

PIXEL

G R Y I P O U L I R A

GRAMY
TEŻ BEZ PRAĐU 

LUST FROM BEYOND

M EDITION

INSIDE

- LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD ■ CHERNOBYLITE ■ LOST IN RANDOM ■ FORGOTTEN CITY
- THE ASCENT ■ YS IX: MONSTRUM NOX ■ KING'S BOUNTY II ■ HISTORIA CASTLEVANII
- JAK NARODZIŁA SIĘ ZELDA ■ SYSTEM SHOCK ■ 21 KLATEK: MAFIA ■ MAMORU OSHII

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098
0 83
9 772391 796107



07 (12) | 2021 | WRZEŚNIEN
CENA 14,50 zł (w tym 8% VAT)
pixel-magazine.com

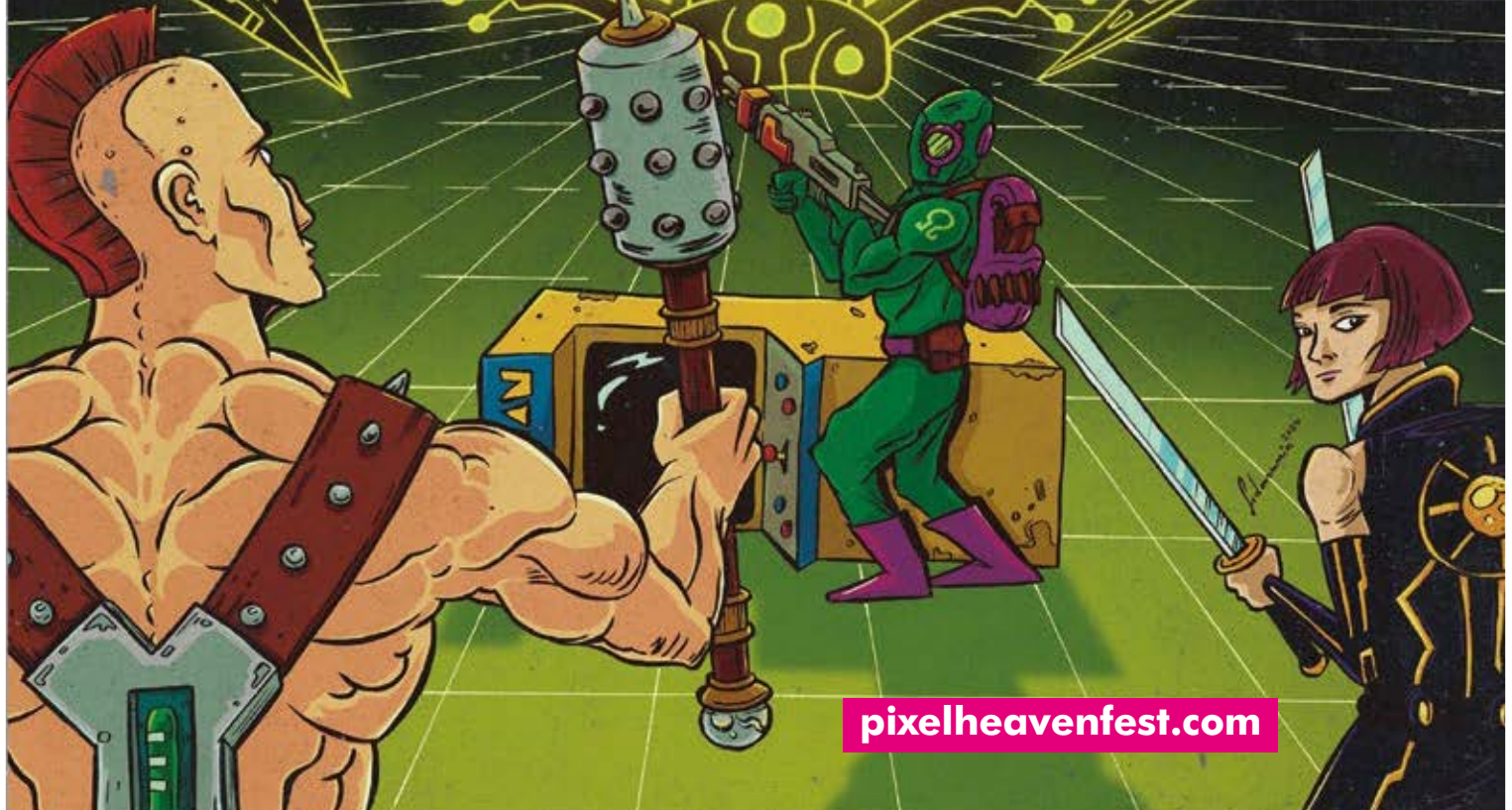
PIXEL HEAVEN 2021

Games Festival & More

GC
GAMEDEV & CREATIVE
CAREERS EXPO 2021
CC

8-10
10
2021

WARSAW FILM SCHOOL
& ELEKTRONIK CINEMA
POLAND



pixelheavenfest.com

ONI TWORZYLI ŚWIATY

Wracamy po wakacjach z garściami nowych artykułów o skarbach elektronicznej rozrywki. Po raz pierwszy piszemy o System Shock i choć nigdy w niego nie grałem, bo recenzję w Secret Service pisał mający abonament na symulatory i symulacje KaYteck, to jego wydawcą, Origin Systems, kojarzę bardzo dobrze. Czwierć wieku temu firma ta najlepiej utożsamiała technologiczny postęp i potęgę wirtualnych światów. Tworzyli ją ludzie wyprzedzający i tak szybko poruszającą się resztą branży.

Zaczął się od egzemplarza brytyjskiego PC Formatu kupionego w księgarni technicznej przy placu Bankowym. To był początek 1993 roku, z rodzimych magazynów czytałem tylko Computer Studio, a właściwie to za duże słowo, bo produkowane na Pradze pismo nie mówiło o grach, lecz o metodyce ich przejścia. Stanowiło zbiór szkiców technicznych, podczas gdy rodziła się coraz większa ochota poczytania o tym, czym są gry, jakie są ich związki z filmem, a zwłaszcza ich historia. I właśnie to zapewniała ekipa z Bath w hrabstwie Avon, barwny zespół składający się ze złośliwego okularnika, smakosza win, fana Morrissey'a i szefującego im człowieka o wyglądzie Boba Geldofa. Wszyscy oni za wzorzec z Sevres, najlepszą grę świata, która jako jedyna otrzymała u nich notę 93 procent, uznawali Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds. Szybko ją pozyskałem od kolegi Dixiego, późniejszego redaktora Top Secretu, zainstalo- wałem na swoim 386SX, powlóczyłem się trochę po lochach i jaskiniach, podziwiając

P.

bardziej realistycznego Wolfensteina, ale to właściwie wszystko. Nie wciągnęło mnie to, podobnie jak zawierający doskonale scenki Wing Commander II ani nawet Strike Commander, którym ciężko było się cieszyć na mojej maszynie, ale jednak trochę w nim pobrykałem żabimi skokami.

Te wszystkie gry sygnowane logo kosmicznego Originu z obowiązkowym hasłem „We Create Worlds” pozbawione były ducha, jakby powiedział kolega Martinez. To znaczy czuć było moc napędzających je silników, ale zawsze brakowało mi tam klimatu, takiej atmosfery, jaką legitymowały się produkcje francuskie, pełne barwnych miejsc poruszających wyobraźnię. W Originie wszystko było tak śmiertelnie na poważnie i ponuro, że nawet mnie to przytłaczało. Oglądając zaś intra obu części Ultima Underworld, dochodziłem do wniosku, że ci ludzie po prostu nie potrafią opowiadać historii. Może i tworzą cyfrowe światy, może PC Format uważa ich za Fellinich branży, ale ja ich nie lubiłem.

Zmieniło się to dopiero, gdy dopadłem ShadowCastera. Wszedłem w jakieś ruiny, gdzie wpadłem w pierwszą w życiu wirtualną... mgłę. Chodziłem po labiryntach trochę kojarzących się z Isharem, ale jakże bardziej wydawało się to realne. Krainy z końca świata, wypełnione człapiącymi i fruwającymi monstrami – prawdziwymi demonami, a nie żabami czy gnomami jak w Ultima Underworld. Wbrew głosom większości fanów przeżywałem wędrówkę Avatara w Paganie, a dwa lata później pokochałem Origin, gdy ukazało się BioForge. Jednocześnie był to zmierzch firmy Richarda Garriotta, pokiereszowanego przez megalomańskie ambicje Chrisa Roberta (na zdjęciu powyżej) i twardą ręką Larry'ego Probsty z Electronic Arts, władającego studiem od początku lat dziewięćdziesiątych.

Po latach spoglądam na Origin jako na najważniejszą amerykańską firmę lat dziewięćdziesiątych w elektronicznej rozrywce. Nie chodziło im o pieniądze ani o słupki w Excelu, lecz o powoływanie do życia wirtualnych światów. Tak, w swoim hasle reklamowym nie kłamali. I choć nie zawsze dawało się w tych światach dłużej zabawić, wielki szacunek dla nich za wytrwałość w szerzeniu swej wizji. To dzięki nim branża nabrała nowego kształtu, skupiając się na środowiskach, nie postaciach.

A my spotkamy się w świecie Pixela ponownie 7 października, tuż przed kolejną edycją Pixel Heaven. Do zobaczenia! ■



MICZ

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

Jakub Smołka
Szymon Mencwał
Łukasz Maško
Robert Łapiński
Marcin Łabeński
Michał K.
Krystian Limiera
Oskar W.
Paput
Marcin Frystacki
Łukasz Rewerenda
Patrik Matuszewski
Sławomir Essmalinowy
Bogusław Szawara
Mirosław Pleśniak
Xenor
Paweł Lampe
Michał Bodek
Geekweb
Dariusz ZX Freeq
Jakub Abramczuk
Rodrick
Przemysław Endzel
Paweł Jermolonek
Jakub Kraszewski
Marcin Spławski
Maciej Dubiel
Koyomi Blog
Izabela Durma

Piotr Lewandowski
Paweł Szczeciński
Dawid Kucharski
Witold Szczerba
Jakub Konewka
Paweł Marucha
Marcin Lewicki
Robert Czato
Marcin Raubo
Maciej Segiet
Przemysław Michalak
Arkadiusz Neubauer
Tomasz Mazur
Konrad Rawiński
Piotr Michniewski
Łukasz Gratkowski
Kamil Kłosek (Deveel)
Błażej Bacia
Ma Bl
Wojciech Jakóbczyk
Łukasz Czernal
Grzegorz Stanek
Sebastian Frączkiewicz
Rafał Szychowski
Luken RetroFan
Tomasz Machnik
Bartek Czartoryski
Iwona Karmowska
Tomasz Kuc

Piotr Rybałtowski
Tomek Ratajczak
Dominik Witczak
Patrik Chwiałkowski
Michał Pisarewicz
Bartłomiej Feruś
Rozpad Eternitu
Daniel Skalski
Tomasz Mularczyk
Michał Karkuciński
Mateusz Kreft
Jarosław Wójtowicz
Marcin Nowak
Michał Mirecki
Mateusz Czerwiński
Mike M
Michał Dziwniel
Ewa Maria Szczepanowska
Mantis Kozłowski
Tomasz 'Ciacho'
Daniel Kołakowski
Radek Sobiecki
Cezar Pokorski
Grzegorz Surma
Don
Wojciech Żółkiewicz
Michał Klimek
Pagan Baby
Michał Nowakowski

Aleksy Uchański
Kamil Pietrzyk
Paweł Ludew
Maciej Szewczyk
Maciek Łangowski
s3quel
Jarosław Rybacki
Dariusz Bieniek
Tom Zet
Paweł Sobotka
Szymon Górąj
Marcin Wichrowski
Karol Wawryszak
Igor Orwat
Marek Ołdak
Maciej Paliborek
Michał Miler
Piotr Nowosielski
Łukasz Markiewicz
Tomasz Merda
Karolina Cz.
Yu Andriichuk
Grzegorz Kaluzny
Jakub Jakubowski
Radosław Kołodziej
kryształ
Tomasz Zyrek
Andrzej Bazylczuk
Kajetan Kałużyński



Wiktor Jurdeczka
Krz Grz
Paweł Syczewski
Radosław Nałęcz
Artur Isbaner
Jarosław Mitoński
Dawid Krakowczyk
Astronomia
Marcin Winiarczyk
Rafał Michno
Michał Sobczak
Maciej Czop
Bartek Bogaczewicz
R.G. Mazur
Sebastian Duchnicki
Łukasz Woliński
Scisle Tajne
Krzysiek Augustyn
Paweł Pawlak
Leszek Wroński
R. Syre
Paweł Karwat
Arkadiusz Dorszyk
Sebastian Szade
Dariusz AXL Aksamit
Mateusz
Marcin Spoczynski
Piotr Cichocki
Krzysztof Zimorski

Paweł Awdejuk
Bartosz Dąbrowski
Krystian Hikiert
Krzysztof Mjk
Dead RAM
Bartosz Lisek
Marta Hetman
askonecz
Piotr Czerpa
Jakub Wójcik
Kuba Musiał
Michał Boruta
Marcin Bors
Michał Turowicz
Tomasz Wiśniewski
Grzegorz Koniec
Krooger
Andrzej Rajfura
Tomasz Jagiełło
Jakub Duda
Marcin Skierski
Jacek Wolnicki
Łukasz Grzelak
Wojciech Klicki
Tomasz Porębski
Bartosz Korczyński
Rafał Mazurek
Marcin Pa
Daniel Bieńkowski

Grzegorz Kobierowski
Michał Marcysiak
TraP_zyx
Marcin Sztanderski
Tomasz Motyka
Michał Staroszczyk
Zbigniew Wojtynek
Tomasz Dybizbański
Piotr Pawłowski
Piotr Gaszewski
Piotr Kopniak
widi999
Piotr Wdowka
Jan Prociak
Vicek83
Pożar
Piotr Nazaruk
Artur Więckowski
Wojciech Kompała
Adam Klimaszewski
Arkadiusz Bis
Michał Śledziński

Dziękujemy!



PIXEL
KULTURALNA STRONA WIEŻY

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, Bartłomiej Kluska, Jacek Marczewski, Michał Marek, Dariusz J. Michalski, Piotr Pierikowski, Piotr Pocztaerek, Paweł Schreiber, Michał Śledziński, Aleksy Uchański, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz, Piotr Żymelka

Oficer dyżurny

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

Wydawca

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

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

Witamy po wakacjach. Spotkajmy się na Pixel Heaven 2021! Strona festiwalu: pixelheavenfest.com



08-24

LOADING

08. Autofire • 12. Indykarium
16. Vive VR Corner • 18. RetroExpress
20. Lust from Beyond: M Edition • 22. Pixel Kids

25-46

PLAY THE GAME

26. The Legend of Zelda: Skyward Sword HD • 28. The Ascent
30. Omno • 32. Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin
34. The Forgotten City • 36. Death Trash • 38. Road 96
40. Ys IX: Monstrum Nox • 41. Chernobylite • 42. King's Bounty II
44. Necromunda: Hired Gun • 45. Grime
46. Nemezis: Mysterious Journey III • 123. Humankind

47-76

HALL OF FAME

48. Najlepsza Gra na Świecie: NBA Live 98
54. The Legend of Zelda – początek podróży
62. Castlevania – historia
70. System Shock

77-100

SECRET LEVEL

78. Pan Kleks i Krzysztof Gradowski
82. Twórczość Mamoru Oshiego
88. Big Box: Colonel's Bequest
90. Kosmiczne rurki • 92. Sidequest
100. Felieton Śledzia

101-122

CREDITS

102. Hunter • 109. Felieton Łukasza Orbitowskiego
110. 21 klatek: Mafia – Definitive Edition
116. Felieton Gawrona • 118. Felieton Alexa
120. Felieton Borka



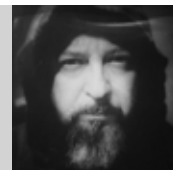
MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI



MARCIN BORKOWSKI



MARCIN M. DREWS



Miało być granie w chmurze, a są wirtualne konsole PlayStation 5 – niby są, ale ich nigdzie nie ma. Jeden zdesperowany kolega bierze udział w loterii – codziennie kupuje batona, licząc, że w końcu wygra wymarzoną maszynę. Pewnie się nie uda, ale co się naje batonów, to jego.

Przeczytałem „Tanki miękkie” Zyty Rudzkiej. To, co autorka zrobiła z językiem, z jednej strony jest fascynujące, z drugiej bywa męczące i – ze szkodą dla całości – zaskania główny temat. „Krótka wymiana ognia” była moim zdaniem lepsza.

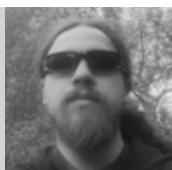
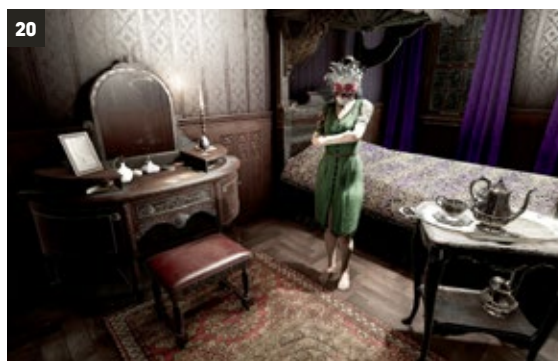
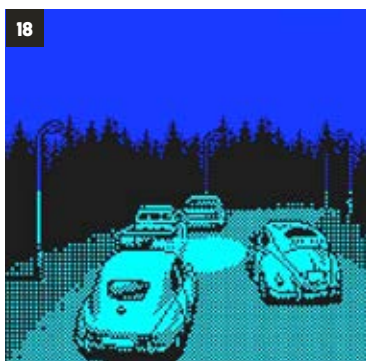
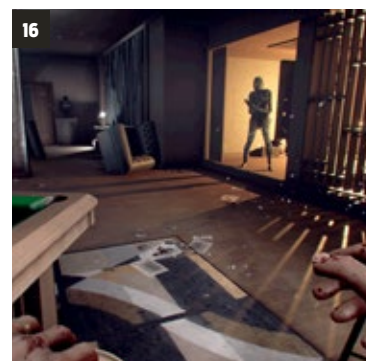
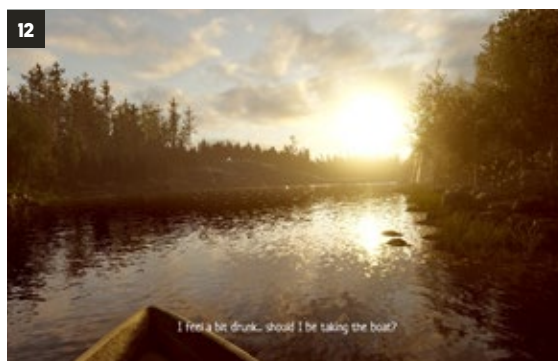
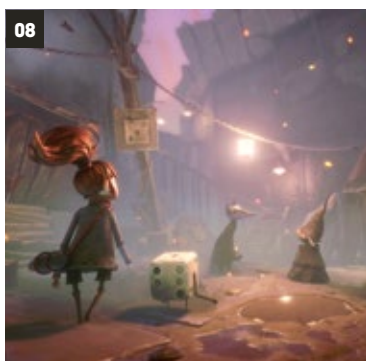
Niesamowicie, że probierzem męskiej zaściankowości okazał się serial animowany. Ból wiadomej części ciała wywołał bowiem nowy „He-Man”, którego twórcy postawili na girl power. Światowy testosteron poczuł się urażony, bo dziewczynny rządzą. Panowie, błagam...

P.
check it out
PIXELPOST.pl

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

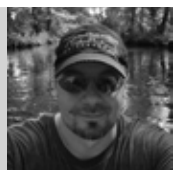
LOADING

PROSTA GRA, W KTÓREJ STOJĄC NA MARSIE
OBOK ŁAZIKÓW TUDZIĘŻ INNYCH ARTEFAKTÓW
LUDZKIEJ EKSPLORACJI KOSMOSU, ODPIERAMY
ATAK OBIEKTÓW Z ZIEMI I POWIETRZA.



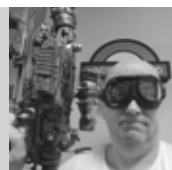
**SZYMON
GÓRAJ**

Niedawno zacząłem swoje zmagania z Returnalem i na razie jestem pod wielkim wrażeniem. Roguelike'owa mechanika, niesamowity klimat obcowania z nieznanym i bezlitosny, acz sprawiedliwy poziom trudności przypominający tytuł souls-like. Być może połączenie godne gry roku.



**PAWEŁ
GAWLIKOWSKI**

Komiksowa seria „What if...” zadebiutowała w 1977 roku. Tym razem Disney serwuje znane postacie w nowych aranżacjach – każdy odcinek to zamknięta całość. Peggy Carter jako Kapitan Ameryka czy T'Challa jako Star-Lord świetnie wpasowują się w konwencję. Doskonała rozrywka na koniec lata.



**PIOTR
MAŃKOWSKI**

Zrealizowaliśmy już ponad dwadzieścia odcinków programu Secret Stuff, w którym prezentujemy unikatowe artefakty ze skarbca elektronicznej rozrywki. Wiele z tych rzeczy występuje w śladowych nakładach, poniżej stu sztuk. Ale co najważniejsze, za każdym z tych przedmiotów kryje się niezwykła historia.



PIXEL
WYWIAD

LOST IN RANDOM

CZYLI WCHODZĄC DO ŚWIATA LOSOWOŚCI



✚ Lost in Random należy do gier, w których jego-
mość będący jed-
nocześnie sklepem
nie powinien nas
specjalnie dziwić.

Program EA Originals skutecznie dostarcza kolejne ciekawe i różnorodne tytuły niezależne. Jeszcze nie ochłonęliśmy po marcowym It Takes Two, a na horyzoncie pojawia się Lost in Random, oryginalna pozycja o świecie, w którym los mieszkańców przesądzany jest poprzez rzut kością. Z tej okazji posłuchaliśmy przedstawicieli szwedzkiego zespołu Zoink Games. W trakcie konferencji z dyrektorem produkcji **Klausem Lyngedem** oraz dyrektorem kreatywnym i głównym scenarzystą **Olovem Redmalmem** kilka pytań zadał Szymon Góraj.

Q Jak długo pracowaliście nad Lost in Random?

Klaus Lyngede: Nigdy nie lubiłem tego pytania, ponieważ zmusza mnie do uświadomienia sobie, jak długo trwała realizacja tego wszystkiego. Pamiętam, że gdy przymierzaliśmy się do projektu, mówiliśmy o jednym roku. Skończyło się na trzech, a w zasadzie - będąc zupełnie szczerym - czterech latach.

Q Lost in Random to historia dwóch rozdzielonych siostr. Skąd czerpaliście inspiracje do stworzenia opowieści z perspektywy tych postaci?

Olov Redmalm: Ta koncepcja towarzyszyła nam od początku naszej pracy nad fabułą. Chcieliśmy stworzyć coś z motywem przewodnim kręcącym się wokół siostrzanej relacji. Pojawia się też motyw dorastania czy postrzegania świata dorosłych przez dzieci.

K.L.: Cała kwestia dorastania sprzężona jest z motywem kości. W wieku dwunastu lat trzeba rzucić kością, by zdecydować o swym losie - a dwie szóstki to w końcu dwanaście. Jest to w pewnym sensie symboliczne, gdy starsza siostra musi nią rzucić, a obserwująca ją młodsza wie, że ją też to czeka.

Q Co sprawia, że Lost in Random jest wyjątkowe wśród gier action adventure?

O.R.: Najbardziej uderzyło nas w tym pomyśle zestawienie obrazu dziewczynki, kości do gry i tego wielkiego świata. Chodzi o silną ideę przewodnią, która spaja wszystko. Wzięliśmy koncepcję losowości i potraktowaliśmy ją dosłownie. To nie jest coś, co robi się na co dzień. Postacie są tego świadome, przez co staje się powszechnym prawem w uniwersum.



✚ Szwedzi z Zoinka już w przeszłości serwowali nam oryginalne wizje, ale wydaje się, że dopiero przy tym tytule naprawdę się rozkręcają.

OM

K.L.: Jeśli chodzi o kwestię samej rozgrywki, połączyliśmy aspekty znane z gier akcji typu God of War i innych, dodając nieco taktycznego podejścia. Wyjątkowość osiągnęliśmy dzięki możliwościom, jakie dają nam moce kości czy zbierane karty.

P Jak dużo czasu potrzeba na ukończenie gry?

O.R.: Sprawdzaliśmy, że około osiem-dwanaście godzin. Co myślisz, Klaus?

K.L.: Kiedy ostatnio grałem - i naprawdę się spieszyłem - przejście gry zajęło mi nieco ponad piętnaście godzin. Przy większym rozrzucie powiedziałbym, że trwa to od ośmiu do szesnastu godzin. Ale w sumie nie wiem, jak trzeba grać, żeby zejść do ośmiu.

O.R.: Mamy też tryb Story Mode, jeżeli ktoś nie ma ochoty angażować się w bardziej wymagające starcia.

P Czy możemy się spodziewać w jakimś stopniu otwartego świata?

O.R.: O ile sama historia jest linearna, o tyle będzie możliwość eksplorowania poszczególnych krain. Chcielibyśmy skupić się na głównym wątku i jednocześnie pogłębić motyw losowości. Warto zaznaczyć, że nie chodzi nam o roguelike'a, żeby nie naruszać wspomnianej narracji. No i będą też misje poboczne.

P Jak mrocznej historii możemy się spodziewać?

Czy będą mogły w nią grać dzieci?

O.R.: Wydaje mi się, że jeśli chcesz zafundować dziecku coś w stylu „Miasteczka Halloween” i mroczną wersję „Harry'ego Pottera”, to pewnie.



K.L.: To też zależy, jakie kto ma dzieci. Znam ludzi, którzy grali ze swoim potomstwem w Little Nightmares.

P Jak wyglądał wasz research podczas budowania tego magicznego i zarazem mrocznego uniwersum?

K.L.: Wiele aspektów gry związanych jest z motywami, z którymi dorastałem. Choć wszyscy mieszkamy w Szwecji, ja pochodzę z Danii. Gdy byłem mały, czytano mi baśnie Hansa Christiana Andersena, więc to oryginalne źródło. Później czytałem sporo braci Grimm, czyli też dość ponurych historii. Ale nie mówiłbym o głębokim researchu. W dużej mierze opieraliśmy się na tym, co tkwiło w naszych głowach. To nasze własne interpretacje baśni, które poznaliśmy.

O.R.: Oczywiście prześledziliśmy kilka znanych motywów, które przeplatają się w trakcie gry. Jest tam chociażby trochę z filmów Miyazakiego czy God of War. Przede wszystkim jednak mnóstwo rzeczy, które nie są wyjaśniane. Na przykład dlaczego jeden dom ma nogi albo coś w tym rodzaju. Naszym planem było stworzenie świata, przesiąkniętego jakąś historią, ale niekoniecznie ją poznajemy.

K.L.: Podoba mi się to, że mamy wiele sekwencji nieco przypominających sen. I tak jak we śnie po prostu akceptujemy to, co się w nim dzieje.

P Czy będziemy mieli jakąś mechanikę w trakcie tych sekwencji?

O.R.: Mimo że je rozgrywamy, to bardziej filmowa prezentacja, która zazwyczaj posuwa fabułę do przodu. Jeżeli bohaterka śni o czymś, co wygląda realnie, to prawdopodobnie będzie dla niej realne.

K.L.: To narzędzie, które pomaga w stworzeniu specyficznego sposobu opowiadania historii. Coś, co było już w przeszłości stosowane, ale bardzo tutaj pasuje.

P Dostaniemy więcej możliwych zakończeń w zależności od sposobu przechodzenia gry?

O.R.: Nie, będzie jedno zakończenie. I nie mogę powiedzieć o tym niczego więcej.

✚ W trakcie walk kluczowym momentem jest rzut kością, zatrzymujący też na chwilę czas. Wtedy, w zależności od wyrzuconej liczby oczek, mamy chwilę na dobranie jednej ze specjalnych kart dających nam moce.

FRACKED



PS VR MA JUŻ SWOJE LATA, W 2022 ROKU PODOBNO MA SIĘ POJAWIĆ NASTĘPCA DOMOWEGO SYSTEMU VR OD SONY. BYŁO TO KILKA LAT EKSPERYMENTÓW Z ZUPEŁNIE NOWYM MEDIUM, MOŻLIWOŚCIAMI I POMYSŁAMI – OD RZECZY, KTÓRE WCZEŚNIEJ NAWET NIE ISTNIAŁY, PO MNIEJ LUB BARDZIEJ (DOOM 3) UDANE PRÓBY PRZESZCZEPIONIA STARYCH GIER. Wychodząca na tak dojrzałą platformę strzelanka Fracked studia nDreams zdaje się wyciągać same dobre wnioski.

Po pierwsze – dostosowanie do sprzętu. Fracked świetnie korzysta z (cóż, ograniczonych) możliwości, jakie dają kaski i kontrolery Move (pochodzące z czasów PS3!). To gra akcji osadzona w świecie bondowskich klimatach – tajne laboratoria, kopalnie i bazy w osnieżonych górach – od samego początku oferuje więc czysto bondowską akcję. Zjazd na nartach (sterujemy kaskiem), skok na helikopter (Move odwzorowuje dłonie) – a potem infiltracja



i likwidacja minionów złego prezesa zbrodniczej korporacji. Na początek pistolet w dłoń (trzeba pamiętać o zmianie magazynków i przeładowaniu!), obroty i chodzenie – pod przyciskami (jeden do przodu, dwa do obrótu; płynne, nie powoduje mdłości); wolna ręka służy do łapania się krawędzi (można się wtedy ukryć) i zjazdów na tyrolce, wspaniałe doświadczenie wyjęte prosto z kina. Gra jest dość krótka (przynajmniej w porównaniu

do „płaskich” strzelanin), ale intensywna. Zabawa dzieli się w zasadzie na trzy rodzaje – szalone zjazdy na nartach, w czasie których strzela się do wieżyczek i minionów na skuterach, wspinaczka (tu potrzebne są obie dłonie), która czasem przypomina labirynt, oraz mięsko, czyli strzelanina w zamkniętych przestrzeniach z bandą złoi. Wrogowie nie grzeszą inteligencją, przypominają raczej duchy z Pac-Mana, które miały swoje zwyczaje (jeden podążał za graczem, inny swoją trasą); co nie przeszkadza, bo strzelanie w VR to jednak zupełnie inne doświadczenie niż turbojatką z Doom: Eternal. Chłopcy są na tyle mili, że zostawiają paczki z nabojami, ale niektórzy z nich, nafutrowani kryształami, stanowią twarde orzech do zgryzienia; trzeba być w ciągłym ruchu i ogarniać otoczenie. Grafika jest stylizowana, co pozwala ukryć konieczne w VR uproszczenia i robi fajny, komiksowy klimat.

Grac można w trzech trybach trudności – w prostym dostaniemy do pomocy celownik laserowy, w trudnym – tylko jedno życie. Jeśli ktoś chciałby sprawdzić, czy nadaje się na tajnego agenta, to opcja właśnie dla niego. (MRW)



NieR Re[in]carnation



MAŁA DZIEWCZYŃKA, DUSZEK ZWANY MAMA, MRO CZNY POTWÓR I TAJEMNICZA KRAINA... OTO NAJNOWSZY NIER.

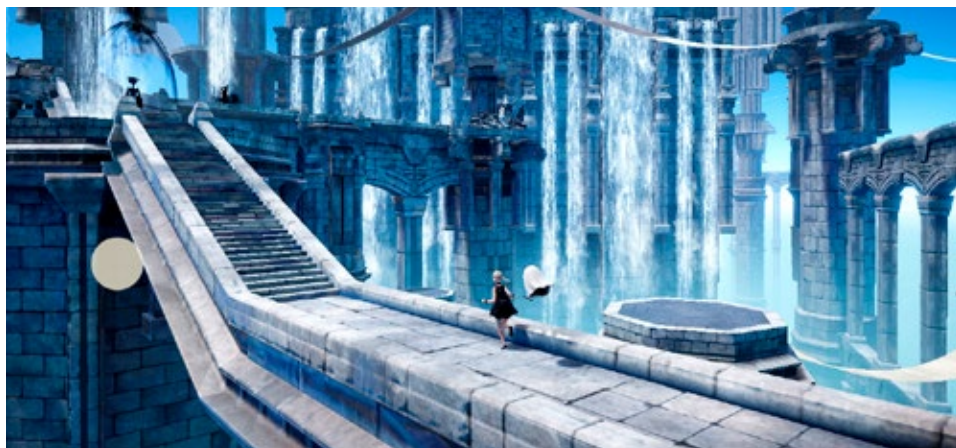
NieR Re[in]carnation jest mobilnym spin-offem serii NieR (Gestalt/Replicant, Automata) Yoko Taro, która z kolei jest spin-offem cyklu Drakengard. To, co łączy gry kultowego twórcy – warto wspomnieć również o smartfonowej Sinoalice – to „historie broni” (weapon stories), czyli króciutki opowiadania zaklęte w orężu, mieczach, włóczniach i tak dalej. Zwykle są złożone z czterech części, odsłaniających kolejny odcinek przy podniesieniu poziomu danej broni.

Ten pomysł znajduje się w centrum Re[in]carnation. Miejsłem akcji jest Klatka (Cage), rozległy labirynt, który przemierza mała dziewczynka z amnezją. Jej przewodniczką jest Mama, która wygląda jak mały duszek (latająca za bohaterką, przypomina Weissa z NieR i roboty-pody z Automaty). W tej fazie gra jest podobna do swoich poprzedniczek z dużych konsol. Zadaniem dziewczynki jest odnajdywanie strachów na wróble, które trzymają przeróżne bronie, i wejście do wspomnień z nimi związanych. To, co w poprzednich grach było jedynie tekstem, tu jest interaktywną, dwuwymiarową animacją

(stylem przypominającą nieco bajki robotów z NieR: Automata) z nagranyymi dialogami. Każde wspomnienie jest skażone przez czarne ptaki; tu zaczyna się trzecia faza gry – zanieczyszczenie należy pokonać, walcząc z potworami w turowym RPG. Jako bojownicy występują postacie, które kolekcjonujemy – niektóre dostajemy wraz z postępem fabularnym, inne pochodzą z losowania.

No właśnie. To gra w stylu gacha – z kapsułki niespodzianki opłacanej kryształami (zbieranymi lub kupionymi za pieniądze) wypadają postacie, bronie i inne przydatne przedmioty. W pierwszym ewencie można było zebrać ekipę znaną z Automaty, w japońskiej wersji (obecnej na rynku kilka miesięcy dłużej) miało miejsce spotkanie z Zero,

bohaterką Drakengard 3. To już druga gacha Taro, po Sinoalice, w której również okazjonalnie pojawiały się postacie z obu NieRów, a także różnych anime. Re[in]carnation jest zresztą w idei podobne do tego tytułu – tu Klatka, tam Biblioteka, pełne wspomnień i cieni (Sinoalice, czerpiące garściami z baśni, rozwija zresztą jeden z pierwszych pomysłów na fabułę NieRa). Różnią się jednak wykonaniem – przygody Alicji wyglądają jak typowa produkcja na smartfona służąca zabijaniu czasu (nawet jeśli często dekonstruuje ten typ gier), NieR Re[in]carnation robi wrażenie pełnoprawnego tytułu. Gra się w pionie, a nie poziomie (co jest dość niewygodne), ważnym elementem jest też eksploracja labiryntu, czego w Sinoalice zabrakło. (MRW)



INDYKARIUM

Borek

JESIENIĄ POWINNY SIĘ ODBYĆ W POLSCE TRZY IMPREZY Z SILNYM PIERWIĄTKIEM INDYCYM. NAJPIERW 7-8 WRZEŚNIA DIGITAL DRAGONS, POTEM 8-10 PAŹDZIERNIKA PIXEL HEAVEN I W KOŃCU 22-24 PAŹDZIERNIKA GAME INDUSTRY CONFERENCE. WSZYSCY LICZĄ, ŻE TYM RAZEM JUŻ NIE BĘDZIE TRZEBA ROBIĆ IMPREZ CZYSTO ONLI- NE, ŻE DA SIĘ JAKOŚ POMIESZAĆ KONTAKTY SIECIOWE I SPOTKANIA TWARZĄ W TWARZ, ALE TRUDNO PRZEWIDZIEĆ, JAK BĘDZIE. TE PANDEMICZNE FALE CIĄGLE JAK NA BAŁTYCKIEJ PLAŻY, PRZYCHODZĄ I ODCHODZĄ. W MOMENCIE KIEDY PISZĘ TE SŁOWA (PRZEŁOM LIPCA I SIERPNIĄ), TRWA JESZCZE DOŁĘK, ALE ZACZYNAJĄ SIĘ POJAWIAĆ PIERWSZE OZNAKI SPIĘTRZENIA.

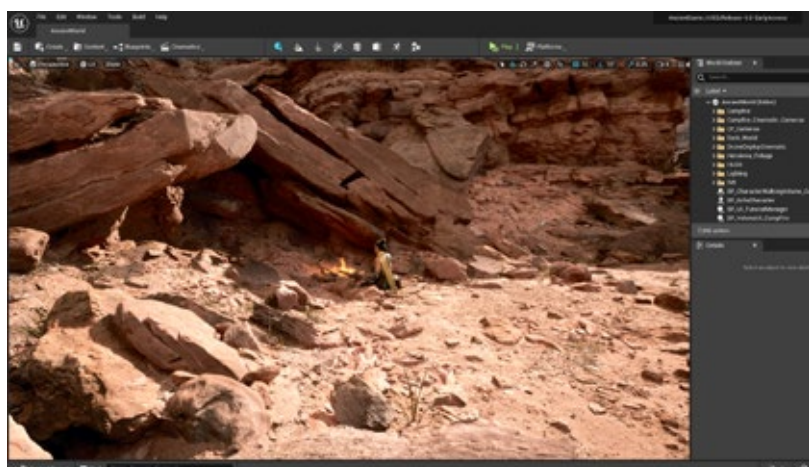
Okołopandemiczne perturbacje zaburzyły cykl wydawniczy i odbiły się na Indykarium: majowe rzeczy, o których chciałem napisać w czerwcu, zostały wyparte przez zaplanowany na lipiec materiał o marketingu. Uważam je za na tyle warte wspomnienia, że postanowiłem do nich wrócić, korzystając z odrobiny sierpniowego luzu:



13-14 maja odbyło się Indie Celebration, sieciowe wydarzenie organizowane przez (między innymi) Digital Dragons. Spotkania w sieci, finał na Steamie, przyznawane przez jury nagrody Digital Dragons Best Indie Games i głosowanie graczy. Jury zdecydowało, że pierwsze miejsce przypadnie Hello Neighbor 2 (indyk: Eerie Guest), drugie Hardspace: Shipbreaker (indyk: Blackbird Interactive), a trzecie Medieval Dynasty (indyk: Render Cube SA). W głosowaniu graczy zwyciężyło Lust from Beyond (indyk: Movie Games). Indycożość niektórych indyków można by kwestionować, ten sam problem pojawi się również przy następnych nagrodach, o których planuję wspomnieć.



Kolejna impreza, 26-28 maja, Nordic Game Conference Online: były spotkania, były wykłady, były nagrody. Indykcy Mørkredd (patrz dalej) zdeklasował innych, wygrywając w trzech kategoriach, ale resztę też warto wymienić, zresztą nie są to tytuły zupełnie czytelnikom Indykarium i Pixela obce: Noita (indyk: Nolla Games), Moving Out (indyk: Devm Games) i Teardown (indyk: Tuxedo Labs). Nagrody zdobyły też Deep Rock Galactic (Ghost Ship Games), Ori and the Will of the Wisps (Moon Studios) i Amnesia: Rebirth (indyk: Frictional Games) – to te kolejne indyki o wątpliwej indyczości.



UE5

Przez jakiś czas była cisza, ale pod koniec maja Epic ogłosił, że Unreal Engine 5 wchodzi w fazę Early Access. Zainstalowałem i ruszył bez problemu, udało mi się zaimportować któryś z moich próbnych projektów z UE4.24 (trochę działał, trochę nie, dokładnie tak, jak się spodziewałem), niestety próba wczytania przykładowego Valley of the Ancient pokazującego, jak działają Nanite i Lumen (dwie nowe technologie odpowiedzialne za geometrię, rendering i oświetlenie), skończyła się porażką: moja karta graficzna z 4 GB pamięci okazała się nie dorastać do silnika i wszystko, co zobaczyłem, to ekran błędu. Oczywiście to ciągle wczesny dostęp, beta, te przykładowe projekty z optymalizacją nie mają wiele wspólnego, a użyte w VotA Megascans to chyba najbardziej pamięciożerne assety, jakie widziałem, ale mimo wszystko traktuję to jako przestrożę, że ze względu na sytuację z kartami graficznymi UE5 może mieć kłopoty z szybkim podbiciem rynku. Bardzo chętnie się pomylę, bo z sygnałów od unrealowych indyków wynika, że UE5 to solidny krok w dobrym kierunku.



W zeszłym roku w listopadzie robiłem w ramach Indykarium przegląd (no, przeglądzik) najpopularniejszych silników używanych przez indyckich deweloperów wydających swoje gry na itch.io. Na trzecim miejscu, z 8,2 procent udziałów w rynku, znalazło się GameMaker Studio. Wracam do tematu, bo w styczniu twórca silnika, YoYo Games, zostali kupieni przez Opera Software – i o ile sam zespół i plany rozwoju silnika się nie zmieniły, o tyle od mniej więcej dwóch miesięcy wcisną mi się w życie wszystkimi szczelinami akcja marketingowo-reklamowa: szkolenia, pokazy, promocje, game jam i nagrody. W konkursie GameMaker Awards w kategorii odniesionego sukcesu wygrał już wydany Colt Canyon (indyk: Retrifit), a w kategorii oczekiwanego sukcesu jeszcze niewydany LUNARK (indyk: Canari Games). Nie, żeby podobnych imprez związanych z GameMakerem nie było w zeszłych latach, ale najwyraźniej w tym roku więcej wysiłku poszło w ich promocję. Widocznie ktoś ocenił, że na deweloperach da się zarobić, bo silnik płatny z góry.



GODOT

A skoro już pisałem o dwóch silnikach, to i kilka słów o trzecim: Godot ma zadyszkę. Nie tyle sam silnik, co finanse jego twórców. Projekt nie jest komercyjny, opiera się na grantach i fundatorach, więc pieniądze czasem są, a czasem ich nie ma. Juan Linietzky napisał kilka miesięcy temu, że wprawdzie mają zagwarantowane fundusze na dokończenie produkcji wersji 4.0, ale potem utrzymanie zespołu w całości stoi pod znakiem zapytania, możliwe, że będą musieli zwolnić część ludzi. Jedną z trudności jest lokalizacja – Godot powstaje w Ameryce Południowej, daleko od USA i EU, w których zawsze łatwiej znaleźć pieniądze na tego typu projekty. Problem ma się pojawić dopiero w przyszłym roku, ale planowanie finansowe wymaga myślenia w kategoriach wieloletnich, wcale się nie dziwię, że już teraz rozważane są różne warianty rozwoju sytuacji.

Jeszcze raz Digital Dragons: ostateczne wyniki dopiero w trakcie imprezy we wrześniu, ale w połowie lipca organizatorzy ogłosili nominacje do smoczyczaj. Trudno mówić o zaskoczeniu, przewijające się po kilka razy w kolejnych kategoriach Shing!, 112 Operator i Carrion wielokrotnie gościły na naszych łamach (Ghostrunner też, ale wiecej, z tą jego indyczością jest pewien problem). Cieszę się, że nie jestem w jury, bo wybór trudny.

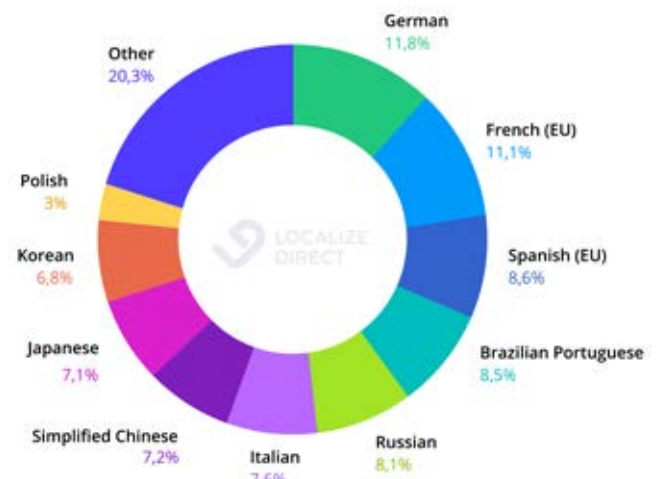
FALLING FRONTIER



W lipcu odbyły się też Games for Change (jak na złość autorzy nagrodzonej tam gry, o której bym najchętniej wspomiał, Alba: A Wildlife Adventure, znane z Monument Valley studio, bardzo starannie unikają określenia „indie”, nie będę im go na siłę przyklejał) i E3. Dzięki tej drugiej imprezie dowiedziałem się o Falling Frontier (indyk: Stutter Fox Studios), uznanym za najbardziej oczekiwaną grę indie. Z jednej strony taka wygrana to niesamowita promocja, z drugiej gigantyczna odpowiedzialność, bo oczekiwania graczy są zapewne kolosalne. Premiera zapowiadana (na razie bez bliższej daty) na 2021 rok.

Polskigamedev.pl, czyli portal, w którego prowadzeniu macza palce zaprzyjaźniona z nami Fundacja Indie Games Polska, zorganizował pod koniec lipca swój game jam online. Ponad czterystu uczestników, ponad osiemdziesiąt dowiezionych tytułów, uczciwe nagrody sprzętowe, do tego w trakcie wykłady, bardzo solidnie zorganizowana i udana impreza. Wygrała drużyna FIXER z Martial Law, drugie miejsce zajął Adam Cieślak i jego Royal Bricks, nagrodę specjalną za grę na urządzenia mobilne zdobyły Precle za MarsoPolo. Wszystkie gry (i składy drużyn) można obejrzeć na stronie portalu.

LOCALIZE DIRECT



LocalizeDirect AB wypuściło kolejny raport na temat języków będących najczęstszym celem lokalizacji. Tradycyjnie dominują FIGS (francuski, włoski, niemiecki i hiszpański, angielski jest traktowany jako wyjściowy), odpowiedzialne w 2020 roku za 39 procent rynku. Tuż za nimi plasują się portugalski (głównie ze względu na rynek brazylijski) i rosyjski. Do 2018 roku czołówkę gonił uproszczony chiński, ale administracyjne problemy związane z uzyskiwaniem zgód i wydawaniem gier na chińskim rynku znacząco wpłynęły na obniżenie jego pozycji. Rosną języki wschodnioazjatyckie, dziesiątkę zamyka polski. Nie, żeby te dane były zaskakujące, ale miło wiedzieć, że ktoś to konsekwentnie śledzi. Jeśli więc się zastanawiacie, na jakich lokalizacjach się koncentrować, to macie wskazówki.



INDYKARIUM



MØRKREDD

Wykorzystywanie do zagadek światła jest specjalnie nowym pomysłem, w ciągu ostatnich kilku lat grałem w kilka opartych na nim tytułów (w samym Indykarium wspominałem co najmniej cztery: Lightmatter, Night Lights, Monolight i Iris.Fall). Nie wiem, jak Mørkredd sprzedał się na konsolach, sądząc po liczbie recenzji na Steamie – idzie mu raczej

slabo. To częściowo może być kwestia pecha i trudności z przebicciem się, a częściowo nie do końca udanej wersji dla jednego gracza – równoległe sterowanie dwiema postaciami wymaga zespołu rozdwojonego mózgu, nie sądzę, żeby jakikolwiek gracz zdecydował się na kalozotomię, żeby móc zagrać. Mørkredd rozwija skrzydła dopiero w co-opie, kiedy każdym z dwóch bohaterów steruje kto inny, wtedy okazuje się, że nagroda w Nordic Game Conference to nie przypadek. Indyk: Hyper Games, Wintel, Xbox.

BEFORE I FORGET



Prosty walking simulator, bez większych zaskoczeń w rozgrywce, ale – będzie bardzo prywatnie – dał mi obuchem między oczy. Z dwóch powodów: po pierwsze, choć minęła już ponad dekada, pamiętam ostatnie lata mojej Mamy i jak strasznie znikła jako osoba, zostając samą biologią. Po drugie, sam miewam kłopoty z pamięcią i regularnie się zastanawiam, czy to standardowe objawy u starego pierdziela, czy coś więcej. Nominacje do BAFTA (w kategorii Game Beyond Entertainment) i Games for Change jak najbardziej zasłużone. Moim zdaniem najslabiej wypada niepotrzebnie melodramatyczne i przeffajnowane zakończenie. Indyk: 3-Fold Games, Wintel, Mac, SteamOS, Switch, Xbox.

SONG OF FARCA



Sympatyczna gra detektywistyczna. Wcielamy się w rolę poddanej aresztowi domowemu hakerki/detektywki, prowadzącej dla swoich klientów zdalne śledztwa. Informacje można zbierać w sieci, włamując się do kamer umieszczonych w interesujących miejscach, komputerów śledzonych osób, wykorzystując zdalnie sterowany sprzęt itp. Historie łączą się ze sobą, a wnioski ze zbieranych informacji nie są jednoznaczne, co ma odbicie w efektach śledztwa

RUNO



Albo to ja mam w ciągu ostatniego roku szczęście do gier nawiązujących do skandynawskiego folkloru, albo stał się modny. Oczywiście o ile przyjemni, że Finlandia i Kalevala to też Skandynawia. Trochę przygodówka, trochę walking simulator, tak na godzinke, a że za darmo, to już w ogóle, cała przyjemność po mojej stronie. W tle przewijają się jakieś tematy serio, żaloba, zerwanie, ale są tylko delikatnie zasygnalizowane, bez ządęcia. Indyk: runogame, Wintel.



YOAN FANISE



W Play the Game zachwycamy się Road 96, stworzonym przez zespół Digixart. Jego liderem jest Yoan Fanise, który zasłynął nagraniem głosów Kórlików w czasie, gdy pracował dla Ubisoftu. Czterdziestoletni Francuz ma także na swoim koncie Assassin's Creed III czy Beyond Good & Evil. Przy wszystkich tych produkcjach pracował jako specjalista od dźwięku i przez prawie dwie dekady nie wychodził poza ten obszar. Gdy go spotkał dwa lata temu w Warszawie podczas

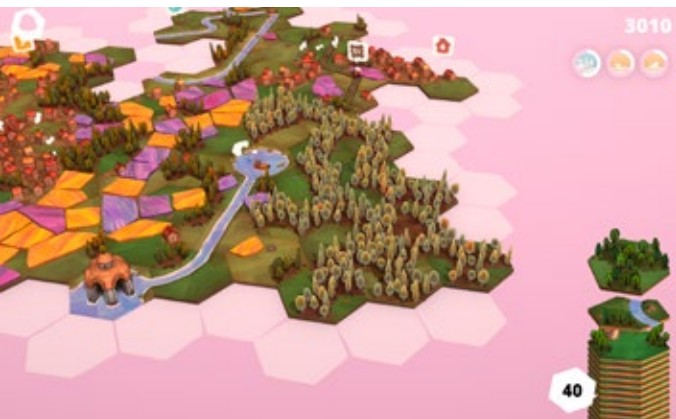
konferencji Digital Cultures, opowiadał o swoim nowym projekcie 11-11: Memories Retold (recenzja w Pixelu #43) oraz o tym, jak się przebrzmował i został scenarzystą, a także reżyserem. Nieczęsto obserwujemy podobny zwrot kariery, zwłaszcza w przypadku kogoś, kto tak długo zajmował się czymś innym. Yoan jedynie się uśmiechał na pytanie, co planuje dalej. Teraz już wiemy, że nie są to klimaty wojenne, lecz doskonale odświeżenie formuły przygodówki. (PM)

WCZESNY DOSTĘP

Wiele razy już o tym mówiłem: generalnie nie jestem przeciwnikiem idei wczesnego dostępu, dobrze użyty mąs, szkoda tylko, że jest regularnie po chamsku nadużywany. Twórcy wypuszczają niedokończone buble, obiecują poprawki, robią szum, a potem nic z tego nie wynika, zostają tylko wkurzeni gracze z ręką w nocniku. Sparzyłem się kilka razy, więc jak przeglądam indyjskie produkcje, EA omijam szerokim łukiem – i czasem coś przegapiam. Właśnie zupełnie przypadkiem trafiłem na trzy takie tytuły.

DORFROMANTIK

Wspominaliśmy o tym tytule w Pixel Kids (Pixel #69), ale postanowiłem sam sprawdzić. Takie sympatyczne, logiczne klikadelko, gra w budowanie świata z kolejnych sześcioboków dokładanych – według kilku prostych reguł – do już leżących. Jak się dobrze dołoży, to się dostanie więcej kart do dokładania, więc teoretycznie można grać w nieskończoność (w praktyce jednak prędzej czy później się kończy). Indyk: Toukana Interactive ma plany rozwoju, dokładania kolejnych biomów i obiektów specjalnych, ale tak między nami – gdyby gra wyszła teraz jako wersja ostateczna, i tak nie budziłaby większych zastrzeżeń. Wintel.



WARPIPS

Jak już miałem dwa tytuły, zacząłem szukać kolejnych pasujących do klucza „zrobiłem błąd, ignorując gry w EA”. Wytypowałem kilka, napisałem do autorów, po godzinie dostałem kod do Warpipsów, zainstalowałem i nagle zrobiła się trzecia w nocy. Gra jest zasadniczo gotowa, korzysta z EA głównie po to, żeby doszlifować szczegóły. Niby nic specjalnie odkrywczego, zgrabne i sprawnie zrealizowane połączenie tower defense i kilku innych koncepcji, ale potrafi wciągnąć. Dostajemy kilka typów jednostek, wyspy po kilkanaście misji każda, trochę trzeba koncipować strategicznie i taktycznie, bo zasoby są ograniczone, w dodatku rozgrywki są góra kilkunastominutowe, więc kampanię (składającą się na razie z trzech wysp, każda po kilka/kilkanaście potyczek) można prowadzić z doskokiem. Redagowanie Indykarium i przeglądanie dziesiątek



tytułów bywa nużące, Warpips to jeden z tych przypadków, kiedy próbowałem z obowiązku, a potem grałem dla przyjemności („wiesz, muszę jeszcze trochę popracować”). Można spokojnie zagrać więcej niż raz, wypróbować różne strategie dla różnych poziomów trudności, więc to jest uczciwie kilka, kilkanaście godzin zabawy, zdecydowanie warte swojej ceny (44 złotych według stanu na dziś). Indyk: Skirmish Mode Games, Wintel.

VOXEL TYCOON

Skrzyżowanie któregoś z transportowych tycoonów z Factorio. Mokry sen monopolisty: samemu się rozwija i produkuje, to co, się będzie wozić. I to jest dobry przykład gry, przy której może się okazać, że jednak moje ignorowanie EA ma sens. Bo wprawdzie już jest w co grać (zainstalowałem i znowu zrobiła się trzecia w nocy dnia kolejnego), ale dla każdego, kto kiedyś na setki godzin utonął w którymś Tycoonie, oczywiste jest, ile zostało do zrobienia. Było już kilka wersji rozwojowych, ostatnio prace jakby zwolniły, ale w końcu wakacje są, zresztą czasem przeróbki są głębsze i wymagają



więcej czasu, więc nie oczekuję ścisłej reguły „nowy patch co miesiąc”, bo może to być nie do zrealizowania. Ale mimo że widzę duży potencjał i mimo że w grę włożono już kupę pracy, nie umiem jej jeszcze jednoznacznie polecić. Jeździć, obserwować. Indyk: Voxel Tycoon, Wintel, Mac, SteamOS.

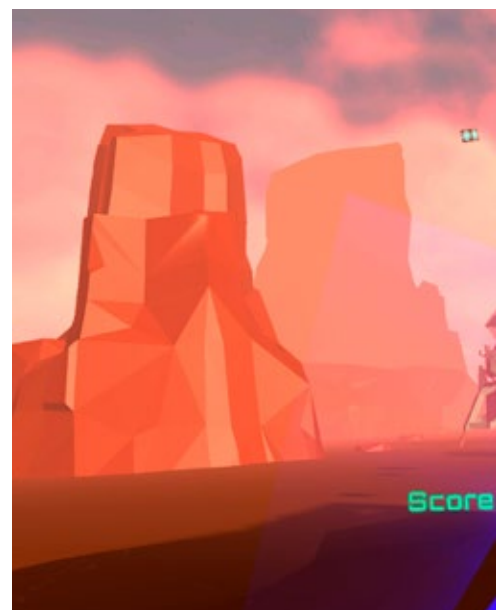
JEŚLI JESTEŚ UŻYTKOWNIKIEM VIVE ALBO VIVE PRO, TO PRAWDOPODOBNIENIE NIGDY TEGO NIE DOŚWIADCZYSZ. JEDNAK W PRZYPADKU MOICH ULUBIONYCH GOGLI, CZYLI VIVE COSMOS, ZDARZA SIĘ, ŻE NIEKTÓRE GRY VR NIE OBSŁUGUJĄ ICH KONTROLERÓW. FRUSTRACJA NA MAKSA, NA SZCZĘŚCIE JEST NA TO METODA.

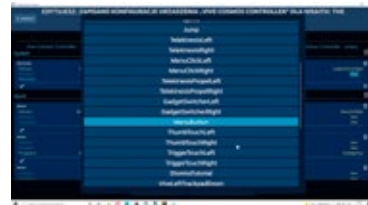


WRAITH: THE OBLIVION AFTERLIFE

Wcielamy się w postać fotografa, który nie pamięta, jak umarł, natomiast wrócił na ten padół jako duch, by to odkryć. Eksplorujemy wielki dom, w którym przeżyjemy reminiscencje z życia bohatera, odgrywane przez duchy innych postaci, krok po kroku odkrywając, co się tak naprawdę wydarzyło. Wraz z postępami w grze uzyskujemy też nowe umiejętności, pierwsza to wyostrzone zmysły, coś w rodzaju radaru wykrywającego obiekty i odgłosy z daleka. Gdy użyłem jej pierwszy raz, to w ciemności jakiejś szafy zajrzały się oczy. Rzecz wygląda ciekawie, natomiast niczego bym nie zobaczył bez odrobiny majsterkowania.

Najpierw znajdujemy okienko SteamVR i wchodzimy do ustawień do sekcji Kontrolery. Zamiast wywahać otwarte drzwi, wcześniej warto podejrzeć, jak wygląda firmowa konfiguracja dla kontrolera Vive. W tym celu ustawiamy obecny kontroler jako Vive, a następnie wchodzimy do ekranu edycji. Oczywiście nie będziemy tu nic zmieniać, chcemy tylko spisać wszystkie przypisania. Kiedy już mamy zanotowane ustawienia, z powrotem wybieramy kontroler Vive Cosmos i edycję. To, co w Vive jest podane jako przycisk Menu, w Vive Cosmos wpisujemy w sekcji System. Spust i chwyt są analogiczne, natomiast wszystko, co w Vive dotyczy panelu dotykowego, wpisujemy w sekcji Joystick. Trzeba koniecznie zwrócić uwagę na właściwy rodzaj akcji, jak kliknięcie, dotknięcie, pociągnięcie, oraz przypisane do niej działanie. Ważne jest też to, że w każdej sekcji możemy mieć po kilka różnych przypisań, na przykład przy joysticku oddzielne wpisy dla każdego z kierunków. Kiedy już uporamy się ze wszystkimi przypisaniami, zapisujemy je jako konfigurację osobistą i możemy grać.



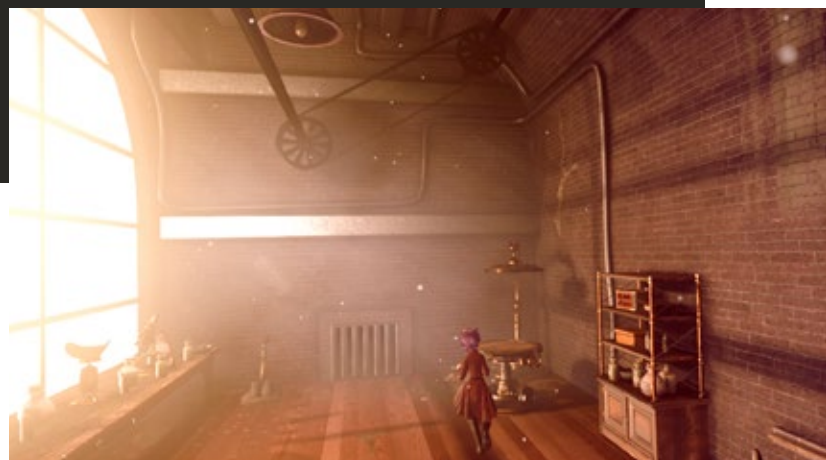


ENERGYSABER MASTA VR

Prosta gra, w której stojąc na Marsie obok łazików tudzież innych artefaktów ludzkiej eksploracji kosmosu, odpieramy atak obiektów z ziemi i powietrza. Nasze uzbrojenie to dwa gołe miecze świetlne, które każde dziecko wie, jak obsługiwać. Inspirowana „Gwiezdnymi wojnami” broń ma jednak pewne ulepszenia. Miecz można tymczasowo zamienić na świetlną tarczę, można też wystrzelić z niego dalekosiężnym promieniem energetycznym. Ten ostatni ładuje się dłużej niż odstępy między kolejnymi falami przeciwników, więc strategia autofire tu nie zadziała. Natomiast machanie mieczami jak wachlarzami już tak, choć tylko przez pierwszych kilka poziomów, potem dochodzą nowi przeciwnicy i trzeba się bardziej gimnastykować. Ta gra w opisie Viveport oficjalnie wspiera kontrolery Vive Cosmos, natomiast producent przygotował taką konfigurację, że nie można nawet rozpocząć rozgrywki. Na szczęście nie trzeba przepisywać wszystkich ustawień tak jak w poprzednim tytule, wystarczy tylko drobna korekta. Wchodzimy w konfigurację kontrolera w SteamVR, wyłączamy u dołu ptaszek przy trybie lustrzanym i w przypisaniach Przycisku X oraz Przycisku A dodajemy do akcji Kliknięcie działanie Fire Railgun. Wtedy działa jak złoto.

RINLO

Połączenie przygodówki i platformówki z piękną grafiką świata w miniaturowej skali. Sterujemy Agatą, wygnaną z rodzinnego miasta Rinlo. Bohaterka jest wielkości Tomcia Palucha, ale ma dzielność Lary Croft. Biega, skacze przez przepaście, łapie się wysuniętych półek, żeby wspiąć się wyżej. Nawet miejsca chwytów zaznaczone są białą farbą tak jak w Tomb Raider. Tutaj rozgrywka polega na znalezieniu dalszej drogi, jak wydostać się z pomieszczenia, jak otworzyć lub ominąć zamknięte drzwi, jak przejść dalej, coraz dalej. Do dyspozycji są dźwignie, które coś robią, tylko trzeba się do nich dostać, a potem odkryć, co zmieniły w otoczeniu. Ponieważ Agata jest miniaturowa, to może nam się czasem zgubić, wtedy pomocny będzie lokalizator uruchamiany spustem. Gra ma solidny podkład głosowy, łącznie ze stęknieniami przypominającymi te tenisisty przy forhendzie, kiedy Agata wykonuje jakiś fizyczny wysiłek. Dla równowagi mamy tu przykład tytułu VR, w którym kwestia kontrolera została rozwiązana wzorowo. Wewnątrz gry wybieramy na początku jeden z pięciu najpopularniejszych typów kontrolerów, w tym Vive Cosmos. Dalej wszystko działa po prostu idealnie. Póki branża nie wypracuje jakiegoś wspólnego, uniwersalnego standardu sterowania, wydaje się to najlepszym sposobem na to, by nie zostawiać graczy na lodzie.





RETRO EXPRESS

Do redakcji popularnego magazynu o grach wideo przychodzą listy czytelników narzekających, że na łamy wciąż trafiają opisy nowych tytułów na ZX Spectrum czy Commodore 64, podczas gdy produkcje na Atari XL/XE są pomijane. Redakcja jest jednak bezsilna – światowe źródła oprogramowania na ten mikrokomputer dawno wyschły. Na szczęście sprawy w swoje ręce biorą polscy autorzy, tworząc świetne gry dla poczciwej atarynki. Który to rok, 1991? Nie tym razem. Pomylili się państwo o trzy dekady.

Bartłomiej Kluska



Flob

TRISTESSE GAME STUDIO

ATARI XL/XE

WYŁODNIALI NOWOŚCI ATAROWCY Z RADOŚCIĄ PRZYJMUJĄ KAŻDĄ PREMIEROWĄ PRODUKCJĘ NA ICH ULUBIONY MIKROKOMPUTER, TĘ JEDNAK MOGĄ TRAKTOWAĆ BEZ TARYFY ULGOWEJ. FLOB JEST PO PROSTU ZNAKOMITY, A DO TEGO OCZYWIŚCIE MADE IN POLAND.

Tytułowy bohater to... no cóż... glut?... powiedzmy, że kropla tajemniczej substancji, która ucieka z laboratorium swego twórcy - szalonego naukowca. Będzie trudno, ponieważ Flob nie potrafi skakać. Na szczęście umie obracać świat wokół poziomej osi. Gdy więc dotrze do przeszkody terenowej, którą inna postać z gry wideo po prostu by przeskoczyła, musi odwrócić grawitację. Wtedy - myk! - sufit staje się podłogą, podłoga sufitem, a Flob może ruszyć dalej lub wykonać niezbędną akcję. Gra łączy bowiem zadania typowo zręcznościowe (unikanie przeszkadzajek, omijanie zagrożeń, próby trafienia we właściwe miejsce po odwróceniu ekranu) z przygodowymi, na przykład uruchamianiem przełączników, które odblokowują dostęp do dalszych pomieszczeń. A działa się tu pod presją czasu, jako że Flob szybko traci siły i tylko na chwilę sytuację poprawia konsumpcja porzrzuconego tu i ówdzie... szlamu?... uzdrawiającego eliksiru.

Do listy zalet gry dodajmy świetnie zaprojektowane plansze, wyważony poziom trudności, intuicyjne sterowanie, estetyczną, kolorową i urozmaiconą grafikę, wpadające w ucho utwory muzyczne oraz fabułę (z nieoczywistym twistem w finale), pokazaną w ładnie narysowanym intro i outro. Jest też system

✦ Jak widać na ilustracji, sekretne laboratorium nie jest miejscem bezpiecznym dla naszego bohatera. Sytuację pogarsza fakt, że Flob nie potrafi skakać.

Travel

Through Time

Vol. 1

ZOSYA ENTERTAINMENT

ZX SPECTRUM

WYŚCIGI, NA KTÓRE POWINNI ZWRÓCIĆ UWAGĘ NIE TYLKO FANI DAWNYCH MIKROKOMPUTERÓW I DAWNEJ MOTORYZACJI.

Gra cieszy interesującym modelem jazdy (zaryzykuję tezę, że lepszym nawet niż w Chase H.Q.), urozmaiconymi trybami rywalizacji (wyścig z czasem, pojedynki jeden na jednego, checkpointy) czy atrakcjami takimi jak przejażdżka nocą lub w warunkach zimowych. To jednak dopiero



osiągnięć-trofeów do kolekcjonowania, co znakomicie wydłuża czas zabawy. W efekcie otrzymaliśmy najwyższej klasy produkcję, jakiej atarowcom mogą zazdrościć użytkownicy ZX Spectrum, Commodore 64, a może nawet Amig! Flob dostępny jest za darmo i w bogatej w dodatki wersji fizycznej na kartridżu. Warto było nie chować atarynki do piwnicy!





początek listy atutów tej produkcji. Wirtualni kierowcy otrzymują bowiem także rozbudowany wątek fabularny (lata pięćdziesiąte, młody Sven Larsson chce zostać mistrzem wyścigów rozgrywanych nielegalnie na szwedzkich drogach...), cutscenki pokazujące życie Svena i jego rodziny, przegląd pojazdów z czterech dekad historii skandynawskiej motoryzacji (opowieść kończy się w latach osiemdziesiątych) czy dodatkowe misje (jazda traktorem i motocyklem, pościg za złodziejem, transport ранnego kierowcy do szpitala). Nic dziwnego, że gra wymaga ZX Spectrum wyposażonego w 128 kilobajłów pamięci. I jeszcze jedna dobra wiadomość: Volume 1 w tytule sugeruje rychłe nadejście części drugiej.

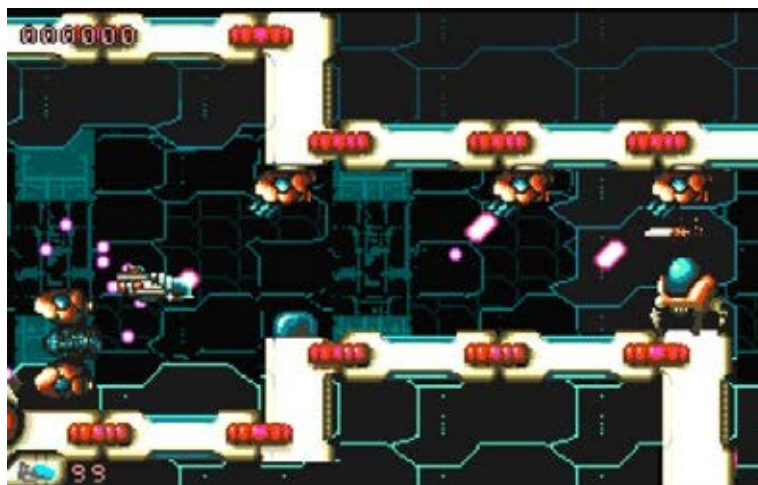


❖ Model jazdy jest czysto zręcznościowy, ale nadmierna brawura nie popłaca. Proszę też dostosować prędkość do warunków na drodze!

Inviyya

TIGERSKUNK / POLY.PLAY

AMIGA



KOSMICZNY, HORYZONTALNY SHMUP TAK KLASYCZNY, ŻE BARDZIEJ KLASYCZNE JEST CHYBA TYLKO R-TYPE. DLA JEDNYCH BĘDZIE TO ZAŁĘTA, DLA INNYCH WADA.

Plusy: płynny scroll ekranu, ciekawie zaprojektowani, duzi przeciwnicy (w tym bossowie), ładnie narysowane kolejne etapy, klimatyczna muzyka, intensywne strzelanie.

❖ Inviyya może nie wygrałby plebiscytu na najbardziej innowacyjną strzelankę, ale w kategorii „wygląd” na pewno byłby w czołówce.

Minusy: mało urozmaiceń (brakuje na przykład sensownego systemu rozwoju statku i uzbrojenia), no i wszystko to już było grane setki razy. Wszak amigowcy wciąż pamiętają hity takie jak Menace, Project X czy X-Out. Gdyby Inviyya ukazał się trzydzieści lat temu, byłby wielkim przebojem, dziś pozostaje atrakcją dla koneserów gatunku.

Slow Mole

ERIK ROSENLUND

NES

BOHATEREM GRY JEST PEWIEN SYMPATYCZNIE WYGLĄDAJĄCY KRECIK, ALE NIE NALEŻY SIĘ DO NIEGO PRZESADNIE PRZYWIĄZYWAĆ. ZAPEWNE ZGINIE BARDZO SZYBKO.

Autor niniejszej rubryki przez całe lato toczył wojnę z kretami demolującymi mu trawnik przed domem, temu jednak reprezentantowi kreciego plemienia postanowił pomóc. Bezskutecznie. Protagonista tej platformówki jest bowiem - co zdradza tytuł - irytująco powolny i do tego bezbronny w kontakcie z otoczeniem. A w niebezpiecznym świetle gry zabić może go niemal wszystko, co zresztą dzieje się



bardzo często. Skok wykonany ułamek sekundy zbyt późno kończy się zgonem bohatera, przesunięcie postaci piksel za daleko oznacza kolejną bezsensowną śmierć. Itd., itd. Slow Mole to reprezentant gatunku gier masochistycznych takich jak Super Meat Boy czy VVVVVV - frustruje, wścieka, ale też wciąga i po kolejnej porażce zmusza, by spróbować raz jeszcze.

❖ Jedne z wielu gigerowskich rzeźb spotykanych w grze. Wyglądają na zastygłe w trakcie przedziwnej kopulacji.

LUST FROM BEYOND

M EDITION

Groza kosztem namiętności

Gdy w 2018 roku Movie Games Lunarium wypuściło Lust for Darkness, opinie odbiorców były podzielone. Lust from Beyond z marca tego roku zostało już jednak przyjęte bardzo ciepło. Zdaje się, że połączenie lovecraftowskiego horroru z erotyką może zaowocować udaną mieszanką.

■ Marcin M. Granat

Sam Howard-Phillips Lovecraft nie byłby raczej zadowolony na myśl, że w dziełach nawiązujących do jego twórczości znajdują się elementy erotyczne.

Jak wskazuje jego biograf, S.T. Joshi, mistrz gatunku weird fiction był osobą słabo zainteresowaną kontaktami intymnymi i nie cierpiał słowa „seks”, co najpewniej wynikało z otrzymanego przez niego surowego, wiktoriańskiego wychowania. Był też osobą wyjątkowo niedomyślną w tych aspektach życia. Gdy jego przyjaciel, Clark Ashton Smith, wykonał ilustracje do opowiadania „Przyczajona groza”, jawnie żartując sobie z Lovecrafta poprzez zamieszczenie w nich roślin o kształtach

penisów, jąder i wagin, ten nigdy nie zauważył aluzji.

Jeśli samotnik z Providence musiałby zagrać w jedną z gier stworzonych przez zespół Movie Games Lunarium, wybrałby zapewne nadchodzące Lust from Beyond: M Edition. Ta wersja, jak wskazuje jej nazwa, jest oparta na drugiej części serii. Prezentuje tę samą fabułę, w przeciwieństwie do pierwowzoru jest jednak stonowana w warstwie erotycznej. Kładzie jednocześnie większy nacisk na elementy grozy i zgodnie z podtytułem celuje w klasyfikację wiekową Mature. - Dalej chcemy zrobić grę, która jest dla dorosłych, dojrzałych użytkowników, a nie chcemy otrzymać oznaczenia Adults Only - wyjaśnia Michał



TYTUŁ GRY NAWIĄZUJE DO LOVECRAFTOWSKIEGO OPOWIADANIA „Z OTCHŁANI”, KTÓREGO ORYGINALNY TYTUŁ TO „FROM BEYOND”.

Ciastoń, osoba pełniąca w Movie Games Lunarium funkcję Head of Development. - Zagwarantuje nam to pojawienie się gry w Niemczech oraz w Chinach. Myślę, że klasyfikacja M to najlepsze oznaczenie, jakie możemy dostać, nie będąc jednocześnie ewidentnie cenzurowanymi i ograniczanymi zasięgowo - dodaje.

W ramach udostępnionych Pixelowi materiałów mieliśmy okazję zagrać w jeden z pierwszych rozdziałów produkcji. Obejmował on romantyczny wieczór, jaki główny bohater spędza ze swoją partnerką, oraz wędrowkę po demonicznym wymiarze Lust'ghaa. Choć prezentowane podczas rozgrywki zbliżenie faktycznie zmieniono, gdyż kobiece ciało zostało zasłonięte bielizną, a i sam stosunek stał się łagodniejszy, to taka ingerencja w grę w stosunku do oryginału nie wpłynęła na odbiór całej historii. Tego typu podejście ma być zachowane w całym tytule.

- Zmiany, które wprowadzamy, są czasami duże, jeśli chodzi o kontekst, lecz w warstwie rozgrywki czy struktury gry są już niekoniecznie wielkie - wyjaśnia Ciastoń.
- Myślę, że zabiegi te dobrze pokazują, że nasz tytuł broni się bez elementów seksualnych, że jest grą

Przez chwilę zwiędzamy rezydencję Kultu Ekstazy. Za oknem krople deszczu uderzają o szybę, a my przygotowujemy się na ceremonię.

Lusst'ghaa w całej okazałości. W wymiarze tym zawsze jest noc po to, aby podkreślić mroczną atmosferę, czy dlatego, że to czas cielesnych pieszczot?

wieloaspektową i wciąż pozostaje horrorem psychologicznym z elementami surwiwalu.

Przed rozpoczęciem oryginalnego Lust from Beyond odbiorca ma do wyboru rozgrywkę w trybie ocenzonego lub bez cenzury. Mogłoby się więc wydawać, że dla gracza, który miał do czynienia z tym pierwszym, M Edition nie będzie stanowiło wystarczającej atrakcji, aby sięgnąć do portfela. Aby nie nadszarpnąć budżetu fanów, twórcy postanowili pójść na kompromis. Co prawda Pixelowi nie zdradzono finansowych planów studia, ale zdecydowanie podkreślono, że osoby posiadające

pierwotną wersję Lust from Beyond będą mogły nabyć M Edition w promocyjnej cenie.

Tym razem Movie Games Lunarium chce skusić tę grupę odbiorców, dla której klimat zagrożenia jest w grze wideo najważniejszy. - Erotyka ma to do siebie - tłumaczy Ciastoń - że gdy pojawi się na ekranie, wszystko wokół znika. Jest to bardzo mocny temat. Jej brak pozwoli lepiej wybrzmieć pozostałym aspektom gry, sprawi, że elementy, do których bardzo się przyłożyliśmy, takie jak na przykład fabuła, nie zostaną przez nią przyćmione.

Świat przedstawiony, a szczególnie wymiar Lusst'ghaa, już na pierwszy rzut oka nasuwa skojarzenia z dziełami nie tylko Lovecrafta, ale też H.R. Gigera oraz Zdzisława Beksińskiego. Dorobek wspomnianych artystów nie był jednak jedynym źródłem inspiracji. Jak podkreśla Michał Ciastoń: - Można zobaczyć trochę Call of Cthulhu, Outlasta oraz Layers of Fear. Podczas powstawania gry umieszczamy w niej nie tylko rozwiązania ze świata gier, ale czerpiemy też z szeroko rozumianej popkultury. Wiele motywów trafiło do naszej gry z literatury, filmów czy gier planszowych.

Metamorfozie nie zostają poddane utwory muzyczne, choć w wybranych momentach twórcy zmuszeni byli do zmiany czasu ich występowania, co wynikało z konieczności synchronizacji ich z przearanżowanymi przerywnikami filmowymi. Do mieszającego przerażenie i rozkosz świata Lusst'ghaa zagłębimy jeszcze w tym roku. ▀

**NEO
GOTYK**



Sneaky Sasquatch

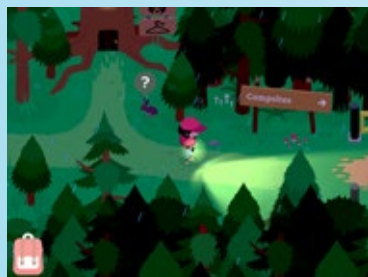
RAC7, 2019 – iOS, Apple Arcade

WIEK – ŻEBY GRAĆ ZE ZROZUMIENIEM, 6+, ŻEBY SIĘ POWYGLĄPIAĆ Z RODZICEM – MOŻNA I WCZEŚNIEJ!



Na pierwszy rzut oka Sneaky Sasquatch to prosta skradanka dla dzieci, opowiadająca o tym, jak żyjący w gąszczach takiego czy innego parku narodowego kudłaty Sasquatch (znany też jako Wielka Stopa) zakrada się do koszy piknikowych turystów i wykrada im zarcie. Chwilę później orientujemy się, że to również gra o Sasquatchu, który szuka po całej okolicy skarbów, wykopując je łopatką. Potem okazuje się, że to również rzecz o Sasquatchu, który łowi sobie ryby (jak w Animal Crossing!), kupuje sobie przebrania, na które nabierają się ludzie (jak w Hitmanie!), wykonuje zlecane przez inne zwierzęki zadania (jak w RPG!). Potem okazuje się, że za granicą parku jest całkiem spore miasto. A w mieście samochody, w tym taksówki. Którymi oczywiście można kierować. Urzędy, gdzie można sobie załatwiać różne dokumenty. Miejsca, gdzie można sobie popracować. A nie wspominałem jeszcze o graniu w golfa, jeżdżeniu na nartach, surfovaniu... Najbardziej zdumiewające w Sneaky Sasquatch jest to, jak stopniowo gra otwiera przed nami ten wachlarz możliwości, żeby

od początku nie onieśmiały. Zaczyna się to wszystko jak uroczy drobiazg, a kończy jako jedna z najwspanialszych gier z otwartym światem, jakie kiedykolwiek zrobiono dla dzieci. Poczucie swobody i różnorodności działań jest tu takie jak u najlepszych przedstawicieli gatunku. A do tego sam pomysł – z poczciwym stworem, który stopniowo odkrywa fascynujący świat ludzi, podjadający przy tym wonne kawałki pizzy znalezionej dwa dni wcześniej na polance – wypada świetnie od początku do końca. To jakiś absurd, że Sneaky Sasquatch wciąż jest pozycją na wyłączność w Apple Arcade. Mam nadzieję, że pojawi się przedziej czy później również na konsolach i komputerach. (PS)

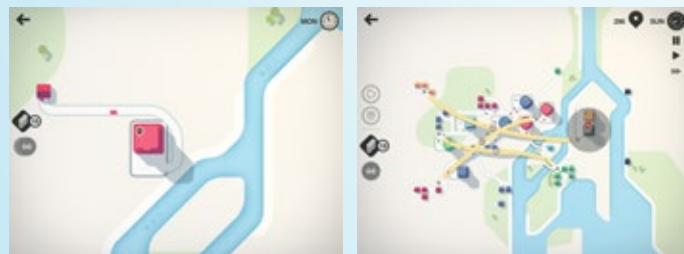


TAK, TO ZNOWU TA PORA – LAMENTÓW I JĘKÓW, ŻE KOŃCZĄ SIĘ JUŻ WAKACJE. ŻEGNAJCIE, GÓRY I PLAŻE, ŻEGNAJCIE, SAMOCHODY, POCIĄGI I SAMOLOTY. CZAS WRACAĆ DO SZKOLNEJ ŁAWY, DO ZNOJU CODZIENNEJ NAUKI, DO RZADKICH CHWIL OTUCHY WŚRÓD KOLEŻEŃSKIEJ GROMADY NA PODWÓRKU... I OCZYWIŚCIE DO GRANIA, BYLE BYŁY TO GRY POUCZAJĄCE I ROZWIJAJĄCE, DOSTARCZAJĄCE MŁODEMU POKOLENIU ODPOWIEDNIEJ DAWKI WITAMIN MĄDROŚCI, ROZTROPNOŚCI I ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA INNYCH.

Mini Motorways

Dinosaurs Polo Club, 2019 – iOS, 2021 – PC, Switch

WIEK – 6+ I DUŻO CIERPLIWOŚCI



W projektach gier najbardziej podziwiam sytuacje, w których twórcy biorą coś niesamowicie skomplikowanego – na przykład rozbudowę miasta – i redukują to w taki sposób, żeby tę złożoność sprowadzić do kilku prostych reguł. W Mini Motorways, kolejnej grze twórców wspaniałego Mini Metro, reguły są najprostsze na świecie. Samochody z małych niebieskich domków muszą dojeżdżać do dużych niebieskich budynków. Samochody z małych zielonych domków muszą dojeżdżać do dużych zielonych budynków. Samochody z małych czerwonych... No właśnie. Żeby dojeżdżały, musimy im budować drogi. A jeśli nasza sieć drogowa okaże się mało wydajna i duże budynki będą za długo czekać na swoje samochody – przegrywamy. A właściwie nie „jesli”, tylko „kiedy”, bo porażka nadejdzie prędzej czy później, wraz z pojawianiem się kolejnych budynków do obsłużenia. Gra jest prosta jak budowanie z drewnianych klocków i daje dziecięca radochę z patrzenia, jak małe samochodziki jeżdżą naszymi drogami, a jednocześnie zmusza do bardzo intensywnego myślenia. Znajdą tu coś dla siebie i mały, i duży. (PS)

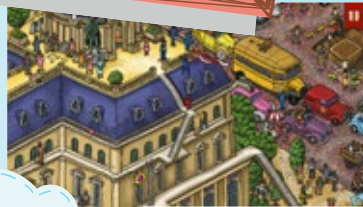
Labyrinth City: Pierre the Maze Detective

Darjeeling 2021 – PC i Switch

WIEK 5+, A MOŻE I WCZEŚNIEJ

Zawsze uwielbiałem książki z wielkimi obrazkami pełnymi szczegółów, takimi, po których można sobie pobłądzić swobodnie wzrokiem. Zostało mi to do dziś – stąd moja miłość do komiksów Moebiusa czy Druilleta, gdzie nowe szczegóły można odkrywać nawet przy dziesiątej lekturze.

Seria książek Hiro Kamigakiego „Detektyw Pierre” opiera się na właśnie takich obrazach. Zadaniem czytelnika jest odnajdowanie drogi w ogromnych labiryntach – a to w wielkim muzeum, a to na ulicach ruchliwego miasta. Schodzenie na manowce jest często nie mniej ciekawe od poruszania się właściwym szlakiem, bo obrazki są pełne drobiazgów, układających się często w całe miniopowiesci. Firma Darjeeling wpadła na prosty, ale i świetny pomysł – postanowiła zrobić komputerową wersję labiryntowych przygód Pierre’a, w których poruszamy się już nie wzrokiem po kartce, tylko animowaną postacią detektywa, spacerującą po przestrzeniach zaczerpniętych z jednej z książek. Oczywiście obraz nie jest już statyczny, tylko pełen drobnych animacji, interaktywnych elementów i dodatkowych znajdziek. Dzieci bawią się wspaniale, a jak dorosły zacznie się przez ramię przyglądać, to zdarza się, że kiedy tylko dziecię wstanie od komputera/ odłoży konsolę, sam się przysiąda i szuka drogi przez gąszcz wielkiego miasta, żeby jak najszybciej dotrzeć do tajemniczego Pana X, który okradł muzeum i drwi sobie z wymiaru sprawiedliwości. Nie ma żartów! (PS)



Super Bomberman R Online

Konami Digital Entertainment, 2021 – PC, PS4, Switch

WIEK – 7+

W 2018 roku ukazała się gra Super Bomberman R. Oferowała tryb historii, którą można było przejść w trybie współpracy – idealne do wspólnej zabawy z dzieckiem. Wydany w maju 2021 roku Super Bomberman R Online jest zupełnie osobnym produktem. To gra free-to-play battle royale. Dwa hasła, na które większość dorosłych graczy ucieka z krzykiem.

Bomberman to jedna z najbardziej klasycznych serii, których podstawowa idea nie zmieniła się od lat. Postać stawia bombę w labiryncie i ucieka, licząc na to, że fala uderzeniowa zmiecie z planszy wroga. Zwykle walki toczyły się w grupach od dwóch do ośmiu graczy – tym razem, w trybie battle royale, jest ich aż sześćdziesiąciu czterech. Rozwiązano to w sposób genialny – nie szło przecież upchnąć tylu ludzików na jednej planszy, została więc podzielona na szesnaście pokoi, w których umieszczono po



czterech graczy. Po zakończeniu rundy dzieją się dwie rzeczy – otwierają się drzwi umożliwiające przejście na inne plansze, a cztery pokoje zostają wyłączone (spada na nie sufit, zabijając wszystkich, którzy jeszcze nie uciekli). W ostatniej fazie z czterech ostatnich pokoi robią się dwa, a z dwóch – jeden. To bardzo ciekawy mechanizm, który wymaga podejścia strategicznego – dokąd pójść, z kim zmierzyć się w kolejnej rundzie? Jeśli oczyścimy pokój z przeciwników, zyskamy dostęp do zwiększających nasze szanse bonusów – więcej bomb, większy zasięg, większa prędkość. Co ważne – każdy Bomberman ma dwa serduszka energii, co znaczy, że nie ginie od razu. Serduszka można zresztą uzupełniać – najłatwiej podbierając je wyeliminowanemu przeciwnikowi. Ważny jest wybór postaci – oprócz kolorów Bombermany różnią się statystykami – biały jest

dość zrównoważony, ale niektóre zaczynają na przykład z zestawem kilku bomb i ograniczoną prędkością. Powracają też znane z Super Bomberman R postacie specjalne – bohaterowie innych gier Konami, takie jak Pyramid Head (w słodkiej wersji) czy Raiden z Metal Gear Solid. Każda z nich ma specjalną umiejętność, która może (ale nie musi) pozytywnie wpłynąć na nasze szanse – jest to czasem okupione niemożnością używania niektórych bonusów (na przykład rzucania bombami). Poza kilkoma darmowymi postaciami specjalne Bombermany dostępne są jedynie za opłatą. Gra jest na tyle szalona – a w ostatnich fazach wręcz chaotyczna – że żadne zakupy nie muszą przesądzać o zwycięstwie.

Na tle innych free-to-play battle royale Super Bomberman R Online wyróżnia się na plus. Jest pozbawiony realistycznej przemocy (to tylko roboty rzucają w siebie bombami), mechanizmów uzależniających i bezpieczny. (MRW)



Little Witch Academia: VR Broom Racing

Univrs, EXPVR Inc.,
2021 – PS VR, Oculus Rift,
Steam VR

WIEK – 7+

Dwa filmy na rynek wideo, serial dla Netflix, trytomowa manga, powieść typu „light novel” i gra RPG – multimedialne uniwersum „Little Witch Academia” może nie jest tak imponujące jak to Harry’ego Pottera, ale od ilości ważniejsza jest jakość.

To opowieść znacznie fajniejsza i bogatsza w życiowe nauki niż historia wybrańca, któremu wszystko przychodzi bez problemu. Młoda czarownica – czy raczej kandydatka na czarownicę – Akko przybywa do akademii Luna Nova pełna zapału i wiary w magię, ale na początku za tymi dobrymi chęciami nie idą żadne rezultaty – dziewczyna nie tylko nie



umie czarować, ale nawet nie potrafi poderwać z ziemi miotły. Potter gdy tylko siadł na kijek, to zapisali go do drużyny quidditcha... Młode wiedźmy z akademii Luna Nova także uprawiają sport – akrobacje i wyścigi na miotłach. Właśnie na tym aspekcie skupia się nowa gra VR. Jej fabuła jest pretekstowa – oto w szkole niespodziewanie pojawił się nadmiar magii (co jest dość dziwne, biorąc pod uwagę niustanny kryzys magicznej mocy, który był tematem serialu), jej władze wpadły więc na genialny pomysł przepalenia tej nadwyżki na turniej wyścigów na miotłach. Z tej okazji do akademii zostały zaproszone nowe dziewczęta, w tym my. Wcielamy się w postać młodej czarownicy – możemy sobie wybrać sylwetkę, kolory i tak dalej, chociaż w czasie samej gry nie będzie to miało znaczenia. Ten klasycznie prosty myk pozwala na spotkanie z postaciami znanymi z anime: wita nas Akko, jak zwykle niezadarna i pełna entuzjazmu.

Fabułka przedstawiona jest w trybie znanym z visual novels – spotykamy jedną lub więcej postaci i wysłuchujemy ich dialogów. Oznacza to, że tkwimy w miejscu, ale możemy rozglądać się dookoła, podziwiając lokacje znane z anime. Ale przejdźmy do mięska, czyli lotów na miotle. W czasie wyścigów latamy w parze z inną czarownicą, mając przeciwko sobie dwie inne pary. Wyścig przypomina uproszczoną wersję Mario Karts – zbiera się power-upy: dopalacze lub przeszkadzajki. W wersji na PS VR gra się padem (udającym miotłę), gra odczytuje również położenie kasku (należy pochylić się do przodu, żeby wystartować), dobry efekt daje też siedzenie na obrotowym krześle. Całość zapewnia niezwykle immersyjne doświadczenie lotu na miotle, a sposób prowadzenia kamery sprawia, że gra nie powoduje nudności (czego można było doświadczyć na przykład w Iron Man VR). Przygotowania do turnieju pozwalają spotkać kolejne czarownice znane z serialu i się z nimi zaprzyjaźnić, a oprócz wyścigów można też wziąć udział w polowaniu na duchy, do których się strzela magiczną różdżką. (MRW)

Psi Patrol: Miasto Przygód Wzywa

Torus Games, 2021 – PC, PS4,
Xbox One, Switch

WIEK – 3+

„Psi Patrol” to od lat jedna z najpopularniejszych serii animowanych dla dzieci. Do kin trafił właśnie film pełnometrażowy, a na konsole i pecety – towarzysząca mu gra.

Psi Patrol to ekipa czworonogów pełniących ważne funkcje w nadmorskiej Zatoce Przygód. Jest tam strażak, policjant, pilotka, śmieciarz i tak dalej; pieski mają transformujące się



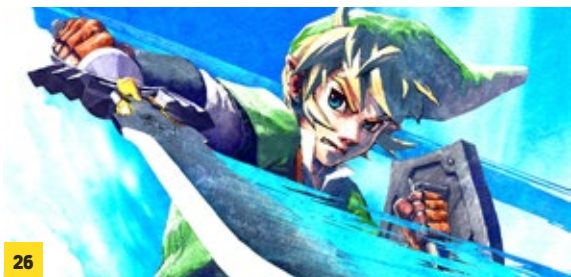
pojazdy oraz zautomatyzowany ryszunek. Z jednej strony serial służy sprzedawaniu kolejnych serii zabawek, z drugiej daje młodym widzom poczucie sprawczości – dorośli są zwykle bezradni i muszą zdać się na pomoc piesków i dzieciaków.

Gry wideo doskonale oddają ducha serialu. To nie pierwsza interaktywna psia przygoda – po prostej, dwuwymiarowej platformówce Psi Patrol rusza do akcji (idealnej dla przedszkolaków adaptacji serialu) i bardziej zaawansowanej odsłonie Psi Patrol: Kosmopieski ratują Zatokę Przygód z 2020 roku (w której zyskiwały supermoce) pora na odwiedzić

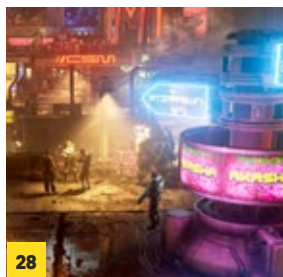
w wielkim mieście. Przewodniczką po metropolii będzie nowa członkini patrolu, jamniczka Liberty. Jej szczególną umiejętnością jest znajomość miejskich ulic i zakamarków, porusza się zaś różowym skuterem.

Gra przypomina poprzednią część – ośmiu głównym misjom towarzyszą minigry odblokowywane dzięki zbieraniu psich przysmaków; jest także wątek kolekcjonerski (odblokowane pojazdy i postacie można oglądać w trójwymiarowej galerii). Celem misji – jak zawsze – jest pomaganie i ratowanie – od gaszenia pożarów po zbieranie śmieci w parku. Podobnie jak w poprzednich częściach pieski muszą wykorzystywać swoje specjalne umiejętności w odpowiednich miejscach, a bieganie i skakanie urozmaicane jest wyścigami, nurkowaniem czy lataniem. Ulice miasta różnią się znacznie od znajomych widoków znanych z Zatoki Przygód – plansze są bardziej skomplikowane i przypominają labirynty. O ile nie powinno być problemu z ich przejściem, o tyle już zebranie wszystkich psich łakoci stanowi pewne wyzwanie pozwalające na czerpanie przyjemności z powrotu do gry. (MRW)

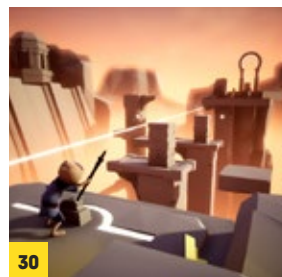




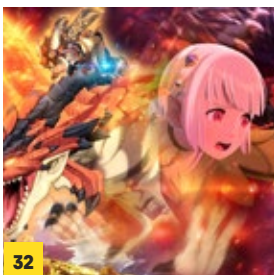
26



28



30



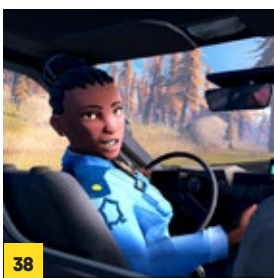
32



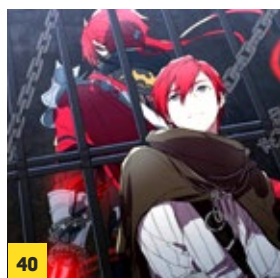
34



36



38



40



41



TAK
OCENIAMY GRY

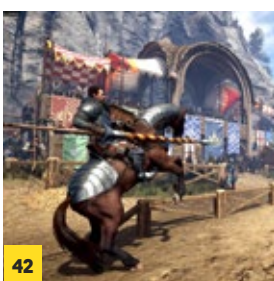
0-30
słabe
31-40
niegodne dłuższego kontaktu
41-50
średnie, miejscami przyzwoite
51-60
dobre, ale nie dla każdego
61-70
interesujące, godne
polecenia fanom gatunku
71-80
bardzo dobre
w swojej kategorii
81-90
znakomite, polecane
wszystkim
91-100
wybitne, ponadczasowe



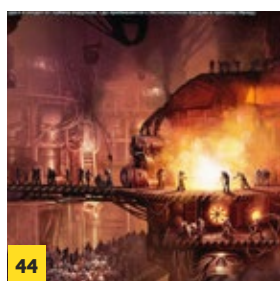
DYSKUTUJ NA
FB.COM/GROUPS/
SECRETLEVEL

PLAY THE GAME

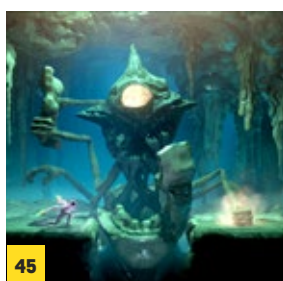
**JEŚLI ZASTANAWIASZ SIĘ, CZEMU BOHATER MA ZAMIAST
GŁOWY COŚ W RODZAJU KOMPAKTOWEJ CZARNEJ DZIU-
RY, TO DLATEGO ŻE JEST ONA FILAREM MECHANIKI GRY.**



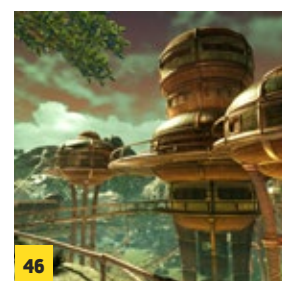
42



44



45

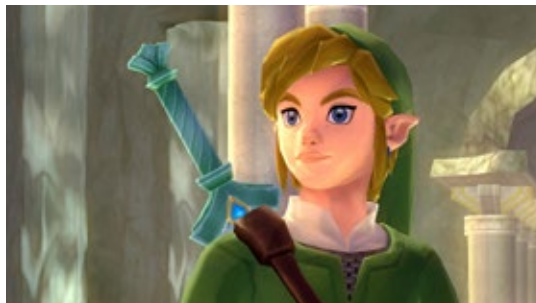


46

❖ Oprawa graficzna Skyward Sword czerpie z malarstwa Paula Cézanne'a – warto się bliżej przyjrzeć kolorowym plamom, z których składają się tekstury.

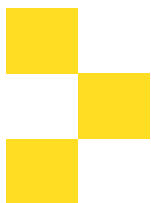


❖ Ona mu z kosza daje maliny, a on jej kwiatki do wianka; pewnie kochankiem jest tej dziewczyny, pewnie to jego kochanka.



❖ Jakiż to chłopiec piękny i młody? Jaka to obok dziewczica? Brzegami sinej Świtezi wody idą przy świetle księżycy.

❖ Zachodźże, słoneczko, skoro masz zachodzić, bo już nogi bołą po tym polu chodzić.



THE LEGEND OF ZELDA Skyward Sword

SWITCH

PRODUCENT: Nintendo **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber

The Legend of Zelda: Skyward Sword to gra, która nie miała szczęścia. Kiedy się ukazała, została odebrana przede wszystkim jako pokaz możliwości nowego gadżetu - Wii Motion Plus - który miał pozwolić graczom na wejście w skórę wywijającego mieczem Linka. W końcu główny wątek fabularny obraca się wokół powstania legendarnego miecza, którym bohaterowie kolejnych części serii pokonywali wciąż odradzające się zło. Gracze wywijali kontrolerami, Link wywijał mieczem, naśladując ich ruchy, ale całość nie działała jednak tak dobrze, jak można by oczekiwać. Ostatnia Zelda na konsolę Wii zapisała się więc w historii jako gra o mieczu, w której walczy się nim trochę fajnie, a trochę słabo - to oczywiście niezbyt korzystne podsumowanie.

Jednak Skyward Sword nie jest przecież opartą na jednym gadżecie grą o mieczu. Wydany właśnie na Switcha remaster dobrze to podkreśla - miłośnicy machania Joy-Conem wciąż mogą się wyszaleć, ale można też się przestawić na sterowanie wyłącznie za pomocą drążków na kontrolerach. Dzięki temu poruszanie się nie odwraca już niepotrzebnie uwagi od innych rzeczy, które gra ma do zaoferowania.

W świecie Skyward Sword główny bohater, Link, zna tylko unoszącą się nad chmurami wysepkę, na której



■ W Skyward Sword niegdyś żyzny region Lanayru padł ofiarą katastrofy ekologicznej, dzięki czemu możemy cieszyć oko malowniczymi ruinami.



Groteska



■ **Choć Skyward Sword jest grą dużo bardziej konwencjonalną od Majora's Mask, wciąż widać w niej zamiłowanie do dziwnych, groteskowych postaci, których wygląd mocno kontrastuje z dużo bardziej realistycznym wizerunkiem Linka.**

się wychował i właśnie szkoli się na rycerza. Morze chmur, które rozciąga się niżej, jest granicą świata - niektórzy mówią, że pod nim wciąż coś jest, ale kto by w takie bajania wierzył. Wszystko, czego potrzeba do życia, jest na wysepce i na kilku unoszących się w okolicy skałkach, na które lokalsi latają na wielkich ptakach. Zelda tym razem nie jest księżniczką, ale koleżanką Linka z rycerskiej akademii. Jak zwykle chwilę po rozpoczęciu gry dzieje się coś strasznego, dziewczyna znika i trzeba ruszyć jej na ratunek. Oczywiście na tajemniczy, ukryty od pokoleń pod chmurami stały łąd.

Otwarty świat Skyward Sword to trochę zmarnowana szansa - miejsc, które warto w nim odwiedzić, jest tyle, co nic, a liczą się w zasadzie tylko ojczysta wysepka Linka, Skyloft, i kilka sporych lokacji pod chmurami. Po Breath of the Wild taka ograniczona eksploracja może trochę rozczarowywać. Ale kiedy już się zabierzemy za odkrywanie tego, co jest, nagle okazuje się, że to w zupełności wystarczy - po prostu Skyward Sword nie jest jedną z tych Zeld, w których odkrywamy rozległe krainy, tylko z tych, w których rozwiązujemy solidnie zaprojektowane zagadki za

pomocą solidnie zaprojektowanych gadżetów.

A gadżety są świetne - dostajemy do ręki mechanicznego żuczka, który lata na spore odległości, a do tego może chwytać przedmioty i nimi rzucać, albo miech, którym możemy zdmuchiwać z różnych powierzchni i piasek, i przeciwników. Dobrze się walczy - sterowanie drążkami nie psuje uciechy z taktycznego zadawania ciosów pod odpowiednim kątem (rzecz w Skyward Sword zupełnie podstawowa), a machanie Joy-Conem lepiej się sprawdza jako sposób walki stosowany od czasu do czasu, a nie przez całą grę. Zagadki i odkrywane przez Linka obszary z początku nie rzucają na kolana, ale kiedy trafiamy do zrujnowanej kopalni, w której możemy za pomocą specjalnych kryształów cofać czas na niewielkich obszarach, zaczyna się czysta radocha.

Najistotniejszą zmianą w stosunku do oryginału z Wii jest w wersji na Switcha sterowanie, które bywa czasami problematyczne (na przykład prawy drążek służy jednocześnie do machania mieczem i - w połączeniu z przyciskiem L - obracania kamery, więc zdarzają się pomyłki), ale w sumie bardzo dobrze się sprawdza - przede wszystkim udało się zachować poczucie związku gracza z ruchami Linka. Kiedy najpierw dziko ciachamy wrogów na prawo i lewo, a potem zaczynamy delikatnymi ruchami grać na harfie, naprawdę czuje się różnicę.

Skyward Sword na pewno nie jest najlepszą Zeldą na Switcha, bo Breath of the Wild zostawia go w tyle, ale przegrać z nim to żaden despekt, bo mało co jest mu w stanie dorównać. Niedoceniona przed laty historia o mieczu Linka, kiedy ją uwolnić od konieczności machania kontrolerem, okazuje się naprawdę dobrą Zeldą - a naprawdę dobre Zeldy są zawsze godne uwagi. ■

83

■ Właśnie takiej wersji Skyward Sword potrzebował, żeby naprawdę zabłysnąć. „Zelda” w tytule to zawsze zobowiązanie, a Skyward Sword z powodzeniem je wypełnia.



THE

ASCENT



✚ Kiedy już przywyknijemy do chaotycznej, słabo czytelnej mapy, zazwyczaj trafimy wszędzie.

✚ Strefy, w których nie używamy broni, to istna galeria osobliwości.



PC XONE XSX

PRODUCENT Neon Giant Wersja PL: tak

✚ Szymon Górąj

Neon Giant, szwedzkie studio złożone z bodaj jedenastu stałych pracowników – weteranów takich gier jak Wolfenstein, Doom czy Bulletstorm – stworzyło The Ascent, najeżoną defektami perelkę.

Przenosimy się na planetę Veles, dystopijną sieć megakorporacji. Jako jeden z najemnych pracowników (a w praktyce niewolnik) tytułowej firmy musimy znaleźć się w zupełnie nowej sytuacji, gdy jego wiodarze w tajemniczych okolicznościach upadają, wywołując powszechny chaos.

Główną siłą przyciągającą do The Ascent jest niesamowicie nakreślona rzeczywistość – właściwie bardziej cyberpunkowo od... Cyberpunka 2077. Gra CD Projektu to bardziej efekciarska pocztówka z deficytem gatunkowego mięsa, podczas

gdy na Veles mamy pełnokrwiste skrzyżowanie future noir à la „Blade Runner” z brutalnością i dynamiką Ruinera od Reikon Games. Chyba nie widziałem też lepszych krajobrazów z rzutu izometrycznego.

Mimo to nie ma co liczyć na głęboką fabułę czy niezapomniane postacie. The Ascent to znakomite





THE ASCENT TO UCIELEŚNIENIE EKSTREMALNEGO CYBERPUNKU. WIELOWARSTWOWE MIASTA TWORZONE W MYŚL ZASADY „HI TECH & LOW LIFE”, BLICHTR SĄSIADUJĄCY ZE SKRAJNĄ NĘDZĄ I GŁĘBIA DESIGNU TROCHĘ PRZYPOMINAJĄCA GHOSTRUNNERA.

action RPG z satysfakcjonującą walką opartą na specyficznym systemie osłon i z możliwością gry wieloosobowej, ale większą część dialogów zapomnicie po pięciu minutach - zarówno przy misjach głównych, jak i pobocznych. Zaletami tego tytułu na pewno nie są też wrzucone na doczepkę elementy

rozwoju postaci, na czele z mającymi znikomy wpływ na rozgrywkę statystykami.

Jednak mnogość rodzajów broni, którymi będziemy przebijać się przez najróżniejszej maści mięso armatnie i bossów - zdecydowanie może wciągnąć. Dodajmy jeszcze do tego specjalne ulepszenia chroniące nas bądź wywołujące chaos w szeregach przeciwników. Chcesz zmasakrować tłumy bronią grawitacyjną? A może poszczuć ich wybuchowymi mechapajakami? Kombinacji ofensywnych, defensywnych i mieszanych taktyk

❖ Dużo czasu spędzimy, testując broń i specjalne zdolności pod kątem naszych preferencji czy sytuacji taktycznej - bo tu można wybierać.



jest bez liku i można je modyfikować od ręki w zasadzie na każdą okazję.

Lwia część wad The Ascent wiąże się niestety z kwestiami technicznymi, za które gra straciła mnóstwo punktów. Obok różnej maści bugów i glitchy oraz okazjonalnych problemów z płynnością przeszkadzać może choćby kilka nietrafionych designerskich decyzji. Tu kamera utrudnia widzenie, gdzie indziej zaś opcjonalna strzałka nawigacyjna prowadzi nas na manowce, bo na przykład obszar będzie dostępny dopiero po pewnym postępie w głównych misjach. ▬



❖ Design poziomów to także pierwsza liga. Przebijemy się zarówno przez slumsy, jak i zaawansowane technologicznie placówki, a nawet nieliczne sterylne miejscówki rodem z klasycznego SF.

83

■ Jeśli jesteś zainteresowany swoim „cyberpunkowym Diablo” z różnorodnym wachlarzem broni oraz mistrzowską atmosferą czy warstwą audiowizualną – czym prędzej załatw sobie Xbox Game Pass Ultimate, choćby tylko dla dwudziestu godzin tej gry.



Omno, czyli uwielbienie ekologii oraz poznawanie flory i fauny.

Omno

■ PC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Inkyfox **Wersja PL:** nie

■ Michał Marek

Czy w obecnych czasach kolorowa gra indie, symulator chodzenia z elementami logiczno-zręcznościowymi, może kogoś zainteresować i sprawić, by oderwał się dla niej od wielu świetnych, znacznie mocniej angażujących tytułów?

Oczywiście. Wystarczy spędzić z nią kilka chwil, by dać się ponieść ciekawości, którą rozbudzi jej fantastyczny, intrygujący świat. Omno wie, jak chwycić gracza za gardło, oczarować i zrobić świetne pierwsze wrażenie.

Ta spokojna, niespieszna podróż pielgrzyma przez kolorowe ogrody niesamowitości nie ma wiele do zaoferowania pod względem mechaniki, poza podziwianiem flory i fauny. Rozgrywka polega na parciu do jasno wyznaczonego celu przez szereg miejscówek. Każda z nich zawiera logiczno-zręcznościową zagadkę, która wymaga wykorzystania umiejętności nabywanych w trakcie wędrówki - pędu, unoszenia się na wietrze, szybowania czy skakania.

Mechaniki nie są jednak osią tej gry - raczej urozmaicają podróż, której sensem jest podziwianie piękna przedstawionego świata. Dokładnie tak jak miało to miejsce w Journey.





Skuta lodem kraina idealnie wpisuje się w ramy spokojnej podróży przez malownicze, intrygujące zakątki.

Fauna potrafi zadziwiać różnorodnością oraz wielkością. Powodzenie pielgrzymki jest uzależnione od tych fantastycznych bestii.



NIEMIECKA WARIACJA NA TEMAT JOURNEY ZASKAKUJE – NA SZCZĘŚCIE NIE TYLKO OSTENTACYJNYM CZERPANIEM ZEŃ INSPIRACJI.



Różnorodność napędza pielgrzymkę naszego bohatera – świat gry został wspaniale przygotowany przez autora produkcji.

Pod wieloma względami Omno nie tyle inspirowa produkcją Thatgamecompany, co wręcz jest jej kalką. I wiecie co – nie jest to żadną wadą. Niemiecka podróż broni się bowiem jako gra.

Ukazana w niej rzeczywistość jest niecodzienna, bardziej przypomina fantastyczne, nieskrępowane niczym dzieła mistrzów europejskiego komiksu niż to, z czym mamy do czynienia w grach wideo. Jej filozoficzne przesłanie, osnute wokół podróży, pomimo że dość oczywiste, łapie za serce i ujmuje swym ciepłem.

Tak mocno, jak mrozi krew swymi technicznymi niedomaganiem. Omno to przepiękna, pełna charakteru gra, której cholernie przeszkadza jej niedopracowanie. Nie przypominam sobie innego tytułu, który równie koszmarne działa na Xbox Series X (choć nie wykorzystuje mocy obecnej generacji). Czasem animacja paskudnie się rwie i wyświetla obraz w kilku klatkach na sekundę. Nie byłoby to wielkim problemem, gdyby nie to, że owe chwilowe szarpnięcia występują w najmniej odpowiednich momentach – na przykład przy nagłym obrocie postaci, skokach czy próbie wykonania ekwilibrystycznej akcji, jak combo

skok-dash-swobodne opadanie. Przez to to, co powinno być urozmaicheniem rozgrywki, jest jej przekleństwem.

Wspomniane wcześniej elementy logiczno-zręcznościowe wymagają precyzji. Ot, na przykład dokładniejszego skoku. Problem w tym, że zazwyczaj w krytycznym momencie, gdy trzeba wybić się z krawędzi, animacja leci w dół. Kończy się to nierozpoznanie komendy przez grę. Nie liczyłem, ale dam sobie uciąć głowę, że setki razy powtarzałem skoki, które, przysięgam, wykonałem prawidłowo.

Wybitnie psuje to odbiór produkcji – jej niedomagania techniczne przeszkadzają w rozgrywce, przez co nader często na nich skupia się uwaga gracza.

Cóż, jak każda podróż Omno potrafi zarówno zachwycić, jak i zmęczyć. ■

PIXEL 74

Omno nie jest grą idealną. Ma w sobie zbędne elementy, czasami męczy swymi technicznymi niedomaganiem, a mimo to nie sposób się od niej oderwać. Przepiękna Podróż.



✚ Za moich czasów dinozaury zjadały ludzi w „Parku Jurańskim”, a nie służyły za wierzchowce...

MONSTER HUNTER STORIES 2: WINGS OF RUIN

PC SWITCH

PRODUCENT Capcom, Marvelous Inc. Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Bierz jajo i w nogi! Monster Hunter powraca w swojej zrelaksowanej odsłonie.

Nintendo Switch przekonało do siebie wielu graczy, który wcześniej raczej stronili od zabawkowych konsol z Japonii. Stąd często gry z cyferkami w tytule okazują się kontynuacjami rzeczy, które wyszły wcześniej na starszą platformę. Z Monster Hunter Stories II nie jest tak źle - chociaż pierwsza część ukazała się na 3DS, doczekała się także portu na smartfony (jest dostępna również w ramach subskrypcji Apple Arcade); w dodatku opowiada nową historię z nowymi postaciami.

Podobnie jak pierwsza część Wings of Ruin jest spin-offem serii Monster Hunter, utrzymanym w znacznie pogodniejszym stylu (przywodzącym na myśl serię Pokemon czy Zelda: Breath of the Wild) i z inną mechaniką. Zamiast gry akcji jest to bowiem klasyczne, turowe RPG (oparte na zasadzie papier-kamień-nożyce, ciosy szybkie-techniczne-mocne; z pewnymi modyfikacjami uatrakcyjniającymi walkę), większy nacisk położono też na fabułę. Z Pokemonem łączy go

wątek zbierania, rozwijania (i mutowania) potworów znanych z głównej serii; w tym celu trzeba odwiedzać legowiska i - zwykle po pokonaniu bossa - kraść z nich jaja. Potwory przydają się nie tylko w czasie walki (występują jako równorzędni członkowie drużyny) - można też na nich podróżować i w odpowiednich miejscach korzystać z ich umiejętności, takich jak skoki, pływanie czy wspinanie.

Opowiedziana historia również ma pokemonowy posmak - oto nadchodzi potwór, który sprawi, że świat zmieni się w ruinę. Zwiastunem tego zdarzenia są coraz częstsze przypadki opętanych potworów (można je poznać po różowych oczach).

Jednak na początku gry za bardzo nas to nie interesuje - wcielamy się w młodego (lub młodą, w zależności od tego, jaką postać stworzymy) potomka słynnego jeźdźcy Reda z malowniczej wioski Mahana. Nasz bohater (albo bohaterka) właśnie stawia pierwsze kroki w trudnej

✚ Zbierać jaja, wykluwać potwory... Zupełnie jak w Pokemonie albo w Sansara Naga - więcej w tekście o Mamoru Oshii!



sztuce poskramiania i ujeżdżania potworów (w sumie gra mogłaby się nazywać Monster Rancher, a nie Hunter).

Wspomniałem o Zelda: Breath of the Wild, ponieważ Wings of Ruin jest równie ładną grą - tętniącą życiem kolorowe wioski, piękna przyroda (zmieniają się pory dnia). Grafika utrzymana w estetyce anime przywodzi na myśl klasyki Studia Ghibli. Pełne uroku są nie tylko potwory, ale też wszędziebyłskie koty świadczące rozmaite usługi, jak transport i handel. Jeden z kotowatych staje się nawet naszym towarzyszem - uroczą/denerwującą (niepotrzebne skreślić), komiczną maskotką. ■

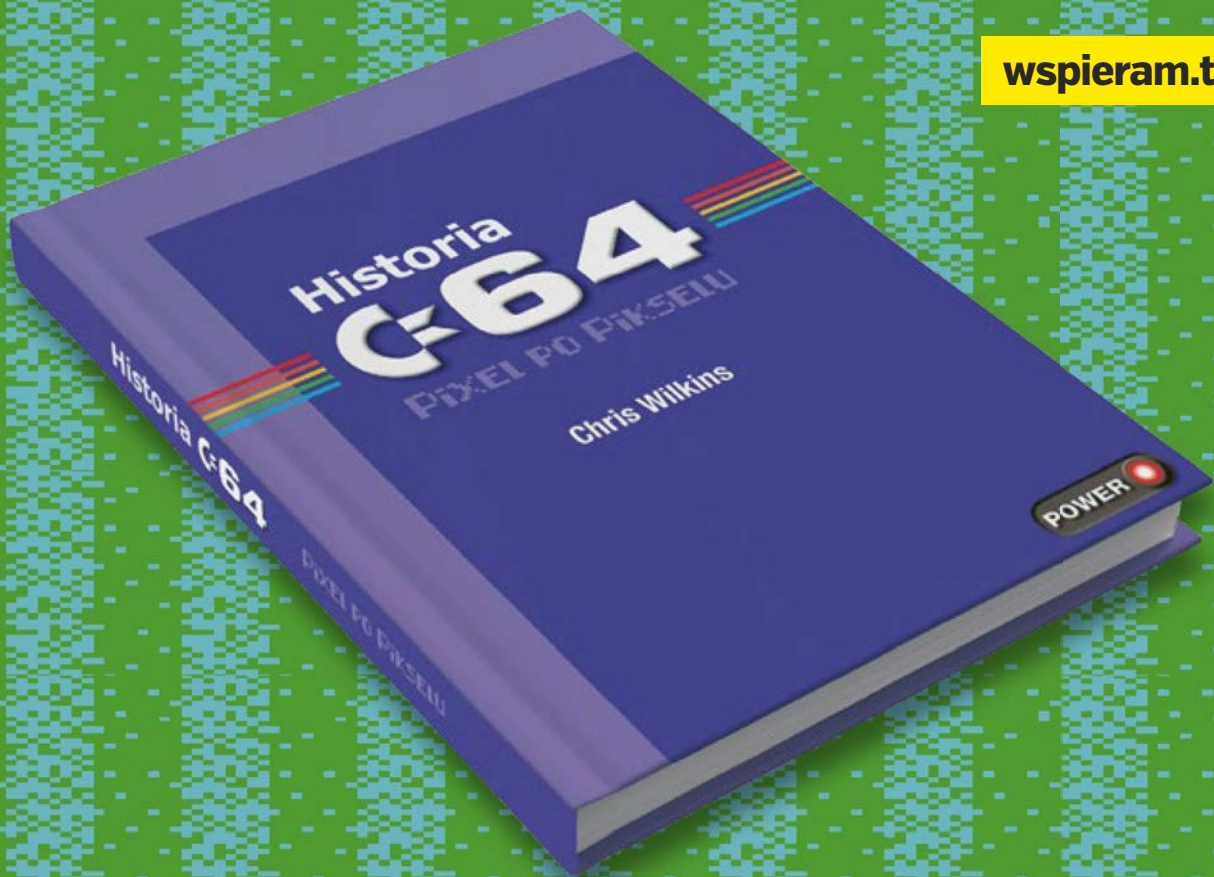


✚ Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać siły w uroczej chatce oraz odpowiednio ufarbować włosy w kreatorze postaci.



86

■ Kolorowa grafika, prosty, ale nie prostacki system walki, fabuła rodem z kinowego anime
 ■ o pokémonach, pełna tajemnic i twistów - to doskonały przepis na przygodę w świecie zamieszkałym przez potwory znane z serii Monster Hunter.



Commodore 64 zdobył wpis do Księgi Rekordów Guinnessa, zyskując miano najlepiej sprzedającego się komputera wszech czasów (szacunkowe dane to od 10 do 17 milionów sprzedanych egzemplarzy). Komputer znakomicie odnalazł się na rynku gier, przyczynkiem sukcesu okazały się sprzętowsprite'y, świetnie brzmiący układ dźwiękowy SID i pojemna pamięć: 64 KB w standardowej edycji...





✚ Żeby nie kusić licha, wszyscy w mieście wyrzucili broń do przepaści, nawet weterani rzymskich legionów.

wejść, ale nijak nie można się z niego wydostać. Bogowie, którzy urządzili ten raj w skali mikro, żądają przestrzegania jednej złotej zasady - nie można popełniać grzechu. Żadnego. Jeśli ktokolwiek się zapomni lub świadomie złamie warunek, zabici zostaną wszyscy. Naszym zadaniem jest znaleźć i powstrzymać złoczyńcę, który doprowadzi do zagłady miasta. Prowadząc śledztwo, rozmawiamy z mieszkańcami oraz myszkuje po domostwach, świątyniach i za wszelkimi zamkniętymi drzwiami.

Teraz clou programu i powód, dlaczego The Forgotten City wyróżnia się z tłumu. Prawdopodobnie dość szybko okaże się, że nie zakończyliśmy misji sukcesem i dojdzie do zapowiadanej katastrofy. Wtedy nie ginimy, lecz ponownie wchodzimy w ten świat, bogatsi o wiedzę z poprzedniej iteracji, choć mieszkańcy zdają się nas widzieć po raz pierwszy. Siłą tej gry jest właśnie ta nieliniowa, zapętłona w czasie opowieść. Scenariusz jest obszerny, liczy sobie trzydzieści pięć tysięcy słów. Z każdym następnym podejściem badamy inne ścieżki, otwierają się inne opcje dialogowe z mieszkańcami, coraz pełniej rozumiemy sytuację, ale też dochodzi do niespodziewanych zwróć akcji. Każdy fan przygodówek i kryminałów powinien sprawdzić się w roli starożytnego, temporalnego detektywa. ▬

The Forgotten City

■ PC ■ PS4 ■ PS5 ■ XONE ■ XSX ■ SWITCH

PRODUCENT Modern Storyteller **Wersja PL:** nie

■ User Jama

Wyjatkowa historia tej gry zaczęła się prawie dekadę temu od przygotowania modu do Skyrima o tym samym tytule. Rzecz była tak dobra, że jej twórca, Nick Pearce, zdobył w rodzimej Australii nagrodę za najlepszy scenariusz. To pierwsze takie wyróżnienie dla gry wideo na tym kontynencie.

Po kolejnych kilku latach wytężonej pracy, niczym motyl przepoczwarzony z gąsienicy, z moda powstaje prawdziwa, obsesyjnie wręcz wyczelowana, samodzielna gra przygodowa. Następuje pracochłonna przesiadka

z wiekowego obecnie Creation Engine na zapewniający obsługę większej liczby platform Unreal Engine. Pierwotne podziemne miasto krasnoludów staje się rozległym, podziemnym miastem rzymskim, z zachwycającą trójwymiarową grafiką oraz oświetleniem. Wszystkie dwadzieścia parę głównych postaci ma pełny, profesjonalny podkład głosowy, który świetnie oddaje ich stany emocjonalne i charakter. Nowa wersja opiera się jednak na tym samym, genialnym pomysle na narrację.

Na początku tytułowe zaginione miasto widzimy jako ruiny, ale przechodząc przez magiczny portal, podróżujemy w czasie do momentu jego świetności. Do miasta można

✚ Jak na strukturę podziemną miasto jest nadzwyczaj dobrze oświetlone przez okulus w skale powyżej.



✚ Za to pomieszczenia w budynkach są ciemne, rozświetlane jedynie przez płomień pochodni.



84

Wciągająca zagadka kryminalna sprzed 2000 lat, w której musimy wykryć złoczyńcę, zanim popełni zbrodnię. Wielowątkowa fabuła, świetne aktorstwo głosowe i iteracyjna narracja. Za każdym podejściem opadają kolejne zasłony i ujawniają się nowe drogi.

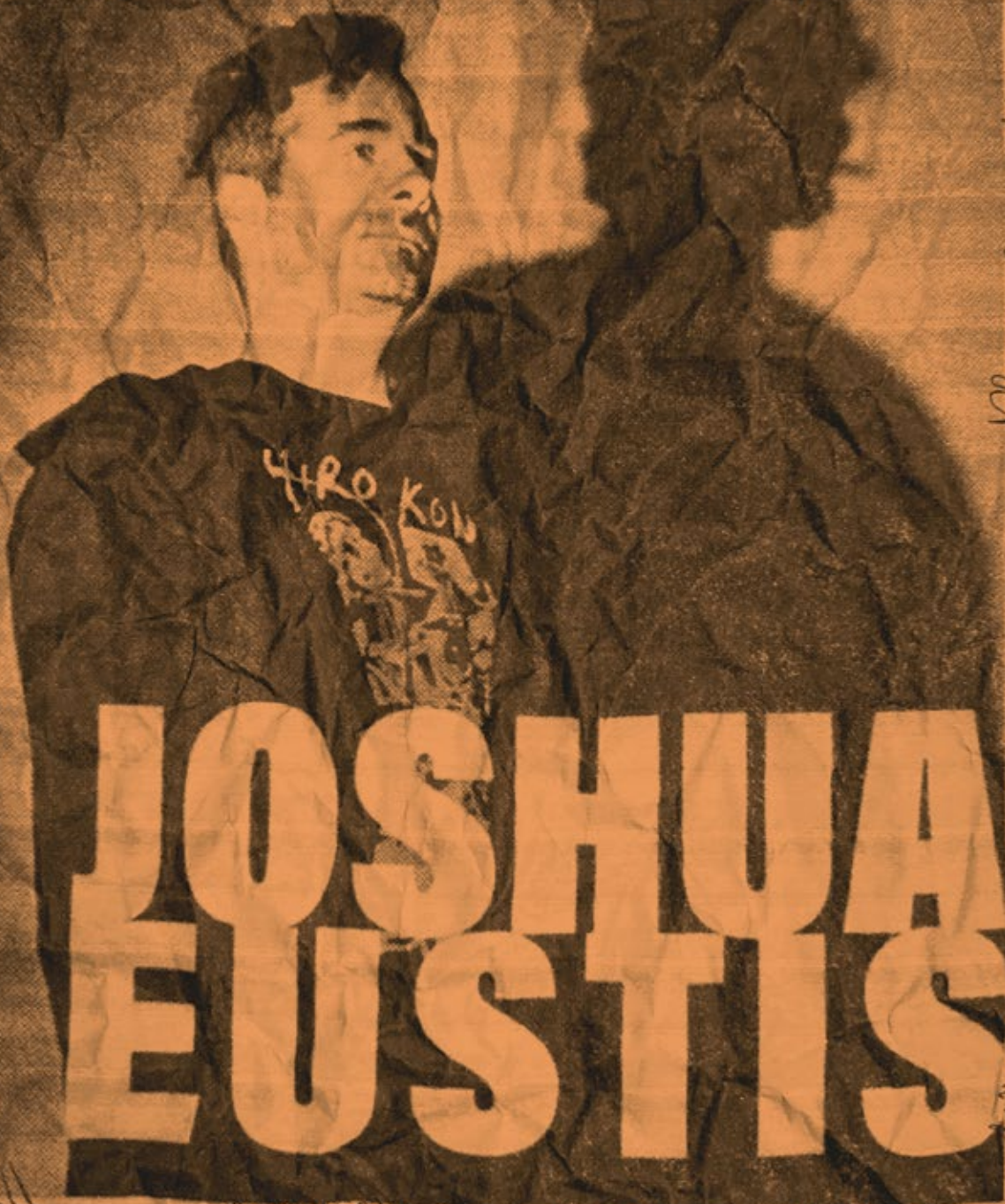
DRUM
DISTANCE

By C. Nasa Candy

Boat

SERIAL
CLEANERS

Who is Bob Lerner
Candy



WTF am I doing
Pata o plomo

JOSHUA EUSTIS

Alan

A really man backpacks a Sea shiver

Lebra

You can live with addictions, but not every single one

Full

Ego Bob

Paranad. Satchos get stitches. Lurs overyhole

TWORZĄCY OD PONAD 20 LAT MUZYK, KOMPOZYTOR I PRODUCENT, ZNANY Z ELEKTRONICZNEGO PROJEKTU TELEFON TEL AVIV, JAK RÓWNIŻ ZE WSPÓŁPRACY Z TAKIMI GRUPAMI, JAK NINE INCH NAILS, APPARAT, PUSCIFER, MODESELEKTOR CZY A PERFECT CIRCLE. JEGO ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA TO KOLAŻ STYLÓW LAT 90. - OD INDUSTRIALU, PRZEZ ALTERNATYWNY RAP, PO RAVE I DRUM'N'BASS - ORAZ TAKICH GATUNKÓW, JAK MUZYKA FILMOWA CZY JAZZ I FUNK Z LAT 70. XX WIEKU.

Dean Calt

The Cleansing

I miss mom

Abay

17/19



Death Trash

PC

PRODUCENT Crafting Legends **Wersja PL:** nie

Zdan **ACCESS**

Ten smród. Ten cholerny, wszechogarniający smród. Krew, mięso, rzygowiny. Do tego wszędzie ci pieprzeni mutanci i kultysty. Siedzę w tym kompleksie już kolejną godzinę, a oni pojawiają się jak spod ziemi. Może zresztą stamtąd wychodzą, kto ich tam wie. Właśnie – przydałoby się wiedzieć, kim jestem i co mi dolega. Może to samo, co wszystkim dookoła – w końcu żyjemy w popapranym świecie. Dobrze, że mam w łapie spluwę, a w drugiej kawał żelaza, bo czasem delikatne tłumaczenia nie pomagają, gdy porąbany kultysta chce ci odstrzelić łeb...

Tak właśnie mógłby wyglądać pomnik bohatera lub bohaterki Death Trash.



➤ Jedno jest pewne – domy może nie są w miastach za piękne, za to lud umie postawić śliczny, czerwony posąg ku czci abominacji z mackami. Urocze.

➤ Kultysty charakteryzują się pięknymi fioletowymi wdziankami, chadzają w grupach oraz oddają cześć olbrzymowi śpiącemu w sadzawce z nieokreśloną zawartością.

Ta gra sprawia wrażenie, jakby Quentin Tarantino reżyserował Fallouta. U uruchomiliście wyobraźnię? Wszystko, co trzeba, tam mamy. Są spluwę, jest postapokalipsa, są mutanci, jest pixel art. Najlepsze jest jednak ukazanie tego wszystkiego w krzywym zwierciadle. No przecież nie sposób się nie uśmiechnąć, gdy mamy takie cudowne lokacje jak Bar Rzygowiny (Puke Bar), a sposobem na odzyskiwanie życia jest jedzenie surowego mięsa i organów. Do Quentina Tarantino warto dołożyć kiepski horror klasy Z (co zresztą pasuje idealnie) i mamy już kompletny obraz tego tytułu. Klimat robią tu wszechobecna krew, pokłady mięsa walające się wszędzie, rzygający ludzie, dziwne kultury. Nic tylko iść do Tromy i kręcić całą serię filmów.

Warto wspomnieć, że mamy do czynienia z tytułem w Early Access, więc na razie samej rozgrywki jest około sześć-siedem godzin. Do tego pewne rzeczy mocno kuleją – część umiejętności niezbyt się przydaje, a wypadające z przeciwników przedmioty to w większości ten sam złom. Sama walka, która obok eksploracji stanowi trzon rozgrywki, jest prosta i mocno zręcznościowa. Niby mamy do czynienia z RPG i można to odczuć, ale refleks jest tu mile widziany. Można powiedzieć, że część mechaniczna jest poprawna, ale to fabuła i świat robią tu najwięcej roboty. Żałowałem, gdy dotarłem do „ściany” w grze, bo aż chciało się dowiedzieć, co robi tu mięcho i kim są Tytani.

Czy trzeba to i owo dopracować? Jasne. Do projektu przekonują mnie wizja autorów i ich widoczne gołym okiem inspiracje. Dziwność, obcość czy wręcz lovecraftowość tej gry to jej największe atuty. Tutaj mechanika nie gra pierwszych skrzypiec (choć mordowanie kultystów i mutantów jest moim zdaniem przyjemne). Tylko czy zawsze musi? Nawet u mnie nie.

Cholera. Skończyły się naboje do strzelby. Mięsa też mało, a ta stalowa jaskinia ciągnie się i ciągnie. Tak to jest, gdy godzisz się na jakieś szalone zadania wybitnie szalonego kapłana. Trzeba było siedzieć na tyłku i podziwiać tych modlących się frajerów. Echhh... ■



➤ Tak to jest, jak się wleje do kąpielni za dużo płynu o aromacie truskawek. Woda robi się czerwona, oczy wypływają, a obok pojawia się mięcho.

72

Przesycony nietypowym klimatem izometryczny RPG z otwartym światem. Fallout w krzywym zwierciadle. Dla fanów horrorów, dziwności wszelakiej i nieprzykładających wielkiej wagi do mechaniki.



GAMEDEC

PREMIERA 16. 09. 2021



STEAM®



GOG.COM



EPIC
GAMES
STORE

Humble Store

JESTEŚ SUMĄ SWOICH WYBORÓW



WWW.GAMEDEC.COM



✚ Znamy ten typ grafiki, bo jest obecny w grach od dawna - ale to nie przeszkadza zachwycać się pięknymi widokami.



Świat postapo, gdzie brakuje paliw kopalnych, walki uzbrojonych aut na szosach wiodących przez pustynie, wektorowa grafika i świetna fabuła. No więc... nie, Road 96 nie ma nic wspólnego z tym znanym hitem sprzed lat. Poza świetną fabułą, ale nie uprzedzajmy faktów.

W grze wcielamy się w nastolatkę, która nie tylko postanowiła uciec z domu, ale w dodatku chce nielegalnie przekroczyć granicę - do której prowadzi właśnie droga 96. OK, myślę sobie, można i tak. A więc zaczynamy. Opustoszała szosa, wokół przecięta nią pustynia, a w oddali pojedyncze drzewo. Idę poboczem w tę stronę, aż spotykam policjantkę, która złapała gumę. Od słowa do słowa wypaplałem, co zamierzam, i... trafiłem na tylne siedzenie radiowozu. Znowu rozmowa, po której pomagam naprawić auto. Ruszamy, urozmaicając sobie podróż dalszą pogawędką, że nie powinno się uciekać z domu, że rodzice, że odpowiedzialność... Ostatecznie zostaję pouczonej i wypuszczony, a chwilę potem łapię kolejną okazję. Oho, kombinuję - to

■ PC ■ SWITCH

PRODUCENT DigixArt Wersja PL: nie

■ Piotr Pierńkowski

Od dawna powtarzam, że gdyby nie gry indie oraz wczesny dostęp, wszyscy gralibyśmy tylko w CS, Fortnite'y i LOL. Owszem, trochę przesadzam, ale jednak to małe studia wiodą dziś prym w rozwoju gier wideo. I to właśnie spod ich skrzydeł wychodzą rzeczy eksperymentalne, śmiałe, nowoczesne. I często zaskakująco dobre.

Road 96 ze studia DigixArt otrzymałem z hasłem, że to coś à la survival, a w dodatku z podróżami po pustynnych bezdrożach w tle. Od razu skojarzyłem sobie to ze stareńką grą pod tytułem Interstate 76. Pamiętacie?

✚ Sonya Sanchez, jedna z najbardziej irytujących postaci. Ale wcale nie jednoznaczna.

✚ Kolejny nastolatek, który marzy o przekroczeniu granicy i... wolności.





Wszędzie wiszą plakaty obydwu kandydatów. Co z nimi zrobimy, zależy od nas - i nie będzie to próżne działanie.

pewnie jakiś dziwaczny symulator autostopowicza, w którym nieustannie się gada o wszystkim i o niczym. Takie sobie, oceniam - ale gram dalej. I tu następuje coś, co nazywam poślizgiem w czasie. Bo kiedy okazało się, że kolejna podwózka to... seryjny morderca, który po prostu zabił mnie w pół drogi, szczeka opadła mi do ziemi i leżała tam do samego końca gry, czyli przez jakieś dziesięć godzin.

No właśnie, gra zapowiada się jako coś oryginalnego, ale w sumie nudnego, ot kolejna przygodówka z wyborem odpowiedzi i minigrami pomiędzy nimi. A jednak już po kwadransie pokazuje prawdziwy pazur, a im dalej w las (czy raczej im bliżej granicy), tym ciekawiej. Bo nie powtarzamy losu naszej bohaterki, ale raz za razem wcielamy się w kolejnych nastolatków (o boją płci), którzy pragną uciec z kraju. A właśnie, trzeba wam wiedzieć, że wraz z rozwojem fabuły nie tylko poznajemy na swojej drodze kolejne ciekawe indywidua, jak wspomnianego seryjnego mordercę, genialnego dzieciaka-komputerowca czy wnerwiająca szożmenkę telewizyjną (no zwrzeszczałbym babę w realu, jak Wielkiego Dżojusa Kocham), ale także dowiadujemy się, że żyjemy

w państwie na poły totalitarnym. Co więcej, za dwa miesiące mają się odbyć wybory i wszystko wskazuje na to, że następnych już nie będzie. W tym ujęciu plany nastolatków nabierają zupełnie innego charakteru. A dodam jeszcze, że dotarcie do granicy jest czasem wyjątkowo trudne, lecz to samo jej przejście jest kluczowe, a raczej wybór sposobu przerzutu (a jest ich kilka i każdy ma inne wymagania). W dodatku łatwo tutaj zginąć lub trafić do tajnego więzienia. A czasem nawet musimy wybrać: nasze życie lub życie naszych przyjaciół. Przyznam się, że kilka razy musiałem na moment przerwać „zabawę”, żeby po prostu ochłonąć z emocji. To zresztą niesłychane, jak bardzo podczas rozgrywki te wszystkie zwykłe, kreskówkowe

postacie stają się dla nas realne. Coś nieprawdopodobnego.

Nie będę zdradzał więcej szczegółów gry. Powiem tylko jeszcze, że dla mnie numerem jeden w przygodówkach jest Life is Strange, potem pierwszy The Walking Dead, a trzecie miejsce od teraz zajmuje właśnie ten tytuł. Co istotne, sam wcale nie przepadam za przygodówkami, więc jeśli ty zaliczasz się do ich fanów, to jest to dla ciebie pozycja obowiązkowa. Zwłaszcza że w Road 96 można grać kilka razy i poza stałymi fragmentami wciąż odkrywać nowe elementy. Polecam. ▬

Dialogi często wymagają namysłu, bo konsekwencje odpowiedzi potrafią być ostateczne.

Między podrózkami odwiedzamy wiele lokacji, a na każdej z nich czeka nas coś nowego.



Tytuł zawiera wiele minigier, które na moment odrywają nas od ponurej rzeczywistości - czasem wręcz dosłownie odpływamy.

Oryginalna przygodówka w artystycznej oprawie, ze świetną fabułą i muzyką, z politycznym zacięciem - dzisiaj jak najbardziej na czasie.

88



✦ Złot fanów „Czarodziejki z księżycą” okazał się w tym roku nad wyraz udany.

Ys IX: Monstrum Nox

PC PS4 SWITCH

PRODUCENT Nihon Falcom Corp Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Dziewiąta część sagi jRPG Ys stawia kilka rzeczy na głowie - słynący z czerwonej czupryny bohater Adol Christin jest zmuszony ją przefarbować!

Co gorsza, niestrudzony obieżyświat, awanturnik i okazjonalny zbawca świata zostaje uwięziony - najpierw w lochu, a potem w mieście Balduq, którego nie może opuścić...

Najnowsza odsłona serii, której początki sięgają końca lat osiemdziesiątych, jest poniekąd celebrazją dotychczasowych przygód Adola. W czasie (na szczęście krótkiego, chociaż nieco nużącego) pobytu herosa w więzieniu (trafia do niego na początku gry, bo jest podejrzany)

✦ Ubocznym efektem posiadania magicznych supermocy są eksplozje w przeróżnych kolorach.



✦ Jeśli kiedyś spotkacie w lochach tajemniczą kobietę, to uciekajcie gdzie pieprz rośnie.

✦ Po latach obnoszenia się z ikonyczną czerwoną fryzurą lider Ich Troje postanowił spróbować czegoś innego.

zostaje przesłuchany - zdumienie władz budzi jego pech i skłonność do uczestnictwa w morskich katastrofach, jak również zaangażowanie w wydarzenia zmieniające bieg historii.

Ys IX to ciekawa gra, jednocześnie nowoczesna (system walki, projekty postaci i wrogów), jak i klasyczna czy wręcz archaiczna (elementy narracji pojawiają się jako napisy na czarnym tle). Przyznam, że po wszystkich cyberpunkowych i metanarracyjnych wodotryskach, jakich można było doświadczyć w Scarlet Nexus, początkowo ten szarobury świat gotyckiego miasta-więzienia mnie znużył, ale po jakimś czasie okazał się kojący dzięki swojej normalności.

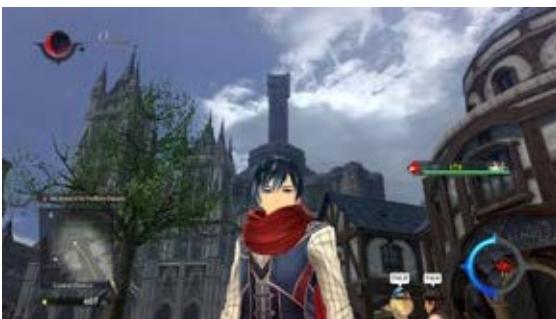
Trudno jednak powiedzieć, że to klasyczne fantasy - to wrażenie się kończy, gdy tajemnicza dziewczyna Aprilis sprowadza na Adola kłątwe.

Bohater przechodzi wówczas transformację w tytułowe monstrum, Szkarłatnego Króla, i zyskuje niezwykłą moc - zupełnie jakby był magiczną postacią z „Sailor Moon” albo innego anime; nawet jego ubiór zmienia się na bardzo szycowny i ekstrawagancki. Ceną za tę moc - to w końcu kłątwa - jest konieczność walki z potworami przybawającymi z innego wymiaru; te fragmenty gry utrzymane są w stylu „obrona wieży”. Adol nie jest sam - pod wpływem kławy znajdują się inni mieszkańcy miasta, którzy razem tworzą grupę o przeróżnych zdolnościach (latanie, chodzenie po ścianie, odkrywanie tajnych przejść). Gdy dołączają do drużyny gracza, można z nich skorzystać, co jest ważne zwłaszcza w czasie eksploatacji lochów znajdujących się pod miastem. Wiele ukrytych niespodzianek to zagadki - jak tam dotrzeć, jakich zdolności użyć? Nie brakuje dodatkowych misji, które można znaleźć na tablicy ogłoszeń w centrum. Trzeba tylko uważać, żeby którejs nie przegapić.

To, co jest interesujące, to wielkie i żywe miasto, oczywiście skrywane tajemnice (co mają wspólnego gigantyczne więzienie, podziemne lochy i kłątwa? Dlaczego stacjonuje tu tyle wojska?), które poznajemy dzięki kolejnym członkom nowej drużyny Adola i ich osobistym historiom. ■

84

■ Klasyczne jRPG akcji z (nieco) nowoczesnym twistem. Choć tło opowieści nie wydaje się zbyt ekscytujące, gra nadrabia atmosferą (muzyka!), interesującą galerią postaci i projektami potworów. Intrygująca odsłona serii z tradycjami, rozwijająca zmiany wprowadzone w poprzedniej części.



CHERNOBYLITE



PRODUCENT The Farm 51 Wersja PL: tak

■ Szymon Górąj

The Farm 51 już od pewnego czasu trzyma Chernobylite we wczesnym dostępie, pozwalając graczom zapoznać się z zaskakująco świeżym pomysłem jak na tak wyeksploatowany motyw, a już wkrótce wszyscy zagrają w jego pełną wersję. Kierujemy tu losami Igora, fizyka, który trzy dekady wcześniej stracił kontakt ze swoją narzeczoną. Po latach powraca wraz z najemnikami, by podjąć próbę odzyskania ukochanej.

Sekwencja z naszymi dwoma towarzyszami to swoisty prolog, w którym możemy aktywnie zapoznać się ze światem oraz poczuć stawkę tej gry. Zaraz po mocnym zwrocie akcji przechodzimy już do właściwej zabawy. Najważniejszym miejscem rozgrywki jest obrona przez Igora baza – w niej rozmawiamy z napotykanymi towarzyszami, budujemy ważne rzeczy oraz planujemy wypadki. Kluczowe są trzy pory dnia. Rankiem szykujemy się na misje dzięki teleportom zbudowanym z czarnobylitu, tajemniczego surowca czarnobylskiej

✦ Choć mieszkania i okolice są zbudowane dość schematycznie, tego typu design paradoksalnie ładnie idzie w parze z radziecką architekturą.



✦ W mało której grze zbieractwo jest tak ważne. Dzięki pozyskanym częściom czy surowcom możemy w ogromnym stopniu pomóc utrzymać zdrowie psychiczne i fizyczne – kompanów oraz nasze własne.

■ Outfit



Kluczowym elementem w trakcie misji jest zarządzanie ekwipunkiem.

Obejmuje to też zdolność przewidywania. Do części misji przyda się na przykład maska przeciwegazowa czy kombinezon antyradiacyjny.

zony. Następnie decydujemy, które zadania wykonywać samemu, a na jakie lepiej kogoś wysłać. Po południu wykonujemy zaplanowane misje, z kolei w godzinach wieczornych wszyscy wracają do bazy, po czym otrzymują podsumowanie wszystkich zadań oraz przydział racji żywnościowych.

Już sam ten opis daje nam pewne wyobrażenie, jak mocno tytuł gliwiczian wyróżnia się na tle S.T.A.L.K.E.R. czy serii Metro. Zamiast większej mapy – wiele mniejszych terenów wypełnionych wrogimi żołnierzami, stworami i pogodowymi anomaliami. Do tego masa survivalowych aspektów – na przykład w bazie z zebranych materiałów można tworzyć leki, wygodniejsze łóżka, amunicję czy oświetlenie. Zarządzamy również najemnymi stalkerami, tak by utrzymać ich przy życiu, w dobrym zdrowiu oraz ich lojalność. Kolejnym elementem wymagającym organizacji i strategii jest wspomniane rotowanie misjami.

Poza fabularnymi akcjami trzeba też zadbać o surowce czy apteczki. Nie wykonamy wszystkich misji sami, ale nie każdy najemnik nadaje się do danego zadania. Z drugiej strony – niedostatek pokarmu czy leków może być równie zabójczy. Decyzje, decyzje...

Same minimapy są na tyle różnorodne, że nie powinniśmy narzekać. Do tego po drodze do danego celu zawsze znajdziemy masę aktywności w postaci przeciwników czy fantów do zebrania. Przeszkadzać zaś mogą miejscami niewidzialne ściany tudzież marna SI. Technikalnia są zdecydowanie najłagodniejszym aspektem tej gry i z tym się trzeba liczyć. ■



■ Chernobylite nie jest tytułem pozbawionym wad, ale na dłuższą metę broni się klimatem i pomysłem na siebie. W 2022 roku wydajcie S.T.A.L.K.E.R. 2, a ta hybryda horroru, survivalu i gry akcji może znacząco umilić czas oczekiwania.



Tak wygląda arena, na której zaraz rozegra się bitwa. Bastion w połączeniu z obecnością łuczniczków sugerują użycie orłów jako lotnictwa.

Obóz uchodźców
Dojdź do porozumienia z Guerrikiem.
DZIENNIK ZADAŃ

MAPA M
BASTION CZARÓW B
CIELEZ PRZAKŁĘCZONY Shift E
TRZYŚCIE SIŁY DAWY I DAWY X

KING'S BOUNTY III



Dobra mapa podstawą gry. Ta jest imponująca.



Niekiedy po bitwie trafia się coś więcej niż złoto i mana.

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT 1C Entertainment Wersja PL: tak

Sir Haszak

Jeśli ktoś chce spotkać siostrę Płatki, przeprowadzić śledztwo w świecie fantasy, przy okazji tocząc znakomite bitwy, koniecznie powinien zainteresować się najnowszą produkcją 1C.

Od początku seria łączyła warstwę fabularną ze strategiczną. O ile jednak dotąd widok mapy był głównie strategiczny, o tyle teraz bardziej przypomina trójwymiarowe RPG, a dokładniej Wiedźmina 3. Co prawda świat nie jest tak otwarty, ale mamy obeliski skracające drogę, tablice informacyjne czasem mówiące o zleceniach i... siostrze Płatki. Nasz koń pojawia się

na gwizdnięcie, a jazda na nim nie jest prosta. Na początek wpakowałem się w kuchnię polową. Ledwo się z niej wydostałem. Potem przebiłem na koniu ścianę lasu i ratowałem się wczytaniem gry.

Poprzednie części serii od razu chwyciły gracza za gardło i nie pozwalały odejść od komputera. Było dużo możliwości, mnóstwo zadań, odkrywania świata i rzeczy do znalezienia. Tym razem jednak poczułem rozczarowanie. Na początku wizyty w Nostrii byłem niemal wyłącznie widz. Akcja rozkręciła się dopiero po dotarciu do pierwszego miasta. Na szczęście później było już tyle do roboty, że nie wiedziałem, w co ręce włożyć. Jedne zadania poboczne napędzały kolejne, więc trudno było wrócić do głównej osi narracji.



NIBY MAMY TYLKO WOJOWNIKA, CZARODZIEJKĘ I PALADYNKĘ DO WYBORU, ALE KAŻDA Z POSTACI DAJE DŁUGIE GODZINY ZABAWY!

Mimo to część fabularna nie należy do wybitnych. Choć niekiedy dwa zadania prowadzą w to samo miejsce i trzeba dokonywać wyborów formujących wartości bohatera, czuć sztuczność i niespójność narracyjną. Na przykład raz uratowałem sołtysa wraz z całą wsią. Chwilę później przyszedłem do niego w ramach innego zadania, a on potraktował mnie jak nieznanego.

W grze zdarzają się także zagadki logiczne. Twórcy zaznaczają, że proste,

■ Jeniec już pod strażą, ale dobry łowca nagród nie traci z oczu złotej skrzynki. I faktu, że strażnicy są do niej odwrócenie plecami.

i w zupełności się z nimi zgadzam. W jednej nie miałem pojęcia, o co chodzi, a mimo to znalazłem rozwiązanie.

Po starym cała kraina upstrzona jest beczkami, skrzynkami i skrytkami, których zawartość można spieniężyć w dowolnych sklepach. Żadna ścieżka nie skręca w las bez powodu. UWAGA, SPOILER: warto nawet zajrzeć za latrynę w posiadłości największego rabusia w okolicy miasta Marcella.

Ciekawie prezentuje się rozwój bohatera, gdzie rozwijamy po dwie

przeciwstawne wartości: finezję lub siłę i porządek lub chaos. Nagrodą za trzymanie się zasad są atrakcyjne premie wraz z rozwojem postaci. Są też konsekwencje: odmowa wykonania zadania, gdy nie jest zgodne z jej przekonaniami.

O ile część fabularna jest dobra, o tyle strategiczna jest już znakomita. Bitwy taktyczne rozgrywają się na mapie głównej, ale na ten czas jest ona dzielona na hekty. Mamy zasłony, przeszkody terenu, wzniesienia, czary rzucane przez bohaterów i umiejętności specjalne jednostek. Mimo że walczymy w podziale na tury, emocji nie brakuje. W dużej części za sprawą świetnej SI. Raz tylko zdarzyło mi się, że sojuszniczka kontrolująca orły - jednostki znakomite przeciw łucznikom zajmującym trudno dostępne pozycje - wytraciła je w bezsensownym ataku na piechotę.

W bogatym i barwnym świecie King's Bounty II odnajdzie się i miłośnicy samarytanin, i podstępny rzezimieszek. Dlatego nie wiem jak wy, ale ja wracam do śledztwa w Nostrii. ■

82

■ Gra wygląda zupełnie inaczej niż jedynka, ale fani bez trudu odnajdą znane elementy. Część fabularna jest dobra (kuleją nieco kolizje i spójność narracyjna), strategiczna świetna, co razem daje świat wciągający na długie godziny.



■ W wiosce doszło do niewielkiego nieporozumienia, które dało się rozwiązać tylko za pomocą księgi czarów i kilku oddziałów piechoty.



Necromunda Hired Gun

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Stream on Studio Wersja PL: tak

Szymon Górąj

Necromunda. Planeta zdobyta w trakcie Wielkiej Krucjaty przez wierne legiony Imperatora. Industrialny horror, warstwy miast budowane jedna na drugiej tak, że nie widać nieba. A w tej zatrutej krainie władzę sprawują gangi, utrzymując rodzaj uporządkowanego chaosu. To właśnie tutaj została podjęta kolejna próba stworzenia udanej gry akcji w uniwersum Warhammera 40,000.

Po szybkim wyborze postaci czym prędzej wchodzimy w buty łowcy nagród. Nieudana akcja wrzuca go w wir intryg, które zagrażają relatywnemu porządkowi tego

✦ Interakcje z NPC to jedynie pretekst, by pchać fabułę do przodu w przestojach pomiędzy wątkiem głównym i miernymi questami opcjonalnymi. Jedynie obecny poniżej Kal Jericho bywa nieco intrygujący.

chaotycznego świata. Od pewnej śmierci ratuje nas najemnik Kal Jericho - postać dobrze znana fanom uniwersum - proponując układ mogący uczynić go bogaczem lub wpędzić do grobu.

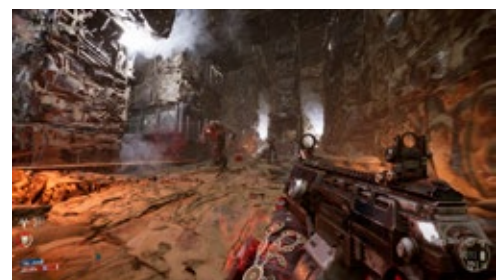
I tak zaczyna się dynamiczna rozwalka w pokręconych, mrocznych czeluściach eklektycznego miasta-ula. Rzeczywistość Necromundy naszkicowana jest perfekcyjnie, a klimat można przebijać blasterem. Hubem jest dla nas Martyr's End, swoista tawerna, w której zbieramy siły, rozmawiamy z sojusznikami i wybieramy misję. W walce używamy różnych rodzajów broni, potężnych wszczepów czy zwiększającego mobilność haka, a nasz pies odwraca uwagę wroga, ale potrafi też ostro pokąsać, w dodatku jego ciało możemy ulepszać tak jak nasze. Twarde, bezlitosne środowisko największych mętów galaktyki, zero ratowania świata, metalowa muzyka, a na polu bitwy tylko my i niezwykle pomocny czworonóg. Co może pójść nie tak?

To proste: realizacja. Dość szybko bowiem natykamy się na masę problemów. O ile średniawą fabułę dałoby się przełknąć przy wciągającej rozgrywce, o tyle masę innych problemów już nie.

✦ Fabularnie Necromunda jest chyba najmniej warhammerowym zakątkiem z tegoż uniwersum, a sama rozgrywka tego nie zmienia. Gdyby nie okazjne nazwy czy architektura, moglibyśmy po prostu wziąć całość za zwykłe dark space fantasy.

Widać inspiracje wieloma hitami ostatnich lat, na czele z Doom Eternal czy Borderlands. Szkopuł w tym, że robotę nieraz wykonano po łebkach. Przykładowo zamiast udawać loot shooter, mnożąc bez sensu rodzaje pukawek, można było skupić się na poprawieniu „czucia” danej broni przy wystrzale. Nie od rzeczy byłoby także dopracowanie do bólu generycznych misji pobocznych. Mamy tu masę eksperymentów, ale niewiele z nich ukończono.

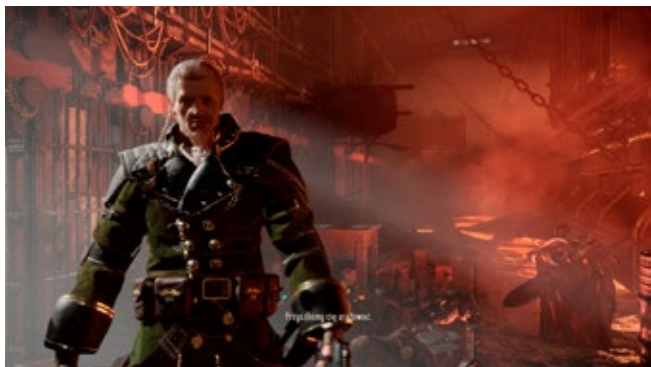
Najgorsze w Necromunda: Hired Gun są technikalnia. Chwilami można odnieść wrażenie, że gramy w najlepszym razie w tytuł we wczesnym dostępie. Zabawę psują kiepskiej jakości animacje egzekucji, spadki wydajności i masa bugów, w tym zmuszających do powrotu do punktu kontrolnego (na przykład zaklinowanie się naszej postaci w schodach lub bossa w... ścianie). ■



✦ Nasza mobilność, uzbrojenie, a nade wszystko egzekucje niczym z nowszych Doomów sprawiają, że dopiero na najwyższych poziomach trudności pocujemy wyzwanie. Choć czasem spocimy się przy bossach-gąbkach na kule.

64

■ Necromunda: Hired Gun jest niczym kłębny krewny, który chwilę po oczarowaniu swym urokiem osobistym potrafi tak znieważyć, że aż nam w piętę pójdzie. Koncept był niesamowity i przyciągający, lecz jego potencjał został wykorzystany zaledwie częściowo.



■ Tonące w półmroku groty stwarzają atmosferę wyobcowania. W ciemności często ukryte są dodatkowe przejścia.



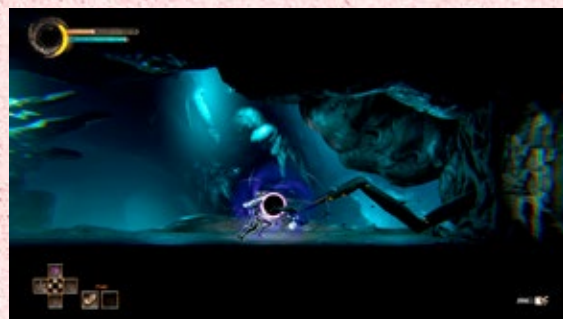
G R I M E

■ PC ■ MAC

■ PRODUCENT Clover Bite **Wersja PL:** tak

■ User Jama

■ Z tym łapskiem lepiej nie przybijać piątki, potrafi atakować na znaczną odległość, dlatego najlepsza będzie absorpcja.



Jeśli zastanawiasz się, czemu bohater ma zamiast głowy coś w rodzaju kompaktowej czarnej dziury, to dlatego że jest ona filarem mechaniki gry. Zamiast tradycyjnie zabijać przeciwników bronią, możemy ich wchłaniać, dzięki czemu z biegiem czasu zyskujemy nowe umiejętności, ale jest haczyk.

Grime jest energetycznym koktajlem, którego główne składniki pochodzą z platformówek oraz RPG. Poruszamy się w mrocznych jaskiniach, pełnych fantastycznych form i zamieszkałych przez dziwne, wynaturzone stwory. Są tu amfory z rękami, wychodzące z gołej skały wielkie łapska, monstra przypominające wielkie ziemniaki z nóżkami. Tło jest ukazane w trzech wymiarach, ale poruszamy się tylko w 2D, przeskakując na półki, nad kolcami czy odkrywając ukryte zakamarki. Wizualnie prezentuje się to naprawdę świetnie, a wrażenia potęgują gęsty podkład muzyczny oraz mięsiste odgłosy przy rozwalaniu przeciwników i przedmiotów.

■ Powrót



Monolity, przy których odradzamy się po śmierci – dzięki czemu nie musimy zaczynać gry zupełnie od początku. Bestie postarają się, byśmy szybko i często wracali w takie miejsce.

Choć gra na pierwszy rzut oka wygląda na czysto zręcznościową, jest w niej również wyraźny element RPG, z zastrzeżeniem, że drużyna składa się wyłącznie z jednego osobnika. Mamy dostęp do mapy, a wraz z nabieraniem doświadczenia w walce możemy podkręcać pięć statystyk głównych postaci. Te z kolei potrzebne są do władania nowymi rodzajami broni. Mechanika walki umożliwia dwa rodzaje ataków – szybki i mocny. Zbierając różne przedmioty, rozszerzamy nasze możliwości na przykład o rzucane gwoździaki czy tymczasową ochronę przed uderzeniami. Jest to o tyle fajne, że daje kilka stopni swobody w podejściu do likwidowania bossów.

Mamy też do dyspozycji wspomniane na wstępie wchłanianie, z którym jest jak z rosyjską ruletką. Żeby wchłonąć przeciwnika, musimy idealnie przed atakiem wcisnąć odpowiedni klawisz. Nieudany manewr kończy się przyjęciem pełnego uderzenia na klatkę, a często i następnych, jeśli przeciwników jest więcej. Natomiast udany nie tylko

załatwia wroga, ale też nabija słupek, który po napełnieniu poprawia nasze zdrowie. A zdrowie w Grime jest najdroższą walutą. O ile stamina zwana tu siłą odnawia się z czasem, o tyle zdrowie samo z siebie ani drgnie. Śmierć skutkuje cofnięciem do ostatniego checkpointu, a z reguły oznacza to szmat drogi do powtórnej przejścia.

Umrzemy z całą pewnością wielokrotnie, ale za każdym razem wracamy mądrzejsi o doświadczenia z ostatniej rozgrywki, lepiej uzbrojeni dzięki znalezionym przedmiotom, często odkrywając nowe przejścia i nowe miejsca. Właśnie to chyba sprawia, że gra jest wciągająca i że zamiast rzucić ją w diabły, po raz enty podejmujemy wyzwanie. ■

79

■ Platformówka z elementami RPG, która traktuje gracza bez pobłażania. Żeby rosnąć w siłę i rozwijać postać, trzeba ryzykować, ale z głową, dokonując absorpcji. A to z kolei wystawi gracza na srogą próbę zręczności, cierpliwości i determinacji.



Kochani rodzice, na kolonii bardzo mi się podoba, regularnie myję nogi, tylko ciągle nam każą rozwiązywać zagadki logiczne...

NEMEZIS: MYSTERIOUS JOURNEY III



PRODUCENT Detalion Games **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

Kiedyś to były czasy, dziś nie ma czasów... Pamiętacie, kiedy pojawiło się takie cudo jak CD-ROM i nagle nie wiadomo było, co z nim robić? Twórcy zaczęli zapychać płyty animacjami 3D, które po latach wyglądają zwykle koszmarnie, za pojemnością nie zawsze bowiem szedł talent reżysera czy scenarzysty.

Ale pojawiły się też tytuły, które z tych trójwymiarowych renderów wyciskały magię. Taka była seria Myst, wyprawa do zagadkowego świata pełnego sekretów. Z inspiracji przygodowym hitem powstała polska seria Schizm; pierwsza część (z podtytułem Mysterious Journey) wyszła w roku 2001, a sequel (Chameloën) w 2003 roku. Mijały lata, gry się zmieniały; przygodówki z elementami zagadek logicznych nie wymarły, ale znalazły sobie wygodną niszę (można tam znaleźć cuda, ale i porażki w stylu System 13). Ale czy można wejść trzeci raz do tej samej rzeki? Okazuje się, że jak najbardziej.

Gra nie nosi już tytułu Schizm (podobno poszło o prawa do



...siedzą tu jakieś typy, trochę nieruchawe, i coś tam gadają, ale czego chcą, to już nie mówią, to ja wracam do tych zagadek...

Teleport



Fantastyczny koncept teleportacji jest wyzwaniem nie tylko technicznym, ale i etycznym – kto właściwie się przenosi, człowiek czy jego kopia, i co dzieje się z oryginałem?

marki), ale podtytuł Mysterious Journey, rzymska trójka i lista płac (choć brakuje scenarzysty, australijskiego pisarza, zastąpionego pisarzem polskim, co jako polski pisarz popieram) nie pozostawiają wątpliwości. W pierwszej części świat przedstawiony był za pomocą prerenderowanych panoram w trzystu sześćdziesięciu stopniach, druga korzystała z silnika 3D przypominającego Quake'a. Teza, antyteza i synteza. Nemezis to uczta dla oka każdego fana retro - w pełni trójwymiarowy świat utrzymany we wspaniałej estetyce pradawnej, renderowanej grafiki, pochodzącej z czasów, gdy największą radością dla autorów było stworzenie miedzianej rurki i zbudowanie wokół niej całej stylistyki. W czasach CD-ROM robiło to na mnie wielkie wrażenie, więc i teraz odczułem pewne wzruszenie: wygląda jak dawniej, ale rusza się jak dziś.

Podobnie jak w pierwszej części sterujemy dwójką postaci. Tym razem to para turystów, którzy skusili się na egzotyczną wycieczkę w obcym świecie. Jednak po drugiej stronie teleportu zamiast obiecanego hotelu znajdują dziwne struktury i jeszcze dziwniejszych ludzi... W dodatku są rozdzieleni i aby iść dalej, muszą rozwiązywać zagadki logiczne wkomponowane w tkankę świata. Lubicie kołowrotki, lasery i inne bajery? To pokochacie Nemezis.

Kiedyś to były czasy, dziś nie ma czasów... Kto dziś ma czas na trudne zagadki? Dla wszystkich niecierpliwych gra oferuje tryb z podpowiedziami; w sumie rozwiązanie zagadki z małym hintem jest zawsze lepsze niż obejrzenie solucji na YouTube. A kto się czuje na siłach, może zmierzyć się ze światem Nemezis na surowo i bez trzymanki. ▬



- Wyprawa do świata utrzymanego w nieoczywistej estetyce retro, niezłe wyważone zachowanie klasycznego klimatu i implementacja nowoczesnych rozwiązań.
- Zagadki logiczne są logiczne, choć czasem wydaje się, że trzeba działać na chybił trafił i wyciągać wnioski z porażki.

HALL OF FAME

NA PIERWSZY RZUT OKA SYSTEM SHOCK PRZYPOMINAŁ KOLEJNY KLON DOOMA. ALE BARDZO SZYBKO OKAZYWAŁO SIĘ, ŻE TO TYLKO POZORY.

”



48 NBA Live 98 już w jej czasach określano jako najlepszą część koszykarskiej serii, zaś po latach nasz sportowy spec uznaje ją wręcz za Najlepszą Grę na Świecie!



54 Na konsoli NES zrodziły się istniejące do dzisiaj wielkie japońskie serie. Wśród nich Legend of Zelda. Początki wydawały się skromne, ale wszystkie najważniejsze elementy rozrywki były już obecne w pierwszej części.



70 W połowie lat dziewięćdziesiątych gry wideo korzystały coraz odważniej z „dorosłych” tematów, opowiadając o rzeczach, jakie jeszcze kilka lat wcześniej były nie do pomyslenia. Na przykład o starciu hakera z kobietą-komputerem.



62 Castlevania, gotyckie uniesienie wpisane krewi w elektroniczną rozrywkę. I tak od lat osiemdziesiątych zaczęło się zonglowanie utartymi motywami: kły, księżyc w pełni, krew, krucyfiks i woda święcona.

NBA Li



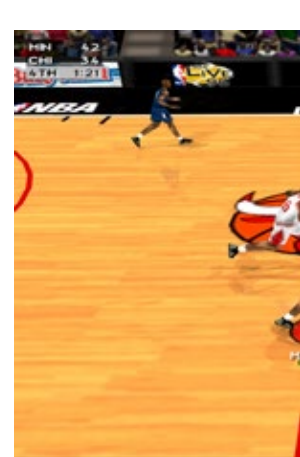
we 98

NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE

Nie da się mówić o dorastaniu w Polsce w latach pięćdziesiątych bez wspomnienia o boomerze na NBA. W czasach, gdy niemal każdy nastolatek znał latających nad obręczą herosów lepiej niż bohaterów szkolnych lektur, NBA Live 98 jawiła się nie tylko jako Najlepsza Gra na Świecie, ale też portal do cudownego świata.

■ Bazyl





Minnesota z czasów Marbury'ego, Garnetta i Gugliotti była drużyną, której trudno było nie lubić.

Mece Knicks z Heat służyły z zaciętości i... nudy, gdyż oba zespoły stawiały na twardą defensywę.

Oczywiście nie była to pierwsza produkcja

mogąca się pochwalić oficjalną licencją NBA. Samo Electronic Arts miało na koncie już kilka takich tytułów. Koszykówka była bowiem wysoko na liście priorytetów firmy. Tej samej, na której piłka nożna wypadła poza margines, bo uważano, że nikt o zdrowych zmysłach nie kupi gry o jakimś soccerze. W konsekwencji walka o powstanie pierwszej Fify trwała latami (pisałem o tym w Pixelu #26), podczas gdy pudełka z logo największego koszykarskiego cyrku świata trafiły na półki już w 1989 roku. Była to produkcja o dosyć barokowym tytule: Lakers versus Celtics and the NBA Playoffs. W ciągu kolejnych trzech lat wydano dwie kontynuacje, tytułami nawiązujące do finałów Bulls - Lakers oraz Bulls - Trail Blazers. Wszystkie trzy gry oferowały prawdziwe drużyny wypełnione cyfrowymi wersjami gwiazd NBA. Widać było także dążenie do tego, by rozgrywane na monitorze mecze przypominały transmisję telewizyjną.

HEJ, HEJ, TU NBA (LIVE)

Tytuł kolejnej koszykówki od EA nie przypominał już długością pełnego nazwiska Dikembe Mutombo. W 1993 roku gracze zamiast czegoś w stylu „Bulls versus Suns and the NBA Playoffs i fantastyczna emancypacja pewnej Harley Quinn” dostali NBA Showdown. W międzyczasie powołano do życia EA Sports, więc kibice basketu po raz pierwszy mieli okazję usłyszeć ikoniczne dziś „It's in the game”. Zabawa w odchudzanie tytułu najwyraźniej trafiła na podatny grunt, gdyż następna odsłona koszykówki od Elektroników nazywała się jeszcze krócej. Była to NBA Live 95, czyli premierowa odsłona trwającej do dziś serii. Oparto ją na zmodyfikowanym silniku Fify International Soccer, co wydaje się całkiem zabawne, biorąc pod uwagę wspomniane podejście władz firmy do piłki nożnej.

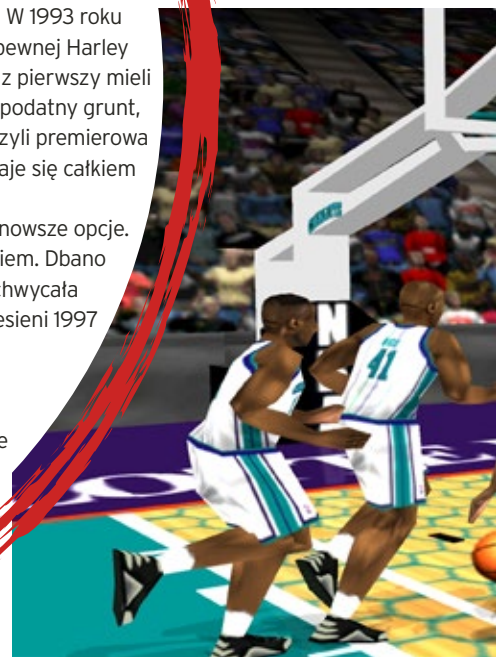
W kolejnych latach tytuł NBA Live pozostawał, a zmieniano tylko numerek. Dochodziły także coraz nowsze opcje. Mogliśmy więc zmontować własną drużynę czy śmigać po boisku zrobionym przez siebie zawodnikiem. Dbało też, by gry wykorzystywały pełną moc dostępnego w danej chwili sprzętu, więc seria zawsze zachwycała grafiką i niezbyt subtelnie sugerowała, by zainwestować w lepszy komputer. I tak dochodzimy do jesieni 1997 roku, kiedy to na świat przyszła nasza dzisiejsza bohaterka: NBA Live 98.

MAGIA KOSZYKÓWKI

Wprawdzie teoretycznie produkcja pod tym tytułem pojawiła się w sklepach już latem, ale ukazały się wówczas wersje na Segę Genesis i SNES, które technologicznie zakotwiczone były w epoce kosza łupanego. Z perspektywy czasu można dostrzec tu zapowiedź tego, jak EA Sports miało w przyszłości traktować niektóre platformy, ale wtedy nie zwracano sobie głowy złowieszczymi omenami. Skupiano się za to na wychwalaniu gry.



Składy prezentowane były w formie kart zawodników, czyli obiektu wczesniej tabunów fanów kosza.





NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE



nba live 98 .HALL OF FAME 🏆



A jak ją chwalono?

Choćby tak jak w Secret Service, gdzie recenzja kończyła się niepozostawiającym złudzeń stwierdzeniem: „Rewelka, przełom, absolutny hit”. Ten entuzjazm podzielano także w innych pismach. I trudno się dziwić, ponieważ NBA Live 98 już chwilę po pierwszym włączeniu wgniałała w fotel i faszerowała koszykarską magią niczym Morfeusz kolorowymi tabletkami. Na wejście dostawaliśmy bowiem intro z efektownym montażem akcji z meczów NBA. Nie było to może nic odkrywczego, gdyż EA podobny myk stosowało od samego początku serii, ale wstęp i tak wypadł fantastycznie. Nowością było za to niesamowicie schludne i przejrzyste menu z wersji na PC, w którym na zmianę pojawiało się pięć koszykarskich gwiazd: Mitch Ritchmond, Tim Hardaway, Christian Laettner, Joe Dumars i Larry Johnson. Towarzystwo im ciekawostki o lidze i zawodnikach, dzięki czemu można było spędzić w menu trochę czasu, by poszerzyć swoją wiedzę o NBA. Podejrzewam, że zabrzmi to jak biadolenie w stylu: „dziś nie ma czasów”, ale naprawdę lubiłem, gdy gry sportowe potrafiły zaskakiwać już na poziomie menu, zamiast co roku kopiować te same rozwiązania, zmieniając wyłącznie tło i ozdobniki. Oczywiście takie eksperymenty czasem kończyły się niepowodzeniem, ale nie w przypadku NBA Live 98. Tam wymyślono nawet, jak uatrakcyjnić pojawiające się komunikaty. Otóż dorzucano do nich ponad sto różnych zdjęć cheerleaderek. To były jednak tylko dodatki. Najciekawiej robiło się, gdy przechodziliśmy do dania głównego, czyli meczu.

NBA ACTION

EA Sports zawsze dbało, by produkcje z tym szyldem wyznaczały graficzne trendy. Nie inaczej było i tym razem. Szczególnie że NBA Live 98 to pierwsza odsłona cyklu, która wykorzystywała potęgę akceleratorów. Jeśli więc dysponowaliśmy mocnym sprzętem, to hasając po parkietach, podziwialiśmy najlepsze widoki, jakie w 1997 roku mogły zapewnić gry. Zadbano także o wierny wygląd hal, więc fani mogli docenić takie smaczki jak charakterystycznie pomalowana trumna w Charlotte Coliseum. Realizmu dodawał także komentarz Verne'a Lundquista oraz zapowiedzi i podsumowania, które wygłaszał znany i lubiany Ernie Johnson. Co ważne, odwzorowano także twarze niemal wszystkich zawodników, dzięki czemu na pierwszy rzut oka rozpoznawało się nie tylko ligowych wymiataczy, ale nawet gości przyspawanych do ławki rezerwowych. Świetnie wypadł także ruch koszykarzy, który był bardzo naturalny, gdyż EA robiło coraz lepszy użytek z technologii motion capture. Oczywiście ponownie można było zrobić własnego zawodnika lub drużynę. Sam chętnie korzystałem z tej opcji, przedstawiając siebie jako fenomenalnie rzucającego za trzy centra. W ten sposób brutalnie zakłamywałem rzeczywistość i przez przypadek wywróżyłem, w jakim kierunku ewoluować będzie najlepsza koszykarska liga świata. NBA Live 98 górowała nad konkurencją także dzięki znacznemu urozmaiceniu prowadzenia piłki oraz możliwości kierowania podania do konkretnego zawodnika. Jedyny mankament był taki, że przez zatrzęsienie nowych opcji graczom zaczęło brakować palców, by ogarnąć wszystkie funkcyjne klawisze. Dla odmiany tylko dwa przyciski były potrzebne, by bawić się w nowym trybie gry, czyli konkursie rzutów za trzy, który był bardzo miłym dodatkiem.

Do wszystkich tych obiektywnych zalet wypada dodać coś, co sprawiało, że dla przeciętnego polskiego dziecka (czyli na przykład dla mnie) NBA Live 98 była niczym Święty Graal i Bursztynowa Komnata w jednym. W czasach, gdy największym problemem nastolatka było to, czy kieszonkowe wydać na Magic Basketball, czy Pro Basket, gra umożliwiała niemal dotknięcie mitycznego świata, dla którego zarywało się noce, oglądając w telewizji finały NBA. W dodatku pecety oraz PlayStation zaczynały coraz śmielej wkraczać pod polskie strzechy, dzięki czemu w NBA Live 98 miało okazję pograć znacznie więcej osób niż w jej poprzedniczki.



❖ Ciekawe, czy w Charlotte wiedzieli, że przez moment pół Polski chodziło w czapczkach Hornets?

❖ Damon Stoudamire był pierwszą gwiazdą utworzonych w 1995 roku Raptors.



➤ Twarze zawodników można rozpoznać bez problemu, chociaż przez brak animacji wyglądają nieco upiornie.



JEGO POWIETRZNA NIEOBECNOŚĆ

Niestety w tej pękatej beczce miodu kryła się łyżka dziegci. Mianowicie w grze byli wszyscy zawodnicy NBA oprócz najlepszego - Michaela Jordana. W jego miejscu w składzie Bulls figurował niejaki Roster Player, któremu zaaplikowano umiejętności przypominające te MJ oraz twarz przypominającą bardzo zdziwionego kundla. Był to bolesny brak, ale na pewno nie niespodzianka, gdyż już w poprzednich edycjach zabrakło Jego Powietrznej Wysokości. Problemy bywały także z Charlesem Barkleyem, ale z nim udało się jakoś dogadać, więc w NBA Live 98 mogliśmy podziwiać wirtualną wersję złotoustego power forwarda. A dlaczego zabrakło Jordana? Otóż wymiksował się on z umowy, na mocy której dysponowano prawami do wizerunku zawodników. Oznaczało to, że jeśli chciało się mieć cyfrowego Michaela, to trzeba było negocjować z nim osobny kontrakt i sięgnąć głębiej do kieszeni. Oczywiście szybko powstały fanowskie patche podmieniające Roster Playera na najlepszego koszykarza w dziejach.

I'M BACK

Mimo braku Michaela NBA Live 98 udowodniała, że EA Sports jest królem cyfrowej koszykówki. Następne lata zdawały się to potwierdzać. Kolejne odsłony, nawet jeśli nie były takimi przełomami jak Najlepsza Gra na Świecie, wносиły coś ciekawego do serii. Warto wspomnieć choćby NBA Live 2000, gdyż w niej w końcu pojawił się Michael Jordan, czy NBA Live 2005 dorzucającej konkurs wsadów. Wszystko szło więc gładko, ale w końcu EA Sports zaczęło cierpieć na chroniczny brak nowych pomysłów. A to oznaczało starą, dobrą i sprawdzoną w działaniu zabawę w odgrzewanie kotleta. Na taki błąd nie było miejsca, gdyż okazało się, że NBA Live wyrósł groźny konkurent w postaci NBA 2K.

W dodatku EA zachowywało się, jakby chciało pomóc rywalowi. Otóż po NBA Live 08 zrezygnowano z wydawania wersji na pecety, czyli opuszczono rynek, na którym seria firmy z Redwood City była dotąd monopolistą. 2K wykorzystało to i szybko wypełniło



➤ Zawodnicy mieli w repertuarze kilkanaście różnych animacji wsadów i layupów.

NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE

SHOT
29

33.5

powstała luka. Pół biedy, jeśli dzięki temu EA Sports rządzący na konsolach, jednak także tam nie było różowo. NBA Live 09 i 10 zbierały niezłe, ale dalekie od zachwyty recenzje. Postanowiono więc na terapię wstrząsową i przemianowano serię na NBA Elite.

ELEKTRONICY NIE POTRAFIĄ SKAKAĆ?

Ten manewr musiał potężnie wkurzyć koszykarskich bogów, gdyż nowy twór EA Sports prawdopodobnie okazał się przeklęty. NBA Elite miało zrewolucjonizować serię, między innymi całkowicie zmieniając sterowanie. Problem w tym, że zespół dostał na stworzenie wszystkiego od podstaw zaledwie rok. Do graczy trafiła wprawdzie wersja mobilna, ale premiery na Xboxa 360 i PS3 wciąż przesuwano. W końcu poddano się i pod naporem bugów uznano, że gry lepiej nie pokazywać światu. Co ciekawe, projekt ostrzelano na ostatniej prostej i jak się okazało, zdążono wyprodukować pewną liczbę kopii NBA Elite 11 na PS3. Oficjalnie egzemplarze te nigdy nie trafiły do sklepów, ale co jakiś czas wypływają na aukcjach, osiągając zawrotne ceny. Choćby w lipcu 2021 roku sprzedano takiego białego kruka za 4,4 tysięcy euro.

Po tym fiasku w EA zdecydowano zmienić studio pracujące nad serią. Zadanie to powierzono EA Tiburon, ale los się nie odmienił i drugi rok z rzędu EA Sports nie zdołało wydać gry o NBA. Skoro eksperyment pod kryptonimem „Elite” się nie powiódł, podjęto decyzję, by przeprosić się ze starą nazwą. Niestety koszykarscy bogowie nie dali się przebłagać i NBA Live 13 podzieliła los poprzedniczek. Andrew Wilson, czyli obecny CEO całego Electronic Arts, a wówczas wiceprezes EA Sports, zapewniał, że firma zdecydowała się poświęcić dodatkowy rok, żeby wydać znakomitą grę. Czy się udało? Cóż, NBA Live 14 trafiła do sklepów, co – biorąc pod uwagę przeboje z wcześniejszymi częściami – można uznać za pewien sukces. Niestety nie oznaczało to, że zła passa dobiegła końca.

Zarówno NBA Live 14, jak i kolejne koszykówki od EA dostawały słabe recenzje lub lądowały w koszu ze skutecznością godną Stephena Curry'ego. Taki los spotkał NBA Live 2017 oraz NBA Live 2020. Anulowanie tej ostatniej

➤ Konkurs rzutów za trzy zadebiutował w NBA Live 98 i został nieodłącznym elementem serii.

➤ W każdym spotkaniu włosy Rodmana przybierały inny kolor, ale na tatuaże Dennis musiał poczekać do NBA Live 99.

➤ Nagrania z meczów można było podziwiać nie tylko w intro, ale też podczas przerw meczów.

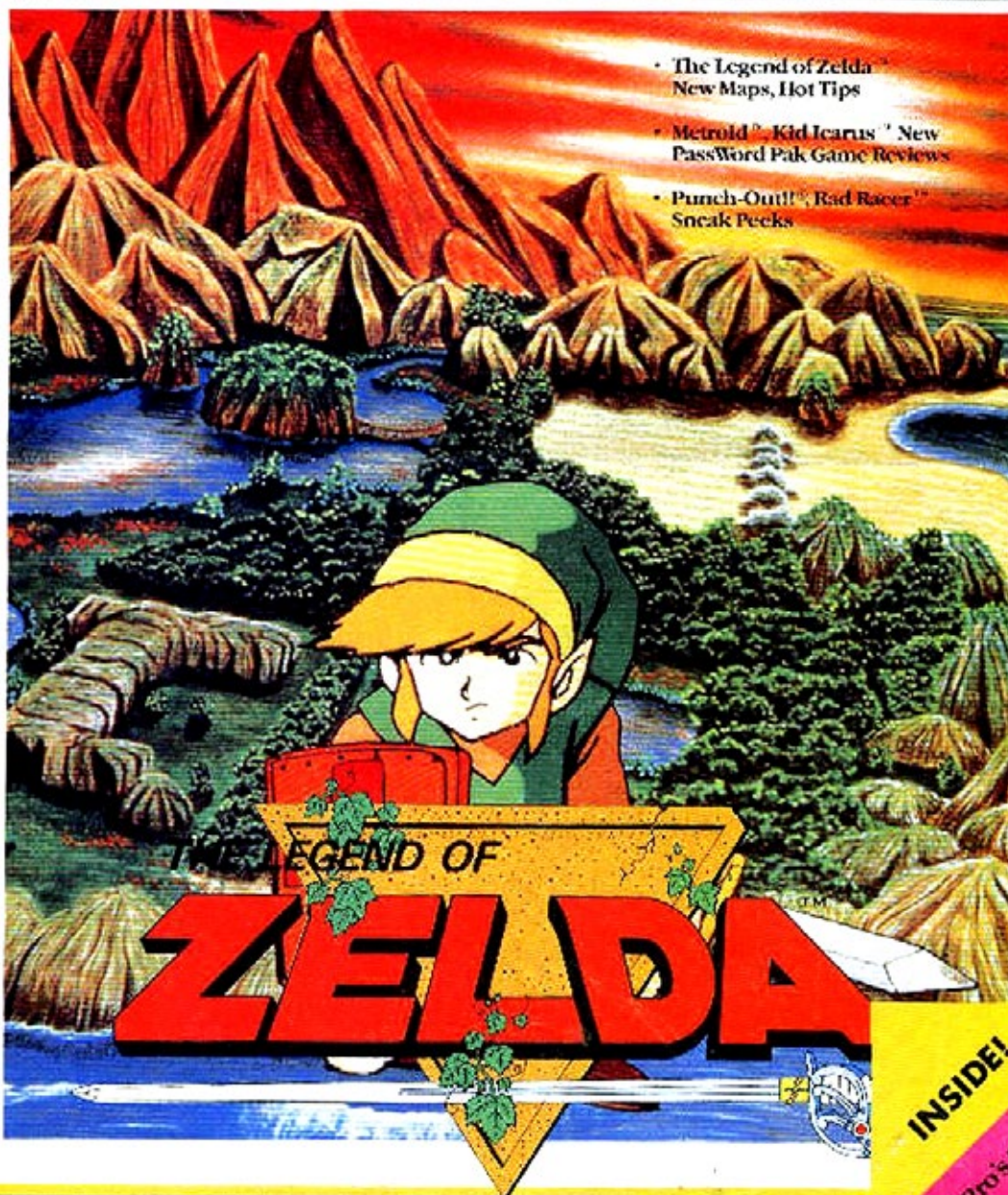
Andrew Wilson tłumaczył chęcią dopracowania wersji na next-geny, tyle że edycja z numerkiem 21 także nie trafiła do graczy. Od premiery ostatniego NBA Live minęły więc już trzy lata i pozostaje mieć nadzieję, że czas ten został dobrze wykorzystany. Warto kibicować koszykarskiej serii EA Sports choćby dlatego, że tylko poważna konkurencja sprawi, że 2K będzie musiało zakasać rękawy i zerwać z praktyką wydawania co roku niemal tej samej gry. Dla pewności Elektronicy mogliby też zainwestować w szamana, by pomógł przełamać klątwę. A może wystarczy, że pograją w NBA Live 98, żeby przypomnieć sobie, że przecież potrafili przenieść na monitory magię koszykówki? 🏀



N I N T E N D O FUN CLUB NEWS

Vol. 1 No. 3

Fall 1987



ZELDA

początek podróży

Przygoda! Groźne potwory! Księżniczka w opałach! Przybywajcie, herosi, z bliska i daleka, aby podjąć wyzwanie! Ile razy słyszeliśmy podobne słowa? Niektórym wydaje się, że już chyba trochę za dużo – no bo ileż razy można ratować omdlewającą damę i królestwo przed smutnym końcem? [tylko nie pytajcie o to Mariana, mógłby się zdenerwować].

■ Paweł Gawlikowski

Kiedyś to było, a teraz to nie ma – te słowa sprawdzają się, kiedy wsiądziemy do wehikułu czasu i przeniesiemy się do 1986 roku do Japonii. Wtedy to zadebiutowało w tym kraju dodatkowe akcesorium do Famicoma (Family Computer, czyli oryginalny, japoński NES).

Dlaczego to takie ważne? Bo bez Famicom Disk System nie można byłoby zapisywać stanu gry. „Jak to?” – zapytacie. „Przecież wiele tytułów na NES miało możliwość zapisu

■ Przygodę zaczynaliśmy jedynie z tarczą – żeby zdobyć miecz, trzeba było pofatygować się do pobliskiej jaskini.

i odczytu postępów w grze”. To prawda, ale technika pozwalająca na niedrogi zaimplementowanie tej funkcji została wprowadzona dopiero półtora roku później, kiedy zamontowano w kartridżach dodatkową baterię.

W tych czasach każdy komputer, szczególnie rodzinny, musiał mieć stację dysków, dlatego Nintendo wypuściło niezbyt drogi sprzęt wykorzystujący tanie nośniki. A że można było na nich zmieścić więcej zawartości niż na bardzo drogich kościach pamięci – tym lepiej dla gier i graczy.

■ Dziadek przekazujący broń, wypowiadający słowa o niebezpieczeństwie, stał się postacią kultową.



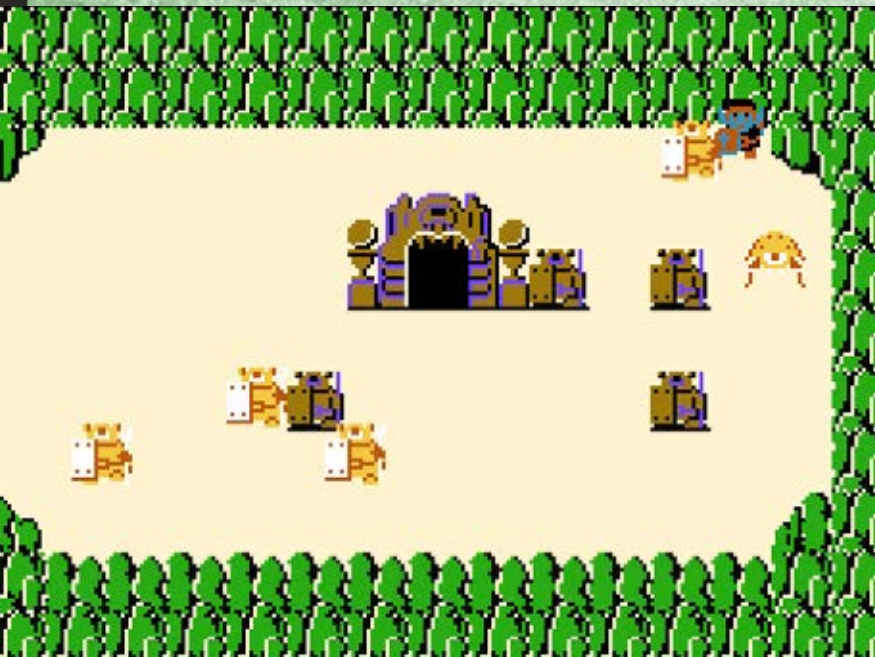
Wraz z premierą NES ukazało się kilka tytułów dostępnych wcześniej na kartridżach, ale gwoździem programu było...

THE LEGEND OF ZELDA (ZELDA NO DENSETSU)

Powiedzieć, że dzisiejsze gry action adventure i JRPG zawdzięczają większość rozwiązań Zeldzie, to jak nic nie powiedzieć. Shigeru Miyamoto,

■ Urządzenie słusznie budzące wielkie emocje w 1986 roku: Famicom Disk System. Dyskietki pozwalały na zapis stanu gry, a do tego były tańszą alternatywą dla kartridżów. Docenili to również piraci.





✚ Liczba przeciwników bywała często zbyt duża – może słyszano już o balansowaniu rozgrywki, ale za bardzo się tym nie przejmowano.

✚ Prawdopodobnie pierwsza reklama Zeldy, jaka ukazała się w druku. Zwróćcie uwagę na różnice w wyglądzie Linka i księżniczki w porównaniu do kolejnych części.

opromieniony sławą twórcy Donkey Kong i Super Mario Bros., nie wspominając o Excitebike, postanowił stworzyć tytuł, jakiego jeszcze nie było. Za pierwszą grę przygodowo-zręcznościową (jak się je kiedyś wdzięcznie nazywało) uchodzi Adventure (1980), wydana na Atari VCS (w „Ready Player One” Spielberga odgrywała istotną rolę). Polegała ona na tym, aby przenieść przedmiot lub otworzyć drzwi kluczem, starając się jednocześnie przeciwstawić czyhajacym potworom. Prawie natychmiast pojawiły się inne produkcje wykorzystujące podobny schemat, spośród

**GRACZE ZOSTALI ZASKOCZENI SKALĄ PRZYGODY.
A KIEDY WYDAWAŁO SIĘ, ŻE TO JUŻ KONIEC,
ROZPOCZYNAŁ SIĘ DRUGI ETAP, JESZCZE BARDZIEJ
SKOMPLIKOWANY NIŻ PIERWSZY.**

których najbardziej znana jest seria Swordquest. Wszystkie te tytuły miały potencjał, jednak brakowało im czegoś, co przyciągnęłoby tłumy graczy, nie wspominając o oprawie graficznej czy muzycznej, która co prawda wyciskała z Atari siódme poty, ale nie było tam wiele do wyciskania.

Dopiero wspomniany już Shigeru Miyamoto wraz z Takashim Tezuka stworzyli tytuł oparty na podobnych założeniach, który miał „to coś”. Obecnie uważa się go za jedną z dzieł najważniejszych gier w historii elektronicznej rozrywki. I pomyśleć, że pierwszym pomysłem Wielkiego N, z którym musieli walczyć twórcy, był edytor podziemi, bardzo podobny do późniejszego o prawie trzydzieści lat Super Mario Maker.

Skąd w ogóle wzięła się kraina, którą przemierza bohater w zielonej czapeczce? Shigeru wspominał, jak za młodu błąkał się po wzgórzach i przechadzał dookoła jeziora w Kioto, odkrywając co i rusz nowe tajemnice, a labirynt z przesuwanymi drzwiami w jego domu kojarzył mu się z komnatami, w których ukryte zostały skarby. Wszystko to trafiło ostatecznie na ekran, a gracz, który włożył



✚ The Legend of Zelda ukazało się nawet w wersji na GBA – nie wspominając o każdej kolejnej Virtual Console, obecnie, Nintendo Switch Online.

❏ Wejścia do świątyni były ukryte albo doskonale widoczne, ale przed wkroczeniem do wnętrza zawsze czuło się ekscytację...



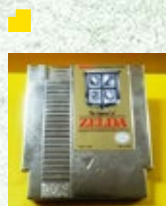
❏ ...wyobrażając sobie przyszłe potyczki i zagadki. Niektóre były proste - zabij wszystkie potwory w komnacie...



❏ ...ale czasami trafiała się zagwozdzka na poziomie przekraczającym wyobraźnię gracza A.D. 1986.



dyskietkę do napędu, natychmiast przenosił się do magicznej krainy Hyrule. Pierwszą rzeczą, jaka rzuciła się w oczy, był brak jakiegokolwiek uzbrojenia naszego bohatera Linka, oprócz tarczy z krzyżykiem (o nim potem). Mogliśmy oczywiście wyprawić się na poszukiwanie przygody, ale mającą w tle jaskinia aż zachęcała do wejścia. W środku spotykaliśmy starca, który rzucał sławny tekst „It's dangerous to go alone! Take this”, przerabiany potem tysiące razy, ale dla fanów mający podobną siłę jak „Niech Moc będzie z tobą!”. Otrzymany od niego miecz Link wznosił, w równie znanym geście, nad głowę, przypieczętowując tym samym los złego Ganona i obiecując księżniczce



Zasilanie

Złoty kartridż okazał się być strzałem w dziesiątkę – dzięki zastosowaniu najnowszej technologii można było na nim zapisywać stan gry.

szybki i skuteczny ratunek. Samo imię bohatera wzięło się z chęci połączenia („link”) graczy z przygodami przeżywanymi na ekranie, natomiast Zelda otrzymała je po żonie Francisca Scotta Fitzgeralda (słynnego amerykańskiego pisarza, jeśli ktoś nie zna, to polecam film „O północy w Paryżu”).

Niesamowite było już to, jak bardzo otwarty na tamte czasy był świat, który przyszło nam zwiedzać. Twórcy Grand Theft Auto w którymś z wywiadów przyznali, że to właśnie ten tytuł podsunął im pomysł na dużą przestrzeń, na której toczyć się będzie akcja. Mogliśmy pójść w zasadzie wszędzie, ograniczeni jedynie poziomem naszej energii, która zaskakująco szybko potrafiła spaść do

zera - wrogowie nie okazywali litości, czasem goniąc nas po całej planszy. Naszym zadaniem było odnalezienie części Triforce'a (Trójmocy) i pokonanie za jego pomocą wspomnianego Ganona. Zelda oczywiście cierpliwie czekała na naszą pomoc, kiedy męcziliśmy się w kolejnych podziemiach, rozwiązując sprytnie pomyslane zagadki. Mała dygresja - nawet teraz, po latach, kiedy chodzi się po tych kazamatach, można poczuć się lekko zagubionym i czasami potrzeba nie lada sprytu, żeby pójść dalej. W czasach bez internetu, forów i FAQ helpline w Nintendo potrafił rozgrzać się do czerwoności.

Bardzo wiele patentów, które zastosowano w części pierwszej, weszło do absolutnego kanonu i dzisiaj, po trzydziestu pięciu latach od premiery, nadal stanowi nierozłączną część serii. Poczynając od różnokolorowych rupii, które są podstawową walutą, przez moc miecza osłabianą po doznawanych obrażeniach, system serduszek, które możemy zyskiwać, szczególnie po wygranych walkach z bossami, a kończąc oczywiście na „dungeonach”, czyli jaskiniach, których przejście popycha do przodu fabułę. Wielki, zły Ganon, Góra Śmierci czy kolejne wersje miecza dające specjalne moce - wszystko to znajdziemy w kolejnych odstonach, może i w innych wersjach, ale ciągle nawiązujących do pierwszej części. Podobnie wyglądał też tzw. Master Quest - tryb z trudniejszymi podziemiami, przeciwnikami i bossami



MUZYKA MIAŁA ISTOTNE ZNACZENIE. TEMAT PRZEWODNI DO DZISIAJ ZNAJDUJE SIĘ W PIERWSZEJ DZIEŚCI NAJBARDZIEJ ZNANYCH UTWORÓW Z GIER.

oraz ze zmienionym układem komnat. Można go było uruchomić dopiero po ukończeniu podstawowej przygody. Ale jeżeli nowy stan gry nazwalimy „Zelda”, mogliśmy cieszyć się utrudnieniami od zaraz...

Muzyka, skomponowana przez Kojiego Kondo, mogła brzmieć całkiem inaczej. Jego pierwszym pomysłem było bowiem użycie utworu „Bolero” Ravela. Jednak okazało się, że prawa autorskie do niego jeszcze nie wygasły. Kondo usiadł więc do swojego syntezatora i w jeden dzień napisał „Zelda Overworld Theme”, który chyba zna każdy, a jeżeli twierdzi inaczej, to pewnie nie pamięta. Wiadomo, że najbardziej lubimy to, co już znamy, więc kawałki napisane w 1986 roku pojawiają się do dzisiaj w nowych aranżacjach, nadal wywołując ekscytację. Obok muzyki do Super Mario Bros. to chyba najbardziej rozpoznawalne utwory ze wszystkich gier Nintendo. Dzięki dodatkowemu

kanalowi dźwięku, oferowanemu przez FDS, gracze mogli usłyszeć utwory w jakości lepszej, niż oferowała większość dostępnych wtedy urządzeń, włączając komputery.

W latach osiemdziesiątych technika pędziła do przodu z prędkością co najmniej zbliżoną do shinkansena, a po premierze NES w Stanach Zjednoczonych było oczywiste, że FDS musi się również pojawić na największym rynku. Disk System, mimo niewysokiej ceny produkcji i dystrybucji dyskietek, miał swoje wady, które szybko zaczęły się ujawniać. W celu obniżenia kosztów Nintendo zrezygnowało z metalowej przesłony nośnika, w zamian oferując nawoskowaną kopertkę do jego przechowywania. Z tego powodu magnetyczna powierzchnia mocno się kurzyła i w konsekwencji niszczyła. By uniknąć masowych zwrotów świeżo zakupionych produktów zdecydowano najpierw o opóźnieniu, a następnie



Dick Card

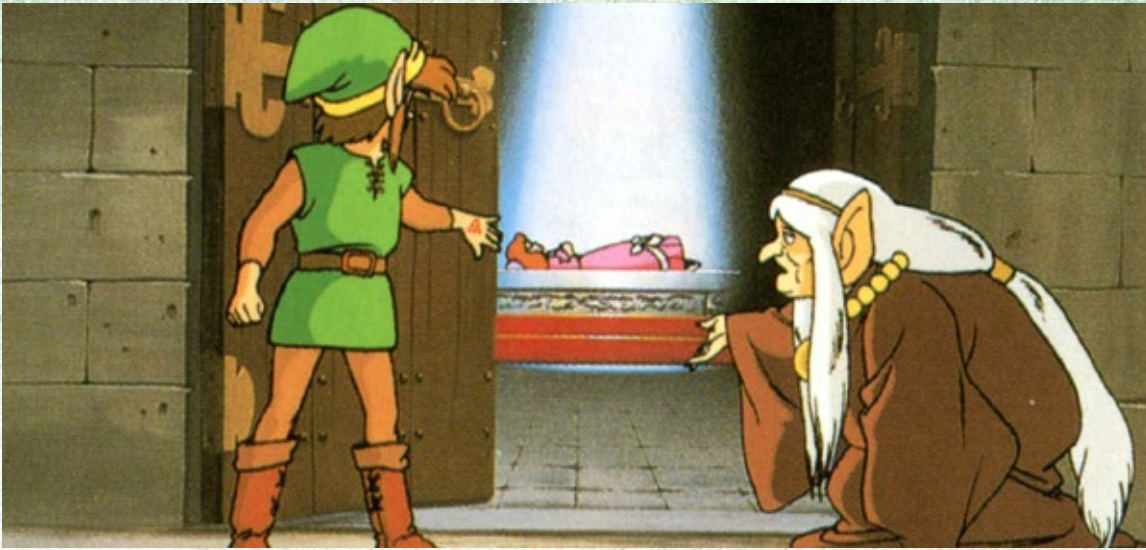
Późniejsza wersja Zeldy z metalową zaślepką. Oryginał jej nie miał, co skutkowało częstymi awariami z powodu zabrudzeń oraz fizycznych uszkodzeń nośnika.

❖ W drugiej części przejście z modelu widoku izometrycznego do „bocznego” 2D nie każdemu przypadło do gustu.

o zaniechaniu premiery stacji dysków w kraju Wuję Sama. W związku z tym Nintendo musiało wymyślić sposób, jak przenieść na kartridż grę, która powstała z myślą o innym nośniku. Od czego jednak japońska inwencja – jak już wspomniałem, zamontowana w plastikowej obudowie bateria skutecznie podtrzymywała zapisane stany, umożliwiając sterowanie dzielnym Linkiem nowym rzaszem żadnej przygód młodzieży i nie tylko. Wielkim fanem serii był nieodżałowany Robin Williams, który nadał własnej córce imię Zelda.

Wersja międzynarodowa została niestety pozbawiona wspomnianego dodatkowego kanału dźwięku (nie było jak go zaimplementować bez dodatkowej przystawki), a także drugiego pada, który miał mikrofon. Zanim pojawiło się Nintendo DS, w którym to akcesorium było wykorzystywane do interakcji z otoczeniem, japońska wersja Zeldy miała swojego megabossa, z którym walczyliśmy, wdmuchując powietrze w odpowiednie miejsce na drugim padzie. I mimo że w instrukcji znajdowały się takowe sugestie, to „nasza” wersja pozwalała jedynie na konwencjonalne walenie poczwary po głowie. Ponadto tłumaczenie było miejscami niespójne, chociaż akurat na tę przypadłość cierpiały wszystkie wczesne tytuły z Japonii (a niektóre cierpią nadal). Mimo tych drobnych niedociągnięć sukces pierwszej Zeldy w USA był praktycznie natychmiastowy. Jeżeli helpline w Tokio robił się wieczorami rozgrzany, to ten w Los Angeles regularnie ulegał rozległym pożarom. W sieci można znaleźć rysowane przez pracowników centrum pomocy mapy krainy i podziemi, dzięki którym tłumaczyli graczom co, gdzie i jak. Oczywiście za niemałe jak na tamte czasy pieniądze wydane na połączenie z numerem premium. Ale kto by tam liczył dolary, kiedy tuż za rogiem czaił się kolejny boss, a jedynie, czego brakowało, to sposobu, jak do niego dotrzeć? Szczęść i pół miliona sprzedanych egzemplarzy mówiło samo za siebie – ten tytuł to było





✚ Tym razem księżniczka była naprawdę śpiąca, a grafiki w instrukcji świetnie wprowadzały w świat, jednocześnie tworząc podwaliny pod przyszły wygląd bohaterów.



✚ Styl miasteczek był dość podobny do drugiej części Castlevanii. Obydwa tytuły powstawały w tym samym czasie.



✚ Ten epizod był chyba najbliższym klasycznej platformówce - części graczy się to podobało, reszta trochę ponarzekła.

złoto, co potwierdzał kolor kartridża. Opakowanie miało nawet specjalne wycięcie, aby każdy, kto zobaczył go w sklepie, mógł sycić oczy tym bogactwem...

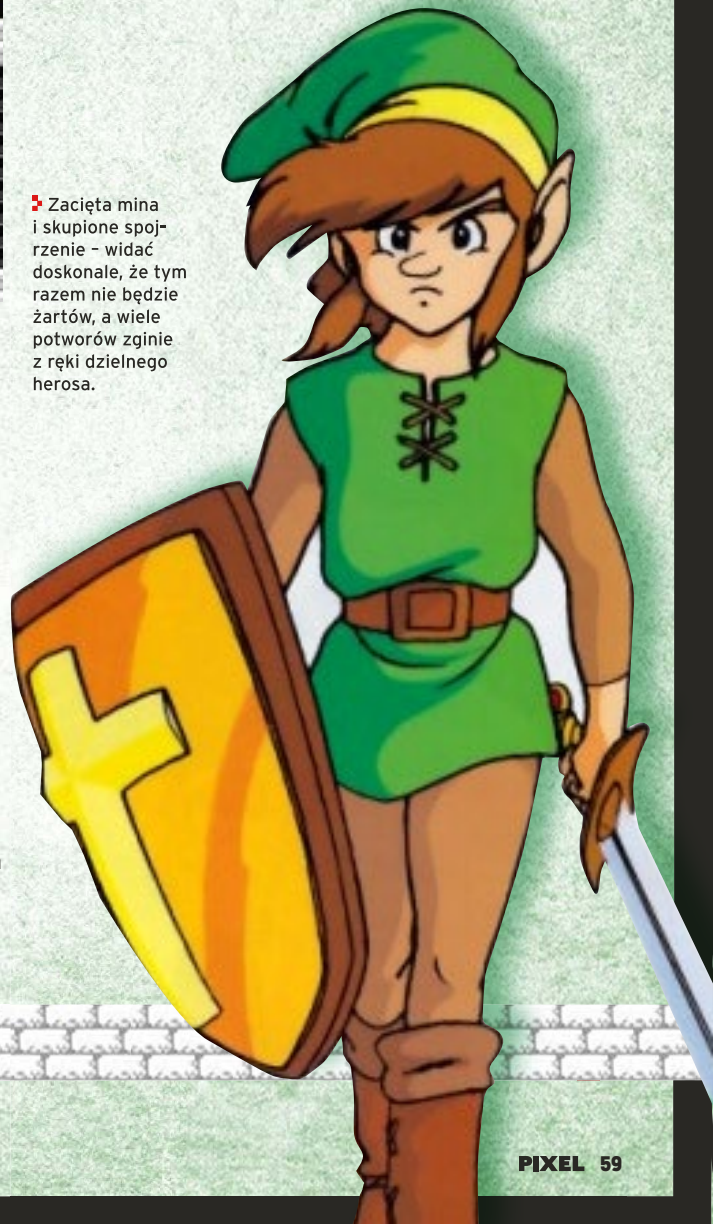
Jednak zanim złoty kawałek plastiku zagościł na półkach najbogatszego kraju świata, w Kraju Wschodzącego Słońca, w 1987 roku, zdążyła się pojawić druga część, zwana:

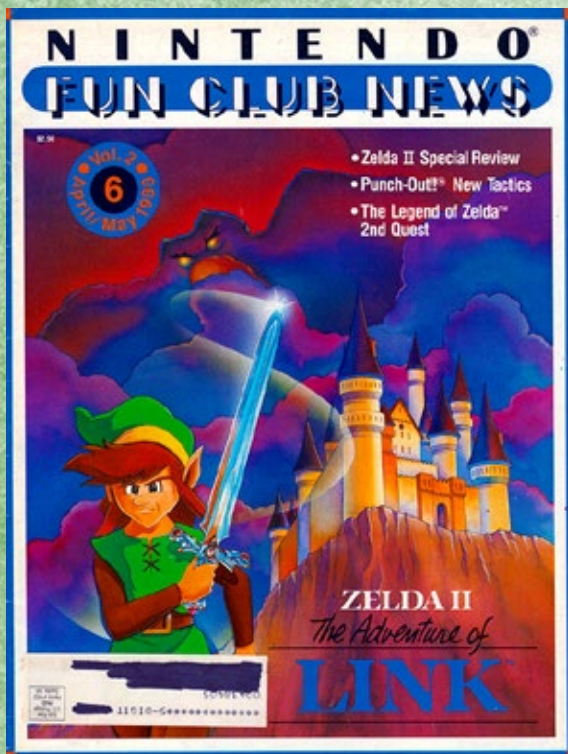
ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK (RINKU NO BŌKEN)

Tryb gry, widok akcji, wrogowie - wszystko było inne. O ile pierwsza część oferowała widok izometryczny, pozwalający na dobrą ocenę

pola akcji, o tyle ta odsłona dawała nam do wyboru widok z góry, jeżeli chcieliśmy podróżować po krainie, lub standardowy dla wszystkich platformówek - z boku, kiedy dochodziło do walki lub eksploracji. Nowości - ograniczona liczba żyć i zdobywanie punktów doświadczenia rodem z RPG, a także zaklęcia - nie zagrały miejsca na dłużej. Po raz pierwszy pojawił się pasek magii, a znane wszystkim wbicie miecza w ziemię po spektakularnym wysoku tutaj właśnie miało swoją premierę. Nie można zapomnieć o Mrocznym Linku, który również pojawia się tu po raz pierwszy, stanowiąc nie lada wyzwanie.

✚ Zacięta mina i skupione spojrzenie - widać doskonale, że tym razem nie będzie żartów, a wiele potworów zginie z ręki dzielnego herosa.





Królowa jest na tyle śpiąca, że za bardzo nie wie, co się dzieje, więc nasz dzielny bohater ponownie musi odnaleźć Trójmoc w trzech odsłonach. Bossowie nie zawodzą, niektórzy z nich są nawet trudni do pokonania, a Linka ścigają słudzy Ganona, aby zdobyć jego krew i dzięki niej przywrócić swojego pana do życia.

Rok później tytuł dotarł na kartidżu do USA i ponownie pokazał, kto rozdaje, hmm, karty. Sprzedano prawie cztery i pół miliona kopii, co przy liczbie konsol na tym rynku było doskonałym wynikiem.

Czy tym razem różnice pomiędzy wersją japońską a międzynarodową były wyraźne? Generalnie tak. W tej przeznaczony na światowe rynki podziemia były trochę bardziej dopracowane, kilku bossów otrzymało lepsze modele graficzne, a ikony zostały przeprojektowane, aby były lepiej widoczne na małych ekranach CRT. Jedyńą ofiarą padła jak zwykle muzyka - dodatkowy kanał z FDS robił jednak świetną robotę. No i nie

Nintendo Fun Club po siedmiu numerach przekształcił się w Nintendo Power.

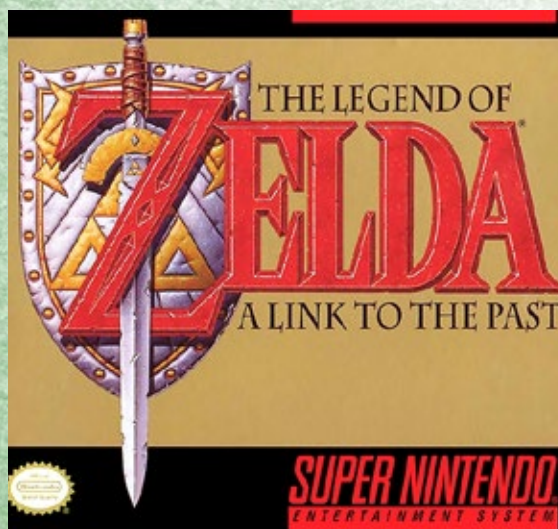
Opakowanie w wersji „zachodniej” różniło się od japońskiego oryginału.

zapominajmy o znanym każdemu fanowi easter eggu, który w tłumaczeniu stracił swoje znaczenie - otóż jeden z NPC nazywał się Error, a drugi Bug. Tylko że temu drugiemu pozostawiono oryginalne, japońskie imię Baga. To śmieszne... NOT!

Wielokrotnie jestem pytany, czy podoba mi się ta część. O ile kiedyś odpowiadałem, że tak sobie, o tyle ostatnio coraz bardziej ciągnie mnie, by ją ponownie ukończyć i przekonać się, czy jest w niej większy potencjał. A może po prostu ta odsłona zestarzała się najbardziej i minął już jej czas? Takich problemów na pewno nie ma część trzecia, która ukazała się już w latach dziewięćdziesiątych, do dzisiaj uznawana za jedną z trzech najlepszych Zeld. Panie, panowie, przed wami...

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

W tym przypadku nie potrafię być obiektywny, nawet gdybym bardzo chciał. To pierwsza Zelda, w którą zagrałem na poważnie. Początkowo Nintendo planowało wydanie trzeciej części jako jeszcze bardziej pełnokrwiste RPG, z drużyną rodem z Final Fantasy albo Dragon Quest. Jednak wielkość projektowanego świata i bliska premiera Super Famicoma, następcy starzejącego się protoplasty,



spowodowały zmianę planów. Pamięć na karcie została dwukrotnie zwiększona (do megabajta) i w takich oto warunkach w 1991 roku na świecie (1992 - USA) pojawiła się część trzecia, będąca chronologicznie prequelem dwóch poprzednich. Jej oryginalny tytuł brzmiał Triforce of the Gods, ale z powodu wyjątkowego przeczulenia amerykańskiego oddziału Nintendo na punkcie wszelkich religijnych odniesień zmieniono go na całkiem zgrabnie brzmiący Link to the Past. Kapłanów zamieniono na czarnoksiężników, kościół stał się sanktuarium, ale krzyż, podobnie jak w jedynce i dwójce, nie ruszono. Cenzura, jak widać, rządzi się dziwnymi prawami. To w tej części pierwszy raz pojawiła się reszta elementów, które już zawsze będą towarzyszyć Linkowi - Master Sword, Buty Pegaza, rozrzucone po krainie kawałki serca, które po zebraniu dodają kolejny kontener energii. Można było wreszcie chodzić na ukos, a strzały stały się osobnym przedmiotem w ekwipunku. Powrócono również do znanego

W TRZECIEJ CZĘŚCI POJAWIŁA SIĘ KON- CEPCJA DWÓCH RÓWNOLEGLYCH ŚWIATÓW.

z pierwszej części przedstawienia świata, które będzie nam towarzyszyło we wszystkich odsłonach na konsole przenośne. Platformy stacjonarne dostaną siedem lat później upragnione 3D, ale to już inna historia.

Co najważniejsze, do dyspozycji oddano nam dwa światy - światła i mroku. W tym drugim mogliśmy zaobserwować wykoślawione elementy pierwszego. Co najciekawsze, aby dostać się do różnych ukrytych obszarów, trzeba było czasami kilka razy przenieść się pomiędzy wymiarami. Dzisiaj może to nikogo nie dziwi, ale trzydzieści lat temu koncept ten był iście rewolucyjny. Jeśli chodzi o fabułę - jak zwykle Zelda, Ganon, panowanie nad światem itd. Różnica była taka, że księżniczkę ratowaliśmy w pierwszej godzinie gry. Tym razem mogliśmy też lepiej poznać historię - postacie nareszcie zaczęły wydawać z siebie coś więcej niż proste komunikaty. Wielopoziomowe kazamaty często zabijały niezłego ćwieka, a jak raz się zaciąłem (dostęp do internetu



Link, pogromca kur, wkracza do akcji. Tym razem liczba aktywnych elementów tła była godna szesnastobitowego sprzętu, na którym gra po prostu błyszczała.


był jeszcze odległym marzeniem), to prawie spożyłem pada...

W tej części znany nam już kompozytor miał ułatwione zadanie - układ muzyczny Super Famicom i SNES był jednym z najlepszych na rynku. Nie dziwota więc, że skomponowane wtedy kawałki na zawsze już zagnieżdżyły się w głowach graczy, a szczególnie napisana specjalnie na tę okazję „Kotysanka Zeldy”.

Sukces A Link to the Past (Zelda No Densetsu: Kamigami No Triforce), podobnie jak poprzednio, przerósł najśmielsze oczekiwania. Prawie pięć milionów sprzedanych egzemplarzy i kilka lat (!) na pierwszym miejscu w rankingu Nintendo Power robi wrażenie nawet dzisiaj.

Pierwsza część wyznaczyła kierunek rozwoju gier action adventure, gdzie zamiast nabijania liczni punktów i wykręcania rekordu

otrzymywaliśmy historię, która miała swój koniec. Dopiero później powstały takie serie jak Legend of Mana, Final Fantasy czy Dragon Quest. Druga odsłona ugruntowała popularność cyklu, ale to trzecia jest uznawana - w zasadzie przez każdego, kto miał z nią styczność - za najlepszą w historii. Nie tylko historii Zeldy, ale i gier w ogóle. I nawet najbardziej niechętni (są tacy?) umieszczają ją w pierwszej piątce najlepszych tytułów, jakie kiedykolwiek powstały.

Liczba platform, na których dostępne są pierwsze części sagi, jest zaiste imponująca. Poczynając od oryginalnej dyskietki i kartridża na wiekowe NES i SNES, przez bonusową płytę na GameCubie, kartridże GBA, Virtual Console na Wii, 3DS i Wii U, aż po mini-NES i mini-SNES oraz dostępną w subskrypcji usługę Nintendo Online na Switcha. Nie zapominajmy również o tym, że już 12 listopada premierę będzie miała piękna i nowa minikonsole Game & Watch, która idąc w ślady Super Mario Bros., pozwoli nam zagrać w dwie pierwsze części, jak również w Link's Awakening z Game Boya. Jeżeli zapytacie mnie, czy to urządzenie godnie uczci trzydziestą piątą rocznicę jednej z najważniejszych produkcji w dziejach, pozostanie mi jedynie pokiwać głową w zielonej czapeczce i wznieść w górę Master Sword... 

Dość ciekawym zagranem było uratowanie księżniczki prawie od razu po starcie...

...po wyjątkowo prostej, niewymagającej walce...

...ale to oczywiście był dopiero początek najdłuższej przygody Linka.



Ilustracja na okładce pierwszej gry inspirowana była dziełami Franka Frazetty oraz przygodami Conana.



NIEUSTRASZENI POGROMCY WAMPIRÓW



Sprite'y w Chronicles zostały prze-modelowane przez Ayami Kojimę, która zasłynęła pracą przy Symphony of the Night.



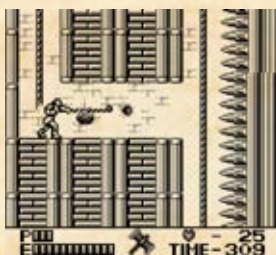
Pierwotnie Simon Belmont miał nosić imię Peter Dante.

Adventure doczekało się komiksowej serii „The Belmont Legacy”, bazującej na fabule gry.



Dracula nie umiera nigdy, choćby przebić go kolkiem, poćwiartować i spalić. Mało kto przekonał się o tym tak boleśnie jak klan Belmontów. A oto i jego pogmatwana historia.

■ Bartek Czartoryski



■ Zamki w Belmont's Revenge miały charakterystyczne motywy graficzne, jak ziemia czy powietrze.

Która, na dodatek, opowiedzieć niełatwo, bo nie dość, że snuta jest od dobrych trzydziestu pięciu lat na przestrzeni ponad dwudziestu gier, to jeszcze pełna jest luk i nieścisłości. Stąd powstaje pytanie, jak najlepiej ją przybliżyć, czy wychodząc od zamaszystej i obejmującej prawie pełne tysiąclecie fabuły, chronologicznie omawiając kolejne zdarzenia i potyczki z Księciem Ciemności? Czy raczej trzymając się dat premier kolejnych tytułów, co może i utrudni poskładanie do kupy pewnych wydarzeń, ale za to pozwoli omówić ewolucję samej rozgrywki? Po długiej debacie przed lustrem zdecydowałem się, jak miemam słusznie, na to drugie rozwiązanie, bo tak gracze poznawali Castlevanię, pana Belmonta i konsolowego Draculę.

HORROR UNIWERSALNY

Christopher Bee, Belo Lugosi, Trans Fishers – jeśli nazwiska te nie mówią ci absolutnie nic, nie musisz wdziwać pokutnego wora i recytować listy płac z ulubionej gry, bo to zmyślone naprędce ksywki. Japoński przemysł gier, z uwagi na zażartą konkurencję, zabezpieczał się bowiem z każdej strony, aby rywal nie podebrał kluczowego pracownika odpowiedzialnego za jakiś komercyjny hit. Stąd zespół Konami przygotowujący grę o tematyce wampirycznej ukrył się, nieprzypadkowo, pod pseudonimami kojarzącymi się z ikonami horroru z wytwórni filmowych Universal i Hammer.

Dopiero po latach światło dzienne ujrzało prawdziwe imię reżysera i twórcy Castlevanii, a brzmiało ono Hitoshi Akamatsu. Będąc zagorzałym miłośnikiem klasycznego kina grozy



■ Haunted Castle nie było portem oryginału, ale opracowaną od nowa grą.

i przygody z Zachodu, chciał przenieść emocje towarzyszące filmowemu seansowi na mały, kilkunastocalowy ekran domowego odbiornika.

Dlatego też upchnął do sztywnej gry, co tylko przyszło mu do głowy: mumie, gorgony i stwora jako żywo przypominającego monstrum Frankensteina. Bohaterem Castlevanii, jak po długich dyskusjach ochrzczono projekt, który pierwotnie miał nosić tytuł dający się przetłumaczyć jako Diaboliczny Zamek Draculi, został Simon Belmont, śmiałek pochodzący z pradawnego rodu parającego się zwalczaniem sił nieczystych. Przybywszy do zamczyska zajmowanego przez legendarnego już krwiopijcę, miał tylko jeden cel: pozbyć się go raz na zawsze.

Sztuka ta udała się jedynie połowicznie, bo przecież sequele wyrastały jak grzyby do deszczu, lecz, chcąc nie chcąc, Simon Belmont osiągnął przy okazji coś jeszcze, mianowicie ogromny komercyjny sukces.

Rok 1987 był dla Konami szczególnie urodzajny, to wtedy narodziły się duże marki jak Metal Gear czy Contra, lecz Castlevania stworzyła franczyzę w wersji instant. Siedemnastowieczna przygoda łowcy wampirów imponowała gęstym, ponurym, gotyckim



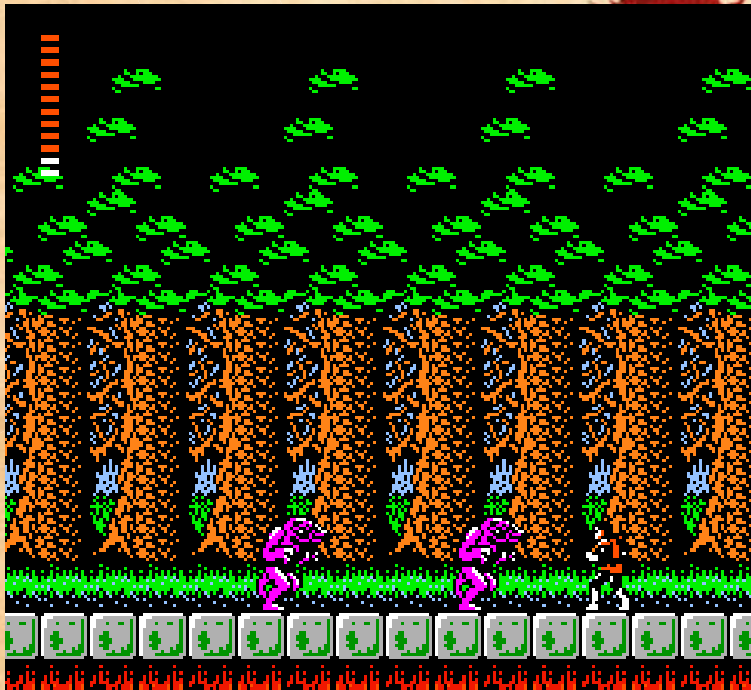
■ Hector z Curse of Darkness pojawił się w drugim sezonie serialu animowanego Netfliksa.

klimatem, pozbawionym humoru charakteryzującego grę konkurencji, wcześniejszą o kilka lat Ghosts 'n Goblins, która oparta była na podobnej koncepcji i wykorzystywała strachy pozbierane z różnych parafii.

Nawet potencjalne wady, jak toporne sterowanie i stosunkowo powolne tempo akcji, idealnie pasowały do atmosfery rozgrywki, czyniąc z Castlevanii starszokolny horror, gdzie bohater od początku stoi na straconej pozycji. Nie znaczy to, że Simon Belmont był bezbronny, bynajmniej, miał bowiem do dyspozycji zabójczy pejcz, którym operował z gracją Indiany Jonesa (porównanie nie jest przypadkowe, bo Akamatsu uwielbiał filmy Stevena Spielberga o archeologu-awanturniku) i do którego mógł dostrzykiwać kolejne ogniwa, a także oręż poboczny jak noże, toporki czy fiolki święconej wody. Na początku planowano wyposażyć go w nieco bardziej tradycyjny przyborek łowcy, jak czosnek czy kołki, ale zostały one zarzucone. Tak czy siak, wystarczyło to, co mu dano.

POPULARNE ANIME „CASTLEVANIA” ZE SCENARIUSZEM WARRENA ELLISA I DYSTRYBUOWANE PRZEZ NETFLIKSA ADAPTUJE WYDARZENIA Z DRACULAS CURSE, TRZECIEJ CZĘŚCI GRY.

■ Akamatsu, tworząc Simon's Quest, czerpał sporo z The Maze of Galious, innej gry Konami.





Simon's Quest zostało wydane przez Tiger Electronics jako elektroniczna zabawka LCD.



Design potworów w Rondo of Blood okazał się na tyle dobry, że projekty wykorzystano w Symphony of the Night.

DRACULA KONTRATAKUJE

Castlevania, pierwotnie wydana na dyskietce odtwarzanej dzięki przystawce do Famicoma, prędko trafiła również na standardowe kartridże (i na MSX 2, gdzie, jako Vampire Killer, zawierała parę znaczących zmian designerskich), a jeszcze wcześniej doczekała się sequela, z podtytułem Simon's Quest. Dracula niby gnął pod ziemią, ale zanim Belmont zadał mu ostateczny cios, wampir nałożył na niego śmiertelną klątwę. Aby ją zwalczyć, nasz gieroj musi pozbierać szczątki swojego nemezis, przywrócić go do życia (!) i zgładzić raz jeszcze. Finał gry nie przynosił jednak ukojenia, bo w zależności od tego, jak rozegraliśmy rozdane nam karty, mogliśmy zobaczyć jedno z trzech zakończeń, z których aż dwa kończyły się śmiercią Simona.

Los Belmonta tkaliśmy dzięki nieliniarnej narracji i dokonywanym po drodze postępom, przemierzaliśmy nie tylko transylwańskie posiadłości, ale i osady, gdzie chłopcy sączyli nam



do uszu kłamstwa, oraz najeżone niebezpieczeństwami leśne ostępy. Akamatsu wykorzystał także system zmian pór dnia, dzięki czemu nocami mogliśmy na swojej drodze napotkać inne osoby i potwory niż o świcie. Przeprojektowanie rozgrywki spotkało się jednak z ciepłym przyjęciem branży, choć po latach przylgnęła do Simon's Quest także łątka gry monotonnej, mętnej i, przede wszystkim, źle przetłumaczonej na angielski.

Przed nastaniem nowej dekady Konami wydało jeszcze przeznaczony na Game Boya prequel z przodkiem Simona, niejakim Christopherem Belmontem, który, a jakże, wyprawiał się ubić nieśmiertelnego Draculę. I choć podstawy rozgrywki zostały w The Adventure zachowane, to tym razem większy nacisk położono na elementy platformowe, co było błędną decyzją z uwagi na strasznie powolne tempo gry i ociężałość postaci.

Oryginalną trylogię, czyli tę wyreżyserowaną przez Akamatsu, domknęto w 1990 roku grą Castlevania III: Dracula's Curse. O ile akcję The Adventure osadzono mniej więcej sto lat przed wydarzeniami z oryginału, o tyle tutaj podróż była jeszcze odleglejsza, bo do końcówki piętnastego wieku. Trevor Belmont, przodek Simona, gania świeżo powstałego z grobu Draculę, ale tym razem ma trójkę przyjaciół, z których Alucard (znowu kłania się znajomości Universalu),

Rondo of Blood wprowadziło powielany potem Item Crash, czyli superatak przy użyciu pobocznej broni.



Rozgrywkę w Circle of the Moon uatrakcyjniały zbierane karty Akcji i Atrybutów, otwierające nowe możliwości.

IKONICZNY JUŻ BICZ KLANU BELMONTÓW NOSI COKOLWIEK PROZAICZNĄ NAZWĘ — THE VAMPIRE KILLER. MOGĄ GO DZIERŻYĆ JEDYNIĘ CZŁONKOWIE RODU.



Dracula Chronicles X zawierało port Symphony of the Night, gdzie można było zagrać dorosłą Marią Renards.

syn głównego złego, z czasem sam zostanie głównym bohaterem. Gra, skrojona zgodnie ze sprawdzonym schematem, prócz wyboru sojusznika oferowała również mnogie ścieżki do celu. Dracula's Curse było godnym pożegnaniem z ośmioma bitami.

W 2018 ROKU SIMON I RICHTER ZADEBIUTOWALI JAKO GRYWALNE POSTACI W SMASH BROS. ULTIMATE I OBAJ WALCZĄ ZA POMOCĄ KLASYCZNEGO ARSENAŁU.

Projektując Super Castlevanię IV, nie wykluczano osadzenia gry we współczesnym settingu.



NA KŁOPOTY BELMONT

Co prawda zanim ukazał się kolejny sequel na „duże” konsole, wyszła jeszcze kontynuacja przygód Christophera na Game Boya, znacznie lepsza niż The Adventure, z podtytułem Belmont's Revenge. Nie chodziło jednak o zemstę per se, ale o odzyskanie syna z rąk Draculi. Fani czekali jednak na dalsze losy Simona, bo nawet najlepsze dlań zakończenie części drugiej zapowiadało rychły powrót Księcia Ciemności.

Tyle że Super Castlevania IV okazała się nie żadną tam kontynuacją, lecz swojego rodzaju remakiem, co nie znaczy, że była powtórką z rozrywki. Gra, przy zachowaniu szkieletu rozrywki, o co zadbał reżyser Masahiro Ueno, fan oryginału, w pełni korzystała z dobrodziejstw nowej konsoli Nintendo, czyli świetnej, kolorowej grafiki, przyjemnych dla ucha kompozycji muzycznych oraz, a może przede wszystkim, wykorzystania trybu Mode 7 umożliwiającego, krótko mówiąc, utkanie iluzji trójwymiarowości.

Super Castlevania IV była swoistym powrotem do korzeni i rezygnowała z praktycznie wszystkich innowacji wymyślonych na potrzeby sequeli, oferując esencjonalnie klasyczne

doświadczenie. Co nie znaczy, że rozrywka pozostała bez żadnych zmian, bo gładko skorygowano wady, o których była mowa powyżej, uelastyczniono sterowanie oraz uczyniono bohatera bardziej, z braku lepszego słowa, giętkim. Simon nareszcie mógł zmienić pozycję podczas skoku oraz machnąć pejcem aż na osiem stron świata. Można się spierać, która odsłona serii jest tą najlepszą, lecz obojętnie, co uradzimy, czwórka to rzecz nieprzeciętna.

Co ciekawe, Super Castlevania IV nie była pierwszym remakiem jedyńki, bo na upartego można za takowy uznać wydane na automaty Haunted Castle z 1987 roku, gdzie Simon Belmont (a przynajmniej tak można się domyślać, imię bohatera nie jest podane) wyrusza ocalić swoją nowo poślubioną żonę, Serenę (również pierwotnie bezimienną) z rąk złowrogiego Draculi. Bodaj najciekawsze, co da się powiedzieć o tej wersji, która mimo wszystko górowała graficznie nad oryginałem, jest to, że Simon mógł walczyć mieczem. Ponadto finał gry miał posmak pewnej ostateczności, bo po uśmierceniu Draculi jego zamek zapadał się, grzebiąc go pod tonami gruzu na oczach szczęśliwych zakochanych.



Producentem pierwszej części Lords of Shadow był sam Hideo Kojima, autor serii Metal Gear.

Ciekawym zabiegiem fabularnym w dylogii Lords of Shadow było uczynienie Trevora i Alucarda jedną postacią.

Nie był to koniec opowiadania tej samej historii, bo zaledwie dwa lata po premierze Super Castlevania IV wypuszczono grę Castlevania Chronicles na zapomniane już komputery X68000 (a po latach na PlayStation), gdzie, przy zachowaniu praktycznie tej samej fabuły, znacznie usprawniono stronę graficzną i, korzystając z okazji, kilka lokacji zaprojektowano od nowa lub gruntownie przerobiono. Dorzucono też renderowane intro i zakończenie, a kluczowe postacie wymodelowano i oszlifowano. Lecz, choć była to godna przeróbka oryginału, istniał jednak pewien szkopuł, bo kiedy tytuł trafił na konsole Sony, nie dało się ukryć, że był przestarzały.

Chronicles nie było jedyną odsłoną serii, nad którą wtedy pracowano. Konami miało bowiem na lata 1993-1994 przygotowane aż dwa sequele.

KRWAWE DZIEJE

Konami kolejną część Castlevanii, Rondo of Blood, wyprodukowało na PC Engine, konsolę popularną głównie w Japonii i wykorzystującą płyty CD (której uboższy remake, The Dracula X Chronicles, trafił wkrótce później na Super NES i rynki zachodnie). Dzięki temu można było chociażby zamieścić w niej animowane scenki przerywnikowe oraz ścieżki dźwiękowe o znacznie lepszej jakości, remiksując między innymi znane z oryginału motywy. Sam design, mimo że nadal trzymający się kurczowo zasad określonych przed laty przez oryginał, także przeszedł zmiany.

Przede wszystkim Rondo of Blood zachęcało do eksploracji i nagradzało ciekawskich graczy za poszukiwanie tajemnych korytarzy i skrytek. Akcję gry osadzono pod koniec osiemnastego stulecia i rozpisano zgodnie z obowiązującym schematem. Dracula znowu żyje i bruździ, ale tym razem się wycwaniał i uprzedza uderzenie. Porywa Anette, ukochaną Richtera Belmonta, kolejnego z rodu, oraz parę innych osób, które przyjdzie nam uratować.

Co ciekawe osierocona nastolatka Maria, po tym jak zostaje przez nas wyswobodzona, z miejsca przyłącza się do Richtera i jest postacią grywalną, stanowiąc przy tym humorystyczny kontrapunkt dla poważnego Belmonta. Konstrukcja postaci Marii oraz

zrealizowane w estetyce anime scenki przybliżające fabułę wyznaczają bardziej barokowy kierunek stylistyczny dla przyszłych odsłon serii.

Tymczasem równolegle inny zespół Konami pracował nad odsłoną Castlevanii przeznaczoną wyłącznie na konsolę Segi, Genesis/Mega Drive. Wydane w 1994 roku Bloodlines nareszcie zrywało z odwiecznym bojem rodu Belmontów i Draculi, którego zastąpiła jego krewna, Elizabeth Bartley (jak nic inspirowana Elżbietą Batory), która, chcąc przywołać wuja zza grobu, wyrusza na swoiste tournee po rozdartej wojną Europie. Po piętach depczą jej John Morris, potomek znanego z powieści Brama Stokera teksaskiego łowcy Quinceya, oraz Eric Lecarde.

Pierwszy ma do dyspozycji bicz, drugi posługuje się włócznią, co ma wpływ na rozgrywkę, bo obaj muszą inaczej pokonywać pewne przeszkody terenowe. To nie wszystko. Dzięki mocnemu designowi lokacji odwiedzanych przez przyjaciół Bloodlines, mimo nieco słabszej formy graficznej niż poprzednie dwie odsłony, jest jedną z ciekawszych części, a nowocześniejszy setting stanowi miłą odmianę.

Ale już za rogiem czekała się rewolucja trzydziestu dwóch bitów, choć Konami nie od razu wykorzystało pełnię możliwości, jaką dawała nowa, sprzedająca się jak świeże bułeczki konsola Sony - PlayStation.

MUZYKA DZIECI NOCY

Można sobie wyobrazić, że decyzja o ostatecznej formie graficznej Castlevania: Symphony of the Night była cokolwiek ryzykowna. PlayStation górowało przecież nad sprzętami konkurencji przystępnością narzędzi potrzebnych producentom do stworzenia fantastycznych środowisk trójwymiarowych, a tymczasem Konami wydało kolejną scrollowaną dwuwymiarówkę.

Nie da się wykluczyć, że to między innymi dlatego gra Toru Hagihary miała powolny start na rynku i schodziła słabo. Dopiero z czasem, dzięki przekazywanym od gracza do gracza entuzjastycznym opiniom na temat jej wysokiej jakości, złapała drugi oddech i, zgodnie z nieoficjalnymi danymi, dobiła do ponad miliona sprzedanych egzemplarzy po obu stronach oceanu.





■ Lament of Darkness miało być, według słów Igarashiego, nowym punktem startowym dla serii; nie wyszło.

ADI SHANKAR, PRODUCENT ANIME „CASTLEVANIA”, MÓWIŁ, ŻE PROJEKT POSTACI TREVORA, SZCZEGÓLNICIE JEGO FUTRO, WZOROWANY BYŁ NA SQUALLU Z FINAL FANTASY VIII.

■ Harmony of Dissonance, mimo wysokiej jakości gry, sprzedało się w nakładzie zaledwie ćwierci miliona egzemplarzy.



Fabula, osadzona pięć lat po wydarzeniach z Rondo of Blood, raz jeszcze opowiadała o potyczce sił dobra z Draculą, lecz tym razem bohaterem nie był nikt z rodu Belmont, tylko Alucard, syn wampirzej zmory. Mało tego – Richter, poddany praniu mózgu, przystaje do sił zła. Co ciekawe, rozbudowana fabuła gry odkrywa również ludzką stronę Draculi, który czyni wszystkie te niegodziwości z powodu bezpowrotnie utraconej miłości.

Rozgrywka wyraźnie ciążyła ku elementom RPG, więc Alucard za swoje postępy otrzymywał punkty doświadczenia i kompletował po drodze coraz lepsze wyposażenie. Tytułowy zamek z kolei od początku można było swobodnie eksplorować, choć, rzecz jasna, aby móc przejść do jego dalszych części, musieliśmy znaleźć sposób na otwarcie pozamykanych drzwi.

Symphony of the Night było przystępniejsze od poprzednich części, żeby nie powiedzieć łatwe, co zapewne dorzuciło swoją cegiełkę do komercyjnego powodzenia gry. Lecz stosunkowo niski poziom trudności ani trochę nie ujmował jej atrakcyjności, bynajmniej, to jedna z najlepszych, o ile nie najlepsza odsłona Castlevanii, która rzuciła długi cień na kolejne sequele. Szkoda, że Konami nie pociągnęło fabuły z Symphony of the

Night dalej i Alucard zniknął z ekranu na kilkanaście lat.

Kilka następných gier wydanych pod szyldem Castlevanii zostało wykreślonych z kanonu przez człowieka, który na dobrą sprawę przejął opiekę nad marką – Kojiego Igarashiego. Stąd tylko napomknę z kronikarskiego obowiązku, że kolejne lata przyniosły pierwszą trójwymiarową przygodę w tym świecie wydaną na Nintendo 64 jako, po prostu, Castlevania, jej prequel i remake zarazem, pod tytułem Legacy of Darkness, oraz Legends i Circle of the Moon wypuszczone na, odpowiednio, Game Boya i Game Boya Advance. Choć wtedy całkiem znaczące (ostatni tytuł sprzedał milion egzemplarzy przy świetnych recenzjach), dzisiaj gry te stanowią zaledwie przypisy w bogatej historii serii.

Dlatego kolejną pełnoprawną odsłona Castlevanii, czyli taka, przy której pracował Igarashi, dłuży przy grach w tej czy innej roli od czasu Rondo of Blood, ukazała się dopiero w roku 2002 roku, pięć lat po Symphony of the Night. Harmony of Dissonance, wydane pierwotnie na Game Boya Advance, było z założenia utrzymane w klimacie rzeczonoj gry i zachowywało opracowane na jej potrzeby elementy RPG. Bohaterką była Juste Belmont, potomkini Simona, która udaje się do upiornego zamczyska na ratunek porwanej przyjaciółce.

Dla Igarashiego był to jednak zaledwie początek i szykując kolejny tytuł z serii, wykonał on odważny skok fabularny: jako pierwszy przeniósł czas akcji do przyszłości.

CASTLEVANIA W XXI WIEKU

Aria of Sorrow osadzono w roku 2035, a bohaterem gry jest Soma Cruz, obdarzony magicznymi mocami młody człowiek, który, pokrótce, ma zapobiec przejęciu siły Draculi przez przedstawicieli mrocznej strony. Nowością w tej części było zastosowanie systemu „tactical soul”, który pozwalał na odblokowanie umiejętności dzięki zbieranym duszom, a także na ich wymianę z innymi graczami za pośrednictwem kabelka.

Dwa lata później gra doczekała się bezpośredniego sequela wydanego na Nintendo DS pod tytułem Dawn



■ Lament of Innocence odkrywa przed graczami, że Dracula to Mathias Cronqvist, dawny przyjaciel Leona Belmonta.



of Sorrow, który dorzucił jeszcze jedną efektowną i efektywną sztuczkę: wykorzystujące ekran dotykowy Magic Seal, służące do pokonania bossów i wymagające od gracza narysowania określonego wzoru w wyznaczonym czasie.

Na Nintendo DS ukazały się jeszcze Portrait of Ruin, będące sequelem Bloodlines i umożliwiające grę kooperacyjną, oraz kontynuujące tradycje metro-idvaniowe Order of Ecclesia. W 2003 roku, parę miesięcy po premierze Aria of Sorrow, na PlayStation 2 wydano trójwymiarowe Lament of Innocence, które stanowi kronikę początku sporu między Belmontami a Draculą.

Igarashiemu przyświecał cel przeniesienia dwuwymiarowej rozgrywki do środowiska 3D i choć go zrealizował, zabawa była stosunkowo uproszczona i koncentrowała się na akcji, porzucając rozbudowaną eksplorację i rozwój postaci w stylu RPG. Gra nie była sprzedażowym przebojem, podobnie jak i późniejsze Curse of Darkness, które skrojono już na modłę bliższą hołubionemu Symphony of the Night. Jej bohaterem jest Hector, były akolita Draculi szukający zemsty na dawnym towarzyszku, winnym śmierci jego wybranki. Konami było świadome, że jeśli chce sprzedać Castlevanię na nową generację „dużych” konsol, musi podjąć radykalne kroki.

Dlatego też zdecydowano się na reboot i w 2010 roku odpalono serię Lords of Shadow, której akcję

Order of Ecclesia to pierwsza kanoniczna gra z serii, w której nie pojawia się kultowy bicz.

osadzono w średniowieczu, a której bohaterem jest Gabriel Belmont. Ów rycerz bractwa świętych rycerzy wyrusza zniszczyć raz na zawsze tytułowy zakon, chcąc przy tym wyrwać swoją żonę z limbo między życiem a śmiercią. Lords of Shadow idealnie wstrzeliło się w segment ówczesnych gier AAA, nawiązując pod względem rozgrywki do serii God of War z jej dynamicznymi i brutalnymi potyczkami oraz sekwencjami QTE okraszającymi starcia z bossami.

Gambit ze strony Konami się powiódł, bo Lords of Shadow zeszło na pniu i zajęło miejsce na topie listy najlepiej sprzedających się części serii. Stąd sequel, Lords of Shadow:



Głosem Gabriela Belmonta jest Robert Carlyle, szkocki aktor znany z „Trainspotting”.



Mirror of Fate, był wyłącznie kwestią czasu, choć mógł zaskoczyć powrót do side scrollu, ale za to gra, podzielona na akty, umożliwiała pokierowanie kilkoma postaciami, w tym ponownie przebudzonym ze snu Alucardem.

Na pełnoprawną kontynuację trzeba było poczekać do 2014 roku i osadzone tysiąc lat później niż część pierwsza Lords of Shadow 2, gdzie Gabriel Belmont, teraz już zwany Draculą i dysponujący wampirycznymi mocami, porusza się po otwartym świecie, chcąc znaleźć i zgładzić samego diabła. Gra przepisywała od nowa mitologię Castlevanii i mimo cokolwiek zamkniętego zakończenia zostawiała niedosyt, rozbudzając apetyt na więcej. Trudno jednak powiedzieć, kiedy i czy doczekamy się dalszego ciągu, bo komercyjnie sequel poradził sobie słabiej niż oryginał. Od tamtej pory minęło aż siedem długich lat i jest to najdłuższy okres bez premiery gry z tej serii.

Czas, by Dracula powstał raz jeszcze. ■

Igarashi nie krył, że multiplayer Portrait of Ruin to hołd oddany jego ukochanemu Dracula's Curse.

Będąc młodym hakerem

SYSTEM SHOCK

Wolfenstein 3D i Doom mocno namieszały w branży, ustanawiając standard dla gier FPS [nazywanych wtedy doomopodobnymi]. Miało być szybko, krwawo, bezkompromisowo i ze szczątkową fabułą. Większość producentów, wążąc łatwy zarobek, podążyła tą drogą, oferując proste klony tytułów od ID Software. Nikt w zasadzie nie próbował zmieniać podstawowych założeń gatunku. I wtedy studio Looking Glass Technologies postanowiło dorzucić swoje trzy grosze...

■ Piotr Żymelka

Pod koniec 1992 roku prace nad *Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds* miały się ku końcowi. W związku z tym Doug Church, jeden z twórców gry, zaczął się zastanawiać nad kolejnym projektem, którym powinno zająć się jego studio.

Cały zespół był już zmęczony światem-fantasy, czarodziejami, magią oraz lochami i jego członkowie pragnęli zrobić coś innego. Nie chcieli jednak całkowicie opuszczać terytorium RPG, postanowili raczej zebrane dotychczas doświadczenia wykorzystać podczas prac nad nową grą. Przez pewien czas zastanawiali się nad osadzeniem

akcji w czasach współczesnych, ale ponieważ powodowało to zbyt wiele problemów natury czysto technicznej, w końcu zdecydowali się na science fiction, gdzie, podobnie jak w przypadku fantasy, można puścić wodze wyobraźni, ale nie trzeba kolejny raz obcować z motywami rodem z D&D. Pojawił się zatem pomysł, by podjąć się pod sztandarową serię Origin (wydawcy tytułów LGT), czyli Wing Commander, i umieścić fabułę w świecie konfliktu ludzi i Kilrathi. Ale w końcu zarzucono również i tę ideę, a zamiast tego zdecydowano się stworzyć od podstaw nowy świat. Ziarno System Shock zostało zasiane.

FABUŁA JEDNAK MA ZNACZENIE

Projektując tytuł, pierwotnie ochrzczoney *Alien Commander*, twórcy z LGT umyślili sobie skorzystać z przetartej przez programistów Doooma ścieżki i osadzić swoją grę w środowisku 3D (a właściwie 2,5D, bo na pełny trójwymiar przyszło jeszcze parę lat poczekać). Jednak od samego początku wiedzieli, że nie chcą wydawać kolejnej bezmyślnej rąbanki, której jedynym celem jest uciekanie setek półtorów palających się po coraz bardziej zagmatwanych poziomach. Niejako na przekór słynnemu stwierdzeniu Johna Carmacka, że fabuła w grach komputerowych jest równie potrzebna, co w filmach porno, postanowiono skupić się właśnie na opowiedanej historii.

**PIERWOTNIE PRZECIWNICY W GRZE MIELI BYĆ
OBIEKTAMI TRÓJWYMIAROWYMI, ALE ZARZUCO-
NO TEN KONCEPT, BO NIÓSŁBY ZE SOBĄ JESZCZE
WIĘKSZE WYMAGANIA SPRZĘTOWE (KTÓRE
I TAK BYŁY BARDZO WYSOKIE).**

✦ W pierwszym System Shock mnogość wskaźników i informacji na ekranie może przyprawić o zawrót głowy...



✦ ...po jakimś czasie okazuje się jednak, że część z nich nie ma większego znaczenia, a niektóre to tylko ozdobniki.





A ta spokojnie mogłaby wyjść spod ręki któregoś z tuzów horroru. Ponadto do gara z napisem System Shock wrzucono wiele elementów cyberpunkowych, co nie powinno nikogo specjalnie dziwić, ponieważ pieczę nad całością sprawował nie kto inny, tylko Warren Spector, późniejszy twórca Deus Ex.

Studio zabrało się ostro do pracy i wkrótce, 23 września 1994 roku, System Shock trafił na półki sklepowe. Gra ukazała się na pecety oraz Mac OS.

Fabula rozpoczyna się w 2072 roku, w momencie gdy główny bohater, bezimienny, młody haker włamuje się do systemu korporacji TriOptimum i przegląda pliki dotyczące stacji kosmicznej Citadel. Jego działanie zostaje szybko odkryte i w mieszkaniu mężczyzny pojawiają się smutni, uzbrojeni panowie, którzy wtrącają go do więzienia na tej stacji. Grozi mu surowa kara, ale Edward Diego, przedstawiciel TriOptimum, oferuje układ – jeśli bohater ponownie dostanie się do systemu oraz złamie zabezpieczenia SHODAN (skrót od Sentient Hyper-Optimized Data Access Network), sztucznej inteligencji zawiadującej Citadel, to nie tylko zarzuty przeciw niemu zostaną oddalone, ale też protagonista dostanie nagrodę w postaci specjalnego wojskowego implantu. Po wykonaniu zadania Diego spełnia swoją obietnicę, a haker zostaje na pół roku wprowadzony w stan śpiączki, by wszczep mógł się „przyjąć”. Po wybudzeniu okazuje się, że mężczyzna jest jedynym pozostałym przy życiu na stacji, a SHODAN

Screeny świetnie ilustrują różnice między obiema częściami. Rozpikselowany oryginał oraz znacznie ładniejszy, choć wciąż kanciasty sequel.



pragnie zrealizować straszliwy plan, który ma na celu eksterminację milionów ludzkich istnień.

W tym momencie stery przejmują gracz. Musi się dowiedzieć, co stało się na Citadel, oraz powstrzymać mroczne knowania SHODAN.

POWIEW ŚWIEŻOŚCI

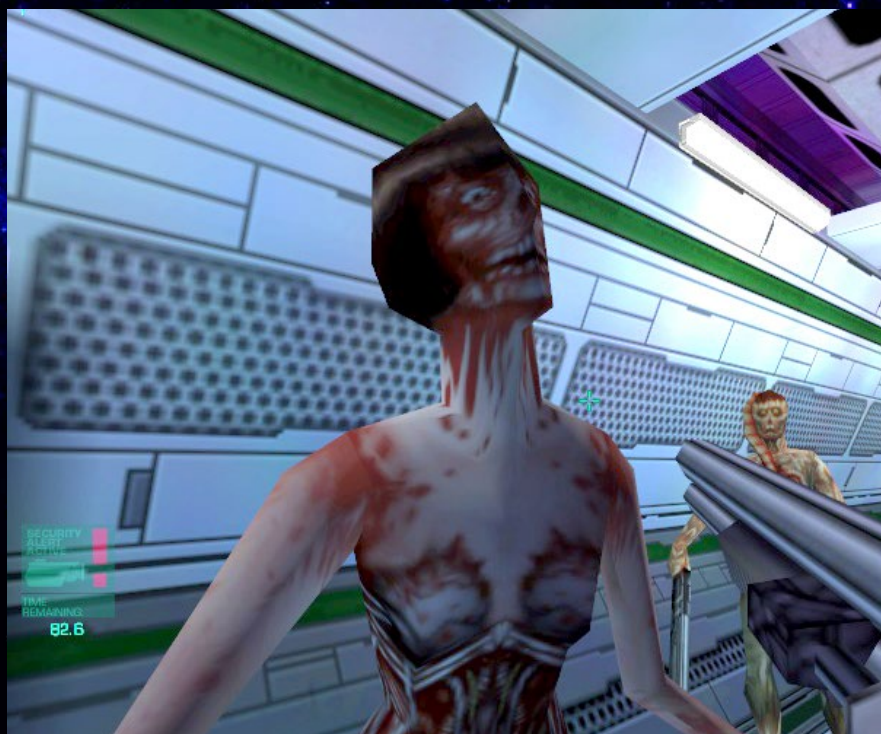
Na pierwszy rzut oka System Shock przypominał kolejny klon Doom.

Ale bardzo szybko okazało się, że to tylko pozory. Jeszcze przed rozpoczęciem rozgrywki twórcy zaimplementowali ciekawą funkcjonalność – zamiast standardowego wyboru poziomu trudności gracz miał do dyspozycji cztery wskaźniki, konfigurowalne w zakresie od 0 do 4: walka, misje, zagadki oraz cyberprzestrzeń. Manipulując wartościami, mógł, oczywiście do pewnego stopnia,

Cyber



Okladka pierwszego System Shock nie zachęca do sięgnięcia po grę, choć emanuje cyberpunkowym klimatem.



zdefiniować, w co zagra. Ustawiając na przykład walkę na 0, a misje i zagadki na 4, otrzymywałeś symulator chodzenia. A jeśli dał walce 4, a pozostałe minimalizował – dostawałeś strzelankę FPS. Oczywiście nie pokusiłbym się o stwierdzenie, że to zupełnie różne gry, ale taka parametryzacja pozwalała z jednej strony uelastycznić rozgrywkę zgodnie z preferencjami gracza, a z drugiej zachęcała do kolejnych podejść do System Shock i przekonania się samemu, jak poszczególne wskaźniki wpływają na całość. Nawet dziś (dwadzieścia siedem lat później!) jest to niespotykane i nowatorskie podejście.

Już pierwsze kroki na stacji uświadamiały, że mieliśmy do czynienia z czymś nietuzinkowym. Najprościej rzecz ujmując – System Shock był hybrydą gatunkową RPG ze strzelanką FPS, z mocno uwypuklonym wątkiem fabularnym. Tu nie chodziło jedynie o to, by dotrzeć do końca, zabijając po drodze wszystko, co się rusza. Przed graczem stały konkretne cele. Elementy RPG, choć ważne, nie wysuwały się na pierwszy plan. To nie kolejny dungeon crawler czy protoplasta Fallouta (lub innych pełnokrwistych RPG). System Shock



JEDNA Z INSPIRACJI DLA FABUŁY BYŁ TOM WIERSZY „SPOON RIVER ANTHOLOGY”, ZAWIERAJĄCY MONOLOGI ZMARŁYCH MIESZKAŃCÓW FIKCYJNEGO MIASTECZKA.

stał w rozkroku między zręcznościówką a opartą na statystykach i rozwoju postaci grą fabularną. Można w nim było nawet dostrzec pewne naleciałości z przygodówek.

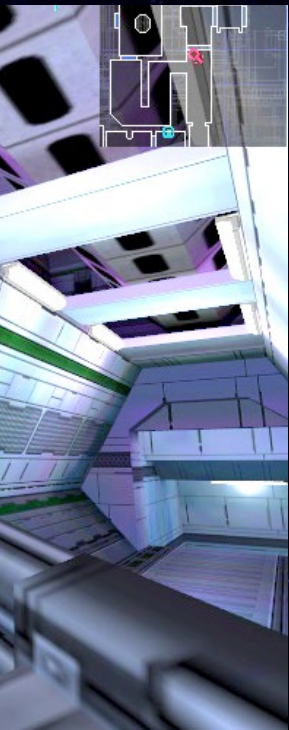
Kolejnym nowatorskim rozwiązaniem był sam projekt stacji Citadel. Została ona bowiem podzielona na kilka poziomów, a większość z nich była dla nas od razu otwarta. Naturalnie znalazło się wiele zamkniętych drzwi lub odciętych sekcji. Zyskiwało się do nich dostęp dopiero po włamaniu, znalezieniu kodów czy też udrożnieniu przejścia. Nie zmienia to jednak faktu, że można nazwać System Shock przodkiem gier z otwartym światem. A przypominać – ukazał się w 1994 roku. Niosło to ze

Remake zapowiada się fantastycznie. Współczesne grafika oraz interfejs okraszony oryginalnym klimatem stanowią mieszankę wybuchową!

sobą również pewną niedogodność: czasami trudno było się domyślić, co należy w danej chwili zrobić.

Za czysto techniczne, w stosunku do Doom, nowości należy uznać: możliwość spoglądania w górę i w dół, skakania oraz kucania. Również algorytmy odpowiedzialne za oświetlanie przedmiotów i lokacji robiły niemałe wrażenie. Co niestety ciągnęło za sobą koszarne wymagania sprzętowe (nawet współczesne emulatory DOS dostają zadyszki). Ponadto, jak na prawdziwy tytuł z elementami cyberpunku przystało, w grze kilkakrotnie trzeba było wejść do cyberprzestrzeni, na przykład w celu odnalezienia kodów niezbędnych do odblokowania fragmentu stacji.

Mutant zostanie wnet wysłany tam gdzie jego miejsce za sprawą kawałka ołowiu. Albo kilku.



Wnętrze i korytarze Citadel może pozazdrościć niejeden hollywoodzki blockbuster science fiction.



Restoration bay, czyli komora rezurekcyjna. Po śmierci bohatera można go „odtworzyć” w takim miejscu.





Screeny z trzeciej części emanują podobnym klimatem, co dwie pierwsze odsłony cyklu.

STRACH SIĘ BAĆ

Nawet wypełniona kreatywnymi pomysłami i najbardziej nowatorska pod względem technicznym gra, jeśli nie wciągnie gracza, skazana jest na niepowodzenie. A nie ma lepszego sposobu na wzbudzenie zainteresowania niż ciekawa i intrygująca opowieść. I tu dochodzimy do najmocniejszych punktów produkcji LGT - fabuły i emanującej z ekranu monitora atmosfery. Od razu jesteśmy wrzuceni w wir wydarzeń, zwiędzamy puste, odhumanizowane, migające kolorowymi wskaźnikami korytarze z wypisanymi krwią napisami typu „Get away!” lub „Die!” oraz co rusz natykamy się na okrutnie okaleczone ciała mieszkańców stacji. Towarzyszy nam też przerażająco spokojny, wyprany z emocji głos SHODAN. Sztuczna inteligencja jest wszechobecna i co chwila odgraża się, wyzywając nas od insektów i wyśmiewając wszelkie próby pomieszczenia jej szyków. Wrażenie strachu i wiecznego zagrożenia z każdą chwilą narasta, serce pompuje



W PRACACH NAD PIERWSZĄ CZĘŚCIĄ UCZESTNICZYŁ JONATHAN „SEAMUS” BLACKLEY, PÓŹNIEJSZY TWÓRCA XBOKSA ORAZ CZŁOWIEK ODPOWIEDZIALNY ZA FIZYKĘ W FLIGHT UNLIMITED.

W remake'u wyraźnie widać, że Citadel mieści się na orbicie Saturna. W oryginale musieliśmy uwierzyć na słowo.

Cyberprzestrzeń to element, który w pierwszym SS zestarzał się najbardziej. Również i w tym wypadku remake przychodzi z pomocą.

w żyły adrenalinę, a pot zalewa czoło. Zza rogu co chwila wyskakują cyborgi oraz zmutowane, przygarbione postaci, będące niegdyś ludźmi. Jednocześnie ciekawość pcha do przodu, chęć dowiedzenia się, co zaszło na stacji Citadel, stanowi motor napędowy i zmusza do kontynuowania rozgrywki.

Co ciekawe, twórcy zawarli w System Shock bardzo mało cutscenek. Fabuła jest nam prezentowana w postaci znalezionych tu i ówdzie wiadomości, strzępków raportów i tego, co sami wywnioskujemy. Pod względem klimatu gra broni się do dziś i spokojnie staje w tym aspekcie w szranki nawet ze współczesnymi tytułami. Jej echo można odnaleźć w takich tytułach jak Half-Life, Dead Space czy Alien: Isolation.

Polscy gracze otrzymali od dystrybutora prezent, ponieważ tytuł został całkowicie spolszczony. Na rodzimy język przetłumaczono nie tylko teksty, dialogi czy wiadomości, ale nawet widoczne tu i ówdzie na ścianach tekstury.

PLUSY NIE PRZESŁANIAJĄ NAM MINUSÓW

Obecnie, dwadzieścia siedem lat później, System Shock nadal broni się klimatem. W pozostałych kwestiach potrzeba nieco dobrej woli, by czerpać z niej przyjemność. Koszmarne zestarzało się sterowanie - pierwotnie do poruszania się wykorzystywano klawiaturę, a mysz służyła do manipulowania zbieranymi przedmiotami i interakcji z otoczeniem. W trakcie rozgrywki trzeba było przeładowywać broń, ale wymagało to wywołania odpowiedniego menu i „ręcznego” napełnienia magazynka. Dzisiaj nie do pomyślenia. Wersja dostępna na GOG oraz Steamie trochę poprawia sterowanie i ułatwia wejście w świat gry.

Nie najlepiej wypada również konieczność kilkukrotnego zwiedzania tych samych sektorów stacji Citadel. W 1994 roku backtracking nikogo nie dziwił, ale dzisiaj jedynie irytuje i mocno rzutuje na rozgrywkę. Podobnie ma się sprawa z wizytami w cyberprzestrzeni, przedstawionej



nieczystelnie i dość topornie. Część z nich jest na szczęście opcjonalna, ale ostateczne starcie z SHODAN ma miejsce właśnie wirtualnej rzeczywistości, więc nie da się całkowicie uniknąć tego frustrującego elementu.

Gra została doceniona przez prasę i pecetowców, zebrała wysokie noty i cieszy się statusem kultowego tytułu. Niestety nie pociągnęło to za sobą wysokiej sprzedaży. Wprawdzie gracze kupili około 170 tysięcy kopii, co pozwoliło firmie funkcjonować, ale twórcy liczyli na dużo większy sukces, porównywalny z Doomem.

Pierwotnie tytuł ukazał się na dyskietkach i nie miał czytanych kwestii, dopiero późniejsza Enhanced Edition na CD dodała głosy postaci. W poszczególnych bohaterów wcielali się amatorzy i to niestety słychać, ale akurat SHODAN (przemawiająca głosem Terri Brosius) została przedstawiona świetnie i jej złowieszcze monologi rewelacyjnie potęgują klimat zaszczucia i bezsilności. Warren Spector stwierdził kiedyś, że gdyby miał wtedy taką możliwość, wersji dyskietkowej w ogóle by nie było.

SZTUCZNA INTELIGENCJA KONTRATAKUJE

Na kontynuację gracze czekali pięć lat. System Shock 2 ujrzał światło

dzienne 11 sierpnia 1999 roku. Gra powstawała jako osobna produkcja, niezwiązana z legendarnym poprzednikiem, i nosiła tytuł Junction Point. Dopiero gdy wydawcą zostało Electronic Arts (twórcami były studia Irrational Games oraz LGT przemianowane na Looking Glass Studios), dokonano zmian w opowiadanej historii i powiązano ją z System Shock.

Fabula rozpoczyna się czterdzieści dwa lata po pierwszej części. Główny bohater, bezimienny żołnierz G65434-2, zostaje przydzielony na okręt UNN Rickenbacker. Statek eskortuje nowoczesną jednostkę Von Braun, wyposażoną w eksperymentalny napęd umożliwiający podróże szybsze niż prędkość światła. W trakcie wyprawy żołnierz przebywa w hibernacji. W pewnym momencie budzi się, ale na skutek awarii komputera – z amnezją. Pokład zaścienia trupy, a bohatera atakują zmutowane monstra...

Sequel w wielu miejscach przypomina oryginał. Znowu mamy do

PIERWSZA CZĘŚĆ MOŻNA ZAKOŃCZYĆ „POMAGAJĄC” SHODAN ZNISZCZYĆ ZIEMIĘ. BOHATER DOSTAJE WTEDY E-MAILA Z GRATULACJAMI I OBRAZKIEM NISZCZONEGO MIASTA.



➤ Okładka do drugiej części, choć minimalistyczna, działa na wyobraźnię.



➤ Wystarczy rzut okiem na którekolwiek z pomieszczeń na pokładzie Citadel, by zadać sobie pytanie będące kwintesencją gry „Na Boga, co tu się stało?!“

czynienia z podobną hybrydą gatunkową RPG i FPS, fabuła jest prezentowana w postaci e-maili, nagrań i znajdowanych po drodze notatek. Gracza czekają również wizyty w cyberprzestrzeni, tym razem jednak przedstawionej już nie w tak toporny sposób jak w pierwowzorze. Elementy RPG w System Shock 2 ponownie zostały ograniczone, choć jest ich nieco więcej niż poprzednio. Na starcie gracz wybiera jedną z trzech klas postaci, oczywiście każda posiada inne umiejętności (strzelanie, hakowanie, szybkość itp.), które w trakcie rozgrywki należy rozwijać.

Oprócz klasycznych broni (no, może „futurystycznych” będzie lepszym określeniem) dostajemy w System Shock 2 do dyspozycji również „siłę umysłu”, czyli moce PSI. W praktyce przypomina to znaną z klasycznych tytułów RPG magię, która znacznie ułatwia przedzieranie się przez korytarze eksperymentalnego statku. Bohater może korzystać z trzydziestu pięciu rodzajów „czarów”, przy czym dostęp do tych najmocniejszych oczywiście wymaga odpowiedniego poziomu doświadczenia. Przydadzą się też umiejętności włamywania się do różnych systemów i urządzeń, a także cybernetyczne modyfikacje ułatwiające (prze)życie.

Twórcy dobrze wykorzystali pięć lat, które upłynęły między obiema częściami. Sterowanie nie przyprawia tym razem o ból zębów, a grafika jest znacznie czytelniejsza i przyjemniejsza dla oka niż w pierwszym System Shock. Modele postaci okrutnie się zestarzały, ale ich kanciaste kształty jeszcze bardziej je odrealniają, co, paradoksalnie, potęguje grozę.

No właśnie. Ponownie najsilniejszą stroną gry jest atmosfera. Zagrożenie znowu towarzyszy nam na każdym kroku, a klimat gęstnieje z każdą chwilą. Protagonista wydaje się bez





**W CRUSADER: NO REMORSE MOŻNA ZNALEŹĆ CZASOPI-
SMO Z ARTYKUŁEM, W KTÓRYM ZOSTAJE WSPOMNIANA
STACJA CITADEL. CO SPRAWIA, ŻE TECHNICZNIE OBA TYTUŁY
NALEŻĄ DO JEDNEGO UNIWERSUM.**

szans w nierównej walce z przeciwnikami, ale nie poddając się, prze do przodu na przekór rzucając pod nogi przez wrogów kłodom. Należy też uczciwie przyznać, że choć w sequele można dostrzec pewne fabularne punkty wspólne z oryginałem, to twórcy (wśród których brak tym razem Warrena Spectora) zawarli w nim wystarczająco dużo świeżych pomysłów (o których nie będę tu pisał, nie chcąc psuć zainteresowanym niespodzianki), by z łatwością odeprzeć zarzut o odgrzewaniu kotleta. Z biegiem czasu System Shock 2 zgromadził również wokół siebie sporą grupkę moderów, którzy wprowadzają interesujące usprawnienia rozgrywki w rodzaju „podciągniętych” tekstur i modeli postaci. Niestety sequel podzielił z poprzednikiem również skalę sukcesu – wysokie noty w prasie oraz uznanie graczy nie zaowocowały równie wysoką sprzedażą.

POWRÓT NA CITADEL

System Shock, jak każdy prawdziwy kultowiec, żyje do dzisiaj we wspomnieniach wielu graczy. Lekko podrasowane wersje, dostępne na GOG i Steamie, umożliwiają zapoznanie

się z tym klasykiem kolejnym pokoleniom. Mimo wszystko jednak potrzeba dużo samozaparcia i ciepłoty, by wciągnąć się w grę. Na szczęście jest światełko w tunelu. Nightdive Studios, znane z przywracania starych tytułów nowym platformom i młodszym zapaleńcom elektronicznej rozgrywki, wzięło na warsztat pierwszą część i zamierza wydać remake bardzo wierny oryginałowi, a jednocześnie przystosowany do dzisiejszych realiów. Można już zagrać w obszerne demo i naprawdę jest na co czekać. Odnowiony System Shock wygląda świetnie, a co najważniejsze nie zaprzepaszczone najważniejszej zalety wersji z 1994 roku – rewelacyjnego klimatu zagrożenia i ciągłego strachu towarzyszącego przemierzaniu zakamarków Citadel.

GO PRZED NAMI?

Więść o System Shock 3 spadła jak grom z jasnego nieba w 2015 roku. Nightdive Studios, posiadające prawa do marki, udzieliło licencji firmie OtherSide Entertainment (złożonej z byłych pracowników Looking Glass Studios i Irrational Games) i prace nad grą ruszyły. Powrócił Warren Spector, a głosem SHODAN ponownie

■ W trzeciej części SHODAN najwyraźniej znów bawi się w boga. Obyśmy tylko mieli okazję przekonać się o tym na własne oczy.

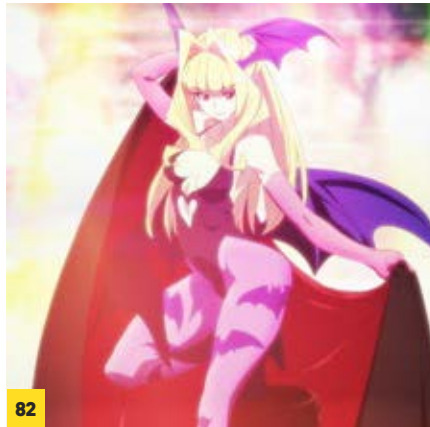
miała zostać, doskonała w tej roli, Terri Brosius. Fabuła rozpoczynała się dokładnie w momencie zakończenia System Shock 2. Po upływie czterech lat pokazano pierwsze, bardzo wczesne fragmenty rozgrywki. Niedługo później do prasy zaczęły przeciekać informacje o problemach z grą, związanych z tarapatami finansowymi wydawcy, Starbreeze Studios. Wielu pracowników odeszło z firmy i przyszłość rysowała się w ciemnych barwach. W maju 2020 roku OtherSide Entertainment przekazało projekt chińskiemu konglomeratowi Tencent i to właśnie programiści z Państwa Środka mają dokończyć tytuł: Co z tego wyjdzie, czas pokaże.

DUCHOWY SPADKOBIERCA

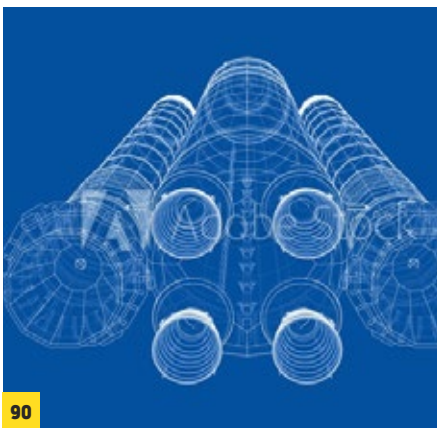
Spragnieni kolejnych potyczek z SHODAN muszą uzbroić się w cierpliwość. O ile bowiem losy trzeciej części gry są niepewne, o tyle remake jest na dobrej drodze do znalezienia się na twardych dyskach graczy. Tymczasem w oczekiwaniu na niego z pewnością pomogą inne tytuły, spokojnie mogące nazywać się duchowymi kontynuatorami spuścizny System Shock. Spośród nich wypada wspomnieć o serii BioShock, która nawet nie próbuje ukrywać, że czerpie z klasycznej dylogii pełnymi garściami.

Trzymajmy kciuki, by wszelkie perturbacje, które stały się udziałem trzeciej części, okazały się jedynie przejściowymi trudnościami. No i miejmy nadzieję, że trójka, gdy już się ukaże, dorówna legendarnym poprzednikom. ■





SECRET



LEVEL

W „GHOST IN THE SHELL” (1995) ODNAJDZIEMY PIĘKNĄ SCENĘ WALKI CYBERNETYCZNEJ AGENTKI ZE ŚCIGANYM PRZESTĘPCĄ, KTÓRA JEST WZOROWANA ŻYWCEM NA VIRTUA FIGHTER II.



PAN KLEKS

PRL-owska podróż w krainę baśni



DLA PIOTRA FRONCZEWSKIEGO ROLA
PROFESORA KLEKSA OKAZAŁA SIĘ PRZEPUSTKĄ
DO WIELKIEJ KARIERY.

Trylogia filmów o przygodach Pana Kleksa łączyła w sobie elementy fantasy, science fiction, horroru, musicalu, animacji i Kina Nowej Przygody, a także na wiele godzin przykuwała najmłodszych widzów do niewygodnych kinowych foteli. Takie kino się już nie powtórzy!

■ Bartłomiej Kluska

W grudniu 1983 roku w warszawskiej Sali Kongresowej miała miejsce nietypowa premiera filmu. Nim bowiem światła zgasły, a na ekranie pojawił się obraz, wydarzenie zakłócił jeden z najczarniejszych charakterów w historii rodzimej kinematografii – Golarz Filip! – który wtargnął na widownię i krzyczał, że seans się nie odbędzie.

Część najmłodszych widzów płakała z przerażenia, jednak okrzykami i gwizdami udało się przepędzić natręta. Wkrótce światła zgasły, a wszyscy przenieśli się z burej, zimowej Polski schyłkowego PRL,

rzeczywistości kolejek i pustych sklepowych półek, w krainę baśni – prosto do magicznej Akademii profesora Ambrożego Kleksa.

WITAJCIE W NASZEJ BAJCE

Postać wymyśloną przez Jana Brzechwę na kinowy ekran przeniósł scenarzysta i reżyser Krzysztof Gradowski. Dał się wcześniej poznać publiczności jako autor społecznie zaangażowanych dokumentów i eksperymentalnych animacji, okazało się jednak, że świetnie rozumie potrzeby najmłodszych widzów. Filmowa „Akademia Pana Kleksa” cieszyła więc animowanymi wstawkami (jak w scenie „kleksografii”, w której kolorowe kleksy zmieniały się w towarzyszące aktorom zwierzęta), użyciem lalek (jak wtedy, gdy główny bohater trafił do Psiego Miasteczka), baśniowymi rekwizytami (balon przenoszący Trzecie Oko ku Gwieździe Nadziei) czy scenami trikowymi (na



GOLARZ FILIP – MISTRZ FRYZJERSTWA, WYNALEZCA
I FILANTROP (TO ON SFINANSOWAŁ POWSTANIE AKADEMII)
– OKAZAŁ SIĘ JEDNYM Z NAJCZARNIEJSZYCH CHARAKTERÓW
W HISTORII POLSKIEGO KINA.

**GRADOWSKI, PODOBNIIE JAK BRZECZWA,
ROZUMIAŁ, ŻE NAJLEPIEJ W EDUKACJI DZIECI
SPRAWDZA SIĘ NIE NATRĘTNY DYDAKTYZM,
LE CZ ZABAWA.**



PRASA DONOSIŁA O KOLEJKACH
POD KINOWYMI KASAMI, KONIKACH
SPEKULUJĄCYCH BILETAMI NA SEANSE ORAZ
KOLEJNYCH REKORDACH FREKWENCYJNYCH.

przykład gdy w powietrzu unosił się sam profesor Kleks).

Osobną jakością stanowiły przerywające opowieść piosenki, które wykonywały gwiazdy takie jak zespół TSA (budzący grozę „Marsz wilków”) czy Zdzisława Sośnicka (rozdzierające serce „Pożegnanie z bajką”). Za sukces tego elementu niewątpliwie odpowiadał kompozytor Andrzej Korzyński, śmiało korzystający w swojej pracy z nowoczesnych instrumentów elektronicznych (jak syntezator Roland). Co ciekawe, większość piosenek powstała do słów wierszy samego Brzechwy („Psie smutki”,

„Kaczka Dziwaczka”, „Jak rozmawiać trzeba z psem”, „Na wyspach Bergamutach”, „Kwoka”), a śpiewali je uczniowie Akademii oraz sam Kleks.

W rolę zmagającego się ze zgubnym uzależnieniem od piegów czarodzieja-pedagoga znakomicie wcielił się Piotr Fronczewski, zaś na ekranie towarzyszyli mu między innymi Leon Niemczyk (jako Golarz Filip), Zbigniew Buczkowski (Alojzy Bąbel) czy - w opowieści Ptaka Mateusza - Wiesław Michnikowski (doktor Paj-Chi-Wo) i Bronisław Pawlik (król, ojciec Mateusza).

Fabula trzygodzinnego filmu z szacunkiem traktowała literacki pierwowzór, opowiadając historię Adasia Niezgódki, nowego ucznia magicznej szkoły, do której uczęszczać mogli wyłącznie chłopcy o imionach zaczynających się na literę „A”. Uczniowie Akademii nie tylko zyskiwali wiedzę (na przykład o geografii, kopiąc piłkę-globus), ale i odwiedzali inne bajki. W finale tej historii zagrożeniem dla szkoły stał się robot Adolf, przemycony do niej przez Golarza Filipa „doskonałe dziecko cywilizacji komputerowej”... Wierność wobec oryginału widać było także w detalach: gdy

KSIĄŻKA

Jan Brzechwa, satyryk i poeta, autor wierszy dla dzieci, napisał „Akademię Pana Kleksa” w czasie drugiej wojny światowej w okupowanej Warszawie, uciekając w swojej baśniowej prozie od grozy ówczesnej codzienności (a jako Żyd z pochodzenia był wtedy szczególnie zagrożony). Gdy po wojnie książkę wydano, zachwycała młodych czytelników nie tylko wątkami fantastyczno-przygodowymi, ale również wykorzystaniem surrealizmu i groteski oraz stylistycznym nowatorstwem. Szokowała też – niespotykanym w świecie baśni – okrutnym finałem. Brzechwa, choć Akademia została zniszczona, po latach wrócił do swojego ulubionego bohatera, dopisując dwie kolejne części jego przygód. Znakomicie przy tym rozumiał, że edukacja i wychowanie dzieci powinny odbywać się nie przez dydaktyzm, lecz zabawę. Krzysztof Gradowski świetnie odczytał jego intencje.



uczniowie zasiedli do wigilijnej wieczerzy, ściany jadalni zdobity obrazy Jana Marcina Szancera, ilustratora książek Brzechwy, który jako pierwszy narysował Kleksa.

Film Gradowskiego zebrał nie tylko entuzjastyczne recenzje krytyków, ale podbił też serca małoletnich widzów. W ciągu trzech lat zobaczyło go ponad 14 milionów osób, więcej niż debiutującą w tym samym czasie „Seksmisję” oraz pokazywane wówczas w Polsce hity światowego kina: „Imperium kontratakuje”, „Wejście smoka” czy „Poszukiwaczy zaginionej Arki”.

CAŁA NAPRZÓD KU NOWEJ PRZYGODZIE

Sukces filmu pozwolił Gradowskiemu myśleć o sequele, co ułatwił sam Brzechwa, który wysłał wcześniej literackiego profesora Kleksa w rejs, podczas którego słynny uczony poszukiwał atramentu dla Wielkiego Bajarza zamieszkującego krainę Bajdocji. Reżyser postanowił przełożyć tę, przez swoją szkatułkowość nawiązującą do „Baśni z tysiąca i jednej nocy”, historię na język kina. Mógł przy tym skorzystać ze znacznie większego niż w przypadku „Akademii” budżetu - zdjęcia do „Podróży Pana Kleksa” kręcono między innymi w Związku Radzieckim i Bułgarii, a efekty specjalne realizowali fachowcy z kijowskiej Wytwórni Filmowej imienia Aleksandra Dowżenki. Fronczewskiemu na ekranie towarzyszyła zaś czołówka polskich aktorów: Henryk Bista jako złowrogi Wielki Elektronik, Zbigniew Buczkowski, Jerzy Kryszak, Janusz Rewiński, Bogusz Bilewski czy Jerzy Bończak. Piosenkę o nieszczęśliwie zakochanej Meluzynie śpiewała królowa Aba - Małgorzata Ostrowska, wokalistka arcypopularnego wówczas zespołu Lombard.

Rozmach widać było również w fabule filmu, który do kin trafił w 1986 roku: poszukujący atramentu profesor Kleks wraz z załogą podróżował po morzu, pod wodą i w powietrzu, docierając między innymi do królestwa Aptekarii oraz zamieszkałej przez wynalazców wyspy Patentonii,

UCZY. WYCHOWUJE. ALE PRZEDĘ WSZYSTKIM BAWI – TAKI
BYŁ SPOŚÓB PROFESORA KLEKSA NA WYCHOWANIE DZIECI.



PAN KLEKS (TU W ROLI PODRÓŻNIKA) W KAŻDEJ CZĘŚCI
SWOICH PRZYGÓD OKAZYWAŁ SIĘ CZŁOWIEKIEM WIELU
TALENTÓW.



DLA KRZYSZTOFA GRADOWSKIEGO (TU SIEDZI
PRZED POMNIKIEM DR. PAJ-CHI-WO) TRYLOGIA
KLEKSÓW POZOSTAJE SZCZYTOWYM OSIĄGNIĘCIEM
KARIERY.

gdzie doszło do finałowej konfrontacji z armią Wielkiego Elektronika... Akcję znów przerywały wpadające w ucho, skomponowane przez Andrzeja Korzyńskiego piosenki (między innymi „Cała naprzód”, „Podróż w krainę baśni”, „Latający Holender” czy „Z poradnika młodego zielarza”), a profesor Kleks toczył również pojedynki kung-fu i nie bał się uzbrojonych w lasery robotów.

Znakomitym „Podróżom Pana Kleksa” towarzyszyła także niespotykana wcześniej w Polsce akcja promocyjna: do rąk dzieci trafiły kasety i płyty gramofonowe z piosenkami z filmu, figurki, plakaty, fotsy, śpiewniki i naklejki. Nic zatem dziwnego, że już po premierze Gradowski mógł myśleć o kolejnej części przygód ulubionego bohatera małoletnich widzów.

RATUJMY KOSMOS

Tym razem jednak reżyser postanowił odejść od literackiego pierwowzoru i przeniósł swojego bohatera w przestrzeń kosmiczną. Wcześniej Kleks opuścił ostatni rezerwat przyrody, gdzie - zapomniany przez dzieci - spędzał czas w towarzystwie Melo-Śmiacza, chcąc uratować Agnieszkę, porwaną przez Wielkiego Elektronika uczennicę Szkoły Przyszłości imienia Stanisława Lema.

Recepta na sukces trzeciej części okazała się podobna do tej z wcześniejszych przygód. Po pierwsze, plejada

gwiazd: obok Fronczewskiego, Bisty i Buczkowskiego między innymi Bohdan Smoleń, Maryla Rodowicz, Beata Kozidrak, Emilian Kamiński oraz - w swoim ostatnim występie - Jan Himilbach. Po drugie, wpadające w ucho piosenki: „Halo ptaki”, „Dyscyplina”, „Rozmowa z Bajtkiem”. Po trzecie, fascynujące młodych ludzi motywy: statki kosmiczne, komputery (Mazovia na szkolnych ławkach), latające plecaki-tornistry czy roboty (w tym ten najważniejszy, nazwany tak samo jak skierowane do młodzieży pismo o informatyce - Bajtek).

Warto zauważyć, że mimo nasycenia technologicznymi gadżetami i efektami specjalnymi wymowa i efekty specjalne filmu pozostawała głęboko humanistyczna. Podobnie jak w poprzednich częściach (robot Adolf, Wielki Elektronik) niewłaściwie użyta technika (tu: fantomizator) mogła być zagrożeniem, ratunkiem zaś pozostawały

ANIMOWANY „TRYUMF PANA KLEKSA” NIE
POWTÓRZYŁ SUKCESU SWOICH TRZECH
POPZEDNIKÓW. ALE TO WCIĄŻ DOBRY FILM.



uniwersalne wartości: przyjaźń, lojalność, odwaga i wyobraźnia. Mimo że krytycy coraz śmielej podnosili zarzuty wobec filmowych Kleksów – przerost rozbuchanej formy nad rachityczną treścią, pretekstowość chaotycznej fabuły, której zadaniem było tylko dostarczenie dzieciom kolejnych wizualnych i dźwiękowych atrakcji, ekstrawaganckich rekwizytów, scenografii i kostiumów... – „Pan Kleks w kosmosie” (1988) stał się kolejnym przebojem. Prasa zaczęła wówczas nazywać Gradowskiego „polskim Disneyem”.

POŻEGNANIE Z BAJKĄ

W 1996 roku reżyser powrócił z filmem „Dzieje mistrza Twardowskiego”, opartą na powieści Józefa Ignacego Kraszewskiego baśnią o szlachcicu-uczonym, który zawarł nietypową umowę z diabłem. Nowy film korzystał z wielu rozwiązań stosowanych w trylogii Kleksów: chętnie używanych efektów specjalnych (tym razem przygotowywanych już w Londynie), epizodycznej narracji czy skomponowanych znów przez Andrzeja Korzyńskiego piosenek, które przerywały fabułę. Na ekranie pojawiło się także wielu znanych z przygód Kleksa aktorów: Buczkowski, Niemczyk czy Bończak. Narratorem był natomiast Piotr Fronczewski. „Dzieje mistrza Twardowskiego” nie powtórzyły jednak sukcesu wcześniejszych

FRANEK KIMONO

Związana podczas prac nad „Akademią Pana Kleksa” znajomość pomiędzy Andrzejem Korzyńskim i Piotrem Fronczewskim zaowocowała także projektem muzycznym skierowanym do dorosłego odbiorcy. Aktor wcielił się w postać Franka Kimono, melorecytującego do elektronicznych kompozycji Korzyńskiego piosenki utrzymane w prześmiewczo-dyskotekowej konwencji („King Bruce Lee Karate Mistrz”, „Dysk Dżokej”). Inteligentne, nawiązujące do warszawskiego folkloru teksty napisał również kompozytor (i w jednym przypadku... Gradowski). Po latach Franek – występując gościnnie w utworze „W aucie” hip-hopowych gwiazd Sokoła i Pono – sam siebie określił mianem pierwszego polskiego rapera.



obrazów Gradowskiego. W latach dziewięćdziesiątych inne już było kino dziecięce i inne oczekiwania młodych widzów.

Boleśnie potwierdziło się to w 2001 roku, gdy na ekrany trafił „Tryumf pana Kleksa” – zwińczenie cyklu, ponownie oparte na prozie Jana Brzechwy. Mimo że powrócili w nim Pan Kleks (wprawdzie tylko w scenach animowanych, ale głosu użyczył mu Fronczewski), Adaś Niezgodka oraz Alojzy Bąbel, pojawiły się także nowe piosenki Andrzeja Korzyńskiego, a całość była kolejną opowieścią z krainy baśni i magii, film nie okazał się kolejnym tryumfem reżysera. Młodzi widzowie mogli już wówczas oglądać w kinie choćby „Shreka”, „Pokémony” czy „Harry’ego Pottera” – z takimi kinowymi baśniami poczywy profesor nie miał szans.

„Polski Disney” chyba to zrozumiał, nie nakręcił już bowiem żadnego filmu. Dla ludzi urodzonych w Polsce na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych XX wieku stworzona przez niego trylogia Kleksów pozostaje jednak jednym z najbardziej intensywnych, najjaśniejszych kinowych wspomnień. Ja wciąż pamiętam, jak w zimowej, paskudnej Łodzi co weekend ciągnąłem coraz bardziej zniechęconych rodziców do kolejnego z coraz bardziej obskurnych, wiecznie niedoogranych kin, odtwarzających coraz bardziej zużyta i pociętą kopię filmu, by usłyszeć „Witajcie w naszej bajce”. Kilka lat później, w wieńczącej trylogię piosence „Planeta Fantazja”, profesor Kleks melorecytował: „Gdy nadejdzie już chwila powrotu / pożegnamy fantazję i czary / Powrócimy do naszych kłopotów / lecz bogatsi o wspaniałe dary”. Tak właśnie było.

Ten tekst ma dla mnie specjalne znaczenie. Od dawna chciałem filmowym Kleksom poświęcić książkę, wciąż jednak – jak to w życiu – były ważniejsze tematy, zamówienia, deadline’y, artykuły „na wczoraj”... Sprawę odkładałem więc, a teraz okazuje się, że moja wymarzona książka nigdy nie powstanie. Krzysztof Gradowski zmarł przed trzema miesiącami. ■

■ Lucyfer, jedna z bohaterek „Assault Girls”, filmu o grze MMO nazwanej Avalon F.



CYFROWE SNY.

gry w twórczości Mamoru Oshiego

Dla przeciętnego zjadacza popkultury reżyser Mamoru Oshii kojarzy się z kultowym anime „Ghost in the Shell” z 1995 roku, ale ten poważny, cyberpunkowy film akcji to tylko jedno oblicze jego twórczości. Ważną rolę odgrywają w niej gry wideo.

■ Michał R. Wiśniewski

Polscy widzowie zapewne znają też budzący skrajne emocje „Avalon”, cyberpunkowy film o wirtualnej grze nakręcony w Polsce z gwiazdami naszych telenowel i poligonów.

Twórczość Oshiego można w zasadzie podzielić na trzy kategorie - poważne, animowane filmy science fiction, pełne humoru seriale anime oraz właśnie przedziwne filmy aktorskie, które w cudaczny

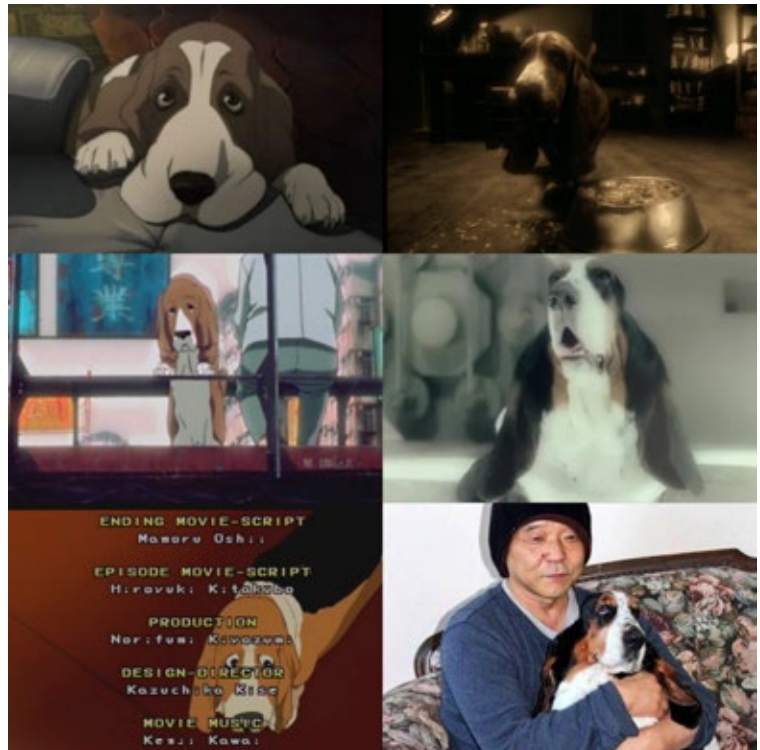
sposób lawirują między pulpą i kinem artystycznym. Reżyser nie unika eksperymentów formalnych, bawi się obrazem, stosuje sztuczki jak z japońskiej animacji czy nawet teatru kukiełek.

KOSMICI I WAMPIRY

Tę opowieść najlepiej zacząć od końca. Po kilku latach milczenia kultowy twórca nareszcie powrócił. Jego najnowsza produkcja to animowany serial pod tytułem

❖ Pies rasy basset jest jedną z najbardziej rozpoznawalnych ikon twórczości Oshiego – trafił nawet do bijatyki Battle Tryst.

„Vlad Love” (japoński zapis fonetyczny można odczytać również jako „Blood Love”). Dostępne w serwisie Crunchyroll anime powstało na podstawie smartfоновej visual novel (nieдоступnej poza Japonią) i jest, cóż, dziwne, nawet jak na standardy anime. Widza, który Oshiego zna jedynie z „GitS”, zaskoczy już fakt, że to komedia, której tłem jest szkolny klub licealny. To powrót do korzeni – pierwszym większym projektem, nad jakim pracował reżyser, był serial na podstawie mangi „Urusei Yatsura” Rumiko Takahashiego, komedii o perypetiach Ataru, licealisty, który przypadkiem zaręczył się z kosmitką Lum. Jak to u Takahashiego, historia była pełna kolorowych i przerysowanych postaci, slapsticku i lekkiej erotyki. Oshii wyreżyserował też dwa filmy kontynuujące wątki serii, w których zdecydowanie odchodził od oryginału na stronę własnych fascynacji. Najlepiej było je widzieć w drugim



z nich, zatytułowanym „Beautiful Dreamer”, gdzie pogrążeni w magicznym śnie bohaterowie przeżywali surrealistyczne przygody, a granica między realnym i nierealnym była rozmyta. Motyw, który miał powracać w niemal każdym dziele Oshiego – obok czołgów, ryb, cytatów z Biblii i psa rasy basset.

„Vlad Love” to „Urusei Yatsura” na dopalaczach. Główna bohaterka – dziewczyna, która jest otaku oddawania krwi – przypadkiem spotyka anemiczną wampiryzkę. Aby jej pomóc, wraz ze szkolną lekarką (wyglądającą, jakby uciekła z Bayonetty) zakładają „Klub miłośników oddawania krwi” – i jest to najmniej dziwna rzecz w całej serii. Ten serial to Oshii spuszczone ze smyczy, nabijający się z seriali anime, popkultury i własnej twórczości, zarówno zamiłowania do cytatów, jak i militariów. Postmodernistyczna uczta, która nie każdemu musi zasmakować, ale jesteśmy w Pixelu, warto więc



❖ W „Avalonia” oprócz prawdziwych czołgów i pojazdów polskiej armii pojawia się fantastyczny dwuwirnikowy śmigłowiec.

zwrócić uwagę na przykład na scenę, w której wampiryzka dostaje się w ręce klubu cosplayowego i zostaje przebrana za Morrigan z Dark Stalkers, albo odcinek, w którym bohaterowie w ramach szkolnego festiwalu postanawiają wystawić teatralną wersję Castlevanii, i to w odstępnie znanej z Family Computer Disk System, przystawki do ośmiobitowej konsoli Nintendo. To otakowskie przywiązanie do szczegółu odróżnia Oshiego od pozerów w stylu Ernesta Claine’a („Ready Player One”).



❖ Młoda (duchem) wampiryzka, bohaterka anime „Vlad Love”, na zaproszenie kółka miłośników cosplayu przebrała się w strój Morrigan z serii bijatyk Capcomu.



WIRTUALNY WOJOWNIK

Ślady gier wideo można spotkać w całej twórczości reżysera. W „Ghost in the Shell” (1995) odnajdziemy piękną scenę walki cybernetycznej agentki Motoko Kusanagi ze ściganym przestępcą, która jest wzorowana żywcem na Virtua Fighter II. Używająca kamuflażu termooptycznego Kusanagi wygląda trochę jak Dural, nie brakuje też charakterystycznych ujęć kamer przy KO. Był to tytuł, w który Oshii i jego współpracownicy grali namiętnie w czasie pracy nad filmem, odwiedzając pobliski

salon gier. W czasie walki Kusanagi używa słynnego Renkan Tenshinkyaku (ręka-ręka-ręka-noga, Oshii nazywał go swoim popisowym ciosem). W materiałach produkcyjnych filmu zachowały się sstoryboardy, na których reżyser dokładnie wyjaśnia animatorom, w jaki sposób narysować combos i jak ma być ułożona dłoń w czasie uderzenia. „Jeśli nie grałeś w grę, nie wiesz, jakie to satysfakcjonujące” – opowiadał później w wywiadzie.

Jednak te wycieczki na automaty to nic w porównaniu z tym, co Oshii robił w poprzedniej dekadzie, po

✚ Cytadela, jeden z bossów z filmu „Avalon”, przypomina pojazdy z serii Metal Slug.

rozstaniu z „Urusei Yatsura” (podobno Takahashiemu nie podobał się kierunek obrany w „Beautiful Dreamer”). To doświadczenie sprawiło, że szukał niezależności. W 1985 roku, wraz ze znanym z designów do Final Fantasy Yoshitaką Amano, stworzył na rynek wideo surrealistyczne, eksperymentalne anime „Angel’s Egg” – oniryczną reinterpretację biblijnego mitu o Arce Noego. Symboliczne motywy z filmu (takie jak bioniczny czotóg) można było odnaleźć w scenach koszmaru z Death Stranding Hideo Kojimy. Oshii przyjaźnił się z Hayao Miyazakim – założycielem Studia Ghiblii („Spirited Away: W krainie bogów”, „Księżniczka Mononoke”); prowadzili rozmowy o wspólnym projekcie. Na skutek różnic artystycznych do współpracy nie doszło i Oshii przez prawie trzy lata nic nie robił.

✚ Bijatyka z „Ghost in the Shell” została zainspirowana grą Virtua Fighter 2.



Nic, poza jedną rzeczą – graniem w Wizardry. Była to seria zachodnich CRPG, która zdobyła niesamowitą popularność w Japonii (i zainspirowała takie serie jak Final Fantasy czy Dragon Quest) – do tego stopnia, że specjalnie na ten rynek tworzono spin-offy i adaptacje książkowe. W 1987 roku Oshii wrócił do życia i pracy – kręcił filmy („Akai Megane”), seriale

(opowiadający o zrobotyzowanej policji „Patlabor”, na podstawie którego powstały dwie kinówki, torujące drogę do „Ghost in the Shell”), słuchowiska i komiksy. Brał też udział w tworzeniu gier – pracował nad tytułem opartym na „Patlaborze”, a w 1990 roku wyszło współtworzone przez niego urocze JRPG na konsolę Famicom (NES) i Super Famicom (SNES) pod tytułem Sansara Naga. Osadzone w fantastycznym świecie, w którym ludzie koegzystują ze smokami, było dość nietypowym przedstawicielem tego gatunku – jednym z istotnych elementów gry było wychowywanie smoka, który pomagał w bitwach (podobnie jak w późniejszych Pokémonach). W 1994 roku powstała druga część, tym razem już tylko na konsolę Super Famicom. Oprawę dźwiękową do obu gier zrobił Kenji Kawai, nadworny kompozytor Oshiego, którego muzykę w 1995 roku usłyszał cały świat. W 1998 roku razem stworzyli filmik do Battle Tryst, trójwymiarowej bijatyki od Konami; wystąpił w nim pies rasy basset.

■ „GitS” powstał na podstawie mangi Masamune Shirowa, wielokrotnie adaptowanej na gry wideo.

Amano



■ Nad „Angel's Egg” Oshii współpracował ze słynnym ilustratorem Yoshitaką Amano. Urodzony w 1967 roku artysta tworzył obrazki, projekty i logotypy do gier z serii Final Fantasy, a także Child of Light, Terra Battle czy Front Mission.



Zamiłowanie do europejskiego kina było widoczne w twórczości Oshiego (jestem przekonany, że scena rozrywania ciała Motoko Kusanagi w „GitS” była inspirowana „Testem pilota Pirxa”), nic więc dziwnego, że trafił na polską ziemię.

Główną rolę zagrała Małgorzata Foremniak, która wcieliła się w postać Ash – graczy w militarną, wirtualną, uzależniającą grę Avalon. W magazynie Click! ukazała się wówczas wyjątkowo głupia i hejterska recenzja, której autor stękał, że gra Avalon nie wygląda jak Quake, że nie ma rocket jumpów itp. Nic dziwnego, że ich nie było – filmowa gra nie była żadnym „boomer shooterem”, tylko skrzyżowaniem wojskowego FPS i starego dobrego Wizardry. Do klasycznego RPG nawiązywała między innymi nazwa

byłego teamu Ash (Wizards), a także klasy postaci.

To film o warstwach rzeczywistości i niereczywistości (tak jak inspirowany „GitS” „Matrix”), temat, który Oshii często poruszał w swoich dziełach, ale tu został przedstawiony ze szczególnej perspektywy – nałogowej graczy. Kogoś, kogo tak naprawdę nie interesuje rzeczywistość (poza psem rasy basset). Rzeczywistość, która w Avalonie jest dosłownie pozbawiona kolorów, ponura i nijaka, tak że wraz z Ash zaczynamy wątpić, czy faktycznie jest rzeczywistością, a nie tylko kolejną warstwą wirtualki. Zwłaszcza że obsesja Ash doprowadza ją w końcu do odkrycia kolejnego levelu gry – Special A, naraz pełnego kolorów, wyglądającego dokładnie jak nasz świat – Warszawa z przełomu mileniów (widz uświadamia sobie wtedy, że jest tylko NPC w czyjeś grze). Ale to nie wystarczy Ash, która nie potrafi skończyć gry, chce iść dalej, odkrywać kolejne sekrety.

OBSESJA ASH

Chociaż kariera Oshiego ocknęła się z letargu, nie znaczyło to, że zapomniał o Wizardry. Wrócił do niej w roku 2001, gdy ukazał się aktorski film „Avalon”. Nakręcił go w 1999 roku – przybył wtedy do Polski, kraju smutnych kamienic i smutnych aktorów oraz pięknych czołgów i wojskowych śmigłowców.

■ Jednym z powracających motywów w twórczości Oshiego jest technika zmieniająca postrzeganie tego, co realne.



Nie jest dla niej ważne, co jest rzeczywistością, być może wszystko jest tylko komputerową symulacją. Dobrze rozumiem tę obsesję, tę chęć złamania systemu, pragnienie, które odczuwam za każdym razem, gdy trafiam w grze na jakiś płot, za którym rozciąga się niedostępny obszar.

Jednym z problemów filmu są źle nagrane polskie dialogi - czasem ciężko zrozumieć, co mówią aktorzy, w dodatku niektóre kwestie wypowiadają dość sztywno. Cóż, wydaje mi się, że właściwą wersją jest dostępne kiedyś na Amazonie DVD z japońskim dubbingiem i angielskimi napisami. Oryginalny scenariusz powstał przecież po japońsku; uwagę zwracają też japońskie tytuły książek w antykwariacie odwiedzanym przez Ash. Wszystko to ma sens, gdy uświadomimy sobie, że cały czas oglądamy grę - to tylko awatary, w które wcielają się być może właśnie japońscy gracze.

PUSTYNIA RZECZYWISTOŚCI

W 2017 roku do kin weszła aktorska wersja „Ghost in the Shell” w reżyserii Ruperta Sandersa. Główną rolę zagrała w niej Scarlett Johanson, co wywołało kontrowersje. Niektórzy jako Motoko Kusanagi woleli zobaczyć Rinko Kikuchi, japońską aktorkę, którą świat niedługo wcześniej poznał w filmie o wielkich robotach „Pacific Rim”. Mało kto wiedział o tym, że Kikuchi zagrała w filmie Oshiego „Assault Girls” z 2009 roku.

Trzeba wiedzieć jedną rzecz o jego filmach, takich jak „Akai Megane”, „Stray Dogs” czy „Talking Head”. Są dziwne. Teatralne, surrealistyczne, nastawione bardziej na przeżywanie niż fabułę. „Assault Girls” też są dziwne - niby sequel „Avalonu”, ale tak naprawdę jest raczej jak DLC do gry albo jak Blood Dragon do Far Cry 3. Akcja zresztą ma miejsce w takim dodatku, zwanym Avalon(f). Zamiast komputerowej wiecznej wojny odbywa się

polowanie na potwory, pustynne „wieloryby piaskowe”, przypominające czerwie z „Diuny”. Zupełnie jak w Shadow of the Colossus. Na początku filmu poznajemy gracza o nicku Jäger, który właśnie zasada się na wielkiego potwora z gigantyczną snajperką o wielkiej mocy rażenia. Czekaj i czeka (a wraz z nim widz), aż wreszcie pojawia się upragniona zdobycz, którą zdejmuję celnym strzałem. Ale to nie jest jego szczęśliwy dzień. Spod ziemi wyrasta kolejny potwór i go zwyczajnie pożera.

Za chwilę na scenę wkroczą tytułowe zabójcze dziewczyny - trójka gamerek polujących solo na piaskowe wieloryby. Gray, poruszająca się samolotem, weteranka Colonel w czerwonej zbroi oraz Lucifer (w tej roli Rinko), zamieniająca się w kruka i władająca magią. Wszystkie mają jeden cel - pokonać bossa, wielkiego potwora o nazwie Madara. Okazuje się to niemożliwe

Sansara



JRPG łączące kulturę hinduską i japońską ukazało się na ośmiobitowej konsoli Nintendo. W 2001 roku obie części gry wyszły w pakiecie na Game Boy Advanced, niestety – jedynie w Japonii.

■ „Garm Wars. The Last Druid” wygląda jak animacje z gry wideo - aż szkoda, że nie można w niego zagrać...

w pojedynkę. Czuwający nad wszystkim mistrz gry sugeruje, że cała czwórka powinna połączyć siły. Co nie będzie proste, bo dziewczyny się nienawidzą. Jedna z nich w realu ma dwójkę dzieci i gra, żeby zarobić na nie i męża obiboka. Druga jest przegrywem, starą panną mieszkającą z rodzicami. Mało wiadomo o Lucyferze, która się w ogóle nie odzywa, za to czasem zaczyna tańczyć w czasie bitwy. Może gra po prostu dla przyjemności? Jäger ze swoją wielką łufą uosabia zaś chyba wszystkie negatywne cechy stereotypowego faceta. Dumny, że aż durny, próbuje być sprytniejszy od reszty, ale mu to nie wychodzi.

Cała wąta fabuła to właśnie historia połączenia drużyny i walki z rzeczonym bossem; po drodze Oshiemu udaje się przemycić kilka rzeczy, takich jak kpina z długich, nieinteraktywnych sekwencji na



■ Khara, bohaterka „Garm Wars”, przypomina nieco Ash z „Avalona” albo Motoko Kusanagi z „GitS”...

pomocą kroczących czołgów zwanych VT. Nie spotkał się z ciepłym przyjęciem – problematyczne okazało się między innymi sterowanie przy użyciu Kinecta. Sam filmik reklamowy jest dość zabawny – Oshii wydaje się mieć radość z użycia prawdziwych karabinów, w głównej roli dowodzącej czołgiem występuje Iwona Miernik, aktorka mająca na koncie epizodyczne role w serialach (zaś zamiast psa rasy basset wystąpił jakiś kundelek). Gdy odzywa się po angielsku, kaleczy ten język zupełnie jak japońskie aktorki z „Assault Girls”. Nie była to ostatnia wycieczka Oshiego w okolice „Avalonu”. Na zlecenie kanału Toonami w 2017 roku powstała „Sand Whale and Me”, złożona z pięciu pięciominutowych odcinków. To wesoły spin-off „Assault Girls”, połączenie live action i grafiki komputerowej stylizowanej na grę wideo.

Trzy lata wcześniej powstał zaś film, który chociaż formalnie nie jest sequelem „Avalonu”, to ma z nim wiele wspólnego. „Garm Wars: The Last Druid” był projektem, nad którym Oshii pracował jeszcze w latach dziewięćdziesiątych, z eksperymentów z ówczesnym CGI zrodził się właśnie „Avalon”. Nakręcony w koprodukcji z Kanadą film opowiada historię małej planety pogrążonej w wiecznej wojnie między wyspecjalizowanymi klanami – nikt nie pamięta czasów sprzed konfliktu, a zmarli wojownicy wracają jako klony. Bohaterką jest Khara 23 (Mélanie St-Pierre), która wraz z członkami wrogich plemion i tytułowym ostatnim druidem (oraz psem rasy basset) wyrusza w podróż, aby odkryć tajemnicę planety. Zamiast arturiańskich legend jak w „Avalonie” – celtycki folklor. Film wygląda jak z japońskiego RPG (wyprodukowało go zresztą Namco Bandai Games) – wystylizowane czołgi i pojazdy latające, które przypominają myśliwce z NieR: Automata, do gry Yoko Taro podobna jest też zresztą fabuła. W zasadzie do kompletu brakuje tylko właściwej gry. Warto tu wspomnieć o anime „The Sky Crawlers” (2008), czyli opowieści o młodych pilotach na tle polskich pejzaży, które akurat doczekało się gry – premierze filmu towarzyszyło wydanie The Sky Crawlers: Innocent Aces na konsolę Wii. ■



■ ...jak również KFC, bohaterkę zabawnych shortów „Sand Whale and Me”.

początku nowych gier, systemu pay-for-win (mistrz gry cały czas namawia Jägera do inwestycji w gadżet podróży, ten woli poruszać się pieszo) i inne smaczki dla graczy. Film jest też dość nieprzychylnym portretem pokolenia zamkniętego w swoich pokojach, egoistów gotowych zdradzić partnerów dla zwiaststwa i nagrody.

WOJNY KLONÓW

W 2012 roku Oshii powrócił do klimatów znanych z „Avalona” i nakręcił w Polsce film promujący grę Steel Battalion: Heavy Armor na Xbox 360. Wyprodukowany przez FromSoftware tytuł opowiadał o futurystycznej wojnie toczącej za

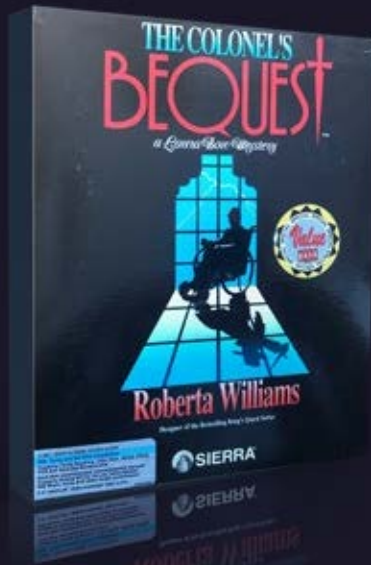


THE COLONEL'S BEQUEST

■ Paweł Gawlikowski

Jak to za dawnych czasów bywało – mówisz Sierra, myślisz Roberta Williams. Mówisz Roberta – myślisz King's Quest. I to mimo tego, że w jej portfolio znajdują się też inne tytuły, jak chociażby Phantasmagoria czy Mystery House. Ten ostatni był pierwszą grą napisaną przez Robertę i jej męża Kena, będąc jednocześnie kamieniem węgielnym On-Line Systems, przekształconej następnie w korporację o znanej wszystkim nazwie Sierra On-Line.

Po nieprawdopodobnym sukcesie przygód króla Grahama w królestwie Daventry (i poza nim) postanowiono powrócić do korzeni. W 1989 roku istniały już techniczne możliwości, aby zaprojektować i stworzyć grę, która będzie stanowiła prawdziwe wyzwanie. Po świetnym przyjęciu żeńskiej bohaterki w King's Quest IV uznano, że nadszedł czas na Laurę Bow – studentkę Tulane University i domorosłą panią detektyw. Jeżeli dodamy do tego bagna Louisiany, zamieszkały przez dziwnaczka, niepełnosprawnego pułkownika dom na odludnej plantacji i rodzinę, która dybie na spadek, otrzymamy świetny punkt wyjściowy do czegoś, co Anglicy nazywają „murder mystery” w klimacie starej, dobrej Agathy Christie.



Bardzo dobre recenzje były potwierdzeniem pracy, którą włożono w powstanie tytułu, ale prawdziwą uczcią była zawartość pudełka. Już sama okładka, na której przedstawiono postać na wózku inwalidzkim (jej cień wygląda jak unoszący nóż morderca), wprowadzała w klimat opowieści o zbrodni i występku. Szczegółowa, duża mapa plantacji ułatwiała poruszanie się po terenie, ale to, co najlepsze, skrywała na drugiej stronie. Poszatkowany czerwonymi liniami obszar z początku mógł wydawać się po prostu fantazją twórców, jednak jeżeli do jego sprawdzenia użyliśmy dołączonej lupy, naszym oczom

❖ Oszczędna w treści okładka rozbudzała wyobraźnię, jednocześnie zapowiadając krwawy spektakl.



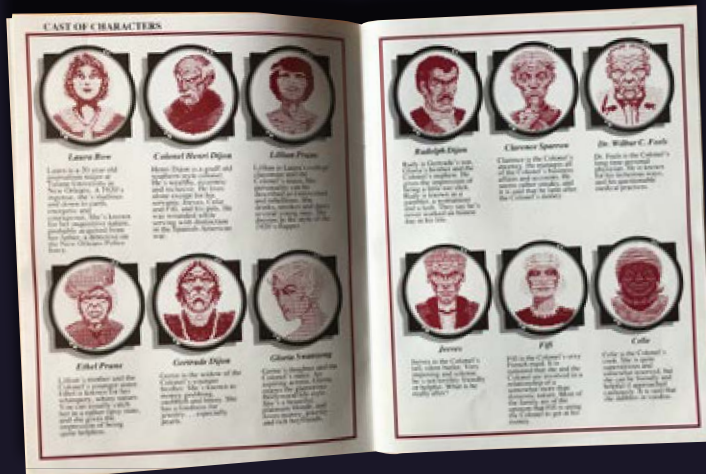
❖ Niewielkich rozmiarów ołówek łatwo się zawiązała, dlatego też dziś stanowi dość duży rarytas kolekcjonerski.

❖ Jak w prawdziwej sztuce przed rozpoczęciem spektaklu dane nam było poznać osoby dramatu.

❖ Dzięki dołączonej lupie mogliśmy powiązać odcisk palca z jego posiadaczem lub posiadaczką. Było to jedno ze sprytniejszych zabezpieczeń antypirackich.

ukazywały się odciski palców z przyporządkowanymi do nich osobami, niezbędne w celu uruchomienia gry. Gustowne zabezpieczenie antypirackie. Podobnie stylowo wyglądała instrukcja do gry, wydana w formie programu sztuki teatralnej. Ozdobniki na kolejnych stronach, spis dramatis personae i adekwatny do nastroju opowieści język pokazywały, że nie mamy do czynienia z kolejną, wypuszczoną z rozdzielnika przygodówką, ale dokładnie przemyślaną, bogatą w intrygi historią. Całości dopełniały dwa gadżety, które obecnie dość trudno znaleźć w nienaruszonym stanie – ołówek z wygrawerowanym imieniem Laury Bow i notatnik z uniwersytetu, utrzymane w stylistyce lat dwudziestych. Dodatkową ciekawostką jest fakt wydania w serii Kixx (1993 rok) lekko poprawionej wersji, w której usunięto drobne błędy występujące w oryginale.

Druga część, The Dagger of Amon Ra, opisywana już na naszych łamach, w sposób bardzo twórczy rozwijała wiele zastosowanych tu rozwiązań. Niestety trzecia odsłona, mimo istniejących koncepcji i planów, nigdy nie została ukończona. Pozostaje nam delektować się tym, co ostatecznie trafiło na półki. I pamiętajcie – przed wami wiele ekscytujących godzin, w trakcie których wcale się nie domyślicie, że zamordowała ciotka! Żartowałem... ▀



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.

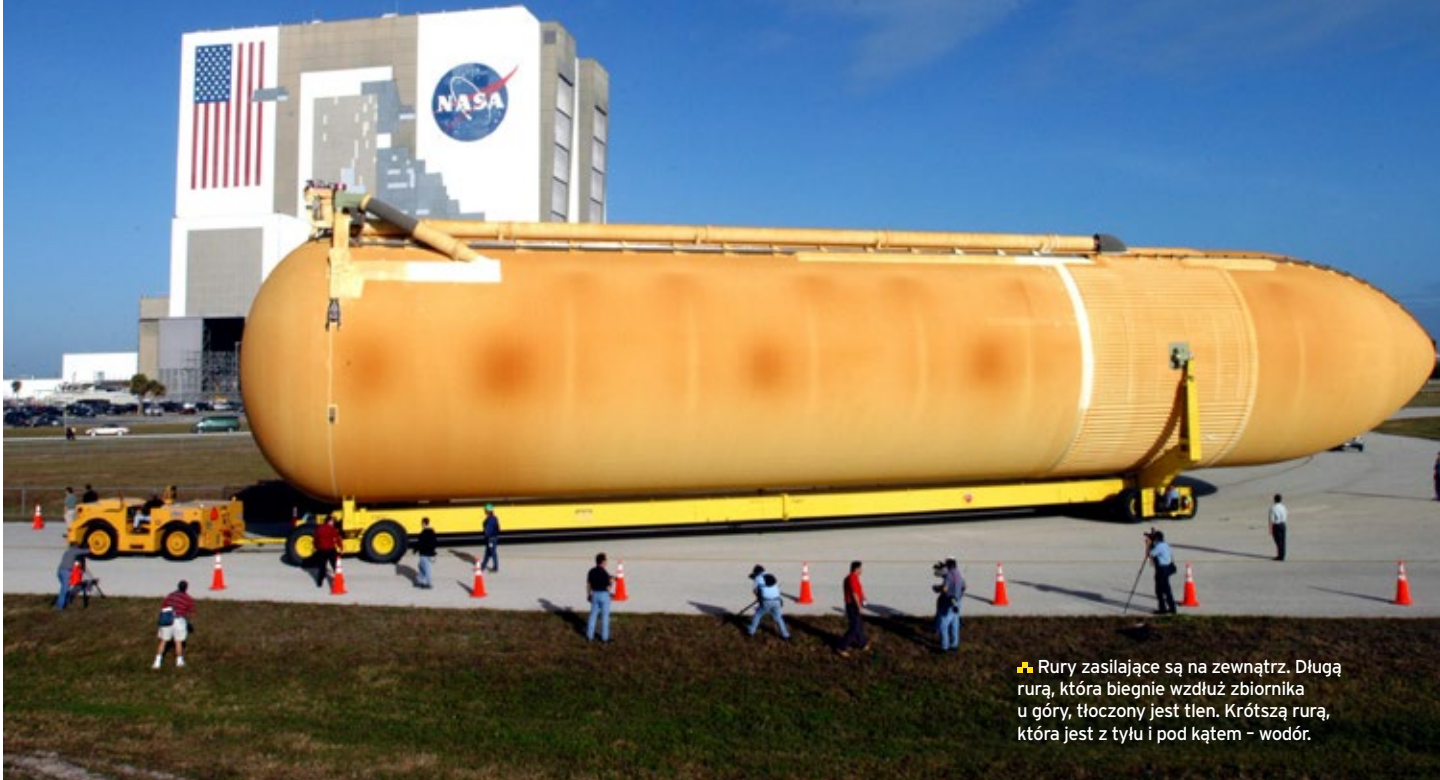
SEGA Europe Ltd, 27 Great West Road, Brentford, Middlesex TW8 9BW, UK.

© SEGA. All rights reserved. HUMANKIND, the HUMANKIND logo, SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation or its affiliates. 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: CeneGA SA, ul. Krakowiaków 36, 02-255 Warszawa. Lokalizacja i testy: SEGA.

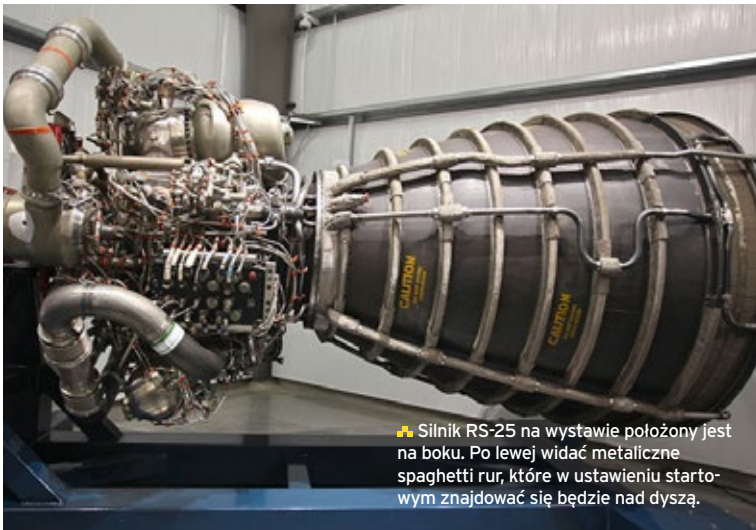
CENEGA

AMPLITUDE
STUDIOS

SEGA®



➤ Rury zasilające są na zewnątrz. Długa rura, która biegnie wzdłuż zbiornika u góry, tłoczony jest tlen. Krótszą rurą, która jest z tyłu i pod kątem – wodór.

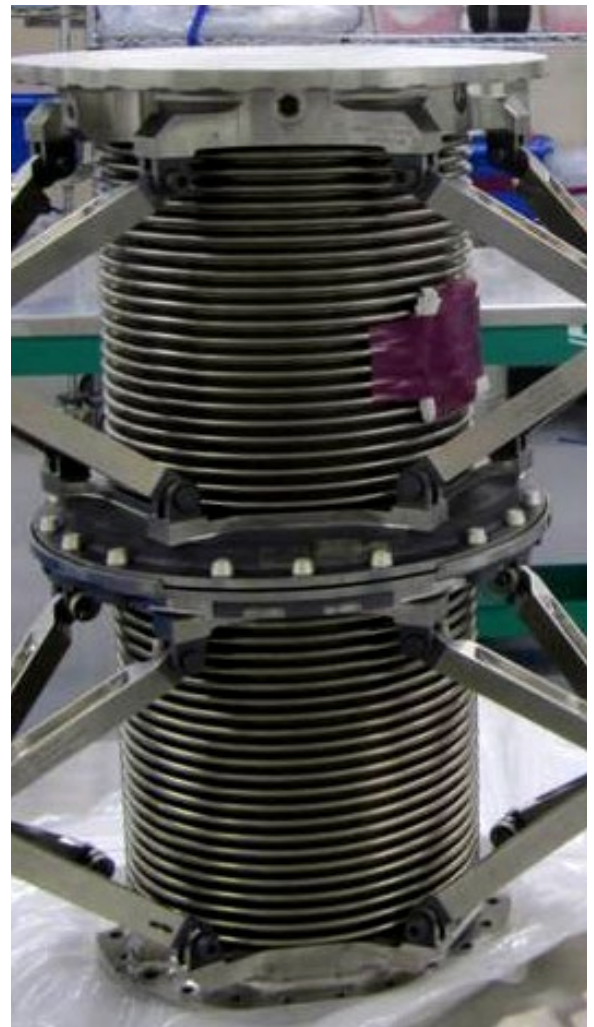


➤ Silnik RS-25 na wystawie położony jest na boku. Po lewej widać metaliczne spaghetti rur, które w ustawieniu startowym znajdują się będzie nad dyszą.



➤ Na przekroju poprzecznym dyszy widać, że nie jest ona litym dzwonem. Tymi kanalikami pompowana jest część wodoru, bardzo skutecznie chłodzącego dyszę wylotową, co chroni jej integralność.

➤ Aby umożliwić sterowanie ciągiem, czyli poruszanie dyszą, złącza orurowania doprowadzającego tlen i wodór ze zbiornika muszą być wytrzymałe i poruszać się wraz z nią.



KOSMICZNE RURKI

Kiedy przyjrzymy się raketowemu silnikowi na paliwo ciekłe, jego orurowanie wygląda, jakby ktoś na dyszę wylotową wyrzucił solidną porcję metalicznego spaghetti. Skoro do komory spalania tłoczony jest tylko ciekły wodór i ciekły tlen, to po co w konstrukcji silnika raketowego aż tyle tej hydrauliki?

■ User Jama

Spróbujmy wyjaśnić to zagadnienie na przykładzie silnika RS-25 znanego z wahadłowców kosmicznych. Jest to konstrukcja sprawdzona, wygrzana, a podobne rozwiązania stosowane są w innych silnikach na paliwo ciekłe. Zaczynamy od źródła przepływu czynników pędnych, czyli od wielkiego zbiornika z paliwem, do którego doczepiony jest wahadłowiec. Kiedy stoi na płycie startowej, ciekły tlen znajduje się u góry, przy zwężającej się części nosowej zbiornika. Wzdłuż cylindrycznej części na zewnątrz biegnie w dół rura, długa na 21 metrów i o przekroju 43 centymetry, którą utleniacz płynie w dół do silnika. Analogiczna rura o tym samym przekroju, lecz dużo krótsza, biegnie przy dole zbiornika i transportuje do silnika ciekły wodór.

Wektorem ciągu silników RS-25 można sterować, więc wszelkie orurowanie, które podlega wtedy naprężeniom, musi mieć elastyczne połączenia, które zachowają swoje właściwości przy skrajnie niskich temperaturach, danym ciśnieniu itp. Takie złączki mają postać harmonijki, podobnej do rury spiro, ale z głębszymi fałdami, które umożliwiają nie tylko ich ruch w czterech kierunkach, ale też ruchy skrętne.

W silniku ciekły wodór i tlen trafiają do dedykowanych turbopomp niskiego ciśnienia, gdzie zostają sprężone circa dziesięciokrotnie. Stąd trafiają grubszymi rurami do turbopomp wysokiego ciśnienia. Cały galimatias z rurami w silnikach raketowych na ciekłe paliwo bierze się stąd, że spalanie przebiega dwustopniowo. Najpierw spalana jest mniejsza część paliwa, co znacznie zwiększa przepływ, a następnie dochodzi do spalania głównego, które generuje siłę ciągu. Taka konstrukcja umożliwia efektywniejsze wykorzystanie paliwa, lecz kosztem znacznej komplikacji całego układu. Potrzebnych jest kilka oddzielnych obiegów, żeby to wszystko razem funkcjonowało jak dobrze zestrojona orkiestra.

Genialnym pomysłem było użycie ciekłego wodoru nie tylko jako paliwa, ale też chłodziwa. Wynalazcą takiego chłodzenia regeneracyjnego silników raketowych na paliwo ciekłe był Martin Summerfield. Tak chłodzony silnik skonstruował Robert Goddard w 1923 roku, ale zarzucił konstrukcję z powodu jej złożoności. Dopiero później wraz z rozwojem technik materiałowych i produkcyjnych rzecz na stałe zadomowiła się w branży raketowej. Dzięki chłodzeniu ciekłym wodorem główna komora spalania oraz dysze wylotowe, gdzie ciepełko sięga 3300 stopni Celsjusza, są w stanie pracować przez te kilka minut ciągu potrzebnych do wyniesienia statku na orbitę. Tych rurek akurat nie widać z zewnątrz, bo biegną od góry do dołu w wewnętrznej powierzchni dyszy. Jako że dysza ma rozszerzający się kształt, to aby zapewnić równomierne chłodzenie, rurki mają mniejszy przekrój u góry, a większy u dołu.

Wodór wychodzący z turbopompy wysokiego ciśnienia rozdzielany jest na trzy przepływy. Pierwszy (19 procent) zasila chłodzenie 430 kanałków głównej komory spalania, a następnie jest używany do napędzania turbopomp. Drugi (27,5 procent) przepływa przez 1080 kanałków chłodzących dyszę wylotową, a następnie łączy się z trzecim przepływem (48,5 procent), który jest rozdzielany na spalanie wstępne oraz właściwe. Obieg tlenu jest



■ Widok, na który przyjemnie jest popatrzeć z bezpiecznej odległości. Ognista furia, brutalna moc, piekielna temperatura, utrzymane na wodzy dzięki kosmicznym rurkom.

niecóż prostszy, ale też ma kilka przepływów. Jego główny przepływ (89 procent) kierowany jest do głównej komory spalania, natomiast pozostała jego część spala wodór do zasilania turbopomp oraz jest używana do spalania wstępnego.

Nie wszystko to, co widzimy w rowym spaghetti, służy do przepływu ciekłego tlenu lub wodoru na potrzeby spalania. Poprzeczne kręgi idące od góry do dołu dyszy, choć mogą kojarzyć się z rurami, służą tylko do mechanicznego wzmocnienia dyszy wylotowej. Część pionowych rur biegnących na zewnątrz wzdłuż dyszy wylotowej to drenaż odprowadzający różnego rodzaju przecieki i nadmiary. Czasem przed startem, zanim dojdzie do zapłonu silników, widać, jak tymi drenażami uchodzą delikatne smużki. Niektóre „makaroniki” to nie rury, tylko przewody elektryczne umieszczone w metalowej osłonie, poprowadzone pomiędzy różnymi czujnikami i sterownikami. Inne są rurkami, ale nie przenoszą ani tlenu, ani wodoru, tylko hel. System zaworów sterujących przepływem paliwa i utleniacza jest pneumatyczny, a źródłem ciśnienia umożliwiającego pracę systemu są właśnie zbiorniki z hellem, połączone rurkami z zaworami. ■

TUNGUSKA

FILM ANIME

GODZILLA:
SINGULAR POINT

Anatomia typowego filmu o wielkich potworach – cisza przed burzą, a potem kolejne przygrywki przed ostateczną orgią zniszczenia. Twórcy animowanego serialu „Godzilla Singular Point” podchodzą do rzeczy nieco inaczej.

Zaczyna się od odkrycia tajemniczego sygnału, a potem atakują potwory; jeszcze nie wielkie, ale już dość uciążliwe. Co to wszystko ma wspólnego ze starą przepowiednią albo istotami z innych wymiarów? Spodziewałem się różnych rzeczy po anime z Godzillą w tytule, ale nie twardego science fiction. Niby wszystko jest jak zawsze – jest Godzilla (no



AUTORZY

AB	Andrzej Bazylczuk
BC	Bartek Czarotorski
KP	Krzysztof Pilch
MMG	Marcin M. Granat
MRW	Michał R. Wiśniewski
PM	Piotr Mańkowski

raczej), są i inne, mniej lub bardziej znane potwory, czasami w nieco odświeżonych interpretacjach; jest i klasyczna ścieżka dźwiękowa (tu-du-du-dul). Ale do tego dostajemy kolorową, dwuwymiarową animację (potwory, dla podkreślenia ich niezwykłego pochodzenia, wykonano w stylizowanej grafice trójwymiarowej), to jeden z ładniejszych seriali anime ostatnich czasów.

Śledzimy losy dwójki genialnych młodych ludzi. Yun Arikawa pracuje jako inżynier w Otaki Factory, firmie serwisującej elektronikę i sieci, a w wolnych chwilach zajmuje się własnymi projektami, takimi jak stworzenie asystenta ze sztuczną inteligencją. Jedną z kopii programu trafia do Mei Kamino, studentki badającej mityczne stworzenia. Nazywa swojego cyfrowego pomocnika Pelops II. Gdy Japonia zostaje zaatakowana przez przedziwnego pterodaktyla, Mei i Pelops II publikują pracę naukową poświęconą istotom z innych wymiarów. To sprawia, że do dziewczyny odzywa się profesor Li, a tajemnic i zagadek zamiast ubywać, przybywa.

Tymczasem Yun podchodzi do zagadnienia od strony praktycznej. Zwłaszcza że jego szef, nieco szalony naukowiec Goro Otaki, zbudował wielkiego (no, niezbyt wielkiego) robota nazwanego Jet Jaguar, którego używa do walki z zagrożeniem. Momenty, gdy zjawiają się nowe potwory i trzeba wymyślić sposoby, jak je pokonać, są dość jasne. Cała zabawa zaczyna się jednak w podwładku naukowym, w którym widzowie są bombardowani hipotezami dotyczącymi niezwykłego materiału zwanego Archetypem. To scenariusz, którego można się spodziewać po japońskim pisarzu SF Tohu EnJoe, autorowi między innymi książki „Self-Reference ENGINE”. Jeśli ktoś lubił wątki podróży w czasie z „Interstellar” Christophera Nolana, poczuje się jak w domu. Ale co to ma wspólnego z Godzillą? Proszę się nie martwić, wszystko się wyjaśni. A nawet jak się wszystkiego nie zrozumie, to zawsze można popatrzeć na wspaniałe walki potworów. (MRW)



SERIAL DOKUMENTALNY

NAOMI OSAKA

W tym serialu jest wiele elementów i spraw, z którymi stykają się również gracze komputerowi – rywalizacja, presja, odnajdywanie się w realnym świecie po zakończeniu rozgrywki.

Sama zaś Naomi Osaka dla każdego interesującego się sportem stanowi fascynujący przypadek tenisistki, która chyba jako jedyna w historii tylko cztery razy doszła w turniejach wielkoszlemowych do fazy ćwierćfinału, ale za każdym razem, gdy to

SERIAL DOKUMENTALNY

UFO: ODTAJNIONE
PROJEKTY

To zupełnie niesamowite zdarzenie, że Netflix – siedlisko ruchów #MeToo, cancel culture – zachowawczy we wszystkim, co tylko może stać się zaczynem na awanturę, tutaj zupełnie otwartym językiem mówi to, co mainstream uznaje za domenę oszołomą.

Tak jest, w „UFO: Odtajnione projekty” padają o Roswell czy incydencie w Waszyngtonie z 1952 roku takie rzeczy, że nawet entuzjaści tematu muszą pozbierać z podłogi resztki swoich kasków oraz zdarte włosy z piersi. Co więcej, wszystko, co pojawia się w jednym z sześciu odcinków, jest powszechnie znane osobom próbującym wniknąć



w głąb fenomenu UFO, ale powtarzane za pośrednictwem netfliksowej tuby zyskuje szerszą wiarygodność.

Najciekawsze w serialu są pierwsze odcinki, opowiadające o korzeniach fenomenu. Mowa jest o Projekcie Blue Book, trzecim z wojskowych programów badania niezidentyfikowanych obiektów latających. Kilkakrotnie pada, że tajemnicze

światła na niebie pojawiają się często w okolicach baz z bronią jądrową. Laicy dowiadują się też, że armia amerykańska zupełnie oficjalnie zajmowała się latającymi spodkami od końca 1947 roku, kilka miesięcy po wydarzeniach z Roswell. Oczywiście zawsze towarzyszyła temu niepewność, czy za różnymi niewyjaśnionymi zdarzeniami nie stoi przypadkiem ZSRR, jednak już we wczesnych latach pięćdziesiątych stało się jasne, że ekipa Chruszczowa nie posiada tak dalece posuniętych możliwości sprawczych. Ostatni odcinek serialu idzie ostro na zwarcie, zawierając tezy w stylu, że w ciągu najbliższej dekady dojdzie najpewniej do kontaktu z obcą cywilizacją. Cóż, nawet dla mnie prezentowane tu podejście jest radykalne, by nie powiedzieć hardkorowe. Ważny dokument, ale warto po jego obejrzeniu połączyć sobie głowę karafką zimnej wody. (PM)



uczyniła, wygrywała całe zawody. Pokazuje to, jak potężną wolą zwycięstwa i koncentracją dysponuje. Gdy jest w formie – wygrywa wszystko, ale gdy w tym mechanizmie cokolwiek zgrzyta, odpada stosunkowo szybko. I taki też obraz Osaki wyłania się z tego trzyodcinkowego serialu.

Po jego premierze do głosu doszły rozliczne karaczany Twittera ironizujące, jak to możliwe, że

multimilionerka, najlepiej zarabiająca sportsmenka na świecie, ma problemy psychiczne, o których świat usłyszał dopiero po ostatnim Rolandzie Garrosie. Niech sobie otrze łyżki zielonymi Franklinami albo wykupi opiekę dobrego psychiatry. Dokument Netfliksa idzie rzecz jasna w drugą stronę, pokazując, jak wrażliwą osobą, zamiłowaną tak naprawdę w modzie, a nie tenisie,

jest Osaka i jak wielką krzywdę wyrządzają jej kruchej naturze świat oraz oczekiwania publiczności. Dla mnie to, że z Japonką coś jest nie w porządku, stało się jasne podczas jej przemówienia po finale Australian Open 2021, gdy zapytała rywalkę, czy ma zwracać się do niej Jenny, czy Jennifer. Tamta odpowiedziała, że Jenny, na co Osaka rozpoczęła swoją mowę od „Jennifer...”. Gdy jeszcze w serialu usłyszałem, jak opowiada, jak bardzo jest samotna i że „Przychodzi do niej chłopak, ale on nie jest zbyt aktywny”, zyskałem pewność, że jest źle. To wszystko eksplodowało podczas tegorocznego Rolanda Garrosa, gdzie Osaka próbowała wprowadzić do światowego tenisa coś na kształt ruchu #MeToo, odmawiając udziału w konferencji prasowej pod pretekstem protestu przeciwko problemom psychicznym sportowców. Tymczasem wielkie zaskoczenie – moi organizatorzy zawodów tenisowych natychmiast zrobili swymi opatrzonymi w złote sygnety palcami wielkie „No, no, no”, sprowadzili Osakę na ziemię groźbą natychmiastowego wykluczenia jej z tego turnieju oraz kolejnych, koledzy i koleżanki z kortu nie przystąpili do buntu i zawodniczka jak niepyszna wycofała się z Paryża, jak i z następującego wkrótce po nim turnieju w Wimbledonie. To, co z taką intensywnością buzuje w Hollywoodzie, okazało się zduszone w zarodku w zawodowym tenisie.

Dzięki produkcji Netfliksa każdy może ocenić, czy problemy Naomi Osaki są godne pochylecia się i współczucia, czy przypominają rozterki Paris Hilton. Moje prywatne zdanie jest takie, że zwykli szarzy ludzie, niemający dostępu do tuby, zmagają się na co dzień z problemami, jakich nie wymyślili twórcy horrorów – jak choroby swoich dzieci, zniechęcenie rodziców – i robią setki rzeczy, o których nie opowiada Netflix, bo to po prostu niemiedialne. Nie skarż się, ale to oni są prawdziwymi bohaterami cyrku życia. A Osaka? Czy jest mi jej żal, że tak bardzo skatował jej duszę ten nieszczytny tenis? Nie jest. Pieniądże pozwalają rozwiązać większość problemów, znaleźć osoby, które w różnych dziedzinach mogą pomóc. Zamiast płakać za Kobe Bryantem i za swoją samotnością, można próbować coś zmienić. Na przykład zawiesić raketę na kołku i zacząć projektować ubrania. (PM)

SERIAL SF

MASTERS OF THE UNIVERSE: REVELATION

He-Man powrócił! I to w wersji, na którą liczyli dzisiejsi trzydziesto- i czterdziestolatkowie, gdyż dostępny na Netfliksie serial „Masters of the Universe: Revelation” to bezpośrednia kontynuacja kreskówki z lat osiemdziesiątych.

Za animację odpowiada Powerhouse Animation Studios, czyli firma, która wcześniej produkowała netfliksową „Castlevanie”. Nic więc dziwnego, że „Revelation” wizualnie prezentuje się jak idealna wypadkowa opowieści o wampirach oraz klasycznego He-Mana. Sprawa to, że postacie wyglądają nieco poważniej niż ich wersje, które pamiętamy z dzieciństwa. Zmieniła się też obsada, ale trudno narzekać, skoro są w niej między innymi Sarah Michelle Gellar, Henry Rollins, Lena Headey czy Mark Hamill. Ten ostatni niegdyś zasłynął jako Joker, a teraz wcielił się w posiadacza równie charakterystycznego śmiechu, czyli Szkieletora. Co ciekawe, w serialu pojawia się także pierwotny odtwórca roli

kościatego złoczyńcy, dziewięćdziesięcioletni dziś Alan Oppenheimer.

Można więc poczuć potężne ukłucie nostalgii, ale szybko okazuje się, że nie mamy tu odgrzewania kotleta. Zmiany mogą jednak nie wszystkim przypaść do gustu. W serialu sporo jest Teeli i Evil-Lyn, natomiast mało He-Mana oraz Szkieletora, co niektórzy z pewnością potraktują jako zamach na ich dzieciństwo. Zrezygnowano też z klasycznej struktury odcinków, gdy najpierw gość z etykietyki denaturatu knuł, potem mu się prawie udawało, a na koniec i tak dostawał bęcki od blondasa na sterydach, który zęgnął widzów morałem typu: „Drogie dzieci, nigdy nie odpalajcie fajerków w składzie napalmu”.

Tym razem mamy spójną opowieść toczącą się przez wszystkie pięć odcinków. Wydaje się, że mogłoby być ich więcej, gdyż niektóre wątki i relacje są przedstawione bardzo skrótowo, chociaż



wykazywały potencjał na coś ciekawszego. Początkowo miałem też wrażenie, że za rogiem zawsze czai się odpowiednik tolkienowskich orłów, gotowy pojawić się znikąd i uratować bohaterów. Na szczęście poczucie, że chroni ich fabularny pancerz, okazało się błędne i z kolejnymi odcinkami robiło się coraz poważniej. Dzięki temu z czasem serial zyskuje i zdecydowanie warto dotrzeć do samego końca, nawet jeśli początek wyda się nieco dezorientujący. Z niecierpliwością czekam na pojawienie się drugiej części sezonu. (AB)

HE-MAN

FILM SUPERBOHATERSKI

LEGION

SAMOBÓJCÓW



DC, gość, który nazywa wam filmy, jest sabotażystą! Nie znajduję innego wytłumaczenia dla obdarowania solowego obrazu Harley Quinn tytułem długości pociągu IC Gwarek i ochrzczenia nowego dzieła Jamesa Gunna niemal tak samo jak potworka, o którym zarówno widzowie, jak i twórcy woleliby nie pamiętać.

W czasie kampanii reklamowej nie ujawniono nawet, jak nowy „Legion samobójców” ma się do tego z 2016 roku. Otóż po seansie już wiem, że to sequel i możemy usłyszeć w nim echa poprzednich wydarzeń. Rozbrzmiewają one jednak cichuteńko, a znajomość filmu z Willem Smithem absolutnie nie jest konieczna. Nie ma tu też ani krzty marvelowskiej mentalności, sprawiającej, że musimy obejrzeć dwadzieścia filmów, aby w dwudziestym pierwszym rozumieć, kim jest te sto pięćdziesiąt osiem postaci śmigających po ekranie. Film powie nam wszystko, co powinniśmy wiedzieć o pokaźnej watasze złoczyńców, których Gunn zebrał na planie. Udało mu się też każdą z postaci obdarować osobowością, zrozumiałą motywacją i choćby malutkim wątkiem. Dzięki temu nie mamy uczucia, że ktoś pałęta się po scenach bez celu. Co więcej, zaczynamy przejmować się losami antybohaterów. To dziwne uczucie, gdyż zazwyczaj w kinie pelerynowym herosów otacza pancierz fabularny odporny na zakusy żądnych krwi scenarzystów. Wypada też wspomnieć o tym, że świetnie wypada grana przez Violę Davis Amanda Waller. Chyba od czasu Joffreya i Ramsaya nie widziałem postaci, którą tak bardzo chciałbym dzielić patelnią.

Dobrze prezentuje się także sama akcja, dodatkowo urozmaicana nawiązaniami do klasyki, co przywodzi na myśl twórczość Quentina Tarantino. DC dalej podąża drogą dawania reżyserom swobody twórczej, co owocuje tworzeniem bardziej autorskich i odważnych produkcji. W „Legionie samobójców” dostaniemy bowiem rzeczy, których w superbohaterowszczyźnie nie można było dotąd oglądać. I nie chodzi tu bynajmniej o brutalność czy wulgaryzmy, ale fenomenalnie absurdalne motywy oraz ogólną wymowę filmu. Widać, że Gunn chciał nie tylko zapewnić widzom dwie godziny świetnej rozrywki, ale też przekazać pewne głębokie i gorzkie przemyślenia. I udało mu się to w filmie z żartami o odbycie. Bravo! (AB)

DC

SERIAL DOKUMENTALNY

FILMY NASZEJ MŁODOŚCI

Na Netflixie niedawno pojawił się drugi sezon „Filmów naszej młodości”, czyli spin-offu znakomitego „The Toys That Made Us”. Znow więc możemy wskoczyć do basenu wypełnionego ciepłąką nostalgiją. Prócz okazji do wspomnienia serial oferuje spory zastrzyk wiedzy i opowieści zza kulis.

Pierwszy sezon zadebiutował w 2019 roku i wówczas wzięto na tapet „Keviną samego w domu”, „Szkłaną pułapkę”, „Pogromców duchów” oraz „Dirty Dancing”. Także tym razem prześwietlono cztery klasyki, a mianowicie: „Park Jurajski”, „Powrót do przyszłości”, „Forresta Gump” i „Pretty Woman”. Największą wartością „Filmów naszej młodości” jest to, że nie starano się po prostu zebrać ciekawostek o znanych produkcjach, ale rozmawiano z ludźmi stojącymi za ich powstaniem. Wprawdzie przeważnie nie pojawiają się reżyserzy czy odtwórcy głównych ról, ale trudno narzekać, gdyż autorzy dotarli do osób istotnych dla powstania filmów i świetnie znających wyboistą drogę wiodącą do premiery. Można więc posłuchać między innymi scenarzystów, producentów



i ludzi odpowiedzialnych za castingi czy posłuchać o kręceniu „Parku Jurajskiego” z perspektywy magików, którzy odmienili kino, pozwalając Spielbergowi ożywić dinozaury. Te historie zdecydowanie warto poznać, nawet jeśli nie jest się wielkim fanem samych filmów. Okazuje się bowiem, że ich losy są równie wciągające jak opowieści w nich przedstawione. Przyczepić można się jedynie do tego, że czasami serial nieco na siłę próbuje być śmieszny. Zarzuci zapewne mają ułatwić oglądanie dokumentu, który w dużej mierze składa się z gadających głów, ale momentami zagęszczenie przerywników sprawia, że trudno skupić się na właściwej opowieści. Mam wrażenie, że w pierwszym sezonie tego problemu nie było. Niemniej to drugi odmienił moje życie, gdyż uświadomił mi, że od zawsze źle wymawiałem nazwisko Michaela Crichtona. Nie mogę się doczekać, czego dowiem się z trzeciej odsłony. (AB)



SERIAL KRYMINALNY

ROJST '97

Tłem tego netfliksowego serialu jest tak zwana powódź tysiąclecia, która przetoczyła się przez Polskę w 1997 roku.

Okazuje się, że wraz z zamulonym ogromem wody wypływają też pewne tajemnice, które podobnie jak śmieci naniezione przez żywioł aż proszą się o uprzątnięcie. Jedną z nich jest kryminalna zagadka dotycząca śmierci dwunastoletniego chłopca. Tak samo jak w pierwszym Rojście widzowi przedstawiony jest obraz niewielkiego miasta, w którym wszyscy się znają, a wielu uwikłanych jest w koteryjne relacje. Historia jest na szczęście opowiedziana w taki sposób, że mimo powrotu części bohaterów znajomość pierwszego sezonu nie jest konieczna dla zrozumienia wydarzeń. Serial jest wielowątkowy, a zgon chłopaka okazuje

się poszlaką prowadzącą do kolejnych tajemnic. Przez pewien czas myślałem nawet, że zbyt dużo zostało upchnięte w zaledwie sześciu odcinkach. Jednak pomimo niewielkich potknięć scenarzyści zgrabnie ułożyli wszystko w całość. Może to dlatego, że ich zadanie było nieco ułatwione, bazowali bowiem na scenariuszu „Mord” Marcina Wrony i Pawła Maślony. Do ekranu przykuwa też gra aktorska Różczki i Simlata, wznoszących się w tej produkcji na wyżyny swojego fachu. Najprzyjemniejsza wydaje się jednak podróż do lat dziewięćdziesiątych. Miło zobaczyć szkolne dzieciaki, które wiedzą, co to kasetka magnetofonowa, ubrania kupuje się na bazarach, z głośników leci „Szczyryk” Liroya, a po ulicach jeżdżą polonezy caro. Takich obrazów nigdy za wiele. (MMG)

**KOMIKS SF
ASCENDER:
NAWIEDZONA
GALAKTYKA**



Często mam tak, że nie zaczynam czytać długiej serii, póki nie postawię na półce całości, bo inaczej po lekturze każdego tomu czuję niedosyt i żżera mnie ciekawość. I tak jest też w przypadku „Ascendera”, ale to tylko i wyłącznie dobry prognostyk.

Jeff Lemire rzadko zawodzi jako scenarzysta opowieści z jednej strony zamasyżystych, a z drugiej intymnych, i tym razem też udaje mu się wyjść obronną ręką z postawionego sobie wyzwania. Bo stworzenie dobrej kontynuacji „Descendera”, znakomitej space opery, łatwe na pewno nie było. Komiks dzieje się dziesięć lat po wydarzeniach z poprzedniej serii i choć migają tu znane twarze, zmian zaszło sporo, lecz wydaje się, że spokojnie mogą po „Ascendera” sięgać nawet i nowi czytelnicy. Przede wszystkim ludzie pozbawieni są tutaj zdobyczy techniki, co odmładza świat przedstawiony, który ciąży ku fantasy. Lecz niezmiennie obecny jest tu pierwiastek „Descendera”, a i sam sposób snucia narracji oraz ukazania tej historii — także dzięki jak zawsze świetnym rysunkom Dustina Nguyena — pozostaje niezmienny. Znowu postacią centralną jest dziecko. Tym razem to młodziutka Milla, która dopiero stawia pierwsze świadome kroki w nieprzyjaznym, kontrolowanym przez dorosłych świecie. Co tam znajdzie? Przekonamy się pewnie za parę miesięcy. (BC)

**KOMIKS SUPERBOHATERSKI
ULTIMATE SPIDER-MAN**

Niedopatrzenie, że chyba nigdy wcześniej nie recenzowaliśmy żadnego tomu jednej z flagowych serii Marvela ze Spider-Manem. Sam tłumacząc obecny run Nicka Spencera i na jego temat nie wypada mi się wypowiadać, ale „Ultimate Spider-Mana” chętnie i bez bicia pochwalę.

Bo jest to rzecz, jak to się mówi, przełomowa, która kompletnie przemodelowała świat Petera Parkera, zgodnie zresztą z założeniem całej wydawniczej strategii, która miała na celu dostosowanie zmurszałych już fabuł do nowego wieku. Dlatego też dostajemy współczesną historię, którą dobrze już znamy, superbohaterską znową doprawioną istną telenowelą, młodzieżce dramaty miłosne przeplecione objaniem się po pyskach. Czasem już całość trąci myszką, bo Brian Michael Bendis może aż za bardzo ostentacyjnie umiejscawia fabuły we współczesnym



kontekście (czyli w pierwszej dekadzie bieżącego tysiąclecia), a nic nie starzeje się tak szybko jak nowoczesność. Nie chcę zdradzać, jak kończy się cała ta tasiemcowa, wydawana przez jedenaście lat seria, która ma swoje wzloty i upadki, ale jest to lektura obowiązkowa. No i tutaj, na kartach tego komiksu, narodził się znany bodaj wszystkim miłośnikom PlayStation młody pajęczak Miles Morales. (BC)

**KOMIKS AUTORSKI
FINS DE SIÈCLE**

To już kolejne wydanie komiksu Bilala na polskim rynku – pozycji, która ugruntowała jego sławę w przededniu wypuszczenia „Targów nieśmiertelnych”.

Mówię o pierwszej opowieści składającej się na tom, „Falangach Czarnego Porządku”, alegorii powojennego uśpienia, z którego budzą się dawne demony. Starcie staruchów ze staruchami było jednym z bardziej szokujących motywów w komiksie nie tylko lat siedemdziesiątych, ale w ogóle. Bilal wraz ze scenarzystą, Pierre'em Christinem, zajęli się szerzej historią powojennej Europy, pokazaniem resentymentów i ogólnej kruchej linii dzielącej wojnę od pokoju. W „Polowaniu” pojawiają się elementy fantastyki, a akcja dzieje się w dużej części na terenie Polski. Widać nawet Pałac Kultury i Nauki! Ta zimnowojenna historia wydała mi się słabsza, ale wraz z międzygatunkowym „Epitafium” dopełnia obrazu Europy końca ery komunizmu, podszytego starymi ideologiami i znudzeniem szarą współczesnością. To są tematy rzadkie, niespotykane raczej w tym medium. Do tego wiele brutalności i zwrotów akcji. Nikt nie jest tu bohaterem. Pod koniec na arenę rzeczywistości wkraczają widma i one zdają się rządzić tym, co się dzieje. Straszne to wszystko, w niewypowiedziany, poetycki sposób. (PM)



KOMIKS SUPERBOHATERSKI DEADPOOL, TOM 1. NAJEMNIKA ŚMIERĆ NIE TYKA

Przebijam się przez superbohaterską dżungłę w poszukiwaniu perełek jak za dawnych czasów, gdy oglądając dziesiątki horrorowych kaset VHS z lokalnej wypożyczalni, czatowałem, aż wpadnę na kolejną „Martwicę mózgu”.

Oczywiście nowa seria z Deadpoolem nie jest aż takim odkryciem, ale pozytywnie się wyróżnia mocno „nieprzebudzonym” humorem i żartami w starym stylu z rzeczy, których obecnie komik-

sowi bohaterowie raczej nie dotykają („Dobre wieści: promieniowanie gamma skopało tyłek durnemu rakowi”). Ten eksperyment Marvela rozpoczął życie na taśmie filmowej, ale równie dobrze, a może nawet lepiej czuje się na paskach komiksowych. W tłumaczeniu Pauliny Braiter te wszystkie jego tekściki nabierają dodatkowej mocy. Jak genialnie przetłumaczyła tytuł „Mercin’ Hard for Money”, robiąc odniesienie do ulubionej broni zmutowanego, czyli tykających bomb i granatów. Rozwalka pod kinem, spotkanie z rzygającym megabossem, uciekanie przed tarczą Kapitana Ameryki – oderwany od życia superbohater robi, co chce, bez ładu i składu. Chudy tomik w miękkiej oprawie ze skrzydełkami, ale dostarczający dużo wrażeń. (PM)



MARVEL

KOMIKS AUTORSKI SHENZHEN

Pierwszy z tak zwanych travelogów, czyli sprawozdań z podróży, autorstwa kanadyjskiego komikarza Guya Delisle’a trafia do Polski stosunkowo późno, gdy ten zdążył już dorobić się u nas miana jednego z najciekawszych autorów-dokumentalistów.

Nie znaczy to bynajmniej, że bardzo dobre „Shenzhen”, będące zapisem trzymiesięcznego pobytu Delisle’a na kontrakcie na południu Chin, gdzie wyjechał pod koniec lat dziewięćdziesiątych, zdążyło zapleśnieć.

Nic z tych rzeczy, to nadal egzotyczna pocztówka z innego świata, w tym przypadku, jak podsuwa



autor, jednej z najnudniejszych metropolii na świecie. Dzisiejsze Shenzhen to już zupełnie inne miasto, które wtedy dopiero rosnęło – duszne, mało atrakcyjne i pełne dziwności. Delisle nawet podczas stosunkowo krótkiego pobytu ucieka na weekendy do Kantonu i Hongkongu, żeby odetchnąć albo Zachodem, albo Chinami bardziej otwartymi, które nie są otoczone drutem kolczastym pod napięciem. Jego obserwacje są mocno zindywidualizowane i anegdotyczne, nierzadko skupiają się na rzeczach trywialnych, których autor nie analizuje i nie tłumaczy, a jedynie obserwuje. To, razem z kreską, tutaj jeszcze niechlujną, zmienia się dopiero później, kiedy Delisle zauważy, że jego opowieści mają potencjał niemalże kulturoznawczy. (BC)

G U Y

KOMIKS HORROR BBPO. ZNANY DIABEŁ

Co można wymyślić po tym, jak zaserwowało się wojnę o losy świata i pomiot kosmicznego węża został poskromiony?

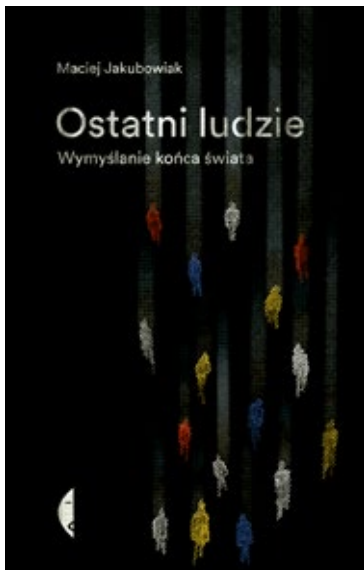
Trzeba zafundować kolejny koniec świata, tyle że przeciwnikiem uczynić kogoś mniej spodziewanego. Plus ożywić wszystko, co oglądali czytelnicy uznawali za ostatecznie martwe. Z takimi właśnie dramatycznymi dylematami zmagają się twórcy z Dark Horse pod batutą niezniszczalnego Mike’a Mignoli.

Ten album jest specjalny, bo bardziej kondensuje wydarzenia niż w rozwiłkłym „Piekle na ziemi”, gdzie walka z jednym piekielnym skorupiakiem

albo wszą na sterydach zajmowała nierzadko po sześć stron. W istotny sposób dodaje też parę cegiełek do hellboyowego „lore”, powracając bezpośrednio do wątków jeszcze z „Nasienia zniszczenia”. Jednocześnie miałem wrażenie, że parę motywów zostaje zagubionych w trakcie, no a już zakończenie, gdy rodem z horrorowych bajek zło odradza się w nowej formie, dzięki czemu możemy się domyślać, o czym będą kolejne tomy, to już tak jakby Leoncio powstał z grobu i ponownie zaczęła nękać Isaurę. Troszkę to wszystko robi się męczące, ale to jednak „Hellboy” i warto choćby dla paru przerażających chwil po niego sięgnąć. Akurat w tym tomie brakuje one-linerów i poetyckich tekstów, za to kilka razy wysokowoltowy dreszcz przechodzi przez plecy. Jest o oczko lepiej niż w końcówce „Piekle na ziemi”. (PM)



KSIĄŻKA ESEISTYCZNA OSTATNI LUDZIE



Od dawna frapuje mnie, jak popkultura radzi sobie z tematem końca świata. To, co kiedyś miało służyć przerażeniu i wezwaniu do opamiętania, stało się pretekstem do wymyślenia atrakcyjnych dekoracji do prozy, filmów i gier. Kto by się przejmował końcem, gdy po nim czeka taka pyszna zabawa?

Tymczasem koniec jest rzeczą raczej ponurą i dość ponura jest książka Macieja Jakubowiaka „Ostatni ludzie”. To esej, w którym autor robi przegląd naszej wyobraźni – jak i dlaczego fantazujemy o końcu wszystkiego? Co pcha nas do wymyślenia światów przetrzebionych przez choroby, zniszczonego przez wojnę albo po prostu opustoszałego z braku nowych ludzi. To ciekawa lektura dla każdego, komu „postapo” kojarzy się głównie z Falloutem czy Mad Maksem – może odnaleźć tu znacznie ciekawsze tropy.

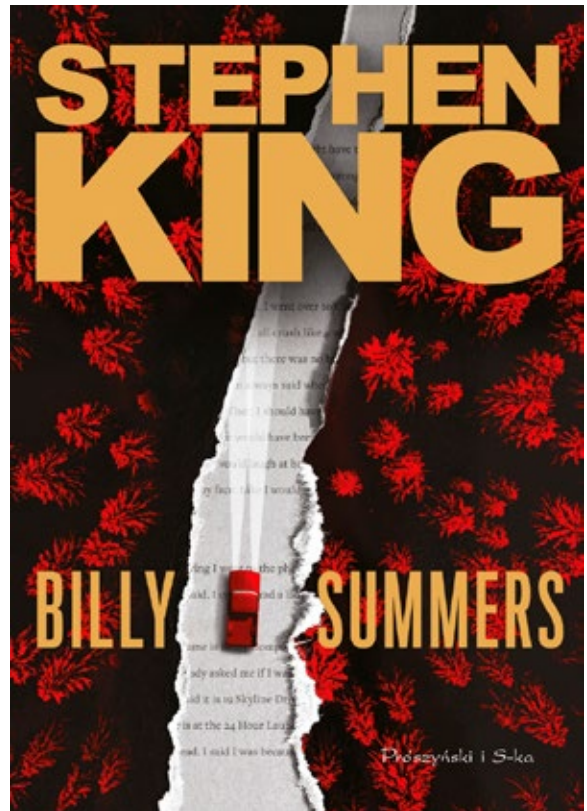
To, co wydaje mi się tu najcenniejsze, to osobiste podejście autora – zjawia się zrazu jako nienazwana postać, która przeżywa różne anegdoty z dystansu narracji w trzeciej osobie. Są tu sceny kapitalne i przejmujące, jak na przykład wspólne oglądanie eksterminacji psów w serialu „Czarnobyl” z własnym czworonogiem, który ufnie przybiega zwabiony przez postać z telewizora. „Ostatni ludzie” wpisują się w trend szczeroci w eseistyce – opowiadania o swoich traumach, emocjach i przeżyciach. Od globalnych katastrof większe wrażenie robią wciąż osobiste końce świata – może dlatego że kres wszystkiego jest czymś niepojętym dla naszego niewielkiego rozumu. Tak czy siak – warto poczytać o końcu, a potem zrobić wszystko, by do niego jednak nie doszło. (MRW)

KSIĄŻKA DRAMAT BILLY SUMMERS

O ironio, najlepsza książka, jaką Stephen King napisał od lat, to nie horror. Owszem, nie brakuje tu grozy, bo od czasu do czasu mogą człowiekowi przejść po plecach ciarki, lecz próżno szukać choćby nawet i potwora spod łóżka czy dźwięczącego kajdanami ducha (nie licząc pewnego mrugnięcia okiem do starych wyjadaczy).

Mój serdeczny przyjaciel, miłośnik prozy Kinga, a zarazem pisarz, upiera się, że ten już nie potrafi straszyć, i choć nie wypada mi się nie zgodzić, to powiem tak: „Billy Summers” udowadnia, że Król Horroru straszyć już nie musi. Powieść o ostatnim zleceniu zawodowego zabójcy, który palec ma ciężki, ale serce gołębie, wykorzystuje umyślnie gatunkowe tropy i klisze, które King przekuwa na swoją opowieść. Opowieść o przemijającym świecie, który nie jest już taki, jakim był przed laty, lecz, zaznaczam, nie są to boomerskie żale człowieka wydzierającego się na chmury. Bo poza czysto obyczajowym płaszczykiem kryje się tutaj sensacyjna intryga. Może czasami szyta aż nazbyt grubymi nićmi, ale udało się Kingowi stworzyć tak dobrze skonstruowane postacie, że można wybaczyć mu rzadkie słabsze momenty. Mistrz z Maine nie porzucił też swojej fascynacji samym aktem pisania i dostajemy niemalże książkę w książce. Niby pół tysiąca stron, a pękło w dwa wieczory. (BC)

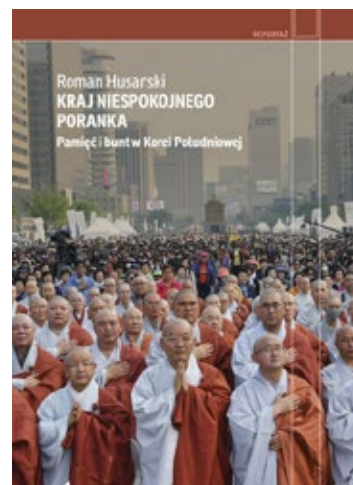
MISTRZ



KSIĄŻKA REPORTAŻ KRAJ NIESPOKOJ- NEGO PORANKA

Jak wiadomo, Ameryka nie istnieje – istnieje jej wyobrażenie zbudowane w Hollywood, które w ogóle nie przypomina realnego świata. Ale tak samo nie istnieje żaden kraj, zatem i Korea.

Korea Południowa (nie mylić z zamkniętą i ponurą Koreą Północną) robi dużo, żeby wydawać się cool. I faktycznie „koreańska fala” ma osiągnięcia w dziedzinie kulturotechnu – z powodzeniem eksportuje na cały świat wytwory swojego przemysłu – zarówno rozrywkowego, jaki i elektronicznej użytkowej, idąc nieco drogą Japonii. Koreańskie dramy (czyli seriale), prześliczni śpiewający chłopcy i dziewczęta (BTS, Blackpink), kosmetyki, kuchnia i oscarowe kino – a do tego potęga Samsunga produkującego nie tylko najnowsze modele smartfonów.



KOREA

Ale pod tymi sukcesami kryje się przecież prawdziwy kraj, który jak wszystkie państwa świata ma swoją historię i problemy. I właśnie o tym prawdziwym państwie ze stolicą w Seulu opowiada reportaż „Kraj niespokojnego poranka. Pamięć i bunt w Korei Południowej” Romana Husarskiego. Autor bierze się za historię i mity o Korei (czy je się tam psy?). To ważna pozycja dla każdego, kto interesuje się koreańską popkulturą – doskonale wyjaśnia na przykład wiele aspektów konfliktu z Japonią, który ją ukształtował. (MRW)

GRAMY

TEŻ BEZ PRĄDU



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

KARCIANKA

ZAŁOGA: WYPRAWA W GŁĘBINY

Jesteśmy załogą statku badawczego Pyke, otrzymaliśmy zlecenie przeprowadzenia szeregu eksploracji dna morskiego.

Wykonując kolejne misje, dowiadujemy się stopniowo, co przyszło nam badać i dlaczego nasi zleceniodawcy poświęcają tak dużo środków na te działania. To tyle, jeśli chodzi o fabułę, której w sumie mogłoby nie być, bo średnio łączy się ona z mechaniką gry, co w tym przypadku nie jest żadnym zarzutem. Opowieść jest po prostu miłym dodatkiem do ciekawej rozgrywki. „Załoga: Wyprowa w głębin” jest określana przez autora jako logiczna, karciana gra kooperacyjna oparta na misjach i można dodać jeszcze, że dość abstrakcyjna. Ci, którzy grali kiedyś w „Tysiąca”, zapewne dojrzą pewne podobieństwa między obydwoma tytułami (zbieranie lew), aczkolwiek „Załoga” jest dużo ciekawsza. Żeby wspólnie wykonać poszczególne zadania, przez odpowiednie zagrywanie kart, trzeba się nieraz sporo nagłować. Jesteśmy pod wodą, co utrudnia nam komunikację, dlatego nie możemy ze sobą rozmawiać – to kluczowy element utrudniający rozgrywkę. Jak to bywa w grach kooperacyjnych, wszyscy wygrywamy lub przegrywamy zależnie od tego, czy uda nam się zrealizować daną misję, czyli na przykład zebrać



karty o danej wartości. Rozgranie poszczególnych misji może trwać od pięciu do dwudziestu pięciu minut i zazwyczaj, gdy siądziemy do „Załogi”, to gramy od kilku do kilkunastu partii, ale oczywiście można to potraktować jako jednorazowy, krótki przerwany między cięższymi tytułami.

Duże różnicowanie misji sprawia, że nie grozi nam nuda czy monotonia rozgrywek. Rozgrywając misje po kolei, mamy do czynienia z dobrze zaplanowanym stopniowaniem trudności. Kilka pierwszych zadań realizujemy dość szybko, później zaczynają się coraz większe wyzwania. I na koniec ważna rzecz – gra wprawdzie ma wariant dwuosobowy, ale została zaprojektowana dla rozgrywek od trzech do pięciu graczy i w takim składzie najlepiej się nią bawić. (KP) ■



PLANSZÓWKA

ZOMBICIDE 2. EDYCJA

Druga edycja „Zombicide” to kolejna odsłona z serii gier kooperacyjnych, których cechami wspólnymi są: proste zasady, mnóstwo ładnych figurek i hordy zombie, przez które musimy się przedrzeć.

Innymi słowy to taki planszowy hack and slash. Po odsłonach zombie apokalipsy w świecie fantasy i science fiction czas na współczesność. Świat, który znaliśmy, skończył się, w ciągu kilku dni plaga zombie zniszczyła cywilizację, a nasza codzienność zamieniła się w walkę o przetrwanie. W „Zombicide” wcielamy się w Ocalałych – zwykłych ludzi, którzy za pomocą zdobytych środków starają się przeżyć w walce z hordami nieumarłych. Słowo „horda” nie jest tu przesadą, zdarzają się sytuacje,

PLANSZÓWKA

WASTE KNIGHT: DRUGA EDYCJA

„Mad Max” to moje pierwsze skojarzenie z tą grą, mamy tu bowiem świat postapo, pustynny klimat, gangi i różne pojazdy, którymi poruszamy się, realizując swoje cele.

Pierwsze wydanie nosiło nazwę „Rycerze pustkowi”, „Druga Edycja” po sukcesie na Kickstarterze otrzymała angielski tytuł również w polskiej odsłonie. W trakcie rozgrywki włączymy się do australijskich bezdrożach, a nasze poczynania i dokonywane wybory decydują, jak potoczy się opowieść, której jesteśmy częścią. Fabuła jest dla mnie najważniejszym elementem tej gry.

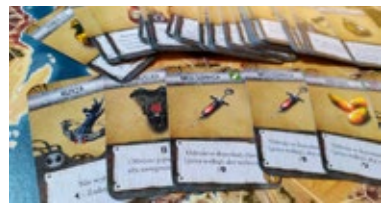


Już sama instrukcja zaczyna się od opisu wydarzeń, które doprowadziły do apokalipsy, potem, gdy wybieramy scenariusz, również zaczynamy od przeczytania historii, a w trakcie gry dokonujemy wyborów, które wpływają na jej rozwój. Co więcej wybory graczy wpływają na tyle mocno na kształt rozgrywki, że ten sam scenariusz rozgrywany ponownie może wyglądać zupełnie inaczej. O konsekwencjach swoich działań dowiadujemy się, czytając barwne opisy fabularne z książki paragrafów. A na australijskich bezdrożach podobnie jak w „Mad Maksie” będziemy walczyć o zasoby: paliwo, amunicję i sprzęt. W miastach mamy szansę na handel wymienny, dokonanie napraw czy wyleczenie urazów. Oprócz ciekawej fabuły podoba mi się tu właśnie swoboda – mogę jechać, dokąd mam ochotę, zdecydować, co chcę robić, i ponieść tego konsekwencje. I naprawdę czuć tu klimat wędrówki przez niebezpieczne



że większość z siedemdziesięciu sześciu dostępnych figurek zombie znajduje się na planszy! Gra oparta jest na księdze scenariuszy, a następujące po sobie misje tworzą fabułę. Postacie są dość zróżnicowane, a nowością w tej odsłonie jest możliwość grania dziećmi. Mają one wprawdzie mniej punktów życia, ale łatwiej im uciec przed nieumarłymi. Oczywiście nie będziemy tylko uciekać, w końcu pisałem o eksterminacji. Do realizacji tej ostatniej możemy używać mnóstwa zróżnicowanego sprzętu – o ile zdobędziemy go, nim dopadną nas truposze. Nie zabraknie kultowej piły łańcuchowej, siekiry czy shotguna, możemy nawet wsiąść do auta i zabawić się w Carmageddon. Dzięki temu, że tura gracza jest krótka i wszyscy grają w jednej drużynie, nawet w pełnym składzie nie czujemy znużenia oczekiwaniem na swoją kolej. Emocje rosną w miarę upływu czasu i awansowania postaci na kolejne poziomy rozwoju, bo im my jesteśmy mocniejsi, tym więcej zombie pojawia się na planszy, a trzeba pamiętać, że jeśli choć jeden z graczy zginie, wszyscy przegrywamy. W grze mamy sporo decyzji do podjęcia – co dana postać powinna zrobić, czy skupić się na szybkim wykonaniu misji, czy jednak lepiej poświęcić kilka tur na szukanie lepszego sprzętu. Trzeba też zachować balans pomiędzy realizacją celów a zabijaniem, bo zaniedbanie jednego z tych elementów może skończyć się szybką porażką.

„Zombicide” to prosta, klimatyczna gra. Jest tu sporo losowości i nie ma co liczyć na układanie zaawansowanych strategii – reagujemy na to, co się dzieje na planszy, i mamy nadzieję, że nasz zmodyfikowany kolejny raz plan wypali. Ja sam bawię się świetnie, mimo że za klimatami zombie szczególnie nie przepadam. A figurki i komiksowa grafika dają plus 100 do klimatu. (KP)



RYCERZE

pastkowie. Kończąc swój ruch w danym miejscu, nigdy nie wiemy, co nas spotka ani jak skończy się walka z napotkanym przeciwnikiem, a tych jest tu całe mnóstwo: od gangów, przez zmutowaną faunę, po zbuntowane maszyny. Kolejnym klimatycznym rozwiązaniem jest to, że zarówno nasz sprzęt, jak i pojazd mogą ulegać uszkodzeniu, zresztą nawet my sami możemy doznać urazu, który utrudni nam życie, na przykład złamana ręka powoduje, że możemy używać tylko broni jednoręcznych. Smaczków, które sprawiają, że czujemy się jak Max Rockatansky, jest tu mnóstwo. Bogactwo świata, zróżnicowanie scenariuszy i wydarzeń, które pojawiają się podczas rozgrywki, sprawiają, że te kilka godzin spędzonych nad planszą jest emocjonującym i niezapomnianym przeżyciem. A fani postapo będą wniebowzięci. (KP)

BITEWNIAK

UNMATCHED: BITWA LEGEND



W podstawówce zaczytywałem się w „The Amazing Spider-Man” od TM-Semici i dysku-towałem ze znajomym, fanem bohaterów rodem z DC, jak wyglądałby pojedynek Spider-Mana z Batmanem.

W „Unmatched: Bitwa Legend” możemy doświadczyć jeszcze dziwniejszych konfrontacji postaci znanych z popkultury. W tej pojedynkowej grze planszowej do boju poprowadzić możemy cztery postaci z ich pomocnikami: króla Artura z Merlinem, Meduzę z Harpiami, Sindbada Żeglarka z Tragarzem i Alicję z Krainy Czarów z Dżabersmokiem – jak widzicie, mieszanka isticie egzotyczna. Autorzy postarali się, by każdą z nich grało się zupełnie inaczej i by oddać ich specyfikę znaną z literatury. Trzeba przyznać, że im się to udało. Ta odmienność przejawia się nie tylko w szczegółowych figurkach bohaterów, ale przede wszystkim w indywidualnych taliach kart, których używamy do wykonywania ataków, forteli czy specjalnych zdolności. Mimo że zasady są bardzo proste, rozgrywka wymaga głębkowania, a znajomość

możliwości poszczególnych postaci wprowadza ją na jeszcze wyższy poziom rozkminy. Tym bardziej że nie ma tu postaci silniejszych i słabszych – każda jest inna, ale każda ma takie same możliwości wygranej. Dlatego większość rozgrywek jest bardzo wyrównana i do końca nie wiadomo, kto wygra. Każde posunięcie przeciwnika może sprawić, że sytuacja się zmieni, a my musimy na nią odpowiednio zareagować. Nie ma tu długofalowego planowania: zadajemy cios i próbujemy bronić się przed ciosem przeciwnika. A jako że rozgrywki trwają dość krótko, raczej nie zdarza się, byśmy nie chcieli zagrać kolejny raz w ramach rewanżu.

To idealna gra na miniturnieje w gronie znajomych, a z tego, co się zorientowałem, już zostały zapowiedziane pierwsze turnieje oficjalnie organizowane w sklepach lub lokalach z planszówkami. Jeśli komuś mało przeciwników, zawsze może zaopatrzyć się w samodzielny dodatek do gry „Unmatched: Robin Hood vs. Wielka Stopa”, który pozwala na wprowadzenie do rozgrywki dwóch ciekawych postaci. (KP)



KDP 72

TESTUJĘ TEŻ RÓŻNE MOŻLIWOŚCI SPACERÓW Z CÓRKĄ. OSTATNIO ZROBILIŚMY KILKUGODZINNY SPACER PO BULWARACH BEZ WÓZKA.

PIERWSZY RAZ POZA DZIELNICĄ, NA KILKA GODZIN, BEZ WYGODNEGO RYDWANU DO KIMKI. SZŁO DOBRZE, AŻ PRZESTAŁO IŚĆ.

ZOSTALIŚMY WŁAŚNIE NA TYDZIEŃ W TRÓJKĘ, KIEDY AC WYJEŻDŻA NA KILKA DNI, ROBIĘ PEWNE RZECZY PO RAZ PIERWSZY.

NA PRZYKŁAD GOFRY.



SKOŃCZYŁO SIĘ NA TYM, ŻE PO POŁUDNIU PRZEWIOZŁEM JĄ SPIĄCĄ, PRZYKLEJONĄ DO MNIE, TRAMWAJEM, POCIĄGIEM I AUTOBUSEM DO DOMU.

UROCZO, STARSZE PANIE SIĘ DO MNIE UŚMIECHAŁY, TE SPRAWY, ALE MÓJ KREGOŚŁUP PAMIĘTAŁ TEN SPACER DOŚĆ DŁUGO.

NAUCZYŁEM SIĘ, ŻE DOBRZE WZIĄĆ ZE SOBĄ NOCNIK, POTEM DOWIEDZIAŁEM SIĘ, ŻE ISTNIEJĄ TAKIE ZAPROJEKTOWANE DŁO PODRÓŻY. WANDA NAUCZYŁA SIĘ ODPOCZYWAĆ NA LEŻAKU PRZY KNAJPCIE.



SKILL ZA SKILLEM, NA SPOKOJNIE, NIE NERWOWO. TERAZ NAJPIERW SPRAWDZAM MAPĘ, ORIENTUJĘ SIĘ W TOALETACH NA TRASIE. MAŁA DAMA NIE WEJDZIE DO KAŻDEJ.

USTALAM MIEJSCE NA POSTÓJ, JAKIEŚ Z LODAMI, KAWKĄ. STRZEŁĘ SOBIE JAKĄS MOĆNIEJSZĄ, WIADOMO.

EKWIPUNEK JAK NA TRZYDNIOWY WYPAD. DO TERMOSU ZA POMOCĄ SOSJERKI PRZELEWAM GORĄCĄ ZUPĘ.



PRZY MOIM BOKU DYNDĄ PODRÓŻNY NOCNIK SPAKOWANY W SIATKĘ.

I JESTEŚMY GOTOWI NA **PERIPETNY QUEST!**

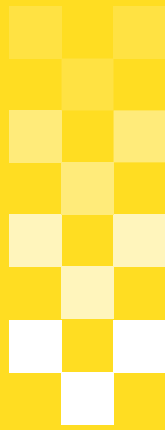
WANDA, RUSZAMY!

TERAZ JUŻ CHCĘ KUPE.

TATA.



CZARNA KAWA D T CZ

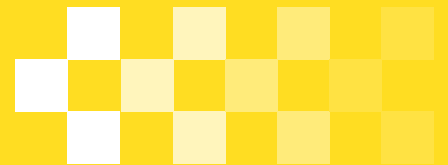


102



FELIETONY

- 109 Łukasz Orbitowski
- 116 Piotr Gawrysiak
- 118 Aleksy Uchański
- 120 Marcin Borkowski



**PAUL HOLMES W 1990 ROKU PODJĄŁ SIĘ PRACY
NAD WYJĄTKOWYM PROJEKTEM. GRĄ KORZY-
STAJĄCĄ Z TRÓJWYMIAROWEJ TECHNOLOGII...**



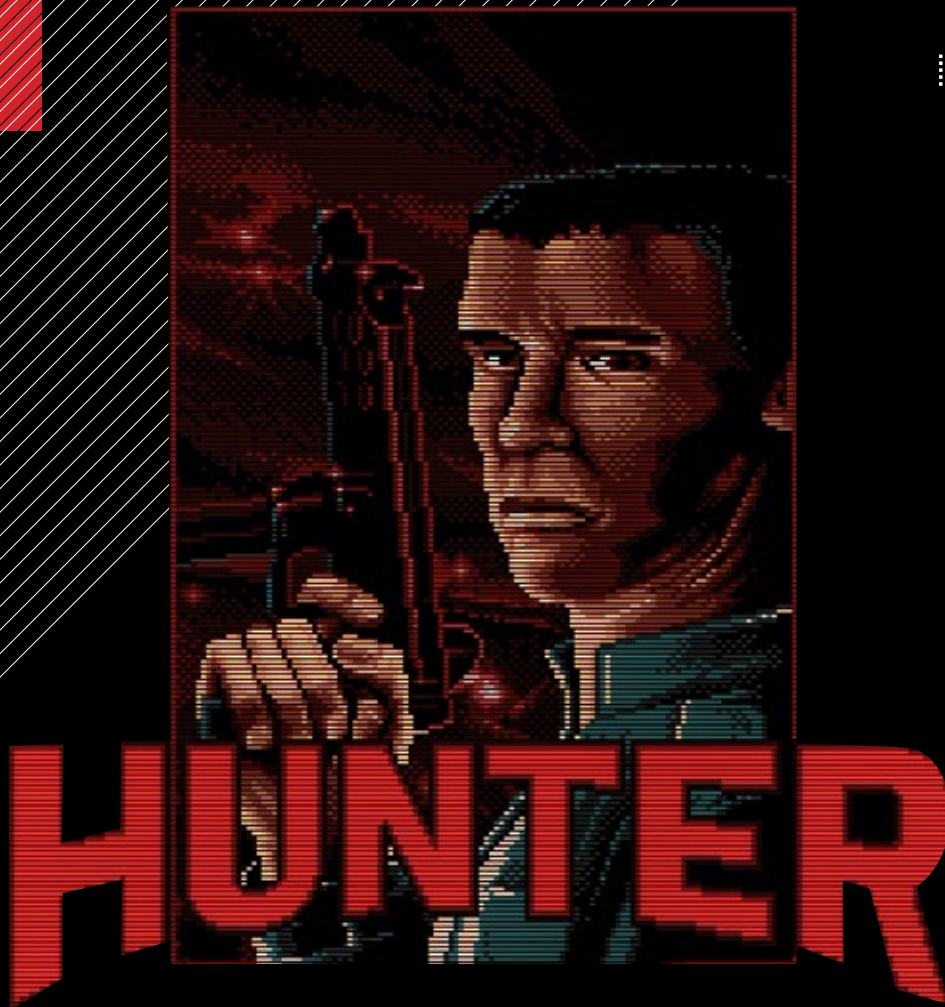
CREDITS



Jeep, którym bohater gry dotarł do krawędzi wyspy, do statku, którym już za chwilę wyruszy w podróż po archipelagu, nie zmieścił się w kadrze.

Przezierna mapa obszaru gry, nałożona na główny ekran, robiła spore wrażenie. Możliwość wdarcia się do wrogiej bazy za sprawą deski windsurfingowej znacznie intensywniej działała na wyobraźnię.





Czy jest coś, co na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych w Europie w równym stopniu fascynowało pasjonatów gier wideo, miłośników komputerów i technologicznych geeków? Oczywiście – Amiga.

■ Michał Marek

Na zachodzie naszego kontynentu sprzęt przeżył się na okładkach czasopism, w reklamach telewizyjnych, na sklepowych półkach i witrynach. Na wschodzie, który dopiero wyzwolił się z okowów komunizmu, Amiga była dobrem ekstremalnie luksusowym, mitem, sprzętem znanym z giełd komputerowych, przed którym zawsze gromadziły się tłumy.

Być może pamięć płata mi figle, ale przez kilka lat „przyjaciółka” była władczynią, Królową Giełd Komputerowych. Gry, moduły i dema prezen-

owały jej wielkie możliwości. Dla niej jeździło się na giełdy. Nie po to, by ją kupić, ale po to, by ją podziwiać, stojąc z boku i sycąc się tym, co przedstawiała. Repertuar gier, jakich można było zasmakować, wydawał się szalenie bogaty, ale w 1991 roku hitem stała się jedna produkcja.

ENIGMA (© PHENOMENA 1991)

Demo, tuż po premierze w lutym 1991 roku, stało się swoistą wizytówką Amigi, a utwór Firefoksa „A Final Hyperbase” jej hymnem, Phenomena-łną prezentacją jej potencjału.

Szczególnie zapadło mi w pamięć trójwymiarowe, wektorowe lotnisko.



■ „Enigma” Phenomeny fascynowała nie tylko niezapomnianym modem - każdy z utęsknieniem oczekiwał wjazdu jego „raytracing-owanego” fragmentu.



WYSTARCZY KILKA CHWIL Z GRĄ, BY ODNIEŚĆ WRAŻENIE, ŻE HUNTER MÓGŁBY BYĆ INSPIRACJĄ DLA SERII JUST CAUSE.

„Ech, gdyby w tej formie zrobiono kontynuację Midwintera... Kolorowy, trójwymiarowy świat, pełen akcji i swobody! Ależ to ma potencjał!”.

Cóż, mnie tak się jedynie wydawało, ale ktoś inny od dłuższego czasu realizował moje wyobrażenie. W sposób, jakiego nikt nie mógł oczekiwać.

„ENTER SANDMAN”

Paul Holmes w 1990 roku podjął się pracy nad swym wyjątkowym, autorskim projektem. Grą korzystającą z trójwymiarowej technologii, znanej ze świata symulatorów, spełniającej standardy najlepszych gier przygodowych oraz z dynamiką wyrwaną wprost z salonów arcade. Miało to umożliwić realizację marzeń o rozrywce pozbawionej barier, oferującej bezkonkurencyjną swobodę.

Powstała gra, w której kreatywność gracza definiowała jej wydarzenia, w której każdy jej element można było zniszczyć, wykorzystać albo zobaczyć. Wyznaczone zadanie było jedynie pretekstem do zabawy każdym jej elementem. Nieograniczony świat, nieograniczone możliwości, swoboda. W tej produkcji gracz miał dotrzeć do wrogiej bazy na desce surfingowej, by następnie siać w niej pożogę i zniszczenie przejętą bronią i skradzionym wyposażeniem (na przykład czołgiem). Ewentualnie mógłby wybrać się do niej rowerem, ciężarówką, poduszkwem czy helikopterem, by zakończyć jej istnienie odpaleniem bomby termojądrowej.

✚ Pływać, oczywiście, można. Byle nie za długo - nadmierne przebywanie w wodach archipelagu odbiera beczenną energię życiową.



✚ Notatnik to jeden z użyteczniejszych przedmiotów - za jego pośrednictwem można dodawać i opisywać istotne miejsca na mapie archipelagu.

Wpatrując się w cuda „Enigmy”, nie byłem świadom, że już za chwilę, tutaj, na giełdzie, będzie rozprowadzana gra, która zaofერuje znacznie więcej niż wyobrażenia napędzane przez wspomniane lotnisko z dema.

„JUST CAUSE”

W drugiej połowie 1991 roku produkcja Paula trafiła do dystrybucji dzięki Activision. Czym była? W jaki sposób realizowała zamierzenia autora? Dlaczego nikt o niej nie pamięta?

Hunter to zdumiewająca gra – o ile ten jeden z pierwszych przedstawiciele trójwymiarowych, przygodowych gier akcji wydaje się oczywisty współczesnemu graczowi, o tyle wprawiał w konsternację osoby sięgające po niego trzydzieści lat temu.

Już sam ekran tytułowy wywoływał niemałą konfuzję, gdyż trzy obecne tam tryby gry – Hunter, Missions oraz Action – znacznie komplikowały zabawę. Pierwszy z nich, wymagający od gracza odnalezienia i zlikwidowania generała armii okupującej archipelag, przypomina klasyczną przygodówkę. Misje polegają na rozwiązywaniu kolejnych zadań, którym

Mapa w Hunterze jest bezcenna. Jej odnalezienie i dodanie do ekwipunku otwiera rozgrywkę - bez niej nie sposób się odnaleźć.

HUD



Ekran gry podzielony został na dwie części – większa ukazywała świat i postać sterowaną za pomocą joysticka. Dolną, mniejszą część obsługiwało się, niezależnie od bieżącej sytuacji, za pomocą myszy oraz wygodnego kursora. Sprytne rozwiązanie!



zdecydowanie bliżej do przygód Johna Rambo niż króla Grahama. Ostatni z wariantów to gigantyczne, wielowłtkowe wyzwanie, którego wydarzenia mogłyby być kanwą dla kinowych akcyjniaków.

Niezależnie od wybranego trybu pierwsze chwile rozgrywki były szokiem dla większości graczy. Nadal są.

„Take me down to the paradise city
Where the grass is green and the girls
are pretty”

Chwilę po wybraniu trybu gra wita nas widokiem maleńkiej wyspki i pokracznej polygonalnej postaci stojącej przed budynkiem. Tego można było się spodziewać. Całej reszty – w żadnym razie.

SKARBY PIASKOWNICY

Zacznijmy od tego, że Hunter to jedna z nielicznych gier, w której steruje się niemal jednocześnie za pomocą myszy i joysticka.



CREDITS



Gryzoń odpowiada za kontrolę nad tym, co trafi do naszego ekwipunku, joy za ruchy postacią i sterowane przez nią pojazdy.

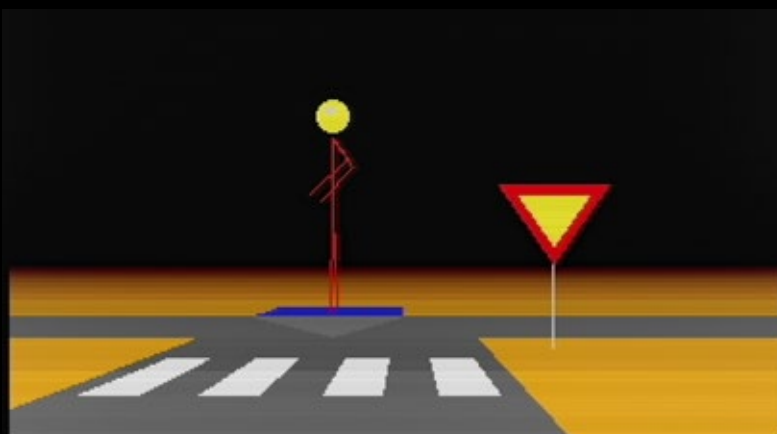
Wystarczy kilka chwil zabawy, by do kieszeni gracza zaczęły trafiać interesujące przedmioty – spadochron,

satelity obserwacyjne, mapa, paliwa, apteczki, zegar, dziennik aktywności, morskie race, pieniądze, granaty, bomby czasowe, klucze, przenośna wyrzutnia rakiet czy wrogi mundur. Race rozświetlą mrok nocy, mundur nie zwróci uwagi wroga, mapę

Atak na wrogą bazę często kończy się dynamiczną ucieczką. Nie sposób wówczas nie doceniać zaangażowania, z jakim przeciwnik udaje się w pościg.

można rozłożyć ponad widokiem ekranu głównego i dodawać znaczniki ułatwiające orientację w terenie, w dzienniku możemy zapisywać istotne informacje, pieniądze pozwolą na przekupstwo strażników, satelity na rozeznanie w terenie, a spadochron na bezpieczną ewakuację, gdy w przechwyconym helikopterze zabraknie paliwa.

W tej mieszczącej się na kilkuset kilobajtach grze oprócz wielkiego archipelagu, generowanego przy każdym rozpoczęciu rozgrywki, zmieniającego swe oblicze wraz z mijającym czasem i porą dnia/nocy, skrytych jest kilkanaście pojazdów. Dostępne tu helikoptery, czołgi bojowe, łodzie różnych kształtów i rozmiarów, rozmaite samochody i ciężarówki (ambulansem można uciec lub wdrzeć się na teren wroga!) czy poduszkowiec nie powinny nikogo dziwić. Zaskakuje za to możliwość jazdy na rowerze, szaleństwo windsurfingu czy spokojne przemierzanie akwenów łodzią wiosłową.



Tunel



„Enigma” lotniska. To właśnie ten fragment dema uświadamiał, jak gigantyczny potencjał kryje się w trójwymiarowym generowaniu środowiska tej czy innej gry wideo.



Jeżeli w grze coś widzisz – możesz tego użyć. I zniszczyć.

Jeśli budynek ma drzwi – możesz do niego wejść. Jeśli coś żyje – możesz to zabić, czerpiąc profity. Likwidujesz przeciwnika – pieniądze trafiają na twoje konto, likwidujesz przedstawiciela fauny dodającej grze kolorytu? Dostajesz jedzenie, którym będziesz mógł się posilić. Jeśli coś widać – będziesz w stanie tam dotrzeć.

Jeśli przechrzysz przeciwnika, nie spocznie on, dopóki go nie pokonasz bądź sam polegiesz. Żołnierz wskoczy do helikoptera, by udać się za tobą w pościg, gdy uciekasz w barce, z której kilka chwil temu ostrzelałeś nadmorską bazę, niszcząc ją i zabijając jego kompanów.

Reakcje wrogich jednostek robią wrażenie, szczególnie gdy spojrzeć na

nie z dzisiejszej perspektywy.

Hunter ma jeszcze jedną niespotykaną cechę – jest tak mikroskopijnych rozmiarów, że nie wymagał niczego ponad standardowe 512 kilobajtów Amigi czy ST (kod gry to raptem 64 kilobajty!) i nie męczył gracza loadingami. Niezależnie od intensywności wydarzeń, od tego, do jakiego budynku udało nam się wejść, jaka nastąpiła pora dnia czy nocy, od przejętego pojazdu – po rozpoczęciu rozgrywki tak częste wtedy (i dziś) „Please wait. Loading” tu nie występowało.

Hunter to pod każdym względem, w każdym aspekcie – pierwszy, prawdziwy sandboks. Całkowicie zapomniany. Dlaczego? Być może ze względu na to, że jest szalenie nudną, kosztorną wręcz grą wideo.

♣ **Cyklista amator.** Tak można określić bohatera, którego przygodę kreuje gracz w Hunterze.

DOTYK MORFEUSZA

Autorski projekt Paula Holmesa był praktycznie amatorską produkcją, która znalazła wydawcę, gdy prace dobiegały końca. Finalny produkt pod wieloma względami bardziej przypominał technologiczny koncept – technologia oferująca bogate spektrum możliwości oraz bezprecedensową swobodę była de facto silnikiem, który urozmaicony kilkoma przedmiotami, modelami pojazdów i budynków miał pełnić rolę gry.

Po zachłystnięciu się rozmachem Huntera większość graczy bardzo szybko zdała sobie sprawę z jego powtarzalności, braku tempa, niedostatków w przedstawianiu wydarzeń. Intensywne momenty gry nie są jednak w stanie zrekomensować jej braków. Niestety znaczna część rozgrywki to podróże z punktu A do punktu B, a przestrzeń pomiędzy nimi jest wypełniona całkowitą pustką. Miał być James Bond, jest posłaniec człapiący między dwiema oazami Sahary.

Trudno się temu jednak dziwić – nie mogło być inaczej, skoro nawet

JEDNA Z NAJBARDZIEJ PRZEŁOMOWYCH GIER LAT DZIEWIĘCDZIESIĄTYCH, A ZARAZEM JEDNA Z NAJBARDZIEJ ZAPOMNIANYCH.



WYDAWCĄ HUNTERA BYŁO ACTIVISION, ŚWIEŻO PRZEJĘTE PRZEZ BOBBY'EGO KOTICKA.

w dzisiejszych sandboksach, wymagających kolosalnych nakładów finansowych, balans między tempem gry a prowadzeniem narracji najtrudniej uzyskać. Osiągnięcie tego w pierwszej grze gatunku, w indywidualnym, autorskim projekcie było niemożliwe.

SZKODA.

Hunterowi niewiele brakowało, by został hitem dekady. Miał taki potencjał jak o dwa lata późniejszy DOOM. Był w stanie zmienić rynek gier wideo w takim samym stopniu.

To udało się trochę później innemu tytułowi, który pomimo znacznie większej różnorodności bardzo mocno przypomina dzieło Holmesa.

RÓŻNICA

Hunter to gra, na którą warto spojrzeć nie przez pryzmat czasów, w których powstała, ale paradoksalnie, wbrew wszystkiemu, z obecnej perspektywy. Tylko w ten sposób można docenić to, co sobą reprezentuje, jaki potencjał w niej tkwił, jak niewiele brakowało, by była równie ważna dla elektronicznej rozrywki jak Call of Duty.

„Prawie” nie znaczyło nigdy tak wiele. ▬

▣ Temat agentów w tamtym czasie eksplorował nie tylko Hunter. Włączyły się do tego trendu także Delphine Software, Access Software czy Sierra On-Line.




Łukasz Orbitowski

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

MASZYNY ZWYCIĘŻYŁY

Nie gram w Horizon Zero Dawn. Po raz pierwszy poległem przy tej grze w okolicach premiery. Wyłożyłem się przy jakiejś wielkiej, mocarnej maszynie. Była potężna, a ja i moje strzały kruche. Wydaje mi się nawet, że odkryłem sposób na pokonanie tego stalowego potwora, zabrakło jednak pary na przedzierzgnięcie zamierzenia w czyn. Takim właśnie jestem wojownikiem – teoretycznym.

W międzyczasie gra zebrała entuzjastyczne recenzje i mimo upływu lat jest pamiętana. Ludzie, których szanuję, wynosili ją na piedestał. Część druga wypatrywana jest z wielką nadzieją. Mało tego, Horizon Zero Dawn ukończył mój dwunastoletni wówczas syn. Więc co, ja nie dam rady? Zrobiłem drugie podejście.

Przyłączam się do głosów zachwytu. Horizon Zero Dawn to wspaniała, a przy tym bardzo oryginalna gra. Barbarzyńców, zawieszonych gdzieś w epoce neolitu, zestawiono z maszynami niewiadomego jak dotąd pochodzenia. W elektronicznych grobach dawnej cywilizacji zapisano nie tylko tajemnicę tych stworzeń, ale i prawdę o głównej bohaterce, o Aloy. Jest ona jednocześnie przeklęta i błogosławiona. Jej ojca wygnano ze społeczności bez wiadomego powodu i dzieli z nim los wyrzutka. Jednocześnie znajduje zaawansowany technologicznie bajer, który daje jej wybitną przewagę bojową. Dorzucam do tego oszałamiające piękno świata – te góry, bagniska, ruiny fabryk budują przestrzeń, zdałoby się, pozbawioną granic.

Wbrew tym zachwytom odpuściłem ponownie. Horizon Zero Dawn mimo swojego piękna (a może dzięki niemu) skupia w sobie wszystko, co odrzuca

mnie w grach. Ten zachwycający świat sparaliżował mnie swym ogromem. Byłem jak dziecko porzucone pośrodku obcego sobie blokowiska. Wikłałem się w zbędne walki i nie wiedziałem, dokąd iść.

Największy atut tej gry, czyli mnogość ścieżek budowania postaci i ulepszania ekwipunku, zabiła całą zabawę. Po prostu tak nie lubię. Najchętniej siedłbym wyposażony w jeden łuk i kołczan pełen takich samych strzał od początku do końca rozgrywki. Tu baraniałem wobec gromady kupców i ich oszałamiającej oferty. Kiełbasiły się łuki, kusze, proce i reszta. Może gdybym grał regularnie, dzień w dzień, jakoś bym się tego wszystkiego nauczył. Robię przerwy, wyjeżdżam, tonę w innych dziwactwach i gdy wracałem do konsoli, okazywało się, że połowy rozwiązań już nie pamiętam.

W konsekwencji utraciłem możliwość skutecznej walki. Zapominałem o wyrabianiu określonego rodzaju strzał, a sposoby likwidowania maszyn mieszały się ze sobą. Jednej trzeba strzelić w łeb, innej w łopatkę. Rozwalało mnie byle co. Przy każdym poważniejszym starciu wynajdywałem koło od nowa. Im dalej, tym bardziej stromo. W końcu odpuściłem przy jakimś niewyróżniającym się niczym zadaniu. Jestem ciamajdą. Mój syn poradził sobie dużo lepiej.

Piszę o tym wszystkim nie po to, aby wypowiadać się z własnej nieadekwatności. Nie ma człowieka, który polubiłby wszystko i nadawałby się do wszystkiego. Po prostu polubiłem Aloy i chciałem doprowadzić ją do końca tej przygody. Przecież nie będę oglądał filmiku na YouTube. Poza tym, co kluczowe, mam mocne poczucie, że to naprawdę wielka i ważna gra. Jej piękno jest dla mnie stracone. ■

CREDITS

1

Lost Haven, miasto wielkich możliwości,
w którym każdy może rozpocząć nowe życie...
aż zrobi o jeden krok za daleko. Co rano budzi się
tu milion dwieście tysięcy ludzi.

21 klatek

MAFIA

Historia jakich wiele, opowieść o ponurych cynglach, a jednak chwytająca za serce. Może dlatego, że nigdy nie doczekaliśmy się porządnej interaktywnej wersji „Ojca chrzestnego” albo z powodu złożoności świata, który w 2002 roku nie miał sobie wielu równych. W każdym razie ta wypełniona kliszami filmowymi, zrealizowana przez Czechów gra dochrapała się miana mafijnej epepei w elektronicznej rozrywce. W tym roku mieliśmy okazję do powrotu do Lost Haven i ponownego przeżycia wstępu i upadku Tommy’ego Angelo.

Micz



2

Zanim kogokolwiek się odstrzeli, trzeba choć raz przejechać się mostem z widokiem na centrum, najlepiej o poranku.

3

Don Salieri przypomina aktora Danny'ego Aiello w jednej z jego dziesiątek mafijnych ról, zwłaszcza w „Dawno temu w Ameryce” czy „Rubym”.



4

Typ w białym garniturze przemawia do pechowego kierowcy bejsbolem, a policjanci udają, że niczego nie widzą. Była taka scena w „Nietykalnych”, gdzie grany przez Roberta De Niro Al Capone chwycił za kij podczas przyjęcia...



CREDITS



5



Chinatown wieczorem... nieważne, czy biznes trzeba okiełznać – ważne, by mieć oczy szeroko otwarte, bo detali jest tu więcej niż na targu w Pekinie.

6



Każda mafia potrzebuje swojego adwokata, zwanego fachowo consigliere. W „Ojcu chrzestnym” był nim Robert Duvall i to na jego kreacji najbardziej wzorowano Franka Colletiego.

7



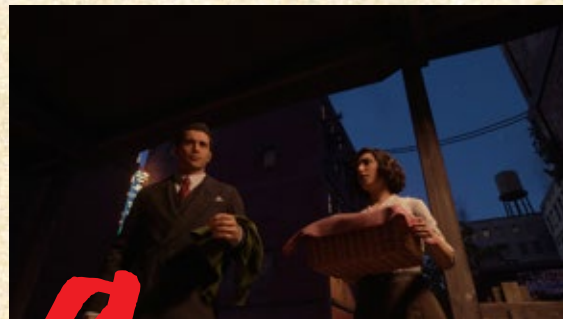
W tym wyścigu trzeba przetrwać trzy okrążenia i uważać, żeby na betonowej tulejce pod koniec nie zostać znieczeka wyminiętym.

8



Okolicznościowe przyjęcie dla Rodziny. Zawsze ktoś musi dostać w pysk, a nieszczęśliwy Paulie wypłacie się, że jest tak bardzo samotny, co będzie stanowiło jrgo pierwszy krok w kierunku grobu.

9



Sara, moja kobieta. Córka barmana Salieriego. Nie wie, co się naprawdę dzieje za kurtyną, i oby nigdy się nie dowiedziała.



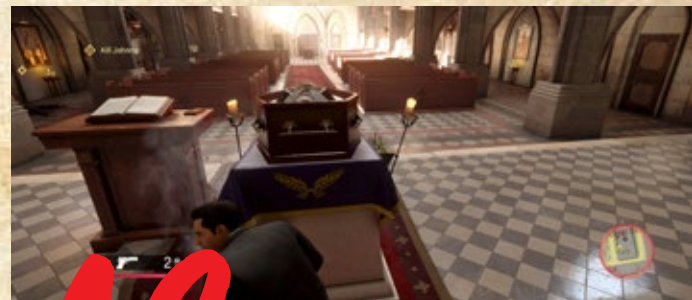
10

Mamy lata trzydzieste, a te typy uciekały jak odrzutowcem – tylko po to, by zrobić z siebie siekany rumsztyk z rostbefa.



11

Za chwilę ta nieudana starletka powącha koniec lufy mojego służbowego rewolweru i zdecyduje, czy chce żyć, czy dalej robić numery Rodzinie.



12

Wiem, że koleś w trumnie ma teraz ważną uroczystość, ale na sali jest do odstrzelenia cała grupka kiziorów z wrogiej rodziny.



13

Wsiadam do mojej gabloty i jadę do dzielnicy przypominającej Castro w San Francisco, by poczuć klimat, jakiego nie mamy w Little Italy.



14

Na lotnisku szykuje się większa rozróżba. Tych kapucynów trzeba odesłać do nieba możliwie szybko, bo za hangarami uwija się Frank. Nasz consigliere pragnie dać nogę...



CREDITS



15

Nie ma jak towarzyska wymiana ognia w bezpośrednim zwarciu. Każdy prawdziwy cyniel właśnie to kocha najbardziej.



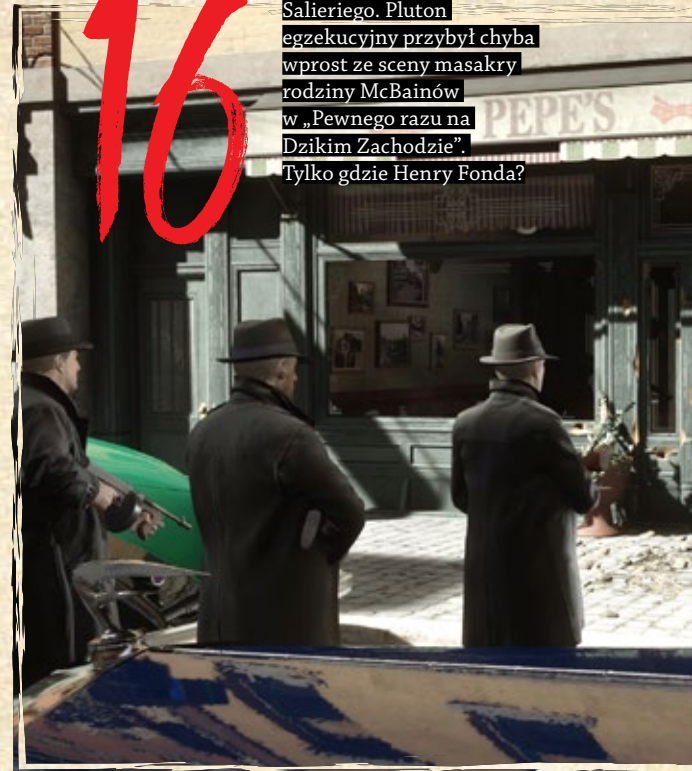
17

Na tym wycieczkowcu trzeba będzie się skradać i stuknąć cel dopiero w momencie, gdy wypuszczą fajerwerki.



19

Wolna prasa ma swoje doniosłe miejsce w historii Lost Heaven. W lokalnych gazetach można przeczytać także o ludziach spoza naszego terenu.



16

Zamach na restaurację Salieriego. Pluton egzekucyjny przybył chyba wprost ze sceny masakry rodziny McBainów w „Pewnego razu na Dzikim Zachodzie”. Tylko gdzie Henry Fonda?

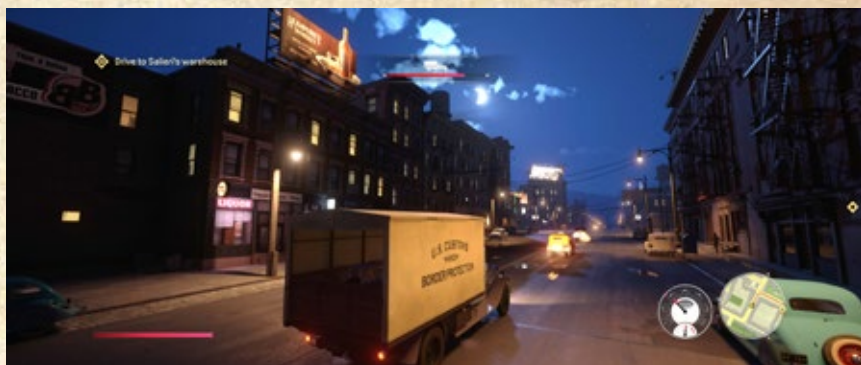


18

Takiej akcji w Lost Heaven jeszcze nie było – prujemy do frunącego samolotu i ścigamy go przez pół miasta, bo dopaść ewentualnych rozbitków.

20

Trudno uwierzyć,
ale większość czasu
ludzie mafii spędzają
na tak mechanicznych
czynnościach jak
windykacja, odzysk
albo przewóz
skradzionego towaru.



21

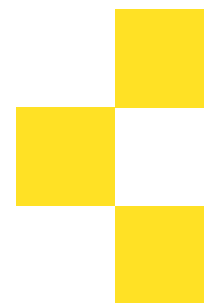
W muzeum znajdują się nie
tylko obrazy, ale również
Sam, i to będzie nasze
ostatnie spotkanie.





Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



KOMPLETNA STRATA CZASU

Nie da się ponoć nauczyć starego psa nowych sztuczek. Tak przynajmniej muszą myśleć Anglicy, Amerykanie i inni anglojęzyczni mieszkańcy naszej planety. Inni chyba też. O ile bowiem nie przychodzi mi do głowy żaden sensowny rodzimy – to jest sformułowany w języku polskim – odpowiednik tego przysłowia, o tyle w innych językach jak najbardziej. Ot choćby – nie nalewa się nowego wina do starych bukłaków.

Przysłowia, jak wiadomo, są mądrością narodów, więc dyskutować z powyższymi stwierdzeniami w zasadzie nie bardzo nawet wypada, muszą być one (a już szczególnie to drugie) po prostu prawdziwe. Co jednak, jeśli jakimś dziwnym zrzędzeniem losu lub przypadku okaże się, że prawdziwe nie są? No cóż, na tę okoliczność także mamy przecież przysłowie – wyjątek potwierdza regułę.

Takim właśnie wyjątkiem są wszelkiego rodzaju próby zmuszenia retrosprzętu – przede wszystkim mam tu na myśli maszyny osmiobitowe – do rzeczy, o których ich projektantom się nawet nie śniło. Jeśli jednak myślicie, że mam tu na myśli przede wszystkim osiągnięcia członków demosceny, to nieco się mylicie. Owszem, dema co bardziej znamienitych grup – tu pozwolę sobie w ramach małej prywaty pozdrowić członków zespołu Elysium – bywają spektakularne, osobiście, jeśli ów retrosprzęt, dla którego zostały przeznaczone, od samego początku uważany był za szczególnie predestynowany do tworzenia grafiki i muzyki. Zwykle jednak stanowią naturalną ewolucję możliwości komputera, dla którego zostały napisane. Owszem, wyświetlają więcej, szybciej, piękniej oraz grają ładniej i płynniej, niż podaje jego oryginalna specyfikacja techniczna, ale w większości przypadków nie powodują u oglądającego wrażenia, iż dzieje się coś, co jest zwyczajnie niemożliwe i co powinno skłaniać go do co najmniej rozważenia wizyty u specjalisty zdrowia psychicznego.

Pierwszy raz taka myśl – że oglądam coś, co nie powinno być w ogóle możliwe – pojawiła się w mojej głowie już dawno, dawno temu, w początkach mojego zauroczenia komputerami, gdy na moim ukochanym Commodore 64 uruchomiłem emulator ZX Spectrum. To był program (bodajże autorstwa brytyjskiej firmy Whitby Computers), który, jak sądziłem, po prostu nie mógł istnieć! Owszem, „spektrus” jest komputerem prostszym od „komody”, nie na tyle jednak prostym (ot choćby pamięci operacyjnej ma mniej, nie jednak o rząd wielkości mniej), by jego emulacja wydawała się możliwa. Tymczasem me zdumione oczy oglądały napisy na ekranie wyświetlane charakterystyczną pajęczą czcionką, tak miłą sercu każdego posiadacza gumiaka. Co więcej, wpisywane programy w „spektrumowym” BASIC działały, dało się nawet wczytywać kasety przeznaczone dla ZX Spectrum. Dopiero potem okazało się, że emulowany jest jedynie sam interpreter, nie zaś niskopoziomowo procesor i ULA (a zatem moje marzenie o pograniu w Heavy on the Magick na moim komputerze nie mogło się ziścić), niemniej jednak pierwsze wrażenie pozostało.

Podobnie czułem się kilka razy później, ot choćby oglądając demo (a jednak!) 8088 MPH pokazujące – w 2015 roku – co można wycisnąć z oryginalnego IBM PC-XT (z 1981 roku), czyli biurowego komputera, którego możliwości graficzne nie dorównywały nawet tym, którymi mógł poszczycić się wspomniany ZX Spectrum. Czy też przyglądając się niedawnym – już z czasów globalnej zarazy – wysiłkom Erica Majikeyrica przenoszącego pracowicie Another World na Commodore 64. Takie rzeczy po prostu nie mają prawa istnieć!!!

Ostatni taki przypadek? Kilkanaście dni temu trafiłem na wzmiankę o projekcie Nicka Bensemy, który przenosi (portuje? transplantuje? sam nie wiem, jak to nazwać) oryginalny system operacyjny Commodore 64 (KERNAL, więc przede wszystkim interpreter języka BASIC, ale także edytor ekranowy, generator czcionek i tak dalej) na Atari 800 XL. Oczywiście jak na razie wirtualnie, choć w przyszłości kto wie, może będzie można zbudować hybrydę łączącą oprogramowanie Commodore ze sprzętem Atari. Ja bym chciał. Tyle że to... nie ma prawa istnieć!

Jasne, znajdują się i malkontenci. Tacy, którzy powiedzą, że to niczemu przecież nie służy i że to zwyczajna strata czasu. Prawda. Tym jednak poleciłbym zastanowienie się nad odpowiedzią, której udzielił Mallory zapytany o to, po co wspinać się na Mount Everest.

Ponieważ istnieje. ■



**248
STRON
O GRACH
I POPKULTURZE
ZA 15 ZŁOTYCH.**

Miesięczny koszt łączonej rocznej prenumeraty magazynów PIXEL i PSX Extreme. Do tego w prezencie na start 4 komiksy: Mój Przyjaciół Willy, Doom: Historia Prawdziwa, Mistrzowie Świata, Moje Miasto.



shop.pixel-magazine.com

PIXEL

**PSX
EXTREME**



Aleksy Uchański

Top Secret, Gambler, Play, a ostatnio gamedev.
Od ponad ćwierćwiecza związany z polskim rynkiem
gier. Miłośnik porcelany ze Stanowic, Orwella, whisky
oraz kotów. Obecnie inwestor i wykładowca.

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

Na czytelników zawsze można liczyć: pochwałą, zganianą, albo – najlepiej, hasztag najlepiej – podpowiedzą temat na następny felieton. Mogliby jeszcze podpowiadać oryginalne tytuły, bo jak widać, mam z tym kłopot.

W grupie Secret Level, do której warto się zapisać na Facebooku, pan Adam Świątek przypomniał książkę „Biblia komputerowego gracza”, napisaną przez Micza, Gawrona i niżej podpisanego. Obok innych rzeczy pomieściliśmy w niej rankingi top 10 gier w różnych gatunkach. Piszcie nasz czytelnik: „(...) zastanawiam się, czy autorzy zmieniliby te gatunkowe Top 10, wybierając obecnie. I nie chodzi mi o aktualizację list z uwzględnieniem «nowych» (takich, które wyszły po napisaniu książki), ale o ponowne spojrzenie na gry z tamtej epoki. Wiecie, może nie wszystkie perełki dotarły do świadomości graczy w epoce przed internetem, a może po prostu coś tam się przewartościowało...”.

Obiecałem, że odniosę się do pytania w felietonie, bo temat wydał mi się w wielu wymiarach ciekawy. Zaczę od kluczowej odpowiedzi: niczego bym nie zmienił. Czas upływa, pamięć mnie zawodzi, studiowaniem gier z epoki nie zajmuję się na tyle intensywnie, by ważyć się na nowe osądy. Alex, który wtedy współtworzył to zestawienie, dużo lepiej nadawał się do tej roboty od Alexa dzisiejszego, tamtemu ufam bardziej, niech jego dzieło pozostanie nienaruszone.

Druga sprawa to fakt, że z wiekiem przestają lubić rankingi dzieł kultury. Rozumiem, dlaczego one nas pasjonują, nie potępiam tego, ale ręki wolę nie przykładać. Nie umiałbym w sposób intelektualnie uczciwy wskazać dziesięciu najlepszych gier moim zdaniem, tak samo jak książek czy filmów. Za sensowniejsze uważałbym budowanie listy „10 naj” bez wewnętrznego sortowania. Dalej trudne, ale podjąłbym się tego – a potem pewnie żałował.

O samej „Biblii” parę razy wspominałem jako o książce, z której osobiście nie jestem zadowolony. Po ostatnim (hehe) wstępniaku do Pixela życzliwy czytelnik zwrócił mi uwagę, że mówię o sobie tylko źle, więc tym razem

może coś pozytywnego. Jakkolwiek dalej uważam, że byłem słabym ogniwem pracy nad książką, która nie jest moim powodem do dumy, to dwie rzeczy znajduję krępującymi: to, że byliśmy pierwsi, i to, że pisaliśmy ją z głowy i na podstawie własnych doświadczeń. Jeśli chodzi o pierwszeństwo – pierwsi na świecie pewnie nie byliśmy, ale w Polsce nie mieliśmy poprzedników. Gall Anonim pewnie też by nie był zadowolony, gdyby zobaczył robotę późniejszych polskich kronikarzy. Ale jej nie widział, bo sam przecierał szlak. Trochę tak jak my – nie żebym się ośmielał porównywać. Jeśli zaś chodzi o pisanie z głowy, to tak – internet gamingowy wtedy dopiero raczkował, a media były skupione na tu i teraz, nie na przeszłości, zwłaszcza że była ona dość nieodległa. Jakies informacje były do znalezienia, ale nic nawet z daleka podobnego do tej Biblioteki Aleksandryjskiej, którą internet jest teraz. Cała struktura i faktografia „Biblii” zrodziła się w naszych głowach i ewentualnych prywatnych zapiskach. Uważam, że to jest coś, także wobec ewidentnych wad projektu.

Same rankingi, które pomieściliśmy w „Biblii”, czytam z rozczuleniem. Po pierwsze, te trudne próby dokonania podziału gatunkowego gier. Symulatory lotu (szeroko pojętego) nazwaliśmy po prostu symulatorami, nie przewidując wspaniałej kariery tego gatunku. Strategie, RTS i gry taktyczne wrzuciliśmy do nieprecyzyjnego worka gier wojennych. Znaleźliśmy, z punktu widzenia epoki słusznie, miejsce dla gier platformowych i labiryntowych, rozróżniliśmy trójwymiarowe strzelaniny od strzelanin bezprzymiotnikowych. Doprawdy nie wiem, czy pan Adam zapomniał przezfotografować ten ranking, czy też po prostu zignorowaliśmy istnienie gier RPG.

Jeżeli chodzi o rankingi, to jestem autentycznie zadowolony ze strzelanin 3D, w których zaproponowaliśmy kolejność: Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Wolfenstein 3D, moim zdaniem najślusniej i najbardziej prawidłowo (wszystko niedługo przed premierą Half-Life). Co do pozostałych rankingów, to raczej łapię się za głowę – dlaczego zapomniane Conflict in Vietnam wyprzedza Dune 2, Syndicate czy Warlords, a one wszystkie wyprzedzają Warcrafta? Dlaczego tak samo zapomniany Merchant Prince wyprzedza SimCity i co tam robi Pirates!, w dodatku przed Railroad Tycoon? W rankingu znajdują trafnie wytypowane tytuły, które trwale zmieniły świat gier i zapoczątkowały serie nierzadko wydawane do dziś (Civilization, SimCity, Test Drive, UFO, Prince of Persia), jak i te, które wówczas uważaliśmy za ważne i przełomowe, a których historyczna rola wydaje się obecnie zapoznana (Fade to Black, Terminator: Future Shock).

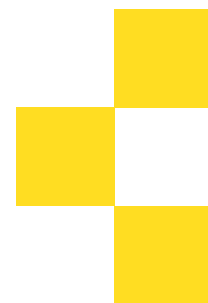
Fajnie się o tym gada i fajnie się o tym pisze (ciekawa dyskusja pod postem na FB). Zestawienie jest archaiczne (co naturalne) i momentami zabawne, ale niczego się nie wstydę. A nawet, jak mawiał Postal Dude, strzelając sobie w głowę, gdy nacisnęło się CTRL + Q i wychodziło z gry – „Niczego nie żałuję”.

ALEX

R e c e n z j e
Retro
Wydarzenia
Zapowiedzi
Bez prądu
Sprzęt



Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



GDY DWÓCH MÓWI TO SAMO, TO NIE JEST TO SAMO

Lata, lata temu, bo w Pixelu #15, pisałem o tym, jak grałem w *Fallouta*. O tym, jak to ograniczenia sposobu narracji psuły mi zabawę, wymuszając wybór decyzji z narzuconego z góry zestawu, w którym nic mi nie pasowało. Nic się od tamtego czasu w dominującej technologii specjalnie nie zmieniło, ale postanowiłem wrócić do tematu prowadzenia historii po tym, jak odbiłem się od *Wanderlusta*.

Właściwie to siadłem do niego drugi raz. W okolicach premiery szybko rzuciłem okiem, czy dobrze rozumiem samą ideę, potem leżał na kupce wstydu i czekał. Teraz miałem trochę luzu, pomyślałem „jest okazja, żeby tak na spokojnie, spróbuję”. Zacząłem i przy trzecim albo czwartym kliknięciu zrozumiałem, że jednak nic z tego nie będzie. Nie pokochamy się z tą grą.

W prowadzeniu narracji i nawigowaniu po grafie historii są z grubsza dwie szkoły. Kiedy gracz ma dokonać jakiegoś wyboru, jedna daje kilka konkretnych odpowiedzi, w dialogach często cytowanych dosłownie, druga jakies ich podsumowanie, ogólnikowe określenie kierunku, w którym zmierzać ma decyzja bohatera. Te pierwsze zwykle dają poczucie większej kontroli nad postacią, bo nawet jeśli moje intencje zostaną później wypaczone, przynajmniej w momencie dokonywania wyboru mam jasność, co wybieram. Z tymi drugimi bywa różnie.

Na samym początku gry trafiłem do baru na Wyspie Wielkanocnej i kilkoma kliknięciami wytypowałem postać, której chciałem się dokładniej przyjrzeć. Niektóre rozgałęzienia, jak to definiujące płeć, były oczywiste, potem pojawiło się „znam ten typ

człowieka” i jedną z dostępnych charakterystyk było „always on guard”. Pasowało mi, kliknąłem, zakładając, że wybieram człowieka czujnego, spostrzegawczego i nie tracącego kontroli nad sobą. Pojawił się kolejny akapit z opisem: okazało się, że nie, że to raczej typ roszczeniowego turysty, czepiającego się wszystkiego i wszędzie węszącego oszustów. Brrr.

To był właśnie ten moment, w którym się odbiłem i straciłem ochotę próbować dalej. Bardzo trudno o immersję i o wzięcie udziału w opowiadanej historii, kiedy wybierane przeze mnie opcje nie mają nic wspólnego z tym, co myślę. To oczywiście nie jest wina autorów, nie siedzą w mojej głowie, a i ich prawo tak poprowadzić narrację i tak zbudować wybory, jak im się podoba, zresztą gra zdobyła swoją porcję nominacji i nagród, co sugeruje, że przekonała do siebie wystarczająco wielu graczy. Ale nie mnie.

I żeby nie było, że problemem jest akurat *Wanderlust*, bardzo podobnie odbierałem niektóre wybory w *Wiedźminie 3*. Tam odpadał ewentualny problem z angielskim, bo grałem w wersję polską, więc miałem pewność, że jeśli coś się dzieje, to nie dlatego, że źle zrozumiałem tekst. Niestety zbyt dawno grałem, żeby móc teraz przytoczyć przykłady, pamiętam tylko ogólne wrażenie.

To, że pod te same stwierdzenia różni ludzie podkładają różne znaczenia i przypisują im inne sensy, nie jest niczym nowym. Gdy dwóch mówi to samo, to nie jest to samo, w grę zwaną „życie” każdy gra z bagażem własnych doświadczeń, własnych klisz i przyzwyczajzeń, które rzutują na nasze rozumienie otaczającego nas świata, nasze rozumienie sytuacji i intencji ludzi. Dokładnie to samo dzieje się w grach komputerowych – gramy z tym samym bagażem, co powoduje, że różnie rozumiemy podsyłany nam przekaz. Każdy z nas gra w inną grę, nie każdemu będzie dane odtworzyć tok myślenia autorów.

Dlatego jeśli już mam popychać narrację do przodu, wolę dokonywać jednoznacznych wyborów. Nawet jeśli ich konsekwencje nie są zgodne z moimi intencjami, mam przynajmniej poczucie, że porażka nie wynika z nieporozumienia. ■

BOREK



H U M A N K I N D

PC MAC

PRODUCENT Amplitude Studios Wersja PL: tak

Sir Haszak

Najnowsza produkcja twórców Endless Space stawia graczowi nietłwte zadanie: jak polubić potwora Frankensteina? Nawet jeśli to potwór Frankensteina z wieloma zaletami.

Twórcy tej strategii turowej zaczęli znakomicie: cywilizacją się nie jest, ale nią się staje. Dlatego zaczynamy jako bezimienne plemię, które najpierw musi znaleźć sobie miejsce do życia, a później wywalczyć miejsce w historii. Jednak to podejście rodzi pułapki. Bo jak stworzyć odniesienia, które określiłyby kierunki rozwoju powstającej cywilizacji? Twórcy wybrali cywilizacje istotne w pewnych okresach, dlatego w każdej erze możemy wybrać, jakim narodem jesteśmy. I w ten sposób wpadamy z deszczu pod rynnę, ponieważ z jednej strony ściśle wpisujemy się w jedną erę, a z drugiej tracimy tożsamość. Trzeba naprawdę sporej wyobraźni, by stwierdzić, że nie jesteśmy cywilizacyjnym, azteko-osmańsko-francusko-szwedzkim potworem Frankensteina, ale depozytariuszem wartości i aspiracji napędzających

Mapy zachwycają. W dodatku na zbliżeniach żyją.



Wolność

Dotyczy nie tylko podejmowania decyzji co do warunków zwycięstwa, czyli choćby polecenia w kosmos. Spotykamy się z nią znacznie wcześniej. Na przykład najprymitywniejszą łodzią można wypłynąć na pełne morze. To samo z jednostką lądową po wynalezieniu odpowiedniej technologii. A że po jednej turze na głębi zatonie? A kto bogatemu zabroni?

te społeczeństwa. Choć przy takim podejściu trudniej graczowi o identyfikację, łatwiej o reakcję na wydarzenia na mapie. Miałem sąsiada, który chętnie się większą sławą (główny wyznacznik sukcesu w grze) i bez przerwy okazał swoją wyższość. Zgodnie z zasadą zdefiniowaną przez Friedmanna i Koftę „Rekordu nie pobiję, rekordzistę zawsze mogę” przestawiłem się na dwie ery z podejścia naukowego na militarne, zgromadziłem potężną armię i w dwóch wojnach rozprawiłem się z pyszałkiem, zostawiając mu skrawek ładu na obrzeżach świata.

Dlaczego nie mogłem załatwić sprawy w jednej erze? Bo w Humankind kapitulacja nie zależy od wygrywającego, tylko od przegrywającego. W pewnym momencie duch w narodzie gaśnie i państwo wywiesza białą flagę. I nie ma walki aż do zajęcia ostatek, położonej na rubieżach latryny wroga. Kilka przegranych bitew wystarczy. Do tego nawet totalne zwycięstwo nad potężnym wrogiem pozwala zająć tylko część jego ziem. To jeden z tych świetnych pomysłów, których w produkcji Amplitude Studios znajdziemy sporo.

Mimo to Humankind nie jest grą genialną. Trzeba jednak spojrzeć na tę produkcję nie przez pryzmat Civilization obchodzącej w tym roku trzydzieste lat. Mimo doświadczenia

twórców z Amplitude Studios w produkcji gier 4X oni konkurowania z Civilization dopiero się uczą.

Na początek wyszedł im utwór świetny, ale niepozbowiony wad. Niemniej magia kolejnej tury działa. W niektórych aspektach, na przykład w prowadzeniu wojny, gra jest lepsza od pierwowzoru. Łączenie premii różnych cywilizacji daje mnóstwo możliwości, interfejs jest przejrzysty i nie wymaga wklkiewania się w kolejne warstwy, a mapy nadają się na pocztówki (to takie zdjęcia ładnych miejsc drukowane na papierze, które kiedyś wysyłano z wakacji). Dla miłośników produkcji Sida Meiera to z pewnością tytuł wart przetestowania. Bo choć ten potwór Frankensteina ma wady i trochę niewykorzystanego potencjału, to sporo w nim uroku i świeżego podejścia do tematu. Z pewnością stanowi cywilizowaną konkurencję. ■

83

- Rękawica rzucona Civilization. Sporo świetnych pomysłów wynikających z analizy konkurencji, ale też trochę błędów wynikających z pierwszego razu. Największą trudnością dla gracza jest
- zbudowanie tożsamości ze zlepku kilku kultur.



HUMANKIND

w detalach

■ Sir Haszak

Podczas gry w Humankind trudno uciec od porównań z Civilization. W końcu to gra Sida Meiera zdefiniowała gatunek. Na tym tle widać, że Amplitude nie przeprowadziło rewolucji, ale starało się poprawić słabości konkurenta. W pewnych aspektach się udało, w pewnych nie. Oto wrażenia.

ŚLAWA

Jakkolwiek źle to zabrzmiało, walczyliśmy o sławę. To jeden z trzech warunków zwycięstwa oprócz lotu w kosmos i pobicia wszystkich konkurentów. Widać, że twórcy się nie przemęczyli. Konkurencja daje więcej możliwości.

Punkty sławy dostajemy za dokonania państwa, odkrycia cudów natury, wprowadzenie przełomowych technologii i budowę cudów.

Najczęściej mamy do czynienia z pierwszą kategorią, która przypomina koncepcję osiągnięć przy przechodzeniu do kolejnych er w Civilization VI: Rise and Fall.

Przejdziecie do nowej ery (i nowej cywilizacji) wiąże się jednak z zasadniczym wyborem. By do niej wejść, należy zdobyć siedem gwiazdek. Oczywiście można osiem... lub więcej. Zdobywanie kolejnych gwiazdek daje więcej punktów sławy, ale opóźnia awans do kolejnej ery i wyboru cywilizacji. Konkurenci nie śpią, więc kurczy się liczba dostępnych cywilizacji. Świetny dylemat.

GOSPODARKA

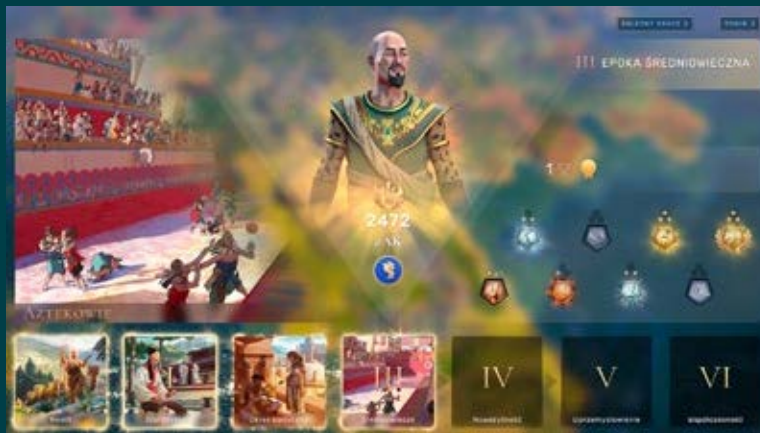
Na pozór ramy gospodarowania w Humankind są sztywniejsze niż w Civilization. Miasto ma tu zagwarantowane terytorium obejmujące całą prowincję. Nie ma walki i wciskania

się w każdy kąt, by ograniczyć rozwój przeciwnika. Jednak to tylko połowa prawdy. Prowincje można łączyć i to zarówno miasto z posterunkiem pozyskującym surowce, jak i z innym miastem. Fakt, że to ostatnie kosztuje fortunę w punktach wpływu.

Cudownie rozwiązano budowę cudów, i to na dwóch poziomach. Każde państwo może sobie zarezerwować wybrany (i jeszcze dostępny) cud z danej epoki. Inni nie mogą go odebrać. Za to nie można wybierać kolejnych, póki nie wybudowało się zarezerwowanego. Dlatego nałogowi budowniczy cudów muszą się spieszyć. Mają jednak o tyle łatwiej, że ich budowa jest zadaniem kolektywnym. W każdej chwili możemy do niej włączyć dowolne miasta, co znacznie skraca czas operacji. Przypomina to kolektywne zadania z Civilization VI. Na czas wznoszenia cudów kolejki budowania w każdym z zaangażowanych miast zostają zawieszane.

DYPLMACJA

To dziedzina, o której w dużej części decyduje suweren. Prowadzi się ją za pomocą systemu obraz i żądań, które generują poparcie dla wojny. Jeśli jednostki obcego państwa wkroczą na nasze terytorium, gnębią naszych



Minimalistyczny interfejs pozwala podziwiać monumentalne miasta.

współwyznawców, kradną nam obywateli z miast, jesteśmy jako państwo obrażeni i możemy wystawić oponentowi słony rachunek. Jeśli przeciwnik czuje się silny, odrzuci żądania. Jeśli słaby, zapłaci (rzadko) lub zignoruje. W pierwszym i trzecim przypadku w naszym społeczeństwie będzie rosnąć poparcie dla wojny. Gdy stanie się duże, można ją oficjalnie wypowiedzieć.

Inna sprawa, że przeciwnicy SI też są aktywni, jeśli chodzi o proponowanie i wypowiedzanie traktatów. Przy okazji możemy sprawdzać ich nastawienie do nas. Nieco brakuje wyrazistych osobowości przywódców obecnych w Civilization, ale sam system jest przejrzysty i ciekawy.

WOJNA

Dyplomacja prowadzi do wojny, a przynajmniej tak powinno być. Tymczasem przeciwnicy SI dobrze radzą sobie z rozwojem miast, rozszerzaniem wpływów czy prowadzeniem badań naukowych. Za to militarnie pozostają pasywni nawet wtedy, gdy mają przewagę i militarny typ cywilizacji. Pod tym względem dużo aktywniejsze są małe narody, które potrafią zawzięcie atakować, nabijając nam gwiazdki i sławę za osiągnięcia wojskowe.

Same bitwy są znakomite. Uwzględniają ukształtowanie terenu (z góry boli bardziej), pole widzenia (za pleców sojusznika nie strzelisz), fortyfikacje (konnica nie sforsuje fortyfikacji miasta bez działania artylerii) i technologie (na przykład okopanie się). Na mapie armia jest reprezentowana przez jedną ikonę, ale na początku starcia rozwija się w szyk bojowy. To świetny kompromis między Civilization V i VI. Z jednej strony mamy możliwość manewrowania, z drugiej armie nie zajmują dużych obszarów mapy.

W Civilization brakuje jednak aspektu strategicznego, bo całe starcie zamyka się tam w jednej turze. Tu nie. Pod względem upływu czasu to całkiem bez sensu, bo kto widział bitwę trwającą kilka lat? Ale jeśli chodzi o możliwości, to całkiem ciekawa propozycja. W ciągu kilku tur można podciągnąć oddziały i wprowadzić je do walki. W każdej turze rozgrywamy trzy rundy bitwy.

Podsumowanie kampanii jest godne, nawet jeśli samo jej zakończenie pozostawia niedosyt.

Jeśli starcie pozostanie nierozstrzygnięte, zawieszamy je i zajmujemy się resztą państwa aż do skończenia danej tury.

Taktycznie SI jest niestety słaba. Atakuje różne oddziały, zamiast skupić się na jednym. Dzięki temu nasze straty po bitwie są niewielkie. Z drugiej strony zdarzyło mi się wjechać silną, nowoczesną armią na teren nieprzyjaciela dysponującego prymitywnymi, ale znacznie liczniejszymi wojskami i armia przestała istnieć. Trzeba przyznać, że mimo niedostatków SI starcia dają dużą satysfakcję.

BŁĘDY

Jest ich ciągle sporo. Na przykład nie można atakować miasta zajmującego całą wyspę, bo twórcy najwyraźniej nie przewidzieli desantu z morza. Zdarzają się też sytuacje, gdy nasz konkurent przez wiele tur nie może zająć sąsiadującego z nami miasta przeciwnika, które ledwo się trzyma. Można zapytać: a co nas to obchodzi? Otóż obchodzi, ponieważ nic nie możemy budować na granicy prowincji objętej działaniami zbrojnymi (czas budowy nieskończony). Wkroczyć na pole bitwy, by zakończyć zmagania, też się nie da. Słabo.

Jednak po zakończeniu wojny wcale nie jest lepiej. Po podpisaniu pokoju cywilizacja niebędąca militarną nie może wycofać swoich oddziałów z terenów byłego wroga, ponieważ wymaga to... wypowiedzenia wojny. Tylko społeczeństwa militarne mogą przechodzić po terenach innego państwa bezkarnie. Mogą nawet walczyć bez formalnego wypowiedzenia wojny. Innym pozostaje czekać na kolejny konflikt.

Niedoróbek jest znacznie więcej, ale nie zmieniają one wrażenia, że Humankind jest fascynującą propozycją. Czuję to w kościach, ponieważ znacznie bardziej chciałem kontynuować kolejną kampanię, niż pisać niniejszy tekst. ■



WIĘCEJ NIŻ CYWILIZACJA

PIXEL

G P O P K U L T U R A



HUMANKIND™

LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD ■ CHERNOBYLITE ■ LOST IN RANDOM ■ FORGOTTEN CITY
THE ASCENT ■ YS IX: MONSTRUM NOX ■ KING'S BOUNTY II ■ HISTORIA CASTLEVANII
JAK NARODZIŁA SIĘ ZELDA ■ SYSTEM SHOCK ■ 21 KLATEK: MAFIA ■ MAMORU OSHII

