

PIXEL

K U L T U R A I D E O



SNK[®]
**JAPŃSKA
DUSZA GIER
WIDEO**

03 (68) / 2021 / KWIECIEŃ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

68

043



9 772391 796107

GM MAGAZINE
pixel-magazine.com

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



SNK[®]

**JAPŃSKA
DUSZA GIER
WIDEO**

INSIDE

- **BREATHEDGE** ■ **PARADISE LOST** ■ **TWIERDZA: WŁADCY WOJNY** ■ **BRAVELY DEFAULT II**
- **MAQUETTE** ■ **HALO** ■ **PROPAGANDA W GRACH WIDEO** ■ **KAJKO** ■ **KOKOSZ** ■ **SUPERGIANT GAMES**
- **W DŻUNGLI JAPŃSKIEJ POPKULTURY** ■ **APOGEE SOFTWARE** ■ **IT CAME FROM THE DESERT**

03 (68) / 2021 / KWIECIEŃ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

0 4 > 68



CENA 14,90 zł (w tym 8% VAT)
pixel-magazine.com

9 772391 796107

PIXEL

Moja ulubiona gra

BEST
GAME
EVER

M I S C R E A T E D

Jeszcze nie tak dawno na pytania, jaka jest moja ulubiona gra, odpowiadałem: „A nie mógłbym podać ich dziesięciu? Albo jeszcze lepiej stu?”. Dzisiaj nie mam tego problemu. Bez najmniejszego wahania stwierdzam: „Miscreated”.

Sandboxowe survivaly to dziś bez wątpienia nowy, osobny gatunek gier, który w dodatku cieszy się wciąż rosnącą popularnością. I nie jest to tylko, moim zdaniem, efemeryczny twór, ale coś stałego, co już z nami zostanie. Dlaczego? Bo to zupełnie inne podejście do gier niż dotychczas. Nie wykonujemy tutaj żadnej konkretnej misji czy kampanii, naszym celem nie jest także pokonanie jakiegoś bossa czy czeredy innych graczy (choć czasem takie walki mają miejsce), nie trzeba również martwić się o koniec, bowiem tego typu produkcje po prostu się nie kończą. Jedynym naszym zadaniem jest jak najdłużej przetrwanie w skrajnie niesprzyjających warunkach. Oznacza to, że trzeba wyposażać się w możliwie najlepszą broń, zadbać o zapasy jedzenia i picia, zapewnić sobie schronienie, a wreszcie znaleźć inną grupę ocalałych i walczyć z nimi o zasoby lub się zaprzyjaźnić. Co istotne, najczęściej są to gry MMO (jak powszechnie znany DayZ), ale bywa też, że tylko tytuły w wersji solowej (jak równie znany State of Decay).

Wróćmy jednak do Miscreated. Dlaczego ta gra wywarła na mnie takie wrażenie? No cóż, powodów jest wiele. Kiedy pierwszy raz ją uruchomiłem, przez dobre pół godziny siedziałem w krzakach, z przerwaniem nasłuchując pomruków krążących wokół mutantów i bojąc się ruszyć z miejsca. Serio, tak było. A kiedy nastał brząsk i wyszedłem na otwartą przestrzeń...

bum i zginąłem, zabity przez jakiegoś nerwowego osobnika, który – jak się okazało – miał zaraz obok swoją bazę i myślał, że chce go napaść.

Potem były wędrowki po kompletnie obcym terenie, za dnia i w nocy, w słońcu i w deszczu, a nawet podczas ataku tornada! Zawędrowałem na szczyt, który przypominał Giewont, zszedłem do mrocznych jaskiń oraz podziemnych schronów, zwiedziłem opuszczoną tamę, która grozi w każdej chwili katastrofą, trafiłem w lesie na miejsce okropnej katastrofy lotniczej, gdzie wciąż żerują wilki, ale także do wielkiego miasta, w którym grasują stada mutantów. Co więcej, mogłem zajrzeć niemal w każdy zakamarek, a nawet musiałem to robić, żeby cokolwiek znaleźć. Mało tego, śledziłem nowicjuszy, czasem im pomagając, a czasem zabijając i z głodu okradając ich ciała, walczyłem o swój teren z weteranami, a nawet stworzyłem kilka niezłych do (świety system budowy), a każdej z nich broniłem do śmierci mojej lub wroga.

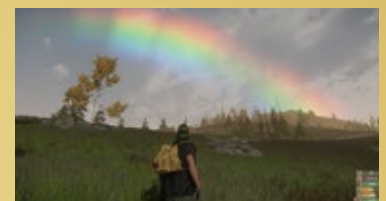
W istocie mógłbym tak opowiadać bez końca, bo niezwykłych historii, które w tej grze przeżyłem, oraz cudownych miejsc, które warto zobaczyć, jest całe mnóstwo. Nie dziwota, na liczniku mam grubo ponad trzy tysiące godzin i poznałem ten świat jak własną kieszeń. Co ważniejsze, nie żałuję ani jednej godziny, ani jednej minuty. Bo Miscreated to także ludzie, których tu poznałem. Niektórzy byli okropni, inni niezwykle serdeczni. Pamiętam zaproszenie w nocy, w świetle pochodni, obcego klanu do swojej bazy i to napięcie, czy mnie zabiją, czy nie – bo w końcu otwieram przed nimi swoje schronienie ze wszystkimi zasobami w skrzyniach (skończyło się przyłączeniem do klanu). Albo sytuację, kiedy przyjaciele przyszli z odsieczą podczas niespodziewanego rajdu wroga, bez wahania ryzykując dobytkiem, który zbierali po dwa-trzy miesiące, i urządzili atakującym istny Stalingrad. Takie rzeczy przeżywa się w realu, ale w naprawdę ekstremalnych warunkach. Tutaj wciąż mamy takie doznania i... poczucie bezpieczeństwa, bo to przecież tylko gra. Choć – wiercie mi – człowiek czasem wręcz dyszy z emocji i trzeba wieeeel godzin, żeby umieć je opanować.

W Miscreated podoba mi się jeszcze jedna rzecz – podejście autorów do graczy. Myślicie, że mowa o częstych aktualizacjach? To też. Siedzę w grach Early Access po uszy i wiem, że tylko nieliczni potrafią dawać patcha co miesiąc. I to nie z jakimiś głupotami



w rodzaju: oto nowy kolor koszulek i czapek z daszkiem! O nie, tutaj co i rusz mamy nowe pojazdy, nowe bronie, nowe stroje, nowe elementy baz, nowe tereny. To świetne uczucie, gdy się widzi, jak twórcy starają się zadowolić nawet największe marudy. Ale jeszcze świetniejsze jest to, że z całym zespołem Entrady można porozmawiać na kanale Discorda. Można im zwrócić uwagę, że coś nie działa, można podzucić pomysł, można zapytać o plany na przyszłość – i otrzymać odpowiedź w ciągu jednego dnia. Ile znacie takich firm w tej branży?

Ale to wszystko wciąż jeszcze nic. Klimat – to jest coś, co w Miscreated dosłownie powala na kolana. Na koniec historia, która to udowadnia. Biegnę przez las, ku pobliskiej górze, bo chciałem zobaczyć stamtąd panoramę. Ponoć przepiękną. Nagle słyszę przed sobą wycie wilków. To groźny przeciwnik, w dodatku atakujący w stadzie, ale na odwrót już za późno – dogoniłyby mnie. Po chwili zza krzaków wyskakuje cała wataha. Wyjmuję toporek, jedyną broń, jaką posiadam, i siekę na lewo i prawo. Po ciężkim kwadransie wciąż stoję na nogach, a u moich stóp leży pięć martwych bestii. Niestety porządnie krwawię i nie wystarcza nawet podarcie koszulki i spodni na szmaty i obandażowanie się nimi. Zginę, to pewne. W wielu innych grach pewnie w tym momencie gracz zakłębliby siarczyście lub walnął pięścią w stół. Ale nie w Miscreated. To nawet nie przychodzi mi do głowy. Zamiast tego biegnę dalej, wchodzę na wspomnianą górę, siadam po turecku na szczycie i spoglądając na zachodzące słońce, umieram. Umieram, podziwiając niezwykle, tonący w purpurze krajobraz. Właśnie taka jest ta gra. Dokładnie taka. ■



Prezentuje Piotr Dzienkowski





czy



?

patronite.pl/PIXEL

WSZYSCY JESTEŚMY DZIENNIKARZAMI

W dzisiejszych czasach często się zdarza, że jakiś bliżej nieznany ogółowi dżentelmen rzuca hasłami w stylu „Od dawna nie słucham opinii dziennikarzy, oglądam tylko filmy na YouTube”. Dla niego dziennikarz growy stanowi synonim nieudolności, nienowoczesności, a może nawet przekupstwa. W wypowiedziach tych pojawia się już nie tylko sama pogarda, lecz wręcz wrogość, tym mocniejsza, im ktoś ściślej jest związany z przedsięwzięciem największych internetowych macherów świata z Mountain View, którzy w 2009 roku podjęli kluczową w dziejach mediów decyzję o płaceniu użytkownikom tuby za wyświetlenie ich filmików. Zamiast się denerwować, trzeba z zachowaniem zimnej głowy zobaczyć, dlaczego tak bywamy postrzegani i czy faktycznie jako dziennikarze growi mamy na nockę zakładać włosienicę.

Prześlizgnijmy się do starej dobrej przeszłości, czasów, gdy słowo „etos” odnośzone było do ludzkiego dorobku, który decydował o społecznej pozycji w mediach. Gdy w wieku trzynastu lat zadebiutowałem w Świecie Młodych recenzją „Odkrywców nowych światów”, nawet nie przeszło mi przez myśl, że jestem dziennikarzem, mimo że przecież zyskałem dostęp do środków masowego przekazu i poprzez nie niczym przez wielką tubę docierającą do dwustu tysięcy par oczu chwaliłem się im, że przedpremierowo pograłem w dzieło Encore, które co prawda nie dorównuje „Gwiezdnemu kupcowi”, ale i tak stanowi interesującą nowinkę.

P.

Dziennikarz wydawał mi się kimś, kto zbiera informacje, przetwarza je, myśli pół dnia, co napisać, rozmawia z kimś, rusza w teren coś zobaczyć. A ja tylko siedziałem w domu, grałem w grę i potem napisałem paręnaście zdań o tym, czego doświadczyłem. Żadnym dziennikarzem nie byłem. Wtedy...

Internet zburzył mur oddzielający twórcę od odbiorcy. Ich role się wymieszały, wszystko stało się jednym globalnym garem pełnym cyfrowej zupy. To właśnie stało się największą konceptualną zmianą dokonaną przez rewolucję medialną początku XXI wieku. Teraz autor wychodzi na forum, informuje o tym, jak przez ostatnie dwa lata pracował nad książką, a random ze swej mysiej nory krzyczy mu na Twitterze „Wypad, frajerze” i nic nie można mu zrobić, no bo przecież obowiązuje specyficznie rozumiana internetowa wolność słowa. Wolność polegająca na tym, że jeśli random pozycjonuje się jako przedstawiciel odpowiedniej grupy, to oddanie mu z liścia może spowodować gównoburzę, która będzie w stanie zaszkodzić autorowi, a przynajmniej odebrać mu nerwy. Nic też nie można poradzić na to, że streamujący ze swojej kuchni dżentelmen opowiadający o swojej jeździe bugattim divo w Forzie Horizon 4 osiąga większy poklask niż wypowiadający się w jakimś Q&A autor tej gry. Everymeni stali się bohaterami mediów, przejęli je, a setki milionów widzów patrzy na nich i chce w jakimś kawałku uczestniczyć w ich życiach.

No właśnie, oni wszyscy po części stali się dziennikarzami. Przekazują informacje o grach do rzeszy odbiorców, często jako pierwsi na świecie dostają do testowania jakiś tytuł i ich emisja ma jeszcze większą moc. A co powiedzieć o przypadkowym człowieku, który spotyka na ulicy Keanu Reevesa wsiadającego na swój cyberpunkowo wyglądający motor i wrzuca relację z tego wydarzenia do YouTube'a? Toż to gorący materiał, jakiego Variety z PC Gamerem nie były w stanie zdobyć.

W tej zwiariowanej globalnej wiosce wszyscy korzystający z mediów społecznościowych stali się w mniejszym lub większym stopniu dziennikarzami. Tłoczą informacje, przetwarzają, dostarczają. I ani my, nominalni dziennikarze growi, nie mamy się o co obrażać, ani nie ma sensu imputowanie nam nie wiadomo czego. Wszyscy tkwimy w tej samej pajęczynie i gramy do tych samych nut. Tylko że my bardziej regularnie.

Nowy Pixel ukaże się już 6 maja. Dziękujemy wszystkim wspierającym nas na Patronite, sam po oddaniu tego numeru do druku pakuję swoje skarby, ruszam do naszego zaimprovizowanego studia filmowego i zabieram się za kręcenie filmików o najrzadszych wydaniach gier na świecie. ■



MICZ

PATRONITE.PL/PIXEL



REDAKCJA PIXELA KŁANIA SIĘ NISKO PATRONOM. Dzięki Wam i dla Was działamy ze zdwojoną mocą!



Grzegorz Koniec
Daniel Bieńkowski
Zbigniew Wojtynek
Jacek Wolnicki
Jakub Smoła
Robert Łapiński
Michał Dybiec
Sebastian Gołębiak
Przemysław Zdrojewski
zawadiaka
Mirosław Pleśniak
Dawid Kucharski
Marcin Frystacki
Patrik Matuszewski
Adam Oksiuta
TraP_zyx
Xenor
Piotr Nazaruk
kryształ
Michał Turowicz
Wojciech D
Michał Turowicz
Mi So
Dariusz eM
Piotr Pawłowski
Artur Więckowski
Geekweb
Linda
Piotr Lewandowski
Koyomi Blog
Jakub Konewka
Tomasz Dybizbański
Izabela Durma
Wiktor Jurdeczka
Szymon Jakubiak
Paweł Marucha
Maciej Dubiel
Maciej Segiet
Marcin Dowejko
Wojciech Kompała
Tomasz Mazur
Robert Czato

Tomasz Zyrek
Marcin Pa
Konrad Rawiński
Deveel
Piotr Michniewski
Michał Staroszczyk
Błażej Bacia
Przemysław Michalak
Ma BI
Arkadiusz Neubauer
Marcin Raubo
Wojciech Jakóbczyk
Adam Klimaszewski
Sebastian Duchnicki
Paweł Lampe
Szymon Bryła
Łukasz Czernal
Paweł Marucha
Tomasz Machnik
Piotr Gaszewski
Krzysztof Orzedowski
Grzegorz Stanek
Witold Szczerba
Piotr Rybałtowski
Michał Kielanowski
Michał Mirecki
Michał Karkuciński
Mateusz Czerwiński
Dominik Witczak
Mike M
Daniel Skalski
Maciej Pigoń
Mateusz Grabski
Jacek Wolnicki
Patrik Chwiałkowski
Iwona Karmowska
Arkadiusz Bis
Patrik Molski
Michał Dziwniel
Bartłomiej Feruś
Michał Śledziński
Tomasz Kuc

Sebastian Frączkiewicz
Ewa Maria Szczepanowska
Pjotsze
Maciej Szewczyk
Don
Maciej Paliborek
Maciek Łangowski
s3quel
Aleksy Uchański
Jarosław Rybacki
Jacek Grobelny
Michał Miler
Kamil Pietrzyk
Rafał Pieczynia
Grzegorz Surma
Michał Kołodziejcki
Dariusz Bieniek
Wojciech Żółkiewicz
Rafał Razmus
Tomasz „Ciacho”
Jan Prociak
Tom Zet
Paweł Sobotka
Tomasz Michaluk
Szymon Góraj
Mantis Kozłowski
Michał Szczęsny
Pagan Baby
Radosław Kołodziej
Marcin Wichrowski
Karol Wawryszuk
Radek Sobiecki
Daniel Kołakowski
Igor Orwat
Michał Nowakowski
Mateusz Czerwiński
Marek Ołdak
Paweł Pawlak
Krzysiek Augustyn
Michał Klimek
Bartek Czartoryski
Przemysław Endzel

Dziękujemy!



PIXEL
KULTURALNA STRONA WIEKÓW

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, Jacek Marczewski, Łukasz Michalik, Dariusz J. Michalski, Piotr Pienkowski, Piotr Pocztarek, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Aleksy Uchański, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdanczewicz, Piotr Żymelka

Oficer dyżurny

Wolf

Opieka graficzna

Łukasz Szczepanowski

Korekta i redakcja

Marek Kowalik

Prenumerata

Marlena Kwiatkowska
hello@pixel-magazine.com

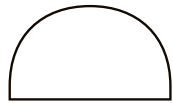
Wydawca



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

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

Dziękujemy wszystkim, którzy wspierają nas, kupując magazyn, prenumerując pismo, zamieszczając reklamy i biorąc udział w akcji patronite.pl/PIXEL!



8-24

LOADING

8. Autofire • 12. Indykarium
16. Vive VR Corner • 18. RetroExpress
20. Pixel Kids 22. Disney i jego interesy

25-42

PLAY THE GAME

26. Paradise Lost • 28. Mundaun • 30. Twierdza: Władcy wojny
32. Alien AI • 34. Maquette • 35. Lust from Beyond
36. Breathedge • 37. The Shore • 38. Geneforge 1 – Mutagen
39. Darkness Under My Bed • 40. Bravely Default II
41. Endzone • 42. Black Legend

43-72

HALL OF FAME

44. Najlepsza Gra na Świecie: Halo
50. Historia SNK
58. Wywiad z Laurentem Vernezem z SNK
60. It Came from the Desert
66. Apogee Software

73-94

SECRET LEVEL

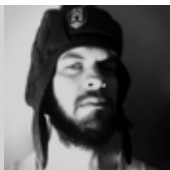
74. Kajko i Kokosz w grach, komiksach i na ekranie
80. Propaganda w grach wideo
86. Kosmiczny streaming • 88. Sidequest
94. Felieton Śledzia

95-120

CREDITS

96. Crispy's – w dżungli japońskiej popkultury
103. Felieton Łukasza Orbitowskiego
104. Supergiant Games • 111. Felieton Gawrona
112. 21 klatek: Demon's Souls • 118. Felieton Alexa
120. Felieton Borka

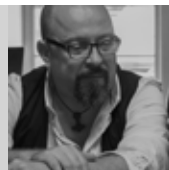
MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI



BARTEK CZARTORYSKI



MARCIN M. DREWS



P.
check it out
PIXELPOST.pl

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

Koniec rzeczywistości – dzięki algorytmom można robić nie tylko fałszywe wideo, ale też nagrywać nowe piosenki („AI śpiewa jak Eminem”). Wzięta totalnej symulacji z „Matriksa” zawsze przerażała mnie mniej niż drobne korekty rzeczywistości, jakie pokazał Marmoru Oshii w „Patlabor 2” albo „Ghost in the Shell”.

Parafrazując slogan z reklamy gumy do żucia: nie wszyscy mają PSS, ale ja mam. O ironio, na razie ogrywam to, co zalegało mi od dawna na półce, bo Milesa Moralesa ukończyłem na PS4, a nie interesuje mnie Demon's Souls, lecz człowiek jest jakby jakiś... spokojniejszy.

Nowy rok 2021 ledwie pozbył się pieluchy, a już ma zwycięzcę w świecie seriali. Drugi sezon „Servant” ze stajni Apple TV+ pozamiatał niczym „Twin Peaks” oraz „Lost” razem wzięte. Lepszej produkcji po prostu nie będzie! To mówię ja, Jarząbek Wadaw.

LOADING

W 2005 ROKU NA SCENĘ WKROCZYŁ BOB IGER. FACET Z WIZJĄ, KTÓRY UŚWIADOMIŁ SOBIE, ŻE DISNEY POTRZEBUJE PIXARA BARDZIEJ NIŻ PIXAR DISNEYA, I PO PROSTU WYŁOŻYŁ NA STÓŁ 7,4 MILIARDA DOLARÓW.



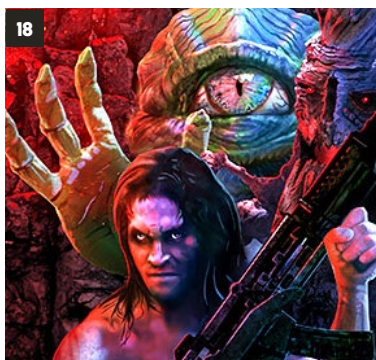
8



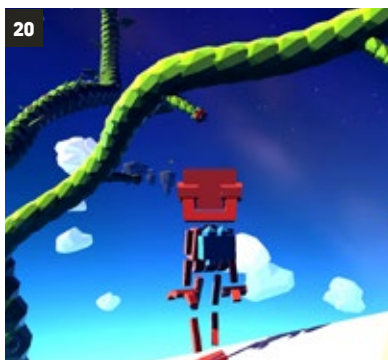
12



16



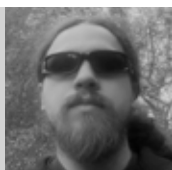
18



20

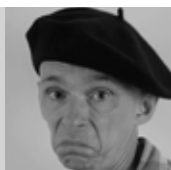


22



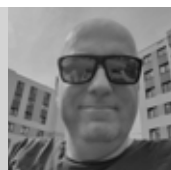
**SZYMON
GÓRAJ**

Początek roku, a chyba już mogę wytypować swój ulubiony album sezonu. Lutowy „As the Love Continues” od Mogwai to idealny lek na lockdown. Killkadzieśiąt minut post-rocka w najlepszym wydaniu, przenoszące na trochę do nieco przyjemniejszego świata. Gościł Atticus Ross!



**MARCIN
BORKOWSKI**

W „Bezmatku” Mira Marcinów opisuje szykowanie ciała do trumny, stanęła mi przed oczami scena czyszczenia przeznaczonej do zniszczenia chałupy z „Pożegnania z Matiorą” Walentina Rasputina. To samo poczucie obowiązku i szacunek do czegoś, co odchodzi.



**PIOTR
MAŃKOWSKI**

Przez dwa lata męczyłem Shadow of the Tomb Raider i dopiero teraz go skończyłem. Niby wszystko jest w nim dopracowane, urzekają majarskie lokacje w dżungli, nawet Lara nie jest plastikowa, a jednak coś kazało mi co jakiś czas porzucić przygodę. Taki los pięknie wykoncowanych, excelowych gier.

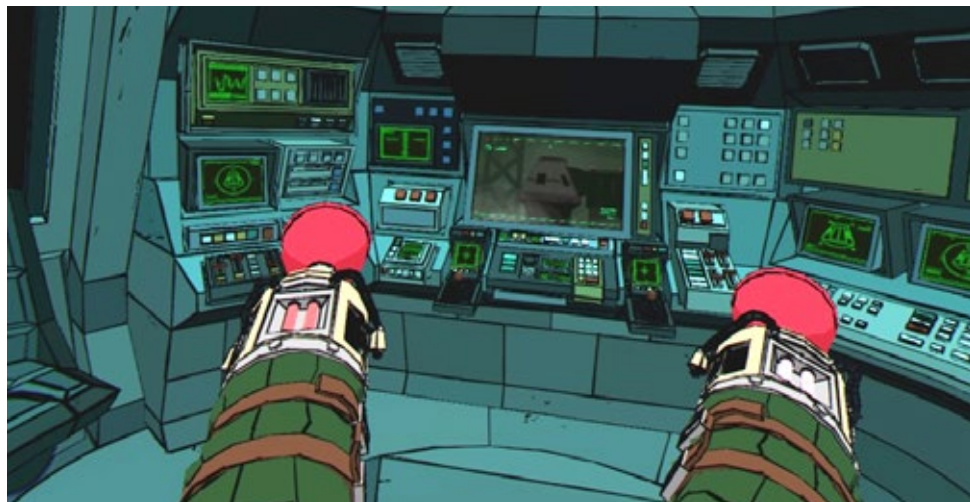


Yupitergrad

W SIERPNIU 2020 ROKU YUPITERGRAD MIAŁ PREMIERĘ NA STEAMIE – OD MARCA MOGĄ SIĘ NIM CIESZYĆ RÓWNIEŻ POSIADACZE PS VR.

W tym i ja, wierny wirtualnej platformie Sony. Krążą plotki, że niedługo pojawi się nowy sprzęt na PSS, ale zanim się to stanie, wciąż dużo frajdy czeka na klasycznym (można tak napisać?) kasku i liczących dwie generacje (premierę miały przecież przy PS3!) pałkach Move. Jedną z gier, która doskonale czyni z nich użytek, jest polska produkcja Yupitergrad od Gamedust. Wszystkie elementy grają tu doskonale, tworząc rewelacyjne doświadczenie.

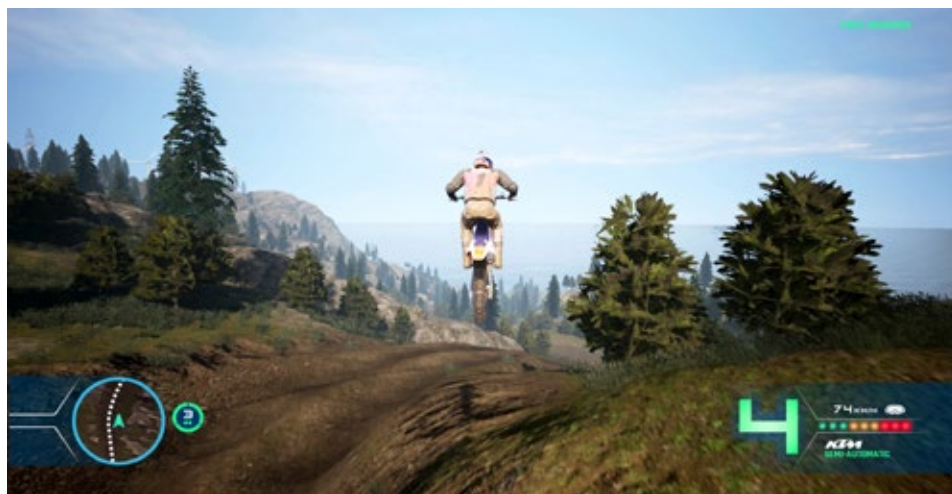
Pałki zostają zamienione w kosmiczne manipulatory – mamy wyrzutnię przysawek (dziwnie przypominających przetykaczkę do kibla) z wyciągarką, co pozwala na poruszanie się niczym Spider-Man. Żeby nie było zbyt łatwo, nie chcą się przyczepiać do każdej powierzchni. Grafika przypomina komiks, a wręcz cartoon, czyli karton, jak z zabawek Nintendo Labo. Doskonale się to sprawdza i jednocześnie buduje klimat, jak i środowisko, które nie jest przeładowane szczegółami. To gra, w której bujamy się i pędzimy w wirtualnej rzeczywistości, kluczem jest więc płynność i przyjazność dla zmysłów. Klimat buduje też warstwa estetyczno-fabularna.



Grę wykonano w stylistyce nawiązującej do memicznego wyobrażenia Związku Radzieckiego i słowiańskich klimatów. To całkiem przyjemne słyszeć znane z dzieciństwa słowo „kosmonauta”, dziś wyparte przez imperialistycznego „astronautę”. Samouczek, w którym nasz dzielny „towarzysz kosmonaut” uczy się operować przysawkami (i silniczkami odrzutowymi), płynnie przechodzi w misję na tytułowej stacji kosmicznej Yupitergrad. Lecimy kosmolotem wyjętym z Lema (albo Szulкина), dokujemy, wita nas komitet powitalny złożony z występującego na monitorach oficera, sarkastyczna sztuczna inteligencja oraz wymarła baza. Klimaty jak z Doomą, zwłaszcza gdy okazuje się, że za drzwiami odbywał się najwyraźniej nieudany eksperyment z nowym źródłem energii.

Naszego dzielnego przodownika kosmicznego podboju czekają do przejścia labirynty kosmicznej bazy, miejsca raczej nieprzyjemnego – co innego skakać nad przepaścią, gdy w razie porażki wystarczy złapać się od nowa sufitu, co innego dyndać nad baterią groźnych gigantycznych mielarek... Pozostaje włożyć spodnie od dresu Adidas, rozciągnięty podkoszulek na ramiączkach, strzelić sobie setkę na rozgrzewkę (albo lepiej nie, VR nie lubi się z alkoholem) i wejść do wirtualnego radzieckiego świata. (MRW)

Monster Energy Supercross



FANI GIER WYŚCIGOWYCH MAJĄ Z CZEGO WYBIERAĆ, PRZYNAJMNIEJ JEŚLI CHODZI O SAMOCHODÓWKI, BO KIEDY WEŹMIEMY POD UWAGĘ TYLKO TYTUŁY, W KTÓRYCH JEŹDZIMY MOTOCYKLAMI, TO NIE JEST JUŻ TAK RÓŻOWO. NA SZCZĘŚCIE MAMY WETERANÓW BRANŻY, CZYLI STUDIO MILESTONE, ODPOWIEDZIALNE ZA TAKIE CYKLE JAK CHOCIAŻBY MOTOGP, RIDE ORAZ MONSTER ENERGY SUPERCROSS.

Ostatnia z wyżej wymienionych serii doczekała się najnowszej, czwartej już odsłony, dzięki czemu ponownie możemy pośmigać na motocrossach po

kilkunastu amerykańskich, licencjonowanych torach. I prawdę mówiąc, to po prostu przednia zabawa, szczególnie jeśli lubimy ściganie się po zamkniętych trasach. Z punktu widzenia nowicjuszy Monster Energy Supercross może wydawać się dość nieprzystępny – gra, tak jak jej starsze siostry, może pochwalić się dość wyśrubowanym poziomem trudności. To nie radosna arcade'ówka

w stylu Moto Racera, tutaj trzeba nauczyć się każdego toru i nie dać się ponieść ułańskiej fantazji. Wiem, co mówię, bo nieraz łądowałem poza barierkami, a wirtualni sędziowie nie należą tu do nad wyraz wyrozumiałych. Poza opcją kariery, w trakcie której dane jest nam rozwijać umiejętności swojego awatara, na specjalną uwagę zasługuje tryb Compound. Możemy w nim bez przeszkód szlifować swoje umiejętności na dość sporym, otwartym obszarze lub wziąć udział w zawodach przeciwko zawodnikom sterowanym przez sztuczną inteligencję. To kapitalne rozwiązanie, ponieważ samouczek został potraktowany przez twórców odrobinę po macoszemu. W kolejnej odsłonie autorzy powinni jeszcze bardziej rozwinąć tryb Compound, ponieważ jazda motocrossem po otwartej przestrzeni daje sporo radochy! (PS)



SERIAL CLEANERS

Poznajcie Psycho – jednego z czworga bohaterów Serial Cleaners. To właśnie on dokonuje krwawej jatki w zwiastunie gry zaprezentowanym pod koniec marca podczas wydarzenia Future Games Show. Jatki, którą Bob C. Leaner musi następnie posprzątać, co również widoczne jest we fragmencie rozgrywki zamykającym trailer.

W trakcie tej misji obaj panowie spotykają się po raz pierwszy. Pokazujemy moment, gdy dopiero się poznają, a Psycho nawet nie myśli o karierze zawodowego sprzątacza miejsc zbrodni. Zostaje nim krótko po tym spotkaniu, choć nie wyzbywa się starych nawyków i ostatnie, co można o nim powiedzieć, to że jest mistrzem subtelności. Zamiast po cichu pozbywać się ciał, woli je ciąć na kawałki piłą łańcuchową (robiąc przy tym sporo hałasu), a odciętymi kończynami rzucać, zamiast nosić je w worku. To oczywiście oznacza zupełnie inny sposób rozgrywki niż w przypadku pozostałych postaci, o których będziemy mówić w nadchodzących miesiącach.

CONCEPT ART

In Rays of the Light



BUDZISZ SIĘ W OPUSZCZONYM POMIESZCZENIU, W KTÓRYM GRA STARY TELEWIZOR NASTAWIONY NA NIEISTNIEJĄCY KANAŁ. KTOŚ PRZYKLEIŁ DO ŚCIANY LATARKĘ. WEŻ, MOŻE SIĘ PRZYDA.

Budynek jest zniszczony, ale niepozbowiony życia. Zarośnięte brudem toalety zamieszkują nieprzyjemnie brzęczące muchy. Zza szluczonych szyb widać skąpany w promieniach słońca świat, jakieś pojazdy, krzaki, budynki... Kolejne korytarze i sale powoli odsłaniają, gdzie jesteście. Postradziecki instytut zniszczony w katastrofie. Klimaty jak z wycieczek po opuszczonych miastach, takich jak Prypec. Co dokładnie się tu wydarzyło, okaże się później. To prosta przygodówka, „symulator chodzenia”. Zagadki są dość oczywiste – zapalniczką można przepalić sznur, którym spleciona jest klamka, starą rurą oderwać deskę przybitą

do drzwi. Kod do kłódki – wystarczy rozejrzeć się po gazetkach i dodać dwa do dwóch.

Nic nas nie goni, gra ma sprzyjać refleksji. Zupełnie jak w jej pierwszej wersji z 2012 roku. Darmowe The Light wyszło na pecety (jego remake z 2021 roku ukazał się również na konsole). Był znacznie krótszy niż nowa gra, w której autor, Sergey Noskov, dodał zupełnie nowy etap. Porównanie obu tytułów jest bardzo ciekawe – świat zmienił się trochę w czasie ostatniej dekady, In Rays of the Light wydaje się bardziej dojrzałe i polityczne.

To również ciekawa polemika z całym gatunkiem gier i narracji postapokaliptycznych. Ten tytuł kończy się tam, gdzie zaczynają się wszystkie Fallouty czy Metra. Nie ma tu miejsca na romantyzowanie życia po końcu, żadnych wojowników z demobilu przemierzających zmutowany świat czy kanały moskiewskiego metra. Nowy segment gry – uwaga, spoilery – zabiera nas

do schronu przeciwatomowego. To przejmujące przeżycie, bliskie horrorom – tyle że nie ma tu żadnych potworów, jedynie duchy nieszczęsnych mieszkańców, zwiezionych do schronu autokarami. Notatki, przedmioty i cienie to jedyne, co zostało. Ta prosta zagadka – kłódka z trzycyfrowym kodem, którego wcześniej szukało się w stylu gier przygodowych – wraca tu w zupełnie innym, poruszającym kontekście.

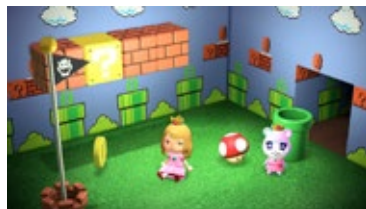
Ciekawe, że pojawiła się taka gra, pełna strachów, które pamiętam z lat osiemdziesiątych. Może dlatego że te strachy wróciły wraz z niepewną sytuacją geopolityczną; może tego tak bardzo nie czujemy, ale ten lęk gdzieś odżywa. Wybitnie „doomerski” nastrój tego krótkiego postatomowego spaceru jest potęgowany przez ponurą kolorystykę i metafizyczne zakończenie. Jest i promyk nadziei – to tylko fantazja na temat jednej z możliwych przyszłości, które wcale nie muszą się ziścić. (MRW)



Mario na wyspie zwierząt

UBIEGŁY ROK BEZSPRZECZNIE NALEŻAŁ DO ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS. GRY, KTÓRA DAWAŁA WYTCNIENIE OD COVID-OWEJ NIERZECZYWISTEJ RZECZYWISTOŚCI, POZWALAJĄC NA SPĘDZENIE MIŁO CZASU W TOWARZYSTWIE WIRTUALNYCH – LUB PRAWDZIWYCH – PRZYJACIÓŁ.

Wyspa zamieszkała przez zwierzęta i gracza żyje zgodnie z rytmem przyrody – nie tej rozregulowanej przez zmiany klimatyczne, ale takiej, jak uczyli w przedszkolu – wiosna, lato, jesień i zima. Zaczęłam grać właśnie w grudniu – był śnieg, z którego można było robić bałwana (gadającego, bo to w końcu magiczna kraina). Były też święta – Dzień Zabawek, w którym przebrany za Mikołaja renifer rozdawał wszystkim podarki (nakręcane roboty, tory wyścigowe). Święta to ważny element życia



na wyspie – w sklepie można kupować przedmioty związane z obchodami z całego świata (z okazji nowego roku była nawet nasza słowiańska sałatka warzywna!), na przykład dzień Świętego Patryka można uczcić, przebierając się za leprechauna.

Ważne są także urodziny mieszkańców wyspy – zwierzęta wyprawiają imprezy, na których są tort, tańce i wymiana prezentów.

Nic dziwnego, że świętowane są także inne okazje, takie jak trzydziesta piąta rocznica Super Mario. W sklepiku prowadzonym przez jenoty pojawiły się wtedy ciuchy i przedmioty (meble) związane z serią o wąsatym hydrauliku. Można kupić takie fanty jak ubranie Maria (koszula i spodnie), jego wąsy, czapka i buty; podobne zestawy można nabyć, żeby przebrać się za Luigię i Waria. Dostępne są także sukienka, korona i szpilki księżniczki Peach (oczywiście nikt nie zabroni



połączenia tych elementów i założenia różowej sukienki razem z wąsami Waria). Swoją domkę można udekorować tapetą przypominającą pierwszy poziom gry, adekwatną podłogą oraz dywanem w kształcie chmurki lub jajka Yoshiego. Dostępne są także ikoniczne przedmioty, takie jak Super Gwiazdka, Super Grzybek, ceglane bloki (leżące i lewitujące, niestety nie da się na nie wejść), blok ze znakiem zapytania, monety, maszt z flagą (na zmianę – Bowsera i Maria), grzybowe platformy, skorupy, ognisty kwiatek i wredny kolczasty Thwomp (na szczęście nie robi krzywdy, tylko straszy). Najfajniejszym przedmiotem jest natomiast słynna zielona rura – do której można wskoczyć! Jeśli kupimy ich kilka, można stworzyć na wyspie system teleportów ułatwiających poruszanie. Niestety jest ono zupełnie losowe – czasem dotarcie do punktu docelowego będzie wymagało kilku prób. Co ciekawe, można zamontować ją sobie w domu. (MRW)



Bez troski kemping w VR



LAID-BACK CAMP VIRTUAL TO KRÓTKIE, ALE BARDZO PRZYJEMNE DOŚWIADCZENIE VR ZROBIONE NA PODSTAWIE SERII „BEZTROSKI KEMPING”.

Mangę wydaje w Polsce Dango, anime (pod angielskim tytułem „Laid-Back Camp”) można oglądać na Crunchyrollu, wirtualna wersja ukazała się zaś na PSVR i Nintendo Labo VR, a także pod Windowsem i na platformach mobilnych.

„Bez troski kemping” opowiada o szkolnym klubie zajmującym się, cóż, obozowaniem. Główną bohaterką jest Nadeshiko Kagamihara, pełna życia dziewczyna, która łapie tego bakcyła od cichej i spokojnej Rin Shimy. Poznajemy jeszcze kilka dziewcząt, a przede wszystkim wspaniałe miejsca na rozbicie obozu, o ile wyberzemy się do Japonii (co na razie w czasie COVID-u jest wycieczką niemożliwą). Seria oprócz ciepłego humoru i porcji relaksu ma też walory edukacyjne – można dzięki niej poznać zasady dotyczące obozowania. Cóż, młodość to szukanie w anime gołych cyborgów strzelających do siebie laserami, ale dojrzałym widzowie docenią to, co naprawdę jest przyjemne w życiu – owinięcie się ciepłym kocem nad jeziorem i kontemplowanie przy ognisku widoku na górę Fuji. Seria okazała się zresztą bardzo inspirująca – otaku wyszli z domów i ruszyli na łono natury. A teraz, dzięki magii VR, można przenieść się nad japońskie jezioro Motosu i podziwiać Fuji z własnego fotela. Gra umożliwiła zabawę w kasku lub bez, ale ta druga opcja jest dość nieciekawa. Złożona z czterech scenek wirtualna wycieczka doskonale oddaje ducha serii – wcielamy się w Nadeshiko i w towarzystwie Rin spędzamy miło czas na kempingu. Owinięte w kocyki, w ciepłych kurtkach i czapkach, dziewczęta zajmują się spokojnym oglądaniem przyrody, pić kakaó i gotowaniem na łonie natury (uczynny narrator nauczy nas przepisu na curry). I to wszystko – można spotkać wiewiórkę, porobić parę zdjęć, porozmawiać z Rin i wymienić wiadomości tekstowe z koleżankami ze szkolnego klubu. To w zasadzie specjalny odcinek anime, tyle że interaktywny i wirtualny. Nie ma możliwości swobodnego zwiedzania, tylko podążamy wzrokiem za interesującymi rzeczami i skupiamy się na nich, aż zostanie wywołana scenka. To typowa produkcja dla fanów, ale jeśli przeczytacie lub obejrzyjecie „Bez troski kemping” i zapragniecie samemu zanurzyć się w tym relaksującym świecie, to naprawdę warto. Jedyne, co na razie odstrasza, to cena (w zależności od platformy 75-90 złotych). Za krótkie doświadczenie to trochę sporo, ale jeśli potraktować to jak fanowski gadżet z serii – można się skusić. (MRW)




MONSTER HUNTER RISE

PODEJMIJ WYZWANIE I DOŁĄCZ DO POŁOWANIA!

ZAMÓW W PRZEDSPRZEDAŻY I UZYSKAJ NASTĘPUJĄCE BONUSOWE PRZEDMIOTY!*

- Palamite Retriever Costume
- Pancerz warstwowo
- Palico Forest Cat Costume
- Pancerz warstwowo
- Novice Talisman zapewnij wsparcie na wczesnych etapach gry

NINTENDO SWITCH PRO CONTROLLER MONSTER HUNTER RISE EDITION



NINTENDO SWITCH MONSTER HUNTER RISE EDITION

WERSJA STANDARDOWA



26 MARCA

12

©CAPCOM CO., LTD. 2021
ALL RIGHTS RESERVED.

CONQUEST

www.nintendo.pl

*Zawartość może być dostępna po premierze gry. Pancerz warstwowo zmienia tylko wygląd twojej postaci.

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch



3 TRYBY
TV / STOŁOWY / PRZEŃOŚNY

Nintendo Switch Lite



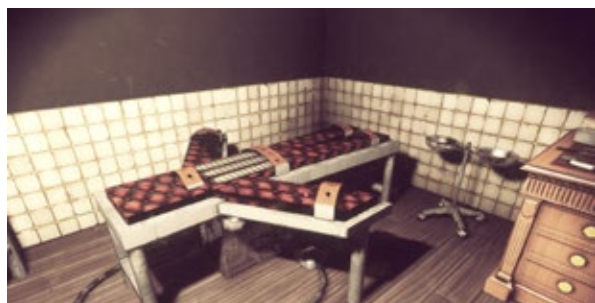
WYŁĄCZNIE
TRYB PRZEŃOŚNY

INDYKARIUM

■ Borek

TO WSZYSTKO NIEPRAWDA. ALBO RACZEJ: KAŻDY KAWAŁEK OSOBNO JEST PRAWDĄ, KTÓRA SIĘ GDZIEŚ KOMUŚ PRZYDARZYŁA, ALE TO NIE JEST JEDNA HISTORIA, KROK PO KROKU, OD A DO Z. OD KILKU LAT GADAM Z INDYKAMI, ZESZŁY ROK SPĘDZIŁEM W ZNACZĄCEJ CZĘŚCI JAKO JEDNOOSOBOWY KOMBajn INDYCY, NAZBIERAŁO SIĘ TEGO DOŚĆ, ŻEBY OPOWIEDZIEĆ, JAK TO WYGLĄDA OD KUCHNI (A JEŚLI KTOŚ ZNAJDZIE COŚ, CO UZNA ZA CIEKAWĄ SUGESTIĘ, TO JESZCZE LEPIEJ). Z LEKKIM PRZYMRUŻENIEM OKA, GŁÓWNIIE DLATEGO ŻE SZCZEGÓŁY OGLĄDANE Z BLISKA POTRAFIĄ BYĆ JESZCZE GORSZE NIŻ OGLĄDANE Z DYSTANSU.

▶ PAMIĘTNIK INDYKA



BOHEMIAN_KILLING

Punkt startu był dość szczęśliwy, od wielu lat prowadzę DG związaną z produkcją oprogramowania, więc nie muszę rejestrować firmy i uczyć się od zera papierologii i księgowości, życie mam ogarnięte na tyle, że mogę codziennie poświęcić wieczór na pisanie gry bez zawalania pracy i rodziny. Co więcej, od kilku lat dębuję w różnych projektach okołogrowych i okołojamowych, decyduję, że jeden z nich doprowadzę do końca i wydam. Na kokosy nie liczę, co najwyżej na dobrą zabawę.

Żeby wyglądało poważnie, grę trzeba wydać na Steamie. Mam konto jako gracz, ale zakładam dodatkowe (sugestie są takie, żeby tych kont było kilka, o różnych uprawnieniach, uprzedzając fakty: skończyłem z trzema). Próbuję się zarejestrować w Steamworks i odpadam po pięciu minutach, bo trzeba podać numer konta bankowego prowadzonego w USD. Mam tylko złotówkowe i EUR, bo takie były mi potrzebne. Wracam na pole startowe. Czekam dwie kolejki, bo muszę pojechać do banku, bo pandemia, bo oddziały pozamykane, bo akurat teraz nie mam czasu.

Rejestracja w Steamworks, podejście drugie – tym razem w miarę sprawnie, ale dobrze, że prowadzę DG nie od dzisiaj, łatwo się odbić. Zwłaszcza kiedy częścią problemu są przepisy podatkowe i kiedy współpracuje się z firmami spoza Polski albo, co gorsza, spoza Unii Europejskiej. Przeklikuję się przez strony podawania danych dotyczących rezydencji podatkowej, jakichś numerów, kwitów i formularzy, W-8BEN, wszystko w angielskim legaleze, więc przerywane guglaniem i sprawdzaniem znaczenia terminów, słówek i czytaniem wzajemnie sobie przeczących tutoriali i rad w dyskusjach. Ale nie, nie ma dramatu, miałem do czynienia ze znacznie gorszymi sytuacjami.

CHAINS_OF_FURY



Cały czas dębuję w grze. Projekt oryginalnie powstał w Unreal Engine 4.23, coś mi nie działa, doczytuję się, że to jest rzecz poprawiona w 4.24. Nie podoba mi się to, ale ryzykuję. Dobrze mi się nie podobało: nie przesiadał się w trakcie pracy na nową wersję UE, bo będziesz robił wszystko od początku. Cóż robić, robię.

Żeby wydać grę, trzeba zapłacić 100 USD półkowego. Zrobić przelew na konto Valve (można w złotówkach) żaden problem, ale pojawiają się pytania: czy dostanę fakturę? (rachunek właściwie tak, faktury właściwie nie). Czy odliczę VAT? (właściwie nie, chociaż jak się pogugla i popyta, to trikiem można, ale księgowca odradziła ryzykowanie dla kilkudziesięciu złotych). Inwestuję!

Żeby móc w ogóle myśleć o sprzedaży czegokolwiek, trzeba skonfigurować stronę sklepu i trzeba to zrobić ze sporym wyprzedzeniem, żeby budować wishlistę. Okazuje się, że to wcale nie jest proste, bo potrzebne są grafiki w przedziwnych rozdzielczościach, w dodatku musi ich być kilka rodzajów do wykorzystania w kilku różnych miejscach. Po trzecim przeczytaniu opisów mam kompletny mętlik w głowie, już to legaleze było łatwiejsze. W dodatku z góry muszę znać pewne szczegóły, które na razie są dość mgliste – na przykład muszę wpisać dokładną datę premiery, chociaż nie mam o niej jeszcze bladego pojęcia (a Steam może wyświetlać komunikat „premiera: późny 2077”). Wpisuję coś przybliżonego spod dużego palca (koniec końców uda mi się trafić w tę datę).

Oczywiście to nie tak, że jak sobie wpiszę cokolwiek, to od razu mam stronę gry na Steamie, musi jeszcze zostać zaakceptowana i rzecz jasna to się nie udaje i dostaję długi list z wyjaśnieniami: na tym obrazku nie może być tekstu, na tamtym nie może być tytułu, lepiej, żeby screenshoty były w innej rozdzielczości niż moja natywna. Część uwag ma sens,

DEV_LIFE





DUPA_PROJECT

ale kotkolek obierzał, co przygotowałem, chyba z automatu odpataszkowywał jakąś swoją listę bez próby zrozumienia, dlaczego akurat w przypadku tego projektu jest trochę inaczej i niektóre domyślne definicje nie przystają.

Poprawiam rozdzielczości, piszę elaborat, w którym wyjaśniam, dlaczego tak, a nie inaczej, co jest tytułem, a co nim nie jest i dlaczego. I ku mojemu zaskoczeniu tym razem akceptacja następuje bez żadnych problemów, zupełnie jakbym za drugim razem trafił na myślącego człowieka, nie na bota i sztuczną inteligencję.

Walki z grą ciąg dalszy: na forach Unreal Engine wszystkie sensowne posty z tutorialami zostają zastąpione domyślnym, mówiącym, że teraz informacje są w UE wiki. Tylko nie wiadomo, jak je tam znaleźć, brak linków. Każdy dupereł zajmuje kilka razy więcej czasu. Piszę im, co o tym myślę, żeby spuścić sobie trochę ciśnienia, zanim eksplodują.

Zaczynam wrzucać info o grze na różne grupy i fora (głównie indycze, korzystając ze zwyczaju #screenshotsaturday – to zresztą bez sensu, nie chcę sprzedawać indykom, tylko graczom) i budować wishlistę. Grupy znam trzy, może cztery, nie chcę spamować, więc wishlista rośnie jak niepodlewany kamień – po pierwszym tygodniu mam na niej trzydzieści cztery osoby.

Na szczęście jednak nie wszystko muszą robić od początku, jedna drobna zmiana konfiguracji i projekt, który zaczynał jako UE 4.23, śmiga pod 4.24.

Szkoło już jestem przy Unreal Engine – chętnie dołożę na początku projektu informację o użytym silniku i wyświetlę jego logo, co wymaga podpisania umowy licencyjnej. O dziwo rzecz idzie błyskawicznie, wprawdzie znowu trzeba się wczytać w legaleze, wysłać mailem dokumenty i poczekać, aż ktoś w nie zajrzy, ale dostaję akceptację w ciągu dwudziestu czterech godzin. Robię w blueprincie intro, umieszczam w nim logo UE, zadzieram nosa.

Przychodzi mail, czy chcę wziąć udział w Autumn Steam Game Festival – no pewnie, klikam, że tak. Będzie trzeba zrobić demo, ale z tym nie powinno być problemu.

Dochodzę do momentu, w którym eksportuję z UE na poważnie builda i robię z niego mniej więcej kompletną grę – jest intro, jest zakończenie, da się przejść (oczywiście jeśli się wie, czego nie wolno robić, bo się powiesi).

Jest build, próbuję go wysłać na serwery Steama. W dokumentacji jest filmik, wprawdzie sprzed kilku lat, ale zrobiłem i skonfigurowałem, kopiując jak małpa kolejne kroki, nie bardzo rozumiem, co i dlaczego, ale coś się wysłało. Zapraszam sam siebie do zespołu (to te różne konta), żeby móc zagrać w betę. Szok: DZIAŁA.

Zapraszam do domu po kolei kilkoro znajomych, żeby popatrzeć, jak grają. Jest z grubsza OK, łapią się na te haczyki, na które mieli się złapać, zgadzają to, co mieli zgadnąć, rzucają mięsem tam, gdzie mieli rzucać. Coś zmieniają na wersję bardziej intuicyjną, z czegoś rezygnują, coś dodają, zmiany małe, ale chyba istotne dla grywalności.

Implementuję osiągnięcia – znowu trzeba wymyślać obrazki, na grafice znam się tak samo jak na tworzeniu wishlisty, w dodatku z dokumentacji wynika tylko, że mają być kwadratowe, nie ma nic o wielkości. Robię 512 x 512, wprawdzie wyświetlają się dużo mniejsze, ale kto bogatemu (w RAM) zabroni?

Czas na kolejny krok, czyli akceptację przez Steam samej gry. Wysłałem najnowszego builda i proszę o obejrzenie. Akcja jest znowu kilkuetapowa, bo w pierwszym podejściu gra zostaje z dość prozaicznego powodu odrzucona. Wprawdzie wersje językowe są gotowe, ale nie działa jeszcze przełączanie między nimi, więc wychodzi na to, że sklep wprowadza w błąd. Tymczasowo wywalam ze strony gry info o obsłudze innych języków niż angielski, dodam z powrotem później. Pomaga, jest akceptacja. Dostaję kilka sensownych rad, co zrobić, żeby gra była lepiej zintegrowana z aplikacją Steama, okazuje się, że u mnie działała przez przypadek. W dodatku dowiaduję się, że mój program jest przez kilka programów

ELDERBORN



antyvirusowych uznawany za zagrożenie. Robię kilka sztuczek, kompiluję część kodu z innymi ustawieniami optymalizacyjnymi, eksportuję wersję 32 bity zamiast 64 bitów, jest lepiej. Wszystkie akceptacje po stronie Steama mam gotowe do premiery. Tylko gry jeszcze nie mam.

W pierwszym podejściu zrezygnowałem z osobnej wersji deweloperskiej i osobnej dla graczy (do premiery jeszcze trochę, mogę sobie pozwolić na testy na żywo), ale teraz chciałem poprawić, żeby mieć osobno wersję roboczą i osobno wersję oficjalną – i oczywiście wszystko się wysypuje, gra znika z dysku. Zaczyna się walka z systemem – z zewnątrz wygląda prościutko, się klika, się kupuje, ale od środka... są build, package i depot, nie do końca jest jasne, jakie są między nimi zależności i co kiedy służy do czego, nie mogę dojść, co jest po co, dokumentacja mówi jedno, ludzie drugie, system robi trzecie. Udaje mi się to skonfigurować dopiero za którymś podejściem, kiedy olałem wszystkie rady i zrobiłem po swojemu, a i tak nie wiem, czy jest dobrze. To znaczy – działa, ale czy dlatego, że powinno, czy przez przypadek, nie mam pojęcia.

ELECTRO_RIDE



Nie jestem w stanie ogarnąć synchronizacji zapisów gry w chmurze, wszystko jest skonfigurowane, nagrywanie stanu gry lokalnie działa prawidłowo, pliki są chyba nawet wysyłane, ale Steam cały czas sugeruje, żeby to zaimplementować. Macham ręką, może później.

Data premiery jeszcze nie jest oficjalna, ale na podany na Steamie adres kontaktowy zaczynają przychodzić mailem oferty od marketingowców obiecujących złote góry. Sądząc po temacie jednej z nich: „Our YouTubers and Streamers would like to play %GAMETITLE” – wysyłane przez boty. Złe skonfigurowane. Nie, żebym czuł się zaskoczony.

Nadchodzi Steam Game Festival Autumn, zgłaszałem się, że wezmę udział. Trzeba przygotować demo. Szczęśliwie od strony programistycznej rzecz trywialna i demo mam gotowe w jeden wieczór, ale muszę po raz kolejny konfigurować produkt w sklepie i trafiam na dokładnie te same problemy co poprzednio – najpierw sklep zostaje odrzucony, bo jest źle, w drugiej turze trafiam na kogoś, kto myśli i akceptuje wszystko od ręki.

Z okazji festiwalu znowu piszę na grupach i zapraszam do obejrzenia demo, trochę ludzi zagrało, wishlista urosła, ale jest ciągle żałostka.

INDYKARTIUM



FANTASTIC_FETUS

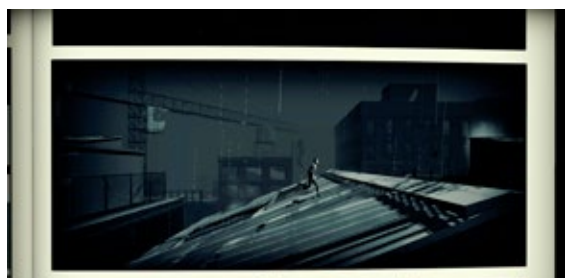
Postanawiam cyfrowo podpisać exe, żeby wyglądało poważniej. Kiedyś już to zrobiłem, korzystając z Tucows (mieli dobre ceny na certyfikaty), ale coś się pozmieniało i nie jestem w stanie złożyć u nich zamówienia. Trochę guglam i w miarę sensowne ceny ma Ksoftware. Kolejna papierologia, udowadnianie, że ja to ja i że nic nie myślę, wysyłanie dokumentów i zdjęć, ale w końcu mam certyfikat i mogę podpisywać.

Do premiery coraz bliżej, ostatnia formalność, jaka mi została, to rejestracja w Epicu, że wypuszczam grę opartą na Unreal Engine i że jeśli odniosę sukces, będę im płacił tantiemy. Biorąc pod uwagę prognozy – bardzo chciałbym musieć. Operacja jest zaskakująco prosta, kilka kliknięć i gotowe.

O dziwo z grubszą wyrobiłem się z robotą zgodnie z planem, mam do premiery dwa miesiące i w miarę gotową grę (będę ją jeszcze polerować, ale wszystko jest na miejscu i działa), biorę się za solidniejszy marketing. Pierwszy krok: robię informację prasową z podstawowymi informacjami o mnie i o grze. Korzystam z narzędzia presspack(), dwie godziny i załatwione, aż jestem zaskoczony, jak ładnie to działa.

Steam pozwala na wygenerowanie darmowych kluczy dla prasy (i graczy), występuję od dwadzieścia, przychodzi po kilku godzinach. Klikanie łatwe, ale system tagowania kluczy, w którym trzeba wybierać tagi z jakiejś losowej listy, to kompletne nieporozumienie.

Nie mam bazy adresów, więc nie mam jak rozsyłać informacji prasowych. Zaczynam od umieszczenia zapowiedzi zbliżającej się premiery na gamepress.com.



LIBERATED

GRA_O_WSTAWANIU



Przeglądam YouTube'a, szukając, kto recenzował podobne gry, kto recenzował gry indie, kto się zajmuje zbliżoną tematyką. Na początek koncentruję się na kanałach między 10k a 100k widzów. Sprawdzam, kiedy było wrzucone ostatnie video, kilka obiecujących kanałów okazuje się być od miesięcy albo i lat martwych. YT podaje adresy mailowe do kontaktu, ale są ukryte za CAPTCHA, które pozwala sprawnie sprawdzić kilka adresów dziennie, potem przestaje działać, wyrzuca błędy, wiesz się, więc proces jest wolny. Wysyłam maile, odpowiada 2-3 procent, wysyłam im klucze, po dwóch tygodniach sprawdzam – połowa wysłanych kluczy nie została wykorzystana.

Rozpuszczam wici wśród znajomych, okazuje się, że mam blisko do kilku niedużych, ale chętnych do zagrania streamerów – kilku oferuje się, że zagrają, oglądam, co i jak, robię dodatkowe poprawki w rozgrywce.

Tworzę serwer Discorda, bo wszyscy mówią, że warto, piszę o nim na tych forach i grupach, które znam i które udało mi się znaleźć, obiecuję klucze, cuda wianki – pojawia się kilkadziesiąt osób.

Rejestruję się we wspomagającym promocję gier serwisie Keymailer (wybieram darmowy pakiet). Bardzo szybko zjawia się kilka osób deklarujących, że zagrają u siebie na streamie albo coś wrzucą na kanał YT – tylko że w większości mają po kilkuset widzów, a na kanałach pustki.

Adresów do youtuberów zebrało się kilkaset, zakładam konto na MailChimpie, żeby ułatwić sobie masowe wysyłki. Działa całkiem przyjemnie (do dwóch tysięcy adresów jest za darmo, na razie się nie zanosi, żeby osiągnąć podobne liczby).

Dobrze być miłym i przyjaznym dla ludzi, karma wraca: dostaję w prezencie pakiet adresów do mediów. Wprawdzie część okazuje się nieaktualna, a część już znalazłem ręcznie, ale ciągle jest to kilkaset nowych kontaktów. Korzystając z nich, robię eksperymenty. Do tej pory rozsyłałem maile „jak brzmi ciekawie, daj znać, wyślę kod” – konwersja była na poziomie 2 procent. Ludzie radzą, żeby wysyłać kody od razu. Rozumiem sens, im mniej kliknięć potrzebnych, tym konwersja powinna być większa, więc typuję pięćdziesiąt adresów i eksperymentalnie wysyłam pięćdziesiąt kodów od razu. Konwersja równa zero, żaden z kodów nie zostaje wykorzystany (tyle mojego, że spędziłem miłą godzinę, pisząc skrypt sprawdzający je z automatu, bez konieczności ręcznego wpisywania na stronie Steama po jednym).

Steam przysłała maila przypominającego, że zbliża się premiera, i podsumowującego stan programu – wszystko na zielono, teoretycznie jestem gotowy. Praktycznie zostało jeszcze trochę poprawek.

Na Discordzie dzieją się śmieszne rzeczy: ktoś zadał pytanie o grę, odpisał mu przypadkowy gość, zachowując się, jakby był częścią zespołu („our game is still in development, we are still testing it, looks great”).



MAIN_COMPETITION

Następny etap promocji: szukanie kuratorów na Steamie. Porównuję, patrząc na ostatnią wizytę (niektórzy ostatni raz coś recenzowali wiele miesięcy albo i lat temu) i liczby obserwujących, nie tylko na Steamie, ale i w innych serwisach. Część kuratorów to chyba boty, część ma zerowe liczby obserwujących w innych mediach, tych ignoruję. Wysyłam egzemplarze, konwersja znowu znikoma.

No więc jednak presspack() tylko udawał, że działa. Przez przypadek orientuję się, że podpisywał do linków zaczynających się od <https://> dodatkowe <http://>, więc kierują w krzaki. Poprawiam ręcznie.

PREMIERA! Z duszą na ramieniu klikam na przycisku Release, wpisuję magiczną formułkę „release my game” i... Steam pada globalnie na prawie czterdzieści minut! Nic się nie dzieje, nic nie można sprawdzić, nie wiem, czy coś się sprzedaje, czy poszły maile do wishlistujących, czy mogą kupić. Nerwy!

Po kilku godzinach: lampka wina. Nie liczyłem na cud i się nie wydarzył, ale zakup wina się zwrócił.

Właściwie można było kupić lepsze.

Byłem gotowy na szybki support, bo testy u znajomych to testy u znajomych, a teraz już operujemy na żywym organizmie. Ale nic strasznego się nie dzieje, jest kilka drobnych sugestii od graczy, które zbieram przez czterdzieści osiem godzin (tak sobie wymyśliłem), żeby nie robić wielokrotnych update'ów, ale to kosmetyka do ogarnięcia w kilka minut. Dopiero trzeciego dnia odzywa się na Discordzie człowiek z poważnym problemem, na szczęście kumaty i ogarniająca, po kilku godzinach okazuje się, że błąd nie jest w moim kodzie, że na jego komputerze spie się wywołanie STEAM_API skopiowane bezpośrednio z przykładów ze Steamworks SDK. Guglam, pytam, szukam, poza sugestiami reinstalacji i rebootu świata, poczynając od Wielkiego Wybuchu, innych rad nie ma, nie mamy pańskiego płaszcza i co nam pan zrobisz. Przepraszam klienta, mówię, żeby sobie jednak zrefundował, klient mówi, że i tak czeka na nowy komputer, więc spoko, spróbuje za kilka tygodni. Technicznie problem zostaje nierozwiązany, w ciągu następnych tygodni pojawi się jeszcze przynajmniej raz i też nic się nie uda zrobić.



ROARR!



NO_THING



PROJECT_REMEDIUM

Przychodzi kilka maili z prośbami o kody od streamerów. Gdyby nie to, że były zaskakująco podobne, pewnie nie wzbudziłyby moich podejrzeń, ale coś mi się w nich nie podoba, zaglądam na stream jednego z nich i pytam, czy wysłał prośbę. Okazuje się, że nie, ludzie zakładają konta pocztowe o nazwach podobnych do nazw kanałów i usiłują wyłudzać klucze. Potem przyjdą jeszcze podobne od ludzi udających kuratorów.

Przeglądam listę zwrotów – rozumiem, że gra za trudna, rozumiem, że komuś nie chciała działać, ale jak czytam „nie zostałem poinformowany, że” i pada informacja wpisana w wymaganiach sprzętowych, opadają mi macki.

Przeglądam wyniki sprzedaży. Niesamowity rozrzut cen – kiedy się je ustawia, podaje się jedną, w dolarach, reszta jest sugerowana według statystyk Steama tak, żeby maksymalizować zyski z poszczególnych rynków, ale wypisywane są w różnych walutach, więc trudno je porównać. Efekt: program sprzedając się w Argentynie, zarabia siedem razy mniej. Geografia mojej sprzedaży powoduje, że średnia cena wynosi 73 procent podstawowej ceny w USD.

Mail od małego kuratora z Rosji, który prosi o wysłanie mu dziesięciu kluczy. Odpowiadam, że kuratorom kluczy nie wysyłam, tylko przekazuję kopie przez Steam Connect, po drugie, na pewno nie dziesięć. Ciśnie dalej, tłumaczy, że to będzie dobra reklama, że ma masę obserwujących (w statystykach ich nie widać), no i ogólnie „będziesz pan zadowolony” i że taka „współpraca” z innymi wydawcami jest u niego na porządku dziennym, a w ogóle to wystawi negatywa. Ignoruję, dostaję kilka negatywów z kont kuratorów, którzy gry nawet nie obejrżeli.

Ha! Pierwsza płatność! I oczywiście okazuje się, że skoopałem przy rejestracji i Steam zatrzymał część wypłaty na okoliczność podatków płaconych w USA. Pamiętajcie: jak was pytają o TIN, podajecie PESEL.

Utrzymać to bym się z tego nie utrzymał, ale idę i kupuję to lepsze wino. Zaczynam pisać post mortem, żeby sobie samemu uporządkować co się wydarzyło i co było złe. Chociaż... połowę roboty mam już gotową w postaci tego dziennika.



TAILQUEST_DEFENSE

ŚWIAT WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI ROZWIJA SIĘ DWUTOROWO. Z JEDNEJ STRONY POWSTAJĄ CORAZ BARDZIEJ POMYSŁOWE GRY I APLIKACJE, NATOMIAST Z DRUGIEJ CAŁY CZAS POSTĘPUJE ROZWÓJ SPRZĘTU, KTÓRY UDOSTĘPNIĄ PROGRAMISTOM SZERSZE MOŻLIWOŚCI DZIAŁANIA. JEDNO ZDAJE SIĘ PERMANENTNIE NAPĘDZAĆ DRUGIE I ODWROTNIE. DZIĘKI TEMU W TYM MIESIĄCU MOŻEMY PRZEDSTAWIĆ ZARÓWNO NOWE GRY, JAK I NOWE URZĄDZENIA.

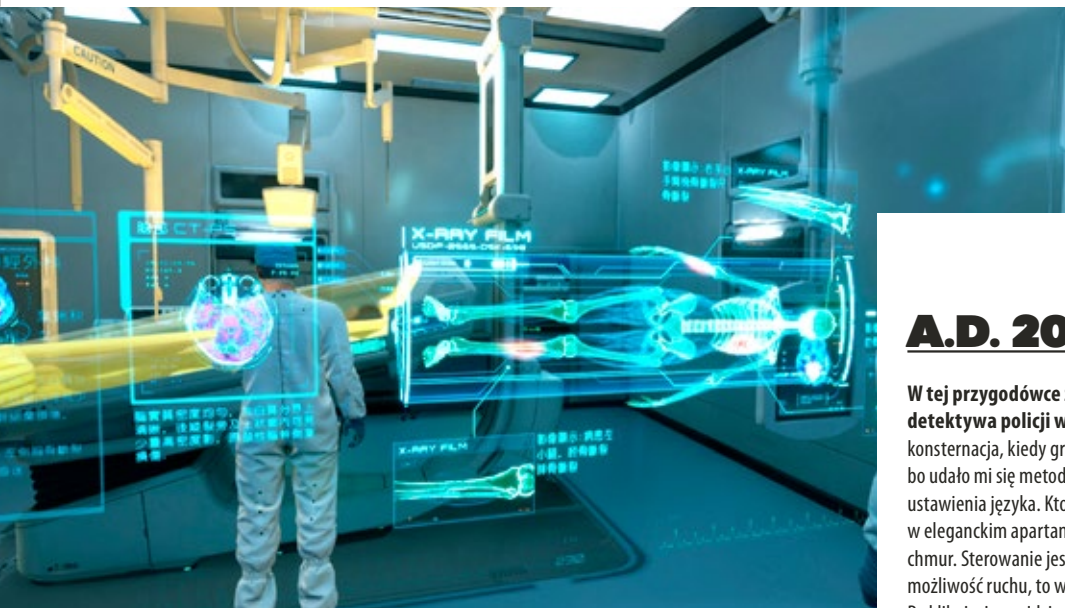
UserJama



VIVE TRACKER 3.0

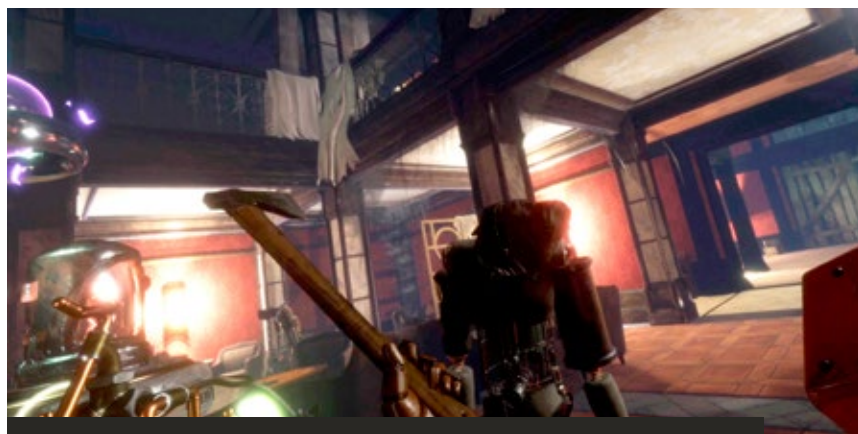
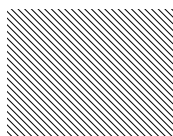
Te małe obłe elementy używane są do śledzenia obiektów fizycznych w świecie VR. Jednym z popularnych zastosowań jest podążanie za ruchem całego ciała, chociażby w aplikacji VR chat. Normalnie ruch głowy śledzony jest za pomocą gogli, a ruch rąk za pomocą kontrolerów. Jeśli dorzucimy do tego trzy trackery – jeden przy pasie i dwa przy kostkach – to będziemy mieli awatara, którego ciało będzie się poruszało tak jak nasze. Inne aplikacje, wymagające większej dokładności śledzenia, mogą korzystać z większej liczby trackerów. Kolejne popularne zastosowania to dopinanie ich do fizycznych obiektów, których chcemy użyć w grze, na przykład rakietki tenisowej, albo mocowanie na aparacie, który filmuje nasze wygibasy w rzeczywistym świecie, by móc zmontować to z widokiem VR. Trackery korzystają ze śledzenia za pomocą latarni. Najnowsza wersja jest mniejsza, lżejsza i poręczniejsza, a jej bateria starcza na dłużej.





A.D. 2047

W tej przygodówce zaprojektowanej dla VR wcielamy się w rolę detektywa policji w futurystycznym świecie roku 2047. Początkowa konsternacja, kiedy gra odpała się w japońskiej wersji językowej, szybko minęła, bo udało mi się metodą kolejnych prób wybrać pozycję menu odpowiedzialną za ustawienia języka. Kto wie, może takie właśnie jest pierwsze zadanie. Zaczynamy w eleganckim apartamencie z wielkim panoramicznym oknem w jakimś drapaczu chmur. Sterowanie jest trochę nietypowe, ale łatwo się przyzwyczaić. Jeśli jest możliwość ruchu, to widzimy przed sobą niebieską sylwetkę, jakby cień bohatera. Po kliknięciu znajdujemy się w tym miejscu. Kiedy nasza dziewczyna prawie ginie w zamachu, musimy dojść po nitce do kłębka, kto zlecił zabójstwo i dlaczego. Trzeba się uważnie przyglądać wszystkim przedmiotom, czasem wykorzystać tryb rzeczywistości rozszerzonej, a czasem wykonać jakąś akcję typu rzut kamieniem, żeby strącić coś z drzewa. Nie obejdzie się też bez okazjonalnej bijatyki lub strzelaniny z typami spod ciemnej gwiazdy.



VIVE FACIAL TRACKER

Gogle Vive Pro umożliwiają śledzenie ruchu oczu, co sprawia, że nasz awatar wygląda bardziej naturalnie. Natomiast nowa przystawka w formie małego podwieszanego panelu do tego modelu gogli pozwala dodatkowo na śledzenie mimiki dolnej części twarzy. Za pomocą wbudowanych dwóch kamerek Facial Tracker potrafi przetransponować niemalże w czasie rzeczywistym ruch szczęki, warg, zębów i policzków naszej twarzy do awatara VR. Przy słabszym oświetleniu urządzenie może doświetlić twarz diodami podczerwieni. Rzecz na pewno w pierwszej kolejności znajdzie zastosowanie w VR chatach i innych aplikacjach społecznościowych, ale zapewne w dalszej kolejności odnajdzie się również w grach VR, szczególnie tych dla wielu graczy. Nie ma informacji o możliwości wpięcia Facial Trackera do gogli Vive Cosmos, więc prawdopodobnie dla tego modelu trzeba będzie poczekać na dedykowaną nakładkę.

A WAKE INN

Szalenie spodobał mi się pomysł na interfejs w tej grze, która stylistycznie przypomina steampunk. Poruszamy się po tytułowym hotelu, w którym straszny, za pomocą wózka inwalidzkiego. W naturalny sposób pokrywa się to z naszą pozycją siedzącą przed komputerem. Możemy kręcić kółkami obiema rękami, jak w prawdziwym wózku, co na dłuższą metę nie jest takie łatwe. Możemy też skorzystać z faktu, że nasz wehikuł jest zmotoryzowany i da się nim sterować za pomocą joysticka. Przed sobą nad kolanami mamy przymocowane pudełko po cygarach, do którego zbieramy znalezione przedmioty. Bez wnikania w zawiłości fabuły – bohaterem jest szmaciana lalka wielkości człowieka. Po dalsze, trudniej dostępne przedmioty możemy sięgać protezą ręki, ale też możemy przykręcić sobie protezę z wysięgnikiem. Sama mechanika gry przypomina trochę escape roomy, coś trzeba odnaleźć i gdzieś wykorzystać, żeby otworzyły się kolejne drzwi. Z biegiem czasu dochodzą jednak elementy walki z rezydentami hotelu, którzy najwyraźniej nie lubią nowych gości. Może nie wszystko jest tu idealnie rozwiązane, ale poczucie immersji w świat VR jest tu wysokie.





RETRO EXPRESS

Wiadomość numeru: po ponad ćwierć wieku emerytury Dizzy powraca w premierowej grze zaprojektowanej przez ojców uśmiechniętego jaja, braci Oliverów. Czy jednak kultowy bohater i jego twórcy nadal są w formie i czy do modelu zabawy rodem z lat osiemdziesiątych przekonają młode pokolenie graczy? Wiele przez ten czas się zmieniło, ale jedno nie: do gry nadal wystarczy mikrokomputer ZX Spectrum.

Szczegółową recenzję Wonderful Dizzy zamieściliśmy w redakcyjnym blogu Pixelpost.pl



Bartłomiej Kluska

Wonderful Dizzy

OLIVER TWINS

ZX SPECTRUM 128

TYM RAZEM DIZZY TRAFIA DO KRAINY OZ, GDZIE - JAKO DOROTKA - SPOTKA MIĘDZY INNYMI STRACHA NA WRÓBLE, BLASZANEGO DRWAŁA ORAZ TCHÓRZLIWEGO LWA. W TYCH I POZOSTAŁYCH ROLACH WYSTĘPUJĄ DOBRZY ZNAJOMI Z YOLK-FOLK, A CAŁOŚĆ WYGLĄDA TAK JAK POPRZEDNIE ODSŁONY CYKLU, WIĘC KONESERZY SERII ODBĘDĄ SENTYMENTALNĄ PODRÓŻ DO LAT DZIECIŃSTWA. Nowa gra z Dizzym to nadal przygodowo-zręcznościowa hybryda, w której trzeba nie tylko uważnie czytać dialogi i mądrze korzystać



ze zbieranych po drodze przedmiotów, ale także ostrożnie skakać po platformach oraz unikać śmiertelnie groźnych przeszkadzajek. Jest bajkowo, zabawnie i ładnie (świetna grafika!), lecz nic się tutaj nie zmieniło od ostatniego razu. Dla ośmiobitowych weteranów może to stanowić atut, ale jest też



główną wadą gry. Monotonne wędrówki po już zwiedzanych planszach czy tylko trzy życia do dyspozycji (a ich utrata wiąże się z koniecznością rozpoczęcia zabawy od początku) to elementy, które w latach osiemdziesiątych nie raziły, dziś jednak mogą zniechęcać. Wonderful Dizzy to miła wycieczka w przeszłość w towarzystwie dawno niewidzianego przyjaciela, ale nic ponadto. Jedni powiedzą: „I bardzo dobrze”, inni będą trochę żałować, bo już wielokrotnie grali w niemal identyczną pozycję.

Nox Archaist

6502 WORKSHOP

APPLE II

JAK PRZED LATY ZBIERAMY DRUŻYNĘ ŚMIAŁKÓW, BY PRZETRWAĆ I ODNIEŚĆ SUKCES W ŚWIECIE, W KTÓRYM RZĄDZĄ MAGIA I MIECZ. OKAZUJE SIĘ, ŻE KLASYCZNE RPG W STYLU ULTIMY CZY PHANTASIE WCIĄŻ MOŻE DOSTARCZYĆ WIELU PASJONUJĄCYCH PRZYGÓD. Nox Archaist to jednak nie tylko nostalgiczna wyprawa w przeszłość, ale też bardzo starannie

W najstarszych fanach komputerowych RPG taki widok na pole gry musi wzbudzić fale pięknych wspomnień...



opracowana produkcja: ze świetnym systemem rozwoju postaci, wymagającymi solidnego głowkowania walkami oraz wciągającą fabułą. Jeśli komuś nie są do zabawy potrzebne graficzne fajerwerki, będzie zachwycony. Dla kolekcjonerów przygotowano też przepiękne fizyczne wydanie. Ci zaś, którzy głębiej zanurzają się w świat gry, wśród zaludniających te krainy NPC podobno spotkać mogą Lorda Britisha i Steve'a Wozniaka...



Outrage

COSMOS DESIGNS / PSYTRONIK / PROTOVISION

COMMODORE 64

AUTORZY CHWALĄ SIĘ, ŻE ICH GRA POWSTAWAŁA PRZEZ TRZYDZIEŚCI LAT. MIŁOŚNICY MORDERCZYCH PLATFORMOWYCH STRZELANEK RUN'N'GUN Z PEWNOŚCIĄ UZNAJĄ, ŻE WARTO BYŁO CZEKAĆ.

Ucieszeni będą zwłaszcza fani Hawkeye, jako że Outrage dużo od wzmiankowanego tytułu zapożycza tak wizualnie, jak i w kwestii pomysłu na rozgrywkę. Trzeba zatem wraz z bohaterem mozolnie przedzierać się przez kolejne - ładnie skądinąd narysowane oraz starannie zaprojektowane - etapy i za pomocą broni palnej likwidować hordy wrogów. Za zbierane po drodze monety można też wzmacniać siłę ognia, co będzie kluczowe w pojedynkach z arcygroźnymi bossami. Grafika raduje oczy, muzyka cieszy uszy, a amatorzy



kolekcyjnych wydań fizycznych dostają aż dwa do wyboru. Jedyne, czego trochę tu brak, to świeże pomysły, bo otrzymaliśmy danie, choć apetyczne i przygotowane z sercem, to jednak odgrzewane.

✦ Za fizyczne - dwa różne - wydania gry odpowiadają fachowcy z Protovision i Psytronik. Dla kolekcjonerów może to oznaczać podwójny wydatek...



Soul Force

SARAH JANE IVORY / PROTOVISION

COMMODORE 64

TO SHOOT'EM UP, WIĘC NIE BĘDZIEMY TRACIĆ MIEJSCA NA OPISY FABUŁY, ŚLICZNIE ZRESZTĄ W GRZE ZILUSTROWANEJ. NAPISZMY TYLKO, ŻE - JAK ZWYKLE - CHODZI O ZŁYCH KOSMITÓW. W PRAKTYCE TRZEBA TU LECIEĆ CIĄGLE W BOK ORAZ ELIMINOWAĆ TO, CO NADLATUJE Z PRZECIWNEGO KIERUNKU I PRÓBUJE ZNISZCZYĆ NASZ STATEK. NIBY NIC NOWEGO, ALE JAK TO JEST ZROBIONE!

Zachwyca przede wszystkim oprawa gry - grafiki teł i motywy muzyczne (na każdym z dwudziestu poziomów są inne) - o czym można by pisać długo i kwieciste, lecz lepiej to po prostu zobaczyć i usłyszeć. Nie wiedziałem, że C64 tak potrafi. A warto dodać, że wydawca, by pomieścić



✦ Papierowy periodyk ma wiele zalet, ale jedną zasadniczą wadę: nie możemy pokazać, jak pięknie ta gra wygląda w ruchu.

wszystkie te dobra, musiał wykorzystać kartridż o pojemności 512 kilobajtów. Na szczęście doskonała jest również sama rozgrywka: system rozwoju statku i uzbrojenia, bossowie, płynność walki i tym podobne atrybuty, które docenią weterani gatunku. Nowicjusze mogą się natomiast poczuć lekko przytłoczeni bogactwem doznań i poziomem trudności. W Pixelu #65 chwaliliśmy Zeta Wing, poprzednią strzelankę tej autorki, ale Soul Force to gra z jeszcze wyższej ligi. Dla fanów tego typu rozrywek - pozycja obowiązkowa.

PIXEL KIDS

RODZICE SĄ NIE TYLKO OD TEGO, ŻEBY ZAPEWNIĆ DZIECKU POŻYWIENIE, UBRANIA NA ZIMĘ I NAJNOWSZE ZABAWKI. MUSZĄ TEŻ DBAĆ O JEGO ROZWÓJ DUCHOWY, PRZEDSTAWIAJĄC MU WIELKIE DZIEDZICTWO LUDZKOŚCI, NA PRZYKŁAD GRY WIDEO, KTÓRE POWSTAŁY WCZEŚNIEJ NIŻ TRZY LATA TEMU. WŁAŚNIE TAKIMI DZIEŁAMI ZAJMIEMY SIĘ DZISIAJ.

■ Paweł Schreiber

Super Burger Time

**oryginał: Data East, 1990, automat arcade;
reedycje: Switch, Johnny Turbo's Arcade, 2018
oraz PC, Retro Classix, 2021**

WIEK: 7+, NAJLEPIEJ Z RODZICEM W CO-OPIE

Robię właśnie kolejne podejście do *Dark Souls 3*. Próbuję pokonać Strażników Otchłani, którzy są dość przerażający, ale daleko im do tego, jak straszne potrafiły być w grach mojego dzieciństwa warzywa i owoce. Na przykład mordercza truskawka z Fruity Frank, która śniła mi się czasem po nocach. Peter Pepper Jr., bohater automatowej gry *Burger Time*, musi się zmagać z morderczymi winogronami, podstępny strażkami grochu, latającymi kolbami kukurydzy, przygotowując (nie do końca wiadomo dla kogo, ale co to szkodzi) ogromne hamburgery. Ich części wiszą na wysoko umieszczonych platformach – żeby spadły na talerz, trzeba po nich poskakać. Ale kiedy kawał buły spada na pomidora, który z kolei opada niżej, uderzając z łoskotem w sałatę, która uderza w mięsko, które ląduje na dolnej części bułki, przysgniatając przy tym dwa



wredne owoce awokado, satysfakcja jest niezmiernie. Wrogowie wciąż się mnożą i kluczem do rozgrywki staje się umiejętne zarządzanie sunącym za naszym bohaterem tłumem złośliwych warzyw. Największa frajda jest oczywiście wtedy, gdy kombinuje się we dwójkę – *Super Burger Time* świetnie integruje, kiedy jeden gracz obrabia hamburgery, a drugi goni z solniczką złośliwe pory albo próbuje zdobyć szpatułkę, pod której ciosami szybciej padają.

To gra nie tylko świetnie zaprojektowana, ale jeszcze do tego ślicznie narysowana i pełna głupkowatego poczucia humoru najwyższej próby. Kiedy naprawdę korci nas, żeby pokazać młodemu jegomościowi lub damie, jak się dawniej grywało, *Super Burger Time* to świetny wybór. Tym bardziej że, chociaż poziom trudności ostatnich poziomów jest wariacki, żeby wrzucić kolejną monetę, wystarczy wcisnąć jeden przycisk na padzie.



Grow Up! oraz Grow Home

Ubisoft Reflections, 2015 i 2016; PC, PS4, Xbox One (tylko Grow Up)

WIEK: 6+

Może to pogląd niepopularny, ale moim zdaniem najlepsze gry to gry o szwendaniu i rozglądaniu się po świecie. Mało ma odwagę skupić się wyłącznie na tym, a wiele z tych, które próbują, niezbyt dobrze na tym wychodzi. *Grow Up* i *Grow Home* to chlubne wyjątki. Opowiadają o poczciwym, trochę niezdarnym robociuku, który rozgląda się po świecie rozciągającym się nie w poziomie, tylko w pionie. Trzeba się więc sporo wspinać po górkach i skałkach, trzeba sadzić rośliny, z których wyrastają kolosalne łodygi, po których – a jakże – też można się wspinać.

Trzeba wleźć aż pod chmury, a potem odkryć, że chmury to dopiero początek. Trzeba odkrywać podniebne wyspy i tajemnicze grotty, z których wypływają w otchłań ogromne wodospady, trzeba znajdować najdziwniejsze w świecie zwierzęta i rośliny... Magia obu gier (które w gruncie rzeczy niewiele się od siebie różnią) polega na tym, że każda nowa lokacja daje poczucie dumy – i odkrywania nieznanego. Kiedy spojrzymy w dół, gdzie wszystko, co dotąd odkryliśmy, majaczy już w oddali, może się trochę zakreć w głowie. Kiedy ostatnio kręciło wam się w głowie z wrażenia przy graniu?



SCENARIUSZ I RYSUNKI: ŚLEDZIU

KDP

64+

KOMIKS DLA PIXELA



Sześć lat temu ukazał się pierwszy numer magazynu **PIXEL**, a w nim plansza pod hasłem „**Komiks Dla Pixela**” autorstwa **Michała „Śledzia” Śledzińskiego**, jednego z najbardziej rozpoznawalnych współczesnych twórców komiksowych...

KUP NA: SHOP.PIXEL-MAGAZINE.COM



KIEDYŚ OBUDZIMY SIĘ W ŚWIECIE, KTÓRY W CAŁOŚCI BĘDZIE NALEŻAŁ DO DISNEYA

IMPERIUM *Myszki Miki*

Wraz z kolejnymi zakupami Disney nabył nie tylko wytwórnię, biblioteki filmów i prawa do franczyz, ale też dostęp do fanów i nieograniczoną kontrolę nad zbiorową wyobraźnią.

■ Michał R. Wiśniewski



Pięć lat temu odnotowałem sobie na Facebooku następującą wizję - „dystopijna przyszłość, w której fantazje spoza memopleksów Disneya są nielegalne”. Ot, taki pomysł na satyryczną książkę albo opowiadanie science fiction, który faktycznie wykorzystałem w „Hello World”, opisując 2044 rok, gdy wszystkim trzęsie korporacja Disney-McDonald’s (co miało symbolizować duszę i ciało).

To nie była szczególnie oryginalna wizja, rozwijałem tylko to, czego o kapitalizmie dowiedziałem się z książek Philipa K. Dicka. Byłem też pod wrażeniem ostatnich zakupów Disneya - w 2012 roku nabył Lucasfilm, a trzy

lata wcześniej Marvela. Nie były to ani pierwsze, ani ostatnie zakupy Wielkiej Myszy.

DISNEY KUPUJE DISNEYLAND

Pierwsze zakupy były w kontekście masowej wyobraźni dość nieciekawe - ot, kumulacja kapitału. Firma znana od 1986 roku jako The Walt Disney Company została założona w 1923 roku; początkowo zwała się Disney Brothers Cartoon Studio, w 1926 roku zmieniła nazwę na The Walt Disney Studio, a w 1929 roku na Walt Disney Productions. Czym się zajmowała, wiadomo - kreskówki, filmy animowane, wreszcie park Disneyland, w którym udziały miał sam Walt Disney, a także Western Publishing

■ Księżniczki Disneya, czyli genialny sposób Myszki Miki na skolonizowanie wyobraźni młodych dziewczyn i mone-tyzację girl power.

i American Broadcasting-Paramount Theatres. W latach 1957-1960 firma wykupiła innych akcjonariuszy. W 1982 roku nabyła zaś Retlaw Enterprises, znajdującą się w posiadaniu spadkobiorców Disneya firmę producencką, do której należały między innymi prawa do nazwiska Walt Disney czy udziały w prawach do filmów (jak „Mary Poppins”). Cena wyniosła 42,6 miliona dolarów.

Znacznie ciekawszych zakupów firma dokonała w 1993 roku, gdy za 60 milionów zielonych weszła w posiadanie Miramax Films, studia założonego w 1979 roku przez braci Weinsteinów. Na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych wyprodukowało ono wiele kultowych



W sklepach Disneya dostanie się wszystko – od lalek i figurek po pościel i walizki w kształcie droidów z „Gwiezdnych wojen”.

Muppety, Marvel, Mandalorian – co łączy te należące dziś do Disneya franczyzy? Zielony typ, za którym wszyscy szaleją.

tytułów, zajmował się też dystrybucją kina europejskiego i azjatyckiego w USA. Bob i Harvey Weinsteinowie kierowali Miramaxem, który zachował sporą niezależność do 2005 roku, gdy go opuścili. Disney sprzedał go w 2010 roku. Jednym z powodów stojących za tą decyzją było zdanie prezesa firmy, Boba Igera, którego strategia polegała na skoncentrowaniu się na masowej rozrywce – takiej, którą można potem sprzedać drugi raz, w parku rozrywki i sklepie z zabawkami. Nie można zrobić klocków Lego ani karuzeli z „Pulp Fiction” Tarantino czy „Sprzedawców” Kevina Smitha, chociaż po zestawach z sitcomów („Teoria wielkiego podrywu”, „Przyjaciele”) nie wiadomo, co jeszcze zobaczymy odlane w plastiku.

Pop



Figurki Funko Pop! są symbolem współczesnej kultury nerdowskiej, nastawionej na konsumpcję ikon popkultury z seriali i komiksów. Ważne miejsce wśród nich zajmują własności Disneya.

TELEWIZJA I MUPPETY

W połowie lat dziewięćdziesiątych portfel Disneya pomniejszył się o 19 miliardów dolarów, a powiększył o Capital Cities/ABC Inc. Chociaż już dekadę wcześniej firma miała własny kanał telewizyjny kablowej, teraz weszła w posiadanie nie tylko potężnej sieci ABC, ale też powiązanych 225 telewizji lokalnych, ośmiu stacji telewizyjnych i 80 proc. udziałów w sportowym kanale ESPN, a także kablowych A+E i Lifetime. Ale to wciąż było za mało, więc w 2001 roku Disney zakupił Fox Family Channel, kanał rodzinny, który przegrywał walkę z Cartoon Network czy Nickelodeonem. Kosztował „tylko” 2,9 miliarda dolarów, zmienił nazwę na ABC Family i skupił się na

BOB IGER, FACET Z WIZJĄ, UŚWIADOMIŁ SOBIE, ŻE DISNEY POTRZEBUJE PIXARA BARDZIEJ NIŻ PIXAR DISNEYA.

widowni młodzieżowej. Korporacja myślała też o nowych środkach masowego przekazu – aby stworzyć własną wyszukiwarkę Go.com, pod koniec lat dziewięćdziesiątych nabyła firmy Starwave i Infoseek.

Z punktu widzenia widzów to wszystko były wciąż nudy. Doskonale pamiętam, kiedy pierwszy raz usłyszałem o tym, że Disney planuje zakupy, i że bardzo mnie to wówczas ekscytowało. Był rok 1989, gdy gruchnęła wieść, że koncern chce kupić firmę Jima Hensona. Muppety i Disney razem? Napisał o tym chyba nawet Świat Młodych. Transakcja nie doszła jednak do skutku z powodu śmierci wielkiego lalkarza w 1990 roku. Wielka Mysz nie straciła jednak apetytu na Kermita i ferajnę. Dopięta swego w 2004 roku, kupując Muppety, które stały się bazą dla nowego The Muppets Studio. Warto zauważyć, że prawa do „Ulicy Sezamkowej”, czyli Wielkiego Ptaka czy Elmo, nie stały się częścią Uszatego Imperium.

PIXAR I MARVEL

Pixar, studio zajmujące się efektami specjalnymi, stało się znane w połowie lat dziewięćdziesiątych dzięki rewolucyjnej animacji „Toy Story”. Pierwszy pełnometrażowy film wygenerowany komputerowo na

zawsze odmienił oblicze kina. Za jego dystrybucję odpowiadał Disney – wedle umowy Mysz dostawała prawa własności do siedmiu filmów, postaci i sequeli. Doszło do konfliktu, jak liczyć ze siedem – zdaniem Pixara zaliczało się do nich „Toy Story 2” (1999), zdaniem ówczesnego prezesa Disneya, Michaela Eisnera, miało chodzić jedynie nowe, oryginalne tytuły, a nie kontynuacje. Właściciel Pixara, niejaki Steve Jobs, stwierdził w 2004 roku, że w takim razie nie przedłuży umowy. Eisner odpowiedział założeniem Circle 7 Animation – studia, które miało tłuc kontynuacje pixarowych hitów należących do Disneya. Powstały wczesne projekty „Toy Story 3”, „Potworów i spółki 2” czy „Gdzie jest Nemo 2”. W 2005 roku na scenę wkroczył jednak znany już nam Bob Iger, ten sam, który pięć lat później pozbędzie się Miramaxa. Facet z wizją, który uświadomił sobie, że Disney potrzebuje Pixara bardziej niż Pixar Disneya, i po prostu wyłożył na stół 7,4 miliarda dolarów. Firma stała się własnością Wielkiej Myszy. Tym samym zlikwidowano Circle 7 Animation, a jego pracownicy zasilili szeregi studia animacji Disneya, co wszystkim wyszło na zdrowie. Zamiast kręcić się w kółko, stworzono takie hity jak „Kraina lodu”. Pixar zachował swoją niezależność, dzięki czemu do dziś kontynuuje pasmo sukcesów.

KONCENTRACJA NA ZNANYCH MARKACH SPRAWIA, ŻE ZNIKAJĄ CIEKAWSZE RZECZY

➤ Komputerowo odmłodzona księżniczka Leia po raz pierwszy wystąpiła w „Łotr 1”, jednym z pobocznych filmów z serii „Gwiezdne wojny”.



obrażają, zwłaszcza w czasach internetu (to, jak wpływało to na kształt serii, opisałem w tekście „Dlaczego «Gwiezdne wojny» są takie głupie?” w Pixelu #56), ale na koniec i tak wszystko kupią. No, prawie wszystko – kinowe spin-offy nadwyreżyły nieco ich cierpliwość i samodzielny film o przygodach młodego Hana Solo nie doczekał się planowanych kontynuacji. Ale to nic, bo firma miała asa w rękawie. Platformę streamingową Disney+.

Aby wejść z impetem na rynek zdominowany przez Netfliksa, HBO czy Amazon Prime, Disney potrzebował dwóch rzeczy – ekskluzywnych produkcji i potężnej biblioteki. Tę drugą zapewnił sobie, wykładając 71,3 miliarda dolarów na zakup 21st Century Fox. Fani herosów Marvela cieszyli się, że X-Meni wreszcie będą mogli spotkać się z Avengersami, ale była to krótkowzroczna radość. Totalna dominacja oznaczała kasowanie serii filmowych, które nie przynosiły adekwatnych zysków, i homogenizację wyobraźni. Disney przestał robić nowe, ciekawe rzeczy – kontynuacji nie doczekał się „John Carter” (po co, skoro są „Gwiezdne wojny”), cicho zrobiło się o kolejnym „Tronie”. Maszyna przywiązania do marek i bohaterów mieli kolejne pokolenie na Disney+. Serial „The Mandalorian” z uniwersum „Gwiezdnych wojen” czy „WandaVision” z Marvela wprowadziły przemysł nostalgii na zupełnie nowy poziom. ■

MARVEL BYŁ POTRZEBNY DISNEYOWI DO REALIZACJI PLANU UTRZYMANIA PRZY SOBIE WIDZA OD KOŁYSKI AŻ PO GRÓB.

O ile nabycie Pixara wydawało się dość oczywiste, o tyle już zakup Marvela w 2009 roku (za 4 miliardy dolarów) już niekoniecznie. Chociaż śledziłem wówczas kino superbohaterskie, nie spodziewałem się, że stanie się tak dominującym gatunkiem. Ale może stało się to dlatego, że na tym polegał plan Boba Igera. Marvel był potrzebny Disneyowi do realizacji planu utrzymania przy sobie widza przez całe życie. Rodzisz się, ubierasz śpioszki z Myszka Miki, oglądasz go w telewizji, idziesz do kina na „Krajinę lodu” czy „Toy Story”, wpadasz w sidła księżniczek Disneya, ale co potem? Superbohaterowie, produkt dla młodzieży, młodych dorosłych i wiecznych nerdów. Pierwszym filmem ze stajni Marvela, który odniósł niespodziewany sukces, był „Iron Man” z Robertem Downeyem Jr. Megahit, który sprawił, że ostatnia dekada była okresem peleryn i spandeksu.

TOTALNA DOMINACJA

Prawdziwe emocje wzbudził zakup Lucasfilmu w 2012 roku. George Lucas dostał 4 miliardy dolarów, a Disney – fanów „Gwiezdnych wojen”. Kura znosząca złote jaja, jeśli ktoś ma pomysły, jak przygotować dla niej kurnik. A Disney miał, zapowiadając od razu nową trylogię; do tego doszły spin-offy, reset rozszerzonego uniwersum (książki, komiksy i tak dalej). Kosmiczny nazista Darth Vader zdobi zarówno koszulki niedojrzałych nerdów, jak i dziecięce śpioszki. To kult bliski niemal religijnemu – fani łatwo się

➤ W drugiej części „Rapha Demolki” można było zobaczyć całe imperium na jednym obrazku przedstawiającym stronę internetową Disneya.





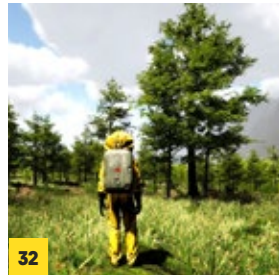
26



28



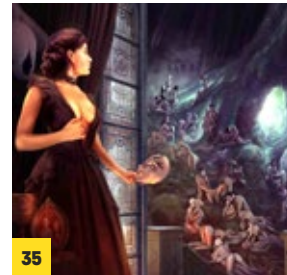
30



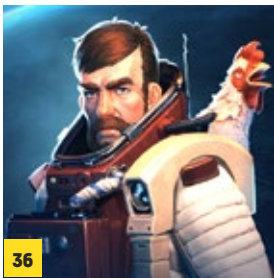
32



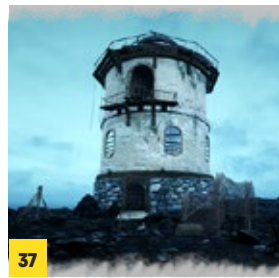
34



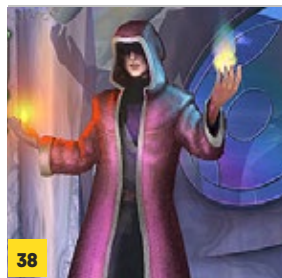
35



36



37

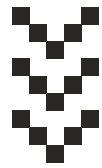


38



39

P



TAK

OCENIAMY GRY

0-30

slabe

31-40

niegodne dluzszego kontaktu

41-50

średnie, miejscami przyzwoite

51-60

dobre, ale nie dla kazdego

61-70

interesujace, godne

polecenia fanom gatunku

71-80

bardzo dobre

w swojej kategorii

81-90

znakomite, polecane

wszystkim

91-100

wybitne, ponadczasowe



PLAY THE GAME



DYSKUTUJ NA

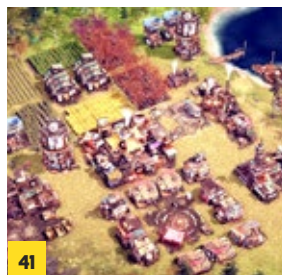
FB.COM/GROUPS/

SECRETLEVEL

PRÓBY ULECZENIA TEJ NIETYPOWEJ PRZYPADŁOŚCI VICTORA HOLLOWAYA SPRAWIAJĄ, ŻE JEGO LOSY KRZYŻUJĄ SIĘ Z TAJEMNICZYM KULTEM CZCZĄCYM BOGA ROZKOSZY.



40



41



42

➤ Część bunkra przeznaczono na kwatery dla niemieckiej elity. Ich wykończenie reprezentowane jest przez renesansowy sznyt.

PARADISE LOST

➤ Zrujnowany wagon to jedno z miejsc przedstawiających walki pomiędzy Polakami a nazistami.

PC PS4 XONE

WYDAWCA PolyAmorous Wersja PL: nie

■ Marcin M. Granat

Zapreczenie, gniew, targowanie się, depresja, akceptacja. Choć istnienie wymienionych pięciu etapów żałoby nie znajduje potwierdzenia we współczesnej wiedzy naukowej, ich obecność w dziełach popkultury z powodzeniem pozwala budować emocjonalne napięcie.

I tak dzieje się właśnie w Paradise Lost, podzielonej na pięć części przygodzie, w której jeden z głównych wątków koncentruje się na postaci niedawno zmarłej matki głównego bohatera, Szymona. Debiutancki tytuł polskiego studia stawia na wielowarstwową i oryginalną historię. Ukazuje lata

Bunkier



Jego nazwa w grze to Gesellschaft, co oznacza społeczeństwo. Uwidacznia to leżące u podstaw jego powstania założenia: zebranie grupy ludzi i stworzenie im warunków do życia wedle zasad narodowego socjalizmu. Podziemny kompleks podzielony jest na poziomy, których zwiedzanie stopniowo zbliża nas do odkrycia roli, jaką pełniła w nim matka bohatera.

osiemdziesiąte, lecz umieszcza je w alternatywnej, postapokaliptycznej rzeczywistości, w której druga wojna światowa nie zakończyła się w 1945 roku. Twórcy przedstawiają rządy nazistów oraz działania polskiego ruchu oporu, do którego należała matka naszego juvenilego bohatera, a wszystko rozgrywa się w anturażu skrywającego wiele tajemnic poniemieckiego bunkra. Fabułę odkrywamy po części retrospektywnie, co oznacza, że współczesne protagoniście wydarzenia przeplatają się z tymi z lat sześćdziesiątych, których odtwarzanie jest możliwe dzięki dostępowi do zaawansowanej technologii nazistów.

Paradise Lost jest nasycone symbolami. Fabuła opowiada o próbie stworzenia przez III Rzeszę elitarnego schronienia dla wybranych oraz stowiańskim buncie przeciwko





NAD FUNKCJONOWANIEM BUNKRA CZUWA SUPERKOMPUTER O WYDAJNOŚCI PIĘĆ TYSIĘCY RAZY WIĘKSZEJ OD ENIACA.

agresorowi. Padają filozoficzne pytania odnośnie do moralności oraz roli religii i technologii w społeczeństwie. To ostatnie odnosi się do pomysłu wykorzystania ludzi dla „wyższego dobra” populacji, co przypomina poruszone chociażby w filmowym „Matriksie” relacje

między człowiekiem a maszyną.

Scenariuszowa głębia idzie w parze z lekkością rozgrywki. Odbiorca ma wrażenie spokojnego odkrywania nieznanego ekosystemu. Ta narracyjna przygodówka ma śliczną oprawę graficzną, a projekty poziomów są zarówno klimatyczne (co widać w kolorowych lokacjach zamieszkiwanych przez grupę słowiańskich rodzimowierców), jak i szczegółowo dopracowane (w poniemieckich szpargałach znalazłem idealnie odwzorowane odznaczenie Mutterkreuz). Muzyka pojawia się tylko w wybranych momentach, takich jak znalezienie ważnego



✚ Nagrobki pewnych postaci zostały przedstawione w formie ołtarzyków.

✚ Miejsce kultu z wizerunkiem Peruna zbudowane przez słowiańskich rodzimowierców.

przedmiotu czy odkrycie istotnej informacji. Komponował ją znany w naszej branży Jan Sanejko, który postawił na statyczną i pozbawioną ozdobników stylistykę owocującą klasycystycznymi utworami, wysuwającymi na pierwszy plan skrzypce i fortepian.

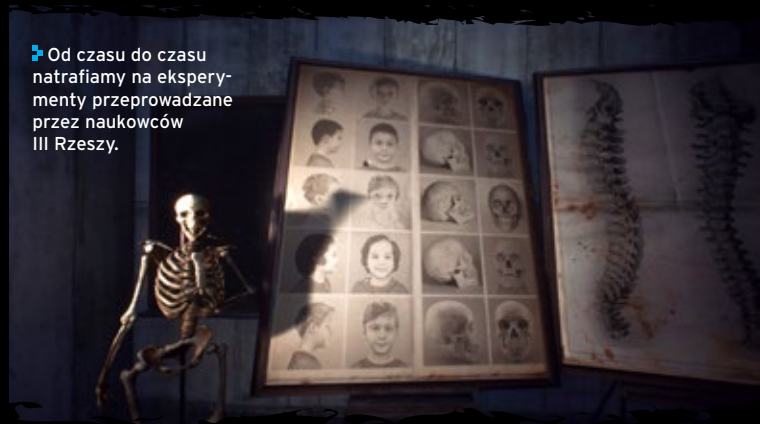
Ale czy jest w tym wszystkim tytułowy raj utracony? Jak najbardziej, lecz możemy zrozumieć to dopiero na końcu, gdy staje się on nieosiągalny. ▀

77

✚ Jeśli pominiemy rzadkie błędy, jak znikające przedmioty, Paradise Lost jest dojrzałym dziełem. Przedstawiona w grze historia jest specyficzna, ale jednocześnie uniwersalna, niczym „Raj utracony” Johna Milтона.



✚ W nawiązaniach do religii dawnych Słowian nie brakuje elementów obrzędowości.



✚ Od czasu do czasu natrafiamy na eksperymenty przeprowadzane przez naukowców III Rzeszy.

Mundaun

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Hidden Fields Wersja PL: nie

■ Piotr Pieńkowski



Powiem prosto z mostu – ta gra to czyste szaleństwo. Pod wieloma względami. Co więcej, jestem przekonany, że większość z was czegoś takiego jeszcze nie widziała.

Zacznijmy od prostego pytania: czy znacie jakieś szwajcarskie gry? Nie? Ja też nie. To znaczy – do tej pory. Bo Mundaun wyprodukowało

♥ Trzy regiony, podróże autem, kolejki linowe i przerażające wizje – oto Mundaun.

właśnie szwajcarskie studio Hidden Fields. To pierwszy wyróżnik.

Drugi to fakt, że gra w całości jest czarno-biała, a do tego wykonana bardzo specyficzną techniką, jakby jej autorem było dziecko. I wierzę mi – nie chodzi tu jedynie o eksperyment artystyczny. Mundaun jest bowiem... horrorem, a dokładniej przygodówką w tychże klimatach, zaś wspomniany zabieg graficzny

wraz z rozwojem fabuły nabiera coraz większego sensu. Bo właśnie dzięki temu straszy jak mało co.

A propos fabuły – początek jest wręcz banalny. Główny bohater Curdin otrzymuje list od proboszcza z rodzinnej wioski, z którego dowiaduje się, iż jego dziadek zginął tragicznie w pożarze szopy. Oczywiście młodzieniec postanawia czym prędzej wrócić do górskiej osady leżącej u stóp tajemniczego szczytu Mundaun.

Przyznam, że na tym etapie nie czułem jeszcze gry – aż do sprawdzenia pogorzelniska i pierwszej wizji. A potem, jak u Hitchcocka, było już tylko straszniej. I nawet nie chodzi o to, że grób dziadka zastajemy pusty czy że musimy spędzić samotną noc w opustoszałym domu. Gorzej, że z mroku wyłaniają się ożywione, mordercze chochoły (matko jedyna, ile razy ja przez nie podskoczyłem w fotelu), że kościół zamienia się w świątynię zła, że pojawia się pewien przerażający starzec w czerni, a potem szalony





W grze występuje niewiele postaci, ale kiedy już się pojawiają, są kluczowe dla fabuły.



malarz, śnieżny potwór, a nawet jacyś żołnierze. Wszystko to zaś zanurzone jest w oparach onirycznej grozy z domieszką wielu fajnych przygodówkowych zadań i zagadek - ale nienachalnych, wtopionych w fabułę jak ta lala. Coś idealnego na te dziesięć-dwanaście godzin strachu.

Gdybym miał porównywać tę grę do jakiegokolwiek innej, odwołałbym się do Zaginięcia Ethana Cartera. Owszem, Mundaun nie jest tak naszpikowany nowoczesnymi technologiami, ale za to fabularnie ani na jotę nie ustępuje swojemu starszemu bratu. W dodatku dzięki dobremu udźwiękowieniu, a zwłaszcza niezwykle klimatycznej muzyce, całość szybko staje się sugestywna i - tak, napiszę to - podobnie jak w tytułach retro już po chwili przestajemy dostrzegać symboliczną grafikę, a zabawa robi się nieznośnie realistyczna. Pamiętajcie? Tak właśnie kiedyś działały na nas gry. Mimo wielu



niedoskonałości wizualnych byliśmy w nich, w środku, i przeżywaliliśmy przygody bohaterów jak coś prawdziwego. Dokładnie taki sam jest Mundaun. Polecam. ▀



83

Specyficzna, ręcznie rysowana grafika, świetna muzyka, doskonała fabuła w klimatach grozy. Coś dla szukających nowych doznań lub chcących znów poczuć stare klimaty.



✚ Zabijanie robotników wychodzących z donżonu jest zabawą dla plebsu. Ludzie na poziomie strzelają do władcy, który zatrzymał się na zewnętrznym dziedzińcu.

✚ Można rozbijać mury gołymi rękami, ale z katalpą robota idzie sprawniej.

Twierdza: Władcy wojny



PRODUCENT Firefly Studios **Wersja PL:** tak

■ Sir Haszak

Nowa edycja RTS przenosi nas do wschodniej Azji i rozwija pomysły ziem neutralnych lordów, których można podbić lub skłonić do współdziałania dyplomacją. Czyni to walkę bardziej dynamiczną i manewrową, ale nie dostajemy kompletu narzędzi do jej prowadzenia.

Przeniesienie konfliktów na Daleki Wschód nie jest jedynie decyzją kosmetyczną. Udział w zmaganiach Wietnamczyków Âu Laca, Mongołów Czyngis-chana czy Chińczyków w czasach dynastii Qin mimo średniowiecza pozwala wprowadzić proch. Pojawiają się też jednostki specjalne w postaci ninja, konnych łuczników czy ognistych lansjerów (miotacz ognia!). Dzięki wyprawie do Japonii w czasie szogunatu zwerbujemy także samurajów. Oczywiście w grze znalazł się też pełny zestaw machin oblężniczych i konstrukcji obronnych. Nawet tygrys wypuszczany z klatki na najeźdźców.

Rozwinięcie idei niezależnych władców daje wiele ciekawych możliwości. Po pierwsze, można ich podporządkować sobie dyplomatycznie (punkty

wplywu generowane przez niektóre budowle) lub militarnie. Każdy z władców ma inną charakterystykę i daje różne premie. Można też inwestować punkty wpływu w ich rozwój. Dzięki temu jako wasale działają efektywniej i wysyłają więcej surowców lub większą armię, gdy tego od nich zażądamy.

Konieczność obrony wasali sprawia, że musimy sensownie zaplanować rozwój armii, uwzględniając podział na grupę manewrową, działającą w polu, i grupę obronną, obsadzającą fortyfikacje na własnej ziemi. Na ziemiach wasali nie możemy niczego budować, więc pozostaje wykorzystywać ukształtowanie terenu i szyki oddziałów. Choć nieco czasu minęło już od Command & Conquer, nie zapewniono narzędzia do łatwego dzielenia oddziałów na pododdziały i zawiadywania nimi.

Po staremu ważną część gry stanowi ekonomia, o czym świadczy poświęcona jej kampania. Walczymy tam rzadziej z wrogiem, a częściej z czasem, pożarami, suszą czy pomorem świń. W pozostałych kampaniach wątek ekonomiczny pozostaje istotny, ale niekiedy kończy się to lekką nudą. Na przykład w jednym ze scenariuszy mamy odpierać wrogów i zebrać odpowiednią ilość surowców. Po wznieśnięiu fortyfikacji i rozbudowie armii



z łatwością odpieramy ataki, ale nawet maksymalne przyspieszenie czasu skazuje nas na kilka minut oczekiwania na osiągnięcie wymaganych zapasów.

Z kolei w potyczkach zawsze dużo się dzieje. Jeśli SI komuś nie wystarczy, zawsze może sięgnąć po tryb multi (też w co-opiel). Dla równowagi są też sandboksy, gdzie tylko rozbudowujemy miasto i rozwijamy gospodarkę.

Budowanie i zdobywanie azjatyckich twierdz z jednej strony daje zróżnicowane jednostki, stawia ciekawe wyzwania i wymaga szybkiego podejmowania decyzji, ale z drugiej pozostawia lekki niedosyt. Brak wygodnego narzędzia do zarządzania armią i niezbyt dobre wyszukiwanie drogi (mimo użycia PathEngine!) nieco psują zabawę. Nie na tyle jednak, by warto było o to kruszyć kopie. ■

Mapy



Mapa strategiczna nie tylko pozwala zorientować się, których władców sobie podporządkowaliśmy, a którzy służą wrogom. To właśnie na niej staramy się dyplomatycznie uzależnić od siebie lordów, doskonalimy wasali i żądamy przysług: dostarczenia wskazanego towaru lub, jak na tym przykładzie, wykonania ataku.

74

■ Walki o pola ryżu, plantacje herbaty i hodowle jedwabników z odświeżoną formułą dają mnóstwo satysfakcji. Rozwinięcie idei niezależnych lordów stawia sporo wyzwań. Mimo to są jeszcze rezerwy w ulepszeniu UI.

S'ABOTEUR S'IO

BY CLIVE TOWNSEND



CLIVE TOWNSEND



ALIEN AI



PRODUCENT GridSky Software Wersja PL: nie

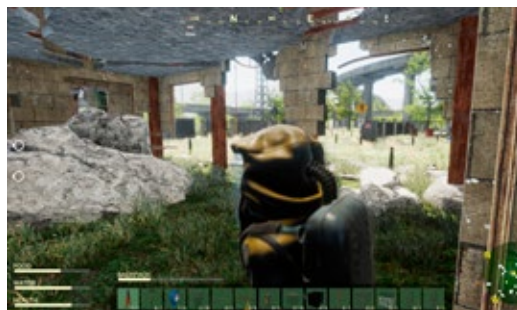
User Jama

Dawniej zły obcy był ociekającym śluzem insektoidalnym potworem z wielką paszczą rodem z dzieł Hansa Gigera. W tej grze ucieleśnieniem zła, które przybywa na Ziemię gdzieś z kosmosu, jest bezcielesna, za to wredna sztuczna inteligencja, która przejmie kontrolę nad planetą.

Zaczynamy w środku gęstego lasu odziani w żółty kombinezon hazmat, nie mając zielonego pojęcia, co tutaj robimy i jak się tu znaleźliśmy. Wtedy głos w słuchawkach zaczyna tłumaczyć, że mamy wykasowaną pamięć na wypadek złapania przez wroga. Jeśli bohater nic nie wie, to nikogo nie wsypie, ale ta konwencja nie zwalnia z obowiązku wprowadzenia gracza w świat gry.

Pierwsze zadania wymagają coraz dłuższego truchtania między drzewami, więc początkowo wydaje się, że Alien AI jest po prostu symulatorem zdrowego spaceru. Jest raczej rodzajem zabawy w chowanego, ale o tym dowiemy się, dopiero kiedy dojdziemy do opuszczonego miasta. Samo miasto wygląda świetnie, niczym jedna z lokacji w Falloutcie - niszczące budynki, porzucone samochody, klimat jak po dawno przebrzmiałej wojnie atomowej. Różnica jest taka, że tu świat jest mocno fasadowy, nie wejdziemy do budynków, wszystkie drzwi i okna są zamknięte na amen. Nie ma też za bardzo z kim porozmawiać ani do kogo postrzelać, zamiast tego ćwiczymy uniki i zbieractwo.

Miasto jest patrolowane przez fruwające drony na usługach wrażej

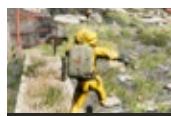


W tym postapokaliptycznym mieście nie ma ludzi, zwierząt, mutantów, tylko patrolujące drony.



Parafrazując mistrza Brzechwę: kto spotyka tu dronika, za autobus szybko zmyka.

Antykamuflaż



Żółty kombinezon hazmat ma wiele zastosowań – przy pracy z niebezpiecznymi materiałami, żeby zrobić wrażenie na dziewczynie, jako strój na imprezy cosplay. Zdecydowanie odradzamy żółty w misjach, gdzie trzeba ukrywać się przed dronami.

sztucznej inteligencji. Przypominają one konstrukcje z serialu „Colony” – obłe żelastwa z okrągłym czerwonym okiem. Głos w słuchawce ostrzega, że nie powinniśmy zbliżyć się do nich na odległość mniejszą niż sto metrów, tymczasem stałem w tym krzykliwym wdzianku na środku pustej drogi jak na patelni, a dron przefrunął tuż nade mną i nic się nie stało, bo w porę kucnąłem. Naszym zadaniem jest też skompletowanie części i narzędzi porzucanych dookoła, takich jak baterie, kombinerki czy kable.

Ogólne wrażenie odniosłem takie, że drzemie tu potencjał na dobrą grę, natomiast kilka rzeczy wymaga gruntownego dopracowania. Na początek przydałoby się rzetelne wprowadzenie, które wytłumaczyłoby, na czym polegał kataklizm, po którym miasto wygląda jak Czarnobyl, dlaczego ludzie zaczęli działać, dopiero gdy sztuczna inteligencja

się powieliła. Należy poprawić poruszanie się, żeby bohater nie blokował się na hydrancie czy małym kamieniu, tylko go automatycznie obchodził. Warto byłoby też usprawnić mechanikę gry w chowanego, na przykład urealnić sytuację poprzez wprowadzenie chociażby aktywnego kamuflażu uruchamianego przy kucaniu albo chwilowego zakłócenia sensorów drona. A już koniecznie trzeba dodać efektowne sceny na koniec gry, kiedy dron namierzy bohatera. ■

60

- Na pierwszy rzut oka Alien AI wizualnie przypomina Fallouta, ale w praktyce okazuje się swoistą makiętą, szybkim szkicem czegoś, co mogłoby być świetne, gdyby jeszcze włożył tu trochę pracy. Mogę polecić głównie jako symulator spaceru w czasie lockdownu.

PIXEL HEAVEN 2021

See ya all soon!



■ Hanford Lemoore, dyrektor kreatywny Graceful Decay, pracował nad grą od dekady.



Maquette

■ PC ■ PS4 ■ PS5

■ PRODUCENT Graceful Decay **Wersja PL:** tak

■ Bartek Czartoryski

Opakować zwyczajny, niemalże telenowelowy obyczaj tak, żeby człowiek nie mógł się doczekać, co będzie dalej, to też sztuka. A najlepsze historie opowiadają dzisiaj indyki.

Nie jest łatwo wytłumaczyć zasady działania Maquette samymi słowami, bez pokazywania, ale każdy rozdział zaczynamy na planszy z kopułą na środku. Po jej czterech stronach znajdują się budowle, do których musimy uzyskać dostęp. Pod dachem centralnej konstrukcji umieszczono pomniejszoną wersję otaczającej nas przestrzeni. Musimy tak operować znajduwanymi przedmiotami, zmieniając ich gabaryty i ustawiając na odpowiednie miejsca, aby utworzyć sobie przejście do celu. Z czasem warianty tej zabawy nieznacznie się modyfikują i im dalej, tym bardziej klimat gęstnieje i landrynkowe kolory zastępuje apokaliptyczne ponuractwo.

Niewykluczone, że to lekki spoiler, bo wszystko, co macie przed oczyma, to mniej lub bardziej dosłowna metafora związku dwojga ludzi, od

■ Twórcy gry inspirowali się igrzącą z perspektywą sztuką holenderskiego malarza i grafika, Mauritsa Cornelisa Eschera.

■ Annapurna



Z uwagi na to, że firma matka wydawcy to studio filmowe, łatwiej o duże nazwiska. Dotychczas przy grach Annapurna Interactive pracowali między innymi Queen Latifah i Keri Russell, a w nadchodzącym 12 Minutes wystąpią James McAvoy, Daisy Ridley i Willem Dafoe.



jego początku aż do końca. Maquette skonstruowane jest na zasadzie pamiętnika, którego treść to swoista autoterapia dla piszącego, a każdą łamiętkę traktuje jako klucz do odblokowania kolejnego wspomnienia. O ile na początku znajomość Kenzie i Michaela przypomina sielankę rodem z komedii romantycznej i rozpoczyna się od wylanej kawy, o tyle z czasem oddalają się oni od siebie, aż do finału, który przynosi aż nadto zbyt znajome uczucia. Choć niekiedy scenariusz zahacza o gatunkową sztampę, snuta opowieść działa na pożądanym poziomie emocjonalnym dzięki Bryce Dallas Howard („Jurassic World”) i Sethowi Gabelowi („Salem), prywatnie małżeństwu, które podkłada głosy pod postacie.

Choć powiedziałem sporo dobrego, przestrzegam przed nadmiernym entuzjazmem, bo debiutancka gra studia Graceful Decay popętnia grzech lubianego gościa, który zasiedział się na naszym fotelu. Mechaniki, choć interesujące,

praktycznie się nie zmieniają, urozmaicenia są pozorne, a sterowanie przyćmiętkie, no i, co mnie zdziwiło, da się tu namieszać tak, że się zaklinujemy. Historia, snuta za pośrednictwem ciekawych animacji przedzielających kolejne zadania i rozdziały, jest jednak przewidywalna od pierwszych minut. Ale Maquette to zaledwie dwie, może trzy godziny grania i mimo fabularnej wtórności oraz powtarzalności rozgrywki istnieją o wiele gorsze sposoby na spędzenie jednego wieczoru niż wysłuchanie, co Kenzie i Michael mają sobie do powiedzenia. ■

■ 70

- Opowieść o początku (i końcu) romansu rozwijająca się nie dzięki sile serca, ale rozumu. Komu nie chce się jednak głowić, jak dopasować kwiatek do kożucha, niech
- lepiej spróbuje odpalić Florence.



Lust from Beyond



PRODUCENT Movie Games Wersja PL: tak

Bazył

Nigdy się nie zastanawiałem, co by było, gdyby w opowiadaniach Lovecrafta miejsce Cthulhu zajął Slaanesh, ale najwyraźniej ekipa Movie Games Lunarium postanowiła rozważyć taką ewentualność. Efektem tego była króciutka przygodówka Lust for Darkness. Teraz nadeszła jej znacznie bardziej rozbudowana kontynuacja – Lust from Beyond.

Wskakujemy w niej w buty Victora Hollowaya – młodego antykwariusza dręczonego dziwnymi wizjami. Próby uleczenia tej nietypowej przypadłości sprawiają, że losy mężczyzny krzyżują się z tajemniczym kultem czczącym boga rozkoszy. Próba poznania sekretów sekty prowadzi Victora między innymi do wiktoriańskiej posiadłości, dziwnie opustoszałego miasteczka, a także do Lusst'ghaa, czyli krainy rozkoszy. Nie zobaczymy w niej jednak łożek obsypanych płatkami róż, gdyż prezentuje

się tak, jakby projektowanie rajów powierzono H.R. Gigerowi i Zdzisławowi Beksińskiemu. Jest więc obco i niepokojąco.

Podczas swej podróży Victor raczej nie musi nadwyręzać szarych komórek, gdyż klasycznych zagadek mamy niewiele. Znacznie częściej należy po prostu przeczesywać okolicę, aby znaleźć jakieś urządzenie potrzebne do otwarcia kolejnych drzwi. Czasem trzeba się przy tym chować przed wrogami. Innym razem nasz antykwariusz dostaje do ręki broń i może zastosować rozwiązanie siłowe. Pojawiają się także walki z bossami, na których należy znaleźć sposób. Dzięki takiemu zróżnicowaniu gra nie jest monotonna. Szkoda tylko, że chociaż mechanik jest sporo, to żadna nie olśniewa jakością czy oryginalnością. Kilka za to wydaje się wręcz zbędnych. Trudno mi na przykład obronić sekwencje QTE podczas scen seksu.

A jeśli już wywołaliśmy do tablicy seks, to wypada wspomnieć, że w grze jest go masa. W dodatku z czasem lovecraftowski klimat opowieści ustępuje miejsca eksploatacji. Gra – podobnie jak sam kult boga rozkoszy – nie bawi się w delikatną erotykę i subtelne

■ Ciekawi mnie, na ile noszenie przez bohaterów masek było zabiegiem fabularnym, a na ile chęcią ukrycia twarzy – chyba najstarszego elementu oprawy graficznej.

Klimat



Gra dobrze oddaje klimat grozy, do czego przyczyniają się zarówno oprawa graficzna, jak i bardzo posępna muzyka oraz niepokojące dźwięki. Zabawę psują nieco przeciwnicy – trudno bać się kogoś, kogo przerasta zadanie pokonania progu lub schodów.

dwuznaczności. Jeśli jest mowa o seksie z demonem, to oglądamy baraszkuje bestie, a kiedy pojawia się motyw tortur, ekran spływa krwią. Wprawdzie przy każdym uruchomieniu dostajemy pytanie, czy chcemy włączyć cenzurę, ale zapikselowanie genitaliów czy wyprutych wnętrzności niewiele zmienia.

Jeśli więc masz awersję do takich widoków, to po prostu odpuść sobie Lust from Beyond. Gra nie oferuje bowiem niczego, co zrekompensowałoby ewentualny dyskomfort. Jeśli jednak lubisz klimat grozy, a widok orgii i rozczłonkowanych ciał cię nie odrzuca, to możesz dać jej szansę. Intryga może nie zwala z nóg, ale jest ciekawa, pełna zwrotów akcji i czuć w niej ducha Lovecrafta. W kilku miejscach można także podjąć decyzje wpływające na zakończenie, a odejście od liniowości jest godne pochwały i zachęca do ponownego prześledzenia historii. ■



- Pełna przemocy i seksu przygodówka inspirowana twórczością H.P. Lovecrafta. Zagadek jest niewiele, ale za to zabawę urozmaicają etapy, gdy trzeba się skradać lub wyttuc przeciwników. Rzecz dla miłośników takiego klimatu, których nie odrzuca oglądanie orgii z demonami.



Breathedge

PC

PRODUCENT RedRuins Softworks **Wersja PL:** tak

Pjotsze

Jak to szło: „W kosmosie nikt nie usłyszy twojego krzyku”? Cholera, już nie pamiętam, tak dawno miałem w rękach tę książkę. Chyba nazywała się „Obcy” albo jakoś podobnie.

Zresztą palicho tytuł, ważne, że ten tekst jest prawdziwy, mógłbym się drzeć, ile wlezie, a i tak nikt by mnie nie usłyszał. Szkoda mi tylko tlenu. Czy ten latający złom nie mógł rozbić się na jakiejś rajskiej planecie z plażami, gdzie wylegają się ładne dziewczyny? Oczywiście, że nie – to musiało być kosmiczne pustkowie!

Breathedge nie traktuje poważnie ani siebie, ani gracza, już od samego początku rozgrywki twórcy dosłownie grają nam na nosie. Żeby nie wchodzić w szczegóły, napomknę tylko o misji naprawy anteny lub zadaniu wytworzenia narzędzia o dość dwuznacznym kształcie; uderzenie się nim w głowę miałoby pobudzić nasze szare komórki do pracy. Nie wspominam już o zakończeniu

Zdrowie regenerujemy za pomocą apteczek lub w trakcie snu. Pamiętajmy jednak, że po drzemce bohater wstaje głodny i spragniony. Zadbajmy zatem o zapasy napojów oraz pakietów żywnościowych.



Ten nieszczęśnik został upieczony żywcem przez potężne wyładowania elektryczne. Chyba nie wiedział, że w Breathedge można je zneutralizować za pomocą kurczaka. Owszem, kurczaka.

Najważniejszym zasobem, o którym zawsze musimy pamiętać, jest tlen. Aby wydłużyć czas spędzony na zewnątrz, możemy – w newralgicznych miejscach na mapie – rozstawić stacje tlenowe.

pierwszego aktu, bo to po prostu trzeba przeżyć na własnej skórze. To nie space opera traktująca o odkrywaniu zagadek Wszechświata, tylko niskobudżetowa komedia opowiadająca perypetie kosmicznego Robinsona Crusoe.

Pomimo lekko ślapstickowego zabarwienia Breathedge to wciąż survival, i to taki, który potrafi skarcić co krnąbrniejszego rozbitka. Tlenu – z początku – wystarcza na krótkie spacerunki w przestrzeni, nadmiar promieniowania zamieni nas w jajko na twardo w skafandrze, którego hełm zajdzie szronem, kiedy tylko za bardzo się zbliżymy do stref mroźniejszych niż próżnia kosmiczna. W dodatku sprzęt rozpada się dosłownie co chwilę, ale to nie powinno nikogo dziwić, skoro szmelc, z jakiego korzystamy, tworzymy z dryfujących wszędzie śmieci. Dość powiedzieć, że za pierwsze ulepszenie zbiornika powietrza robi balon skonstruowany z prezerwatywy oraz kawałków plastiku. Tego nie powstydzili się nawet sam MacGyver!

Eksploracja jest tu równie ważna co konstruowanie kolejnych gratów. Gdyby nie znalezienie truchła pewnego dżentelmena, który zginął w niefortunnych okolicznościach, nigdy nie odnalazłbym schematu pozwalającego na stworzenie dopalacza. W Breathedge opłaca się zaglądać w każdy możliwy zakamarek, chociażby po to, aby natrafić na dość zabawne, poukrywane wszędzie znajdkę nawiązujące do przeróżnych wytworów popkultury. Zresztą warto rozejrzeć się już dla samych widoków, bo scenaria kosmicznego pustkowie widziana z perspektywy pierwszej osoby często zapiera dech w piersiach. I to nie dlatego, że właśnie skończyły nam się zapasy tlenu. ■

79

Survival, w którym poza tworzeniem szmelcu z kosmicznych śmieci ważną rolę odgrywa fabuła. Twórcy otwarcie dają do zrozumienia, iż nie jest to kolejny poważny tytuł, tylko raczej kosmiczna przygoda w oparach absurdu.



✚ Latarnia morska jest oazą cywilizacji wśród nagich skał i niegościnnego wybrzeża, co więcej światło zamontowane na jej szczycie można uruchomić.

✚ Zapewne przy tworzeniu gry nie ucierpiały żadne rekiny, niemniej widok jest przynębiający. Ciężko się pozbyć wrażenia, że bohater wkrótce też tak skończy.

T h e S H O R E



PRODUCENT Ares Draconis **Wersja PL:** nie

User Jama

Co za przekłętą wyspa. Jej ponure, skaliste brzegi są usłane truchłami małych łodzi, sporych statków i wielkich ryb. Do tego oblepiająca wszystko cisza, która zdaje się dźwięczeć w uszach jak bicie dzwonów na pogrzeb. Mój pogrzeb.

The Shore jest grą przygodową, której podstawowym założeniem jest stopniowe budowanie atmosfery niepokoju, tajemniczości i grozy. Rzecz inspirowana jest twórczością Howarda Phillipsa Lovecrafta, więc zwyczajne z pozoru miejsca kryją mroczne tajemnice. Pełno tu archaicznych symboli i figurek dziwnych obcych istot. Główny bohater poszukuje zaginionej córki, a znajduje mrozące krew w żyłach morskie potwory o gargantuicznych rozmiarach. Oczywiście są też macki, dużo macek.

Wizualnie tytułowe wybrzeże wypada przekonująco. Sceneria w wygaszonych barwach i szarościach, wszystko dopieszczone, zamglony horyzont, wraki w różnym stadium rozpadu pod wpływem żywiołu wydatnie pomagają we

wczuciu się w świat gry. The Shore zostało stworzone w dwuosobowym zespole pod kierownictwem greckiego grafika specjalizującego się w modelach 3D postaci, Aresa Draconisa. Sama wyspa jest wariacją na temat Santorini i latarni Akrotiri.

Na początku mechanika rozgrywki polega na pieszej eksploracji tego miejsca. Gra ogranicza ścieżki, którymi można chodzić, ale mało konsekwentnie. Czasem przez małą skałę można przejść, a gdzie indziej przez podobną już nie, tu wejdiesz do płytkiej wody, a obok do takiej samej nie. O niebo lepiej byłoby, gdyby w miejscach, gdzie mamy się nie pałętać, stały widoczne przeszkody. Kolejnym elementem zabawy jest znajdowanie przedmiotów i używanie ich w określonym miejscu, aby otworzyć kłódkę czy przejście. Jeśli mamy potrzebny przedmiot w inwentarzu, to zostanie on

Wyspa



Spoglądając ze szczytu latarni, zauważymy w oddali gigantyczny monolit. To doskonały przykład tego, że nic na tej przeklętej wyspie nie jest do końca tym, czym się nam wydaje.

✚ Skoro ludzie ze smakiem zjadają się ośmiorniczkami, to ciężko się dziwić, że czasem ośmiornicowate mają ochotę na skosztowanie „ludzików”.

wybrany automatycznie, co jest wygodne. Napotkamy też proste zagadki logiczne polegające na wykonaniu czynności w określonej kolejności lub ustawieniu elementów w pasujący ciąg. Mamy też okazjonalne sekwencje zręcznościowe, kiedy trzeba uciekać lub walczyć z zombiakami. To najslabszy element rozgrywki. Bohater biegnie, ale w losowych momentach mu się odechciewa, a walka wręcz jest drewniana jak wałek do pizzy.

Akcja rozwija się powoli, w większości w samotności, napędzana narracją ze znalezionych zapisków wcześniejszych bywalców wyspy, ale też znanymi z horrorów klasycznymi patentami. Jakiś niespodziewany dźwięk, który sprawia, że podskakujemy w fotelu. Nagła koszmarna wizja związana z dotkniętym przedmiotem. Wynurzające się z głębin niewyobrażalne monstrum. Przejście gry zajmuje mniej więcej trzy godziny. ■



Strona wizualna zdaje tu egzamin na piątkę, skutecznie buduje aurę jak z Lovecrafta, jednak ocenę ciągną w dół niczym kotwice dwa mankamenty mechaniki gry – niewidzialne ograniczenia przy poruszaniu się oraz mierny system walki wręcz.



➤ Czarno-biały widok kamery robocika na aktualną lokalizację w labiryncie jest statyczną planszą.

Darkness Under My Bed

➤ W tym miejscu możemy pójść w lewo, cofnąć się lub spojrzeć na książkę, a robot dysponuje igłą z nicią.



PRODUCENT Desert Fox **Wersja PL:** tak

➤ User Jama

Ciemność kojarzy się ze strachem, z ukrytym w mroku złem. Kiedy gasną światła, budzą się upiory. Wypęłają z zakamarków umysłu, wylaniają się z resztek wspomnień i nie dają się łatwo zbyć ani o sobie zapomnieć.

Darkness Under My Bed to przygodówka o smaku horror noir, dzieło Roberta Gąsiorowskiego ze studia Desert Fox z Zielonej Góry. Choć faktycznie zaczynamy rozgrywkę pod tytułowym łóżkiem, to teren gry jest ogromny. Jest nim istny galimatias korytarzy, których ściany utworzono z kartonowych

pudeł, książek i innych domowych przedmiotów. Przemierzamy te ciasne przestrzenie niczym szczur w labiryncie ustawionym przez szalonego eksperymentatora. Ścisłej mówiąc – penetruje je zdalnie sterowany robot z kamerą, dzięki któremu widzimy, co się dzieje, a kiedy gaśnie światło, możemy przełączyć się na podczerwień.

Sterowanie jest minimalistyczne. Możemy wybrać jeden z dostępnych kierunków lub wziąć przedmiot potrzebny do rozwiązania zagadki albo odblokowania przejścia, ale robocik może trzymać naraz tylko jeden fant. Czasem da się obejrzeć coś z bliska, a czasem trzeba wpisać kod numeryczny. Podobnie symboliczna, choć bardzo oryginalna, jest grafika. Monochromatyczne, statyczne plansze zostały wykonane w technice fotograficznej i obrabione komputerowo. Wszystkie te miejsca złożono z fizycznych przedmiotów. Realistyczny wygląd lokacji pogłębia tylko nastrój klaustrofobii i niepokoju w czasie gry, tak mógłby wyglądać robot penetrujący nowo odkryty szyb w wielkiej piramidzie. Właśnie nastrój jest tutaj kluczowym atutem, budowanie poczucia dyskomfortu, koszmaru na jawie

osiągnięto bowiem bez tanich horrorowych chwytów.

Ponieważ labirynt nie był fotografowany jako jedna wielka makieta, plansze lokacji są od siebie niezależne. Nie widzimy animacji przejścia z jednego miejsca w drugie, dwa sąsiadujące miejsca nie mają też elementu wspólnego, który łatwo byłoby zapamiętać. Odczuwalny jest też brak mapy. Wszystko to sprawia, że na początku poruszamy się trochę po omacku, ale po kilku powtórkach rzecz jest do ogarnięcia pamięciowo. O ile rozwiązywanie zagadek poprzez użycie właściwego przedmiotu we właściwym miejscu jest intuicyjne i stosowane od początku gatunku, o tyle możliwość powiększenia ekranu, żeby robocik zakonotował liczby nabazgrane na kartce przypiętej do ściany, trzeba już odkryć. Podobnie jak włączanie podczerwieni – po prostu nagle gaśnie światło, ekran robi się czarny i żeby zrobić coś dalej, trzeba próbować metodą na małą z pecetem. Autor nie prowadzi gracza za rączkę i jest w tym konsekwentny. ■

➤ Jak to w labiryncie, czasem nasz robocik zabrnę w ślepy zaułek. Trzeba się wycofać i pójść inną drogą.



➤ Plusy za oryginalny pomysł i realizację graficzną. Rozległy kartonowy labirynt robi wrażenie, ale nawigowanie po nim jest utrudnione przez niezależność plansz i brak mapy, a czasem nieintuicyjną obsługę. Na plus – przytłaczająca, niepokojąca atmosfera.



Bravely Default II

SWITCH

PRODUCENT Claytechworks Wersja PL: nie

Sos

Długo wyczekiwany przez fanów Bravely Default II ujrzał w końcu światło dzienne. Druga część przygód wojowników światła nie jest bezpośrednią kontynuacją przygód z jedyńki, jak to miało miejsce w Bravely Second, lecz zupełnie odrębną grą, która ma tę samą mechanikę, podobnie jak kolejne części Final Fantasy.

Bravely Default II to powrót do korzeni Final Fantasy. Jeżeli jesteście fanami tej drugiej serii z czasów Super Nintendo, to wiedźcie, że najlepsze koncepcje z tamtych czasów upchnięto tutaj w przystępny dla współczesnego gracza sposób. Walka turowa z paskami postępu



■ Jak na poważny JRPG przystało, lochy są przesadnie zagmatwane, z ciągłymi rozwiłkami i ukrytymi skarbami. Co w połączeniu z brakiem możliwości zapisu jest mało komfortowe.

■ System walki i zawodów to najmocniejsza część gry. O ile lubimy klasyczne turowe starcia.

znana z FF została wzbogacona o system Brave/Default, gdzie możemy akumulować tury akcji, by potem unicestwić przeciwnika jednym ciosem, lub też wypożyczać tury naprzód. W połączeniu z dopracowanym tym razem do perfekcji systemem zawodów daje to wielką frajdę z każdej walki. Dla fanów rozgrywki w tytułach takich jak Final Fantasy VI czy Octopath Traveler jest to istna wyżerka.

Podobnie jak i system walki, tak i historia w grze jest nawiązaniem do klasycznych produkcji Square Enix. Czwórka wybrańców przemierza świat w poszukiwaniu kryształów żywiołów, ale na drodze stoi im bardzo zły koleś, który też by ich chciał, więc nasyła na nas swoje miniony wyposażone w Asteriski, magiczne kamienie pozwalające przysposobić nowy zawód. A my, pokonując ich jednego po drugim, zdobywamy nowe umiejętności. Od początku wiadomo, kto jest

■ Lokacje są przepiękne i okraszone przyjemną muzyką. Za to czytelność i przejrzystość tych dioram pozostawia wiele do życzenia, szczególnie na Switchu Lite.

dobry, a kto zły, komu będzie trzeba pomóc, a kogo pokonać. Nie obędzie się też bez walk z bossem, których nie można wygrać, oraz innych przerysowanych elementów z japońskich RPG.

Gra ma kilka mankamentów, ale nie są na tyle irytujące, żeby mieć wpływ na jakość rozrywki. Na moim Switchu Lite postacie mają około pięć milimetrów wysokości, to mniej więcej tyle co kratka w zeszytu, przez co od patrzenia na ekran przez dłuższy czas zwyczajnie bołą oczy. Do tego czas ładowania pozostawia wiele do życzenia - każda walka, choć zawiera ten sam zestaw przeciwników, dźwięków oraz tła, wczytuje się około pięciu sekund. Również proste akcje, jak klikanie niektórych elementów menu, zamrażają grę na kilka chwil. Nie przeszkadza to zbyt mocno, ale przy dłuższych sesjach bywa irytujące.

Bravely Default II na pewno znajdzie swoje wąskie grono fanatyków, do których i ja się zaliczam. Oferuje klasyczną rozgrywkę JRPG znaną ze starszokolnych lat i trafia tym samym w samo sedno nostalgii. Jeżeli brakuje wam tradycyjnych JRPG, to ta gra jest pozycją obowiązkową. ■



74

■ Bravely Default II ma swoje mankamenty, ale dostarcza kaloryczne pożywienie dla drzemiącej w każdym fanie japońskich RPG nostalgii. System walki sprawdza się świetnie, ale od eksploracji lochów puchną oczy. ■ Wyjadaczom zapewni całkiem sporo frajdy. ■



✚ Napastnicy przyszli po zasoby, więc dostali wyplatę w kulkach.

Endzone: A World Apart



PRODUCENT Gentlymad Studios **Wersja PL:** nie

■ Sir Haszak

Jeśli ktoś szuka złożonej gry łączącej survival z budową miasta, nic lepszego nie mogło go spotkać. Sam tutorial trwa ponad pięć godzin, co pokazuje, że przeżycie w tym świecie do łatwych nie należy.

Mamy cywilizację postapo, Ziemia skażona jest radioaktywnie, a my dowodzimy grupą kolonistów, która ma przeżyć. Oczywiście dość umownie, ponieważ śmierć na różne sposoby jest nie mniej popularna niż we Frostpunku. Tyle że jej przyczyny zazwyczaj są inne. Oczywiście może się zdarzyć, że koloniści umrą z głodu czy z pragnienia, ale najczęściej są to choroby wywołane przez promieniowanie, które przyjmuje się z wodą, pożywieniem lub bezpośrednio ze środowiska. Oprócz kwaśnych deszczów i skażenia mamy też susze, burze piaskowe i bandytów, którzy napadają w nadziei na łup. Możemy załatwić z nimi sprawy pokojowo, czyli zapłacić okup, lub podjąć walkę, gdy wybudujemy umocnienia i uzbroimy kolonistów.

Złożoność gry wynika z mnóstwa zawodów, które wykonują koloniści, i zależności między kilkoma gałęziami gospodarki. Mamy gromadzenie wody, żywności, zbieranie i przetwarzanie surowców przemysłowych, budownictwo, działalność na rzecz społeczności (edukacja, ochrona zdrowia, nauka), logistykę i odkrywanie okolicy. Nie wydaje się skomplikowane? To tylko dodam, że samych sposobów na dystrybucję wody mamy pięć.

Wszystkie te gałęzie gospodarki należy rozwijać harmonijnie. W innym wypadku koloniści są niezadowoleni, a wtedy krócej żyją, przestają się starać o potomstwo i kolonia przestaje się rozwijać. Gdy zaczniesz się związać, mamy już duży problem.

Oprócz standardowej rozbudowy kolonii i zwiększania jej potencjału ludzkiego i intelektualnego

Woda



Zarządzanie wodą jest jednym z kluczowych aspektów gry. Potrzebują jej nie tylko ludzie, ale też rośliny uprawne. Co ciekawe, gdy podczas suszy jeziora kompletnie wyschną, po opadach oraz napełnieniu zbiorników od razu pojawiają się w nich ryby. Cud!

✚ Wszystko działa lepiej, gdy się podłączy do prądu.

dostajemy w pakiecie wyprawy. Po mapie rozrzucone są ruiny budynków z lepszych czasów, które możemy eksplorować. Taka wyprawa przebiega dwustopniowo. Najpierw wysyłamy zwiadowców, którzy sprawdzają, czego potrzeba do dokładnej eksploracji obiektu. Mając ich raport w rękę, możemy przygotować ekspedycję. Zazwyczaj pierwsi lepsi koloniści wyposażeni w narzędzia, odzież ochronną i żywność dadzą radę. Wyzwaniem są miejsca wymagające ludzi o szczególnych umiejętnościach i z wyjątkowym wyposażeniem. Tylko wtedy członkowie wyprawy mogą dokładnie przetrząsnąć obiekt. Sama operacja przypomina nieco grę tekstową. Jeśli im się uda, zyskują cenne zasoby: surowce, opracowane wynalazki czy nasiona roślin do uprawy. Ten element gry stanowi udany kontrpunkt do rozbudowy kolonii. ■



78

■ Jeśli ktoś polubił Frostpunka, ale nie martwi go brak fabuły, powinien spróbować Endzone. To kawał solidnej gry promieniującej wyzwaniem.



✚ Poziom trudności da się regulować, jednak już od normalnego duża liczba starć, na które się natykamy, może dać w kość.

✚ Do takich widoków trzeba się przyzwyczaić. Wojna i szaleństwo są tutaj powszechne, a cywile odgradzają się od nas w swoich mieszkaniach niczym ci z Bloodborne.

Black Legend

PC PS4 PS5 XONE XSX SWITCH

PRODUCENT Warcave **Wersja PL:** nie

■ Szymon Góraj

Siedemnasty wiek to zawsze ciekawy okres na umiejscowienie akcji. Zwłaszcza gdy połączy się motywy z tamtych czasów z jakimiś zakręconymi gatunkami. Przekonaliśmy się już o tym, gdy w 2019 roku wyszedł Greed-Fall z ciekawą wariacją na temat Starego Świata i kolonizacji nowych lądów w fantastycznej stylistyce. Black Legend wprowadza nas w pod pewnymi względami zbliżone rejony, ale znacznie mroczniejsze i na swój sposób egzotyczne.

Tym razem studio Warcave za-wędrowało w rejony dark fantasy z elementami folkloru belgijskiego i holenderskiego. Areną naszych

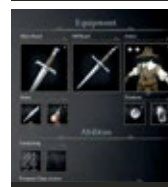
działań jest miasto Grant, a jego stan jest nie do pozazdroszczenia. Oto bowiem pewien alchemik o imieniu Mefisto rozsuwa mgłę doprowadzającą mieszkańców do szaleństwa. Po standardowym procesie tworzenia postaci wchodzimy w rolę członka grupy najemnych śmiałków, którzy postanawiają wziąć sprawę w swoje ręce.

Sama rozgrywka w Black Legend jest siermiężna. Poruszamy się niczym pionek w grze planszowej, ukazani przez usztywnioną w poziomie kamerę w stylu gier MMO. W ten sposób też odbywają się starcia, a każdy krok czy akcja kosztuje punkty. Walczymy w systemie turowym, korzystając przede wszystkim z broni białej, palnej oraz alchemii opartej na teorii humoralnej, zgodnie z którą ciało składa się z czterech płynów: rubeo, albo, nigredo oraz citrinitas. Już w trakcie tutorialu zostaniemy pouczeni o wzajemnych zależnościach pomiędzy nimi i możliwości zastosowania ich w trakcie walki, by szybciej powalić wroga. Brzmi świetnie.

Szkoda, że cała ta otoczka lepiej prezentowała się w materiałach



Ekwipunek



Dzięki uwzględnieniu relatywnego wpływu ořeza czy ubioru na daną klasę (którą można dynamicznie dobierać i osobno rozwijać) można tworzyć bardzo różne kombinacje odmiann ekwipunku, z którymi da się eksperymentować.

prasowych niż w praktyce. Owszem, ciekawie połączono omówione wyżej elementy z kilkunastoma klasami postaci (od konwencjonalnych aż po kilka hybryd) czy pokażymy i różnorodnym ekwipunkiem. Do tego klimat jest tak gęsty, że można go kroić szpadą. Niestety jednak na dłuższą metę większości aktywności nie będzie nam się chciało wykonywać. Obok powtarzalności grupowych starć czy mało zróżnicowanego krajobrazu słabą stroną Black Legend są też choćby mało zachęcające elementy RPG. Rozwój naszej postaci czy jej kompanów jest interesujący, ale zabawę zabija niemożność zaangażowania się w opowiadaną historię przez pretekstowe misje poboczne tudzież postacie do zapomnienia. ■



✚ Warto gadać z NPC. Niektórzy dysponują przydatnymi przedmiotami, które mogą nas ocalić w trudnym momencie, a od czasu do czasu do czasu dostaniemy od kogoś quest poboczny.

65

■ Black Legend to klasyczny przykład świetnego konceptu, którego różnorodność i stosunkowa świeżość nie zostały odpowiednio rozwinięte w praktyce. Fani taktycznych RPG mogą znaleźć w tym radość, ale pozostali raczej machną ręką.

HALL OF FAME



APOGEE SOFTWARE, FIRMA, KTÓRA ZACZYNAŁA W DOMU RODZICÓW SCOTTA MILLERA, SZYBKO STAŁA SIĘ JEDNYM Z WIODĄCYCH DYSTRYBUTORÓW GIER NA KOMPUTERY PC.



SNK®

44



Pierwsze Halo nie było szeroko znanym przebojem z powodu swojej wyłączności na Xboxa. Mimo to sprzedano go w nakładzie ponad pięć milionów i wyznaczyło podwaliny pod jedną z głównych francyz Microsoftu, a poza wszystkim po latach należy je uznać za Najlepszą Grę na Świecie.

50



Mija równe czterdzieści lat od momentu, gdy w salonach gier pojawił się niezwykle automat o nazwie Vanguard. W latach osiemdziesiątych nie wiedzieliśmy jeszcze, że jego producentem byli Japończycy z SNK. Dzisiaj przywołujemy niezwykle historię legendarnej firmy.

58



Laurent Verney z SNK wie wszystko o planach japońskiego producenta i dzieli się tym z nami.

60



Spośród wielu tytułów stanowiących schedę po Cinemaware ten został szczególnie zapamiętany. Odwoływał się do tych rejonów popkultury, z których gry rzadko wcześniej korzystały, ponieważ same poniekąd stanowiły parodię filmowego gatunku SF. Tym razem David Riordan pokazał, że gry jako medium stoją wyżej, niż by chcieli cynicy.



66

Mało kto dziś pamięta o Apogee, a przecież to właśnie ta teksaska firma stała się matcznikiem id Software i doprowadziła do rewolucji Wolfensteina 3D. Po tym, gdy dla gier otworzyły się trójwymiarowe światy, sami próbowali w nie wkroczyć...

DOM, KTÓRY Z B U D O W A Ł O



❖ Nikt nie zna prawdziwego nazwiska Master Chiefa, nawet on sam. Posługuje się imieniem John-117.

Niewiele jest tytułów, które są zdolne unieść na swoich barkach oczekiwania związane nie tyle z premierą nowej konsoli, co z wypromowaniem świeżutkiej marki, do tego firmowanej przez zupełnie niekojarzący się z grami Microsoft. Halo się udało. I to jak.

■ Bartek Czartoryski

15 listopada 2001 roku, kiedy to na rynku zadebiutował Xbox, a amerykański gigant z mlekiem pod nosem rzucił wyzwanie konkurencji, która na grach zęby zjadła, zrozumiałe były ironiczno-sceptyczne uśmieszki.

Bo jak zdetronizować Sony? Złapać Nintendo za rogi? Wypełnić lukę po niewypale, jakim okazał się

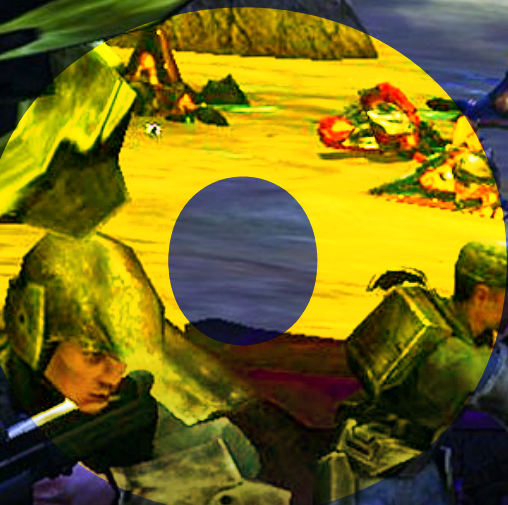
Dreamcast? Microsoft miał gotową odpowiedź na wszystkie te pytania, zaledwie cztery litery. Nie, nie było to nic zdrożnego, bynajmniej. Halo, pierwszoosobowa strzelanka wyprodukowana przez należące do korporacji studio Bungie, może nie wyszła z bloku startowego na pełnej prędkości, ale wytrwale nabierała tempa. Nie minęło pół roku, a startowym tytułem nowej konsoli cieszyło się już ponad milion graczy. Ostatecznie licznik zatrzymał się na około

pięciu milionach sprzedanych kopii. Nieźle jak na nowicjusza.

Lecz sukces komercyjny to jedno. Halo prędko zaskarbiło sobie zarówno sympatię graczy, jak i przychylną krytykę, z miejsca posypały się wysokie noty i dziewiczy tytuł na Xboksa zajął miejsce na szczycie zestawień nie tylko najlepszych gier FPS, ale i gier w ogóle. Dzisiaj, dwadzieścia lat później, kiedy seria już się deczko rozrzedziła, Bungie rozstało się z Microsoftem, a premiera kolejnej odsłony, przeznaczanej już na



HALO: COMBAT EVOLVED UKAZAŁO SIĘ NIEMAL RÓWNO DWA MIESIĄCE PO TRAGEDII 11 WRZEŚNIA. BUNGIE MIAŁO SZCZĘŚCIE, ŻE W GRZE NIE ZAWAŁĄ SIĘ ŻADEN WIEŻOWIEC, JAK W POWSTAJĄCYM RÓWNOLEGLE DUKE NUKEM FOREVER.



500 x1

Halo oferowało dwanaście rodzajów broni, zarówno ludzkich, jak i „obcych”.

500 x1



W PRZEWODNIM MOTYWIE MUZYCZNYM WYKORZYSTANO CHORAŁY GREGORIAŃSKIE.

▶ Pojazdy latające świata Halo zwykle wyposażone są w dwa rodzaje broni: przeciwpiechotną oraz rakiety.



Marathon został swojego czasu uznany przez magazyn Time za jedną ze stu najlepszych gier wszech czasów.



Pathways into Darkness słynęło z wysokiego poziomu trudności, dlatego Bungie wypuściło poradnik dla graczy.



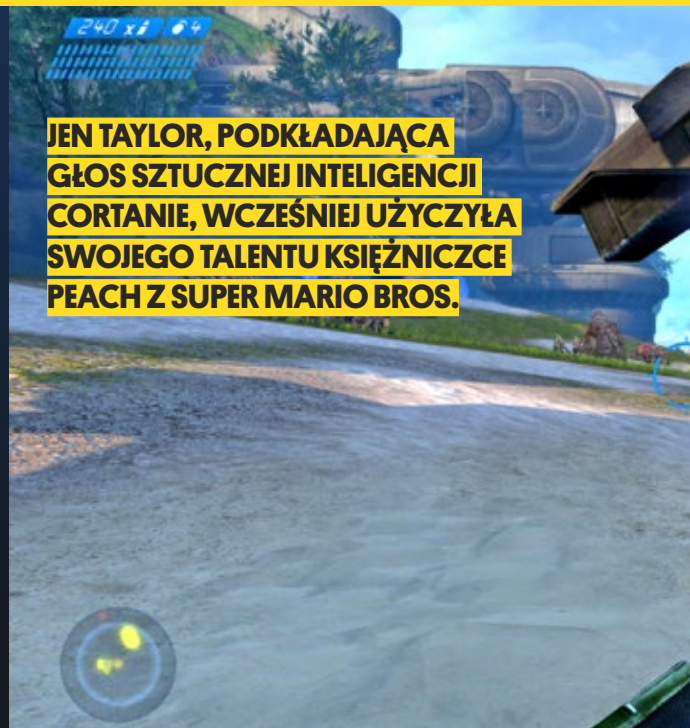
Xboksa nowej generacji, oddaliła się na bliżej nieokreślony jesienny termin, sława flagowego tytułu amerykańskiej korporacji trochę przyschła. I chociażby dlatego jest to znakomity moment, aby przypomnieć historię jednej z najlepszych gier na świecie.

NA SĘPA I NA RYPAL

Idąc na skróty, można by datować początek Halo: Combat Evolved na 1999 rok, kiedy to niewielkie, acz ambitne Bungie szumnie ogłosiło pracę nad rzeczonym tytułem. Lecz cofnijmy się jeszcze dalej, do roku 1993 roku, kiedy Alex Seropian i Jason Jones, mając na koncie jedynie kłona słynnego Pong'a, mało popularną grę z czolgami Operation Desert Storm oraz całkiem udane RPG pod tytułem Minotaur, wspólnie zasiedli do trójwymiarowego shootera wyraźnie inspirowanego

Wolfensteinem. Z początku miał to być swoisty sequel ich poprzedniej produkcji, a akcję chcieli osadzić raz jeszcze w kreteńskich labiryntach, które jednak tym razem przyszłoby graczom zwiedzać z perspektywy pierwszoosobowej. Jednak koncepcja prędko się zmieniła i projektowi nadano nazwę Pathways into Darkness. Jako żołnierz służb specjalnych mieliśmy za zadanie postać do piachu drzemiącą pod Jukatanem monstrem o boskiej mocy. Co ciekawe, gra miała kilka zakończeń, zależnie od tego, czy udało nam się zwiać na czas przed eksplozją i czy zdołaliśmy odnaleźć nadajnik radiowy pozwalający na znalezienie nas przez ekipę ewakuacyjną.

Pathways into Darkness zachwycało grafiką. Potwory, do których strzelaliśmy, były ręcznie rysowane i skanowane do komputera, co dawało



JEN TAYLOR, PODKŁADAJĄCA GŁOS SZTUCZNEJ INTELIGENCJI CORTANIE, WCZEŚNIEJ UŻYCZYŁA SWOJEGO TALENTU KSIĘŻNICZCE PEACH Z SUPER MARIO BROS.

✦ Egzoszkielet noszony przez Spartan nosi nazwę Mjolnir Powered Assault Weapon.

pioorunujący efekt. I choć rozgrywka nie była tak dynamiczna i zróżnicowana jak w Wolfensteinie czy Doomie, sam koncept i pomysły, jakimi naszpikowano kolejne poziomy, zasługuje na uwagę. Gra cieszyła się sporą popularnością i sprzedawała się na tyle dobrze, że Bungie wyprowadziło się z mieszkania Seropiana i otworzyło porządne biuro, mając dość kapitału, aby zatrudnić licznějšíą ekipę. Efektem ich starań był kolejny shooter FPS, który ostatecznie przedzierzgnął się w trylogię. Marathon z późniejszymi strzelaninami Bungie łączy nie tylko futurystyczna scenografia, ale i nacisk na fabułę, mocno jak na tamte czasy



✦ Pojazdy w Halo dzielą się na cztery kategorie gabarytowe, od lekkich do olbrzymich.

SPARTAŃSKA ŻOŁNIERKA Z HALO POJAWIŁA SIĘ GOŚCINNIE W GRZE DEAD OR ALIVE 4. PRAWDZIWE IMIĘ SPARTAN-458 TO NICOLE, ALE HEŁM ZASŁANIAŁ NIESTETY JEJ ŁADNĄ TWARZ...



✦ Kiedy zajmowaliśmy stanowisko przy działku, widok zmieniał się na trzecioosobowy.



rozwinęta. Tytułowy statek ma za zadanie skolonizować odległą planetę, lecz plany te krzyżują obcy, z którymi będziemy rozprawiać się jeszcze przez kolejne dwie odsłony; ostatnią, co ciekawe, opatrzone podtytułem Infinity. Trylogia Marathon była sporym krokiem naprzód dla Bungie, oferowała bowiem ruch nie tylko poziomy, ale i pionowy, a także sieciowy multiplayer. Ponadto bohaterem był bezimienny, małomówny cyborg kryjący się za pancerzem i, rzecz jasna, spluwami. Oto fundament, co się zowie. O dziwo Bungie nie od razu zabrało się do kolejnego shootera, lecz wyprodukowało dwie części Mytha, RTS dobrze przyjętego i dobrze schodzącego. Stąd może nic dziwnego, że Halo: Combat Evolved również rozpoczęło swój żywot jako strategia czasu rzeczywistego. I tak dochodzimy do 1999 roku.

HALO? ALE TO TY DZWONISZ

Pierwsze iteracje planowanej gry wykorzystywały nawet silnik Mytha, ale pracujący nad projektem Seropian i Jones prędko ustalili, że to, co sobie wydumali, czyli wojenka pomiędzy uzbrojonymi po zęby superżołnierzami a paskudnymi kosmitami, najlepiej sprawdzi się jako trzecioosobowy shooter. Jako że do tej pory Bungie tworzyło gry przede wszystkim na Maca, wykorzystując swoje kontakty, wystarano się o spotkanie ze Steve'em Jobsem, któremu pokazano przygotowywany projekt. Ten, zachwycony, zgodził się, aby firma zaprezentowała Halo podczas Macworld Conference & Expo 1999. Prezentacja wypaliła wyśmienicie. Jobs ogłosił, że gra wyjdzie równolegle na PC i komputery Apple'a, a Bungie stanęło u progu międzynarodowej rozpoznawalności. Seropian i Jones czuli, że mają w rękach hit. Tyle że ich

PO LATACH HALO WRÓCIŁO DO KORZENI I DOCZEKAŁO SIĘ WERSJI STRATEGICZNEJ, WYDANEGO W 2009 ROKU HALO WARS. GŁÓWNYM TWÓRCĄ GRY BYŁ ZNANY Z AGE OF EMPIRES DAVE POTTINGER.

starania obserwowala jeszcze trzecia strona. Microsoft, pracujący już wówczas nad swoim sprzętem do grania, usilnie szukał gier, z którymi mógłby rywalizować z potentatami. Prezentacja Bungie zrobiła na obecnych na pokazie przedstawicielach firmy wrażenie nie mniejsze niż na Jobsie. Zanim jednak Halo ostatecznie znalazło sobie dom, musiało dojść do konwergencji kilku rzeczy, które ostatecznie zdecydowały o takim, a nie innym kształcie gry oraz jej późniejszym sukcesie.

Sytuacja finansowa studia nie była najlepsza. Bungie wykosztowało się na naprawę krytycznego błędu Myth II, wykrytego już po tym, gdy wyprodukowano kilkaset tysięcy egzemplarzy gry. Było też zmuszone do sprzedaży kawałka firmy oraz praw do tego tytułu dynamicznie rozrastającemu się wydawcy Take-Two Interactive. Ale i to nie wystarczyło, żeby firma mogła stanąć na nogi. Na szczęście Microsoft potrzebowało Bungie również mocno, jak Bungie potrzebowało Microsoftu.

I tak 50 milionów dolarów później, 19 czerwca 2000 roku, klamka zapadła. Seropian i Jones otrzymali ogromną szansę, lecz jednocześnie na głowę zwały im się tony stresu, bo gigant z Redmond nie ukrywał, że typuje Halo jako tytuł startowy dla swojej nowej konsoli. Ekipa Bungie od razu zabrała się do roboty, zdając sobie sprawę, że na skończenie gry, która ma być okrętem flagowym Xboksa, ma niecały rok. Bungie natychmiast porzuciło wszystkie projekty i skoncentrowało siły na Halo. Przede wszystkim zdecydowano o zmianie perspektywy z trzecioosobowej na pierwszoosobową. Rodziło to problemy, bo shootery tego rodzaju do tej pory wydawały się domeną komputerów i trzeba było dostosować grę do konsolowego kontrolera. Porzucono plany konstrukcji otwartego świata, zrezygnowano z multiplayera, a scenariusz czy muzykę dopracowywano niemalże do ostatniego dnia. Crunch był podobno niezmierny, ekipa Bungie prawie nie wychodziła z biura i spała na podłogach.



„Upadek Reach” to zaledwie pierwsza z serii książek rozwijającej świat Halo. Do tej pory ukazało się ich trzydzieści.

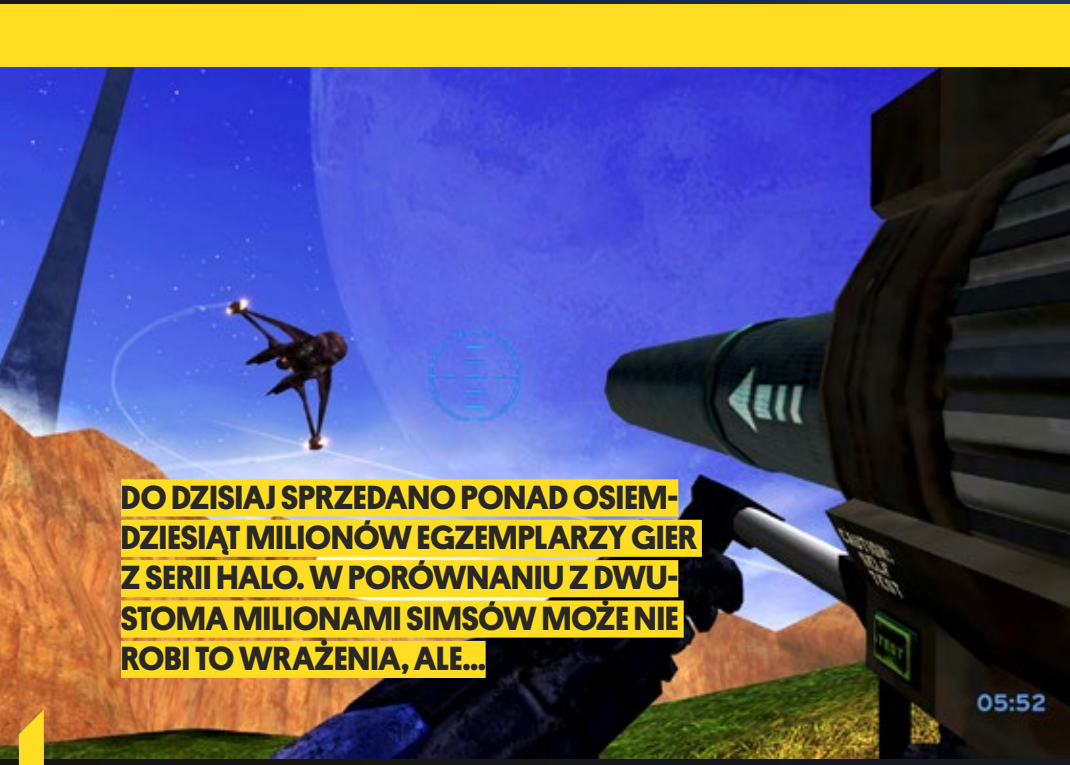
Master Chief mógł nieść tylko dwie sztuki broni, co zmusza gracza do podejmowania rozsądnych wyborów.

Część branży chłodno przyjęła informację, że gra trafi na niesprawdzoną konsolę, sceptycznie też odebrano prezentację Halo na targach poprzedzających premierę, gdzie Bungie pokazywało, co akurat miało, czyli nieskończony projekt. Ba, nawet pracownicy Microsoftu podzielili się na entuzjastycznie nastawionych i na prorokujących rychłą katastrofę. Niejako kompromisowo, aby lepiej pozycjonować grę, pod naciskiem korporacji dodano podtytuł. Ale jednak ciekawość zwyciężyła i gracze czekali. Niezłym prognostykiem była premiera powieści „Halo: Upadek Reach”, czyli prequela poprzedzającego wydarzenia z gry, która okazała się bestsellerem i otworzyła drogę kolejnym książkom i komiksom rozwijającym ten świat. Jednak wtedy, 15 listopada 2001 roku, nie było ani trochę pewne, czy ta jaskółka zwiastuje coś nowego, czy wyleci z gniazda na zбитy dziób.


(R)EWOLUCJA NA FRONCIE

Akcję Halo: Combat Evolved osadzono w XXVI stuleciu, kiedy to ludzkość, po odkryciu sposobu na podróże międzygwiazdne, kolonizuje inne planety. Obecność człowieka niezbyt się podoba obcemu Przymierzu, które uważa podobne próby za afront urągający jego bogom. Po ataku na jedną z kolonii statkowi Pillar of Autumn udaje się umknąć, lecz, mocno uszkodzony, nadal ścigany jest przez żołnierzy Przymierza. Po lądowaniu na nieznaną, pierścieniowatą planetę (po angielsku „halo” oznacza aureolę) zadaniem Master Chiefa, cybernetycznego żołnierza do zadań specjalnych, któremu asystuje sztuczna inteligencja Cortana (pomysł ten Bungie wykorzystało już przy produkcji trylogii Marathon), jest pokonanie wrażliwych sił, aby te nie poznały lokalizacji naszej rodzinnej planety. Tyle że Halo kryje tajemnicę: niebezpieczny pasożytniczy gatunek żerujący na wszystkim, co żywe. Było to świetne i niespodziewane posunięcie scenariuszowe, ale nowatorstwo gry nie zasadało się jedynie na fabule. Enigmatyczny bohater, kryjący swoją twarz pod hełmem, do którego zwracano się po jego wojskowej randze, był małowówny niczym rewolwerowcy grani przez Clint Eastwooda i definiowany prawie wyłącznie przez swoje

DO DZISIAJ SPRZEDANO PONAD OSIEMDZIESIĄT MILIONÓW EGZEMPLARZY GIER Z SERII HALO. W PORÓWNIANIU Z DWUSTOMA MILIONAMI SIMSÓW MOŻE NIE ROBI TO WRAŻENIA, ALE...




**SIEDEMDZIESIĘCIOLETNI OBECNIE STEVE
DOWNES, PODKŁADAJĄCY GŁOS POD
MASTER CHIEFA, ZATRUDNIONY BYŁ
WCZEŚNIEJ JAKO DIDŻEJ W CHICAGO.**

 Choć Master Chief
zwyczajowo nosi zieloną
zbroję, dopuszczalne są
różne kolory pancerza,
zależnie od charakteru
misji.

umiejętności bojowe. Twórcy chcieli, aby to gracze nanieśli na niego własne cechy osobowości.

Ponadto Halo znakomicie wypaliło jako FPS, mimo że zostało wypuszczone na niekojarzone z gatunkiem konsole. Sterowanie padem okazało się intuicyjne, kierowanie pojazdami bezszwowo połączono z resztą gameplayu, muzyka, choć z pośpiechu komponowana na kolanie, idealnie pasowała do zainfekowanego planetarnego pierścienia, a dynamikę rozgrywki poprawiła możliwość korzystania z broni miotanej i ręcznej bez konieczności chowania palnej. Jeśli wierzyć liczbom, a te ponoć nie kłamią, Halo odpowiada przynajmniej za połowę sprzedanych przez Microsoft konsol w ciągu pierwszych dwóch miesięcy od premiery. Historia mogłaby potoczyć się zupełnie inaczej, gdyby nie mariaż giganta z Redmond i Bungie. Ten dobiegł jednak końca sześć lat później, przynajmniej formalnie, bo firmy nadal ze sobą pracowały przy kolejnych odsłonach serii. Do 2010 roku światło dzienne ujrzała druga i trzecia część Halo, obie przyjęte entuzjastycznie, oraz ich prequel. Potem Bungie podpisało kontrakt z Activision i zajęło się projektem Destiny, a serię przejęła ekipa Microsoftu, 343 Industries.

Wyprodukowane przez nią sequele, choć bardzo dobre, nie mogły doścignąć oryginalnej trylogii. To jednak nie osłabiło siły samej marki, bo na Halo: Infinite czekają, bez przesady, miliony graczy, a tytuł żyje też poza Xboksem.

Do tej pory wydano całe kopy książek oraz komiksy rozwijające świat Halo. Dotychczasowe internetowe serie to tylko przedsmak tego szykowanego przez Paramount, którego emisję wyznaczono na następny rok. Chwila prawdy, czyli zwieńczenie nowej trylogii, nadejdzie za kilka miesięcy. Już raz Halo poradziło sobie z ciężarem oczekiwań. Pora znowu naprężyć mięśnie. 

WSZYSCY ZNACIE TAKIE FIRMY JAK NINTENDO, SONY CZY SEGA. CAPCOM, KONAMI I NAMCO RÓWNIEŻ PRAWIE NATYCHMIAST PRZYCHODZĄ NA MYŚL. Z KOEI I JALECO MOŻE BYĆ JUŻ TROCHĘ TRUDNIEJ. NO I JEST JESZCZE SNK, PRZEZ WIELU KOJARZONE GŁÓWNIEM Z METAL SŁUG I KING OF FIGHTERS. ZWAŻYWSZY NA TO, JAK WIELKI WPŁYW TA FIRMA MIAŁA NA ROZWÓJ AUTOMATÓW ARCADE, KONSOL I GIER W OGÓLE, WARTO ZAGŁĘBIĆ SIĘ W JEJ HISTORIĘ I DOCENIĆ WYPRZEDAJĄCE SWÓJ CZAS ROZWIĄZANIA, Z KTÓRYCH SŁYŃĘŁA OD SAMEGO POCZĄTKU.

■ Paweł Gawlikowski





Na raczkującym rynku arcade w zasadzie wszystko wymyślano od zera. Nie było przecież żadnych metod ani badań rynku, które wskazywałyby na skuteczność zastosowanej innowacji. Elektroniczna rozrywka uczyła się marketingu. SNK (Shin Nihon Kikaku) powstało w 1978 roku - tym samym, w którym Taito wydało Space Invaders.

✚ Jedną z wyróżniających cech bijatyk z SNK były ciekawe postacie z często rozbudowanym wątkiem fabularnym.



Eikichi Kawasaki założył firmę w Osace, planując tworzenie oprogramowania i elektroniki dla klientów zewnętrznych, jednak kusił go szybko rozwijający się rynek arcade. Doprowadziło to do zmiany pierwotnych planów, a owocem szybko podjętych działań była gra Micon Kit. Założenia były iście rewolucyjne - właściciel automatu mógł zmieniać zainstalowany tytuł (mutację Breakouta) na jej kolejną wersję, po prostu wymieniając płytę główną, bez konieczności wstawiania do salonu kolejnego sprzętu. Ten ze wszech miar rewolucyjny pomysł dwaście lat później zostanie zastosowany w trochę nowocześniejszej formie i na zawsze zmieni branżę arcade. Nowościami były czteropozycyjny licznik punktów, dodatkowe przeszkadzajki, teleportacja czy wydłużenie paletki - w zasadzie wszystko to zostanie zastosowane kilka lat później w Arkanoidzie.

Z wczesnych tytułów SNK na automaty należałoby jeszcze wspomnieć o Safari Rally i wyglądającym jak pierwocina Galaxiana Ozma Wars. Wygenerują one zyski, które pozwolą na wyprodukowanie szczególnej gry...

VANGUARD

1981 rok był niezwykle ważny dla elektronicznej rozrywki. To wtedy swoją premierę miały takie tytuły jak Donkey Kong, Frogger, Galaga,



✚ Pierwszy wielki sukces - Vanguard (1981), pomysłowa strzelanka w doskonałej jak na tamte lata realizacji.

Defender czy Tempest. Ze względu na dużą konkurencję nowe studia powinny rozważyć swoje szanse, ale względnie młody rynek chłonał absolutnie wszystko. Ponadto każde nowe rozwiązanie było natychmiast bezlitośnie kopiowane przez innych. Nowości stanowił między innymi scrolling, czyli automatyczne przewijanie ekranu. Pierwszymi grami wykorzystującymi go były wypuszczone przez Konami Scramble i jego prequel, Super Cobra. Jako że pomysł był przedni, jak grzyby po deszczu pojawili się naśladowcy. Jednak Vanguard był czymś więcej - nie tylko miał cztery osobne przyciski do strzelania w różnych kierunkach (wyjątkowe rozwiązania będą towarzyszyć automatom SNK także w przyszłości), ale też dodatkową trudność wprowadzały poziomy, gdzie ekran zamiast poprawnie przesuwając się z prawa na lewo, nagle zaczynał uciekać do góry i na ukos. Doskonałe udźwiękowanie z głębokimi basami i pamiętany do dzisiaj temat muzyczny w momencie zebrania nieśmiertelności dopełniały obrazu naprawdę doskonałej produkcji.

Vanguard odniósł znaczny sukces, a zyski ze sprzedaży i dystrybucji w USA pozwoliły studiu otworzyć biuro w kalifornijskim Sunnyvale - tym samym, gdzie swoją bazę miało Atari. Na kolejny wielki tytuł trzeba jednak było trochę poczekać.



✚ Automat miał cztery przyciski do prowadzenia ognia we wszystkich kierunkach, a oprócz tego syntezator głosu i świetne głośniki.



✚ Niezwykle pomysłowe sterowanie w Ikari Warriors (1986) umożliwiało strzelanie w dowolną stronę za pomocą obrotowego drążka. Pozwalało to prowadzić ogień niezależnie od kierunku, w którym przemieszczała się postać.

Guerilla War), możemy się wcielić w rolę samego Che, któremu na ekranie partneruje nikt inny jak Fidel Castro. Z niewiadomych przyczyn na rynku amerykańskim bohaterowie zostali podmienieni...

Z tytułów, bez których trudno by było mówić o SNK z lat osiemdziesiątych, koniecznie należy wymienić Alpha Mission, trochę zapomniane Time Soldiers i oczywiście Athena. Szczególnie ostatnia stała się kultowa, gdy wydano ją na NES. Już wtedy było widać, że studio skupia się głównie na strzelaninach z widokiem jak w Commando i side-scrollerach. Pierwszą grą zapowiadającą przyszłe atrakcje była P.O.W., w Japonii znana jako Prison Break. Dwójka bohaterów, mająca do dyspozycji swoje pięści, nogi i upuszczoną przez wrogów broń, przedziera się przez niegościnnie obóz jeniecki. Oczywiście nie muszę



✚ Wersje na komputery zostały niestety pozbawione możliwości ukierunkowania ognia, ale i tak zabawa była przednia. Tytuł stał się jedną z najpopularniejszych strzelanek, zaraz obok Commando.



IKARI WARRIORS

W języku japońskim „ikari” oznacza tyle, co „furia”. Wydana w Japonii na początku 1986 roku gra nosiła taki właśnie tytuł, oznaczający nazwę wioski, w której działa się akcja, zaś w USA dodano do niego jeszcze słowo „Warriors”. Pośród wszystkich klonów Commando był najbardziej zaawansowany – nie tylko miał obrotowe joysticki, co pozwalało na przykład na bieg w prawo przy strzelaniu na ukos w lewo, ale jednocześnie był jedną z pierwszych maszyn dostosowanych do leworęcznych użytkowników. Przyciski strzału i rzutu granatem umieszczone były z obu stron manetek. Jedną z największych atrakcji, odróżniającą go od Commando, była możliwość jednoczesnej gry dwiema postaciami na jednym ekranie. Nie wspominając już o tym, że bohaterowie przypominali klony Sylwestra Stallone'a z „Rambo II”,

który wszedł na ekrany niecały rok wcześniej i wywołał szaleństwo wśród męskiej części młodzieży. Dodajmy do tego czołgi z możliwością zasiadania za ich sterami, setki wrogów do położenia pokotem i otrzymamy hit, który nareszcie umieścił SNK na właściwym miejscu wśród producentów dużych tytułów.

Pierwsze konwersje na C64 i NES w dużym stopniu przypominały oryginał, jednak brakowało im podstawowej funkcji – nasz dzielny, ramboidalny osobnik nie potrafił się obracać na boki, przez co można było grać z góry jedynie w trybie „do góry”. Z tego powodu rozgrywka miała momentami horrendalny poziom trudności, jednak możliwość obcowania z tytułem z salonu w zaciszu własnego pokoju, szczególnie w tamtych czasach, była bezcenna. W kolejnych latach pojawiły się wersje na chyba wszystko, co stało w domach graczy, włącznie z Apple II, Spectrum i nawet Atari 2600. Ciekawostka – pod koniec gry pojawia się sam pan Kawasaki, a w drugiej części, wydanej w Japonii jako Guevara (na świecie znanej jako

wspominać, że cel znajdował się po prawej stronie ekranu...

Do tego dochodziły konwersje gier SNK na Nintendo i Segę, a także takie zapomniane perełki jak Crystalis, czyli wariacja na temat Legend of Zelda w postapokaliptycznym świecie z elementami RPG. Tytuł naprawdę wart ogrania, bo wyprzedzał swoje czasy.

Po sukcesie na wielu platformach SNK zyskało odpowiednią ilość gotówki, aby nie tylko śmiało patrzeć w przyszłość, lecz również by zaprojektować i stworzyć rozwiązanie, które zrewolucjonizuje rynek maszyn arcade.

NEO GEO

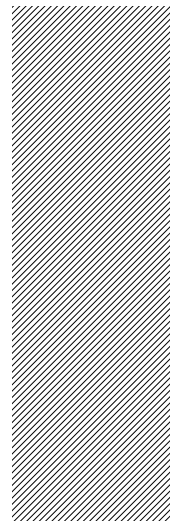
W 1988 roku w SNK zaczęto myśleć nad systemem pozwalającym na zbudowanie uniwersalnego automatu. Takiego z typową liczbą przycisków i dwoma drążkami, w którym można by szybko zmieniać tytuł bez konieczności wymiany całego urządzenia lub montażu nowej płyty drukowanej. W przypadku Neo Geo MVS (Multi Video System) po prostu wkładało się kartridż z kolejnym tytułem, którego cena w USA oscylowała w granicach 500 dolarów, czyli połowy tego, ile trzeba było zapłacić za cały moduł z elektroniką. Jednocześnie system ten technologicznie wyprzedzał

wszystkie inne na ówczesnym rynku - miał procesor Motorola 68000, koprocesor Zilog Z80 i piętnastokanałowy dźwięk zapewniany przez układ Yamaha. To nie mogło się nie udać i kiedy w kwietniu 1990 roku sprzęt trafił do żądnych wrażeń graczy, tytuły takie jak NAM-1975, Magician Lord czy Baseball Stars Professional pokazały, że nie ma maszyny mogącej się z nim równać. Dla tych, którzy sądzili, że to już wszystko, przygotowano nie lada niespodziankę.

W 1991 roku Super Nintendo dołączyło do Segi Genesis i TurboGrafx-16, rozpoczynając bitwę o prymat na rynku szesnastobitowych konsol. Jednak, nie oszukujmy się, nawet najwerniejsze konwersje z salonów gier nie dorównywały oryginałom. Mimo że w Genesis siedział podobny procesor co w Neo Geo (o 50 procent wolniejszy), a SNES miał więcej pamięci, to jednak możliwość jednoczesnego wyświetlania ponad czterech tysięcy kolorów za pomocą specjalizowanego układu w porównaniu do dwustu pięćdziesięciu sześciu w najmocniejszym Nintendo musiała robić wrażenie. Można było oczywiście tłumaczyć, że z jednej strony mamy do czynienia z domowym urządzeniem do zabawy, a z drugiej z wysokiej klasy systemem arcade. Do czasu, kiedy SNK ogłosiło



Nowoczesne logo, twórczo nawiązujące do radości, jaką daje obcowanie z tytułami SNK.



wydanie swojej konsoli z tymi samymi parametrami - Neo Geo Advanced Entertainment System (AES).

Na samym początku można ją było jedynie wypożyczyć w hotelach, by umilić pobyt sobie lub dzieciom. Kiedy jednak z rynku zaczęły dochodzić coraz głośniejsze okrzyki żądające możliwości zakupu, SNK dostrzegło interes i zaofiarowało sprzęt w wolnej sprzedaży. Jednak cena, nawet jak na tamte czasy, była zaporowa, a wszystko to z powodu zaawansowanych komponentów - plotka głosiła, że w chwili debiutu marża oscylowała w granicach pięciu procent! Zestaw z dwoma kontrolerami, będącymi wierną kopią tych z salonów, i jedną z dwóch gier (NAM lub Baseball), kosztował ni mniej, ni więcej tylko 599 dolarów. Przy cenach 199 dolarów za Super Nintendo i 189 dolarów za Segę Genesis oznaczało to trzykrotne przebicie. Po uwzględnieniu inflacji daje to 1150 dolarów, czyli po dzisiejszym kursie około 4300 złotych. Nawet po obniżce ceny całego systemu o dwie stówki nie było tanio. Dodatkowe gry kosztowały po 200 dolarów, czasami więcej, ale coś to były za gry. Sam kartridż był wielkości kasety VHS, co również miało swój cel. Otóż o ile w przypadku konkurencji wielkość tytułu zapisanego w pamięci wynosiła od 4 do 9 MB, o tyle Neo Geo mogło się pochwalić (w czasach kiedy pamięć była w cenie) wielkościami rzędu 88 MB.

System znalazł swoich entuzjastów, którzy byli w stanie zapłacić krocie, byle tylko móc w domu katować ulubione tytuły, a agresywna kampania reklamowa w prasie nie tylko podkreślała, że jest dwudziestoczerobitowy, ale stworzyła również „maskotkę” - szczerzącego zęby i toczącego pianę pitbulla. Na nową grę, która zdefiniowała całą działalność SNK w latach dziewięćdziesiątych, nie trzeba było długo czekać. Od pewnego czasu w firmie pracował Takashi Nishiyama. Człowiek legenda, który współtworzył Moon Patrol, był autorem Kung-Fu Mastera, a przede wszystkim pierwszego Street Fighter (oraz jednego ze znaków rozpoznawczych serii - „hadouken!”). I właśnie przymierzał się do wydania...





☛ **KoF 2000** - ostatnia część wydana za „starych” czasów - do dzisiaj uznawana jednocześnie za jedną z lepszych. Świetny system walki i uczta dla fanów.



Niestety fontanny krwi i porąbane ciała to było za dużo dla cenzury w USA - w wydanej tam wersji posokę zastąpiono strugami potu...

Z kolei The King of Fighters 94 w porównaniu do konkurencji nie miał się czego wstydzić. Bohaterami zostały postacie z innych tytułów SNK (Art of Fighting, czyli prequela Fatal Fury, Ikari Warriors czy Psycho Soldier), a grupy złożone z trzech

wojowników skutecznie umiały wzajemną młóckę.

Nie wiadomo, czy w macierzystej firmie ktoś zapatrzył się na Sierrę, czy po prostu antycypowano serie typu FIFA lub NHL - dość powiedzieć, że nie było roku, a czasami i kwartału, aby nie wyszła odsłona któregoś cyklu. Kolejne części przez całe lata dziewięćdziesiąte bawiły chcących sobie poobijać wirtualne twarze rywali.

FATAL FURY

Co prawda tytuł wyszedł na automaty trochę później niż Street Fighter II (SFII - marzec, FF - grudzień), jednak zdefiniował wraz z nim gatunek bijatyk 2D. Fatal Fury graficznie było na tym samym poziomie co konkurent, dźwięk był absolutnie fenomenalny, jedynie grywalnych postaci było mniej, bo jedynie trzy, ale za to mocno zapadały w pamięć. W grze SNK zdecydowanie lepiej zarysowano fabułę, do tego ciekawym rozwiązaniem była walka dwóch na jednego, czyli gracze przeciwko maszynie. Trzy przyciski ciosów zamiast sześciu wydawały się trochę archaicznym rozwiązaniem, ale nie miało to wielkiego wpływu na zaciekłość pojedynków. Najważniejsza jednak była dostępność - jeżeli byliście posiadaczami AES, mogliście zagrać w Fatal Fury praktycznie w momencie premiery. Właściciele Nintendo musieli poczekać zdecydowanie dłużej na średnio wykonany port. I mimo że cena czyni cuda, FF rozpoczęło największe pasmo sukcesów w historii firmy, które za znaną szantą można by podsumować „no i znów bijatyka, no znów bijatyka, bijatyka cały dzień”.

SAMURAI SHODOWN/THE KING OF FIGHTERS 94

Samurai Shodown (1993) to samurajskie pojedynki za pomocą broni białej i jej wariantów, jedna z moich ulubionych serii, często wspomniana jako duchowy brat Mortal Kombat.

☛ **Samurai Shodown** - legendarna seria, nikt nie zbliżył się do poziomu SNK w dopracowaniu walk na samurajskie miecze. Absolutnie obowiązkowa pozycja - w każdym swoim kolejnym wcieleniu.



NEO GEO CD

Nieubłaganie nadchodziły nowe czasy. To, co w 1990 roku było absolutnym szczytem techniki, cztery lata później lekko się zestarzało. Na rynku co prawda były już konsole z napędem CD, chociażby TurboGrafx-CD czy przystawka Sega CD, jednak dopiero kolejne miały pokazać, na co stać nowy format. Debiutujące we wrześniu 1994 roku Neo Geo CD było z jednej strony propozycją dla mniej zamożnych (w środku znajdowały się te same wnętrza co w AES), przede wszystkim z powodu ceny nośników. Z drugiej strony - niezłym marketingowo posunięciem, bo pozwalało na wypuszczenie kopii gry z tłoczni zamiast z montowni



elektroniki, co również zmniejszało koszty. Jak Neo Geo CD działało w praktyce? W dość prosty sposób - zamiast odczytywać grę z chipa, system ładował jej część do pamięci, wyświetlając na ekranie żonglującą małpkę. Mogło to być zabawne za pierwszym lub drugim razem, ale taki ekran wyświetlał się na 30-60 sekund i to dość często. Zaradziła temu wersja CDZ wyposażona w szybszy napęd, jednak z powodu niezadowalającej sprzedaży oryginału za oceanem wydana jedynie w Japonii. Pewnym pocieszeniem mógł być brak blokady regionalnej.

METAL SLUG

Znany w niektórych kręgach jako „chłopak z giwerą”. Tytuł stworzony przez studio Nazca (wchłonięte następnie przez SNK) już chyba

zawsze będzie nierozdzielnie kojarzył się z firmą z Osaki. Niesamowicie płynna, lekko przerysowana grafika 2D, dynamiczna akcja z elementami platformówki, miliony wystrzelonych pocisków, genialni bossowie. Można by tak jeszcze długo i gwarantuję wam, że nie zabrakłoby przymiotników na określenie, dlaczego Metal Slug jest najlepszą formą chodzonej strzelanki, jaką kiedykolwiek wydano. Nic dziwnego, że w 1996 roku tytuł stał się wyjątkowo pożądany przez graczy - coś z tego, skoro liczba wyprodukowanych kartridży była o 90 procent mniejsza niż gier z początku dekady. Ratowano się przerażeniem nośników z systemu MVS, a oryginalny kart z pierwszej części osiąga teraz ceny powyżej 1000 dolarów. To i tak niewiele w porównaniu z Kizuna Encounter: Super Tag Battle.

✚ W świecie Metal Sluga wojna nigdy się nie kończy, ale na szczęście się zmienia. Każda kolejna część jest równie dobra jak poprzednia.

W europejskiej wersji wyprodukowano tylko trzydzieści sztuk tej średniej bijatyki, a dziś na aukcjach można ją kupić za 5 tysięcy dolarów.

Gra rozwinęła się w serię i do dziś jest jedną z ulubionych pozycji w kolekcjach i kompilacjach, jednak nie umywa się do salonowej maszyny arcade i walenia z prędkością maszynową w odporne na takie traktowanie przyciski. Metalsługowcy wszystkich krajów, łączcie się!

NEO GEO 64

Sukcesy PlayStation czy Nintendo 64, a szczególnie ówczesny trend przeniesienia wszystkiego w trzeci wymiar, nie umknął uwadze szefów SNK - szczególnie że interesy szły coraz gorzej. Coraz niższe zyski z salonów gier, związane ze znacznym spadkiem ich popularności, i słabo sprzedające się Neo Geo CD mocno dawały się we znaki. W takich sytuacjach jedynym sposobem jest ucieczka do przodu - należy wypuścić coś lepszego, a przynajmniej tak dobrego jak konkurencja. W 1997 roku na scenę wkroczyło więc Hyper Neo Geo 64, nowa wersja maszyn arcade, oferująca przynajmniej w założeniach niezłe parametry - sześćdziesięcioczworobitowy procesor RISC, 64 MB pamięci graficznej wyłącznie dla 3D i 128 MB pamięci operacyjnej. W rzeczywistości, niestety,

✚ Neo Geo CD, czyli świetna sprzętowo konsola trapiąca przez ponadprzeciętne czasy ładowania, spowodowane zastosowaniem powolnego napędu. Aktualizacja usuwająca większość bolączek oryginału została niestety wydana jedynie w Japonii.



premierowy tytuł Samurai Shodown 64 nie dotrzymywał kroku Tekken 3 czy trzeciej odsłonie Virtua Fighter. Animacja była o wiele mniej płynna, ruchy postaci kanciaste, a ostateczny cios grze zadało świeżo wydane Soul Blade, które na domowym telewizorze wyświetlało bardziej dynamiczną i soczystą akcję.

Bardzo szybko odpuśczone sobie „cywilną” wersję, planowaną od samego początku. Skończyło się na siedmiu (!) tytułach i po dwóch latach nad trumną systemu odegrano japoński marsz żałobny.

NEO GEO POCKET

Jeżeli jakakolwiek firma chciała wydać przenośną konsolę w 1998 roku, musiała się zmierzyć z potęgą wielkiego N. Game Boy kończył właśnie dziewięć lat i wszyscy czekali na jego następcę, jednak przeżywał drugą młodość za sprawą Pokémonów. W czasach świetności Nintendo zgniotło konkurencję w postaci Segi Game Gear czy Atari Lynx. Sami przyznacie, że próba stworzenia alternatywy była z samego założenia misją samobójczą. Neo Geo Pocket - gdyż tak nazywał się konkurent chcący uszczknąć co nieco z tortu mobilnego gamingu - miał monochromatyczny ekran. Praktycznie w momencie premiery Game Boya Color. I całe dziesięć gier... Jak widać teraz, tak i wtedy wiadomo było, że to nie może się dobrze skończyć.

Ekipa Metal Slug zawsze gotowa. Akcja non stop, pełna eksplozji i ciągłego terkotu broni maszynowej wielkiego kalibru.



Neo Geo Pocket (1998). Na przenośną konsolę z monochromatycznym ekranem wydano jedynie dziesięć tytułów, jednak posłużyła ona za bazę dla kolorowej wersji Pocket Color, przyjętej przez rynek zdecydowanie ciepłej.

Po roku zaprzestano produkcji urządzenia i wydano Neo Geo Pocket Color. Nie popełniono już błędu z przeszłości - jakość wyświetlacza była naprawdę dobra. Cóż z tego, skoro urządzenie mimo nowoczesnego wyglądu pozostawiało wiele do życzenia w kwestii dokładnego sterowania, a za moduł IrDA do komunikacji trzeba było dodatkowo zapłacić. Nie wspominając już o ubogiej ofercie tytułów, chociaż akurat na plus zapisać należy SNK vs. Capcom: The Match of the Millennium, które rozpoczęło całkiem udaną serię crossoverowych bijatyk, kontynuowaną na Genesis i między innymi PlayStation 2.

W 2000 roku na E3 wydawało się, że Neo Geo Pocket Color idzie, jeżeli nie w dobrą, to przynajmniej w trochę lepszą stronę. Metal Slug: 2nd Mission wyglądał na system sellera, a nadchodząca Faselei!, taktyczna strategia z mechami w rolach głównych,





zapowiadała się nieźle. Jednak 13 czerwca (ach, ten pech) ogłoszono zakończenie dystrybucji przenośnej konsoli SNK w Kanadzie i USA. Liczba wydanych gier na NGPC dobiła do trzydziestu, a część z niezłożonych kartridży pozyskanych z likwidowanych w Japonii magazynów, chociażby wspomnianego Faselei! w wersji USA, do dzisiaj pozostaje w obiegu na portalu na „e”.

KONIEC...

Jak doszło do tak gwałtownego zakończenia produkcji konsol i w zasadzie zakończenia działalności SNK? Związane to było z firmą Aruze, zajmującą się produkcją i dystrybucją automatów pachinko, bardzo popularnej w Japonii odmiany hazardowych automatów. Jej przedstawiciele chcieli umieścić postacie z najbardziej znanych tytułów SNK na swoich maszynach. Jako że oferowali całkiem niezłą kwotę, Eikichi Kawasaki wiedząc, że bez wsparcia finansowego nie przetrwa dłużej niż pół roku, podpisał papiery i jego firma wraz ze wszystkimi przyległościami stała się własnością Aruze.

Myliliby się jednak ten, kto uważałby, że pozwoliło to na wyjście z kłopotów. Było dokładnie odwrotnie - nowy właściciel był zainteresowany

jedynie wykorzystaniem IP świeżo zakupionego przedsiębiorstwa, a dział gier wideo został skazany na wymarcie. Stąd wzięto się nagłe i gwałtowne wycofanie firmy z USA i sprzedaż niedokończonych urządzeń likwidatorom.

Po wycofaniu się ze wszystkich rynków poza Japonią zyski zaczęły spadać jeszcze szybciej niż poprzednio, więc nowym właścicielom nie pozostawało nic innego, jak tylko ogłosić ostateczne bankructwo SNK. Jednak, jak wiemy, niektórzy potrafią siedzieć nad brzegiem rzeki, czekając, aż z nurtem spłyną ciała ich wrogów. I tak też było tym razem.

Eikichi Kawasaki najpierw odszedł z firmy, potwornie zawiedziony i rozczarowany kierunkiem, w którym podążali nowi właściciele, aby potem jako współwłaściciel Brez zaSoftu wykupić prawa do swoich gier, przerzucić je przez firmę Eolith w Korei do nowego przedsiębiorstwa Playmore i w 2002 roku wytoczyć Aruze proces o naruszenie dóbr intelektualnych, których przecież był prawnym właścicielem.

...I POCZĄTEK


Jak to w bajkach bywa, wszystko dobre, co się dobrze kończy. Playmore w 2003 roku zmieniło nazwę na SNK

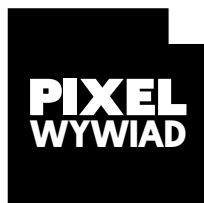
✦ Neo Geo Mini - czterdzieści (!) tytułów na pokładzie małej, przenośnej konsolki z możliwością podłączenia kontrolerów i zewnętrznego ekranu. Któż mógłby się oprzeć?

Playmore, wznowiło dystrybucję gier na AES, w 2004 roku wydając ostatni oficjalny tytuł - Samurai Shodown V Special. Czternaście lat to kawał czasu, ale nawet bohaterowie muszą odejść na emeryturę. Tylko ta na szczęście nie została im przyznana na zawsze - kolejne konwersje klasycznych gier na PlayStation 2, 3, 4, Wii, Xboksa, Switcha pozostają wiecznie żywe. Rewelacyjnie przygotowane SNK 40th Anniversary Collection pozwala na zagranie w zarówno japońskie, jak i amerykańskie wersje wielu legendarnych tytułów wydano też zbiorcze kolekcje gier z serii Samurai Shodown czy Metal Slug. Nie wspominając o najnowszym King of Fighters XV, które zapewne skopie niejedną tyłek.

A jeżeli ktoś chce się poczuć jak za starych, dobrych czasów, mając pewność, że nikt nie będzie próbował wysepścić żetonu lub dwóch dych, ma kilka świetnych propozycji: Neo Geo Mini, wyglądające jak mała maszyna arcade, z większością tytułów beat'em up i oczywiście Metal Slug. Do tego z możliwością podpięcia do telewizora i podłączanymi zewnętrznymi padami. Tutaj wchodzi, cały na biało, Neo Geo Arcade Stick Pro, który jest odpowiednią na Capcom Home Arcade i nie tylko działa jako osobne urządzenie, na którym znajdziemy większość klasycznych gier, ale może być też kontrolerem dla wersji Mini.

Gdyby jednak kogoś naszła ekstremalna nostalgia, to zawsze może swoje ciężko zarobione 500 dolarów wydać na, uwaga, SNK Neo Geo MVSX Home Arcade. Siedemnastocalowy ekran LCD w proporcjach 4:3, dwanaście przycisków, dwa drążki i aż pięćdziesiąt tytułów. W cenie zawarty jest kosztujący osobno 50 dolarów, mierzący 82 centymetów postumen-cik, na którym stoi cała maszyneria, z imitacją slotów na monety. Kompletnie szaleństwo - w pozytywnym, oczywiście, znaczeniu.

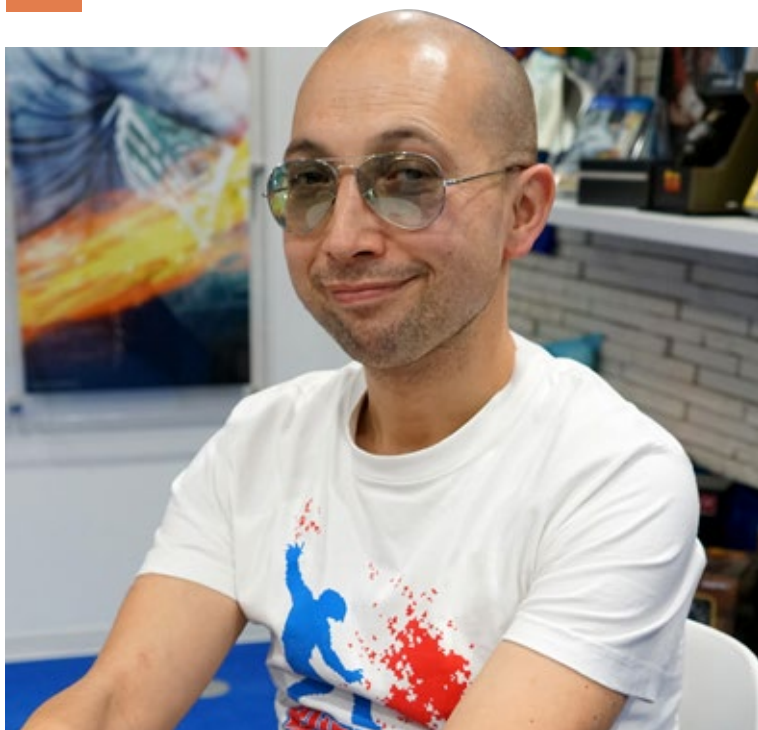
Na koniec dodać trzeba, że w 2016 roku firma ostatecznie odzyskała pierwotną nazwę i obecnie, jako prawdziwe i jedyne SNK, ma przed sobą, miejmy nadzieję, świetlaną przyszłość. Szczególnie że na horyzoncie majaczy nowa, zapowiedziana niedawno konsola... 



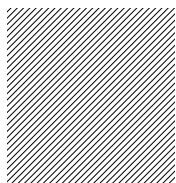
VANGUARD

ZNACZY AWANGARDA

z *Laurentem Vernezym*, Business Development Managerem z SNK, rozmawia Paweł Gawlikowski.



Laurent Vernez odpowiada między innymi za produkcję i marketing SNK 40th Anniversary i Samurai Shodown NeoGeo Collection.



Q Nad jakimi projektami obecnie pracujecie? Nad nowymi konsolami, a może nad nowymi częściami King of Fighters albo Samurai Shodown? Obecnie zakończyliśmy prace nad The King of Fighters XV - gra mocno odwołuje się do dziedzictwa oryginału, jednocześnie będąc chyba najambitniejszą częścią z całej serii. 16 marca na Xboksie Series X/S premierę będzie miało nowe Samurai Shodown, pierwsza bijatyka działająca w 120 FPS, dzięki czemu wszyscy będą mogli się przekonać, jak płynnie poruszają się postacie bohaterów. Mam również wiadomość dla wszystkich graczy na świecie i oczywiście dla naszych fanów - przygotujcie się na informacje o nowościach!

Q Jak postrzegacie polski rynek? Jest tutaj łatwiej czy może trudniej prowadzić interesy niż w Europie Zachodniej, w takich państwach jak Niemcy czy Francja? Współpracujecie również z GOG.com - czy możecie podzielić się szczegółami?

Polski rynek gier rozwija się bardzo dynamicznie, szczególnie jeżeli chodzi o komputery. Za każdym razem, kiedy jesteśmy na targach, spotykamy wielu niezależnych twórców z Polski. Serie takie jak Metal Slug są bardzo popularne w waszym kraju - z tej okazji chciałbym bardzo podziękować naszym polskim fanom! Nie byłem jeszcze w Polsce, chociaż bardzo chciałbym ją odwiedzić. Z kolei nasza współpraca z GOG.com ma się znakomicie już od dłuższego czasu. To był pierwszy raz, kiedy udostępniliśmy nasze tytuły na platformie pozbawionej DRM, i jesteśmy bardzo zadowoleni z tego, jak dobrze sobie radzą. W GOG.com pracują bardzo mili ludzie, dzięki ich profesjonalizmowi udało nam się wydać około trzydziestu tytułów z biblioteki SNK, a już niedługo będą dostępne kolejne.

Q Odnieśliście sukces, restartując serię King of Fighters. Co z takimi tytułami jak Ikari Warriors czy nowy Metal Slug?

Dziękuję za docenienie najnowszej, XV odsłony KoF. W naszym portfolio mamy dużo świetnych gier, jak również ciągle pracujemy nad nowymi tytułami. Niestety w tej chwili nie mogę za dużo ujawnić.

Q Czy ktokolwiek z ekipy ze starych, dobrych czasów nadal pracuje w SNK?

Tak, niektóre osoby ze starej załogi SNK z lat dziewięćdziesiątych, pracujące nad Art of Fighting 2 czy Garou Mark of the Wolves są z nami do dzisiaj. Część z nich stanowi trzon zespołu KoF XV i wykorzystuje swoje ponad dwudziestoletnie doświadczenie, aby zapewnić



jakość finalnego produktu, do której przyzwyczaili nas jego poprzednie odsłony.

P SNK vs. Capcom to jedna z najlepszych rzeczy wydanych ponad dwadzieścia lat temu. Czy możemy liczyć w przyszłości na kolejne części?

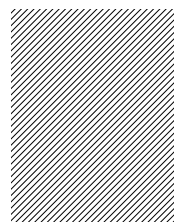
Dzięki wsparciu naszych przyjaciół z Capcomu mogliśmy stworzyć wersję na Nintendo Switch i umożliwić zagranie w nią nowemu, młodszemu pokoleniu graczy. Otrzymaliśmy ogromną liczbę pozytywnych opinii po wydaniu SNK vs. Capcom: Match of the Millenium. W najbliższej przyszłości wydamy na Switcha jeszcze więcej tytułów z Neo Geo Pocket Color.

P Kolekcja SNK z okazji czterdziestolecia to świetny tytuł - podwójne wersje (JP/USA) to dobry bonus, bardzo miłym akcentem są również historie dotyczące każdej z gier. Czy mógłbyś podzielić się szczegółami dotyczącymi pracy nad kolekcją?


Oczywiście. SNK 40th Anniversary Collection była wspaniałym doświadczeniem, dzięki któremu mogliśmy uczcić jubileusz firmy oraz dać naszym fanom dostęp do jednych z najlepszych tytułów stworzonych przez studio w latach 1979-1989. Niektóre z tytułów zawartych w kolekcji do dziś nie miały swojej europejskiej premiery, więc byliśmy szczególnie szczęśliwi, mogąc dać naszym fanom możliwość zagrania w oryginalne wersje takich tytułów jak Ikari Warriors, Athena czy Crystalis.

Dzięki pomocy legendarnych japońskich kolekcjonerów płyt głównych z automatów arcade nie musieliśmy szukać i odtwarzać kodów źródłowych. Paradoksalnie najtrudniej było znaleźć oryginalne ulotki i materiały reklamowe w celu zaprezentowania ich w kolekcji. To była wspaniała przygoda, a dzięki pomocy pasjonatów

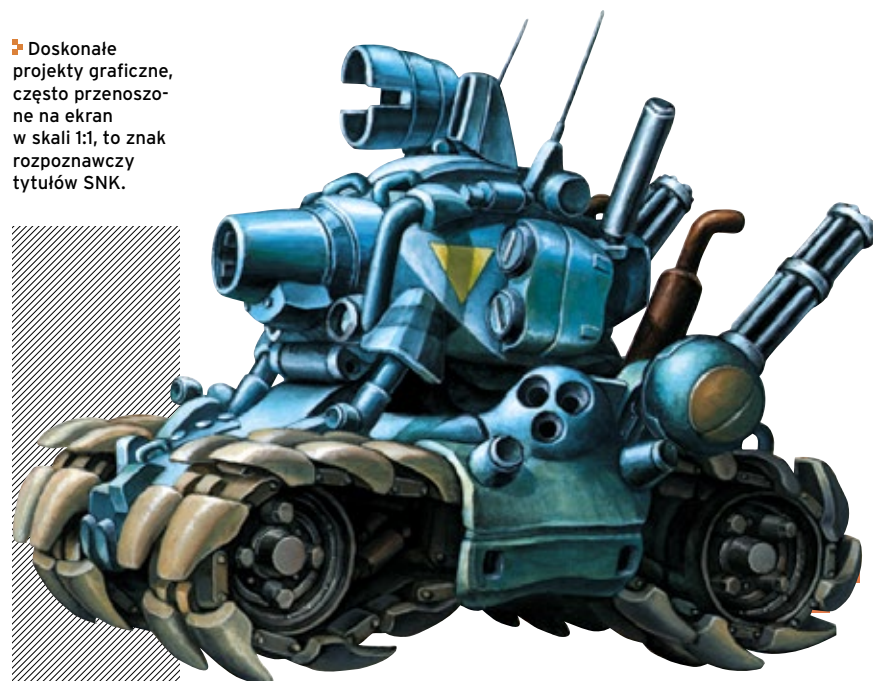
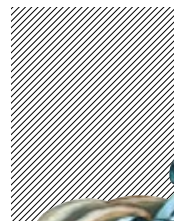
✦ Metal Slug to jeden ze sztandarowych produktów firmy. Mamy nadzieję, że niedługo zobaczymy kolejną odsłonę.



z wielu regionów świata SNK 40th Anniversary Collection mogła się ukazać i jest obecnie chyba najlepszym sposobem, aby dowiedzieć się, jak to wszystko się zaczęło!

P Jakie są wasze plany po wydaniu Samurai Shodown i Neo Geo Pocket Color Selection Vol. 1? Ostatnio ogłosiliśmy wydanie tej kolekcji w wersji na Nintendo Switch i mamy nadzieję, że zadowoli ona wszystkich miłośników retro, zwłaszcza że w planach jest również wersja pudełkowa. Bardzo dziękuję wszystkim naszym fanom w Polsce za ich nieustające wsparcie przez wszystkie lata! 

✦ Doskonale projekty graficzne, często przenoszone na ekran w skali 1:1, to znak rozpoznawczy tytułów SNK.



TO PRZYSZŁO Z PUSTYNI

„Pustynia... Niezmieniona od milionów lat, mimo to będąca świadkiem wypełnienia się biblijnego proroctwa mówiącego, że potulni odziedziczą Ziemię”. Tymi słowami rozpoczyna się jedna z najciekawszych gier, jakie zawitały na Amigę. It Came from the Desert to do dziś przykład mistrzowskiego prowadzenia fabuły. Jednak naprawdę ciekawie zrobi się dopiero wtedy, gdy zrozumiesz, że w roli tych potulnych wystąpią zaraz... gigantyczne mrówki.

■ Marcin M. Drews





Jeden z ładniejszych elementów zręcznościowych gry – praszczur FPS, tak zwany celowniczek. Celuj zawsze w czułe miejsce, czyli w... czułki.



I kolejny zręcznościowy przerywnik – widziana z góry akcja godna Command & Conquer! Wierście lub nie, adrenalina skacze tu zawsze jak szalona!



Ten screen jest tu przez pomyłkę, tak jak pomyłką była wersja gry na konsolę Sega Mega Drive (aka Sega Genesis). Do dziś to po prostu Contra dla ubogich.

Zmęczone słońce zmierzało ku zachodowi, barwiąc niebo na kolor krwi. Nagle przestrzeń rozdarł oślepiający błysk, a chwilę potem po pustyni przetoczył się ogłuszający grom. Ogromny płonący bolid przeciął nieboskłon i z impetem runął w dół. Był rok 1951 i horror miał dopiero nadejść... Nazywasz się Greg Bradley, jesteś doktorem geologii i przybywasz do sennego miasteczka Lizard Breath, by zbadać sprawę tajemniczego meteorytu. Oto, jak zaczyna się twoja przygoda!

POTWORNĄ MENAŻERIA

Twórcy gry sięgnęli po tradycję tak zwanych monster movies. Na ogół przyjmuje się, że ta szczególna nisza w kinematografii miała cztery okresy. Pierwszy, wczesny, przypadł na lata 1915-1954. Po nim nadeszła dobrze nam wszystkim znana era kaiju, czyli japońskich superpotworów, która w 1975 roku ustąpiła miejsca erze Spielberga. Okres współczesny natomiast rozpoczął się wraz z amerykańskim remakiem „Godzilla” w roku 1998 i trwa do dziś.

Choć lwia część tej niszy to filmy klasy B, monster movies nosiły w świat klarowne przesłanie - to człowiek niszczy Ziemię, więc natura wypowiada mu wojnę, by się bronić. To my jesteśmy gatunkiem wynaturzonym i nie ma dla

nas miejsca w ekosystemie, chyba że staniemy się pożywieniem dla innych zwierząt.

Przekaz ten stał się szczególnie wyraźny i zarazem niezwykle aktualny w momencie, gdy ludzkość opanowała energię atomu. Co ciekawe, wbrew pozorom to nie Japończycy, lecz Amerykanie pierwsi podjęli ten wątek. Przyjmuje się dziś bowiem, że pierwszym filmem, w którym atak potwora nastąpił na skutek prób nuklearnych, była „Bestia z głębokości 20 000 sążni” z 1953 roku. Tytuł pojawił się na ekranach szesnaście miesięcy przed premierą „Godzilla” (1954).

It Came from the Desert sięgał do pierwszego okresu, nawiązując do dwóch czarno-białych amerykańskich produkcji filmowych. Tytuł gry i pewne wątki w fabule nawiązują do „It Came from Outer Space” z 1953 roku, który



🚩 Rewers pudełka z grą i przegląd najlepszych momentów – w tym dialog z atrakcyjną pielęgniarką.

📀 Nie disk, lecz reel (szpula z taśmą filmową) – twórcy w każdym momencie akcentują związek z kinem.





opowiada o upadku meteorytu w pobliżu sennego miasteczka na pustyni w Arizonie. Szybko okazuje się, że obiekt miał jednak sztuczne pochodzenie – był statkiem kosmicznym.

Wątek głównych adwersarzy czerpie z kolei z „One!” z 1954 roku. Tu też mamy pustynię i małe miasteczko, w pobliżu którego pojawiają

się zabójcze, gigantyczne mrówki będące efektem testów nuklearnych. Co ciekawe, tekst czytany w intro gry („witness to a biblical prophecy come true”) wprost nawiązuje do słów jednego z bohaterów filmu, doktora Harolda Medforda („we may be witnesses to a biblical prophecy come true”). Atak zmutowanych owadów

⚠️ Nie, wbrew pozorom to nie wejście do słynnego centrum handlowego w podwarszawskich Markach.

w obu przypadkach uznaje się za biblijną Apokalipsę...

Dziś filmy te bardziej bawią, niż straszą, ale pamiętajmy, że siedemdziesiąt lat temu widzowie nierzadko wychodzili z kin zdęci grozą. I choć nie ma już dziś na srebrnym ekranie miejsca na zmutowane owady, temat czasami powraca jako pastisz, czego najlepszym dowodem jest właśnie gra ze stajni Cinemaware oraz jej... ekranizacja!



Filmowy sequel – radość i rozczarowanie. Na plus multum odniesień do oryginału, na minus akcja w czasach współczesnych. Ale monster movie jest pełną gębą.



Choć „Dead Ant” czerpie garściami z mrówczych pierwowzorów, na plakacie odwołuje się do „Tremors”, czyli słynnych, kultowych „Wstrząsów”.



⚠️ Mrozący krew w żyłach tytuł kinowego klasyka. Nie można było nie skorzystać z tego wzorca!

PRZYPADKI DAVIDA RIORDANA

Wróćmy jednak do samej gry. Jej twórcą jest niejaki David Riordan. Celowo używam tu określenia „niejaki”, człowiek ten bowiem chyba do dziś nie doczekał się choćby wzmianki w polskich mediach, ergo pozostaje postacią szerzej w naszym kraju nieznaną. Tymczasem to modelowy wręcz przykład człowieka renesansu, który mimo wielkiego talentu i niewątpliwych sukcesów w końcu poległ twórczo, bo chciał być wszędzie i pragnął zbyt wiele...

W 1970 roku Riordan dał się poznać jako współautor rockowego przeboju „Green-Eyed Lady” kapeli Sugarloaf. Na przestrzeni lat jego twórczy dorobek muzyczny sięgnął imponującej liczby stu utworów.

Mimo to David nie chciał poprzestać na tworzeniu muzyki. Nim nastały złote lata osiemdziesiąte, wiedział już, iż przyszłość mediów leży w ich konwergencji. Chciał łączyć różne środki przekazu. Był artystą multimedialnym w czasach, gdy o multimedialności nikt jeszcze nie słyszał.

Nic dziwnego, że szybko skierował swą uwagę w stronę raczkującej branży komputerowej rozrywki i został konsultantem w LucasArts, gdzie współtworzył prawdziwy hit - futurystyczną grę sportową Ballblazer (1984). Kierował też projektami interaktywnymi dla takich gigantów jak Philips Media, Time Warner i Disney.

Pewnego razu zasiadł przed ekranem komputera, by pobawić się interaktywną, filmową mapą Aspen

Fighter na podstawie japońskiego anime „Galaxy Express 999” (1979), jednak szybko zniechęcił się upadającą technologią LaserDisc i wrócił do branży filmowej. Miłość do gier wciąż jednak była w nim silna. W końcu ktoś pokazał mu komputer Amiga i stworzoną przez Cinemaware grę Defender of the Crown (1986). Riordan przeżył szok. To było to, o czym marzył!

Szybko wysłał list do Roberta Jacoba, właściciela Cinemaware. Ten oddzwonił do Davida i rzekł „Masz naprawdę dziwaczne CV. Wpadnij do mnie, bo szukamy ludzi, którzy wiedzą, jak opowiedzieć dobrą historię. Robimy tu filmy, ale w formie gier komputerowych”.

Jacob posadził Riordana przy biurku, dał mu listę pomysłów i zapytał

Historia Riordana to opowieść o człowieku renesansu, który mimo wielkiego talentu i niewątpliwych sukcesów w końcu poległ twórczo.

wydaną przez MIT na LaserDiscu. Wtedy właśnie doznał olśnienia i zrozumiał, że przyszłość leży w połączeniu gier i kina. „Zawsze byłem graczem” - powiedział w jednym z wywiadów. „Zawsze też chciałem tworzyć gry, które byłyby niczym filmy. Kiedy jednak patrzyłem chociażby na konsolę Atari, widziałem, że gry ograniczają się do wyświetlania ludzików huśtających się na lianach. Nie interesowało to nikogo z naszej filmowej branży. To były raczej zabaweczki programistów”.

Riordan próbował szczęścia, tworząc produkcję interaktywną Freedom

- „Co by było, gdybyś miał stworzyć grę opartą na filmie?”. David odrzucił wszystkie spisane koncepty i odrzekł, że zdecydowałby się na produkcję klasy B o gigantycznych insektach. Stworzyłby małe miasteczko na pustyni i sprawił, że pojawiłyby się tam olbrzymie mrówki. Jacob spojrzał na Riordana i odrzekł: „O tym nie pomyślałem”.

MACHINA NARRACYJNA

Robert Jacob kupił pomysł na pniu i tak Cinemaware podjęło się produkcji It Came from the Desert. Riordan podszedł do tematu jak profesjonalny



❖ Sequel gry miał wszystko to, co oryginał. Niestety zabrakło mu chyba nieco świeżości...

ANTHEADS



Deja vu? Nowa gra, a scena jak gdyby znajoma. Czyli jednak można wejść dwa razy do tej samej rzeki. I chyba czasem nawet warto, choć może to tylko sentyment?



Tego faktycznie wcześniej nie grali. Mieszkańcy Lizard Breath okazują się być hybridami ludzi i zabójczych mrówek. Warto pamiętać, że ich słabością jest cukier.



Czy te oczy mogą kłamać? Chyba nie... Jak widać, kanony urody uległy w miasteczku dość brutalnej zmianie. Tak się kończą zabawy z radioaktywnością na pustyni.

❖ To prawda, filmowy sequel nie wygląda źle, jednak nie broni się już tak dobrze jak gra.





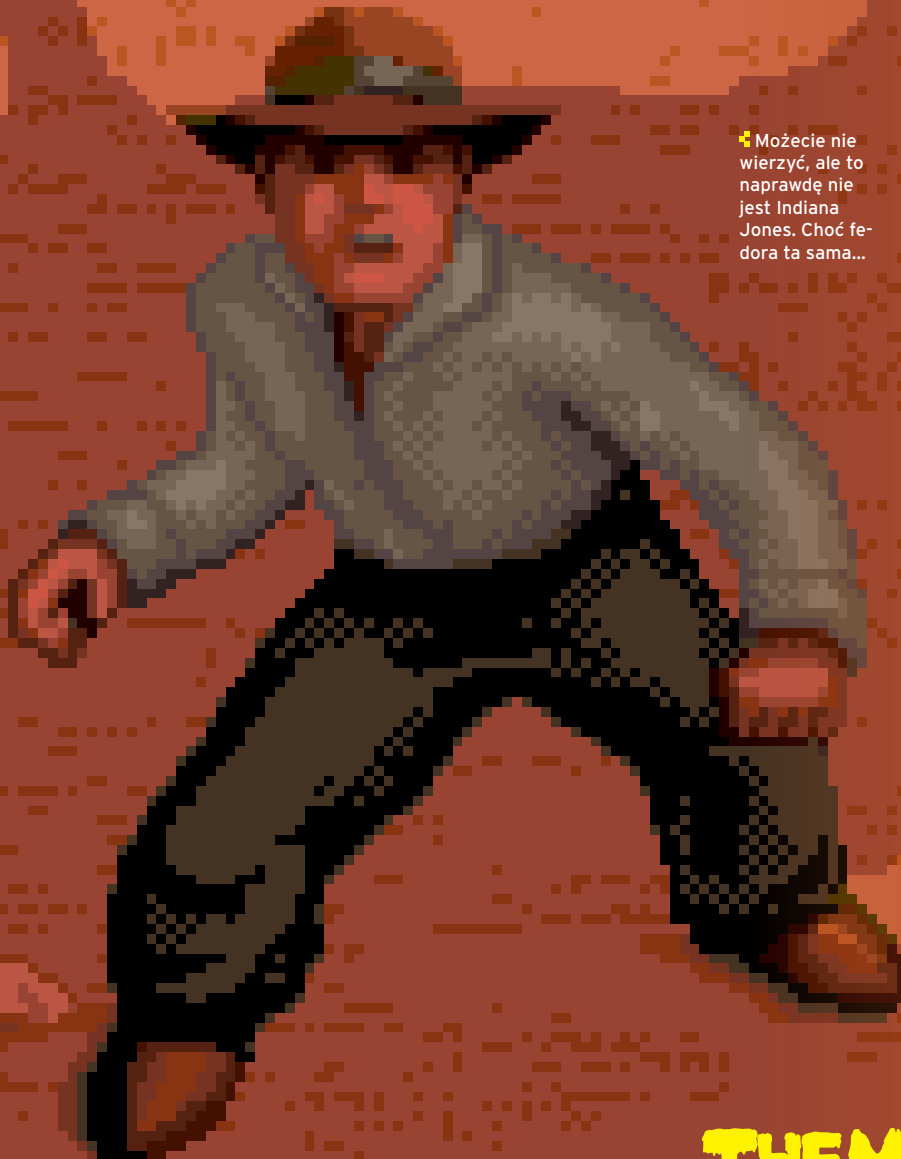
✦ Jeśli zobaczysz tę okładkę, natychmiast uciekaj. Ewentualnie przed ucieczką oblej ją benzyną i spal.

twórca filmowy. Zatrudnił specjalistę od storyboardów, a innemu fachowcowi kazał zbudować makietę miasteczka. Sam zajął się filmową narracją, unikając jednak parodiowania pierwowzorów, tylko skupiając się na tworzeniu zgrabnego pastiszu.

Mimo eklektycznej struktury rozgrywki, która stanowiła połączenie klasycznej graficzno-tekstowej przygodówki z elementami czysto zręcznościowymi, tytuł okazał się nad podziw spójny i niezwykle udany, a zastosowane w nim techniki narracji sprzyjały immersji. Akcja działa się w czasie rzeczywistym - jakakolwiek zwłoka ze strony gracza mogła mieć fatalne konsekwencje dla fabuły, która przy tym zaskakiwała wysokim jak na ówczesne czasy stopniem nielineowości! „Jedną z rzeczy, na które nalegałem, była oś czasu” - wspomina Riordan. „To machina narracyjna. Nie możesz czekać. Jeśli nie pójdziesz i nie zrobisz czegoś, nawet jeśli to coś jest złe, jeśli po prostu usiądziesz i będziesz grać ostrożnie, mrówki nie będą zwlekać i opanują miasto”.

Interaktywna gra przygodowa w konwencji filmowego horroru, gdzie czas płynie nieubłaganie, a tempo akcji podkreślają dynamiczne elementy zręcznościowe. To po prostu hit!

✦ Możecie nie wierzyć, ale to naprawdę nie jest Indiana Jones. Choć fedora ta sama...



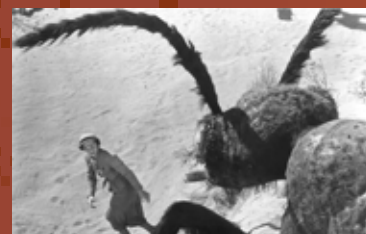
THEM



Film „Them!” („One!”) w 1954 roku potrafił widza przerazić. Dziś można go oglądać jedynie z pobłażliwym przymruczeniem oka. Ale wciąż warto!



Słuszną linię ma nasza władza, więc mrówki w tym roku pięknie obrodziły. Ale chyba będziemy musieli zbudować większe helikoptery.



Pardon, excusez-moi, czy byłaby pani tak łaskawa i poratowała sąsiadkę kostką cukru do kawy? Mieszkam tuż obok, w tym miłym mrowisku...



It Came from the Desert zadebiutowało w listopadzie 1989 roku na Amidze i z miejsca stało się przebojem. Rok później pojawiło się też na PC w wersji w zasadzie identycznej, choć nieco uboższej, jeśli chodzi o paletę kolorów, gdyż był to czas słusznie już dziś zapomnianych kart CGA.

HORROR PORAŻEK

Nie było to jednak ostatnie słowo twórców, którzy postanowili rozwinąć projekt na kolejnych platformach. Niestety w ten właśnie sposób znakomity interaktywny horror komputerowy stał się... horrorem porażek. W 1990 roku planowano bowiem wydać wersję na Segę Genesis (Mega Drive). Projekt został anulowany, choć był prawie gotowy i na tyle kompletny, że pojawił się w nieoficjalnym obiegu.

Fabula została zmieniona. Podobnie jak w filmie „One!” za mutację mrówek odpowiadał wybuch atomowy, a sama rozgrywka utraciła filmowy charakter – twórcy postawili bowiem na zwykłą strzelankę, której bliżej było do słynnej Contry. Głównym bohaterem nie był już naukowiec Greg Bradley, tylko niejaki Buzz – nastoletni specjalista do spraw dezynsekcji, wzmachujący wielką bronią i bawiący się w Rambo na pustyni. Całość nie miała też podobno nic wspólnego z Davidem Riordanem i w sumie nie jest dziś warta niczyjej uwagi.

Nie lepiej jednak poradził sobie i sam Riordan, który w 1991 roku mimo swoich szerokich horyzontów wpadł w pułapkę full motion video, uparcie chcąc tworzyć gry-filmy. Zaprojektował więc i wyreżyserował nową wersję swojego tytułu na platformę TurboGrafx-CD, a do scen

wideo zatrudnił prawdziwych aktorów. Niestety kompletnie tu poległ w starciu z daleką od doskonałości technologią. Sekwencje filmowe, kręcone na green screenie i kompresowane do granic możliwości, wyglądały po prostu żałośnie – niewiele też miały wspólnego zarówno z filmem, jak i grą. Elementy interaktywne, podobnie jak w wersji na Segę Genesis, zostały ograniczone do nudnej strzelanki. Co ciekawe, tutaj również fabuła znacznie się zmieniła, a Bradleya zastąpił... kolejny Buzz, tym razem nastoletni buntownik-motocyklista. Gra okazała się kompletną porażką, a wydano ją w czasie, gdy Cinemaware borykało się z coraz większymi problemami. Zaraz potem firma zbankrutowała.

MRÓWCZE DLC

Nim jednak upadła legenda branży, w 1990 roku pojawił się sequel oryginału – Antheads. Riordan marzył o pełnoprawnej drugiej części, gdyż z uwagi na ograniczenia związane z pamięcią Amigi musiał zrezygnować z wielu interesujących pomysłów. Niestety firma zdecydowała się jedynie na dość skromne, choć nadal interesujące DLC, które mocno nawiązywało (a wręcz zbyt mocno, na co zwrócili uwagę recenzenci) do oryginału.


Fabula pozwala nam wrócić do miasteczka Lizard Breath pięć lat po

wydarzeniach opowiedzianych w pierwszej części. Tym razem wcielamy się w postać Bricka Nasha – wojskowego pilota, który wrócił do Ameryki z wojny w Korei i obecnie pracuje jako kierowca ciężarówki. Pewnego dnia odbiera telefon od młodszego brata – rekruta stacjonującego w jednostce, niedaleko której przeprowadzono testy atomowe. Wybuch obudził gniazdo zmutowanych mrówek, które przetrwały wydarzenia z pierwowzoru. Ale to nie wszystko. Ludzie w miasteczku zaczynają zachowywać się dziwnie, zwłaszcza gdy widzą kostki cukru...

FILMOWY POWRÓT

It Came from the Desert bez wątplenia jest produkcją kultową i zarazem jedną z najciekawszych gier, jakie pojawiły się na Amidze. Jednocześnie jednak to tytuł nieco dziś zapomniany. Pamięć o nim postanowili ocalić niszowi twórcy filmowi. Temat wziął na warsztat Marko Mäkiläakso – fiński reżyser filmów klasy B, który w 2017 roku pokazał światu aktorski sequel! Fabuła rozgrywa się sześćdziesiąt siedem lat po wydarzeniach znanych z gry, czyli w roku 2018, a sam film otwiera sekwencja odtwarzająca intro oryginału. A jeśli komuś nadal mało nawiązań, niech poczeka na napisy końcowe, w trakcie których zobaczy fragmenty gry!

Również w 2017 roku na ekrany wkroczył film „Dead Ant” z udziałem Toma Arnolda i Seana Astina, najwyraźniej inspirowany grą i jej dawnymi kinowymi pierwowzorami. Czy warto go zobaczyć? Zdania są podzielone...

Oba tytuły to raczej parodie, więc nieco daleko im do finezji pastiszu. Być może na krześleku reżyserskim powinien zasiąść sam David Riordan. Czy jednak potrafiłby dziś odtworzyć dawny klimat? Tego raczej już się nie dowiemy. Niegdyś twórcą It Came from the Desert na Amigę ma dziś dobrze płatną pracę i raczej nie planuje żadnych nostalgicznych powrotów... 

It Came from the Desert pozostaje grą nad podziw udaną. Zestarzała się, owszem, ale elegancko i z godnością. Z pewnością i dziś warto po nią sięgnąć – nie tylko z sentymentu...

ANDRZEJ SODRZYNOWSKI

LEGENDA ERY DDS

✦ Bartłomiej Kluska



Gdyby ten artefakt wydany był w modelu Apogee, w tym miejscu darmowa lektura zamiekkaby komunikat o konieczności zakupu dla szerszej części tekstu. Na szczęście - dla nas i dla was - zapłacicie już za całość.

WYDARZENIE

Gdy na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych część producentów oprogramowania inwestowała w coraz wymyślniejsze systemy antypirackie, inni wręcz zachęcali do kopiowania swoich gier i aplikacji. Wiara w to, że użytkownik sprawdzi program, który otrzymał za darmo, a następnie - jeśli ten spełni jego oczekiwania - zapłaci twórcy, legła u podstaw systemu shareware.

Choć kopiujący często unikali płacenia (czego symbolem stał się WinRAR), dzięki shareware wielu autorów mogło znakomicie funkcjonować poza strukturą zabierających znaczną część pieniędzy wydawców i sklepów. Do dystrybucji oprogramowania wystarczała przecież sieć komputera i tradycyjna poczta. Autor przysyłał swoje dzieło do jednego z BBS lub magazynów dyskowych i spokojnie czekał, aż rozejdzie się ono po świecie, a pieniądze od użytkowników zaczną wpływać na jego rachunek bankowy. Taka była recepta na sukces na przykład twórców pakera PKZIP, antywirusa McAfee czy programu graficznego Paint Shop Pro. Niektórzy producenci, by skłonić użytkowników do

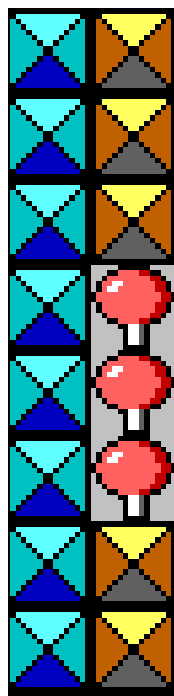


SIEDZIBA APOGEE MIĘŚCIŁA SIĘ W TEKSAŃSKIM MIASTECZKU ROWLETT NA PRZEDMIEŚCIACH DALLAS. DO BAZY ID SOFTWARE W MESQUITE BYŁO STĄD JEDYŃIE DWADZIEŚCIA KILOMETRÓW.

zakupu, zapewniali w płatnych wersjach programów dodatkowe funkcje i opcje. Pomysł ten pod koniec lat osiemdziesiątych rozwinął Scott Miller, mieszkający w Teksasie miłośnik salonów arcade i recenzent gier, a także początkujący twórca tekstowych przygodówek, założyciel firmy Apogee Software.

Miller wymyślił, by gry dzielić na epizody. Pierwszy - najczęściej stanowiący fabularnie odrębną całość - udostępniany był jako shareware i kopiowany przez wszystkich chętnych. Gdy jednak gracz po kilku lub kilkunastu godzinach zabawy docierał do końca, okazywało się, że ta przygoda ma ciąg dalszy - kolejne odcinki, które trzeba kupić! Wielu decydowało się na taki krok. Już pierwsza gra wydana w tzw. modelu Apogee - rozgrywany w trybie tekstowym pecetowy roguelike Kingdom of Kroz (1987) - przyniosła Millerowi małą fortunę.

➤ Nevada Smith to nie tylko daleki kuzyn Indiany Jonesa, ale także jeden z pierwszych bohaterów gier platformowych na PC.

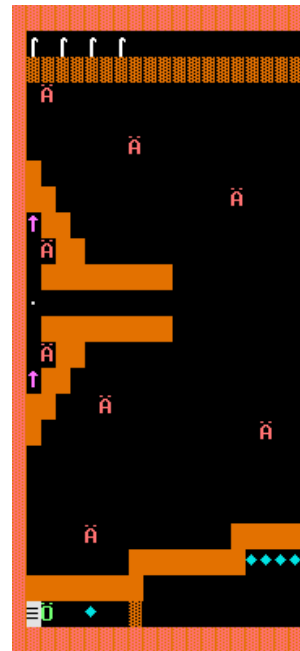


PLATFORMÓWKI NA PECETIE?

Apogee Software, firma, która zaczynała w domu rodziców Millera (i gdzie mama założyciela często odbierała telefony od klientów), szybko stała się jednym z wiodących dystrybutorów gier na komputery PC. Miller nie pisał ich już jednak osobiście. Wolał wyszukiwać utalentowanych twórców i namawiał do tworzenia pod szyldem Apogee - tak zaczęły się kariery między innymi Johna Romero, Todda Replogle'a czy George'a Broussarda.

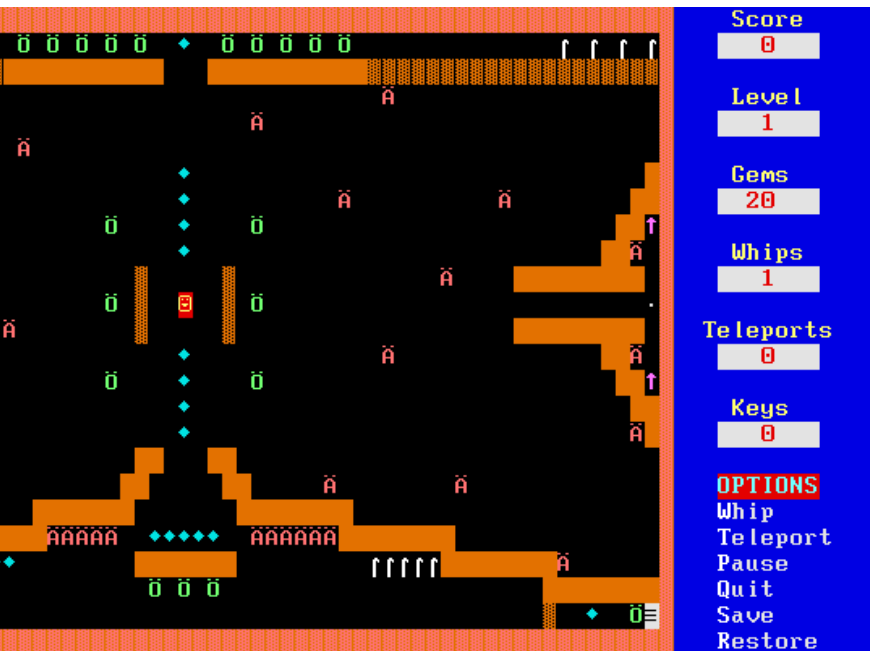
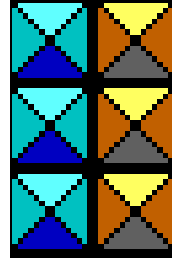
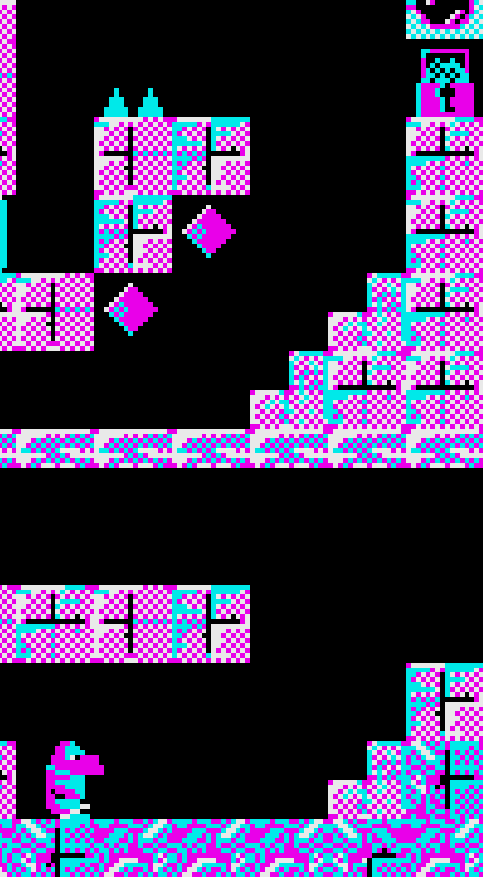
Ten ostatni - wcześniej przygotowujący dla Millera proste quizy Trivia Whiz - postanowił przenieść się platformówki na pecety, które wcześniej wydawały się niezbyt przystosowane do tego typu rozrywek. Gry Broussarda Pharaoh's Tomb (1990) oraz Arctic Adventure (1991) pozwalały wcielić się w Nevadę Smitha, poszukiwacza przygód i archeologa wzorowanego na dobrze znanym filmowym bohaterze, i eksplorować najpierw egipskie piramidy, później zaś arktyczne przestrzenie.

Oczywiście, jeśli zestawisz te tytuły z platformowymi hitami na konsolach Nintendo (Super Mario Bros.) czy Segi (Alex Kidd in Miracle World), dzieła Broussarda rażą archaiczną grafiką i statycznymi planszami, ale na pecetach była to zupełnie nowa jakość.



➤ Kingdom of Kroz udowodnił, że graczom do świetnej zabawy wciąż wystarcza tryb tekstowy.

➤ Duke Nukem, nim trafił do trzeciego wymiaru, występował w platformowych strzelankach.



➤ Gry spod szyldu Apogee udowodniły, że pecety nadają się również do czysto zręcznościowych zmagañ.

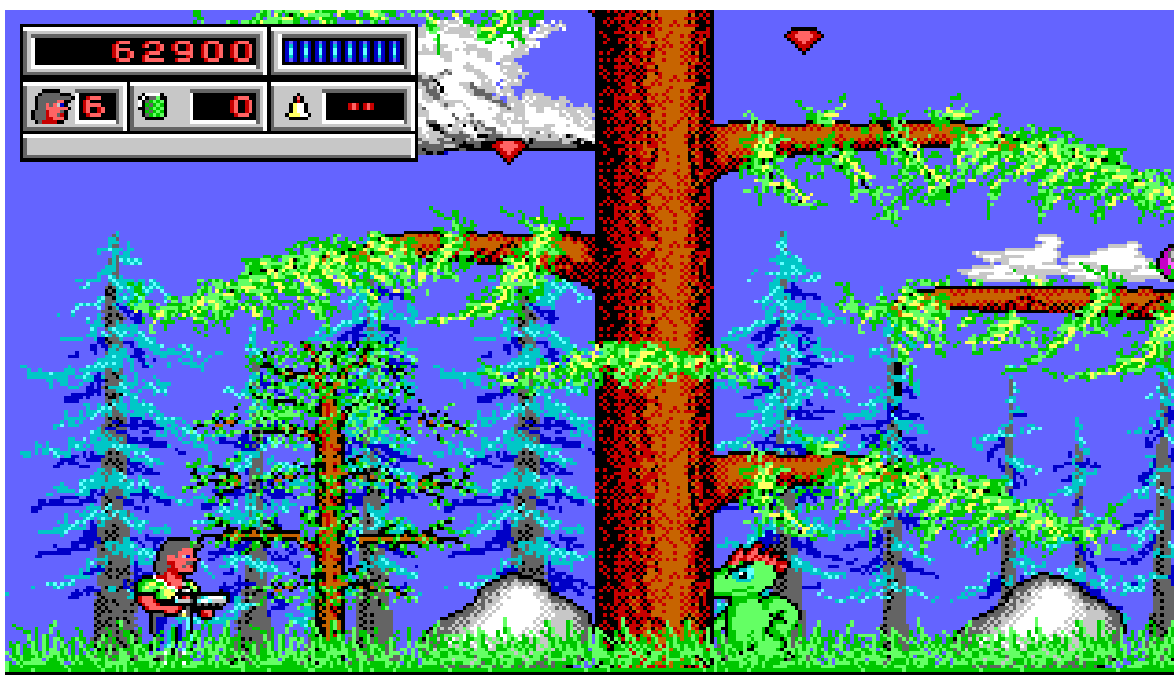
A pierwsze rozdziały tych produkcji można było oczywiście skopiować sobie za darmo.

Z kolei Replogle pracował dla Millera od 1990 roku, gdy ukazała się trzyczęściowa (pierwsza część darmowa) seria Thor - cykl zręcznościówek ilustrowanych wyłącznie znakami ASCII i dających graczowi dużą swobodę w eksploracji świata (co czyniło je podobnymi do serii Kroz).

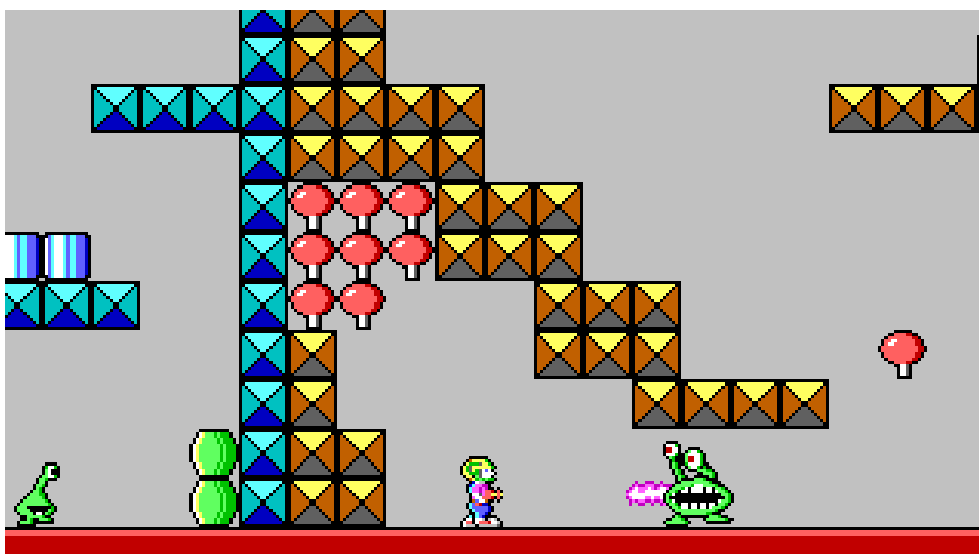
Rok później Todd zaoferował graczom platformówkę Monuments of Mars, w której należało pomóc astronautce w eksploracji Czerwonej Planety i eksterminacji jej niezbyt przyjaźnie nastawionych mieszkańców. Ciekawostka: Monuments of Mars jest uznawana za grę, w której po raz pierwszy zrezygnowano z frustrującego, sięgającego korzeniami ery

automatów systemu „żyć”, których utrata powodowała konieczność zaczynania zabawy od pierwszego etapu - tu można było próbować do skutku. Technicznie gra Replogle'a dużo natomiast zapożyczyła z wcześniejszej przywołanych produkcji Broussarda.

Obaj panowie wkrótce połączyli siły, tworząc dla Apogee platformową strzelankę Duke Nukem (1991), w której tytułowy bohater za pomocą broni palnej rozprawiał się ze złowrogim, planującym zagładę ludzkości doktorem Protonem i jego armią robotów. Adwersarze w trzech epizodach, pełnych eksplozji, wymian ognia i eksploracji kolejnych labiryntów, walczyli nie tylko na Ziemi, ale także w kosmicznej bazie, a nawet w przyszłości! Duke Nukem był pierwszym tak dużym sukcesem sprzedażowym Millera i ostatecznie udo-



Commander Keen był jednym z największych hitów Apogee, a po latach także bohaterem Piskelowej rubryki Najlepsza Gra na Świecie.



Pecetowi gracze błyskawicznie pokochali platformówki Apogee, by jeszcze szybciej porzucić je na rzecz gier FPS.

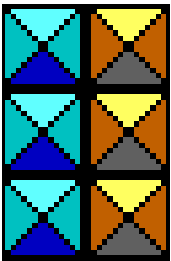
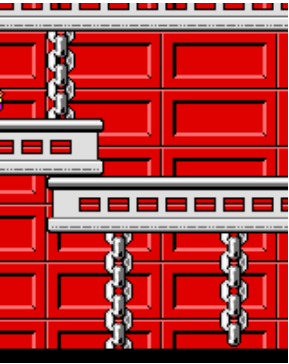
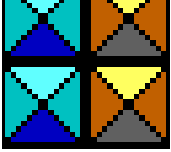
wodnił, że zaproponowany przez Apogee model shareware może być alternatywą dla tradycyjnej sklepowej dystrybucji. Sam Duke szybko doczekał się sequela, by po kilku latach - przechodząc w trzeci wymiar - stać się jednym z najbardziej rozpoznawalnych bohaterów elektronicznej rozrywki.

W międzyczasie John Romero - wraz z Johnem Carmackiem i kilkoma innymi kolegami, którzy później dali poznać się światu jako id Software - przy finansowym wsparciu Millera stworzył postać

bohatera galaktyki Commandera Keena (w cywilu genialnego ośmiolatka Billy'ego Blaze'a). Wystąpił on w serii dynamicznych, kolorowych platformówek, które szokowały nienawykłych do takich wrażeń posiadaczy pecetów zaprogramowanym przez Carmacka płynnym przesuwem ekranu (historię tę opisaliśmy dokładnie w Pixelu #65). Co ważne, pierwszy epizod przygód Blaze'a ukazał się w 1990 roku właśnie w modelu Apogee - stanowiąc najlepszą i powszechnie dostępną

demonstrację umiejętności twórców z id Software.

Powyższą wyliczankę ważnych platformówek, które ukazały się w latach 1991-1992 pod szyldem Apogee, uzupełnić można jeszcze tytułami takimi jak futurystyczne Crystal Caves, sensacyjny Secret Agent, osadzone w krainie fantasy Dark Ages czy przeznaczone dla młodszych graczy Cosmo's Cosmic Adventure (dwie ostatnie również autorstwa Todda Roplogle'a). Choć odstawały one od tego, co działo się w tym gatunku na konsolach



(w 1991 roku na Sega Master System zadebiutował Sonic the Hedgehog), a nawet na komputerach ośmiobitowych, to jednak firma Scotta Millera udowodniła, że gry platformowe mogą bawić także na pecetach. Późniejsze tytuły Apogee - jak Bio Menace, Monster Bash, znakomite Alien Carnage czy wspomniany już Duke Nukem II (1993) - tylko podtrzymywały tę opinię, przecierając szlaki także innym twórcom. Prehistorik (zwłaszcza druga część), Aladdin, The Lion King, Zool, Jazz Jackrabbit czy Earthworm Jim, które wszystkie ukazały się w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych, są przecież najlepszymi dowodami, że pecet świetnie nadaje się do platformówek. Miller dostrzegł to jako pierwszy.

PRZEJŚCIE W TRZECI WYMIAR

Tymczasem jednak na pecetowym rynku gier trwała kolejna rewolucja. Eksperymenty Johna Carmacka z trójwymiarową grafiką, które doprowadziły id Software do wydania Wolfenstein 3D (1992), stworzyły nowy gatunek - first person shooter. Co ciekawe, również ten tytuł był rozpowszechniany przez Apogee



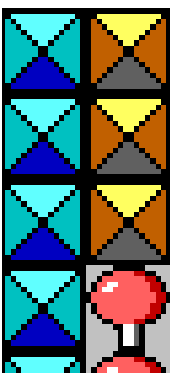
były również opcje zabawy wieloosobowej. Być może najstarszym punktem tej fantastycznie pomysłanej gry był natomiast silnik graficzny, wciąż bazujący na... Wolfensteinie.

Scott Miller wpadł wówczas na pomysł, by gry trójwymiarowe wydawać pod osobnym szyldem

➤ Johnny Dash padł ofiarą popularności gier 3D. A szkoda - Monster Bash to naprawdę udana platformówka!



➤ Gdyby Blake Stone ukazał się pół roku wcześniej, zapewne odniósłby zasłużony sukces.



APOGEE UDOWODNIŁO, ŻE SHAREWARE ŚWIETNIE NADAJE SIĘ DO DYSTRYBUCJI GIER WIDEO. I ŻE GRACZE CHĘTNIE ZAPŁACĄ ZA TO, CO MOGĄ WCZEŚNIEJ DOKŁADNIE SPRAWDZIĆ.

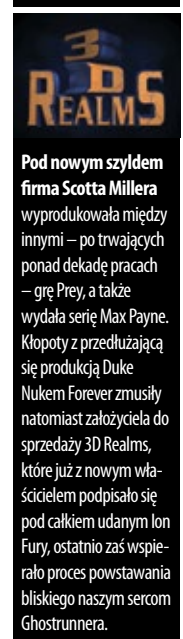
- z całym pierwszym epizodem, którego eksploracja (odkrywanie poukrywanych przez autorów sekretów itp.) mogła zająć graczom wiele dni. Mimo to większość z grających chciała kontynuować tę przygodę, a Wolfenstein 3D jest uznawany za największy wówczas komercyjny sukces firmy Millera.

Założyciel Apogee - choć drogi jego i id Software wkrótce się rozeszły - znakomicie rozumiał wagę rewolucji, którą rozpoczęli Carmack i Romero. W 1993 roku jego firma wydała opartą na silniku Wolfensteina grę Blake Stone: Aliens of Gold, która choć kusila intrygującą, opartą na dawnych serialach science fiction fabułą i innowacyjnymi rozwiązaniami (automapa, przyjaźnie nastawieni NPC, automaty, w których można było kupić jedzenie), miała jedną zasadniczą wadę. Kilka dni po strzelance Apogee pojawił się... Doom, podbijając serca graczy i skutecznie odwracając ich uwagę od działających konkurencji.

Lepiej poszło Rise of the Triad (1994), kolejnemu FPS ze stajni Apogee, który powstał pod kierunkiem Toma Halla, współtwórcy id Software. RotT aż skrzył się od innowacji: oferował pięć postaci do wyboru (a każda dysponowała innymi umiejętnościami), inteligentnych przeciwników (którzy potrafili nawet udawać martwych), a także ulegające zniszczeniu elementy otoczenia (za którymi mogły kryć się sekretne lokacje). Nowatorskie, obejmujące między innymi tryb capture the flag, którego nie proponowała konkurencja,

3D Realms. To właśnie pod tą nazwą w 1995 roku ukazała się futurystyczna lotnicza strzelanka Terminal Velocity, a rok później kontynuacja przygód Duke'a Nukema. Oczywiście pierwszy epizod DN3D był rozpowszechniany w modelu Apogee. Jednak spektakularny sukces tego tytułu - największego komercyjnego hitu w całej historii firmy - sprawił, że Miller postanowił skupić się już tylko na grach 3D Realms. Rynkowa kłapa, jaką zrobili późne „dwuwymiarowe” gry Apogee - jak choćby klon Mario Kart pod tytułem Wacky Wheels (1994) czy kosmiczna strzelanka Stargunner (1996) - ostatecznie przekonały założyciela tej zasłużonej firmy, że pecetowi gracze pragną głównie FPS. Dostali więc na przykład opartego na tym samym co Duke Nukem 3D silniku Shadow Warrior, ale to już oczywiście temat na inną opowieść. W międzyczasie bowiem Scott Miller przestał korzystać z szyldu Apogee Software.

3D Realms



Pod nowym szyldem firmy Scotta Millera wyprodukowała między innymi - po trwających ponad dekadę pracach - grę Prey, a także wydała serię Max Payne. Kłopoty z przedłużającą się produkcją Duke Nukem Forever zmusiły natomiast założyciela do sprzedaży 3D Realms, które już z nowym właścicielem podpisało się pod całkiem udanym Ion Fury, ostatnio zaś wspierało proces powstawania bliższego naszym sercom Ghostrunera.



✦ Rise of the Triad pozostaje jednym z ważniejszych i najbardziej niedocenianych tytułów w historii FPS.

Po „model Apogee” sięgnęli też inni. Pierwsze epizody Doom i Quake'a od Software debiutowały jako shareware, Cannon Fodder, Descent, Heretic, Superfrog czy The Incredible Machine - by wymienić tylko kilka najbardziej oczywistych tytułów - również miały swoje bezpłatne edycje. Okazywało się, że można graczom po prostu dać duży fragment rozgrywki, a oni i tak zapłacą za resztę.

Z czasem, niestety, shareware zastąpione zostało przez znacznie bardziej okrojone wersje demonstracyjne, pozwalające na tylko krótki kontakt z grą (dla przykładu demo Mortal Kombat 3 umożliwiała walki dwoma postaciami na dwóch arenach, a gry piłkarskie dawały okazję do rozegrania 45 minut spotkania). Z czasem twórcy gier pozbawili graczy i tej możliwości sprawdzenia pożądanego tytułu, a dziś częściej niż wersje demonstracyjne - pokazujące potencjalne atuty, ale i wady danej produkcji - do zakupu mają skłonić nas raczej akcje promocyjne w mediach społecznościowych. Tym milej powszynać czasy, w których Scott Miller dawał graczom w prezencie wiele godzin rozgrywki i wiedział, że to najlepiej przekona ich do sięgnięcia do portfela. ▀

✦ Sukces Wolfensteina 3D pozwolił id Software uniezależnić się od Apogee.

Pinball



Gdy Miller zrezygnował z korzystania z nazwy Apogee, oprócz 3D Realms powołał do życia także nowy sztydł - Pinball Wizards. Pod nim, jak łatwo odgadnąć, zamierzał produkować komputerowe flippery, a do zainteresowania się tym gatunkiem skłonił go sukces pinballowych gier Epic MegaGames. Jedynym efektem prac nowej grupy było Balls of Steel. Co ciekawe, stół o takiej nazwie po raz pierwszy można było zobaczyć w grze... Duke Nukem 3D. W Balls of Steel pojawił się natomiast stół, którego bohaterem był właśnie Duke.

ŚMIAŁO, SPRAWDŹ MOJĄ GRĘ

Firma Millera była jedną z tych, które na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych udowodniły, że pecety nadają się nie tylko do „poważnych” gier takich jak strategię, RPG czy przygodówki, ale również do zabaw typowo zręcznościowych: platformówek oraz strzelanek (nie tylko FPS, bo Apogee wydało również tradycyjne dwuwymiarowe produkcje takie jak Major Stryker czy Raptor). Szybko też dorobiła się własnego, rozpoznawalnego stylu rozgrywki: tytułów wypełnionych sekretnymi przejściami prowadzącymi do ukrytych poziomów i innymi elementami do samodzielnego odkrywania (jak galaktyczny alfabet w Commander Keen). Warto też zwrócić uwagę, że gry Apogee to produkcje wyłącznie pecetowe, niekonwertowane na inne platformy, a więc dostępne tylko dla użytkowników tych maszyn.

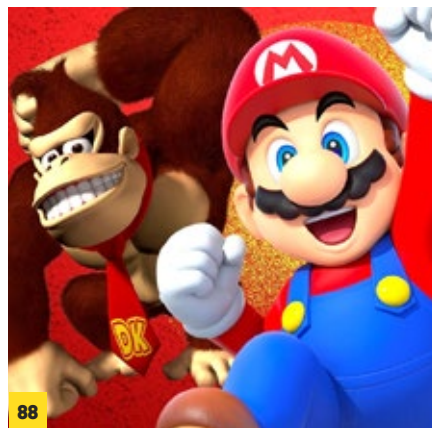
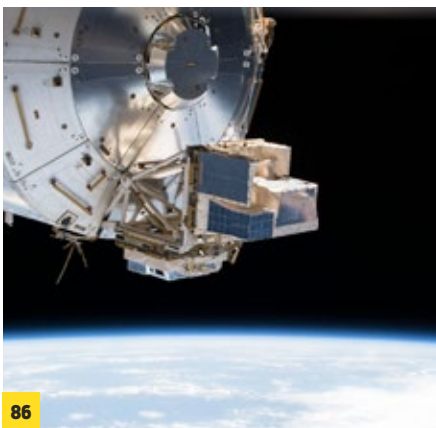
Równie istotny co samo Apogee Software - a może nawet ważniejszy - dla historii branży pozostaje jednak model dystrybucji wymyślony przez Millera. A trzeba tu zwrócić uwagę, że znakomicie funkcjonował on w świecie bez powszechnego dostępu do internetu, gdy pozyskiwanie programów było zdecydowanie mniej wygodne. Jednak Scottowi Millerowi udało

się, a ośmieleni jego sukcesem inni producenci również postanowili udostępniać owoce swojej pracy graczom do swobodnego kopiowania. Robiło tak przede wszystkim Epic MegaGames (początkowo pod nazwą Potomac Computer Systems), firma Tima Sweeneya, która w systemie shareware wydała ZZT, przygodowo-zręcznościową grę w trybie tekstowym, wizualnie zresztą uderzająco podobną do... Kingdom of Kroz. Późniejsze hity tej firmy - jak platformowy Jazz Jackrabbit, przy którym pierwsze kroki w branży stawił Cliff Bleszinski - również były rozpowszechniane w podobnej formule. Także jeden stół Epic Pinball można było kopiować zupełnie legalnie.





SECRET



LEVEL

RAID OVER MOSCOW WIEŃCZYŁ ROZGRYWKĘ WIELKIM FINAŁEM, Z DESTRUKCJĄ MOSKWY I ATAKIEM NA BUNKIER, PO KTÓRYM NAD STOLICĄ ZSRR WYRASTAŁ ATOMOWY GRZYB.



Pikselowi woje

KAJKO I KOKOSZ

na ekranach monitorów

Druka polowa 1994 roku. Dziesięcioletni ja zauważyłem w jednym z numerów Secret Service reklamę przygodówki, która powoduje szybsze bicie serca: Kajko i Kokosz. Do kupna zachęcał rysunek stworzony tak lubianą przeze mnie kreską, przedstawiający sympatycznych wojów kasztelana Mirmita. Od razu naciągam rodziców, by złożyli za mnie zamówienie. Po kilku tygodniach przychodzi paczka. A w niej dyskietki z charakterystycznym, znanym z kart komiksu czerwonym logo. Włączam Amigę, odpalam grę i...

■ Piotr Żymelka

SERIA SKŁADA SIĘ Z DWUDZIESTU
TOMÓW (W WYDANIU EGMONTU)
I TRZECH TOMÓW KONTYNUACJI.

W latach osiemdziesiątych polscy fani historii obrazkowych musieli mieć dużo szczęścia, by nabyć tytuł należący do pogardzanej przez władze PRL sztuki komiksowej.

Wprawdzie rodzimi rysownicy tworzyli całkiem sporo, ale ciągłe braki papieru oraz błyskawicznie znikające w rękach czytelników nakłady (sięgające często

kilkudziesięciu tysięcy egzemplarzy) sprawiały, że nabycie kolejnej książki z przygodami „Tytusa, Romka i A'Tomka” czy też właśnie wojów Mirmita często graniczyło z cudem.

Wydawało się, że wraz ze zmianą systemu i otwarciem się Polski na wolny rynek sytuacja się poprawi, tymczasem jeśli chodzi o komiksy rodzimych twórców, stała się jeszcze gorsza. W kioskach pojawiły się liczne tytuły amerykańskie – na czele z „Batmanem”, „Supermanem”, „Spider-Manem” czy też „Punisherem” (cudownie określanym mianem Pogromcy) – dostarczane co miesiąc przez legendarne już dziś wydawnictwo TM-Semic. Egmont zdołał



Janusz Christa

Janusz Christa był nie tylko świetnym rysownikiem, ale również znanym i sympatycznym gawędziarzem. Lubił opowiadać anegdoty i często zmieniał ich treść. Odznaczał się przy tym wszystkim wielką skromnością i nie postrzegał samego siebie jako mistrza sztuki komiksowej. Zdarzało mu się również własnoręcznie odpisywać na listy fanów, nierzadko dołączając przy okazji jakiś szkic. Do końca życia mieszkał w Sopocie. W 2007 roku został odznaczony Srebrnym Medalem „Zasłużony Kulturze – Gloria Artis”.



MAGIA, FANTASTYCZNE ELIKSIRY,
ZAKŁĘCIA ORAZ LATAJĄCE ZA SPRAWĄ
CZARODZIEJSKIEJ MAŚCI PRZEDMIOTY TO
CHLEB POWSZEDENI WOJÓW MIRMILĄ.

zaszczeplić nad Wisłą komiks frankofoński za sprawą Asteriksa (co nie udało się na przykład z Luckym Lukiem oraz Tintinem, na nich przyszedł czas znacznie później). Natomiast o Chrście, Baranowskim czy Wróblewskim jakby zapomniano. W miarę regularnie ukazywały się właściwie tylko kolejne „Tytusy”, ale jeśli ktoś chciał przeczytać o słowiańskich rycerzach (lub o ich wcześniejszych alter ego, czyli marynarzach Kajtku i Koku), pozostawały mu biblioteki, ewentualnie antykwiariaty. Na domiar złego Christa, po narysowaniu „Mirmila w opalach”, ze względu na pogarszający się stan zdrowia przestał tworzyć kolejne albumy. Rysował jeszcze do szuflady bądź też czuwał nad reedycją swoich starszych dzieł, ale w zasadzie już nie wymyślał nowych historii.

DROGA TWÓRCZA

Janusz Christa urodził się w 1934 roku w Wilnie. Zmienne koleje losu lat wojennych sprawiły, że wraz z rodziną tułał się po Europie Wschodniej, aż osiadł w Sopocie. Tam odebrał edukację i po zrobieniu tzw. małej matury zaczął szukać swojego miejsca w życiu. Jednocześnie nieustannie gryzmołił na papierze i w zeszytach szkolnych. Imał się rozmaitych zajęć, tak od siebie odmiennych jak magazynier czy perkusista zespołu jazzowego.

Przełom nastąpił we wrześniu 1958 roku, gdy rozpoczął współpracę z trójmiejską popołudniówką Wieczór Wyrbeża. Wtedy to ukazał się pierwszy odcinek – złożony z kilku (najczęściej czterech) rysunków pasek



KARTY KOMIKSU ZASIEDLAJĄ RÓŻNE FANTASTYCZNE
STWORZENIA. TU (WIDOCZNE PO LEWEJ
STRONIE RYSUNKU) BOROSTWORY, ZAMIESZKUJĄCE
NIEDOSTĘPNA KNIEJĘ.

– „Niezwykłych przygód Kajtka-Majtka” (czy też Kajetana Majteckiego), do którego wkrótce dołączył zwariowany naukowiec profesor Kosmosik, a następnie niezdarly grubas Koko. Przygody dwójki marynarzy wspomaganych przez profesora trwały przez czternaście lat i obejmowały różne gatunki (sensacja, przygoda, science fiction, fantasy). Romansz z nimi Christa zakończył epickim, ciągnącym się przez cztery lata, złożonym z 1270 pasków komiksem „Kajtek i Koko

W „Mirmile w opalach” rozmiłowany w poezji woj Wit przypadkowo wynajduje proch. „Należy sprawdzić, co by się stało, gdyby się proszek w ogień wysypało?”.

w kosmosie” (ukazywał się w Wieczorze Wyrbeża w latach 1968-1972). W nim można już znaleźć swoistą zapowiedź kolejnej serii rysownika: podczas wojaży po gwiazdozbiorze Oriona Kajtek i Koko trafiają na planetę przypominającą wczesnośredniowieczną Ziemię i przeżywają tam mnóstwo przygód.

Kajko i Kokosz pojawili się od razu po skończeniu kosmicznej historii. Najpierw ich przygody publikowane były w Wieczorze Wyrbeża, następnie w czasopiśmie Relax oraz Świat Młodych. Wreszcie ukazały się w formie albumowej. Perypetie słowiańskich wojów stanowią najważniejsze dokonanie Christy i zapewniły mu stałe i poczesne miejsce na mapie polskiej kultury popularnej.

NA TROPIE ARCHETYPÓW

Kajka i Kokosza można osadzić na znanym od dawien dawna motywie dwóch uzupełniających się przeciwieństw – mały, szlachetny spryciarz i niezbyt lotny grubas o gołębiem sercu. Porównanie z Asteriksem



CHRISTA NIE STRONIĘ OD NAWIĄZAŃ DO
WSPÓŁCZESNOŚCI. W „WOJACH MIRMILA”
BOHATEROWIE GRAJĄ W PIĘKĘ NOŻNĄ. „JAKA
OBIERZEMY TAKTYKĘ? NORMALNĄ! PIĘSCIAMII!”



i Obeliksem nasuwa się właściwie samo, ale nie warto spierać się, co było pierwsze, bo KiK bronią się świetnym wykorzystaniem naszych lokalnych, słowiańskich klimatów. Barwna galeria bohaterów - wiecznie desperujący kasztelan (a z początku ksiądz) Mirmil, jego „nosząca w tym domu spodnie” żona Lubawa, czarownica Jaga, dobroduszny zbój-dżentelmen Łamignat czy miłujący poezję woj Wit - oraz antybohaterów - zbójcerze na czele z „krwawym” Hegemonem i podstępny kapralem, bezwzględni Rarogowie, rycerze kompanii Czarnego Trójkąta czy piraci z Jomsborga - doskonale współgra na kartach komiksu z przaśnym klimatem prachrześcijańskiej Polski. Całość jest doprawiona odrobiną fantastyki i aż skrzy się od błyskotliwego humoru. Czytelna, przyjemna dla oka kreska, świetne pomysły twórcy oraz bardzo charakterystyczne onomatopeje („floch”, „plof”, „szlochi”, „cog”) sprawiają, że nie da się nie lubić tej serii.

**WOJE MIRMILA
W INNYCH MEDIACH**

Każdy wytwór popkultury, który jest w miarę popularny, prędzej czy później doczeka się różnych związanych z nim gadżetów. Truizem, jednak jak

➤ To właśnie fragment tego rysunku został wykorzystany w reklamie przygodówki z 1994 roku.



pokazuje przykład Kajka i Kokosza, nie jest to żelazna reguła. O ile bowiem w latach osiemdziesiątych powstały różne produkty wykorzystujące postacie słowiańskich przyjaciół - puzzle,

naklejki, kalendarze, o tyle trudno mówić tu o dużej eksploatacji marki. Na początku kolejnej dekady uniwersum wykreowane przez Christę próbowano wykorzystywać w filmie animowanym, ale nic z tego nie wyszło. Kilkanaście lat temu powstał za to, całkowicie wygenerowany na komputerach, prolog do „Zamachu na Milusia”, w którym mogliśmy usłyszeć Macieja Stuhra i Cezarego Żaka. Kiepski odbiór sprawił, że nie powstał pełny metraż. Dopiero niedawno gruchnęła wieść o realizowanym przez Netflix serialu.

Wydawałoby się, że Kajko i Kokosz są wystarczająco nośni, by stworzyć im furtkę do mediów pozakomiksowych,



Prawdopodobnie jedyny relikwiarz atarowskiej wersji Kajka i Kokosza, która nigdy nie ujrzała światła dziennego.



Kadr z Kajka i Kokosza: Porwania Mirmila. Gra miała ukazać się na Amigę. Zapowiedzi pojawiły się w kilku polskich czasopiśmiech.



tymczasem podejmowane przez lata próby raczej nie przynosiły większego plonu. Na szczęście w ostatnich latach coś się w temacie ruszyło, o czym na końcu. Najpierw jednak przyjrzyjmy się wizytom wojów w cyfrowym świecie, bo takowych nie brakowało.

W SZRANKI Z OGRANICZENIAM

Na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, gdy polski rynek komputerowy dopiero zaczynał się kształtować, a piractwo było na porządku dziennym, wielu młodych ludzi, również tych wychowanych na komiksach Christy, zaczynało same mu tworzyć oprogramowanie. Często do szuflady, często niewiele z tego wychodziło, ale co najmniej kilkunastu raczkujących wtedy w cyfrowym świecie zapaleńców dziś należy do tuzów branży.

Jednocześnie, ponieważ dostęp do szybkich, nowoczesnych maszyn był ograniczony, dużą popularnością cieszyły się nieco starsze komputery, wśród nich małe Atari. I to właśnie na nie miała powstać pierwsza z gier wykorzystujących Kajka i Kokosza.

➤ Animacja Kokosza z Porwania Mirmila. Na screenach wygląda całkiem nieźle, ciekawe, jak prezentowała się w ruchu.

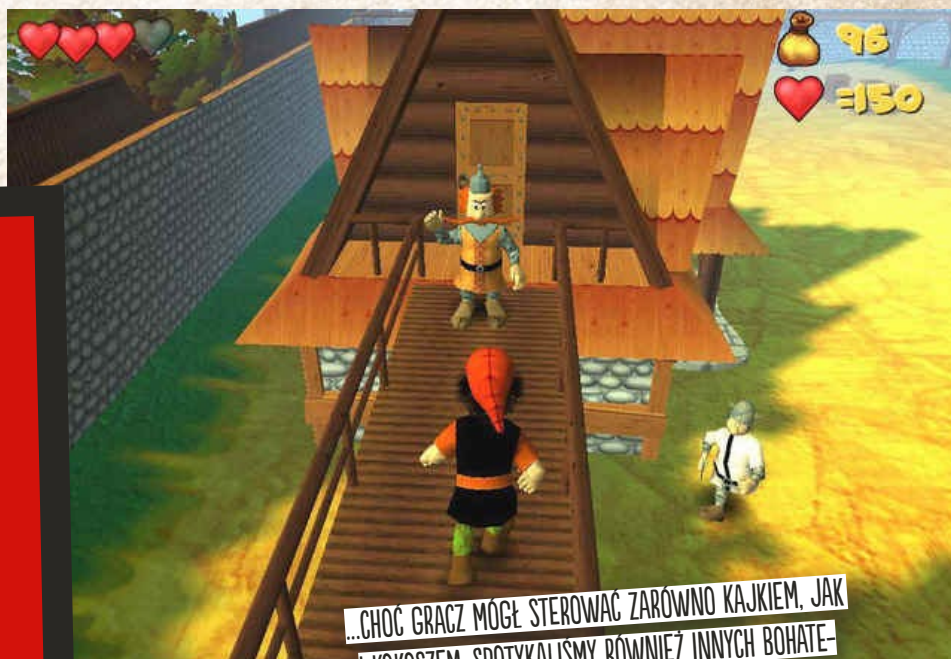
Niestety projekt pozostał na etapie pomysłu i dzisiaj istnieje jedynie we wspomnieniach związanych z nim osób. Można też dogrzebać się do kilku grafik przedstawiających bohaterów, autorstwa Jarosława „Odyńca” Wyszyńskiego. W zamierzeniach miała to być platformówka na zasadzie „cały czas w prawo”.

Gdy Atari zeszło do podziemia, pod strzechami królować zaczęła Amiga. Wtedy to właśnie Jarosław Łojewski i Piotr Kulikiewicz, działając pod szyldem Seven Stars, postanowili stworzyć grę z najpopularniejszego ówczesnie gatunku – przygodówek. Znowu pojawił się ten sam problem – wszystkie tytuły powstałe w kraju nad Wisłą, choć często bardzo solidne, dopiero goniły Zachód, gdzie zdarzały się już budżety sięgające kilku milionów dolarów, a i sam proces tworzenia gier był znacznie bardziej profesjonalny. Skoro zatem ambitni

polscy twórcy nie mogli liczyć na tak duży zastrzyk gotówki, próbowali nadrobić innymi rzeczami. Niewątpliwym atutem, był fakt, że do ich ogrywania nie trzeba było znać angielskiego. Oprócz tego chętnie sięgano po lokalne motywy – doskonale znanych bohaterów (Janosik, Hans Kloss) czy znajome lokacje (Wąchock w Sołtysie, szczybińskie osiedle we Franko: The Crazy Revenge). Studio Seven Stars natomiast nawiązało współpracę z Januszem Christą i w efekcie powstała jedna z najstynniejszych polskich przygodówek – Kajko i Kokosz.

CYFROWE MIRMILOWO

Scenariusz gry został oparty na tomie „W krainie borostworów”, choć nie był jego dokładnym odzwierciedleniem. Punkt wyjścia stanowiło zatrucie studni w Mirmilowie przez zbójczy. Dwaj dzielni woje musieli wyruszyć do krainy borostworów (leśnych stworów)



Kajko i Kokosz: Szkoła latania zostało wykonane na popularną ówczesnie modłę platformówek 3D. Dziś rzadko się o nim pamięta...

KRESKA W SERIALU NETFLIKSA JEST INNA NIŻ W KOMIKSACH. NA SZCZĘŚCIE ZACHOWANO KLIMAT ORYGINAŁU.



i poprosić Panią Przyrodę, by gradowa woda znów nadawała się do picia. Gracz sterował jednym z przyjaciół, ale w dowolnej chwili mógł się przełączać między bohaterami (inspiracja francuskimi Goblinsami, jak przyznali twórcy).

Seven Stars sprawiło fanom nie lada gratkę, ponieważ lokacje zostały narysowane przez Christę, a następnie zeskanowane i obrobione w programie graficznym. Niektóre oryginały da się wygrzebać z plików źródłowych, choć są w niskiej rozdzielczości. Z ekranu bił również znany z komiksu, niemożliwy do podrobienia klimat, który tak uwielbiali miłośnicy KiK. A podczas intro, zawierającego statyczne kadry, przygrywał sympatyczny motyw przewodni autorstwa Piotra „XTD” Bendiaka.

Gra miała kilka bolączek. Przede wszystkim zawierała ślepe zaułki.

Przykładowo na samym początku, koto chaty bohaterów, rośnie kwiat potrzebny w dalszej części rozgrywki. Jeśli jednak po prostu go zerwiemy, roślina zwiędnie. Prawidłowe rozwiązanie to ścięcie go srebrnym nożem. To niejedyna tego rodzaju pułapka. W 1994 roku podobne rozwiązania w przygodówkach, tak charaktery-

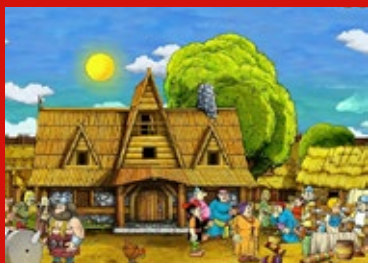
✦ Twórcy grafiki Twierdzy czarnoksiężnika inspirowali się kreską Christy. Mimo to od razu widać, że jest to tylko naśladownictwo.



styczne dla produkcji Sierry, nie miały już racji bytu. W jednym z wywiadów twórca scenariusza, Jarosław Łojewski, stwierdził, że była to świadoma decyzja, by wydłużyć czas rozgrywki. Ponadto do jednej z partii gry wkrał się błąd w kodzie i nie dało się użyć pewnego przedmiotu (czarodziejskiej Rękawicy Siły). Firma szybko stworzyła patcha i wysłała go na dyskietce do graczy. Co ciekawe, wielu piratów bazowało właśnie na tej wadliwej wersji.

Jarosław Łojewski i Piotr Kulikiewicz (autor silnika) miło wspominają współpracę z Januszem Christą, choć nie obyło się bez burzliwych dyskusji twórczych. Sam rysownik wypowiadał się później o grze dość chłodno. W jednym z wywiadów stwierdził, że była brzydka narysowana - być może chodziło o prezentację postaci (wyłącznie en face, tyłem i z profilu) oraz o liche animacje. Autorzy natomiast mówią, że artysta zostawił im swobodę twórczą, pragnął jedynie, by gra nie zawierała brutalności.

Pomimo tych mankamentów Kajko i Kokosz zebrało pozytywne recenzje, przynajmniej w przypadku wersji na Amigę, edycja pecetowa dostawała bowiem znacznie gorsze noty (ukazała się dwukrotnie - na dyskietkach i w wersji na CD, w której dołączono komiks w postaci elektronicznej oraz dograno głosy postaci). Amigowcy wybaczyli niedoróbki, bo mogli wcielić się w ulubionych, a co ważne, na wskroś polskich bohaterów. Ponadto tytuł znalazł drogę na rynek czeski. A o tym, że wciąż żyje w sercach



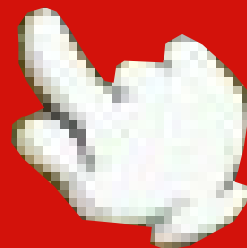
Scena z życia mirmifowian. Mieszkańcy grodu są pacyfistami i tylko niecne ataki zbójczy od czasu do czasu zakłócają ich spokojną, sielską codzienność.



Mirmif jak zwykle desperuje, Lubawa jak zwykle trzyma go w ryzach, a Kokosz jak zwykle myśli o jedzeniu.



Podstępny Kapral, zastępca „krwawego” Hegemona, zazwyczaj tylko knuje, by pozbyć się dowódcy i zająć jego miejsce.





❖ Cudowny lek wygląda identycznie jak Szkoła latania. I jest równie zapomniany jak jego poprzednik.

czynienia z klasyczną przygodówką point'n'click. Tytuł jest całkowicie udźwiękowiony, a w trakcie rozgrywki spotykamy wielu bohaterów znanych z papierowego oryginału, nawet tych pobocznych jak woj Wit czy Dziad Borowy. Co ciekawe, scenariusz nie został tym razem oparty na żadnym z komiksów i opowiada oryginalną historię. Kolorowe lokacje, proste zagadki i minigierki oraz dość minimalistyczne animacje postaci sprawiają, że gra jest skierowana do młodszych entuzjastów elektronicznej rozrywki. Niemniej jednak warto dać jej szansę, ponieważ stanowi solidną produkcję i zapewnia kilka godzin główkowania.

NOWA NADZIEJA

W ostatnich latach twórczość Janusza Christy przeżywa swoisty (i zasłużony) renesans popularności. Prężnie działa Fundacja Kreska, nad którą czuwa wnuczka rysownika - Paulina Christa. Ponadto regularnie ukazują się dodruki oryginalnych komiksów, edycje gwarowe (śląska, poznańska, kaszubska), edycje językowe (angielski, francuski, rosyjski, nawet esperanto), a seria jest kontynuowana przez nowych twórców - czwarty tom „Kajka i Kokosza: Nowych przygód” został zapowiedziany na maj tego roku. Ponadto woje Mirmiła rozpoczęli desant do innych krajów - na razie do Danii. „Szkoła latania” stała się lekturą szkolną, pojawiły się karcianka, gry planszowe, słuchowisko, a premierę miała bardzo dobrze przyjęta netfliksowa animacja. Serial zachowuje klimat znany z komiksów. Pomimo innej kreski podchodzi z szacunkiem do materiału źródłowego i bardzo dobrze oddaje charakter poszczególnych postaci (nawet tych pobocznych). Sądzę, że za jego sprawą gwiazda Kajka i Kokosza znów załśni pełnym blaskiem, a twórczość Janusza Christy na stałe zagości w sercach kolejnych pokoleń czytelników. Gdzieś tam nieśmiało wspomina się również o planach stworzenia parku rozrywki opartego na uniwersum Kajka i Kokosza. To wszystko każe przypuszczać, że prędzej czy później woje Mirmiła powrócą również w cyfrowej formie. Czego sobie i wszystkim życzę. A tymczasem: Niech co krwawy Hegemon? ▀

❖ Kajko się tylko uśmiecha. Nie trzeba wzywać egzorcysty! Zresztą skąd go wytrzasnąć w prachrześcijańskiej Polsce? Przy okazji dziękuję Kazowi z AtariOnline za podzielenie się kilkoma informacjami na temat niezrealizowanej gry na małe Atari.

fanów, świadczy remake zapowiedziany w 2020 roku, który ma usunąć problemy oryginalnej wersji.

Kilka lat później Seven Stars postanowiło jeszcze raz sięgnąć po wojów Mirmiła. Powstał produkt multimedialny Kajko i Kokosz w krainie borostworów. Nieprzypadkowo tytuł sugeruje, że opowiedziano tę samą historię, która była podstawą wcześniejszej przygodówki. W zasadzie mieliśmy tu do czynienia z recyklingiem, zamieniono bowiem grę na interaktywną opowieść, wykorzystując istniejące już tła oraz dorzucając kilka prostych minigier w rodzaju kolorowanki lub puzzli.

INNE PRÓBY

Jeszcze w tym samym roku co przygodówka pojawiła się zapowiedź Kajka i Kokosza: Porwania Mirmiła. W zamierzeniach miała to być... bijatyka, a odpowiadali za nią twórcy Franko: The Crazy Revenge oraz Doman. Dzisiaj możemy tylko gdybać, jak wyglądałaby gotowa gra, ponieważ projekt nie został zrealizowany, powstało jedynie kilka teł i animacji

postaci. Okoniem stanął Janusz Christa, który, tak jak w przypadku produkcji Seven Stars, zastrzegając, że nie chce, by Kik epatowali brutalnością.

Nie licząc flashowych gier autorstwa Marka Lewszczyka, które należy traktować bardziej jako ciekawostkę, para średniowiecznych przyjaciół ponownie pojawiła się na ekranach monitorów dopiero w 2005 i 2006 roku za sprawą firmy Mirage, która stworzyła dwie części platformówki 3D: Kajko i Kokosz: Szkoła latania oraz Kajko i Kokosz 2: Cudowny lek. Były to gry skierowane do młodszych graczy, zawierały też elementy bijatyki, jednak na poziomie tego, co można zobaczyć w komiksach, gdzie zbójczy regularnie zbierali cięgi od bohaterów. Pierwsza część trafiła również na rynek czeski, słowacki, węgierski, rosyjski i angielski. Druga ukazała się dodatkowo po włosku i niemiecku.

Ostatnią, jak na razie, wizytą wojów w pikselowym świecie jest Kajko i Kokosz: Twierdza Czarnoksiężnika (Cenega, 2011). Znowu mamy do



PROPAG



WYPĘDZAJ ŻYDÓW, ZBOMBARDUJ MOSKWĘ I ZACIĄGNIJ SIĘ DO ARMII

Kto budzi strach, a kto niesie pokój i nadzieję? Brodaty pasterz z kałasznikowem czy dzielny marine z M4? I właściwie skąd wiemy, że marine jest dzielny? Intuicyjnie rozpoznajemy popkulturowe kalki, przypisując im znaczenia, które z jakiegoś powodu wydają się nam oczywiste. Bardzo często nie są one dziełem przypadku.

■ Łukasz Michalik

PROPAGANDA

w grach wideo

Grasz i nawet nie wiesz, że ktoś, kogo zazwyczaj nie znasz, właśnie przekonuje cię do swoich racji? Brzmi to niepokojąco, ale rozrywka w służbie propagandy to nic nowego. Dotyczy to także gier. Te z wielowiekową tradycją, jak go, czaturanga, szachy czy hnefatafl, poza rozrywką służyły także jako pomoc dydaktyczna, by rozwijać zdolności przydatne władcom i wodzom.

Późniejsze - jak pruski „Kriegsspiel” - stanowiły etap szkolenia korpusu oficerskiego. Dopiero jednak nowoczesna propaganda uczyniła z niewinnej na pozór rozrywki narzędzie w walce o rząd dusz. Propaganda, czyli - posilkując się definicją badającego to zagadnienie profesora Eugeniusza Króla - „informacyjne, perswazyjne i rytualne działanie na zbiorowość, mające na celu osiągnięcie pożądanych efektów politycznych, społeczno-ekonomicznych i kulturalnych”.

Gry jako nośnik propagandy nie uszły uwadze utalentowanego socjotechnika, który swój niewątpliwy talent oddał na usługi brunatnego totalitaryzmu. Joseph Goebbels zauważył: „Propaganda musi budzić zainteresowanie i musi być przekazywana w sposób przyciągający uwagę”.

Ale jak przyciągnąć uwagę tych, którzy z racji wieku czy poglądów niezbyt interesują się polityką?

NAZISTOWSKA PROPAGANDA

Jedną z odpowiedzi okazały się właśnie gry. Już w latach trzydziestych młodzi Niemcy mogli przesuwać po planszy pionki w szpiczastych czapkach, przy okazji wyprowadzając Żydów poza mury miasta w celu osiedlenia ich w odległej Palestynie.

Gra o jednoznacznym tytule „Juden Raus!” nie była jednak dziełem nazistowskiego reżimu, ale zwykłym, komercyjnym produktem, którego twórcy liczyli na zainteresowanie klientów, a spotkali się z niechęcią goebbelsowskiego aparatu propagandy. Wszystko dlatego, że - zdaniem nazistowskich architektów dusz - bagatelizowała ona poruszany problem, sprowadzając jego rozwiązanie do kilku rzutów kostką.

Zdecydowanie więcej zaangażowania wymagały gry strategiczne - od klona szachów „Wehrschach”, udającego pole walki z lat trzydziestych, poprzez opartą na rzucie kostką pozycję o dzielnych podwodniakach „Mit Prien gegen England”, po wymagającą strategicznego planowania „Adler Luftverteidigungsspiel”, która oddawała w ręce gracza samoloty Luftwaffe mające zniszczyć wroga i zaatakować wskazane cele.

✚ Od obrony nordyckiego króla po planowanie misji lotniczych - hnefatafl i nazistowską planszówkę dzieli ponad tysiąc lat. Łączy fakt, że nie były tylko rozrywką.





✚ Kosmiczny wyścig znalazł odbicie także w tematyce gier wideo. Chwilowo światu zagrażali nie źli komuniści, ale wrodzy najeźdźcy z kosmosu.

NAJEŹDŹCY Z MARSA

Brunatna propaganda ochoczo zaprzęgała gry do walki o rząd dusz, ale rewolucję w tej kwestii przyniósł wynalazek, o którym Goebbels zapewne nawet nie śnił - gry wideo. Do ich wykorzystania w tym celu wyjątkowo wdzięcznym okresem okazał się czas zimnej wojny, a zwłaszcza - z uwagi na rozwój technologii, konsol i domowych komputerów - jej schyłkowy okres.

Ster władzy dzierżyło „wspaniałe pokolenie” (The Greatest Generation), papierosy nie szkodziły, katastrofa klimatyczna była tylko głędzeniem jajogłowych, a cały świat - o ile miał jakiś wybór - pragnął być Zachodem. A gry? Gry stanowiły lustrzane odbicie tamtej rzeczywistości.

Najwcześniejsze, pionierskie tytuły powstawały przecież na wojskowym sprzęcie, gdy rozpędzony deklaracjami prezydenta Kennedy'ego wyścig kosmiczny ekscytował miliony, a śmiałkowicie przekraczający kolejne, kosmiczne granice „w imieniu całej ludzkości” rozpalali wyobraźnię tłumów.

Gry ochoczo podążały przetartym już szlakiem. Rakiety, statki kosmiczne, asteroidy i hordy najeźdźców z kosmosu stanowiły fabularne tło dla wielu historycznych tytułów. Spacewar!, przełomowa gra arcade, Computer Space (przeczytacie o niej w Pixelu #64), Space Hawk, Asteroids, Space Invaders, Star Raiders czy w końcu Space Spartans. Fascynacja kosmosem udzielała się zarówno twórcom, jak i graczom.

Na tym etapie rozwoju gry wideo pozostawały jednak w cieniu tego, co działo się w hollywoodzkiej fabryce snów. To ona narzucała popkulturze nie tylko tematy, ale i punkt widzenia na świat.

ATOMOWY GRZYB NAD MOSKWĄ

Jak to jest żyć w cieniu zimnej wojny? Wiedzieć, że czołowe mocarstwa wymierzyły w siebie nuklearne arsenały, a twarogłowi generałowie tylko czekają na pretekst, by wypróbować swoje kosztowne, mordercze cuda technologii? Branża gier nie mogła pozostać obojętna na zmiany, jakich doświadczali społeczeństwa epoki Thatcher, Reagana i Gorbaczowa.

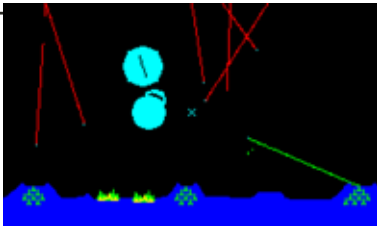
Zwiastunem zmian była szalona popularność dzieła pani Carol Shaw - River Raid. Gracz wcielał się w nim w rolę pilota zimnowojennej maszyny zagłady, bombowca B-1, i pracowicie przedzierał się w górę ekranu, niszcząc napotkane po drodze czołgi, samoloty, śmigłowce i mosty.

Niewinna produkcja, ciesząca się popularnością po obu stronach żelaznej kurtyny, trafiła jednak na niemiecki indeks gier zakazanych, oskarżana o paramilitarną indoktrynację, pobudzanie agresji, skurczów mięśni i wywoływanie - naprawdę padł taki zarzut - „rozbieganych myśli”.

✚ Gra, w której celem jest atak na Moskwę, nie spodobała się po drugiej stronie żelaznej kurtyny, ale kontrowersje tylko przysporzyły jej popularności.

✚ River Raid wydaje się całkowicie neutralnym tytułem. W Niemczech był grą tylko dla dorosłych, oskarżaną o propagowanie militarizmu.





❖ Zimnowojenne lęki trafiły również do gier wideo. Światu zaczęli zagrażać nie kosmici, ale głowice MIRV.

WOJSKO CHĘTNIE POMAGAŁO FILMOWCOM. WARUNEK POMOCY BYŁ JEDEN – WIZERUNEK ARMII ZGODNY Z OCZEKIWANIAM I DECYDENTÓW W MUNDURACH.



❖ Wielbiący zapach napalmu o poranku pułkownik Bill Kilgore mógł podbić serca publiczności, ale w Pentagonie raczej się nie spodobał.



❖ Harpoon, czyli jak powstrzymać flotę Sowieców przed wyjściem na Atlantyk.

Znacznie konkretniejsze zarzuty padły pod adresem kolejnego pomnikowego dzieła epoki zimnej wojny, czyli *Raid over Moscow*. Ten rozbudowany tytuł kazał graczom najpierw ratować świat przed sowieckimi raketami, później przedierać się przez radziecką przestrzeń powietrzną, by zwieńczyć rozgrywkę wielkim finałem, z destrukcją Moskwy i atakiem na bunkier, po którym nad stolicą ZSRR wyrastał atomowy grzyb.

Tytuł wywołał zrozumiałe poruszenie i falę krytyki w demoludach, a w krajach, gdzie ZSRR miał pewne wpływy - jak Finlandia - spowodował oficjalną reakcję na szczeblu dyplomatycznym.

Produkcje te, choć znaczące w historii gier wideo, trudno jednak uznać za dzieła propagandowe, podobnie jak bazujący na filmie z Clintem Eastwoodem *Firefox*. Były raczej - podobnie jak wcześniejsze o dekadę kosmiczne przeboje - odbiciem nastrojów panujących w czasach, gdy świat drżał przed zagładą niesioną przez atomowe głowice MIRV.

W lęki te idealnie wpisywały się kolejne ikoniczne tytuły tamtej epoki - *Missile Command* i *S&I* - stawiające gracza w roli dowódcy obrony antyrakietowej.



❖ Homefront to współczesna wariacja na temat „Czerwonego świtu” z 1984 roku.

KOMPLEKS MILITARNY-ROZRYWKOWY

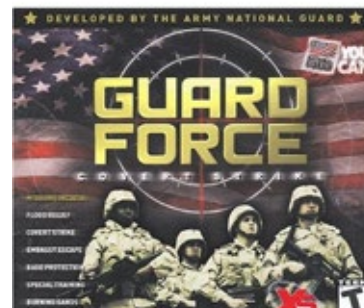
A co z propagandą i wpływem rządów na treści trafiające do gier? Poszukiwanie tego tropu zawieździe nas do salonów arcade, w których przed laty triumfy święcił *Battlezone* - wektorowa, trójwymiarowa strzelanka, która zwróciła uwagę TRADOC (Training and Doctrine Command) - dowództwa odpowiedzialnego za szkolenie amerykańskich żołnierzy. Pod jego wpływem gra przemieniła się w *Army Battle Zone*, a następnie wyewoluowała w *Bradley Trainer*, którego zadaniem było przygotowanie do służby przyszłych załóg bojowych wozów piechoty.

Warto przy tym podkreślić, że amerykańska armia dysponuje specjalną komórką odpowiedzialną za współpracę z branżą rozrywkową. Dotyczy to przede wszystkim kina - twórcy filmów, w których pojawia się wojskowy sprzęt, zazwyczaj korzystają z uprzejmości Pentagonu, używającego czołgów, śmigłowców czy samolotów.

Warunek jest jeden - scenariusz najpierw trafia do wojskowych propagandystów, którzy nieradko nanoszą poprawki, aby przedstawić amerykańskie wojsko w pozytywnym świetle. Ci, którzy się na to nie godzą - jak choćby Francis Ford Coppola podczas kręcenia „Czasu apokalipsy” - muszą zdobyć potrzebny sprzęt na własną rękę, co - jeśli w ogóle wykonalne - bywa trudne, czasochłonne i kosztowne.



❖ „Czerwony świt” urzeczywistniał największe lęki zimnej wojny: inwazję komunistów na Stany Zjednoczone.



❖ Walka o dusze i serca - już nie na polu bitwy, ale na ekranie komputera. Nie wszystkie wojskowe produkcje zdobyły uznanie graczy.



✚ Gra wideo jako narzędzie rekrutacyjne? Co trzeci amerykański gracz America's Army odwiedził stronę dla ochotników.

dziennikarskich śledztw demaskujących jej kulisy trafiają do książek, jak choćby „Operacja Hollywood. Jak Pentagon kształtuje i cenzuruje filmy” Davida L. Robba. W tym miejscu ktoś zapyta – no dobrze, ale co to ma wspólnego z grami?

SZEREGOWY, NAPISZCIE GRĘ!

Na pozór niewiele, bo autorzy gier nie są zależni od przychylności wojska w takim stopniu jak twórcy filmów. Światy kina i gier wideo przenikają się jednak – przykładowo John Milius, reżyser zimnowojennego hitu „Czerwony świt” (1984), ćwierć wieku później napisał scenariusz do gry Homefront. Powtarza ona filmową historię z tą drobną zmianą, że dawnego wroga – egzotyczny blok ZSRR, Kuby i Nikaragui – zastąpił w niej nieprzyjaciel nieco bardziej aktualny, czyli Korea Północna.

Na uznanie armii zasłużył też jeden ze współtwórców sukcesu serii Call of Duty – Dave Anthony – doradzący Pentagonowi w kwestii przyszłych konfliktów. Wspomnienie tej serii kieruje nas na grząski grunt domysłów i spekulacji, bo szczegóły współpracy amerykańskiej armii z twórcami gier nie są podawane do publicznej wiadomości. I nie chodzi tu o daleką od kontrowersji kwestię wykorzystania gier do szkolenia, jak choćby w przypadku słynnej modyfikacji Doom Marine, specjalnych wersji gier z serii Close Combat czy klasycznej strategii Harpoon.

Sednem sprawy jest coś znacznie bardziej subtelne: kreowanie przez gry pożądanych przez wojsko postaw i poglądów. Facet z bronią wygląda groźnie, męsko i stanowi dla nastoletniego gracza atrakcyjny wzorzec? Doskonale! Wrzucmy do serwisów o elektronicznej rozrywce reklamy namawiające, by wstąpić do armii. Albo – jak w przypadku słynnego shootera America's Army – rozdajmy grę za darmo. To ostatnie przyniosło niegdyś spektakularny efekt: niemal jedna trzecia graczy odwiedziła serwis rekrutacyjny amerykańskiego wojska, a o podtrzymanie pozytywnego wizerunku armii zadbały takie tytuły jak choćby Guard Force: Covert Strike.

ZRZUCIĆ WINĘ NA ROSJAN

Nie sposób także pominąć prób przepisywania w grach historii w sposób korzystny dla Pentagonu. Dobrym przykładem jest tu Call of Duty: Modern Warfare i kwestia tak zwanej autostrady śmierci.

To sześciopasmowa droga łącząca Kuwejt z Irakiem, na której podczas operacji Pustynna Burza doszło do bezprecedensowej masakry. Zakorkowaną drogą wycofywały się z Kuwejtu irackie wojska, które zostały zaatakowane przez lotnictwo koalicji antyirackiej, zdominowanej przez Stany Zjednoczone.



✚ Dave Anthony zna pracę dla branży gier i dla rządu – w obu przypadkach trzeba wymyślać przebieg przyszłych konfliktów.

✚ Autostrada śmierci to miejsce, gdzie w atakach lotniczych zginęło wielu Irakijczyków, Palestyńczyków i Kuwejtczyków. Część z nich była cywilami.

KONTROWERSYJNY EPIZOD Z PIERWSZEJ WOJNY W ZATOCE NIE PRZYNOŚI CHWAŁY STANOM ZJEDNOCZONYM. AMERYKAŃSKA GRA PRÓBUJE PRZENIEŚĆ ODPOWIEDZIALNOŚĆ ZA MASAKRĘ NA ROSJAN.





✚ Silni, uzbrojeni po zęby, wyposażeni w najlepszy sprzęt. Kolejne odsłony CoD pracownicy budują pożądaną wizerunek żołnierzy.



UJAWNIONE DOKUMENTY AMERYKAŃSKICH SŁUŻB POKAZUJĄ, JAK ISTOTNYM OBSZAREM DLA PROPAGANDY I WALKI WYWIADÓW SĄ WSPÓŁCZESNE GRY WIDEO.

Problem polegał na tym, że na autostradzie, owszem, byli iraccy żołnierze, ale były także tłumy cywilów - nie tylko Irakijczyków, ale też Kuwejtczyków. Wojskowy sprzęt był przemieszany z cywilnymi pojazdami, tworząc gigantyczny korek, na który spadła lawa ognia i stali. Jej efektem było co najmniej dwa tysiące zniszczonych pojazdów i trudna do oszacowania, ale liczona w tysiącach liczba ofiar - żołnierzy i cywilów.

I choć akcja CoD: Modern Warfare toczy się w fikcyjnej rzeczywistości, to gra obarcza odpowiedzialnością za prawdziwą masakrę nie jej faktycznych sprawców, ale... Rosjan.

Rzecz jasna nie tylko Stany Zjednoczone stosują takie metody. Własną wizję świata kreuje choćby chińskie studio ZQGame, a Państwo Islamskie za pomocą przeróbki Grand Theft Auto: San Andreas usiłowało przekonać młodych graczy, jak fajnie być uzbrojonym bojownikiem.

PALADYNI Z NSA I ORKOWIE Z AL-KAIDY

Warto podkreślić, że na działaniach propagandowych się nie kończy. Wirtualne światy wykreowane na potrzeby gier stają się areną konfrontacji toczonej zupełnie na serio. I nie chodzi tu o bardzo zaangażowanych graczy, gotowych spędzać z ulubionym tytułem każdą możliwą chwilę, czy o zatrudnionych na farmach trolli, ale o etatowych pracowników różnych służb, pracownicy przeczesujących wirtualne światy. Po co?

Nieco światła na tę niejawną przecież kwestię rzucił niegdyś Edward Snowden. Wróg publiczny Ameryki nie tylko potwierdził - co wielu przyjęło z oburzeniem - że szpiegdy faktycznie szpiegują, ale ujawnił przy okazji kulisy działania amerykańskich służb. W tym szeroko zakrojone działania agentów ze Stanów Zjednoczonych (NSA - National Security Agency) i Wielkiej Brytanii (GCHQ - Government Communications Headquarters), masowo inwigilujących graczy różnych sieciowych tytułów.

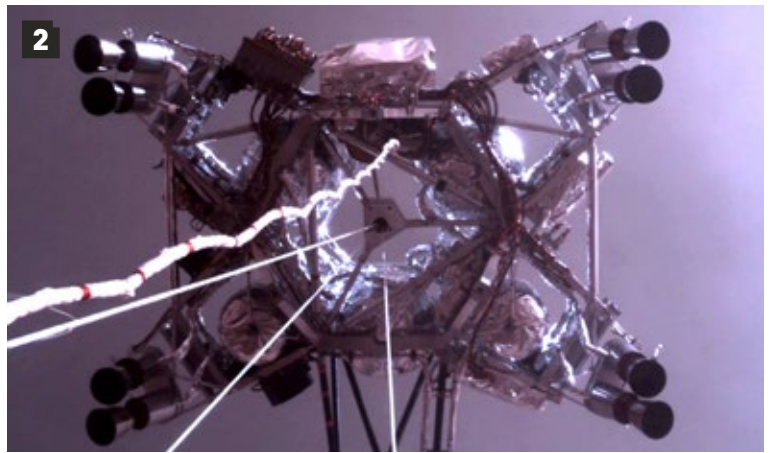
Skala inwigilacji w przypadku usługi Xbox Live okazała się tak duża, że musiała powstać specjalna komórka koordynująca te działania, aby działający pod przykrywką agencji nie szpiegowali się nawzajem.

Co więcej, gry stały się też skutecznym narzędziem rekrutacji nowych współpracowników. Opracowany z tej okazji, nieco już wiekowy raport NSA „Exploiting Terrorist Use of Games & Virtual Environments” to solidna praca z zakresu ludologii, opisująca możliwość wykorzystania różnych gier do komunikacji, inwigilacji, a także zdobywania funduszy czy w końcu działań propagandowych - zarówno prowadzonych przez Stany Zjednoczone, jak i kraje i organizacje uznane przez nie za nieprzyjazne.

Wirtualne światy pełne agentów, szpiegów i propagandystów? Dokumenty nie pozostawiają złudzeń: jeśli coś nadaje się do takich działań, to do takich działań zostanie wykorzystane. Kto wie, może wykonana w World of Warcraft legendarna, samobójcza szarża Leeroya Jenkinsa była sprytnie zakamuflowaną akcją komórki propagandowej jakiegoś wywiadu? ■

✚ Reguła 34 w nowym wydaniu: jeśli jakaś gra nadaje się do propagandy, inwigilacji i pracy wywiadowczej, to jest do tego wykorzystywana.





1 Rozwijanie się spadochronu miały śledzić trzy kamery, ale jedna z nich uległa awarii. Kontrastowy wzór na czaszy ułatwia pokładową analizę pracy spadochronu w rzadkiej marsjańskiej atmosferze.

2 Platforma Sky Crane. Widać trzy liny, na których wisi Perseverance, „pępowiec”, którą przekazywany jest widok z kamer Sky Crane do łazika, oraz osiem silników, których gazy wylotowe są bezbarwne.

3 Łazik Perseverance jest wielkości samochodu osobowego i waży nieco ponad tonę. Na zdjęciu wygląda, jakby majestatycznie zmierzał do lądowania, ale na filmie widać było, jak wszystko się trzęsie.

4 Widok kamery skierowanej w dół był na bieżąco porównywany do mapy w komputerze pokładowym łazika. Ostatecznie Perseverance musiał samodzielnie nakierować się na miejsce do lądowania.



Na wysięgniku kamera EHDC znajduje się po prawej, z kopułką, która mieści antenę. Na zdjęciu okno obudowy jest skierowane w dół. Duży cylindryczny obiekt po lewej to oświetlenie.



KOSMICZNY STREAMING

Jeśli chcemy obejrzeć prawdziwy kosmiczny live stream, to najlepszym i właściwie jedynym źródłem jest obecnie Międzynarodowa Stacja Kosmiczna. Nowe kosmiczne wideo, choć już nie na żywo, nadawane jest z Marsa.

■ User Jama

Rozpowszechnianie streamingu rozpoczął eksperyment nazywany HDEV – High Definition Earth Viewing, zainstalowany na ISS w roku 2014. Przedtem w dobrym tonie było używanie sprzętu wideo budowanego na specjalne zamówienie, by wytrzymał warunki kosmiczne.

Oczywiście był on horrendalnie drogi, dostawa trwała bardzo długo, a wykorzystywany był stosunkowo krótko. Dlatego postanowiono wypróbować sprzęt z półki, tani i dostępny od ręki. Wybrano cztery kamery: Panasonic AG-HMC150, Sony FCB-EH4300, Toshiba IK-HRIS i Hitachi HV-HD30. Aby ochronić je przed ekstremalnymi temperaturami, próżnią oraz promieniowaniem kosmicznym, umieszczono je w specjalnej, dość dużej obudowie, która miała cztery okienka. Została ona przytwierdzona na zewnątrz modułu Columbus zbudowanego przez Europejską Agencję Kosmiczną. System sam z siebie nic nie nagrywał – kamery na bieżąco przekazywały obraz wysyłany na Ziemię, gdzie

można go było obejrzeć w internecie. Stosowano codec H.264, czyli MPEG-4 z przepływnością 6 Mbps. Eksperyment powiódł się do tego stopnia, że zakończono go dopiero w 2019 roku, czyli dwa lata później, niż pierwotnie planowano.

Obecnie można dalej oglądać streaming z orbity, jednak pochodzi on już z systemu EHDC – External High Definition Camera, który został zainstalowany na ISS w 2016 roku. Wymagania wobec niego były bardziej restrykcyjne, szczególnie jeśli chodzi o rozmiar, wagę oraz ilość zużywaną energii. Sprzęt musiał generować wideo 720p z sześćdziesięcioma klatkami na sekundę. Podobnie jak w HDEV również w nim stosowany miał być codec H.264, tylko z przepływnością 8 Mbps. Najtrudniejszym wymaganiem, jak się okazało, była jednak możliwość sterowania wszystkimi potrzebnymi funkcjami zdalnie poprzez kabel ethernet. Większość dostępnych modeli wymagała uprzedniego manualnego wciśnięcia jakiegoś przycisku i odpadła w przedbiegach. Zwycięzcą okazał się aparat Nikon D4, który po modyfikacji firmware'u spełnił oczekiwania. Umieszczono go w specjalnie zaprojektowanej, szczelnej obudowie, wypełnionej suchym azotem pod ciśnieniem jednej atmosfery. Cztery takie obudowy rozmieszczono na zewnątrz stacji kosmicznej na wysięgnikach, które umożliwiały nakierowanie kamery w żądanym kierunku. Nikony zostały wyposażone w obiektyw Nikkor o zmiennej ogniskowej 28-300 oraz telekonwerter Kenko, który ją podwajał.

Jakkolwiek jest to ekscytujące, to powiedzmy sobie szczerze, że widok Ziemi live z orbity nikogo już nie szkodzi. Wydaje się to tak naturalne jak sprawdzenie warunków pogodowych i długości kolejki za pomocą kamery internetowej umieszczonej na stacji narciarskiej w Białce Tatrzańskiej. Teraz mamy apetyt na więcej, a ostatnio nadarzyła się okazja przy lądowaniu łazika Perseverance na Marsie. Misja „Percy”, jak nazywają go piśmiennicy inżynierowie, naszpikowana jest kamerami jak żadna do tej pory. Nawet nie chodzi o kamery na samym łaziku, którymi jest obwieszony jak choinka. Po raz pierwszy tak szczegółowo było rejestrowane samo lądowanie – przez kamery na tylnej osłonie z widokiem w górę na spadochron, przez kamerę



✦ „Głowa” łazika jest naszpikowana kamerami. Tulejki po obu stronach to Navcamy, dwa kwadraty to Mastcamy-Z, a duże kółko to SuperCam.

na lądowisku Sky Crane z widokiem w dół na spuszczonej na linach łaziku oraz przez dwie kamery na samym łaziku, jedną skierowaną w górę, na lądownik, a drugą w dół, na Marsa.

Dlaczego więc przy tej obfitości materiału wideo w zapowiadanej transmisji live z lądowania Perseverance oglądaliśmy wyłącznie widok z centrum kontroli lotów w NASA Jet Propulsion Laboratory, a na koniec, gdy było już po wszystkim, tylko jedno, niskiej jakości czarno-białe zdjęcie?

Wąskim gardłem była tu transmisja danych. Perseverance jest w stanie wysłać dane do marsjańskich orbiterów z prędkością 2 Mbps. Taki Mars Reconnaissance Orbiter okrąża Marsa mniej więcej co dwie godziny, więc komunikacja pomiędzy Percy a MRO pojawia się i znika, kiedy ten akurat znajduje się po drugiej stronie planety. Komunikacja pomiędzy MRO a Ziemią jest zależna od odległości. Kiedy Mars jest najdalej od naszej planety (400 milionów kilometrów), satelita jest w stanie dowieźć 500 Kbps, natomiast kiedy jest najbliżej (60-100 milionów kilometrów), prędkość przesyłu sięga nawet 4 Mbps. Mars Reconnaissance Orbiter musi mieć widok na Ziemię, żeby nadawać, co ma miejsce mniej więcej przez szesnaście godzin na dobę, przez resztę czasu nasz glob jest za Marsem. Podczas kilku minut lądowania Perseverance z kamer sypnęło 30 GB danych. W idealnych warunkach ciągłej transmisji bez zakłóceń ich przesył do nas zająłby circa 17 godzin, a uwzględniając specyfikę komunikacji Ziemia-Mars, obejrzelibyśmy je dopiero po czterech dniach. ■



✦ Widok na moduł Columbus. Płaska obudowa z kamerami HDEV jest widoczna na samym dole zdjęcia, to ten element z czarnym prostokątnym okienkiem, taka przystawka do kosmicznego streamingu.



AUTORZY

BC	Bartek Czarторыski
BK	Bartłomiej Kluska
JM	Jacek Marczewski
MRW	Michał R. Wiśniewski
PM	Piotr Mańkowski

ANIME THUS SPOKE KISHIBE ROHAN

„JoJo's Bizarre Adventure” to jedna z najciekawszych serii, jakie wyszły z Japonii. Manga rysowana przez Hirohiko Arakiego od połowy lat osiemdziesiątych i liczne adaptacje – od animacji na wideo po seriale telewizyjne i gry.

W przeciwieństwie do innych długodystansowców wejść w świat JoJo jest w miarę prosto, historia podzielona jest bowiem na osobne, w miarę samodzielne części – na Netflixie można obejrzeć trzy z nich – „Phantom Blood”, „Battle Tendency” (obie mają razem dwadzieścia sześć odcinków) i „Stardust Crusaders” (czterdzieści osiem epizodów, ta jest chyba najbardziej memiczna), na Crunchyrollu zaś dostępna jest kolejna, „Diamond is Unbreakable” (sama manga ma już osiem części). Różnią się od siebie nie tylko miejscem i czasem akcji, ale

i stylem. To, co je łączy, to główni bohaterowie – wojownicy pochodzący z rodu Joestarów, których imiona można skrócić do tytułowego JoJo.

Kto zaś ma obawy przed zanurkowaniem w tak długą serię, może zacząć od jej spin-offa. Dostępny na Netflixie miniseria „Thus Spoke Kishibe Rohan” to odnoga „Niezniszczalnego diamentu”, która koncentruje się na przygodach Kishibe Rohana, niezwykłego twórcy komiksów. W czasie swoich licznych podróży szuka inspiracji, aby dodać swoim dziełom realizmu, i poznaje miejsca i ludzi. Brzmi normalnie? Nie jest. Nie tylko dlatego, że główny bohater posiada parapsychofizyczne moce (stand „Heaven's Door”), które pozwalają mu na „czytanie” ludzi, ale też wciąż natrafia na nadnaturalne przypadki. Ludzkie namiętności manifestują się jako historie rodem z horrorów. To „JoJo” w pigułce – niezwykłość opowieści, która starczyłaby na zwyczajną antologię z dreszczykiem, zostaje podkreślona nie tylko przez specyficzny styl graficzny – Araki słynie z hipermęskich projektów postaci i póż, które przyjmują – ale i sposób opowiadania, w której każda bizarność jest wzmocniona do granic możliwości. Widać to choćby w pierwszym odcinku, którego bohater jest przesładowany przez ducha zagłodzonego bezdomnego. Aby udowodnić przed nim, że los i szczęście w życiu nie mają znaczenia, nie jest więc niczego winien, musi podrzucić i połknąć trzy kawałki popcornu. Ta z pozoru prosta czynność zostaje pokazana z większym przejęciem niż walki o losy świata w „Dragon Ballu” czy „Avengers: Endgame”. Zarówno „JoJo”, jak i „Rohan” przekraczają granicę między powagą, pastiszem, melodramatem i śmiesznością; funkcjonują na własnym, niedosięgłym dla innych poziomie, który się albo kocha, albo nienawidzi. (MRW)



SERIAL DEBRIS

Nowy serial SF w telewizji NBC za punkt wyjścia przyjmuje sytuację kosmicznej katastrofy obcego statku kosmicznego, którego kawałki

zostają rozrzucone po całej Ziemi. Materiał posyła ma dziwne właściwości, dzięki którym można dokonywać chociażby natychmiastowej teleportacji na niewielką odległość. Eksperymentowanie z nieznanymi technologiami niesie też konkretne ryzyko. Można na przykład niechcący zmateriałizować się z nogami w betonowym filarze albo na wysokości, z której upadek kończy się śmiercią. Z kolei ludzie dotykający szczątków bez należytej ochrony doznają wizji, opętania tudzież zapadają w śpiączkę. Ponieważ smugi dymu za opadającymi kawałkami są świetnie widoczne dla każdego, kto spojrzy w niebo, sprawy nie da się zamieść pod dywan. Rządy starają się natomiast jak najszybciej położyć łapę na wszystkich znaleziskach. Zostaje sformowany międzynarodowy zespół, któremu przewodzi agent CIA (w tej roli Jonathan Tucker znany chociażby z „Westworld”). Towarzyszy mu agentka MI6, w którą wcieliła się Riann Steele. Tu z miejsca następuje zderzenie różnych osobowości, metod działania, doświadczeń życiowych, ale też odmiennych ukrytych zadań narzuconych przez obie formalnie współpracujące ze sobą agencje wywiadowcze. Kosmicznymi szczątkami interesują się też inne rządy, a także przestępcze podziemie. Rozkwita czarny rynek, w którym właścicielem kosmicznego materiału staje się ten, kto najwięcej zapłaci. Pilot serialu zdecydowanie zachęcił mnie do dalszego oglądania. Podobało mi się to, że twórcy nie przeszarżowali z efektami specjalnymi. Wiadomo, że kryje się tu jakaś większa tajemnica, którą stopniowo poznajemy, znajdując fragmenty wraku. Zauważalne jest, że aktorzy grający głównych bohaterów dopiero wczuwają się w swoje postacie. Nie ma jeszcze między nimi tej chemii, którą mieli Fox Mulder i Dana Scully, natomiast ma ona szansę zaistnieć z czasem. Pozostaje tylko mieć nadzieję, że scenarzyści, którzy rozwinięli kilka wątków w pierwszym odcinku, mają spójny pomysł, jak je potem logicznie powiązać. (JM)

SERIAL POSZUKUJĄC ALICE

Chyba mało kto śledzi u nas seriale z platformy Apple'a, bądź co bądź ubogiej, jeśli porównać jej ofertę z katalogiem Netflix, HBO czy Amazona, lecz powtórzę w tym miejscu komunał, że bardziej od ilości liczy się jakość.

Oczywiście i tam nie znajdziemy tylko i wyłącznie rzeczy godnych naszego czasu, ale i „Ted Lasso”, i „Servant”, i „For All Mankind”, żeby wymienić tylko te ze świeżutkimi sezonami, to tytuły, z którymi wypada się zapoznać. A jeszcze nie doszedłem do prawdziwej perełki.

Izraelski serial „Poszukując Alice” to znakomita odskocznia od zachodnich seriali często powielających te same tematy i ciągle flirtujących z gatunkami. Ośmiuodcinkowa opowieść o czterdziestoparoletniej reżyserce, która ma kręcić swój pierwszy od lat film



na podstawie scenariusza za przypadkowo spotkanej, genialnej młodej dziewczyny, wymyka się łatwej i intuicyjnej klasyfikacji. Krzyżują się tutaj podszyty tajemnicą thriller, obyczaj i romantycznym wielokącie i niemalże metafilmowa refleksja nad samą materią sztuki, spięte ciekawą formą, niekiedy balansującą na granicy narkotycznego oniryzmu. Nie jest to jednak arthouse'owy snuj, bynajmniej, nie brak tu, jak napisałby pewnie spec od marketingu, zbrodni i namiętności. „Poszukując Alice” to serial ulokowany gdzieś na obrzeżach mainstreamu, powiew telewizyjnej świeżości, a jednocześnie historia gęsta, duszna i intrygująca. Lepiej nie wiedzieć o tym tytule zbyt dużo przed seansem, bo pytania mnożą się już od pierwszego odcinka. Wystarczy tak naprawdę tylko jedno – że istnieje i wart jest obejrzenia. (BC)

SERIAL MYTHIC QUEST

Usługa Apple TV jest już chyba dostępna na większości platform sprzętowych, postanowiłem więc sprawdzić, jakie ciekawostki można tam znaleźć. „Mythic Quest: Raven’s Banquet” to opowieść o studiu tworzącym grę MMORPG.

W przeciwieństwie do anime „New Game” (Crunchyroll), w którym tworzenie gry ukazane jest jako romantyczna, pełna pasji przygoda (w czym pomaga przedstawienie całego studia jako uroczych dziewcząt), „Mythic Quest” jest

opowiedziany w stylu współczesnych seriali komediowych o miejscach pracy. Takie „Office” dla graczy. To, co robi dobre wrażenie, to dość realistyczne zaprezentowanie samej gry. Humor bazuje więc na konflikcie osobowości – charyzmatyczny lider David, który traktuje grę jak swoje dziecko, inżynierka Poppy, która chciałaby odcisnąć własny ślad na projekcie, C.W. Longbottom, podstarzały pisarz fantasy, który największe sukcesy odniósł dekady temu, czy nieszczęsna szefowa HR, do której wszyscy przychodzą zamiast na terapię. Satyrycznie przerysowano wiele elementów growego świata. Zmagania z deadline’em przy wypuszczeniu ważnego DLC, spory o wprowadzenie łopaty (czy powinna mieć swoją historię i rozneglizowaną postać w komplecie?), młody youtuber oceniający grę w skali opartej na pierdach, problem z naziołami, którzy z wirtualnej przestrzeni zrobili sobie miejsce spotkań – dzień jak co dzień. Serial trzyma rękę na pulsie rzeczywistości: specjalny odcinek został poświęcony kwarantannie. (MRW)



SERIAL PLAYING WITH POWER: THE NINTENDO STORY

Ten pięcioczęściowy serial dokumentalny, którego tytuł nawiązuje do hasła reklamowego Nintendo, będzie smakowitą kąską dla zainteresowanych historią jednego z gigantów branży gier komputerowych. A jest to opowieść, której początki sięgają aż 1890 roku, kiedy firma rozpoczęła działalność w Japonii jako producent kart do gry hanafuda, aż po obecne czasy, kiedy Nintendo jest globalnym graczem znanym z innowacyjnych produktów, takich jak konsola Wii czy przenośna konsola Switch, i właściwie każdy na planecie kojarzy, jak wyglądają sympatyczni bracia Mario. Znajdziemy tu różne ciekawostki, chociażby takie jak źródło nazwy. „Nin” – to szczęście, „ten” – to niebo, a „do” – to miejsce. Nintendo jest więc dosłownie miejscem niebiańskiego szczęścia.

Serial pozwala nam też zobaczyć i usłyszeć wypowiedzi innych tuzów branży, o których czytaliśmy w „Wielkiej



Księdze Gier” Micza – Nolana Bushnella, współzałożyciela Atari, Tripa Hawkinsa, współzałożyciela Electronic Arts, czy Toma Kalinskiego, byłego prezesa Segi w USA. Wywiady z głównymi konkurentami Nintendo trochę równoważą laurkowy ton produkcji. Oczywiście wypowiadają się też szefowie oraz twórcy z samego Wielkiego N, jednak głównie z amerykańskiego oddziału firmy. Stany, owszem, były trampoliną do sukcesu finansowego japońskiej firmy, rynkiem, który wręcz na jakiś czas zmonopolizowała. Niemniej jeszcze lepiej byłoby usłyszeć o filozofii Nintendo czy jego grach bezpośrednio u samego źródła.

1890

Dla jednych będzie to odkrywanie nieznaną i ciekawą przeszłości z zamierzonych – wydawałyby się – czasów. Dla innych przypomnienie ukrytych gdzieś głęboko, dawno nieodwiedzanych wspomnień. Granie na automatach w Donkey Konga, gdzie wielki małpizson turlał beczki, które trzeba było przeskakiwać. Wyciskanie najwyższego wyniku na mikroskopijnym ekranie pierwszego przenośnego sprzętu do gier Nintendo z serii Game & Watch. Zresztą jeden z wątków serialu dotyczy właśnie przeróżnych wspomnień i anegdot graczy-celebrytów. (JM)

KOMIKS UMBRELLA ACADEMY. TOM 3: HOTEL NIEPAMIĘĆ

Wiosną 2009 roku wieczorami pochłaniałem horrory podczas festiwalu BIFF w Brukseli, a za dnia walałem się po mieście. Lubiłem zwłaszcza okolice De Brouckere z pełną gamą sklepów komiksowych, w których można spędzać godziny, nie będąc przez nikogo nękanym. Wtedy odkryłem „Dallas Barra”, kupiłem brakujące tomy „Metabarónów”, ale zobaczyłem też cieniutki komiks z dziwnym



obrazkiem kobiety-skrzypiec na okładce. To była pierwsza część „Umbrella Academy”, druga ukazała się praktycznie równolegle, ale na trzecią trzeba było czekać kolejną dekadę. „Hotel Niepamięć” urzeka czymś, czego nie jest w stanie odtworzyć krzykliwy serial Netfliksa, czyli stworzeniem niesamowitego świata bez uciekania się do sztafażu znanego z Marvela czy DC. Przepiękne kolory Gabriela Ba zmieniają zestawienia, dzięki czemu doświadczamy przejażdżek od smutnych błękitów po pomarańcze i krwiste czerwienie. Brazylijczyk rysował nawet rzeczy z uniwersum „Hellboya”, wykreaował też wydane u nas przez Muchę „Daytrippa”. To prawdziwy artysta w swoim fachu, znacznie ważniejszy w tym przypadku od scenarzysty.

Od samego początku nie rozumiałem bowiem do końca tej opowieści, wydawała mi się przekombinowana, a jednocześnie chciałem wiedzieć, co się wydarzy dalej – poprzez chęć uczestniczenia w zdarzeniach dziejących się w środowiskach narysowanych przez Ba. Czekam jeszcze tylko, aż ukaże się zbiorcze wydanie wszystkich trzech tomów, bo ciężko się jednak czyta w stosunkowo cienkim klejonym paperbacku. (PM)



KOMIKS CONAN HAZARDZISTA

Nieważne, który to album jakiego cyklu – skupmy się na meritum. Trzymam w rękach sto czterdzieści cztery strony jednej z lepszych conanowskich sieczek, z jakimi miałem przyjemność obcować.

Warchoł z Cymerii zaczyna przygodę bardzo pechowo, potem próbuje szczęścia w kartach, ale i tak okazuje się, że najlepiej idzie mu otwieranie bechów i rozszczępienie czerepów. Delikwentowi rzucającemu się na niego z małym jak piórko nożykiem i pytającym w locie, czy jest gotów na śmierć, odpowiada krótkim „Tak, lecz nie z twych rąk i nie dzisiaj”. Gdy zaczyna grać w karty i widać jego skupioną twarz plus nagi tors obwiszony barbarzyńskimi amuletami, można zrywać boki ze śmiechu przy tym arcydziele campu – podobnie jak w poprzednim albumie, gdy Conan jechał wozem z kurtyzankami i musiał wysłuchiwać ich złośliwych tekstów na swój temat. Spośród wielu mniej lub bardziej dzikich komiksowych rozwałek, tych pozerskich spod znaku Gartha Ennisa czy superbohaterkich wygłupów takich na przykład Strażników Galaktyki, upodobałem sobie właśnie Conan z jego podstawowymi założeniami, żeby podskórnie zakpić sobie z herosa, a jednocześnie pokazać, jak „Przybył, by swymi obutymi w sandały stopy deptać błyszczące klejnotami trony ziemi” (w ładnym tłumaczeniu Bartka Czartoryskiego). Nie ma dla mnie bardziej odprężającej lektury, wchłanianej z nieodłącznym uśmiechem na ustach, dlatego tak bardzo czekam na każdy kolejny barbarzyński tom pełen wygłupów i odsłaniający kilka starożytnych tajemnic. Wiem oczywiście, co się wydarzy, wiem, że żaden dystyngowany władca nie sprosta nagiej, brutalnej sile z Cymerii. Jak bowiem powiada Conan: „Jeśli w ogóle w coś wierzę, to w to, że co żyje, może umrzeć”. (PM)

KOMIKS DUCHY ZMARŁYCH

Powiedzieć, że opowiadania Edgara Allana Poeo to podwaliny dzisiejszej grozy, to operować wyświechtanym komunałem, ale taka prawda. Ba, powiem więcej: spora część z nich zapuściła korzenie tak głęboko, że stała się swoistą popkulturową mitologią. Do tego przestronną i dającą interpretatorom sporo miejsca na indywidualne poszukiwania.

Proza Poeo napisana jest zwięźle i sugestywnie, a przez to chętnie poddaje się podobnie kreatywnym adaptacjom jak ta Richarda Corbena. Zmarły zaledwie przed paroma miesiącami artysta, którego początek kariery zbiegł się z amerykańską rewolucją kulturalną przełomu lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych, nawet kiedy z rzadka rysował dla Marvela czy DC, zachowywał godną podziwu niezależność. Dlatego też antologia „Duchy zmarłych”, choć bazująca na dziełach Poeo, jest zbiorem jak najbardziej autorskim. Corben często uprawia sztukę istnego remiksu, pozostając wiernym materiałowi źródłowemu tylko wtedy, gdy służy to historii. Niekiedy, chociażby przy enigmatycznej poezji, oryginał jest dla niego



jedynie punktem wyjścia. Na pojedynczym wersie potrafi zbudować całą opowieść, a dobrze znaną klasykę ubogacić odniesieniami do pulpowego horroru. Nie wszystkim przypasuje kreska Corbena, jego brzydkie facjaty i paskudne grymasy, a także scenariuszowa bezpośredniość, ale jak coś jest dla każdego, to jest dla nikogo. Pamiętajmy też, że twórczość Poeo to istna esencja gotyku! (BC)

KOMIKS BATMAN. SEKTA



Umyślnie czy nie, poprzez całkiem interesującą przedmowę Jim Starlin sprawnie umieszcza swój komiks na długawej osi czasu minionego stulecia. Bo „Sekta”, wydana pierwotnie w 1988 roku, stoi w rozkroku między

dezynwolturą lat dziewięćdziesiątych i ponurym mrokiem, jaki spowił komiks amerykański we wcześniejszej dekadzie. Stąd cokolwiek naiwna (i nie jest to zarzut!) fabuła Starlina przepleciona jest tutaj luźnymi obserwacjami natury socjologicznej, począwszy od pochylenia się nad problemem postrzegania bezdomności jako wykluczenia ze społeczeństwa, a kończąc na, oczywiście, sekciarstwie. Nic dziwnego, bo wtedy w Stanach Zjednoczonych prężnie działały zarówno podejrzane organizacje parareligijne, jak i również podejrzane grupy zajmujące się przeorientowywaniem ofiar umysłowego zniewolenia. U Starlina praniu mózgu zostaje poddany, oczywiście, Batman. Jako żołnierz sekty pyszniącego się mistycznymi mocami Diakona Blackfire'a ma mu pomóc przejąć Gotham. Pytanie brzmi jednak, czy lider podziemnego (dosłownie) ruchu to hochsztafler, czy istotnie chodzi po świecie od setek lat? Znakomite rysunki Berniego Wrightsona, zwanego, słusznie, mistrzem ilustracji grozy, znakomicie oddają zagubienie Batmana i jego wycieńczenie psychiczne. Scenariusz nie zawsze za nimi nadąża, ale nawet gdy balansuje na granicy ramoty, nigdy jej nie przekracza. (BC)



KOMIKS

WEATHERMAN

Niejaki Nathan Bright, pogodynek z przyszłości, przepowiadający, czy na przystosowanym już dla ludzkości Marsie będzie padać deszczem, czy meteorytami, to iście hitchcockowski everyman. Z dnia na dzień jego życie wykonuje piruet i z gwiazdy lokalnej stacji umawiającej się z aż nazbyt dłań fajną dziewczyną staje się celem... wszystkich, łącznie z ukochaną.

Nie zdradzę czemu, choć wydaje się to konieczne, aby omówić treść komiksu, lecz poprzestańmy na tym, że Nathan ma za sobą przeszłość, której nawet nie jest świadomy. „Weatherman” prędko staje się opowiedzianą sprinterskim piórem historią szpiegowską z pędzącą na złamanie karku akcją. Nowa na naszym rynku seria zdecydowanie ma potencjał, głównie ze względu na problematykę moralnej niejednoznaczności bohatera, bo, mocno upraszczając, pytanie brzmi: czy brak świadomości czynu zwalnia nas z odpowiedzialności zań?

Nie chcę przez to powiedzieć, że komiks, za który odpowiadają Jody LeHeup i Nathan Fox, aspiruje do miana pogłębionej refleksji na podobne tematy, lecz to niezły dodatek do sensacyjnej fabuły. No i intrygujący jest ten cyberpunkowy świat, mieniący się kolorami, niepozbowiony humoru, a jednak trochę oklapnięty. (BC)

KOMIKS

MUMINKI, TOM 1

To nie tak, że w dzieciństwie lubiełem „Muminki”, tak samo jak nie byłem nadmiernym miłośnikiem „Oto Szadoków”. Sęk w tym, że Muminki utkwiły mi w pamięci poprzez swą inność.

Nietypowe spojrzenie na świat „Muminków” streszczało się w tym, że proste z mojego punktu widzenia sprawy dziwiły ich, a z kolei coś, co sam byłbym skłonny uznawać za dotknięcie magii, dla nich było czymś zwyczajnym. Teraz dowiedziałem się, że fińska autorka śmieszniuchów, Tove Jansson, nie tylko pisała, lecz również rysowała. Wydany przez Egmont pierwszy tom obrazkowej opowieści to jedenaście nowelek skupiających się głównie na sytuacji, że oto rodzinka Muminków wyrusza poza opłotki swojej doliny i natrafia na wielki, dziwny świat. Spotykają na przykład Audrey Glamour, która po tym, jak Migotka grzecznie się jej przedstawia, stwierdza pogardliwie, „Aha, ktoś z personelu hotelowego”. Puenta zawsze musi być ta sama – skromne, ułożone rodzinne relacje są lepsze od wystawnego trybu życia i udawania kogoś innego, w czym przecież specjalizowała



MIGOTKA

się grana przez Audrey Hepburn Holly Golightly ze „Śniadania u Tiffany’ego”. Zabawne, że wiedząc, kim była prywatnie Tove Jansson, dzisiejsi progresywiści i przebudzeńcy zapewne z niesmakiem patrzą na to, jak bardzo klasycznym wartościami hołdowała sześćdziesiąt lat temu Finka. Komiks jest wydany na żółtym papierze niczym nerdowskie strony w Gablem. Mnie akurat się to nie podobało i z tego, co widziałem, część muminkowych albumów jest drukowana właśnie tak, ale część na białym podkładzie, mniej męczącym oczy. Buka nie pojawia się ani razu, ale zapewne zagości na kartach któregoś z kolejnych tomów przygód rodziny z Doliny Muminków. (PM)

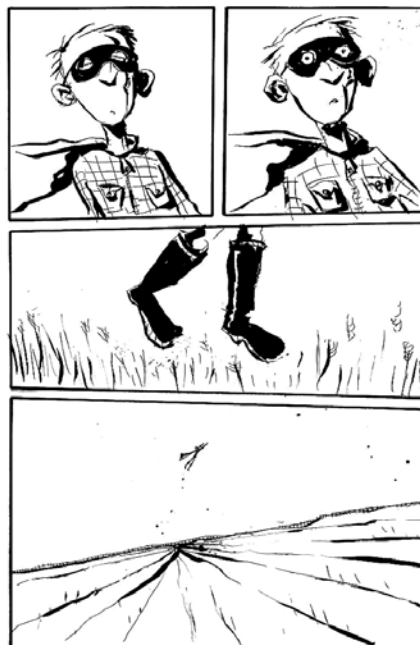
KOMIKS

OPOWIEŚCI Z HRABSTWA ESSEX

Oto blast from the past, komiks, który kanadyjski artysta Jeff Lemire napisał i narysował, zanim stał się „tym” Jeffem Lemire’em, podpisującym się pod kolejnymi hitami, i autorskimi, i kreślonymi dla największych.

Dlatego na poły zmyślone, a na poły bazujące na jego osobistych doświadczeniach „Opowieści z hrabstwa Essex” mogą się wydawać dziełem zaskakująco skromnym. Czerni i biel, kameralne historie z prowincjonalnego miasteczka, gdzie centrum życia rozrywkowego jest stacja benzynowa, pola, farmy i marzenia o Toronto. Lecz prosta forma kryje dość treści, aby obdzielić nią trzy komiksy, bo i tyle mieści rzeczony zbiór.

Historie Lemire’a przeplatają się ze sobą nie tylko na poziomie fabularnym, ale i emocjonalnym, a każda kolejna uzupełnia poprzednie. Pierwsza opowiada o pogubionym chłopaku wychowującym się po śmierci matki na wiejskiej farmie. Odkoczną od ponurej codzienności są dla niego superbohaterskie komiksy. Druga to historia dwóch braci, których łączy miłość do hokeja, a dzieli uczucie do tej samej kobiety. Trzecia, niejako



CZĘŚĆ PIERWSZA: OPOWIEŚCI Z FARMY | 11

spajająca, domyka ponapocznane wątki za pośrednictwem postaci pielęgnarki opiekującej się miejscowymi starcami.

„Opowieści z hrabstwa Essex” to międzypokoleniowa, obyczajowa saga, gdzie mało jest sensacji, a sporo życiowej refleksji, której echa, równie głośne, słyszalne są zresztą i w dalszej twórczości Lemire’a. Świetna rzecz. (BC)



KSIĄŻKA MIŁA ROBÓTKA

Czas transformacji ustrojowej stał się wdzięcznym tematem książek. Ewa Studzińska sięga do nieco przemilczanego aspektu zmian.

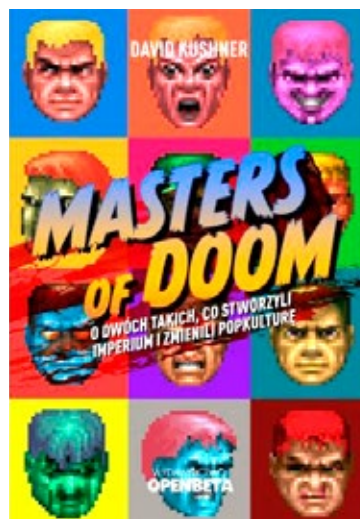
Podtytuł mówi w zasadzie wszystko – „Polskie świerszczyki, harlekiny i porno z satelity”. To książka o czasach, kiedy – jak donosił czytelnik w liście do redakcji – prosząc w kiosku o Secret Service, można było odejść z Seksretami. Upadek PRL przyniósł koniec cenzury obyczajowej, co z jednej strony otworzyło nieskrępowany potok erotyki, z drugiej – wywołało nieskończone dyskusje o definicje pornografii. Jak to się skończyło, widać – porno zniknęło z mainstreamu i przeniosło do sieci, na wyspecjalizowane, głównie zagraniczne portale. Zanim się to stało, żyliśmy w epoce kolorowych czasopism zdobiących witryny kiosków (w listach do Kawaii młodzi czytelnicy narzekali, gdy na okładce znajdowała się zbyt seksowna bohaterka, bo brano ich za konsumentów pisemek erotycznych). Studzińska, badaczka pornografii, stworzyła reportaż pokazujący różne pola polskiej branży erotycznej – od pierwszych sexshopów, magazynów z anonsami, które łączyły spragnionych przygód ludzi przed Tinderem, przez pełne gorących opisów harlekiny, po instalację w Polsce przemysłu wideo (kto pamięta naszą sławną rodaczkę, Teresę Orłowską?). Dużo tu ciekawostek i opisów, ale i namysłu, na przykład nad równoległymi (i totalnie odmiennymi) losami aktorki Katarzyny Figury, słynnej z rozbiieranych kinowych scen, i gwiazdy przaśnego porno, Klaudii Figury. (MRW)

KSIĄŻKA MASTERS OF DOOM

Mówiłem kiedyś, że nie powinienem recenzować książek o grach, i trzymam się tego, dlatego to, co tutaj piszę, to nie recenzja, lecz obwieszczenie. Ogłoszenie parafalne informujące z pewnym opóźnieniem, że na polskim rynku pojawiła się książka Davida Kushnera z 2003 roku. Rzecz została przetłumaczona przez Marcina Kosmana i wydana nakładem jego wydawnictwa Open Beta.

Pamiętam dobrze tę książkę, bo korzystałem z niej podczas pisania „Cyfrowych marzeń”. Kushner sprawnie odtworzył dni rodzenia się Doom, zwłaszcza wieczór, gdy w id Software przypomniano sobie scenę z „Koloru pieniędzy” Martina Scorsese, w której Tom Cruise przynosi ukryty w futerale kij bilardowy i na pytanie ciemnoskórego gracza, co jest w środku, odpowiada, że zagłada, z jeszcze słodszy uśmiechem niż ten podrobiony w niedawnym deepfake’u.

Chciałem jeszcze zwrócić uwagę na dialogi. Tutaj, w przeciwieństwie do katastrofalnych pod tym względem „Wojen konsolowych”, wydają się naturalne, zawierają przekleństwa, ale sprawiają wrażenie, że zostały wiernie odtworzone ze wspomnień Johna Romero i Johna Carmacka.

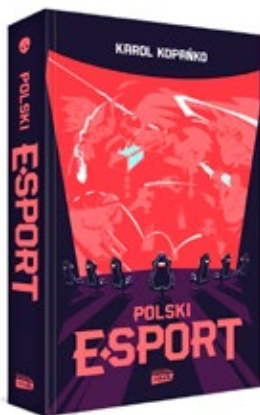


2003

Przed wszystkim jednak wybrana przez Kushnera formuła narracyjna nie zaburza najważniejszego, czyli potoku informacji, które przed ukazaniem się tej książki były zwyczajnie nieznanne.

Samo wydanie jest dość skromne – miękka oprawa, klejona, za to okładka stworzona przez Kowala z Fakes Forge o niebo lepsza od oryginału. Do dziś się dziwię, dlaczego Kushner dopuścił do druku front z takim byle czym, i przypominam sobie równocześnie, jak pewien artystowski grafik chciał na okładce „Cyfrowych marzeń” umieścić zdjęcie szarego tłumu graczy „stojących w kolejce po swoje marzenia”. (PM)

KSIĄŻKA POLSKI E-SPORT



Karol Kopańko w wielu wariantach opowiada historię młodocianego fana gier wideo – dziwaka, w którego wątpliwej rodzinie i znajomi, a który później zostaje sportowcem, czempionem Starcrafta, Quake’a czy Counter-Strike’a i spełnionym człowiekiem. To się zawsze dobrze czyta.

Książka prezentuje zjawisko rodzimego e-sportu właśnie oczami bohaterów, z którymi rozmawia

autor, a są wśród nich prawdziwe legendy tego świata: Michał Blicharz, Piotr Skowyrski, Marcin Jankowski czy Maciej Krzykowski (by wymienić tylko kilku). Tak prowadzona narracja to atut (żywi ludzie zamiast suchej historycznej kroniki), ale i wada, bo w gąszczu indywidualnych opowieści gubi się chronologia, wątki pojawiają się i giną, by powrócić wiele stron dalej, nie dało się także uniknąć powtórzeń. Niekiedy autor niepotrzebnie też grzęźnie w szczegółach istotnych tylko dla bohaterów (gdyby książka była nieco krótsza, nic by nie straciła). Na szczęście mimo kilku zgrzytów Kopańko panuje nad opowieścią, dba też o laików, cierpliwie tłumacząc zasady opisywanych gier i niuanse hermetycznego światka elektronicznych sportowców. Nie zapomina również o międzynarodowym tle tej historii. Miłym akcentem są także kody QR odsyłające do dodatkowych materiałów w internecie. Brakowało takiej książki. Sport elektroniczny to bardzo interesujące zjawisko, które w krótkim czasie przeszło drogę od hobby garstki ekscentryków wydających kieszonkowe w internetowych kafejkach do zawodów w wielkich halach, z których transmisje oglądają miliony fanów, i jednej z najbardziej dochodowych gałęzi rozrywki i biznesu. Dobrze, że ktoś wreszcie opowiedział o polskich epizodach tej historii. (BK)

QUAKE



Plakat autorstwa
Jakuba Różalskiego w formacie A1
inspirowany grą Secret of Monkey Island

patronite.pl/PIXEL

patronite.pl/PSXEXTREME

**NINETES BACK,
ALL RIGHT!**

DLACZEGO
WCIAŻ BĄŻE
Z NIEOGOLONĄ
MORDĄ? DŁATEGO.



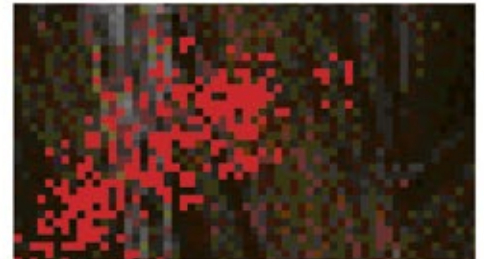
Z MOICH OBSERWACJI WYNIKA, ŻE **DRUGIE LATA 80.** SKOŃCZYŁY SIĘ OKOŁO TRZECH WIOSEN TEMU. JAKO OSTATNI TEMAT ZAUWAŻYLI STOBECZNI DIDŻEJE, A POTEM PRZYSZŁA PANDEMIA.

NASTĄPIŁ OCZYWISTY POWRÓT KRACIASTEGO FLANELU I NIEŚMIAŁYCH PRÓB NAWIĄZANIA STYLOWEJ DYSKUSJI Z GRUNGE'EM. Z DRUGIEJ STRONY NA PEŁNEJ WRÓCIŁA MODA NA RAVE, A POTEM HOUSE. WSPÓŁCZESNE LICEUM ZACZEŁO WYGLĄDAĆ JAK MOJE LICEUM, ODPOWIEDNIO PODKREŚLONE.

A POTEM NASTĄPIŁ WYSYP RETRO SHOOTERÓW FPS, KTÓRE JAK TYLKO MOGŁY, STARAŁY SIĘ ODDAĆ SZNYT WESOŁYCH, KORYTARZÓWYCH ROZWAŁEK CZASÓW **BLOODA** CZY **QUAKE'A**. WSZYSTKO SKĄPANE W ODPOWIEDNICH TEKSTURACH, NAPĘDZANE DOSKONAŁE SYMULOWANĄ MECHANIKĄ.

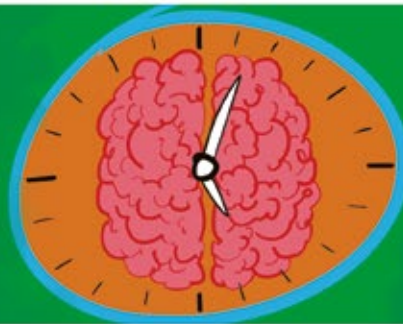


NIE PRZESZKODZIŁO TO W STARCIE DRUGICH LAT 90.



**YEAH,
BABY!!**

NAJPIERW OGARNAŁ MNIE MAŁY SMUTEK. CZY NAPRAWDĘ MUSIMY SIĘ WCIAŻ KRĘCIĆ W POPKULTUROWYM KÓŁKU, ŁADUJĄC SOBIE W MÓZGI PEŁNYMI ŁOPATAMI NOSTALGII I SENTYMENT?



A MOŻE TAK BYŁO... OD ZAWSZE?



WEŹMY NA WARSZTAT CASUS DŻORDŻA.



LUCAS WYCHOWAŁ SIĘ NA KINIE LAT 50./60. TYCH WSZYSTKICH ZAKAZANYCH PLANETACH, BŁOBACH, UFOKACH ATAKUJĄCYCH ZDROWĄ* AMERYKAŃSKĄ TKANKĘ SPOŁECZNĄ ORAZ NA WIELKICH KOSTIUMÓWYCH WIDOWISKACH.

NOWA NADZIEJA TO NIC INNEGO JAK WIELKI LIST MIŁOSNY TRZYDZIESTOLATKA DO CZASÓW DZIECIŃSTWA. TO ZAGRYWKA NA NOSTALGII Z ODPOWIEDNIO PODKREŚLONYM MONTAŻEM I NOWATORSKIMI EFEKTAMI SPECYJALNYMI.

JASNE, TWÓRCY OBRACAJĄ SIĘ W KRĘGU. JAK MY WSZYSCY. ODDAJĄ NAM TO, CZYM NASIĄKLI, INACZEJ BYĆ NIE MOŻE. ALE CHCĘ WIERZYĆ, ŻE TEN KRĄG WCIAŻ I WCIAŻ SIĘ POSZERZA.



*Z TYM ZDROWIEM ROZPRAWIŁ SIĘ POTEM W AMERYKAŃSKIM GRAFFITI.

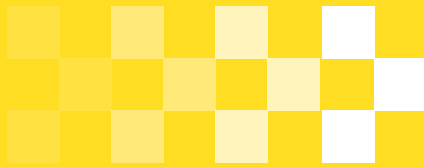


W EPIZODZIE PIERWSZYM PRÓBOWAŁ POWTÓRZYĆ TEN MANEWR ZE ZDWOJONĄ SIŁĄ, STĄD POCZUCIE OGLĄDANIA RAMOTY JUŻ W MOMENCIE PREMIERY. JA AKURAT WTEDY DOCENIŁEM TEN EKSPERYMENT.



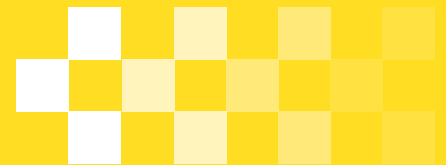
NO I WRÓCIŁA MODA NA ZAGINANE DASZKI W BEJSBOŁÓWKACH. I DOBRZE, BO TE PROSTE TO JAKIEŚ PAJACOWANIE BYŁO.

GRA R F D T S



F E L I E T O N Y

- 103 Łukasz Orbitowski
- 111 Piotr Gawrysiak
- 118 Aleksy Uchański
- 120 Marcin Borkowski



**SWOBODA W TWORZENIU GIER NIEZALEŻNYCH
SPRAWIA, ŻE POWSTAJĄCE TYTUŁY NIERAZ STA-
NOWIĄ BARDZIEJ ARTYSTYCZNY MANIFEST, INTE-
RAKTYWNY EKSPERYMENT ANIŻELI GRĘ WIDEO.**



CREDITS

W DŻUNGLI JAPŃSKIEJ POPKULTURY



■ Jedną z atrakcji Tokyo Jungle jest możliwość zagrania jako słynny pies-robot Sony AIBO.

Mój pierwszy raz był krótki. Zabił mnie większy pies. Za drugim udało mi się rozmnożyć, po czym wyruszyłem gromadką szczeniąt na poszukiwanie pożywienia, trochę się zapędzając. Spotkaliśmy krowę, troje piesków padło w nierównej walce, ale czwarty mógł się posilić. Na długo to nie wystarczyło, padł z głodu w drodze powrotnej. Potem zagrałem jelonkiem. Chwila nieuwagi i zadziobało go [mnie] stado kur.

■ Michał R. Wiśniewski

A potem spróbowałem drugiego trybu gry – historii. Bohater pierwszej opowieści to ubrany w czerwone wdzianko uroczy pomeranian (znany również jako szpic miniaturowy), który obudził się w pustym mieszkaniu i musiał zmienić się w bestię. Aby nie paść z głodu, zabił trzy króliki, a na koniec dnia odbił legowisko z łap ulicznego kota.

„Zabijasz ulicznego kota i przejmujesz jego terytorium” – oto realia gry Tokyo Jungle. Fabuła jest prosta – ludzie znikają w tajemniczy sposób, a na ulicę Tokio wylęgają zwierzęta. Zdziaczała

pupile i uwolnieni mieszkańcy zoo łąją po zarośniętym trawą mieście i walczą ze sobą o przetrwanie. Tak też nazywa się pierwszy tryb gry: po wyborze zwierzaka należy przeżyć, polując (lub skubiąc roślinki, jeśli wybierzemy roślinożercę), przejmując terytorium, imponując samicy i przedłużając gatunek; wtedy przejmujemy kontrolę nad potomstwem i cykl się powtarza. Aż do nieuniknionej śmierci.

Tokyo Jungle, wydane w 2012 roku na PlayStation 3, to jedna z czterech gier firmowanych przez studio Crispy's!, którego założycielem jest Yohei Kataoka. Ale zaczęło się od zupełnie innego tytułu.

■ Żabowaty żelek z oczkami, czyli Cri-chan, maskotka Crispy's!





Na gruzach dawnego świata toczy się krwawa walka o przeżycie.



Nie mam pańskiego płaszczka i co mi pan zrobi?



MODNE ŻYCIE

Dwudziestojednoletni Kataoka studiował sztukę, ale się nudził. Zajął się więc tworzeniem stron internetowych i logotypów. I dalej szukał pomysłu na siebie, bo nie było to coś, co chciałby robić. Wpadł więc na pomysł, nad którym zaczął pracować z kolegami i osobami poznanymi w sieci, był dwuwymiarowy RPG – Meteo. Jego akcja miała dziać się w świecie, który czeka nieunikniona zagłada – za dziesięć dni zostanie zniszczony przez meteoryt. Samo zrobienie gry – nawet jeśli oznaczało sfinansowanie jej z własnych



C.A.M.P.!

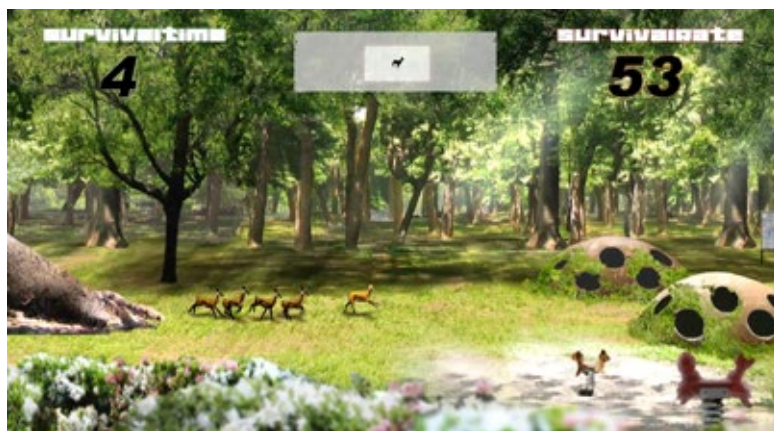
Dzięki inicjatywie PlayStation C.A.M.P. oprócz Tokyo Jungle powstały takie gry jak Rain (PS3, nie mylić z prototypem Crispy's!), Patchwork Heroes (PSP), Trash Panic czy Echochrome.

funduszy – nie było tak trudne jak próba jej wydania. W latach zerowych rynek indie, jaki znamy dziś – prężny dzięki smartfonom i platformom cyfrowym – po prostu nie istniał. Małe pecetowe gry można było robić w ramach otakowskiego hobby, ale to nie interesowało Kataoki. Nie chciał też zatrudnić się w studiu deweloperskim, bo po doświadczeniach z pracą dla klientów czuł, że chciałby robić własne rzeczy, a nie narzucone przez kogoś. Rozwiązaniem było założenie własnej firmy. Tylko skąd wziąć na fundusze?

Był rok 2006. Sony szykowało się do premiery PlayStation 3, wciąż dobrze sprzedając PS2 i Playstation Portable

**POMYSŁ NA TOKYO JUNGLE
NARODZIŁ SIĘ Z POŁĄCZENIA
DWOCH WYSTĘPUJĄCYCH
W GRACH KLASYCZNYCH
MOTYWÓW – „ZWIERZE”
I „MIASTO DUCHÓW” .**

CREDITS



MYSTYLIST, APLIKACJA NA SONY PSP POZWAŁA NA ZARZĄDZANIE GARDEROBĄ.

wypuszczone w 2004 roku. W tych czasach firma chętnie eksperymentowała – zainwestowała na przykład w twórców gry Flow, którzy później, już jako Thatgamecompany, na mocy kontraktu wypuścili jeszcze wspaniałe Flower i Journey (Podróż). W 2006 roku zaś Sony ogłosiło inicjatywę Playstation C.A.M.P! (Creator Audition Mash up Project!), której celem było wyłowienie i sfinansowanie projektów młodych twórców. Yohei Kataoka zauważył reklamującą ją plakat i postanowił spróbować. Studio wielkości 10 metrów kwadratowych mieściło się w budynku mieszkalnym. Zgłoszenie przygotowali w pięć osób, proponując trzy projekty na różne platformy – wspomniany Meteo na PSP, ME:CO – projekt gry społecznościowej na PS3 (która miała mieć połączenie z internetem) i kolorową, kreskówkową zręcznościówkę Rain na PS2. W wystąpieniu na Game Developers Conference w 2013 roku Kataoka opowiadał, że kluczowe okazało się zdjęcie całej ekipy – zrobione na dachu,

w zabawnej, pełnej energii pozie. Tak zaczęła się historia studia Crispy's!

Pierwszą jego produkcją nie była jednak żadna gra z listy, ale coś z zupełnie innej beczki. MyStylist, aplikacja na Sony PSP, która dzięki użyciu dołączonej kamery pozwalała na zarządzanie swoją modną garderobą, łączenie ze sobą ciuchów w poszukiwaniu najlepszej kombinacji i katalogowanie inspiracji. Wyszła w 2008 roku, w tym samym, w którym na świeżo wypuszczonym na rynek iPhone'ie zadebiutował App Store. Rzeczy, które dziś robi się na smartfonach, kiedyś można było robić na konsolach przenośnych, które nie służyły tylko do grania.



W stworzeniu MyStylist przydatne okazało się doświadczenie Kataoki zdobyte przy projektowaniu stron internetowych. Widać to po samej aplikacji, wyglądającej nieco jak sieciowy serwis – jest funkcjonalna i minimalistycznie elegancka. Po skończeniu prac nad nią ekipa się rozstała – zostały tylko dwie osoby.

MIEJSKA DŻUNGLA

Studio Crispy's! stanęło przed trudnym zadaniem – jak znaleźć pomysł na grę, który spodoba się Sony. Było ich kilka – między innymi Planet and Baby (trzeba w nim było opiekować się gigantycznym, pożerającym powierzchnię planety dzieckiem aż do osiągnięcia przez nie dorosłości), World of Colors (dwuwymiarowa gra pozwalająca na zwiedzenie magicznej krainy) czy High Speed Hikyaku (umieszczona w czasach samurajów zręcznościówka o przygodach kuriera). Okazały się nietrafione – World of Colors brakowało na przykład elementu zabawy. Yohei Kataoka zaczął myśleć o czymś, co byłoby zarazem uniwersalne i oryginalne, co zapadnie w pamięci i stanie się inspiracją dla kolejnych pokoleń, tak jak gry, w które grał w dzieciństwie, stały się inspiracją dla niego. „Współcześni konsumenci są wybredni – nie kupią czegoś tylko dlatego, że jest nowe” – opowiadał w 2013 roku.

Spróbował nowego podejścia – połączenia dwóch znanych elementów tak, by stworzyć nową, unikatową jakość.



MyStylist współpracował z dołączoną do PSP kamerką, dzięki której można było wprowadzać do bazy danych swoje stroje. Projekt aplikacji był elegancki i stylem przypominał design strony internetowej.



W 2013 roku Yohei Kataoka wystąpił na GDC, gdzie opowiadał o własnych doświadczeniach, a także specyfice japońskiej popkultury, podejścia do tworzenia gier i wyzwaniach, jakie stoją przed branżą.



W wydanej w 2013 roku grę strategiczną Tokyo Jungle Mobile można było zagrać w Japonii na platformie PlayStation Mobile. Była dostępna na PS Vita, a także na niektórych smartfonach firmowanych przez Sony Ericsona.

ŚWIAT TOKYO JUNGLE ZOSTAŁ ZAINSPIROWANY PRZEZ ALBUM FOTOGRAFICZNY „TOKYO NOBODY” MASATAKI NAKANO, POKAZUJĄCY WYLUDNIONE ULICE STOLICY JAPONII.



I tak właśnie narodziło się Tokyo Jungle – z połączenia dwóch klasycznych motywów „zwierzę” i „miasto duchów”. Wymarłe miasta były czymś normalnym w grach wideo, ale wpuszczenie do nich dzikich zwierząt jako bohaterów? To zupełnie nowa i ekscytująca idea. Co najważniejsze, zwierzęta zapewniały to, czego brakowało w poprzednich projektach – zabawę. Rozgrywka została oparta na instynkcie przetrwania – to wszystko, co trzeba w niej robić, a jednocześnie umożliwia swobodną eksplorację otwartego świata.

Konkretną inspiracją dla gry był album „Tokyo Nobody” fotografa Masataki Nakano, który przez jedenaście lat fotografował miejsca bez ludzi. Zwykle przeludnione, pełne życia przestrzenie Tokio – Ginza, okolice stacji Shibuya – na jego zdjęciach są zupełnie puste. Kataoka wykorzystał je w prezentacji, która miała „sprzedać” grę – jedno z nich stało się okładką nieistniejącej jeszcze ścieżki dźwiękowej. Opustoszała, przecinająca miasto autostrada z fotografii Nakano w wersji Tokyo Jungle została przejęta przez polujące drapieżniki. Asphalt został pokryty krwią.

CREDITS



Uroczy pomernian z ikonicznej okładki Tokyo Jungle powraca jako demoniczny potwór ścigający Ranko Tsukigime...

...co w sumie jest jedynie kontynuacją krwawej serii rozpoczętej w tokijskiej dżungli – ten pies to mała maszyna do zabijania!

CRISPY'S! NIE MIAŁO
DOSWIADCZENIA,
WIĘC POPEŁNIŁO
BŁĘDY – TAKIE JAK
PRZEJŚCIE NA 3D JUŻ
W CZASIE PRODUKCJI
ALBO WYNAJĘCIE
BIURA W BUDYNKU
MIESZKALNYM.



Przygotowano też wideo przedstawiające przebieg gry, bo nie dało się jej porównać do żadnego istniejącego tytułu. Animacja stworzona w programie Adobe After Effects znacznie różniła się od gotowej produkcji. W pierwszym założeniu Tokyo Jungle było dwuwymiarową platformówką, jednak w trakcie prac okazało się, że znacznie lepiej do oddania polowania i eksploracji sprawdzają się trzy wymiary. Ale to, co najważniejsze, pozostało niezmienione – możliwość gry jako zwierzę drapieżne lub roślinożerne. To pierwsze polowało i zjadało słabszych, ale też uciekało przed silniejszymi przeciwnikami. To drugie skubie rozsiane po planszy rośliny i żyje w ciągłym strachu; łączy się w stada i poświęca słabszych



Roślinożerni

Filozof Masahiro Morioka definiuje „mężczyzn roślinożernych” jako „życzliwych i łagodnych mężczyzn, którzy nie będąc związanymi męskością, niezwyklowo angażują się w romantyczne związki i nie mają skłonności do zranienia lub krzywdzenia innych”.

członków, by reszta mogła uciec. Pomysł się spodobał, gra poszła do produkcji.

Crispy's! było niedoświadczonym studium, więc popełniło dużo błędów – takich jak przejście na 3D już w czasie produkcji albo wynajęcie biura w budynku mieszkalnym. Po niezbędnym rozbudowaniu ekipy pracującej nad grą okazało się, że publiczna sieć energetyczna nie daje rady – konieczne stało się jej rozbudowanie, co w sumie wyszło drożej niż wynajęcie miejsca pracy w przystosowanym biurze. Brak doświadczenia sprawił też, że zespół wziął się za wielki pomysł – w Tokyo Jungle można grać kilkudziesięcioma różnymi zwierzętami.

ZWIERZĘTA DUŻE I MAŁE

Zabawa zaczyna się przed dworcem Shibuya – miejscem doskonale znanym miłośnikom japońskiej popkultury i gier wideo. To tam rozgrywa się akcja choćby The World Ends with You czy Persony 5. I tam znajduje się pomnik słynnego Hachiko, wiernego psa rasy akita, który przez prawie dziesięć lat czekał na powrót swojego zmarłego pana. Zwiedzimy dachy i podziemia, nieczynną linię kolejową czy park Yoyogi.

Stawką jest przetrwanie, w tym celu trzeba nie tylko jeść, ale też się rozmnażać. Do tego trzeba przejść terytorium, na którym znajduje się legowisko, a potem znaleźć chętną samicę. To nie takie proste – w zależności od jej desperacji trzeba wykazać

się odpowiednio wysokim statusem. Polować i odnosić sukcesy. Proste zasady prostego życia. A potem – hyc – i grymy jako następne pokolenie, stado młodych, które dorasta (czas w tej symulacji biegnie bardzo szybko) i historia się powtarza. Żeby nie było nudno, gra podsuwa cele do wykonania w określonym czasie – takie jak odwiedzenie jakiejś dzielnicy, spożycie odpowiedniej liczby kalorii czy zabicie zwierząt konkretnego gatunku. Na końcu zawsze czeka śmierć i możliwość wpisania na listę najlepszych graczy. Za zdobyte punkty można też kupować ubranka dla naszych zwierzątek.

Gra jest jednocześnie prosta i wciągająca. Typowy dla epoki PlayStation 3 styl graficzny pozbawiony żywych kolorów świetnie się nadawał do stworzenia atmosfery wymarłego miasta. Nie brakuje humoru – dzięki DLC można grać jako człowiek – jaskiniowiec lub pracownik biurowy. Ten pierwszy to drapieżca, ten drugi jest roślinożerny. „Roślinożernymi” („sōshoku danshi”) japońska prasa złośliwie nazywała młodych mężczyzn, którzy nie byli zainteresowani zakładaniem rodziny. Nasz bohater, w przeciwieństwie do innych zwierząt, nie może się rozmnażać, co jest oczywiście podyktowane względami praktycznymi (trzeba by programować bobasy, co przypominałoby wspomnianą niezrealizowaną grę Planet and Baby).

Drugi – poza Przeżyciem – tryb rozgrywki to tryb fabularny. Jak wspomniałem na początku, zabawę zaczyna się w nim jako pomeranian. Mały, kruchy piesek, który stał się ikoną gry. Okładka Tokyo Jungle, na której znajduje się samotna mała



psina na tle opustoszałego miasta, została uznana za jedną z najlepszych. Co ciekawe, wydawcy woleli inną okładkę, pełną walczących ze sobą zwierząt.

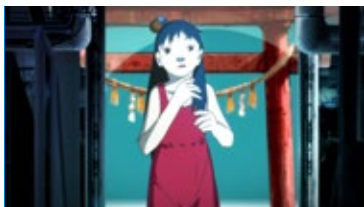
Kolejne rozdziały pozwalają wcielić się w różne zwierzęta i składają się w opowieść o walkę o dominację nad Tokio. Ze znajdowanych po drodze częściowych dokumentów możemy spróbować odtworzyć historię zniknięcia ludzkości – zagadka zostaje wyjaśniona w ostatnich rozdziałach, w których kieruje się... psem-robotem wzorowanym na słynnym Sony AIBO. To jedna z przyczyn, dla których Tokyo Jungle do dziś należy do moich ukochanych gier.

W 2013 roku tytuł doczekał się adaptacji jako Tokyo Jungle Mobile na platformę PlayStation Mobile, dostępną na PS Vita i wybranych smartfonach, takich jak Sony Ericsson Xperia Play. Element zręcznościowy został w niej zastąpiony strategicznym.

KRÓTKIE KAWAŁKI

W 2013 roku wyszła antologia anime pod tytułem „Short Peace”. Gra słów – „krótkotrwały pokój” z tytułu brzmiała jak „krótkie kawałki”, bo i animowane filmy wchodzące w jego skład miały po piętnaście minut. Za projektem stał sam Katsuhiro Otomo, twórca słynnego kultowego hitu „Akira”. „Short Peace” było czwartym tego typu przedsięwzięciem, w którym brał udział, po „Neo Tokyo”, „Robot Carnival” i „Memories”. Tym razem wyreżyserował jedną z nowelek, inna zaś jest adaptacją jego komiksu.

Otwarcie antologii zrealizował Koji Morimoto (polskiemu odbiorcy znany z prac nad „Akirą”, shorta „Beyond” z „Animatriksa” czy teledysku „Extra” Kena Ishiego). Cztery animacje nie są ze sobą powiązane – to, co je łączy, to widok na górę Fuji w ostatnich kadrach; tematem bowiem jest Japonia. „Possessions” („Tsukumo”, reżyseria Shuhei Morita) to historia podróżnika, który



Za abstrakcyjne otwarcie antologii „Short Peace” odpowiada Koji Morimoto, mistrz łączenia klasycznej animacji z grafiką komputerową.



„Tsukumo” to opowieść o duchach, które zgodnie z japońskimi legendami rodzą się w starych przedmiotach. Historia zaczyna się jak horror, jest jednak jego pełnym przeciwieństwem.



W „Hi no yōjin” mistrz Katsuhiro Otomo odchodzi od swojego znanego stylu, sięgając po animację wzorowaną na klasycznych japońskich grafikach z epoki Edo, w której umieszczona jest akcja nowelki.

TO, CO WYRÓŻNIA „SHORT PEACE” SPOŚRÓD INNYCH ANTOLOGII ANIME, TO WŁĄCZENIE DO NIEJ GRY RANKO TSUKIGIME'S LONGEST DAY NA PLAYSTATION 3.

Wciąż dostępna jest strona internetowa studia Crispy's!, wyglądająca nieco jak eksplodujący demon z „Short Peace”.

musi zmierzyć się z przedmiotami opętanymi przez duchy. „Combustible” („Hi no yōjin”, reżyseria Otomo), opowieść o nieszczęśliwej miłości i wielkim pożarze osadzona w epoce Edo. „Gambo” (reżyseria Hiroaki Ando, znany z netfliksowego „Ajin” czy „Rycerzy Sidonii”) to historia białego niedźwiedzia walczącego z demonem w czasach samurajów. Czwarty film, „A Farewell to Weapons” („Buki yo Saraba”, reżyseria Hajime Katoki), jako jedyny dzieje się w przyszłości, w postapokaliptycznym Tokio, w którym oddział saperów sprzątających stare instalacje trafia na aktywne, autonomiczny roboczołg. Doskonała trójwymiarowa animacja i niespodziewany gorzki humor prosto z oryginalnej nowelki Katshuhiro Otomo.

To, co wyróżnia tę antologię spośród innych zbiorów, to piąty segment. Short Peace: Ranko Tsukigime’s Longest Day jest bowiem grą na PlayStation 3. Czwartą, pod którą podpisało się studio Crispy’s!

NAJDŁUŻSZY DZIEŃ RANKO TSUKIGIME

To niezwykła gra. Jej producentem i reżyserem został Yohei Kataoka, ale za scenariusz odpowiada Goichi Suda. Słynny Suda51, założyciel studia Grasshopper Manufacture, autor takich gier jak The Silver Case, killer7, Lollipop Chainsaw czy serii No More Heroes. To może oznaczać jedno – nawet jeśli gra zaczyna się dość normalnie, w pewnym momencie fiknie koźła.

Szczerze mówiąc, na dziwne rzeczy nie trzeba długo czekać. Animowane intro gry sprawia wrażenie sztamkowej historii o trójce licealistek, ale to wrażenie szybko pryska, gdy tytułowa bohaterka po szkole dociera do domu. Jej ojciec jest królem imperium



Wielki biały niedźwiedź w obronie porwany przez obrzydliwego demona kobiet – to historia z czasów samurajów opowiedziana w segmencie „Gambo”.



podziemnych garaży, a ona sama mieszka w automatycznym garażu (za pokoje służy jej system połączonych kontenerów). Zdolna skrzypaczka, która prowadzi podwójne życie – jest płatną morderczynią. Jej głównym celem jest jej własny ojciec, którego wini za śmierć matki. I jeszcze nie zaczęła się sama gra!

Tu na scenę wraca Yohei Kataoka, który rzecz wymyślił tak, żeby była jak najbardziej przystępna. Ranko Tsukigime to w zasadzie running game, dynamiczna dwuwymiarowa platformówka, w której trzeba uciekać przed nadciągającym ekranem zagłady. Ale jest bardziej skomplikowana niż klony Canabalta – skoki po ścianach, alternatywne ścieżki, stojące na drodze demony, wreszcie potyczki z bossami. Stylistycznie przypomina nieco pierwszą, dwuwymiarową wersję Tokyo Jungle, ale plansze są dość abstrakcyjne, to nie odwzorowane miasto, tylko jego idea; demony wybuchają w kolorowe misz-masze, pokazując pełnię zamętu współczesnej japońskiej popkultury.



„Pożegnanie z bronią” to historia nierównej walki człowieka i morderczej maszyny. Wierna adaptacja mangi Katsuhiko Otomo ze zbioru „Memories” wykonana w grafice naśladującej klasyczną animację.

Scenariusz gry jest dość spójny mniej więcej do połowy (Ranko idzie na misję i zabija yakuzę), potem następuje eksplozja wyobraźni Suda51. Dziwne transformacje, zmiana stylu animacji (odpowiada za nią Kamikaze Douga, która oprócz pięknych trójwymiarowych anime robiła takie wybryki jak „Pop Team Epic”), wrestling, inwazja z księżycą, góra Fuji (jak w innych segmentach „Short Peace”) i wielka głowa (pamiętacie Tokyo Jungle?) pieska rasy pomeranian. I jeszcze zakończenie, w którym trzy dziewczyny bawią się na karaoke do chyba najskoczniejszej piosenki w dorobku Akiry Yamaoki. Cała antologia dostępna była na płycie BluRay lub do pobrania w PlayStation Network. Działające PS3 wydaje mi się dziś niezbędnym wyposażeniem każdego fana retro. Dorobek studia Crispy’s! to świadectwo czasów przed współczesnym zalewem gier niezależnych, gdy takie przedziwne perełki powstawały rzadziej, ale i łatwiej wystawały z szumu nieskończonych treści. ▀

✚ Tokijskie ulice zostały zmienione w abstrakcyjny tor przeszkód, w którym zabijane przez Ranko demony widowiskowo eksplodują.

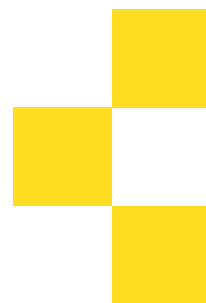


Pierwsze animowane fragmenty Ranko Tsukigime’s Longest Day nie zapowiadają szalonego i ekstrawaganckiego kierunku, w jakim później gwałtownie skręca styl i narracja: jest nawet segment aktorski.



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.



GRY NA MYŚLENIE

W dawnych czasach istniała specjalna kategoria gier: na myślenie. Tak się o nich mówiło i tak figurowały w spisach udostępnianych przez piratów na giełdzie elektroniki pod krakowskim Elbudem. Były gry sportowe, mordobicia, „szczelanki” i właśnie takie na myślenie, osobna kategoria skierowana dla poszukiwaczy wyzwań intelektualnych, a nie prostego wygrzewu.

Nigdy nie było mi z nimi po drodze. Ledwo radziłem sobie w Lost Vikings, a Secret of Monkey Island znajdował się poza zasięgiem mojej mózgowicy. Ciekawe, bo przecież nie jestem głupim facetem. Dajcie mi grę z najprostszą nawet zagadką i się pogubię.

Przechodzę powoli Shadow of the Tomb Raider. Podoba mi się jego brawura odrzucająca choćby pozory zdrowego rozsądku. Tylko w pierwszym epizodzie Lara przeżyła katastrofę samolotu oraz powódź, buchnęła starożytny artefakt z ukrytej świątyni i zabiła, lekko licząc, tuzin drabów, używając łuku. Coś wspaniałego. Reszta rozgrywki przebiega mniej więcej w tej samej poetyce, a ja bawię się jak na karuzeli, układając własne rankingi źle napisanych postaci i fatalnych dialogów.

Raz na jakiś czas pojawia się zagadka. Lara zastaje prehistoryczny mechanizm, który jakimś cudem działa. Wymaga jedynie odblokowania. Należy przesunąć obelisk, ułożyć kamienne kłocę w odpowiedniej odległości i tym podobne. Każda zagadka psuje mi zabawę. Mam ochotę odłożyć grę. Wiem, że te zadania są bardzo proste, ale najczęściej nie potrafię ich rozwiązać. Nie zauważę jakiejś wajchy. Zapomnę o karteluszkach ze wskazówkami. Szukam rozwiązań na YouTube i jest mi wstyd, jakbym wygrzebywał drobne z puszek dla Owsiaka.

Zastanawiałem się, co ze mną jest nie tak. Czemu tak biedzę się z najprostszą zagadką? A co ważniejsze, dlaczego ona mnie tak złości. I nagle rozpoznałem coś, co towarzyszy mi, odkąd pamiętam, a czego sobie wcześniej nie uświadamiałem. Wyjąłem belkę z własnego oka. Otóż nie lubię gier na myślenie, ponieważ myślę podczas grania.

Zawsze wygląda to w ten sam sposób. Dom zasypia (mieszkam z partnerką i dwójką nastolatków), ja rozwalam się w fotelu, wyciągam nogi jak na katafalku i sobie gram. Nic niezwykłego. Skaczę sobie Larą albo kimś. Spadam, ginę, idę znowu. W przygniatającej większości gry są bardzo proste, ale nawet te trudniejsze, jak ukończone Soulsy, przechodzę niejako automatycznie, badając sekwencje ruchu wrogów. To bardzo bezmyślna rozrywka.

Tymczasem moja umordowana pracą twórczą głowa uwalnia się od okowów codzienności. Myśli zaczynają się myśleć i to same. Naprawdę uważam, że nie należą do mnie. Być może jestem wyłącznie naczyniem dla tych myśli. Kotłem, w którym żyją. Wybuchają jak fraktale, tylko są dużo brzydsze. Gram i pozwalam im płynąć zupełnie swobodnie, od starych kumpli i dawnych dziewczyn, przez przeczytane książki i te, które sam chcę napisać, aż po ukochane, kompletne pierdoły: jakieś niepowiązane ze sobą słowa, obrazy i kolory. Znika złość, smutek i lęk. Czy właśnie napisałem, że granie jest dla mnie formą medytacji? Tego nie wiem, wiem za to, że każda zagadka wytrąca mnie z tego przyjemnego, intelektualnego dryfu, w którym samoistnie rodzą się rzeczy małe i duże. Ten felieton także. ■

SUPERGIANT

GAMES

gigant wśród niezależnych deweloperów

Podczas gdy lwia część gier produkowanych przez wielkie studia dla potężnych wydawców mniej lub bardziej podąża za aktualnymi trendami, wciąż pozostaje rynek projektów indie, będący w porównaniu z nimi szwedzkim stołem osobliwości. Z oczywistych względów nie zapewnia on rozmachu technologicznego, ale zaprasza nas do nieskrępowanych kreatywnie światów – częstokroć idących pod prąd aktualnym tendencjom lub zupełnie je ignorujących. Spośród twórców niezależnych trudno w ostatnich latach wskazać kogoś bardziej zasłużonego dla tego nurtu niż Supergiant Games. Studio zaszokowało branżę ubiegłorocznym Hadesem, ale jest on efektem bardzo konsekwentnie rozwijanego stylu.

■ Szymon Góraj



■ W Bastionie każda z licznych broni ma własny poziom treningowy, na którym za wykręcenie odpowiednich wyników czekają specjalne ulepszenia.

Swoboda w tworzeniu gier niezależnych sprawia, że powstające tytuły nieraz stanowią bardziej artystyczny manifest, interaktywny eksperyment aniżeli grę wideo.

Ekipa Supergiant nie gubi swych korzeni. W ciągu ostatniej dekady rozwijała własny eklektyczny styl w każdym ze swoich czterech projektów, stawiając



■ Co ciekawe, główny bohater pierwszej gry studia podróżował po unoszących się w powietrzu planaszach, szybując w przestworzach.

na mariaż nieco innych gatunków. Wprowadza wiele ciekawych rozwiązań, ale jednocześnie filarem ich tytułów zawsze jest rozgrywka. Prześledźmy ewolucję i przemiany, jakie przeszły wszystkie ich dotychczasowe projekty.

Jak to czasem bywa, niezależne studio zostało założone przez weteranów gier AAA. Amir Rao i Gavin Simon to bowiem nie byle wyrobownicy, tylko byli pracownicy Electronic Arts, gdzie działali przy kultowej serii Command & Conquer. Duet nie zasypiał gruszek w popiele i zaraz po założeniu Supergiant Games zaczął pracować nad swoim pierwszym tytułem. W 2009 roku panowie przenieśli się do jednego mieszkania, by zająć się robotą marzeń. Pierwszym niezwykle ważnym krokiem było sprowadzenie Darrena Korba. Prywatnie przyjaciel Rao i Simona zajął się oprawą audio i ścieżką dźwiękową, szybko stając się niezastąpionym członkiem zespołu. Do szeregów dołączyło jeszcze zaledwie kilka osób z różnych środowisk, między innymi Greg Kasavin z GameSpotu. Rozpoczęła się era Bastionu.



BASTION: PÓSTAPOKALIPSA OŻYWIA RYNEK

Pod koniec pierwszej dekady XXI wieku na rynku powoli kształtowały się zespoły niezależne, zbaczające z głównego nurtu. O ile bowiem teraz trzeba by się solidnie postarać, żeby nie trafić na jakiegoś promowanego „indyka”, o tyle w tym okresie podchodzono do tego typu projektów w najlepszym razie z rezerwą. Z obecnej perspektywy Bastion należał do cichych pionierów sceny niezależnej. Siedmioosobowa ekipa Supergiant Games wykreowała świat, który po globalnej katastrofie stał się zbiorem chaotycznych, odseparowanych od siebie i dryfujących w przestworzach wysepek. Deweloperzy postarali się, by ich pierwsza gra znacznie różniła się od konwencjonalnych gatunkowych tytułów. Przede wszystkim nieco melancholijny nastrój całości i oszczędny sposób opisywania (w Bastionie przewodnikiem jest komentujący każde

wydarzenie narrator) to nawiązanie do twórczości Cormaca McCarthy’ego, co w połączeniu z bajkową grafiką daje piorunujący efekt. Miejscami wręcz apokaliptyczny krajobraz przypomina „Drogę” – powieść, która doczekała się znakomitej filmowej adaptacji z Viggo Mortensenem w roli głównej. Inspiracje te można także zauważyć w przypadku głównego bohatera, Kida (takie samo imię miał protagonista słynnego „Krwawego południka”). Przemierza on śmiertelnie niebezpieczne tereny w drodze do tytułowego Bastionu. A gdy już dociera do swojej ziemi obiecanej, okazuje się, że będzie musiał ją odbudować niemal od podstaw.

I w tym momencie kłania się nam specyficzna struktura gry. Nie ma tu żadnej mapy, a kolejne fragmenty danego poziomu materializują się przed nami, gdy maszerujemy tuż nad bezdenną przepaścią. Dzięki



temu zabiegowi ledwie zdajemy sobie sprawę z tego, że każda eskapada z Bastionu po niezbędne elementy do odbudowania to przebijanie się z punktu A do B. Odrębną kwestią jest system rozgrywki, łączący w sobie rozwój postaci rodem z RPG ze szczyptą rozwałki niczym w grach hack’n’slash, z licznymi broniąmi i atakami specjalnymi do wyboru. Walka wymaga nie tylko ścierania się z falami różnorodnych wrogów, ale także uważania na otoczenie – czyhające pułapki, niestabilna powierzchnia, a wszystko dopełniają tragiczne historie mieszkańców. To sprawiło, że Bastion z miejsca stał się fenomenem, zyskując sympatię odbiorców i mnóstwo branżowych wyróżnień.

✚ Zamiast rozbudowanych cinematiców Supergiant Games podsuwa w ramach przerywników sugestywne grafiki przedstawiające ważniejsze wydarzenia w fabule, w tym retrospekcje.

TRANSISTOR: WEJŚCIE W DYSTOPIĘ

Po niewątpliwym sukcesie debiutu Supergiant Games mogło przez lata odcinać kupony od Bastionu. Zamiast tego zupełnie zaskoczyło odbiorców, trzy lata później tworząc grę w realiach science fiction, kładącą znacznie większy nacisk na taktykę. O ile można było znaleźć pewne podobieństwa między tymi grami – wyobcowany świat czy zmieniające się środowisko – o tyle cała reszta elementów tworzyła zupełnie inny projekt zaawansowanego technologicznie miasta. Po pierwszej burzy mózgów wyklarował się pomysł na boksera w roli głównego protagonisty, którego wspierały

duchowy byt. Ostatecznie, po tygodniach zastanawiania się, zupełnie porzucono tę drogę, zmieniając kierunek o sto osiemdziesiąt stopni. Dosłownie, bo bohaterką została Red, w pierwotnym zamyśle tragicznie zmarła dziewczyna grywalnej postaci. Tym, kto zginął, był mężczyzna, który zasłonił ją własnym ciałem przed mieczem rzuconym przez jednego z terrorystów. Szybko się okazuje, że ów oręż – tytułowy Transistor – ma magiczne właściwości. Jakimś sposobem przechował duszę konającego obrońcy, stając się bronią o niesamowitym potencjale. Natomiast Red, jak na ironię, w trak-



➤ Pomimo oczywistego braku graficznych fajerwerków pejzaże w Transistorze co rusz przywodzą na myśl najśmielsze obrazy SF, z „Blade Runnerem” włącznie.



cie zajęcia utraciła swój głos. Dziewczyna wyszła z opałów i uzbrojona w mówiący miecz idzie w miasto, by zemścić się na niszczących je oprawcach.

Pomimo świata na pozór rodem z fantasy Transistor to science fiction pełną gębą. Trochę tu dystopii, szczypta cyberpunkowych motywów, a nade wszystko subtelne studium upadku Cloudbank, wielkiej metropolii, widziane z perspektywy niemej bohaterki mającej klucz do tego szaleństwa. Zamiast postapokalipsy – postępująca na naszych oczach anihilacja społeczeństwa. Tak jak wspominałem, dynamika z Bastionu została zastąpiona taktycznym rzemiosłem, a wręcz swoistą turową mechaniką. Otóż w trakcie walki ze zdegenerowanymi mieszkańcami czy szalonymi automatami gracz ma do dyspozycji aktywną pauzę (choć można także szarżować bez niej). Mając określoną liczbę ruchów, możemy rozplanować kilka kolejnych ataków. Gdy puścimy wreszcie „play”, Red automatycznie wykonuje uprzednio rozplanowaną akcję. Następnie przychodzi kolej na turę przeciwnika – mimo że możemy się wtedy poruszać, nasze zdolności muszą się naładować, przez co tymczasowo jesteśmy wystawieni na atak. Nasz arsenał znacząco przebija różnorodnością proste młoty, miecze czy strzały Kida z Bastionu. Zbierając po drodze esencje zgłodzonych mieszkańców, wraz ze swoim rozwojem możemy nakładać coraz zmyślniejsze kombinacje na nasz rozmowny miecz, zyskując lepsze ataki dystansowe, wsparcie klonów czy opętanie wroga. Według twórców możliwe są trzy tysiące (!) potencjalnych fuzji. Dodajmy do tego unikalny artystyczny design i poruszającą historię głównych bohaterów i widzimy, że Supergiant Games poszło krok dalej, a po pół roku od premiery Transistor podwoił wyniki sprzedaży Bastionu.



➤ Supergiantci pokombinowali i zamiast kolejnej męskiej postaci wprowadzili drobną piosenkarkę, która straciła głos, podpierającą się niezgrabnie na magicznym mieczu o... głosie mężczyzny, który ocalił jej życie.

➤ Zdolności, które zdobędziemy po drodze, można ustawić jako główną, wspierającą albo zupełnie z boku – w zależności od pojemności „zbiornika” naszego Transistora. A każda z nich, odpowiednio rozwijana, opowiada historię upadłego mieszkańca miasta.



❖ Niezmiernym celem podróży w Pyre jest dotarcie na cykliczną turniej, który wyłania postać mającą się wydostać z tego więzienia bez krat.

PYRE: CZYŚĆCOWE IGRZYSKA

Ciekawe jest to, że każda następną gra od Supergiantów z automatu jest powszechnie uznawana za ich magnum opus. Siedmioosobowa ekipa powiększyła się do dwunastki i latem 2017 roku zabrała się za jeszcze inny koncept. Zapomnijcie o pełnej energii nawalance z Bastionu czy taktycznej elegancji z Transistora.

Zamiast tego wyobraźcie sobie, że trafiliście do rozległej, pełnej niebezpieczeństw krainy, która przywodzi na myśl czyściec. A to dlatego, że została wypełniona pariasami z różnych społeczności, wygnanymi przez swych ziomków za rozmaite przewinienia. Gracz (określany jako Reader, co ma bardzo duże znaczenie fabularne) otrzymuje zadanie pokierowania grupą tych odszczepieńców, aby ocalić ich od wiecznego wygnania. Aby tego dokonać, muszą wygrać szereg rytualnych zawodów rozgrywanych w wybranych regionach.

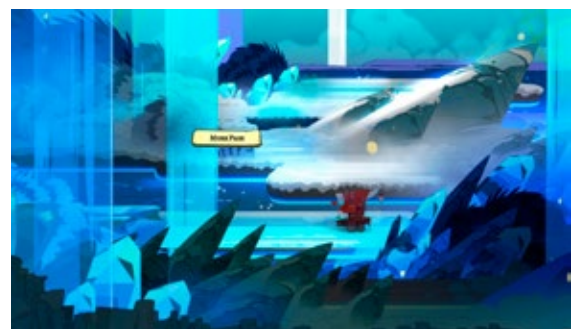
Lista zmian w Pyre w stosunku do poprzednich gier Supergiant jest ogromna. Na przykład nie wcielamy się już bezpośrednio w żadną z postaci, tylko pozostajemy poza kadrem jako bohater, do którego inni się zwracają. W szerszym zakresie zastosowano tu więc elementy visual novel.

Co do postaci – Bastion i Transistor nie stawiały na wielki tłum. Ot, samotni bohaterowie, pojedynczy NPC po drodze, a reszta napotykanymi postaciami to prawie zawsze horda przeciwników, z którymi dialogu raczej się nie przeprowadzi. Pyre wprowadza całą galerię egzotycznych indywiduów, a ludzie to zaledwie jedna z wielu ras. Odrębność gry pogłębia wymyślony na jej potrzeby język, czerpiący inspirację z łaciny i języków romańskich z domieszką japońskiego i rosyjskiego. No i wreszcie sama esencja fabuły, czyli wspomniane wcześniej rozgrywki – określane jako Rites (ang. obrzędy). Polegają na starciach dwóch trzyosobowych drużyn na wyznaczonym terenie. Każda z nich ma po swojej stronie własne magiczne ognisko. Jedynym sposobem na wygrana jest ugaszenie go u przeciwnego Triumwiratu poprzez wrzucenie do niego odpowiednią liczbę razy specjalnej kuli. Dzięki temu Pyre ma też cechy typowe dla gry sportowej. Na każdy „mecze” przygotowujemy konkretny skład, a nasi zawodnicy różnią się nie tylko innymi statystykami i zdolnościami, ale też usposobieniem i preferencjami (nie wszyscy będą chcieli razem grać).

Chwilami poczućmy się jak menedżer drużyny, ale z głędem w personalia zawodników, jakiego próżno szukać w jakiegokolwiek sportowej rozgrywce. A im dalej, tym trudniej, bo nie wszyscy dostąpią ucieczki z wygnania. Ci, którym się to uda, opuszczą nas, przez co możemy się czuć niczym Chicago Bulls po odejściu Michaela Jordana.

I tak przechodzimy do aspektu RPG. „Mecze” to zaledwie część naszej aktywności. A jest ich bez liku – od eksploracji, poprzez trenowanie i poznawanie naszych towarzyszy, by weszli na wyższy poziom (tak, są drzewka umiejętności!), aż po wczytywanie się w klimatyczną fabularną otoczkę. Dla odmiany mamy jeszcze... tryb multiplayer, w którym skupiamy się na meczach z żywym przeciwnikiem. Supergiant Games stworzyło tym razem pozycję, która łączy gatunki tak odrębne od siebie, że wydawało się to czymś nierealnym. Na koniec dodajmy, że twórcy przewidzieli nawet możliwość przegrania wszystkich meczów!

❖ Po tej dziwnej krainie podróżujemy specjalnym wozem – zarówno na lądzie, jak i wodnymi szlakami. Czasem trzeba wybrać konkretny wariant trasy, co prowadzi do różnych rozwiązań.



HADES: WIĘCEJ NIŻ ROGUELIKE



Dotychczasowa ścieżka Supergiant Games zatrzymuje się na tytule wyjątkowym. Dość powiedzieć, że wersja z wczesnego dostępu – który zadebiutował w 2018 roku po pokazie gry na The Game Awards – ma więcej zawartości niż niejeden hit AAA z ostatnich lat. Ostateczna wersja pojawiła się w drugiej połowie ubiegłego roku, zgarniając mnóstwo nagród i stając się najlepiej ocenianą grą na Steamie w 2020 roku. Tym razem przenosimy się prosto do świata greckich bogów. Głównym bohaterem jest Zagreus, syn samego Hadesa. Młodzieniec nie jest zadowolony z przymusowego przebywania w ojcowskich włościach i raz za

razem próbuje uciec. Sam rodziciel wydaje się tym raczej znużony, spokojnie obserwując efekty nastoletniego buntu (przynajmniej do czasu).

Oprócz obowiązkowej otoczki RPG i rzutu izometrycznego Hades oferuje roguelike'ową mechanikę oraz stale zmieniające kształt poziomy w kilku regionach świata umarłych, z których każdy kolejny jest trudniejszy do przejścia. Zgodnie z ideą dungeon crawlerów klęska w którymkolwiek miejscu cofa nas do punktu początkowego. Jest to zgrabnie połączone z fabułą, jako że Zagreus, syn członka boskiego panteonu, nie może umrzeć, za każdym więc razem wychodzi



✦ Po przejściu większego obszaru - zakończonego walką z bossem - wchodzimy do specjalnej komnaty.

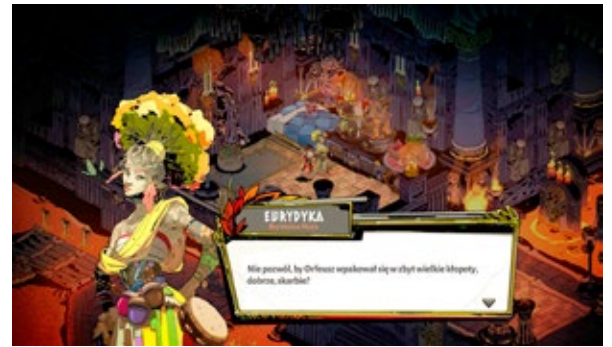
z głównej hali Styksu. Pierwsze potyczki stoczmy własnym mieczem, jednak z czasem odblokują się nowe rodzaje oręża, w tym włócznia, tarcza, łuk, a nawet miotacz. Mają kilka różnych odmian, co wprowadza niesamowitą dowolność w kwestii doboru taktyki. Swoim zwyczajem Supergiant Games stawia na swobodę rozgrywki, ale na większą skalę niż kiedykolwiek. W zasadzie każdy scenariusz daje nam nowe możliwości. W trakcie pokonywania systemów ochronnych Hadesu co rusz trafiamy na pomocnych NPC bądź inne drogi rozwoju postaci. Nawet przedwczesna śmierć bywa bardzo pouczająca i daje nam nowe, nieznane wcześniej opcje. Ale nie musimy tylko wojować. W wielu komnatach nikt nie będzie nas atakował (im dalej w fabule, tym więcej ich odkrywamy). W jednym miejscu posłuchamy



❖ Nie każda komnata zmusza do walki. Czasem możemy np. pogawędzić ze śpiewającą Eurydyką, sprawdzić co u Syzyfa albo... posłuchać pomruków Charona. W tym przypadku często dostajemy od nich jakieś bonusy.



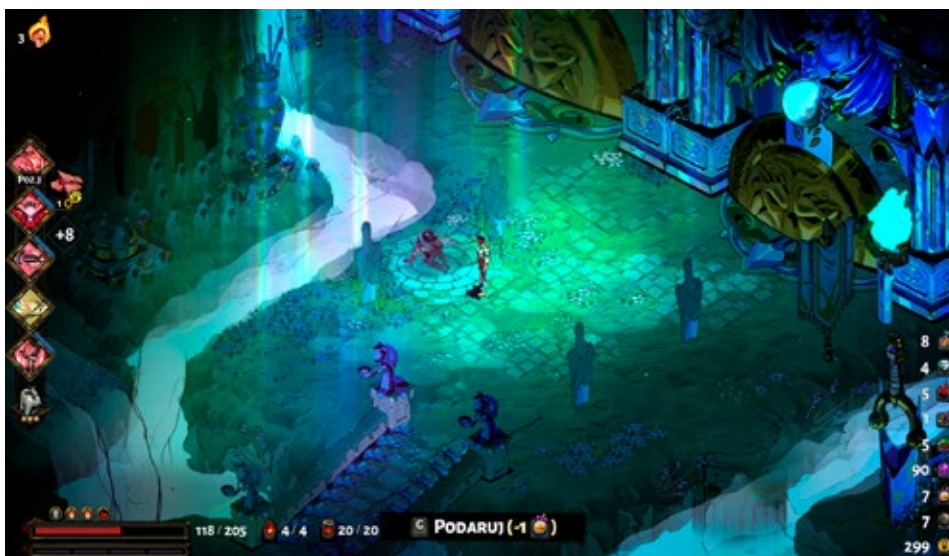
❖ Budowanie relacji z postaciami to jeden z większych atutów gry. Wręczając im pewne przedmioty, tworzymy specjalną więź, często nawet zmieniając ich położenie. Niesygnalizowane sidequesty!



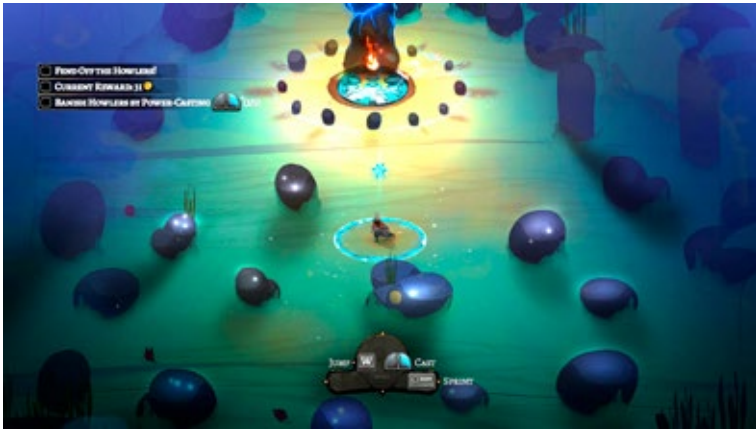
❖ Jak w rasowym roguelike'u, na komnaty trafiamy losowo. Nieraz musimy się zatem zdać na łut szczęścia.

rad Achillesa, poprzekomarzamy się z surowym tatusem, posiedzimy we własnym pokoju, jeszcze gdzie indziej wymienimy się towarami z lokalnym handlarzem. Dodajmy jeszcze wspierających nas darami w trakcie wypraw olimpijskich bogów, a... wciąż będzie to zaledwie namiastka tego, co zawiera gra. To niesamowite, że kiedy tylko wydaje nam się, iż odkryliśmy już wszystko, nagle otwiera się kolejna furka, tak jakby Supergiant tworzyło to przed nami w czasie rzeczywistym. Ale i tak esencją Hadesa – obok niezwykle intuicyjnej, zróżnicowanej i dynamicznej rozgrywki – jest galeria postaci i zależności między nimi. Imprezowy Dionizos, poczciwy i naiwny Syzyf, werterowski Orfeusz i energiczna Eurydyka, bucowaty Tezeusz i towarzyszący mu Minotaur jako para bossów pod koniec jednego z etapów – zabawa mitologicznymi motywami jest tutaj najsilniejsza. Głębia ich wątków została bezbłędnie sprzężona z czarnym humorem, budując słodko-gorzka epopeję.

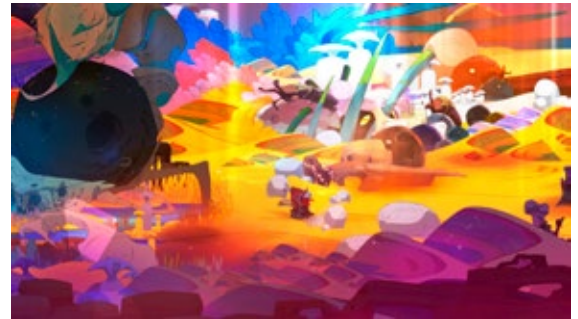
HADES ROZWIJA NAJCIEKAWSZE POMYSŁY, WPROWADZAJĄC JE NA POZIOM, KTÓRY SWOIM ZRÓŻNICOWANIEM WPRAWIA W KOMPLEKSY GIGANTÓW.



CREDITS



❖ Niezależnie od środowiska w Pyre kierujemy zawsze jedną postacią. Pozostałe czekają na nasz ruch, co zmusza do perspektywicznego myślenia.



❖ Każdy tytuł od Supergiant oferuje barwne, eklektyczne środowisko, jakby poskładane z różnych popkulturowych tropów. Aż trudno uwierzyć, że nad wszystkim pracowała jedna osoba.

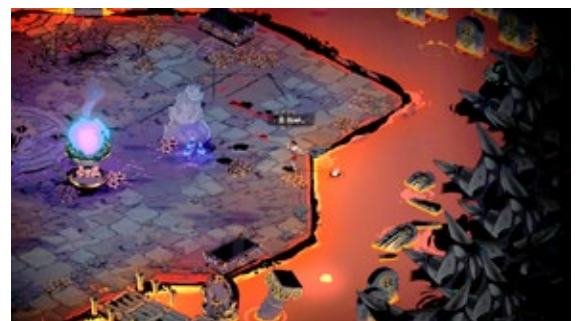
DZIESIĘCIOLETNIE PANOWANIE

Zbliżając się nieuchronnie do końca tekstu, uświadomiłem sobie, że zdołałem jedynie przeliznąć się po powierzchni tego, co oferuje nam Supergiant Games. Pewnych doświadczeń najwyraźniej nie da się precyzyjnie wyrazić słowem pisanim. Na przestrzeni dekady stosunkowo nieliczna ekipa tworzyła dojrzałe, spójne historie, zawierające w sobie gatunki visual novel, RPG, roguelike, strategii turowej, a nawet gry sportowej. Całościowo urzezać może samoświadomość i konsekwencja tychże narracji. Jak na razie twórcy przeszli od postapokaliptycznych i dystopijnych opowieści o przetrwaniu (Bastion, Transistor) aż do nietypowych historii traktujących o wolności i próbie znalezienia swojego miejsca (Pyre, Hades). Sercem każdej z ich gier jest bez wątpienia ścieżka dźwiękowa, dzięki udziałowi Darrena Korba czy Ashley Barrett (udzielających się także jako aktorzy głosowi) perfekcyjnie

odpowiadająca nastrojowi danego projektu. Na przykład w Bastionie króluje gitara akustyczna nawiązująca do nurtu literackiego southern gothic, z którego klimatem gra koresponduje. Transistor z kolei idzie w stronę elektroniki, która podkreśla jego futurystyczny charakter. Słowem, aż trudno uwierzyć, że cały czas mamy do czynienia z tym samym sternikiem efektów audio. Uwagę zwraca także niesamowita liczba dialogów i scenariuszy na dziesiątki okazji – a z każdą kolejną grą jest ich więcej, przez co Hades momentami wydaje się być żywym, nieoskryptowanym organizmem. I ponownie liczba ojców sukcesu jest niemal niezmienną. Logan Cunningham potrafi z powodzeniem być głosem przyjaznego nam narratora w Bastionie, zaklętego w mieczu mężczyzny w Transistorze oraz między innymi samego Hadesa w ostatniej jak dotąd grze Supergiantów. Nie do przecenienia jest również wkład Jen Zee, maczającej

palce w grafice każdej z czterech gier. Jej prace to esencja Supergiant Games – niepodrabialny styl dopasowujący się do praktycznie każdej konwencji. Dlatego też stwierdzenie, że to jedno z najlepszych niezależnych studiów, jakie obecnie funkcjonują (o ile nie najlepsze), nie powinno być ryzykowne. I choć nie umiem sobie wyobrazić podobnego projektu, który zbliżyłby się do ideału tak bardzo jak Hades, czekam z niecierpliwością na wieści o kolejnym materiale na arcydzieło. ▀

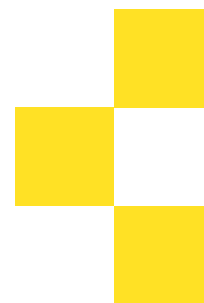
❖ Czasem przyjdzie nam też nieco oderwać się od głównych misji. Przykładowo w Hadesie można złowić rybę i otrzymać za nią specjalną nagrodę od kucharza z zaświatów.





Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



ROZWAŻANIA PLEMIENNE

Miałem niedawno przyjemność wspomóc jednego z redaktorów nobliwej rozgłośni radiowej WNYC w przygotowaniu audycji, a jakże, historyczno-informatycznej. Ręczona przyjemność wynika oczywiście po części z tego, że WNYC to stacja z tradycjami i współpraca z taką instytucją to świetna pożywka dla mojego niezdrowo przerośniętego ego. Niemniej tematyka audycji – a chodziło o fenomen nadawania programów komputerowych, oczywiście przeznaczonych dla maszyn ośmiobitowych, na falach eteru – okazała się doskonałym pretekstem do sięgnięcia do mojego archiwum starej prasy komputerowej.

Dawno już go nie otwierałem. Przeglądanie zbutwiałych i nadgryzionych przez mole kart Top Secretu, Gamblera, Secret Service, no i wreszcie Bajtka to perwersyjna rozrywka, która – podobnie jak oglądanie kolekcji znaczków czy monet – nie służy właściwie niczemu poza karmieniem własnej nostalgii. Z tą tylko różnicą, że nie słyszałem jeszcze o tym, by komuś mole żeżały klasery filatelistyczne... Inna sprawa, że wzmianki o butwieniu, jakie poczyniłem powyżej, to zwykła licentia poetica. Borek pewnie nigdy by mi nie wybaczył, gdyby to archiwum uległo destrukcji, a poza tym moje pająki żadnym molom by żyć nie dały!

Mogłem więc bez większych wyrzutów sumienia (boć przecież poszukiwałem wzmianek o Radiokomputerze i przede wszystkim poświęconego mu artykule redaktora Tomasza Jordana) kartkować stare czasopisma. To zaś pozwoliło mi przypomnieć sobie, jak bardzo rozdrobnione i podzielone było ówczesne środowisko użytkowników komputerów domowych. Rzecz prosta najbardziej jest to widoczne w Bajtku, gdzie większość treści zawarta była wprost tak nazywanych klanach. Podział widoczny jest jednak nawet i w pismach o grach. Choćby w takim Top Secrecie – oddzielna sekcja opisów dla gier ośmiobitowych, konsole z początku w swoim własnym, małym grajdołku, no i wreszcie „Jest Taktycznie” – żaden szanujący się miłośnik strategii nie powinien bowiem kłać swego umysłu niezbyt mądrymi grammi zręcznościowymi. Oczywiście proste mechanizmy rynkowe powodowały,

że oprogramowanie rozrywkowe zawsze było bardziej „demokratyczne” od użytkowego i dostępne dla większej liczby niekoniecznie kompatybilnych platform sprzętowych. Niemniej niektóre tytuły, które dziś uznajemy za kamienie milowe rozwoju elektronicznej rozrywki, dopiero kilka lat temu doczekały się swoich konwersji. Ot choćby taki Knight Lore, który swojej wersji dla małego Atari doczekał się bodajże w 2008 roku, a dla Commodore dopiero teraz, a to wszystko za sprawą wariatów (w pozytywnym rozumieniu tego słowa) ze społeczności retrogamingowej.

Dzisiaj po tego rodzaju podziałach nie pozostał żaden ślad. Czy to dobrze? Cóż, w tym miejscu wypadałoby zapewne przywołać z socjologiczno-psychologicznym oburzeniem święte wojny pomiędzy miłośnikami maszyn ośmiobitowych („choć to Atariowców duma, możliwości ma...” – cóż, ja zawsze byłem miłośnikiem wczesnych, a nie późniejszych, produktów Jacka Tramiela). Pamiętać jednak trzeba, że przynależność do określonego klanu czy też plemienia posiadaczy takiego, a nie innego rodzaju sprzętu zwykle nie była wynikiem wyboru. Pod choinką znajdowaliśmy Atari (lub Commodore, lub ZX Spectrum) i w oczywisty sposób stawaliśmy się wyznawcą tej, a nie innej religii. Poczucie bycia atarowcem, commodorowcem i tak dalej nierzadko miało pozytywne skutki, wszak wielu współczesnych luminarzy rodzimego przemysłu IT zaczynało swoją karierę od eksperymentów demoscenowych i chęci pokazania „tym drugim”, że nasza maszyna potrafi więcej niż ta ich. Dobrą okazją do rozważenia tego problemu będzie pewnie także premiera filmu Łukasza Unterschuetza o Krzysiu Kubiczce (zapowiadana na kwiecień, więc być może rzecz jest już dostępna, gdy czytacie te słowa) i mam cichą nadzieję, że film ten pokaże także te dobre strony podziału klanowego.

Dziś jednak nie ma on żadnego sensu. Trudno powiedzieć, że mamy do czynienia z miłośnikami PlayStation i Xboksa, wybór jednej z tych dwóch dominujących platform jest zwykle podyktowany bardziej pragmatycznymi czynnikami, a i o przywiązaniu czy lojalności do nich trudno mówić. W przypadku platform mobilnych sprawa jest jeszcze prostsza – wszyscy (poza garstką geeków nieumiejących pogodzić się z tym, że Apple zawsze wie, co dla człowieka najlepsze) chcieliby używać iPhone’a, ale większość stać jedynie na Androida, zaś PUBG i tak dostępny jest dla obu systemów. Co zaś tyczy się PC – tu jedynym sensownym wyborem jest Windows, MacOS i Linuksa używają wszak tylko wariaci tacy jak niżej podpisany.

Nie ma już zatem klanów i nikt już nie układa wierszyków o tym, że Stadia jest gorsza od GeForce NOW. Poczucie przynależności do grupy plemiennej jest jednak jedną z podstawowych potrzeb człowieka, więc podziały nie znikają. Tyle tylko, że obecnie dotyczą kwestii zupełnie innych – dość posłuchać wiadomości radiowych czy telewizyjnych, choć ich sensowność wydaje się czasem jeszcze mniejsza niż tych starych, o których przypominało mi przejrzanie archiwum...



CREDITS

21 klatek

Demon's Souls™

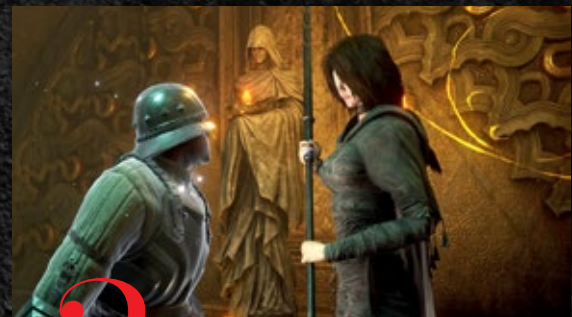
Znałem już ostępy Lordranu, zrównałem z ziemią zamki i pałace królestwa Lothric, ale czarne serce ciągnęło do Boletarii. To tam mieli mnie ochrzcić zabójcą demonów, a następnie poprowadzić ręką Damy w Czerni do miejsca, gdzie narodzi się nowy Absolut, a moja umęczona dusza znajdzie wreszcie spokój. Stałem u spowitego mgłą zamczyska...



1 Trochę mi zajęło wdrapanie się na górne krużganki Pałacu Boletarii, musiałem sprowadzić na ziemię rycerzy o błękitnych oczach, wybebeszać wciąż jeszcze żywych nieszczęśników zwerbowanych do służby przez Rycerza Wieży, aby dopiero tu docenić kunszt architektów, którzy powołali do istnienia tę straszną twierdzę.



2 Przeszedłem przez opuszczoną oranżerię i znalazłem się w bocznym skrzydle pałacu. Obok wylegających się na skale smoków coś pobłyskiwało, ale każda próba podejścia bliżej kończyła się zerwaniem się czerwonej bestii i przysmażeniem mi nogolenników. Patrzyłem więc tylko łakomym okiem na skarby dookoła zakochanej pary.



3 Dama w Czerni ma całkiem apetyczne kształty, ładne usta, nieźle stylizowaną fryzurę, jednak wystarczy spojrzeć w jej oczy, a właściwie ich brak, żeby zrozumieć, że poza wspólnym pragnieniem zdetronizowania króla Allanta nie będzie nas łączyć zbyt wiele.



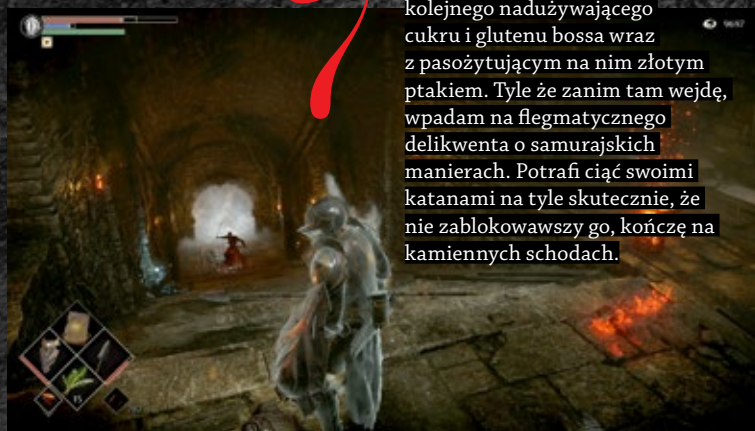
4 Najpierw licytowałem się w posiadaniu jak największej klingi. Dopiero potem zrozumiałem, że najbardziej śmiertelną bronią na tych przeklętych rewirach jest łuk. Pod szarym niebem Ołtarza Burz przetestowałem go najpierw na szkieletorach, a potem na elektrycznych płaszczkach.



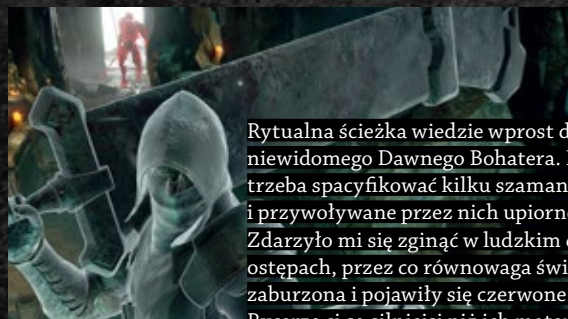
Jedyne, co potrafi ten spaślak, to skakać na tylec, próbując w ten sposób przygwoździć wszystko, co znalazło się w jego pobliżu. Próbowałem z nim walczyć, ale ostrze słabo go kąsało. Dopiero nafazerowanie bestii gradem strzał spowodowało, że rozpadła się na morze niebieskich kryształków.



Samotne drzewo na szczycie urwiska gdzieś u podnóża warowni. Panuje tu cisza, przerywana jedynie skrzekotem Sparkly'ego, pragnącego, by dostarczyć mu kilka świecidełek.



Mgła na dole prowadzi do Arbitra, kolejnego nadużywającego cukru i glutenu bossa wraz z pasożytującym na nim złotym ptakiem. Tyle że zanim tam wejść, wpadam na flegmatycznego delikwenta o samurajskich manierach. Potrafi ciąć swoimi katanami na tyle skutecznie, że nie zablokowałszy go, kończę na kamiennych schodach.



Rytualna ścieżka wiedzie wprost do niewidomego Dawnego Bohatera. Po drodze trzeba spacyfikować kilku szamanów i przywoływane przez nich upiorne duchy. Zdarzyło mi się zginąć w ludzkim ciele w tych ostępach, przez co równowaga świata została zaburzona i pojawiły się czerwone widma. Rycerze ci są silniejsi niż ich materialne odpowiedniki. A gdy już trafiłem na alter ego samuraja, uciekałem w podskokach do znajdującego się na początku wzgórzka, gdzie nie był w stanie wejść, i raziłem go stamtąd z łuku albo pchnięciem miecza między żebra połączonym z szybkim odskokiem.



Kuźnie. Pracują tu człekokształtne lobotomy nie wiedzące, że żyją do czasu, gdy nie przyleję im mieczem w zgarbione plecy. To nie jest ponure miejsce, czuję się, jakbym do niego należał. Stoję obok pieca i dostrzegam już kątem oka wiszące na ścianach ogniste krokodyle. Gdy pierwszy raz tu dotarłem, spadły na mnie jak piorun i nie dały czasu, żeby je ostudzić zimnem stali. Teraz podejść do nich jak kot i pozwolę ich skórze przetestować odporność na groty moich strzał.

11



To już blisko głównego lokatora tego skalanego rewiru. Ciało nieszczęśnika jasno wskazuje, że Pancerny Pająk przedzie za najbliższym zakrętem. Jeszcze tylko przygotowanie odpowiedniej kłosci trawy, żeby leczyć rany od ognistych piardów bossa, i można ruszać na zwanie.

10

Kuźnie prowadzą do terenów, które wolałbym ominąć, zaprawdę powiadam, w imię Lorda Blasku Słonecznego. Ale musiałem tam wejść i przeciskać się ciasnymi jak kiszki korytarzami, wybijając przerośnięte gąsienice. Zanim jednak ponownie odesłałem je do ziemi, sprawiły, że poczułem na całej astralnej powierzchni mego ciała... dosłowny dotyk piekła.



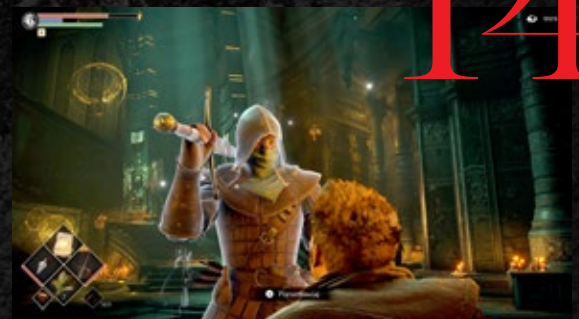
12

Więzienie Nadziei. Prawdziwa galeria gotyckiego kunsztu, miejsce, w którym przybyli z głębi oceanów kapłani pilnują spokoju z kagankami w swych mackach. Za oknem wałą pioruny, a ja po ubiciu dysponującej elektrycznością góry sadła doszedłem do miejsca, które wygląda na serce tego obszaru. Tylko te nadlatujące strzały są nie do zatrzymania...



13

Wśród beznadziei, setek pozbawionych woli, pozamykanych za kratami ożywieńców znajduje się cela inna od wszystkich. W ciemności siedzi w niej dawna królewska kochanka. Nie ma jakichś nadzwyczajnych towarów poza pierścieniem chciwości, ale sam kontakt z nią był jednym z najbardziej przygnębiających doświadczeń na mojej pielgrzymce.



14

Co pewien czas muszę odwiedzać Spójnię, moją bazę wypadową do wszystkich zewnętrznych krain. Oprócz Damy w Czerni najważniejszą postacią jest wierny magazynier, do którego skrzyń ładuję całe niepotrzebne przy ciele żelastwo. Jegomość robi to całkiem za darmo, podkreślając jeszcze przy każdej okazji, jak bardzo wyjątkowym jestem duchem.

CREDITS



Z Więzienia Nadziei przedostałem się do Latrii. Demony, gargulce, pioruny z nocnego nieba – nie można tu w spokoju zmówić modlitwy.



Te ghoulie używają resztek swojej astralnej energii bydlęciu blokującemu mi dalszą drogę. W ogóle nie zwracają na mnie uwagi, ale ja zwracam ją na nich. W szczególności mój kruszyciel kości zaraz przetestuje swoją wydolność na ich czerepach. Wszystko po to, żeby odciąć zasilanie energią.



W Wieży z Kości Słoniowej na szczycie Latrii czeka na mnie najbardziej malowniczy boss, z powierzchowności zasuszony trup jak wielu innych, a w rzeczywistości bardzo dostojny Stary Mnich. Z początku nogi się pode mną ugięły, ale szybko okazało się, że nie ma zabójczej siły i szybkości Ludojada. Wystarczyło, żeby z nim zatańczyć, robiąc kroki wstecz i czekając na moment, gdy zamachnie się swoim orężem, żeby go szybko skontrować.



Z krainy marmurów i kryształów następuje zjazd do szamba. Trzeba brnąć zanurzonym po pas w całym łajnie tego świata i walczyć ze skorupiakami spłodzonymi przy udziale ludzkich łajdaków. To był moment, gdy zacząłem wątpić w sens mojego powołania, przestałem dostrzegać światło na końcu tunelu.

19

Wysysacz gnieździ się na dnie Czeluści Deprawacji. Ten zlepek robali w pierwszej chwili robi wielkie wrażenie, ale gdy zatopi się w tym ruchliwym cielcu stał, przestaje udawać wielkiego pana. Wlałem temu żyjącemu kompostowi w jednej serii potężnych łupnięć.



20

To już prawie koniec pielgrzymki niosącej oświecenie Boletarii. Ogień największego ze smoków daje się skierować w odpowiednie rejony, na przykład po to, żeby usmażyć grubasów w szatach klaunów. Ale przede wszystkim musiałem się wykazać umiejętnościami biegacza. Nie pomógł mi rycerz, z którym wspólnie pokonałem Penetratora. Siedział u stóp głównej wieży zamku, zmagając się z ogniem smoka i nie dał się przekonać, żeby ruszyć razem na Allanta...

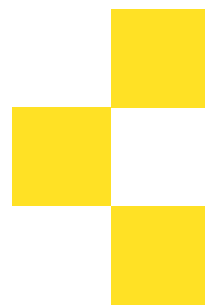
21

...który czekał na mnie w wielkiej przestronnej sali. To w niej dostrzegłem świt nowego świata, w którym sam zajmuję miejsce demonów i biję spętanego w kokonie Allanta aż do momentu, gdy nasienie starych władców zostanie zdeprawowane i wykrzewione z krainy, w której znów zagości jasność.




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.



DWUDZIESTA DZIEWIĄTA, OKRĄGŁA ROCZNICA

Mam dwie wiadomości: złą i dobrą. Dobra jest taka, że zaraz przeczytacie mój po-
żegnalny felieton. Zła – że później wcale nie przestaniecie się ze mną męczyć

Pierwszy mój tekst o grach komputerowych ukazał się w kwietniu 1992 roku. Dwadzieścia dziewięć lat to już trochę, pozwolę więc sobie na próbę podsumowania.

Najlepiej było w Top Secretie, bo byliśmy młodzi, spontaniczni i szczęśliwi. Nie chodziło o pieniądze ani w ogóle o wykonywanie pracy, chodziło o zabawę. Bawiliśmy się dobrze, czytelnicy również, czyli wszystko szło, jak trzeba. Trochę mi przeszkadzało, że konkurenci z Secret Service robili popularniejszy show, ale mnie zawsze coś trochę przeszkadza. Top Secret był świetny. Załapałem się jeszcze na ostatni numer starej Martinezowej ekipy, do której jednak w żadnym razie nie należałem, moje serce to przywództwo Borka i cały Zepsół, który się wokół niego zgromadził. Z Martinezem dane mi było się poznać – i długo wspólnie pracować – dopiero wiele lat później.

Potem przyszedł Gambler, pismo dla wielu osób ważne. Dla mnie było ono połączeniem zbyt wielu sprzeczności. Szata graficzna chciała być „odjechana”, a była tylko absurdalna. Tezy Jacka Piekary uwierały mnie wtedy tak samo jak i teraz; chcę brzmieć zupełnie jasno – bardzo wtedy Jacka lubiłem, a i dziś go lubię, ale nie muszę podzielać jego oryginalnych poglądów. Nie byłem też szczęśliwy po wydrukowaniu w dziale Varia'tkowo niesławnego artykułu o rodzajach kupy (dla porządku dodam – nie miał z nim nic wspólnego Jacek, przeciwnie, uważał, że jego publikacja to skandal), długo mnie ten tekst prześladował. Gambler to równie znakomita ekipa, nie zaczęłam wymieniać jej członków, bo i nie skończę, a co gorsza na pewno kogoś pominię. No i przykre poczucie ekonomicznej klęski, zakończonej zamknięciem pisma.

Potem pracowałem w Komputer Świat GRY (to nie po polsku jest) i PLAY-u. Tam się czułem spełniony, pomijając niesławny epizod wskrzeszania Top Secretu, za który ponoszę pełną osobistą odpowiedzialność. Robiliśmy komercyjne pisma, które miały swoje wizje i cele, ludzie je kupowali i im się podobały. W obu wypadkach na początku odtwarzaliśmy formaty stworzone za granicą, a z czasem dochodziliśmy do czysto autorskich pomysłów. No i znów – ludzie. Trzeci kapitalny zespół, w którym miałem zaszczyt pracować. Nigdy na te trzy zaszczyty nie zasłużyłem. W żadnym też razie nie umiałbym porównać tych zespołów. „Który był najlepszy?” – pozostanie pytaniem na wieki bez odpowiedzi. Skądinąd jest pytaniem bez sensu.

Przestałem być człowiekiem słowa, a zająłem się szeroko pojętym zarządzaniem, z korzyścią dla słowa, a szkodą dla zarządzania. Okazjonalnie pisałem to tu, to tam. Wreszcie mój drogi kumpel Micz zaprosił mnie na łamy wskrzeszanego Secret Service'a. Wiecie, że się wahałem? Po tych wszystkich latach i jako już dorosły człowiek – autentycznie nie wiedziałem, czy powinienem pisać w tym okropnym Sikrecie. No ale dojrzałość zwyciężyła. Potem wystąpiły znane perturbacje z tytułem i jego zmianą na Pixel, towarzyszyły im moje niepotrzebne wypowiedzi publiczne na ten temat, dokładające Miczowi i Łapuszowi zmartwień, których i tak mieli wiele. Koledzy wykazali się wielkodusznością i po jakimś czasie zaprosili mnie ponownie na łamy, zamiast uznać za kutasa i na zawsze się obrazić, a mieliby do tego pełne prawo.

Felieton jest najtrudniejszą ze sztuk i mnie ona nie wychodzi najlepiej. Właściwie mało komu wychodzi dobrze, oczywiście pomijając moich kolegów z tych łamów. Ja sam kręciłem się tu wokół paru tematów stanowiących moje lekkie obsesje, szukałem odniesień do kultury gier wideo oraz generalnie robiłem najlepsze, co mogą robić ludzie pozbawieni talentu – starałem się nie schodzić poniżej pewnego poziomu. Myślę, że udały mi się ze dwa-trzy teksty – to wiele. Niestety ani razu nie napisałem nic prawdziwie zabawnego, choć zawsze o tym marzyłem, ale to wymaga spokojnej duszy i talentu.

W zasadzie w ten sposób zamierzałem się pożegnać z czytelnikami, redakcją i pisaniem w ogóle. Jednak chwila rozmowy z Miczem uświadomiła mi, że dopiero wtedy okazałbym się obiektem wzmiankowanym dwa akapity wyżej. A więc dobrze, zostaję. Show must go on. Spotkamy się za miesiąc. Zostaliście ostrzeżeni. ■

ALEX



Najlepsze nakleje na Twojego KOMPA!

Drukujemy wysokiej jakości naklejki
z winylu, odporne na rozdarcia
i blaknięcie koloru.

Zaufało nam mnóstwo znanych firm
i konferencji IT

Z kodzikiem
PixelMagazine

10% zniżki

na pierwsze zamówienie

Prawdopodobnie najlepsze naklejki w Polsce*

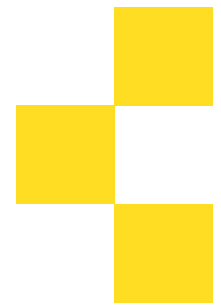
odporne na środki dezynfekcyjne

*dane na podstawie zachwytu Klientów w latach 2015 - 2020

www.stickerscraft.com



Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



GRY Z DEPRESJĄ

Nie, to nie jest żaden coming out. Owszem, od czasu do czasu chandra mnie gryzie i mam ochotę wyc, ale to żadna depresja i oby tak zostało. Za to znam wcale niemało ludzi, którzy z tą chorobą się zmagają (szczególnie teraz, w czasach pandemii, jest ich coraz więcej), widzę, że im ciężko i jestem na tę tematykę wyczulony.

Nic dziwnego, że kiedy depresja pojawia się w grach, zwraca moją uwagę. Uważam gry za fantastyczne medium do uczenia, Games for Change, te klimaty, i od lat czekam na tytuł, który w jakiś sposób upowszechniałby wiedzę o depresji i dawał ludziom szansę zrozumieć, jak to wygląda od środka albo jak się zachowywać, by być pomocnym. Niestety czas płynie – i nic.

I to nie dlatego, że temat leży odłogiem. W 2014 roku wyszło Depression Quest – niestety zostało zapamiętane nie ze względu na swoją tematykę, ale z powodu burzy, jaka się rozpełtała. Szkoda, bo choć formuła interaktywnej historii umieszczała go w niszy, chyba najbliższe mu było do bycia dobrym narzędziem popularyzującym wiedzę o depresji. Kolejne trzy tytuły, które mi przychodzą do głowy, a w których pojawiają się odniesienia: Indygo, GRIS, Celeste, mówiąc kolokwialnie, nie dowożą. Dowożą jako gry, nie dowożą edukacyjnie. W praktyce wszystkie w najlepszym wypadku opowiadają historie z depresją w tle, ale – chociaż gry to medium pozwalające na immersję – nie proponują przeżycia, które przeciętnemu graczowi pozwoliłoby na choćby ogólne zrozumienie, na czym ta choroba polega. Szkoda, bo to za każdym razem jest stracona okazja, żeby zabić tę popularną kliszę, że depresja to takie coś, że człowiekowi smutno i że się nad sobą rozczuła,

zamiast wziąć dupę w troki – co jest obrazem krzywdzącym i mającym niewiele wspólnego z rzeczywistością.

A przecież gry mają tę niezwykłą interakcyjność pozwalającą na identyfikację z podmiotem/bohaterem i wczucie się w jego sytuację. Niby trudno o lepsze medium do pokazania problemu, tymczasem ciągle chyba nikt nie wymyślił, jak to zrobić. W dodatku przewijające się w grach pomysły raczej nie pomagają, bo nie dotykają sedna. Kiedy w ich świecie umieszczamy gracza, mówiąc mu, że walczy z depresją, zaczyna robić to, co robi każdy zdrowy człowiek: zaczyna walczyć o swoje i przeklikiwać się przez historię. I to już jest źle: to tak nie działa. Jeśli pominiemy wszystkie możliwe objawy somatyczne, chory na depresję nie ma ani siły, ani chęci do walki, więc jej nie podejmie. Nie zacznie klikać.

Nie, nie mam pomysłu, co z tym zrobić. Rozmawiałem przy różnych okazjach z kilkoma osobami, przewijały się pomysły interfejsów utrudniających sterowanie, sztucznie ograniczających liczbę możliwych interakcji z otoczeniem, ale to ciągle nie to, w ich założeniach ciągle tkwi ten sam błąd. Zdrowy gracz zacznie, podpierając się inteligencją, optymalizować swoje działania, żeby posuwać się do przodu, czyli robić dokładnie to, czego nie zrobi ktoś z depresją.

A z drugiej strony z tych samych gier zupełnie nie wynika, czy i jak można choremu z depresją pomóc. Nie, nie chcę zastępować lekarza, ale chcę umieć się zachować w sposób, który będzie wspierać. A tu też posucha. Już kilka lat temu zwróciło moją uwagę, że wszelkie poradniki postępowania z chorymi sprowadzają się do serii „nie” – nie rób tego, nie mów tamtego, nie proponuj owego. Ważne, ale niezbyt pomocne, zostając z „siedź cicho”, trudno na tym zbudować jakąś pomocną narrację i pomocne zachowania.

Przy czym to nie znaczy, że krytykuję trzy wymienione wyżej tytuły. To są dobre gry, zupełnie zasłużenie zebrały nagrody, na pewno przyczyniły się do upowszechnienia wiedzy, że z depresją zmagają się ludzie dookoła nas, ważne, że temat się przewija. Podejrzewam, że przynajmniej w niektórych przypadkach tworzenie gry o depresji było (niekoniecznie planowanym) elementem czyjejś terapii i pomogło komuś uporządkować świat i dojść z nim do jakiejś zgody. Bardzo dobrze – ale chciałbym więcej. ■

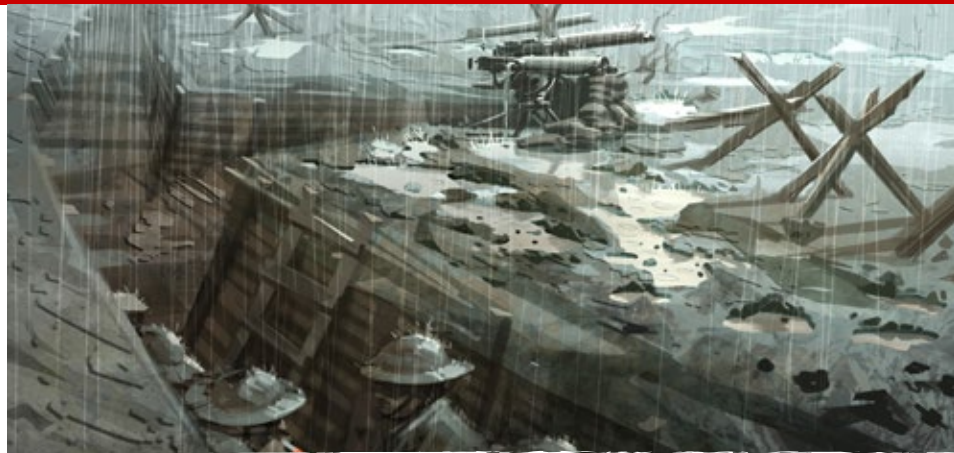
BOREK

WAR HOSPITAL

■ Marcin M. Granat

War Hospital jest produkcją na początkowym etapie rozwoju, ponieważ prace nad nią trwają dopiero od trzech i pół miesiąca. Prezentowany Pixelowi pokaz rozpoczął się od wyświetlenia menu gry z imponującą grafiką.

Zespół Brave Lamb Studio szybko zdradził, że ukazana na niej sylwetka lekarza inspirowana jest słynnym zdjęciem Zbigniewa Religi, na którym siedzi on w sali operacyjnej po udanej operacji przeszczepienia serca. Postać kardiochirurga tylko z zarysów przypomina tę z oryginalnej fotografii, reszta jest przedstawiona w ekspresjonistycznym stylu. Takie podejście do warstwy graficznej widoczne jest w całej grze. Twórcy zdecydowali się na odejście od najszybciej starzejącego się w naszej branży realizmu, stawiając na stylizowane tekstury z lekkim przeskalowaniem wertykalnym obiektów. Wśród inspiracji wizualnych wskazali Dishonored.



Rozgrywka toczy się w miasteczku na północy Francji, dla którego pierwowzorem było Cambrai, miejscowość słynąca z pierwszowojennej potyczki z użyciem ogromnej liczby wozów opancerzonych. Główną siedzibą gracza będzie zniszczony kościół. W jego pobliżu znajdą się apteka szpitalna, namiot przyjęć czy namiot chemiczny, pozwalający między innymi na produkcję cennego etanolu. Historia opowiadana w War Hospital będzie, podobnie jak we Frostpunku, osadzona

❖ Pierwszą wojnę światową można bez wątpienia określić jako wojnę pozycyjną. War Hospital umożliwi graczowi budowanie własnych okopów wokół szpitala.

w jednym, kluczowym miejscu. Podczas gdy nasz szpital będzie się rozwijał, gra ukaże nam jednocześnie nieuniknioną, stopniową wojenną destrukcję otaczającego nas miasteczka.

Konstrukcja War Hospital jest daleka od typowej gry ekonomicznej czy symulatora. Jej trzonem jest dokonywanie wyborów moralnych. Komu przeznaczyć lek w pierwszej kolejności, gdy stany magazynowe nie pozwalają na zaopatrzenie wszystkich pacjentów? Od wyborów gracza będzie zależało nie tylko, czy pacjent wyzdrowieje, czy umrze, ale też czy zostanie kaleką. Czy po wyjściu ze szpitala wyślemy go do domu, czy z powrotem na front? Jak zachowamy się wobec rannego wroga? Waga naszych poczynań będzie ogromna. Na aspektach medycznych się jednak nie skończy. Szpitala trzeba będzie też bronić przed atakami nieprzyjaciela. ■

❖ Lata 1914-1918 postawiły medycynę przed niespotykanymi wcześniej problemami, jak np. oparzeniami od broni chemicznej. Takie same sytuacje spotkamy w War Hospital.



Produkcja będzie zawierać nie tylko system dobowy, ale również zmiany pór roku i warunków atmosferycznych. Cykliczność ta odcisnie swoje piętno na zachowaniu zarządzanych przez gracza jednostek.



WIRTUALNY SZPITAL POLOWY

Z *Michałem Dziwnielem*, CEO Brave Lamb Studio, o nadchodzącej grze War Hospital rozmawia Marcin M. Granat.



❖ Za utrzymany w ponurej wojennej atmosferze styl graficzny odpowiada Michał Sztuka.

📌 **Tworzona przez was gra War Hospital, jeszcze niedawno nosząca nazwę Field Hospital, określana jest jako produkcja indie premium. Co to oznacza?**

W branży funkcjonuje wiele określeń dotyczących segmentów gier niezależnych. W kierowanym przeze mnie studiu terminu indie premium używam w odniesieniu do budżetu, wielkości zespołu i procesu produkcji. Od strony budżetowej uznaje się za nie projekty, których finansowanie przekracza kwotę 2 milionów złotych. Z doświadczenia wiem, że wtedy zasadniczo się zmienia podejście do produkcji gier. Przekroczenie tego progu wymaga wprowadzenia metodologii zarządzania projektami, sposobu iterowania jakości oraz ogólnej profesjonalizacji, która czyni ze studia produkującego gry indie premium „zminiaturyzowane studio AA”. Oczywiście idą za tym wielkość i kompetencje zespołu. W Brave Lamb Studio nad War Hospital stale pracuje

siedemnaście osób, a doliczając współpracowników, otrzymujemy ponad dwudziestoosobowy personel. Większość zespołu to weterani gier wojennych lub osoby mające doświadczenie w szeregach takich uznanych studiów jak CD Projekt Red, Techland czy People Can Fly. Dzięki mentalności, która tworzy się z synergii takich doświadczeń, proces produkcji bardzo szybko się profesjonalizuje i daleko mu do typowego dewelopmentu indie, który z jednej strony jest z pewnością atrakcyjny dla twórców, ale z drugiej trudny do kontroli.

📌 **Pod względem atmosfery wasza gra daleka jest od humorystycznych tytułów jak Theme Hospital czy Two Point Hospital. Przypomina bardziej produkcje 11 bit studios – This War of Mine od strony ukazania destrukcyjnych aspektów wojny, a Frostpunka z uwagi**

na mechanikę rozgrywki. Jak daleko sięgają wasze inspiracje?

Porównanie do 11 bit studios jest dla nas wygodne i bardzo uważnie analizowaliśmy produkcje tego studia. Ponieważ nasza gra zdecydowanie należy do gatunku society survival, którego archetypem jest konstrukcja Frostpunka, wielu graczy odnajdzie podobieństwa między nimi. Jednak my koncentrujemy się na dramacie pracy szpitala polowego podczas pierwszej wojny światowej i konieczności dokonywania moralnie trudnych wyborów, więc skala naszego społeczeństwa jest dużo mniejsza niż we wspomnianej grze. Skupiamy się bardziej na jednostkach, rozumianych zarówno jako ranni żołnierze, jak i personel szpitala.

War Hospital to przede wszystkim opowieść o wojnie, ale nie z perspektywy działań strategicznych na szeroką skalę, lecz kładąca nacisk na obronę człowieczeństwa i wybór pomiędzy pozostaniem żołnierzem a jednocześnie człowiekiem. I wokół tej narracji budowana jest nasza gra.

❏ Pola bitew pierwszej wojny światowej rzadziej trafiają do gier wideo niż globalny konflikt zbrojny zapoczątkowany w 1939 roku. Nie da się jednak ukryć, że to właśnie w latach 1914–1918 po raz pierwszy armie były wyposażone w czołgi, miotacze ognia i broń chemiczną. Czy obecność tych nowatorskich narzędzi do zabijania zostanie uwzględniona w rozgrywce?

Tak, natomiast z innej perspektywy, niż zwyczajowo ma to miejsce w grach wojennych. Będziemy świadkami konsekwencji działań wspomnianych narzędzi, a nie samodzielnie kierować zagładą. To interesująca perspektywa; myślę, że w świadomości graczy poszerzymy przedstawienie życia i śmierci, które w grach często ukazywane jest zero-jedynkowo. Chcielibyśmy, aby dobrze rozumieli, jakie konsekwencje, nie tylko fizyczne, ale także psychiczne, niesło za sobą użytkowanie tego rodzaju broni wobec ludzi.

Oczywiście chcemy też jak najlepiej odwzorować rozwój broni i z pewnością w trakcie rozgrywki gracz będzie miał do czynienia zarówno z czołgami, jak i bronią chemiczną. Akcja gry toczy się pod koniec wojny, więc rozwój uzbrojenia pozwala nam na poprowadzenie narracji przy użyciu tych środków.

❏ Dla żołnierzy równie zabójcze co broń okazały się choroby. Ogromne żniwo zebrały dyzenteria, cholera i tyfus. Jak zostanie to ukazane w War Hospital?



W grze obecne będą cztery systemy: leczenia, obrony, wysyłania zwiadowców poza obszar mapy oraz ekonomiczny. To między nimi tworzone będą wybory moralne stawiane przed graczem.



❏ Michał Dziwniel jest obecny w elektronicznej rozrywce od 2010 roku. Podczas rozmowy z Pixelem zaznaczył, że ciężar powstawania War Hospital spoczywa nie tylko na nim, ale jest efektem pracy całego zespołu.

W trakcie produkcji gry intensywnie zdobywaliśmy wiedzę na temat chorób okresu pierwszej wojny światowej i ich objawów. Dotyczy to także metod ich leczenia oraz ścieżek diagnostycznych. Dzięki temu zyskuje ona głębię i autentyczność, cały czas zachowując atmosferę dramatyzmu sytuacji, jaką było leczenie rannych w warunkach polowych. Epidemie i inne zdarzenia tego typu będą w grze eventami. Pojawią się jako konsekwencje działań gracza, takich jak zaniedbywanie higieny dokonywanych zabiegów czy pomijanie pod presją czasu diagnostyki. Jesteśmy przekonani, że ta dynamika jeszcze doda naszej grze dramaturgii.

❏ Każda wojna to nie tylko obrażenia fizyczne, ale również trauma psychiczna. Czy w waszym tytule zdrowie mentalne postaci będzie odgrywało jakąś rolę?

Oczywiście. Kondycja psychiczna, poziom morale będą miały wpływ nie tylko na pracowników naszego szpitala, ale także na całą ekonomię gry. Ponadto planujemy zaimplementować w niej system, który nazwalibyśmy War Stories, dzięki któremu każdy żołnierz, który trafi do szpitala, będzie miał indywidualną historię. Będzie ona dotyczyła tego, co robił przed wojną albo jak radził sobie z frontowym życiem. Wszystko to ma wpływać na gracza i podejmowane przez niego decyzje. Poza czynnikami obniżającymi poziom morale w War Hospital dostępne będą też sposoby pozwalające na ich podnoszenie. Poza szpitalem znajdują się przeznaczone do tego miejsca. Należy jednak pamiętać, że korzystanie z nich będzie również miało konsekwencje dla ekonomii rozgrywki. Przed graczem zawsze będzie stał wybór pomiędzy moralnym zwycięstwem nad koszmarem wojny a utrzymaniem linii frontu i obroną własnego szpitala. Wokół tego dylematu zbudowany będzie rdzeń mechaniki naszej gry.

❏ Teatr działań pierwszej wojny światowej obejmował terytorium wielu państw. Czy będzie można wybrać grę jednym z nich, jak Austro-Węgry lub imperium brytyjskie?

W War Hospital koncentrujemy się na wcieleniu w rolę dowódcy brytyjskiego szpitala polowego na jednym z francuskich odcinków frontu. Jednak historia, jaką tam przedstawiamy, jest z pewnością uniwersalna i gracz będzie mógł wyobrazić sobie, jak mogłaby się ona potoczyć w pozostałych rejonach świata lub innej frakcji konfliktu. ■

P R E M I E R A M I E S I A Ć A M U N D A U N

PIXEL

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



WAR
HOSPITAL

