dużo czasu i nic innego do roboty, pewnie bym go w końcu przeszedł. Gęsto rozmieszczone punkty kontrolne dzielą duży problem na serię mniejszych i dają nadzieję, że za któryś razem się po prostu poszczęści, niezależnie od (braku) umiejętności i refleksu. Rogalikowy BPM takich szans nie daje, jest bezwzględnie brutalny, fart pozwala przeżyć chwilę dłużej, ale nie ma tyle szczęścia we Wszechświecie, żebym mógł w niego grać dłużej niż kilka minut. O tyle to smutne, że obie gry bardzo mi się podobają i na obie miałem dużą ochotę.

Terminator okazał się z kolei za łatwy i za nudny. Niby ma wszystko, co potrzeba, doceniam staranność wykonania, wiele gier mogłoby brać z niego przykład solidnego warsztatu, ale rozgrywka mnie nie wciąga. Nawet nie dlatego, że nie stawia żadnych wymagań umiejętnościom, to w końcu FPS, można zginać i ginać, ale AI przeciwników jest na ogół tak schematyczne, że o ile nie idzie się w otwarte zwanie, huzia na Józia, nie stanowią poważnego wyzwania. Zresztą i trącające myszką rozwiązania w zarządzaniu postaciami nie pomagają.

Żeby nie było, że oceniam trudność tylko przez pryzmat gier zręcznościowych: z przyjemnością

skończyłem *The Talos Principle* i *The Witness*, ale już *Baba is You* nie. Bardzo doceniam, bardzo fajny pomysł, ale uznałem w końcu, że mój postęp jest za wolny, że nie posuwam się do przodu wystarczająco szybko, i odpuściłem. Może kiedyś wrócę, bo zadra została, ale wkład wysiłku w postęp był za mały w stosunku do przyjemności. Rozgryłem kilkadziesiąt poziomów i *Baba* poszła w odstawkę, mam na dysku dziesiątki gier przynoszących mi więcej satysfakcji na minutę. Można to rozumieć w kategoriach „za trudne”.

Mam zresztą w tej chwili ten sam problem jako autor. Szykuję na Steamie nową wersję *Pendrive'a* znalezionej w trawie (teraz się nazywa *The USB Stick Found in the Grass*, bo będzie wersja angielska i polska) i zastanawiam się nad zmianami. Z doświadczeń z polską wersją wiem, że początek na ogół nie sprawia problemu, ale w pewnym momencie robi się za trudno, mało kto dociera do pointy, ludzie się odbijają i nie przyznają, że grali – bo wstyd. To źle wpływa na sprzedaż, zadowolony gracz to podstawa szeptanego marketingu. W wersji angielskiej już dołożyłem pewne ułatwienie (nie byłbym sobą, gdyby nie było w nim pewnego złośliwego twistu), zastanawiam się nad jego dopasowaniem do wersji polskiej (co z kolei jest trudne z przyczyn technicznych).

Bo generalnie największym problemem jest takie trafienie z poziomem trudności, żeby każdy mógł zagrać, żeby gra zadowolili i kompletne fajtlapy, i supermistrzów pada, i żeby każdy grając, czuł, że jest wyzwanie, ale w jego zasięgu. Jak się nie uda, to niestety się odbija na sprzedaży – i to w obie strony. Za trudne gry nie osiągną takiego zasięgu i tak wysokich ocen, jakie by mogły (to może być zresztą założenie: niszowa, trudna gra dla wybranych, ale sukcesu finansowego z tego nie będzie), za łatwe wypadną z obiegu i narażą się na krytykę, że są nudne i się do niczego nie nadają. I na to nie ma recepty – można co najwyżej iterować, wsłuchując się w głos graczy. Przy czym oczywiście wszystkich zadowolili się nie da. ■

BOREK

PO 35 LATACH...

**REEDYCJA PIERWSZEJ
POLSKIEJ GRY
KOMPUTEROWEJ!**



Sprawdź na [WSPIERAM.TO/PUZKAPANDORY](https://wspieram.to/puszkapandory)

POWRÓĆ DO ŚWIATA GIER
RODEM Z SALONÓW ARCADE

9 Monkeys of Shaolin

GRAJ
NA CZYM
CHCESZ



12
www.pegi.info

XBOX ONE PS4 PC DVD STEAM

Buka Entertainment Enterprises ©2018 All rights reserved. Developed by Sobaka Studio. Published by Buka Entertainment Enterprises.



PIXEL 65 - Plik PDF dla: lukas.krawczyk83@gmail.com. Plik podpisany cyfrowo.