

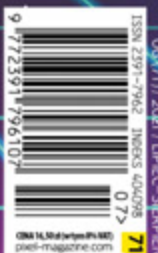
PREMIERA MIESIĄCA SCARLET NEXUS

PIKAREL



INSIDE

- MARIO GOLF: SUPER RUSH
- RATCHET & CLANK: RIFT APART
- DUNGEONS & DRAGONS: DARK ALLIANCE
- FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE
- SNIPER: GHOST WARRIOR CONTRACTS 2
- GUILTY GEAR STRIVE
- SUBNAUTICA: BELOW ZERO
- DONKEY KONG
- DAVID JAFFET GOD OF WAR REMASTERY
- GRY PIRACKIE
- MONOPOLY
- FINAL FANTASY TACTICS



06/11/2024 / LPEC-SERPEN

ISSN 2397-7962 INKOS 404796

0 77

9 772391 796107

06/11/2024 / LPEC-SERPEN

PIXEL HEAVEN 2021

See ya all soon!



OSTATNI WSTĘPNIAK W MOIM ŻYCIU



KAPITAN ALEX

Kiedyś mi za to płacili, a teraz ja sam muszę za to płacić. Czyż nie to właśnie nazywamy wielkim kręgiem życia?

Dzień dobry, nazywam się Aleksy Uchański, znany też jako samozwańczy Kapitan Alex. W życiu napisałem kilka wstępniaków do kilku magazynów, jeśli to pamiętasz, to dobrze (i pamiętaj też o badaniach prostaty niebawem), jeśli zaś nie – nie będę o tym rozprawać. Szczerze mówiąc, nigdy nie czułem się w tej robocie wybitny, czasem nazywamy to po prostu brakiem talentu, ale ta frustracja dziś znajduje swój kres, bo oto czytacie ostatni w historii wstępniak mojego autorstwa.

Trzymacie w rękach wakacyjne wydanie magazynu Pixel, który jest najdoskonalszym znanym mi efektem trwającej już czwartą dekadę ewolucji polskiej prasy o grach komputerowych. Pixel łączy stare i nowe tytuły, wiele miejsca poświęca na pogłębione analizy, nie stroni od tematów okołogrych, regularnie rozmawia z najwybitniejszymi twórcami gier na świecie. To wszystko realizuje zespół w większości bardzo doświadczonych, a zawsze bardzo uzdolnionych autorów, pod wodzą twórcy i egzekutora tej wizji, szanownego Micza, naszego redaktora naczelnego, którego uważam za najbardziej skupionego, konsekwentnego i erudycyjnego polskiego dziennikarza zajmującego się grami.

Ja sam jestem tu tylko felietonistą i zachwalam kolegów zgodnie z moją

P.

najlepszą, niezależną oceną, oczywiście pewnie też trochę po to, by się samemu grać w ich blasku, bo jestem dumny, że mnie zaproszono do takiego zespołu. Zarazem jasno stwierdzam, że kształt i formuła pisma są w zerowym stopniu moją zasługą, co nijak nie przeszkadza mi ich podziwiać. Zawsze chciałem robić – i czytać – taki magazyn. Sam nie umiałem, więc dobrze, że zrobili to inni.

W okolicach czwartego akapitu wypada już wyjawic, co ja właściwie w tym eksponowanym miejscu robię. Otóż wspieram Pixela na Patronite i w nagrodę od szanownej redakcji przypadł mi w udziale zaszczyt napisania wstępniaka. Pisałem już o tym, ale apel ponowię – namawiam do wspierania naszego pisma lub choćby wykupienia prenumeraty. Oczywiście mocno dziękuję też każdemu, kto przygodnie kupuje egzemplarz. Jeśli jednak sytuacja osobista i sympatia do magazynu pozwalają wam na coś więcej – zajrzyjcie na Patronite. Czasy są takie, że musimy sami dbać o wartościowe inicjatywy kulturalne, takie jak Pixel, zwłaszcza gdy ich formuła nie daje się przełożyć do internetu. Crowdfunding jest tu słuszną odpowiedzią. Tą drogą zbierane są środki na tworzenie gier komputerowych i planszowych, za pomocą zbiorrek powstają i działają prężne polskie radia internetowe. Jest zupełnie normalne, że formuła ta łączy się z innymi modelami biznesowymi wydawcy, takimi jak sprzedaż egzemplarzowa czy sprzedaż reklam. Zwracam też uwagę, że te datki to nie darowizny – za każdy poziom wpłat dostaje się inne, atrakcyjne nagrody. Bo na przykład kto by nie chciał napisać wstępniaka do Pixela?

Zapraszam do lektury. Waszej uwadze szczególnie polecam felieton Michała Nowakowskiego, znanego niegdyś jako Elektryczny. Michał występuje dziś gościnnie w miejscu, które zazwyczaj zajmuje moja rubryczka, ale jest tu trochę jak z Johnnym Cashem, który gdy sczero wał twoją piosenkę, to już nie była twoja piosenka. Cieszę się, że ten uzdolniony dziennikarz, a od dwóch dekad wybitny manager, jeden z autorów kolosalnego sukcesu CD Projektu, znalazł chwilę, by dla nas napisać. Przeczytajcie go z uwagą. ■

PIXEL

G R Y I P O P K U L T U R A

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

[PATRONITE.PL/PIXEL](https://patronite.pl/pixel)

Marcin Winiarczyk
Michał Sobczak
Maciej Czop
R. G. Mazur
Łukasz Woliński
Sebastian Duchnicki
Scisle Tajne
Krzysiek Augustyn
Astronomia
Paweł Pawlak
Leszek Wroński
R. Syre
Paweł Karwat
Arkadiusz Dorszyk
TraP_zyx
Sebastian Szade
Marcin Sztanderski
Marcin Spoczynski
Mateusz
Piotr Cichocki
Krzysztof Zimowski
Tomasz Motyka
Bartosz Tukajski
Michał Turowicz
Paweł Awdejuk
Bartosz Dąbrowski
Krzysztof Mjk
Dead RAM
askonecz

Michał Staroszczyk
Bartosz Lisek
Piotr Czerpa
Marta Hetman
Michał Boruta
Marcin Bors
Tomasz Wiśniewski
Grzegorz Koniec
Krooger
Andrzej Rajfura
Mariusz Snowacki
Tomasz Jagiełło
Jakub Duda
Marcin Skierski
Jacek Wolnicki
Bartosz Korczyński
Rafał Mazurek
Marcin Pa
Jakub Wójcik
Daniel Bieńkowski
Szymon Mencwał
Jakub Smołka
Robert Łapiński
Marcin Łabeński
Łukasz Maśko
Wojciech Matuszczyk
Krystian Limiera
Oskar W.
Przemysław Zdrojewski

Kuba Musiał
Patrik Matuszewski
Marcin Frystacki
Bogusław Szawara
Miroslaw Pleśniak
Adam Oksiuta
Xenor
Sławomir Essmalinowy
Dariusz ZX Freeq
Michał Bodek
Geekweb
Zbigniew Wojtynek
Mi So
Paweł Jermolonek
Piotr Lewandowski
Marcin Szałowski
Izabela Durma
Koyomi Blog
Maciej Dubiel
Szymon Jakubiak
Dawid Kucharski
Witold Szczerba
Jakub Konewka
Wiktor Jurdeczka
Paweł Marucha
Maciek Pigoń
Tomasz Mazur
Przemysław Michalak
Marcin Raubo

Marcin Lewicki
Arkadiusz Neubauer
Maciej Segiet
Piotr Michniewski
Robert Czato
Konrad Rawiński
Łukasz Gratkowski
Marek Pańczyk
Kamil Kłosek (Deveel)
Błażej Bacía
Ma BI
Wojciech Jakóbczyk
Sebastian Frączkiewicz
Łukasz Czernał
Grzegorz Stanek
Rafał Szychowski
Luken RetroFan
Paweł Lampe
Tomasz Machnik
Krzysztof Orzedowski
Bartek Czartoryski
Przemysław Endzel
Tomek Ratajczak
Dominik Witczak
Daniel Skalski
Rozpad Eternitu
Bartłomiej Feruś
Michał Karkuciński
Iwona Karmowska



Tomasz Kuc
Piotr Rybałtowski
Michał Pisarewicz
Patryk Chwiałkowski
Tomasz Mularczyk
Mateusz Kreft
Jarosław Wójtowicz
Michał Mirecki
Mateusz Czerwiński
Mike M
Mateusz Grabski
Michał Dziwniel
Ewa Maria Szczepanowska
Pjotsze
Radek Sobiecki
Don
Cezar Pokorski
Mantis Kozłowski
Daniel Kołakowski
Pagan Baby

Michał Kołodziejski
Grzegorz Surma
Kamil Pietrzyk
Michał Nowakowski
Wojciech Żółkiewicz
Aleksy Uchanski
Michał Klimek
Tomasz 'Ciacho'
Michał Szczęsny
Rafał Rasmus
Rafał Pieczynia
Paweł Ludew
Maciej Szewczyk
Maciek Łangowski
s3quel
Jarosław Rybacki
Dariusz Bieniek
Tom Zet
Paweł Sobotka
Szymon Górąj
Radosław Kołodziej
Marcin Wichrowski
Karol Wawryszuk
Igor Orwat
Marek Ołdak
Maciej Paliborek
Michał Miler
Piotr Nowosielski
Łukasz Markiewicz

Tomasz Merda
Konrad Kruczkowski
Marcin Nowak (marcowy)
Karolina Cz.
Jakub Jakubowski
Rafał Dziegielewski
Grzegorz Kaluzny
Yu Andriichuk
Tomasz Zyrek
Kajetan Kałużyński
Tomasz Dybizbański
Krz Grz
Radosław Nałęcz
Paweł Syczewski
Piotr Pawłowski
Artur Isbaner
Piotr Gaszewski
Piotr Kopniak
widi999
Piotr Sikorski
Łuk Bec
Piotr Kopeć
Piotr Wdowka
Mariusz Reyman
Jan Prociak
Michał Renau
Łukasz Grzelak
Vicek83
Krystian Hikiert

Sebastian Andrzejczak
Krzysztof Zalewski
Pożar
Marcin Sączawa
Michał Marcysiak
Marcin Stępnicki
Ewa Łapińska
Grzegorz Zajączkowski
Michał Dybiec
Piotr Nazaruk
kryształ
Artur Więckowski
Marcin Dowejko
Wojciech Kompała
Adam Klimaszewski
Arkadiusz Bis
Michał Śledziński

Dziękujemy!



PIXEL
KULTURALNA SPRAWA

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, Michał Marek, Dariusz J. Michalski, Piotr Pierkowski, 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.

Udanych wakacji! Widzimy się ponownie 2 września.

10-22

23-44

LOADING

PLAY THE GAME

08. Autofire • 12. Indykarium
16. Vive VR Corner • 18. RetroExpress
20. Pixel Kids

24. Ratchet & Clank: Rift Apart • 26. Final Fantasy VII Remake Intergrade • 28. Edge of Eternity • 30. Knockout City • 31. Mario Golf: Super Rush • 32. Strangeland • 33. Companion
34. The Elder Scrolls Online – Blackwood • 35. Dungeons & Dragons: Dark Alliance • 36. We Are Football
37. Sniper: Ghost Warrior Contracts 2 • 38. Guilty Gear -Strive-
39. MechWarrior 5: Mercenaries • 40. Scarlet Nexus
41. Secret of Mana • 42. Overboard!
43. Subnautica: Below Zero • 44. Lacuna • 123. Chivalry 2

45-70

HALL OF FAME

46. Najlepsza Gra na Świecie: Donkey Kong
52. Wywiad z Davidem Jaffe
60. Trzydzięci lat Sonica
64. Wywiad z Takashim Iizuką
66. Final Fantasy Tactics

71-92

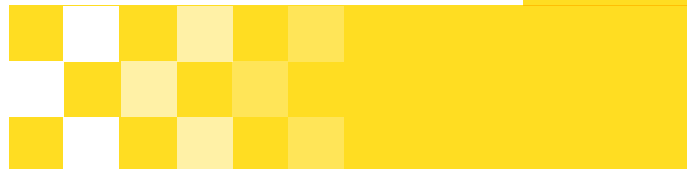
SECRET LEVEL

72. Historyczna misja „Monopoly”
76. Wpływ „Streets of Fire” na popkulturę
80. Big Box: Baldur’s Gate 2
82. Kosmiczna symulacja • 84. Sidequest
92. Felieton Śledzia

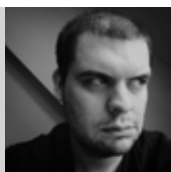
93-122

CREDITS

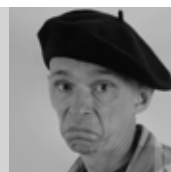
94. Gry pirackie • 101. Felieton Łukasza Orbitowskiego
102. Remastery • 109. Felieton Gawrona
110. 21 klatek: Wilson’s Heart • 116. Hardware miesiąca • 118. Felieton Michała Nowakowskiego
120. Felieton Borka



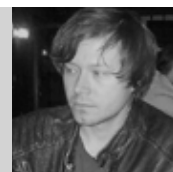
MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI



MARCIN BORKOWSKI



BARTEK CZARTORYSKI



P.
check it out
PIXELPOST.pl

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

Na Twitterze najłatwiej trafić na głupiego człowieka, ale świetnie się sprawdza do obserwacji botów. Jeden na przykład wrzuca koszmarny cliparty ze starego Corela, inny memy sprzed dekady, jeszcze inny – oryginalne okładki anime z lat osiemdziesiątych. Wspomniał nostalgiczny trip.

Siadam właśnie do najtrudniejszej części pracy nad nowym projektem – prób nadania struktury luźnym uwagom i notatkom, jakie robiłem przez ostatnich kilka miesięcy. Trzymajcie kciuki, bo na tym etapie często się okazuje, że z tych kawałków nic się nie da ułożyć.

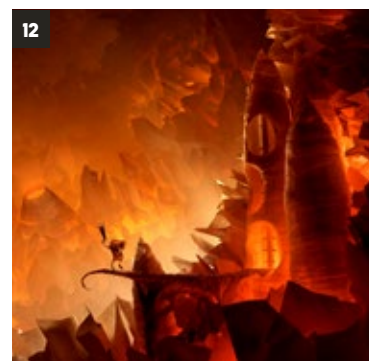
Odkąd mam Switcha, z którego korzystam handheldowo, nie potrafię grać w indyki i platformówki na „dużych” konsolach. I odwrotnie: drogie AAA z kolei zupełnie nie pasują mi do sprzętu Nintendo. Ba, zdarza mi się nawet kupować tytuł po raz drugi, bo chcę go ograć na Switchu.

LOADING

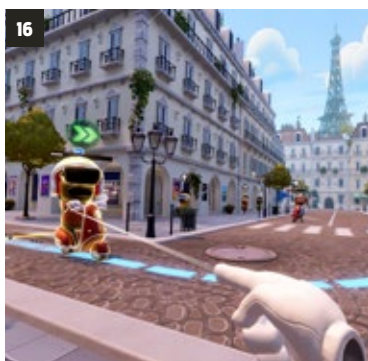
TARGI E3 OD DAWNA NIE MAJĄ TAKIEJ SIŁY
RAŻENIA JAK JESZCZE KILKA LAT TEMU. W TYM
ROKU WYRAŹNIE POSTANOWIONO UPCHNAĆ
W EVENT TO, CO SIĘ DAŁO.



08



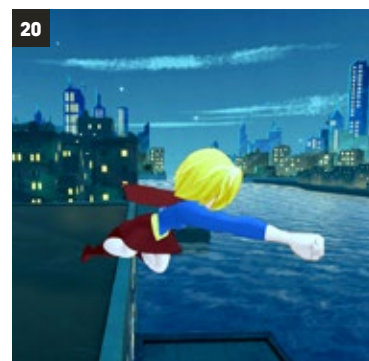
12



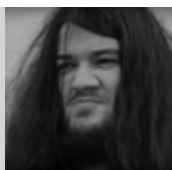
16



18

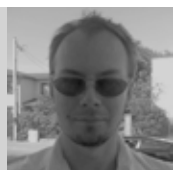


20



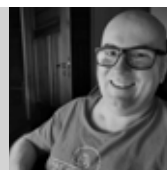
**MICHAŁ
ZDANCEWICZ**

Nawet jeśli nie jesteście fanami heavy metalu, to autobiografia frontmana Judas Priest Roba Halforda (pod tytułem „Wyznanie”) wciąga naszym lotne piaski. To książka o muzyce, uczuciach, nałogach, demonach, ukrywaniu własnej seksualności. Jedną z najlepszych rzeczy okółomuzycznych, jakie czytałem.



**PAWEŁ
GAWLIKOWSKI**

Czarna rodzina, nowe, całkowicie białe otoczenie, lata pięćdziesiąte w USA. Już sam opis zapowiada mocne kino, nawet bez interwencji z „tamtej strony”. A jeśli dołożymy do tego magię i nienawiść rasową – otrzymamy świetny serial, rozpoczynający nową antologię w stylu „American Horror Story”. Wszystko to w serialu „Them”!



**PIOTR
MAŃKOWSKI**

Realizujemy dla naszych Patronów cotygodniowy program zatytułowany „Secret Stuff”. Jest to rzecz o unikatowych wydaniach zestawów prasowych, gadżetach ze świata gier, a także big boksach. Dla mnie osobiście to wspaniała podróż w przeszłość, gdy z montującym program Zepem oraz Zdanem pracowaliśmy przy Game Story.



Po wymuszonej rocznej przerwie targi E3 powrócili, kusząc różnorodnymi grami. Na pewno nie był to najlepszy tego rodzaju event w historii, zapamiętam go jako wielki mętlik ciekawych treści przeplatanych mało porywającymi. Ponadto brak pozycji od chociażby Sony czy EA mocno obniża prestiż imprezy, choć dzięki temu wybić się mogły produkty od Microsoftu. Bałagan był spory, ale spróbujemy wyciągnąć z niego choć część smaczniejszych kąsków, z grubsza machając ręką na resztę.

E3

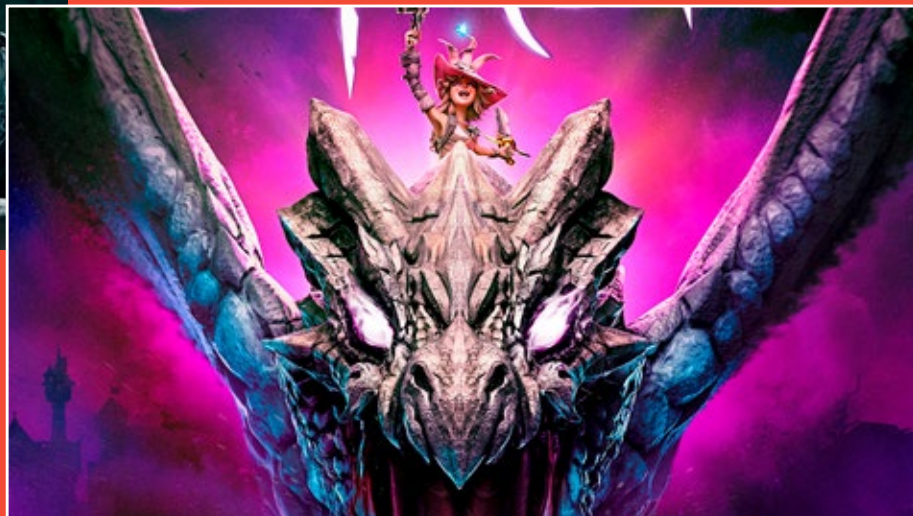
■ Szymon Górąj



„OOOH, ELDEN RING”, TINA I DOM PROCHU

Trzeba przyznać, że bomby zaczęto zrzucać dość szybko, bo na początku imprezy zaprezentowano Elden Ring. Wreszcie, po wielu miesiącach milczenia, dostaliśmy całkiem spory pokaz tego, co przygotowuje nam duet FromSoftware i George’a R.R. Martina. Gra ma być zdecydowanie największym projektem, nad którym pracował Hidetaka Miyazaki. I choć na razie – nie licząc na przykład jazdy konnej – wygląda na połączenie wszystkich poprzednich projektów Fromów, nie mam wątpliwości, że twórcy Dark Souls, Bloodborne i Sekiro przygotowują poza tym coś specjalnego, bo u nich zawsze kluczowe były szczegóły samej mechaniki. A jako że premierę zaplanowano dopiero na początku przyszłego roku, w najbliższych miesiącach powinniśmy usłyszeć niejedno.

Spore zamieszanie wywołał także spin-off Borderlands: Tiny Tina’s Wonderlands. Kto zagrał w szalony dodatek do Borderlands 2 z magią i psychopatyczną dziewczynką na pierwszym planie, ten wie, czego się można spodziewać. Swoje minuty dostało The Dark Pictures Anthology: House of Ashes, tym razem z żołnierzami ścierającymi się z paranormalnymi siłami. Fani D&D mogli mieć pożywkę z Dark Alliance, DICE zapowiedziało futurystyczne Battlefield 2042, a Kojima szokuje



na PS5 reżyserską wersję Death Stranding. Wstęp mocny, potem było już różnie.

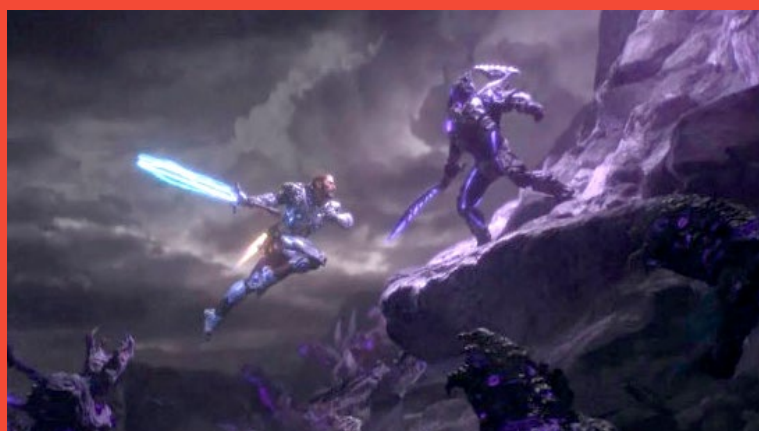
GUS DYKTATOREM, SERIAL CLEANERS SIĘ PRZYCAJAJĄ

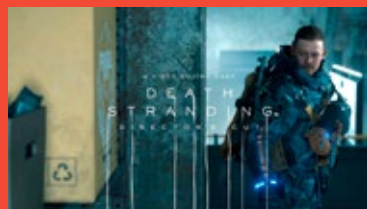
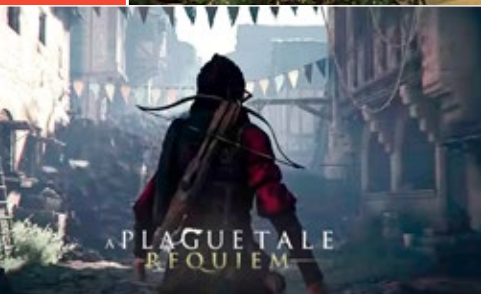
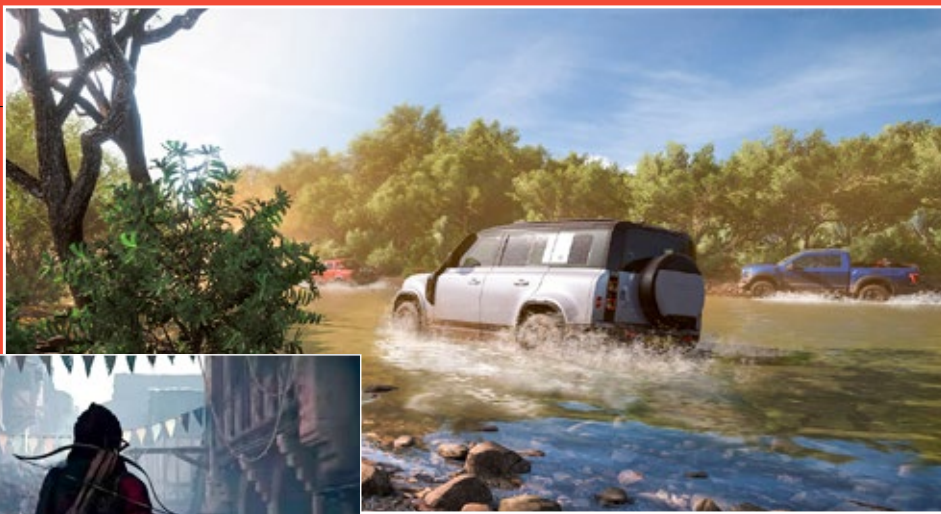
Kolejny dzień został przede wszystkim naznaczony przez Ubisoft, choć mniejsze firmy też coś niecoś z siebie dały. Francuski konglomerat promował swoje rozwijające się IP (Assassin’s Creed Valhalla, Watch Dogs: Legion), ale pokazał także Rainbow Six Extraction, wprowadzając do serii dziwny eksperyment w postaci... hord mutantów. Na event dotarł Far Cry 6 i jego Season Pass jako wsparcie, które umożliwia wcielenie się w ikonicznych antagonistów poprzednich odsłon: Vaasa Montenegro, Pagana Mina i Josepha Seeda. Poza tym zobaczyliśmy wideo bezpośrednio promujące Far Cry 6, gdzie wszystkich po kątach roztawia Giancarlo Esposito (między

innymi Gus Fring z „Breaking Bad”) jako dyktator do obalenia. Oby tylko poprawili jego mimikę twarzy... Draw Distance zarzuciło sequelem swojej kapitalnej i niezwykle oryginalnej dwuwymiarowej hybrydy gry akcji i składanki – Serial Cleaners. Z lat siedemdziesiątych przeniesiemy się do dziewięćdziesiątych wraz z dodanym trybem izometrycznym i większymi możliwościami naszych nowojorskich „sprzątaczy”. Z pudełka wyskoczyła długo przemilczana egranizacja „Avatara”, ale poza filmowymi kadrami trudno o niej coś więcej powiedzieć. No i zapowiedziano Ghostrunnera na Switcha – moje osobiste TOP 5 wśród gier ubiegłego roku.

MICROSOFT PANUJE, DIABLO DRUGI WRACA JESIENIĄ, ZONA ZACHWYCA

Pomijając kilka rozczarowań i parę nudnych pogadarek, to mimo wszystko chyba najmocniejszy dzień.





Microsoft przyćmił wszystkich, rzucając na front takie tuzy jak Age of Empires IV, multiplayer Halo Infinite, Forza Horizon V, A Plague Tale: Requiem czy nowo zapowiedziane The Outer Worlds 2 (najzabawniejszy zwiastun targów, choć szczegółów na razie brak). Ale wiadomo, kto był gwiazdą. S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl sprawia, że z miejsca ma się ochotę już teraz zbierać pieniądze na porządny upgrade peceta bądź kupno Xboksa. Znakomita sekwencja opowiadania przy ognisku przeplata się z kolejnymi kadrkami z gry. Trzeba powiedzieć jedno: Zona jest piękna i zarazem klimatyczna jak nigdy wcześniej, a poziom aktorów głosowych ze zwiastuna to absolutne wyżyny. Cóż, byle do wiosny 2022 roku. Jakby tego było mało, latem tego roku oraz w przyszłym roku na Xbox Game Pass wskoczą odpowiednio sequel Psychonauts i Somerville, intrygująca przygodówka w konwencji SF.

Ciekawie na pewno prezentowało się Diabło II Resurrected, zapowiedziane na 23 września. Czasu nie tracili deweloperzy Techlandu, opowiadając trochę o drugim Dying Light, a Bethesda ujawniła swoje pierwsze nowe IP od ponad dwudziestu lat: kosmiczny Starfield. Marka Marvela zaś kontynuuje prowadzoną ze zmiennym szczęściem ekspansję w świecie gier wideo – tym razem czekamy na Strażników Galaktyki, a do Marvel's Avengers dołączy Czarna Pantera. Square Enix – które dołożyły

jeszcze słabo przyjęte tytuły związane z markami Final Fantasy i Life is Strange – mimo wszystko zdecydowanie w tym roku zawiodło. Zwróćmy jeszcze uwagę na specyficzny ruch Arkane (tak, tych od Dishonored) w postaci Redfall – gry kooperacyjnej z wampirami. Wielbiacze strzelanek retro powinni zainteresować się Project Warlock 2.

MARIO GRA W GOLFA, RESIDENT EVIL SIĘ POWIĘKSZA

Mario Golf: Super Rush maszeruje tutaj razem choćby z symulacją RPG Rune Factory 5 i bardzo popularną karcianką Shadowverse: Champion's Battle. Resident Evil Village zgodnie z oczekiwaniami fanów nie zakończy się na podstawowej przygodzie, bo deweloperzy już zapowiedzieli, że dorabiają nową zawartość. Lubujący się w gatunku beat'em up dostaną w przyszłym roku River City Girls 2, a fani wizualnych noweli

w lipcu The Great Ace Attorney Chronicle. Dodajmy jeszcze, że IP Monster Hunter rozwija się mocno, a tower defense Toy Soldiers doczeka się remastera.

PIRANIE ZNOWU GRZYŻĄ, LEGENDA ZELDY WIECZNIE ŻYWA

Ostatniego dnia działo się trochę więcej, choć zabrakło efektownych pokazów rozgrywek. Deweloperzy z Piranha Bytes wypuścili na przykład zwiastun Elex 2. Druga część przyjętej z mieszanymi uczuciami gry ma być najbardziej ambitnym projektem twórców serii Gothic. Na razie zobaczyliśmy efektowny, acz mało informacyjny filmik przy mocnych brzmieniach Jonathana Davisa z zespołu Korn. Wielu szczególnie ucieszyła wieść o powstawaniu kontynuacji znakomitego Legend of Zelda: Breath of the Wild. Nie poznaliśmy jeszcze nawet tytułu, lecz pierwsza, krótka zapowiedź sugeruje nieco mroczniejszy klimat.

UDANY POWRÓT...?

Powiedzmy sobie szczerze – targi E3 od dawna nie mają takiej siły rażenia jak jeszcze kilka lat temu. W tym roku wyraźnie postanowiono upchnąć w event to, co się dało, w związku z czym sporo rzeczy zaprezentowano już wcześniej w innych miejscach, a na niektóre było po prostu szkoda czasu (modelowe przykłady: tak zenujące, że już niemal memiczne Stranger of Paradise czy kolejna gra-usługa Babylon's Fall). I choć czasu, który przeznaczyłem na to wszystko, nie uznaję za zupełnie stracony, to o wiele bardziej nakręcił mnie choćby pokaz gier od Devolvera odbywający się w podobnym terminie i przez wielu mylnie zaliczany do E3. Kto wie, może wkrótce Sony czymś nas zaskoczy? ■ ■ ■ ■ ■



LAST EPOCH

MIMO ŻE EKIPA ELEVENTH HOUR GAMES NIE DYSPONUJE TAKIMI ZASOBAMI FINANSOWYMI JAK KONKURENCJA, TO TWORZONA PRZEZ NICH PRODUKCJA MA SPORE SZANSE, ABY ODNIEŚ SUKCES NA POLETKU ACTION RPG. NIE KAŻDY HACK & SLASH MOŻE SIĘ POCHWALIĆ PODRÓŻAMI W CZASIE, PRAWDA?

W grze przenosimy się do świata Etery, który musimy uratować przed pochłonięciem przez Pustkę. W tym celu odwiedzimy kilka epok z dziejów tej planety: od starożytności aż po kres jej istnienia, kiedy to złowroga Nicość stara się wchłonąć ostatnie ludzkie miasto. To właśnie przeskoki w czasie czynią z Last Epoch wyjątkowy tytuł. Dodajmy, że w każdej epoce świat przedstawiony wygląda zupełnie inaczej oraz

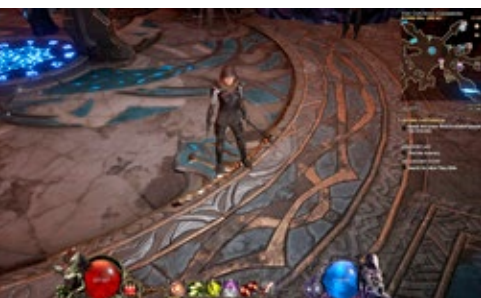


hack & slash

zamieszkuje go inne maskary – w okresie starożytnym polujemy na dinozaury, natomiast wiele wieków później walczymy z hordami nieumarłych. Podróże w czasie możliwe są dzięki wyrwom w czasoprzestrzeni, a sam proces teleportacji wygląda niczym ten z serialu „Doktor Who”. W tunelu czasoprzestrzennym brakuje jedynie znajomej budki telefonicznej.

W intrygujący sposób autorzy podeszli do systemu rozwoju postaci, znajdując złoty środek pomiędzy prostotą z Diablo 3 a skomplikowaniem znanym z Path of Exile. W Last Epoch klasowe zdolności pasywne rozwijamy na drzewku przypominającym to z Titan Quest lub Grim Dawn, a umiejętności i ataki specjalne ulepszamy w sposób zbliżony do tego z produkcji Grinding Gear Games. Dzięki takiemu zabiegowi mechanika rozwoju bohatera nie przytłoczy nawet nowicjusza, który w gatunku hack and slash stawia swoje pierwsze kroki. Na tym etapie system aż prosi się o dodanie jednej opcji – powiadomienia informującego o rozdziale punktów umiejętności. Mowa o choćby zwykłym okienku prosiącym

o potwierdzenie dokonanego wyboru, wszak reset biegłości u odpowiedniego NPC swoje kosztuje. Last Epoch od dwóch lat pozostaje we wczesnym dostępie i niewiele wskazuje na to, aby w najbliższym czasie z niego wyszło. Już teraz tytuł wciąga jak diabeł, oferuje pięć różnych klas postaci, a nawet ma wbudowany filtr lootu, którego nie uświadczymy na przykład w Path of Exile. Autorzy nie spieszą się jednak z ogłoszeniem oficjalnej daty premiery, ponieważ jak sami twierdzą, pragną, aby pełna wersja ich produktu prezentowała się jak najlepiej. Wygląda na to, że ludzie z Eleventh Hour Games uczą się na błędach innych firm, bo ostatnimi czasy falstartów w branży growej było aż nadto. (PS)



ALAN SHARP

KAŻDY GATUNEK MA SWOJE MOTYWY, KTÓRE – CHOĆBY NIE WIEM, JAK CZĘSTO PO NICH JEŹDZIĆ – WYDAJĄ SIĘ NIE DO ZDARCIA. W HORRORZE TAKIM WIECZNYM ŹRÓDŁEM INSPIRACJI TWÓRCZEJ JEST I BĘDZIE DOM, W KTÓRYM COŚ STRASZY. WITAMY W NAWIEDZONYM PRZEZ DYBUKA DOMU PAŃSTWA REGANÓW.

Na wstępie powiedzmy, że Alan Sharp jest klasycznym indykiem, ale nawet bez tej wyprzedzającej deklaracji każdy się tego domyśli. Wystarczy spojrzeć na grafikę. Choć jest ona poprawna, to na pierwszy rzut oka widać, że nie pracowało nad nią wielkie studio zatrudniające zespół w sile kilkudziesięciu osób.

Rzecz jest dziełem dwóch facetów z Macedonii, którzy bez żadnego zewnętrznego finansowania ciągnęli projekt przez długie pięć lat. Obecnie ukończony jest prolog, natomiast kolejne trzy rozdziały historii mają być doszlifowane do końca roku.

Alan Sharp jest horrorem przygodowym. Tytułowy bohater to znany detektyw, jednak w prologu wcielamy się w postać Sama Withersa, jego pomocnika, którego drogi rozeszły się z mistrzem w dramatycznych okolicznościach. Sam zostaje wezwany przez kumpla z policji do rozwikłania sprawy zaginięcia rodziny Reganów. Tu plus za intro z pełnym podkładem głosowym, choć postacie mówią z tak silnym akcentem i tak nierówną dykcją, że trudno oprzeć się wrażeniu, że są krewnymi lub sąsiadami twórców, a nie zawodowymi aktorami. Mimo tej sierniężności zdecydowanie wolę taki wstęp, niż czytać statyczne plansze.

Miejszem wydarzeń jest, jak się rzekło, dom Reganów. Za oknami burza, a w środku ciemno. Osoby, które grały już w podobne produkcje, będą czuły się jak w domu. Gdy na początku musiałem wymieniać bezpieczniki w piwnicy, to odczułem wręcz deja vu. Tyle razy się to robiło w innych grach, że człowiek już nabrał pewnej wprawy. Dużo tu eksplorowania terenu, myszkowania po szafkach i otwierania



szuflad, żeby znaleźć odpowiednie przedmioty. Zagadki często wymagają ustawienia odpowiedniej kombinacji – a to szyfru w zamku, a to właściwej liczby krążków na wszystkich poziomach liczydła albo poprawnego ułożenia czterech mechanicznych kluczy w dziewięciu otworach.

Częściej niż w innych grach tego typu doświadczymy tu straszenia znienacka. Dziwne nagłe odgłosy, szepty, chichoty czy charczenie, jakby komuś podrzynali gardło. Tajemnicze postacie, które pojawiają się znikąd i oddalają się, gdy wchodzimy do pomieszczenia, ale też potrafią bez ostrzeżenia zrzucić nas ze schodów. Odczuwamy wtedy podobne zjeżenie jak wtedy, gdy wyrwie nas z zamyślenia głośnie ujadanie psa. Sam prolog raczej nie zaskakuje, ale siłą gry mają być kolejne rozdziały, kiedy akcja wypłynie na szersze wody. (JM)



INDYKARTIUM

■ Borek

Pytałem już indyków o różne rzeczy, ale nie o to, jak sobie organizują marketing. Okazało się, że zrobienie sensownego materiału jest dość trudne. W pierwszym podejściu dostałem głównie krótkie wykłady z podstaw (do wyguglania w pół minuty), odesłania do wydawcy („sami nie mamy na to czasu”) i informacje „daj spokój, to nie działa, wszystko gówno”. Przcisnąłem i trochę soku wyciekło – z wypowiedzi, które zebrałem (nie tylko tych cytowanych, kilka musiałem pominąć, żeby się zmieścić w numerze), wynika, że po pierwsze, to jest cały etat (mało który mały indyk może sobie na to pozwolić), po drugie – albo ma się wiralowe szczęście, albo się go nie ma. Częściej się nie ma. Trzeba zacząć wcześniej, być wszędzie, mieć presskit (na przykład z do-presskit.com), trailer i szczęście. Trzeba szukać, kto recenzował podobne tytuły na YouTube i Metacriticu, zbierać adresy na targach, wysyłać klucze do prasy i steamowych kuratorów. I trzeba pamiętać, że marketing – zwłaszcza jeśli zaczyna się od zera – to orka na ugorze. Jeśli na sto wysłanych maili i prób kontaktu odpowie pięć osób, to już bardzo dobrze. Zdarza się, że wielogodzinny wysiłek przekłada się na pojedyncze lajki i zerowy wzrost listy życzeń. To również ruletka – nigdy nie wiadomo, co chwyci i zapewni zasięgi. Tyle by było wstępu i ogólników. A jak wygląda rzeczywistość u naszych znajomych indyków?

ATOMIC JELLY



Rally Mechanic Simulator

Jako niezależni twórcy z niewielkim budżetem nadal mamy spore pole działania, ale wymaga to zainwestowania dużej ilości czasu. Proces promocyjny trzeba rozpocząć długo przed premierą gry, najlepiej na wczesnych etapach produkcji. Im później się za to zabierzemy, tym gorzej. Musimy zadbać o dobrą ekspozycję wizualno-opisową naszej gry na Steamie, warto przygotować dobry presskit, ale nade wszystko musimy poświęcić dużo uwagi social mediom. Musimy być stale aktywni, sprawnie odpowiadać na pytania, zachęcać do interakcji, udostępniać posty na tematycznie powiązanych grupach, jednocześnie udzielając się w innych tematach, i regularnie pokazywać nową zawartość, starając się podkreślić unikalne cechy naszej produkcji. Konstruując przekaz, trzeba docierać do klienta, do którego jest skierowana nasza gra, gdyż o wiele trudniej sprzedać coś „dla każdego” niż temat wyspecjalizowany. Warto starannie przygotować informację prasową, a następnie porożylać ją do wszelkich redakcji, portali i blogów. Dobrym pomysłem jest również bezpośredni

kontakt z potencjalnymi recenzentami, zwłaszcza popularnymi w naszej grupie docelowej. Nieestety bardzo ciężko się przebić do dużych twórców (którzy często żądają zaporowych stawek), ale ci mniejsi mogą już być zainteresowani. Wytrwałość bardzo popłaca, czasami jedna dobrze trafiona w czasie i miejscu recenzja potrafi zdecydować o sukcesie. Nasze gry często można było po premierze znaleźć na torrentach. Zamiast walczyć z wiatrakami, wchodziliśmy w komentarzach w dyskusje, tłumacząc, iż jesteśmy małym zespołem i jeżeli gra się spodobała, to zachęcamy do zakupu w ramach wsparcia. W wielu przypadkach ta taktyka okazywała się skuteczna i dostawaliśmy w tym samym miejscu wiele zapewnień o rychłym zakupie.



APPCADABRA

Jako że tworzymy gry sportowe, przyjęliśmy strategię marketingową opartą na bezpośredniej promocji gier podczas wydarzeń sportowych, zachęcając popularnych zawodników do pozowania z tabliczką z hashtagem gry czy do pozdrawiania graczy w krótkich wideo. To nic nie kosztuje, o ile fajnie podejdziesz się do tematu. Po jakimś czasie działacze klubowi sami zaczęli nas zapraszać, bo przy okazji naszych akcji zawsze robiliśmy fajne zamieszanie. A to przebraliśmy dzieciaki za postaci z Pokemonów, a to promowaliśmy sponsorów i partnerów samych sportowców. Działo się zawsze dużo i głośno. W pewnym momencie nawet za głośno, bo wyładowaliśmy na dywaniku szefostwa PGE Ekstraligi, a potem zabroniono zawodnikom promowania naszej gry. Istotną częścią promocji były i są bankiety, na których przekonujemy do siebie nieprzychylnych nam włodarzy klubów czy działaczy sportowych. Swego czasu tak głośno było o naszej grze, że związkowcy podrzucali nam swoje wizytówki, żebyśmy zrobili podobny tytuł o dyscyplinie, którą reprezentowali. Teraz myślimy, jak zamieszać na Poznań Game Arena. Na pewno będziemy zauważalni.

COGWHEEL SOFTWARE



Hidden Deep (zapowiedź)

Jak już miałem wystarczająco dużo materiału, zacząłem wrzucać krótkie klipy na Facebooka, Twittera, Instagrama i Imgur, wszystko bez płacenia. Miałem mniej niż tysiąc followersów i efekty były skromne, na przestrzeni kilku miesięcy przybyło dwustu-trzystu nowych obserwujących. Najskuteczniejszy wtedy był Instagram i tam zacząłem eksperymentować z płatnym promowaniem postów. Rezultaty okazały się bardzo zadowalające. Bywało, że pozyskanie kliknięcia kosztowało 5-10 groszy, za kilkaset dolarów zebrałem 15 tysięcy wpisów na wishlisty.

Najistotniejszy jest sam klip, przy czym nigdy do końca nie wiadomo, co akurat chwyci, więc trzeba próbować do skutku. Raz wrzuciłem klip i jego przyjęcie było ślabiutkie, przemontowałem i za jakiś czas wrzuciłem ponownie – odzew był dziesięć razy większy. Jeśli nie ma się dużo znajomych, zdobycie większego rozgłosu bez płatnej promocji wydaje mi się niemożliwe. Za to udało mi się na TikToku. Spróbowałem, gdy zaczęto pisać w mediach, że rośnie w błyskawicznym tempie. Wrzuciłem jeden klip z gry i po kilku godzinach miałem 100 tysięcy wyświetleń. Poszedłem za ciosem i zacząłem wrzucać kolejne. Niektóre z nich mają dziś 1-1,5 miliona wyświetleń. Na TikToku mam obecnie 80 tysięcy obserwujących, całkowicie za darmo. Wchodźcie więc w niego, póki jest popularny, bo to nie będzie trwało wiecznie. Należy tylko pamiętać, że na TikToku jak nigdzie indziej liczy się, by klip był interesujący od pierwszej sekundy. Tam co pewien czas jakiś podkład muzyczny staje się popularny, warto go wtedy przynajmniej raz użyć. Wrzucaj coś na TikToka przynajmniej raz tygodniowo – im więcej, tym więcej ludzi przyciągniesz.

SILVER LEMUR GAMES

W internecie piszą, że aby sprzedać grę, trzeba skupić się na marketingu (rozumiejąc go wyłącznie jako „promocję”), zrobić trailer, który musi być superwciągający w pierwszych trzech–pięciu sekundach, a potem spamować youtuberów, bo prasa papierowa umarła. Mam co do tych teorii mieszane uczucia, wolę myśleć w kategoriach marketing mix (cztery P: product + price + place + promotion). Czyli po pierwsze: co najmniej bardzo dobra gra (bo w tylko dobrą nikt nie ma czasu grać) w sensownie dobranym gatunku. Promocja jest tylko mnożnikiem jakości produktu (wydawcy twierdzą, że z przeciętnej gry nie da się nic wycisnąć niezależnie od budżetu na marketing). Na PC unikałbym platformera/puzzle/visual novel (polecam blog Simona Carlessa ze statystykami tłumaczącymi szczegóły). Gra nie musi być dla wszystkich, wystarczy, że dobrze trafia w niszę. Obecnie dobrą ceną na PC będzie 14,99 albo 19,99 dolarów oraz rozsądny plan obniżek (polecam filmik Jeffa Vogela „Pricing, Sales, and Bundles”), zdecydowanie odradzam udział w wyścigu cenowym w kierunku zera.



Stellar Monarch 2 (zapowiedź)

Co do promocji: analizuję stosunek koszt/efekt (często bardziej opłaca mi się zrobić tylko podstawową promocję, a zaoszczędzony czas zainwestować w kolejny produkt) i staram się trzymać odpowiedniej kolejności działań: najpierw o grze powinna napisać prasa i powinni w nią zagrać mali youtuberzy, a wtedy są szanse, że zajmą się nią i więksi influencerzy. Co do zasady, jeżeli dochodzę do momentu, kiedy sam muszę do nich pisać (a nie oni znajdują mnie sami), to już i tak za późno, więc mogę odpuścić projekt.

HYPERSTRANGE



NDA i w ogóle, więc wiele nie mogę, ale napiszę, jak nam się zmieniała skala myślenia. Naszą największą ambicją w 2017 roku, gdy zaczęliśmy marketing Elderborn, było „zrobienie wszystkiego”, żeby zaistnieć z prostą grafiką na złotych stronach wydania specjalnego Top Secret. Naklejki z tym samym obrazkiem drukowałem w nocy w punkcie xero na Lwowskiej, tak żeby mieć na rano na Pixel Heaven. A teraz są miesiące, że na marketing wydajemy sumy zbliżone do rocznego budżetu Hyperstrange z początków działalności.

INDYKARTIUM



na Fejsa, Twittera, dzięki czemu grą zainteresowała się część prasy oraz grupa innych deweloperów, których przyjazna pomoc bardzo mi pomogła. Żałuję, że nie skupiłem się w tym aspekcie na Instagramie, gdyż wrzucanie tam fajnych gifów i obrazów także daje dobre rezultaty. Warto było myśleć również o fajnych artworkach i screenach, czymś, co prasa mogłaby wrzucić w nagłówek. Papetura miała tylko jeden taki artwork, co o dziwo wystarczyło. Spore zainteresowanie przyciągnęła kampania zbierania funduszy na Indiego. Na tamtym etapie gra nie wyglądała zbyt dobrze, więc sama akcja zakończyła się porażką, ale dzięki niej zyskałem początkowe pchnięcie. Pomimo wielu niedociągnięć w marketingu gra znalazła się na 15 tysiącach wishlist na Steamie, co pozwoliło jej wskoczyć na listę „popularnych nadchodzących” i podwoić liczbę zainteresowanych. Bardzo pomógł mi udział w Steam Festival. Do tego klasyki: zachęcająca strona na Steamie i ruch poza nim. W typowe dni Papetura była dodawana do dziesięciu–trzydziestu wishlist, a jej parokrotne przekładanie okazało się szczęściem w nieszczęściu, gdyż gra miała więcej czasu na ich zebranie.

BULBWARE

Bulbware jest mikrostudium i przy ograniczonych zasobach staramy się efektywnie działać jak marketingowi partyzanci. Promocję naszej pierwszej gry Bulb Boy zaczęliśmy od wypuszczenia dema i kampanii na Kickstarterze w czerwcu 2014 roku. Udało nam się, demo zainteresowało dużych youtuberów takich jak Mark „Markiplier” Fischbach i Felix „PewDiePie” Kjellberg. Równolegle zajęliśmy się mailingiem, zamieszczaniem dema w miejscach takich jak Steam i IndieDB oraz rozmowami z prasą i wydawcami. Rozsyłałiśmy grę na wszystkie możliwe targi, dostaliśmy zaproszenia na PAX East i PAX West czy Digital Dragons i Pixel Heaven. Staraliśmy się wszędzie jechać, niestety mając w świadomości to, że jak nas nie ma w Krakowie, to robota nie idzie do przodu. Przy naszej drugiej grze, Poopie, głównym filarem naszego marketingu było oficjalne wsparcie i promowanie przez Felixa Kjellberga na YouTube. Postawiliśmy na jedną kartę, nie próbując nawet robić płatnego marketingu czy testów A/B. Miało to niewątpliwie swoje pluse (skupienie na produkcji) i minusy (można było lepiej wykorzystać potencjał).

PETUMS



W Papeturze skupiłem się na jej nietypowych cechach, tym, że jest wykonana z papieru i ma elementy stop-motion. Samo pisanie o tym nie wystarczyło, dlatego nagrywałem i fotografowałem to, jak powstaje, jak wycinam i kleję wszystkie elementy. Posty wrzucałem od końca 2014 roku



VARSAV GAME STUDIOS

Jak zadziałał nasz marketing? Na pewno zagrał pomysł na studio – gry z innej perspektywy. To jest kuszące dla odbiorców, bo „wreszcie ktoś wymyślił coś nowego”, z drugiej strony związane z ryzykiem, że gra okaże się zbyt niszowa. Na szczęście w przypadku Bee Simulator pomysł chwycił. Mieliśmy dobry trailer i chwytliwy tytuł, co spowodowało, że zapowiedź ukazała się między innymi w Kotaku, Rock Paper Shotgun czy Uniladzie, mieliśmy ponad 2 miliony odsłon i bardzo dobre przyspieszenie w budowie wishlist i popularności. Media społecznościowe to był drugi sukces przy

Jupiter Moons: Mecha



ROCKAND BUSHES

Jesteśmy dwuosobowym zespołem, robimy prawie wszystko sami. Nasz marketing skupia się na budowaniu wishlist i społeczności na Discordzie. W zasadzie ani razu nie udało nam się nic wiralnego, więc idzie to bardzo wolno, kilka kliknięć na miesiąc. Twitter jest super w budowaniu relacji z innymi deweloperami, streamerami i prasą. Gra trafiła do kilku zestawień top-coś-tam na YouTube, bo ktoś nas znalazł na Twitterze. Reddit jest OK, ale bez szału, nie umiemy zrobić wiralnego posta. Próbowaliśmy TikToka, chyba jest potencjał, ale to jest kolejne medium, którego trzeba się nauczyć. Facebook jest tragiczny, jeśli chodzi o ruch organiczny. Na Imgurze, podobnie jak Reddicie, nie umiemy się przebić. Na Game Jolt idzie nam całkiem znośnie, oczywiście biorąc pod uwagę rozmiar platformy. Dużo pomogło demo. Pokazaliśmy je na Festiwalu Gier Steam w lutym 2021 roku, gdzie zagrało dwóch dużych streamerów. Zostawiliśmy je na platformie. Czystym przypadkiem jeden z nas był świadkiem, jak fan Splattercata

wspomniał o grze na Discordzie. Udało się wykorzystać sytuację, opowiedzieć więcej i wzbudzić zainteresowanie. Splattercat zagrał u siebie i wishlisty momentalnie skoczyły do góry o tysiąc osiemset sztuk. Próbowaliśmy festiwali, Digital Dragons, Indie Celebration, Luda Con itd., ale nigdzie się nie dostaliśmy. Jedyny, na którym wystąpiliśmy, to IWOCon, niszowy, ale zadziałał całkiem fajnie, to może być dobry kierunek. Próbuje też z małymi budżetami testować reklamy i widzę potencjał. Jak się porówna ilość pracy włożonej w przygotowanie materiału na social media do kosztów reklamy, to się okazuje, że one wcale nie są takie drogie. A mają tę dodatkową zaletę, że nie trzeba liczyć na wiralowego farta, żeby wypromować grę.

SYLWESTER OSIK



Lo-fi Life

Ja mam nietypową sytuację, bo marketing częściowo robiłem sam, częściowo robił go wydawca. W dodatku był falstart przy premierze, więc znacząca część wysiłku to były bardziej próby ratowania sytuacji niż normalna promocja.

Ogólnie trzeba znaleźć grupę docelową, dla której robi się grę, i dobrze ją poznać: najlepiej dołączyć do niej i zostać jej członkiem. Bywa ciężko, bo takie społeczności bywają hermetyczne i toksyczne. Ale warto obserwować ich reakcje. Pół roku po wypuszczeniu trailera dowiedziałem się, że zbliżenie na majątające się po dziesięć stopni w prawo i w lewo przednie koła bota jest źle odbierane przez prawdziwych „racerów”.

Wydawca próbował ogarnąć streamerów – na trzydzieści osób odpowiedziało dziesięć, a nagrało osiem. Wysłałem kody praktycznie każdemu zainteresowanemu, ale odzew jest niewielki.

Z moich obserwacji spory ruch robią streamy na Steamie, więc na przykład gdy się robi wyprzedaż, to warto restreamować nagranie jakiegoś youtubera. Obejrzy to dziesięć–sto pięćdziesiąt osób, ale jest dodatkowa promocja za cenę prądu. Niektórzy streamerzy na to pozwalają, a wręcz podrzucają pliki z nagraniami, żeby je tak wykorzystać na Steamie. A gadająca głowa jest lepsza niż sam gameplay. Bardzo fajnie zagrał IWOCon, taki wirtualny konwent indyków z #IndieWorldOrder na Twitterze. Akurat zbiegł się z wyprzedażą i to zadziałało całkiem spoko.

ANONIMOWE STUDIO

Anonimowy tytuł (grałem, fajny). Zdecydowaliśmy się na zewnętrzny marketing i całkowicie się nie sprawdzili. Miałem wrażenie, że firma robiła tylko podreźnikowe posty, które powinny „zagryźć”, ale w przypadku naszej gry odzew był słaby. Ciągle kręciliśmy się wyłącznie w grupie znajomych naszych znajomych (co w mojej opinii jest porażką). Co więcej kilka tysięcy złotych wydanych na reklamę wpłynęło na klikalność, a nie na wzrost wishlist. W mojej opinii reklama była źle targetowana, bo jak my zrobiliśmy promocję za 50 złotych, to mieliśmy bardzo wyraźny skok wishlist, zaś przy dwóch seriach zorganizowanych nie przez nas wishlisty skoczyły o 1 (słownie: przybyła jedna). Popelniliśmy poważny błąd, nie zawarliśmy w umowie klauzuli o wynikach, więc możemy być źli tylko na siebie.



Bee Simulator

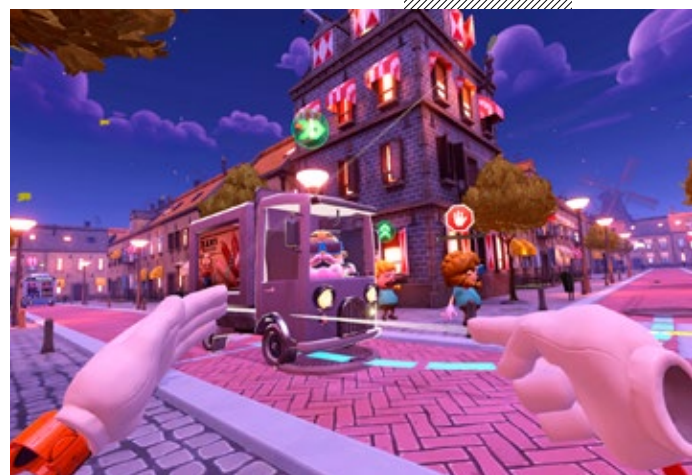
promocji. Wykorzystaliśmy temat do edukowania graczy o życiu i roli pszczół. To otworzyło nam drogę do bardziej tradycyjnych mediów, które zainteresował aspekt edukacyjny, zwłaszcza w kontekście zmian klimatycznych i padania pszczelich rodzin. Za to nie do końca udało się dotrzeć do graczy steamowych. Mam wrażenie, że po tym, jak gra przez pierwszy rok była wyłącznie w EGS, część odbiorców się na nią „obrzyła”, a równocześnie wydawca nie bardzo widział potrzebę dodatkowej promocji po uruchomieniu sprzedaży na kolejnej platformie. Niestety w rezultacie konwersja ładnie zbudowanej przez lata wishlisty jest zdecydowanie poniżej naszych oczekiwań, choć pozytywne komentarze raczej potwierdzają, że gra spełnia oczekiwania części graczy.

W TEJ EDYCJI PRÓBOWALIŚMY GIER NA PACHNĄCYM NOWOŚCIĄ, WYJĘTYM Z FABRYCZNIE ZAPAKOWANEGO PUDEŁKA VIVE PRO 2, JEDNYM Z PIERWSZYCH EGZEMPLARZY W POLSCE, UDOSTĘPNIONYM NAM PRZEZ HTC. NOWE GOGLE MAJĄ ZNAJOMY WYGLĄD, ZNANY Z WCZEŚNIEJSZYCH PRODUKTÓW FIRMY, NATOMIAST SPRAWIAJĄ BARDZIEJ ZWARTE, SOLIDNE MECHANICZNIE WRAŻENIE NIŻ PIERWSZY VIVE PRO. JEŚLI CHODZI O KOMPATYBILNOŚĆ Z GRAMI, KTÓRE ZOSTAŁY WYDANE DO TEJ PORY, TO MIMO ŻE DZIAŁAJĄ W NIŻSZEJ ROZDZIELCZOŚCI NIŻ MAKSYMALNA DOSTĘPNA NA NOWYM SPRZĘCIE, TO WYGLĄDAJĄ ŚWIETNIE. O WRAŻENIACH Z UŻYTKOWANIA VIVE PRO 2 NAPISZEMY WIĘCEJ, KIEDY BĘDĄ DOSTĘPNE TREŚCI 5K, KTÓRE POZWOLĄ TYM GOGLOM ZABŁYSZCZEĆ.



TRAFFIC JAMS

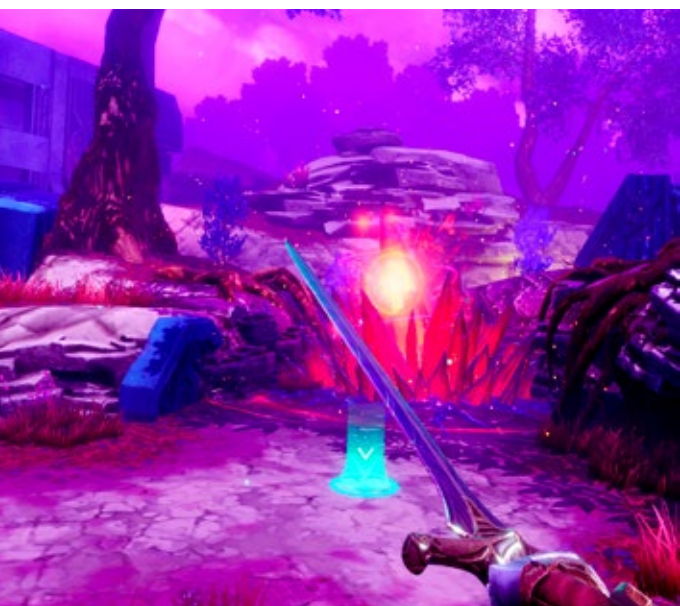
Rzadko się teraz widuje ręczne kierowanie ruchem, czasem jak padnie sygnalizacja świetlna na newralgicznym skrzyżowaniu albo dojdzie do poważnego wypadku. Moje doświadczenie jest takie, że policjanci robią to pewnie i sprawnie, chyba że trafimy akurat na szkolenie żółtodziobów. Dzięki VR sami możemy sprawdzić, jak byśmy sobie dali radę w podobnej sytuacji. Zastosowano tutaj genialnie proste i ergonomiczne sterowanie, na dodatek świetnie naśladujące prawdziwą sytuację. Prawą ręką wskazujemy na pieszego lub pojazd, a lewą ręką pokazujemy znak stop lub machamy do siebie, zachęcając do ruszenia. Oczywiście w grze wszystko szybko się komplikuje, kiedy z każdej strony nadjeżdżają motocykle, samochody, autobusy i tramwaje, na dodatek każdy chce jechać w określonym kierunku, co może kolidować z pasami dla pieszych. Cierpliwość zarówno kierowców, jak i pieszych jest ograniczona, jedni będą namolnie trąbić, drudzy głośno komentować kompetencje sterującego ruchem. Do tego w rozgrywce pojawiają się różne utrudnienia. A to jakiś szerszeń krąży nad głową i trzeba go pacnąć, a to ktoś weźmie ostrzej zakręt i zasłoni nam całkowicie widok chmurą spalin, a jeszcze wieczorem zaczynają wylazić zombiaki, które przeciwnie niż w przypadku pieszych należy przejechać. Kreskówkowa grafika może sprawiać wrażenie, że jest to gra tylko dla dzieci, ale rozrywkę znajdzie tu każdy.





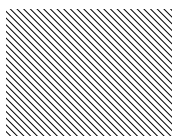
HELICOPTER SIMULATOR VR

Nie leciałem nigdy helikopterem. Znacząco leciałem w VR w nagraniu z lotu prawdziwego helikoptera. Natomiast symulator lotu w VR jest jeszcze fajniejszy i sporo tańszy niż nawet godzina lotu prawdziwej maszyny. Pierwszy rzut oka na deskę rozdzielczą naszego treningowego sprzętu TG66 mocno onieśmiela. Strasznie wiele tu różnego rodzaju przycisków i wskaźników, które nie wiadomo, czemu służą. Jednak już po pierwszym locie z podpowiedziami trenera opanujemy właściwie połowę z nich. Jak to pewnie w życiu, każdy głupi potrafi wystartować, gorzej jest z lądowaniem, bo symulator nie odpuści, jeśli osiądziemy zbyt szybko lub ze zbyt dużą prędkością nalotu. W grze mamy do wyboru różnorakie misje do trenowania i dalszego doskonalenia naszych umiejętności. Wypróbowałem zadanie przewiezienia VIP z platformy wiertniczej na lotnisko. Kiedy widziałem prawdziwe lądowisko dla helikopterów w szpitalu, to zachodziłem w głowę, czemu jest takie wielkie. Gdy sam musiałem lądować, to „H” wydawało się przeraźliwie małe. Dodatkową atrakcją symulacji są odzywki pasażera typu „daleko jeszcze?” albo „nie leciałem nigdy helikopterem”.



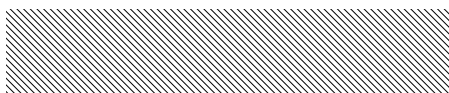
UNTIL YOU FALL

Kolejne wcielenie popularnych na VR gier zręcznościowych, gdzie walczyliśmy mieczami. Tutaj dzierżymy broń w każdej dłoni. Fajnym smaczkiem jest, że jak smyriemy mieczami o siebie, to słychać dźwięk uderzenia metalu o metal. Niby drobiazg, ale podbija wrażenie realizmu. W walce liczy się zarówno umiejętność wyprowadzania ataków, jak i blokowania w porę wymachów przeciwników. Rozgrywce towarzyszy energetyczna muzyka, przy której trudno ustać w miejscu, a łapy same rwą się do ataku. Samo wymachiwanie mieczami bywa bardzo dynamiczne, więc dobrze jest grać na większej przestrzeni, inaczej może uciąć monitor bądź inne przedmioty w zasięgu ramion. Kolejnym smaczkiem, który bardzo mi się spodobał, a wcześniej nie widziałem go w VR, jest sposób zbierania kryształów, które uzupełniają zdrowie bądź dają bonusy do statystyk. Otóż łapiemy je ręką i ściskamy, jakbyśmy mieli je zgnieść na miazgę. Na kontrolerze używamy bocznego przycisku pod długim palcem. Wrażenie jest bardzo naturalne i na swój sposób dalece bardziej satysfakcjonujące niż zbieranie bonusów w zwykłych grach.



LUNA

Sympatyczna baśń o ptaku i sowie dla młodszych odbiorców VR. Częściowo rozgrywa się jako film, który obserwujemy z perspektywy bliskiej bohaterom, a częściowo wymaga interakcji. Trzeba coś zebrać, czegoś dotknąć, a coś innego wprowadzić w ruch. Ogólnie należy trochę poeksperymentować. Stałym elementem rozgrywki jest rodzaj przestrzennych puzzli, gdzie trzeba ułożyć konstelację, przesuwając gwiazdy na właściwe miejsce. Narrator mówi kwestie po angielsku, natomiast wyświetlają się polskie napisy. Rzecz była dostępna wcześniej na PS4, a teraz można ją obejrzeć również na pecetowym VR.





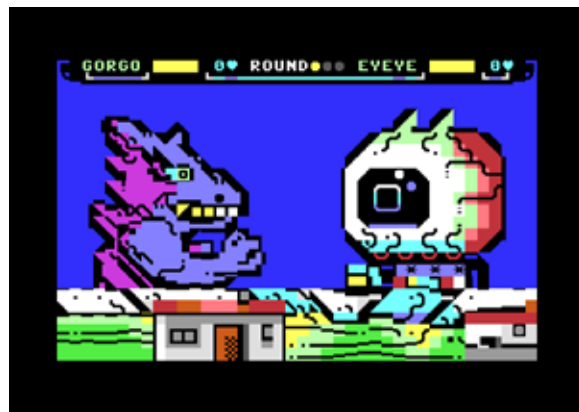
RETRO EXPRESS

Pewne rzeczy się zmieniły: nie wracam już w niedzielę z giełdy komputerowej, ściskając w kieszeni kasetę nagrąną przez pirackiego handlarza lub kartridż do Pegasusa o enigmatycznej, wypełnionej „krzaczkami” etykiecie. Nie lękam się, czy mój magnetofon zdoła wczytać wszystkie gry z taśmy i jaką produkcję skrywa kart pod etykietą. Dreszczyk emocji, gdy uruchamiam nowy tytuł na ośmiobitowca, pozostał jednak ten sam.

Bartłomiej Kluska

Monstro Giganto

PIRATES OF ZANZIBAR / RGCD
COMMODORE 64



OTO BIJATYKA Z GIGANTYCZNYMI POTWORAMI, KTÓRE ZAJMUJĄ PRAWIE CAŁY EKRAI I WALCZĄ NA ŚMIERĆ I ŻYCIE! JUŻ POWYŻSZE SPRAWIA, ŻE TĘ GRĘ PO PROSTU TRZEBA ZOBACZYĆ NA WŁASNE OCZY.

Potwory - sprytnie narysowane i animowane za pomocą znaków PETSCII - to niejedyny atut Monstro Giganto. Wszyscy zawodnicy mają nie tylko indywidualne cechy, ale i ciekawe historie do opowiedzenia (które odblokowuje się w miarę postępów w grze), całkiem zmyślna sztuczna inteligencja może zastąpić

✚ Zamożnych kolekcjonerów ucieszy fizyczne wydanie gry: ta jest na kartridżu, a towarzyszą jej liczne, ślicznie ilustrowane dodatki.

żywego przeciwnika, a brutalnym pojedynkom towarzyszy znakomita oprawa dźwiękowa (w tym synteza mowy). Można oczywiście narzekać na nieco zbyt prosty i monotony system walki, mało urozmaicone ciosy czy wreszcie niewielką liczbę

potworów do wyboru. Jednak gdy naprzeciw siebie staną gigantyczna małpa i monstualne oko, ochota na marudzenie przechodzi w ułamku sekundy, a dłoń sama zaciska się na joysticku.

Astro Phobos

ZX SPECTRUM

GOLIAT EXPERIENCE GAMES

KAŻDY FAN SCIENCE FICTION WIE, ŻE SZWENDANIE SIĘ PO OPUSZCZONYCH POZAZIEMSKICH KOPALNIACH TO PEWNE KŁOPOTY. BOHATER GRY TEGO NIE WIEDZIAŁ...

Zwiedzamy więc, wraz z przerażonym protagonistą, opanowaną przez obcych kopalnię, próbując przetrwać i dotrzeć do statku kosmicznego, który pozwoli nam na ewakuację. Już realizacja tego celu

✚ Niech nie zwiedzie was wygląd stworów, które opanowały tę pozaziemską kopalnię. Choć niepozorne, są śmiertelnie groźne.



sprawi, że ujrzymy ekran z napisem „congratulations”, ale można zrobić więcej: pozbierać diamenty, dzięki czemu na tej strasznej przygodzie jeszcze zarobimy, oraz uratować uwięzionych w podziemnych korytarzach górników. Nie będzie jednak łatwo, bo nasz bohater to nie komandos, który rozmaśliłby kosmiczne stwory trafieniem z laserowego działka, lecz zwykły pracownik fizyczny: nie potrafi nie tylko strzelać, ale nawet skakać! To ostatnie w platformówce może być szczególnym utrudnieniem.



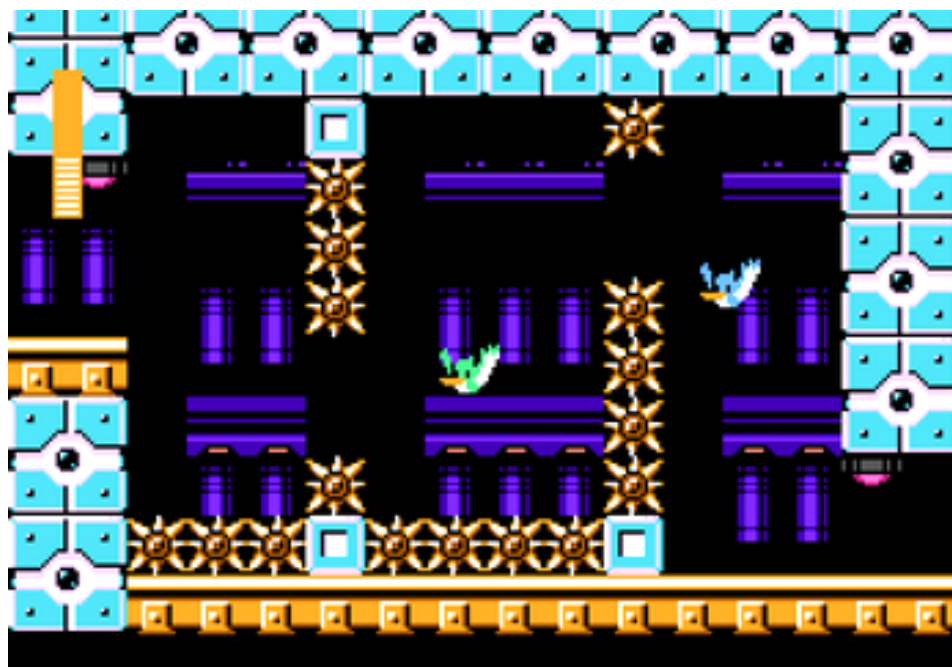
Spacegulls

MORPHCAT GAMES

NES

KOSMICZNE MEWY, KTÓRYM SZEFE NIKCZEMNEJ ORGANIZACJI OVO, GENIUSZ ZŁA DOKTOR DZIÓB, PORWAŁ JAJA Z PÓTOMSTWEM, RUSZAJĄ Z MISJĄ RATUNKOWĄ!

Tak - w telegraficznym skrócie - wygląda fabuła nowej platformówki autorów lubianego Micro Mages. Gracze dostają tu okazję, by pozwedzać labirynt-bazę OVO, zbierać klucze odblokowujące dalsze rejony mapy oraz walczyć



z armią będących na usługach Dr. Dzioba cyberptaszydeł. Pojedyńki te polegają jednak nie na wymianie ognia, lecz na znanym choćby z Joustu podlatywaniu na głowy przeciwników. To świetna odmiana. A plusów jest więcej: udany

✦ Graficznie Spacegulls wiele czerpie z takich klasyków z NES jak Mega Man.

tryb kooperacji, ciekawe projekty plansz, emocjonujące starcie z bossem, wreszcie - cena gry, czyli okrągłutkie zero złotych. Niestety przygoda kończy się zdecydowanie zbyt szybko, miejmy jednak nadzieję, że kosmiczne mewy powrócą.



Bad Moon Rising

PSYTRONIK SOFTWARE

COMMODORE 64

ALEŻ TO JEST HISTORIA! EKSPEDYCJA ASTRONAUTÓW ODKRYWA NA KSIĘŻYCU TAJNĄ BAZĘ NAZISTÓW, CI JEDNAK OKAZUJĄ SIĘ MAŁO GOŚCINNI. PRZYBYSZE Z ZIEMI TRAFIAJĄ DO KSIĘŻYCOWEGO NAZISTOWSKIEGO WIĘZIENIA, ALE JEDNEMU Z NICH - TOBIE, GRACZU - UDAJE SIĘ WYDOSTAĆ. CZY ZDOŁA URATOWAĆ KOLEGÓW, ZNISZCZYĆ KRYJÓWKĘ WROGA I POWRÓCIĆ DO DOMU?

O tym można się przekonać, uruchamiając Bad Moon Rising, jedną z najbardziej urozmaiconych produkcji w historii ośmiobitowych platform. Każdy bowiem epizod tej opowieści - ucieczka porwanym pojazdem kosmicznym, wędrówka przez



✦ W tej grze każda scena to inna mechanika zabawy i inna grafika. Nie będzie nudno.



podziemia bazy, szalony rajd po powierzchni Księżyca, wreszcie pojedynki z dowódcą nazistów (a nie zdradzamy tu wszystkich przygód naszego dzielnego bohatera) - to zupełnie odmienna mechanika: strzelanka, „celowniczek” czy beat ‘em up. Oczywiście gra ma lepsze i gorsze momenty (przydałaby się też odmiana w postaci etapów wymagających nie tylko zręczności i refleksu, lecz również myślenia), ale jako całość wypada bardzo dobrze. No i każda okazja, by powstrzymać nieczne knowania nazistów, jest warta wykorzystania.

PIXEL KIDS

PISZĄC TĘ EDYCJĘ PIXEL KIDS, ZDAŁEM SOBIE SPRAWĘ, ŻE GDZIEŚ PRZEMKNĘŁA MI PIERWSZA ROCZNICA ISTNIENIA RUBRYKI. PK MA JUŻ WIĘC NIEKTÓRE ZĄBKI, UMIE POWIEDZIEĆ „BAM!” I „NE!”, PRÓBUJE ZABIERAĆ RODZICOM URZĄDZENIA MOBILNE, KTÓRYMI RZUCA O PODŁOGĘ, BO WTEDY SŁYCHAĆ FAJNY HUK I MOŻNA SIĘ POŚMIAĆ. POZOSTAJE ŻYCZYĆ MAŁEMU PIXEL KIDSOWI STU LAT I PRZEJŚĆ DO TEGO, CO MA SZANOWNYM CZYTELNIKOM DO ZAOFEROWANIA TYM RAZEM.

Zombie Teenz Evolution

gra planszowa, Le Scorpion Masqué 2020/Rebel 2021,

wiek: na pudełku od ośmiu lat, w praktyce pewnie od sześciu

Ach, rok już minął od czasu, kiedy na tych łamach zachwalałem czytelnikom wspianą kooperacyjną planszówkę legacy dla dzieci „Zombie Teenz Evolution”. I znowu przyszło lato, i znowu przychodzi mi polecać – a że tytułowi bohaterowie gry trochę podrosli, kolejna część serii nazywa się „Zombie Teenz Evolution”. W poprzedniej odważne dzieciaki obroniły przed atakiem zombie swoją szkołę, a teraz przychodzi kolej na całe miasto – ale skala gry pozostaje podobna, bo pół, po których można się poruszać, jest mniej więcej tyle samo. W miejscowym szpitalu, salonie gier, barze i komendzie policji znajdują się skrzynki ze składnikami potrzebnymi do stworzenia antidotum zamieniającego zombiaki na powrót w ludzi – trzeba je tylko przynieść do szkoły. Tak jak w poprzedniej części kluczem do sukcesu jest współpraca, bo jedynym sposobem na przetrwanie jest podawanie ich do stojących na sąsiednich polach postaci kierowanych przez innych graczy. Zombie nie czekają cierpliwie na uzdrowienie, tylko wylazą ze studzienek kanalizacyjnych i opanują kolejne budynki, a im więcej ich mają, tym szybciej przejmują kolejne. Napięcia i wspólnego kombinowania jest mnóstwo, rozgrywka zamyka



się w obrębie pięciu–dziesięciu minut, ale oczywiście gwoździem programu jest to, że co kilka partyjek otwieramy kolejną kopertę z dodatkowymi elementami, które potrafią zupełnie zmienić to, jak przebiega gra. Już w „Zombie Kidz” ten aspekt wypadł świetnie, ale w „Teenz” jest jeszcze lepiej – kopert jest więcej, a ich zawartość jest jeszcze bardziej różnorodna. Poza nowymi elementami wzbogacającymi grę dołączamy jeszcze w instrukcji kolejne kadry

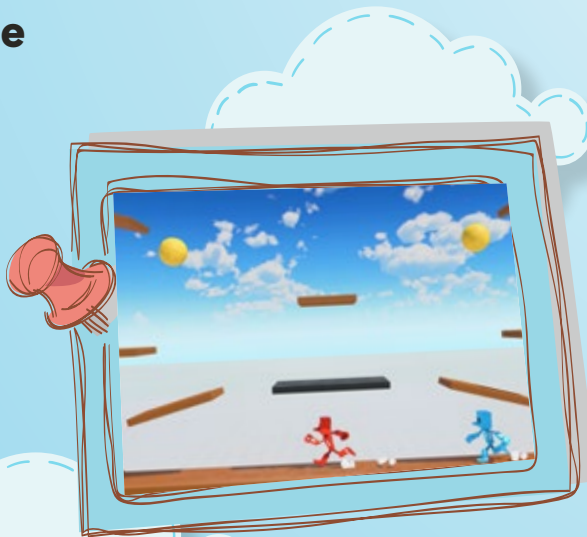
komiksu opowiadającego o przygodach ratujących miasto dzieciaków. Tak jak w poprzedniej części konwencja zombie jest potraktowana z poczciwym przymrużeniem oka, więc nie ma się co obawiać, że wrażliwi przedstawiciele młodego pokolenia będą w wrzaskiem uciekać. No cóż, znowu im się udało – ZTE nie kopiuje, tylko rozwija ZKE i błyskawicznie wylądowało na czołowym miejscu wśród naszych ukochanych gier, w które rodzice grają z dziećmi. (PS)

Game Builder Garage

Nintendo 2021, Nintendo Switch

wiek: 10+

W studiach Nintendo po prostu musi być jakaś specjalna maszyna, do której wkłada się już prawie gotowe gry, a ona dodaje do nich rozkosznictwa. Nikt inny nie ma takiej maszyny, a wszyscy jej zazdroszczą. Game Builder Garage to narzędzie do tworzenia gier, które spędziło w niej sporo czasu. Jest rozwinięciem idei obecnej już w Nintendo Labo – środowiskiem, w którym



programujemy, łącząc ze sobą rozrzucone po ekranie prostokąty – tyle że tu każdy prostokąt ma swoją twarzyczkę i głosik, a w stanowiącym ważną część GBG kursie programowania ma też sporo (i zwykle zabawnie) do powiedzenia. Z początku uczymy się prostych rzeczy – jak stworzyć grę, w której ganiają się po ekranie dwa biegające i skaczące ludziki, albo taką, w której trzeba toczącą się kulką pozbierać pięć jabłek. Potem robi się ciekawiej – pojawia się samochód, którym gracz będzie sterować, albo pełnoprawny poziom gry platformowej w 3D. Z początku bałem się, że tworzone w GBG gry będą do siebie zbyt podobne, ale kiedy rozejrzałem się po



sieci zaledwie kilka dni po premierze, znalazłem już między innymi całkiem sensowne wariacje na temat Superhot i Doom: Eternal, grę TPP o Linku z Zeldy, który oszalał i demoluje małe miasteczko, oraz całkiem sympatyczny demake słynnego dema P.T. Wszystko to oczywiście króciutkie drobiazgi, ale pokazują, że skala możliwości GBG jest naprawdę szeroka.

Game Builder Garage nie jest poważnym narzędziem do tworzenia gier, nie należy się po nim też spodziewać możliwości na miarę wspianego Dreams z PS4 – to raczej świetne narzędzie do nauki podstaw programowania. Troszkę jak Scratch – wiadomo, że nie warto się w nim porywać na zbyt ambitne projekty, ale trudno znaleźć lepsze środowisko, w którym dzieci (i niektórzy dorośli) mogą bezboleśnie spróbować, o co chodzi w programowaniu. Oczywiście z tą różnicą, że GBG ma od razu ładną grafikę 3D (ze sporą liczbą gotowych obiektów), solidny system fizyki, a nawet zaskakująco elastyczne menu konfiguracji ścieżki muzycznej do gry. No i poza tym – gębusie i głosiki przypisane do każdego obiektu i każdej instrukcji. Poza tworzeniem własnych gier można też zagrać w cudze, ale jest to nieco utrudnione – trzeba najpierw znaleźć w sieci konkretny projekt i wstukać jego kod identyfikacyjny. Widać, że Nintendo umywa ręce od zawartości powstających w GBG gier. Na szczęście powstają już oddolnie duże, sensownie zorganizowane strony, gdzie można przeglądać to, co stworzyli inni. (PS)

LUMBERHILL

2B1Go/ARP Games 2021, PC, Nintendo Switch

wiek: 10+



Lumberhill to gra z dość popularnego gatunku „symulatorów zabiegania w pracy”, takich jak Overcooked czy Tools Up! Produkcji, w których trzeba wykonywać czynności na czas, współpracując z innymi graczami. W porównaniu do wymienionych tytułów jest nieco mniej skomplikowana, co można poczytać za jej zaletę; zbyt złożone czynności mogą na dłuższą metę prowadzić do frustracji.

Gracz (lub gracze) przejmują kontrolę na drwalami (i drwalkami), łapią za siekiere, ścinają drzewo (które zaraz odrasta), odkładają siekiere, łapią za ścięte drzewo i biegną z nim do tartaku – i tak, powiedzmy, trzy razy, zadanie wykonane, punkty naliczone (o ile zmieściliśmy się w czasie!). Za odpowiednią kwotę dostajemy

NINTENDO SWITCH

Nintendo



12
www.pegi.info



ODKRYJ, GDZIE TO WSZYSTKO SIĘ ZACZEŁO

Zobacz pochodzenie Master Sword w The Legend of Zelda: Skyward Sword HD. Szybuj wysoko nad chmurami, eksploruj rozległe lochy i walcz z armią potworów, a wszystko to z płynniejszą kontrolą ruchu i nowo dodanymi przyciskami.

Wersja standardowa Para Joy-Con



16 LIPCA

© Nintendo www.nintendo.pl

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch

Nintendo Switch Lite



Nowość

3 TRYBY
TV / STOŁOWY / PRZEŃOŚNY

WYŁĄCZNIE
TRYB PRZEŃOŚNY

gwiazdkę (jedną z trzech), dzięki której odblokowujemy kolejne etapy. Oprócz ścinania drzew do zadań naszych kraciastokoszułych twardzieli (i twardzielek) należy zaganianie owiec i baranów do zagrody czy gaszenie pożarów wywołanych przez pioruny. Żeby nie było tak prosto, w celu pełnego zaliczenia planszy gra stawia czasem dodatkowe warunki – takie jak „nie bierz owiec na ręce”; czasem trzeba odbudować zniszczony most prowadzący do stodoły czy tartaku. W przypadku jednego gracza wyzwaniem jest wybór, które z dostępnych zadań najbardziej opłaca się wykonać w danym momencie, w przypadku większej liczby uczestników (do czterech osób, również online) konieczne staje się odpowiednie rozdzielenie zadań – niech jeden rąbie, a reszta nosi, a może jednocześnie zagania owce?

Zagrożenia i wyzwania wynikają z geografii planszy (można spaść w przepaść i stracić

cenny czas), ale pojawiają się też poważniejsze przeszkody. Oprócz sielankowych gór odwiedzimy inne strony świata – Azję i Hawaje, a także przeniesiemy w przeszłość do czasów dinozaurów, gdzie misję podbierania jaj uprzykrzać nam będzie porywający drwali pterodaktyl. Zabawa jest prosta w założeniach, grafika bardzo przyjemna – to świetna gra na krótkie seanse w rodzinnym gronie. Pozbawiona przemocy (no, nie licząc pterodaktyla), chociaż mało ekologiczna – drzewa w rzeczywistości nie pojawiają się przecież błyskawicznie na miejscu ściętego, może to dobra okazja na rozmowę z dzieckiem o rabunkowej gospodarce leśnej? To w zasadzie taka miniwersja gier w stylu Animal Crossing czy Stardew Valley – pozwalająca na kontakt z przyrodą i zabawę w pracę na świeżym powietrzu, a jednocześnie pochłaniająca znacznie mniej czasu i umożliwiająca wspólną zabawę w rodzinnym gronie. (MRW)



DC Super Hero Girls: Teen Power

Toybox Inc. 2021, Nintendo Switch

wiek: 7+

Kiedy w kinach dominuje uniwersum Marvela, disneyowski produkt dla wszystkich, konkurencyjne DC ma zupełnie inne podejście. Fani komiksów dostają brutalne animacje, dzieci – Batmana Lego. Pojawił się też projekt dla nastolatek – „DC Super Hero Girls”. Jego pierwsza inkarnacja z 2015 roku była dość nieciekawa, przypominała korporacyjny produkt jakich wiele.

W 2019 roku doczekała się wspaniałego rebootu – tym razem nowym serialem (dostępnym

na Netflixie) zajęła się Lauren Faust, znana ze słynnego „My Little Pony: Przyjaźń to magia”. Widać w nim rękę twórczyni małych kucyków – nastoletnie reinterpretacje ikonicznych superherosek i złolek (takich jak Batgirl, Wonder Woman, Supergirl czy Catwoman) mają wyraziste osobowości, które wyrażają mimiką i oczami. Fabuła w ciekawy sposób nawiązuje do mitologii uniwersum DC (smaczki dla nerdów), nie tracąc przy tym z oczu sedna opowieści o nastolatkach. Dwuwymiarowa animacja stanowi znaczący krok w przód

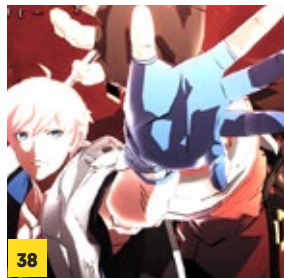
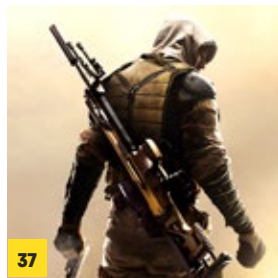
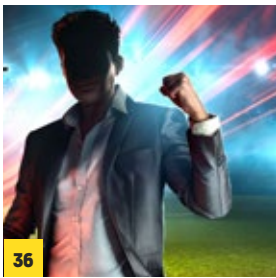
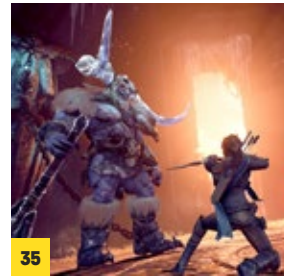
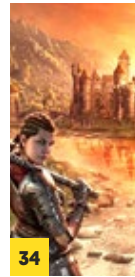
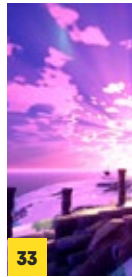
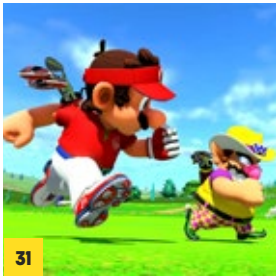
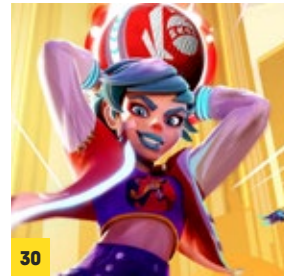
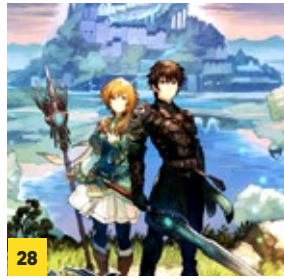
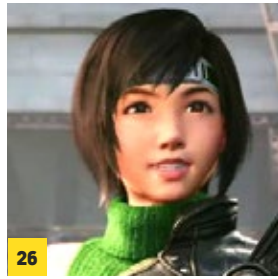


w stosunku do „flashowych” kucyków, jest stylizowana na ręczną i dobrze pasuje do klimatu serii.

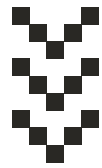
Wydana na Nintendo Switch gra jest doskonałą adaptacją serialu. Styl animacji został przeniesiony do trzech wymiarów, a proste projekty postaci nadają całości kreskówkowy charakter. Z powodu tematu gra jest oczywiście pełna przemocy (często dyskutowanej w serialu) – kopy zbierają nie tylko roboty czy superzłole, ale i pospolicie przestępcy (ubrani w kolorowe kominarki). Wszystko ukazane jest w stylu „Batmana” z lat sześćdziesiątych, z komiksowymi dymkami z onomatopejami, a pokonani wrogowie znikają w magicznej chmurce. Jakoś ten slapstick podobał mi się bardziej niż hipokryzja Batmana z serii Arkham (gdzie nikt nie umiera) i maltretowanie ludzików w grach z serii Lego.

DC Super Hero Girls: Teen Power oferuje prosty, otwarty świat, w którym oprócz śledzenia głównego wątku można wykonywać proste misje poboczne – fajne o tyle, że nie polegają na biciu ludzi, ale na pomaganiu – w jednej chodzi na przykład o przeprowadzenie staruszki przez ruchliwą ulicę. Nieco demoralizujący jest wątek zdobywania sławy na odpowiedniku Instagrama. Rozgrywka jest zróżnicowana – zupełnie inaczej gra się Batgirl, a inaczej latająca Supergirl. Niektóre misje są ograniczone czasowo, co może budzić frustrację młodszych graczy. Zdobytą walutę można inwestować w stroje (cywilne i bohaterkie), a także w odbudowę Metropolis. Minusem jest brak polskiej wersji językowej, ale z drugiej strony – jeśli ktoś chce zostać Batgirl, to niech się uczy angielskiego. (MRW)





P



TAK

OCENIAMY GRY

0-30

slabe

31-40

niegodne dluzszego kontaktu

41-50

sdrednie, miejscami przyzwoite

51-60

dobre, ale nie dla kazdego

61-70

interesujace, godne

polecenia fanom gatunku

71-80

bardzo dobre

w swojej kategorii

81-90

znakomite, polecane

wszystkim

91-100

wybitne, ponadczasowe



PLAY THE GAME

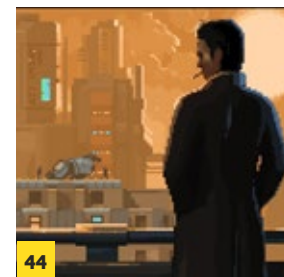
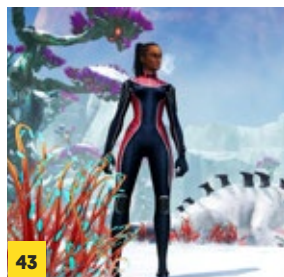
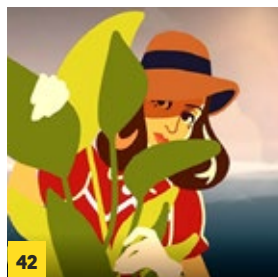


DYSKUTUJ NA

[FB.COM/GROUPS/](https://www.facebook.com/groups/secretlevel)

[SECRETLEVEL](https://www.facebook.com/groups/secretlevel)

OVERBOARD! MA SWOJEGO POIROTA, KTORY NA KONIEC ZWOŁA WSZYSTKICH DO RESTAURACJI I BĘDZIE ZADAWAŁ PODCHWYTLIWE PYTANIA.





✚ Już niedługo ta wspaniała impreza zamieni się w starcie dobra ze złem, a stary wróg przypomni o sobie w zaskakujący sposób...

RATCHET CLANK™

RIFT)APART

PS5

PRODUCENT Insomniac Games **Wersja PL:** tak

✚ Paweł Gawlikowski

się w tym samym miejscu bez wielkiego uszczerbku na zdrowiu. Ale nie myślcie, że będzie łatwo, po prostu pad nie dorobi się śladów po zębach...

Historia zaczyna się od fety wyprawionej na cześć Ratcheta. Na scenę powraca wówczas doskonale znany Dr. Nefarious, oczywiście planując zemstę. Ma mu to ułatwić opracowane przez Clanka urządzenie do tworzenia międzywymiarowych szczelin. Następuje spektakularne crash, boom, bang, po którym zostajemy przerwani do równoległego wszechświata. Wszystko ma tam swój odpowiednik, włączając naszego protagonistę. Tyle że nazywa się Rivet i jest lombaksicą...

Sterować będziemy Ratchetem, Clankiem, Rivet, a nawet małym hackerskim droidem. I nie tylko. Zadania są różnorodne, a strzelanie



✚ Czy to gigantyczne megalopolis, czy bagniste zakątki dżungli, nic nie przerazi Rivet.

✚ Clank pilnuje, aby wszechświat nie uległ ostatecznemu rozpadowi.

Czy macie dosyć mrocznych katakumb, gdzie żądne krwi monstra z głębi piekiel tylko czekają, żeby urwać wam głowę, a truchło rzucić na pożarcie diabelskim ogarom? Gdzie każda śmierć jest ostateczna i pozbawia was zdobytych przedmiotów i doświadczenia, a wkurzenie wylewa się uszami?

Dobrze trafiliście - najnowsza część przygód Ratcheta i Clanka zapewni wszystko, co dają „doroślejsze” tytuły, minus frustracja. Tutaj liczy się wesoła przygoda - kiedy spadniecie w przepaść, odrodzicie





jest płynne jak nigdy. Możemy krążyć wokół przeciwnika, zasypując go gradem pocisków i innych śmiertelnych wynalazków. Im dłużej korzystamy z danego typu uzbrojenia, tym bardziej wzrastają nasze umiejętności w posługiwaniu się nim. Bronie są bardzo różnorodne - od standardowego Wielostrzału, przez Druzgobomby, a na Panu Grzybku skończywszy. Rękawica zamieniająca adwersarzy w kamień, przenośne działo Tesli - proszę bardzo. W razie czego możemy walić wroga po głowie uniwersalnym kluczem, w końcu Ratchet jest mechanikiem. Rivet ma do dyspozycji również uniwersalny młot.

W Rift Apart jest jak w glam rocku - kolorowo i krzykliwe, a tempa akcji pozazdrościć mogłyby wszystkie części „Szybkich i wściekłych”. Spotkane postacie często tłumaczą co i jak - wyjadaczom nie będzie to przeszkadzać, a nowi nie poczują się niedoinformowani. To, co widzimy na ekranie, świetnie podkreśla DualSense - na przykład



dzięki oporowi stawianemu przez spusty przy wciśnięciu do połowy strzelamy z jednej, a przy całkowitym z dwóch luf. Twarde lądowanie zatrząsie kontrolerem, a hakerski droid przemówi bezpośrednio z głośniczka.

Tłumaczenie i dubbing są fenomenalne, głosy postaci podłożono z wielką dbałością o to, co dzieje

❖ Nie ma to jak pomóc starym przyjaciółom. Statek Rivet został naprawiony i od tego momentu nareszcie najbliższe kosmiczne otoczenie stanie się dostępne.

się na ekranie, a wymyślone nazwy broni i przeciwników to momentami majstersztyk.

Czy ta odsłona dorównuje poprzednim? Moim zdaniem jak najbardziej! Świetne tłumaczenie, piękna grafika nareszcie pokazująca potencjał PS5, wciągająca fabuła z kilkoma zaskoczeniami. Jeżeli tylko macie ochotę na animowane SF na najwyższym poziomie, klucze (i młoty) w dłonie, blastery na pełną moc i do boju - wszechświat sam się nie uratuje! 📌

❖ Dzięki doskonale zbalansowanemu systemowi uzbrojenia możemy w pojedynkę stawić czoła nawet kilkukrotnie większej niż na załączonym obrazku zgrai wrogów.



90

- Wspaniała, wielowymiarowa przygoda.
- Najlepsza platformówka na PS5.
- Na dodatkowy plus - doskonała lokalizacja.

❖ To Ratchet! Przybył do tego wymiaru, aby żuć gumę i kopać tyłki, ale niestety zabrakło gumy...



✚ Minigra Fort Condor może być rozbudowywana po każdej partyjce. Za zdobyte po zwycięstwie monety kupujemy nowe jednostki.

✚ Ramuh, pan błyskawic, to stary-nowy summon, którego Yuffie będzie musiała pokonać w wirtualnej rzeczywistości.

FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE



PRODUCENT Square Enix **Wersja PL:** nie

■ Bartek Czartoryski



Odpalając ten swoisty upgrade remake'u Final Fantasy VII, nie sposób odpędzić od siebie jakże komfortowej myśli, że tak powinna była wyglądać ta gra od samiułkiego początku. Pięknie i dostojnie. Nie zrozumcie mnie źle, już wersja na PlayStation 4 była piękna i dostojna, ale teraz jest jeszcze piękniej i jeszcze dostojniej.

O tamtym tytule już pisaliśmy w Pixelu #59 (i chwaliiliśmy), dlatego skupię się na tym, co nowe. A nowe są dwa tryby rozgrywki, choć do tego PlayStation 5 zdążyło nas już przyzwyczaić. Bo, co chyba zresztą oczywiste, wersja Intergrade dostępną jest jedynie dla szczęśliwych posiadaczy nowej konsoli Sony, reszta niestety musi zadowolić się screenami towarzyszącymi temu tekstowi.

Ale do rzeczy. Tryb faworyzujący klatkaż wyciąga stałe 60 FPS, ale komu zależy na wyższej rozdzielczości, ten może przywyknąć do trzydziestu klatek z obrazem w 4K. Niby tylko tyle, lecz zarazem i aż tyle, bo Square wygładziło tekstury, poprawiło

graficzne niedociągnięcia i trudno się do czegoś przyzwyczaić. Dorzucono też opcję foto i obsługę haptycznego feedbacku, choć mimo wszystko czuć, że nie jest on natywny. O takich rzeczach jak skrócone loadingi nawet nie trzeba chyba pisać. Skoro więc mamy za sobą wszystkie tyleż obowiązkowe, co nudnawe szczegóły techniczne, czas na deser, który w tym przypadku jest daniem głównym.

Premierze Intergrade towarzyszy bowiem dodatek, który pozwala wyciągnąć z tej historii jeszcze co najmniej kilka godzin grania. Za Episode Intermission trzeba co prawda zapłacić ekstra, lecz i tak jest to gwóźdź programu. Na szczęście, kto kupił sobie Final Fantasy VII Remake, ten upgrade dostanie za friko (nie dotyczy to jednak posiadaczy kopii z PS Plus). Intermission to całkiem niezły, dwurodziałowy odcinek pokazujący wydarzenia z początku gry z perspektywy znanej nam Yuffie, która przeszła charakterologiczny lifting i nie doprowadza już człowieka do szewskiej pasji. Nadal jest to osoba dziwna, o egzotycznym poczuciu humoru, co może wywołać pewien dysonans, bo przecież podstawa była poprowadzona mniej więcej na serio.

Skaptowanej przez Avalanche ninja towarzyszy najemnik Sonon, a naszym zadaniem jest przedrzeć się



do siedziby Shinry i dowiedzieć się, co korporacja pichci z materiałami. Mechaniki niby pozostają identyczne, ale jednak Square postarało się, żeby trochę namieszać i pokombinować z umiejętnościami Yuffie, która posługuje się dużym shurikenem, kopie z bliska i rzuca „gwiazdką” na odległość, przez co pojedynki mają nieco inny feeling niż te Clouda i spółki.

Intermission to około pięciu godzin grania, chyba że będziecie chcieli odhaczyć wszystkie questy i minigierki, których jest sporo, na czele ze strategiczną planszówką Fort Condor. ■

■ Sonon



Wojownik Sonon Kusakabe to jedyny towarzysz Yuffie.

Nie możemy objąć nad nim pełnej kontroli, ale, uzbrojony w kij, znakomicie radzi sobie bez nas. Jego tajemnicza historia jest znakomitym dodatkiem do głównej fabuły Intermission. Do tego, im bliżej końca, tym bardziej dramatyczna się staje.



Co tu dużo gadać, lepszego Final Fantasy VII nie było i pewnie już nie będzie. Must play.



✦ Zastanawiamy się, jak wyglądają kosiarki w świecie Edge of Eternity, bo krzaczkę tam mają dość spore.

To gdzie problem? Zgadliście - niestety w fabule i postaciach. Może się zestarzałem i już mało co mnie cieszy, ale taka historia, jaką opowiada Edge of Eternity, po prostu mnie nie łapie. To standard standardów podlany sosem ze średniactwa. Mamy planetę, mamy wojnę, mamy rodzeństwo, mamy ocalenie świata i ich matki. No po prostu fascynujące, nieprawdaż? Do tego to wszystko jest podane z niby przymrużeniem oka i próbą wyśmiania klisz JRPG. Problem w tym, że zrobione jest to koszmarne topornie i na domiar złego obok momentów niby zabawnych zaraz mamy dramatyczne. W efekcie wrażenie na graczku nie robią ani jedno, ani drugie. Do tego same postaci są prowadzone w wybitnie nieprzystępny sposób. Nie ma w nich nic, co budziłoby chęć dalszego poznania ich losów. Są albo nadmiernie agresywne, strasznie cyniczne lub naiwne do bólu. W efekcie - odpychające.

To jest chyba problem japońskich RPG - ich standardowa formuła fabularna po pewnym czasie po prostu nuży i odrzuca nawet takich twardzieli jak ja. Nie chcę myśleć, jak może to odebrać ktoś nieprzywyczajony do konwencji. W każdym razie to rzecz tylko dla orłów i tych, którzy chcą popatrzeć sobie na ładne obrazki. Reszta może odpuścić. ■

65

■ Gra piękna i mechanicznie dopracowana, ale niestety bez duszy i fabularnej głębi. Nawet maniacy gatunku mogą się od niej odbić.



Edge of Eternity



PRODUCENT Midgar Studio **Wersja PL:** nie

■ Zdan

Wiecie, że jak się coś bardzo kocha, to właśnie to coś może doprowadzić was do szału? Może dlatego, że tym bardziej widzi się niedociągnięcia i zmarnowany potencjał. Wiadomo, jakich wyżyn może to enigmatyczne „coś” sięgnąć, więc kiedy doskoczenie do poziomu najlepszych się nie udaje, to tym bardziej boli.

Moja miłość do japońskiej szkoły RPG nie jest niczym nowym. Odmieniałem ją chyba na łamach Pixela przez wszystkie przypadki, ale zawsze jestem chętny sprawdzić kolejną grę tego typu. Tylko nie zawsze jest to dobry pomysł. Tak jak w przypadku dzieła francuskiego Midgar Studio, czyli Edge of Eternity.

Z pozoru nic nie zapowiada tragedii. Bo i wielkiej tragedii tu nie ma. Samo spojrzenie na grę może wręcz



potencjalnego gracza zmylić. Trzeba bowiem Francuzom jedno oddać - umieją stworzyć absolutnie śliczny świat. Krainy, po których się poruszamy, są wręcz cudowne pod względem fauny i flory. Miasta, lasy, kopalnie, mokradła - to wszystko zapiera dech w piersiach. Co więcej - walka też jest zrobiona z pomysłem. Mamy bowiem kombinację systemu à la Active Time Battle znanego choćby z serii Final Fantasy z taktycznym poruszaniem się po heksach podczas walki i przerywaniem czarów czy unikaniem potężnych ataków. Pomysł i wykonanie są bardzo udane, a z przeciwnikami często trzeba się liczyć.

Czyli co? Grafika jest piękna, walka, czyli mięso, zrobiona sensownie.

✦ Czasami ocalenie świata, bicie potworów po obliczach i bycie protagonistą JRPG zmusza do chwili refleksji - tutaj nasz bohater kontempluje misterium kawałka plotu.



✦ Oto najnowszy krzyk mody - nasz bohater radośnie popyla po miasteczku z wielkim mieczem, ale za to cudownie ZIELONYM!

HUMANKIND™



GRAPHOS



HUMANKIND
NOTRE-DAME PACK

ZAWARTOŚĆ:

- DWUSTRONNA MONETA DECYZJI
- DWUSTRONNY PLAKAT Z DRZEWKAMI JEDNOSTEK I TECHNOLOGII
- CYFROWA ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA Z GRY HUMANKIND
- PAKIET NOTRE DAME
- ZESTAW AWATARÓW I IKON GRACZA Z BUDYKĄ, LUCY I EDGAREM ALLANEM POEM

PREMIERA 17 SIERPNI 2021

12™
www.pegi.info

PC/MAC
DVD
ROM

PL ENG

Polska (napisy) i angielska wersja językowa.

SEGA Europe Ltd, 27 Great West Road, Brentford, Middlesex TW8 9BW, UK.

© SEGA. All rights reserved. HUMANKIND, the HUMANKIND logo, SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation or its affiliated companies. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. GAMES2GETHER, Amplitude Studios and the Amplitude Studios logo are either registered trademarks or trademarks of Amplitude Studios SAS. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Dodatkowa zawartość do pobrania może zostać udostępniona do zakupu w grze. Dystrybucja: Cenege S.A., ul. Krakowiaków 36, 02-255 Warszawa. Lokalizacja i testy: SEGA.

CENEGE

AMPLITUDE
STUDIOS

SEGA®



➤ Przed rzuconą w nas piłką możemy się uchylić lub spróbować ją złapać. Ta druga opcja jest ryzykowna, ale daje sporo satysfakcji.

serca młodszych graczy oraz tych, którzy uważają, że zwycięstwo nie musi iść w parze z godzinami szlifowania umiejętności. Co ciekawe, odniosłem wrażenie, że zastąpienie broni piłkami nie tylko obniża próg wieku potencjalnych zawodników, ale też nieco łagodzi gorycz porażki. Jakoś łatwiej znoszę zabicie niż zastrzelenie. Oczywiście to tylko moje odczucie, więc jeżeli po przegranej wyrzucicie pada przez okno, to nie przysyłajcie mi rachunku.

Chociaż podczas meczów bawiłem się dobrze, to uwiera mnie fakt, że Knockout City jest nastawione wyłącznie na grę w sieci. Nie domagam się rozbudowanego trybu fabularnego, ale choćby walka z botami bardzo by się przydała. Tymczasem solista może najwyżej pobiegać po pustych mapach lub przejść trening. Nauzonych się tam sztuczek musimy od razu próbować w internecie, gdyż kanapowego multiplayera także nie uświadczymy. Braki te częściowo rekompensował mi błyskawiczny matchmaking. Wypada jednak zaznaczyć, że grałem w czasie, gdy Knockout City udostępniono za darmo, co na pewno przyczyniło się do tego, że chętnych do zabawy nie brakowało.

Trudno wyrokować, czy serwery będą równie pełne, gdy na placu boju pozostaną gracze, którzy zdecydowali się sięgnąć do portfela. A właśnie to będzie kluczem do ewentualnego sukcesu Knockout City. Na szczęście wirtualny zbijak na pewno ma papiery, żeby dostarczyć sporo zabawy, więc jeśli chcecie spróbować nieco lżejszego podejścia do sieciowych potyczek, to dajcie mu szansę. ■

Knockout City

PC PS4 PS5 XONE XSX SWITCH

PRODUCENT Velan Studios **Wersja PL:** tak

■ Bazyl

Podejrzewam, że mój podstawówkowy wuefista lubił patrzeć, jak dzieci robią sobie wzajemnie krzywdę i to dlatego na okrągło graliśmy w dwa ognie. Wtedy nie przeszło mi przez myśl, że kiedyś będę mógł robić to samo na ekranie monitora. Tymczasem właśnie na rzucaniu w siebie piłką polega Knockout City.

No dobra, może trochę przesadzam, gdyż nie mamy tu wirtualnej wersji swojskich dwóch ogni, lecz jej kuzyna - zbijaka. Zasada jest jednak ta sama - trzeba przywalić rywalowi piłką. A jak wypada to na ekranie?

Najłatwiej stwierdzić, że to strzelanka TPP, w której ktoś podmienił pukawki na piłki. Same mecze bowiem przypominają to, co znamy z sieciowych shooterów, czyli ganiamy się po mapach, próbując dopaść przeciwnika. Możemy to czynić zarówno podczas starć typu wszyscy na wszystkich, jak i pojedynków drużynowych. Znajdziemy także odpowiednik arsenału, gdyż prócz zwykłych piłek pojawiają się także specjalne - wybuchające, zamykające przeciwników w klatce czy pozwalające na trafienie z dużej odległości. Ba, za pocisk robić może nawet inny zawodnik.

Potyczki są dynamiczne, a sterowanie intuicyjne, więc do zabawy można przystąpić już po szybkim poznaniu podstaw zbijaka. Dzięki temu Knockout City ma szansę podbić

➤ W starciach drużynowych wielką przewagę daje zgranie, dlatego dobrze jest znaleźć ekipę, z którą będziemy wspólnie grać.

➤ Stylistyka gry może kojarzyć się z Fortnite'em, gdyż jest kolorowo, jasno i krzykliwie.



78

■ Gra w zbijaka, czyli sieciowa strzelanka, w której zamiast giber używamy piłek. Bardzo przyjemna zabawa, szczególnie jeśli mamy znajomych dołączających do naszej drużyny.



✚ To nie Sailor Moon na gościnnych występach, to specjalne uderzenie księżniczki Peach.

✚ Gdyby nie korona na głowie zawodniczki i grzyb-komentator, można by uznać, że to najwykleszy golf pod słońcem.



MARIO GOLF: SUPER RUSH

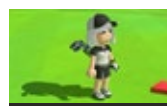
SWITCH

PRODUCENT Nintendo **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski



Ubrania



Mii na początku gry dostaje zestaw ciuchów w ulubionym kolorze (spodnie i spódniczka). Tryb fabularny pozwala na zakup nowych, dających różne moce, na przykład nieskończoną wytrzymałość czy odporność na ogień.

✚ W trybie Battle Golf na arenie zagłady nie dość, że gra się na czas, to jeszcze można dostać bob-ombą albo innym chain chompem.

Kiedy nie jest zajęty odbijaniem księżniczki Peach z łap Bowsera, Mario z ekipą lubi uprawiać sporty. Ale ktoś uznał, że zwykły golf byłby zbyt nudny...

Historia Maria grającego w golfa sięga lat osiemdziesiątych, ale pierwszą nowoczesną odsłoną było Mario Golf z 1999 roku. Gry Camelot Software Planning zabierały gracza do uniwersum wąsatego hydraulika - znane postacie, lokacje i przeszkadzające potwory. Można było grać w klasycznego golfa - w uproszczonej, arkadowej wersji - lub w jego uduchowionym wariant, taki jak Speed Golf (wiedzieliście, że to prawdziwy sport?), gdzie gonili czas; postacie mogły też używać specjalnych uderzeń.

Ktoś najwyraźniej uznał, że to zbyt nudne i w najnowszej odsłonie na Nintendo Switch, zatytułowanej Super Rush, dochodzi tryb turniejowy, w którym szlachetna gra z trawników przenosi się do hali sportowej: cel - zaliczyć jak najszybciej trzy dołki, zasady - brak. Battle Golf to bitwa w stylu

Bombermana, oprócz atakowania dołków można atakować przeciwników. Czyste szaleństwo i świetna zabawa. Przeobrażenie przeszedł też tryb Speed Golf - tym razem gra się nie tylko na czas, ale jeszcze trzeba samemu biegać za piłeczką! To chyba jedyna gra o golfie, w której nie jesteśmy teleportowani. To ciekawy tryb - presja czasu wpływa na naszą celność.

Na szczęście Mario Golf: Super Rush pozwala na zwykłe, relaksujące wręcz, zaliczanie dołków. Gra oczywiście umożliwia skorzystanie z kontrolerów ruchu - nie jest to wprawdzie doświadczenie aż tak immersyjne jak Everybody's Golf VR, mój ulubiony cyfrowy golf, ale



i tak dostarcza sporo frajdy (jak zwykle doceniam też, że nie trzeba rozkładać całego sprzętu do PS VR). Wystarczy odpalić, ustalić zasady i można grać. Zaliczenie osiemnastu dołków odblokowuje kolejne lokacje.

Możemy grać z maszyną albo znajomymi - przed telewizorem (lub ekranikiem) albo po sieci. Dla samotników przygotowano tryb fabularny. Zaczynamy od stworzenia naszej awatary (standardowe ludziki Mii), a potem zaczyna się golfowa przygoda - jako początkujący adept sztuki trafiamy do klubu, w którym poszukuje się nowych gwiazd na miarę Maria. Fabuła postępuje linearnie - treningi, zawody, potyczki z bossami. Zdobyte punkty można inwestować w rozwój postaci (zwiększenie siły, celności lub niezbędnej do biegania po polu wytrzymałości), którą można potem wykorzystywać w innych trybach, jeśli nie chcemy grać jako Mario, Peach, Wario, Donkey Kong albo Bowser. ■

88

Jak to u braci Mario - jest kolorowo i wybuchowo. Różne tryby gry pozwalają na świetną zabawę miłośnikom wszystkich odmian golfa (no, może poza poważnymi wielbicami symulatorów). Gra sprawdza się zarówno jako źródło szybkiego relaksu, zabawa dla samotników, jaki tytuł imprezowy.

Watch her sway her shapely legs! Stare into her shining eye!

STRANGELAND



PRODUCENT Wormwood Studios **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber

Kiedy gość w kaftanie bezpieczeństwa najpierw przechodzi po zawieszonym wbrew grawitacji nad chmurami moście, a potem znika w kolosalnej, rozwartej gębie opowiadającego kiepskie dowcipy klauna – wiadomo, że będzie się działo. Świat Strangeland to makabryczne (nie)wesołe miasteczko, w którym ożywają straszne wspomnienia i senne koszmary, a nasz bohater idzie tam, żeby zmierzyć się, a jakże, z traumą ze swojej niedawnej przeszłości.

Strangeland to kolejna klasyczna przygodówka z piękną pixelartową grafiką wydana przez firmę Wadjet Eye, a stworzona przez Wormwood Studios. Ich poprzedni tytuł, Primordia, zapisał się w mojej pamięci jako jedna z najpiękniejszych wizualnie gier swojego czasu. Strangeland, chociaż jej nie dorównuje, ma tę samą malarską wrażliwość, zamilowanie do dziwności i makabry, a do tego mistrzowsko posługuje się oszczędną paletą kolorów, pokazując, ile da się pokazać samymi odcieniami brązu. Surrealistyczno-makabryczne wesołe



■ Inspiracje twórców Strangelandu były jasne od początku, ale i tak się przy tym komentarzu uśmiechnęliśmy.

miasteczko wydaje się zbudowane z drewna, metalu i kamienia, ale jednocześnie sprawia wrażenie żywego organizmu, który wygina się w najróżniejszych kierunkach. No cóż, jeśli chodzi o stronę wizualną, konkurencja może Wormwoodom parzyć kawkę. Kolejne obrazy, którymi częstuje nas gra, szybko zapadają w pamięć, tak jak kiedyś sceny z Sanitarium czy I Have No Mouth and I Must Scream, najbliższych krewniaków Strangelandu.

W konstrukcji świata i warstwie wizualnej szaleństwa jest tu sporo, ale rozgrywka jest bardzo solidna i tradycyjna, może z wyjątkiem tego, że kiedy nasz bohater zginie, to błyskawicznie się odradza w punkcie startowym (czasem to wręcz konieczne), jak w Planescape: Torment. Jak to w przygodówce – rozmawiamy z innymi postaciami i rozwiązujemy kolejne dobrze skonstruowane zagadki. Miałym gestem w stronę mniej wyrobionych miłośników gatunku jest telefon, z którego zawsze możemy zadzwonić po pomoc – otrzymamy wtedy podpowiedź, jak rozwiązać problem, który właśnie blokuje nam postępy w grze.

Jedynym problemem, jaki mam ze Strangelandem, jest scenariusz. Historia o poszukiwaniu młodej (i oczywiście złotowłosej) kobiety, która w pierwszej scenie rzuca się do studni, właściwie nie wychodzi poza warstwę ogólnikowej symboliki, więc o ile dla bohatera nabrałem w toku gry dużej sympatii, o tyle głównym wątkiem fabularnym nie

■ Naprawdę nie wiemy, jak skomentować ten uroczy obrazek.

byłem w stanie się zbyt przejąć. A ponadto przeszkadzało mi to, że Strangeland nie tylko zasypuje gracza aluzjami (czasem trafionymi, jak nawiązania do „Kruka” E.A. Poego, a czasami zupełnie od czapy, jak ciągle odniesienia do mitologii nordyckiej), ale jeszcze próbuje je wyjaśniać. Ba, postaci czasem robią tu przypisy do własnych żartów i gier słownych! Moja cierpliwość skończyła się przy ceremonialnym objawianiu graczowi, że imago to jednocześnie ostateczna forma owada i termin w jungowskiej psychoanalizie, zupełnie jakby ktoś chciał świadomie zepsuć piękny obraz lotu na ogromnym insekcie. W najlepszych momentach Strangeland przypomina klasyki pokroju Sanitarium, a w najgorszych – studenta pierwszego roku, który jeszcze nie wyrósł z chwaleń się tym, że przeczytał lektury na egzamin. To jednak psuje wspaniałe wrażenie, jakie robią projekt świata i niesamowita grafika. ■

70

■ Przygodówka, która hipnotyzuje obrazami, ale niekoniecznie scenariuszem, czasem osuwającym się w banał, a czasem drażniącym popisami niezbyt głębokiej erudycji.



✚ Weźmy te same modele drzew i terenu, zmienimy kolory oraz oświetlenie sceny, a wyczarujemy zupełnie inny nastrój.

✚ Taka prosta sylwetka białej postaci lisa nie tylko oryginalnie wygląda, ale też oszczędza mnóstwo pracy i czasu na przygotowanie animacji.

The Companion

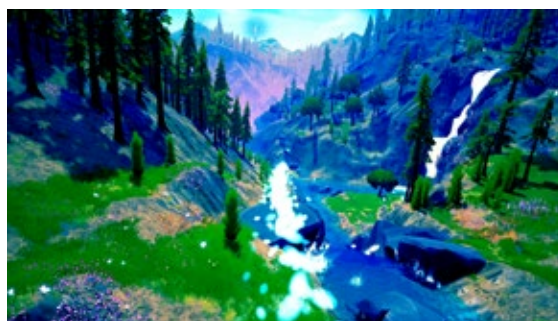


PRODUCENT David Fazio **Wersja PL:** nie

User Jama

Ten tytuł jest budującym przykładem na to, że można w pojedynkę i bez wielkiego budżetu zrobić coś fajnego, o ile zabierze się do tego człowiek z planem i po drodze będzie podejmował rozsądne decyzje. Tak, nawet bez umiejętności kodowania.

W *The Companion* eksplorujemy jako świetlisty lis piękny baśniowy świat z błękitnym niebem i zielonymi lasami. Na początku radochę sprawia samo bieganie po rozległym terenie. Mechanika rozgrywki jest bardzo prosta i polega na odnajdywaniu świetlistych punktów, które są źródłem esencji, artefaktów, dzięki którym dostajemy skrawki historii rodziny,



✚ W środku kadru świetlista wstęga, która usłusznie poprowadzi nas do następnego miejsca w tej pięknej, baśniowej krainie.

✚ Ta grupa kropek po lewej to figura chłopca ze zdarzenia w przeszłości, odgrywanego niczym w astralnej projekcji.

która się w tym świecie osiedliła, oraz kamieni runicznych, które wywołują inne świetliste zwierzęta. Jeśli mamy wystarczające zasoby esencji, to możemy wywołać świetlistą wstęgę, która będzie naszym przewodnikiem do następnego celu. Rzecz wygląda cudnie, ale reklamowana jest jako doświadczenie filmowe. To taki eufemizm, żeby nie powiedzieć wprost, że grywalność jest raczej skromna i powtarzalna.

Niemniej jeśli spojrzymy na temat w kontekście samotnego twórcy, który na ukończenie dzieła wyznaczył sobie tylko rok, to wygląda to imponująco. Autor, David Fazio, zawodowo zajmuje się bazami danych i nie miał doświadczenia programistycznego. Tu pomocny okazał się silnik Unreal, który umożliwia tworzenie logiki gry bez pisania kodu za pomocą samych diagramów decyzyjnych. Do tego silnik jest na początku darmowy, zaczyna być płatny dopiero po osiągnięciu miliona dolarów przychodów.



Jeśli chodzi o grafikę, David korzystał z dostępnych gotowców, które dostosowywał do swojej wizji artystycznej. Tak powstała pierwsza zielona kraina i jej kolejne kolorystyczne odsłony.

Decyzja, by zwierzęta były świetliste, a postacie ludzkie ledwo zarysowane, z jednej strony została miejsce na wyobraźnię gracza, z drugiej mocno uprościła animację. A to, że skromnie nie musi znaczyć kiepsko, widzimy w podkładach głosowych robionych przez opłacanych aktorów, którzy brali udział w castingu. Podobnie jest z muzyką, na którą Davida nie było stać, ale była tak nastrojowa, że dogadał się z kompozytorem na wynagrodzenie w postaci udziału w zyskach ze sprzedaży.

Oprawa graficzna i dźwiękowa bardzo mi się podoba, jednak jak na mój gust finalnie za dużo jest tu biegania, a zbyt rzadko odkrywamy elementy historii, która koniec końców jest kołem zamachowym tej opowieści. Natomiast gorąco polecam ten tytuł osobom, które myślą o samodzielnym zrobieniu własnej gry lub są w trakcie takiego projektu, jako studium przypadku, jak dać sobie radę z tym wyzwaniem. ■

P **68**

✚ Złosiłowy powie, że to symulator chodzenia ze skąpyimi elementami narracji i powtarzalną rozgrywką. Bez kontekstu, jak rzecz powstawała, można by na tym poprzestać. Jednak jako dzieło wykonane w lwiącej części jednoosobowo w krótkim czasie – zasługuje na aplauz.



The Elder Scrolls Online – Blackwood

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT ZeniMax Online Studios **Wersja PL:** nie

■ Borek

Robi się taka świecka tradycja, że w okolicach wiosny Micz mnie pyta, czy chcę obejrzeć kolejną część Elder Scrolls Online, ja mówię „czemu nie”, a potem piszę niemal dokładnie ten sam tekst, co rok wcześniej.

W ramach tej samej tradycji co roku daję niższą ocenę niż poprzednio, nawet nie dlatego, że kolejne odsłony są coraz gorsze (choć akurat tym razem tak uważam), ale dlatego, że

■ Biegać, przynosić, rozmawiać i zabijać, czyli przygody ogniściego kuriera w sztafazu The Elder Scrolls.

■ Kompanka: dodatkowy łuk w walce nie zaszkodzi, ale nie łapcie przy niej owadów, bo się obrazi.

coraz gorzej mi się gra i coraz bardziej widać, jak wyświechtana jest już koncepcja całości.

Uczciwość każe mi napisać, że znowu dostajemy solidną porcję nowego materiału. Jest kolejny obszar mapy (jeśli graliście kiedyś w Oblivion, poznacie okolicę), są kolejne zadania, zaorany i zupełnie przebudowany system Champion Points, pojawili się kompani (chodzący z nami NPC, mający pewną dozę niezależności), jest nowy typ zadań grupowych (wymagający dwunastoosobowych drużyn - jeśli nie macie grających znajomych, będzie ciężko) i tak dalej. Jest w co grać, jest co robić, jest gdzie stracić kolejne dziesiątki godzin.

Ale właśnie: stracić. Bo owszem, można mechanicznie biegać po mapie, można zbierać, szukać, kupować i sprzedawać, ale to jest ten sam grinding, który był męczący już w poprzednich częściach. Bardzo brakuje jakiegoś powiewu świeżości, choćby narracyjnego btyśku, który zachęciłby do grania. Kolejne questy sprawiają wrażenie wychodzących z tego samego generatora. Mamy kolejny kult (The Order of the Waking Flame) wyznawców Mehrunesa Dagona, chcący podbić świat, zdobyć władzę, niepotrzebne skreślić.

Mam silne skojarzenia z pulp fiction, dwa tysiące jedenasty odcinek przygód bohatera trafiającego na kolejnego złoczyńcę różniącego się od poprzedniego kolejnością srogo brzmiących sylab w nazwisku - i w zasadzie niczym więcej. Wiem, ryzykuję, że zagorzali miłośnicy TESO zarzucą mi trywializację i zaczną mi udowadniać, że to wcale nie tak, że nowa część rozwija stare wątki i zawierając dziesiątki odniesień do wiedzy o świecie, wpisuje się w historię i wydarzenia z poprzednich dwóch tysięcy dziesięciu odcinków - i będą mieli sporo racji. Ale szanując ich zaangażowanie i przywiązanie do gry, patrzę trochę z boku i co sezon wyraźniej widzę, że król jest nie tylko nagi, ale już nawet mu włosy na kłacie siwieją i wypadają.

TESO jest w coraz większym stopniu grą przeznaczoną wyłącznie dla swoich najbardziej zagorzałych fanów i oni dostaną kolejną porcję tego samego, czym są karmieni od siedmiu lat. Nie bardzo widzę szansę, żeby Blackwood mógł przyciągnąć nowych graczy albo przekończyć do powrotu wykuszonych. Nawet zapowiedziane na czerwiec premiery wersji na PS5 i nowe Xboksy tego nie zmienią. ■



■ Ruinach: taki Goro, tylko w każdej ręce ma miecz i walczy po stronie Dagona. Bywają zwykli i wielcy.



65

TESO pada ofiarą własnego sukcesu: dostajemy ucziwą porcję materiału, ale skostniała formuła nie pozwalała na dokonanie zachęcających do dalszej gry zmian.



Obecnie w grze nie ma kanapowego multiplayera, ale deweloperzy twierdzą, że split screen pojawi się w przyszłości.

Dungeons & Dragons: Dark Alliance

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Bad Pixel Wersja PL: nie

Bazyl

Wychowałem się na Baldur's Gate, więc widząc grę w uniwersum Zapomnianych Krain, wesoło strzygę uszami. Niestety czasem radość ta szybko mija, tak jak po spotkaniu z Dungeons & Dragons: Dark Alliance.

Przede wszystkim trzeba ustalić jedno - nie jest to remaster ani remake Baldur's Gate: Dark Alliance. To zupełnie nowy tytuł, choć tak jak w przypadku gry sprzed dwudziestu lat mamy do czynienia z hack'n'slashem. I to niezbyt skomplikowanym, gdyż każda misja przebiega według podobnego schematu - trzeba dotrzeć z punktu A do B, po drodze zabijając dziesiątki przeciwników, zbierając skarby, czasami rozwiązując prostą łamigłówkę, a na koniec posyłając do piachu bossa. Cele poboczne ograniczają się do znalezienia rozsianych po mapie fantów i zabicia opcjonalnego paskuda. Jeśli więc liczycie na oratorskie pojedynki z NPC, wielopoziomowe questy i konflikty moralne, to tu ich nie znajdziecie. Nie ma także możliwości budowy postaci

- swojego nowego przyjaciela wybieramy spośród czworga dostępnych wojowników.

W Dark Alliance liczy się tylko siekanie przeciwników. I nie byłoby w tym nic złego, gdyby walka stała na wysokim poziomie. Niestety także ona nie jest zbyt wyszukana ani dopracowana. Kamera czasami się gubi, a kierunek natarcia trudno kontrolować, gdyż ten zmienia się, kiedy chcemy się rozejrzeć po placu boju. Jeszcze gorzej wypadają przeciwnicy. Są oni spektakularnie głupi i dają się wytłuc atakami z dystansu, gdyż nawet nie reagują na ciskane z większej odległości pociski. Sytuacja nie poprawia się na wyższych poziomach trudności, ponieważ tam wzrasta tylko siła i odporność parszywców. Ich IQ pozostaje na poziomie niezbyt rozcarniętej kijanki. Także bossowie rozczarowują, gdyż - z małymi wyjątkami - ich umiejętności i wygląd nie prezentują się ciekawie. W dodatku zazwyczaj towarzyszą im hordy mniejszych pokrak, więc o opartych na umiejętnościach pojedynkach rodem z Dark Souls nie ma mowy. Narzekać można także na glitche, chociaż są one raczej zabawne niż irytujące.

Drużyna



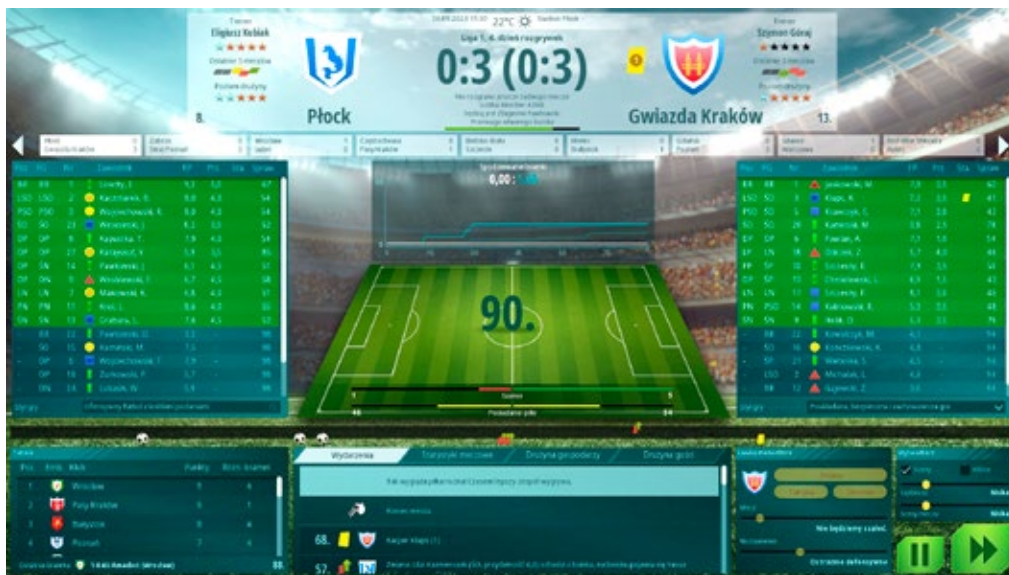
Do wyboru mamy znanych bohaterów Zapomnianych Krain: Bruenora, Drizzta, Wulfgara i Catti-brie. Wszyscy mają w arsenale ataki z dystansu, ale tylko w przypadku wojowniczkę są one podstawą. Dzięki temu gra się nią nieco inaczej niż pozostałą trójką.

Trudno na przykład się nie uśmiechnąć, gdy wróg po otrzymaniu śmiertelnego cięcia wystrzeliwuje do góry niczym rakieta.

Nie chciałbym, aby ta recenzja zamieniła się w festiwal nienawiści do Dark Alliance, gdyż pośród wkurzających wad da się znaleźć plusy. Doceniam choćby szybki awans postaci, dzięki któremu czujemy, że szlachtowanie wrogów i przetrząsanie mapy w poszukiwaniu skarbów ma sens. Wypada też wspomnieć, że jest tryb kooperacyjny, a w dobrym towarzystwie nawet wizyta u dentysty może być zabawna. Wreszcie niski próg wejścia sprawia, że łatwiejsze poziomy trudności dobrze nadają się do chwili bezrefleksyjnego relaksu po ciężkim dniu. Na wyższych niestety górę może brać irytacja, gdyż tam niedociągnięcia i łapanie się najprostszymi rozwiązaniami boli najbardziej. ▬

56

Slasher osadzony w Zapomnianych Krainach. Niestety ma sporo błędów i idących na łatwiznę rozwiązań, ale możecie dać mu szansę, jeśli macie kompanów do wspólnego siekania maskaronów.



Z czasem dzięki sukcesom możemy zwiększać poziom doświadczenia, zyskując takie wsparcie jak bonus do przemówień przedmeczowych. To też czyni grę mniej „excelową” od FM, zbudowanego na diametralnie odmiennych założeniach.

Ciekawe są też manewry wspierające, umożliwiające na przykład dokonywanie sabotaży w trakcie spotkań (opłaćno kibic, uszkodzenie istotnych części stadionu). Tragicznie rozwiązano za to system wizualizowania meczów. Widzimy w zasadzie tylko pojawiające się nazwiska i miłą animację piłki i to prawie zawsze przy ataku którejś z drużyn. Nawet część tekstowa relacji jest bardzo ograniczona. ▬

✚ Dosyć osobliwy system przyznawania i wykorzystywania specjalnych punktów wyróżnia tę grę.



60

■ We Are Football jest pewną alternatywą dla Football Manager. Jest prostszy i przystępniejszy, a przy tym proponuje kilka świeżych rozwiązań. Jest ich jednak zbyt mało, by mógł podjąć równą walkę, a pewne przywary tylko pogłębiają dystans między tymi grami. ■

We Are Football



PRODUCENT Winning Streak Games **Wersja PL:** tak

■ Szymon Górąj

Zacięte boje na polu piłkarskich menedżerów są przeszłością od wielu lat, a Football Manager został jedynym zwycięzcą. THQ Nordic postanowiło jednak nieco zaryzykować i wydać pełnoprawnego konkurenta w postaci gry studia Winning Streak Games.

W pierwszej chwili może się wydawać, że We Are Football to tani klon popularnego FM. Mimo wszystko jednak taka ocena byłaby nie do końca sprawiedliwa. Poza nieco zbliżoną skórką więcej jest tu jednak różnic niż podobieństw. Ciekawą odmianą jest nawet to, że wyjście możemy posłuchać motywu muzycznego. Melodia jest nieco zbyt monotonna jak na mój gust, toteż szybko wyłączyłem tę opcję.

Wita nas menu, w którym na początku możemy ustalić liczbę graczy czy zdecydować się na męską lub kobiecą drużynę. Zespół wybieramy sami lub otrzymujemy na podstawie wypełnionego przez nas kwestionariusza. Oczywiście w tym miejscu każdy fan piłki nożnej od razu spotka się z jedną z większych wad

✚ Relacje z naszych meczów to zdecydowanie jeden ze słabszych punktów gry. O ile biedne wizualia można jeszcze wybaczyć, o tyle ubogie w treść tekstowe opisy - niewymagające przecież graficznych fajerków - już nie do końca.

✚ Niezależnie od klubu, który prowadzimy, możemy zawsze rzucić okiem na naszą placówkę z lotu ptaka. Mały dodatek mogący wprowadzić w klimat, acz na dłuższą metę raczej ignorowany.

tytułu: brakiem licencji na nazwiska piłkarzy czy nazwy drużyn.

Winning Streak Games nieźle wyważyło rozgrywkę i odnajdą się w niej zarówno starzy wyjadacze, jak i średnio wprawieni menedżerowie, w głównej mierze dzięki swobodzie w określaniu zakresu obowiązków. We Are Football nie jest aż tak skomplikowany jak FM, ale wszystkie możliwe czynności - w tym także sprawy pozafutbolowe - mogą przytłoczyć. Powierzenie niektórych zadań asystentom ułatwia wiele spraw i pozwala skupić się na tym, co dany gracz lubi najbardziej.

Mechanika rozgrywki korzysta z wielu trików niczym z RPG, jak bonusowe punkty do wykorzystania w celu na przykład podbicia negocjacji z zawodnikiem.





✦ Widoki są naprawdę przepiękne, a lokacje przemyślane w wielu aspektach - nie tylko graficznych.



Sniper: Ghost Warrior Contracts 2

PC XBOX PS4 PS5

PRODUCENT CI Games Wersja PL: tak

Piotr Pieńkowski

Jestem sędem ostatecznym. Ale nie przychodzę pośród huku bomb, zgrzytu stalowych gąsienic i bitewnej wrzawy. Jestem pojedynczym wystrzałem. Jestem pociskiem z napisem - twoja nemezis.

Na początek mamy wręcz banalne wytyczne. Ten a ten powinien być usunięty, bo to poplecznik tej a tej i jego śmierć pokrzykuje plany tych złych. Przy okazji trzeba to i owo zinfiltrować, ukraść, uszkodzić lub zniszczyć. No i jeszcze bonusowo wypada odstrzelić tego czy tamtego zbira. A wszystko najlepiej po cichu, bez świadków, bez zbędnego zamieszania. Brzmi jak spacer po parku, ale dopiero w akcji okazuje się, że czeka nas mozolna praca u podstaw. Widać to już po pierwszej akcji w pierwszej misji, gdzie musimy zdecydować, czy chcemy być niczym Rambo, czy lepiej zdjąć cele z dystansu i po cichu? A może zakraść się, obezwładnić i przesłuchać? I tak będzie nie raz. Oczywiście główne

✦ Brutalne widoki to w Snajperach norma, warto o tym pamiętać, siadając do gry.



Poziomy



Polecamy granie na wyższych poziomach trudności, bo wtedy wiele wad znika, a wyposażenie daje prawdziwe wsparcie.

cele także możemy „zdjąć” na wiele sposobów, przy czym te najwyższe oceniane i doceniane wymagają od nas anielskiej cierpliwości, sokolego oka i... brawury. Na przykład jeden z bossów pojawi się w oknie tylko na moment, a potem zasunie rolety. I owszem, możemy uszkodzić mechanizm sterujący i ponownie spróbować swoich sił, ale na to też mamy tylko kilka sekund. I tak jest właściwie ciągle - okazja goni okazję, a my musimy zdecydować, którą chcemy i potrafimy wykorzystać.

Nie będę się rozpisywał o fabule, bo jest, jaka jest - czyli nie jest źle, choć nomen omen głowy nie urywa. Warto za to nadmienić, że tym razem twórcy przenoszą nas w pustynne klimaty i... aż czuć ten skwar i spiekotę. Do tego poziomy są tutaj stworzone po mistrzowsku zarówno wizualnie, jak i technicznie, z wieloma drogami obejścia wrażliwych obszarów oraz niemal nieograniczonym wyborem punktu strzeleckiego. Ciekawie także przedstawia się rozwój naszej postaci, a raczej jej uzbrojenia i wyposażenia - choć pomysł na znajdzki mógłby mieć jakiś głębszy sens.

A skoro już o zgrzytach mowa, to po pierwsze, trochę za gło-

śno słysząc komunikaty wroga, a przynajmniej ja nie znalazłem prostego sposobu, jak je ściszyć, nie ścisząc innych efektów. Po drugie, wciąż widzę ten dziwaczny pomysł z kończeniem gry w... gwiazdym promieniu. Naprawdę? I po trzecie, nadal mamy problem z SI przeciwników - bo wszystko jest świetne do momentu, kiedy nasze działania zaalarmują wroga. Wtedy bywa, że dzieją się dziwne rzeczy. Tyle tylko, że to problem wszystkich skradanek. Moja rada dla twórców: jeśli to taki kłopot, to podnieście poprzeczkę i kiedy gracz zostanie wykryty, niech misja automatycznie kończy się niepowodzeniem - i po sprawie.

Podsumowując, mimo powyższych uwag uważam, że Kontrakty 2 to kolejny duży krok w tej serii i jesteśmy już bardzo blisko ideału. Trzymam kciuki - a raczej paluch na języku spustowym. ■

89

✦ Kolejna część popularnej serii poświęconej snajperskiej profesji. Pustynne klimaty, większe i efekowniejsze mapy, nowe możliwości. Kolejny solidny krok naprzód.

GUILTY GEAR

-strive-

PC PS4 PS5

PRODUCENT Arc System Works Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski



Najnowsza odsłona ciekawej serii bijatyk to przede wszystkim uczta dla oczu – wygląda lepiej niż niejedno anime z Netfliksa.

Seria Guilty Gear od początku zachwycała oprawą graficzną, w tym przepięknie animowanymi postaciami inspirowanymi kulturą anime. Poprzednia odsłona cyklu, Guilty Gear Xrd, zgodnie z duchem czasu przeszła na modele trójwymiarowe i chociaż nadal udawały dwuwymiarową grafikę, to nie zrobiły na mnie zbyt dobrego wrażenia. Tymczasem Guilty Gear -Strive- ma doskonałą animację – postaci wyglądają lepiej niż w generowanych komputerowo serialach. Do tego dochodzą przepiękne, bogate w szczegóły tła – tym ciekawsze, że gra toczy się w przedziwnym świecie przyszłości zmienionym przez magię i technikę.



Wątek fabularny podany jest podobnie jak w poprzedniej części – jako długi film (serial?) animowany – wystarczy oglądać, nie trzeba grać. Ciągająca się od ćwierć wieku fabuła została dodatkowo zaprezentowana w postaci interaktywnych wykresów – kto, kiedy i z kim; po ich przestudiowaniu można brać się za wybór jednej z piętnastu postaci i zaczynać mordobicie.

Seria GG zawsze słynęła z trudności, tym razem nieco obniżono próg wejścia i uproszczono mechanikę, co nie znaczy, że gra stała się mniej interesująca. Dla nowych graczy przygotowano wygodny samouczek. W ciekawy sposób wybieramy stopień trudności w trybie arcade – jeśli przegramy pierwszą bitkę (niełatwą), wejdziemy na prostą ścieżkę (a przeciwnik, który nas pokonał, w pewnym momencie powróci, żeby nas wesprzeć).

Rokendrolowa wiedźma, podniebna piratka, pałukowaty demoniczny lekarz, pancerny robot... Do znanych z poprzednich odsłon postaci

➤ Animacje przedstawiające postaci płynnie przechodzą w pojedynkę, podobnie jak sceny ciosów specjalnych i zakończenia.



➤ Czasem naszym największym wrogiem jesteśmy my sami, chociaż tylko w bijatykach ma to wymiar dosłowny.

dołączyli Nagoriyuki i Giovanna. Ten pierwszy jest samurajem-wampirem inspirowanym historycznym czarnoskórym Yasuke, natomiast bronią tej drugiej jest fantomowy wilk. Każda z piętnastu postaci różni się stylem walki, ale jako wampir Nagoriyuki ma dodatkowy wskaźnik krwi absorbowanej od przeciwnika – gdy się zapełni, wpada w berserka. Ciekawą nowinką dodającą ekscytacji walce jest mechanizm burzenia ściany. Koniec z przyszpilaniem przeciwnika do krańca ekranu – po kilku ciosach przebijemy się na kolejną planszę. Każde pole walki składa się z trzech takich miejscówek.

Znajomi



Oprócz dwójki nowych spotkamy starych znajomych: Sol Badguy, Ky Kiske, May, Faust, Potemkin, Chipp Zanuff, Zato-ONE, Millia Rage, Axl Low, Anji Mito, I-No, Leo Whitefang i Ramlethal Valentine.

Chociaż tryby solo dostarczają dużo zabawy – oprócz klasycznego arcyade można wykonywać różne misje, czyli toczyć pojedynki na specjalnych warunkach – to sednem jest gra online. Lobby jest niezwykle, ma bowiem formę wieży (piętra odpowiadają poziomowi graczy), po której poruszają się pikselartowe awatary. ■

90

➤ Tłem dla pojedynków są pełne detali lokacje z przekształconego magią świata przyszłości, niektóre dość surrealistyczne.

■ Gra równie piękna, co przyjemna – to świetny moment na rozpoczęcie przygody z Guilty Gear, zwłaszcza że fabuła to coś, co nie przeszkadza w zabawie. Hardkorowi fani mogą kręcić nosem na niektóre zmiany, ale to nie znaczy, że seria straciła coś ze swojego charakteru.





➤ MechWarrior 5 pozwala poczuć się niemal tak, jakbyśmy faktycznie siedzieli w potężnym mechu. A niektóre nocne potyczki z udziałem największych modeli to arcyciekawe doświadczenie.

MechWarrior 5: Mercenaries

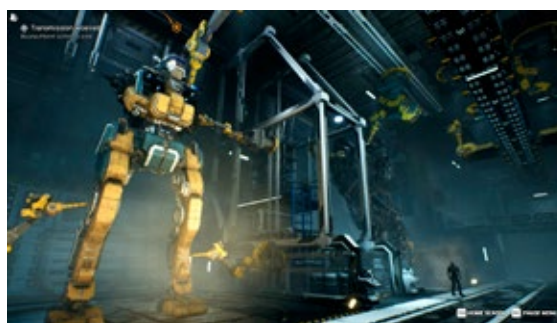
PC XONE

PRODUCENT Piranha Games Wersja PL: nie

■ Szymon Górąj

Uniwersum BattleTech sięga lat osiemdziesiątych, z początku w formie gry planszowej. Przez kolejne dekady zyskało wielu fanów i rozbudowywało dystopijną rzeczywistość po 3000 roku, gdzie rozrzucona po galaktyce ludzkość żyje w ciągłym konflikcie, walcząc mechami skonstruowanymi jeszcze w złotym wieku przed podziałami. Wydawało się, że po kiepsko przyjętym MechWarrior: Online z 2013 roku to już raczej kres franczyzy w grach wideo. Piranha Games zrobiło jednak drugie podejście.

MechWarrior 5: Mercenaries pojawił się już pod koniec 2019 roku, ale jako czasowy exclusive na Epic Games Store. Teraz gra wreszcie jest dostępna na pozostałe pece-towe platformy oraz konsole Xbox wraz z pierwszym DLC, dodającym zawartość z nową kampanią na czele. No i cóż, fani mechowych symulacji mogą zacierać ręce na nową wakacyjną zabawkę. Pozostali już niekoniecznie.



➤ Mamy możliwość modyfikowania – od szybkich i zwinnych Spide-rów aż po zwałiste Atlasy.

Mapa



Świat MechWarriora jest przeogromny i pełen różnych aktywności. Mimo to po spędzeniu większej liczby godzin łatwo dostrzec powtarzalność kolejnej misji ratunkowej czy rozmów z kolejnym pracodawcą. Grunt, że mamy jeszcze dość bogaty handel.

Najistotniejszym trybem jest oczywiście kampania fabularna przedstawiająca historię syna lidera pewnej najemniczej grupy. Wskutek niefortunnej eskapady jego ojciec ginie, a bohater musi z dnia na dzień przejąć po nim schedę i odbudować potęgę organizacji. Zdecydowanie nie jest to jedna z tych króciutkich, pretekstowych historyjek mających nas jedynie wprowadzić w świat gry. Obejmuje ona spory okres i poza misjami składa się na nią wiele elementów – od pozyskiwania nowych części aż po administrację tej specyficznej firmy.

O ile przez pierwsze kilka godzin wszedłem w rytm, bijąc się na różnych planetach i gromadząc zaplecze, o tyle z czasem rozgrywka zaczęła przypominać przykry obowiązek. Na dłuższą metę bowiem nazbyt wkrada się rutyna, przez co trudniej machnąć ręką

na sztafpetową fabułę i jeszcze bardziej papierowe postacie. Co więcej, im dalej w las, tym mocniej może irytować absurdalny poziom trudności polegający na tym, że nieraz zalewają nas nieprzeliczone hordy wroga. Do tego ich sztuczna inteligencja szwankuje, a nasi towarzysze bynajmniej na ich tle nie błyszczą.

Dlatego dobrze, że mamy do dyspozycji tryb co-op albo po prostu szybką rozgrywkę, w której możemy się wyżyć przy metalowej muzyce. Bo to wciąż całkiem klimatyczna pozycja, w której czujesz, że siedzisz za sterami jednego z wielu rodzajów mechów. Szkoda, że nie popracowano nad ich fizyką w trakcie walki, przez co stanowią one magnesy na pociski. ■

63

Wrz z rozszerzeniem piąty MechWarrior daje łącznie obszerną zawartość. Niestety gra ma na tyle dużo wad, że w pełni cieszyć się nią mogą tylko najwięksi fani gatunku. Co do reszty – jeśli jesteście ciekawi, zaczekajcie na jakąś promocję.



✦ Akcja jest intensywna, ale gra pozwala też na dużo spokojnego zwiedzania i pielęgnowania przyjaźni.



✦ Potwory to surrealistyczne połączenie roślin, przedmiotów i ludzkich członków.

SCARLET NEXUS

■ PC ■ PS4 ■ PS5 ■ XONE ■ XSX

PRODUCENT Bandai Namco Studios Wersja PL: nie

■ Michał R. Wiśniewski



Widowiskowe walki w cyberpunkowych dekoracjach i fabuła jak z anime – oto Scarlet Nexus, nowe RPG akcji.

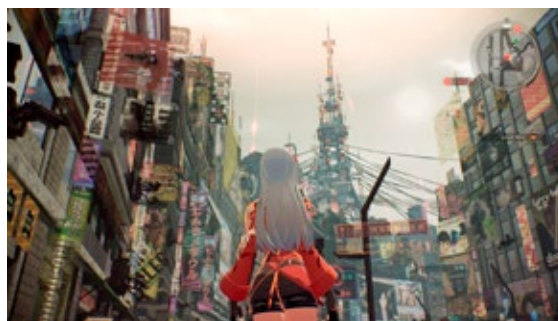
Japońscy twórcy science fiction, odkąd pamiętam, umiłowali sobie esperów – ludzi posiadających psioniczne zdolności. Nic dziwnego – to elegancki paranaukowy sposób, żeby pokazać fantastyczne moce bez sięgania po tandetę magii, poza tym jest coś pasjonującego w zagadkach ludzkiego mózgu. Autorzy Scarlet Nexus postanowili rzecz uporządkować i swoją grę zaliczyli do gatunku Brain Punk, czyli cyberpunka w wydaniu psionicznym.

Gra zaprasza do alternatywnego roku 2020, świata zniszczonego przez inwazję cudaczných potworów. Nieliczne miasta bronione są przez organizację zrzeszającą wojowników o paranormalnych zdolnościach – telekineza, teleportacja, pirokineza i tak dalej. Nie tylko estetyka, ale i struktura tego tytułu przypomina anime (powstał zresztą serial „Scarlet Nexus”).

Początek przywodzi na myśl „My Hero Academia”, historię o młodych adeptach superheroizmu. Walczący z potworami są traktowani jak celebryci – po każdym odpartym ataku pojawia się reporter, by przeprowadzić z nimi wywiad. Ten dość beztrocki początek pokazujący pierwsze misje młodych kadetów to oczywiście zmyłka, fabuła zmierza raczej w stronę serii takich jak „Darling in the Franxx”. Kolejne zwroty akcji są dramatyczne (i melodramatyczne); mamy tu zdrady i tajemnice przeszłości, politykę i prywatę, a także walkę o stawkę większą niż życie. Niektóre rzeczy przewidziałem,

✦ Dwójka bohaterów o takich samych mocach psionicznych, ale różnych osobowościach, sposobach walki i drużynach – warto poznać całość historii.

✦ Zwiedzimy cyberpunkowe miasta pełne hologramów i dronów, opuszczone linie metra, wymarłe dzielnice, zniszczone autostrady, tajne bazy i nie tylko.



inne wzięty mnie zupełnie z zaskoczenia (gra nie skorzystała z pewnego „taniego” motywu).

Rozgrywka składa się z dwóch równoległych kampanii, do wyboru – grać można jako młody idealista Yuito lub stoicka Kasane (przypomina to nieco NieR: Automata; podejrzewam, że nieprzypadkowo). Oboje mają te same moce (telekineza pozwalająca na ciskanie przedmiotami), a ich losy wydają się splecione. Oboje mają też własne drużyny złożone z esperów o różnych mocach. To sprawia, że gra cały czas jest ciekawa – różne konfiguracje bohaterów (można pożyczka ich zdolności) dają różne rezultaty i strategię przeciwko odmiennym potworom, które można podejść na kilka sposobów. Fizyczne ataki (miecz Yuito, noże Kasane) łączą się w kombosy dzięki psionikom, na przykład rażąc przeciwnika prądem. O ile misje poboczne są mało ciekawe, o tyle fajnie rozwiązano zapożyczone z Persony budowanie więzi przyjacielskich: niektóre wyglądają jak visual novel, inne łączą je z krótkimi misjami, pozwalając nie tylko odblokować nowe zdolności, ale też lepiej poznać bohaterów. ■

92

■ Dopieszczona estetycznie (techwearowe mundury, architektura, projekty potworów, sceny akcji) gra, w której pozornie znane elementy układają się w bardzo przyjemną i spójną całość rodem z anime. System walki i rozwoju postaci jest prosty, a jednocześnie satysfakcjonujący.



Legend of Mana

PC PS4 SWITCH

PRODUCENT Square Enix Wersja PL: nie

Zdan

Ach, być znowu młodym! No, w moim przypadku powiedzmy młodszemu. Spokojnie chodzić do liceum, mieć zmartwienia w rodzaju „skąd wezmę na następne piwo”, grać na przerobionym PlayStation (wy też pewnie takie mieliście!), zaliczać klasyk za klasykiem.

Kiedyś to były czasy, a teraz to nie ma czasów. Choć w sumie znów są, bo Square postanowiło przypomnieć jedną z gier właśnie z tamtego okresu. Do tego tytuł - rzekłbym - dość zapomniany, a przypomnienia jak najbardziej godny. Innymi słowy

- zaserwowali nam remaster Legend of Mana. Czy warto wydać na niego ciężko zarobione monety?

To może bez owijania w bawełnę - nie ma jednoznacznej odpowiedzi. Jeśli liczycie na mnóstwo nowej zawartości, wybitne wodotryski graficzne i inne cuda, to się zawiedziecie. Nic takiego tutaj nie uświadczycie. Z drugiej strony, jeśli ktoś grał w oryginał i targa nim nostalgia, to warto jednak po grę sięgnąć. Dlaczego? Po pierwsze i chyba najważniejsze - to nadal świetny i megagrywalny tytuł. Mamy do czynienia z japońskim RPG ze zręcznościowymi walkami. Niby standard, ale pod tą maską jest kilka świetnych rozwiązań, które stawiają tę grę o półkę wyżej. Przykłady? Sami stawiamy sobie mapę lokacji, a zadania, które składają się

Jedną rzecz można spokojnie powiedzieć o świecie Legend of Mana: architektura jest w nim zdecydowanie niestandardowa.

Właściwie w tym warsztacie brakuje tylko bardzo konkretnych elementów - przecież tam wcale nie ma żadnej przykładowej broni! Mogliby jakieś miecze wystawić!

na fabułę gry, możemy rozwiązywać w dowolnej kolejności (w ograniczonym zakresie). Wtedy to było świetne rozwiązanie i do dziś się sprawdza. Dołóżmy do tego prześliczne, ręcznie malowane lokacje - które w remasterze wyglądają nawet lepiej - i jest się w co zagłębić. Nowa odsłona dorzuca też nowe aranżacje muzyki, możliwość zachowywania gry w prawie każdym miejscu czy też wyłączenia walk (poza tymi, które są absolutnie konieczne). Możemy nawet spróbować swoich sił w minigrze Ring Ring Land, czyli towarzyszący tytuł z PocketStation (ktoś to jeszcze pamięta?). Zasadniczo nic powalającego, ale nie o to w tym wszystkim chodzi. Jestem po prostu zachwycony tym, że w końcu mogę na konsoli czy komputerze zagrać w taki świetny tytuł bez emulacji. Może i Square mogłoby dodać więcej „mięska” do tego remastera, ale szczerze? To rzecz przeznaczona dla tych, którzy grali w oryginał albo chcą sięgnąć po kawał historii JRPG z czasów PlayStation. Im graficzne wodotryski nie są potrzebne.

Krótko - może i kieruje mną nostalgia, ale chrzanić to! Legend of Mana to znakomita gra i cieszę się, że mogłem ją sobie przypomnieć. Jeśli tylko nie odrzuca was sam termin JRPG, to spróbujcie. Stawiam dolary przeciwko wiśniówce, że się nie zawiedziecie! ■



75

Świetna gra z epoki oryginalnego PlayStation, która dalej pokazuje pazury. Potencjalnego nabywcę może odrzucić dość mało dodatkowych opcji, ale fani gatunku będą zadowoleni.

Overboard!

PC IOS SWITCH

PRODUCENT inkle Ltd Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

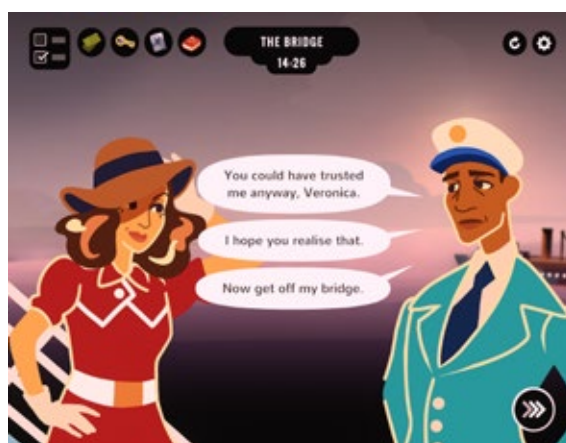
Zbrodnia to niestychana, pani zabija pana. Co prawda pan niezbyt sympatyczny (to jeden z brytyjskich wielbicieli niemieckiego kanclerza Hitlera. Niektórzy mówią, że może z tego wszystkiego wyjść kolejna wielka wojna), ale czy rzeczywiście zasłużył na to, żeby go w nocy wyrzucić za burtę luksusowego liniowca, którym właśnie płynie do Ameryki? Morderczynią jest jego własna żona, jeszcze chwilę temu wschodząca gwiazda sceny, która porzuciła karierę dla małżeństwa.

Overboard! to wywrócony do góry nogami kryminał retro. Ma swojego Poirota, emerytowanego wojskowego, który na koniec zwoła wszystkich do restauracji i będzie zadawał podchwytliwe pytania, ale gracz wciela się nie w niego, ale w morderczynię. Głównym celem jest zatarcie śladów, a jeśli mamy trochę więcej fantazji - zrobienie innego pasażera. Mamy na to osiem godzin, które trzeba dobrze wykorzystać.

Forma gry jest niesamowicie prosta - to oszczędna graficznie visual novel, w której możemy chodzić po

✦ A kto powiedział, że morderczynie nie lubi sobie czasem wstąpić do kaplicy?

✦ Każda mężobójczyni wie, że prawdziwe przyjaźnie należy pielęgnować, bo nigdy nie wiadomo, kiedy się przydadzą.



✦ Palarnia to wspaniałe miejsce na grę w karty i cyniczne rozmowy o innych pasażerach.

statku i wybierać jedną z kilku opcji w rozmowach. Pojedyncza rozgrywka trwa około pół godziny. W tym drobiazgu kryje się jednak drugie, a potem trzecie dno - a po nich jeszcze parę kolejnych. Po dojściu do zakończenia nasza postać budzi się na początku gry, bogatsza o zdobytą wiedzę - kto, gdzie i o której bywa (bo postaci cały czas się przemieszczają po statku, jak kiedyś w The Last Express), jakie tajemnice skrywają na pierwszy rzut oka sympatyczni współpasażerowie... Gra bezlitośnie zapamiętuje nasze działania. Jeśli podamy komuś jedno alibi, a komuś innemu drugie - w śledztwie ta sprzeczność wyjdzie na jaw. Musimy pilnować każdego szczegółu, a kiedy i to nie wystarczy - uwodzić, przekonywać, zastraszać, a czasem

robić nawet gorsze rzeczy. Możliwości rozwoju sytuacji jest mnóstwo, bo każda postać na pokładzie działa niezależnie i zapamiętuje to, co jej powiedzieliśmy i zrobiliśmy. Pod skromną powierzchnią gry kryje się skomplikowana maszyneria.

Uciechy jest z tego mnóstwo. Proste uniknięcie kary jest dla leniuchów. Przecież kiedy śledczy po prostu uzna, że doszło do samobójstwa, nasza bohaterka nie dostanie pieniędzy z ubezpieczenia. Warto się zabawić w rzucanie podejrzeń na innych. Albo pokonywanie wyzwań, jakie gra proponuje przy kolejnych rozgrywkach. Albo próbowanie wszystkiego, czego się tylko da spróbować.

Aha, i nie zapomnijcie porozmawiać z Bogiem w pokładowej kapliczce. Zawsze ma coś ciekawego do powiedzenia, zwłaszcza takiej wspaniałej łajdaczce jak nasza bohaterka. ■

77

✦ Kryminał na odwrót - zamiast odkrywać sprawcę, zacieramy ślady. Gra tekstowa, w którą warto grać mnóstwo razy, za każdym odkrywając nowe granice mactwa.





✚ Zaczątki skromnej bazy, która później rozrosła się wszcz. To jeden z lepszych systemów budowania baz w survivalach.

✚ Różne biomy to odmienna fauna i flora, ale także kolorystyka.

SUBNAUTICA: Below Zero

■ PC ■ PS4 ■ PS5 ■ SWITCH

PRODUCENT Unknown Worlds Wersja PL: tak

✚ Piotr Pieńkowski

Pamiętam, że kiedy studio Unknown Worlds rozważało powstanie DLC do swojego hitu, wielu fanów (w tym i ja) wręcz błagało o arktyczne klimaty. I wkrótce okazało się, że prośby te zostaną spełnione. To znaczy - szybko ogłoszono decyzję, bo prace trwały prawie trzy lata i, jak poprzednio, skorzystano z formuły wczesnego dostępu.

Znów zatem lądujemy w awaryjnej kapsule na oceanicznej planecie 4546B, ale tym razem w okolicy jednego z biegunów, na skrawku lodowca, i od samego początku czujemy wszechobecny mróz. Tak w wyobraźni, jak i w statystykach postaci. A jeśli nam tego za mało, to po zebraniu resztek z kapsuły i wyjściu z kotłowni na otwartą przestrzeń momentalnie przytłacza nas biały bezmiar lodowatego oceanu. Brrr... Jedyną pociechą w tym widoku zdają się być zabawne pingwinopodobne stworzenia gromadzące się na krach, ale niech was ręka boska broni przed zbytnim zaprzyjaźnianiem się z nimi. Odradzam to podobnie jak igraszki z małpami morskimi (złodziejskie nasienie).

Czas na zanurzenie, gdzie wcale nie jest tak zimno jak na powierzchni bez odpowiedniego stroju. Kiedy pierwszy raz skoczyłem na głębiznę, zrazu poczułem się jak w domu, bo spora część fauny i flory jest tu identyczna jak w podstawce. W końcu to ta sama planeta. Łatwo więc poszło ze znalezieniem źródła pożywienia i wody pitnej, podobnie jak z budową pierwszej bazy. To wszystko jednak szybko okazało się pozorem, bo mamy tu także wiele różnic. Na przykład zamiast batyskafu (mały pojazd) i Cyklopa (ogromna jednostka głębinowa) mamy dwa w jednym - czyli modułarny Seatruck, który w istocie jest „tirem” dla wielu rozmaitych przyczep o odmiennych zastosowaniach (towarowa, wypoczynkowa, akwaryjna). Co ciekawe, wszystko to można łączyć ze sobą w dowolnej konfiguracji. Czego chcieć więcej? Zwłaszcza że pozostawiono głębinowy kombinezon PRAWN, który znakomicie uzupełnia Seatrucka.

Dodatek różni się też budową mapy. Tym razem jest ona mocniej rozbudowana w głąb niż wszcz. i przyznam, że klimat w otchłaniach ma swoją moc, zadbane bowiem



Batyskaf



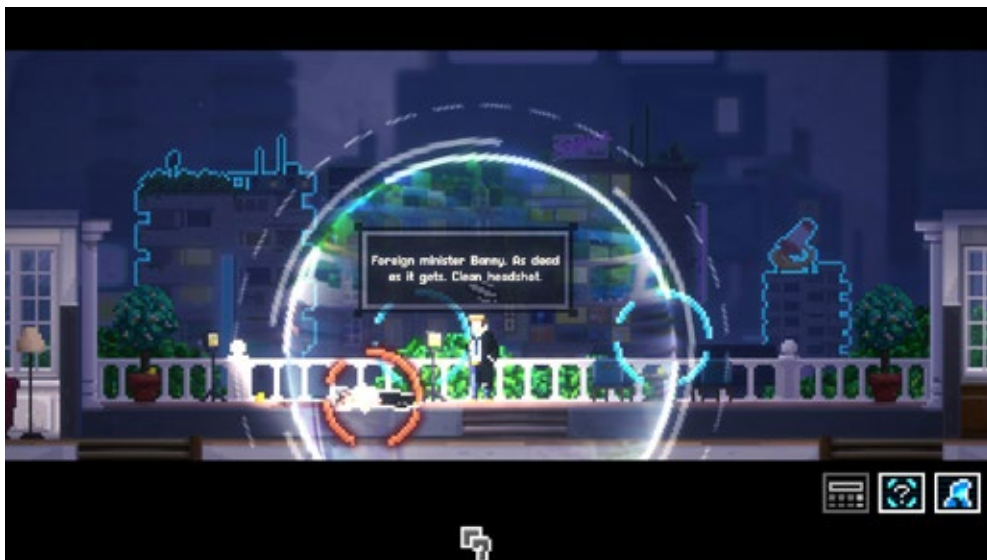
Tym razem mamy do dyspozycji niezwykle batyskaf – podwodny ciągnik z dołączanymi modułami. Warto pamiętać, że tylko kabina działa w nim jako źródło energii. Jeżeli zdarzy się nam odłączyć od niej jakiegś moduły, nie będą one pracować z powodu braku prądu.

o odmienną faunę i florę, ale także o inną budowę geologiczną, a nawet o odrębną kolorystykę.

Jednak najważniejszą zmianą – poza tymi wspomnianymi powyżej oraz wieloma drobnymi, acz cennymi usprawnieniami (jak szafa grająca – cud miód) – jest fabuła. I nie, nie zdradzę, w czym rzecz – powiem tylko, że rozwijamy tu wątki z podstawki i w efekcie mamy coś, co sprawia, że całość przechodzi się błyskawicznie lub nawet, jak to było w moim przypadku, non stop, z przerwami jedynie na sen i jedzenie. A i tak, mimo tych trzydziestu godzin, wciąż jeszcze odkrywam nieznanne zakątki, do których nie trafiłem wcześniej. I pewnie długo jeszcze będę to robił – bo magia tego dodatku przerosła moim zdaniem oryginał. Polecam. ■

90

Niezależne DLC do gry Subnautica z osobną fabułą, tym razem w arktycznych klimatach – absolutne must have dla miłośników podwodnych przygód.



Lacuna



PRODUCENT DigiTales Interactive Wersja PL: nie

User Jama

Rzadko kiedy w przygodówkach można się naprawdę pomylić. Utknąć w miejscu na długie godziny owszem, ale iść dalej ścieżką, w której się nie trafiło we właściwe rozwiązanie, już nie bardzo. Lacuna daje taką właśnie swobodę, ale pewnym kosztem.

Na planetę Ghara przybywa prominentny wysłannik zależnej planety Drowia z petycją do prezydenta

Gracz wybiera, czy palić, czy rzucić, jednak bez palenia ominie nas kilka nastrojowych widoków na miasto.

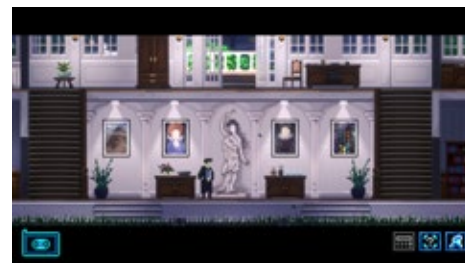
o przyznanie większych swobód. Wizyta zostaje przerwana, kiedy snajper zdejmuje dostojnego gościa, gdy ten pali papierosa na balkonie. Jako Neil Conrad, agent Centralnego Wydziału Wywiadu, musisz rozwikłać tę zbrodnię i odszukać zabójcę, zanim dojdzie do kolejnego mordu politycznego. Do tego - jak wielu pracowników służb - masz kłopoty osobiste, zaszłości z byłą żoną, nie radzisz sobie z dorastającą córką i nie potrafisz odmówić sobie dymka.

Lacuna to klasyczny czarny kryminał osadzony w realiach science fiction. Główny bohater, niczym Philip Marlowe, raczy nas co jakiś czas egzystencjalnymi monologami o tym, jak wszystko sparszywiało. W tle jest wielka rozgrywka polityczna na planetarnej skalę, gdzie na szali leży wiele istnień ludzkich, co motywuje do działania. Dość zgrabnie rozwiązano w grze mechanikę prowadzenia dochodzenia. Możemy tu pozyskać sporo informacji poprzez serwisy informacyjne, rozmowy ze świadkami i innymi agentami oraz maile. Trzeba je przeczytać i odciedzić to, co w danej chwili istotne. Podobnie w rozmowach potrzebna jest staranna selekcja

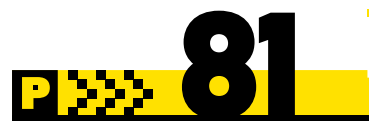
W trybie śledczym bohater widzi przedmioty, które może poddać bliższemu oglądzinom w celu znalezienia śladów zbrodni.

pytań, bo nie ma tu odklikiwania wszystkiego do skutku. Na koniec w węzłowych momentach wypełniamy kwestionariusz z pytaniami wielokrotnego wyboru. Dany kwestionariusz można wypełnić tylko raz i od naszych odpowiedzi zależy dalsza rozgrywka, również jeśli podamy błędne odpowiedzi. W tej grze niewątpliwym atutem jest właśnie to, że decyzje gracza mają swoje konsekwencje oraz wpływ na rozwój historii, która ma wiele możliwych zakończeń.

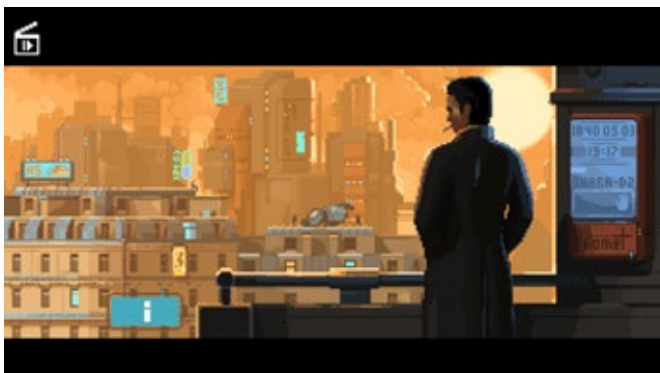
Taka wolność okupiona jest jednak tym, że trzeba grać ciągiem, bez cofania się, bez asekuracji. Gra nie ma systemu zapisywania stanu na żądanie. Jak coś spalimy, to zostanie spalone. Czasem następuje autozapis, ale tylko w wybranych momentach, czasem dłuższych niż pół godziny. Ta przygodówka wymaga od gracza pewnej dyscypliny, ale że historia jest wciągająca, to bez oporów dałem się zaprzuć do tego kierunku. Uprzejmniają go dopieszczane widoki w stylu pixel art i nastrojowy podkład muzyczny z pianinem. ■



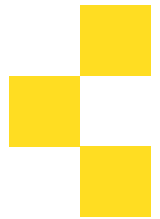
Grafika jest świetna, za wyjątkiem schodów pokazywanych bez perspektywy w postaci pionowych drabinek.



Solidna przygodówka, w której wybory wpływają na rozwój wydarzeń, ale raz podjęta decyzja zostaje z nami do samego końca. Cieszy rozbudowaną międzyplanetarną intrygą. Czasem doskwiera niedopracowana ergonomia interfejsu.



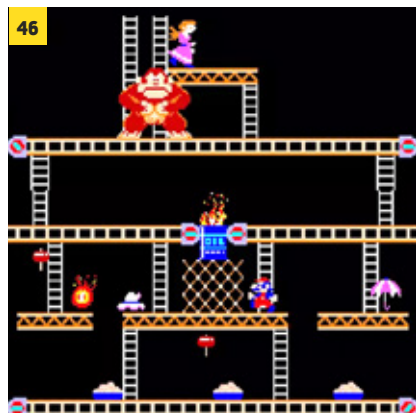
HALL OF FAME



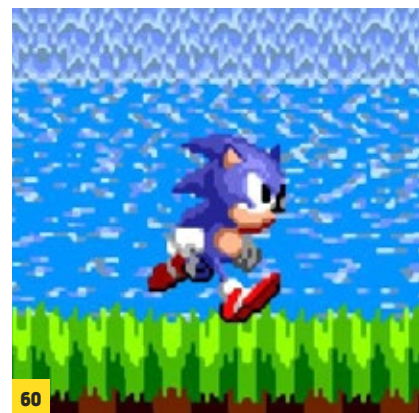
KONSTRUKCJA AUTOMATU BYŁA DOŚĆ ŚMIESZNA, BO NA KAWAŁKU PLASTIKU PRZEDSTAWIAJĄCEGO DOLINĘ WYŚWIETLANE BYŁY POSTACIE DWÓCH REWOLWERWCÓW.



W 1981 roku Donkey Kong był Najlepszą Gą na Świecie, pierwszą, w której występował ludzki bohater z krwi i kości, a przeciwnikami były skaczące beczki albo ożywione płomienie ognia.



Ten przemiły i uprzejmy człowiek, swoisty Piotruś Pan, stworzył jedną z najbardziej brutalnych gier w mainstreamie. Zamieszczamy obszerny wywiad z twórcą God of War, Davidem Jaffe!

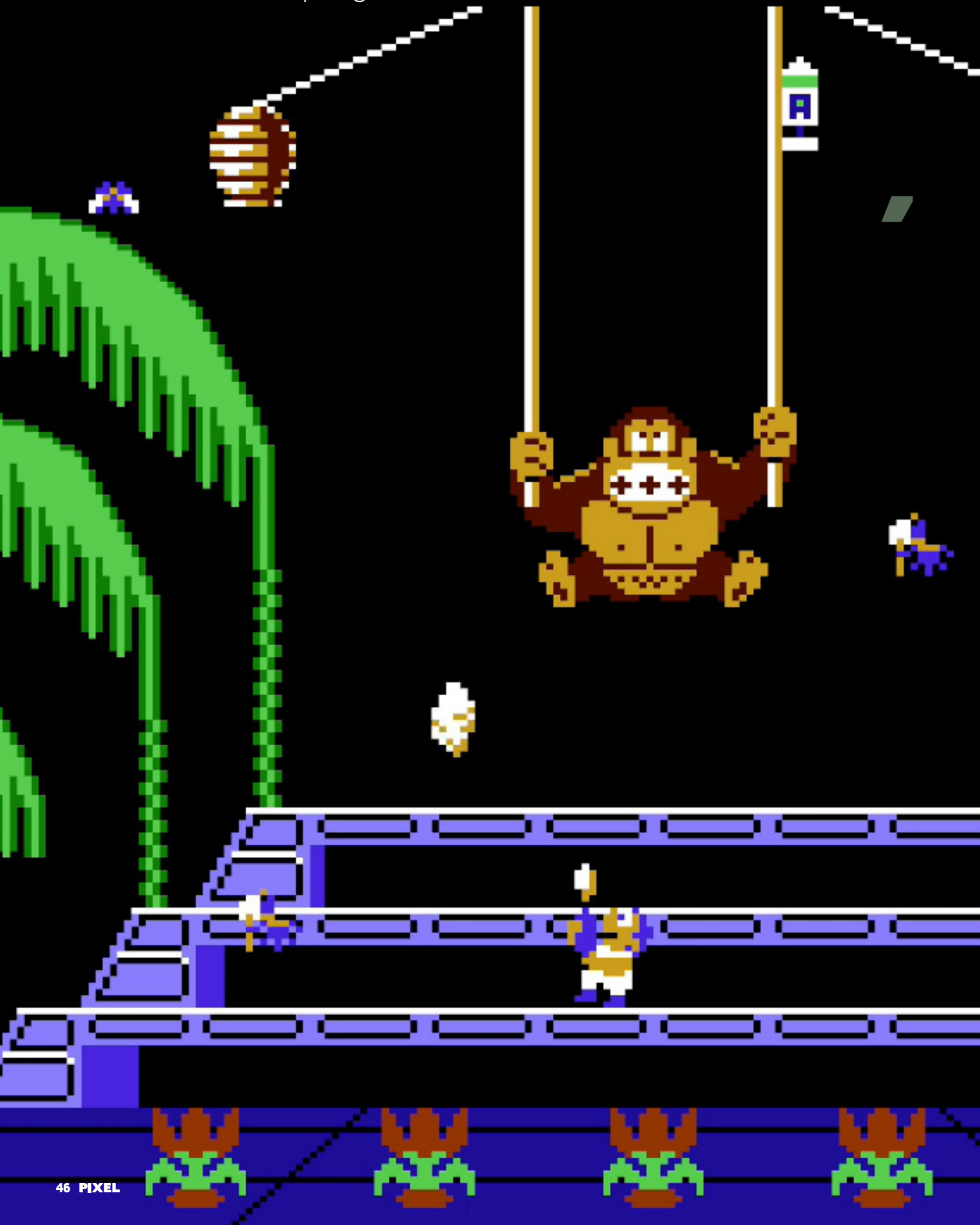


Trzydziestolecie narodzin jeża Sonica nie mogło przejść niezauważone przez czujnych redaktorów Pixela. Bazyl już pisał jeden tekst o bohaterze Segi, ale teraz przygląda mu się z innej perspektywy.

Takashi Iizuka to człowiek odpowiadający w Sedze za całą franczyzę związaną z Sonikiem. Zaczynał jako twórca przy części trzeciej, zaś w 1998 roku był już reżyserem Sonic Adventure.



Final Fantasy Tactics ukazało się pół roku po części siódmej cyklu. Oferowało zupełnie inny rodzaj rozgrywki, do którego fani serii musieli się przyzwyczaić.



DONKEY KONG

Kody genetyczne goryla i człowieka podobno mają niemal stuprocentową zgodność. Ale kto czterdzieści lat temu stanął przy automacie z Donkey Kongiem, temu wszystkie poplątane nitki DNA zrazu się naprostowały, a kwas deoksyrybonukleinowy zastąpiły zera i jedynki.

■ Bartek Czartoryski

Historia gier zna niejednego moment, który można podsumować oklepanym już „takiego czegoś wcześniej nie było”, lecz w tym wypadku faktycznie takiego czegoś jeszcze nie było.

Niby powtarzam sobie, że nie chcę przesadzać, że z całych sił próbuję nie dopuścić do głosu moich osobistych sympatii i zachować dziennikarski obiektywizm, ale tutaj akurat jedno nie wyklucza drugiego. Bo chwila, kiedy automat z Donkey Kong, załadowany na ręczny, składany transportowy wózek - a przynajmniej tak to sobie wyobrażam - wjechał za próg pierwszego salonu gier, podrzędnej knajpy tudzież innego przybytku kultury niewysokiej, była przełomowa.

Na przekór zdrowemu rozsądkowi lubię myśleć, że doszło wtedy do jakiejś gwiazdnej konwergencji, bo przecież jakie były szanse, że tego samego dnia narodzi się nie jedna, ale dwie gigantyczne marki, rozbłyśnięta kariera bodaj najważniejszego człowieka Nintendo i opracowany zostanie nie tylko nowy gatunek gier, ale i nieznanym wcześniej sposób opowiadania.

O ironio, genialne rozwiązania, o których za moment, nie narodziły się z czystej potrzeby serca, lecz z ekonomicznej konieczności. Ale nie czyni to opowieści o Donkey Kong mniej atrakcyjną.

Bynajmniej.

CUDA Z RECYKLINGU

Shigeru Miyamoto przyszedł do Nintendo robić zabawki, bo wychowywał się bez nich. Jako mały chłopiec bawił się powiązanimi sznurkiem patykami i wymyślał historyjki dla wyciętych z papieru postaci. Tyle że czekało go niejakie rozczarowanie, bo firma, która zaczęła od produkcji kart do gier, coraz śmieiej myślała o szeroko zakrojonej ekspansji na rynek automatowy. Ba, z myślą o podbiciu nie tylko Japonii, ale i świata optymistycznie założono nawet zamorski oddział, a na młodego Miyamoto spadło zadanie przygotowania projektu graficznego nowych maszyn.

Pośród gier przyszykowanych przez utalentowanego nowicjusza znalazło się przeznaczone na rynek amerykański Radar Scope, gra, która miała rywalizować z hitowym Space Invaders. Niestety z trzech tysięcy wyprodukowanych egzemplarzy rozeszła się tylko jedna trzecia.



Donkey Kong Jr. ratując ojca z rąk Maria, choć był praktycznie bezbronny, mógł strącać owoce, które spadając na dół ekranu, unieszkodliwiał przeciwników.

**„DK RAP”, OKROPNA
PIOSENKA Z DONKEY
KONG 64, KTÓRA
CHĘTNIE WYKORZY-
STYWANO PRZY
PROMOCJI GRY,
ZOSTAŁA NAPISANA
PRZEZ GRANTA
KIRKHOPE’A,
AUTORA MUZYKI DO
GOLDENEYE 007 CZY
PERFECT DARK.**

Nintendo nie mogło sobie pozwolić, szczególnie na tym etapie rozwoju, na pogodzenie się z klęską i przerobienie wszystkich pudeł na żyletki. Jako że automaty były obrzydliwie drogie, fiasko Radar Scope zagroziło płynności finansowej firmy. Dlatego całkiem rozsądnie zdecydowano, że bebeczy trzeba wykorzystać i przerobić na coś, co może się spodobać kapryśnym Amerykanom.

Niejako z braku laku, bo Nintendo siłą rzeczy nie dysponowało jeszcze doświadczoną kadrą designerską, na szefa projektu mianowano Miyamoto. Niespełna trzydziestoletni pracownik może i nie miał zbyt wielkiego pojęcia o produkcji gier, lecz ostatecznie przekuł to na swoisty atut, bo mógł odmalować zamasztyłą wizję, sypiąc pomysłami jak z rękawa, a dopiero później zamartwiać się, jak to zrobić. Nie jest tajemnicą, że Miyamoto chciał wykorzystać postać Popeye’a, słynnego marynarza, smakosza szpinaku i siłacza z komiksu, który uwielbiał, lecz nie udało mu się zabezpieczyć odpowiedniej licencji (swoje marzenie zrealizował parę lat później).

Dlatego wymyślił coś zupełnie innego, korzystając jednak z fabularnego szkieletu opowieści



Wszystkie imiona zostały nadane ludzkim bohaterom gry dopiero w Ameryce, kiedy pracownicy tamtejszego oddziału Nintendo podrasowali japońskie materiały promocyjne.

Kong natyka się na różne rodzaje beczek, od tych podstawowych, do rzucających, przez pełniące rolę swoistych armat, aż do służących jako checkpointy.



o Popeye'u, który ciągle zmagał się z nieokrzesanym rywalem o serce Oliwki. Kluczowym konceptem przemawiającym za oryginalnością tego, co dopiero miało się narodzić, jest tutaj już sama obecność czegoś na kształt scenariusza. Zgoda, szczerkowego i prostego, ale jednak.

Miyamoto uparł się, żeby jego gra miała klarowną strukturę narracyjną - początek, rozwinięcie i zakończenie - tak jak miały je komiksy z Popeye'em. Dlatego wymyślił historię stolarza, któremu ucieka jego maskotka, tytułowy goryl, porywa mu dziewczynę, bunkruje się gdzieś na szczycie wysokiego budynku i zrzuca na tę beczki. Mało tego.

Gra zawierała cztery poziomy, ale przejście z jednego do drugiego nie odbywało się po prostym cięciu montażowym, lecz połączone były one fabularnymi nićmi. Czyli Kong chwycił Pauline i zwiwał do kolejnego poziomu, oczywiście trudniejszego niż poprzedni, aż nareszcie śmiało kawalerowi udawało się zrzucić go na ziemię i ocalić cnotę swojej wybranki. Miyamoto dokonał jednak rewolucji nie tylko nowatorskim sposobem opowiadania fabuły, ale i mechanikami.

Bo choć biali nie potrafili skakać, to jego bohater, nieprzypadkowo nazwany pierwotnie Jumpmanem (imieniem Mario ochrzcili go dopiero pracownicy amerykańskiego oddziału Nintendo, po człowieku wynajmującym im lokal), sadził susy, piętro po piętrze torując sobie drogę ku rozłoższonemu gorylowi. Nintendo miało przebój.

MALPIE INTRYGI

Potrzeba było jeszcze tytułu. Miyamoto nie znał angielskiego, ale chciał wymyślić coś, co z jednej strony amerykańscy gracze od



razu by skojarzyli, stąd „Kong”, a co z drugiej podkreśli, że tytułowy antagonistą to nie zły gość per se, lecz raczej wkurzony zwierzak.

Legenda głosi, że japoński designer sięgnął do słownika, szukając odpowiedniego hasła, które oznaczałoby mniej więcej tyle co „nieporadny”, i spodobało mu się kolokwialne znaczenie słowa „donkey”. Tak ukuł tytuł tyleż dziś kulturowy, co, nomen omen, nieporadny. Krążą również plotki, że chodziło mu o słowo „monkey”, ale ktoś coś źle zapisał i wszystko jest wynikiem kolosalnego nieporozumienia. Sam zainteresowany jako prawdziwą wersję podaje tę ze słownika.

Miyamoto nie ukrywał, że jego gra inspirowana jest również słynnym filmem z King Kongiem, co wykorzystywało potem studio Universal, żądając od Nintendo odszkodowania, lecz na groźeniu paluszkami się skończyło. Japońska firma nie miała już jednak tyle szczęścia, kiedy przyszło do udowadniania przed sądem swoich racji, gdy została pozwana przez Ikegami Co. Ltd., czyli

➤ Wersja Tropical Freeze na Switcha umożliwia graczom objęcie kontroli nad dodatkową postacią, wyluzowanym Funky Kongiem.

podwykonawcę, którego programiści napisali kod źródłowy Donkey Kong.

Konflikt ten trwał prawie dekadę, aż Nintendo zgodziło się zapłacić za prawa do gry nieujawnioną, lecz na pewno okrągłą sumę. Tak czy inaczej na biednych nie trafiło, bo automaty z oszklawionymi jak tamte czasami z oszklawionymi jak świeże buteczki po obu stronach oceanu. Donkey Kong szybko trafił na konsole i doczekał się sequeli, które ugruntowały pozycję Nintendo.

Dlatego decyzja o prędkim wypuszczeniu kontynuacji była zaledwie formalnością z perspektywy komercyjnej, co nie znaczy, że Miyamoto odpuścił i spoczął na laurach. Przeszykował bowiem kolejną fabularną przewrotkę – z Maria uczynił czarny charakter, z Konga bohatera, a poziomy zaprojektował tak, żeby wykorzystać małą zdolność młodego goryla.

Sequel, wydany zaledwie rok po pierwszej części (wtedy cykl produkcyjny, według słów Miyamoto, wynosił od trzech do czterech miesięcy), zatytułowano Donkey Kong Jr. Rzecz, jak szło się domyślić, dzieła się po wydarzeniach z oryginału i, jako syn Konga, musieliśmy uwolnić ojca pojmanego przez mściwego fachowca. Znowu były cztery poziomy, lecz nie skakaliśmy już po platformach, ale, najczęściej, z liny na linę i z łańcucha na łańcuch.

Maestro



Shigeru Miyamoto to jedno z największych i najważniejszych nazwisk w historii gier. Jako że daleko mu do showmana, rzadko rozmawia z prasą i z reguły unika występów publicznych w swoim rodzinnym kraju, ponoć jest w Japonii niemal anonimowy. Obecnie pracuje nad parkiem rozrywki Super Nintendo World, który ma być częścią Universal Studios Japan.

**MIYAMOTO PRZYŚWIECA NADRZĘDNA
IDEA, ŻEBY GRACZ PRZEŻYŁ KYOKAN,
CZYLI TO, CZEGO DOŚWIADCZYŁ ZESPÓŁ
PRACUJĄCY NAD DANYM TYTUŁEM.**

OBECNIE RARE JEST CZĘŚCIĄ XBOX GAME STUDIOS I PRACUJE NAD EVERWILD, PRZYGDÓWKA AKCJI OSADZONĄ W ŚWIECIE FANTASY.

Pomysł obdarowania Donkey Konga potomkiem wynikał z kwestii praktycznych, jako że Miyamoto uznał, że poruszanie się postacią rozmiaru goryla seniora będzie dla graczy trudne i toporne.

I wszystko to zadecydowało, że Donkey Kong Jr. był hitem nie mniejszym niż jego poprzednik, a marka rozgałęziła się na kreskówki i płatki śniadaniowe. Trzecia część powstać po prostu musiała. Rok później z fabryk wyjechały więc automaty z Donkey Kong 3.

Miyamoto zaskoczył po raz kolejny, bo Maria zastąpił niejaki Stanley, spec od dezynsekcji, który może i czasem sobie podskoczył, ale przede wszystkim strzelał.

Nad kolejnymi planszami - akcja działa się pod dachem szklarni - dominował balansujący na linach Kong, który, złośliwie wyszczerzony, broił, napuszczając roje pszczoł na nas i na nasze kochane kwiatki. Zadaniem dziarskiego Stanleya było unieszkodliwienie rozbrykanego goryla, zanim ten, za pośrednictwem owadziej armii, zniszczy wszystkie roślinki.

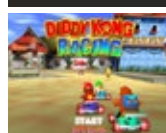
Donkey Kong 3 nie spodobał się już tak bardzo jak poprzednie odsłony, między innymi z powodu zmiany konwencji, powtarzalności rozgrywki i braku Maria, ale sprzedał się dość solidnie, przynajmniej w ojczyźnie. Amerykę dotykał już bowiem powoli nadchodzący kryzys, który podkopał marzenia całej branży. Minęła dekada, zanim Kong znowu pojawił się na ekranach.

Powrócił jednak i silniejszy, i radośniejszy.

KRAJ DONKEY KONGA

Shigeru Miyamoto był w 1993 roku myślami zupełnie gdzie indziej, lecz kiedy Nintendo szukało tytułu mogącego rywalizować nie tylko z grami o Sonicu, ale i popularnym Aladynem (cztery miliony sprzedanych egzemplarzy!) na fantastyczną konsolę konkurencyjnej Segi, złapał za ołówek i kartkę. Skreślił na niej projekt starego/nowego bohatera, na którego czekało zupełnie nowe otwarcie. Donkey Kong miał się zbudzić z zimowego snu. Produkcję gry powierzono brytyjskiemu studiu Rare i po półtora

Wyścigi



Diddy Kong Racing zasługuje na osobną wzmiankę. Bo choć mogłoby się wydawać, że to kolejny klon Mario Kart, nic bardziej mylnego. Gra powstała niejaki przypadkiem, gdyż Rare potrzebowało, po prostu, nośnej licencji dla szykowanej ścigalki, ale marka zdziałała cuda. Sprzedano prawie pięć milionów sztuk gry.

➤ Dzisiejszy Donkey Kong nie jest tym z gry z 1981 roku, ale jego... wnukiem. Oryginalny Kong nosi w świecie DK Country imię Cranky.

roku starań Nintendo znowu miało w rękach hit.

Nie był on jednak dziełem przypadku, lecz wynikiem starannie zaplanowanej i diabelsko kosztownej kampanii marketingowej oraz, ma się rozumieć, efektem nieprzeciętnego talentu braci Stamperów. Gra, której nadano tytuł Donkey Kong Country, była nie dość, że piękna (trójwymiarowe modele przekonwertowano na sprite'y), to jeszcze dynamiką dorównywała serii o Sonicu. Różnorodne, świetnie zaprojektowane poziomy i praktycznie bezszwowa rozrywka, nawet i dzisiaj niepozwalająca ani na moment odłożyć pada (tuż przed napisaniem tego tekstu sprawdziłem to na sobie), zadecydowały o jej niesamowitym sukcesie.

Donkey Kong (pod krawatem!), którym nareszcie dane było grać, skakać i rzucać beczkami, a jego krewniak, Diddy Kong, choć słabszy i mniejszy, był szybszy i zwrotniejszy. Obaj mogli bujać się na linach i jeździć wagonikami. Szybka akcja i humor przekonały do siebie dość graczy, żeby sprzedać ponad dziewięć milionów kopii.

Kolejne dwa lata przyniosły dwa sequele: Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest, którego bohaterem były młodziaki, Diddy i Dixie, obarczeni zadaniem uwolnienia Donkey Konga (skąd my to znamy?), oraz Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!, gdzie Dixie i bobas Kiddy ruszają na odsiecz chłopakom. Jednak mimo triumfalnego pochodu, który zwińczyły wyścigowe Diddy Kong Racing i trójwymiarowy Donkey Kong 64, przygotowany już na nowy sprzęt Nintendo, GameCube, niebawem małpia rodzinka znowu miała zamilknąć. Na początku nowej dekady Rare rozstało się z Nintendo, bo studio zostało przejęte przez wchodzący na rynek gier Microsoft.

I choć przez następne lata wyszło aż kilkanaście gier z Kongami – platformowych, rytmicznych i rajdowych – to nie darmo tytuł Donkey Kong Country Returns





❖ Antagonistami w Tropical Freeze nie były już humanoidalne krokodyle, ale swoiści wikingowie tego świata, polarne zwierzęta w rogatych hełmach.

❖ DK: King of Swing i DK: Jungle Climber mieszały elementy platformowe z łamigłówkami, co było próbą może ambitną, lecz nie do końca udaną.

❖ Donkey Kong Barrel Blast była jedną z niewielu gier z serii, które zebrały negatywne recenzje. Ba, przez niektórych została okrzyknięta kno-tem roku.



otrzymała dopiero produkcja Retro Studios z 2010 roku. Istotnie był to powrót do korzeni side-scrollowanej tradycji serii i najwyraźniej tego oczekiwano, bo gra okazała się ogromnym sukcesem. Podobnie zresztą jej młodszy o cztery lata sequel, Donkey Kong Country: Tropical Freeze. Lecz co dalej?

Nie chcę kolportować niesprawdzonych plotek, ale może zanim numer, który dzierżycie, trafi do druku, nareszcie potwierdzona zostanie informacja o rychłej premierze pierwszej gry z Donkey Kongiem dedykowanej na Switcha. Ponoć już pracuje nad nią ekipa od znakomitego Super Mario Odyssey. Skoro Nintendo tak hucznie celebrowało urodziny Maria, to może wypadałoby również poświęcić z okazji czterdziestki Konga? Stu lat, gorylu. 🐵



GRA IT'S MR. PANTS TO TAK NAPRAWDĘ PRZEROBIONE DONKEY KONG COCONUT CRACKERS, KTÓREGO RARE NIE UDAŁO SIĘ UKOŃCZYĆ Z POWODU PRZEJĘCIA FIRMY PRZEZ MICROSOFT.

POTULNY OJC

Z twórcą serii God of War, *Davidem Jaffe*, rozmawia Piotr Mańkowski.

PIXEL WYWIAD

P Gdy rozpoczynała się złota era automatów, nie miałeś jeszcze skończonych dziesięciu lat, więc domyślam się, że w salonach gier stawiałeś pierwsze kroki w elektronicznej rozrywce? Pierwszą grę wideo zobaczyłem na Florydzie, gdzie pojechaliśmy do rodziny na wakacje. To był 1977 rok, a rzecz nazywała się Boot Hill i wyprodukowało ją Midway Games. Konstrukcja automatu była dość śmieszna, bo na kawałku plastiku przedstawiającego fragment jakiejś doliny wyświetlane były postacie dwóch rewolwerowców. Oczywiście ówczesny hardware nie był w stanie wygenerować kolorowego tła, więc stosowano taki trik. Trochę to przypominało Combat z Atari 2600, czyli strzelanie się dwoma czołgami, tyle że z kowbojami. No, a potem poznałem konsolę Coleco Telstar. Czegóż tam nie było: kierownica, pistolet, wiosełka - wszystko wbudowane w urządzenie. Wkrótce wpadłem w sidła Atari, graliśmy po lekcjach na 2600 i pamiętam, jak pędziliśmy do domu z kolegami, żeby przeglądać katalogi z nowymi tytułami. Cudowne wspomnienia z dzieciństwa... Rety, właśnie się zorientowałem, że wczoraj była czterdziesta rocznica premiery „Poszukiwaczy zaginionej Arki”. Przede wszystkim jednak żyliśmy w salonach gier. Lubiłem wszystkie mainstreamowe maszyny typu Asteroids czy Pac-Man, ale moim ulubieńcem był wtedy Aladdin,

czyli mieszanka Donkey Kong i Prince of Persia. Był też laserdyskowy Cliff Hanger przypominający filmy Hayao Miyazakiego, a także Bubbles od Williamsa, gdzie wcielaleś się w bąbelki w zlewie. To wszystko było cholernie innowacyjne, a dla dziecka oznaczało zetknięcie się z czymś kompletnie nowym. Kochałem Jousta, ale nieuchronnie nadszedł okres fascynacji komputerami - miałem Apple II i grałem w Ultimy, uczyłem się programować w języku BASIC. Wtedy też po raz pierwszy zobaczyłem u znajomych, jak ktoś traktuje gry jak książki, ustawiając je na półce obok siebie i tworząc specyficzną biblioteczkę. Urodziłem się w świecie analogowym, gdzie główną atrakcją stanowiła telewizja, i dobrze pamiętam ten przeskok w nową rzeczywistość, gdzie wszystko wydawało się nowe.

P Tak, ale z drugiej strony na automatach miałeś jedynie zadanie, żeby dokąś uciekać. Dla mnie straszną ulgą było przejście na Commodore 64 i odpalenie gier, w których wreszcie robiło się inne rzeczy, można było postać sobie spokojnie i popatrzeć na otoczenie. Też coś podobnego odczułeś?

Tak, ale nie stanowiło to przełomu. Na Atari 2600 grałem przecież w Adventure, Supermana czy Haunted House. Gry wideo zawsze jawiły mi się jako mieszanka różnych mediów. Wracałem ze szkoły, grałem w Pitfalla

David Jaffe urodził się w 1971 roku w stanie Alabama. Potem przeniósł się na Zachodnie Wybrzeże i studiował w University of Southern California.



IEC KRATOSA



❑ Kratos pojawiał się czasem okutany w ciężką zbroję, jednak preferował walkę z odkrytym torsem.

“

MŁODOŚĆ DAVIDA JAFFE UPŁYŃĘŁA NA OBSERWOWANIU NOWATORSKICH AUTOMATÓW W SALONACH GIER.



POCZĄTKOWO JAFFE MYŚLAŁ O ZACZEPIENIU SIĘ W BRANŻY FILMOWEJ. W KOŃCU LOS ANGELES I HOLLYWOOD KOJARZĄ SIĘ JEDNOZNACZNIE.

i chciałem odkryć każdą tajemnicę tego świata, mimo że w rzeczywistości ich nie było. Genialnymi doświadczeniami były dla mnie wtedy dwa tytuły wypuszczone przez Broderbund - The Mask of the Sun i Serpent's Star. Nazywam je tekstowymi przygodami Indiany Jonesa z grafiką. Biegałem do biblioteki i robiłem research, żeby rozwiązać zagadki w grze. Przebijałem się przez książki o starożytnym Egipcie, żeby rozwiązać jedną z zagadek, aż wreszcie kolega powiedział mi, że to nie ma sensu i lepiej się skoncentrować na samej zabawie.

P A jakie było twoje pierwsze doświadczenie związane z tworzeniem gier?

Już na Apple II pisałem pierwsze tytuły. Jednak nie wymyśliłem sobie wówczas, że zostanę zawodowym deweloperem. Nie wyobrażałem sobie kariery w tej branży. A jak trafiłem do Sony? Na początku lat dziewięćdziesiątych poszukiwałem pracy, chciałem być nowym Stevenem Spielbergiem, patrzyłem takomym okiem na branżę filmową, ale czytałem też niczym relikwią magazyn Electronic Gaming Monthly i nagle odnalazłem tam swój los. Główny artykuł w jednym numerze opowiadał o tym, jak powstaje gra Dracula, luźno oparta na filmie Francisa Forda Coppoli. Robili to w Santa Monica, czyli w obszarze Los Angeles, gdzie wówczas mieszkałem. Tym sposobem zostałem testerem. Nawiasem mówiąc, słabym testerem, który

powinien zostać wyrzucony, bo prosty tytuł jak Hook na podstawie filmu Spielberga kończyłem przez trzy dni zamiast w kilka godzin. Szybko zacząłem przyglądać się temu, jak wygląda tworzenie gier, ale wydawało mi się wtedy, że to proste przełożenie sytuacji z kina - reżyser powinien chodzić po planie i mówić każdemu, co ma robić. Tymczasem tworzenie gier to sport zespołowy.

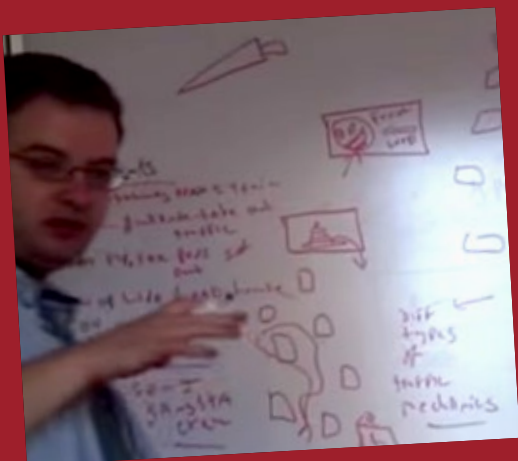
P Opowiedz o tym, jak zaczął powstawać God of War. Działo się to około 2002 roku...

Wcześniej zrobiłem dla Sony Twisted Metal, który podobał się wszystkim i przetaił mi drogę. Przeniósłem się z Foster City w Dolinie Krzemowej, gdzie znajduje się duży kompleks Sony, do Santa Monica, gdzie byłem jednym z założycieli studia. Najpierw pracowaliśmy nad Twisted Metal: Black, potem pomogłem zrobić wyścigi, aż wreszcie nadzorowałem powstawanie trzech różnych projektów. Jeden z nich nosił tytuł Dark Odyssey, a przesłanką do jego powstania był film „Zmierch tytanów” z 1981 roku. Nawiasem mówiąc, on wszedł do kin dokładnie tego samego lata co „Poszukiwacze zaginionej Arki”. Oba filmy zainspirowały Dark Odysseja od strony fabularnej, natomiast główną pomocą podczas projektowania poziomów stał się automat z lat osiemdziesiątych Star Castle. Naszym punktem wyjścia stało się pytanie „A co by było, gdyby Paul Verhoeven wyreżyserował «Zmierch tytanów»?”. Tylko że ludzie nie wiedzieli, kim jest Verhoeven, zmieniłem więc pytanie na „Co by było, gdyby Ridley Scott wyreżyserował «Zmierch tytanów»?”.

Twisted Metal: Black działał w formie sieciowej do 2008 roku.



Szkie do nieukończonoj gry Bang! Miała to być bardziej energetyczna wersja Panzer Dragoon na PlayStation One.



Rok 1999, spotkanie robocze podczas produkcji Twisted Metal: Black.





David ze swoją przyszłą żoną, która zresztą grała jedną z zakładniczek Sweet Tootha, czyli arcyłotra z obrazka poniżej.



David (z prawej) i współtwórca serii Twisted Metal, Scott Campbell. Twisted Metal: Black był piątą częścią serii i ukazał się ostatecznie dwa lata po tym, gdy zrobiono powyższe zdjęcie – latem 2001 roku.

Tak rodził się God of War, ponieważ to właśnie on wykształcił się z Dark Odyssey. Pewnego dnia poszedłem do Kena Feldmana, który był naszym dyrektorem kreatywnym – ten superzdolny człowiek ostatnio pracował przy Star Wars Jedi: Upadły zakon – i zacząłem dyskusję, czy w naszej grze używać motywów greckich, dokładnie jak we wspomnianym filmie, czy rzymskich, z całym ich bogactwem świątyń i pałaców. Zdecydowaliśmy się na miks obu tych kultur. Z samego początku gra przypominała klimatem sword & sorcery i jak spojrzysz na końcową wersję, to najwięcej z tego zostało w drugim etapie, czyli Cliffs of Athens.

P Właśnie dzięki tym niesamowitym scenariom chciało się grać. Pamiętam, że jak zobaczyłem screeny z God of War, od razu pobiegłem do sklepu

i kupiłem PlayStation 2 wraz z grą. Wciągała mnie nie walka, lecz możliwość przebywania w pełnym mitów antycznym świecie. Scenariusz do gry napisała Marianne Krawczyk. Możesz powiedzieć coś więcej o jej roli?

Sam nigdy nie byłem scenarzystą, za to już przy Twisted Metal: Black współpracowałem z kilkoma twórcami komiksów. Ale gdy zacząłem robić God of War, miałem jedynie mglisty obraz fabuły – jej elementy co chwila się zmieniały. Nie wiedziałem, kim będzie główny bohater. Produkcję rozpoczęliśmy od środkowego etapu, zawierającego wyrastającą z pustyni świątynię w stylu Indiany Jonesa, i do tego dobudowaliśmy resztę. Wiedziałem, że chcę mieć Puskę Pandory przypominającą Arkę z filmu Spielberga, ale nie miałem skryzalizowanej wizji. I wtedy na pokładzie pojawiła

Szkice do Twisted Metal 2 powstałe w czasie, gdy ekipie produkcyjnej wydawało się, że oryginał poniesie rynkową klępkę.



GOD OF WAR MA Z TWISTED METAL WSPÓLNE ELEMENTY NIE W SFERZE FABUŁY, LECZ PODEJŚCIA DO SEKWENCJI AKCJI.

“

KRATOS NIE MA CO PRAWDA CZERWONEJ SZARFY, LECZ NA JEGO GŁOWIE POZOSTAŁ ZNAK ROZPOZNAWCZY Z CIĘŻKO ZMYWALNEJ FARBY.

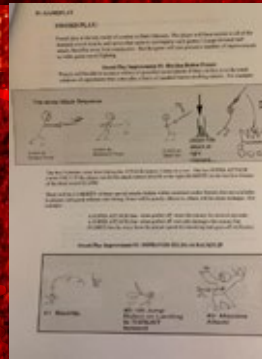
się Marianne. Siedliśmy we trójkę, jeszcze z Alekssem Steinem, i szybko stworzyliśmy całą osnowę God of War. Z Marianne wspaniale się współpracowało, zresztą ona później napisała wiele innych scenariuszy do gier, także do God of War 2.

■ Marianne ma polskie korzenie?

Nie wiem, w Ameryce lepiej o takie rzeczy nie pytać. Gdy na przykład podczas rozmowy o pracę zapytasz kandydata, skąd pochodzi, a potem go nie zatrudnisz, od razu pachnie procesem sądowym. Z Marianne przez lata mocno się przyjaźniliśmy, ale nigdy nie przyszło mi do głowy, żeby ją pytać o pochodzenie.

■ A kto ostatecznie wymyślił postać Kratosa?

Zdawałem sobie sprawę, że w grze opartej na greckiej mitologii nie obejdzie się bez brutalności oraz okazjonalnej nagości. Kilka lat wcześniej byłem w kinie na filmie o skinheadach „Romper Stomper” z Russellem Crowe’em. Gdy go zobaczyłem, pomyślałem, że właśnie taki rodzaj agresywności chcę mieć w God of War. Cały czas jednak nie było skryształowanej wizji Kratosa. Znów we właściwym momencie pojawił się film, tym razem „Więzień nienawiści” z Edwardem Nortone. Moja żona oglądając go ze mną, powiedziała, że nienawidzi bohatera - przemoc w jego wydaniu jest odrażająca, a jednak ten człowiek w jakiś perwersyjny sposób skupia na sobie emocje. Wtedy olśniło mnie, że Kratos trzeba pozbawić hełmów, ciężkich zbroi, w które był pierwotnie okutany. Powoli upodabniałem go do zwierzęcej kreacji Edwarda Nortona.



Od lewej: dwa szkice z gry Mothership oraz oryginalny design doc z God of War, gdy ten jeszcze był znany jako Dark Odyssey.



Skoro wszystko powinno pochodzić z tradycji helleńskiej, te posągi przedstawiają zapewne orły kaukaskie - roboty z brązu wykute przez Hefajstosa. Przypomina się Songbird z BioShocka...

Podczas osiedlania monstrów pojawiała się konieczność wciśnięcia przycisków w odpowiedniej kolejności. Wspominany w Pixelu #70 Dragon's Lair wiecznie żywy!

Ustaliliśmy, że ma mieć biały kolor skóry, po czym pojawił się pomysł Ostrzy Chaosu, czyli przytroczonych łańcuchami broni, którym zainspirowała nas gra Shinobi z PlayStation 2. Jej bohater ma przyczepioną do pleców czerwoną szarfę, która go wyróżniała. Początkowo Ostrza pełniły podobną rolę, zwracając uwagę na Kratosa. I tak sobie wymyślaliśmy kolejne elementy tej układanki, mając pełną swobodę artystyczną. Sony na nic nie naciskało.

P Sony naprawdę nie założyło ci żadnego kagańca? Nigdy nie byłem producentem, tylko twórcą i współscenarzystą. Nie musiałem się więc w ogóle tym zajmować. Było tylko kilka rzeczy, które musieliśmy dostosować do kulturowych ram. Na przykład w wersji amerykańskiej był żołnierz w klatce, którą trzeba było przepchnąć, trochę jak Syzyf kamień. Żołnierz cały czas lamentował, błagając o darowanie życia. Pokazywaliśmy w tej scenie samego Kratosa, który nie był sadystą, nie delektował się przemocą, a jedynie wykonywał wszystko, co potrzebne było do osiągnięcia celu. Nagle okazało się, że w Europie trzeba tego żołnierza wymienić na jakiegoś potwora, bo inaczej nie będziemy mogli wydać tam gry.

Odwiózł nas wtedy Shuhei Yoshida, czyli szef Sony Interactive Entertainment Worldwide Studios. Padły słowa, że świetnie byłoby mieć wersję na PS3, ale dysponujemy przecież bazą stu milionów użytkowników PS2 i byłoby grzechem nie sprzedać im naszej gry. Wydanie exclusive'a na konsolę nowej generacji obcięłoby przychody do 20 procent. A przecież pierwsze egzemplarze PS3 miały wbudowaną wsteczną kompatybilność, więc ich posiadacze spokojnie mogli grać w God of War 2. Podobnie jest teraz z God of War Ragnarok, z którym nie mam nic wspólnego, aczkolwiek instynktownie czuję, że powinien się pojawić na czwórce i piątce.

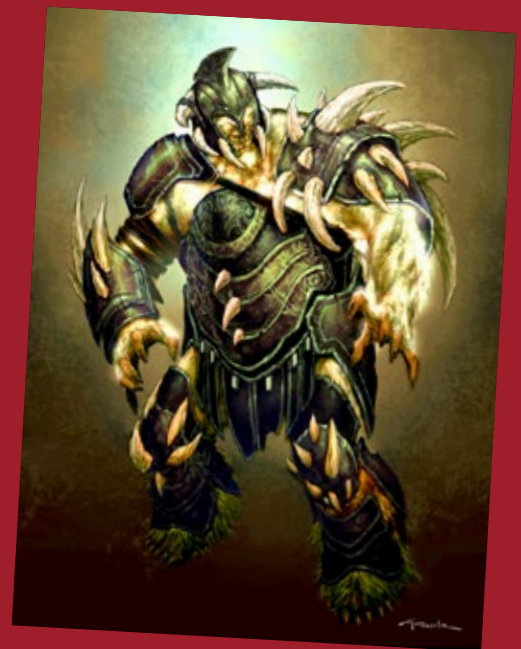
P Przy pracy nad God of War 2 dostałeś wsparcie w postaci Cory'ego Barloga. Czy to w jakiś sposób ostabiło twoje możliwości twórcze, to znaczy... Chwilka, chwilka. Chcesz powiedzieć, że dodanie Cory'ego było politycznym ruchem i próbowano w ten sposób mnie wypchnąć z projektu?



David produkował i reżyserował Dark Guns zaraz po Twisted Metal 2. Jak sam przyznaje, rzecz okazała się pomyłką.

P Po sukcesie God of War szybko zaczęła powstawać kontynuacja. Ukazała się ona na PlayStation 2 około dwóch tygodni po premierze PlayStation 3. Myślałeś wtedy o kompletnie nowej wersji na tę konsolę, wykorzystującej jej możliwości?

Młody Kratos zachowywał się niczym Arnie w większości swoich filmów - bez zastanowienia pchał się w szpony zła.



“

GOD OF WAR NIE BYŁ SAMĄ RZEŻNIĄ. W GRZE, ZWŁASZCZA W CZĘŚCI DRUGIEJ, SPORO BYŁO ŁAMIGŁÓWEK RODEM Z PRZYGODÓWEK.



P Szczerze mówiąc – tak.

Zupełnie nie. Byłem zachwycony, że dostałem wsparcie. Praca nad God of War miała wpływ na moje małżeństwo, rozwalila mi zdrowie, miałem też obowiązki rodzicielskie. Przez trzy lata produkcji żyłem tym. Wpadałem do domu o siódmej wieczorem, żeby zaśpiewać dziecku kołysankę, i wracałem do biura. Jednocześnie obserwowałem, jak wielu moich kolegów zakłada i sprzedaje firmy, kasując na tym miliony dolarów. Sony było szczodre, płaciło dobrze, ale to nie był ten poziom. Byłem tylko wynajętym pracownikiem i całe IP przejmowała firma. Nie było więc tak, że ktoś mnie odsunął. Sam zacząłem się wycofywać, bo chciałem być bardziej na swoim i zacząć pracować ze znajomymi z Utah. Głównym powodem mojego odejścia po

zrobieniu God of War były pieniądze. Chciałem robić coś więcej niż dotąd. Rozpoczęły się spotkania z agencjami promocyjnymi z Hollywood i lunchy z reżyserami filmowymi. Wszyscy ci ludzie byli bardzo majątni, mieli układy, podpisane umowy, byli ustawieni, nawet jeśli z biznesów, w których uczestniczyli, nic nie wychodziło. Patrzyłem na to i uświadamiałem sobie, że niby dobrze zarabiam, a jednak nie stać mnie na dom w Santa Monica. Chciałem spróbować to zmienić.

P A jak z dzisiejszej perspektywy patrzysz na te ostatnie piętnaście lat od czasu pierwszego God of War? Co się najbardziej zmieniło?

Zawsze jako gracz kochałem gry i filmy przygodowe i moim celem w elektronicznej rozrywce było tworzenie tytułów action adventure podszytych filmowym doświadczeniem. Gdy to osiągnąłem, poczułem się szczęśliwy i spełniony, że położyłem cegiełki pod wiele późniejszych tytułów. Gdy teraz mi czasem mówią, że nie jestem tak dobry jak Cory Barlog albo Neil Druckmann, to nie mam z tym problemu.

Na konsolę PSP powstały dwie odsłony God of War i obie prezentowały się niemal równie dobrze jak ich starsi bracia z PlayStation 2.



Pierwszy gamescom z 2009 roku. Jedną z reklamowanych gier był God of War III. David już przy nim nie pracował.



Zapewne mają rację. The Last of Us Part II jest znakomitym tytułem. Lubię Days Gone, ale jeszcze bardziej lubię Returnala, bo doprowadza to, o co zawsze mi chodziło, na jeszcze wyższy poziom. Mamy Devil May Cry, ale to jest bardziej kopanina niż cokolwiek innego. Generalnie gry action adventure wypączkowały w silny gatunek.

P Jak doszło do nawiązania przez Ciebie współpracy z Movie Games?

Ja wykonałem pierwszy krok, ponieważ zacząłem streamować Lust from Beyond. Myślałem, że to będzie głupia gra, z której będzie można sobie pożartować. Okazało się, że jest zadziwiająco dobra, no i przy okazji dziwna. Są tam potwory wyglądające jak wielkie waginy, Myślałem sobie „W co ja, do cholery, gram”, ale to było wciągające i fascynujące. Jeden aktor



❖ Lust from Beyond (Pixel #68) przyciągnęło Davida do Movie Games i pozwoliło mu na nowo odkryć w sobie iskrę do tworzenia gier.

podkładający głos wydał mi się okropny, natomiast cała reszta była świetna. Potem odkryłem The Beast Inside i połapałem się, że to produkt od tych samych ludzi. A potem napisał do mnie Piotr Gnyp i nawiązaliśmy kontakt. Skojarzyło mi się to z czasami, gdy budżety gier były wystarczające, żeby tworzyć ciekawe rzeczy, ale nie sięgały setek milionów dolarów, bo to zawsze oznacza, że grę współtworzy dział marketingu, ekipa od PR oraz grono menedżerów wyższego szczebla. Każdą zmianę trzeba zatwierdzać, każdą nowinkę, jaka się pojawi na rynku, próbować przejąć i umieścić we własnym produkcie. Do takich produkcji trzeba mieć umiejętności, których nigdy nie posiadałem i nie chcę posiadać. A ci z Movie Games mówią, że robią grę o sprzedawcy narkotyków albo o pracy szpitala... na linii frontu. W tych tytułach może się zdarzyć, że Kochasz się z kobietą mającą głowę potwora. Skojarzyło mi się to z Sony starszym o dwadzieścia lat, gdy wszystko było możliwe.

P Możesz powiedzieć coś konkretnego o swoich planach?

Będę robił grę o Martinie Lutherze Kingu. To będzie historia alternatywna lat sześćdziesiątych, w których ten działacz zyska supermoce, a wszystko będziemy obserwować oczami młodego człowieka. Tak, to Movie Games, baby. Nie, to totalne kłamstwo, takiej gry nie będzie. Tak na serio to na razie rozmawiamy i dopiero niedługo siądziemy do stołu, żeby wypracować umowę opisującą naszą współpracę.

P Powodzenia i dziękuję za rozmowę. 



❖ Gdy się patrzy na bossów, z którymi przyszło się Kratosowi mierzyć, większość z nich robi przynajmniej tak samo mocne wrażenie jak nasz heros.

❖ Zdziorna mina Sonica jasno mówi, że mały jeź przędziej straci ostatnią igłę, niż kupi jakąś grę Nintendo.

❖ Sonic nie śmiał się z liska o dwóch ogonkach. Zamiast tego uczył, że inność i oryginalność mogą być czymś dobrym.



❖ Z czasem gry o Sonicu wyglądały coraz lepiej, ale podstawy zabawy pozostały niezmienne.

Co dał nam

SONIC?

JEŚLI KIEDYŚ POTRZEBOWALIBYŚCIE DOWODU, ŻE GRY KOMPUTEROWE SĄ BARDZO SPECYFICZNE, KONIECZNIE WSPOMNIJCIE, ŻE TO MEDIUM, W KTÓRYM SKUTECZNĄ BRONIĄ W WALCE Z HEGEMONEM OKAZAŁ SIĘ JEŻ. I TO W DODATKU NIEBIESKI.

■ Bazyl

Jak zapewne wiecie z lekcji historii albo tekstu, który ukazał się w Pixelu #31, Sonic odniósł spektakularny sukces, przyczyniając się do zmiany balansu sił w wojnie o rząd dusz i portfeli graczy. A tak się składa, że niebieski nicpoń kończy właśnie trzydzieści lat. Mamy więc wymarzoną okazję, żeby nieco pogrzebać w jego życiorysie i zastanowić się, co dał nam najszybszy jeź świata.

GDYBY NIE NINTENDO...

Przede wszystkim należy powiedzieć jedno – Sonica nie byłoby, gdyby nie... Nintendo. Spektakularny krach z 1983 roku powalił na deski potentatów rynku z Atari na czele i sprawił, że gry wideo uważano za sezonową modę. To właśnie dzięki japońskiej firmie poglądy te zrewidowano – ona wciąż dostrzegała potencjał w grach na automaty oraz domowych konsolach. Jednym z przełomowych wydarzeń było wprowadzenie na rynek amerykański i europejski Famicomu, który przy tej okazji został przebrany w szare ciuszki i przemianowany na Nintendo Entertainment System. Dopieszczony tytuły takie jak Super Mario Bros. czy Legend of Zelda podbiły serca graczy i zapewniły firmie dostęp do głównych sieci sklepów w USA. Koncern z Kioto rozsiadł się wówczas wygodnie w fotelu lidera,

■ Niebieski kolor Sonica nawiązywał do logo Segi i miał sprawić, że jeż od razu będzie kojarzony z firmą.



zagarniając przytłaczającą większość rynku.

Konkurencja nie miała nic, czym mogłaby zagrozić potentatowi, więc musiała pogodzić się z faktem, że to Nintendo dyktowało warunki. Jedną z firm, które próbowały odszczekiwać się prześladowcom z pańskiego dworu, była Sega. Amerykański oddział koncernu prowadził agresywne kampanie marketingowe wymierzone w potężnego rywala, ale ten ignorował zaczepki. Nie liczyło się przecież to, jak głośno ktoś szczeka, ale to, czy ma zęby, by ugryźć. Zabawne reklamy mogły oczywiście zjednywać Sedze sympatię potencjalnych klientów, ale zagrać się w nie nie dało. Kluczem do zmiany status quo miała być szesnastobitowa konsola Sega Mega Drive, dystrybuowana w USA jako Genesis. Uchodziła za lepszy sprzęt niż konkurencyjne SNES, ale gracze nie czerpią przecież przyjemności z patrzenia na rzędy pinów i układy scalone. Potrzebna była gra, która zdoła pokazać, że Mario nadaje się tylko do przetykania umywalek.

JEŻ FRANKENSTEINA

Mawia się, że sukces ma wielu ojców i narodziny Sonica są tego dobitnym przykładem. Odpowiedzi na to, dzięki komu mały sprinter pojawił się na świecie, jest cały szereg.

I co ciekawe, w każdej z nich jest część prawdy. Na pewno ojcem chrzestnym jeża można mianować Hayao Nakayamę. To sam prezes Segi nalegał na opracowanie maskotki na miarę nintendowego ruropuca. Inspiracji szukano wszędzie. Ogłoszono nawet wśród pracowników Segi konkurs na nową twarz firmy. Marzenie szefa miał jednak spełnić Naoto Oshima. Podczas wyjazdu do Nowego Jorku zabrał on ze sobą najciekawsze projekty i pokazywał je przypadkowym ludziom. Najwięcej sympatii zyskał jeź i to jego projektant wziął na warsztat. W międzyczasie zwierzak dorobił się też imienia Sonic nawiązującego do szybkości, czyli cechy mającej wyróżniać grę Segi na tle konkurencji.

Za rodziców jeża zapewne chcieliby uchodzić także pracownicy amerykańskiego oddziału Segi, kierowanego wówczas przez Toma Kalinske. Podobno byli oni przerażeni przesłanym im przez Japończyków projektem Sonica. Z opisów wynika, że na tym etapie jeź miał ostre zębiska, ćwiekowaną obrózkę i ludzką dziewczynę o imieniu Madonna. Amerykanie uznali, że taki stwór raczej będzie straszyl dzieci, niż zdobędzie ich serca. Forsowali więc zmiany mające nadać mu przyjaźniejszy wygląd. Jeśli zebrać wszelakie inspiracje, o których przez lata

✦ Gdyby nie Sonic, to wojna konsolowa byłaby raczej konsolową masakrą, a Sega mogłaby tylko marzyć o tym, że chociaż na chwilę zasiądzie na fotelu lidera.

✦ Tails pierwotnie miał nazywać się Miles Prower, aby nawiązywać do „miles per hour”. Pomysł ten nie spodobał się amerykańskiemu marketingowcom.



wspominali wszyscy ojcowie Sonica, to okazuje się, że jest on popkulturowym potworem Frankensteinia.

Otóż ciało jeża zapożyczono od Myszki Miki, natomiast głowę Oshima miał wzorować na kocie Feliksie - bohaterze przedwojennych kreskówek, który doczekał się gry komputerowej wypuszczonej przez... Nintendo. Także dodatki nie były przypadkowe, gdyż charakterystyczne buty przybrały kolor czerwieni Świętego Mikołaja, a sam ich krój nawiązywał do obuwia Michaela Jacksona. Co ciekawe, niektóre elementy oryginalnego pomysłu powracały w nieco zmienionej formie. Na przykład Madonna pojawiła się w publikowanych przez wydawnictwo Archie komiksach o niebieskim sowizdrzale.

KRÓLIK NIE DAL RADY

Oczywiście stworzenie postaci, którą pokochają miliony, to ważna część

sukcesu, ale możliwość wyświetlania statycznej grafiki z sympatycznym językiem raczej nie sprawiłaby, że gracze zapragnęliby mieć w domu sprzęt Segi. Sonica trzeba było jeszcze ożywić. I tu na scenę wkracza Yuji Naka - to on był autorem modelu rozgrywki. Jak twierdził w wywiadach, wcześniejszy koncept zakładał, że w grze pojawi się królik z chwytymi uszami, ale pomysł ten przerastał szesnastobitowe cacko Segi. Naka postanowił więc zastąpić go zwierzęciem umiejącym zwiijać się w kulkę. To właśnie pod tą postacią bohater miał płynnie pędzić po planszach. Co ciekawe, prędkość była nieco problematyczna i zmieniano ją wielokrotnie. Chodziło o to, aby z jednej strony sprawić, by wąsacz od Nintendo wyglądał jak wyjątkowo apatyczny ślimak, ale z drugiej nie przesadzić, gdyż to mogłoby dezorientować gracza i odbierać frajdę z zabawy. Istotne trzy jeny dorzucił także Hirokazu Yasuhara - autor poziomów, po których



U szczytu sławy mały jeź był bardziej rozpoznawalną postacią niż Myszka Miki.



W ciągu trzydziestu lat Sonic nieco zmienił wygląd oraz znalazł gromadę wiernych przyjaciół...



...oraz zaciekle wrogów na czele z wąsatym Dr. Robotnikiem, znanym także jako Eggman.

nasz mały bohater miał zasuwać, zbierając złote pierścienie.

Do tego dochodzi cała masa osób, które przyczyniły się do tego, że latem 1991 roku Sonic the Hedgehog trafił na sklepowe półki. Zapewne jego sukces nie byłby tak wielki, gdyby nie kilka odważnych zabiegów marketingowych. Na przykład to, że w USA zdecydowano się dorzucić grę do Segi Genesis. Ruch ten kłócił się z polityką firmy, żeby zarabiać na oprogramowaniu, ale okazał się skuteczny. Istotnym krokiem było także pokazanie światu, że Sonic jest lepszy od Maria. Aby mieć to na papierze, jeżdżono od miasta do miasta, organizując w centrach handlowych akcje grania w hity o jeżu i hydrauliku. Następnie pytano, która gra jest lepsza. Zdecydowana większość stawiała po stronie kolczastego biegacza, co skrzętnie odnotowywano w komunikatach prasowych. Jako że Sega starała się przy każdej okazji grać konkurencji na nosie, Sega World Tour zaczęło w Seattle, gdzie znajdowała się amerykańska kwatera Nintendo. Ambitnych akcji było znacznie więcej. W ciągu lat Sonic pojawiał się między innymi na bolidach Formuły 1 i został pierwszą postacią z gry na słynnej nowojorskiej paradzie z okazji Dnia Dziękczynienia. Co ciekawe, balon z jeżem zerwał się wówczas i poszybował w zupełnie innym kierunku, niż powinien. Na szczęście dla Segi udało się przekonać prasę, że Sonic był znów zbyt szybki i zgrabnie wybrnięto z potencjalnych tarapatów.

PREMIEROWA PREMIERA

Sonic stał się także bohaterem znacznie donioślejszego wydarzenia. Obecnie jednoczesne premiery gier



Jeśli Sauron szukał pierścienia, to mógł poprosić o pomoc Sonica. W końcu jeż znalazł ich już tysiące.

JEŚLI ZSUMOWAĆ GRY SPRZEDANE I DOSTĘPNE ZA DARMO, TO OKAZUJE SIĘ, ŻE TYTUŁY Z SONIKIEM ROZESZŁY SIĘ W PONAD 800 MILIONACH EGZEMPLARZY.



na całym świecie są normą. Szczególnie dystrybucja cyfrowa sprawiła, że takie przedsięwzięcie nie nastrocza wielkich trudności. Tymczasem trzydzieści lat temu nikt nie bawił się w logistykę, jakiej wymagałaby próba jednoczesnego rozpoczęcia sprzedaży na całym globie. Gry trafiały wówczas do poszczególnych krajów, a nawet sklepów w zupełnie różnym czasie. I tu znów szlaki przetała Sonic, a dokładnie jego sequel.

Marketingowcy Segi uznali, że łatwiej rozpalić oczekiwanie graczy, jeśli będą czekali na konkretną datę, a nie na bliżej niezidentyfikowany dzień w przyszłości. Wymyślono więc, że Sonic the Hedgehog 2 trafi w ręce fanów na całym świecie dokładnie 24 listopada 1992 roku. Może wtorek nie był najszcześniejszym dniem tygodnia na taką imprezę, ale za to angielskie „Tuesday” dawało się zgrabnie połączyć z tytułem gry, dzięki czemu wydarzenie ochrzczono Sonic 2sday. Wprawdzie akcja nie obyła się bez trudności, ale pierwsza ogólnoswiatowa premiera gry stała się faktem, a Sonic mógł dorzucić sobie kolejne osiągnięcie do CV. Zresztą całkiem już pokaźnego. Udało się też zrealizować cel, o którym marzyło kierownictwo Segi - maskotka firmy stała się jedną z ikon popkultury oraz nieodłącznym elementem krajobrazu lat dziewięćdziesiątych. No, przynajmniej w tej części świata, gdzie królem konsol nie był Pegasus.

TO JESZCZE NIE KONIEC

Wówczas Sonic był na szczycie, ale zaczął z niego zjeżdżać.

✦ Niegdyś Sonic i Mario byli zaciekle wrogami, a dziś występują razem w olimpijskich grach współtworzonych przez Segę i Nintendo.



✦ Sega starała się odciąć od pomysłów konkurencji, ale seria Sonic & Sega All-Stars Racing pokazuje, że dziś nie stroni od zapożyczeń.

Oczywiście w ciągu lat jeż doczekał się armii kumpli i szeregu gier. Wiele z nich zebrało wysokie oceny, lecz trudno znaleźć pozycje, które wyróżniałyby się na tle konkurencji tak wyraźnie jak pierwsze odsłony. Seria raczej powielała znane schematy i kopiowała pomysły konkurencji, niż próbowała wyrzucić świat gier do góry nogami. Zabrakło też dodatkowego bodźca, jakim była wojna między Segą a Nintendo. Ta zakończyła się, a niespodziewanie wygrała ją...

Sony. PlayStation pogodziło konkurentów i zdominowało rynek. Segę cios ten zabolął szczególnie i po słabej sprzedaży Saturna i Dreamcasta zrezygnowała z produkcji konsol, skupiając się wyłącznie na oprogramowaniu. Jeszcze trzy lata temu moglibyśmy skończyć naszą opowieść w ten niezbyt optymistyczny sposób. Sonic jawiłby się wówczas jako nieco przebrzmiała gwiazda, która najlepsze lata ma za sobą i dziś głównie odcina kupony od dawnej świetności. Tymczasem jeż wrócił. I to w świetnym stylu.

Kinowy „Sonic. Szybki jak błyskawica” okazał się nadspodziewanie dobry. I to nie dobry jak na adaptację gry, ale po prostu dobry. Może być to o tyle zaskakujące, że pierwsze zapowiedzi nie nastrojały optymistycznie i wróżono kolejną spektakularną klępkę przy próbie przeniesienia pikseli na srebrny ekran. Na domiar złego przedstawiony w trailerach jeż wyglądał, jakby projektował go Mario. Tymczasem, podobnie jak przed premierą pierwszej gry, zafundowano Sonicowi operację plastyczną, która wyszła mu na dobre. Na ekranie blyszczczała też inna nieco zapomniana gwiazda lat dziewięćdziesiątych, czyli Jim Carrey, który okazał się fenomenalny w roli Doktora Robotnika. Film o niebieskim biegaczu zebrał pozytywne recenzje i nieźle zarobił, co otworzyło drogę dla sequela. Ma on trafić do kina w 2022 roku. Jeśli więc ktoś wysyła Sonica na emeryturę, to zdecydowanie się pomylił. Mały jeż pędziwiatr jest dziś na świetnej drodze, by zdobywać nowych fanów trzydzieści lat po tym, gdy podbił serca pierwszych. ■

SONIC i jego pan

Z producentem i twórcą Segi odpowiedzialnym za markę Sonica, **Takashim Iizuką**, rozmawia Piotr Mańkowski.

PIXEL WYWIAD

P Jakie są największe zalety Sonica jako bohatera gry wideo?

Spośród wszystkich postaci pojawiających się w elektronicznej rozrywce najbardziej wyróżniają go prędkość poruszania się oraz wyjątkowy, trudny do ujęcia w słowach charakter. Przez lata wypuszczaliśmy wiele tytułów, które były unikatowe, wiemy, jak trudno stworzyć grę opierającą się tylko na głównym bohaterze.

P W jaki sposób Sonic zdołał przetrwać wszystkie te lata, podczas gdy na przykład inny bohater Segi, Alex Kidd, popadł w zapomnienie?

Po prostu byliśmy w stanie cały czas wydawać nowe gry z jeżem. Nieważne, jak mocne jest twoje IP, jeśli wciąż nie dostarczasz nowych treści, rynek szybko o tobie zapomni. A jedynym powodem, dla którego mogliśmy cały czas produkować nowe gry z Sonikiem, jest nieustające wsparcie fanów. To oni kupowali nasze produkcje i wspierali nas przez te wszystkie lata.

P Podczas Pixelowego wywiadu współtwórca Sonica, Hirokazu Yasuhara, wspomniał o roli byłego

szefera Segi, Toma Kalinske, w stworzeniu fenomenu błękitnego jeża. Nie chodziło o to, że go wymyślił, tylko że bardzo agresywnie go promował. Pamiętasz tamten czas?

Jest dokładnie tak, jak mówisz. Gdy Sonic został wypuszczony na rynek w 1991 roku, konsola Mega Drive miała niewielki udział w rynku, więc bez agresywnego marketingu Sega of America i Sega Europe, wsparte go wysiłkiem ekipy produkcyjnej, to nie mogłoby się udać.

P Którego Sonica lubisz najbardziej i dlaczego?

Moja ulubiona część to ta, przy której miałem okazję pracować, Sonic Adventure 2. Natomiast osobom niemającym wcześniej kontaktu z niebieskim jeżem gorąco polecam Sonic Mania, zwłaszcza miłośnikom platformówek 2D. Z kolei lubiący współczesne produkcje 3D lepiej odnajdą się w Sonic Colors. Oba te tytuły są pełne patentów charakterystycznych dla starych części i godnie reprezentują świat Sonic the Hedgehog. We wrześniu wypuszczamy zresztą remastera Sonic Colors i mam nadzieję, że przypadnie do gustu szerokiej publiczności.

■ Sonic Adventure 2 ukazał się w dziesiątą rocznicę premiery oryginału. Takashi był reżyserem, zaś gra ukazała się między innymi na Dreamcasta i GameCube'a.



■ Sonic Mania świadomie nawiązywała do dawnych czasów, a jej premiera miała uświetnić dwudziestą piątą rocznicę premiery Sonic the Hedgehog.





✦ Sonic Colors wypuszczono w 2010 roku. Planowany na wrzesień remaster pojawi się na PC, PlayStation 4, Xbox One i Nintendo Switch.



✦ Takashi jest kierownikiem Sonic Team od 2008 roku.

P Czy w dzisiejszym brutalnym świecie gier wideo są jakieś granice, których Sonic nigdy nie przekroczy?

Jeż od zawsze walczy i karze Doktora Eggmana próbującego zniszczyć świat. Przez trzydzieści lat podtrzymywaliśmy tę relację, ponieważ Sonic nigdy nie zabija doktora. Nasz bohater nigdy nie używał broni palnej ani nie będzie zabijał ludzi czy zwierząt. Udało nam się utrzymać te założenia przez trzy dekady i nie sądzę, żeby to się kiedykolwiek zmieniło.

P Myślicie o umieszczeniu Sonica w innych grach niż platformówki?

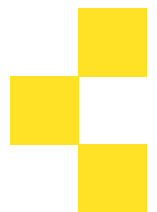
Już to robiliśmy - w RPG, grach sportowych albo tak zwanych party games. Wydaje mi się, że drugim po akcyjniakach najpopularniejszym gatunkiem dla Sonica są wyścigi samochodowe. Ostatnią naszą produkcją z tego gatunku było Team Sonic Racing z 2019 roku. Cały czas myślimy o nowych środowiskach dla Jeża!

P Na koniec chciałem zapytać, jak się zmienił wasz trzydziestolatek. Czy jego wiek jest jakoś odwzorowywany w grach czy filmach?

Technologia od lat dziewięćdziesiątych znacznie poszła naprzód i teraz można z wielką pieczołowitością odwzorowywać różne powierzchnie oraz materiały - i moglibyśmy pójść tym torem, dostosowując wygląd Jeża. Ale nie - chcemy, żeby dzieci i wnuki naszych graczy miały do czynienia z tym samym bohaterem, poniekąd zakonserwowanym w czasie. Sonic ma być taki, jakim go wszyscy pamiętają. Niezależnie, czy teraz, czy za sto lat. ■



TAKASHI IIZUKA PRZESZEDŁ PRZEZ WSZYSTKIE STOPNIE KARIERY W SEDZE, AŻ W KOŃCU POWIERZONO MU KLUCZOWE STANOWISKO, ODDAJĄC POD OPIEKĘ NAJWAŻNIEJSZE AKTYWA FIRMY.



FINAL FANTASY TACTICS

Zacznę, jak to mam w zwyczaju, od pewnej teorii. Otóż wydaje mi się, że te tytuły, które zasługują na miano najlepszych, na growy Olimp, muszą wykazywać mistrzostwo w więcej niż jednej kategorii. W ich przypadku nie wystarczy cudowna grafika czy świetna mechanika.

■ Zdan

■ Nasz dzielny Ramza ma zdecydowanie konkretny gust, jeśli chodzi o modę. Niebieskie wdzianko świetnie pasuje do fryzury i tej okrągłutkiej buzi!



Tutaj musi być wręcz złota sieć przeplatających się niteczek, które na samym końcu utworzą powalający gracza na kolana gobelin. Do tego jeszcze dodam, że pewne okoliczności dodają grze chwały. Co mam na myśli? Przykładem może być Final Fantasy VII - dla wielu pierwsze spotkanie z serią Final Fantasy.

Niektórzy pewnie odbili się od siódemki, ale nawet jeśli kilka osób po jej poznaniu sięgnęło do historii i zaczęło grać w starsze części, to jest swoisty „plus dodatni”. Powyższe okoliczności nie są oczywiście konieczne, ale po prostu dodają tytułowi smaczku. Co prowadzi nas do tytułu omawianego dzisiaj. Ludzie często pytają mnie, jaka jest najlepsza gra z serii Final Fantasy, i równie często oczekują odpowiedzi: „siódemka”. Otóż nie, moi drodzy - moim zdaniem absolutnie najwspanialszym tytułem noszącym miano FF jest swoisty odprysk, czyli Final Fantasy Tactics.

Teraz czas na odrobinę historii, która może pomóc zrozumieć fenomen tej gry. Final Fantasy Tactics wydano na PlayStation w Japonii latem 1997 roku, a w USA ukazało się kilka miesięcy później. Skupimy się na Ameryce, bo Japonia doskonale znała

gatunek, który reprezentował Tactics, czyli strategię RPG. W Stanach było z tym gorzej, a o Europie trudno nawet mówić. Warto zaznaczyć, że w 1998 roku gry z tego gatunku miały już całkiem bogatą historię i kilka znakomitych przedstawicieli. Nie chodzi o to, by zrzucić was teraz tytułami, ale warto wspomnieć o seriach Fire Emblem, Shining Force, Super Robot Wars czy absolutnie świętym Tactics Ogre: Let Us Cling Together.

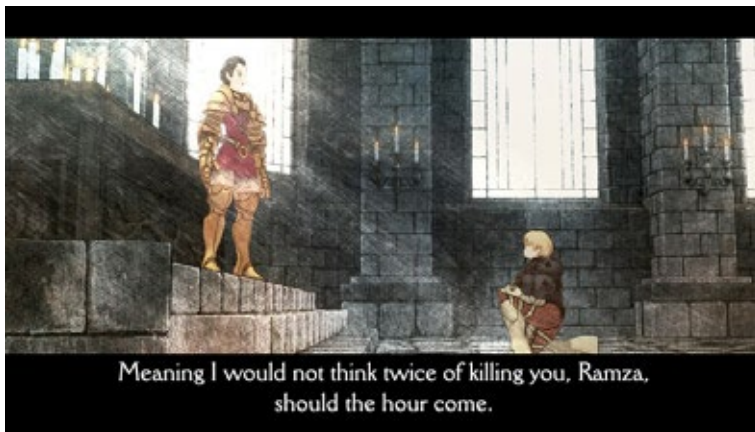
Ta ostatnia gra stanowi coś w rodzaju protoplasty FF Tactics (ukazała się w Japonii w 1995 roku na SNES, a na wydanie zachodnie, czyli amerykańskie, trzeba było poczekać do ery PlayStation i 1998 roku). W 1997 roku w Stanach i w Europie wyszło co prawda bardzo urokliwe Vandal Hearts, ale ta gra miała dość prostą formę i na pewno nie była szczytem możliwości, jeśli chodzi o strategię RPG. Dlatego ukazanie się FF Tactics na Zachodzie było tak ważne - tytuł okazał się bardzo popularny, krytycy wręcz kłaniali się przed nim, a wielu graczy pewnie sięgnęło po niego z powodu nazwy Final Fantasy. Mówiąc krótko - bardzo spopularyzował gatunek i wręcz otworzył mu drzwi. W Polsce, jak wiadomo, królowało wtedy piractwo i przerobione PlayStation - i właśnie w tej wersji rodzimi



☒ Taki obrazek może pokazać się komuś, jeśli naprawdę lubi sobie posiedzieć przy FF Tactics. Nie chcę wam mówić, ile godzin musiało zabrać wymaksowanie wszystkich zawodów.

Ujmijmy to tak - system walki oraz rozwoju postaci w Final Fantasy Tactics stanowi mistrzostwo. Posunę się nawet do stwierdzenia, że jest to mistrzostwo absolutne. Pozwala bowiem na wypróbowanie takiej liczby strategii, kombinacji czy opcji, że praktycznie nie można się nim znudzić. Co jednak z tą walką? Otóż już na początku mamy odejście od tego, co znamy na przykład z serii Super Robot Wars czy Fire Emblem. Kolejność poruszania się jednostek w walce jest bowiem zależna od ich statystyki szybkości oraz ewentualnego poprzedniego działania - na przykład pewne czary rzuca się dłużej niż inne. Już to totalnie zmienia taktykę podczas bitwy. Dodajmy do tego takie elementy jak zróżnicowany teren, efekty pogodowe czy mającą znaczenie wysokość danego miejsca (do przeciwnika trzeba się jakoś dostać!). Wszystko to jednak błędnie przy systemie profesji czy zawodów. Każdy rekrut w naszej bandzie zaczyna jako marny giermek lub chemik. Jednakże każda akcja powoduje, że zdobywa zarówno punkty doświadczenia, jak i punkty zawodu. Za te ostatnie można kupować dodatkowe umiejętności odnoszące się do danej profesji. Zarówno aktywne - mag może nauczyć się uderzania w oponenta błyskawicami czy ogniem, jak i takie, które pozwalają na reakcję na atak przeciwnika czy zwiększają zasięg poruszania się podczas bitwy. Po nabyciu pewnej liczby umiejętności poziom zawodu podnosi się i jeśli spełnimy wszystkie warunki, możemy go zmienić. Co najlepsze, zdobyte umiejętności zostają przy naszej postaci.

WYPADA TO TUTAJ POWTÓRZYĆ - NAWET JEŚLI NIE CHWYCI WAS PEŁNA ODNIESIENIE DO POLITYKI, PRZEZNACZENIA, RELIGII CZY KLAS SPOŁECZNYCH HISTORIA, TO SAM SYSTEM WALKI I KLAS MOŻE DAĆ NIEZLICZONE GODZINY ZABAWY.



☒ Takie wstawki to jeden z powodów, dla których warto położyć łapy na wersji Tactics znanej jako War of the Lions. Filmiki z Ramzą i Delitą są bardzo klimatyczne i świetnie pokazują relację między tymi postaciami.

gracze poznawali ten tytuł (inaczej średnio się dało, bo gra była wydana w USA w systemie NTSC).

Tyle historii. Ale dlaczego Final Fantasy Tactics jest do dziś darzone taką estymą? Co w nim takiego świetnego? Wracając do początku mojego wywodu - to nie jest jeden element, lecz kilka aspektów, które wzięte razem tworzą absolutnie zjawiskową całość. Warto zacząć

od tego, co w FF Tactics jest najbardziej rozbudowane i daje tony frajdy z grania. Chodzi oczywiście o mięsko, czyli mechanikę. Tutaj mała dygresja - znałem ludzi, którzy wręcz ignorowali fabułę tej gry i interesowało ich tylko to, by przejść dalej i odblokować kolejne postaci, mapy, klasy czy umiejętności. Do tego wszystkiego zaraz dojdziemy.

➤ Tutaj możemy zauważyć rzecz dość rzadką na polu bitwy. Pani rycerz i Ramza oddają należną cześć potężnemu magowi w stylowym kapelutku.



JEŚLI TYLKO ODPOWIEDNIO PRZYGOTUJECIE SVOJE POSTACI, POWINIŃCIE SPOKOJNIE ROZJECHAĆ DOWOLNEGO BOSSA W TEJ GRZE.

Jeśli na przykład uczynimy z naszego bohatera rycerza, ale wcześniej był on złodziejem, a jako drugą umiejętność główną (można mieć dwie) damy mu złodziejstwo, to będzie rycerzem, który może kraść podczas walki. Dodajmy do tego, że „zwykłych” profesji jest dwadzieścia i... czy widzicie już przed sobą ocean możliwości? Kombinacji jest bez liku, bo mamy jeszcze specjalne postaci i ich zawody z unikalnymi umiejętnościami. Do tego sprzęt, który często też ma specyficzne cechy, i można spędzić godziny czy wręcz dni, by skompletować swoją idealną brygadę zniszczenia. Moim zdaniem to rozbudowanie tego aspektu czyni z Final Fantasy Tactics grę absolutnie genialną. Graczowi dano do ręki ogromne wiadro z klockami - choć niektóre trzeba odblokować - i powiedziano „idź i baw się”. Czegoż więcej chcieć? W połączeniu z dynamiczną walką daje to serce gry, które po prostu jest bez zarzutu.

Drugim filarem, na którym możemy podeprzeć ciężar o geniuszu Tactics, jest fabuła. Jak kiedyś mówiłem - jeśli bohaterowie i ich losy cię nie obchodzą, to może i skończysz grę, ale na pewno nie z pełnym zaangażowaniem. Na szczęście w przypadku strategii



➤ Delita - jak na filozofa przystało - stwierdza, że owszem, nie jest kosmitą ani Chocobosem, ale człowiekiem jak inni. Zadziwiająca!



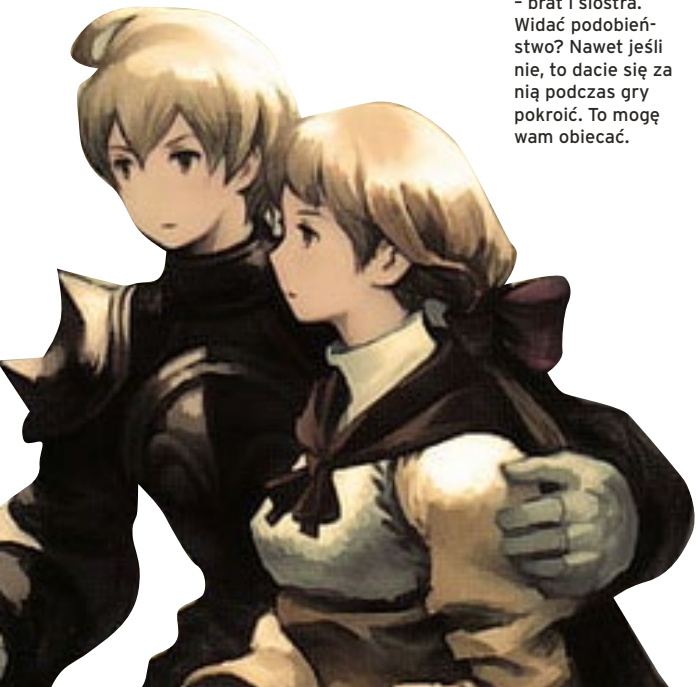
➤ Podstawą sukcesu jest marketing. To stwierdzenie to swego rodzaju oczywistość. Częścią marketingu są jednak ładne pudełka. Jak to na obrazku.



❖ Niestety czasem w porównaniu do Delity nasz bohaterski Ramza wydaje się być zawodnikiem z kategorii „mocno ciepłe kluchy”.

Square nie ma się o co martwić. Mamy bowiem do czynienia z bardzo, ale to bardzo rozbudowaną historią, w której przecina się mnóstwo wątków, postaci czy organizacji. Są zdrady, jest tamtejszy kościół, starcia pomiędzy szlachtą, zakulisowa polityka, morderstwa, zmiany stron - wszystko, co można sobie zamarzyć. Poprowadzone jest to naprawdę wartko i jeśli ktoś lubi „Grę o tron”, to nie powinien się nudzić. Fabuła stara się też wejść trochę głębiej i zadawać pytania o koszt drogi na szczyt czy podporządkowania się idei, że cel uświęca środki. Co ciekawe, można wysnuć tezę, że główną postacią opowieści nie jest kierowany przez nas młody szlachcic Ramza, tylko jego przyjaciel Delita. Ten drugi ma bowiem ciekawszą osobowość, a przynajmniej tak został zarysowany w fabule. Osią wszystkiego są rozgrywki na poziomie państw,

❖ Ramza i Alma - brat i siostra. Widać podobieństwo? Nawet jeśli nie, to dacie się za nią podczas gry pokroić. To mogą wam obiecać.



❖ Jedno można spokojnie powiedzieć: z punktu widzenia artystycznego i designu postaci Final Fantasy Tactics do dziś wygląda po prostu uroczo. Wystarczy spojrzeć!

ZATĘSKNIŁIŚCIE ZA CLOUDEM Z FF7? NIE MARTWCIE SIĘ. W FF TACTICS JEST JEDNĄ ZE SPECJALNYCH POSTACI, KTÓRE MOGĄ DOŁĄCZYĆ DO WASZEJ DRUŻYNY!

armii i organizacji, a my jesteśmy tutaj tylko - co prawda bardzo ważnym - pionkiem. To wręcz odświeżające, jeśli chodzi o fabuły RPG. Czy trzeba ostatecznie ocalić świat? Tego nie zdradzę, ale również dla opowieści warto usiąść do Final Fantasy Tactics.

Strona wizualna dziś nie powala, ale pamiętam, że wtedy była absolutnie w porządku. Nie ma jednak miejsca na zachwyty. Jest do dziś znośnie i to tyle. Natomiast muzyka - o, moi drodzy! Tutaj jest zgoła inaczej. Kompozytorzy, czyli Hitoshi Sakimoto i Masaharu Iwata, stworzyli małe cudzińko. Oprawa dźwiękowa idealnie wpisuje się w rozgrywkę, ale nadaje się też do słuchania osobno - kawałki są po prostu tak dobre. Zawierają całą gamę nastrojów - od spokojnych, wręcz folkowych melodii po epickie i podniosłe fragmenty podkreślające wagę danej potyczki. Powiem szczerze - to jedna z najlepszych ścieżek dźwiękowych do gier, jakie znam.



❖ Ten obrazek to praktycznie opis całej gry w pigułce. Perypetie Almy i Ramzy oraz Delity i Ovelii to praktycznie dwie strony tej samej monety. My w grze po prostu skupiamy się na jednej ze stron.



❖ Tutaj z kolei tradycyjne w lwalice pasowanie dwadzieścia pięć razy mieczem przez łeb na dwudzieste piąte urodziny. Tradycja to tradycja!

o japońszczyznę RPG, serię Final Fantasy czy nawet gry taktyczne. Do dziś pod względem mechaniki może być wzorem dla kolejnych gier. Jest też po prostu diabelnie grywalna, nawet jeśli ktoś nie chce spędzić godzin nad konfiguracją kolejnej postaci. Stanowi właśnie piękny gobelin, w którym wszystkie nici splatają się tak, że całość jest czystym pięknem. To gra pomnik. Dla mnie obok Vandal Hearts to był początek przygody z całym nurtem strategii RPG, ale uwierzcie mi - to nie chodzi o nostalgię. A jeśli nawet, nostalgia nie jest niczym złym! Wiem jednak, że nie ja jeden kocham ten tytuł.

Jeden rzut oka w sieć i mamy mnóstwo nowych wersji starej gry, dodających kolejne misje, mapy, postaci czy nawet totalnie zmieniające system profesji. Nikt nie dokonuje takiej pracy, jeśli nie kocha danego tytułu. Final Fantasy Tactics to gra, którą warto pokochać. Jeśli nigdy do niej nie usiedliście, to spróbujcie. Obiecuję i ręczę swoim słowem, że warto. Zarówno miłośnicy kombinowania, jak i ci od fabuły znajdą tu coś dla siebie. ▀

Chwaliłem, a teraz przyszedł czas na pewną bolączkę Final Fantasy Tactics. Otóż - jak to bywa w przypadku takich gier - jest nią tłumaczenie. Niestety w angielskiej wersji na PlayStation często pojawiały się błędy czy wręcz zdania, które nie miały sensu. Nadal dawało się zrozumieć ogólny sens wypowiedzi i fabuły, ale jak się okazało, w przekładzie zabito wiele smaczków. Dlatego warto

sięgnąć po wersję Final Fantasy Tactics: The War of the Lions - dostępną na PSP, Androida i iOS. Ma ona o wiele lepsze tłumaczenie, dodatkowe zawody oraz świetne przerywniki, które sporo dodają pod względem fabularnym.

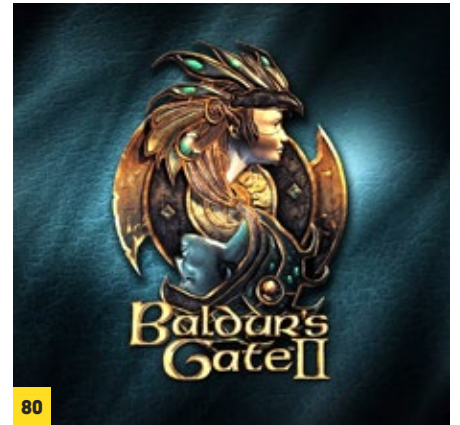
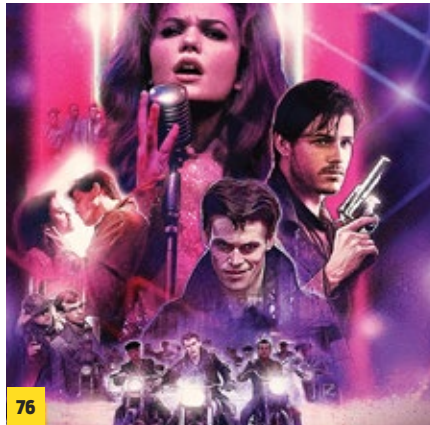
Stwierdzenie, że polecam Final Fantasy Tactics, byłoby strasznym truizmem. Moim zdaniem to lektura obowiązkowa, jeśli chodzi

❖ Ten facet na screenie obok Ramzy to Orlandu, Ułatwiacz Gry, Destruktor Problemów, Zmiatacz Oponentów. Weterani FF Tactics uważają, że używanie go w grze to wręcz oszukiwanie.

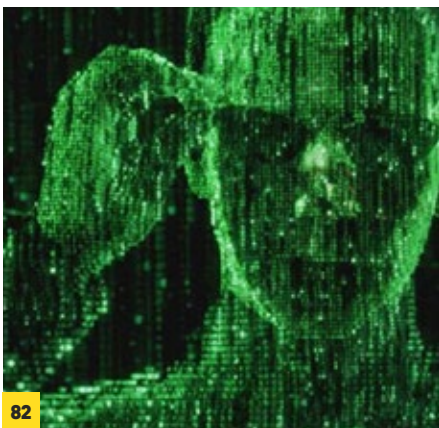
❖ W tym momencie mamy już potężnie z górki. Jeśli możemy w swojej drużynie wystawić obecnych na dole zawodników, to oponent ma wysoce przerypane.

JEŚLI MAŁO WAM TAKTYCZNEGO FINAL FANTASY, TO WARTO WSPOMNIEĆ O CAŁKIEM NIEZŁYCH GRACH Z SERII TACTICS NA GAME BOY ADVANCE.





SECRET



LEVEL

**AMERYKA NIE ISTNIEJE, ISTNIEJE TYLKO WYOBRAŻENIE
O NIEJ. AMERYKAŃSKI SEN. ROCK'N'ROLL,
SAMOCHODY, MOTOCYKLE I BROŃ.**





„MONOPOLY” OD PONAD STU LAT BAWI KOLEJNE POKOLENIA
MIEŁOSNIKÓW PLANSZÓWEK. NIE WSZYSCY JEDNAK WIEDZĄ,
ŻE HISTORIA POWSTANIA GRY JEST RÓWNIIE CIEKAWA JAK
ONA SAMA.



MONOPOLY

Elizabeth Magie wymyśliła tę grę do celów edukacyjnych. Jej plan powiódł się tylko częściowo: „Monopoly” nauczyło nas nie tego, czego powinno.

■ Bartłomiej Kluska

W 1904 roku Magie opracowała „The Landlord’s Game” – edukacyjną planszówkę, w której gracze kupowali działki i ulice oraz stawiali na nich budynki. Nie rywalizowali jednak o to, kto zarobi najwięcej i sprawi, że jego konkurenci zbankrutują. Wręcz przeciwnie: gdy jeden z nich budował nieruchomość, pozostali otrzymywali pieniądze z podatków, a gra kończyła się zwycięstwem wszystkich uczestników zabawy, jeśli ten początkowo najbiedniejszy podwoił stan swojego posiadania!

Twórczyni „The Landlord’s Game” chciała w ten sposób spopularyzować idee dziewiętnastowiecznego

ekonomisty Henry’ego George’a, który krytykował prywatną własność ziemską i twierdził, że cała ziemia powinna należeć do państwa. Jej wartość – jak przekonywał – zależy bowiem głównie od tego, co wspólne (czyli zasobów naturalnych, ale i infrastruktury w okolicy), a więc trzeba ją opodatkować, zaś pieniądze płynące z tego źródła przeznaczyć na potrzeby wspólnoty.

By pokazać, do czego prowadzi kapitalizm, Magie przygotowała także alternatywną wersję swojej gry. Uczestnicy skupywali w niej nieruchomości i zbierali czynsze od pechowców, którzy zatrzymali się na ich działkach. Gdy w pierwszej wersji wszyscy współpracowali, by razem odnieść sukces, tu jeden się bogacił, reszta zaś kończyła w nędzy. Drugi wariant miał pokazać absurd, do jakich może doprowadzić prywatna własność ziemską, lecz nie wszystko poszło zgodnie z planem autorki. Gracze, zamiast współpracować, woleli rywalizować. A i tak nie to jest w historii Elizabeth Magie najsmutniejsze.



ELIZABETH MAGIE (1866-1948) była wynalazczynią, pisarką i aktywistką polityczną. Dopiero po jej śmierci doceniono fakt, że bez niej „Monopoly” nigdy by nie powstało.





PODOBIEŃSTWA POMIĘDZY „LANDLORD’S GAME”
I „MONOPOLY” WIDĄC JUŻ NA POZIOMIE
DOKUMENTACJI PATENTOWEJ.

PLANSZA DO GRY NIEWIELE ZMIENIŁA SIĘ OD MOMENTU JEJ PREMIERY. Polom z nieruchomościami, po których wędrują gracze, kupując je i odpłacając czynsz, wciąż towarzyszą niespodzianki takie jak wizyta w więzieniu lub losowe wydarzenia, związane najczęściej z finansowym zyskiem lub stratą.



CHARLES DARROW jest uznawany za pierwszego twórcę gry planszowej, który dorobił się w tej branży miliona dolarów. Na liście jego życiowych osiągnięć poza „Monopoly” nie ma jednak niczego innego.

**CHARLES DARROW
WCHODZI DO GRY**

Oczywiście sukces „The Landlord’s Game” był ewidentny i należy go mierzyć nie tylko liczbą sprzedanych egzemplarzy. Wiele osób, zafascynowanych mechaniką rozgrywki, tworzyło bowiem własne wersje plansz i pionków, urozmaicało zasady i dodawało do oryginału nowe elementy. Niekiedy też modyfikacje te wprowadzano na rynek pod zmienionymi nazwami. Tak zrobił między innymi Charles Darrow, były sprzedawca grzejników, który własną wariację na temat „The Landlord’s Game” zatytułował „Monopoly” i próbował rozpowszechnić. Swój dziełem zainteresował też potentata na rynku zabawkarskim, firmę Parker Brothers. Ciekawostka: początkowo przyszły wydawca odrzucił

propozycję Darrowa, wskazując szereg wad gry (na przykład przeciągające się oczekiwanie na swój ruch czy zbyt długi czas trwania partii). Jednak to właśnie dzięki Parker Brothers cały świat poznał „Monopoly”.

Oczywiście gdy w firmie zorientowano się, że prawa do gry niekoniecznie należą do tego, od kogo je kupiono, podpisano stosowne porozumienia z Magie oraz twórcami innych modyfikacji. Autorka „The Landlord’s Game” otrzymała za swoje dzieło 500 dolarów, Charles Darrow dzięki „Monopoly” został milionerem, choć do końca życia nie stworzył już ani jednej gry.

ŻYŁA ŻŁOTA

Jeszcze w latach trzydziestych „Monopoly” zaczęło robić międzynarodową karierę, przy czym





W DOROBKU PARKER BROTHERS OBOK „MONOPOLY” ZNALEZĆ
MOŻNA TAKŻE TAKIE PLANSZOWE HITY JAK „RISK”
CZY „CLUEDO”

producent od razu zadbał o lokalny charakter zabawy. W wersji brytyjskiej budowano i kupowano więc nieruchomości w Londynie, w wersji francuskiej - w Paryżu, a w niemieckiej - w Berlinie (sprzedaży tej ostatniej zabroniły nazistowskie władze). Liczba edycji rosta błyskawicznie.

Podczas II wojny światowej własną wersję gry mieli otrzymać także... jeńcy alianccy przetrzymywani w niemieckich obozach. Podobno w pudełkach z „Monopoly” przekazywanych między innymi przez Czerwony Krzyż dostarczano więźniom także mapy, kompasy czy prawdziwe pieniądze, które mogły ułatwić ucieczkę (mimo usilnych starań kolekcjonerów takie egzemplarze gry nie są dziś niestety znane).

Po wojnie moda na „Monopoly” nie wygasła. Przeciwnie: Parker Brothers, a później firmy, które

przejmowały prawa do marki (obecnie jest to Hasbro), trafiły na żyłę złota. Prawdopodobnie nie ma w historii drugiej tak żywotnej planszówki. Do krajowych wersji gry, których liczba obecnie przekroczyła sto, dołączyły więc także edycje tematyczne, rozgrywane na przykład w uniwersach „Star Trek”, „Gwiezdných wojen” czy Disneya. Od lat siedemdziesiątych rozgrywane są oficjalne mistrzostwa świata w „Monopoly”. W następnej dekadzie gra trafiła też na praktycznie wszystkie popularne komputery i konsole, gdzie żywego przeciwnika może zastąpić sztuczna inteligencja. Kolekcjonerską ciekawostką pozostaje natomiast wersja w postaci przenośnej, zasilanej bateriami konsolki. Pojawiła się też skierowana do najmłodszych graczy edycja Junior z uproszczonymi zasadami oraz oparte na marce „Monopoly”



„EUROBUSINESS” W PRZECIWIENSTWIE DO „MONOPOLY” POZWALAŁ POCZUC SIĘ INWESTOREM NA EUROPEJSKĄ SKALĘ



JUŻ PIERWSZE KOMPUTEROWE WERSJE GRY (na ilustracji edycja PC EGA z 1989 roku) pozwalały zastąpić żywych rywali przeciwnikami sterowanymi przez sztuczną inteligencję.



TE AKTUALNE (JAK WIDOCZNA POWYŻEJ WERSJA NA SWITCHA) oferują kolejną niedostępną w analogowym pierwowzorze atrakcję: grę przez sieć.



ELEKTRONICZNA, KIESZONKOWA WERSJA „MONOPOLY”
POZWALAŁA GRAĆ BEZ LICZENIA PIENIĘDZY I RZUCANIA
KOŚCMI. DZIS STANOWI KOLEKCYJONERSKI RARYTAS.

karcianki, gry w kości i planszówki o zróżnicowanej mechanice. Ich cel jest jednak tak samo okrutny jak w pierwowzorze: wzbogacić się i puścić z torbami konkurentów.

MONOPOL NA ROZRYWKĘ

Do grona graczy w „Monopoly” można było dołączyć także dzięki nielicencjonowanemu klonom, które w latach osiemdziesiątych pojawiały się zwłaszcza w krajach komunistycznych. Swoją wersję gry dostali nawet mieszkańcy ZSRR, a nazywała się ona „NEP - Nowa Polityka Ekonomiczna” - tak samo

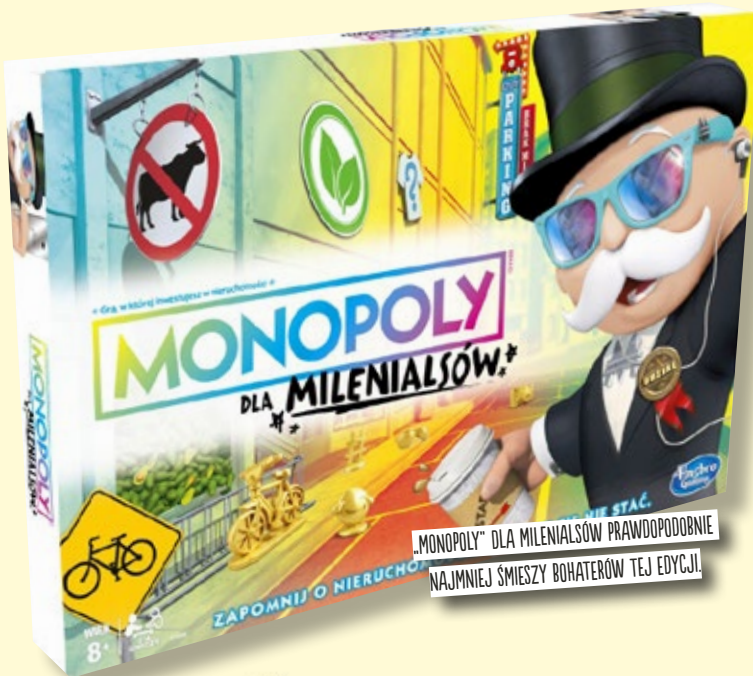
jak wczesna radziecka doktryna gospodarcza zakładająca dopuszczenie w komunizmie elementów rynkowych. W Czechosłowacji popularnością cieszyły się „Dostihy a sázky” (Wyścigi konne i zakłady), w których zamiast nieruchomości kupowało się konie z kilku stajni (co ciekawe, ich imiona nawiązywały do prawdziwych zwycięzców gonitwy Wielka Pardubicka).

Z kolei w schyłkowym PRL nikt nie myślał, by kamuflować kapitalistyczne sympatie. O ile więc siermiężnie sympatyczny „Bankrut” dawał możliwość robienia interesów

w Polsce (jednak walutą w grze był dukat), o tyle już „Eurobusiness” pozwalał budować i kupować nieruchomości na całym Starym Kontynencie. Warta osobnego wymienienia jest też „Fortuna”, przenosząca akcję do Warszawy z początków XX wieku i rezygnująca z rzutów kośćmi (co zmniejszało w rozgrywce element losowości). Oczywiście wszystkie te klony, zmieniając scenografię i detale, nie rezygnowały przy tym z mechaniki pierwowzoru i innych charakterystycznych dla „Monopoly” elementów (jak choćby pole „więzienie” czy kart szansy wpływających na rozgrywkę). Wiele z nich - jak „Eurobusiness” czy „Dostihy a sázky” - można kupić także dziś.

Wciąż też wydawane są kolejne edycje oryginału. Jedne z nich po prostu przenoszą akcję do popularnych popkulturowych uniwersów (jak na przykład wersje ze „Stranger Things” czy Fortnite’a), w przypadku innych gracze mogą głosować na miejsca, które mają się w nich znaleźć. Są też wersje proponujące dalej idące zmiany. I tak w „Monopoly dla pechowców” brak szczęścia, który normalnie bywa drogą do bankructwa, może stać się załącznikiem zwycięstwa w całej partii. W „Monopoly: Cheaters Edition” wspierane są zachowania nieetyczne (jak kradzież pieniędzy z banku czy wyłudzenie większego czynszu, niż wynikałoby to z wartości nieruchomości). Jest też wreszcie „Monopoly dla mileniśców”, w którym niezamożni bohaterowie nie kupują działek i nie budują domów, lecz nocują u rodziców i zbierają... doświadczenia. Z uwagi na szybujące w górę ceny mieszkań i perspektywy, jakie przed młodymi ludźmi rysuje obecna liberalna rzeczywistość, ten żart Hasbro jest wyjątkowo okrutny.

Rzecz bodaj najsmutniejsza: wśród setek dostępnych dziś wariantów „Monopoly” nie ma tego oryginalnego z „Landlord’s Game”, który uczyłby graczy współpracy. ■





✚ Jaki jest sens kupowania motocykla, jeśli się nie jest w gangu motocyklowym?

STREETS OF FIRE.

INNE MIEJSCE, INNY CZAS

✚ Film dostarcza dokładnie to, co obiecuje tytuł – są ulice i są w ogniu.



Amerika nie istnieje, istnieje tylko wyobrażenie o niej. Amerykański sen.

Rock'n'roll, samochody, motocykle i broń. Wieczny Dzik Zachód, w którym prawdziwi mężczyźni załatwiają swoje sprawy siłą pięści, a potem odchodzą w stronę zachodzącego słońca.

■ Michał R. Wiśniewski

Na platformę Netflix wjechał potężny pakiet klasyki kina akcji. Niektóre z tych filmów są powszechnie kochane – mało znam osób, które kręcą nosem na „Terminatora 2”, status legendy ma natomiast bez dwóch zdań „Ucieczka z Nowego Jorku”.

Ale w tym festiwalu normalności można znaleźć przedziwną perełkę – „Streets of Fire” z 1984 roku.

Film, którego z początku nie pokochali ani widzowie, ani krytycy. Ba, sceptyczni byli nawet sami twórcy tego jednego z najważniejszych obrazów w historii kina.

OBRAZY

Podtytuł filmu brzmi „rockandrollo-wa baśń” i faktycznie – to nie dzieje się naprawdę, ale w krainie z fantazji o Ameryce, jakimś przedziwnym Disneylandzie. Niby współczesne ulice Chicago, skryte pod estakadami

miejskiej kolejki, stare samochody, młodzież ubrana, jakby zwiata z planu „Grease” czy „Happy Days”, ot, kolejny przejaw ówczesnej nostalgii za latami pięćdziesiątymi. Fabuła też jak z baśni – zły rycerz porywa księżniczkę, uratować musi ją rycerz dobry. Tym złym jest przerażający Raven Shaddock (Willem Dafoe), herszt motocyklowego gangu, który w tym osobliwym pomieszaniu czasów i porządków wygląda jak mix złoci z „Mad Maksa” i „Dzikiego”

➤ Gdyby nie ciuchy, można by pomyśleć, że to scena z „Blade Runnera”.



You and me we're goin' nowhere slowly
And we've gotta get away from the past
There's nothin' wrong with goin'
nowhere, baby
But we should be goin' nowhere fast.



➤ Opustoszałe wagony podmiejskiego pociągu, który jedzie w nieznaną...

z Marlonem Brando. Tym dobrym – były żołnierz Tom Cody (Michael Paré). Księżniczką – piosenkarka Ellen Aim (Diane Lane), była dziewczyna Toma.

Film wyreżyserował Walter Hill, znany z takich rzeczy jak „48 godzin” (1982), „Ostatni sprawiedliwy” (1996) czy „Wojownicy” (1979). „Ulice w ogniu” przypominają ten ostatni, który opowiadał o wojnie młodzieżowych gangów i nocnej eskapadzie grupy chuliganów przez wrzące terytoria. Cody i jego ekipa, złożona z charyzmatycznej najemniczki McCoy (Amy Madigan w roli, która pierwotnie była napisana dla faceta, zupełnie jak Ripley w „Obcym”) i menedżera Ellen, irytującego Billy'ego Fisha (Rick Moranis), musi udać się do zakazanej dzielnicy, w której skorumpowana policja pozwala na rządy bezprawia.

Tam i z powrotem, czyli klasyczny baśniowy motyw. Fabuła jest prościutka, ale nie ona jest najważniejsza w tym filmie. To, co się liczy, to styl – poniekąd można uznać, że jest to dzieło cyberpunkowe. Grupa najemników odbija piosenkarkę z rąk gangu w mieście nocy? Brzmi jak jedna z przygód z Cyberpunka 2077.

Skrzące się od ciętych ripost dialogi (tu króluje Moranis, który swoimi suchymi docinkami na planie wyprowadzał z równowagi Paré'a). Wystylizowane zdjęcia. No i to miasto spoza miejsca i czasu, zapowiadające Gotham z „Batmana” Tima Burtona, który tak samo wymieszał dekady, współczesność i przeszłość, „Robocopa” czy „Siedem”. Ale czym byłaby „rockandrollowa baśń” bez muzyki?

Sequela

Film planowano jako trylogię o przygodach Toma Cody'ego. Kolejne części miały nazywać się „The Far City” i „Cody's Return”; wedle scenariusza sequel miał nosić tytuł „The Long Night”.





We drink your blood and then we eat your soul
Nothing's gonna stop us, let the bad times roll
Jetzt laden die Vampire zum Tanz!

DŹWIĘKI MUZYKI

To pewnie nie pierwszy i nie ostatni raz, gdy z filmu, który okazał się finansową klapą (w USA zarobił osiem milionów ówczesnych zielonych, a kosztował czternaście i pół), wyszły muzyczne hiciory. Nieźle na listach przebojów poradziła sobie piosenka „I Can Dream About You” Dana Hartmana, którą w filmie wykonuje fikcyjny zespół The Sorels.

Ale najważniejsze są tu dwie piosenki z repertuaru Ellen Aim. Film otwiera scena koncertu (to wtedy dochodzi do porwania), która od razu umieszcza rzecz w dolinie niesamowitości – mimo dekoracji z epoki muzyka jest całkiem współczesna. Gdy zaczynają się dźwięki „Nowhere Fast”, na scenę wbiega piosenkarka ubrana, jak przystało na idolkę z lat osiemdziesiątych. Młodziutka, ledwo osiemnastoletnia Diane Lane (zresztą nikt na planie nie miał więcej niż trzydziestu lat) dała twarz, ale sam utwór zaśpiewała Laurie Sargent.

To bardzo typowe dla piosenek skomponowanych przez autora „Nowhere Fast”, Jima Steinmana. Zmarły niedawno kompozytor odcisnął ślad w piaskach historii jako autor niezapomnianych hiciorów Meat Loafa (który zresztą nagrał alternatywną wersję „Nowhere Fast”, ale ostał się jedynie wspólny refren), Bonnie Tyler czy Celine Dion.

Epickie, wagnerowskie kompozycje rockowe, w których melodramat łączył z poczuciem humoru – wszystko było teatrem, erotyczną baśnią. Piosenkom często towarzyszyły równie szalone teledyski (zwłaszcza płyty „Original Sin” założonego przez Steinmana żeńskiego projektu Pandora's Box), w których często zamiast piosenek i piosenkarzy pokazywali się aktorki i aktorzy. Zupełnie jak w „Streets of Fire”. Steinmanowi nie podobał się scenariusz filmu, ale do współpracy przekonano go argumentem, że nieważna jest tu opowieść, ale kinematografia.

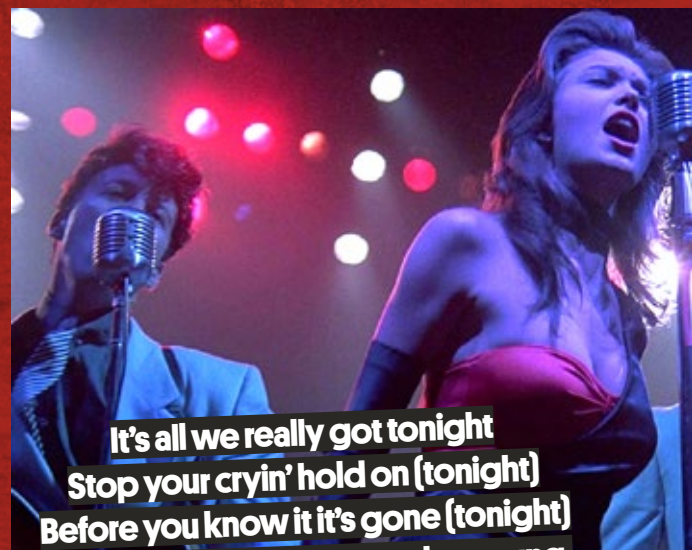
Na finałową piosenkę twórcy filmu wymyślili sobie cover „Streets of Fire” Bruce'a Springsteena, ale okazało się, że nie dało się zabezpieczyć do niej praw. „Bossowi” nie spodobało się, że nie będzie użyta jego wersja utworu. Wedle legendy Steinman siadł i napisał jej zamienniczkę w dwa dni. „Tonight Is What Is Mean to Be Young” z takimi wspaniałymi wersami jak „nie jestem aniołem, ale przynajmniej jestem dziewczyną” (czy nie do tego nawiązywali Tenacious D w piosence „Tribute”?).

Steinman opanował do perfekcji wielokrotne użycie swoich piosenek. Krążyły między jego musicalami i albumami, własnymi i zaprzyjaźnionych artystów, wracały w wersjach symfonicznych i synthpopowych.

■ „Taniec wampirów” na podstawie filmu Romana Polańskiego z piosenką z finału „Streets of Fire”.

■ Film otwiera i zamyka koncert idiolki – rockandrollowa baśń nie może obyć się przecież bez księżniczki.

Jednym z najciekawszych przypadków jest chyba piosenka „More” Sisters of Mercy, której użył w 1999 roku w swoim (niewystawionym) musicalu „Batman” na podstawie filmów Burtona, tym razem jako piosenki Catwoman. Drugie, musicalowe życie otrzymała także wspomniana „Tonight Is What Is Mean to Be Young” – stała się tytułowym (i finałowym) utworem austriackiego „Tanz der Vampire”. Oparty na filmie Romana Polańskiego „Nieustraszeni pogromcy wampirów” z librettem autorstwa Michaela Kunze'a, składał



It's all we really got tonight
Stop your cryin' hold on (tonight)
Before you know it it's gone (tonight)
Tonight is what it means to be young.



Priss z „Bubblegum Crisis” nie jest księżniczką, tylko cybernetyczną rycerką, ale też ładnie śpiewa.

się z przeróżnych hitów Steinmana (takich jak przeróbka „Total Eclipse of the Heart” Bonnie Tyler i chyba wszystkich piosenek z repertuaru Meat Loafa).

JAPOŃSKI HURAGAN

„Street of Fire” słusznie uchodzi dziś za kino kultowe; rzecz niekoniecznie udaną, ale mającą urok, na którym ktoś się wreszcie poznał. Chociaż film nie doczekał się planowanych drugiej i trzeciej części, to w 2008 roku powstał nieoficjalny sequel „Road to Hell” w reżyserii Alberta Pyuna, mistrza kina klasy B. Wystąpili w nim Michael Paré i Deborah Van Valkenburgh, powtarzając swoje role z oryginału (Deborah grała siostrę Toma). Najważniejsze jest wszakże to, jak „Streets of Fire” odcisnął się w światowej popkulturze, nie tylko amerykańskiej kinematografii.

Amerykański plakat „Streets of Fire” to arcydzieło samo w sobie, zapowiadające neonową oprawę filmu.



Scena otwierająca film stała się bezpośrednią inspiracją dla cyberpunkowego anime „Bubblegum Crisis” (1987). Zamiast Ellen Aim i zespołu The Attackers występuje w niej niejaka Priss and The Replicants, która wykonuje piosenkę „Konya wa Hurricane”, przedziwnie podobną w duchu do „Nowhere Fast”. Anime zawierało zresztą więcej odniesień – nazwa zespołu wzięła się oczywiście z „Blade Runera”, nie brakło też zapożyczeń z „Terminatora”. To pokazuje, że „Streets of Fire” stanowiło ważny element ówczesnego popkulturowego pejzażu. Nie bez znaczenia był pewnie też fakt, że Diane Lane była w latach osiemdziesiątych popularną bohaterką japońskich kolorowych magazynów (podobnie jak Brooke Shields czy Jennifer Connelly).

Inny plakat z filmu pojawia się w cyberpunkowym anime „Megazone 23” z 1985 roku.

Dla fanów gier najistotniejszym wkładem „Streets of Fire” jest inspiracja, jaką stał się dla Final Fight z 1989 roku. Słynna chodzona bijatyka Capcomu opowiadała o pełnym przemocy mieście Metro City. Gra początkowo miała być wyraźnym sequelem Street Fighter (w ostateczności serie współdzieliła kilka postaci), a bohaterami mieli być Ken i Ryu; ostatecznie zrezygnowano z tego pomysłu na rzecz nowej fabuły, w której znalazły się właśnie elementy znane z „Ulic ognia” – jej podstawą jest porwanie dziewczyny przez gang, a jeden z bohaterów, który rusza jej na ratunek, ma na imię Cody. Baśniowa Ameryka z filmu i fantazyjna Ameryka z japońskich gier wideo mają ze sobą wiele wspólnego. Tak oto duch filmu przeżył, łącząc przedziwnie gatunki i kultury. ■

Tom Cody dał imię bohaterowi bijatyki Final Fight, w której gang porwał córkę burmistrza Metro City...

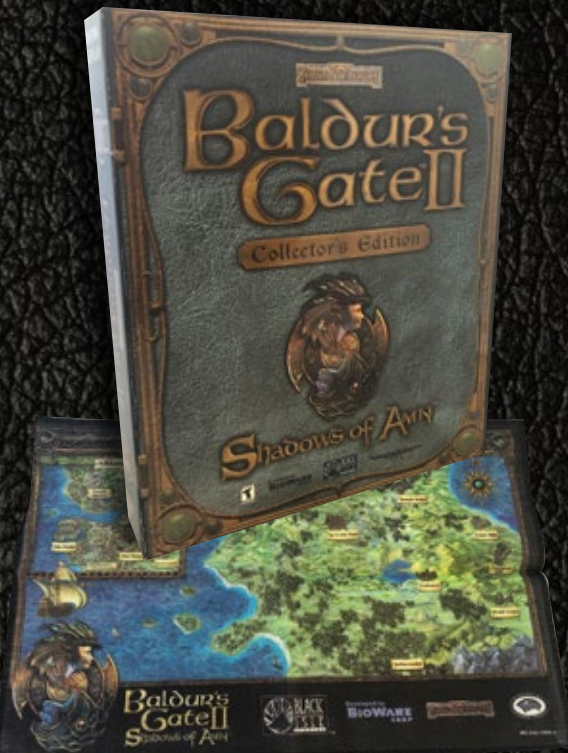


BALDUR'S GATE 2

■ Paweł Gawlikowski

Dawne to były czasy, tak gdzieś około roku 2000 – pluskwa milenijna, nowe tysiąclecie (choć faktycznie rozpoczęło się rok później, ale tym nikt sobie wtedy nie zawracał głowy). Pamiętam początek października, kiedy pojawiła się u mnie paczka z USA, a w środku znajdowała się gra, która stała się na wiele lat wyznacznikiem prawie doskonałego RPG – Baldur's Gate 2.

Wysyłka została zrealizowana ze sklepu internetowego Interplay, wtedy jeszcze prężnie działającej firmy, czerpiącej pełnymi garściami z sukcesu pierwszego Baldura. Również w tamtym czasie pojawiły się pierwsze gry na PC w opakowaniach DVD – to był przełom, z naszego punktu widzenia oczywiście negatywny, ale wizja oszczędności i zrównania wielkości pudełek z wydaniem konsolowymi załęgła się już w głowach księgowych i niedługo miała przynieść nadgnite owoce. Do elektronicznej dystrybucji gier było jednak jeszcze daleko, Half-Life 2 dopiero dojrzewało jako wizja,



w związku z czym wydania takie jak Baldur's Gate 2 Collector's Edition można było liczyć w dziesiątkach tysięcy – mój numer to 15 400 z 60 tysięcy. A co znajdowało się w środku?

Zacznijmy od opakowania mieszczącego CD – napędy DVD, mimo że popularne, nie znajdowały się w każdym komputerze (oczywiście mówimy o jednostkach stacjonarnych, nikt nie brał na poważnie grania na laptopie). O ile z zewnątrz prezentuje się solidnie, o tyle prawdziwym rarytasem są złote płyty, do dzisiaj wydające z siebie dość ciekawy zapach, kojarzący się w nieokreślony sposób z unikatowością tego konkretnego wydania.

Co jeszcze mogło cieszyć serca i oczy graczy dwadzieścia jeden lat temu? Bardzo solidnie wykonana instrukcja, jakże różniąca się od dodawanych obecnie pojedynczych świstków papieru, na których znajdziecie najwyżej kod do DLC.

■ Gustownie wykonana płócienna mapa twórczo nawiązywała do serii Ultima.

■ Specjalnie przygotowane karty zawierały statystyki głównych postaci i opisy lokalizacji – do dzisiaj cieszą oko kolekcjonera.

Szczegółowe wyjaśnienie geografii Zapomnianych Krain, bestiariusz, katalog zaklęć i modlitw dawały solidne podstawy do uzupełnienia wiedzy, która przedstawiona na ekranie zajęłaby po prostu za dużo miejsca. Kolejny rarytasik stanowi zestaw szesnastu kart przedstawiających postacie i lokacje występujące w grze. Kartoniki są grube i powleczone solidną warstwą ochronną. Do tego gruby notatnik „zrywka”, z oczywistych względów nieużywany i zachowany w pierwotnej formie, ścieżka dźwiękowa z gry i, uwaga, CD z dodatkowymi bronią i pancerzami dla bohaterów. W czasach, kiedy przeciętny gracz dysponował modelem 56000, zawartość w formie „do ściągnięcia” nie wchodziła w rachubę.

Całości dopełnia wydrukowana na dość dobrej jakości płótnie, podobnie jak w legendarnych Ultimach, mapa Zapomnianych Krain. Jest może trochę sztywna na zgięciach, ale prezentuje się godnie.

Na koniec chciałbym przypomnieć o polskiej edycji kolekcjonerskiej wydanej przez CD Projekt w dwóch tysiącach egzemplarzy – zawierała ona zarówno część drugą, jak i pierwszą z rozszerzeniem Opowieści z Wybrzeża Mieczy, wspomniany bonusowy dysk z soundtrackiem i karty. Oprócz tego mogliśmy przyoblec swoje ciało w firmową koszulkę, na ścianie powiesić plakat, pośmiagać myszką po podkładce z gustownym logo lub wysłać do kogoś pocztówkę. I tylko mapa pozostała na papierze, a pudełko mimo wszystko nie może się równać z amerykańskim odpowiednikiem. Ale i tak naszym należy się szacunek za świetne dodatki, których nie uświadczy się w wersji zza oceanu.

Poza tym pamiętajcie, jedno jest pewne jak amen w pacierzu – przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę! ■



Prezentacje gier planszowych

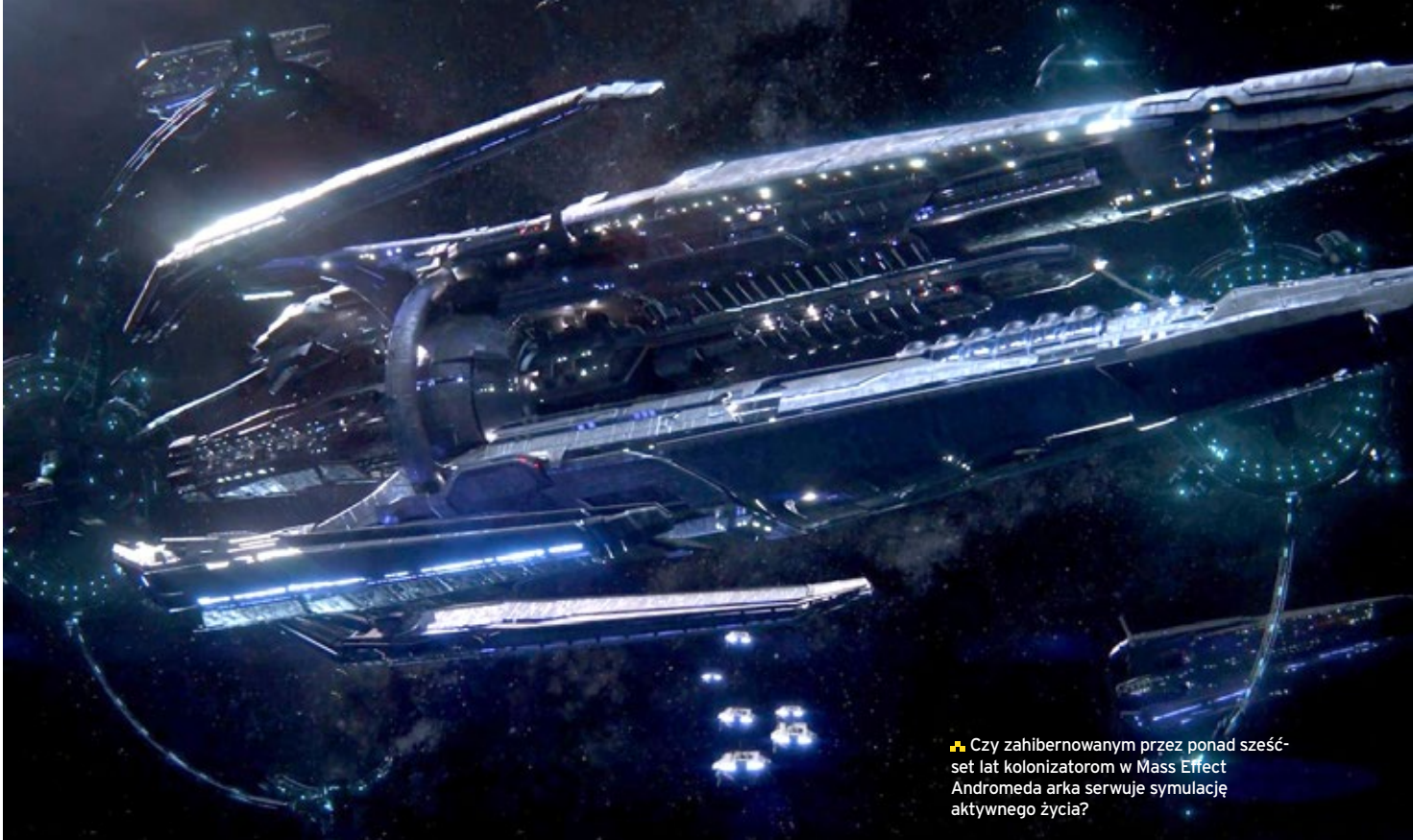
PoGraMy

POGRAJMY BEZ PRĄDU

- RECENZJE NOWOCZESNYCH GIER PLANSZOWYCH I KARCJANYCH,
- GAMEPLAY SHOW CZYLI PEŁNE ROZGRYWKI Z GWIAZDAMI,
- TEMATYCZNE PODCASTY DOTYCZĄCE PLANSZÓWKOWEGO ŚWIATA.

OGLĄDAJ I SUBSKRYBUJ NAS NA YOUTUBE

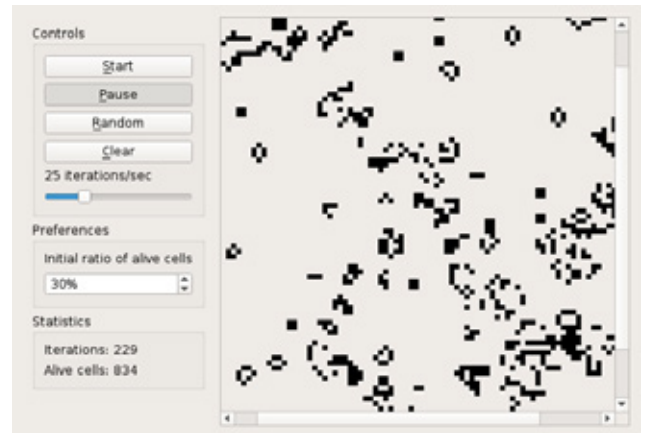




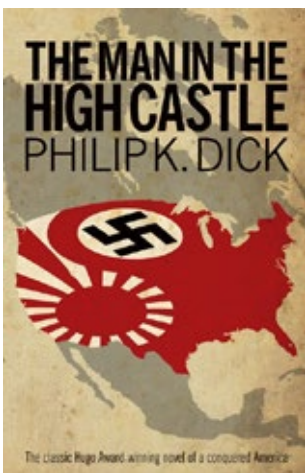
✚ Czy zahibernowanym przez ponad sześćset lat kolonizatorom w Mass Effect Andromeda arka serwuje symulację aktywnego życia?



✚ „Matrix”, choć był filmem czysto rozrywkowym, otworzył oczy szerokiej publiczności na koncepcję życia w rozbudowanej symulacji.



✚ Gra Life była symulacją życia komórek z najprostszymi zasadami, z których mogły ewoluować skomplikowane wzory i systemy.



✚ Niektórzy bohaterowie literaccy zdają sobie sprawę z tego, że funkcjonują w nierealnym świecie. Podobnie jak niektórzy autorzy książek.

✚ Świat Minecrafta wygląda jak zbudowany z klocków dla dzieci, ale gdyby suwakiem podkreślić rozdzielczość i rozbudować zasady, to stałby się symulacją.



KOSMICZNA SYMULACJA

Jak stwierdził Elon Musk, czterdzieści lat temu mieliśmy Ponga, dzisiaj mamy gry dużo bardziej realistyczne, więc jest kwestią czasu, kiedy rozwój technologii pójdzie tak daleko, że będą one nieodróżnialne od rzeczywistości. Stąd już tylko krok od przypuszczenia, że to, co postrzegamy jako naszą rzeczywistość, może również być czymś w rodzaju wieloosobowej gry komputerowej.

■ User Jama

Wyobraźmy sobie żywy mózg umieszczony w słoiku. Jeśli poprzez nerw optyczny, nerwy czuciowe itd. będą do niego doprowadzone w sposób ciągły odpowiednie bodźce, to temu mózgowi może się wydawać, że aktualnie jedzie na motocyklu, opala się na plaży albo czyta swoje ulubione pismo o grach komputerowych. A przecież funkcje mózgu prawdopodobnie zostaną kiedyś zwiirtualizowane, a być może już się to stało. Tezę o symulacji bardzo trudno jest udowodnić, ale równie trudno jej zaprzeczyć, dlatego zamiast jałowego przeciągania liny w tę czy w drugą stronę lepiej zastanowić się, jakie byłyby implikacje takiej symulacji i po co w ogóle ktoś miałby symulować nasz świat?

Symulacja prawdopodobnie byłaby oparta na tych samych sztuczkach, jakie stosują obecni twórcy gier komputerowych. Świat gry jest renderowany tylko tam, gdzie gracz akurat patrzy. Tak się składa, że nasza fizyczna rzeczywistość też jest zależna od obserwatora. W mechanice kwantowej układ istnieje w superpozycji stanów dozwolonych, czyli we wszystkich stanach naraz. Dopiero akt obserwacji, pomiaru sprawia, że stan układu ustala się jednoznacznie. To, co widzimy na

■ W koloniach kosmicznych znajdzie zastosowanie AR, która na pustkowiu nałoży bardziej przyjazny widok - na przykład lasu.

horyzoncie w grze, jest płaską planszą, a nie renderowanym modelem 3D, bo tak jest szybciej i taniej obliczeniowo. Jeśli zastosować tę analogię do kosmicznej skali, to nie mamy obecnie jak osobiście sprawdzić namacalność tego, co jest odległe o kilka lat świetlnych. A gdy wreszcie uda się nam dotrzeć do tego miejsca, nawet z prędkością światła, to zajmie to tyle czasu, że symulacja spokojnie zdąży wyrenderować, co trzeba.

W grach często tylko niektóre postacie są sterowane przez prawdziwych graczy, reszta to NPC, czyli non-player character, sterowane przez komputer. Zwykle mają one ograniczony repertuar wypowiedzi i z góry określonych zachowań, natomiast można sobie wyobrazić, że w przyszłości będą się cechowały samoświadomością nieodróżnialną od naszej, ludzkiej. W skrajnym przypadku może być wręcz tak, że w tej ewentualnej symulacji właściwie wszyscy jesteśmy rozbudowanymi, samodzielnymi NPC, a tylko okazjonalnie w naszym symulowanym świecie pojawia się ktoś „prawdziwy”.

Najbardziej namacalną przesłanką dla potwierdzenia symulacji byłby okazjonalny kiks w systemie, bo jeśli jest coś pewnego, to to, że w każdym oprogramowaniu są jakieś błędy. W Cyberpunk 2077 zeskakiwałem z piętra, trzymając na rękach omdlałą netrunnerkę. Ja wyłądowałem na dole, ona została na górze, lewitując. Philip K. Dick w swojej prozie opisuje bohaterów, którzy widzą przebitki innych rzeczywistości. Sam autor też miał ich doświadczyć, ale sporo eksperymentował z narkotykami, w tym z halucynogennym LSD, więc nie do końca przesądza to sprawę.



■ Kolebka w serialu „Westworld” to potężna serwerownia, która jest w stanie symulować świat w sposób nierozróżnialny od rzeczywistości.

Na pytanie, po co symulować świat, narzuca się ta najprostsza odpowiedź - po to, po co robimy jakiegokolwiek symulacje, czyli żeby sprawdzić, jak się rozwinie sytuacja, zanim wejdziemy w prawdziwe koszty. Byłby to bardziej skomplikowany wariant gry Life, gdzie zaczynamy z jakimś układem wyjściowym i patrzymy, co wyjdzie po iluś tam generacjach. Powiedzmy, że rozpoczynamy symulację z trzema zasadami dla ludu, ale cywilizacja się degeneruje, nie rozwija kultury czy techniki i wszyscy się zabijają. Zaczynamy więc symulację od nowa, tym razem dodając kolejne przykazanie, aż dojdziemy do zestawu, w którym cywilizacja rozkwita i może przetrwać. Taką symulacją byłaby konieczna, gdybyśmy chcieli zasiać życie na planecie w innej galaktyce, ale mieli bardzo ograniczone możliwości techniczne. Przykładowo możemy wysłać tylko prostą sondę, która dowiezie do celu minimalny zestaw bakterii, z których wyewoluują wszystkie gatunki, a potem po iluś setkach milionów lat, jeśli pojawią się gatunki rozumne, to przekaże się im rzezione zasady. Ryzyko posłania takiej sondy w ciemno byłoby zdecydowanie za duże.

Z kolei wracając do wątku gry komputerowej - celem symulacji byłaby niewątpliwie rozrywka. Jeśli fizycznie znajdujemy się na wielkiej kosmicznej arce kolonizacyjnej jak w Mass Effect Andromeda, to być może w długoterminowej hibernacji nasze mózgi potrzebują bodźców, żeby nie ulec atrofii albo zwyczajnie nie zwariować. Przy okazji takie symulowane życie byłoby swoistym kompleksowym testem rekrutacyjnym, który zaliczamy, nawet nie zdając sobie z tego sprawy. Arka dolatuje na miejsce, a my na podstawie statystyk i oceny poczynąń z symulacji dostajemy pracę w dusznych, gorących podziemiach albo na górze z widokiem na piękne fioletowe niebo. ■

TUNGUSKA

SERIAL ANIME SAILOR MOON ETERNAL

Ponad ćwierć wieku po polskiej premierze powraca „Czarodziejka z Księżyca”, nostalgiczny duch starych, dobrych czasów.

Emisja tego serialu na Polsacie w 1995 roku była wydarzeniem bez precedensu. Raczkujący fandom japońskiej popkultury ledwo uświadomił sobie własne istnienie i w ogóle poznał słowo „manga”, zadowolając się obrazkami w Secret Service i starymi serialami na Polonii 1. „Sailor Moon” odpowiadała na żywotne potrzeby – była nowoczesnym serialem pełnym japońskich smaczków (a nie kolejną adaptacją klasyki światowej literatury); chociaż za legenda „Akiry”, „Ghost in the Shell” czy filmy Miyazaki przekonano do japońskiej animacji tych najbardziej sceptycznych, to bez wojowniczkę w marynarskim mundurku nie byłoby tej mangomanii w Polsce. A poza tym to był po prostu dobry serial – zabawny, pełen akcji, tajemnic i doskonale animowany.

Bardzo też różnił się od oryginalnej mangi Naoko Takeuchi – odcinków było znacznie więcej niż rozdziałów komiksu. Rozbudowano wątki fabularne, postacie zyskały dodatkowe motywacje i historie; w reżalacie osiemnaście tomików przełożyło się na dwieście odcinków i kilka filmów. W 2014 roku powstał nowy serial, „Sailor Moon Cristal”, który miał być wierny mandze zarówno w warstwie scenariusza, jak i projektu postaci. Ta ostatnia decyzja wzbudziła nieco kontrowersji i design w kolejnych sezonach wrócił do tego znanego z anime.

Dwuczęściowy film „Sailor Moon Eternal” dostępny na Netflixie jest czwartym sezonem „Sailor Moon

AUTORZY

BC	Bartek Czartoryski
KP	Krzysztof Pilch
MRW	Michał R. Wiśniewski
MZ	Michał Zdancewicz
PM	Piotr Mańkowski
PP	Piotr Pocztarek



Crystal”, co od razu alienuje nowych widzów – „krystaliczna” czarodziejka nie była dostępna w Polsce, przydatna jest więc znajomość wydawanej przez JPF mangi (lub starej serii). Bez tego początkowe sceny mogą być nieco konfundujące. Fabuła opowiada o inwazji na Tokio tajemniczego Cyrku Czarnego Księżyca, który kradnie ludzkie marzenia. W anime z lat dziewięćdziesiątych opowiadał o tym serial „Sailor Moon SuperS”, który liczył sobie aż trzydzieści odcinków; nie był zbyt popularny wśród fanów przez skupienie na Chibiusie, pochodzącej z przyszłości małej córce Sailor Moon. W porównaniu z „SuperS” akcja „Eternal” pędzi na łeb na szyję; brakuje wypełniaczy, ale tracą na tym niektóre, ledwo zarysowane postacie. Ważne, że nie pominięto słynnych scen transformacji!

To dobre anime dla starych fanów, żeby zrobić sobie krótką nostalgiczną wycieczkę, która nie wymaga wyciągania z piwnicy zakurzonych kaset VHS. Wątpię, żeby pomogło zrozumieć fenomen sailerek młodszym fanom, wychowanym w obfitości sklepów internetowych i serwisów streamingowych – żyją w zupełnie innych czasach. (MRW)

SERIAL THRILLER LUPIN



Podział na sezony okazuje się być w tym wypadku jedynie elementem strategii marketingowej, bo jest czysto umowny.

Netflix równie dobrze mógłby wypuścić wszystkie odcinki swojego lockdownowego przeboju równocześnie, gdyż dalszy ciąg „Lupina” to, no cóż, dalszy ciąg. Ni mniej, ni więcej. Nie jest to bynajmniej marudzenie, bo serial zachowuje swój wysoki poziom mimo nieco już frustrującej zaradności Assane’a, zahaczającej o magiczne moce.

Coś się jednak zmieniło, bo tym razem ten samozwańczy następca Lupina z pozycji ofensywnej przeszedł do defensywnej. Teraz to on jest odsonięty i podatny na ciosy, jako że ci źli mają jego syna. Czy jednak odejmię mu to brawury? Odpowiedź jest dość oczywista. Niby zawsze sprawa była dla Assane’a osobista, lecz co innego dbać o pamięć zmarłego ojca, a co innego walczyć o życie dziecka, stąd tym razem stawka jest poważniejsza, jak zresztą przystało na domknięcie opowieści.

Nie będzie to jednak koniec przygód Assane’a, bo Netflix już ponoć przyklepał trzeci sezon. Lecz bez obawy, nie ma tutaj żadnego cliffhanger, fabuła ładnie się domyka, dlatego sam jestem ciekawy, co wymyślą scenarzyści i jak zmuszą faceta do powtórnego założenia kaszkietu. (BC)



FILM KOMEDIOWY BAD TRIP

Komedie lądujące ostatnimi czasy na Netflixie rzadko są godne jakiegokolwiek uwagi i z „Bad Trip”, w polskim wydaniu abstrakcyjnie przetłumaczonym jako „Pranksterzy w trasie”, byłoby zapewne podobnie, gdyby nie jeden szczegół.

Mamy do czynienia z filmem łączącym prościutki scenariusz o facieje przemierzającym Stany Zjednoczone w poszukiwaniu szkolnej miłości z gagami realizowanymi w różnych miejscach z udziałem nieświadomych Amerykanów i rejestrowanymi ukrytymi kamerami.

Tak zwanych programów pranksterskich widzieliśmy już sporo, od świetnego „Scare Tactics” po mniej udane „Punk’d”, ale formuła „Bad Trip” w ostatecznym rozrachunku wydaje się być całkiem odświeżająca. Eric André, z którego humorem nigdy jakoś nie było mi po drodze, tym razem zalicza kilka udanych scen, śpiewając i tańcząc na środku galerii handlowej, rozpoczynając przy okazji swojego flash moba czy udając zalanego w trupa w barze dla kowbojów. Wszystko oczywiście na oczach coraz bardziej przerażonych, postronnych obywateli. Niestety, jak to zwykle bywa, nie obszedło się bez obleśnych scen, które raczej nie są śmieszne, a mają wywoływać głównie szok. I tak André raz jest gwałcony przez faceta w stroju goryla, a innym razem wraz z kolegą utknę w chińskiej pułapce na palce. Tylko że zamiast palców uwięzione będą ich członki.

Reżyser Kitao Sakurai doskonale czuje grającego główną rolę komika, jako że przez wiele lat realizował jego imienne telewizyjne show. Być może właśnie dlatego, nawet jeśli humor zjeżdża okazjonalnie do poziomu ryszotka, twórcy i tak wiedzą, jak sprawić, by widz nie wyłączył telewizora. Jest w „Bad Trip” to, co przyciągało swojego czasu w cudownych komediach z serii „Harold & Kumar”, a jeszcze wcześniej chociażby w „Jackassie”. To nie fabuła jest tu najważniejsza, nawet nie raz lepsze, a raz gorsze żarty. Film ogląda się dla reakcji ludzi na szalone wydarzenia i ten aspekt praktycznie zawsze błyszczy, zdumiewa, a czasem i fascynuje. (PP)

FILM PRZYGODOWY CRUELLA

Co za dziwny film! „Cruellę” od razu zjadły memy (dziś się filmów nie ogląda, tylko czyta o nich bzdety w internecie) – jak to możliwe, żeby kręcić historię postaci, która w klasycznych „101 dalmatyńczykach” chce zabijać pieski (to chyba współcześnie największe tabu, vide The Last of Us Part II). Mówiono, że to będzie kobieca wersja „Jokera”, wreszcie rzucono się na scenę, w której matkę młodej Cruelli zabijają dalmatyńczyki.

Zrobienie sympatycznej postaci z negatywnej bohaterki Disneyowi się raz udało – „Czarownica”



DISNEY

z Angeliną Jolie dekonstruowało typową baśniową narrację, pokazywało źródła przemocy i sposób, w jaki się z niej wydesta; bez żadnego ugrzecznienia, po prostu oddając sprawiedliwość. Z Cruellą, szaloną projektantką mody, która

wymarzyła sobie futro z psów, tak się nie dało, została więc poddana głębokiej metamorfozie w dziewczynę, która pieski kocha i nie przychodzi jej na myśl, żeby któregośkolwiek skrzywdzić. To po prostu nie jest prequel, to historia z alternatywnego wszechświata. Całość jest baśniowym miszmaszem „Królowej śnieżki”, „Diabeł ubiera się u Prady”, „Wrednych dziewczyn” i, owszem, „Jokera”. Wątek z zabójczymi dalmatyńczykami jest wrzucony na podpuchę, sprawia wręcz wrażenie, że to beka ze wszystkich „filmów wyjaśniających źródła traumy zła”, co było i w „Star Wars”, i w którymś „Hannibalu” i nie tylko. Coż, to Disney, bunt zostaje więc elegancko opakowany i podany, punkowe „No Future” zastępuje hasło „The Future”. Ten film to rewia pomysłów na przyszłe Halloween. (MRW) ■

SERIAL PRZYGODOWY SWEET TOOTH – ŁASUCH

Komiksowa postapokaliptyczna opowieść scenarzysty i rysownika Jeffa Lemire’a miała wszystko, by stać się hitem: dramaturgię, chwytające za serce zwroty akcji i ciekawych bohaterów, a przede wszystkim intrygujący pomysł na pandemię tajemniczego wirusa



w jakiś sposób związaną z narodzinami hybryd ludzi i zwierząt.

Netflix zajął się serialową adaptacją komiksu DC, a produkcję pod swoje skrzydła wzięli Robert Downey Jr. wraz z małżonką. Twórcy zmienili sporo względem oryginału, przede wszystkim stawiając na familijny rozmach w miejsce ponurego, depresyjnego klimatu, ale udało im się zachować duszę dzieła kanadyjskiego artysty. Wędrowka Gusa – dziesięcioletniego człowieka-jelonka (fenomenalny Christian Convery) – ma w sobie coś z disneyowskiej baśni. Po utracie ojca, który chronił go przed całym złem pandemicznego świata, mały bohater chcący odnaleźć swoją matkę musi szybko dorosnąć. W wędrowce przez USA (choć zdjęć kręcono w malowniczej Nowej Zelandii) towarzyszy mu zwały eksfutbolista zwany Wielkoludem, facet o szorstkim charakterze, ale gołęmb sercu. Wkrótce obaj znajdą się na celowniku szalonego

doktora, który chce wykorzystać hybrydy do własnych celów.

„Łasuch” porusza ciągle gorący problem nietolerancji odmienności, a przy okazji też kwestię pandemii – to zabawne, jak przestali nas dziwić bohaterowie chodzący w maseczkach. Fabuła komiksu została złagodzona i nieco uproszczona względem komiksu, aby trafić również do młodszych odbiorców, ale nowe wątki są stosunkowo udane, przez co całość ogląda się po prostu dobrze. Pandemiczne klimaty budzą niepokój ze względu na oczywiste odniesienia do aktualnej sytuacji na świecie, ale całość nie idzie ani w stronę horroru, ani rozpaczliwego dramatu. Przeciwnie – jest to historia ciepła, optymistyczna, miejscami trochę naiwna niczym sam Gus widzący świat oczami dziecka. Mam jednak wrażenie, że składające się na pierwszą serię osiem odcinków to jedynie przedsmak dania głównego, jakim powinien okazać się kolejny sezon już potwierdzony przez Netfliksa. (PP) ■

FILM KOMEDIOWY BILL & TED FACE THE MUSIC

Polskiej wersji tytułu „Bill i Ted ratują wszechświat” brakuje dwuznaczności oryginału. „Stanięcie twarzą w twarz z muzyką” oznacza „wzięcie odpowiedzialności”.

To trzecia część serii rozpoczętej w 1989 roku przez „Bill & Ted’s Excellent Adventure” (obejrzałem ją ze sto razy na VHS) – komedię o dwóch kalifornijskich nastolatkach z San Dimas, którzy bardziej zająć są katowaniem gitar niż nauką. Może mieć to poważne konsekwencje – otóż założony przez nich zespół w przyszłości nagra piosenkę tak dobrą, że stanie się filarem



utopijnego społeczeństwa; jeśli obleją historię, zespół nie powstanie. Z pomocą Billowi (Alex Winter) i Tedowi (Keanu Reeves) przychodzi Rufus (George Carlin), podróżnik w czasie. Chłopaki sprowadzają do San Dimas historyczne postacie (Napoleon, Sokrates, Joanna d’Arc), powodując wiele chaosu i świetnej zabawy. Druga część („Bogus Journey”, 1991) była jeszcze bardziej zakręcona – w scenariuszu wyjętym z „Terminatora” Bill & Ted zginęli i trafili do piekła, gdzie zakolegowali się ze Śmiercią. Film kończy się epickim występem na bitwie zespołów.

Dostępny na HBO GO i VOD film opowiada o podstarzałych bohaterach, ale zupełnie inaczej niż podobne obrazy. Nie ma tu cynizmu. Bill i Ted mimo wieku nie stracili nic ze swoich „pustogłowych” osobowości, wciąż wierzą w rockandrolla, chociaż ich kariera podupała i wciąż nie napisali tej piosenki, która uratuje świat. Tymczasem okazuje się, że jeśli tego nie zrobią, zagrożone będzie istnienie całego wszechświata... To produkcja dla fanów poprzednich części, łącząca wątki podróży w czasie i wyprawy w zaświaty. Słodko-gorzki, ale i przejmująco optymistyczny; zmęczonym starszym panom pomagają córki – Thea i Billie, dwie dziewczyny, dla których muzyka jest całym życiem. Film jest uroczy i śmieszny, ale i strasznie naiwny – cóż, taka właśnie jest nadzieja. (MRW) ■



KOMIKS HORROR THE GOON, TOM 5



Miałem problem z tą serią, bo z jednej strony wskrzeszała wiele krwistych motywów ze

skarbcza wytwórni Universal, którymi się niegdyś fascynowałem, ale równocześnie za bardzo szła w tanie szaleństwo i wizualny eklektyzm.

Albumy „Goon” były przez Non Stop Comics pięknie wydawane, w twardej oprawie i obwolutie wyglądając jak podręczne albumy, a w sferze formalnej dostarczając czytelnikom freak show. Teraz ukazał się ostatni wolumin przygód Zbira.

Ojcem drania w kaszkiecie i rękawiczkach jest Eric Powell, ale pamiętajmy, że nie ma możliwości rysowania wszystkiego, stąd kolejne rozdziały tworzą inni artyści, czasem wypełniający kolorami swe wizualizacje, a czasem zostawiający w formie przypominającej szkicownik. To też problem, jaki miałem z „Goonem”. Piąty tom zaczyna się doskonale, pojedynek bokserki, zakłady, szwindel, rozpierducha – czuję się jak w najlepszych albumach „Hellboya”, a z tła mrugają do mnie „Dziwołagi”, a nawet „Naręczona Frankensteina”. Ale potem Zbir się... dobrze, nie spoilerujemy. Powstaje dziwny nastrój, bo ze zgrzywu całość przekształca się w podróż po melinach, sierocińcach i ogólnie świecie, o którego istnieniu ogół społeczeństwa woli nie wiedzieć. Klimat robi się niebezpiecznie serio, a gdy powstała konsternacja dochodzi do poziomu krytycznego, Powell z kolegami rozładują ją jakąś awanturą, rozwałką i wielkimi na stronę rysunkami. Ech, to mógł być kultowy komiks, z którego fani wyłauliby odniesienia i smaczki niczym pstrągi w górskiej rzece, ale ostatecznie powstała dość hermetyczna rzecz dla wybrańców, dla horrorowych die-hardów. Mniemam, że wśród naszych czytelników trochę ich jednak jest. (PM)

KOMIKS SUPERBOHATERSKI VENOM

Donny Cates to chyba jeden z najnowszych młodych gniewnych ze stajni Marvela, który trafił na nasz rynek. I z miejsca dorobił się reputacji człowieka zdolnego odświeżyć zmarszałe już postacie i zgrane pomysły, niczym spece od pamiętnych wędlin z Constaru.

Nie inaczej jest w debiutującej po polsku serii z Eddiem Brockiem, nosicielem czarnego symbionta, z którym zмага się już bodaj od lat osiemdziesiątych. Cates rozpisuje narrację na dwa głosy, udanie tkając paranoiczny klimat, doprawiając go przy tym, oczywiście, sporą dozą akcji.

Nie jest to komiks psychologiczny, nic z tych rzeczy, to dalej seryjniak od Marvela, ale niepozabawiony odautorskiej ambicji. Zamiast ganiań po mieście i wtórnych bijatyk Cates decyduje się wyprawić ku przeszłości, sięgnąć do korzeni symbionta i prześledzić obecność gatunku na Ziemi. Niespodziewany gość ujawnia bowiem przed Eddiem, że ani on, ani Peter Parker nie byli pierwszymi partnerami żywego kostiumu.

Co ciekawe, premiera nowej serii z Brockiem zbiega się z wydaniem u nas tomszka przypominającego jego pierwsze występy na stronach komiksu ze Spider-Manem. Co gorsza dla naszych portfeli, obie pozycje godne są nabywania. (BC)

KOMIKS MANGA EDEN, IT'S AN ENDLESS WORLD! TOM 1

Wydawana przez Egmont w latach 2002-2009 manga „Eden, It's an Endless World!” szybko stała się białym krukiem, osiągając zawrotne ceny na portalach aukcyjnych. Fani, którzy nie zdołali skompletować całej serii, od lat prosili o wznowienie, ale komiksowy gigant pozostawał nieugięty. Z pomocą przyszło specjalizujące się w mandze wydawnictwo Kotori, które postawiło na reedycję w powiększonym formacie 145x205 milimetrów i albumy objętościowo liczące ponad czterysta stron.

Kiedy pierwszy raz czytałem opowieść Hirokiego Endo kilkanaście lat temu, miałem wrażenie obcowania z czymś niesamowicie ambitnym. Dziś może „Eden” nie wydaje się już tak przełomowy, ale wciąż pozostaje przerażająco aktualny. Chociaż cała saga rozgrywa się w przyszłości, problemy dręczące ludzkość niekoniecznie się zmieniły. Świat spustoszył tajemniczy wirus (a jakże!), zmieniając sytuację geopolityczną i pogłębiając podziały walczących o dominację narodów i organizacji. Młody chłopak wydaje się być odporny na przerażające zagrożenie ogarniające świat. Czy stanie się kluczem do opanowania sytuacji na świecie?



EGMONT

„Eden” to opowieść tak wielowątkowa, że wymienienie wszystkich istotnych płaszczyzn zjadłoby całe miejsce, jakim tu dysponuję. Wiedzieć jednak, że to jedna z najdojrzalszych mangowych historii i nawet jeśli – podobnie jak ja – nie przepadasz za komiksem japońskim, dzieło to jest w stanie to zmienić. Autor porusza tu kwestie filozoficzne i religijne, moralne i egzystencjalne, nie stroni od tematów takich jak rasizm, nietolerancja, homoseksualizm, przemoc, seks, używki, prostytutka czy genetyka. Ale co najważniejsze – nigdy nie ma się uczucia, że robi to po macoszemu albo wyłącznie, żeby szokować. To opowieść realistyczna, przepięknie narysowana, trzymająca w nieustannym napięciu, ale bardzo przemyślana i wzruszająca, kiedy trzeba. Obok „Ikigami” to jedna z najlepszych mang, jakie czytałem, i polecam ją wszystkim, nawet tym niechętnym czytać od prawej do lewej. (PP)



KOMIKS DRAMAT SZERYF BABILONU

Zanim na dobre rozkręcił się przy komiksach, Tom King przez siedem lat pracował dla CIA jako spec od kontrterrorystów. Ale nawet kiedy zamienił koszulę i krawat na ulubioną czapkę z daszkiem, to wszystko, co przez ten czas przeżył, wylażyło z niego jeszcze dłużej. Dlatego jego szpiegowski „Nightwing” okazał się nielichym sukcesem i był chwalony za autentyczność. Lecz egzorcyzmem i poważnym krokiem, może nawet susem, ku sławie był „Szyrf Babilonu”.

King – do spółki ze swoim stałym rysownikiem, Mitchem Geradem – czerpie tutaj bowiem garściami ze swoich doświadczeń z Iraku. Bohaterem jego komiksu jest Chris Henry, były kalifornijski policjant, który jako konsultant szkoli bagdadzkich mundurowych. I choć seria nie ucieka od kontekstów politycznych oraz cennych, osobistych obserwacji autora, to wszystko pozszywane jest niemi gęstego kryminału. Henry chce bowiem dociec prawdy na temat morderstwa młodego irańskiego rekruta. Nieprzypadkowo jak refren przewija się przez „Szyrfa Babilonu” głośno „bang”. To język, który rozumie w Bagdadzie bodaj każdy, przebijający kulturowe bariery i rozstrzygający wszystkie spory i dyskusje. Henry chciałby jednak mówić po ludzku. Czy to możliwe? Czytajcie, a znajdziecie. (BC) ■

KOMIKS HORROR HELLBLAZER. TOM 7

Jesteśmy w 1987 roku - opary Czarnobyla krążą jeszcze po Europie, Margaret Thatcher ze swoim programem wykopywania nierobów z kanap uznawana jest przez lewicowe środowisko za diablicę z dolnych poziomów piekła, a DC Comics szuka odmiany od swoich regularnych trykociarskich wygłupów. Na arenę wchodzi Jamie Delano, przetwarzający postać Johna Constantine’a, która pojawiła się w „Potworze z bagien” Alana Moore’a, i cała machina rusza... A my dostajemy właśnie ten oryginalny komiks, zaranie przygód blondwłosego maga i filozofa, nazwany „Hellblazer”, a nie „Hellraiser” tylko dlatego, że Clive Barker był nieco szybszy. Wersja Delano znacząco różni się od tego, o czym pisaliśmy przy okazji scenariuszów Gartha Ennisa czy Warrena Ellisa. Jest bardziej surowa, pozbawiona ostentacyjnego exploitation, o wiele mocniej podszyta elementami społecznej krytyki. Widać, że autor za główne problemy uważa konsumpcjonizm połączony z neoliberalizmem, zaś te wszystkie demony wypełzające na ulice brytyjskich miast są uosobieniem stronników Thatcher, o ile nie nią samą. Nie zabraknie kilku cudownie nostalgicznych scen, zwłaszcza tej na plaży, gdy Constantine rozmyśla o tym, jak uratował świat i ma wizję. Mocno przyszło mi wówczas na myśl „Everyday is like Sunday” Morrissey’a, klimatem i lokacją



niemal odpowiadające temu, co przekazuje Delano. Trochę ognia się już w tym piekle wypaliło, ale ciągle jest to dobry komiks. Czytać głównie dla poetyckich monologów wewnętrznych Constantine’a. (PM) ■

KOMIKS SUPERBOHATERSKI HAVOK I WOLVERINE: STOPIONY

„Havok i Wolverine: Stopiony” to drugi po „Przedwiecznych” album wydany w ekskluzywnej serii Marvel Limited, charakteryzującej się wyraźnie powiększonym formatem (225 x 344 milimetrów). Oba komiksy wydają się wyborem nieoczywistym, ale tak właśnie ma być. „Stopiony” powstał pod koniec lat osiemdziesiątych za sprawą komiksowych legend – Walta i Louise Simonsonów oraz rysowników Kenta Williamsa i Jona J. Mutha (między innymi „Moonshadow”). Co ciekawe, pomysłu na opowieść wyszedł nie od scenarzystów, ale właśnie od autorów niesamowitej malarskiej warstwy plastycznej.

W 1988 roku świat żył jeszcze katastrofą w Czarnobylu, stąd też tematyka nuklearna jest w albumie wszechobecna. Członkowie X-Menów – Wolverine i Havok – podczas wakacji w Meksyku stają się celem sowieckich szpiegów i terrorystów. Rozdzieleni i uwikłani w spisek mający doprowadzić do atomowej zagłady, będą musieli zmierzyć się z potężnym wrogiem, o ile wcześniej nie wykończą się wzajemnie. Umówmy się jednak, że fabuła jest tu pretekstowa – chodzi przede wszystkim o ukazanie genialnej malarskiej techniki Williamsa i Mutha oraz danie szansy na wspólny występ dwóm bohaterom, którzy rzadko łączą się w parę. Scenarzyści rzucają ich po świecie i co ciekawe trafiają oni również do Polski. Szkoda tylko, że w wyobraźni twórców przypomina ona



FORMAT

raczej ponurą Transylwanią. „Stopione” warto mieć na półce dla samej grafiki i jeśli lubicie cieszyć oczy komiksami, nie możecie przejść obok tego tomu obojętnie. Artyści mieli ścisły podział – zarówno bohaterów, jak i lokacji – ale ich style – chociaż zauważalnie różne – doskonale ze sobą współgrają. Jest mroczniej i brutalniej niż w klasycznych opowieściach o mutantach, plansze są nastrojowe i artystyczne jednocześnie, a w bonusie dostajemy sporo materiałów dodatkowych, które przybliżą historię tego albumu. Jeśli tak mają w Polsce wyglądać wydania limitowane, to ja się pod tym podpisuję. (PP) ■

KOMIKS AKCJI PUNISHER MAX, TOM 10

Byłem przekonany, że okaże się to złym komiksem, tanim explo, z niezniszczalnym prymitywem w akcji. Wszakże pamiętałem growego Punishera z jego firmowym stylem przesłuchiwania delikwentów polegającym na kopaniu ich kolanem w przegrodę nosową. Tymczasem komiksowy Punisher aka Frank Castle okazał się emitować niebezpieczny, aczkolwiek przyciągający urok.

Wielką wadą Punishera jest jego niepokorność. Gdy już zdajemy się go lubić, odwala coś, co zupełnie dyskredytuje go jako straightowego trykociarza

– tak jakby nie chciał, żeby lud go wielbił. Zabija o jedną duszyczkę za dużo, bez powodu kogoś maltretuje, niby czyni sprawiedliwość, ale jednak w pokretny sposób. Mimo tego, a raczej dzięki temu, „Punisher Max” fascynuje, bo pokazuje akcje i sytuacje, jakich nie wymyśla zbyt często nawet ten nasz komiksowy Tarantino z Belfastu, znany jako Garth Ennis.

Trudno tutaj pochwalić jednego autora, ponieważ scenariusze kolejnych historyjek wyszły spod piór różnych twórców. Łączy je schemat, że oto mamy jakichś delikwentów domagających się poprawy i ona nadchodzi w postaci wielkiego kolesia okutanego w czarne szmaty z trupa czachą na piersi. Oprócz wymierzania wydanych przez siebie wyroków dostarcza też niezłe one-linery, pytając na przykład błagającego o życie gangusa, którego kompanów był łaskaw określić mianem koniobjawców, czy wygląda na kogoś, kto przyszedł po karty Pokémonów.

Jest w tomie historia, w której Punisher o mały włos by zginął. Jest też taka, najlepsza zresztą, gdy Castle zostaje zaproszony przez chłopca do mieszkania. Albo ta o zboczeńcu próbującym wejść na drogę seryjnego zabójcy. Dużo się dzieje i choć czasem zęby zgrzytają, ogólne wrażenie jest bardzo na plus. Nowego „Conana” z Marvela z jego sztampowymi bitewnymi potyczkami cisnąłem w kąt, a obrazy z „Punishera” długo nie chciały wyjść z głowy. (PM)



KOMIKS SF ANTARES

Zacząłem od „Betelgezy”, potem wchłonąłem „Aldebarana”, a teraz dookończyłem międzyplanetarną epopeję wraz z „Antaresem”. Czuję się, że gwiazdy i mgławice powoli tracą swój blask, ale cały czas jest to najlepsza komiksowa saga SF, jaką czytałem.

Bohaterom trochę zmalało libido, nie ma też wielu dramatów – starszek Leo pokazuje w swoim komiksie unormowaną fazę kolonizacji, gdy stała się ona chlebem powszednim. Miałem wrażenie, że za dużo jest dymków, trochę niepotrzebnych wymian słów. Kobiety ostatecznie przejmują stery fabuły, co pokazuje, jak feminizm, a dodatkowo ekumeniczny duch eko w wykonaniu

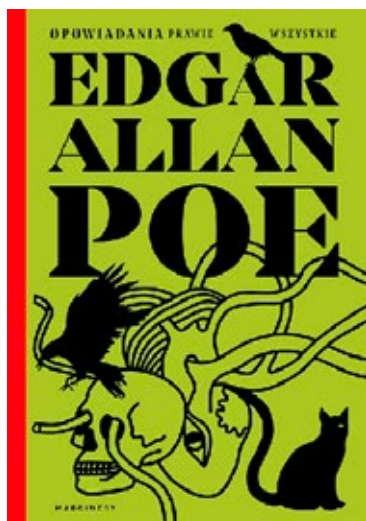


brazylijskiego komiksarza wraz z kolejnymi laty przybrały na sile. W „Antaresie” mężczy bohaterowie albo stają się całkowicie nieważni, albo sami rezygnują z jakichkolwiek namiastek przywództwości. Ale co najlepsze, nie odczuwa się tego jako czegoś nienaturalnego, chłodno wykalulowanej układanki w stylu większości produktów Netfliksa, tylko dokonanie się tego, co podskórnie było odczuwalne już wcześniej. Po prostu według Leo tylko kobiety są w stanie poznać umysły i ciała wypełniających Wszechświat istot.

Jednocześnie nie jest to komiks, w którego wgrzyzanie się bez wcześniejszego poznania poprzednich części traciłoby sens. Podobało mi się kilka scen pokazujących faunę i florę Antaresa, a także nakreślenie relacji Kim Keller z jej tajemniczą córeczką. Odczułem też, że Leo chciał powiedzieć, że w świecie przyszłości miłość rozplynie się pomiędzy gwiazdami, przestanie być ważna. Tu nie ma niczego takiego jak w finale „Wiecznej wojny”, gdzie tęsknota i dramat chwytają za gardło. W „Antaresie” pokazana zostaje obojętność Wszechrzeczy na ludzki los. I pamiętajmy, że to jeszcze nie koniec, bo Leo narysował cykl „Ocaleni”, a zaraz po nim, zupełnie niedawno, opisał powrót Kim na Aldebarana. Pozostaje tylko czekać na polskie edycje. (PM)

KSIĄŻKA HORROR OPOWIADANIA PRAWIE WSZYSTKIE

Edgar Allan Poe to wręcz tytan popkultury. Pewnie by mu się to nie przyśniło nawet w najbardziej nawiedzonej wizji, ale to niezaprzeczalny fakt. Jego ciągła popularność i brak „syndromu odstawienia do szafy” tylko świadczy o klasie tego twórcy. W jego przypadku można sięgnąć praktycznie na ślepo, będąc prowadzonym tylko ręką losu, a zwykle trafi się



na dzieło co najmniej świetne, jeśli nie genialne. Można też sobie zafundować podróż przez ileś takich dzieł – a taką podróżą są właśnie „Opowiadania prawie wszystkie” wydane przez Marginesy.

Od razu pozytywne wrażenie robi okładka. Grafika niby prosta, ale mówiąca wiele o zawartości – kot, kruk, czaszka, dziwaczne serce. Do tego twarda oprawa, czyli będzie znosić rygor powracania (a na pewno będę powracał – i wy też) do lektury, by znów zanurzyć się w twórczości mistrza. Na uwagę zasługują także absolutnie klimatyczne i wręcz rewelacyjnie dobrane ilustracje. Nie jest ich za dużo, ale gdy się pojawiają, to są wręcz w punkt. Cudeńko! Do tego dobór tekstów – mamy wszystkie klasyki – czarny romantyzm reprezentują „Eleonora” i „Ligeja”, oniryczną grozę „Król Pomór” czy „Maska Czerwonego Moru”. Możemy dalej cieszyć się dziwnością „Beczki amontillada” lub sięgnąć po kryminalną twórczość, której też na szczęście nie pominięto – tutaj choćby „Zabójstwa przy Rue Morgue”. Wszystko czyta się jak zwykle wybornie i trzeba pochwalić też tłumacza, który wykonał kawał dobrej roboty. Dla tych, którzy wcześniej do Edgara Allana nie sięgnęli – musi! Dla reszty zresztą też! (MZ)

KSIĄŻKA POPKULTURA SEX, DISCO I KASETY VIDEO. POLSKA LAT 90.

W teorii powinna to być książka roku, podróż do krainy młodości, gdzie wszystko wydawało się nowe i fajne. Niestety aż tak dobrze nie jest i to z kilku powodów.

Lata dziewięćdziesiąte z mojej własnej perspektywy nie miały w sobie nic magicznego. Były epoką normalności przybyłą po dziwnym, tajemniczym i wspaniałym okresie, jakim jawią się naznaczone muzyką The Eighties. No i czytam w książce Wojciecha Przylipiaka wyliczanie tego, co niosła ze sobą dekada po upadku komunizmu. Muzyka oczywiście, filmy, Stadion Dziesięciolecia, pornosy, seksualne rekordy świata (jest nawet pomyłka w nazwisku Marianny Rokity), wreszcie Pegasus i informacja, że w automatach wystarczało wymienić „płyty”. Główne, oczywiście. O Resecie zaś pada, że pisaliśmy o Marilyn Mansonie i Bogusławie Wołoszańskim, podczas gdy w rzeczywistości z tym drugim przeprowadziliśmy wywiad. Widać, że miał być przekrój wszystkiego, ale najbardziej wajcha zdaje się być przestawiona w kierunku śmiesznych filmików z fikołkami.

„Sex, disco i kasetki video” zawiera wspomnienia osób z epoki, choćby pani prowadzącej wypożyczalnię VHS albo prostytutki z agencji towarzyskiej.



Gdy w końcu autor dopada kobietę, która pracowała w Digitalu w 1996 roku, gdy wpadł tam z roboczą wizytą sam Michael Jackson, to aż się prosi o szczegóły: co dokładnie robił, jak się zachowywał, co kupił, albo publikację zdjęcia, na którym owa pracownica została ponoć uwieczniona z idolem. Nic takiego nie następuje. Cała książka, mimo że w tytule ma sugestię, że opisuje Polskę, jest warszawocentryczna, co akurat by mi nie przeszkadzało,

P O P

gdyby tylko dostarczyła choćby garść rzeczy, o których nie wiedziałem. Przylipek nie ma takich asów w rękawie, za to akademicko relacjonuje, przypomina, przywołuje sztandarowe obrazy i sytuacje. Pisze o pierwszym McDonaldisie na Marszałkowskiej, ale zapomina wspomnieć albo nie wie o premierowej budce z chińszczyzną czy skandynawskich hot dogach na Centralnym. W moim mikroświecie to one okazały się ważniejszą cezurą od oszklonego budynku na Marszałkowskiej. Tak samo brakuje autorowi rozeznania w salonach gier. Przeleciałem szybko tę podróż, zostawiłem za sobą wszystkie w miarę świeże jeszcze obrazy. Lata dziewięćdziesiąte były epoką radosnej bylejakości i powolnego uczenia się manier Zachodu. Dla kogoś, kto świadomie w nich funkcjonował, czyli jest starszy od urodzonego w 1978 roku autora, ta książka stanie się jedynie odświeżeniem podstaw, ale nie oświeceniem. Za to dla milenialsów może okazać się dramatyczną podróżą w mroki średniowiecza. (PM) ■■



KSIĄŻKA POWIEŚĆ INFORMACJA ZWROTNĄ

Swojego czasu na Facebooku działała strona informująca, że Jakub Żulczyk to Coelho dla hipsteriady, co sam zainteresowany przyjął wtedy z niejaką uciechą. Chyba też mniej więcej wtedy nieistniejący już magazyn dla panów umieścił go na liście młodych ludzi, którzy będą rządzić światem przed trzydziestką. Ale od debiutu Żulczyka pękło już piętnaście lat i nie pisze już o młodzieży dla młodzieży, zresztą sam dobiega już czterdziuchy, ale może faktycznie się facetowi udało. Dzisiaj jest przecież, było nie było, bestsellerowym pisarzem i rozchwytywanym autorem scenariuszy, choć programowo ignorowanym przez gremia przyznające literackie nagrody. Sam jestem ciekawy, jak będzie teraz, bo „Informacja zwrotna” to jego najlepsza powieść. Jej bohaterem jest niejaki Marcin Kania, niegdyś

rockowy muzyk, dzisiaj żyjący z tantem alkoholik, który musi wytrzeźwieć, żeby odnaleźć zaginionego syna. Żulczyk nazywa swoją książkę antykryminałem. I faktycznie, bo choć sprawa tu jest, intryga również, to jednak na pierwszy plan wybijają się katusze, jakie przeżywa Kania, przemysliwujący o tym, ile przepił i co przepił. Wiarygodne, bo bazujące na osobistych doświadczeniach autora, spojrzenie na panikującego alkoholika powoli rekonstruuje jego swoje przegrane życie jest ciosem mocnym szczególnie dla tych, którzy czegoś podobnego doświadczyli, choćby pośrednio.

Tym, ale równie istotnym, co cała reszta, jest w „Informacji zwrotnej” stołeczna afera prywatyzyzacyjna, przez co książka ta, tak jak i pewna nagłośniona wypowiedź Żulczyka na temat prezydenta, staje się polityczna. (BC) ■■

GRAMY

TEŻ BEZ PRĄDU



Popkultura to nie tylko film, komiks i książka. Sidequest zyskuje od dziś stałe strony poświęcone grom planszowym.

PLANSZÓWKA

TYTANI

Uniwrsym gry „Tytani” to historyczne fantasy, w którym każda z czterech nacji posiada Ducha Narodu wspierającego je w walce i przywołującego na pole bitwy potężne jednostki – tytułowych Tytanów. Wcielamy się w królów i dążymy do podboju Europy, stając na czele Rzeczypospolitej Obojga Narodów, Cesarstwa Rosyjskiego, Imperium Osmańskiego lub Królestwa Szwecji. Wszystkie nasze jednostki są reprezentowane przez szczegółowo wykonane figurki, które przemieszczamy na obszernej planszy przedstawiającej Europę. Drogą do wygranej jest zajmowanie kolejnych obszarów, realizowanie ukrytych celów i pokonywanie przeciwników w bitwach. Te ostatnie są dość emocjonujące z uwagi na czynnik losowy i fakt, że przystępując do potyczki, widzimy tylko liczbę i rodzaj oddziałów przeciwnika, a nie znamy kart, którymi może wesprzeć swoje jednostki.

Starcie „Tytanach” jest sporo, ale odbywają się one sprawnie, a sytuacja na planszy zmienia się bardzo dynamicznie. Ciągłe musimy podejmować decyzje, czy wystawiać kolejne jednostki na planszę, czy może skupić się na przemieszczaniu tych, które już mamy. Czy lepiej rozproszyć jednostki, żeby zająć więcej terytoriów, czy wzmocnić obronę tych zdobytych? Każdym narodem gra się trochę inaczej z uwagi na posiadanie indywidualnych zdolności specjalnych i mocy Tytanów.



Pisząc o tej grze, nie sposób nie zwrócić uwagi na warstwę wizualną. Figurki tytułowych olbrzymów są duże i górują nad pozostałymi jednostkami. Dodatkowo każdy naród ma inne figurki oddziałów podstawowych: inaczej wygląda piechota polska, a inaczej rosyjska, podobnie jest z artylerią i jazdą oraz figurkami stolic – zapewniłam, że każdy rozpozna Warszawę po pierwszym rzucie oka. Całość dopełniają ładne ilustracje pasujące klimatem do całości.

„Tytani” nie są grą dla zaawansowanych strategów, którzy lubią mieć wszystko z góry zaplanowane. To wiele dynamicznych starć, podczas których czasami będziemy się wkurzać na kości, ale sporo będzie zależeć od naszych decyzji. Im więcej graczy, tym potyczki są ciekawsze, ja dobrze bawiłem się nawet przy rozgrywce w dwie osoby. (KP)



KARCIANKA

POD WROGIEM NIEBEM

Gdy rozłożyłem na stole „Pod wrogiem niebem”, w mojej głowie pojawiły się dwa skojarzenia – pierwsze to Galaxian, w które grałem na Pegasusie, a drugie to film „Dzień Niepodległości”. Mamy więc inwazję obcych, którzy niszczą kolejne miasta po to, by podbić całą planetę. W pojedynczej rozgrywce bronimy jednego miasta, rozbudowując podziemną bazę o kolejne laboratoria, generatory, hangary myśliwców itp. Wszystko po to, by opracować technologię pozwalającą na odkrycie słabego punktu najeźdźców i pokonanie ich. Nad miastem wisi olbrzymi statek matka, z którego wylatują myśliwce. Uczestniczymy więc w wyścigu – musimy

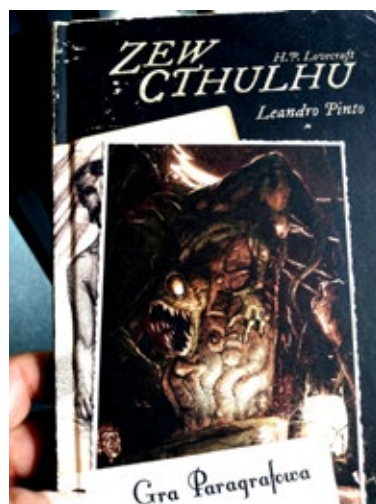
zagadkowej śmierci naszego wuja. Bazując na pozostawionych przez niego zapiskach, powoli odkrywamy sens prowadzonych przez niego badań i dziwacznej płaskorzeźby znalezionej w jego rzeczach. „Zew Cthulhu” możemy określić mianem interaktywnej książki – to rodzaj gry paragrafowej, w której nie mamy karty postaci czy statystyk, nie wykonujemy żadnych testów, po prostu czytamy kolejne paragrafy i dokonujemy wyborów, odkrywamy ich konsekwencje i znów wybieramy. Można to porównać do lektury książki z wieloma alternatywnymi zakończeniami. Możemy więc podchodzić do niej wielokrotnie, by sprawdzić, co się stanie, gdy podejmiemy inne decyzje. A te wcale nie są takie oczywiste, a ich konsekwencje nie zawsze łatwe do przewidzenia. Gra dobrze oddaje klimat opowiadania Lovecrafta i spotykamy w niej wiele charakterystycznych elementów, zarówno jeśli chodzi o miejsca, kult

PARAGRAFÓWKA

ZEW CTHULHU

Opowiadania i uniwersum stworzone przez H.P. Lovecrafta mają rzeszę fanów na całym świecie. Nic więc dziwnego, że twórcy różnych dzieł kultury wykorzystują motywy Cthulhu, by stworzyć mniej lub bardziej wierną adaptację jego dzieł lub po swojemu wykorzystać mitologię, którą stworzył. „Zew Cthulhu” to tytuł jednego z opowiadań Lovecrafta i pierwszej gry paragrafowej z serii „Choose Cthulhu”.

Wcielamy się w niej w głównego bohatera wspomnianego opowiadania – Francisca Waylanda Thurstone’a – i staramy się rozwikłać tajemnicę





zakończyć badania, nim kosmici nas zniszczą. „Pod wrogiem niebem” to gra jednoosobowa, oczywiście można zaprosić do główekowania jeszcze kogoś, ale przez to rozgrywka nie zmienia się w żaden sposób. To swoista, pełna emocji łamigłówka, co nie zmienia faktu, że rozwijając ją, mocno czujemy opowieść o inwazji kosmitów. To odczucie się pogłębia, gdy rozpoczniemy kampanię z fabularnymi wstawkami w postaci plansz komiksowych. W jej trakcie decydujemy, jakiego miasta bronimy, pojawiają się postacie, które nas wspierają i zdobywają nowe umiejętności. Niezależnie od tego, czy rozgrywamy pojedynczą grę, czy kampanię, zawsze możemy dostosować poziom trudności do naszych oczekiwań. Poziom napięcia wzrasta w miarę kolejnych tur, gdy statek matka obniża się coraz bardziej, a my musimy wybierać między wysłaniem samolotów, by zestrzeliły kilka statków wroga, badaniami i powiększaniem bazy. Do tego nie możemy zapominać o produkcji energii, a wszystkiego zrobić się nie da. Gdy zastanawiałem się, do czego porównać „Pod wrogiem niebem”, nie znalazłem żadnego tytułu tego typu. To gra wyjątkowa, która pokonała mój sceptycyzm wobec grania w planszówkę solo i mimo pewnej dozy abstrakcyjności bardzo dobrze oddaje fabułę rozgrywki. Nie chcę spoilerować, ale jestem pewny, że kampania wciągnie każdego, a zaprojektowano ją tak, by można ją było przechodzić wielokrotnie, odkrywając nowe fabularne smaczki. (KP)

Cthulhu, jak również klimat grozy i szaleństwa. Nasza przygoda kończy się na wiele różnych sposobów, wiele z nich trudno nazwać sukcesem, ale wszystkie są w duchu Lovecrafta. Przy pierwszym podejściu do „Zewu Cthulhu” grę zakończyłem dość szybko, przy kolejnym wyborów dokonywałem już ostrożnie. Trzeba przyznać, że autor potrafi zaintrygować i po kolejnym zakończeniu zaczynałem lekturę od nowa, by sprawdzić inną ścieżkę i poznać tajemnice, których wcześniej nie odkryłem. Jedyne, co mnie zaskoczyło, to krótki czas rozgrywki, ale to wyłącznie z uwagi na fakt, że wcześniej grałem w dłuższe paragafówki. Dzięki temu, że do zabawy nie potrzebujemy niczego prócz książki, możemy grać dosłownie wszędzie. Polecam potraktować grę jako zamiennik dobrej, wieczornej lektury. A jeszcze w tym roku będziemy mogli zagrać w drugą część serii – „W górach szaleństwa”. (KP)

KARCIANKA GOD OF WAR



KRATOS

A gdy zabrakło prądu i wyłączyła się ostatnia konsola, Norny stworzyły „God of War: Grę karcianą”. A gdy pierwszy gracz zasiadł do niej, zakrzyknął: „Ale przecież to nie to samo!”, a następnie „Hej, znów jestem Kratosem, rozwalę tego ogra!”

Dokładne przeniesienie gry elektronicznej na wersję planszową czy karcianą jest raczej niemożliwe, choć twórcom planszowej wersji This War of Mine udało się to niemal idealnie. Jednak w przypadku gry akcji jest już dużo trudniej. Ten wstęp jest ważny, bo choć karcianka w świecie God of War to ciekawa pozycja, nie należy od niej oczekiwać tego samego, co dostajemy w wersji konsolowej. Cech wspólnych znajdziemy tu jednak sporo. W tej kooperacyjnej grze karcianej możemy wcielić się w Kratosa, Arteusa, Freję i innych bohaterów znanych z konsolowego przeboju. Wspólnie wyruszamy w podróż, by znaleźć sposób na powstrzymanie zbliżającego się Ragnaroku. Grafiki scenerii, w których będziemy toczyć walki, również pochodzą z wersji cyfrowej, podobnie jak przeciwnicy i bossowie. Postaci, w które się wcielamy, różnią się między sobą, każda z nich ma unikatową talię reprezentującą jej umiejętności, styl walki oraz zdolność specjalną. Podobnego zróżnicowania doświadczymy, walcząc w poszczególnych sceneriach z odmiennymi przeciwnikami. W kolejnych rozgrywkach walczymy w sumie na dziesięciu różnych planszach żywcem wyjętych z wersji konsolowej, każda z nich zawiera pewne niespodzianki do odkrycia, w każdej po spełnieniu pewnego warunku coś się zmienia i odkrywanie

tych dodatkowych efektów oraz sposobów na pokonanie przeciwników sprawia sporo frajdy. Mimo że gra ma proste zasady, to jednak nie oznacza, że zawsze będziemy wygrywać. Część misji, których się podejmujemy, wyznacza warunki przegranej, przegrywamy również wtedy, gdy wszystkie postacie zostaną powalone.

W „God of War. Grze karcianej” mamy też tryb solo, w którym wcielamy się w Kratosa, a Atreus i Mimir udzielają nam wsparcia. To prosta gra kooperacyjna, która może stanowić wyzwanie również dla zaawansowanych graczy. Znajdziemy tu dużo nawiązań do wersji konsolowej, wciągające misje, wymagających przeciwników i ciekawie pomyślane sposoby interakcji ze scenariem. (KP)





SCENARIUSZ I RYSUNKI: ŚLEDZIU

KDP 71

PEWNIE KAŻDY Z NAS, CHOĆ TA MROCZNA CZĘŚĆ SIĘ DO TEGO NIE PRZYŻNA, MA SWÓJ PRYWATNY, ULUBIONY LETNI HIT.

WIECIE... PIOSENKĘ.



TAKĄ, KTÓRA PO KILKU PIERWSZYCH NOTACH PRZENOSI WAS TAK INTENSYWNIE W TEN KONKRETNY CZAS, ŻE WRĘCZ ZACZYNAJĄ CZUĆ ADEKWATNE ZAPACHY.



U MNIE TO JACK PEÑATE I KAWĄBEK TONIGHT'S TODAY. MOMENTALNIE WRACAM PRZY NIM DO SIERPNIOWYCH WIECZORÓW I JARANIA NA BALKONIE MOJEJ TORUŃSKIEJ NORKI.



PIOSENKA LECI SOBIE NA PÓŁPEŁNEJ, STUKA ECEM W OKNA BLOKÓW.



JEST DOBRZE MAGICZNIE.



JASNE, MAM TEŻ GRY SKLEJONE NOSTALGIĄ Z LATEM. WAKACYJNE ROMANSE Z MASZYNAMI WYCISKAJĄCYMI ZE MNIE OSTATNI GROSZ.



A JEDNAK COŚ ZGRZYTA. MÓJ LETNI HIT TO AFIRMACJA TEGO MOMENTU SŁODKIEGO POGUBIENIA, ZAWIESZENIA, BYCIA POMIĘDZY STANAMI RÓŻNYCH NIETRZEŻWOŚCI.



Z GRAMI MAM INACZEJ. PAMIĘTAM WYBUCHY I RABANKĘ. PORA ROKU SIĘ ZGADZA, ALE EMOCJE JUŻ NIE.

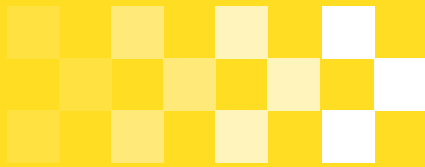


DLATEGO PODRZUCAM POMYSŁ NA GRĘ. SYMULATOR IDEALNEGO DNIA. ZERO STRESÓW, PIĘKNE LOKACJE, SŁOŃCZNA POGODA. GRA KOŃCZY SIĘ IDEALNYM WIECZOREM.

W TŁE PRZYGRYWA JACK PEÑATE, OCZYWIŚCIE.

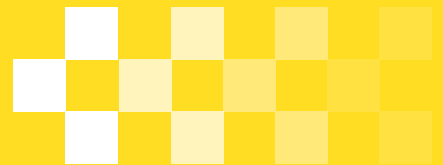
GRĄBYM.

GRA R M D T S



F E L I E T O N Y

- 101 Łukasz Orbitowski
- 109 Piotr Gawrysiak
- 118 Michał Nowakowski
- 120 Marcin Borkowski



**OKRES ZWANY ŻŁOTYM WIEKIEM
PIRATÓW PRZYPADA NA CZTERY DEKADY,
OBEJMUJĄCE LATA 1680–1720.**



■ Czaszka i opaska na oko jednoznacznie kojarzą się z piratami. Ta pierwsza jako symbol zagrożenia i śmierci, a konieczność noszenia tej drugiej to skutek odniesionych ran.

Piętnastu chłopa na umrzyka skrzyni *prawdy i mity w grach o piratach*

Malownicze Jamajka, Tortuga i New Providence. Majestatyczne okręty tnące turkusową wodę pod błękitnym niebem, szcęk kordelasów, huk armat, abordaże i morskie przygody. Takie skojarzenia pojawiają się na wspomnienie o piratach.

■ Piotr Żymek

Jak to jednak zwykle bywa, często są to obrazy mocno przetrawione przez popkulturę i rzeczywistość znana z kart powieści oraz ekranów kinowych nie wyglądała również romantycznie. A jak się mają do tego wszystkiego gry traktujące o bukanierach? Ile z tego, co widać na ekranach monitorów, ma korzenie w prawdziwym świecie?

CZARNE ŻAGLE WŚRÓD KARAIBSKICH WÓD

Okres zwany złotym wiekiem piratów przypada mniej więcej na cztery dekady,

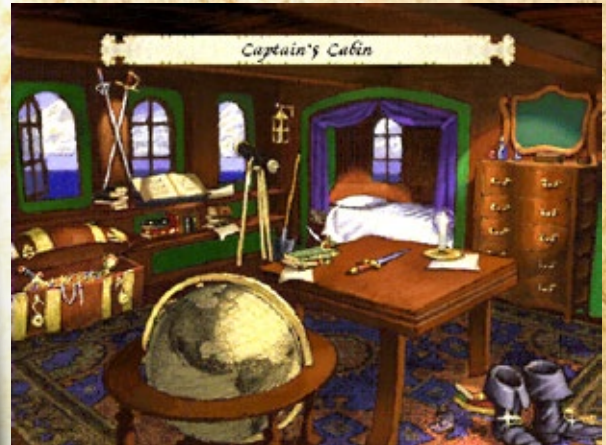
obejmujące lata 1680-1720. Na Karaibach ścierały się wówczas interesy (głównie) czterech mocarstw – Hiszpanii, Anglii, Francji i Holandii. Ta pierwsza panowała nad ogromnym obszarem, a pozostałe starały się ją z mniejszymi lub większymi sukcesami podgryzać. Jednocześnie setki położonych na Morzu Karaibskim wysp, z mnogością zatoczek i lagun, stanowiły doskonale miejsce na kryjówkę dla różnego rodzaju awanturników, przestępców i rozbójników. Napadali oni na okręty wypełnione płynącym do Europy bogactwem Nowego Świata, a następnie roztrwaniali zdobyty majątek w zamtużach i tawernach rozsianych po

całych Indiach Zachodnich (jak często określano ten rejon). Jednocześnie mocarstwa wykorzystywały bukanierów, rozdając im listy kaperskie, które pozwalały kapitanom atakować statki pod banderą innego kraju. Celowała w tym szczególnie Anglia, w wyniku czego korsarze stanowili realną siłę defensywną posiadłości brytyjskiej korony.

W większości przypadków prawda historyczna brutalnie obchodzi się z ugruntowanymi przez pisarzy i filmowców wyobrażeniami na temat piratów. Powieści, na czele z „Wyspą skarbów” Roberta Louisa Stevensona



PAPUGA NA KORSARSKIM RAMIENIU STANOWI WYTWÓR
POPKULTURY. CHOĆ W KARAIBSKICH DŻUNGLECH NIE BRAKUJE
TYCH BARWNYCH PTAKÓW.



✚ Umieszczona na rufie kajuta kapitańska była najwygodniejszym pomieszczeniem na okręcie. Szeregowi marynarze mogli tylko pomarzyć o takim luksusie.

rozpoczęcie „złotego wieku” – 1680 rok. Ponadto w XVI wieku praktycznie całe Karaiby są opanowane przez Hiszpanów, natomiast w kolejnych dekadach inne mocarstwa zdobywają coraz większe tereny.

Korsarz pod rozkazami gracza dostaje od króla wybranej potęgi kolonialnej list kaperski, może więc atakować statki innych krajów. To również zgadza się z rzeczywistością, jak i fakt, że zezwolenie może w każdej chwili stracić ważność, gdy mocarstwa zawarą ze sobą pokój (a sojusze zmieniały się czasami jak w kalejdoskopie).

Kolejna sprawa – w momencie wygrania bitwy morskiej, oprócz zagarnięcia towarów znajdujących się w ładowniach zdobycznego okrętu, możemy również przyjąć część pokonanej załogi w swoje szeregi, a nawet dołączyć przysiężników do sterowanej przez gracza floty. I choć zdarzało się, że piraci zabijali pobite załogi z zimną krwią (jak francuski okrutnik François l’Olonnais), to jednak równie często rekrutowali ludzi na okręty spośród załóg napadniętych jednostek. Nierzadko również sami bukanierzy wywodzili się ze statków kupieckich



✚ Morgan LeFlay, charyzmatyczna łowczyni piratów z piątej Małpiej Wyspy. Jeśli powstanie kolejna odsłona serii, mam nadzieję, że Morgan się w niej pojawi.

oraz doskonałym „Kapitanem Bloodem” Rafaela Sabatiniego, a także filmy zazwyczaj skupiają się na przygodzie, pomijając takie nieprzyjemne rzeczy jak choroby, trudności związane z życiem na pokładach okrętów oraz głód, okaleczenia i śmierć, będące stałymi towarzyszami morskich eskapad. Twórcy gier również podążają zazwyczaj ścieżką wytyczoną przez literaturę i kino, ale niektóre tytuły są zaskakująco zgodne z prawdą historyczną.

GŁOWA NAWIGATORA

Wydana w 1987 roku gra Sid Meier’s Pirates! (i jej dwie odnowione wersje), choć oczywiście zawiera pewne uproszczenia, z dużą pieczołowitością oddaje realia panujące w Indiach Zachodnich. Już sam świat przedstawiony, czyli rzeczywiste Morze Karaibskie wraz ze strefami wpływów poszczególnych mocarstw, generalnie wytrzymuje porównanie z faktami. Z chwilą rozpoczęcia rozgrywki gracz wybiera stronę konfliktu oraz okres historyczny. Pierwsza oferowana opcja to rok 1560, czyli mniej więcej czas, gdy w Nowym Świecie panował się sir Francis Drake, a ostatnia to





✚ Abordáže przebiegały różnie. Niektórzy piraci zabijali załogi pokonanych okrętów z zimną krwią, ale czasami również puszczały marynarzy wolno.



✚ Bitwy morskie zazwyczaj trwały dość długo, a okręty oddawały po kilka salw burtowych w kadłub przeciwnika.



✚ Kolejny krok stanowiło unieruchomienie wrogiej jednostki z pomocą lin z kotwiczkami oraz wdarcie się na pokład i pokonanie ocalałej po kanonadzie załogi.



OPRÓCZ KARAIBÓW POPULARNĄ PIRACKĄ PRZYSTANIĄ BYŁ RÓWNIEŻ MADAGASKAR. ISTNIEJE NAWET PEWNA OPowieść, WEDŁUG KTÓREJ BUKANIERZY ZAŁOŻYLI TAM COŚ NA KSZTAŁT PAŃSTWA.

lub wojskowych. Na pokładach tych drugich często panowała drakońska dyscyplina, a dowódcy odnosili się z jawną wrogością i pogardą do marynarzy. W takich warunkach łatwo było o bunt. Od przeciwstawienia się oficerom kariery rozpoczynał na przykład Henry Avery, jeden z najbardziej skutecznych piratów w dziejach.

NIECH PRZEMÓWIĄ DZIAŁA!

Skoro wspomnieliśmy o bitwach morskich, to spójrzmy, jak twórcy gier podchodzą do tego aspektu. Zarówno w Sid Meier's Pirates, serii Port Royale, a nawet trzeciej Małpiej Wyspie piraci dysponują dużym okrętem, którym atakują inne jednostki. Najpierw następuje wymiana salw burtowych, które mają uszkodzić i unieruchomić przeciwnika, a całość wieńczy abordaż, czyli wdarcie się na pokład wrogiej jednostki i „ręczne” rozprawienie się z jej załogą. Z grubsza ma to poparcie w faktach, jednak często bukanierzy woleli stosować inną taktykę, którą najłatwiej scharakteryzować słowami „doskocz, przypieprz, odskocz”. Zazwyczaj bowiem piraci nie pływali na majestatycznych, trój- i więcej masztowych okrętach (choć zdarzają się wyjątki, na przykład Queen Anne's Revenge Czarnobrodego), a raczej na mniejszych, jednomasztowych szlupach.

Lektury

Pragnących pogłębić wiedzę o czasach piratów odsyłam do dwóch podstawowych książek o tej tematyce — „Bukanierów amerykańskich” Alexandre'a Exquemelina, siedemnastowiecznego chirurga, który pływał po Karaibach i spotkał wielu piratów, oraz „Historii najsłynniejszych piratów, ich zbrodniczych wyczynów i rabunków” przypisywanej tajemniczemu kapitanowi Charlesowi Johnsonowi (możliwe, że pod tym pseudonimem krył się Daniel Defoe). Z bardziej współczesnych dobrą syntezę wszystkich zagadnień zawierają książki „Życie i zwyczaje piratów” Davida Cordingly'ego, „Republika piratów” Colina Woodwarda oraz „Złoty wiek piratów” Benersona Little'a.

Od okrętu pirackiego wymagano, by był szybki, uzbrojony i miał dużą „dzielność morską”, czyli dobrze znosił sztormy i umożliwiał szybkie zwroty. Do tego załogi bukanierzy odznaczały się zazwyczaj znacznie większą liczebnością niż te pełniące służbę na okrętach kupieckich. Te ostatnie z kolei pływały często w eskorcie potężnych jednostek wojskowych. A zdarzało się również, że piraci przerabiali zdobyczne statki



❖ Poniżej Jolly Roger Jacka Rackhama. Można go dojrzeć na przykład w filmie „Wyspa piratów”.



handlowe, dozbrajając je lub modyfikując ożaglowanie, by zwiększyć prędkość i zwrotność.

Ponadto taktyka szybkiego uderzenia i równie szybkiej ucieczki gwarantowała, że pożądanе towary nie zostaną zniszczone przez długotrwałą wymianę ognia z armat. A jakie to były towary? W grach, na przykład w Corsairs Gold, głównie złoto, ale już Sid Meier podszedł do tematu znacznie poważniej i w Pirates! łupem korsarzy stają się egzotyczne przyprawy, działa czy kule armatnie. Dla porównania – oto autentyczna lista zrabowanych towarów z ładowni okrętu Restoration w 1717 roku: „żagle, sworznie do pomp, liny do logów, igły, szpagat (gruba nić), czajnik,

patelnia do smażenia oraz wszelkie dobra i prowianty”. Wbrew pozorom złoto i drogie kamienie padały łupem piratów stosunkowo rzadko i raczej w wyjątkowych okolicznościach lub w wyniku plądrowania terenów na lądzie (jak na przykład podczas rajdu Henry’ego Morgana na Panamę w 1671 roku).

Z kolei przedstawiona w Assassin’s Creed IV: Black Flag sekwencja, w której główny bohater samemu żegluje sporym okrętem, jest oczywiście całkowitą fikcją. Do obsługi pełnorejowca potrzeba co najmniej kilkudziesięciu ludzi pracujących z linami i kabestanami, by optymalnie ustawiać żagle względem wiatru oraz dokonywać zmian kursu.

MĘSKI ŚWIAT

Zazwyczaj bohaterami gier pirackich są postaci fikcyjne – Guybrusha Threepwooda, Nicolasa Sharpa z Sea Dogs, protagonisty Pirates! czy Duke’a Grabowskiego próżno szukać w źródłach historycznych. Jednak zdarza się, że autorzy umieszczają w swoich tytułach żyjących niegdyś bohaterów. Na tym polu najbardziej popisali się twórcy Assassin’s Creed IV: Black Flag, w którym Edward Kenway co rusz natyka się na znane „w środowisku” nazwiska. I to nie były jakie, pojawiają się tam bowiem jedne z najjaśniejszych gwiazd na pirackim firmamencie – Edward Thatch, bardziej znany jako Czarnobrody, jego towarzysz Stede Bonnet, Benjamin Hornigold, Woodes Rogers (nawrócony



❖ Dwa pełnorejowce szykują się do bitwy. Za chwilę, gdy będą mijaly się burtami, kanonierzy wygarną z dział.



❖ Piraci polują na Hiszpana. Mają korzystniejszą pozycję względem wiatru, więc uciekający okręt wkrótce padnie ich łupem.

WIĘKSZOŚĆ PIRATÓW MIAŁA SWOJE FLAGI I NIE NA KAŻDEJ ZNAJDOWAŁA SIĘ CZASZKA. CZASAMI UMIESZCZANO NA NICH WZNIESIONE DO CIOSU RAMIĘ, KLEPSYDRĘ LUB NAWET POSTAĆ ŚMIERCI. ZDARZAŁY SIĘ RÓWNIEŻ BANDERY Z CZERWONYM TŁEM.



❖ Chroniące przed sztormami i silnym wiatrem zatoczki stanowiły świetną kryjówkę dla wyjętych spod prawa łotrów.



NIKTÓRZY PIRACI ODNOSILI SPEKTAKULARNE SUKCESY. HENRY MORGAN, PO UDANYM SPLĄDROWANIU PANAMY, ZOSTAŁ GUBERNATOREM JAMAJKI.



✚ Jest coś rajskiego w połączeniu dziewiczej zieleni dżungli, błękitu nieba, turkusowej wody morskiej i złocistego piasku plaży...

pirat i gubernator Bahamów), kapitan Jack Rackham, zwany Calico Jack, czy też pływające u jego boku dwie najbardziej znane piratki – Mary Read i Anne Bonny.

No właśnie. Powszechnie panuje przekonanie, że piratami byli głównie mężczyźni. Tymczasem historia odnotowała co najmniej kilka przypadków, gdy to kobiety dzierżyły kordelas. Wspomniane Mary Read i Anne Bonny odznaczały się odwagą graniczącą niemalże z szaleństwem. Ponoć ostatnie słowa Anne do znajdującego się w celi śmierci Rackhama brzmiały: „Gdybyś walczył jak mężczyzna, nie musiałbyś teraz wisieć jak pies”. W cyfrowych światach również znajdziemy odzwierciedlenie tego swoistego równouprawnienia, na przykład w osobach Beatrice Shark, głównej bohaterki gry Age of Pirates: Caribbean Tales, Katariny de Leon z Pirates: The Legend of Black Kat, Elizabeth Swann z cyfrowej wersji „Piratów z Karaibów: Na krańcu świata” czy też gubernatorowej Elaine Marley z Monkey Island. Piratki musiały

być twarde, nierzadko twardsze niż większość mężczyzn, by przeżyć w tym brutalnym świecie.

POSZUKIWANIE SKARBÓW

Innym ze stałych motywów związanych z piratami jest poszukiwanie zakopanych na bezludnych wyspach skarbów, koniecznie z wykorzystaniem starej mapy, z wielkim „X” określającym miejsce ukrycia kosztowności. Na wyprawę po złoto wybrał się przecież Guybrush na Mélé Island (choć efekty pozostawiały raczej wiele do życzenia), a i w grze Sida Meiera możemy zagadnąć w tawernie siedzącego w kącie ponurego typu, który

✚ Już sam widok uzbrojonych po zęby rozbójników musiał wzbudzać strach na okrętach kupieckich.

za odpowiednią opłatą zaoferuje nam pergamin z zaznaczoną trasą prowadzącą do zakopanego bogactwa.

Tymczasem w rzeczywistości istnieje bardzo mało udokumentowanych przypadków ukrytych przez piratów skarbów. Oczywiście można dywagować, że nikt o nich nie słyszał, ponieważ zostały schowane i po dziś dzień nieodnalezione, ale najprawdopodobniej wyjaśnienie jest znacznie bardziej prozaiczne: jeśli już jakiś bukanier położył łapę na kosztownościach, to nie

✚ Celujące w niebo maszty okrętu na tle ogromnej tarczy księżycy wywołują nostalgię i tęsknotę za przygodą na morzach południowych.



➤ Znad ostrza kordelasa spogląda na nas ponętą piratkę. Proszę na mnie częściej napadać!



CHIŃSKA PIRATKA CHING SHIH, ŻYJĄCA NA PRZEŁOMIE XVIII I XIX WIEKU, DOWODZIŁA FLOTĄ ZŁOŻONĄ Z KILKuset (SIC!) OKRĘTÓW.

myślał o ukrywaniu ich w malowniczym miejscu, tylko pędził do najbliższego portu, by wydać wszystko na alkohol i kobiety. Ewentualnie wyposażyć okręt do kolejnych napadów. Nie oznacza to oczywiście, że nie istnieją „prawdziwe” legendy mówiące o ukrytych skarbach. Za najbardziej znaną uchodzi historia kapitana Williama Kidda, który zdobył kosztowności szacowane na kilkadziesiąt (lub nawet kilkaset) tysięcy funtów, a po jego aresztowaniu znaleziono jedynie kilkanaście tysięcy funtów. Szybko narodziła się opowieść, że Kidd zakopał gdzieś resztę kosztowności.

Znacznie bardziej prawdopodobne od znalezienia zakopanych gdzieś skrzyń z drogocennymi kamieniami jest odszukanie zatopionego okrętu przewożącego kosztowności. Jak na przykład statku Samuela Bellamy’ego, Whydah. Z wraku wydobyto między innymi złote monety różnych nominałów, złote sztaby, bryłki złota i samородki.

ŁOWCY PIRATÓW

Jednym z najciekawszych bohaterów wprowadzonych w Tales of Monkey Island była Morgan LeFlay, łowczyni piratów, która nieustępliwie ścigała Guybrusha, choć czuła przy tym pewien

dysonans, ponieważ nasz fajtlapowaty bukanier był jednocześnie jej idolem. Skutkowało to oczywiście ciekawą dynamiką między tymi postaciami.

I tym razem znajduje to pewne potwierdzenie w faktach. Morscy rozbójnicy szkodzili handlowi oraz czynili życie na morzach wyjątkowo uciążliwym. Dlatego mocarstwa starały się jakoś zaradzić temu problemowi. Jednym ze sposobów było ogłoszenie pardonu – amnestia dla wszystkich przestępców, którzy porzuciliby piracki proceder. Jeśli to nie skutkowało, zatrudniano łowców piratów. Jednym z najbardziej znanych był Robert Maynard, pogromca Czarnobrodego. Długo tropił Edwarda Thatcha, ale w końcu dopadł go na jednej z amerykańskich rzek i pokonał w krwawej bitwie nieopodal wyspy Ocracoke w Karolinie Północnej.

PIRACKIE WIERZENIA

W wielu tytułach związanych z piratami pojawiają się różne elementy ponadnaturalne. Kapłanka voodoo z Monkey Island, Latający Holender i Davy Jones z komputerowej wersji „Piratów z Karaibów”, klątwa tytułowych duchów z Ghost Pirates of Vooju Island czy cała mitologia w Risen 2: Dark Waters.

Piraci, jako ludzie morza, należeli do bardzo przesądnych. Często korzystali z rozmaitych talizmanów, niektórzy wierzyli, że kobieta na pokładzie przynosi pecha, nawet tatuaże nierzadko miały chronić ich przed urokami lub pechem podczas rejsów. Inni sądzili, że złote kolczyki w uszach odganiają złe duchy. Oprócz tego zamieszkujące morza i oceany stwory w rodzaju krakena czy mnicha morskiego były dla marynarzy równie realne, co pływające w zatokach rekiny.

➤ Elaine Marley w wersji pikselowej (The Secret of Monkey Island) podbiła serce Guybrusha od pierwszego wejrzenia...

➤ ...by w wersji kreskówkowej (Curse of Monkey Island) została jego towarzyszką życia.





★ Starcia z tubylcami, między innymi plemieniem Karaibów, od których wzięła się nazwa archipelagu, to chleb powszedni bukaniarów.



WĄTPLIWI SUKCES

Gry o piratach zazwyczaj kończą się happy endem, czy to w postaci odpływającego w stronę zachodzącego słońca okrętu, czy też spokojnym życiem na emeryturze po porzuceniu przez bohatera korsarskiego fachu. Jednak w rzeczywistości większość morskich łotrzyków skończyła marnie – w najlepszym razie w więzieniu, choć znacznie częściej zadyndała na szubienicy lub spoczęła na dnie morza, przebita kordelasem. Osobliwie opuścił ten też padół wspomniany wcześniej l'Olonnais – został zamordowany przez rdzennych mieszkańców jednej z karaibskich wysp. Oczywiście i od tej reguły istnieją wyjątki. Dobry przykład stanowi Henry Avery, który zdobył ogromną fortunę, napadając na okręty przewożące islamskich pielgrzymów. Wkrótce potem, według jednej z wersji, wycofał się z życia na pokładach okrętów i rozpiął w mroku dziejów. Być może dożył swoich dni w dobrobycie, z rozrewnieniem wspominając stare dzieje.

PIRACKA DEMOKRACJA

Kapitan w Corsairs Gold dowodzi własnym okrętem i jest na nim pierwszym po Bogu, wyrocznią, której należy zawsze słuchać. Podobnie bohater Sida Meiera. Tymczasem zgodnie z prawdą to raczej na statkach Royal Navy utrzymywano żelazną dyscyplinę, a dowódcy często bywali wyjątkowo brutalni dla członków załogi. Na okrętach korsarskich natomiast panowała duża swoboda, a decyzje podejmowano większością głosów. Jedynie na czas bitwy lub walki z silnym sztormem kapitan zyskiwał władzę

■ Za styl graficzny Duke'a Grabowskiego odpowiada Bill Tiller, czyli artysta, który pracował również nad Curse of Monkey Island.

absolutną, co znajdowało również odbicie w późniejszym podziale łupów – dowódca oraz wykwalifikowani członkowie załogi (cieśla, bednarz, chirurg, żaglomistrz) dostawali znacznie większą działkę niż szeregowi marynarze. Sporządzano dokładną listę, kto ile dostanie, i po dokonaniu napadu, gdy łupy leżały już bezpieczne w ładowni, rozdzielano je według wcześniejszych ustaleń. Co więcej, w pirackim środowisku funkcjonowało coś w rodzaju polisy ubezpieczeniowej – za odniesione podczas bitwy rany przysługiwało odpowiednie odszkodowanie, czyli dodatkowy udział w zagrabionych towarach.

AHOJ, PRZYGODO!

Oczywiście fakt, że w grach znajduje się sporo przeinaczeń lub uproszczeń, żadną miarą nie dziwi ani nie razi. Wszak nadrzędnym celem ma być rozrywka, a nie realistyczne odtworzenie warunków panujących na pokładach w XVII wieku. Jednak warto zaznaczyć, że sporo przedstawionych w poszczególnych tytułach faktów czy zdarzeń całkiem nieźle oddaje ówczesną rzeczywistość. Poza tym fantastycznie czasem przynieść się na spalone słońcem Karaiby, by na wspaniałym okręcie pod pełnymi żaglami, tańczym morską toń, z powiewającym na topie Jolly Rogerem, przeżyć kilka barwnych przygód, dzierżąc kordelas w jednej ręce, a flaszkę z grogiem w drugiej.

Avast, ye landlubbers! Arrrrrrrr! ■

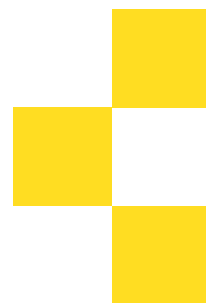


■ Edward Thatch, czyli Czarnobrody. Ponoć umieszczał w swojej brodzie i włosach kawałki lontu armatniego, które następnie podpalał, by tylił się i dymili.



Łukasz Orbitowski

Autor ośmiu powieści (między innymi „Kultu” i „Innej duszy”).
Laureat Nagrody Zajdla i Paszportu Polityki. Słucha metalu.
Podnosi ciężary. Zbiera nosorożce.



BEZBRONNY WOBEC TAJEMNIC

Gram sobie w *Resident Evil: Village* i **z**raz pięknie mi głowa. Trochę ominęła mnie ta seria. Kiedy wychodziła klasyczna, druga odsłona, borykałem się akurat z problemami sprzętowymi. Potem zająłem się szukaniem guza na drodze prywatnej, jak i artystycznej. Zachwycony, przeszedłem nową wersję klasycznej dwójki, teraz penetruję rumuńską wioskę. To świetna gra. Rozwaliłem już Panią Dimitrescu i jej trzy porabane córeczki, wędruję dalej, niesłychanie powolnie, choć nie strzygi i upiory są mi zawalidrogą.

Dość powszechnie uchodzę za osobę inteligentną. Przynajmniej mama tak mówiła: „Łukasz jest bardzo inteligentnym dzieckiem”. Poza tym wszystko, co robię w życiu, wskazuje na to, że rzeczywiście tak jest. Przecież głupi ludzie nie piszą książek ani nie pojawiają się w telewizji.

Pisałem już tutaj, że kocham gry, tylko zupełnie się do nich nie nadaję. Te kursory pokazujące drogę w niektórych strzelaninach wymyślono specjalnie dla mnie. Brakuje mi doświadczenia, motoryki, zdolności koncentracji, właściwie wszystkiego. Moim atutem jest wyłącznie ośli upór. Po prostu nie poddaję się. Ornsteina i Smougha zabijałem przez trzy miesiące, dając sobie godzinę dziennie na walkę.

Istnieje jednak przeciwnik, przy którym opór nie zdaje się na nic. Mowa o zagadce. W *Resident Evil: Village* znajdziemy ich trochę. Nie należą do specjalnie trudnych. Wiem, bo kumple od kopa je rozwiązują. Wczoraj siedziałem nad jedną chyba z półtorej godziny, a w finale, w celu rozbrojenia ostatniej części składowej tej tajemnicy, zawezwałem na pomoc dziewczynę oraz syna. Trzydzieści

lat temu, kiedy cisnąłem w Lemingi, jakieś proste strategie albo cudowne *Lost Vikings* (remake poproszę), w kółko wydzwaniałem po kumplach, pytając: „Stary, jak to przeszedłeś?”.

Gdy gram, zawsze odkładam komputer jak najdalej od stanowiska z konsolą. Na YouTube są przecież rozwiązania każdej zagadki. Więc męczę się, kombinuję, przykładam każdy przedmiot do każdego przedmiotu. Młotek do pozytywki. W tort wsadzam sztuczne oko. Przeklinam własną głupotę, marnuję długie godziny, tłukąc się po oblepionych pajęczynami pomieszczeniach, wyzywam się od debili, a gdy wreszcie, przełamawszy się, wywieszam białą flagę i sięgam po kompa, pojawia się wspomniana dziewczyna, któreś z dzieci i mówią: „Ej, oszukujesz”.

Bywa i gorzej. Mój starszy syn zakochał się w szachach. Myśli i mówi tylko o nich, domaga się, bym rozgrywał z nim kolejne partie. Próbuję się wymigać, ale Julek uderza w tony szantażu moralnego: „Tato, ja chcę spędzać z tobą czas”. No i gramy w te szachy. Przegrywam za każdym razem. Z czternastolatkiem. Nawet nie wiem, co tak naprawdę czuję w związku z tym korowodem klęsk: dumę albo wstyd. ■

REMASTER

Nie ma miesiąca, żebym przeglądając kalendarz premier, nie natknął się na odkurzone wersje starszych tytułów. Zacząłem się więc zastanawiać, skąd wzięła się nawałnica remasterów i remake'ów oraz czy jest to zjawisko, którym powinniśmy się martwić.

■ Bazyl

Jak się łatwo domyślić, ponowne wydawanie tej samej gry nie jest niczym nowym. Już w latach osiemdziesiątych można było kolekcjonować różne wersje jednego tytułu. Działo się tak przede wszystkim za sprawą portów, dzięki którym produkcje mogły przeprowadzać ekspansję na kolejne maszyny. Już wtedy wykorzystywano to jako okazję do pogrzebania przy grze i usprawnienia tego i owego.

Ot, choćby Ys I: Ancient Ys Vanished ukazał się w 1987 roku, a już po roku zmontowano wersję na NES, która zawierała między innymi nowe mapy, inną muzykę i zmieniony finałowy pojedynek. Z kolei Project Stealth Fighter wydany w 1986 roku przez MicroProse już po kilkunastu miesiącach wylądował na szesnastobitowcach ze znacznie lepszą grafiką i pod nowym tytułem – F-19 Stealth Fighter. Z czasem zaczęto praktykować także wydawanie wzbogaconych wersji hitów. Mistrzem w tym był Capcom, który

latami serwował ulepszone edycje różnych części Street Fighter. Technicznie nie były to remastery ani remakei, ale zasada była podobna – jeszcze raz płaciliśmy za niemal ten sam tytuł. Dziś takie praktyki nie są konieczne, ponieważ za sprawą DLC można pompować gry bez konieczności ponownego ich wydawania.

TABELKI MUSZĄ SIĘ ZGADZAĆ

Odgrzewane kotlety towarzyszają więc nam niemal od zarania wirtualnej rozrywki. Wydaje się, że wcześniej nie zwracaliśmy



✦ The Vanishing of Ethan Carter Redux wyglądał niemal jak pierwowzór, ale powstał na silniku Unreal 4. Remake umożliwił detektywowi Prospero zawitanie na PS4.



✦ Another World remasterowano już kilka razy, dzięki czemu kolejne pokolenia graczy mogły poznać klasyk Érica Chahiego.

RY



na nie dużej uwagi z kilku powodów. Przede wszystkim ginęły w powodzi nowych, ekscytujących zapowiedzi. Były też raczej ciekawostką niż głównym punktem planu wydawniczego czy obiektem westchnień graczy. Tymczasem obecnie ich udział w rynku znacznie wzrósł. Według danych z 2017 roku poprawione wydania starszych tytułów stanowiły 15 procent wszystkich gier wypuszczanych na konsole. Wraz z liczbą takich produkcji rosną także przynieszone przez nie stopy dolarów. Nielsen Media Research informował, że między 2018 a 2019 rokiem zysk z portów i remasterów się podwoił. Co ciekawe, do tego trendu przyczyniły się również polskie firmy. Gdyński Forever Entertainment odpowiadał za Panzer Dragoon: Remake, natomiast QLOC ma na koncie między innymi odpicowanie Dark Souls, dzięki czemu kolejne zastępy graczy mogą setki razy oglądać śmierć swojego bohatera.

ODŚWIEŻANIE GIER TO PRAKTYKA NIEMAL TAK STARA JAK SAMA ELEKTRONICZNA ROZGRYWKA. TRUDNO JEDNAK NIE ZAUWAŻYĆ, ŻE LICZBA PODOBNYCH PRODUKCJI ZDECYDOWANIE WZROSŁA.

✦ Jest spora szansa, że Skyrim będzie otrzymywał remastery i remaki nawet w czasach, gdy panowanie nad Ziemią przejmą samoświadome sokowirówki.

**REMASTERY TO STARE TYTUŁY
W NOWYCH SZATACH. W PRZYPADKU
REMAKE'ÓW SPRAWA JEST BARDZIEJ
SKOMPLIKOWANA, GDYŻ CAŁA GRA
POWSTAJE OD PODSTAW.**

📌 Tomb Raider Anniversary pozwalał jeszcze raz przeżyć pierwszą przygodę Lary, ale dopasowywał ją do zrebootowanej wersji losów pani archeolog.



O tym, dlaczego wydawcy wolą inwestować w kontynuowanie uznanych serii lub odkurzenie znanych tytułów, mówił między innymi Jim Ryan. Szef Sony Interactive Entertainment, czyli spółki córki Sony odpowiadającej za PlayStation, w rozmowie z GQ przyznał, że wypuszczenie tytułu AAA to koszt około stu milionów dolarów, a firma decydująca się na zupełnie nowy tytuł ponosi olbrzymie ryzyko. Można więc wysnuć wniosek, że gry padły ofiarą własnego sukcesu. Duże studia pompowały bowiem coraz większe sumy w produkcję i reklamę, aż czeki zrobiły się tak okazałe, że strach związany z finansową kląpą stał się większy niż chęć wstrząśnięcia rynkiem. Widać to po ruchach Sony. PlayStation 5 dotąd nie doczekało się rewolucyjnych system sellerów, po które ustawiałyby się kolejki. Zamiast tego do graczy trafiły odświeżone wersje sprawdzonych hitów – remake

Demon's Souls i remaster Spider-Mana. Tabelki muszą się zgadzać, więc wydawcy wolą stąpać po znanym gruncie.

LEPSZY WRÓBEL W GARŚCI..

Wszelkiej maści reedycje mają na starcie nieco ograniczoną bazę odbiorców, ponieważ część graczy nie będzie chciała wrócić do ukończonego już tytułu lub nie jest zainteresowana ogrywaniem pamiątek po wcześniejszej epoce. Jest to jednak z nawiązką rekompensowane przez niskie koszty produkcji oraz fakt, że pewien poziom sprzedaży ma się zagwarantowany na dzień dobry. A firmy na ogół wolą wystawiać konie, które może i wyścigu nie wygrają, ale za to gwarantują miejsce w okolicach podium, niż decydować się na rumaka mogącego równie dobrze zwyciężyć, jak i nie dobiec do mety.

– To dość bezpieczny model biznesowy, ponieważ tworzy się grę, która ma



📌 Seria Tony Hawk's Pro Skater dowodzi, że nawet jeżeli pierwsze odświeżenie znanej marki nie porwie graczy, to można spróbować jeszcze raz.





❖ Pierwszą część Tomb Raider i jej remake dzieliło jedenaście lat. Jak widzicie, upływ czasu bardzo się przysłużył pannie Croft.

❖ Nawet remasterowanie może nastreczyć niespodziewanych problemów. W przypadku Darksiders kłopotliwe okazały się scenki przerywnikowe.

zapewnionych odbiorców już od premiery, bez potrzeby inwestowania w nowe IP, tworzenie społeczności i promocję – przyznaje Krzysztof Czulec, producent ze studia PolyAmorous odpowiedzialnego za ciepło przyjętą przygodówkę Paradise Lost.

Podkreśla on, że reanimacja klasyka ma także szereg zalet od strony produkcyjnej. – Nie trzeba wymyślać przepisu na grywalność, którego poszukuje się przy nowych produkcjach. Przy remake'ach i remasterach nikt nie oczekuje nietypowych połączeń gatunków czy przełomowych rozwiązań, których nikt wcześniej nie odkrył. Można skopiować jeden do jednego pomysły znane z edycji premierowej. To bardzo przyspiesza produkcję gry. Odpadają godziny pracy, która często trafia do kosza, bo coś nie działa tak, jak się spodziewaliśmy. Dzięki temu także budżet jest łatwiejszy do kontrolowania – wylicza Krzysztof Czulec. Podobnego zdania jest Maciej Miąsik, którego jakiś czas temu pytałem o odświeżanie starych gier. Weteran rodzimego gamedevu jasno stwierdził, że dobre rozwiązania zawsze są w cenie, gdyż stworzenie wciągającej mechaniki jest trudne. Nic więc dziwnego, że chętnie wraca się do znanych schematów.



CZASAMI TECHNOLOGIA MUSI DOGONIĆ WIZJĘ TWÓRCÓW. DOBRY PRZYKŁAD TO REMAKE MAFII, W KTÓRYM TĘTNIĄCE ŻYCIEM MIASTO I BOHATERÓW PRZEDSTAWIONO W SPOSÓB NIEOSIĄGALNY W 2002 ROKU.



REMASTER REMASTEROWI NIERÓWNY

Oczywiście nie można zakładać, że przygotowanie unowocześnionej wersji gry to banalne zadanie. Zwłaszcza w przypadku remake'u, ponieważ wówczas gra powstaje od podstaw. Oczywiście wiele rozwiązań można i tak zaczerpnąć z pierwowzoru, ale zazwyczaj pojawiają się także nowe mechaniki, czyli i nowe potencjalne problemy. Także prostszy, gdyż zakładający tylko ulepszenie istniejącej gry, remaster potrafi płać figle. Reinhard Pollice z THQ Nordic przyznał w jednym z wywiadów, że podczas prac nad Darksiders Warmastered Edition wyzwaniem były cut-scenki, gdyż dane potrzebne do ich renderowania okazały się niekompletne. Pod górkę miał także Tim Schafer i ekipa Double Fine mierzący się z Grim Fandango, gdyż wiele kluczowych plików przepadło lub były zapisane w jakichś przedpotopowych formatach.

Wreszcie praca nie zawsze polega tylko na prostym podbiciu grafiki, uwspółcześnieniu interfejsu i naprawieniu najbardziej rażących błędów. Czasem producenci do odświeżonej gry dorzucają więcej oryginalnej zawartości, niż możemy oglądać w każdej nowej Fifie. Na przykład Age of Empires II Definitive Edition otrzymało kampanie niedostępne ani w leciwym pierwowzorze, ani w AoE II HD, czyli pierwszej próbie odkurzenia hitowej strategii studia Ensemble. Z kolei w Broken Sword: Director's Cut pojawił się cały nowy wątek z Nico Collard jako grywalną postacią. Nieznane wcześniej elementy znajdziecie także w całkiem świeżych remasterach Shadow Mana i Niera. Takie podejście sprawia, że po nowszą wersję warto sięgnąć nie tylko z powodu ukłucia nostalgii i chęci powrotu do czasów, gdy trawa była bardziej zielona, a gry bardziej grywalne.

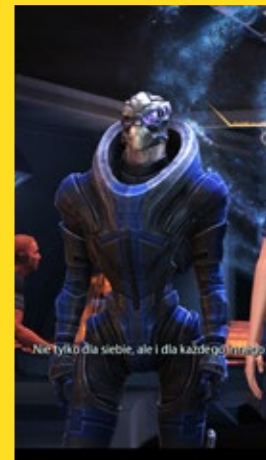
CREDITS

NIE TYLKO NOSTALGIA

Podatnymi odbiorcami odświeżonej gry mogą zresztą być również młodszy gracze, którzy nie mieli okazji jeszcze się z nią zmierzyć. Szczególnie że są serie, które debiutowały w czasach, gdy procesory robiono z włosów mamutów, więc nowsze maszyny mogą za nimi nie przepadać. W dodatku nie tylko grafika, ale i zastosowane mechaniki często postarzały się do tego stopnia, że chcielibyśmy oglądać je w muzeum, a nie na swoim monitorze. Fabuła pozostaje jednak istotna i często kluczowa dla poznania i polubienia bohaterów, którzy patrzą na nas z okładek współczesnych części serii. Wówczas studia często decydują się na reboot, który pozbędzie się bagażu sprzed lat. Alternatywą jest właśnie remaster bądź remake, mogący przybliżyć młodszym fanom początki cyklu. Dobrym przykładem jest choćby Resident Evil. Capcom zafundował starszym częściom swojej sztandarowej serii dogłębny lifting. Bez tego trudno było liczyć, że początkujący magicy padów będą w stanie poznać początki sagi o korporacji z parasolką w logo.

Stare tytuły w nowym opakowaniu miewają też z górki u krytyków. Choć branżowi dziennikarze często narzekają na brak nowych marek i ciągle wskrzeszanie

**MASS EFFECT, PODOBNIIE JAK MAFIA,
ZAFUNDOWAŁ GRACZOM ODPICOWANIE
CAŁEJ TRYLOGII. I TAK JAK W PRZYPADKU
SAGI O GANGSTERACH WARTYCH
DOCENIENIA ZMIAN DOCZEKAŁA SIĘ
GŁÓWNIIE PIERWSZA ODSŁONA.**



starych pomysłów, także im zdarza się patrzeć przez okulary nostalgii. Choćby podczas niedawnej premiery Edycji Legendarnej trylogii Sheparda widziałem recenzje z maksymalną oceną, które uzasadnienie sprowadzało się do stwierdzenia: „bo to Mass Effect”. Oczywiście wydanie gry w odświeżonej wersji nie gwarantuje sukcesu. Oszczędności na produkcji i marketingu sprawiają jednak, że zazwyczaj najgorsze, co może się stać, to brak rozgłosu i niska sprzedaż, czyli straty jak najbardziej akceptowalne. Ryzyko spektakularnej klapy jest więc minimalne, co nie znaczy, że nie ma go wcale. Dobitnie pokazał to Blizzard.

JAKA PIĘKNA TRAGEDIA

Warcraft III: Reforged to najlepszy dowód, że nawet tak bezpieczne zagranie jak odświeżenie kochanego przez graczy klasyka można koncertowo spartolić.

➤ Zremasterowany Mass Effect nie tylko lepiej wygląda, ale też wprowadził nieco usprawnień. Poprawiono na przykład jazdę Mako, która była zmorem wielu graczy.

➤ Odnowiony Warcraft III sam w sobie nie jest szczególnie złą grą, ale okazał się czymś zupełnie innym, niż oczekiwali gracze.

Wypada przy tym zaznaczyć, że nie jest to zadanie łatwe, gdyż Blizzard popełnił całą masę błędów. Farsa zaczęła się od feralnej prezentacji, gdy zapowiedziano odświeżoną wersję trzeciej części strategii o perypetiach ludzi, orków i ich kumpli. Pokazano wówczas między innymi wykonane od nowa intro i zmieniony sposób prezentacji cut-scenek. Gracze uznali więc, że tak prezentować się będzie całość odświeżonego Warcraft 3, a Blizzard nigdy nie wyprowadzał ich z błędu. Pewnie robiąc to, pogwałciłby wszelkie prawa marketingu, ale rozbroiłby minę, którą firma sama podłożyła sobie pod tyłek. Zamiast tego skąpiono oficjalnych informacji o wersji Reforged, a kopie recenzentki udostępniono dopiero w momencie premiery. Nikt więc nie mógł z wyprzedzeniem powiedzieć, co dokładnie trafi do graczy. Wisienką na łatwopalnym torcie był fakt, że remaster wpływał na wersję klasyczną, pozbawiając ją części opcji sieciowych. Wściekli byli więc nawet gracze, którzy go nie kupili. W efekcie premiera zamieniła się w otwarte mistrzostwa w masakrowaniu Warcrafta. Prześcigano się w wytykaniu błędów, a nawet pomniejsze bugi przedstawiano jako zwiastuny końca dziejów. Rzeź trwała też na Metacriticu, gdzie ocena użytkowników wyniosła w pewnym momencie 0,5/10. Tymczasem sama gra wcale taka straszna nie jest. Sam, recenzując ją w Pixelu, dałem





gastunku. Sarem zostanie posłany z naszymi kolekcjami, wraz z wszystkim, o dorwiemy go!



StarCraft Remastered wyszedł w 2017 roku i nie wprowadzał żadnych znaczących zmian. Mimo to został bardzo ciepło przyjęty przez graczy i krytyków.

ocenę 65, czyli daleką od ideału, ale pokazującą, że nie mamy do czynienia z linijkami przypadkowo wklepanego kodu. Jeśli wierzyć, że Blizzard przekupił mnie beczką makreli, to jeszcze raz spojrzcie na Metascore, który wynosi 59, więc jest bliski mojemu werdyktowi.

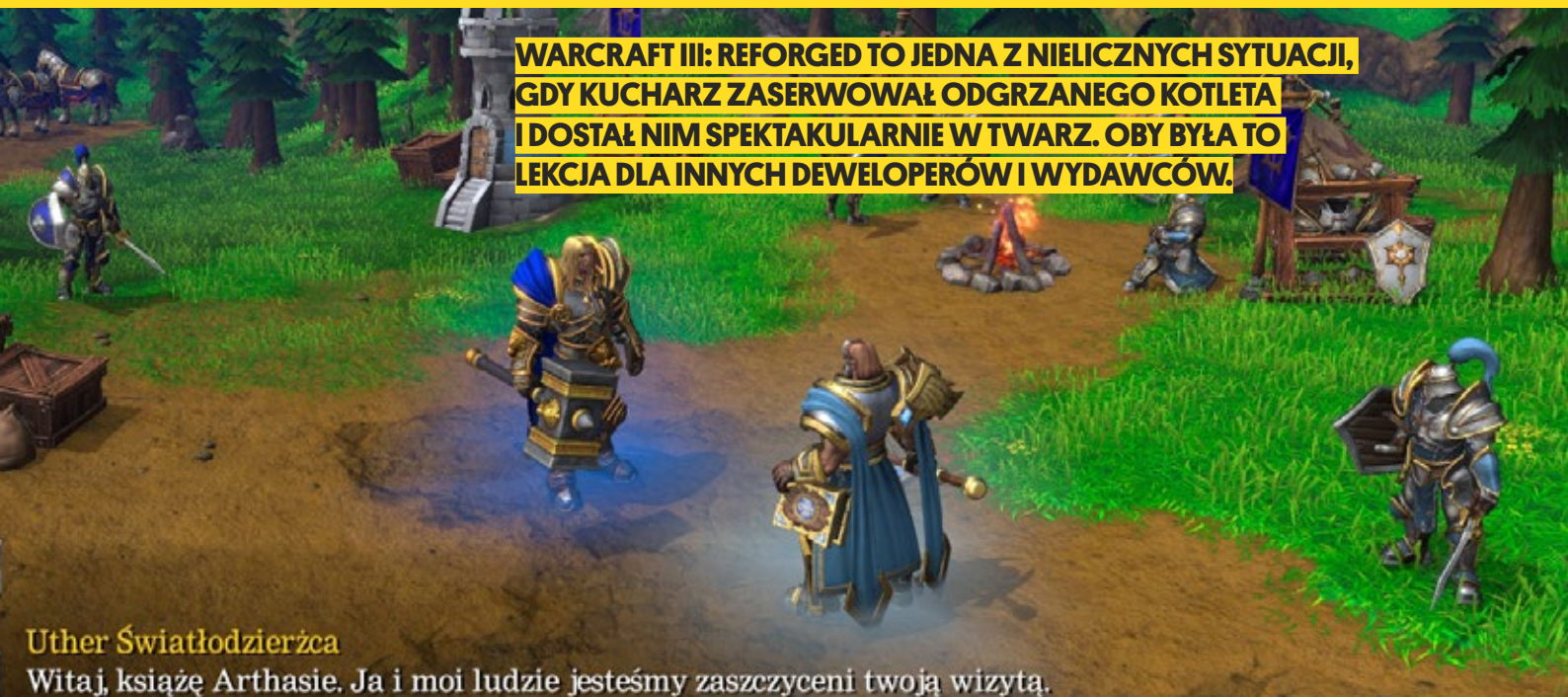
Największym paradoksem jest to, że przecież remaster StarCrafta został bardzo dobrze przyjęty, chociaż nie wprowadzał żadnych rewolucyjnych zmian. Gracze nie mieliby więc zapewne wygórowanych oczekiwań wobec WarCrafta, gdyby Blizzard sam nie rozbudził ich apetytów. Oczywiście nie znaczy to, że sytuacja na pewno się nie powtórzy. – Gracze czasami wymagają bardzo wiele, szczególnie od dużych firm. Chcą, aby wartość wizualna była na najwyższym poziomie. Jeśli ktoś to zlekceważy, to także może zaliczyć klapę. Choćby pod filmikami z remakiem Prince of Persia: Piaski Czasu widać, że fani chcą, aby gra wyglądała ładniej i przypominała współczesne produkcje AAA – przestrzega Krzysztof Czulec.

Trzeba więc uważać, żeby samemu nie rozpędzić pociągu oczekiwań do prędkości, przy której wykolejenie jest nieuniknione. A nawet jeśli nie wszystko pójdzie zgodnie z planem, to nic nie stoi na przeszkodzie, żeby odczekać chwilę



**ABY PONOWNIE PODBIĆ SERCA GRACZY
WCALE NIE TRZEBA WYNAJDOWAĆ
PROCHU NA NOWO. WYSTARCZY LEKKO
UNOWOCZEŚNIĆ TO, CO JUŻ ZNAJĄ.**

**WARCRAFT III: REFORGED TO JEDNA Z NIELICZNYCH SYTUACJI,
GDY KUCHARZ ZASERWOWAŁ ODGRZANEGO KOTLETA
I DOSTAŁ NIM SPEKTAKULARNIE W TWARZ. OBY BYŁA TO
LEKCJA DLA INNYCH DEWELOPERÓW I WYDAWCÓW.**



Uther Światłodzierzca

Witaj, książe Arthasie. Ja i moi ludzie jesteśmy zaszczytzeni twoją wizytą.

PRZEWAŹNIE LIFTING PRZECHODZĄ STARSZE GRY, ALE NIE BRAKUJE REMASTERÓW KILKULETNIICH TYTUŁÓW, KTÓRE TYLKO NIEZNACZNIE ODBIEGAJĄ OD PIERWOWZORU. DLA WIELU GRACZY TO JEDNAK WYSTARCZAJĄCA ZMIANA.

i spróbować jeszcze raz. Tak było choćby ze wspomnianym Age of Empires II. Także dwie pierwsze części serii Tony Hawk's Pro Skater podłączano do respiratora dwukrotnie. Najpierw, w 2012 roku, wydano je jako Tony Hawk's Pro Skater HD, a po kolejnych ośmiu latach pojawiły się pod szyldem Tony Hawk's Pro Skater 1+2.

REMASTER FOREVER?

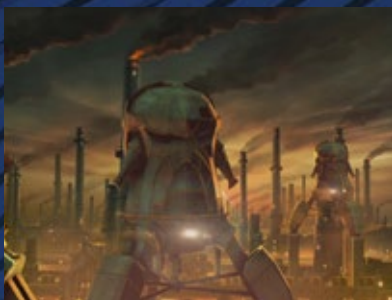
Nie działałoby się tak, gdyby odpicowanych klasyków nie oczekiwali sami gracze. Tymczasem zawsze, gdy widzę na Facebooku wpis o jakiejś starszej grze, to pojawia się chór komentatorów zgodnie krzyczących: „chcemy remastera!”. Przeważnie jest ich znacznie więcej niż tych proszących o sequel, co każe przypuszczać, że ludzie wolą przeżyć jeszcze raz starą przygodę, niż wyruszyć na nową. W dodatku błagania o remastery mają pokrycie w czynach. I to tych najcenniejszych, gdyż przeliczalnych na gotówkę. Na przykład The Last of Us Remastered przekroczył granicę 10 milionów sprzedanych egzemplarzy,



➤ Odświeżanie Grim Fandango okazało się trudne, chociaż na czele projektu stał autor oryginału – Tim Schafer.



➤ Odrestaurowany Age of Empires II na premierę miał sporo nowej zawartości. Doczekał się także kolejnych dodatków.



➤ Oddworld: New 'n' Tasty! jest remakiem, a jednocześnie rebootem historii Abe'a.

remake Resident Evil 2 sprzedał się w ponad 8 milionach kopii, czyli znacznie lepiej niż jego słynny pierwowzór, a Mass Effect: Edycja Legendarna z miejsca wskoczył na pierwsze miejsce najchętniej kupowanych gier w Wielkiej Brytanii. To tylko kilka przykładów pokazujących, że odgrzane kotlety mogą rozchodzić się jak arki w czasie potopu.

Chociaż remastery święcą tryumfy, to co jakiś czas pojawiają się opinie, że trend na odmładzanie leciwych gier musi się skończyć. Czy rzeczywiście jest coś, co mogłoby do tego doprowadzić?

Zdaniem niektórych ma się do tego przyczynić wsteczna kompatybilność i multiplatformowość. To, jak świetnie radzi sobie odpicowany Spider-Man na PS5, wydaje się zaprzeczać tej teorii. Inne przewidywania zakładają, że remasterom mógłby zagrozić jakiś kataklizm, który przewróciłby rynek do góry nogami. Na przykład, gdyby całkowicie zdominowały go gry-usługi, będące trudne do pogodzenia ze starszymi tytułami. To dosyć zaawansowana gdybologia, ponieważ nic nie wskazuje, aby groziło nam wirtualne przebiegunowanie. Zresztą nawet ono mogłoby nie dać rady pokonać siły nostalgii. – Jest grupa odbiorców, która się starzeje i niekoniecznie chce odkrywać nowe rzeczy. Dużo lepiej odnajduje się w tytułach, które kojarzy, a nawet w grach znanych z młodości. To nie zniknie. Kolejne pokolenia będą wchodzić w ten wiek i mieć ochotę zagrać w to, co pamiętają z młodości – zapewnia Krzysztof Czulec.

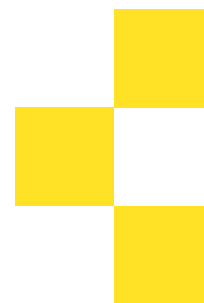
A czy to dobrze? Z jednej strony można się cieszyć, że zasłużone tytuły nie wylądają na śmietniku cyfrowej historii i będą mogły porywać kolejne pokolenia. Z drugiej – rynek miałby pewnie większe szanse na rozwój, gdyby inwestowano w odważne produkcje zamiast w bezpieczne odkurzenie zabytków. Jeśli jednak ktoś pragnie nowych i nieszablonowych gier, to na pewno takie znajdzie, chociaż czasem w trakcie poszukiwań warto opuścić mainstreamową krainę AAA i udać się do tajemniczego świata indyków. ■

PREMIERY NOWYCH GENERACJI SPRZĘTU GWARANTUJĄ WYSYP ODKURZONYCH EDYCJI ZNANYCH TYTUŁÓW. POMAGAJĄ TEŻ NOWE TECHNOLOGIE – EKRANY DOTYKOWE SPOWODOWAŁY RENESANS PRZYGODÓWEK.



Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



PECUNIA UNA REGIMEN EST RERUM OMNIUM

Tym razem będzie o pieniądzach!!!

Wzasadzie to nie bardzo wiem dlaczego. Oczywiście, jak wiadomo, dorośli mężczyźni myśli właściwie tylko o dwóch rzeczach – to jest o seksie oraz o pieniądzech właśnie. Niemniej, o ile nie mam najmniejszych wątpliwości odnośnie do swojej męskości, o tyle dorosłość nie jest już taka pewna. Właściwie to, podobnie jak Mamiszon ze słynnej powieści Joanny Olech (ach, czemu nikt jeszcze nie stworzył opartej na niej gry), wciąż często się zastanawiam, kim zostanę, gdy dorosnę...

No dobrze. Jeśli poważnie rozważyć to pytanie (to pierwsze, nie to drugie), tępo wpatrując się w kalendarz, to powód staje się oczywisty. Piszę ten felieton w połowie czerwca (nota bene przypinając zapewne swoją opieszalnością Micza o ból głowy, wszak to ostatni moment), mając jeszcze dobrze w pamięci początek miesiąca. Ten zaś to oczywiście Dzień Dziecka i związane z nim pytania krewnych, znajomych i członków rodziny. Pytania o to, jaką grę kupić dzieciom, wnukom i kolegom.

Odpowiedź na nie zwykle nie nastęrcza wielkich problemów – ot, należy zasugerować przejrzenie kilku ostatnich numerów Pixela; to zwykle wystarcza, by zorientować się w tym, jakie gry są obecnie najlepsze, jakie dostarczają najwięcej radości czy też bardziej wyrafinowanej, intelektualnej rozrywki. Niestety wśród indagujących nieodmiennie trafia się osobnik, którego taka odpowiedź nie zadowala. Chciałby on bowiem wiedzieć, które z tych gier najbardziej opłaca się nabyć.

Na takie pytanie trudno udzielić prostej odpowiedzi, ale nie można też powiedzieć, iż nie ma ono sensu. W świecie, w którym przyszło nam żyć, na pieniądze przeliczamy właściwie wszystko. W tym miejscu mógłbym rzecz jasna wyłożyć swój pogląd na to, ile powinny kosztować wszelkie dobra cyfrowe (w skrócie – zero) i dlaczego, ale zdaję sobie boleśnie sprawę z tego, iż takich wariatów jak

ja nie ma na tym świecie zbyt wielu. Niezależnie od tego, co myślę, większość gier nigdy nie będzie darmowa, a zatem problem optymalizacji wydatkowania przeznaczanego na ich zakup budżetu pozostaje.

Najprostszym sposobem jego rozwiązania jest oszacowanie czasu rozgrywki. Jednocześnie chyba też najgłupszym – czyż bowiem radość może być przeliczana na czas? Wszelkiego rodzaju próby kwantyfikacji radości przywodzą mi zresztą na myśl przede wszystkim Trurlowy Kontemplator Bytu Szczęsny i wymyślony w tej samej opowieści idiotyczny hedometr. Niemniej choćby pobieżne przejrzenie recenzji zamieszczanych na Steamie pokazuje, że ta kategoria traktowana jest zupełnie poważnie.

Inny sposób można by określić mianem ekonometrycznego. Otóż budżet danej gry należy odnieść do jej ceny sklepowej i w ten sposób określić, w którym przypadku otrzymujemy największy „uzysk”. Rzecz prosta najczęściej te gry, w których utopiono największe pieniądze, będą najdroższe, ale czy to oznacza, iż rzeczywiście najlepsze?

Ciekawe może być wykorzystanie obu powyższych strategii w świecie bardziej klasycznej rozrywki, dajmy na to w przemyśle filmowym. O ile jeszcze pierwsza z nich właściwie od biedy daje się zastosować – przy czym zamiast czasu gry będziemy tu mieli do czynienia z czasem oglądania filmu (i to niejednokrotnym), aż wreszcie nam się on znudzi – o tyle druga kategoria załamuje się zupełnie. Bilety kinowe kosztują właściwie zawsze tyle samo, niezależnie od tego, jaki jest budżet filmu, na którego seans pozwalają wkroczyć, zaś subskrypcje serwisów streamingowych nie są uzależnione nawet od tego, ile – i jakich – filmów oglądamy. I tu także związek pomiędzy wielkością budżetu danej produkcji a jej jakością pozostaje mglisty. Pamiętajmy zresztą, że gwałtowny wzrost wydatków, jakie należy ponieść, by stworzyć współczesny filmowy blockbust, to – podobnie jak wzrost budżetów gier AAA – fenomen stosunkowo niedawny w historii kina. Te 20 milionów dolarów, jakie kosztowało wyprodukowanie pierwszej części sagi o „Indianie Jonesie” (właśnie obchodzimy czterdziestolecie!!!), wydawało się wtedy sumą niemal niewyobrażalną...

Może właśnie zatem to jest właściwa odpowiedź na pytanie skąpych znajomych? Zamiast wskazywać najbardziej opłacalną grę, trzeba będzie polecić najbardziej opłacalną subskrypcję. Czas płacenia za poszczególne tytuły chyba bezpowrotnie przemija także i w branży rozrywki interaktywnej. Co to oznacza dla producentów i platform dystrybucji? A nie mam pojęcia, ale na pewno nie jest bez znaczenia!

A jeśli nie chcemy się z tym pogodzić? Cóż – zawsze pozostaje jeszcze świat wolnego oprogramowania. Zapraszam do domu wariatów! ■



1

Tuż po pobudce, ubrany jeszcze w szpitalną koszulę, przeszukuję zniszczony budynek. To właśnie wtedy pojawia się jedna z najlepszych scen w VR – widzę się w lustrze! Muszę nawet samodzielnie zdjąć przyłączone do skroni elektrody.



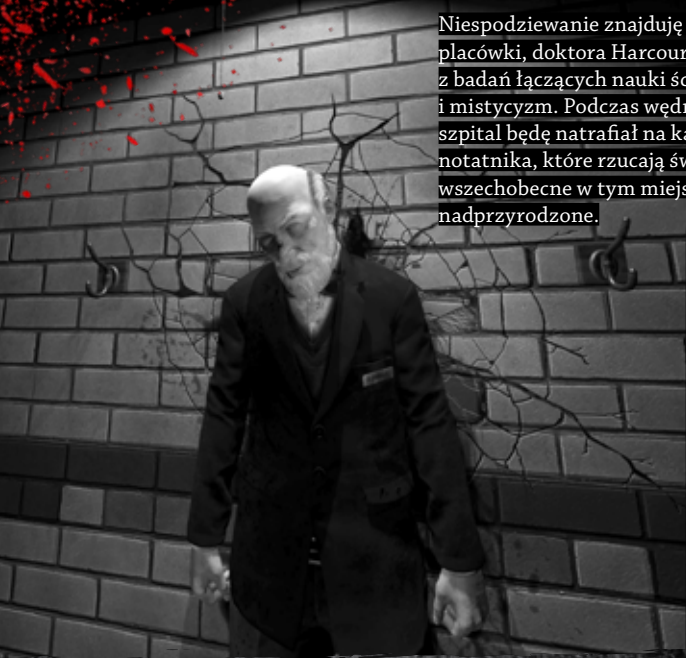
21 klatek

Wilson's Heart

Gdy Oculus stanowił nowość, a w jego sklepie regularnie pojawiały się zrywające hełm z głowy produkcje, do oferty trafił Wilson's Heart. Zapomniana dziś perełka od Twisted Pixel Games zabierała nas na niezapomnianą przygodę do lat czterdziestych ubiegłego wieku, osadzając rozgrywkę w opuszczonym szpitalu. A wszystko przedstawiono w oldskulowej konwencji czarno-białego horroru z elementami zarówno nadprzyrodzonymi, jak i psychologicznymi.

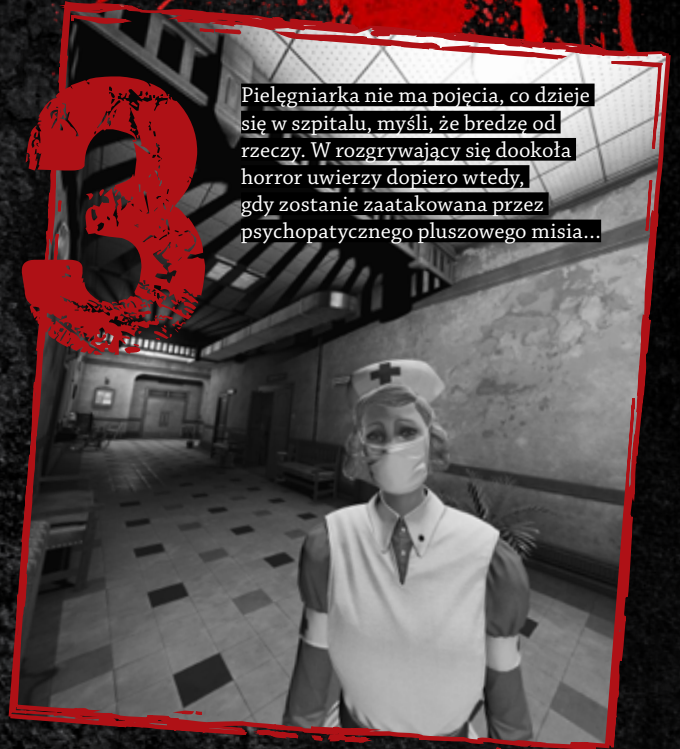
2

Niespodziewanie znajduję ciało szefa placówki, doktora Harcourta, znanego z badań łączących nauki ścisłe i mistycyzm. Podczas wędrówki przez szpital będę natrafiał na kartki z jego notatnika, które rzucają światło na wszechobecne w tym miejscu zjawiska nadprzyrodzone.



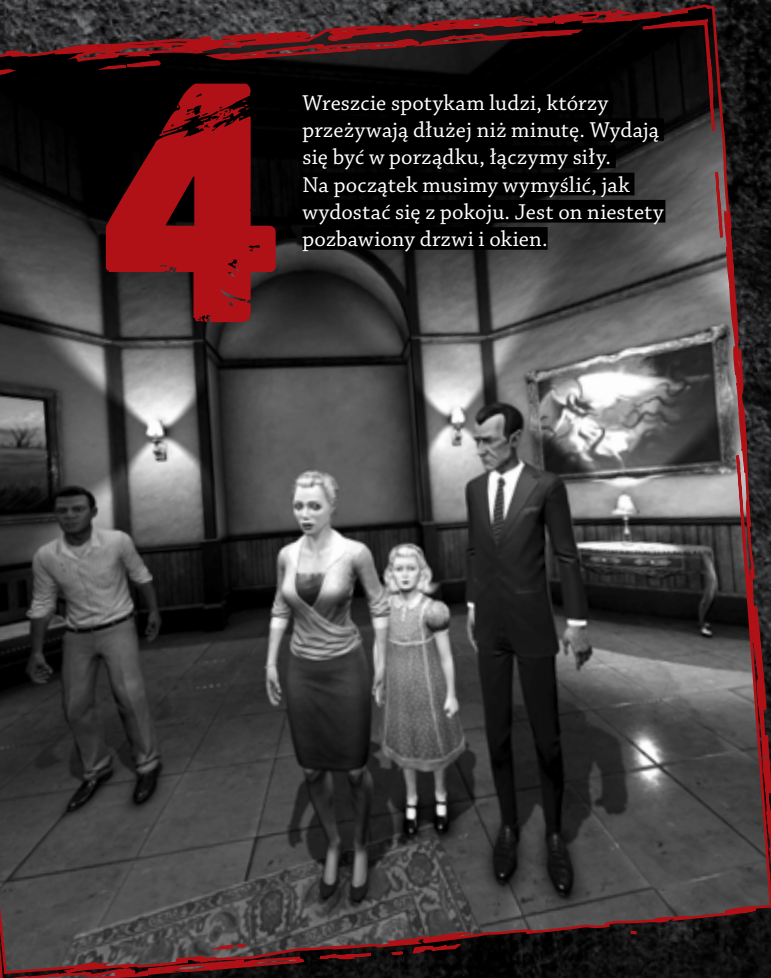
3

Pielęgniarka nie ma pojęcia, co dzieje się w szpitalu, myśli, że bredzę od rzeczy. W rozgrywający się dookoła horror uwierzy dopiero wtedy, gdy zostanie zaatakowana przez psychopatycznego pluszowego misia...



4

Wreszcie spotykam ludzi, którzy przeżywają dłużej niż minutę. Wydają się być w porządku, łączymy siły. Na początek musimy wymyślić, jak wydostać się z pokoju. Jest on niestety pozbawiony drzwi i okien.



5

Dowiaduję się, że nie mam pulsu, bo zamiast serca w mojej klatce piersiowej jest dziwne urządzenie. Mogę je wyjmować, używać jego nadnaturalnych właściwości na otoczeniu. Gdzie jest do cholery moje prawdziwe serce? Muszę je odnaleźć!

CREDITS

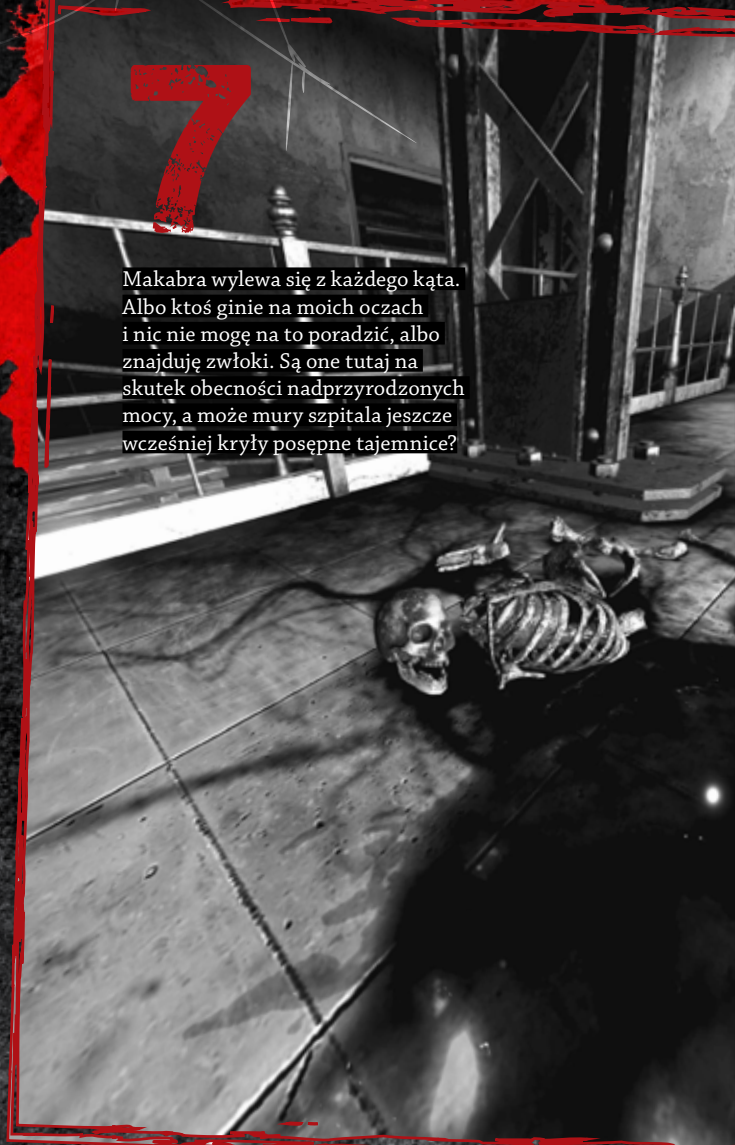
6

Korytarze szpitala wypełniają się mrocznymi, bytującymi w cieniu istotami, których oczy świecą w ciemności. Blokują wiele przejść na mojej drodze. Na szczęście światło je eliminuje.



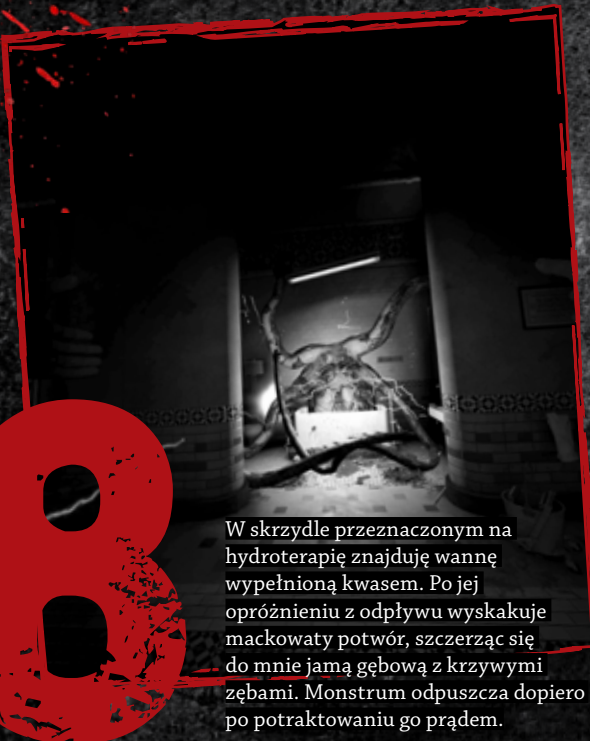
7

Makabra wylewa się z każdego kąta. Albo ktoś ginie na moich oczach i nic nie mogę na to poradzić, albo znajduję zwłoki. Są one tutaj na skutek obecności nadprzyrodzonych mocy, a może mury szpitala jeszcze wcześniej kryły posępne tajemnice?



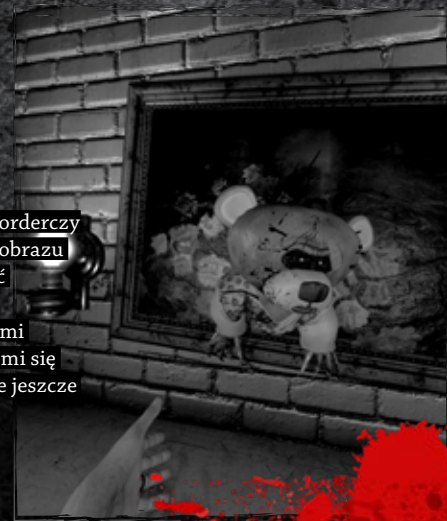
8

W skrzydle przeznaczonym na hydroterapię znajduję wannę wypełnioną kwasem. Po jej opróżnieniu z odpływu wyskakuje mackowaty potwór, szczerząc się do mnie jamą gębową z krzywymi zębami. Monstrum odpuszcza dopiero po potraktowaniu go prądem.



9

Znienacka powraca morderczy pluszak. Wyskakuje z obrazu i chce mnie rozszarpać pazurami, okraszając wszystko maniackalnymi komentarzami. Udaje mi się go pozbyć, ale czuję, że jeszcze wróci.



10

Spotykam okropnie czującego się pracownika szpitala. Po chwili spod skóry jego ręki wylatuje mucha, a on sam przeradza się w ogromnego insekta na modłę amerykańskiego kina lat pięćdziesiątych. Zaczyna się walka z bossem.



12

Stęchła pralnia, w której się znajduję, przeradza się w miejsce walki na śmierć i życie. W moim kierunku zaczynają swój człapiący marsz istoty rodem z „Widma nad Innsmouth” Howarda Phillipsa Lovecrafta.

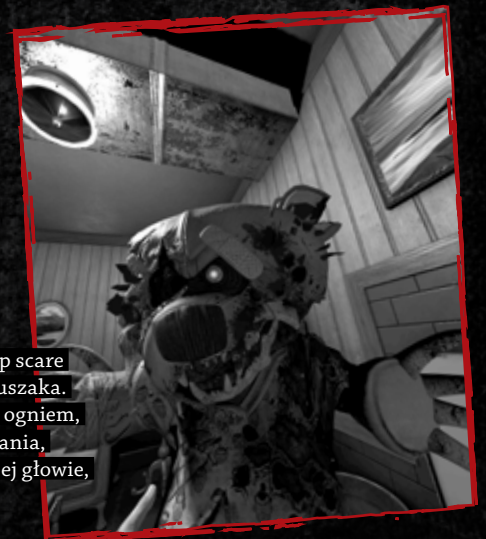
11

Zostałem oddzielony od grupy, ale po chwili odnajduję Elbę. Opowiada, że ma pięcioletniego synka, a ja pomagam jej zbadać ciało, które ktoś ewidentnie wykorzystywał do okultystycznych celów.



13

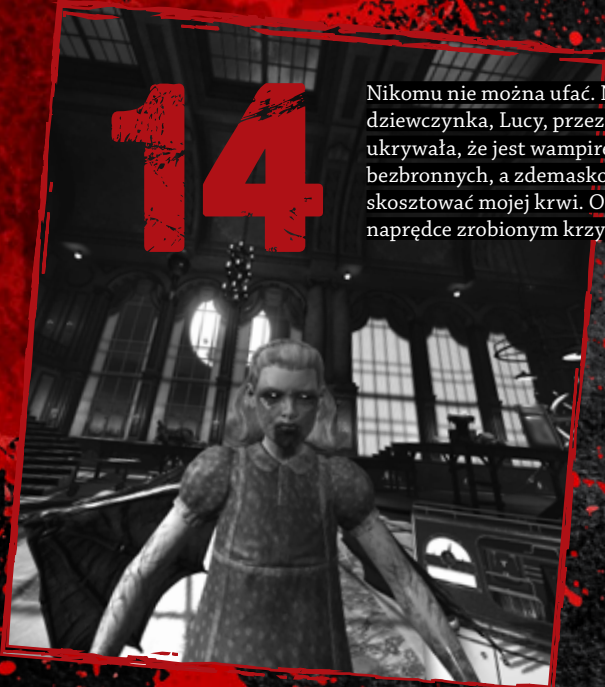
„Niespodzianka!” – kolejny jump scare w wykonaniu przerażającego pluszaka. Okładam go po pysku i traktuję ogniem, pozbywając się go na dobre. Pytania, skąd on widział, co siedzi w mojej głowie, pozostają ze mną na dłużej.



CREDITS

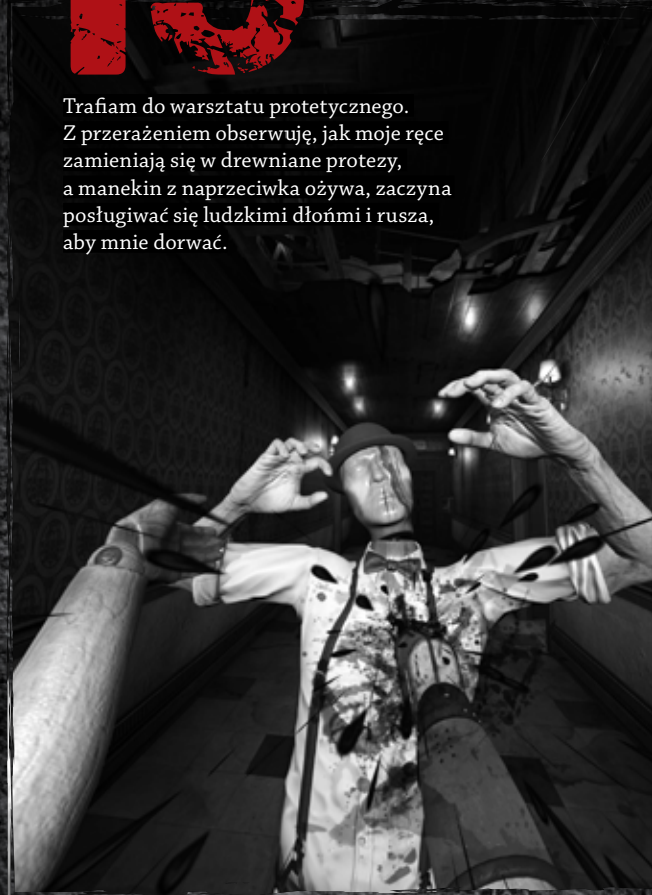
14

Nikomu nie można ufać. Niewinna dziewczynka, Lucy, przez cały czas ukrywała, że jest wampirem! Zabijała bezbronnych, a zdemaskowana chce skosztować mojej krwi. Odstraszam ją naprędce zrobionym krzyżem.



15

Trafiam do warsztatu protetycznego. Z przerażeniem obserwuję, jak moje ręce zamieniają się w drewniane protezy, a manekin z naprzeciwka ożywa, zaczyna posługiwać się ludzkimi dłońmi i rusza, aby mnie dorwać.

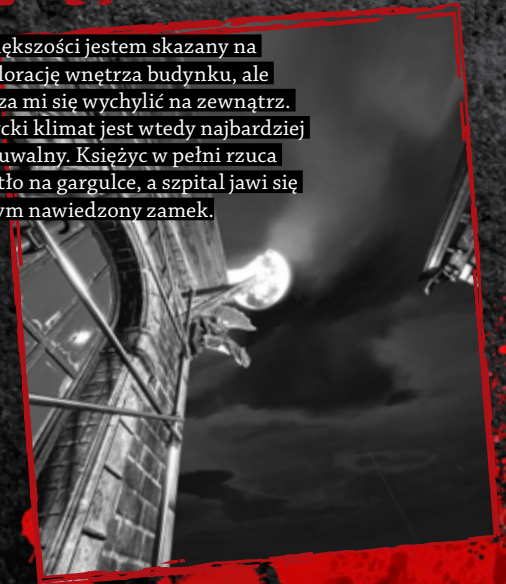


16

Często przyglądam się otoczeniu. Czytam w gazecie horoskop przepowiadający śmierć, a w komiksach widzę historie o napotkanych przeze mnie osobach. Gdy włączam radio, słyszę z kolei audycję „The Perfect Family”, w której tata wymordował całą rodzinę. Postradałem zmysły?

17

W większości jestem skazany na eksplorację wnętrza budynku, ale zdarza mi się wychylić na zewnątrz. Gotycki klimat jest wtedy najbardziej odczuwalny. Księżyc w pełni rzuca światło na gargulce, a szpital jawi się niczym nawiedzony zamek.

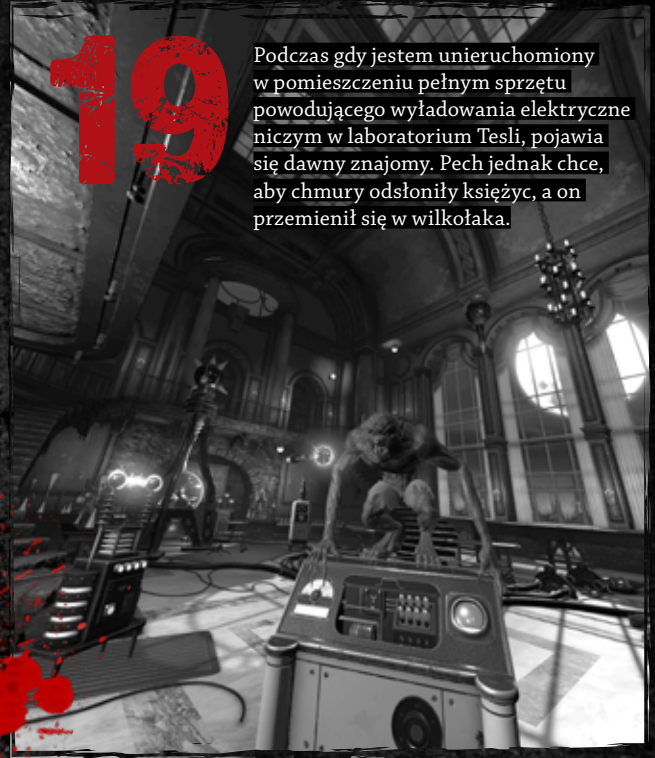


18



Dowiaduję się, że syn Elsy miał w przeszłości wypadek, więc aby nie umarł, matka przemieniła go w nowoczesną wersję potwora Frankensteina. Kobieta chce mnie zabić, aby dostarczyć synowi energii z urządzenia w moim ciele.

19



Podczas gdy jestem unieruchomiony w pomieszczeniu pełnym sprzętu powodującego wyładowania elektryczne niczym w laboratorium Tesli, pojawia się dawny znajomy. Pech jednak chce, aby chmury odsłoniły księżyc, a on przemienił się w wilkołaka.

20

Wszystko potoczyło się zbyt szybko. Zniszczyłem notatnik Harcourta, stoczyłem jakąś walkę. Pomógł mi wysoki jegomość w czerni, który jako jedyny okazał się godny zaufania. Odzyskałem serce, lecz nie zrobiłem tego dla siebie. Chcę je podarować bratu, który wymaga jego przeszczepienia.



21



Gdy odgłos bijącego serca przestanie być słyszalny, a napisy końcowe przemienią, pojawia się jeszcze jedna scena. Nad grobem bohatera stoi znajomy wilkołak i przekazuje ocalone przez siebie urządzenie nieznanemu. Mechaniczne serce rusza w dalszą podróż, a my obserwujemy opadające na wietrze jesienne liście. Nasza przygoda dobiegła końca.

Aksesoria Xtrfy Gaming

SZWEDZKA FIRMA XTRFY PROJEKTUJE AKCESORIA PRZEZNACZONE DLA GRACZY, STAWIAJĄC SOBIE ZA CEL JAKOŚĆ I WYTRZYMAŁOŚĆ PRODUKTÓW. DO REDAKCYJNYCH TESTÓW OTRZYMALIŚMY KLAWIATURĘ K4 ORAZ MYSZKĘ M42, CZYLI CZWARTĄ GENERACJĘ TYCH SPRZĘTÓW, OBIE W STYLIZACJI RETRO EDITION.

Klawiatura K4 RGB TKL

KLAWIATURA PRZYJEMNIE CIĄŻY W RĘKU, A JEJ SOLIDNOŚĆ SPRAWIA WRAŻENIE, ŻE MOGLIBYŚMY NIĄ BEZ USZCZERBKU ŁUPAĆ KAMIEŃ. WAŻY PRAWIE KILOGRAM, WIĘC JAK JĄ POŁOŻYMY NA BLACIE, TO BĘDZIE NA NIM LEŻAŁA NICZYM GŁAZ, NAWET PRZY NAJBARDZIEJ SZARPANYCH AKCJACH W STRZELANKACH. PODSTAWOWY KOLOR JASNOSZARY NAWIĄZUJE DO POCZĄTKÓW ERY PECETÓW, A DOPEŁNIAJĄCE GO CIEMNY SZARY I CZERWONY AKCENTUJĄ OKREŚLONE PARTIE KLAWISZY. UKŁAD TKL (TENKEYLESS) TO KOMPAKTOWA WERSJA STANDARDOWEJ KLAWIATURY, POZBAWIONA DEDYKOWANEJ KLAWIATURY NUMERYCZNEJ PO PRAWEJ. KLAWISZE MAJĄ GŁADKĄ, SATYNOWĄ POWIERZCHNIĘ, ALE PALCE SIĘ NA NICH NIE ŚLIZGAJĄ.

K4 RGB TKL świeci jasno, wyraźnie i kolorowo, zauważalnie ładniej niż inne klawiatury gamingowe, które widziałem. Jest tak dzięki umieszczeniu diody obok, a nie pod przełącznikiem. Dostępne są różne warianty i programy świecenia, którymi sterujemy bezpośrednio z samej klawiatury.



Nie trzeba instalować żadnych dodatkowych sterowników. Zastosowano tutaj czerwone, liniowe przełączniki Kailh. Jak to w mechanicznej klawiaturze klawisze są wyraźnie słyszalne, natomiast liniowe przełączniki są cichsze od tych z klikaniem i wymagają mniejszej siły.

RGB

Producent zapewnia, że wytrzymają 70 milionów wciśnień. Oczywiście jako sprzęt gamingowy klawiatura nie zgubi żadnego wciśnięcia klawisza, nawet jeśli zrobimy to wszystkimi palcami.

Mysz M42 RGB

DOPASOWANA STYLISTYCZNIE I KOŁORYSTYCZNIE MYSZKA, KTÓRA BRONI SIĘ RÓWNIEŻ SAMODZIELNIE. JEST NIEZWYKLE LEKKA, WAŻY TYLKO 59 GRAMÓW, CO OSIĄGNIĘTO PO CZĘŚCI POPRZECZ ZASTOSOWANIE



AŻUROWEJ OBUDOWY. MYSZKA TO NIE MŁOTEK, DO SZYBKICH AKCJI I REAKCJI POWINNA BYĆ MAKSYMALNIE LEKKA. TA DODATKOWO WYJĄTKOWO ERGONOMICZNIE LEŻY W DŁONI, CO MOŻNA JESZCZE DOPASOWAĆ, WYBIERAJĄC JEDNĄ Z DWÓCH KLAPEK MODELUJĄCYCH WYBRZUSZENIE. AŻUROWA OBUDOWA ZAPEWNIĄ PEWNIJSZY CHWYT – MYSZKA NIE WYŚLIZGNIĘ SIĘ ZE SPOCONEJ DŁONI NICZYM NAOLIWIWONY WĘGORZ, ALE TEŻ JEST BARDZIEJ PODATNA NA GROMADZENIE SIĘ KURZU.

Efekty świecenia wybieramy guzikiem przed rolką, jednak są one inne niż w klawiaturze, a urządzenia nie synchronizują się między sobą.

Myszkę podłączamy i działamy na niej bez instalowania specjalnych sterowników. Żywotność zastosowanych w przyciskach przełączników Omron producent szacuje na 20 milionów wciśnień. W myszce można ręcznie ustawić rozdzielczość od 400 do 16 tysięcy DPI, a także częstotliwość odświeżania na 125/500/1000 Hz.



NOWE! FAJNE! GRY

DLA TWOJEJ PRZYJACIÓŁKI?



Project R3D, międzynarodowa grupa sympatyków retro komputerów min. sławnej marki **Commodore**.
Od kilku lat sukcesywnie staramy się powiększać ofertę naszych autorskich gier o kolejne tytuły.
Nasza działalność to nie tylko retro i gamedev. To także szereg innych produktów jak np. kubki, koszulki,
podkładki pod myszkę a także szereg inicjatyw związanych z popularyzacją retrogamingu.

Jesteśmy ludźmi z pasją!



<http://cdlabel.info/allegro>



<http://bridgestrike.pl>



projectr3d.pl

R3D
PROJECT

Tanks Furry... coming soon to:





Michał Nowakowski

Współpracował ze Światem Gier Komputerowych, Komputer Świat GRY, Play, a także Top Secret w jego wskrzeszonej edycji. Od siedemnastu lat związany z grupą CD PROJEKT.



HOMO CRICETUS, CZYLI CZŁOWIEK CHOMIK

Jestem chomikiem. I nie mam tu na myśli puszki puszczonej postury. Tę z natury mam raczej wątlę i niewiele wskazuje na to, by po czterdziestu trzech latach życia miało się to w przewidywalnym czasie znacząco zmienić. Jestem chomikiem zbieraczem, co więcej z wiekiem mi się pogarsza. Na dodatek, przynajmniej na razie, nie jest mi z tym źle.

Geneza mojego chomikowania sięga szaroburych lat sześćdziesiątych, które przypadły przede wszystkim na całe lata osiemdziesiąte i początek dziewięćdziesiątych. Młodszym czytelnikom napomknę tylko, że w ejtisach w Polsce nie było, delikatnie rzecz ujmując, zbyt wiele czegokolwiek. Szczytem marzeń bywał zapas papieru toaletowego, a banany czy pomarańcze widywało się od wielkiego dzwonu, w moim przypadku zwykle z okazji świąt Bożego Narodzenia. Ten deficyt sprawiał, że człowiek był nauczony, żeby wszystko zachować „na później”, a byle pierdołą się rozkoszować. Prowadziło to wprost do chomikowania.

W tamtych dziwnych latach większość znanych mi dzieciaków zbierała. Po prostu. Wszystko, co się dało zbierać, bardzo często rzeczy, które dzisiejszym dzieciakom (na szczęście) nie przysłyby do głowy. W moim pokoju miałem zatem kolekcję puszek po napojach gazowanych. Miałem również podbierane od ojca pudełka po papierosach. U kolegów widywałem też puszki po zagranicznych piwach, a także papierki po batonikach, zdjęcia samochodów z gumy Turbo czy historyjki z balonowy Donald Duck. Generalnie zbieraliśmy śmieci, ale te śmieci miały dla nas jakiś emocjonalny ładunek. Były, o rozpacz, wyrazem naszych aspiracji do lepszego, bardziej kolorowego życia, jakie widzieliśmy na przemycanych z Zachodu filmach na kasetach VHS oraz amerykańskich serialach z rzadka puszcanych w rodzimiej telewizji przed upadkiem jedynie

słusznego systemu. Ponad trzydzieści lat później żyjemy w czasach, kiedy widok puszki Coca-Coli czy batonika Snickers nie przyspiesza bicia serca chyba żadnego dziecka w naszym kraju.

A pomarańcze i banany przewalają się w dowolnych ilościach w każdym lepszym sklepiku osiedlowym czy markecie. Ale moje chomikowanie ze mną zostało i przez te wszystkie lata ewoluowało, opierając się różnym cyfrowym trendom. Książki i ukochane przeze mnie komiksy wciąż zbieram w formie fizycznej, co niestety stwarza ogromne problemy związane z przestrzenią. Ponadto dorobiłem się nowej przypadłości. Odgrzebując stare pudełka z oryginalnymi grami, które zostały w domu rodziców, natknąłem się na parę przygodówek, które wówczas uwielbiałem. Monkey Island 1 i 2 z LucasArts, do tego King's Quest 1-6 oraz Codename: ICEMAN i Colonel's Bequest z Sierry. Wszystkie pudełka kompletne, z dodatkami, których przejrzenie przyjemnie cofnęło mnie do dawnych lat. Pomyślałem sobie „ciekawe, czy da się dziś znaleźć pudełka z działającymi retroprzygodówkami”. Okazało się, że ta impreza kręci się w internecie już od dawna.

Dostępność gier i różne praktyki związane z ich wycenianiem na platformach typu eBay, Allegro czy OLX, to materiał na osobny artykuł. To, co mnie ujęło, to niewiarygodna pasja ludzi z tego środowiska, którzy w swoich domach stworzyli prawdziwe muzea pudełkowych gier z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych i było to (sądząc po zdjęciach i opisach) coś niesamowitego. Absolutnymi mistrzami w tym gronie było trzech osobników: Włoch zbierający wszystko, co związane z Ultimą oraz grami z lat osiemdziesiątych (w dodatku aktywnie podtrzymujący znajomość z legendami pokroju Richarda Garriotta, ale też Kena i Roberta Williamsów), Niemiec, w którego domu znajduje się skrupulatnie skatalogowana kolekcja najwspanialszych przygodówek, oraz pewien Amerykanin, który w swoim garażu oprócz gier ma również każdy możliwy sprzęt retro, w tym stare komputery, na których co rusz odpala coś nostalgicznego i wrzuca o tym materiały wideo na zamknięte grupy dla maniaków. Uwielbiam to obserwować. Na fali wspomnień sam z ogromną frajdą pozbierałem parę tytułów Sierry i Lucasa, ale zrozumiałem też, że w porównaniu ze wspomnianą trójką i wieloma im podobnymi jestem i będę zaledwie chomiczkiem. Nie każdy z nas musi być chomiczym T-Rexem i to jest okej. Ale kibicuję mocno wszystkim tytanom zbieractwa. Obyście zawsze mieli wolne miejsce na półkach na wasze trofea. ■



GEFORCE NOW

RYCERZ CYFROWEJ REWOLUCJI

Problem z grami pecetowymi zaczął być widoczny w 1992 roku, gdy NovaLogic, z siedzibą w kalifornijskiej miejscowości Calabasas, dosłownie obok miejsca, gdzie lata później rozbił się w helikopterze Kobe Bryant, stworzyła symulator... helikoptera o nazwie Comanche: Maximum Overkill.

Ten tytuł jako pierwszy obnażył wady komputerów osobistych - na większości z nich Sikorski RAH-66 poruszał się jak mucha w smole. Z biegiem lat gry miały coraz większe wymagania sprzętowe, co uniemożliwiało tysiącom graczy normalną zabawę. Aż do teraz... Nvidia testowała nową usługę grania w chmurze już od 2015 roku. Podczas konferencji GDC w San Francisco wystawiła pokaźne stoisko, na którym prezentowała możliwości swojej technologii. Na kilku monitorach prezentowano najnowsze tytuły streamowane z superserwera - tyle że wówczas nikt jeszcze nie mógł wypróbować działania usługi

w praktyce. Wiadomo było, że cały sens nowego przedsięwzięcia polega na tym, żeby w wymagające wielkiej mocy obliczeniowej najnowsze produkcje można było grać na słabszych sprzętach, a nawet smartfonach i tabletach. Poznano też jego nazwę - gigant z Santa Clara ochrzcił swoje nowe dziecko jako GeForce NOW. Szeroki świat poznał kolejne szczegóły w 2020 roku.

Wtedy to właśnie usługa ruszyła już nie w wersji testowej, lecz pełnej, działającej na zasadach komercyjnych. Obecnie GeForce NOW występuje w dwóch opcjach, w których możemy się bawić posiadanymi przez siebie grami. W darmowej można grać w sesji ograniczonej do godziny. W wersji płatnej, kosztującej 49 złotych miesięcznie, zagwarantowany jest priorytetowy dostęp do serwerów, jednocześnie w tytułach pojawia się ray tracing, czyli jest RTX ON. W obu przypadkach obraz Full HD legitymuje się najlepszą jakością spośród wszystkich aktualnych usług w chmurze. Biblioteka obsługiwanych tytułów

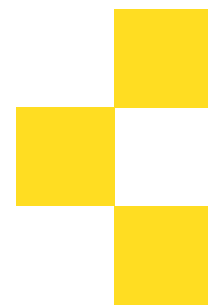
obejmuje ponad siedmiuset najnowszych hitów, w tym Cyberpunk 2077, Watch Dogs: Legion, Outriders, Apex Legends, Destiny 2: Beyond Light czy Hitman 3. Mało tego - podczas targów E3 zapowiedziano między innymi, że planowany na jesień hit Marvel's Guardians of the Galaxy będzie dostępny w usłudze od dnia premiery, ostatnio zaś użytkownicy GeForce NOW mogli przedpremierowo zagrać w Humankind. Co najważniejsze - żadnego z tych tytułów nie trzeba instalować na urządzeniu, żeby grać!

Będąc na plaży, w pociągu albo w wakacyjnym pensjonacie trzeba mieć tylko odpowiednie połączenie internetowe (co najmniej 15Mb/s przy kablu i 5Ghz w przypadku Wi-Fi) i na niemal dowolnym sprzęcie można grać w najnowsze gry. Dzięki usłudze cloud gaming elektroniczna rozrywka nabiera zupełnie nowego wymiaru, łamie kolejne granice i wprowadza rewolucję, jakiej świat nie widział od czasów, gdy pojawiły się pierwsze konsole przenośne. GeForce NOW gwarantuje, że można grać dosłownie wszędzie.





Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



TROCHĘ ŻENADY, TROCHĘ SMUTKU

Przeczytałem właśnie bardzo dobrą książkę Zośki Papużanki: „Przez”. Oczywiście moja opinia nie gwarantuje, że każdemu się spodoba, ale jeśli ktoś lubi portrety i obserwacje psychologiczne, na pewno się nie zawiedzie. Z tym że ta powieść to tutaj tylko pretekst – historia zbudowana jest (żaden spoiler, bo to się wyjaśnia na kilku pierwszych stronach) wokół faceta, który wynajmuje mieszkanie, żeby podglądać przez okno. Schemat i klimat znany, każdemu powinno się skojarzyć z Hitchcockowskim „Oknem na podwórze” albo remakiem tego filmu z końca ubiegłego wieku. Ale moje pierwsze myśli poszły w innym kierunku. W latach dziewięćdziesiątych wyszły dwie (tyle pamiętam, mogło być więcej) oparte na tym samym pomysłem fabularnym gry: *Voyeur* i *Voyeur II*. Przy czym pierwszą część pamiętam o tyle – wiem, że była, ale nie miałem z nią do czynienia, za to po którymś ECTS do redakcji przyszedł egzemplarz drugiej. Mam z tą grą nierozliczone, żenujące rozrachunki.

Voyeura (najprościej go określić jako film interaktywny) stworzył Philips z myślą o konsolach CD-i. Konsole rynku nie podbiły, ale materiał był gotowy i dał się stosunkowo łatwo przenieść na coraz mocniejsze i coraz częściej wyposażone w napęd CD komputery osobiste. Grałem w wersję DOS. Jako wyposażony w kamerę z teleobiektywem i sztucer, ukryty świadek podglądałem z chatki myśliwskiej, co dzieje się w zbudowanej kilkaset metrów niżej rezydencji, i kłamałem w żywy kamień, bo nijak nie byłem w stanie ułożyć obserwowanych kawałków w jedną całość. Z grubsza

rzecz biorąc, ktoś umarł, jest spadek, majątek do podziału, konflikty interesów, układy, układziki, stosunki międzyludzkie rozumiane mniej lub bardziej dosłownie, a w nocy ginie jedna pani – i trzeba by to wszystko ogarnąć, a jak dobrze pójdzie, to jeszcze tę panią (korzystając z tego sztucera) uratować. Ale nie szło. Raz było tak, raz było inaczej, nie mogłem znaleźć klucza do ułożenia (skądinąd bardzo dobrze zagranych i wyreżyserowanych) scen w logiczną historię. Napisałem sfrustrowany recenzję, wydrukowaliśmy ją, Top Secret padł, *causa finita*.

Tyle że nie do końca. Po latach trafiłem na dokładną analizę. Wynikało z niej, że są dwie wersje historii, a to, z którą ma się do czynienia, wynika ze stanowiących podkład do czołówki wiadomości radiowych. Ups, głupia sprawa, wyszła na to, że zawiódł mnie mój angielski – akurat tego nie dosłyszałem, nie zrozumiałem, nie wyłapałem, nie zwróciło mojej uwagi. Wstyd jak beret, jeszcze jeden powód, żeby być oszczędnym w opiniach, bo zawsze może się okazać, że robi się z siebie barana. Gra chyba w Polsce nigdy nie wyszła, szansa, że ktoś mnie przyłapie, minimalna, ale zadra została. Co jakiś czas mnie to męczy, że tak wtedy ciałą dałem. To już teraz wiecie i jak mi to ktoś wyciągnie, pokażę mu ten felieton i powiem, żeby mi skoczył na pukiel.

To była ta część żenująca. A ta smutna jest hermetyczna – umarł Marek Zawadzki. Większość czytelników nie ma pojęcia, kto to był, a równocześnie większość piszących, zwłaszcza z kręgu TS i Gamblera, doskonale go pamięta. Marek zjawił się u nas towarzysko, jako mąż Dobrochny, ale bardzo szybko zaczął obsługiwać jako fotograf spółdzielnię Bajtek i Lupusa, a że miał niesamowitą łatwość nawiązywania kontaktów, znali go wszyscy, od planktonu redakcyjnego po prezesów największych firm IT. Zresztą wy, moi czytelnicy, zupełnie nieświadomie też mieliście z nim regularnie do czynienia, bo (choć nie był graczem) zdarzało mi się go anonimowo cytować. Teraz będę miał jedno źródło felietonowych inspiracji mniej. Żal. ■

BOREK

3 Siekanie wrażeń zastępów sprawia dużo radochy, ale to misja jest najważniejsza!

UDANY BŁOK

+1 SPECJALNY

CHIVALRY 2



4 Mikrotransakcje ograniczają się do kosmetycznych opcji. Mamy nadzieję, że twórcy dotrzymają słowa i w grze nie pojawią się elementy pay-to-win.



PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Torn Banner Studios Wersja PL: tak

Pjotsze

To już kolejna próba odbicia więźniów z rąk masonów. Po ostatniej porażce zaczynam powątpiewać w sens tej misji. Czy naprawdę warto poświęcać życie tylu rycerzy Agathy, aby wyrwać kilku ludzi z łap zakonu? Coś mi się zdaje, że za chwilę otrzymam odpowiedź na swoje pytanie, bo do naszych pozycji właśnie zbliżają się ci przekleńcy zakonnicy z transportem skazańców. Za moment rozpęta się prawdziwe piekło i tym razem to my musimy wygrać!

Krwawa jatka – tak pokrótce można scharakteryzować typową rozgrywkę w Chivalry 2. Ale nie ma się czemu dziwić, skoro jest to tytuł

inspirowany średniowiecznymi realiami, czasami, w których wymyślono kilka przerażających narzędzi tortur i nikt nie słyszał o prawach człowieka. Zdecydowanie największe wrażenie robią sytuacje, gdy w trakcie starcia dwie drużyny zderzają się w wąskim przejściu lub na małym placu. Chaos jest wręcz niesamowity, trup ściele się gęsto, a odrąbane kończyny latają w powietrzu. Branie udziału w takich starciach staje się kapitalną odskocznią od wszędobylskich sieciowych strzelanek.

Produkcja studia Torn Banner jest przystępna, szczególnie w porównaniu z konkurencyjnym Mordhau. Owszem, system walki nie polega tylko na bezmyślnym



AUTORZY ZAPOWIEDZIELI, ŻE ZA POMOCĄ PRZYSZŁYCH AKTUALIZACJI PRAGNĄ DWUKROTNIE POWIĘKSZYĆ ZAWARTOŚĆ GRY.

wciskaniu lewego przycisku myszy, ale dzięki bardzo przyjemnemu samouczkowi nowicjusze bez problemu zaznajomią się z jego podstawami. Niestykanie ważnym elementem tej mechaniki są bloki oraz umiejętność rzucania. Pierwsza z tych zdolności niejednokrotnie ratowała mi skórę w starciach przeciwko dwóm lub trzem przeciwnikom, dzięki czemu dałem radę wytrwać na placu boju aż

do nadejścia posiłków. Chociażby w postaci sojusznika uzbrojonego w morderczy duński topór. Dzięki świetnemu systemowi fizyki w Chivalry 2 można rzucać we wroga nie tylko dzierżoną w dłoniach bronią, ale również elementami otoczenia oraz kończynami poległych. Pamiętam, kiedy w trakcie rabowania rycerzy Agathy podniosłem z ziemi głowę martwego wojaka, a następnie cisnąłem nią w przymierzające się do strzału łucznika. O dziwo gość padł na glebę jak długi, po czym został dobity przez jednego

✦ Chivalry 2 oferuje różnorodność uśmiercania wrogów. Nabicie adversarza na wystające ze ściany kolce za pomocą celnego kopniaka wygląda spektakularnie.

✦ Każda z klas posiada własną umiejętność specjalną. Na przykład rycerz może rozstawić specjalny sztandar leczący pobliskich sojuszników.

z moich kompanów. Fakt, odrobine to makabryczne, ale za to jakie satysfakcjonujące!

Poza wspomnianym samouczkiem w grze dostępne są trzy tryby przygotowane z myślą o rozgrywce wieloosobowej: każdy na każdego, drużynowy deathmatch oraz podbój. W tym ostatnim może wziąć udział do sześćdziesięciu czterech osób i to właśnie on daje największą radochę. Nie dość, że możemy się tu poczuć, jakbyśmy brali udział w prawdziwej średnio-wiecznej bitwie, to aby zwyciężyć, każda z ekip musi wypełnić kolejne - postawione przed nią - zadania. Przy takiej liczbie graczy na serwerze rozgrywka przywodzi na myśl produkcje typu Battlefield 2, z tą różnicą, że w Chivalry 2 miecze mają stalową główkę. Trzeba tylko pamiętać, aby w ferworze walki wprowadzać celne ciosy i mieć oczy dookoła głowy, ponieważ sprzymierzeńcy również mogą od nas obebrać. Co więcej, wróg atakuje z dystansu, i nie chodzi tu o doprawdy śmiertelnych łuczników.

W trakcie rozgrywania jednego ze scenariuszy do katapulty ekipy przeciwnej dorwał się prawdziwy mistrz ognia artyleryjskiego. Przy każdym strzale koleżka dosłownie dziesiątkował adversarzy i przy okazji swoich sojuszników. Nigdy nie zapomnę uczucia, kiedy tuż po udanej dekapitacji wroga nagle poleciałem w powietrze niczym szmaciana lalka. A wszystko przez wspomnianego artylerzystę oraz





❖ Jeśli podpalony wojownik nie padnie na placu boju, to na pewno straci sporo punktów życia. Istnieje również szansa na to, iż płomienie przeniosą się z nieszczęśnika na jego kompanów.

❖ W grze już niedługo pojawią się konie. Obecność kawalerii na polu walki jeszcze mocniej urozmaici krwawe potyczki.

TORN BANNER ZAMIERZA POSZERZYĆ RAMY EPOKI. FAJNIE BYŁOBY ZOBACZYĆ W AKCJI ARTYLERIĘ LUB KUSZE POWTARZALNE.

jego piekielną maszyną oblężniczą.

Warto również dodać, że w chwili powstawania tego tekstu tytuł studia Torn Banner może pochwalić się całkiem przyjazną społecznością. W trakcie zabawy tylko raz trafiłem na frustrata, który wziął sobie na cel sojusznicznych graczy. Atakował ich lub spychał z murów zamku w momencie, gdy twierdza była oblegana przez wraże siły masonów.

Jak przystało na grę wojenną, w Chivalry 2 mamy dostęp do całego średniowiecznego arsenału

- wszelkiego rodzaju mieczy, młotów, a nawet halabard i kos bojowych. Wygląd rynsztunku można zmieniać, o ile wysuła się trochę zarobionego w trakcie walki złota lub wyda odrobinę realnej gotówki. Na szczęście mikrotransakcje ograniczają się wyłącznie do wizualnych modyfikacji uzbrojenia oraz wojowników. Wiadomo - utrzymanie serwerów, a także dalszy rozwój produkcji swoje kosztują i jest co ulepszać. Z pewnością przydałaby się większa liczba map, ponieważ po jakimś czasie starcia zaczynają nużyć. Ileż to razy w ciągu



❖ Jeśli nudzi nam się widok z perspektywy pierwszej osoby, zawsze możemy przełączyć się na tryb TPP. Jednak to pierwszy z nich jest zdecydowanie bardziej immersyjny.

jednego wieczora można mordować ludność Coxwell lub tłuc się w Mrocznym Lesie? Na pewno wiele osób z radością powitałoby również nowe tryby rozgrywki, a przy kapitalnym systemie fizyki w Chivalry 2 można by się pokusić o coś naprawdę szalonego. Może gra w dwa ognie z użyciem płonącej kuli lub wybuchowego kurczaka? Wypadłoby też usprawnić mechanikę rozwoju postaci, bo na razie jest ona dość nieczytelna, w szczególności dla nowych graczy. Autorzy zapowiadają już wydanie pierwszej aktualizacji, więc pozostaje nam czekać oraz życzyć im powodzenia, bo tak radosnej siekaniny dawno na rynku nie było. ■



DRUŻYNA MASONI
ZWYCIĘSTWO
OBROŃCY WYGRYWAJĄ

80

❖ Bardzo krwawy oraz przystępny symulator średniowiecznego pola bitwy, w którym wroga można pozabawić życia na wiele sposobów. To gra stworzona z myślą o multiplayerze, więc przydałoby się trochę więcej map oraz trybów rozgrywki.

D O O S T A T N I E J K R O P L I K R W I !

CHIVALRY 3

INSIDE

MARIO GOLF: SUPER RUSH ■ RATCHET & CLANK: RIFT APART ■ DUNGEONS & DRAGONS: DARK ALLIANCE
FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE ■ SNIPER: GHOST WARRIOR CONTRACTS 2
GUILTY GEAR STRIVE ■ SUBNAUTICA: BELOW ZERO ■ DONKEY KONG ■ DAVID JAFFE I GOD OF WAR
REMASTERY ■ GRY PIRACKIE ■ MONOPOLY ■ FINAL FANTASY TACTICS

