

PREMIERA MIESIĄCA HOUSE OF ASHES

PIXEL

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

GRAMY 
TEŻ BEZ PRĄDU



— KOMORNIK —
NIESKRUSZONY

INSIDE

- PIXEL HEAVEN 2021: RELACJA ■ EXOR STUDIOS ■ METROID DREAD ■ ETERNAL CYLINDER
- GROWING UP ■ SABLE ■ INDUSTRIA ■ JET SET WILLY ■ MOBILNA ZELDA ■ DELPHINE SOFTWARE
- STANISŁAW LEM ■ LEGENDA ZX81 ■ GRY ZMARTWYCHWSTAŁE ■ ZI KLATEK: AC ODYSSEY



09 (74) / 2021 / LISTOPAD

CENA 16,90 zł (w tym 8% VAT)
pixel-magazine.com

PREMIERA MIESIĄCA HOUSE OF ASHES

PIXEL

G R Y O L T U R A

GRAMY
TEŻ BEZ PRADU 



— KOMORNIK —
NIESKRUSZONY

INSIDE

PIXEL HEAVEN 2021: RELACJA ■ EXOR STUDIOS ■ METROID DREAD ■ ETERNAL CYLINDER
GROWING UP ■ SABLE ■ INDUSTRIA ■ JET SET WILLY ■ MOBILNA ZELDA ■ DELPHINE SOFTWARE
STANISŁAW LEM ■ LEGENDA ZX81 ■ GRY ZMARTWYCHWSTAŁE ■ ZI KLATEK: AC ODYSSEY



09 (74) / 2021 / LISTOPAD

CENA 16,90 zł (w tym 8% VAT)
pixel-magazine.com

PIXEL HEAVEN 2021

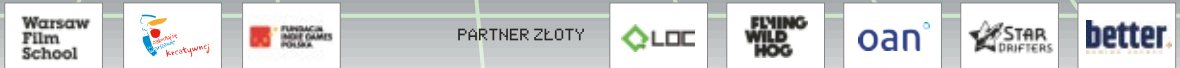
Games Festival & More

OSTRZEKWIEM! SUPPORTEROM!

Zbigniew „Emil” Pławecki
Przemysław Stański
Łukasz Maśko
Rafał Wiosna
Tomasz Marcinkowski
Bartłomiej Gontarz
Grzegorz Andrzejczyk-Bruno www.ridere.pl
Bogusław Szawara
Przemas0r
Jakub Smolka
Tomasz Kolinko
Piotr Borkowski
Michał Pasternak
Starygracz.pl
eskaj
kr4wi3c/NaPograniczu.net
Piotr Postrożny
Marcin Kazmierczak
Michał Klimek
Łukasz Kaluski
Stefanus2021
Marcin Traczyk
Magda Wrona
Michał Kaszubowski/Kaszub
Jarosław Wójtowicz
Maciej Medyński
Krzysztof Zaleski
Zapach-Papieru.pl
Paweł Kublik
Psyho
Marek Stój
Kamil Mrzyglód
ORKO
Michał Frackowiak
Andrzej Panas
Tomasz Pecko
Grzegorz „StGreg” Latusek
Michał Bryński
Jim Goer
Artur Pietruszewski
Mateusz Guz
Łukasz „Simplex” Drozd / www.mkwadratpodcast.pl
Greg Banas / www.erebor.capital
Kinga Wacławik / www.erebor.capital
Daniel Owsiński
Kostiantyn Zaiets
Sławomir Barcz

BlueShade / Altair
Tomasz Janiszewski
KS
Robert Lulek
Łukasz Łazarecki
Paweł Janas
Łukasz Łączyński
Błażej Zawadzki
Oskar „KENZO” Skoczeń
Tomasz Karpiuk
Tomasz Wojewoda
Merlin
Justyna Michniewska
Piotr Michniewski
Grzegorz Zajączkowski
Adam Joka
Łukasz Sawicki
Piotr Bul
Krzysztof Rudnik
Marek Gacal
Mateusz Wojciechowski
Aneta Janiszewicz / Sassy
AthenaDamian Mielnik / Damiano
Tomasz Husar
Maciej Przepiórka
QED Software
QED Games
Mantis Kozłowski
Adam „Rudy Rydz” Jaszczuk / mkwadratpodcast.pl
João Respeito
Krzysztof Rogowski
Kamil Medzikowski
FleishmanHillard Polska
Piotr Berent
Marek Grabowski
AnotherWorld.Net.PL – Witaj w Innym Świecie!
Jacek Zatorski
Piotr Gryko
Wojciech Skibniewski
Marcin Gryko
Jakub Husak
Jakub Danecki
Przemysław Zagórski
Barnaba Siegel
Łukasz Gratkowski
Krystian
Bartosz Czerwonka

PARTNER STRATEGICZNY



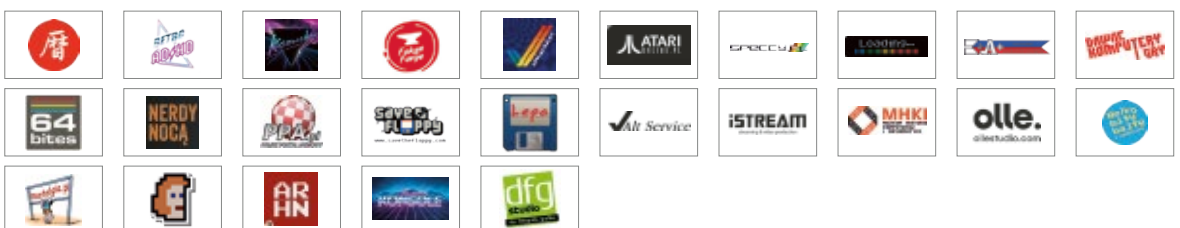
PARTNER SREBRNY



PARTNER TECHNOLOGICZNY



PRZYJACIELE



DZIEŃ, W KTÓRYM OSZUKANO AMIGĘ

Trzydzieści lat temu, tak, działo się to równo trzydzieści lat temu. Z samotnej galaktyki w stanie Teksas został wyemitowany sygnał, którego należące do gigantów stacje nadawcze nie wychwyciły, a w każdym razie nie przetworzyły go we właściwy sposób. Nikt nie zwrócił uwagi, że rodzi się nowy wspaniały świat.

Przygotowaniem do tej emisji było wydanie wiosną 1991 roku śmiesznej gry zwanej Hovertank 3D. Wyglądała niespecjalnie, fabuły w niej nie było, a sens zabawy skupiał się na jeźdźeniu czołgiem po ciasnych korytarzach. Taki Tank od Atari, tyle że z akcją widzianą nie z góry, lecz z samego... czołgu. Tytuły z grafiką 3D istniały już wcześniej, ale takiej płynności nikt jeszcze nie uzyskał. Ściany były jednolitego koloru, płaczące się na korytarzach monstra wyglądały jak sparaliżowana trzoda Lovcrafta, do tego pojawiały się machające rękami ludziki, które trzeba było ratować, najeżdżając na nie. Słabo się w to grało, na Grzybowskiej rzecz w ogóle nie trafiła na tworzony flamastrem plakaty reklamowe sprzedawców i wszyscy dalej cięliby w Secret of Monkey Island, Wings, Moonstone'a i King's Quest V na Amidze, gdyby nie upór teksańskiej firmy, chcącej dostarczać nowe iteracje swojego pomysłu. W końcu ich nazwa oznaczała zbiornik psychicznej energii. Było powszechnie wiadome, że w id Software nie zabraknie rewolucyjnej pary w produkcji tytułów na niezbyt popularne jeszcze wśród graczy komputery PC. Tylko one miały moc obliczeniową potrzebną do kreacji trójwymiarowych światów wypełnionych obracanymi bitmapami.

P.

W listopadzie John Carmack dostarczył przełomową ideę. Jak wielu przed nim i jeszcze więcej po nim nie wymyślił jej we własnej głowie, tylko usłyszał, że coś podobnego robią ludzie z Blue Sky Productions, pracujący nad grą zatytułowaną Ultima Underworld. Siadł i zrobił to samo szybciej, aczkolwiek wcale nie lepiej. Ale co zrobił? Puste ściany z Hovertanka postanowił obłożyć ceglami, ze szczelin pomiędzy nimi ściekały gdzieś tam kosmiczne zielone gluty, porastał je też bluszcz. Po raz pierwszy w grze wideo pojawiły się tym samym teksturowane elementy trójwymiarowe, słabo wyglądające, niezbyt zachęcające do penetrowania labiryntów, ale jednak. Wypełniała je agresywna fauna, wśród której wyróżniały się czerwone mutanty, czekające już w blokach startowych, żeby siać zagładę w jakimś ciekawszym materiale. Catacomb 3-D przewinął się przez giełdę, ale był traktowany jako dziwny relikwyt dawnej epoki z grafiką EGA i nędznymi efektami dźwiękowymi, który nie potrafił wydobyc orkiestrowych nutek z Sound Blastera 2.0.

Zbiornik energii id Software eksplodował w ciągu kolejnego pół roku, gdy marketingowy mag Jay Wilbur zorientował się, że pewien broker ma do sprzedania aktywa po upadłej firmie Muse Software, dowodzonej przez legendarnego i zarazem nieszczęśliwego Silasa Warnera. Wśród nich znajdowały się prawa do Castle Wolfenstein, oferowane do kupna za pięć tysięcy dolarów. Wilbur nabył je, po czym John Romero dorzucił do bezpłatnych korytarzy Catacomb 3-D rzeczy, których oczekiwał spragniony sensacji lud. Naziści, ich psy, a nawet sam Hitler – to było to, czym Wolfenstein 3D wabił publiczność. Zupełnie przy okazji oferował również grafikę VGA, a także wiele smaczków w stylu zwisających z próżni lamp, dostarczał również wiarygodne jęknienia umierających hitlerowców.

Gdy latem 1992 roku Wolfenstein 3D ukazał się jako shareware, wraz z wypuszczoną równoległe Ultima Underworld wyznaczył zupełnie nowe realia w elektronicznej rozrywce. Gry dostały środowiska przypominające prawdziwy świat. Potrzeba było zaledwie dwóch kolejnych lat, żeby publiczność zobaczyła śmiertelnie realistyczny Under a Killing Moon, miażdżący graficznie wszystko, co dotychczas było. Użytkownicy Amig musieli w tym czasie udawać, że nie dostrzegają nowego trendu, i zadowalać się zabawą z Universe czy Perihelion: The Prophecy.

Cała ta rewolucja, której owoce spożywamy do dzisiaj, zaczęła się w listopadzie 1991 roku wraz z premierą Catacomb 3-D. On zapisał się w historii jako pierwszy przedstawiciel nowej ery. Pamiętajmy o tym i miejmy też w głowie, że kolejny numer Pixela ukaze się już 2 grudnia. 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

Wojciech Klicki
Bartosz Korczyński
Rafał Mazurek
Marcin Pa
Daniel Bieńkowski
Łukasz Maśko
Robert Łapiński
Szymon Mencwal
Marcin Molak
Marcin Łabeński
Jakub Smołka
Michał Kowalczyk
Krystian Limiera
Oskar W.
Marcin Sztanderski
Patrik Matuszewski
Łukasz Rewerenda
Marcin Frystacki
Paput
Sławomir Essmalinowy
Bogusław Szawara
Mirosław Pleśniak
Xenor
Paweł Lampe
Piotr Pawłowski
Michał Bodek
Jakub Abramczuk
Geekweb
Dariusz ZX Freeq
Rodrick
Przemysław Endzel
Adam Oksiuta
Marcin Spławski
Izabela Durma
Maciej Dubiel
Paweł Jermolonek
Piotr Lewandowski
Koyomi Blog
Jakub Kraszewski
Paweł Szczeciński
Dawid Kucharski
Witold Szczerba
Jakub Konewka
Paweł Marucha
Konrad Rawiński
Marcin Lewicki
Arkadiusz Neubauer
Piotr Michniewski
Robert Czato
Tomasz Mazur
Marcin Raubo
Maciej Segiet

Łukasz Gratkowski
Kamil Kłosek (Deveel)
Błażej Bacia
Ma BI
Wojciech Jakóbczyk
Jaromir33
Łukasz Czernal
Grzegorz Stanek
Zbigniew Wojtynek
Sebastian Frączkiewicz
Rafał Szychowski
Luken RetroFan
Tomasz Machnik
Bartek Czartoryski
Piotr Rybałtowski
Michał Karkuciński
Tomasz Kuc
Bartłomiej Feruś
Michał Pisarewicz
Dominik Witczak
Iwona Karmowska
Tomasz Mularczyk
Daniel Skalski
Tomek Ratajczak
Rozpad Eternitu
Mateusz Kreft
Jarosław Wójtowicz
Marcin Nowak (marcowy)
Michał Mirecki
Mateusz Czerwiński
Mike M
Michał Dziwniel
Ewa Maria Szczepanow-
ska
Cezar Pokorski
Mantis Kozłowski
Tomasz 'Ciacho'
Wojciech Żółkiewicz
Grzegorz Surma
Aleksy Uchanski
Michał Klimek
Don
Michał Kołodziejski
Michał Nowakowski
Kamil Pietrzyk
Pagan Baby
Daniel Kołakowski
Radek Sobiecki
Paweł Ludew
Łukasz Markiewicz
Maciej Szewczyk
Maciek Łangowski

s3quel
Jarosław Rybacki
Dariusz Bieniek
Tom Zet
Paweł Sobotka
Szymon Górąj
Marcin Wichrowski
Karol Wawryszuk
Igor Orwat
Marek Otdak
Maciej Pallborek
Michał Miler
Artur Więckowski
zax
Tomasz Merda
Tomasz Dybizbański
Grzegorz Kaluzny
Yu Andriichuk
Arkadiusz Dorszyk
Radosław Kołodziej
Tomasz Zyrek
Kajetan Kałużyński
Andrzej Bazylczuk
Wiktor Jurdeczka
Piotr Gaszewski
Krz Grz
Radosław Nałęcz
Paweł Syczewski
Artur Isbaner
Jarosław Mitoński
Filip Motyczka
Rafał Michno
Michał Sobczak
Maciej Czop
Bartek Bogaczewicz
R. G. Mazur
Scisle Tajne
Łukasz Woliński
Sebastian Duchnicki
Krzysiek Augustyn
Black Order
TraP_zyx
Astronomia
Paweł Pawlak
Leszek Wroński
askonecz
R. Syre
Jakub Jakubowski
Paweł Karwat
Sebastian Szade
Piotr Cichocki
Marcin Spoczynski

Mateusz
Krzysztof Zimorski
Krzysztof Mjk
Bartosz Dąbrowski
Paweł Awdejuk
Dead RAM
Bartosz Nakielski
Piotr Czerpa
Marta Hetman
Bartosz Lisek
Michał Boruta
Jakub Wójcik
Marcin Bors
Tomasz Wiśniewski
Grzegorz Koniec
Michał Turowicz
Krooger
Andrzej Rajfura
Tomasz Jagiełło
Jakub Duda
Marcin Skierski
Jacek Wolnicki
Przemysław Michalak
kryształ
Dawid Krakowczyk
Dariusz AXL Aksamit
Krystian Hikiert
Łukasz Grzelak
Tomasz Porębski
Grzegorz Kobierowski
Michał Marcysiak
Tomasz Motyka
Michał Staroszczyk
Piotr Kopniak
widi999
Piotr Wdowka
Jan Prociak
Vicek83
Pożar
Piotr Nazaruk
Wojciech Kompała
Adam Klimaszewski
Arkadiusz Bis

Dziękujemy!



PIXEL
MULTIMEDIA ŚWIATA

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 Pocztażek, 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.

Dziękujemy Wystawcom, Partnerom i Gościom za stworzenie wyjątkowej atmosfery tegorocznego Festiwalu Pixel Heaven. Już dziś zanotujcie sobie, że w dniach 10-12 czerwca 2022 roku odbędzie się dziesiąta edycja imprezy. Do zobaczenia!

P.
check it out
PIXELPOST.pl

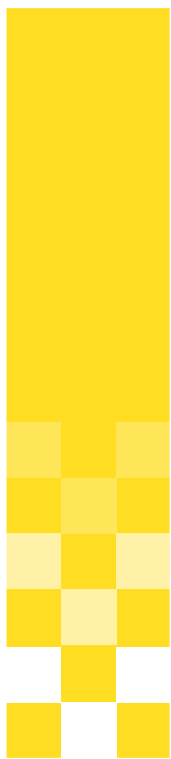
Blog redaktorów Pixela, na którym publikujemy artykuły, opinie i newsy. Codziennie świeża dawka elektronicznej rozrywki!

08-22

LOADING

23-46

PLAY THE GAME



08-22

LOADING

08. Autofire • 12. Indykarium
16. Vive VR Corner • 18. RetroExpress
20. Wywiad z Michałem Gołkowskim o uniwersum Komornika

23-46

PLAY THE GAME

24. Komornik: Nieskruszony • 26. The Dark Pictures: House of Ashes • 28. Marvel's Guardians of the Galaxy
29. Alien Cube • 30. Sable • 32. Metroid Dread • 34. Coffee Noir
36. Growing Up • 38. Eternal Cylinder • 39. Industria
40. Jett: The Far Shore • 42. Back 4 Blood
43. Astria Ascending • 44. Hercule Poirot - The First Cases
45. Insurgency: Sandstorm • 46. Demon Slayer
121. The Riftbreaker

47-76

HALL OF FAME

48. Najlepsza Gra na Świecie: Jet Set Willy
56. Mobilne odsłony The Legend of Zelda
64. Conan w grach wideo
70. Historia Delphine Software

77-100

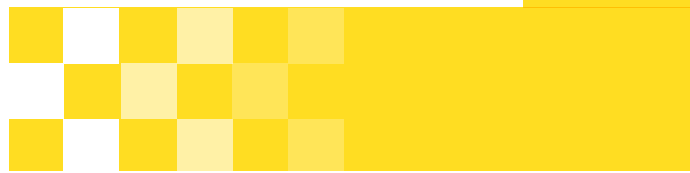
SECRET LEVEL

78. Stanisław Lem
82. ZX81 i jego wpływ na elektroniczną rozrywkę
88. Big Box: Infidel • 90. Kosmiczne loty widokowe
92. Sidequest • 100. Felieton Śledzia

101-122

CREDITS

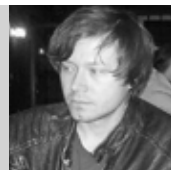
102. Odkupienie gier wideo
109. Felieton Łukasza Orbitowskiego
110. 21 klatek: Assassin's Creed Odyssey
116. Felieton Gawrona • 118. Felieton Alexa
120. Felieton Borka • 122. Wywiad z Exor Studios



MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI



BARTEK CZARTORYSKI



MARCIN M. DREWS



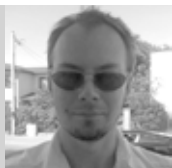
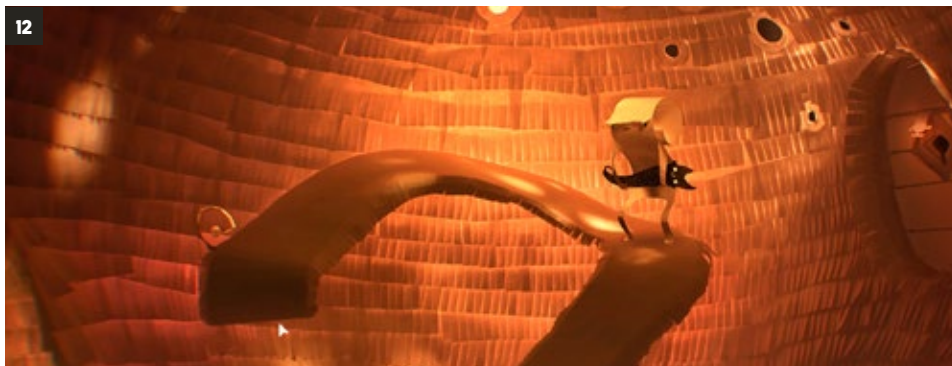
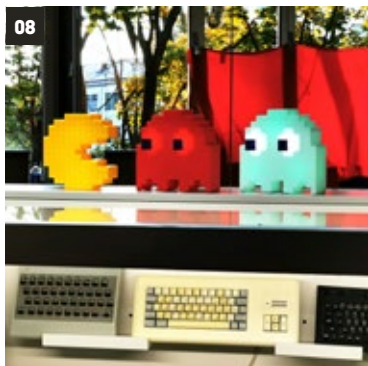
Gromy posypały się na reżysera nowej „Diuny”, Denis Villeneuve’a, który domagał się, żeby film oglądać w kinie. Doskonale go rozumiem i wciąż wierzę w magię kina. Jeszcze nigdy nie czułem takiej ekscytacji, odpalając film z Netfliksa, jaką czuję, wchodząc do ciemnej sali kinowej.

Lubię październik, bo dystrybutorzy filmowi i platformy streamingowe czują się zobowiązani zalewać nas horrorami. Zgoda, najczęściej mamej jakości, ale jednak. Zawsze wtedy czuję się niejako rozgzeszony, że oglądam ewidentne szmiry, bo przecież wypada być na bieżąco, nie?

Papetura trzykrotnie nagrodzona na gali Pixel Awards Europe! To stworzona przez piękny umysł magiczna historia, która oczarowuje i wzrusza. Co ciekawe, gdyby nagrać jej rozgrywkę i wystawić w konkursach filmów animowanych, zapewne zgarnęłaby kolejne nagrody. Zagrajcie!

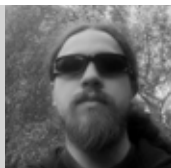
LOADING

PRZYCHODY BRANŻY GIER OSIĄGNĘŁY W POLSCE NIEMAL MILIARD EURO. TO OCZYWIŚCIE NIE DOCHÓD, OCZYWIŚCIE INDYKI MAJĄ W TYM TYLKO SKROMNY UDZIAŁ, ALE...



**PAWEŁ
GAWLIKOWSKI**

Kupiony na garażowej wyprzedży Chucky ponownie siebie śmierć i zniszczenie, tym razem w serialu! Brad Dourif powraca jako głos złowrogiej laleczki, podobnie jak twórca Don Mancini i kilka osób z oryginalnej obsady. Jest krwawo, strasznie i w klimacie, i co warte uwagi – powrócił specyficzny humor oryginału.



**SZYMON
GÓRAJ**

Kena: Bridge of Spirits to kolejna po Lost in Random tegoroczna pozytywna niespodzianka w gatunku action adventure. Trochę jakbym wrócił do Rayman 2 z oprawą i estetyką rodem z Pixara. Plus bossowie wymagający niemal jak w grach souls-like. Ember Lab, czekam na więcej!



**PIOTR
MAŃKOWSKI**

Zawiozłem syna sir Cive'a, Crispina Sindaira, do restauracji z kuchnią polską, gdzie mógł posmakować różnych odmian kotleta mielonego. W pewnym momencie wyjął zza pazuchy złoty zegarek, który dostał od ojca, a ten od swojego ojca. Poczulem się jak w „Pulp Fiction” podczas przemowy Christophera Walkena.





▣ Ostre granie w rzeczy nowe i starsze - to się nigdy nie zmieni na Pixel Heaven.



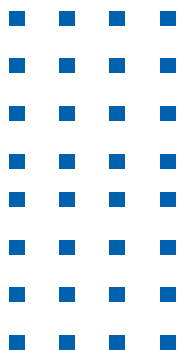
▣ Alex tym razem zaprosił Borka, a może to Borek prowadził rozmowę z Alexem?

PIXEL HEAVEN 2021

Games Festival & More

■ Micz

Trzy dni pełne wydarzeń – wystawy, wykłady, spotkania, Giełda Pixela, stoiska deweloperów. Do tego setki ludzi przybyłych w ciężkich dla eventów czasach. Najciekawsze zdarzenia z Warszawskiej Szkoły Filmowej prezentujemy w fotorelacji.

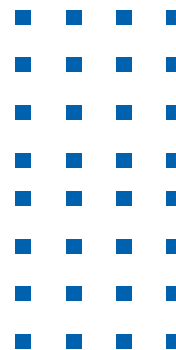
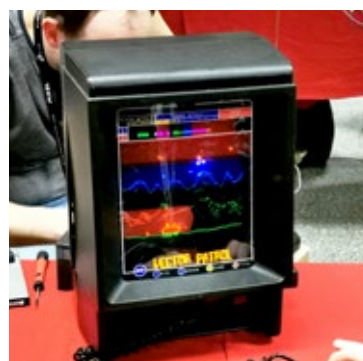


▣ Wielka wystawa dedykowana uniwersum Star Wars była wydarzeniem nie tylko dla fanów bitwy na Hoth z „Imperium kontratakuje”.



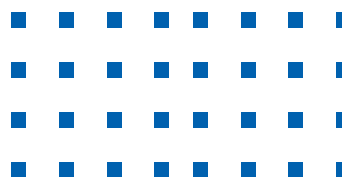
▣ W sobotę około południa kolejka do kasy z biletami wydłużyła się na tyle, że musiała zakręcić na dziedzińcu WSF.

DNIACH 10-12 CZERWCA 2022 R. NA PIXEL HEAVEN NUMER 10!



➤ Giełda Pixela została ściśnięta w jednej sali lekcyjnej, ale to nie przeszkodziło, żeby kartridże i big boksy sprzedawały się jak szalone.

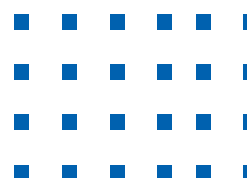
➤ Gablota pełna skarbów większego i mniejszego kalibru. Obok sprzętów sir Clive'a także przenośne zabawki firmy Elektronika.



➤ ZX Spectrum nie na emulatorze, lecz w swoim środowisku naturalnym. Wspomagają go grundig i rubin.



➤ Gość specjalny naszej imprezy, Crispin Sinclair, przemawiał ze sceny, a potem udzielił wywiadu Pixelowi, który ukaże się już w następnym numerze.



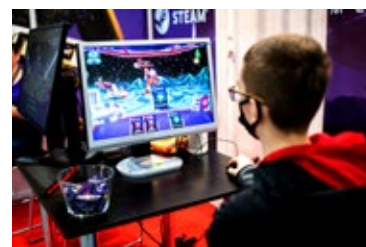
➤ Chyba największy rarytas prezentowany podczas Pixel Heaven 2021. Oto idealna replika Apple I wraz z klawiaturą, której obudowa została zrobiona z sosny kalifornijskiej!



JEŚLI KTOŚ SIĘ ŁUDZIŁ, ŻE PIERWSZE PANDEMICZNE POZNAŃ GAME ARENA BĘDZIE WYGLĄDAŁO TAK JAK POPRZEDNIE EDYCJE, TO PO RADYKALNEJ OBNIŻCE CEN BILETÓW RACZEJ NIE MIAŁ JUŻ WĄTPLIWOŚCI. CHOCIAŻ IMPREZA BYŁA ZNACZNIE SKROMNIEJSZA NIŻ TO, CO WIDZIELIŚMY W UBIEGŁYCH LATACH, TO NIE ZABRAKŁO NA NIEJ INTERESUJĄCYCH TYTUŁÓW.

Tym razem PGA mieściło się w zaledwie dwóch halach, a trzecią zajmował GIC (Game Industry Conference), który co roku towarzyszy poznańskiemu

świętu fanów elektronicznej rozrywki. Można więc było odczuć spory dysonans poznawczy, gdyż tradycyjnie PGA zajmowało niemal wszystko, co do zaoferowania miały Międzynarodowe Targi Poznańskie, i pewnie nawet w schowkach na szczytki czaiły się jakieś atrakcje. Teraz było ich zdecydowanie mniej. Swoją drogą trudno mieć pretensje do organizatorów, którzy przecież goście i wystawców siłą nie mogli zaciągnąć. Co ciekawe, PGA sąsiadowało ze zlokalizowanym na MTP punktem szczepień, co dobitnie przypominało, dlaczego obecna edycja przybrała dosyć kadłubowy kształt. ■■■■



Children of Morta: Ancient Spirits

JAK WIĘC ŁATWO SIĘ DOMYŚLIĆ, TAKŻE GIER BYŁO MNIEJ. NIE OZNACZA TO OCZYWIŚCIE, ŻE NA PGA NIE BYŁO CO ROBIĆ. ZJAWIŁO SIĘ BOWIEM WIELE MNIEJSZYCH ORAZ NIEZALEŻNYCH STUDIÓW. JEDNYM Z OKAZAŁYCH STOISK MOGŁO SIĘ POCHWALIĆ 11 BIT STUDIOS.

Oczywiście wszyscy najbardziej ostrzymy sobie zęby na Frostpunk 2, ale tę produkcję można było podziwiać tylko na banerach. Na przybyłych czekały jednak niedawno wydane konsolowe wersje pierwszej odsłony mroźnej strategii. Sam wolałam poświęcić trochę czasu na kontakt z pozycją, która mi dotąd umykała, a mianowicie opracowanym przez Dead Mage, a wydany przez 11 bit Children of Morta. Cieszę się, że udało mi się nadrobić tę zaległość, gdyż mamy tu hack'n'slasha utrzymanego w pixelartowej stylistyce. Przynam,



że ratowanie krainy w towarzystwie rodziny Bergsonów to całkiem rozsądny plan na długie zimowe wieczory. A jeśli zastanawiacie się, co na targach robiła wydana dwa lata temu pozycja, to spieszę z wyjaśnieniem, że gra właśnie doczekała się nowego dodatku. DLC zatytułowane Ancient Spirits wzbogaca ją o nową postać oraz szereg pomniejszych elementów, co jest niezłym pretekstem, aby dziełu Dead Mage dać szansę. ■■■■



Orbit.industries

MOJĄ UWAGĘ PRZYCIĄGNĘŁO TAKŻE ORBIT.INDUSTRIES PRZYGOTOWANE PRZEZ STUDIO LAB132. TO STRATEGIA, W KTÓREJ MUSIMY WYBUDOWAĆ STACJĘ KOSMICZNĄ.

Trzeba więc opracowywać nowe technologie, zadbać o prawidłowe funkcjonowanie poszczególnych układów oraz odpowiednio rozplanować układ instalowanych modułów. Gra daje sporą swobodę, więc naprawdę można pokombinować. Na razie nie udało mi się stworzyć Gwiazdy Śmierci. Liczę, że nadrobię tę zaległość, gdy będę mógł w domowym zaciszu spokojnie opanować wszystkie możliwości, które daje orbit.industries. W targowym zgiełku skupienie się na strategii jest dosyć trudne. ■■■■

Climber: Sky is the Limit



NA PGA MOŻNA BYŁO PRZETESTOWAĆ WCZESNĄ WERSJĘ TAKŻE INNEGO TYTUŁU, NA KTÓREGO PREMIERĘ PRZYJDZIE NAM JESZCZE POCKEKAĆ, A MIANOWICIE CLIMBER: SKY IS THE LIMIT. TO PROJEKT SZCZEGÓLNIEMI BLISKI, GDYŻ OD LAT ZAJMUJĘ SIĘ NIE TYLKO PISANIEM O GRACH, ALE TAKŻE GÓRACH.

Na obecnym etapie gra pozwalająca mierzyć się z rozsianymi po Himalajach i Karakorum kolosami jest już grywalna, ale niedociągnięć widać sporo.

Na przykład dzień i noc zmieniają się bez żadnych etapów pośrednich, więc zmrok wygląda tak, jakby ktoś nagle zgasił światło. Boję się też, jak ostatecznie wypadnie mnogość zastosowanych mechanik, z których korzysta się podczas drogi na szczyt. Aspekt ten może bowiem odstraszyć graczy, którzy z himalaizmem mają niewiele wspólnego, za to dla pasjonatów wspinaczki okazać się za mało realistyczny. O znalezieniu złotego środka może być trudno, ale mam nadzieję, że się uda. ■■■■



Mythbusters: The Game

SZKODA, ŻE TYL DOBREGO NIE MOGĘ POWIEDZIEĆ O MYTHBUSTERS: THE GAME OD STUDIA BYTE BARREL. OD POCZĄTKU BYŁEM BARDZO CIEKAW TEGO PROJEKTU, GDYŻ JESTEM WIELKIM FANEM „POGROMCÓW MITÓW” I WIERNIE ŚLEDZIŁEM NAWET ODCINKI KRĘCONE JUŻ BEZ ADAMA, JAMIEGO I RESZTY ORYGINALNEJ EKIPY.

Przeniesienie ich szalonych eksperymentów na ekran wydawało mi się bardzo ambitnym, ale i trudnym przedsięwzięciem. Nie jestem przekonany, czy udało się sprostać temu wyzwaniu. Konieczność rozwiązywania logicznych minigierek pewnie jeszcze dałaby się obronić, gdyż choć w minimalnym stopniu symuluje to inżynierskie wyzwania, z którymi mierzyli się pogromcy. Niestety bieganie po warsztacie w poszukiwaniu potrzebnych do eksperymentu elementów wiało nudą, czyli tym, czego w programie Savage'a i Hynemana z pewnością nie było. Do premiery jeszcze pozostało nieco czasu i trzymam kciuki, że finalny produkt okaże się bardziej wciągający. ■■■■

Yupitergrad

WRESZCIE NA TEGOROCZNYM PGA KILKA TYTUŁÓW MOŻNA BYŁO ZNALEZĆ NA GIC. TAM TEŻ MIAŁEM OKAZJĘ SPĘDZIĆ CHWILĘ PRZY YUPIETERGRADZIE NA VR. TA ZRĘCZNOŚCIÓWKA POZNAŃSKIEGO STUDIA GAMEDUST ODPOWIADA NA NIEZWYKLE ISTOTNE PYTANIE – CO BYŁOBY, GDYBY SPIDER-MAN BYŁ RADZIECKIM ASTRONAUTĄ?

W wersji zaprezentowanej na PGA dodatkowo pojawiły się elementy związane z Halloween – na przykład ogromny pająk z czerwoną gwiazdą na odwłoku czał się w rogu pomieszczenia, które musiał pokonać nasz dzielny, huśtający się na przysawkach gieroj. Sama rozgrywka daje sporo frajdy i złapałem się na tym, że nagle zacząłem rozważać zakup Oculus. Niestety czas nie jest z gumy, więc na PGA nie udało mi się dać szansy wszystkim



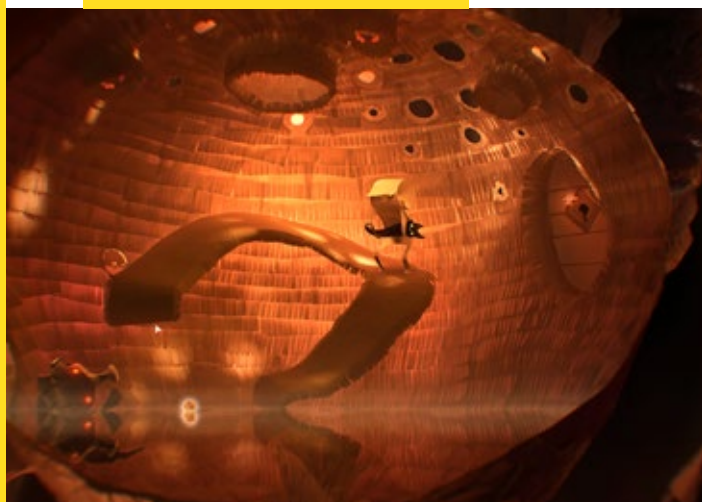
interesującym tytułom. Swoją drogą okrojona skala imprezy mogła mieć paradoksalnie dla niezależnych twórców pewne plusy. A mianowicie indyki nie zostały tym razem stłoczone

w jednej hali, do której część zwiedzających nawet nie docierała. Może więc sporo graczy tym razem przekonało się, że poza AAA też istnieje wirtualne życie. ■■■■

VR

INDYKARIUM

PIXEL AWARDS EUROPE 2021



W tym roku bez dramatycznych przygód jak w zeszłym, udało się nie tylko spokojnie doprowadzić do końca obrady jury, ale i ogłosić zwycięzców. Trochę zmieniliśmy regulamin, zmniejszając liczbę sztywno zdefiniowanych kategorii głównych i dopuszczając do nich nieindyków, za to rezerwując sobie możliwość przyznawania nagród specjalnych, jeśli coś się będzie wybijać. I tak dominowały indyki. A właściwie jeden: Petums z Papetura zgarnął trzy nagrody – Indie Grand Prix, Best Art i Best Audio. Best Gameplay przypadł Against the Storm (indyk: Eremite Games), Retro Roots dla Okinawa Rush (indyk: Sokaikan Ltd.), Warsaw Excellence dostał Frozenheim (indyk: Paranoid Interactive) i w końcu, korzystając ze świeżej możliwości regulaminowej, postanowiliśmy przyznać nagrodę specjalną – Blast from the Past – dla Dreada (indyk: DevKK). Big Fish Grand Prix i Best Story zgarnęło The Medium (Bloomer Team).

DIGITAL DRAGON AWARDS



Wrzesień i październik to seria ogłoszeń wyników – o przyznanych 9 października Pixel Awards napisałem już wyżej, wyniki CEEGA będą ogłoszone 23 października (zdążyłem przed drukiem: Papetura najlepsza wizualnie i Hidden Gem, w pozostałych kategoriach mało indyczko).

A na początku września, w trakcie Digital Dragons (odbyło się częściowo online, częściowo na żywo), przyznano smocze jaja – indyczko istotne są właściwie dwa: Best Polish Game Design dla Carriona (indyk: Phobia Game Studio) i Best Foreign Game dla Hadesa (indyk: Supergiant Games). Dobrze się wpisują w dominację tych tytułów w nagrodach przyznawanych za 2020 rok zimą i na wiosnę. Pozostałe laury zgarneśli wielcy, więc nie będę ich wymieniać. Albo nie, wymienię jeszcze jednego: Artur Maksara został wyróżniony nagrodą Special Recognition Award. Skądinąd Artur też jest wielki, a jego zasługi dla polskiego indyczmu nie budzą żadnych wątpliwości.

DOBRY STAN STANU BRANŻY



Jak co roku GIC opublikował raport o stanie polskiego gamedevu (czyli i tych malutkich, i tych gigantów). Przychody całego sektora osiągnęły niemal miliard euro. To oczywiście nie dochód, oczywiście indyki mają w tym tylko skromny udział (blisko połowa to CD Projekt, inne duże studia też mają spore kawałki tortu), ale liczba budzi szacunek. W 2020 roku dostaliśmy się do elitarnego klubu krajów, które więcej zarabiają na eksporcie gier, niż wydają na ich import (kinematografia, literatura czy fonografia mogą o takim wyniku tylko pomarzyć). Równocześnie spadło tempo wzrostu liczby studiów – dużo optymistycznie zakładanych w zeszłych latach padło, nie wydając żadnego tytułu (podejrzewam, że akurat ta grupa może być zdominowana przez indyków), powstają na ich miejsce nowe, ale dynamika wzrostu nie jest już tak duża. Generalnie: jest dobrze. Wisienką na torcie jest fakt, że co czwarta osoba zatrudniona w polskim gamedevie to kobieta. Jesteśmy pod tym względem w światowej czołówce.



AFRICAN CREATIVE MEETING 2021



**African
Creative
Meeting**

**23 & 24
SEPT 2021**

23-24 września odbyło się African Creative Meeting 2021, takie wirtualne spotkanie/konferencja poświęcone Afryce i afrykańskim próbom tworzenia gier. Jestem pewien, że nie brakuje tam utalentowanych ludzi, ale ze względu na wynikające ze splotu przyczyn historycznych, politycznych i ekonomicznych zacofanie techniczne i edukacyjne nie jest im dane się wykazać. Niemniej jednak próbują i African Creative Meeting to jedna z prób popularyzacji i rozwoju gamedevu, w dodatku nastawionego nie na powielanie zachodnich wzorców, ale opartego na lokalnej kulturze, zwyczajach i legendach. Z prezentowanych gier tylko jedna była na pecety, wszystkie pozostałe na urządzenia mobilne. Czytałem kilka lat temu, że sieci komórkowe zrewolucjonizowały i unowocześniły pod wieloma względami Afrykę. Ciekawe, czy ta dominacja gier na iOS i Androida to jakaś pochodna tego zjawiska.

Q1K3



OK, to nie jest do końca indyjskie tworzenie gier, raczej ciekawostka techniczna, ale mam do takich rzeczy słabość. Zwłaszcza że granice między tworzeniem gier, dem i jamowaniem są bardzo płynne, od zawsze zajmują się tym ci sami ludzie i od zawsze istnieje silny przepływ kadr między tymi grupami. Jest sobie js13kGames – coroczne „zawody” w tworzeniu gier. JavaScript, HTML5 i limit – gra nie może być większa niż 13 kilobajów. Łatwo wygooglacie i naprawdę warto obejrzeć zwycięzców, ale przede wszystkim rzućcie okiem na Q1K3 – Phoboslaab zmieściło w tych 13 kilobajach jeden poziom Quake’a. Oczywiście ograniczony i okrojony, ale zaskakująco grywalny (a zdobył dopiero piętnaste miejsce!). Taki sam poziom w UE albo Unity zajmie kilkadziesiąt albo kilkaset megabajtów, więc pełny szacunek. Bardzo lubię takie ćwiczenia, umiejętność świadomego wybierania rozwiązań oszczędzających zasoby odeszła do lamusa. W pewnym momencie to się oczywiście robi sztuka dla sztuki i traci praktyczny sens, ale moim zdaniem każdy indyjski powinien mieć podstawowe związane z tym odruchy wdrukowane w swój modus operandi. Możecie nie próbować mnie przekonać, że tak nie jest.

#SCREENSHOTSATURDAY

Screenshot saturday to taka tradycja na indyjskich grupach – generalnie służą one wymianie doświadczeń i promocja własnych gier nie jest mile widziana, ale zwykle w soboty można się pochwalić swoją pracą, zapowiedzią czy premierą. Nie przynosi to specjalnych zysków marketingowych. Częstym błędem początkujących jest próba reklamowania się wyłącznie w tej formie. Oczywiście większość indyków jest równocześnie graczami, więc kilka pozycji na wishlistach można uciąć, ale na cuda nie ma co liczyć. Za to łatwo zdobyć szybkie komentarze chwaleące lub ganiące pomysł i jego realizację, co ułatwia budowanie motywacji albo unikanie błędów, w zależności od tego, jakie reakcje dominują. Okazuje się, że można w ten sposób również znaleźć pracę – firmy szukające grafików przeglądają fora i okazjonalnie proponują kontrakty. Oczywiście to nie jest żaden skuteczny sposób na szukanie pracy, raczej kolejny sygnał, że bez auto-promocji nie ma szans na sukces. Jak to w starym szmoncesie powiedział pan Bóg do modlącego się o wygraną: ty też mi daj szansę, ty kup los na tę loterię.

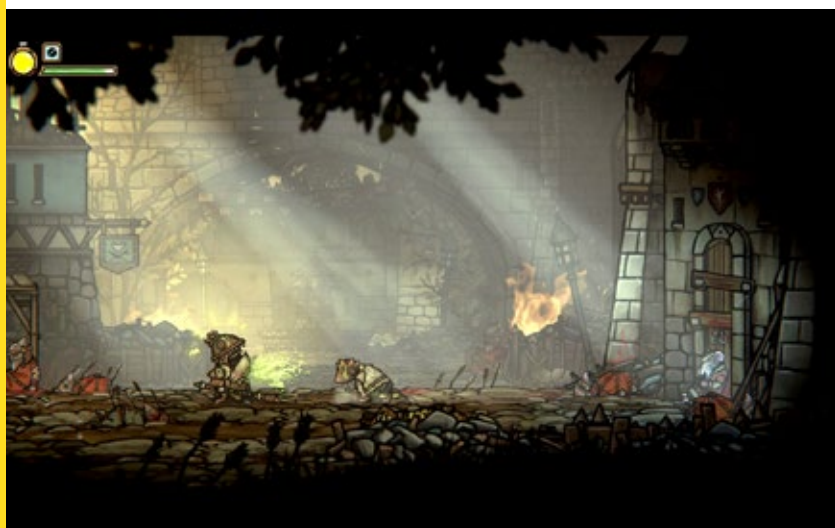
GAMEDEV INVESTMENT FORUM

Chętnych do znalezienia pieniędzy na ukończenie gry nie brakuje, chętni do wyłożenia pieniędzy też się trafiają. W ramach Game Industry Conference oraz Poznań Game Arena (PGA) w dniach 22-24 października odbędzie się GameDev Investment Forum. Wiadomo – szkolenia, wykłady, spotkania. Z jednej strony bardzo dobrze, finansowanie gier wymaga umiejętności i wiedzy po obu stronach, bez znajomości swoich wzajemnych uwarunkowań, celów i specyfiki branży twórcy i inwestorzy się nie dogadają. Z drugiej strony – na przestrzeni ostatnich kilku lat parę razy słyszałem o pieniądzach, giełdzie, funduszach i gamedevie i o tym, że będzie super – a potem było niefajnie. Ktoś obiecał wyłożyć, ale nie wyłożył, ktoś obiecał wydać, ale nie wydał, ktoś szukał kozła ofiarnego, ktoś stracił prawa do własnego IP. Bryndza z pleśnią, i to bynajmniej nie szlachetną. Trzymam kciuki, żeby ta passa się odwróciła i żeby wreszcie zaczęły do mnie trafiać informacje o sukcesach. Obopólnych.

INDYKARTIUM

PIXEL AWARDS ICEGA

JAK CO ROKU POKAŻĘ WAM KILKA GIER, NA KTÓRE TRAFIĘM, JURORUJĄC. NIEKTÓRE Z NICH ZOSTAŁY PRZEZ JURY WYBRANE NA KRÓTKIE LISTY DO DALSZYCH PRAC, INNYM CIUT ZABRAKŁO, ALE ZWRÓCIŁY MOJĄ UWAGĘ. NIE TRAKTUJCIĘ UWAG, KTÓRE TUTAJ NAPISZĘ, JAKO KRYTYKI JURY. NIE, PO TO JEST NAS WIĘKSZA GRUPA, ŻEBYŚMY PODJĘLI DECYZJĘ ZBIOROWO, ŻEBY UŚREDNIŁY SIĘ NASZE GUSTY, ŻEBY NICZYJ PUNKT WIDZENIA NIE ZDOMINOWAŁ WYNIKÓW. PODPISUJĘ SIĘ POD WERDYKTAMI, KTÓRE WYDALIŚMY. ALE TAK, W KILKU MIEJSCACH TROCHĘ MI ŻAŁ, ŻE NIE WYSZŁO INACZEJ, W KILKU MIEJSCACH MAM WRAŻENIE, ŻE GDYBY BYŁO INACZEJ, BYŁOBY SPRAWIEDLIWIEJ.



TAILS OF IRON

Dla mnie (oprócz recenzowanej w Pixelu #71 Lacuny) największy przegrany. Papietura, która zgarnęła połowę nagród, jak najbardziej zasłużyła na wyróżnienie, ale nie wydaje mi się, żeby jej aż taka dominacja była uzasadniona, Tails of Iron jest wśród tytułów trochę uszkodzonych tą sytuacją. Bajka o księciu-szczurku, co musi odzyskać królestwo z łap władcy ropuch i jego armii – trochę walki, trochę przygodówki, z bardzo wdzięczną grafiką i bardzo starannie zrealizowana. Ma swoje wady, trochę niejasne, kto jest adresatem: czy dzieci (bajka o dzielnym szczurku dorosłych raczej nie wciągnie, zwłaszcza że nie sprawia wrażenia wyrafinowanej antropomorficznej metafory), czy dorośli (jeb, dup, trach, pierdziut i zdechł to nie są najszcześliwsze klimaty dla milusińskich), jest mocno liniowa i po jakimś czasie staje się powtarzalna, ale to są sprawy na tyle drugorzędne, że zupełnie nie psują mi przyjemności rozgrywki. Indyk: Odd Bug Studio, Wintel.

THE TALE OF BISTUN

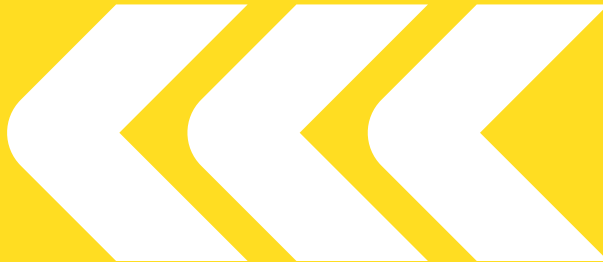
Dużo za wcześnie na nagrody, ale rzecz warta śledzenia. Dostaliśmy tylko demo sygnalizujące, czego się spodziewać – powiedzmy, że starannie zrealizowanej przygodówki 3D z elementami zręcznościowymi. Ale zaintrygowała mnie historia, oparta na pochodzącym z XII wieku perskim romansie „Chosrow i Szirin” (będącym z kolei rozwiniętą wersją fragmentu ichniego eposu narodowego, „Szahname”). Jak ktoś powie, że kolejna głupawa bajeczka, nie będę z tym dyskutował, tak, wszystkie mity i stare romanse to bajeczki jakich na pęczki, ale jednak ich zakorzenienia w kulturze i funkcji kulturotwórczej nie sposób pominąć ani przecenić. Dość powiedzieć, że inna część „Szahname”, również spopularyzowana w formie romansu dobrze ponad tysiąc lat temu jako „Lajla i Madżnun”, stała się jedną z inspiracji dla Derek and the Dominos do napisania ballady „Layla” – którą do dzisiaj na koncertach wykonuje Eric Clapton. Jesteśmy okrażeni takimi symbolicznymi obiektami, resistance is futile. Indyk: Black Cube Games, Wintel (premiera zaplanowana na przyszły rok, więc to się może zmienić).



THE SIN COLLECTOR: REPENTLESS



Nie wszedł do wąskiego finału, ale zwrócił moją uwagę. Nie jakąś superrozgrywką, bo to właściwie visual novel, ale tak się składa, że tytuł oparty jest na książkach autora, którego znam. Michał Gołkowski ma ostatnio szczęście do gier. Mamy naprawdę sporo znakomitych powieści z pogranicza science fiction i fantasy, aż się proszących o zrobienie gry: na przykład taki „Pan Lodowego Ogrodu” Jarosława Grzędowicza. Ba, świat Wędrowcyza by się świetnie nadał, tylko o scenariusz poprosiłbym kogoś innego niż Andrzeja Pilipiuka, który generuje tekst, zamiast opowiadać historie. Ale te klimaty zostają w świecie marzeń, za to i „Komornik”, i „Sybirpunk” Gołkowskiego weszły w trybiki gamifikacyjne. O Komorniku: Nieskruszonym przeczytacie w Play the Game, Sybirpunk na razie w powiastkach (ale znając człowieka, który się za to wziął, jestem przekonany, że to nie efemeryczny pomysł, który wyłoży się na pierwszym zakręcie). Na pewno mają potencjał, nie podejmuję się ocenić, czy lepszy od światów, które wspominałem wcześniej. Komornik: Nieskruszony, mroczny, ponury, pesymistyczny. Indyk: Sylen Studio, Wintel.



DR LIVINGSTONE, I PRESUME?

Nie wiem, czy ta gra jest dość dobra, żeby zdobywać nagrody, ale w nominacjach mi jej osobście zabrakło, bo to jedna z solidniejszych polskich produkcji ostatnich kilku miesięcy. Odwrotny escape room, trzeba wejść do środka, jakaś zagadka, jakaś historia, graficznie trochę gabinet dziwów, trochę kolonialne muzeum Czarnego Łądu. Nie do końca przekonuje mnie forma zagadek, za dużo w nich voodoo i magicznego zmieniania się obiektów w coś innego, w konwencji escape roomu wolę rzeczy poddające się twardej logice i mechanice, ale to ja i moje idiosynkrazje. Indyk: Vulpespot, Wintel.

FONO

W kontrze do Pawnbariana: gra wystarczająco dobra, żeby znaleźć się wśród słowackich nominacji do CEEGA (każdy kraj z naszego regionu wybiera własną reprezentację samodzielną), niestety za słabo rozreklamowana albo po prostu bez odrobiny szczęścia, więc z nikłą sprzedażą. Nie znam oczywiście dokładnych danych, ale szacując na podstawie liczby recenzji, musi być cieniutko. A jest pod wieloma względami bardzo podobnie: proste reguły, łatwa do zrozumienia i opanowania mechanika, prosta w pomyśle oprawa graficzna, staranna realizacja. I tylko z końcem nie wyszło i zostało po staremu. Indyk: Fono Labs, Wintel, Mac, Linux.



PAWNBIARIAN

Często piszę o tym, że trudno być indykiem, że to w większości wypadków niewdzięczne i mało dochodowe, ale rzeczywistość wymusza na mnie pisanie nie o licznych projektach, które utonęły, tylko o tych wyjątkach, którym się udało. I to jest właśnie Pawnbarian, dowód na to, że ciągle może się udać być indykiem: napisać prostą grę, opartą na pomysłowej mechanice, czerpiącej na nowo ze znanych gdzieś indziej rozwiązań – i odnieść sukces. No, sukcesik, nie mówimy o milionach sprzedanych egzemplarzy, ale o wystarczającej ich liczbie, żeby indyk: j4nw na moje pytanie o efekty napisał: „Już na tym etapie wychodzi mi z tego w miarę życiowa pensja za okres, w którym pracowałem nad grą, i planuję indyczyć dalej”. Paraszachowy logiczny rogalik, z prostymi do opanowania regułami, generującymi zaskakująco urozmaiconą rozgrywkę. Wintel.



HADR

Też nominacja z CEEGA, dla odmiany czeska, też poza wąskim finałem, chociaż oczywiście samo zgłoszenie warto traktować jako formę uznania. Interesujący pomysł – sterujemy chustą, pod którą znikają przedmioty. Trzeba je tylko tak przykryć, żeby były niewidoczne, a wtedy hokus pokus – i nie ma. Trochę brakuje do tego, żeby to była naprawdę dobra gra, głównie ze względu na kłopotliwe i trudne do opanowania sterowanie. Co nie do końca jest winą projektu, nie każdą rzecz, którą da się zrobić odruchowo i w oczywisty sposób ręką, w rzeczywistości da się łatwo przełożyć na mysz i klawisze. To taki klasyczny indyk, nowatorski pomysł i testowanie, czy coś z tego wyjdzie, czy nie. Jak dla mnie werdykt taki, że – co też niestety jest klasyczną, indyczą normą – choć pomysł interesujący, to jednak bez zgrabnego pomysłu na implementację nic więcej z tego nie będzie. Może VR i możliwość łapania „ręką” by pomogła? Indyk: Dominik Konečný, Ateliér Duchů. Wintel.

Dwa inne tytuły, o których bym chętnie napisał kilka słów, ale nie będę się rozwodził, bo dochrapały się już wspomnienia poza Indykarium, to Frozenheim i Lacuna. Lacuna dorobiła się nominacji, ale nie zdobyła nagrody, Frozenheim otarł się o nominację, ale się nie zmieścił. Z bardzo różnych względów obie gry warte waszej uwagi.

DOTYCHCZAS W DOMENIE VR RZĄDZIŁY GOGLE, ALE NA NASZYCH OCZACH POWSTAJE ZUPEŁNIE NOWA KATEGORIA PRODUKTÓW. URZĄDZEŃ MNIEJSZYCH, LŻEJSZYCH, BARDZIEJ MOBILNYCH, KTÓRYM BLIŻEJ JEST DO STYLOWEGO DODATKU DO GARDEROBY NIŻ KOMPUTERA NOSZONEGO NA GŁOWIE. PRZEDSTAWIAMY OKULARY VR.

UserJama



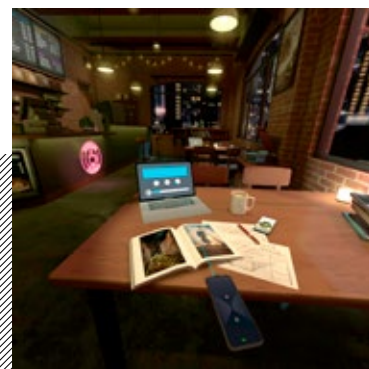
VIVE FLOW

Dzięki uprzejmości firmy HTC otrzymaliśmy do testów pierwszy w Polsce egzemplarz nowych okularów Vive Flow. Na etapie prac koncepcyjnych rzecz nazywana była projektem Proton i trzeba przyznać, że efekt końcowy praktycznie pokrywa się z pierwotnymi, śmiałymi wizualizacjami. Okulary ważą tylko 211 gramów, trzy i pół razy mniej niż używane przeze mnie gogle Vive Cosmos. Ponieważ są też sporo mniejsze i poręczniejsze, można je schować do kieszeni kurtki, damskiej torebki czy dziecięcego plecaczka. Poczucie swobodnej lekkości to główny wyróżnik Vive Flow.

Okulary wyświetlają obraz o rozdzielczości 1600 x 1600 na każde oko z częstotliwością 75 herców. Mocowany na magnesiki, łatwo wymienny kołnierzyk skutecznie zasłania świat zewnętrzny. Jeśli nosimy okulary korekcyjne, to trzeba je zdjąć przed włożeniem okularów VR. Wtedy bezpośrednio w Vive Flow ustawiamy korekcję dioptrii dla każdej soczewki oddzielnie. U góry okularów po lewej jest regulacja głośności wbudowanych w zauszki głośniczków, a po prawej włącznik, który również służy do przełączania pomiędzy obrazem VR a obrazem z przednich kamer.

Aby korzystać z Vive Flow, potrzebne są jeszcze dwie rzeczy. Pierwsza to zewnętrzne źródło zasilania, na przykład powerbank. Podłączamy go kablem do gniazdka USB-C, które wystaje z prawego zauszki. Okulary mają kilkunatutowe własne podtrzymanie baterijne,

które w razie potrzeby umożliwia bezpieczne przełączanie na inne zasilanie. Druga to smartfon z systemem Android z załadowaną aplikacją Vive Flow, która przekształca telefon w kontroler. Poruszając komórką, kierujemy świecącym z niej wirtualnym wskaźnikiem laserowym, a klikanie w cztery obszary ekranu telefonu symuluje spust, przycisk systemu. Taki telefoniczny kontroler nie jest tak precyzyjny jak kontrolery Vive Pro czy Vive Cosmos, natomiast jest wystarczająco dobry, a nade wszystko wygodny, ponieważ smartfona każdy z nas przecież i tak zawsze ma przy sobie. Vive Flow działa bez peceta, więc nie odpalimy na nim mocno rozbudowanych gier, za to możemy w wygodny sposób skorzystać z VR dosłownie wszędzie w domu, w biurze, w samolocie. Vive Flow to VR na wynos. Dostępna jest biblioteka różnych aplikacji i gier na Viveport, natomiast sprzęt rewelacyjnie sprawdza się do oglądania filmów w 360 stopniach czy do wirtualnych spotkań w środowisku Vive Sync, również tych prywatnych w wirtualnej kawiarni.

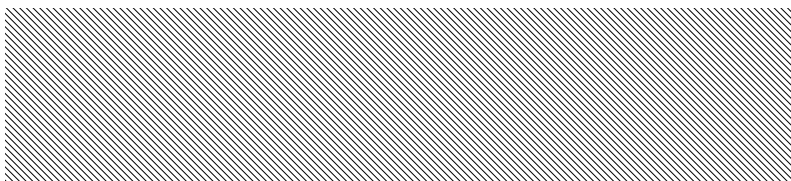




SURVIV3

Tu też strzelamy do zombiaków, ale – jak to się mówi – z buta. Grafika w SURVIV3 jest o wiele bardziej dopracowana i realistyczna. Zachmurzone ołowiane niebo, drzewa niknące we mgle, skorupy porzuconych na drodze samochodów i mechaniczne, nieregularne ruchy żywych trupów, które nagle przyspieszają, kiedy usłyszą strzały. Interfejs wzoruje się na innych grach FPS.

W obu rękach możemy mieć broń, palną lub sieczną. W pistoletach trzeba co rusz zmieniać magazynki i ręcznie wprowadzić pocisk do komory. Siekery po kilku tam uderzeniach się psują. Do dyspozycji mamy plecak na ekwipunek. Jest tu kilka odchyłek od konwencji, przykładowo leczymy się, wykorzystując sprej uzdrawiający, albo rozwiercamy zamki w drzwiach bezprzewodową wiertarką. Możemy też oblać się cuchnącą substancją, żeby upodobnić się do zombiaków. Wtedy, jeśli nie wyciągniemy spluwy ani nie podejmiemy za blisko, to nie zwrócą na nas uwagi. Próbować tytułowego przetrwania możemy samodzielnie albo w kooperacji do czterech graczy.



HELLROAD VR

Jeśli lubisz jazdę na motocyklu oraz wykańczanie zombiaków, to trafieś pod właściwy adres. W grze trzeba robić wiele rzeczy naraz, niczym cyrkowy żongler, natomiast interfejs jest na tyle pomysłowo rozwiązany, że można to wszystko sprawnie ogarnąć.

Gramy na siedząco, a nasz fotel staje się na czas gry siedziskiem motocykla. Kontroler w lewej ręce steruje przyspieszeniem i hamowaniem, a ten w prawej obsługuje broń. Pistoletem rozwalamy zombiaków niczym dojrzałe arbuzy, a lancą nawlekamy ich niczym kawałki szaszłyka. Do zdobycia jest też coś w rodzaju maszynki do mielenia mięsa, montowanej na przedzie pojazdu. Trzeba tylko uważać, żeby podczas wjeżdżania w tłum zombiaków się nie zakleszczyć. Kierunkiem jazdy motocykla sterujemy wychyleniem głowy w lewo albo w prawo i jest to naprawdę świetny, bardzo intuicyjny pomysł. Grafika wiecznie wijącej się drogi jest przyzwoita, zresztą nie ma czasu jej podziwiać, bo wydarzenia rozgrywają się szybko. Zombiaki z daleka wydają się groźne, szczególnie gdy jest ich cała horda, ale z bliska wyglądają jakoś tak płasko.





RETRO EXPRESS

Cykl wydawniczy magazynu sprawia, że redakcja Pixela ogrywa jeszcze ostatnie tytuły, które swoją premierę miały latem, ale czytelnicy, w chwili gdy będą mieć przed oczami te słowa, mogą cieszyć się już tradycyjnym jesiennym wysypem ośmiobitowych premier. Najlepsze z nich opiszemy za miesiąc.



Project Vaelius

TOKUSOFT
ZX SPECTRUM

DOSKONALE WYSZKOLONY KOSMICZNY MARINE WYPOSAŻONY W NOWOCZESNY MIOTACZ NEUTRINO ORAZ DOŚWIADCZONY GRACZ WYPOSAŻONY W MIKRO-KOMPUTER ZX SPECTRUM 128K - TYLKO TAKI DUET MOŻE OCAŁIĆ WSZECHŚWIAT.

Nie wiemy, czy nasz komandos ma wprawę w tego typu misjach, ale każdy użytkownik „gumiaka” na pewno tak. Pokonywanie komnat pełnych potworów, z którymi kontakt kończy żywot bohatera, oraz przedmiotów, których zbieranie jest konieczne do pomyślnego zakończenia przygody, to model rozgrywki świetnie znany nam od czterech



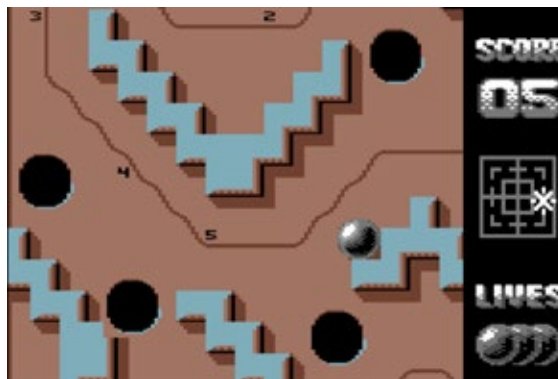
dekad, tu jednak w znakomitym wydaniu. Emocje, gdy na bohatera szarżuje kolejna kosmiczna maszyna, są wielkie, poziomy zaskakują pomysłowymi wyzwaniem, strzelanie z miotacza dostarcza satysfakcji, a klimat przygody budują także kolorowe, psychodeliczne grafiki

i wpadające w ucho motywy muzyczne. Tokusoft przyzwyczało nas do takich atrakcji już trylogią Danterrików, którą zachwycaliśmy się na blogu, ale tu jest jeszcze lepiej. Uwaga! Równie wysoki jak w przywołanym wyżej tytule jest poziom trudności. Bohater sterowany przez autora niniejszej rubryki poległ na polu chwasty, w misję ratowania Wszechświata muszą więc zaangażować się czytelnicy Pixela.

Graviton

PSYTRONIK SOFTWARE
COMMODORE 64

JEŚLI PAMIĘTASZ TĘ ZABAWKĘ Z DZIECIŃSTWA, JUŻ CZAS NA KONTAKT Z GERIATRA! A PO WIZYCIE U LEKARZA KONIECZNIE URUCHOM C64, BY ZOBACZYĆ KOMPUTEROWĄ ADAPTACJĘ TOCZENIA KULKI PO PLANSZY. Robimy to, delikatnie wychylając planszę (czyli w cyfrowej wersji - joystick), pamiętając o bezwładności sterowanego przez nas obiektu, o milimetry unikając wpadnięcia



w dziury wypełniające korytarze i próbując dotoczyć się do wyjścia. OK, na papierze nie brzmi to zbyt ekscytująco, ale zapewniamy, że emocje podczas zabawy są duże, zwłaszcza na dalszych, bardziej skomplikowanych etapach. W tym bowiem miejscu cyfrowa gra ujawnia swoją główną przewagę nad analogowym pierwowzorem:



tam plansza do pokonania była jedna, tu jest ich aż dwadzieścia. Fajnie, choć gdyby autor zadbał o większe urozmaicenie rozgrywki (na przykład dodatkowe przeszkody na trasie), byłoby jeszcze fajniej.



Soulless 2: The Armour of Gods

ICON 64 / PSYTRONIK SOFTWARE

COMMODORE 64

WYCZEKIWANY SEQUEL HITU SPRZED DEKADY POZWALA DO-KOŃCZYĆ POJEDYNEK MIĘDZY DOBRYM KRÓLEM A ZŁYM CZARODZIEJEM. KTO ZDOBEJDZIE TYTUŁOWĄ ZBROJĘ BOGÓW, ZWYCIĘŻY.

Nihil novi, podobne rzeczy były grane już setki razy – ot, kolejna zręcznościowa komnatówka z kilkoma przygodowymi elementami i inspiracją prastarym Antiriadem w bonusie – ale jak to jest wykonane! Zaczyna się od kinowej w swym rozmachu introdukcji, a potem jest jeszcze lepiej: grafika z dużymi, narysowanymi z dbałością o detale postaciami i tłami, pieczołowicie przygotowane animacje, epickie motywy muzyczne, eksploracja i walka, dużo wędrowania na nogach i w powietrzu (to drugie dopiero, gdy nasz bohater znajdzie



zbroję), no i – last but not least – szansa, by zamknąć historię rozpoczętą dawno temu w pierwszej części. Zły czarodziej, strzeż się!



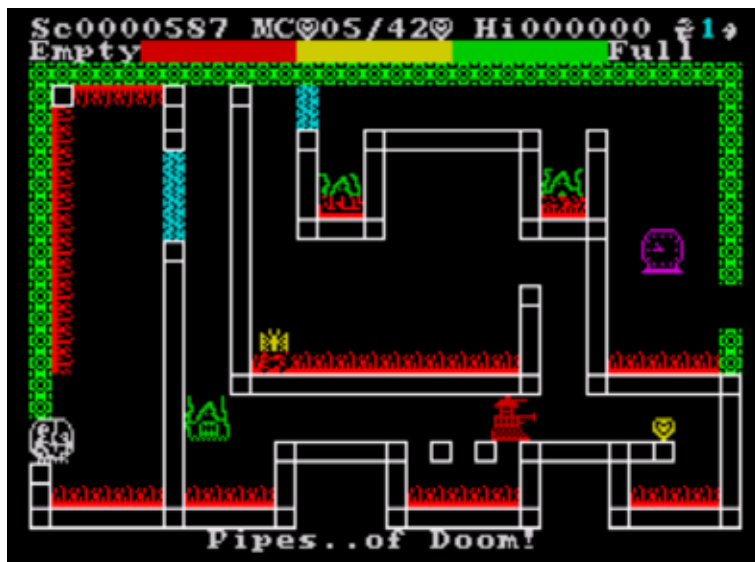
Forward to the Past

SLOANYSOFT

ZX SPECTRUM

ZGUBNE SKUTKI NIEUDANEJ PODRÓŻY W CZASIE: OJCIEC I SYN, AUTORZY SYMPATYCZNYCH GIER NA ZX SPECTRUM, POSTANAWIAJĄ WRÓCIĆ DO CUDOWNYCH LAT OSIEMDZIESIĄTYCH, GDY WSZYSCY BYLI MŁODZI, A POCZYWIY „GUMIAK” ROZPALAŁ WYOBRAŹNIĘ MILIONÓW. TRAFIAJĄ JEDNAK... DO WNĘTRZA GRY I NIESTETY JEST TO DIABŁO TRUDNA KOMNATÓWKA JAKBY ŻYWCEM WYJĘTA Z TAMTEJ MAGICZNEJ DEKADY.

A zatem klasyka gatunku: błądzenie po labiryncie plansz, walka z tabunami wrogów (uwaga zwłaszcza na czaszki!), mijanie zagrożeń o ułamek piksela, zbieranie pochowanych w najtrudniej dostępnych miejscach kryształów, ciągła walka o przetrwanie... Do tego nie obędzie się bez użycia szarych komórek: każdy pokój w grze zawiera, zazwyczaj dość perfidnie ukrytą, zagadkę i wymaga chwili zastanowienia. Jeśli zastanawianie będzie zbyt długie, na ekranie pojawi się napis „game over”. Forward to the Past to trochę Manic Miner, trochę Jetpac, a trochę niesłusznie zapomniane The Pyramid, ale przede wszystkim to wehikuł czasu, który pozwoli sprawdzić, czy dawne



komnatówki faktycznie były takie fajne, czy też to tylko nasze wspomnienia. No cóż, prawdopodobnie historia bohaterów nie skończy się dobrze, ale jeśli uda nam się przywrócić ich do roku 2021, na pewno odwdzięczą się kolejną sympatyczną grą na ZX Spectrum.



DZIWNA APOKALIPSA BIBLIJNA

Z autorem scenariusza Komornika, **Michałem Gołkowskim**, rozmawia Szymon Góraj.

P Jak zaczęła się pańska współpraca z Sylen Studio?

Jakkolwiek trywialnie to zabrzmie - po prostu nie przegapiłem swojej szansy. W dzisiejszych czasach, kiedy dostęp do najnowszych technologii jest bez mała powszechny, a każdy ma prawo być, kim i czym tylko chce, co druga osoba uważa się za reżysera, malarza, rzeźbiarza albo twórcę gier komputerowych i siłą rzeczy twórcy uniwersów książkowych dostają masę wiadomości w stylu „Dzień dobry, panie Michale, chcielibyśmy na podstawie pana twórczości zrobić film/operetkę/komiks na taflach lodu/wielką rzeźbę z ludzkich zębów/przebojową grę komputerową”. Ja na takie maile odpowiadam z pełną powagą, nie chcąc nikogo urazić: tak, dobrze, oczywiście, róbcie, macie moje błogosławieństwo i krzyżyk na drogę. Teraz mogę powiedzieć śmiało, że dziewięćdziesiąt dziewięć na sto z nich to pusty przemiał... No dobra, dziewięćdziesiąt osiem - akurat komiks powstał w ramach maila numer 99 i jest po prostu świetny. Natomiast numerem 100/100 była właśnie wiadomość od funduszu Gravier Venture Capital, którego właściciele przyjechali do mnie tydzień później na spotkanie. Pogadaliśmy, obwąchaliśmy się, napiłiśmy wspólnie kawy mrożonej z miętą i podpisaliśmy papiery na uniwersum „Komornika”.

P Jaki jest pana udział w pracy nad Komornikiem?

Sto procent wciąż dostępnej wydajności mojego umysłu. Nie jestem typem pasażera, który będzie tylko siedział na tylnej kanapie i patrzył się tępo w okno, a tym bardziej nie mam zwyczaju jechać w bagażniku i marudzić, jak to bardzo mi trzęsie i jak mi się nie podoba, żeby po dojechaniu na miejsce wyskoczyć w pletwach i z nadmuchiwanym materacem, żądając, żeby ci, którzy odwalili za mnie całą robotę, teraz oddali mi swój pokój z widokiem na morze. Jestem w tym projekcie całym sobą, uczestniczę w każdym callu devteamu. Na bieżąco przerzucam moje pomysły, konsultuję z zespołem ich pomysły i podejście, pilnuję spójności na bieżąco powstającego kanonu Nieskruszonego z tym, co pojawia się w nowym cyklu „Arena Dłużników”. Nie wyobrażam sobie tego nijak inaczej: tak, to uniwersum z początku może i było tylko moje, bo siedziało całe w mojej głowie, natomiast teraz jest nasze. Każdy z naszych grafików, programistów i designerów jest jego współtwórcą, a ja jestem dumny, mogąc być tylko i aż jednym z nich.

P Jak przedstawi pan uniwersum gry osobom, które nie miały dotąd z nim żadnej styczności?

➤ Makabryczne scenki będą w Komorniku na porządku dziennym.



➤ Co rusz będziemy mogli napotkać pozostałości przedapokaliptycznego porządku.





✦ Komornik: Nie-skruszony będzie częścią całego uniwersum, choć starano się usilnie unikać wtórności w stosunku do pierwowzoru.

**PIXEL
WYWIAD**

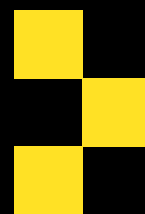


✦ Część kadrów w grze sprawi, że poczujemy się niemal swojsko - poza tym, że to raczej zdewastowane wersje tego, co znamy.

✦ Przewrotne połączenia symboli kultu ze śmiercią i rozkładem także rzecz jasna stanowią nieodłączną część lokalnego kolorytu.



**PROJEKT SYLEN STUDIO TO PRZYPADEK, W KTÓRYM
AUTOR ADAPTACJI JEST JEDNOCZEŚNIE W STU PROCEN-
TACH CZŁONKIEM ZESPOŁU W PEŁNYM TEGO SŁOWA
ZNACZENIU.**



Groteskowa, usiłująca uśmiechać się przez łzy opowieść o nieudanej biblijnej apokalipsie. W dużym skrócie: przychodzi koniec świata, Ziemia zatrzymuje się w miejscu, gwiazdy spadają z nieba, woda zamienia się w krew, otwiera się Otchłań, wylazi z niej szarańcza i skorpiony, a na to wszystko desantują się Aniołowie Zagłady. Okazuje się jednak, że wielka, triumfalna ofensywa Góry najpierw zwalnia, a potem buksuje w miejscu... Dlaczego? Ano dlatego, że plan strategiczny rozpisano w czasach ostatnich ewangelistów, kiedy na Ziemi było 140 milionów ludzi, a nie 8 miliardów, zaś technologia poszła nieco do przodu w porównaniu do ciskania oszczepem o spiżowym grocie z pokładu pędzącego rydwanu. Aniołowie dochodzą do wniosku, że sami tego nie ogarną i zaczynają rzeźbić, starając się nagiąć i dopasować Boski Plan do rzeczywistości, aż w końcu poddają się, machają na to wszystko ręką i decydują się na wynajęcie podwykonawców. Na udręczoną, zawieszoną w rozbabranej apokalipsie Ziemię zstępują świeżo powołani Komornicy - ludzie, którzy za biblijną miškę soczewicy decydują się pociągnąć dalej szczytne dzieło Kaina, który, jak wiadomo, nie był stróżem brata swego.

P Czy w grze pojawią się jakieś postacie wzięte z prozy? Bardzo mocno staram się unikać tworzenia fanfików do własnych książek, natomiast śmiało mogę powiedzieć, że gra wideo w kilku momentach spina się bardzo ładnie ze światem już wcześniej przedstawionym w literaturze. Unikaliśmy bezpośredniego, ordynarnego jechania na garbie wcześniej wykreowanych postaci i prymitywnego fan-service'u, jako że gra wideo ma być i jest osobnym bytem, jednak wnikliwi czytelnicy z całą pewnością uśmiechną się raz i drugi podczas ogrywania Nieskruszonego, szczególnie gdy zadadzą sobie trud poszukania alternatywnych, nie-aż-tak-oczywistych ścieżek rozwoju fabuły i zakończeń. Mogę powiedzieć tylko jedno: warto, oj, naprawdę warto.

P Jakie są pańskie wzory prowadzenia opowieści w elektronicznej rozrywce?

Uwielbiam, absolutnie kocham stare, dobre paragrafówki. Swoją pierwszą grę tekstową napisałem bodajże w... 1990 roku? Jakoś tak chyba, jeszcze na moim poczytym kaseciaku C64c w wersji z nową (na tamte czasy!) płytą główną. Wtedy, w zamierzchłej przeszłości, gra nie była w stanie polegać na oprawie graficznej ani efektach



ŚWIAT KOMORNIKA TO ZISZCZONA APOKALIPSA, KTÓRA JEDNAK NIE ZOSTAŁA ZAKTUALIZOWANA, BY SPROSTAĆ WYMOGOM WSPÓŁCZESNOŚCI.

dźwiękowych - musiała chwycić swojego odbiorcę za serce samą tylko rozgrywką czy w wypadku visual novel właśnie tekstem. Owszem - Komornik: Nieskruszony otrzymał śliczną oprawę dźwiękową, grafika stoi na doskonałym poziomie, natomiast kiedy go pisaliśmy razem z nominowanym do tegorocznej Nagrody Zajdla kolegą po piórze, Maćkiem Głowackim, to dla nas był to tylko tekst. Nie liczyliśmy na to, że efekty dźwiękowe cokolwiek nam zastąpią ani że oprawa graficzna zrobi za nas robotę i pokaże coś, czego my nie damy rady opisać. Dlatego też jest to w pełnym tego słowa rozumieniu interaktywna opowieść, czerpiąca z dekad najlepszych wzorców i doświadczeń tworzenia tego gatunku.

P W jakim tempie planuje pan rozwijać uniwersum „Komornika”?

Już w tej chwili, kiedy Nieskruszony stoi w blokach startowych do swojej premiery, pełną parą idą prace nad roboczo nazwaną „dużą” grą komorniczą - szykujemy strukturę świata, kreślimy ramy scenariusza w dostosowaniu do planowanych mechanik, osadzamy roboczo zaplanowane wydarzenia na konkretnych lokacjach i rozpisujemy naszą opowieść na poszczególne bity.

Z drugiej strony mamy wychodzącą łeb w łeb z Nieskruszoną książkę „Arena Dłużników”, która otwiera całkowicie nowy rozdział w tym uniwersum, dając czytelnikom nowy cykl do czegoś, co uważałem za zamkniętą całość... Będąc jednocześnie bezpośrednią i (wedle standardów tego uniwersum) logiczną kontynuacją poprzednich części. Owszem, pomyśl na nią i jej premiera zbiega się ładnie z pracami nad grą wideo, ale powiązanie jest co najwyżej poszlakowe - pomyśl na kontynuację podsunął mi zupełnie niezwiązany z Sylen Studio przyjaciel, który co prawda nie czytał oryginalnej trylogii (iksde bardzo mocno), ale akurat w świecie „Komornika” taki poziom radosnej ignorancji nikomu w niczym nie przeszkadza... ■





— KOMORNIK — NIESKRUSZONY



PRODUCENT Sylen Studio Wersja PL: Tak

■ Szymon Górąj

Aco by było, gdyby apokalipsa przypominała zawieszony na dłuższy czas program, który w momencie wypuszczenia okazał się niezaktualizowany o odpowiednie zmiany, co uczyniło go na starcie skrajnie anachronicznym?

Na podobne pytanie stara się odpowiedzieć Michał Gołkowski, twórca uniwersum „Komornika”, który wraz ze studiem Sylen

przenosi front końca świata w nowe medium.

Tytułowi Komornicy to ludzcy podwykonawcy anielskich oddziałów, mający stanowić przedłużenie ręki Pana w karaniu grzeszników. Szukanie winowajców, pilnowanie, czy zakaz używania współczesnej technologii jest przestrzegany, i innych biurokratycznych przykazań - ogólnie mówiąc, wsparcie w doprowadzeniu apokalipsy do jej przepowiedanego przeciwieństwa końca.

W grze kierujemy losami Aniketos-a, jednego z tychże speców od brudnej roboty, będącego w trakcie wykonywania pewnej misji. I jak zazwyczaj bywa w takich sytuacjach, rutynowa akcja zmienia się w przetomowe wydarzenie - i to nie tylko dla niego samego.

Komornik: Nieskruszony to złożenie gry paragrafowej i visual novel, więc dzieli cechy z takimi tytułami jak Vampire: The Masquerade - Shadows of New York czy niedawnym Gamedekiem. Innymi słowy, stanowi trochę wirtualną książkę, w której mamy wpływ na bieg wydarzeń. Nie ma co się spodziewać odpowiednika napisu „game over”. Nawet krytyczne kłęski po prostu nas spowolnią (jako urzędaszy sił wyższych w zasadzie nie możemy umrzeć, a przynajmniej nie na stałe), wpisując się w narrację. Co oczywiście sprawia, że rozwiązań jest znacznie więcej niż jedyne słuszne.

Co ciekawe, odgrywanie Komornika wcale nie musi oznaczać, że musimy być świętoszkami.



■ Spacery po zdewastowanych miastach szybko staną się dla nas tak powszechne jak dla korpulentów biuro.

■ Czasem przyjdzie nam prowadzić śledztwo w bardziej załocznym środowisku, na przykład w celu zrobienia wywiadu środowiskowego.



✦ Jak to w trakcie apokalipsy bywa, trafimy na różnego rodzaju monstra. Nierzadko do pokonania ich potrzebujemy konkretnej broni, którą można zebrać wcześniej. Bez niej z reguły lepiej wiać.

99 **Komornik: Nieskruszony jest dość oryginalnym projektem rozwijającym literackie uniwersum Gołkowskiego. Jedni pochwalą za wyrazisty świat i mnogość rozwiązań, inni mogą odbić się od specyficznego podejścia do bohaterów czy dialogów.**

Trupy



Tego elementu z pewnością nam nie zabraknie.

Jako licencjonowani przedstawiciele Góry możemy osądzić i zgłodzić niemal każdego, ale przy tym sami paść w boju, wymuszając swoisty „respawn”.

jesteśmy traktowani niczym mięso armatnie, a nasz własny rodzaj traktuje nas z automatu jak kapo. A zbieractwo zazwyczaj bardzo się opłaca.

Trudno tutaj o nudę, jako że Gołkowski i spółka co rusz fundują nam szalone zwroty akcji, bezlitośnie rzucając Aniketosowi kłody pod nogi. Świat przedstawiony jest urozmaicony i w ciekawy sposób ukazuje resztki ludzkości próbujące na różne sposoby radzić sobie z przeciwnościami. Dopiero końcowy akt traci nieco na jakości, próbując na siłę jeszcze bardziej

udziwnić historię. Przaśny humor także nie każdemu będzie pasował, a czasem schodzi na niebezpiecznie niski poziom. **L**

P **73**

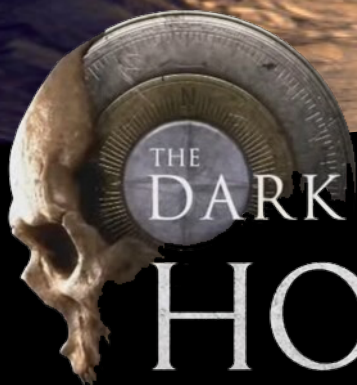
✦ Gra Sylen Studio to dobra propozycja dla fanów gatunku, która przeważnie w poprawny i zajmujący sposób podąża wytycznymi ścieżkami. Żadna rewolucja, ale przyjemna, kilkugodzinna rozrywka.

Przeciwnie, niektóre okoliczności zmuszą nas do łamania zasad (jak użycie broni palnej czy innego współczesnego gadżetu), by posunąć się do przodu - byleby żaden z przełożonych nie przyłapał. W końcu nie jest nam łatwo, gdy



✦ Gdy stajemy do tekstowego pojedynku, przeważnie mamy kilka standardowych opcji (miecz, magia) plus ewentualnie dobrana na placu boju broń. Zaleca się rozsądny wybór oręża na daną okoliczność.

Niektórzy to mają pecha – przegrana wojna, syn nicpoń, szef się czeplia, a jeszcze do tego ten cały horror...



THE DARK PICTURES HOUSE OF ASHES

PC PS4 PS5 XONE XSX

WYDAWCA Supermassive Games Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

The Dark Pictures to seria horrorów, których ramy narracyjne buduje postać tajemniczego i charyzmatycznego Kuratora, na podobieństwo „Strefy mroku” czy „Księgi krwi” Clive’a Barkera.

Antologia korzysta z pomysłu poprzednich gier Supermassive – Until Dawn i jego prequelu, The Inpatient VR. Gracz (lub gracze w towarzyskim trybie „noc filmów”) kontroluje na zmianę kilka osób znajdujących się w sytuacji rodem z horroru. Cel – przeżyć do końca awantury, doprowadzając do szczęśliwego zakończenia jak



Ashley



Grę reklamuje nazwisko aktorki znanej z serii „High School Musical”, ale to nie pierwszy kontakt Ashley Tisdale z horrorem – wystąpiła bowiem w komediowej serii „Straszny film”.

najwięcej postaci. Gdy ktoś ginie – opowieść toczy się dalej. Śmierć czyhała na nieuważnych – łatwo było przegapić nagłe QTE – ale dużo zależało też od podejmowanych decyzji; presja czasu zaś sprawiała, że nie był to wcale prosty wybór. To zupełnie inne doświadczenie niż horror oglądany w kinie czy telewizji, gdzie z wygodnego fotela można wyśmiewać głupotę bohaterów. Kto uważa, że postąpiłby inaczej, ma szansę wykazać się w TDP.

Man of Medan opowiadał o okrutnym, wymarłym miasteczku. House of Ashes znowu zupełnie zmienia dekorację. Oto rok 2003, wojna w Iraku – amerykańska armia poszukuje mitycznej „broni masowej zagłady”, której rzekome istnienie było pretekstem całej eskapady. Nikogo więc nie zdziwi,

Zgodnie z tradycją serii w prologu przyjdzie nam kierować postaciami, które raczej nie wyjdą z tego wszystkiego żywe.



Na początku House of Ashes sięga po historię najnowszą, opowiadając o wojnie w Iraku w nieco podobny sposób co dzieła rozliczeniowe o Wietnamie.

Przyzwyczajenia ze strzelanin mogą wprowadzić odbiorcę w ślepą uliczkę. To gra przygodowa, w której nie chodzi o strzelanie, lecz myślenie.

TAK JAK W POPRZEDNICH ODCINKACH GRA POZWAŁA NAM NA WŁASNEJ SKÓRZE SPRAWDZIĆ, JAK ZACHOWALIBYŚMY SIĘ W STRESUJĄCEJ SYTUACJI.

że podejrzany silos, na którego istnienie natrafiono dzięki satelitarnym skanom podczerwieni, okaże się czym zupełnie innym... Cóż, nie będzie tu wielkiej niespodzianki, bo wszystko zdradza prolog umieszczony w ponurej świątyni

w starożytnej Mezopotamii. Mroki rozświetlane pochodniami skrywają morderczą tajemnicę.

House of Ashes nieco różni się od poprzedniczek - dodano poziomy trudności. Jeśli ktoś ma już doświadczenie w tego typu produkcjach, odradzam granie na „łatwym”, gra ostrzega wówczas przed wszystkimi QTE, tak że praktycznie przestają być „quick”. Zdaję sobie sprawę, że nie wszyscy lubią mechanizm A TERAZ SZYBKO I NAGLE NACIŚNIJ PRZYCISK!, ale akurat w tej serii sprawdzał się doskonale i dawał poczucie kruchości żywota naszych nieszczęśników. Druga rzecz tu uwolnienie kamery, co jest uzasadnione eksploracją mrocznych korytarzy; latarki, zapalniczki i pochodnie pozwalają omiatać światłem pogrążone w ciemności ściany.

W Man of Medan kierowaliśmy łosami łowców skarbów, w Little Hope była to grupa studentów. Tym razem dostajemy ekipę prawdziwych twardzieli - agentkę CIA Rachel King (w tej roli Ashley Tisdale, którą uwielbiam od czasów „High School Musical”), grupę marines dowodzoną przez męża Rachel oraz przypadkiem zaplątanego

w to wszystko irackiego żołnierza (rzecz dzieje się już po zawieszeniu broni, ale nie oznacza to końca sporadycznych konfliktów). Jeśli komuś ekipa marines w ciemnym miejscu skojarzy się z filmem „Aliens”, to będzie miał dobre skojarzenie - dzięki niemu wiemy, że w starciu z horrorem mundur i karabin nie muszą wcale oznaczać przewagi.

Początkowe sceny przypominają zresztą klimatem jakąś strzelankę. Gra bardzo fajnie bawi się przyzwyczajeniami gracza - skoro dostajemy celownik i przycisk spustu, to będziemy strzelać, bo tak nas wychowały te wszystkie Call of Duty. Tymczasem nie zawsze będzie to odpowiednim rozwiązaniem - czasami właściwą decyzją jest powstrzymanie się od działania.

A co będzie w następnej części? Kurator coś delikatnie zasugerował, a i ja po dokładnym obejrzeniu przedmiotów miałem swoje podejrzenia... A potem zobaczyłem trailer nowego odcinka i wszystko się potwierdziło. ■

87

Kolejny klasyczny motyw horroru przerobiony na niezwykle interaktywne doświadczenie. W zupełnie innym duchu niż poprzednie, co pozwoliło zachować świeżość serii, bez wpadania w koleiny fabularne. Mam wrażenie, że twórcy powinni popracować nad modelami postaci, zwłaszcza twarzy.





Gramy Strażnikami znanymi z kina, lecz oryginalna drużyna z 1969 roku, wymyślona przez Stana Lee i Arnolda Drake'a, miała zupełnie inny skład; wtedy Star-Lord jeszcze nawet nie istniał!

Marvel's Guardians of the Galaxy

PC PS4 PS5 XONE XSX SWITCH

PRODUCENT Eidos-Montreal Wersja PL: tak

Bartek Czartoryski

S koro od paru dni katuję bez przerwy te dwa wypuszczone do netu kawałki pudelmetalowego bandu Star-Lord, nagrane na potrzeby omawianej gry, to coś jest na rzeczy.

Oczekiwania miałem bowiem równe okrągłemu zeru, a może nawet i mniejsze, pamiętając boleśnie przeciętnych Avengers sprzed roku, ale, jak się okazuje, przekreślając z góry Marvel's Guardians of the Galaxy, popełniłbym niewybaczalny błąd. Bo to gra dająca mnóstwo nieskrępowanej niczym frajdy, choć nadal trudno przyzwyczaić się do superbohaterskich facjat innych niż te hollywoodzkie. Lecz fabuła gry nie kseruje ani wydarzeń z ekranu, ani z komiksu.

Choć, rzecz jasna, pogoń za gotówką i tutaj doprowadzi naszych pechowych farciarzy na kurs kolizyjny z siłami trzęsącymi kawałem kosmosu, ani myślę jednak zdradzać szczegóły tej napisanej z bigłem fabuły. A kto nigdy nie słyszał o tytułowych Strażnikach, też odnajdzie się tutaj prędzej niż później, bo gra stopniowo odkrywa swoje tajemni-

Na konsolach nowej generacji można wybrać tryb jakości (4K/30 FPS) albo wydajności (1440p/60 FPS).



Milano



Kosmiczny statek Milano to nasz hub wypadowy. Po zajęciu miejsca przy sterach kłopot oglądamy z perspektywy pierwszoosobowej. Manualną kontrolę nad pojazdem przejmujemy już na końcu pierwszej misji, co ma formę swoistej minigry.

ce i nie bierze za pewnik, że gracz wykuł na pamięć życiorys Petera Quilla, lepiej (gorzej?) znanego jako Star-Lord. Bo to nim będziemy sterować, eksplorując kolejne planety, kosmiczne bazy i statki, korzystając z: dwóch pistoletów wyposażonych w moce żywiołów; obuwia z rakiętowymi dopalaczami, które umożliwią nam długie skoki i śmiganie nad przeciwnikami; hełmu wyposażonego w skanery.

Splawy można modyfikować, a crafting jest szalenie prosty, podobnie jak rozwijanie umiejętności i swoich, i pozostałych członków naszej dziarskiej drużyny. Jako że Star-Lord to przywódca tytułowej ekipy, podczas starć (i nie tylko) może wydawać rozkazy druhom i kazać im w danej chwili korzystać z ich własnych talentów, również przez

nas odblokowywanych w zamian za punkty doświadczenia. Szkoda, że walki odbywają się w swoistych kill roomach, przez co gra wydaje się przełączać samoczynnie z trybu zręcznościowego na bojowy, ale nie psuje to tempa rozgrywki. A ta jest napędzana całym mnóstwem atrakcji, jakby spece z Eidos nie mogli się do końca zdecydować, co tu jeszcze włożyć. Mamy i kwestie dialogowe do wyboru, które decydują o naszych relacjach z kamratami (oraz o przebiegu fabuły), i sekwencje QTE, i inne szmery-bajery.

Nie zawsze służy to grze, bywa, że na ekranie dzieje się aż za dużo i robi się bałagan, lecz wszystko jest dostatecznie intuicyjne, aby się nie pogubić. Słowem: odrobiono lekcje po poprzednim falstarcie i choć nie dano nam gry na miarę Spider-Mana, to jednak można nieco optymistycznie myśleć o tym, co jeszcze naszykują nam studia skupione pod flagą Square Enix. ■

81

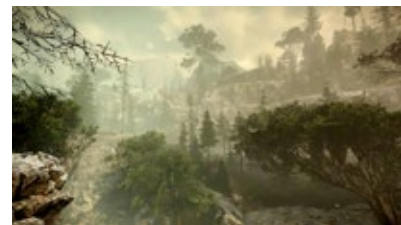
Kto ma koszmary po Avengers, może (nie) spać spokojnie, bo Strażnicy to produkt z innej, bo wyższej półki. Niekiedy gra potyka się o swoje ambicje, ale hej, do odważnych galaktyka należy.



✚ Gra ma momenty, które potrafią wstrząsnąć. Zwłaszcza gdy uruchamia się sekwencja krótkich ucieczek przed niewyraźnym napastnikiem.

piętach napastnik). O ile zatem fabuła nie jest przesadnie skomplikowana, o tyle w ciągu kilku godzin rozgrywki nasza podróż jest skutecznie udziwniana, więc aż do końca raczej nie powinniśmy zwracać na to uwagi.

The Alien Cube tak jak poprzednik odznacza się pięknymi krajobrazami, ale wchodzi przy tym na jeszcze wyższy poziom. Silnik CryEngine zdecydowanie nie jest tu oszczędzany, a poziom detali w środowisku czy wewnątrz mieszkań może robić wrażenie, choć to wszystko może zmęczyć niejedną spręż. Ponadto w miarę postępu okazuje się, że wspomniana dbałość o szczegóły słabo przekłada się na, by tak rzec, „uczestnictwo” w rozgrywce. Do rozwiązywania zagadek wystarczy zazwyczaj pojedyncze elementy. Łatwiej przez to przewidzieć kolejne sekwencje, co zmniejsza poczucie zagrożenia. To przepiękny, ale jednocześnie w większości martwy świat. ■



✚ Alessandro Guzzo postarał się również o całkiem różnorodną oprawę. I tak letnie krajobrazy współgrają z zimowym, mrocznym kolorytem.

✚ Krajobrazy należą zdecydowanie do jednego z największych atutów tytułu. Niemal szkoda, że zazwyczaj szybko zmieniają się w chore wizje.

The Alien Cube



PRODUCENT Alessandro Guzzo **Wersja PL:** nie

✚ Szymon Górąj

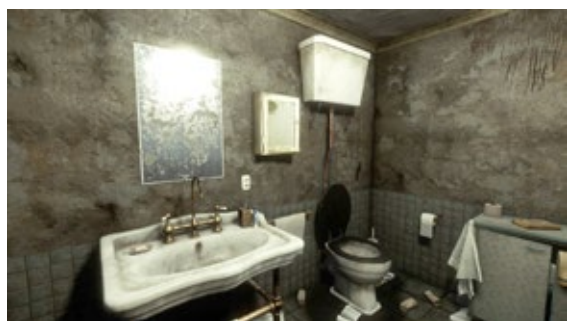
Alessandro Guzzo dał o sobie znać branży jesienią 2017 roku, kiedy na horyzoncie pojawiło się jego The Land of Pain, zbierając całkiem dobre recenzje. Po nieco ponad czterech latach będący jednoosobowym studiem deweloper ponownie zabiera nas w świat grozy spod znaku H.P. Lovecrafta.

The Alien Cube jest swojego rodzaju sequelem poprzedniego projektu Guzzo, choć znajomość całości absolutnie nie jest wymagana, a można wręcz powiedzieć, że nowicjusze mają szansę ograć tę pozycję

z nieco innej perspektywy. Oto bowiem główny bohater wskutek pewnej wiadomości od krewnego (celowo nie będę zagłębiał się w szczegóły, ale ma to oczywiście związek z fabułą The Land of Pain) trafia w sam środek wydarzeń wymykających się racjonalnym wyjaśnieniom. Dręczony wizjami, tracący rozeznanie w tym, co jest prawdziwe, a co nie, mężczyzna wchodzi coraz głębiej w jądro ciemności.

Mogę z czystym sumieniem powiedzieć, że gra Guzzo niezwykle wiernie oddaje klimat twórczości samotnika z Providence. Dzięki minimalizmowi i braku tanich, efekciarskich sztuczek zbudowane niepokojącą, pełną niedopowiedzeń atmosferę grozy. Bezbronni przemierzamy kolejne korytarze w poszukiwaniu wskazówek, a gdy tylko wydaje się nam, że wszystko rozumiemy, pojawia się sekwencja mieszająca nam szyki (na przykład niesygnalizowane, tymczasowe przeniesienie się do zupełnie innej lokalizacji albo depczący nam po

✚ Szczegółowość w The Alien Cube z jednej strony urzeka, z drugiej - może irytować przez dość znikomy poziom interakcji.



72

■ The Alien Cube to przykład tytułu, któremu do bycia czymś więcej niż porządny przedstawiciel gatunku zabrakło kilku istotnych detali. W dalszym ciągu jednak klimat wręcz pożera, a całość wygląda przepięknie. Dla wielbicieli „chodzonych” horrorów i Lovecrafta pozycja obowiązkowa.



✚ Sable już kombinuje, gdzie by tu, jak by tu, którądy by tu się wspiąć.

✚ Jakieś spore zwierzątko było uprzejme zdechnąć, tak że teraz można sobie po jego kręgosłupie i żebrach chodzić między górkami.

Sable

PC XONE XSX

PRODUCENT Shedworks **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber

Na planecie, gdzie mieszka Sable, wszyscy kryją twarze za maskami. Są maski Handlarzy, Kartografów, Wspinaczy albo Mechaników... Maską oznacza profesję, profesja oznacza tożsamość. Kiedy młody człowiek dorasta, musi wybrać się na pustynię w poszukiwaniu własnej maski, z którą będzie się zraszał przez resztę życia. Dzisiaj przyszła kolej na Sable.

Nie jest łatwo zrobić grę opartą wyłącznie na eksploracji. A w Sable zajmujemy się wyłącznie zwiedzaniem, bo nie ma tu w ogóle walki, a tradycyjne łamigłówki zdarzają się bardzo rzadko. Jeszcze trudniej zrobić



✚ Pustynia pustynią, ale w szanującej się grze komputerowej powinny przecież być drzewka.

taką grę, która nie opowiada sensacyjnych, pełnych zwrotów akcji historii – a w Sable poznajemy po prostu kolejne miejsca i ludzi, żeby w końcu wybrać swoje dalsze przeznaczenie. I co? I udało się.

Najbardziej rozpoznawalną cechą Sable jest oprawa graficzna, która wyraźnie składa hołd legendarnemu francuskiemu komiksiarzowi Moebiusowi, największemu z wielkich – i robi to tak, że artysta byłby zachwycony. Jeszcze czegoś takiego w grze nie widziałem i pewnie prędko nie zobaczę (wystarczy spojrzeć na załączone obrazki). Świat jest odpowiednio dziwny, różnorodny i zapraszający do zwiedzania – bo kto nie chciałby wleźć na gigantyczny łeb skamieniałego pustynnego czerwia albo na najwyższą spośród lewitujących w powietrzu skał wielkości wieżowca? Komu nie chciałoby się zwiedzać poszarpanych wnętrzności leżących między wydmanymi starożytnych statków kosmicznych? Poruszając się między osadami, ruinami i tajemnicami świata Sable, pędzimy na wzbijającym w powietrze kurz śmigaczu – to też cieszy.

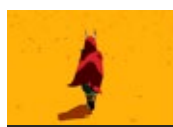
Ale na tym uroku gry się nie kończą – całkiem szybko okazuje się, że Sable to również całkiem dobra gra o... wspinaniu. Twórcy zapożyczyli jego mechanikę od The Legend of Zelda: Breath of the Wild (mamy topniejący stopniowo wskaźnik energii i możliwość szybowania, które tutaj energii nie zużywa), ale zrobili to bardzo sprawnie, dobrze konstruując też wyzwania. Tutaj rzeczywiście musimy zaplanować sobie trasę wspinaczki,



wypatrując albo półek skalnych, na których można chwilę odetchnąć, albo wysokich obiektów, z których warto zeskoczyć na nasz cel. W rezultacie odwlekałem powrót do rodzinnej wioski z maską tak długo, jak się tylko dało, odkrywając kolejne tajemnice świata tylko po to, żeby je odkrywać. Dawno w żadnej grze tak mnie nie wciągnęła niezobowiązująca włóczęga.

Sable nie jest broń Boże grą doskonałą – jest w niej jeszcze sporo błędów. Śmigacz czasem zamiast dostojnie pędzić nad pustynią, obija się bezładnie o skały i rośliny. Postaci rzadko zapadają w pamięć, a dialogi mogłyby mieć więcej charakteru, bo w porównaniu z urokiem wizualnym świata wypadają dość blado. Ale przyjemność odkrywania kolejnych miejsc i tajemnic, wspinania się na jeszcze jedną górkę albo wieżę, żeby zobaczyć, jak świat wygląda z ich szczytu, jest zaskakująco duża i długotrwała. Warto. ■

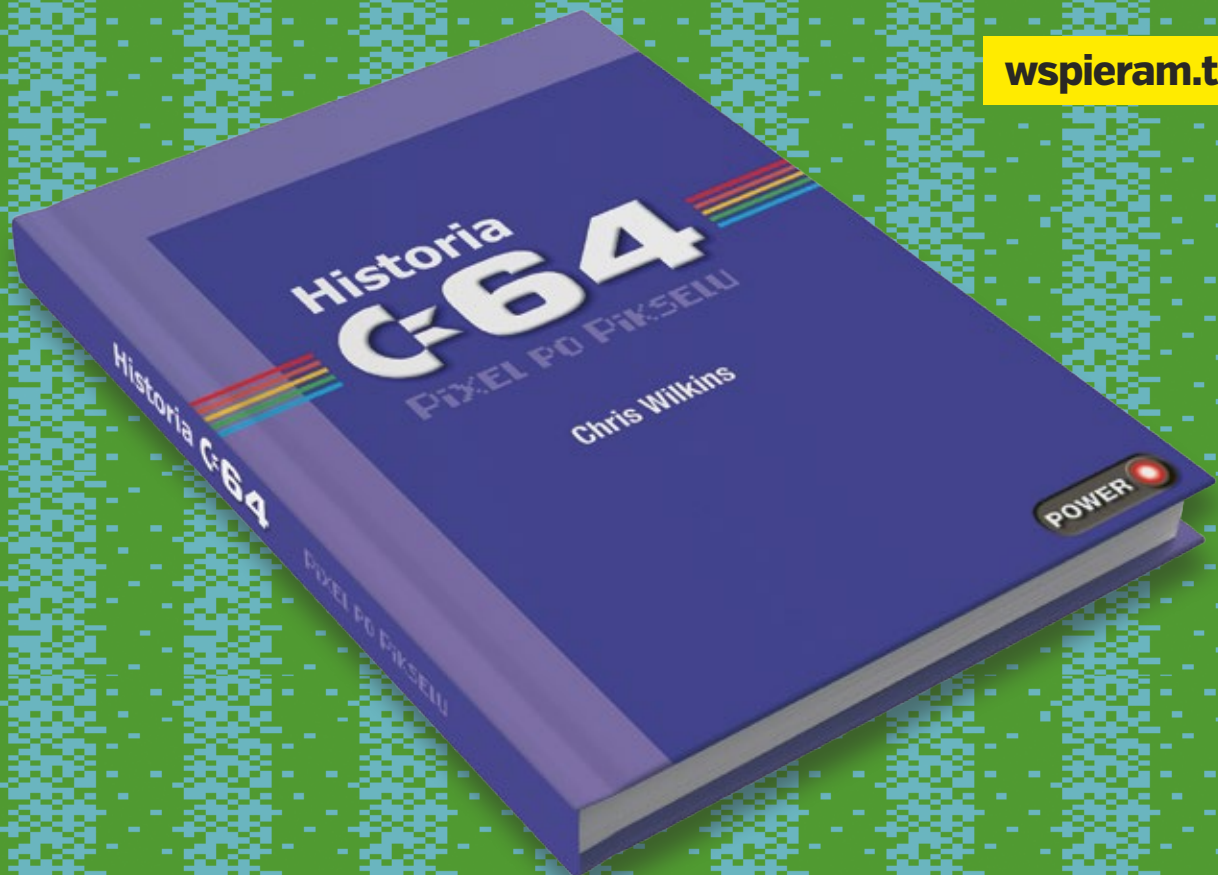
Bohaterka



W innych grach bohaterowie ratują świat przed zagładą, wypełniają starożytne proroctwa, odkrywają nieznaną ziemię i podbijają królestwa. A Sable? Sable musi po prostu zorientować się, kim chce w przyszłości zostać. To zadanie wcale nie jest łatwiejsze.



■ Ożywiony komiks Moebiusa i wciągająca gra o eksploracji tajemniczej planety. Czasem niedoskonała, ale zawsze chce się wejść na kolejny szczyt i zobaczyć, co jest za nim.



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...





➤ Potężny kombinazon Power Suit okazuje się niewystarczający wobec niebezpieczeństw czyhających w mrocznych labiryntach planety ZDR.

Metroid Dread

■ SWITCH

PRODUCENT MercurySteam/Nintendo **Wersja PL:** nie

■ Michał R. Wiśniewski

Samus powraca! Już nie w kuszonych gatkach, ale w pełnej zbroi i dwuwymiarowym labiryncie jak za dawnych lat.

Można powiedzieć, że czego dotknę się Nintendo, zamienia się w złoto; klasyczne serie mają potężny fandom, który rolę recenzenta czyni w zasadzie zbędną. Bo co, nie kupisz nowego Metroida? Kupisz, bo warto.

Czego można się spodziewać po tak wiekowej franczyzie, która wprowadziła (po cichu i dla niespodzianki) jedną z pierwszych bohaterek gier wideo i wraz z Castlevanią położyła fundamenty pod gatunek zwany dziś metroidvnią (chodzi w nim o bieganie po labiryncie i odkrywanie nowych przejść dzięki zbieranym rozszerzeniom). Cóż, twórcy Metroid Dread poszli tą samą drogą, którą wybrał



Vin Diesel. Po rozbuchanych „Kronikach Riddicka”, sequełu „Pitch Black”, wrócił do korzeni w kameralnym horrorze planetarnym.

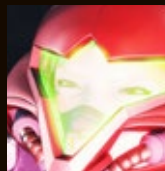
Takim horrorem jest również Metroid Dread. Historia jest kontynuacją poprzednich części, streszczonych w kilku animowanych obrazkach. Koniec końców Samus ląduje na obcej planecie, a po starciu z tajemniczym bossem dostaje „fizycznej amnezji”, innymi słowy – traci większość mocy. Jest sama, osłabiona i musi uciekać. Droga do statku prowadzi przez pełen niebezpieczeństw labirynt – od obcych form życia, przez zabójcze zimno, po mordercze roboty, których misją było zbadanie planety, a które padły ofiarą hakera. Spotkanie z nimi buduje napięcie – wydają się niegroźne, dopóki patrolują wyznaczony obszar, jednak gdy tylko wyczują naszą obecność, ruszają w pościg, który trwa tak długo, aż wydostaniemy się ze strefy patrolu lub zginiemy.

Grafika jest oczywiście trójwymiarowa i nieprzesadnie stylizowana, ale sama plansza to czyste 2D. Przyznam, że ostatni kontakt z Metroidem miałem przy okazji zabawy z NES i SNES; jestem jednym z wyrodnych synów, który na łono Nintendo powrócił przy okazji Switcha. Grając w Dread, poczułem się jak za tych starych

➤ Wyobraź sobie, że jesteś najbardziej przypadkową postacią w historii gier i przez spotkanie z takim typem tracisz większość mocy. Co za przypał!



Samus



Kosmiczna łowczyni nagród Samus Aran karierę zaczęła jako niespodzianka na koniec gry – kto w latach osiemdziesiątych by się spodziewał, że w kombinazonie kryje się kobieta? No nie wiem, może taki film jak „Obcy” mógł stanowić pewną poszlakę...

dobrych czasów. Gra ma znakomitą krzywą uczenia, stopniowo odstawiając swoje sekrety i możliwości, wyzwania stawiane przed graczem dają satysfakcję, a skomplikowany labirynt sprawia, że na nowo można odkryć radość eksploracji, którą straciliśmy wraz z realistycznymi, ale dość liniowymi tytułami. Złapałem się na myśli „jakie to jest przyjemne!”. No cóż, moje dwie ulubione gry to Flashback i Turricon – w Metroid Dread są elementy obu. Nawet narracja z oskryptowanymi przyrównaniami przypomina sposób, w jaki historię opowiadał Flashback. Nostalgiczna pigułka w nowoczesnym wydaniu, czego chcieć więcej. ■

87

■ Klasyka powraca z nową fabułą, pomysłami i oprawą.
 ■ Metroid Dread sięga do podstaw – uczucie lęku i osamotnienia, z którego wygrzebujemy się niczym z głębokiego labiryntu obcej planety.
 ■ Po prostu uniwersalna opowieść.



DRAW
DISTANCE

SERIAL
CLEANERS

GAMING POOL

DRZ-9094

LVL.23



n i e
D A J s i e
z Ł a P A Ć

USEE IOWS

USEE IOWS

@DRAWDISTANCEDEV

WORK IN PROGRESS



Coffee Noir

PC MAC

PRODUCENT Doji Wersja PL: tak

Sir Haszak

Dostajemy mnóstwo gier w jednej. Choć nie wszystkie są równie udane, fabuła trzyma przy ekranie do końca.

Przenosimy się do Neo-Londynu, w którym kawę dodaje się nawet do karmy dla psów. Choć mamy rok 2021, trudno pozbyć się wrażenia, że wyładowaliśmy w historycznych latach czterdziestych: moda na prochowce i jazzująca muzyka utwierdzają w tym przekonaniu. Wcielamy się w detektywa Arthura Olivera, który ma

rozwikłać pewną rodzinną tajemnicę. Ponieważ wszyscy podejrzani działają w branży kawowej, przykrywką bohatera staje się stanowisko handlowca w firmie produkującej ten napój. Przynajmniej taka deklaracja pada na początku. I od razu dostajemy rozbudowaną instrukcję, jak... prowadzić firmę produkującą kawę. Przyznam, że z początku byłem przytłoczony liczbą szczegółów.

W tej grze jednak nic nie jest tym, czym się z początku wydaje. Po pierwsze, stanowisko handlowca okazuje się w rzeczywistości dyktowaniem. Do naszych obowiązków należy dbanie o wielkość produkcji, modernizację zakładu, zatrudnianie ludzi, organizację pracy, nadzór nad realizacją dostaw i marketing.

➤ Mamy XXI wiek, więc komputer na biurku jest obowiązkiem. Mamy klimat lat czterdziestych, więc maszyna wygląda niewiele lepiej od PC XT.

➤ Przed rozpoczęciem negocjacji warto poznać rozmówcę. Zdobytą wiedzę wykorzystujemy podczas konwersacji.

Po drugie, obsługa firmy szybko okazuje się stosunkowo prosta i monotonna z wyjątkiem jednego: pozyskiwania klientów.

Negocjacje z nimi są emocjonujące. Wymagają przygotowań i czujności. Zazwyczaj mają dwie fazy. W pierwszej staramy się zrobić jak najlepsze wrażenie, w drugiej pracujemy nad osiągnięciem jak najlepszych warunków kontraktu. Jest to ważne z dwóch względów. Przede wszystkim z pieniędzy zarobionych na dostawach kawy finansujemy śledztwo. Do tego podczas rozmów zyskujemy poszlaki. Niekiedy rozmawiamy też z postaciami ważnymi dla śledztwa, ale niekupującymi kawy na wagony. Wtedy ich dobre nastawienie pozwala uzyskać poszlaki bez wykładania grubych plików gotówki.

Poszlaki łączymy w informacje, które lądują z jednej strony w kartotekach postaci, a z drugiej w mapie powiązań śledztwa. Trzeba przyznać, że o ile zarządzanie firmą z czasem nudzi, o tyle śledztwo trzyma w napięciu. Stosunkowo prosta sprawa mocno się komplikuje, a krąg podejrzanych jest dość szeroki. Wszyscy mają jakiś motyw. To prawda, że w pogoni za nieoczywistością narracja zmienia się niekiedy z pierwszoosobowej na trzecioosobową, co lekko dezorientuje. To prawda, że jakość wersji polskiej wymaga, by jej redaktorem zajęły się do spółki yakuza i włoska mafia, których działania okazują się istotnymi elementami historii. To prawda, że klikanie niekiedy nic nie daje, choć powinno zmienić się wybrane okno. Mimo to chęć rozwiązywania kolejnych zagadek jest silna jak pragnienie czarnej z rana. Kolejne przeszkody pojawiają się niczym matrioszki. Do tego prezentacja kolejnych wątków odbywa się w formie klimatycznego komiksu, a zakończenie Coffee Noir jest mocne jak robusta. Mimo niedoróbek warto się spróbować. ■



82

➤ Sprawnie opowiedziana historia z przyjemnym klimatem i mnóstwem mechanik. Choć prowadzenie firmy kawowej na dłuższą metę nuży, to historia rodziny Kerseyów wciąga. A są jeszcze negocjacje, w których trzeba rozgrzyźć rozmówcę, a przy okazji można poznać różne strategie.



A Juggler's Tale

PC PS5 XONE XSX SWITCH

PRODUCENT kaleidoscube Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Witajcie w teatrze lalek, w którym wystuchacie mrożącej krew w żyłach opowieści... ku przestrodze!

Abby jest marionetką, i to podwójną. Steruje nią gracz i niewidzialny narrator, pociągający za jej sznurki. Historia podzielona jest na akty - oglądamy (i uczestniczymy) bowiem przedstawienie w teatrze lalek. Narrator-lalkarz uwodzi widzów swoją opowieścią - dekoracje z kartonu zamieniają się w żywą krainę gry wideo.

To prosta opowieść - Abby jest zonglerką w cyrku, występuje też ze zwierzętami (jej popisowy numer to poskromienie niedźwiedzia). Poza areną jej los nie jest tak kolorowy - chciwy właściciel cyrku (również marionetka) na noc zamyka dziewczynkę w klatce. Pewnego razu postanawia ona uciec i tu zaczyna się prawdziwa przygoda.

Gra z pozoru wygląda na typową przedstawicielkę gatunku platformowych przygodówek, rozstawionego

Linki, na których wisi Abby, są cały czas widoczne - czasem przeszkadzają, czasem ratują z opresji.

Wycięta z kartonu scenografia (zapewne siłą wyobraźni) zamienia się w piękne pejzaże.

przez Limbo (pojawiają się nawet wielkie pająki, co można uznać za nawiązanie) czy Inside, ale uczynienie bohaterki marionetką dodaje zabawy wyjątkowego charakteru. Sznurki, którymi sterowana jest Abby, czasem zawadzają, nie pozwalając przejść na przykład przez piwnicę czy okno, a czasem ratują ją z opresji, gdy łaskawy lalkarz przenosi ją nad przepaścią.

Zagadki będą więc polegały na znalezieniu przejścia umożliwiającego dalszą ucieczkę. Większość z nich jest logiczna, niektóre wymagają dobrego wyczucia czasu, nie powinny jednak sprawiać większych trudności. Parę razy Abby zmuszona jest uciekać. Sekwencje zręcznościowe nie są zbyt skomplikowane, sprawę



ułatwiają dodatkowo liczne punkty kontrolne.

Gra ma prostą, ale bardzo ładną grafikę, nie zawodzi również w warstwie dźwiękowej. Stylizacja postaci na marionetki sprawia, że nie mają one wyrazu twarzy ani własnego głosu - pozostaje więc mowa ciała, co wypada znakomicie.

To, co podobało mi się najbardziej, to prosta historia, skupionej na prostych wartościach takich jak pragnienie wolności. Pisałem przy okazji innej platformowej przygodówki, że zmęczyły mnie nieco opowieści będące grubo ciosanymi metaforami jakichś tragedii (choć i tu zdarzają się wyjątki, jak The Missing od Swery65) - nie każda niezależna gra musi od razu opowiadać o śmierci, stracie i fazach żałoby. Czasem jest to po prostu historia dziewczynki, która chce uciec z cyrku, i marionetki, która chce zerwać się ze sznurków, co otwiera oczywiście duże pole dla interpretacji jak w porządnej baśni (choć w pewnym momencie gra staje się antybaśnią), ale nie jest pchane nam przed nos. **L**

82

- Krótka, ale bardzo przyjemna gra - wspaniałe rozwinięcie gatunku, zabawa z medium i prosta baśniowa opowieść, która może skrywać w sobie znacznie więcej, niż wydaje się
- to na pierwszy rzut oka. Miłe wakacje od wielogodzinnych kampanii i dramatycznych opowieści wziętych z życia.



GROWING UP

❖ Zbieranie kart futbolistów czy nauka pływania? Wybór należy do ciebie.

PC MAC

PRODUCENT Vile Monarch Wersja PL: tak

Sir Haszak

Dorastanie w wersji polskiej to dwie wciągające minigry logiczne, po jednej znajomości nawiązanej na każdym etapie edukacji i świadomości, że wiedza jest znacznie więcej niż czasu na jej opanowanie.

Ta gra ma dwa oblicza. Pierwsza rozgrywka to odkrywanie mechanik i fabuły, zdawanie kolejnych egzaminów i końcowy werdykt: kim zostaliśmy w dorosłym życiu. Wszystko jest fajne i świeże. I mnóstwo umiejętności, które trzeba opanować, i konieczność złapania równowagi między oczekiwaniami rodziców związanymi ze zdobywaniem wiedzy a wypoczynkiem i zdrowiem psychicznym. I odkrywanie coraz nowszych obszarów w szkole i mieście.

I zadania stawiane przez rodziców, by w krótkim czasie udoskonalić jedną z cech. I walka o ich uznanie, ponieważ jego zdobycie pozwala uzyskać bardzo atrakcyjne nagrody.

W tym wszystkim jest jeszcze fabuła polegająca na budowaniu relacji z rówieśnikami. Zazwyczaj koledzy

❖ Rzadko mamy tyle szczęścia, by odkryć bonus odkrywający wszystkie dostępne cechy podczas rozwijania mózgu.





✦ Budowanie grafiku musi uwzględnić kondycję psychiczną bohatera i oczekiwania rodziców. Zielony pasek przy ich zadowoleniu sugeruje, że będzie premia do kieszonekowego.

✦ Każdy etap edukacji kończy się egzaminem. Nie jest on szczególnie trudny.

i koleżanki mają jakieś problemy i trzeba zdobyć się na wysiłek, by się z nimi zaprzyjaźnić. Potem wystarczy ich wspierać, by w pełni pokazali swój potencjał.

Do tego są jeszcze dwie minigry. Pierwsza rozwija cechy przewodzonej postaci i polega na odkrywaniu labiryntu. Druga służy do zdawania egzaminów. Podczas nich zdejmujemy jak najwięcej kwadratów cech, których później używamy do rozwiązywania zadań. Obie są proste, ale wciągają, tym bardziej że co pewien czas pojawiają się w nich nowe elementy.



Na początku miałem pewien kłopot ze zrozumieniem wszystkiego. Dość szybko udało mi się jednak przyswoić zasady dorastania. Nawet jeśli odbywa się ono w realiach amerykańskich.

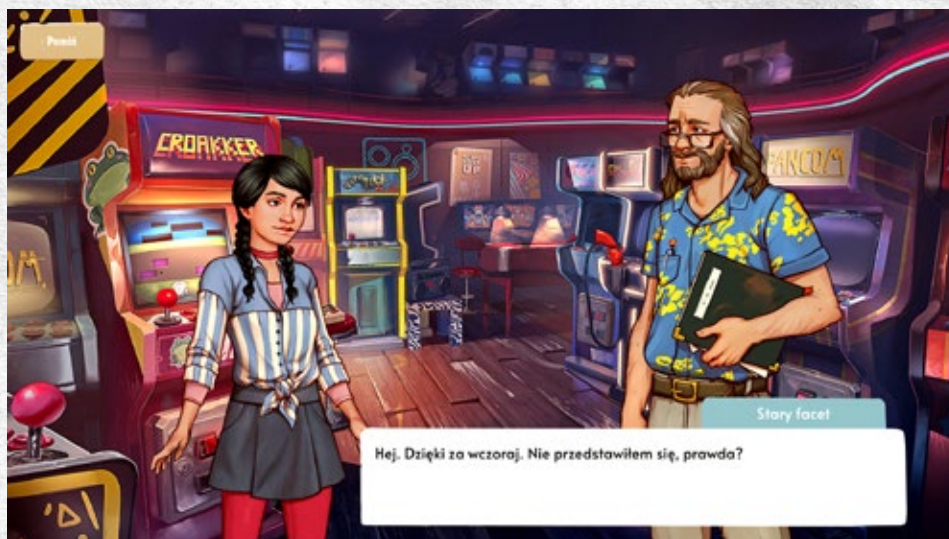
Podczas drugiej rozgrywki mój entuzjazm przygasł. Okazało się, że

✦ Nigdy nie wiesz, gdzie spotkasz nauczyciela informatyki. A miał być miły wypad na Pixel Heaven...

niezależnie od zmiany płci i konfiguracji rodziców rozwój dziecka przebiega dokładnie tak samo. Spotykamy na swojej drodze tych samych nauczycieli i możemy robić z grubsza to samo. Różnice są dwie: spotykamy innych kolegów w szkole i możemy wybrać inny zestaw doskonalonych umiejętności, bo tych jest znacznie więcej niż czasu na ich przyswojenie.

Wtedy też łatwo zauważyć, że rodzice bywają niekonsekwentni. Na przykład z jednej strony oczekują szybkiej poprawy wydolności fizycznej, z drugiej są niezadowoleni, gdy dziecko wyjdzie na rower. Po prostu denerwują ich wszelkie formy rozrywki, nawet jeśli jedna z nich rozwija pożądaną przez nich cechę.

Może dlatego w naturze przez proces dorastania przechodzi się jednokrotnie i spora grupa jest z niego zadowolona. Tak z pewnością jest w przypadku Growing Up, bo nie trafiamy do rodziny patologicznej i nie walczymy o przetrwanie. ■

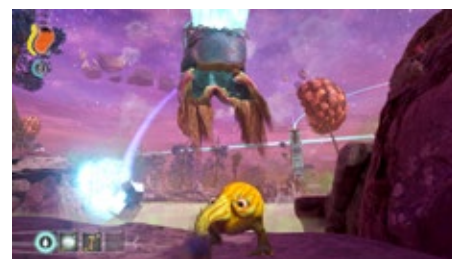


75

Polna adaptacja chińskiej gry Chinese Parents o dorastaniu w amerykańskich realiach jest sympatyczna w pierwszym podejściu. Potem duża część okazuje się wtórna, choć gry logiczne i budowanie relacji z rówieśnikami pozostają wciągające.



✚ Ogromny walec toczy się przez świat i tylko nasze stworki umieją go choć na chwilę zatrzymać.



✚ Niektórzy mieszkańcy planety atakują bez powodu, innych trzeba najpierw sprowokować.

pełen kolorów świat oraz poszukając sekretów, które skrywa. Ich odkrycie zazwyczaj wiąże się z koniecznością rozwiązania łamigłówek oraz wykorzystania umiejętności naszych malców. A te co chwila się zmieniają, ponieważ trebhum wprawdzie nie dysponują ostrymi szponami ani laserami w oczach, ale mają inną cenną umiejętność, która jest kluczowa w walce o przetrwanie – potrafią się adaptować. Podczas podróży znajdziemy zatrząsienie różnych substancji powodujących mutacje. Dzięki temu nasze stadko pokryje się chroniącym przed zimnem futrem, nauczy zionąć ogniem, posiadzie dar bioluminescencji, a nawet wzbije się w przestworza. Możliwości jest sporo, a łączenie ich daje bardzo zabawne efekty.

Nie byłbym sobą, gdybym przy całej sympatii dla stwórków, których po prostu nie da się nie polubić, nieco nie ponarzekał. Skrzywić można się choćby z powodu sterowania. Płata ono figle, szczególnie gdy musimy gdzieś wskoczyć. Łapałem się też na tym, że przygoda momentami wydawała mi się monotonna, a kolejne jej segmenty nieco zbyt podobne do siebie. Na szczęście po kilku bliźniaczych etapach zawsze dzieje się coś, co na nowo przykuwa do monitora i sprawia, że chce się dalej podróżować ze zgrają trąbiastych urwisów. ■

The Eternal Cylinder

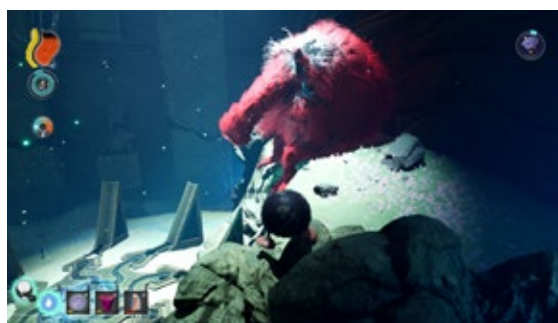
PC PS4 XONE

PRODUCENT ACE Team Wersja PL: nie

■ Bazyl

Jeśli oglądając serial „Obce światy” na Netflixie, myślicie, że byłaby z tego ciekawa gra, to mam dla was fenomenalną wiadomość. Właśnie czymś takim jest The Eternal Cylinder – miks przygodówki i zręcznościówki z elementami survivalu.

Tak jak we wspomnianym dokumencie, tak i w produkcji chilijskiego studia ACE Team odwiedzamy obcy świat pełen przedziwnych stworów. Nawet sami zostaniemy jednym z nich – małym i słodkim przedstawicielem rasy zwanej się trebhum. Samotni będziemy jednak tylko przez chwilę, ponieważ nasze stadko stale się rozrasta. To ważne, gdyż liczebność idzie w parze z bezpieczeństwem. Głównym celem trebhum jest bowiem przetrwanie, więc przygoda trwa tak długo, jak na nogach trzyma się choćby jeden stworek. Problem w tym, że planeta, na której przyszło im mieszkać, jest pełna niebezpieczeństw i drapieżników ostrzących sobie zębiska na naszych malców. A jakby tego było mało, przez świat toczy



✚ Pradawni przedstawiciele naszej rasy imponują wiedzą i rozmiarami.

✚ Jeśli powstanie polska wersja językowa, to w narratorsa musi wcielić się Krystyna Czubówna.

się nieuchronny niczym podatki walec, rozgniatający wszystko na swej drodze i zamieniający tętniące życiem tereny w przygniebiające pustkowia. Nie jest to zagrożenie czysto metaforyczne, gdyż regularnie trzeba pędzić na złamanie karku, by umknąć przed „wiecznym cylindrem”.

Na szczęście owa niszczycielska siła co jakiś czas robi sobie przerwę od siania spustoszenia. Wtedy można podziwiać obcy,



81

■ Urzekająca przygodówka o rozkosznych stwórkach wyjątkowo zdeterminowanych, żeby nie wylądować na liście gatunków wymarłych. Nie jest pozbawiona wad, ale na pewno warto dać jej szansę.



Atakowanie autonomicznych robotów zwyczajnym kilofem ma w sobie nutkę desperacji, jak i pierwotnego ludzkiego barbarzyństwa.

Przed tajnym ośrodkiem w Berlinie zaparkowane są trabanty, symbol luksusu i sukcesu w NRD.



INDUSTRIA



PRODUCENT Bleakmill Wersja PL: nie

User Jama

Industria jest grą typu FPS, którą zaczynamy z pustymi rękami i mnóstwem pytań w głowie. W jakie miejsce przetrzuciło nas urządzenie z tajnego zakładu badawczego w Berlinie? Gdzie zniknęli wszyscy mieszkańcy? Skąd te wszystkie roboty i dlaczego tak usilnie próbują nas zabić?

Miasto, w którym bohaterka Nora szuka zaginionego kolegi, jest graficznie dopieszczony i sprawia mocno postapokaliptyczne wrażenie. Opustoszałe budynki niszczonej, wiatr hula po korytarzach. Wzdłuż murów i po podłogach biegają grube kable, czort wie, czy do zasilania, czy transferu danych. Okolicę patrolują robotyczne szkielety z czerwoną lampką na łbie, które sprawiają szczególnie złowieszcze wrażenie w ciemniejszych wnętrzach.

Broń zdobywamy stopniowo. Najpierw znajdziemy kilof i pistolet, którymi musimy trafić w przeciwnika kilka razy, by go uziemić.

Design



Poziomy wyglądają bardzo dobrze i budują wizualną wiarygodność opowieści. Nie ma tu jednak takiej swobody otwartego świata jak w większych grach. Tam gdzie chcielibyśmy zejść z utartej ścieżki, wspiąć się gdzieś na skrót, tam zaczynają się schody.

Potem do zdobycia jest jeszcze pistolet maszynowy, karabin oraz karabin snajperski. Mechanika walki jest bez fajerwerków, ogranicza się do strzelania i prostych uników. Natomiast jak na strzelankę w Industrii dość duży nacisk położony jest na fabułę oraz elementy, które znamy z przygodówek. Trzeba znaleźć jakiś przedmiot, użyć go we właściwym miejscu, połączyć rzeczy ze sobą, jak miksturę do odrzwiania.

Industria ma swoje ograniczenia, wynikające wprost ze skali przedsięwzięcia, jakie może udźwignąć mniejsze studio. Czas przejścia gry wynosi trzy-cztery godziny. Wydaje się trochę krótki, ale taka porcja grania staje się standardem, jeśli chodzi o indyki. Na plus jest to, że jest to czas netto, bez wypełniaczy typu chodzenie z miejsca w miejsce powtarzane milion razy. A jak tytuł się dobrze sprzedaje, to możemy liczyć na kolejny rodział tej historii. Poziomy zaprojektowane są raczej do poruszania się w poziomie. Pionowe przemieszczanie się ograniczone jest do drabin czy schodów. Zdarzają się miejsca, gdzie chciałoby się wskoczyć,

ale nie jest to możliwe. Przydałyby się też usprawnienia w sposobie korzystania z przedmiotów w ekwipunku, który obecnie nie jest zbyt ergonomiczny.

Miejmy jednak na uwadze, że ten tytuł był rozwijany przez większość czasu przez zespół tylko dwuosobowy. W pewnym momencie Bleakmill otrzymał wsparcie finansowe Epic Mega-Grant, co pozwoliło zatrudnić dodatkowych specjalistów, dzięki czemu gotowa gra jak na indyka wygląda świetnie, ma zaskakująco dobre aktorskie podkłady głosowe i efekty dźwiękowe, a tajemnicza historia, którą odkrywamy na podstawie znajdowanych zapisków, jest wciągająca. ▬



- Interesująca strzelanka z elementami fabularnymi, wspartymi dobrze zaprojektowaną grafiką.
- Siłą rzeczy gra jest stosunkowo krótka i nie ma tu tylu opcji co w wysokobudżetowych tytułach.
- Ma za to swój klimat i potrafi wciągnąć.



Jett: The Far Shore

PC PS4 PS5

PRODUCENT Superbrothers **Wersja PL:** nie

Paweł Schreiber

Pierwsze zwiastuny Jett: The Far Shore po prostu mnie zachwyciły. Niesamowite krajobrazy, niesamowite stwory, niesamowita muzyka, nutka „Odysei kosmicznej 2001”, a do tego wszystkiego jurty w stepie. Jak takiej gry nie kochać?

Pierwszy poziom tego zachwyty nie popsul – przelot stateczkiem śmigającym nad morskimi falami do kosmodromu na powoli umierającej planecie, tłumy ludzi żegnające odlatujących przejmującym śpiewem... Ta mieszanka klasycznego SF, monumentalnej architektury kojarzącej się z socrealizmem i mistycyzmu ludów stepowych robi piorunujące wrażenie. A potem, niestety, zaczęły się problemy. Kiedy po tysiącu lat w hibernacji moja bohaterka doleciała wreszcie do planety – ziemi obiecanej, która wzywała osadników od setek lat tajemniczym sygnałem – okazało się, że wszystko jest tu piękne, ale działa... jakoś nie tak.

✦ Te dwa wielkie łapska wskazują drogę w kosmos.

✦ Kiedy się odkrywa nieznaną planetę, mały ołtarzyk nigdy nie zaszkodzi.

Stateczek, którym zwiedzamy świat, ciągle się obija o przeszkody. Gra nie potrafi się zdecydować, czy chce nas prowadzić po sznurku, czy pozostawiać swobodę działania. Czasem możemy sobie swobodnie eksperymentować i na przykład sprawdzać, jak nowo odkryte rośliny działają na nowo odkryte zwierzęta, a czasem gra nagle to wszystko przerywa i każe nam spojrzeć w konkretnym kierunku. Wtedy wyprawa w nieznane zmienia się w kiepską wycieczkę z irytującym przewodnikiem. Czasem można lądować, gdzie się chce – ale czasem gra pozwala nam to robić tylko w konkretnych miejscach. Najbardziej denerwuje ciągły słowotok naszych towarzyszy, którzy mówią nam, co robić, a że mówią to w obcym, wymyślonym na potrzeby

tytułu języku, trzeba jeszcze cały czas patrzeć na napisy i oddzielać informacje zbędne od potrzebnych. Żeby podkreślić obcość cywilizacji, z którą mamy do czynienia, scenarzyści najwyraźniej pisali dialogi z otwartym tezaurem, bo co drugie słowo starają się zastąpić rzadziej występującym odpowiednikiem.

Kiedy się już człowiek do tego wszystkiego przyzwyczai (a przyzwyczaić się w sumie da), na pierwszy plan znowu wychodzą zalety tytułu – niesamowicie zaprojektowany świat i dobrze (mimo przegadania) skonstruowana fabuła łącząca podróże kosmiczne z mistycznymi wizjami. Marzą mi się kolejne gry w tym uniwersum, w podobnym tonie (którego w innych produkcjach po prostu próżno szukać), ale jednak lepiej zrobione. Studio Superbrothers umie genialnie budować nastrój i obrazy, których się nie zapomina (jak we wspomnianym Sword & Sworcery). Jett na przemian porywa i irytuje. **L**



65

Grą o eksploracji tajemniczej planety, która potrafi zapierać dech w piersiach, a już po chwili mocno irytować. Dla cierpliwych i tolerancyjnych – oni docenią niesamowity klimat i oryginalne podejście do SF.



ROG ZEPHYRUS M16

UCZTA DLA ZMYSŁÓW

Sprawdź na www.rog.gg

Back 4 Blood



PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Turtle Rock Studios Wersja PL: tak

User Jama



➤ Po między akcjami można rozprostować kości i ogrzać się przy obozowym ognisku w Fort Hope.

Wwielu grach fundamentalna jest kampania dla jednego gracza, a żeby przedłużyć zainteresowanie tytułem, dokleja się tryb multiplayer. Tutaj jest dokładnie odwrotnie - Back 4 Blood jest zaprojektowany pod kątem rozgrywki dla czterech graczy, a takim sfastrygowanym dodatkiem jest tu tryb singleplayer.

Turtle Rock Studios znany jest ze świetnej strzelanki do zombiaków Left 4 Dead, która została wydana, kiedy firma została już zakupiona przez Valve. Współpraca jakoś nie leżała obu stronom, więc się w końcu rozeszły, ale Valve zachowało prawa do tytułu, a nawet wypuściło drugą część. Turtle Rock zaś po nastu latach wróciło do korzeni. Zbieżność tytułu Back 4 Blood absolutnie nie jest przypadkowa. Co prawda umarlaki powstają tutaj pod wpływem robali, a nie wirusa, ale sednem gry dalej jest rozwalanie hord nieżywych we współpracy ze znajomymi. Gdyby nie kwestie prawne, tytuł zapewne brzmiałby Left 4 Dead 3.

Tym, co od razu się podoba w tej grze, jest atmosfera osaczenia przez przeważające siły i szalone tempo rozgrywki. Strzelasz w ciągłym ruchu. Lewą piączę walisz robaczywego, a prawą przeładowujesz pistolet. Choć różnej broni do wzięcia jest bez liku i można dokładać modyfikacje, wszystko to odbywa się na gorąco w biegu. Stare wyrzucasz, nowe zabierasz i dalej polewasz przeciwników ołowiem.

Podstawowi robaczywi są mięsem armatnim, ale swoje nikłe zdolności bojowe nadrabiają atakowaniem tłumem, wysypują



➤ Boty robią, co mogą, żeby pomóc, ale często zbyttno się tłoczą wokół gracza i nie czyszczą okolicy przed cuceniem.

➤ Ogr to prawdziwy wielkolud. Trzeba unikać jego wielkich łapsk, a wcześniej wykończyć pomniejszych robaczywych.

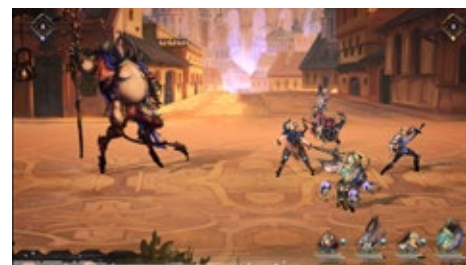
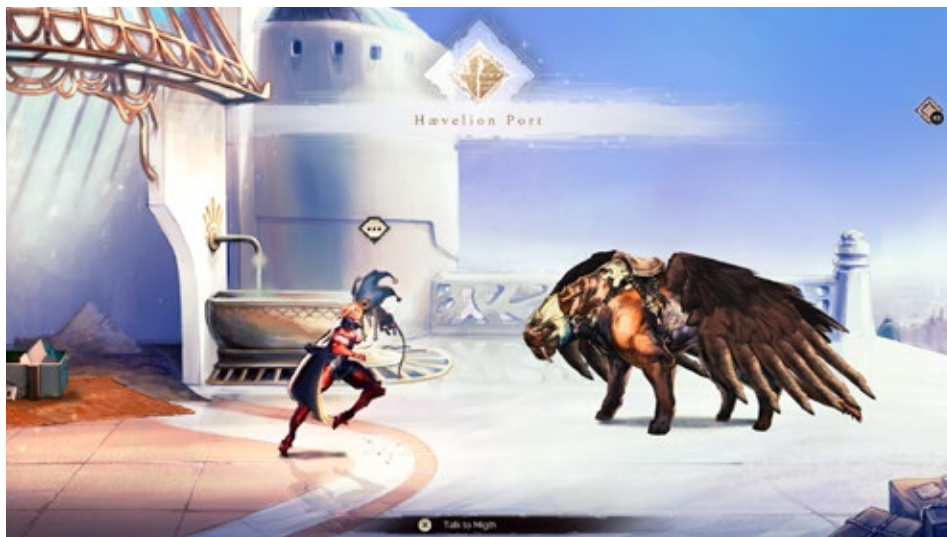
się chmarami z za węglą, wdrapują przez mury, wyłażą spod ziemi. Oprócz nich mamy zmutoowanych. Dryblaszy prawe ramię mają tak wielkie, jakby od kotyski grały w tenisa, używają go jak maczugi. Żądlica wspina się na ściany i pluje jadem. Śpioch czeka przyczajony. Wybuchacz po zabiciu rozpryskuje wokół swoje toksyczne cielsko. Rzygun jest jakiś wczorajszy i wymiotuje na przeciwników swoje kwasy żołądkowe. A ogr jest naprawdę wielki. Chowasz się za czymś, a on to po prostu rozwala.

Nowością na plus jest system kart, którymi modyfikuje się własne statystyki i otrzymuje różne bonusy. Są też różnorakie karty utrudnień poziomu typu mgła lub kruki wzywające hordę, swoje karty ulepszeń losowo przydzielane mają też przeciwnicy. Wszystko to sprawia, że każde powtórne przejście poziomu będzie nieco inne. Trzeba jednak grać z innymi ludźmi, ponieważ w rozgrywce solo nie odkryjemy nowych kart ani nie skorzystamy ze wszystkich opcji rozwoju. Poza tym gra z ekipą botów jest też o niebo mniej skuteczna. ▬



85

➤ Adrenalinowa jazda, wyżywcza strzelanka ze świetną grafiką i szybkim tempem akcji, która najbardziej błyszczy w rozgrywce zespołowej z innymi graczami. System kart stanowi mile rozszerzenie sprawdzonego formatu.



✚ Gdybym walczył z czymś takim jak to cholerstwo z lewej, to miałbym poważny problem. Jak bić coś takiego po oczach?!

sensu (a już na pewno nie w formie, w jakiej je tutaj zaimplementowano). Mamy oczywiście poziomy naszych postaci jak to w RPG, ale są też drzewka rozwoju. Wszystko byłoby w porządku, ale te ostatnie obsługują zarówno punkty, jak i pewien rodzaj przedmiotów. Punktami odblokowujemy kolejne kawałki drzewka, ale jeśli chcemy zwiększyć statystyki, to potrzebujemy rzeczy, która jest rzadka - wypada albo z bossów, albo prawie nigdy ze zwykłych przeciwników. Efektem jest totalna frustracja. Do tego dochodzi brak możliwości zmiany profesji naszych postaci (o czym nie jesteśmy informowani!). Sama walka to też nic specjalnego - ot turowe klepanie po pyskach.

Czy są jakieś plusy? Pewne pomysły w fabule są w porządku, choć tutaj też nie ma nic szczególnego, co przyciągałoby gracza. Jak wiecie, rzadko kiedy aż tak psioczę, ale tutaj rozgrywka była po prostu orką na ugorze. W pewnym momencie zadałem sobie pytanie - po co to robię? Po co kolejna walka, która może da mi przedmiot zwiększający jedną statystykę? Żeby obejrzeć kolejną ładną lokację? Kiedy ten argument mnie nie przekonał, to postanowiłem odłożyć pada. Nie dajcie się zwieść pięknej okładce... ▬

45

■ Piękna gra, która przez swoje mechaniki, średnią fabułę i problemy techniczne wywołuje tylko frustrację i zdenerwowanie. Tylko dla wzrokowców chcących przez parę godzin nacieszyć oczy.



Astria Ascending

PC PS4 PS5 XONE XSX SWITCH

PRODUCENT Artisan Studios Wersja PL: nie

Zdan

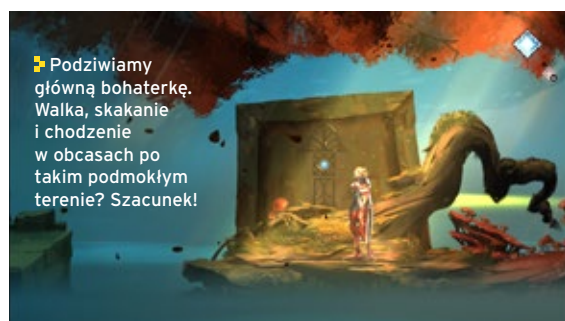
Każdy na pewno słyszał to powiedzenie - „nie oceniaj książki po okładce”. Jak by się nad tym zastanowić, to ma to wiele sensu. Okładka może w końcu czytelnika zmylić czy wręcz zamydlić mu oczy swoim przepychem i cudownością.

Niektórzy mogą już się domyślać, co chcę powiedzieć. Otóż w grze wideo grafika potrafi być taką właśnie okładką. Śliczną przynętą, na którą łapią się niczego niespodziewające się rybki. Przyznam się bez bicia - ja też się na nią złapałem. No przecież jak mogłem nie - ślicznie wyglądający JRPG? Musiałem przecież do tego usiąść.



✚ Jedno jest pewne - nasi przeciwnicy wiedzą, jak dobrać się w grupy odpowiednio kolorystycznie i zróżnicowane pod względem postury!

Refleksje z tej wędrowki poniżej... Ustalmy jedno - Astria Ascending faktycznie wygląda absolutnie zjawiskowo. Modele postaci czy lokacje wręcz zapierają dech w piersiach. Podobnie jest z przeciwnikami. Przypomina mi to jeszcze ładniejszą wersję Legend of Mana. Problemy zaczynają się niestety już, gdy poruszamy naszą bohaterką po świecie. Niestety nie wygląda to dobrze, a wręcz ma się wrażenie, że brakuje jej po prostu klatek animacji. Do tego samo przesuwanie się ekranu także nie jest do końca płynne. To zdecydowanie psuje odbiór tej pięknej gry. Gdyby jednak na tym się skończyło, to można by to jakoś przeżyć. Niestety autorzy postanowili graczowi zafundować kilka mechanik, które w XXI wieku moim zdaniem po prostu nie mają



✚ Podziwiamy główną bohaterkę. Walka, skakanie i chodzenie w obcasach po takim podmokłym terenie? Szacunek!



➤ Klasyczna w konstrukcji scena: Poirot wie dość, żeby wezwać wszystkich i ogłosić wszem wobec, co ma do powiedzenia.

➤ Rzecz dzieje się w czasach, kiedy Poirot jest początkującym policjantem, dobre kilkanaście kilo przed The ABC Murders.

Hercule Poirot: The First Cases

PC MAC

PRODUCENT Blazing Griffin Wersja PL: tak

Borek

W czwartej klasie podstawówki w książce do matematyki było zadanie oznaczone jako bardzo trudne. Matematyczka zapytała, kto wie, jak je rozwiązać - zgłosiłem się z kilkoma innymi osobami. Zadawała nam kolejne pytania, kto nie umiał odpowiedzieć, spadał. Byłem wśród tych, którzy odpadli, i pamiętam związaną z tym frustrację i niedocenienie. Naprawdę umiałem znaleźć rozwiązanie, tyle że inaczej, nie podążając ścieżką, którą matematyczka uznała za jedyną słuszną. Jakkolwiek dziwne by to zabrzmiało, w trakcie gry tamta scena sprzed pięćdziesięciu lat stała mi przed oczami jak żywa.

Hercule Poirot: The First Cases to druga wydana przez Microids gra czerpiąca ze spuścizny po Agacie Christie. Pierwsza, The ABC Murders, wyszła ponad pięć lat temu. Jeśli weźmiemy pod uwagę, że wydawca podpisał umowę z Agatha Christie Ltd. (dysponentem praw do książek i postaci legendarnej autorki), a kolejne tytuły (bardzo w swojej konstrukcji podobne)



➤ Każdy jest podejrzany, każdy może się okazać wredny.



➤ Szczęśliwie gra zdaje sobie sprawę z nonsensowności dedukcji i podpowiada, co z czym połączyć.

On



Dzisiejszy ogląd świata w starciu z klasyczną historią czasem działa: brat narzeczonego ma objawy PTSD, w tamtych czasach jeszcze nierozpoznawany jako jednostka chorobowa; czasem wiedzie na manowce: narzeczeństwo w domu pryncypalnej matki przyszłej panny młodej ma wspólną sypialnię.

przygotowywane są przez różne studia, odstęp jest zaskakująco długi. Pierwsza gra była w zasadniczej części oparta na powieści pod tym samym tytułem, tym razem mamy do czynienia z wykorzystującą głównego bohatera zupełnie nową historią: zaczyna się od banalnej kradzieży, a potem, jak to w dobrym kryminale, rzeczy się gmatwiają.

The ABC Murders wspominam z pewną sympatią, więc kiedy dostałem jej pełen optymizmu - i niestety się zawiodłem. Gra jest jeszcze bardziej liniowa i schematyczna od poprzedniczki. Śledztwo polega na zbieraniu informacji (zwykle z ograniczonej do kilku pomieszczeń i osób przestrzeni) i wnioskowaniu. I to ta druga część była źródłem frustracji, od której zacząłem - wnioski na podstawie zdobywanych informacji można wyciągać wyłącznie na zasadach wymyślonych przez twórców scenariusza. Sztywnych i czasem wołających o pomstę do nieba, bo choć używane mind mapy usiłują naśladować proces logicznego myślenia, cały „proces” jest zbitką niemających

z dedukcją nic wspólnego, przypadkowych konkluzji wyciąganych z losowo dobranych faktów.

To smutne, bo do tego jest całkiem niezłe pomyślana historia, może trochę schematyczna, może trochę zbyt lewicująca i moralizatorska jak na Christie (która raczej nie zaprzętała sobie takimi sprawami głowy), ale wewnętrznie zadowolająco spójna i trzymająca się kupy.

Jeśli więc szukacie gry, która wprawdzie będzie obrażać waszą inteligencję, ale opowie niezły kryminał w stylu starych powieści Christie - możecie spróbować. Jeśli zaś szukacie czegoś wymagającego realnej dedukcji i nieoszukującego narzucaniem nachalnych uproszczeń - trzymajcie się z daleka. ■

55

Dobra historia kryminalna w stylu Christie, zmarnowana przez urągającą zdrowemu rozsądkowi mechanikę rozgrywki.

INSURGENCY: SANDSTORM

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT New World Interactive Wersja PL: tak

■ Szymon Góraj



Po niespełna trzech latach taktyczny FPS od New World Interactive wreszcie pojawia się na konsolach. Insurgency to seria popularna w pewnych kręgach, jednak oczywiście znajduje się w cieniu takich gigantów jak Call of Duty. Czy takie platformowe rozszerzenie działalności na tym etapie ma sens?

Sandstorm to sequel Insurgency z 2014 roku, przenoszący działania wojenne na tereny współczesnego Bliskiego Wschodu. Egzotyczna otoczka dobrze współgra z charakterem rozgrywki. Już na wstępie bowiem warto zaznaczyć, że to nie jest zabawa dla każdego, a sam próg wejścia może odstraszyć.

Ale po kolei. Już po uruchomieniu gry mamy możliwość zaawansowanego personalizowania wyglądu i doboru wyposażenia naszej postaci. A przynajmniej w teorii, na starcie bowiem opcje są ograniczone i dopiero dzięki sukcesom na polu bitwy systematycznie odblokowujemy poszczególne fragmenty ekwipunku. Trzeba jednak przyznać, że mnogość pukawek powinna zadowolić każdego amatora strzelanin, zwłaszcza biorąc pod uwagę zupełnie inne „czucie” danej broni.

Tym samym natychmiastowo w centrum naszego zainteresowania powinny znaleźć się tryby gry. A jako że Insurgency multiplayerem stoi, niczego pod tym

■ Chociaż grafika zdecydowanie już nie zachwyca, poziom detali przy ruinach budynków i otoczenia robi wrażenie i buduje klimat.

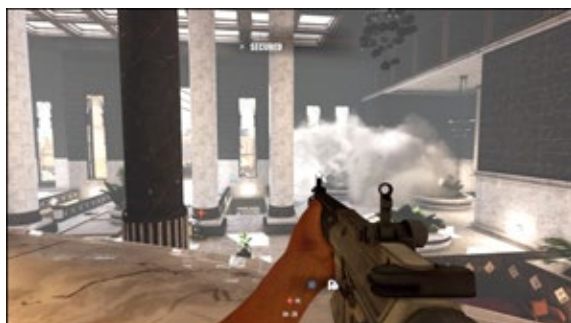
■ Celowanie jest naprawdę wymagające, dlatego warto wcześniej ogrzać chociaż kawałek samouczka.

względem nie powinno nam zabraknąć. Z dwóch podstawowych dróg - czyli wspólnej walki z komputerem i innymi graczami - wychodzi szereg innych, takich jak Push, Checkpoint czy Operation, które zapewniają różne warianty starć dwóch kilkusobowych drużyn. Toczyć boje będziemy na kilkunastu mapach, a każda z nich odznacza się bardzo szczegółowym designem i wysokim poziomem interakcji (tak jest, będziemy wyważać drzwi z kopa). Co więcej, na misji dobieramy specjalizację, co daje nam nieco inny zestaw bojowego rynsztunku.

Co do samej rozgrywki, jak już zostało na początku wspomniane, trzeba do niej przywyknąć. Kluczem wydaje się znalezienie złotego środka pomiędzy campieniem a śmiałymi wypadami rodem z CoD. To zabawa dla śmiałków niebojących się taktycznego podejścia. Nasza postać jest wrażliwa na każde trafienie, a zabić ją może nawet jeden celny strzał. Ponadto strzelanie wymaga niemałej precyzji, dlatego nie każdy będzie się czuł komfortowo z padem. Jeżeli więc nie chcemy być zbyt często zmuszani do obserwowania kolegów po zgonie, należy zachować koncentrację. ■

Specjalizacje

Na każdy mecz wybieramy konkretną specjalizację, otrzymując inny zestaw broni i docelowe obowiązki w zespole. To oczywiście zachęta do gry ze znajomymi.



■ Taki dym zazwyczaj wróży kłopoty, jako że pod jego osłoną wróg może nam urządzić niezły sajon.

75

- Zapakować Battlefielda w counter-strike'ową otoczkę - tak w uproszczeniu można by określić Insurgency: Sandstorm. Żadna rewolucja w stosunku do pecetowej wersji, ale zdaje egzamin jako pozycja wyróżniająca się na tle obecnych trendów udanym przejściem na konsolę.

DEMON SLAYER

■ PC ■ PS4 ■ PS5 ■ XONE ■ XSX

PRODUCENT Cyberconnect2/SEGA Wersja PL: nie

■ Michał R. Wiśniewski



Jedno z najbardziej popularnych anime nowej generacji doczekało się adaptacji jako gra. Czy warto dobrać „miecza zabójcy demonów”?

Tytuły na podstawie anime, a szczególnie serii shonen (których docelowymi odbiorcami są chłopaki), wykroili sobie sporą niszę. Ich gatunek wynika z treści - przygody i pojedynki doskonale przekładają się na język gier wideo. Bijatyki z serii Dragon Ball i My Hero Academia, pirackie eskapady w otwartym świecie (One Piece: World Seeker), wreszcie interesująca próba zmierzenia się z pozornie niemożliwym do oddania motywem niepokonanego wojownika (One Punch Man) podchodzili do tematu w różny sposób, czasem



odtworząc zdarzenia znane z kart mangi czy odcinków anime, kiedy indziej rozbudowując świat i zapraszając do nowej przygody. Jak wypada na tle innych gier Demon Slayer? Znakomicie. Wprawdzie opowieść idzie ścieżką fabularną znaną z komiksu i anime (dostępne na Netflixie), ale narracja przedstawiona jest w znacznie dynamiczniejszy sposób. Bardzo dobre wrażenia robią tła, które wyglądają jak wyjęte wprost z animacji.

Scenki fabularne i eksploracja prostych labiryntów przeplatane są walkami na trójwymiarowej arenie - będziemy mierzyć się z równymi przeciwnikami, hordami prymitywnych demonów (pełnią rolę przeszkadzaczy w trakcie zwiedzania kolejnych lokacji, jak również pozwalają na potrenowanie umiejętności) oraz, oczywiście, bossów. Starcia z nimi są siłą rzeczy najbardziej emocjonujące i widowiskowe. System walki jest dość prosty, ale satysfakcjonujący, dużo frajdy sprawia opcja dla wielu graczy.



■ Żadna szanująca się bijatyka wyrosła z anime nie może się obyć bez spektakularnych efektów specjalnych.

No tak, piszę sobie o siekaniu demonów, bo profesję bohatera zdradza tytuł gry, ale może parę słów wprowadzenia dla osób, które po mangę ani anime jeszcze nie sięgnęły. Bohaterami Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba - The Hinokami Chronicles jest rodzeństwo, Tanjiro i Nezuko Kamado, jedyni ocalali z masakry, jaką demony urządziły w ich rodzinnym domu. W zasadzie bez szwanku uszedł jedynie młody chłopak. Jego siostra została zaś przemieniona w demona, nie zdradza jednak głodu ludzkiego mięsa. Dwa cele, jakie wyznaczył sobie Tanjiro - zemsta i przywrócenie Nezuko jej prawdziwej postaci - są właśnie tematem opowieści: od morderczego treningu z samurajskim mieczem, przez egzamin na członka organizacji zajmującej się walką z demonami, po kolejne misje. Warstwę fabularną uzupełniają znajdzki, czyli fragmenty wspomnień. ■

Manga



Komiksowy oryginał autorstwa Koyoharu Gotōge zadebiutował w magazynie Shūkan Shōnen Jump. Pod tytułem „Miecz zabójcy demonów” wydaje go w Polsce wydawnictwo Waneko (wyszło do tej pory 10 z 23 tomów).

80

■ Solidna pozycja dla fanów siekania mieczem
■ – może katana zabójcy demonów nie dorównuje widowiskowości supermocom z „My Hero Academia”, ale emocjonująca opowieść w ładnej, animowanej
■ oprawie powinna sprawić dużo radości fanom gatunku.

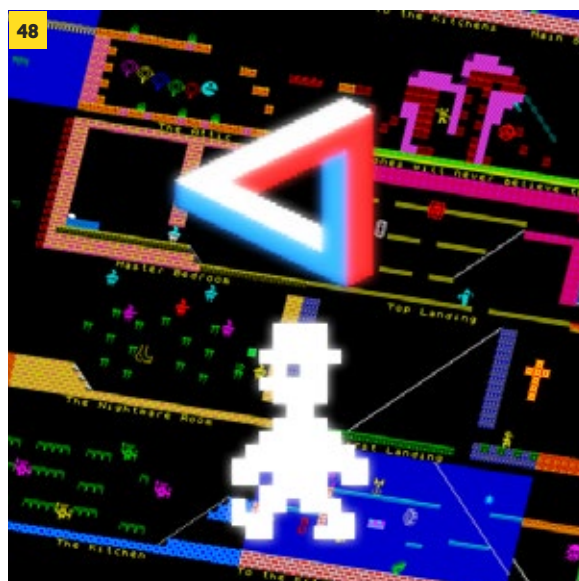
■ Te sielankowe pejzaże staną się sceną krwawych potyczek z potężnymi demonami.



HALL OF FAME



BYŁA POGODNA, CIEPŁA SOBOTA WRZEŚNIA 1983 ROKU. W PROGRAMIE DRUGIM TELEWIZJI POLSKIEJ ZAGOŚCIŁ POPULARNONAUKOWY PROGRAM „SPEKTRUM”...



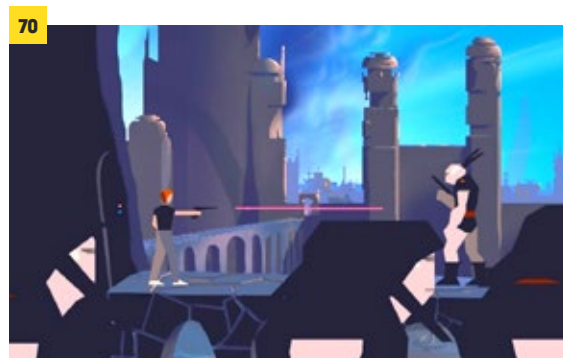
Miesiąc temu zamieściliśmy obszerny artykuł o Clivie Sinclairze, teraz piszemy o legendzie, jaka zabłysnęła na firmamencie po premierze ZX Spectrum. Matthew Smith, twórca Jet Set Willy, stał się najbardziej znanym autorem gier w Anglii.



Po przeglądzie wczesnej historii The Legend of Zelda nadszedł czas na mobilnego Linka. Piszemy o przenośnych wersjach jednego z największych przebojów w historii Nintendo, który wniósł do gry elementy nieznanne we wcześniejszych zręcznościowych tytułach firmy.



Conan Cymeryjczyk, bohater, który swym mieczem i nagimi pięściami był zdolny skruszyć wrota każdej fortecy. W powieściach Roberta E. Howarda szło mu bardzo dobrze, a jak sobie radził w elektronicznej rozrywce?



Paryskie Delphine Software doszło do głosu na początku lat dziewięćdziesiątych, stając się jednym z najbardziej cenionych dostawców gier komputerowych. Future Wars, Another World, Cruise for the Corpse, Flashback – stały się tytułami zmieniającymi świadomość graczy.

OZIWNE PRZYPADKI GÓRNIKA WILLY'EGO

Cieężko pracujący górnik odnajduje pod ziemią nieprzebrane skarby, które czynią zeń nuworysza. Porzuca więc swój fach, kupuje jacht i wielką willę, a całe dnie spędza na suto zakrapianych imprezach. Trudno o większą sztampe, prawda? Chyba że do tej archetypicznej opowiadki dołożysz obce cywilizacje i krwiożercze sedesy, okraszisz to muzyką Chopina Północy, a bohatera zamienisz na moment w skrzydlate prosię. Panie i panowie, przed wami górnik Willy!

 Marcin M. Drews

NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE



■ Pikselowy raj, czyli przegląd sprite'ów do Manic Miner. Wśród nich krwiożercze sedesy i zmutowane telefony.

Byla pogodna, ciepła sobota września 1983 roku. W Programie Drugim Telewizji Polskiej zagościł popularnonaukowy program „Spektrum” - obok „Sondy” jedno z pierwszych w Polsce okien na świat nauki i techniki. Autorzy - Bogdan Borusławski i Tomasz Pyć - zaprezentowali w nim komputerową grę (sic!). Czegoś takiego nie widział w Polsce dotąd nikt. Po szalenie wręcz kolorowym ekranie biegł górnik ścigany przez latające muszle klozetowe, wzbudzając zachwyt szerokiej rzeszy młodych ludzi i niesmak starszych pokoleń.

Do dziś pamiętam znakomitą grafikę, dynamiczną rozgrywkę i feerię kolorów. Co ciekawe, dopiero w trakcie pisania niniejszego tekstu zdałem

sobie sprawę, że w 1983 roku mieliśmy w domu lampowy telewizor Beryl 102. Miał 24 cale, stał na czterech długich, drewnianych nogach i był... czarno-biały. Wielka jest siła wyobraźni.

W GRODZIE KRÓLA GÓR

Gra Manic Miner autorstwa Matthew Smitha podbiła Wielką Brytanię w lipcu 1983 roku. Ta szalona platformowa zręcznościówka prezentowała aż dwadzieścia komnat, które przejść musiał tytułowy górnik. A była to droga przez ciernie, gdyż każdy etap roił się od cudacznich wrogów. Nie pomagał przy tym ograniczony zapas powietrza. Dość powiedzieć, że rzesza graczy poddawała się już na piątym ekranie - tym właśnie, który pokazany został w programie „Spektrum”,



♣ Biały kruk, czyli kasetka z kontynuacją przygód Willy'ego na zapomniany już dziś komputer. Ale odwagi, w sieci jest remake!

a który zawierał krwiożercze muszle klozetowe.

Fabula, jak to w tamtych czasach bywało, miała charakter pretekstowy i traktowała o górnika Willym, który natknął się na zapomniany szyb w okolicach miasta Surbiton. W trakcie eksploracji okazało się, że podziemne czeluście skrywają pozostałości obcej, wysoko rozwiniętej cywilizacji, która tysiące lat temu pozyskiwała surowce naturalne z wnętrza Ziemi. I choć tajemnicza ta rasa, z czasem rozdarta przez wojny, skarłała i wyginęła, maszyny górnicze pracowały dalej. Willy szybko zdał sobie sprawę, jakie bogactwa znalazły się w jego zasięgu. Najpierw jednak musiał wydostać się na powierzchnię...

„To najlepsza gra platformowa na świecie; w zasadzie jest to prawdopodobnie najlepsza gra zręcznościowa dla Spectrum. Doskonała jakość w każdym calu i najwyższa wartość. Bardzo polecamy!” – napisano

w magazynie Crash. Wszyscy recenzenci niemalże oniemieli z zachwytu, nie szczędząc grze pochwał nawet po latach. Wspomniany Crash w 1989 roku, a zatem aż sześć lat po premierze, nadal uznawał tytuł za jeden z najlepszych, jakie powstały, a grywalność oceniał jako równie uzależniającą, co frustrującą. „Jeżeli istnieje jakaś prawdziwa «klasyka», to jest nią właśnie Manic Miner” – przyznał z kolei Keith Ainsworth, redaktor naczelny zinu Retrogamer. „Jeśli porównasz go do innych tytułów z tamtych lat, zobaczysz, jak bardzo był przed nimi. Świetna animowana grafika, zapętlona muzyka z efektami dźwiękowymi, dużo poziomów z cudowną grywalnością. Czego więcej mogliśmy chcieć?” (B. Kluska, „Dawno temu w grach”, 2008).

Warto dodać, że ta mocno awangardowa gra okraszona została elektronicznymi wersjami dwóch znakomitych utworów klasycznych

– „Nad pięknym modrym Dunajem” autorstwa Johanna Straussa II oraz „W grocie Króla Gór” Edvarda Griega zwanego Chopinem Północy. Eklektyzm perfekcyjny!

Gra rozprzestrzeniła się w ówczesnym świecie cyfrowym niczym wirus. W 1983 roku miała swoją premierę na ZX Spectrum, a zaraz potem sięgać poczęła po takie platformy jak Amstrad CPC, BBC Micro, Commodore 16, Plus/4, Commodore 64, Dragon 32/64, Memotech MTX, MSX, Oric, Tatung Einstein i Amiga. A na tym nie koniec, jeśli wliczyć w to wszystkie klony i remaki, powstające zresztą po dziś dzień...

GDYBYM BYŁ BOGATY

Bogaty górnik powrócił już rok później w produkcji Jet Set Willy. Kask zamienił na cylinder, a podziemne chodniki na komnaty nowobogackiej rezydencji. Jako świeżo upieczony nuworysz zaczął korzystać z wszelkich



♣ Matthew Smith w czasach swych największych sukcesów. Co ciekawe, na zdjęciu wygląda jak Robert Smith (zbieżność nazwisk przypadkowa).

NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE

jet set willy .HALL OF FAME 



Uważacie, że to dziwna opowieść? Jedźcie do Walbrzycha! Tamtejsza legenda o złotym pociągu przebija wszystko!



Tytułowy screen Manic Miner. Prezentacja głównego bohatera w pięknych okolicznościach przyrody. W tle przygrywa Strauss.

przyjemności dostępnych za pieniądze, w tym z suto zakrapianych imprez. Na okładce gry widzimy go zresztą z szampanem w ręku i głową... w klozetowej muszli.

Po jednym z całonocnych przyjęć ledwie żywy i mocno trącający alkoholem Willy postanowił udać się na spoczynek do sypialni. Tu jednak na drodze stanęła mu gosposia Maria, która postawiła sprawę jasno - nie ma spania bez sprzątanego. Rozpustny playboy, jak określił Willy'ego dziennikarz Sinclair Usera, musiał więc przejść się po całej swej rezydencji i zebrać wszystkie śmieci. Zadanie to nie było łatwe, każdy pokój przypominał bowiem scenę z psychodelicznego, surrealistycznego horroru, w którym wszyscy i wszystko próbują zabić, zjeść, poszatковать (niepotrzebne skreślić!) głównego bohatera. Jak gdyby tego było mało, w jednym z pomieszczeń bohater zamieniał się w skrzydlate prosię!

Jednym z najciekawszych przykłądów do dziś pozostaje komnata o nazwie The Banyan Tree - nie tylko szalenie trudna do przejścia, ale dodatkowo w pierwotnej wersji zawierająca błąd uniemożliwiający jej eksplorację. Niejeden gracz, odwiedzając tę planszę, nauczył się kłąć, na czym świat stoi.

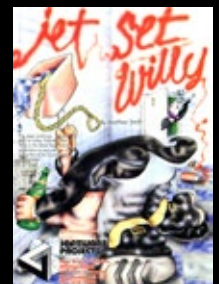
„Kiedy sequel nie jest sequelem?” - do dziś pytają dziennikarze, wskazując na Jet Set Willy właśnie. „Uważam tę grę nie za kontynuację Manic Miner, ale za coś zupełnie innego. Ma zupełnie inną strukturę” - czytamy w Crashu. I faktycznie, choć graficznie JSW przypominało MM, to jednak oferowało inną, bardziej rozbudowaną rozgrywkę. Willy jako górnik musiał na czas zaliczać komnaty jedna po drugiej. Jako skacowany nuworysz miał do dyspozycji kilkadziesiąt pomieszczeń, które mógł zwiedzać w niemal dowolnej kolejności. „Bieganie i skakanie

na czas Matthew Smith zamienił tu na szaloną, przygodową, niemalże nieliniową eksplorację - Jet Set Willy to szczytowy moment w rozwoju gier na ZX Spectrum” - podsumowano w jednej z recenzji.

W warstwie muzycznej pojawiła się „Sonata księżycowa” Beethovena oraz ponownie „W grocie Króla Gór” Griega. Co ciekawe, pierwotna wersja gry odtwarzała temat ze „Skrzypka na dachu” - słynne „If I Were a Rich Man” (Gdybym był bogaty), jednak z uwagi na roszczenia dotyczące praw autorskich melodię zmieniono. Alternatywą była opłata w wysokości 36 tysięcy funtów szterlingów za użycie tematu muzycznego. Dla porównania wersja Jet Set Willy na ZX Spectrum w chwili premiery kosztowała 5,95 funta.

KLUSKA ZE SMAKIEM

Opowiadając o przygodach górnika Willy'ego, nie godzi się nie wspomnieć



Całostronicowa reklama prasowa prezentująca skandalizującą ilustrację z okładki Jet Set Willy. Dziś to by już nie przeszło...



📌 Komnata The Banyan Tree - prawdziwa zmora graczy. Nie dość, że trudna do przejścia, to jeszcze zawierająca błąd blokujący przejście.



📌 Legenda górnika Willy'ego trwa, a liczne remaki i kontynuacje jego surrealistycznych przygód powstają do dziś.

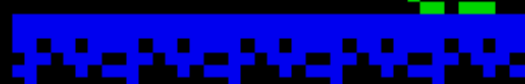
o książce naszego redakcyjnego kolegi Bartka Kluski. „Dawno temu w grach” to pozycja, która wyszła drukiem i w wersji cyfrowej w 2008 roku, a obecnie dostępna jest za darmo w sieci. Autor zadedykował ją swojemu ojcu „za Amstrada, Atari i kasetę z Jet Set Willy”.

W części trzeciej odnaleźć możemy rozdział „Wzlot i upadek Matthew Smitha”, w którym Bartek ze smakiem rozprawia o Willym i jego kontrowersyjnym twórcy. „Manic Miner o całe lata świetlne wyprzedził konkurencję pod względem technologicznym - przed jego powstaniem nikt nie wierzył, że na Spectrum można zakodować animację, która nie będzie migotać między kolejnymi klatkami, czy że da się zapętlić muzykę i jeszcze połączyć ją z efektami dźwiękowymi. Nikt wcześniej tego nie zrobił, a Smith tak. Ludzie przecierali oczy ze zdumienia, ale nie tylko techniczne zaawansowanie, świetnie zaprojektowane poziomy i grywalność zadecydowały o sukcesie Manic Minera” - pisze Kluska. „Był on przełomowy pod jeszcze jednym względem. Matthew Smith jako pierwszy na świecie tak bardzo nasycił grę komputerową osobowością autora. Zrezygnował ze schematycznych, nijakich i zawsze podobnych

elementów, jakimi wypełniali swe produkcje inni twórcy (statki kosmiczne, żołnierze, czołgi, samochody etc.) i nie bał się pokazać własnych surrealistycznych wizji oraz własnego - balansującego na granicy absurdu - poczucia humoru. Dzięki temu gracze, zamiast znów strzelać do zielonych ufoludków, uciekali w popłochu przed szarżującymi pingwinami i kaczkami, próbowali uniknąć kontaktu z zawsze niebezpiecznym kangurem, a widząc biegnącą po ekranie (z zamykaną i otwieraną w rytm muzyki klapą) muszlę klozetową, zaczynali zastanawiać się - kim, do cholery, jest ten szalony Matthew Smith. Zagadka ta miała wyjaśnić się już wkrótce”.

GEEK ŁAMANE PRZEZ FREAK

„Krążyły pogłoski, że Matthew Smith był wytworem masowej psychiki Liverpoolu lub po prostu sprytną nazwą kodową komputera Tandy. Krążyły pogłoski, że Matthew Smith tak naprawdę nie istnieje” - napisano w Crashu. I nie był to wyjątek. Recenzenci zgodnym chórem przyznawali bowiem, że obie produkcje są genialne, ale ich autor to dziwak, który... powinien się leczyć psychiatrycznie. Pół żartem, pół serio trudno się oprzeć wrażeniu, że coś było na rzeczy, zwłaszcza gdy



📌 Krwiożercze sedesy w natarciu! Ten właśnie etap w 1983 roku Tomasz Pyć pokazał w programie „Spektrum”. To było objawienie!

NAJLEPSZA
GRA
NA ŚWIECIE

jet set willy .HALL OF FAME 



✦ Matthew Smith przyłapany na jednej z branżowych imprez. Do dziś nie wiadomo, kto jest bardziej szalony, twórca czy jego bohater.

spojrzmy na tytuł jednego z niezrealizowanych projektów Smitha - Attack of the Mutant Zombie Flesh Eating Chickens from Mars (Atak zmutowanych mięsożernych kurczaków zombie z Marsa)...

Życiorys Matthew to klasyczna historia młodocianego geniusza, cyberhipisa, który nie poradził sobie z systemem. Już w wieku trzynastu lat napisał swoją pierwszą grę na Tandy TRS-80. Delta Tau One było klonem popularnego Galaxians i sprzedało się w liczbie trzynastu egzemplarzy, przynosząc autorowi 50 funtów zysku. To wystarczyło, by podjąć życiową decyzję - Smith postanowił rzucić szkołę i zająć się programowaniem.

Krótko potem Matthew przzerzucił się na platformę VIC-20. Kolejną grę,

Monster Muncher, napisać miał w trzy godziny. Losy tej produkcji do dziś nie są jasne. Podobno nigdy nie została wydana z uwagi na problemy natury prawnej, z jakimi borykał się wtedy wydawca, firma Spectrum Games, przemianowana z czasem na doskonale znaną Ocean Software Ltd.

Smith jednak nie przestawał tworzyć. Przełomem stał się Manic Miner. Siedemnastoletni autor okrzyknięty został szalonym geniuszem, a już po roku udowodnił ponownie, iż jak najbardziej zasługuje na ten tytuł. Jet Set Willy okazał się bowiem jeszcze większym sukcesem. Jednocześnie rozczarowany współpracą z dotychczasowym wydawcą, firmą Bug-Byte Software Ltd., Smith postanowił założyć własną spółkę, Software Projects. Mniej więcej w tym samym czasie miał ogłosić, że gry platformowe się skończyły, a najlepszą z nich był Jet Set Willy właśnie. I choć próbował jeszcze powrócić do tematu, przygotowując Miner Willy Meets The Taxman, w końcu porzucił swojego bohatera, by zająć się innymi projektami.

W 1988 roku postanowił zamknąć firmę, nie ukończywszy żadnego z planowanych tytułów.

W połowie lat dziewięćdziesiątych Smith wyprowadził się do Europy i ślad po nim zaginął. Podobno klepał wyjątkową biedę, podobno pił i zażywał narkotyki, podobno zamieszkał w hipisowskiej komunie gdzieś w Holandii, utrzymując się z naprawy rowerów. Zresztą tych „podobno” było naprawdę wiele.

Tymczasem fani nie zapomnieli i w sieci pojawiła się nawet strona publikująca wszystkie doniesienia o domniemanych miejscach pobytu Smitha. Sam twórca został deportowany do Anglii w 1997 roku i z wielkim zaskoczeniem przyjął fakt, iż w czasie swej nieobecności stał się w sieci postacią kultową.

✦ Matthew Smith i Terry Lloyd - dwaj oldboye prezentują Willy's Great Adventure.



Szybko powrócił do branży gier, by zaraz potem znów zniknąć z radarów...

WOJNY KLONÓW

Trudno zliczyć wszystkie kontynuacje, klony i remaki przygód górnika Willy'ego. Dość powiedzieć, że powstają one nieprzerwanie już od przeszło trzydziestu pięciu lat! Ich listę z pewnością jednak rozpocząć należy od Jet Set Willy II. Choć Matthew Smith nie przyłożył do tytułu ręki, gra wydana została przez założoną przez niego firmę Software Projects i uchodzi za jedyną oficjalną kontynuację. Jest w tym jednak nutka oszustwa, ponieważ była po prostu rozbudowaną wersją pierwowzoru.

JSWII było niczym innym jak wersją oryginału na platformę Amstrad wydaną w 1985 roku. Derrick P. Rowson i Steve Wetherill, autorzy konwersji, postanowili przy okazji rozbudować ją o przeszło siedemdziesiąt plansz, wykorzystując fakt, iż docelowy komputer miał 64 kilobajty pamięci, czyli aż szesnaście więcej niż klasyczny ZX Spectrum. Oczywiście krótko potem wersja na Amstrada doczekała się portu na platformę Sinclaira.

Zmieniła się też pretekstowa fabuła. Jak głosił opis na wkładce do kasety magnetofonowej, Willy potknął się i spadł ze schodów, co uruchomiło ciąg niezwykłych wydarzeń. W czasie pobytu w szpitalu wezwał budowniczych, by usunęli przyczynę wypadku. Ci okazali się obcymi, którzy przerobili dom tak, iż nie dało się już go zwiedzić bez wydane-go przez NASA „Przewodnika po prostych podróżach kosmicznych”. Tymczasem bezwzględna gosposia

Maria zażądała od Willy'ego, by ten posprzątał całą rezydencję! „To gra dla wszystkich, którzy chcieliby, aby Jet Set Willy był większy i lepszy” – napisali autorzy. „Niektóre pokoje mogą być znajome, a ci, którzy grali w oryginalną wersję, będą mieli przewagę w tej bardzo rozszerzonej grze o ponad stu komnatach”.

Jeszcze wcześniej, bo w 1984 roku, na rynku pojawił się tytuł The Perils of Willy, również ze stajni Software Projects, jednak rzadko się o nim wspomina, bowiem zagościł wyłącznie na mocno już wtedy przechodzącej platformie Commodore VIC-20.

Willy powraca w nim nad ranem z suto zakrapianej imprezy. Miast wезwać taksówkę, decyduje się na spacer przez park. Tu czeka go sporo wyzwń, musi bowiem zbierać nutki, unikając psów, kaczek i... baloników. A droga przed nim daleka, bo do przejścia ma trzydzieści dwie plansze. Rozgrywka stanowiła powrót do rozwiązań znanych z pierwszej



📅 Marzec 1984 roku. Matthew jest gwiazdą mediów. Czasopisma komputerowe piszą o nim chętnie i dużo. Szybko jednak o twórcy zapomną.



📅 Niezwykły remake 3D Manic Miner stworzony przez Blake'a Robinsona. Niestety autor nie zdecydował się na publikację gry.

NAJLEPSZA GRA NA ŚWIECIE

części przygód - należało więc ukończyć jedną komnatę, by przejść do następnej.

O grze szybko zapomniano, podobnie jak o platformie VIC-20. Szokujące, ale dopiero półtora roku temu, a zatem aż trzydzieści sześć lat po premierze, tytuł odkryto ponownie! Stało się to dzięki nieoficjalnej konwersji na ZX Spectrum autorstwa niejakiego Allana Turveya, o czym na łamach pixelpost.pl informował, a jakże!, Bartek Kluska.

Serwis worldofspectrum.net wylicza przeszło dwadzieścia tytułów będących wariacją Manic Miner i aż pięćdziesiąt sześć na podstawie Jet Set Willy. A to tylko lista gier na ZX Spectrum! Trudno zliczyć, ile konwersji, remake'ów, kontynuacji czy po prostu gier inspirowanych powstało na pozostałe platformy.

Na pewno jednak warto tu wymienić znakomite wersje Manic Miner i Jet Set Willy przygotowane około 2004 roku przez słynną grupę koderów Retrospec (vide Pixel #48, „Magicy z Retrospec”). Odpowiedzialni za projekt Andy Noble i Matt Simmonds niezwykle wiernie odtworzyli oba tytuły, lekko tylko odświeżając grafikę i warstwę dźwiękową. Gry dostępne są za darmo na stronie retrospec.sgn.net. Co ciekawe, w przypadku JSW przywrócono muzyczny motyw ze „Skrzypka na dachu”.

Z kolei niezwykle zaskoczenie za fundował wszystkim Blake Robinson, brytyjski kompozytor muzyki do gier (twórca ścieżki dźwiękowej między

innymi do The Stanley Parable czy wielce obiecującej gry Lost in Random) i jednocześnie grafik, który postanowił odtworzyć Manic Miner w pełnym 3D! Pomysł zrealizował rok temu i zaprezentował światu sześciominutową rozgrywkę, w której znalazły się oczywiście krwiożercze sedesy. Niestety do dziś jednak nie zdecydował się na publikację samej gry...

GUESS WHO'S BACK!

„Zaginiony” Matthew Smith powrócił na dobre dopiero w XXI wieku, a w 2013 roku zaskoczył wszystkich fanów informacją o dwóch niezwykłych projektach. Po pierwsze, podjął on współpracę z równie już dziś kultową, co kontrowersyjną spółką Elite Systems Ltd., działającą na rynku od 1984 roku. Efektem ma być (czy raczej miała być) całkowicie nowa gra. Po drugie, w ramach tej współpracy firma wydała w 2013 roku... kontynuację przygód Willy'ego!

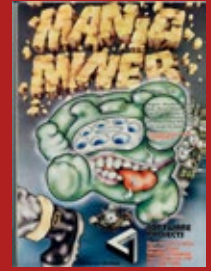
Autorem produkcji Willy's Great Adventure, oficjalnie zatwierdzonej przez Smitha, był inny weteran branży, Terry Lloyd. Tytuł stworzył dawno, bo w 1985 roku, jednak nie znalazł wówczas chętnego wydawcy. Po latach objawił się ponownie i na fali nostalgii opublikował grę za zgodą Matthew i pod skrzydłami Elite. Sama produkcja jest w zasadzie klonem JSW, ale, jak twierdzi autor, zmieniono w niej 98 procent oryginalnej zawartości, a i sam bohater się przeobraził - cylinder zamienił bowiem na fedorę w stylu Indiany Jonesa.

Według entuzjastycznych komunikatów prasowych gra podbiła rynek mobilny - dostępna była na iPhone'y, urządzenia z Androidem i tablety

Kindle Fire, a z czasem pojawić się miała na telefonach z systemem Windows Phone oraz klasycznych pecetach. Niestety z zapowiedzi niewiele pozostało, podobnie jak z podawanych w komunikatach linków. Gra zniknęła z Google Play, Kindle Marketplace i App Store. Co więcej, z witryny Elite wyparowała też podstrona dotycząca współpracy z Smithem, a w sieci próżno szukać zapisu wideo prezentującego choć fragmenty rozgrywki.

Na mail w tej sprawie skierowany do Elite odpowiedział sam prezes i założyciel spółki, Steve Wilcox. Wyjaśnił, że gra nadal funkcjonuje w App Store jako dodatkowa, płatna zawartość aplikacji Recreated ZX Spectrum, powiązanej z aferalną zbiórką na Kickstarterze (której to należy się osobny artykuł). I faktycznie, Willy's Great Adventure pojawia się tam w cenie 2,49 funta szterlinga. Nie wiadomo jednak, dlaczego tytuł nie jest już dostępny przez rzeczoną aplikację na łamach Google Play i Kindle Marketplace.

Sam Smith tymczasem ponownie zapadł się pod ziemię, z rzadka tylko wychodząc na światło dzienne. Podobno jednak żyje i ma się dobrze. Można go było zobaczyć na Play Expo 2019 w Manchesterze, gdzie wygłosił przemówienie z okazji trzydziestej piątej rocznicy Jet Set Willy. Tam też zaczepiony przez jednego z blogerów przyznał, że pracuje nad nowym projektem. Niestety, z uwagi na problemy z autorskimi prawami majątkowymi, nie będzie to nowa część przygód najslawniejszego górnika na świecie. Czy więc Willy kiedykolwiek powróci? Czas pokaże... 📌



➤ Zmutowany telefon ściąga górnika Willy'ego, czyli okładka gry i reklama prasowa w jednym. To się nie mogło sprzedać źle!

➤ Gdzie jest Matthew Smith? Czy pojawi się na Pixel Heaven? Czy takie koszulki dostaną uczestnicy następnej edycji?



ZELDA cz. II

Link na wynos

Dzisiaj, kiedy coraz większej liczbie graczy wersja mobilna kojarzy się z aplikacją na smartfona, trudno sobie wyobrazić, jakie zainteresowanie wzbudzały kiedyś przenośne wersje znanych tytułów i jak bardzo musieli się napracować ich twórcy, aby przekazać interesującą wizję świata a za pomocą dostępnego, dość słabego nawet jak na tamte czasy sprzętu.

■ Paweł Gawlikowski

Kiedy w Polsce pod koniec lat osiemdziesiątych wybuchła moda na „jajeczka”, w Japonii już od 1981 roku Nintendo produkowało Game & Watch, przenośne urządzenie z ekranem LCD zawierające jedną grę z kilkoma trybami rozgrywki.

Niezorientowanym należałoby wyjaśnić, że wszystkie ruchy zarówno naszej postaci, jak i wrogów były predefiniowane, a to, co widzieliśmy na ekranie, było jedynie wyświetleniem kombinacji adekwatnej do użytych przycisków. Wersje z podwójnym ekranem, będące inspiracją dla powstałego dekadę później DS, były wytwarzane prawie od samego początku. I właśnie na takim sprzęcie zadebiutowała Zelda, ale myliłby się ten, kto by twierdził, że był to standardowy „klikacz”. Oparte na drugiej części przygód Linka, dzieło samego Gunpei Yokoia, było czymś na kształt prostej gry action adventure,

gdzie walka z wrogami łączyła się z pokonywaniem bossów i koniecznością zdobycia ośmiu kawałków Triforce'a. Do dzisiaj uznawana jest za jedną z najlepszych wydanych w tym formacie, a stan „dobry bez pudełka” na aukcjach wyceniany jest dość wysoko, często wyżej niż inne konsolki z serii.

Wspomnieć również należy o The Legend of Zelda z linii Game Watch (bez znaczka &) - tutaj otrzymaliśmy praktyczny zegarek z dołączoną do niego grą na malutkim ekranie, jak i o Barcode Battler II, czyli popularnym w Japonii systemie skanującym kody kreskowe z kart z bohaterami.

Lata dziewięćdziesiąte co prawda dopiero się zaczęły, ale tak jak Walkman nieźle namieszał na rynku muzycznym dekadę wcześniej, tak na rynku gier przenośnych królem panującym wręcz niepodzielnie miał zostać Game Boy. I to na niego powstała czwarta, kanoniczna część pod tytułem...



**OSTATNIA KONSOLA Z SERII
GAME & WATCH MULTISCREEN
BYŁA JEDNOCZEŚNIE PIERWSZĄ
PRZENOŚNĄ WERSJĄ PRZY-
GÓD LINKA.**

Link's Awakening / Link's Awakening DX / Link's Awakening Remake Zeruda no Densetsu: Yume wo Miru Shima (1993/1998/2019)

Game Boy/Game Boy Color/3DS Virtual Console/Switch

NAJLEPSZE PROJEKTY POWSTAJĄ CZASAMI PO GODZINACH. TAK BYŁO WŁAŚNIE W NINTENDO, GDZIE GRUPKA ENTUZJASTÓW PRACOWICIE TWORZYŁA PODWALINY PROJEKTU, KTÓRY PRZEJĘTY PRZEZ ZNANEGO Z POPRZEDNICH CZĘŚCI TAKASHIEGO TEZUKĘ WYEWOLUOWAŁ W LINK'S AWAKENING.

Do dzisiaj potrafi zadziwić zarówno wielkość gry, jak i jej skomplikowanie – w tamtym czasie jedynymi tytułami, które mogły się pochwalić podobnym poziomem opracowania, były Final Fantasy Legend czy, bardziej podobne do Zeldy, Final Fantasy Adventure (zapoczątkował serię Mana). Na pewno na uznanie zasługuje warstwa graficzna – jest to jedna z najlepiej wyglądających w tamtym czasie gier na Game Boya.

W królestwie Hyrule każdy bohater koniecznie musi nosić zieloną czapkę. A co, jeżeli królestwo zostawiliśmy daleko za sobą, a nagły sztorm rzucił naszą łódź na skały? No cóż – wtedy czapka będzie jedynym, co nam pozostało. Nawet miecz gdzieś zniknął, a jego odzyskanie stanie się naszym pierwszym zadaniem.

Po raz pierwszy w historii serii przygody przenoszą się z królestwa Hyrule na wyspę Koholint – Link nie pamięta, co działo się wcześniej, a w wyostaniu się z pułapki pomóc może mu jedynie Wind Fish. Aby go obudzić, potrzebować będziemy ośmiu instrumentów poukrywanych, oczywiście, w podziemiach (niektórzy nazywają je lochami, a dla większości są to swojskie dungeony).

Jeżeli chodzi o nowości, to właśnie tutaj nasz heros nauczył się skakać, latać z pomocą Cucco,

❖ Pierwsza prawdziwie mobilna Zelda. Grafika jak na 1993 rok była naprawdę szczegółowa.



łowić ryby i grać na okarynie. Poza tym spróbujcie coś wynieść ze sklepu, nie płacąc – do końca gry wszyscy będą was nazywali złodziejem.

Ciekawe są różnice pomiędzy wersją japońską, na podstawie której powstały tłumaczenia francuskie i niemieckie, a amerykańską, gdzie z racji większej pruderyjności odbiorców (a w zasadzie ich rodziców) wprowadzono niezbędne dla tamtego rynku zmiany. Na przykład w oryginale jedna z postaci prosi o przyniesienie zagubionej

❖ Na japońskich okładkach zazwyczaj dużo się dzieje. Ta wersja z 1998 roku wygląda jak reklama najnowszego 3D.



góry od bikini, a kiedy obok niej zanurkujemy, usłyszymy „Aaaa – zбочeniec, zбочeniec”. Natomiast w wersji na rynek USA musimy dostarczyć naszyjnik, a czynność wywołująca uprzednio gwałtowną reakcję zostanie jedynie skwitowana informacją, że tam syrenka już szukała...

Wielka popularność tej części spowodowała wzrost sprzedaży Game Boya o 13 procent, więc decyzja o wydaniu specjalnej wersji w związku z premierą GB Color była w zasadzie formalnością. Do tytułu dodano litery DX, a czarny kolor kartridża oznaczał, że można było bez problemu uruchamiać go tak na starym, jak i na nowym sprzęcie. Z ważnych różnic wymienić należy – oprócz najbardziej znaczącej, czyli pełnego koloru – możliwość wydrukowania na konsolowej drukarce zdjęć z kolejnych osiągnięć i dodatkowy poziom zwany Color Dungeon. Niestety czystość moralna objęła również wszystkie wersje językowe (poza japońską) i syrenka – czy to mówiąca po francusku, czy niemiecku – potrzebowała już wyłącznie naszyjnika.

Należy również dodać, że kiedy tytuł stał się dostępny za pośrednictwem Virtual Console na 3DS, przez kilka tygodni nie schodził z pierwszego miejsca najlepiej sprzedających się gier online.

Ci, których nie przekonuje wspaniałość zielonego lub kolorowego ekranu najbardziej popularnej konsoli przenośnej w dziejach, mogą spróbować zmierzyć się z legendą dzięki przepisanej całkowicie na nowo wersji na Switcha. Piękna grafika w stylu filmów animowanych,

❖ Wraz z remakiem z 2019 roku wydano nawet Amiibo pozwalające na przywołanie Shadow Linka w edytorze podziemi.



❖ Link's Awakening DX - czarny kolor kartridża wskazywał na możliwość współdziałania ze zwykłym Game Boyem, a nie jedynie z wersją Color.



świetne sterowanie, dobra muzyka i edytor podziemi powodują, że dla wielu fanów jest to wersja ostateczna, której nic już nie brakuje. Choć czasem wolę pochylić się nad klasycznym, małym wyświetlaczem, mimo że wzrok już nie ten co trzydzieści lat temu.

Ukończenie Link's Awakening (według serwisu HowLongToBeat.com) nie powinno zająć dłużej niż piętnaście godzin, mniej więcej tyle samo ile stacjonarnego A Link to the Past. W przyszłości większość przenośnych tytułów zamknie się w takim właśnie czasie, podczas kiedy tzw. duże przygody będą wymagały co najmniej dwukrotnie dłuższych zmagania.

Po premierze stacjonarnych Ocarina of Time i Majora's Mask uznano, że z Game Boy Color należy pożegnać się z przytupem. Nadszedł czas na...



➤ To, co obecnie jest ekranową rzeczywistością, gracze z początku lat dziewięćdziesiątych mogli sobie jedynie wyobrazić.

➤ Japoński oryginał odpalony na zielonym ekranie potrafi wywołać falę nostalgii.



The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Oracle of Ages Zeruda no Densetsu: Fushigi no Kinomi: Jiko no Sho/Daichi no Sho (2001)

Game Boy Color / 3DS Virtual Console

PRAWDOPODOBNIENIE NAJAMBITNIEJSZE PRZEDSIĘWZIĘCIE ZE WSZYSTKICH, DZIĘKI NIEMU ROZPOCZĘŁA SIĘ PRZYGODA NINTENDO ZE STUDIUM FLAGSHIP. PIERWOTNE ZAŁOŻENIE POLEGAŁO NA STWORZENIU TRZECH GIER, W KTÓRE MOŻNA BY GRAĆ OSOBNO, A ZDOBYTE W KAŻDEJ Z NICH KAWAŁKI TRIFORCE'A PO POŁĄCZENIU ZE SOBĄ UMOŻLIWIAŁYBY OSTATECZNY POJEDYNEK ZE ZŁEM I POZNANIE PRAWDZIWEGO ZAKOŃCZENIA FABUŁY.

Niestety przez problemy związane z komunikacją pomiędzy poszczególnymi modułami – dogranie wymiany przedmiotów i synchronizacji wydarzeń – wyprodukowano jedynie dwie części, ale to, co otrzymaliśmy, śmiało można nazwać jedną

➤ Mroczne jaskinie kryły skomplikowane zagadki, jednak dla weteranów były tylko przystankiem na drodze do zwycięstwa.



z najlepszych opowieści ze świata Zeldy. Nie zdradzając za wiele z fabuły, w Oracle of Ages podróżujemy w czasie pomiędzy epokami, natomiast w Oracle of Seasons – pomiędzy porami roku. To, co w poprzednich Zeldach było jedynie częścią mechaniki, tutaj stanowi jej podstawę. Do dzisiaj ogromne wrażenie robi skomplikowanie przygód Linka – niewielka pojemność kartridża i możliwości konsoli zostały wykorzystane do maksimum. Przy czym obydwie gry różnią się także pod względem rozłożenia balansu. W przypadku Seasons jest to akcja, w Ages mamy za to dużo wielopozomowych zagadek.

Jeżeli chodzi o technikę, dzięki której przedmioty i postępy przechodziły pomiędzy kartridżami, zastosowano stary, sprawdzony sposób, czyli hasła. W nich zawarte były wspomniane informacje – po ukończeniu jednej z części (nie liczyła się kolejność) otrzymywaliśmy ciąg znaków, który po przepisaniu do drugiej owocował kontynuacją przygody. Do tego istniały hasła, które uzyskane w trakcie rozgrywki można było wymieniać w celu pozyskania bonusów. Żeby było jeszcze ciekawiej – znajdowane w różnych miejscach pierścienie polepszające statystyki można było przenosić za pomocą kabla na inne urządzenie. A na deser zostawiono specjalne znajdki, możliwe do uzyskania jedynie po uruchomieniu na Game Boy Advance. A skoro wspomnieliśmy o kolejnej konsoli, to pomimo że ukazała się na niej w zasadzie tylko jedna nowa, oryginalna Zelda, najpierw otrzymaliśmy coś, na co wtedy czekało bardzo wielu graczy:



➤ Karierę Zeldy na Game Boy Color kończono z przytupem. Niewiele produkcji oferowało taki rozmiar świata i skomplikowanie rozgrywki.

➤ Aby obejrzeć „prawdziwe” zakończenie, należało zagrać w obydwa tytuły z serii (w dowolnej kolejności).



The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords Zeruda no Densetsu: Kamigami no Triforce/Zeruda no Densetsu: Yottsū no Tsurugi (2002)

Game Boy Advance/DSi Ware/Virtual Console



❖ Czterech Linków w różnych kolorach dawało mnóstwo radości, szczególnie kiedy spięto się kablem kilka GBA.



JEDENAŚCIE LAT TO W PRZYPADKU GIER CO NAJMNIEJ KILKA EPOK, TYM BARDZIEJ JEŚLI ZAUWAŻYMY, JAKA REWOLUCJA NASTĄPIŁA W LATACH DZIEWIĘDZIESIĄTYCH. JEDNAKŻE ORYGINAŁ, CZYLI WERSJA A LINK TO THE PAST NA SNES/SUPER FAMICOM, TRZYMAŁ SIĘ (I TRZYMA NAWET DZISIAJ) CAŁKIEM KRZEPKO. TYM SAMYM JEGO WYDANIE NA GBA BYŁO W ZASADZIE KONIECZNOŚCIĄ DZIEJOWĄ – TO NIE BYŁY JESZCZE CZASY POWSZECHNYCH W NIKTÓRYCH KRĘGACH EMULATORÓW/ROMÓW I JEŻELI KTOŚ CHCIAŁ ZAGRAĆ W TEN TYTUŁ, MUSIAŁ ZAŁATWIĆ SOBIE ORYGINALNY SPRZĘT I KARTRIDŻ.

Czy reedycja się udała? Z perspektywy czasu – na pewno tak. Co prawda lekkie przemodelowanie grafiki i dźwięku, aby prezentowały się właściwie na przenośnym urządzeniu, niektórym pamiętającym oryginał nie za bardzo odpowiadało (szczególnie okrzyk Linka zaczerpnięty z Ocarina of Time), jednak odbiór był

❖ Zebranie się we czwórkę stanowiło nie lada wyzwanie. Każdy musiał mieć swój egzemplarz...



bardzo pozytywny. Sprzedaż poszybowała, również dzięki dołączonej drugiej grze, czyli Four Swords, pierwszemu multiplayerowemu tytułowi w serii.

Był to również w zasadzie pierwszy raz, kiedy mogliśmy oglądać na ekranie kilku Linków, każdego w innym kolorze – zielonym, niebieskim, czerwonym i fioletowym. Jednak aby w ogóle pomyśleć o uruchomieniu gry, musieliśmy znaleźć drugiego gracza z GBA, z jego własną kopią i kablem do połączenia konsol. A jeżeli byliśmy naprawdę zdecydowani – to jeszcze dwóch kolejnych. Wtedy przygoda potrafiła rozkręcić się na całego. Losowo generowane dungeony i możliwość używania

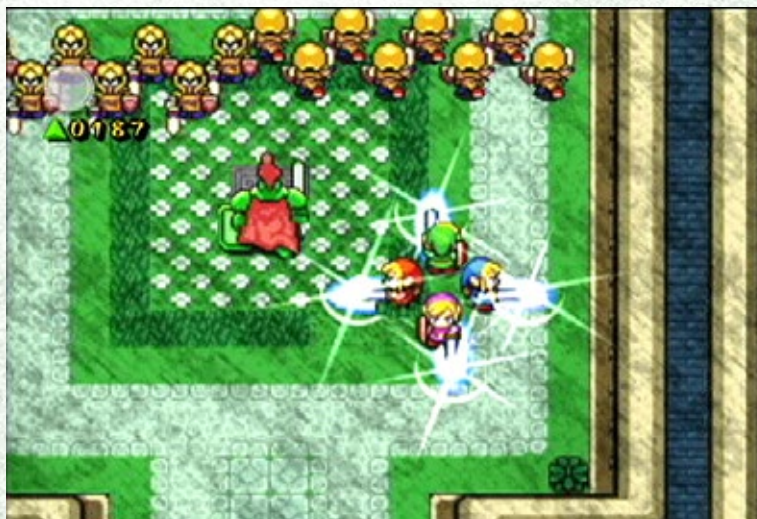
specjalnych ruchów, których Link nauczył się w A Link to the Past (plik z zapisem gry był wspólny), dawały gwarancję dobrej, wieloosobowej zabawy. Jedynie konieczność posiadania znajomych z osprzętem w niektórych przypadkach uniemożliwiała rozgrywkę. Dopiero wersja wydana na DS, dostępna jedynie online jako DSi Ware, dodała możliwość gry w pojedynkę. Na tych, którzy ukończyli FS i uratowali kolejny raz Zeldę, czekał dodatkowy dungeon w ALtTP – jakaś nagroda przecież być musiała.

Gra, uznawana z początku tylko za ciekawy dodatek, stała się podstawą dla kolejnych pomysłowych projektów, takich jak:

❖ Kto chciał, grał w świetnego singla. A kto miał znajomych, mógł oddać się wieloosobowej młóćce.



❖ Estetyka oryginalnej reklamy była lekko przesadzona, ale zgodna z duchem oczekiwanych przygód.



❖ ...ale kiedy już do tego doszło, żaden wróg nie był zbyt straszny.

The Legend of Zelda: The Minish Cap Zeruda no Densetsu: Fushigi no Boshi (2004)

Game Boy Advance/Wii U Virtual Console

TUTAJ MAMY JUŻ DO CZYNNIENIA Z PEŁNOPRAWNYM PREQUELEM ZARÓWNO FOUR SWORDS, JAK I FOUR SWORDS ADVENTURES (GAMECUBE, 2004). MŁODY LINK ODKRYWA PLEMIE PICORI (ZWANE PRZEZ SAMYCH SIEBIE MINISHAMI) I ZA POMOCĄ OTRZYMANEJ CZAPECZKI MOŻE ZMNIEJSZAĆ SIĘ DO ROZMIARÓW KRASNOLUDKA.

Świat widziany z takiej perspektywy naprawdę potrafi zaskoczyć, a rozwiązania fabularne, które dzięki temu mogły zostać zastosowane, są jednymi z najlepszych, z jakimi dane mi się było spotkać. Wrogowie, fabuła, zagadki – tutaj wszystko jest ze sobą doskonale powiązane. Minishe mogą być widziane jedynie przez dzieci, a opowieść w dużej mierze dotyczy dorastania i stawania się bohaterem.

✚ Tym razem zielona czapeczka została jedną z najważniejszych części składowych historii.



✚ Grymas na twarzy Linka w wersji z USA wygląda dość groźnie.

znalazca mógł wymienić swoją zwykłą konsolę na model powlekany dwudziestoczerkaratowym złotem. Przez bardzo długi czas opowieść krążyła jako legenda, aż w 2019 roku odnaleziono jeden z egzemplarzy. O losie pozostałych historia milczy.

Trochę wcześniej na GBA ukazały się również (w serii NES Classics) pierwsza i druga część sagi – ze względu na fakt, że na tym urządzeniu można było uruchomić każdy kartridż z wcześniejszych konsol, dawalo to w sumie osiem tytułów do ogrania. Imponujący wynik, nieprawdaz? Jednak czas jest nieublagany i niedługo po pojawieniu się oczekiwanego przez wszystkich DS rozpoczęto produkcję:

Gratką dla kolekcjonerów będzie specjalna, złota edycja Game Boy SP, z logo Triforce'a na wierzchu zamykanego ekranu, a już zupełnym rarytasem pozostaje wersja limitowana wydana jedynie w trzystu egzemplarzach – z czapczką. Nie jest ona co prawda zielona, ale wygląda całkiem zanie. A teraz wyobraźcie sobie sytuację prawie jak z Willy'ego Wonki. W Wielkiej Brytanii w siedmiu pudełkach ukryty został specjalny kupon, dzięki któremu szczęśliwy



The Legend of Zelda: Phantom Hourglass/Spirit Tracks Zeruda no Densetsu: Mugen no Sunadokei/Zeruda no Densetsu: Daichi no Kiteki (2007/2009)

Game Boy Advance/Wii U Virtual Console

MOŻNA BEZ PRZESADY STWIERDZIĆ, ŻE DS TO BYŁA MAŁA, KONSOLOWA REWOLUCJA. DWA EKRANY – GÓRNY I DOLNY – POZWALAJĄCE NA JEDNOCZESNE WYŚWIETLANIE MAPY, ZAWARTOŚCI EKWIPUNKU CZY DODATKOWYCH INFORMACJI, DO TEGO RYSIK DAJĄCY CAŁKOWICIE NOWE MOŻLIWOŚCI INTERAKCJI I MIKROFON (POMYSŁ PRZENIESIONY Z ORYGINALNEGO FAMICOMA).

Dodajcie do tego animowaną Zeldę z grafiką typu cel shading i otrzymacie kolejny tytuł, który tym razem będzie wymagał czegoś więcej niż tylko obsługi krzyżyka i dwóch przycisków.

Spirit Track to bezpośredni sequel stacjonarnej odsłony serii – The Wind Waker. Żadna inna mobilna odsłona nie przyniosła aż tylu nowości. Akcja w większości



✚ Gry na DS jako pierwsze oferowały wieloosobową rozgrywkę przez Wi-Fi. Niestety serwery zostały jakiś czas temu wyłączone.

Całkiem solidna grafika 3D, zważywszy na możliwości konsoli. Do tego jedno z ciekawszych zagadek.



Wersja okładki z Imperium Wschodzącego Słońca zapowiadająca przygodę na pełnym morzu.

rozgrywała się na dolnym wyświetlaczu, podczas kiedy na górnym pokazywana była mapa. Mogliśmy ją przenieść na dół, aby dokonać rysikiem niezbędnych notatek. Niektóre z zagadek wymagały dmuchania w mikrofon, inne z kolei krzyknięcia, aby zwrócić uwagę jakiegoś NPC. W jednym przypadku zastosowano nawet manewr kojarzący się z Metal Gear Solid, gdzie gra wymagała od nas fizycznego zamknięcia konsoli (co normalnie powodowało jej uśpienie). Poza tym wszystkie walki z bossami zajmowały dwa ekrany, co zapewniało o wiele lepsze pole widzenia.



Sposób gry polegający na użyciu dwóch wyświetlaczy naraz niestety mocno ogranicza możliwość wydania reedycji na Switcha.

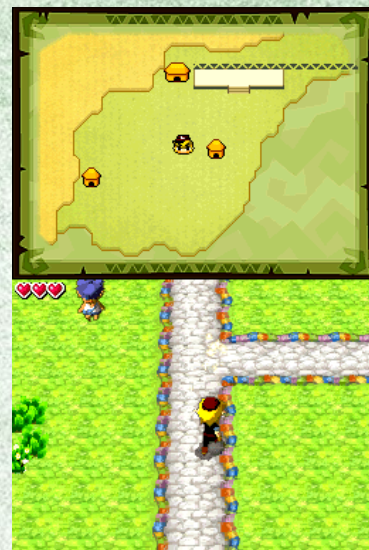


Zamiast jednej do Linka dołączały trzy wróżki, a pomiędzy wyspami mogliśmy przemieszczać się, pływając na własnym statku. W pewnym momencie pojawiały się nawet upgrade'y działa okrętowego. Widać wyraźnie, jak bardzo twórcom zależało na wprowadzeniu pomysłowych rozwiązań, a ostateczny efekt przekroczył wszelkie oczekiwania.

Dwa lata później pojawiła się ostatnia część tzw. małej trylogii – Spirit Tracks. Dziejąca się sto lat później, twórczo rozwijała rozwiązania zastosowane w poprzedniczkę. W miejsce akwenów otrzymaliśmy tory, po których poruszał się pancerny pociąg przewożący naszego bohatera wraz z towarzyszami. Za pomocą bąta, niczym sławny archeolog, pokonywaliśmy przepaście, a jeden z głównych ataków, tornado, aktywowany był przez mocne chuchnięcie w mikrofon. Im mocniejsze, tym lepiej. Są gracze, dla których tego typu wynalazki

Podczas kiedy na jednym z ekranów toczyła się akcja, na drugim za pomocą rysika mogliśmy do woli rysować i zaznaczać miejsca ukrycia skarbów.

wydają się zbędnym dodatkiem, jednak możecie mi wierzyć – tutaj sprawdza się to w stu procentach. Multiplayer w pierwszej odsłonie opierał się na usłudze Nintendo WFC, co po jej wyłączeniu w 2014 roku uniemożliwiło rozgrywki sieciowe we wszystkich tytułach z niej korzystających. W przypadku Spirit Tracks był on bardziej klasyczny, co do dzisiaj pozwala się cieszyć wieloosobową nawalanką.



Pierwszy tytuł, w którym mogliśmy kierować książniczką Zelda. Do tego jedno z najlepszych utworów muzycznych w serii i podróżę ciuchcią – czego można tutaj nie lubić?



The Legend of Zelda: A Link Between Worlds Zeruda no Densetsu: Kamiigami no Toraifosu Tsu (2013)

Nintendo 3DS



Może obrazek na pudełku był trochę poważniejszy, jednak w środku czekała dość zakrecona przygoda, będąca sequelem A Link to the Past...

A LINK TO THE PAST W ZBIOROWEJ PAMIĘCI POZOSTAJE JAKO JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER Z SERII. MOŻE JEST W TYM CZASAMI WIĘCEJ SENTYMENTU NIŻ PRAWDY, ALE JEDNAK NIE MOŻNA ZAPRZECZYĆ, ŻE TO WŁAŚNIE TA CZĘŚĆ NAJMOCNIEJ WRYŁA SIĘ W PAMIĘĆ MIŁOŚNIKÓW ZELDY 2D.

Wydanie sequela będącego bezpośrednim duchowym następcą spowodowało niemałe poruszenie wśród fanów – dodatkowym plusem była grafika 3D w pełnym tego słowa znaczeniu. Hyrule otrzymało swój mroczny odpowiednik

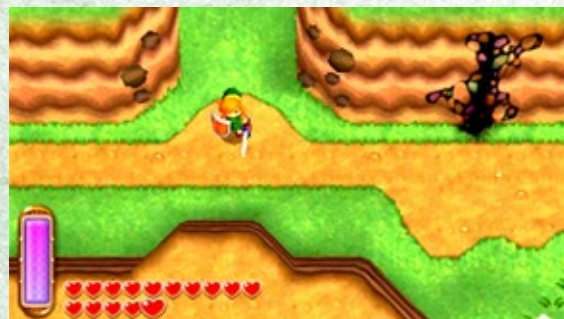


...z rysunkową grafiką 3D, światem cieni, do którego dostać się można było jedynie, chodząc „w ścianach”...

...i z rozbudową postaci do naprawdę wysokiego poziomu.

– Lorule, a żeby się tam dostać, musieliśmy „stopić się” z otoczeniem – mogliśmy przemieszczać się, będąc wklejonymi w ściany. Od pewnego momentu rozgrywka stawała się nieliniarna i dungeony mogliśmy przechodzić w dowolnej kolejności.

Bardzo fajnym dodatkiem, działającym do dzisiaj, jest obsługa Street Passa – jeżeli mamy tę opcję włączoną, to osoby ze stanem zapisu gry na swoim 3DS automatycznie prześlą nam Shadow Link do multiplayerowego pojedynku.



TriForce Heroes Zeruda no Densetsu: Toraifosu San-jushi (2015)

Nintendo 3DS



TYTUŁ DZIAŁAJĄCY NA SILNIKU Z A LINK BETWEEN WORLDS – CZYSTA, WIELOOSOBOWA ROZRYWKA NA TRZY URZĄDZENIA.

JEŻELI KOMUŚ BRAKOWAŁO KOMPANÓW DO WSPÓLNEJ ZABAWY, DWÓCH POZOSTAŁYCH LINKÓW JAWIŁO SIĘ JAKO PAPIEROWE WYCINANKI, CO WCALE NIE OGRANICZAŁO ICH ZDOLNOŚCI.

Nie jest to może szczyt możliwości scenarzystów, ale całość trzyma poziom i jeżeli komuś mało machania mieczem i dziarskich okrzyków, a ma wolne popołudnie i towarzyszkę/towarzysza z 3DS, to według mnie warto zagrać. Może nie dziesięć godzin, ale warto.

Mniej zagadek, więcej wesołego hack 'n' slash w wieloosobowej ekipie.

Poziomy były krótkie, szybkie i dość wymagające. Pomoc koleżanek/kolegów mocno wskazana.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D/Majora's Mask 3D Zeruda no Densetsu: Toki no Ocarina 3D/Mujura no Kamen 3D (2011/2015)

Nintendo 3DS



➤ Taka kolekcjonerska edycja to obecnie mały rarytas, a Skull Kid w masce Majory jest już mocno kultową postacią.



NIKOMU, KTO ZNA SERIĘ, NIE TRZEBA PRZYPOMINAĆ, JAKIM MIŁOWYM KROKIEM BYŁO WYDANIE OCARINA OF TIME NA NINTENDO 64.

Praktycznie absolutnie obowiązkowy system seller pozwolił na kilkukrotne podbicie sprzedaży sprzętu – wielu graczy posiadających inne konsole kupowało N64 jedynie dla tego tytułu.

Jednakże grafika 3D starzeje się o wiele szybciej od 2D i na początku drugiej dekady XXI wieku OoT i jej bezpośredni sequel, Majora's Mask, przyciągały przed ekrany jedynie entuzjastów, którzy z kolei nie mieli żadnych problemów z ogra-
waniem wersji izometrycznych. Z tego powodu Nintendo przygotowało odnowione wersje

wykorzystujące trójwymiarowy ekran 3DS – efekt był znakomity. Nawet najwięksi sceptycy musieli przyznać, że teraz można na poważnie zasiąść i albo przejść jeszcze raz OoT, albo, najczęściej po raz pierwszy, Majora's Mask. Do dzisiaj to właśnie te wydania uznawane są za pełne i ostateczne oraz pozbawione błędów i wypaczeń.

➤ Ocarina of Time na ekranie 3DS w wersji XL prezentowała się rewelacyjnie. Wiele graczy twierdzi wręcz, że jest to wersja bardziej kanoniczna od tej na N64.

Wszystko dobre, co się stacjonarnie kończy

CZY BREATH OF THE WILD, WYDANE NA SWITCHA, MOŻNA NAZWAĆ MOBILNYM? TAK I NIE – MOŻLIWOŚĆ UŻYWANIA KONSOLI TAK STACJONARNIE, JAK I PRZENOŚNIE SPRAWIŁA, ŻE TWÓRCÓW NIE OGRANICZA JUŻ PAMIĘĆ I MOC URZĄDZENIA ANI WIELKOŚĆ EKRANU, WIĘC RACZEJ NIE SPOTKAMY SIĘ JUŻ Z TYPOWĄ MOBILNĄ WERSJĄ.

Jedynym typem gry, który dotychczas nie powstał, była aplikacja na iOS/Android. W 2017 roku Nintendo co prawda planowało ewentualną produkcję, ale ostatecznie, po ograniczeniu działalności oddziału odpowiedzialnego za tytuły na smartfony, temat w zasadzie zniknął.

Pozostaje nam cieszyć się tym, co powstało, zachowując świadomość, jak często to właśnie ci „młodzi bracia” nie tylko przyczyniali się do rozwoju serii, ale również nie pozwalali jej popaść w zapomnienie w okresach, kiedy brakowało nowych, dużych tytułów.

Tak więc panie, panowie, czapki na głowę, miecze do ręki, konsole w garść – czeka na was mnóstwo niezapomnianych przygód!

➤ Ostatnia prawdziwie mobilna Zelda. Prawdopodobnie najlepszy remaster wydany przez Nintendo. Równocześnie jedna z trudniejszych części. A na tych, którzy skompletują wszystkie maski, czeka na końcu nagroda!





CONAN GRACZ



✚ The Mysteries of Time zostało wyprodukowane i wydane przez Mindscape, późniejszych twórców takich gier jak Moonstone i Warhammer: Dark Omen.

Wiedźże, o gracz, iż Conan, choć przybył deptać błyszczące pikselami trony, nigdy nie zawojował ani Atari, ani Xboksa. Jednak uparcie nie chciał odwieść miecza na kołku, a podejmowane przez niego próby były prawie bez wyjątku przynajmniej interesujące.

■ Bartek Czartoryski

Mam na początek niezbyt dobrą informację – będącą zresztą bezpośrednio parafrazą pewnej memicznej kwestii – bo nawet jeśli pamiętasz słynną Czarną Serię wydawaną przez Amber, to niekoniecznie miałeś szczęśliwe dzieciństwo. Kontynuatorzy dzieła Roberta E. Howarda częściej bowiem się na jego prozie wywracali, niż zdolni byli pobudować na tym fundamencie pomniki trwalsze od glinianych, choć zdarzały się tam też i strzały znakomite.

A mówię o tym, bo mimo wszystko ów tasiemcowy cykl był dla znacznej części miłośników postaci barbarzyńcy,

znanej nam wtedy głównie z kina, prawdziwą furtką do świata Cymeryjczyka, którego przygody przed nastaniem transformacji ustrojowej publikowano głównie poza oficjalnym obiegiem. Potem na rynku pojawiły się efemeryczne oficyny, które co prawda wybrane opowieści o Conanie chętnie puszczały (a nawet i takie, które przerabiały piracko inne dzieła Howarda na kawałki o posępnych olbrzymie), ale dopiero wraz z przejęciem serii przez Amber w roku 1995 nastąpił wyczekiwany koniec tej na poły amatorskiej działalności i brawurowych samowolek. Podkreślono to, niemalże symbolicznie, twardymi oprawami koloru hebanu. Dzisiaj możemy się cieszyć

♣ Czarownik Thoth-Amon, kapłan kultu Seta, pojawił się już w debiutanckim opowiadaniu o Conanie, „Feniks na mieczu”.



♣ Głównym miejscem akcji Conan: The Cimmerian jest Shadizar, miasto rozpusty, stolica Zamory.

NA POTRZEBY „FENIKSA NA MIECZU”, PIERWSZEGO OPOWIADANIA O BARBARZYŃCY, ROBERT E. HOWARD PRZEROBIL SWÓJ NIEPUBLIKOWANY UTWÓR Z WOJOWNIKIEM KULLEM, ZASTĘPUJĄC GO CONANEM, WYRZUCAJĄC OBECNE TAM ROMANSE I DOPISUJĄC ELEMENTY NADNATURALNE.

nowymi tłumaczeniami oryginalnych dzieł Howarda i nawet wybrać sobie pasujące nam wydanie, bo o dziarskim wojowniku przypomniaty sobie z czasem Rebis i Rea. A także sięgnąć po komiksy, zarówno żelazną klasykę ukazującą się jako opasta kolekcja Hachette, jak i, zresztą tłumaczone przeze mnie, świeżutkie serie Marvela wychodzące nakładem Egmontu oraz te nieco starsze, jeszcze spod znaku Dark Horse. Rozpisuję się szerzej na

ten temat, bo aż dziwne, że tak rozpoznawalna popkulturowa marka, która zrodziła tyle literatury, czasem ekstatycznie dobrej, czasem spektakularnie złej, hollywoodzkie hity, no i komiksy czytane z wypiekami na twarzy, nie doczekała się godnej reprezentacji na domowych komputerach i konsolach. Owszem, gry o Conanie, choć nieliczne, były, są i, miejmy nadzieję, będą, ale żadna z nich nie zapisała się złotymi ani nawet tombakowymi zgłoskami w starożytnych księgach.

Lato roku 1984 to czas premiery drugiego już filmu o Cymeryjczyku z Arnoldem Schwarzeneggerem, „Conana Niszczyciela”. Choć starszy niż poprzedni, obraz ten, skrojony jako spektakularny hollywoodzki hit,

po ogromnym sukcesie pierwowzoru bardziej świadomie potraktował ikoniczny status samego bohatera. Także pod kątem promocyjnym. Stąd pod zbliżającą się premierę podjęto różnorakie akcje marketingowe, zlecono adaptację książkową (jej autorem był sam Robert Jordan, który niebawem napisze klasyczne już „Koła czasu”) i komiksową, wydaną przez Marvela. Do kompletu dorzucono i grę.

Nie był to jednak projekt, który od początku czerpał z filmowej licencji, bynajmniej. Dwaj designerzy, Eric Robinson i Eric Parker, stworzyli niepowiązaną z nim grę Visigoth, opowiadającą o rycerzu posługującym się śmiercionośnymi bumerangami, którego zadaniem było pokonanie



Interesującym elementem **Conan: Hall of Volta** były zróżnicowane ekrany informujące nas o poniesionej porażce, zmieniające się zależnie od komnaty, w której przyszło nam wyzionąć ducha.



Choć **The Mysteries of Time** przyjęto lodowato, to pierwowzór gry z Conanem, **Myth: History in the Making**, został wybrany przez czytelników **Your Sinclair** jedną z najlepszych gier wszech czasów.



Conan Chop Chop to nadal szykowany, kreskówkowy roguelite, którego premiera przekładana jest nieustannie od jesieni 2019 roku. Choć prace trwają, gra nadal nie ma ustalonej daty wydania.

czarnego charakteru urzędującego w ogromnym zamczysku. Lecz z uwagi na popyt na rosnącego barbarzyńcę program przerobiono tak, żeby pasował do wymogu klienta. I tak na pudełku gry wylądowała słynna już grafika z Arnoldem dzierżącym miecz, do złudzenia przypominająca plakat do „Niszczyciela”, a projekt przechrzczono na Conan: Hall of Volta. Ani opis na pudełku gry, ani lakoniczne wprowadzenie poprzedzone ekranem tytułowym nie kreśliły zbyt obszernego kontekstu fabularnego. Dowiadywaliśmy się jedynie, że z jakiegoś bliżej niesprecyzowanego powodu mamy pokonać „najbardziej zabójczego wroga znanego człowiekowi”, a reklamy prasowe określały tytułowego Voltę „rywalem” naszego geroja.

Tak czy inaczej, po przekroczeniu bram twierdzy rozpoczynała się przygoda, która z przestronnych sal zabierała nas do podziemnego lochu i częściej niż z napiętego bicepsa kazała nam korzystać z szarych komórek i głowić się, jak zdobyć klucz i przemieścić się z miejsca na miejsce. Zwykle trzeba było obmyślić sposób, jak wyminąć przeciwników – były to nietopercze, ogromne mrówki i inne skorpiony – a nie, jak ich pokonać, zresztą miecz zachowywał się cokolwiek dziwnie, bo zamiast siec i ciąć, rzucaliśmy nim jak, no cóż, bumerangiem. Sam Conan, miał skakać, robił dziwaczne, cyrkowe salta, a za przyjaciela miał latającego stwora.



Rozczarowywał finał, bo zamiast wyczekiwanej potyczki z tytułowym Voltą trzeba było unieszkodliwić jego maszynię i sprawę załatwił nasz skrzydlaty towarzysz. Gra, choć wyłącznie tytułem oraz brandingiem nawiązująca do filmowej i literackiej licencji, była jednak i satysfakcjonująca, i wymagająca, stąd szkoda, że została praktycznie zapomniana. No i, mimo wszystko, trudno uznać tę przeróbkę za projekt faktycznie wyrastający z opowieści o Conanie.

Co ciekawe, to samo można powiedzieć o kolejnej grze z muskularnym barbarzyńcą, czyli Conan: The Mysteries of Time z 1990 roku, wydane na Nintendo Entertainment System, które było niczym innym jak portem Myth: History in the Making. Tyle że odzianego w jeansy

nastoletniego chłopca wędrującego po mitologicznych krainach zastąpił półnagi Cymeryjczyk. Trzeba jednak przyznać jedno: naprawdę starano się utkać iluzję, że wszystko jest na swoim miejscu. Ilustracja na okładce, przedstawiająca zawziętego Conana odbijającego błyskawicę tarczą, oraz zarys fabuły w instrukcji, skrojonej tak, żeby kleiła się, choćby tylko na ślinę, ze światem wymyślonym przed laty przez Howarda miały przekonać graczy co do słuszności tego pomysłu.

Niestety Conan: The Mysteries of Time, toporna platformówka uzupełniona o byle jakie tamigłówki, której uproszczony design leveli nie dostawał do tego z oryginału, było niewiarygodnie słabe. Recenzenci pośrednio zrzucali marną jakość gry na wyśrubowany poziom trudności, którego przyczyną było w dużej mierze słabo zoptymalizowane sterowanie. Na szczęście sprawdziło się stare jak świat powiedzenie, że do trzech razy sztuka.

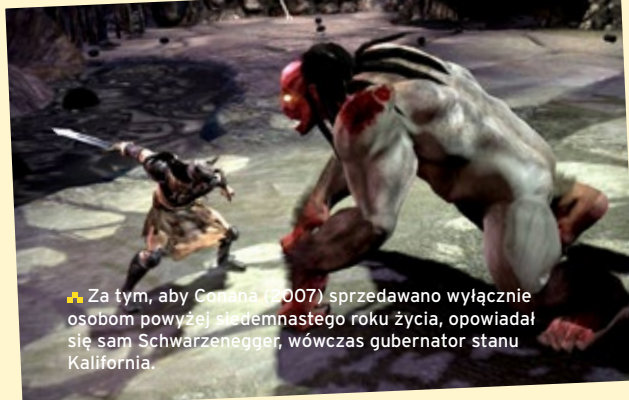
Wydane w 1991 roku przez Virgin Conan: The Cimmerian było nie tylko nową jakością na tle tamtych gier, ale i solidną produkcją samą w sobie, wierną materiałowi źródłowemu i z porządną warstwą fabularną. Nieźle wykonane intro pokazuje nam najazd czcicieli boga Seta na osadę, gdzie Conan para się kowalstwem. Intruzi wyrzynają wszystkich obecnych, łącznie ze skąd odzianą ukochaną naszego bohatera, lecz popełniają kardynalny błąd, nie upewniając się po wszystkim, czy żądny krwi barbarzyńca na pewno

📌 Akcja Age of Conan dzieje się po wydarzeniach z powieści „Godzina smoka”, które z kolei przeniesiono na ekran jako „Kull Zdobywca”. Historia zatoczyła koło.



Filmowa dylogia o Conanie miała rozrosnąć się o trzecią część, lecz Arnold Schwarzenegger, niezobowiązany już kontraktem i zajęty innymi projektami, nie był zainteresowany rolą. Od lat krąży plotki, że doczekamy się zamknięcia tej opowieści, lecz wydaje się, że film utknął w hollywoodzkim piekielku.

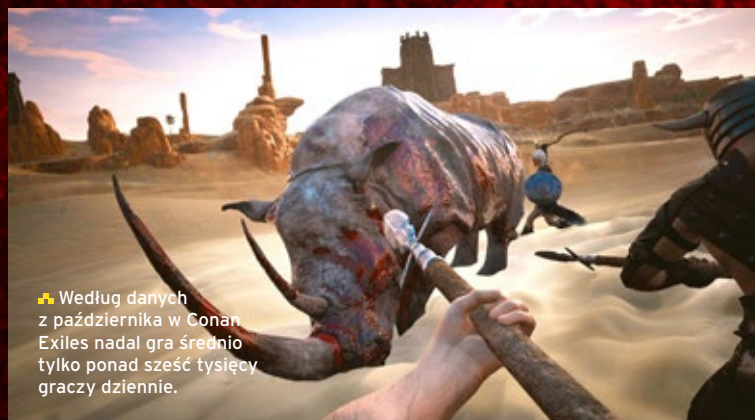
📌 Na soundtracku do Age of Conan znalazły się trzy numery deathpunkowego zespołu Turbonegro, w tym napisane specjalnie z tej okazji „Destroy All Monsters”.



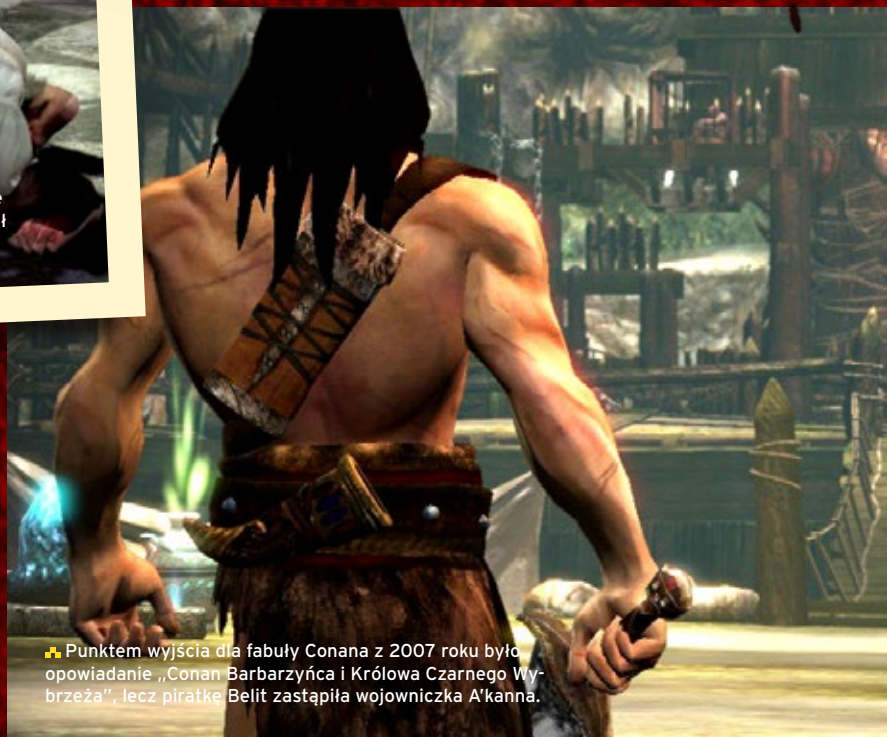
✚ Za tym, aby Conana (2007) sprzedawano wyłącznie osobom powyżej siedemnastego roku życia, opowiadał się sam Schwarzenegger, wówczas gubernator stanu Kalifornia.

nie żyje. Conan, nie tracąc ani chwili na żalobę, wyrusza wyrzucić pomstę na swych krzywdzicielach. Gra była przygodówką akcji z elementami RPG, oferującą rozgrywkę aż na trzech różnych ekranach. Pierwszym jest mapa świata, służąca podróży; drugim obszar, na którym aktualnie się znajdujemy i gdzie chodzimy po uliczkach, knajpach i sklepach oraz rozmawiamy z napotkanymi osobami; a trzeci to rzut z boku, uaktywniający się podczas odwiedzania budynków i inicjowania potyczek. Conan: The Cimmerian ma niezły system handlu oraz dość rozbudowaną, acz monotonną mechanikę walki, wymagającą od nas posiadania konkretnego rodzaju miecza i techniki na danego przeciwnika, co wymaga rozwijania postaci, a pokonanie co bardziej wymagającego wroga zależne bywa od opracowania i wykorzystania tak zwanego sposobu.

Jednak siła tej gry tkwi przede wszystkim w bezbłędnym klimacie, świetnie skonstruowanym świecie i postaciach, co czyni z niej pierwszy tytuł o Conanie, który mądrze i z sercem wykorzystuje licencję.



✚ Według danych z października w Conan Exiles nadal gra średnio tylko ponad sześć tysięcy graczy dziennie.



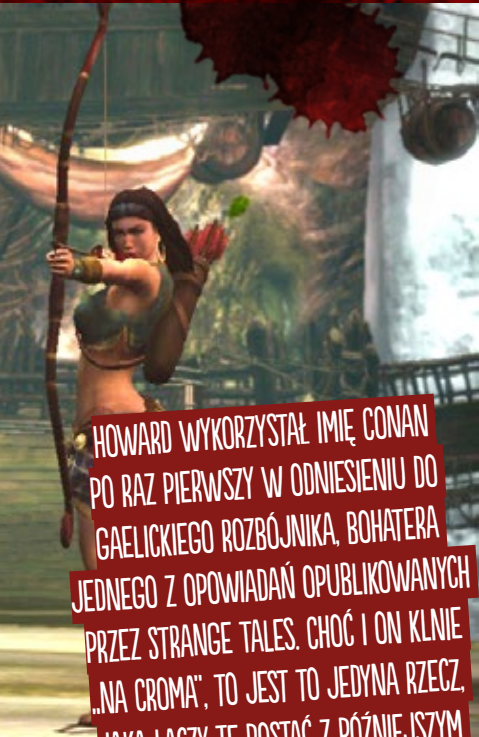
✚ Punktem wyjścia dla fabuły Conana z 2007 roku było opowiadanie „Conan Barbarzyńca i Królowa Czarnej Wybrzeża”, lecz piratkę Belit zastąpiła wojowniczką A'kanna.

Conan: The Cimmerian dostępne jest legalnie za darmo, jako abandonware, i chyba poznaliście tym samym swoje plany na resztę dnia czy nocy. Szkoda, że ten swoisty rozpęd poszedł na marne, bo kolejna gra o barbarzyńcy powstała dopiero kilkanaście lat później.

I z pewnością nie było to coś godnego tak długiego oczekiwania. Co prawda Conan z 2004 roku nie jest grą słabą, lecz to tylko niewyróżniający się niczym trójwymiarowy hack'n'slash ze śladowymi domieszkami RPG, ograniczającymi się praktycznie do wymiany zbieranych punktów doświadczenia na nowe umiejętności bojowe, które odpalamy prostymi combosami.

Fabuła nie jest przesadnie skomplikowana i dość znajoma, bo znowu chodzi o zemstę, lecz tym razem Conan rusza za zabójcami jego wuja, członkami kultu Sępa. Należy jednak pochwalić grę za wierność zarówno prozie Howarda, jak i filmom z Arnoldem, nieprzypadkowo zresztą wykorzystano w niej muzykę napisaną przez kompozytora pamiętnej partytury do „Conana Barbarzyńcy”, Basila Poledourisa. Wyróżniało ją jednak pewne pomysłowe rozwiązanie, bo aby móc powstać po zadanym nam zabójczym ciosie, musieliśmy dowieść bogowi Cromowi, że godni jesteśmy walczyć dalej. Przeniesieni do świata spektralnego, na małej arenie mierzyliśmy się z przeciwnikami, po których pokonaniu obdarzano nas łaską nowego życia.

Znacznie lepszy jest Conan z 2007 roku, będący niczym innym jak klonem odnoszącego spektakularne sukcesy God of War. I może też dlatego sprzedał się marnie, bo nie wytrzymał tak mocnej konkurencji. Tu też jest o zemście, aczkolwiek tym razem nie ginie nikt z bliższej lub dalszej rodziny Conana. Uwolniony przez niego przypadkiem złowrogi czarownik rozrzuca zbroję barbarzyńcy po całym świecie i ten musi ją poskładać z powrotem do



HOWARD WYKORZYSTAŁ IMIĘ CONAN PO RAZ PIERWSZY W ODNIESIENIU DO GAELICKIEGO ROZBÓJNIKA, BOHATERA JEDNEGO Z OPOWIADAŃ OPUBLIKOWANYCH PRZEZ STRANGE TALES. CHOĆ I ON KLNIE „NA CROMA”, TO JEST TO JEDYNA RZECZ, JAKĄ ŁĄCZY TĘ POSTAĆ Z PÓŹNIEJSZYM BARBARZYŃCĄ.

kupy. Brzmi kuriozalnie, ale, o dziwo, historia ta broni się, bo przedstawiona jest jak najzupełniej serio, a do tego wszystko doprawiono charakterystycznym głosem Rona Perlmana, który dubbinguje naszego bohatera.

Sama rozgrywka korzysta z rozwiązań przerobionych przez wspomniane God of War, łącznie z efektownymi sekwencjami wymagającymi szybkiego naciskania konkretnych przycisków, których symbole pojawiają się na ekranie. Ale gra nie straciła przez to swojej tożsamości i jest fabularnie ściśle powiązana z fantastycznym uniwersum opisanym przez Howarda, a sam świat


rozrysowano na podstawie ilustracji Franka Frazetty. Sporo kontrowersji wzbudziła jej sugestywna brutalność, bo jucha leje się tutaj litrami, oraz rozneglizowane dziewoje, które ratujemy po drodze.

Niestety gra, choć zadowalającej jakości, nawet na siebie nie zarobiła i wydawca, THQ, zanotował milionowe straty. Kusi, by powiedzieć, że nie zniechęciło to firmy Funcom, która zaledwie pół roku później wypuściła Age of Conan: Unchained, bo wtedy projekt ten był już na zaawansowanym etapie produkcji. Poza tym była to zupełnie inna para kaloszy, wieloosobowa gra sieciowa, której akcja dzieje się rok po objęciu przez Conana tronu królestwa Akwilonii.

Z przyczyn oczywistych nie stworzyliśmy już samym barbarzyńcą, ale stworzoną przez siebie postacią i ruszyliśmy przeżywać przygody razem z tłumem innych graczy. Funcom z czasem wypuściło jeszcze dodatek, Rise of the Godslayer, a gra zebrała dobre recenzje i sprzedała się na tyle dobrze (z czasem przeskoczono na model free-to-play), że studio rozpoczęło pracę nad kolejnym projektem w tym świecie. Zanim jednak ten doczekał się realizacji, ukazała się jeszcze jedna pozycja z Cymeryjczykiem, przeznaczona na urządzenia mobilne firmy Apple Conan: Tower of the Elephant. Oparta na opowiadaniu Howarda „Wieża słonia”, gra każe nam okraść tytułowy budynek, co, rzecz jasna, nie będzie łatwe. Nie ma co wymagać dużo od gry na iOS, ale ten skromny tytuł, z prostymi mechanikami i nieskomplikowanymi questami, gdzie sieczemy wroga, stukając palcem w ekran, potrafi dać odrobinę ışıcie barbarzyńskiej radochy.

O dziwo nie dostarczyło jej Conan Exiles, czyli kolejna pozycja od Funcomu, tym razem z gatunku survivalu. Sterując postacią ocaloną przez tytułowego barbarzyńcę, istnym wyrzutkiem żyjącym poza murami cywilizacji, musieliśmy nie tylko przetrwać na nieprzyjaznych pustyniach, w groźnych puszczech i na skutych lodem pustkowiach, ale i jakoś się tam rozgościć. Typowe dla gatunku mechaniki niby wykorzystano poprawnie, lecz crafting polegał na nużącym grindzie, a system walki pozostawiał sporo do życzenia, przez co gra była monotonna i, po prostu, męcząca.

I tak należy się Funcomowi pochwała za to, że szuka nowych rozwiązań i nie powtarza tych wypróbowanych. Dlatego za interesującą można również uznać próbę Petroglyph Games, które w roku 2019 wykorzystało licencję w nietatwej strategii czasu rzeczywistego, czyli w niezłym Conan Unconquered, gdzie naszym zadaniem jest obrona królestwa przed dzikimi hordami.

Tymczasem ostatniego słowa nie powiedziało jeszcze Funcom, które niedawno nabyło pełne prawa do marki i innych dzieł Howarda, w tym chociażby postaci Solomona Kane’a. Na razie trudno orzec, co z tego wyjdzie, ale firma zapowiada tytuł, w którym zobaczymy wszystkie najważniejsze postaci z tego uniwersum. Z jednej strony trochę szkoda, że Conan, zdomowiając się pod dachem norweskiej firmy, rozsiada się wygodnie przy kominku, bo przecież z natury jest obieżyświatem. Lecz Funcom pokazało już, że ma na prozę Howarda pomysł, stąd istnieje spora szansa, że nie pozwolą barbarzyńcy się rozleniwic. Zapewne niebawem się o tym przekonamy. 



Robert E. Howard uznawany jest za jednego z ojców literatury spod znaku magii i miecza. Prócz Conana stworzył także Solomona Kane’a i Kulla. Był przyjacielem Howarda Philipsa Lovecrafta. Nie doczekał się sukcesu za życia, jego dzieła spopularyzowali miłośnicy jego prozy już po śmierci pisarza. Popelniał samobójstwo w wieku trzydziestu lat.



Barbarzyńca trafia do zaświatów także na łamach komiksu Jasona Aarona „Życie i śmierć Conana”. Musi tam wytłumaczyć pięściami samemu Cromowi, że jeszcze nie nadeszła jego pora.



Powieść „Conan niepokonany”, choć dzieli swój tytuł z grą Conan Unconquered, nie ma z nią nic wspólnego, ale godna jest wzmianki, bo napisał ją Robert Jordan, autor popularnego cyklu „Koła czasu”.




Wieża słonia zawdzięcza swoją nazwę obcej istocie, człowiekowi z głową rzeźzonego zwierzęcia, Yag-Koshy, który więziony jest w tytułowej budowli. Postać inspirowana jest hinduskim bóstwem Ganeszą.



DSI

**Delphine Software
International**

Istnieją firmy, których nazwy wywołują szybsze bicie serc graczy nawet długo po zakończeniu przez nie działalności. Wśród nich szczególne miejsce zajmuje francuskie studio Delphine Software International. W swoich najlepszych latach wydało ono kilka tytułów słusznie nazywanych kultowymi i osiągnęło światowy sukces. A wszystko zawdzięczamy pewnemu urodzonemu w 1933 roku kompozytorowi...

 Piotr Żymełka



Z Delphine Software bezpośrednio wiążą się dwa nazwiska – Paula de Senneville’a oraz Paula Cuisseta, a za właściwy początek naszej opowieści należy uznać rok 1974. Wtedy to bowiem de Senneville, razem z Olivierem Toussaintem, założył działającą do dzisiaj wytwórnię płytową Delphine Productions (znaną również pod nazwą Delphine Records), nazwaną na cześć córki tego pierwszego.

De Senneville jest utytułowanym kompozytorem oraz producentem muzycznym i często współpracował ze znanymi pianistami. W drugiej połowie lat osiemdziesiątych wpadł na pomysł, by uszczknąć dla siebie kawałek cyfrowego tortu i wkroczyć na raczkujący rynek oprogramowania rozrywkowego. Potrzebował tylko kogoś, kto zajmie się stroną techniczną całego przedsięwzięcia.

Drugi z Paulów – Cuisset (wywiad w Pixelu #6) – po raz pierwszy zetknął się z komputerami w 1981 roku,

podczas studiów. Zaczął od Apple II, by następnie poprzez ZX81 i C64 trafić do grona „wyznawców” Atari ST. W międzyczasie zaczął eksperymentować z programowaniem. Stworzył prostą aplikację do obróbki grafiki, a następnie wektorowy, osadzony w kosmosie pseudosymulator Phoenix. Później razem z grafikiem Michaeliem Sportouchem i programistą Denisem Mercierem odpowiadali za konwersję gry Space Harrier na Atari ST oraz napisali klon Arkanoida pod tytułem Tonic Tile. Z tym ostatnim zetknął się Jean Baudlot, bliski współpracownik de Senneville’a, który odkrył w sobie zamiłowanie do gier komputerowych. Znał Sportouche’a i dzięki niemu poznał Cuisseta. Gdy okazało się, że młody twórca pracuje nad kolejną grą, Baudlot postanowił napisać do niej muzykę oraz szepnąć słówko szefowi Delphine Productions, by firma została dystrybutorem nowego tytułu. Był rok 1988 i narodziło się Delphine Software International.



Za sprawą Bio Challenge Delphine Software dobrze weszło na rynek gier. Dynamiczna, kolorowa platformówka mogła się podobać.



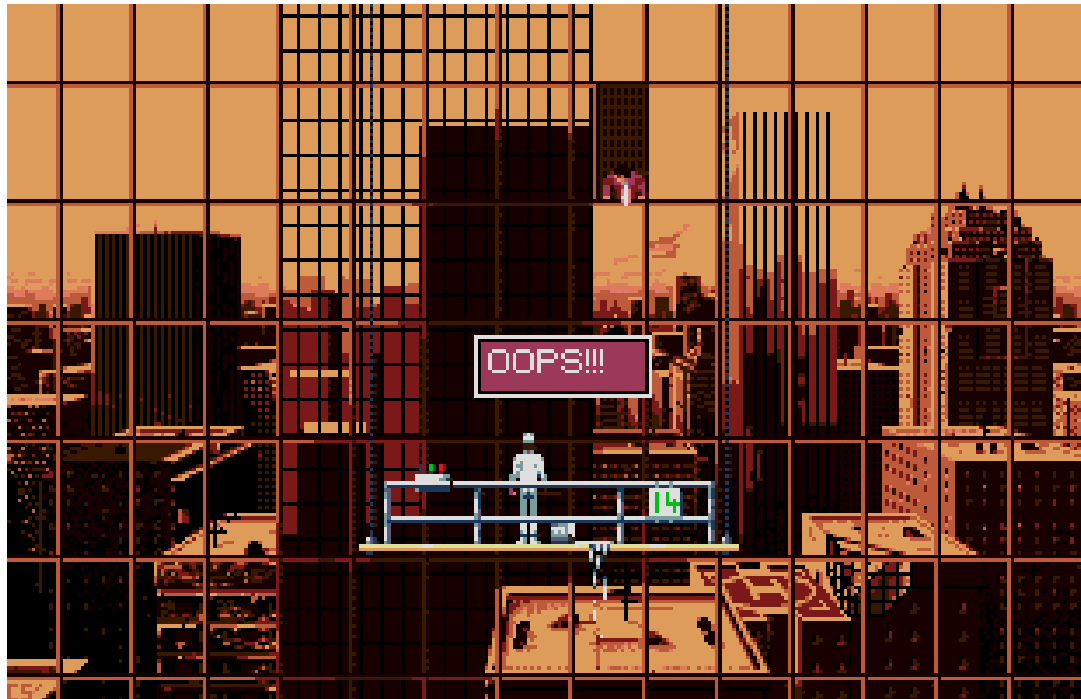
Castle Warrior, choć miał interesujący pomysł i dawał wrażenie trójwymiarowości, nie zawiódł serc graczy.



ŚCIEŻKI CZASU

Pierwsza gra pod szyldem świeżo powstałej firmy ujrzała światło dzienne jeszcze w tym samym roku - interesująca zręcznościówka Bio Challenge. Prosta fabuła o cyborgu, który ma uratować ludzkość, została okraszona miłą dla oka oprawą graficzną (paleta stu sześćdziesięciu kolorów i zaawansowane wykorzystanie efektu paralaksy) oraz dynamiczną muzyką Jeana Baudłota. Bio Challenge wraz z wydaną rok później drugą grą Delphine (tym razem przygotowaną bez udziału Paula Cuisseta) - Castle Warrior, osadzoną w środowisku pseudo-3D, choć bohater ruszał się tylko na prawo i lewo - były solidne i dopracowane, jednak stanowiły dopiero przedsmak tego, co miało nadejść.

Wielkie sukcesy francuskiej firmy zaczęły się od jej trzeciej gry, za



PAUL DE SENNEVILLE MA DWIE CÓRKI. DELPHINE SOFTWARE DOSTAŁO NAZWĘ PO JEDNEJ Z NICH, WIĘC GDY Z INICJATYWY KOMPOZYTORA POWSTAŁO DRUGIE STUDIO, ADELINE SOFTWARE, NATURALNĄ KOLEJĄ RZECZY OTRZYMAŁO MIANO PO DRUGIEJ.

sprawą której wkroczyła na dotychczas dla niej dziewicze pole przygodówek. Mowa o wydanej w 1989 roku Les Voyageurs Du Temps: La Menace, bardziej znanej pod angielskim tytułem Future Wars. Połączyła ona umiejętności dwóch tuzów francuskiego game-devu - Paula Cuisseta, zajmującego się scenariuszem i programowaniem, oraz Érica Chahiego, odpowiedzialnego za oprawę graficzną.

✚ Future Wars w pewnym momencie przenosi nas do średniowiecza i odwiedzamy oświetlony barwnymi refleksami kościół...



Już sam początek gry, z ikonicznym obrazkiem szklanego wieżowca, w którego szybach odbija się skąpane w promieniach zachodzącego słońca miasto, na stałe wszedł do historii gier.

Fabuła skupia się na perypetiach bezimiennego herosa, który podróżując w czasie, musi udaremnić obcej rasie zdobycie władzy nad światem. Brzmiało banalnie, ale w zupełności wystarczało, by przykuć gracza do monitora na długie godziny. Tym bardziej że Future Wars oferowało bardzo istotną nowinkę techniczną.

Działało bowiem na autorskim silniku zwanym Cine (a dokładniej jego pierwszej wersji - Cinématique). Najważniejszą jego cechą był fakt, że bohaterem sterowało się wyłącznie za pomocą myszy, gracz nie musiał wprowadzać żadnych tekstów z klawiatury, wszystkie komendy miał dostępne na ekranie w rozwijalnym menu. Cine można zatem porównać do wcześniejszego o dwa lata SCUMM od Lucasfilm Games. I choć Delphine nie było pierwsze, to dołożyło swoją cegiełkę do rozwoju gatunku, a tym samym całej branży. W jednym z wywiadów Paul Cuisset stwierdził, że nie grał w Maniac Mansion (gdzie SCUMM zadebiutował), miał styczność wyłącznie z tytułami Sierra.

Drugą bardzo ważną rzeczą zainaugurowaną w Future Wars, a także obecną w kilku kolejnych

✚ Zapytany, dlaczego bohater Future Wars jest czyścicielem szyb, Paul Cuisset powiedział, że chciał, by gracz wcielił się w zwykłego, szarego człowieka, a nie w Supermana.



Mag

Paul Cuisset, człowiek stojący za większością gier od Delphine Software. Miejsce w historii gwarantuje mu kultowy Flashback. Po odejściu z DSI założył firmę VectorCell. Do dzisiaj aktywny w branży.



✦ Pikselowy agent odwiedza równie egzotyczne lokacje, co jego filmowe alter ego...

tytułach studia, był sposób snucia opowieści. Członkowie Delphine Software bardzo chcieli, by ich gry wywoływały wrażenia porównywalne z oglądaniem filmu. Pragnęli, by gracz wciągnął się w historię i przeżywał przygody na równi z bohaterem. „Filmowość” Future Wars widać już w pierwszej scenie, przywodzącej na myśl Spielbergowskie „Bliskie spotkania trzeciego stopnia”: na leśnej polanie ląduje UFO, a pomiędzy drzew wybiegają ludzie, strzelając do statku kosmicznego z laserów. Wtedy następuje zbliżenie na pojazd obcych i pojawia się tytuł oraz napisy.

I chociaż gra zawierała kilka nieciekawych z dzisiejszego punktu widzenia archaizmów (pixel hunting czy ślepe zaułki), to zebrała bardzo dobre opinie w prasie, a gracze dali się uwieść wizji Delfinów.

JESZCZE BARDZIEJ FILMOWE PRZYGODY

Nie trwało długo, nim firma poszła za ciosem. Po eksplorowaniu meandrów czasoprzestrzeni postawiła na bardziej przyziemne klimaty i rok później stworzyła Operation Stealth, która umożliwiała wcielenie się w asa wywiadu wyruszającego do Ameryki Południowej w celu odnalezienia uprowadzonego wojskowego samolotu. Co ciekawe, w wersji na rynek amerykański udało się pozyskać licencję do postaci Jamesa Bonda, więc w USA gra została wydana pod tytułem



JAMES BOND 007: THE STEALTH AFFAIR. WYDANO, GDY AGENTA JEJ KRÓLEWSKIEJ MOŚCI ODTWARZAŁ (JESZCZE) TIMOTHY DALTON, A WIĘC POSTAĆ BOHATERA BYŁA NA NIM WZOROWANA.

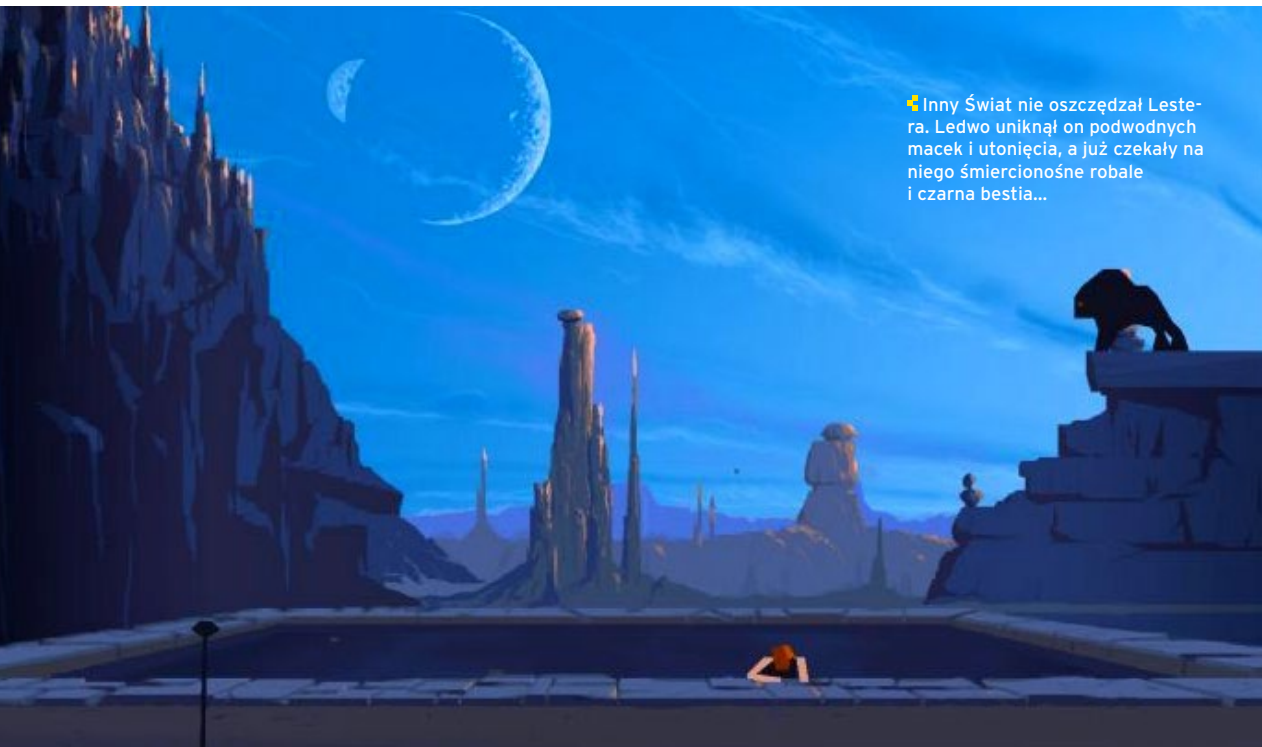
James Bond 007: The Stealth Affair. Wprowadziło to zabawną nieścisłość, w której 007 przyjmuje rozkazy od CIA. W wersji europejskiej główny bohater nazywa się John Glames.

Znów mieliśmy do czynienia z przygodówką point and click napędzaną silnikiem Cine (w jego drugiej wersji: Cinématique Évolution 1), trochę zmodyfikowanym w stosunku do Future Wars. Gra, oprócz typowych dla gatunku zagadek, zawierała również zniechędzone

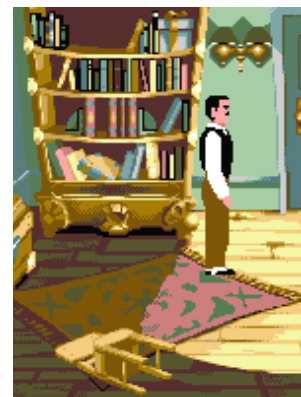
przez przygodówkowców sekwencje zręcznościowe. Przyjemna dla oka grafika i interesująca fabuła, pozwalająca przeżyć perypetie przypominające te z wielkiego ekranu, zapewniły produkcji sukces.

NA TROPIE ZBRODNI

Ostatnią grą Delphine Software, opartą na mocno tym razem zmodyfikowanym silniku Cine (zwanym czasem Cruise), była detektywistyczna przygodówka Croisière pour un cadavre (Cruise for a Corpse) wydana w 1991 roku. W tej silnie inspirowanej klasycznymi kryminałami Agaty Christie produkcji gracz wcielał się w inspektora Raoula Dusentiera, który zostaje zaproszony na pokład statku przez bogatego przedsiębiorcę



✦ Inny Świat nie oszczędzał Lestera. Ledwo uniknął on podwodnych macek i utonięcia, a już czekały na niego śmiercionośne robale i czarna bestia...



✦ Inspektor Dussentier na tropie. Śledztwo należy zacząć od dokładnego obejrzenia wszystkiego dookoła...

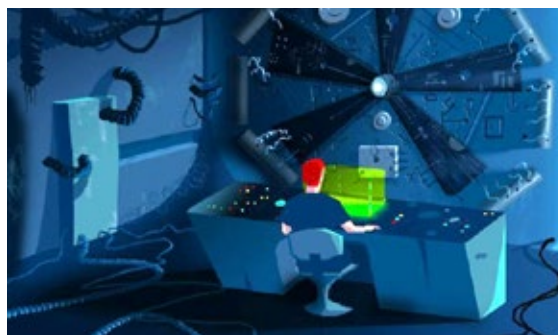
✦ Conrad B. Hart na początku swojej przygody, która zawiedzie go aż na planetę Morphów.

Niklosa Karaboudjana. Podczas rejsu ktoś morduje magnata, a detektyw będzie musiał przeprowadzić śledztwo, ujawnić motyw sprawcy, ująć go i oddać w ręce sprawiedliwości.

Gra imponowała grafiką, a ruchy postaci wykonano techniką rotoscopingu (pomagał przy tym Éric Chahi), dzięki której bohaterowie poruszali się w bardzo naturalny sposób. Trzecia przygodówka Delfinów stanowiła również dobry materiał dla początkujących w gatunku graczy: nie dało się w niej zginąć oraz nie zawierała ślepych zaułków. W ciekawy sposób zaimplementowano natomiast upływający czas - wskazówki zegara przesuwają się dopiero w momencie, gdy gracz wykona jakąś istotną dla fabuły czynność, co obrazuje stosowna animacja.

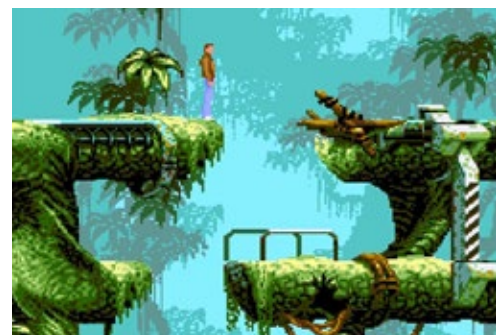
FLASHBACKI Z INNEGO ŚWIATA

Po zakończeniu prac nad Future Wars Éric Chahi, formalnie będący wolnym strzelcem, postanowił poświęcić się pewnemu pomysłowi, który od jakiegoś czasu chodził mu po głowie. Prace trwały dwa lata, ale ich efekt olśnił zarówno pracowników Delphine Software, jak i graczy. Mowa oczywiście



o Another World, legendzie, będącej jednym z najważniejszych tytułów w całej historii gier. Można by wiele o Innym Świecie pisać - o unikatowym ówczynie połączeniu przygodówki ze zręcznościówką, filmowych przerywnikach, cudownej atmosferze odosobnienia czy niezwykle pomysłowej, zróżnicowanej rozgrywce - ale, po pierwsze, wszyscy doskonale znają przygody Lestera, a po drugie, w Pixelu #2 znalazł się na jej temat duży tekst. Poprzestańmy może na tym, że Another World zagościło świat i za sprawą udanych remasterów można do dzisiaj doskonale się przy nim bawić.

W międzyczasie Delphine Software uzyskało licencję na zrobienie gry w uniwersum „Ojca chrzestnego”. Paul Cuisset nie chciał jednak tworzyć typowego tytułu opartego na znanym filmie i, zainspirowany „Blade Runnerem” oraz filmami z Arnoldem Schwarzeneggerem, od razu podjął decyzję o przeniesieniu fabuły w przyszłość. Ponadto, ponieważ gra miała powstać na konsolę Sega Mega Drive, zarzucono przygodówkowe łamanie głowy na rzecz gimnastyki palców. Po wykonaniu prototypu pokazano projekt



przysztemu wydawcy, U.S. Gold (z którym wcześniej DSI współpracowało przy Cruise for a Corpse). Całość bardzo mu się spodobała, ale szybko stało się jasne, że nie ma ona nic wspólnego ani z powieścią Mario Puzo, ani z filmem Coppoli. Mimo to Delfini dostali zielone światło na produkcję gry, jednak już bez związków z historią rodziny Corleone. Powstał Flashback, o którym krążyła wśród graczy (nie tylko polskich) anegdota, że jest kontynuacją Another World, co oczywiście nie miało nic wspólnego z prawdą. Przygodom Conrada B. Harta Pixel również poświęcił artykuł (w numerze #30), więc nie będę się rozpisywał. Dość powiedzieć, że jest to jedna z najlepszych platformówek w dziejach, a animacja głównego bohatera



(ponownie stworzona z wykorzystaniem rotoscopingu) nawet dziś robi wrażenie. Podobnie jak futurystyczny, nieco cyberpunkowy klimat. Gracze i krytycy docenili Flashbacka, dzięki czemu gra znalazła się w Księdze rekordów Guinnessa jako najlepiej sprzedający się francuski tytuł.

KOSZYKARSKA PORAŻKA

Sukcesy w postaci Another World i Flashbacka rozstawiły Delfinów na świecie. Na efekty nie trzeba było długo czekać. Wkrótce zgłosiło się do nich EA z propozycją zrobienia dziwacznej bijatyki, której głównym bohaterem będzie, święcący ówczesnie tryumfy, koszykarz Shaquille O'Neal. EA chciało, żeby przy pracach nad animacją postaci skorzystać z dobrodziejstw rotoscopingu, a całość miała przypominać Street Fighter. Stworzenie bijatyki stanowiło całkowicie nowe wyzwanie dla zespołu pod przewodnictwem Cuisseta, ale de Senneville stwierdził, że nie odmawia się gigantom i Delfini podjęli się zadania. Rozpoczęto prace nad Shaq Fu.

Terminy gonili, zespół urósł do ponad czterdziestu osób (podczas gdy dotychczas liczył zaledwie kilka), co sprawiło problemy z zarządzaniem, a dział marketingowy EA nieustannie wchodził twórcom w parady. Wszystko to poskutkowało grą, która okazała się pierwszą klęską Delfinów. Mimo to Paul Cuisset nie uznaje jej za porażkę, ponieważ dała mu okazję pracy nad czymś zupełnie nowym.

PEWNA GRUPA ANTYFANÓW SHAQ FU POSTAWIŁA SOBIE ZA CEL ZNALEZĆ I ZNISZCZYĆ WSZYSTKIE KOPIE GRY. ISTNIEJE RÓWNIEŻ PRZECIWNY RUCH, STARAJĄCY SIĘ OCALIĆ ICH JAK NAJWIĘCEJ.

WYPRZEDZAJĄC PRZYSZŁOŚĆ

Równolegle z rozwijaniem Shaq Fu Delfini pracowali nad sequelem do swojego największego hitu, czyli Flashbacka. Fade to Black ukazał się ostatecznie w 1995 roku i zdecydowanie wyprzedził swoje czasy, co niestety stało się również przyczyną jego klęski.

✦ Kto wpadł na pomysł, by bohaterem bijatyki uczynić koszykarza...



Postanowiono przenieść Conrada w środowisko 3D i stworzyć jedną z pierwszych gier TPP. Jak to jednak zazwyczaj w przypadku pionierów bywa, nie istniały jeszcze dobre praktyki i łatwe rozwiązania pojawiających się problemów, ponieważ nikt wcześniej niczego podobnego nie robił. Programiści musieli więc na bieżąco radzić sobie z takimi sprawami jak na przykład zachowa-

✦ Na odhumanizowanej, betonowej Ziemi Conrad ma pełne ręce roboty. Dobrze, że kul w pistolecie nigdy nie brakuje.

nie wirtualnej kamery, gdy postać bohatera stała przy ścianie.

Paul Cuisset dołączył do zespołu FTB, gdy prace były bardzo zaawansowane (wcześniej czuwał nad ukończeniem Shaq Fu), i nie dało się już uwzględnić wielu jego pomysłów - na przykład kilkupiętrowych pomieszczeń wymuszających wspinanie się po ścianach. Do tego doszło niewygodne sterowanie (znowu problem wieku niemowlęcego TPP) i dziwna praca kamery. Gra ukazała się w 1995 roku i choć została doceniona przez prasę branżową (również w Polsce), ostatecznie nie osiągnęła nawet w połowie takiej popularności jak jej poprzednik. Fade to Black do dzisiaj pozostaje tytułem niespełnionych obietnic, a TPP rozstawiła dopiero nieco później pewna brytyjska pani archeolog, ale to materiał na inną opowieść.



Paul

We Francji znana postać w kręgu muzyków, założyciel istniejącej do dzisiaj Delphine Productions. Pod koniec lat osiemdziesiątych Paul de Senneville postanowił podbić również świat gier. W 2020 roku wydał autobiografię.



✦ Conrad świetnie radził sobie w świecie 2D, ale po przeniesieniu w trójwymiar nie udało mu się utrzymać równie wysokiej formy.



✦ Wielki hit Delfinów, który nakreślił ścieżkę rozwoju firmy w ostatnich latach działalności.

NIESPODZIEWANY POWRÓT DO FORMY

Po dwóch porażkach Delfini potrzebowali jakiegoś hitu, więc rozpoczęto prace nad action RPG o kodowej nazwie Dragonblade. Gra miała pozwolić firmie wkroczyć na nieznane dotychczas terytorium hack'n'slash. Cuisset postanowił napisać nowy silnik i zaczął od implementacji algorytmu wykrywania kolizji. Żeby go przetestować, stworzył prostą grę wyścigową, w której gracze (czyli pracownicy firmy) mogli się ścigać na bezludnej wyspie.

istnienia nie wydali już tytułów spoza serii, nie licząc przechrzczonego na Darkstone Dragonblade'a, który wylądował na półkach sklepowych w 1999 roku i, choć był solidną produkcją, okazał się właściwie klonem Diablo, tyle że w 3D. To jednak nie wystarczyło, by podbić serca graczy.

przypiętowanemu przez dwa zdarzenia mające miejsce w 2003 roku: Paul Cuisset odszedł z firmy, a Paul de Senneville zapragnął całkowicie powrócić do muzyki i postanowił sprzedać Delphine Software. Zakupem zainteresowane było Vivendi Universal, ale w związku ze skandalem finansowym, którego bohaterem stał się jego CEO, ofertę wycofano, a ostatecznie zakupu dokonało studio Doki Denki. Co okazało się łąbądźim śpiewem, ponieważ samo zostało zamknięte rok później.

PONIEWAŻ PAUL DE SENNEVILLE BYŁ KOMPOZYTOREM, TRAKTOWAŁ PRACOWNIKÓW DSI JAK MUZYKÓW, DAJĄC IM DUŻO SWOBODY TWÓRCZEJ, CO SZYBKO SPOWODOWAŁO EKSPLOZJĘ KREATYWNOŚCI.

Pomysł ogromnie przypadł członkom zespołu do gustu i ktoś zasugerował, by zrobić z tego pełnoprawny tytuł. Kierownictwo wyraziło zgodę i jakiś czas później, w 1997 roku, zadebiutował Moto Racer, czyli wyścigi motocykli. Gra stała się ogromnym hitem i zapoczątkowała cały cykl. Jednocześnie stanowiła swoisty gwóźdź do trumny Delfinów, ponieważ od tego momentu do końca

DELFIN ODPLYWA W DAL

W Delphine Software postanowiono zatem pójść bezpieczną ścieżką i pozostać przy kolejnych częściach Moto Racer. W sumie ukazało się pięć tytułów (wydanych przez studio, później pałeczkę przejęły inne firmy), ale żaden nie stał się hitem na miarę oryginału. Przez lata DSI urosło z kilku osób uczestniczących w pracach nad pierwszymi projektami do stu osiemdziesięciu w 2002 roku. Drastycznie wzrosły też jego koszty utrzymania. Nadziei upatrywano w Moto Racer 3, w który zainwestowano znaczne nakłady. Niestety gra nie spełniła oczekiwań. Do tego doszło kilka anulowanych projektów (w rodzaju kontynuacji Shaq Fu, przygodówki Devil Canvas czy kolejnego sequela przygód Conrada - Flashback Legend). Wszystko zmierzało ku smutnemu finałowi,

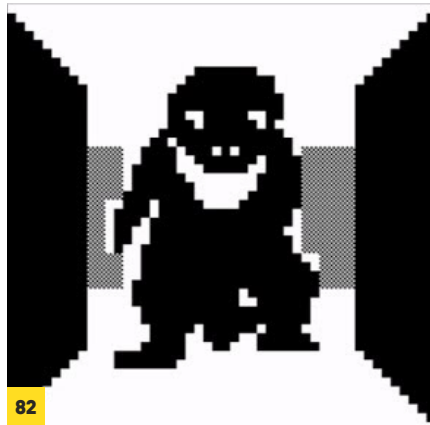
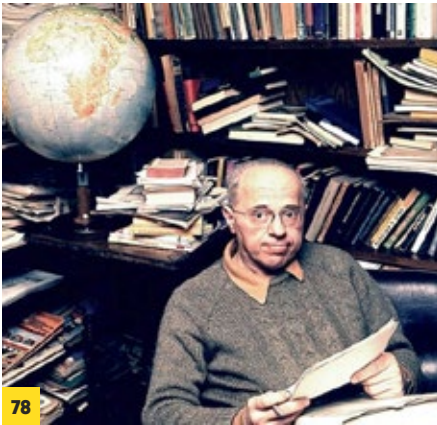
Istniejące kilkanaście lat Delphine Software zapisało się w historii, wydając różnorodne gry (przygodówki, zręcznościówki, wyścigowe) i odnosząc z początku sukces za sukcesem. I choć francuska firma rozplynęła się już w oceanie czasu, jej spuścizna do dzisiaj budzi podziw, a że legenda Delfinów jest nadal żywa, niech świadczy zapowiedziana na przyszły rok kontynuacja Flashbacka. ▀

✦ Moto Racer Advance, jedna z ostatnich gier wyprodukowanych przez Delfinów, była sporym sukcesem.



✦ Darkstone. Solidny tytuł, niestety pozostający w cieniu Diablo. Nawet dodanie trójwymiaru nie pomogło zająwować twardego dysku graczy.





SECRET



LEVEL

CZĘŚĆ SWOICH SPOSTRZEŻEŃ STANISŁAW LEM ZAWARŁ W WYDANEJ W 1964 ROKU KSIĄŻCE „SUMMA TECHNOLOGIAE”. ZNAŁAZY SIĘ W NIEJ ESEJE DOTYCZĄCE TAK ZWANEJ FANTOMATYKI.





LEM

PRZYSZŁOŚĆ
I GRY WIDEO

Rekordowe temperatury lata 1921 roku sprawiły, że cały wrzesień też był gorący. Przez otwarte okna do lwowskiej kamienicy wpadały głosy mówiących po polsku przechodniów. To tutaj, w niemalże ścisłym centrum Lwowa, na świat przychodzi jeden z najważniejszych pisarzy na świecie: Stanisław Lem.

■ Marcin M. Granat

Zycie znanego wszystkim twórcy było pełne zawirowań. Upadek Drugiej Rzeczypospolitej, wojenne okupacje, przeprowadzka do Krakowa, okres Polski Ludowej – to tylko część z wielu wydarzeń, z którymi Lem musiał się zmierzyć. Żadne z nich nie złamało w nim pisarskiego ducha.

WIZJA PRZYSZŁOŚCI

Lem, jako futurolog, prognozował, jak będzie wyglądał przyszły świat. Część swoich spostrzeżeń zawarł w wydanej w 1964 roku książce „Summa technologiae”. Znalazły się w niej między innymi eseje dotyczące tak zwanej fantomatyki. Pod tą niepopularną dzisiaj nazwą kryje się nic innego jak technologiczna zdolność do tworzenia sztucznych światów, które będą nieodróżnialne od tego prawdziwego.

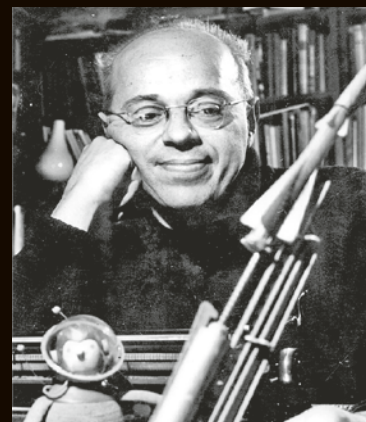
Co człowiek może robić w maszynie fantomatycznej?

„Wszystko. Może wspinać się na ściany alpejskie, wędrować bez skafandra i maski tlenowej po Księżycu, zdobywać na czele oddanej drużyny w dzwoniącej zbroi średniowieczne grody lub biegun północny”. Trzeba przyznać, że wyjaśnienie to brzmi jak opis gry wideo. Ze względu na to, że maszyna fantomatyczna miałaby na celu naśladowanie wszystkich ludzkich zmysłów, technologicznie jest ona jeszcze nieosiągalna. Lecz choć na razie nie możemy imitować podczas rozgrywki wrażeń węchowych, to wiele bodźców jest już na wyciągnięcie ręki za pośrednictwem gogli wirtualnej rzeczywistości. VR pozwala przecież wspiąć się na szczyty w The Climb, lądować na Księżycu w Apollo 11 oraz odwiedzić wieki średnie w Kingdom Come: Deliverance.

Co więcej, Lem nie zapomniał o ludzkim popędzie seksualnym i potrzebie jego zaspokajania. Wspomniał bowiem, że dzięki technologii będzie można leżeć „w objęciach miss świata roku 2500”, skąd już krótka droga do gier o tematyce erotycznej tudzież branży pornograficznej. A te wykorzystują nowinki technologiczne wyjątkowo szybko.

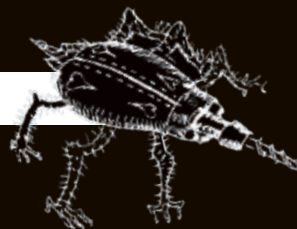
IQ VS. SI

W „Summa technologiae” Lem dywagował też o czymś, co nazywał „wzmacniaczem inteligencji”. Aby przybliżyć to urządzenie, porównywał je poprzez analogię do „wzmacniaczy siły”, czyli po prostu urządzeń takich jak na przykład koparka. Wzmacniacz inteligencji miałby



sprawić, że inteligencja jej konstruktora – człowieka – będzie się zwiększać.

Gdy Lem pisał swoje przewidywania, nie wiedział, że w 1997 roku Garri Kasparow przegra ze sztuczną inteligencją w szachy, choć dopuszczał w przyszłości taki scenariusz, pisząc: „Trzeba czekać chwili, kiedy ostatni jeszcze niepokonany mistrz światowy dostanie mata od elektronicznej maszyny”. Podobna wygrana sztucznej





inteligencji nad człowiekiem pojawiła się w 2017 roku, lecz rozgrywka prowadzona była tym razem w grę go. Nie trzeba być jednak mistrzem w jakiegokolwiek grze, by przekonać się, że SI potrafi dać się nam we znaki. Sztuczna inteligencja nie tylko z łatwością pokonuje nas w StarCraftie II, ale i dosłownie zjada pod postacią ksenomorfa w Obcym: Izolacji.

O ile pokonanie przez SI to dowód na jej intelektualne górowanie, o tyle nie dowodzi to zwiększania naszej inteligencji. To jednak także zachodzi, a za przykład można podać chociażby wyniki eksperymentu opublikowane w tym roku w Scientific Reports. U grupy grającej w opartą na wirtualnej rzeczywistości grę Labirynth zaobserwowano poprawę pamięci, a ta jest silnie skorelowana z inteligencją. Tak więc nie dość, że takie pośrednie wzmacniacze inteligencji istnieją, to zdarza im się być grami wideo.

ELEKTRONIKA CODZIENNEGO UŻYTKU

To, o czym Lem pisał w „Obłoku Magellana”, przypomina z kolei

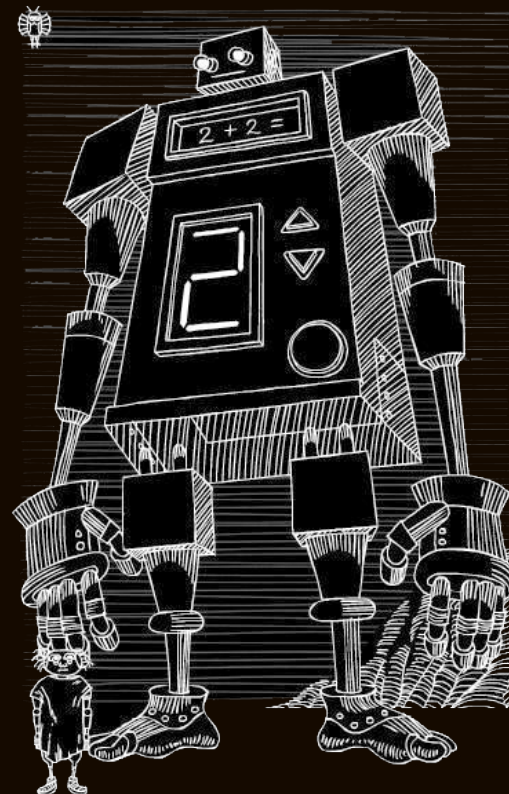
wyszukiwarkę internetową. Występuje ona w powieści pod postacią Biblioteki Trionowej i ten „gigantyczny zbiór tworów umysłowości ludzkiej posiada urządzenia umożliwiające każdemu mieszkańcowi Ziemi doraźne korzystanie z dowolnej, byle utrwalonej w jednym z miliardów kryształów informacji, a to dzięki prostemu urządzeniu radiotelewizyjnemu”. Co więcej, ze wspomnianej biblioteki „może jednocześnie korzystać dowolnie wielka ilość odbiorców, nie przeszkadzając sobie wzajem w najmniejszej mierze”. Szkoda, że Lem zapomniał w tym przypadku o ludycznym aspekcie ludzkiej natury. Google często umieszcza bowiem na swojej stronie proste gry, a znane są przypadki osób, które uruchamiają wyszukiwarkę tylko po to, aby sobie w nie pograć.

Stanisław Lem nie był nieomylny. Bohater „Formuły Lymphatera” stwierdzał na przykład, że ewolucji nie oplaca się iść na kompromisy, podczas gdy w rzeczywistości jest ona jednym wielkim kompromisem. Podobnie było z przewidywaniami

dotyczącymi maszyn zdolnych do refleksji w „Kongresie futurologicznym”. Miały one być nie tylko inteligentne, ale również posiadać umiejętność kalkulowania, co im się bardziej oplaca – obliczyć zadanie zleczone przez człowieka czy wymągać się od niego. Takich „nieposłusznych” maszyn, przynajmniej na razie, jeszcze nie doczekaliśmy.

ŚWIATY SYMULOWANE

Bez względu na to, czy Lemowi przyszło to do głowy, czy nie, kwestią czasu było, aby elektroniczne światy





gier wideo zaczęły korzystać z dobroku pisarza. Najbardziej znanym przykładem jest powstanie SimCity. Will Wright, autor gry, wpadł na jej pomysł po przeczytaniu „Wyprawy siódmej, czyli o tym, jak własna doskonałość Trurla do złego przywiodła”. Była ona częścią Lemowskiej „Cyberiady”, a jej angielskie tłumaczenie ukazało się w „The Mind’s I” pod redakcją Douglada R. Hofstadtera i Daniela Dennetta.

W opowiadaniu, podobnie jak w grze, przedstawione jest miniaturowe miasto. O ile w powieści doskonały inżynier tworzy je dla napotkanego tyrana, aby mógł on wyżywać się na jego sztucznych mieszkańcach, o tyle w SimCity

palaczkę przejmuje gracz. Podobieństwa opowiadania i gry nie dotyczą wyłącznie posiadania kontroli nad fikcyjnym miastem. Doświadczenie obcowania z symulatorem rodzi pytania natury filozoficznej. Czy to, że kontrolowany przez nas świat jest mały, usprawiedliwia znęcanie się nad jego mieszkańcami? Czy fakt, że ich poczynania to efekt sztucznej inteligencji, sprawia, że ich sprawy są mniej ważne? Gdzie więc leży granica pomiędzy tym, co rzeczywiste, a tym, co wirtualne?

Z LEMEM W KOSMOS

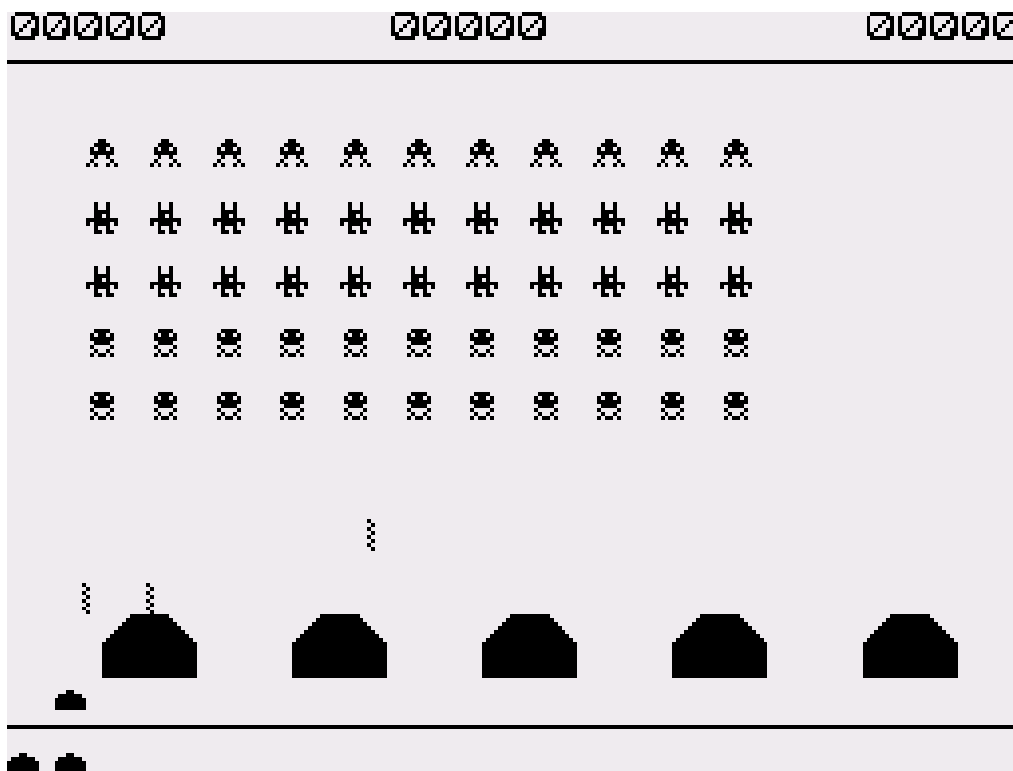
Podróż kosmiczna to u Lema niemalże stały motyw. Nie powinien więc dziwić fakt, że w No Man’s

Sky, grze opartej na galaktycznych wojażach, pojawia się układ planetarny Lem, nazwany na jego cześć. Należą do niego planety: Lem^o, Asimov^o, Strugazki, Clarke i Banks. Ta nazwana dla upamiętnienia polskiego pisarza jest utrzymana w bruno-żółtych barwach, co przypomina rudziejące tło stratosfery planety, na której ląduje Kelvin, bohater słynnej powieści „Solaris”.

Najciekawsze być może przed nami, ponieważ po raz pierwszy twórczości Lema poświęcona zostanie cała gra, a nie tylko jej fragmenty. Mowa o The Invincible, retrofuturystycznym thrillerze science fiction, nawiązującym do powieści „Niezwyciężony” z 1964 roku. Podobnie jak na kartach książki fabuła będzie opowiadać o eksploracji wrogiej pustynnej planety, na której roboty eliminują żywe organizmy. Udostępnione materiały prasowe nie zdradzają na razie zbyt wiele, widać jednak, że warstwa graficzna gry zahacza o estetykę atompunka. W momencie pisania tego tekstu premiera The Invincible wyznaczona jest na 2022 rok.

Przyszłość niesie wiele niewiadomych, ale tak było od zawsze. Kto by przypuszczał, że człowiek urodzony na długo przed II wojną światową będzie zadziwiał swoją wyobraźnią także dzisiaj? Lem poznał nauki ścisłe, a swoje fantastyczne światy przedstawiał z wielką gracją. Tylko u niego prawo powszechnego ciężenia i pola magnetyczne przeplatają się z poezją, baśnią i przygodą. Choć pod koniec życia przestał już wyprzedzać rzeczywistość, miarą jego wielkości pozostały żywa do dzisiaj popularność i jego dzieła. Są one tak uniwersalne, że nadal przenikają popkulturę, nie omijając przy tym gier wideo. ■





ZX80 & ZX81

W CIENIU LEGENDY MŁODSZEGO BRATA

O tym, jak wujek Clive udowodnił, że wszyscy mogą korzystać z komputerów. I o tym, jaką rolę w historii informatyki odegrali starsi bracia ZX Spectrum.

■ Bartłomiej Kluska

U progu lat osiemdziesiątych wydawało się, że magia Clive'a Sinclaira, pomysłodawcy brytyjskiego wynalazcy i przedsiębiorcy, wygasa. Kolejne produkowane przez niego urządzenia elektroniczne - takie jak zegarek bez przycisków czy miniaturowy telewizor - nie znajdowały nabywców, a sam konstruktor zaczął popadać w finansowe tarapaty. Jeden tylko produkt firmowany jego nazwiskiem niósł nutkę rynkowego optymizmu - przeznaczony

do samodzielnego montażu mikrokomputer MK14.

KOMPUTER DLA KAŻDEGO?

Ciekawostka: sam Sinclair długo nie był przekonany do inwestowania w ten segment rynku, a i MK14 nie skonstruował osobiście. Gdy jednak niepowodzenie innych projektów (w tym przede wszystkim prac nad elektrycznym samochodem) skłoniło go do bliższego zainteresowania się informatyką, podjął bardzo ważną decyzję: mikrokomputer



MK14

**W 1978 roku Brytyjczy-
cy zyskali możliwość
zakupu komputera
do samodzielnego
montażu (podobnego
w swym zamysle na
przykład do amerykań-
skiego modelu Altair
8800).** Choć wyprodukowane przez firmę Sinclair urządzenie oferowało ledwie 256 kilobajtów pamięci RAM i komunikowało się z użytkownikiem za pomocą klawiatury rodem z kalkulatora i diodowego wyświetlacza o podobnym pochodzeniu, kosztowało 40 funtów, co czyniło je dostępnym dla wielu majsterkowiczów i domorosłych elektroników. Niepozorny komputer pozwalał jednak programować w kodzie maszynowym, a także umożliwiał podłączenie zewnętrznych urządzeń takich jak monitor, głośnik czy magnetofon. To ostatnie robiło się za pomocą specjalnych interfejsów, które kupowało się osobno i... samodzielnie składało. Sprzedano się kilkadziesiąt tysięcy egzemplarzy MK14, a sukces ten skłonił Sinclaira do bliższego zainteresowania się informatyką.

miał się sprzedać nie tylko w gronie majsterkowiczów i informatyków, lecz być dostępny dla wszystkich. Nie składany przez właściciela, ale gotowy do użycia po wyjęciu z pudełka, wyposażony nie w numeryczny substytut z kalkulatora, lecz w klawiaturę QWERTY, komunikujący się z użytkownikami nie w kodzie maszynowym, ale w czytelnym dla początkujących języku BASIC. No i osiągalny dla większości Brytyjczyków, a więc tani - kosztujący poniżej stu funtów.

Z takimi założeniami ruszyły do prac dwa zespoły Sinclaira. Pierwszy - pod dowództwem Mike'a Wakefielda - zajął się samym urządzeniem, sercem komputera czyniąc procesor Zilog Z80 (sprawdzony wcześniej w kilku udanych konstrukcjach, między innymi Tandy TRS-80, a do tego oczywiście najtańszy) oraz wyposażając maszynę w 1 kilobajt pamięci RAM i 4 kilobajty pamięci ROM. Kolejną innowacją była membranowa klawiatura - przyciski nieistniejące fizycznie, lecz nadrukowane na folii, których naciśnięcia nie potwierdzał żaden dźwięk ani odczucie, co w praktyce uniemożliwiała precyzyjne i szybkie pisanie, ale pozwalało poważnie obniżyć koszty. Także ze względów oszczędnościowych nośnikiem danych została kasetka magnetofonowa, a wyniki pracy miały być prezentowane nie jak w amerykańskich konkurencyjnych konstrukcjach (jak Commodore PET) na ekranie drogiego monitora, lecz na standardowym odborniku telewizyjnym, który każdy Brytyjczyk trzymał w salonie.

W tym czasie drugi zespół, kierowany przez Johna Granta, zajmował się oprogramowaniem, kombinując, jak w 4 kilobajtach pamięci ROM zmieścić cały system operacyjny, edytor ekranowy i jeszcze BASIC.



ZX80 NIE IMPONOWAŁ PARAMETRAMI TECHNICZNYMI, ALE BYŁ TANI I PROSTY W OBSŁUDZE.

Co w tym czasie robił Clive? Jak wspomina Grant, głównie zastanawiał się, jak dodatkowo obniżyć koszty i przyspieszyć tempo prac. Wiele ryzykował: gdyby mikrokomputer okazał się kłapą, dla Sinclaira prawdopodobnie oznaczałoby to bankructwo. Te dwa czynniki - koszty i czas - miały najistotniejszy wpływ na ostateczny kształt nowego mikrokomputera.

Gdy na przykład Grant zasugerował, by zastąpić stosunkowo prymitywny BASIC językiem Forth, Sinclair odrzucił ten pomysł wcale nie dlatego, że uważał ten pierwszy język za lepszy - po prostu taka zmiana wymagałaby kolejnych inwestycji i przesunęłaby termin zakończenia prac o kilka miesięcy. Clive nie zdawał sobie sprawy, że taka pozamerytoryczna

Sinclair chciał, by jego komputer był możliwie płaski, co prawie się udało.

W charakterystycznym garbie w obudowie umieszczono modulator telewizyjny - największy element całej konstrukcji. Za małe gabaryty odpowiada natomiast innowacyjna klawiatura, w której przyciskom przypisano kilka funkcji jednocześnie. Pomyśl ten miano powtarzać w kolejnych mikrokomputerach „wujka Clive'a”.

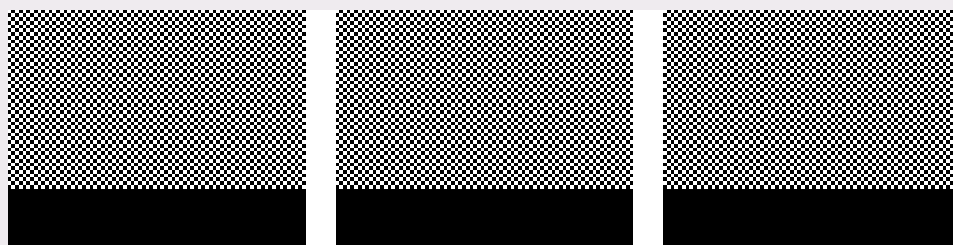


decyzja sprawi, że BASIC stanie się wkrótce najpopularniejszym językiem programowania na świecie.

POCZĄTEK REWOLUCJI

Nowy mikrokomputer Sinclaira nazwano ZX80 - do nazwy procesora dodano „X”, by było bardziej nowoczesnie i tajemniczo. Urządzenie trafiło do sprzedaży w lutym 1980 roku w szokująco niskiej cenie: 79,95 funtów za zestaw do samodzielnego montażu oraz 99,95 funtów za gotowy komplet (choć bez zasilacza, który trzeba było zakupić oddzielnie). Dla porównania Commodore PET kosztował niemal pięć razy więcej! Nic zatem dziwnego, że ZX80 szybko znalazł liczne grono nabywców, wśród nich zaś wielu takich, którzy po raz pierwszy zetknęli się z komputerem i nawet nie przypuszczali, że mogą go w ogóle potrzebować. Dzięki sprytnemu marketingowi Clive Sinclair przekonał Brytyjczyków, że informatyka nie jest dziedziną wiedzy dostępną wyłącznie dla specjalistów i że każdy może korzystać z komputera.

Niewątpliwie pomógł też fakt, że ludzie tak naprawdę nie wiedzieli, do czego może służyć takie urządzenie. ZX80 był właściwie prostą zabawką edukacyjną, nienadającą się ani do pisania tekstów (klawiatura!), ani do obliczeń (bo umiał korzystać wyłącznie z... liczb



✚ Skromne możliwości graficzne ZX81 zmuszały graczy do uruchomienia wyobraźni. Dzięki niej mogli poczuć się jak pilot samolotu. Ciekawostka: grę Flight Simulation stworzyła firma Psion, późniejszy producent serii popularnych elektronicznych organizatorów.

całkowitych w zakresie od -32 768 do 32 768), ani do programowania (jaki bowiem programy mogły się zmieścić w 1 kilobajcie pamięci RAM, czyli w mniejszej liczbie znaków, niż zajmuje ten akapit?). Ale kosztował niecałe 100 funtów, wyglądał nowoczesnie, był lekki i wszyscy chcieli go mieć. Ograniczenia takie jak brak koloru, brak dźwięku czy miganie obrazu za każdym razem, gdy urządzenie wykonywało jakąś operację (czyli na

przykład po naciśnięciu klawisza), nikomu nie przeszkadzały, mało kto bowiem zdawał sobie sprawę, że mogą istnieć komputery bez takich cech. Niska cena i umiejętnie poprowadzona kampania reklamowa sprawiły, że to właśnie ZX80 stał się ulubionym mikrokomputerem Brytyjczyków. A Clive Sinclair ich ulubionym wujkiem.

To kolejna marketingowa nowinka: pomysł, by nowoczesnej, odpychającej laików swoją pozorną niedostępnością technologii dać twarz i nazwisko - w tym przypadku „wujka Clive'a”, który szybko stał się osobą rozpoznawalną, a jego podobizna zaczęła pojawiać się na okładkach czasopism komputerowych. Kampania medialna wokół ZX80 oraz samego Sinclaira tworzyła wrażenie bliskości miłąry producentem i konsumentem.

Chcąc nie chcąc, Clive rozpoczął małą komputerową rewolucję, a fani mikroinformatyki powolutku



Sinclair przykładął dużą wagę do wyglądu swoich produktów. Projektant obudowy ZX81 Rick Dickinson nie tylko jednak utrzymał schludny i kompaktowy design poprzednika, ale też pozwolił sobie na kilka cennych innowacji. Użytkownicy docenili zwłaszcza przeniesienie wszystkich poza szyną klawiszową gniazd komputera na bok obudowy. Dzięki temu nie trzeba było odwracać urządzenia za każdym razem, gdy chciało się podłączyć magnetofon lub telewizor.



ZX81 TO PIERWSZY PRAWDZIWIE MASOWY MIKROKOMPUTER W WIELKIEJ BRYTANII. BEZ NIEGO NIE BYŁOBY POTĘGI ZX SPECTRUM.

opanowywali całą Wielką Brytanię. Jeszcze w 1980 roku Tim Hartnell, DJ, spiker telewizyjny i dziennikarz, zorganizował oficjalny klub użytkowników ZX80, do którego w krótkim czasie zapisało się ponad trzy tysiące osób. Ten sam człowiek napisał pierwszą książkę poświęconą komputerowi Sinclaira - „Making the Most of Your ZX80” (1980) - skierowany do młodzieży podręcznik łączący naukę obsługi urządzenia i programowania w języku BASIC z możliwością własnoręcznego przepisywania oraz rozbudowy gotowych programów,

■ Współpraca mikrokomputera z magnetofonem i telewizorem, które i tak Brytyjczycy mieli w domach, pozwalała w istotny sposób zredukować koszty wejścia do świata informatyki. Podręcznik języka BASIC umożliwił natomiast wykorzystanie urządzenia do czegoś więcej niż zabawa. Zestaw taki jak na zdjęciu oznaczał zazwyczaj początek wielkiej przygody.

w tym także gier. Choć sam Clive Sinclair nie przewidywał takiego wykorzystywania ZX80, na komputerku pozbawionym jakichkolwiek możliwości graficznych i dźwiękowych i z ekranem migającym po każdym naciśnięciu klawisza można było zagrać między innymi w... klon Space Invaders w trybie tekstowym. Oczywiście pod warunkiem że kod źródłowy udało się bezbłędnie przepisać (membranowa klawiatura!) z książki Hartnella.

Użytkownicy ZX80 wiedzieli coraz więcej i zaczęli być świadomi ograniczeń urządzenia. Szczególnie bolesnym niedostatkiem był tylko 1 kilobajt pamięci RAM, praktycznie uniemożliwiający tworzenie dłuższych i bardziej złożonych programów. Jeszcze w 1980 roku Sinclair wypuścił na rynek rozszerzenie - całe 16 kilobajtów w jednej

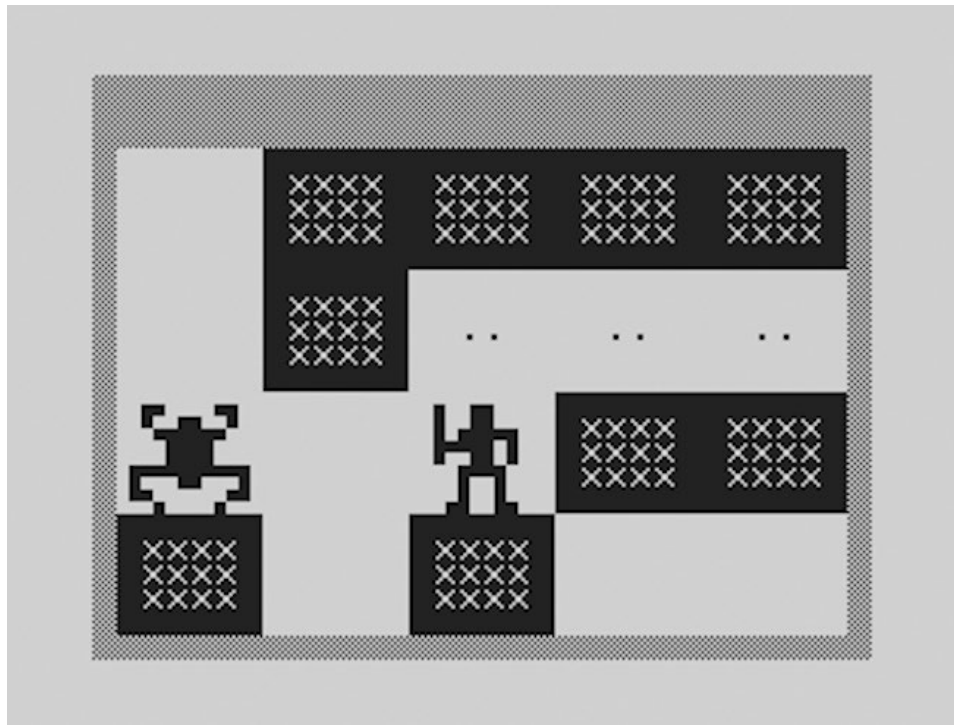
kostce, którą można było kupić za 50 funtów i po prostu wcisnąć w złącze w obudowie (tzw. szynę krawędziową). Niestety pamięć miała brzydki zwyczaj wypadania z gniazda w najmniej odpowiednim momencie, co oczywiście powodowało natychmiastową utratę danych wprowadzanych przez użytkownika komputera. Nikt jednak się nie zrażał, a posiadacze ZX80 dzielili się między sobą poradami, jak przymocować rozszerzenie taśmą klejącą w taki sposób, by nie groziło to katastrofą.

NARODZINY LEGENDY

Clive szybko zrozumiał, że Wielka Brytania potrzebuje mikrokomputera, i bardzo chciał, by został on wyprodukowany przez firmę ze słowem „Sinclair” w nazwie. Błyskawicznie rozpoczął prace

nad następcą ZX80. Jim Westwood, główny projektant urządzenia, otrzymał z pozoru niewykonalne zadanie uproszczenia i unowocześnienia konstrukcji przy jednoczesnym obniżeniu kosztów produkcji. Ambitny inżynier rozpoczął od redukcji liczby układów scalonych wykorzystywanych przez komputer: ZX80 używał ich dwadzieścia jeden, nowy komputer Sinclaira - tylko czterech. Oprócz procesora Z80, 1 kilobajta pamięci RAM oraz 8 kilobajtów pamięci ROM tym czwartym, przełomowym był specjalizowany układ ULA odpowiadający za szereg czynności takich jak generowanie obrazu i dźwięku czy obsługa magnetofonu oraz klawiatury. Sinclair, będąc już dużym rynkowym graczem, mógł pozwolić sobie na zamówienie takiego wynalazku u potentata brytyjskiej informatyki, firmy Ferranti. Jeden układ wykonujący zadania osiemnastu nie tylko uprościł całą konstrukcję, ale również pozwolił drastycznie obniżyć koszty produkcji. Wujek Clive musiał być bardzo zadowolony z Jima Westwooda, który zdołał także wyeliminować irytujące użytkownikom ZX80 mruganie obrazu przy każdej aktywności urządzenia (kosztem jednak szybkości działania systemu, zatem jeśli ktoś preferował stare - szybsze - rozwiązanie, zawsze mógł przełączyć maszynę w tryb „z mruganiem”).

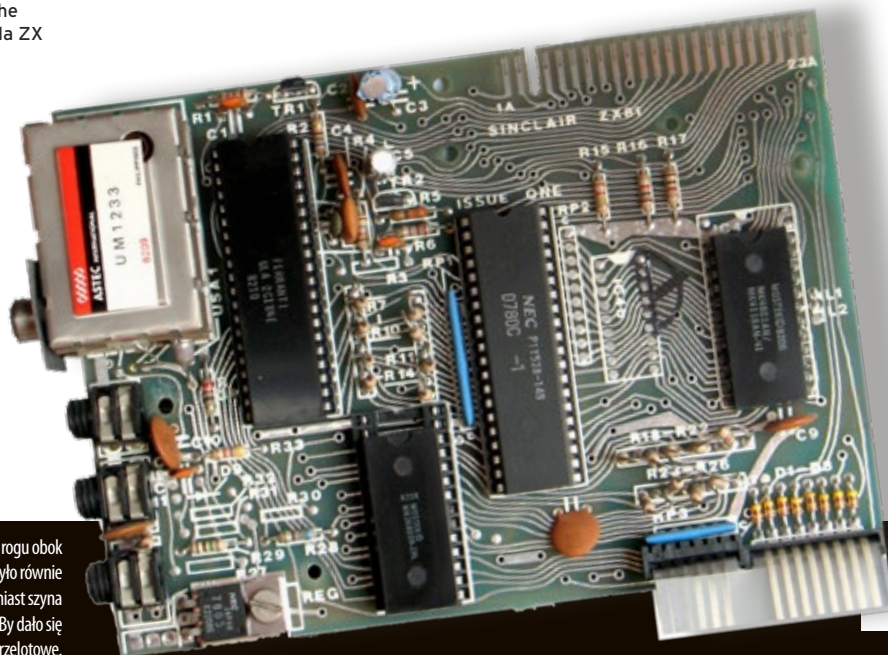
W tym samym czasie drugi zespół zajmował się oprogramowaniem nowego komputera. John Grant ulepszył edytor ekranowy, wyposażając go między innymi w bardzo istotną funkcję kontroli składni - od tej pory maszyna przyjmowała tylko takie linie programu, które uznawała za poprawne. Z kolei Steve Vickers wzbogacił wykorzystywany przez ZX80 BASIC o nowe funkcje oraz nauczył komputer wykonywania operacji na liczbach



■ Don Priestley, nauczyciel i programista amator, po napisaniu i sprzedaniu gry Mazogs rzucił pracę w szkole i postanowił zawodowo zająć się tworzeniem gier. W historii elektronicznej rozrywki zapisał się choćby kultowym *The Trap Door* dla ZX Spectrum.

zmiennoprzecinkowych (ZX80 potrafił korzystać tylko z liczb całkowitych). Przy okazji napisał również podręcznik użytkownika, który dla wielu początkujących miłośników komputeryzacji stał się wkrótce pierwszą czytanką z zakresu informatyki, obsługi komputerów i programowania w BASIC.

Główne założenia konstrukcyjne pozostały jednak niezmienione: prosta membranowa klawiatura, telewizor w roli monitora i kasetka magnetofonowa jako nośnik danych. Ponadto: czarno-biały obraz, brak dźwięku (który Sinclair wciąż uznawał w komputerach za zbędną fanaberię) i przede wszystkim



Nawet dziś ZX81 imponuje elegancją projektu. W lewym górnym rogu obok modulatora TV widać kość ULA, która pozwoliła uprościć całą konstrukcję i – co było równie istotne – obniżyć koszt wykonania. W prawym górnym rogu prezentuje się natomiast szyna krawędziowa poszerzająca możliwości urządzenia poprzez rozmaite interfejsy. By dało się podłączyć dodatkową pamięć i joystick jednocześnie, powstały też interfejsy przelotowe.

Timex



Gdy okazało się, że zapotrzebowaniu na ZX80 nie jest w stanie sprostać niewielka fabryczka Sinclaira w Anglii, przedsiębiorca zdecydował się przenieść produkcję do Szkocji, do fabryki przeżywającego wówczas trudne chwile Timeksa. Na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych ten producent cenionych mechanicznych zegarków nie mógł wytrzymać konkurencji ze strony tanich japońskich, elektronicznych zamienników, dlatego chętnie zainteresował się mikrokomputerami. Współprace kontynuowano przy ZX81, a Timex przygotował nawet własne, skierowane na amerykański rynek wersje tego modelu TS 1000 i TS 1500 (ten ostatni, widoczny na zdjęciu, wyróżniał się „prawdziwą” klawiaturą). Kooperacja Sinclaira i Timeksa miała rozkwitnąć przy produkcji ZX Spectrum.

ZX Printer korzystał z papieru pokrytego aluminiową powłoką, a druk polegał na... jej wypalaniu. Nie było to rozwiązanie trwałe i pozwalające na poważniejsze zastosowania (zwłaszcza że papier mieścił... trzydzieści dwa znaki w linii), jednak koszt urządzenia przesądził o jego rynkowym sukcesie.

bardzo niska cena. Nowy model nazwano, dodając „jeden” do nazwy poprzednika. ZX81 zadebiutował w marcu 1981 roku i kosztował 49,95 funtów w zestawie do samodzielnego montażu oraz 69,95 funtów w wersji gotowej do użycia (i tym razem już z zasilaczem sieciowym). Cena była szokująco niska. Dla porównania za Commodore VIC-20 trzeba było zapłacić 300 funtów. Atuty konkurencyjnych modeli takie jak prawdziwa klawiatura, tryby graficzne czy zdolność generowania dźwięku musiały ustąpić przed argumentem ekonomicznym. Chętnych do zakupu nowego komputera „wujka Clive’a” było tak wielu, że znaczna ich część, choć zamówiła urządzenie w momencie premiery, swój egzemplarz dostała dopiero latem.

KOMPUTER DO WSZYSTKIEGO

ZX81 jako pierwszy opuścił hobbyistyczną niszę i stał się urządzeniem prawdziwie masowym. O ile ZX80 znalazł około stu tysięcy nabywców, o tyle jego następcę w ciągu trzech lat sprzedaży został kupiony przez ponad półtora miliona osób, nie tylko w Wielkiej Brytanii, ale również między innymi w USA, Japonii, Europie Zachodniej, a nawet Chinach! Na Wyspach Brytyjskich użytkownicy maszyny utworzyli liczną i bardzo aktywną społeczność. Jak grzyby po deszczu wyrastały kolejne kluby komputerowe oraz grupy zajmujące się pisaniem i sprzedażą programów na kasetach. To na ZX81 debiutowały tak znane później marki jak Bug-Byte (wydawca między innymi Manic Miner) oraz Quicksilver (później znana z przełomowych Time-Gate i Ant Attack), a także stawiali pierwsze kroki w programowaniu tak cenieni w przyszłości autorzy jak Charles Cecil (Beneath a Steel Sky, Broken Sword) czy David Perry (Earthworm Jim, MDK, The Darkness). Wszyscy oni mogli się spotykać na cyklicznie organizowanych spotkaniach z cyklu ZX Microfair, gdzie wymieniano się doświadczeniami oraz handlowano sprzętem i programami.

ZX81 ODEGRAŁBY JESZCZE WIĘKSZĄ ROLĘ W HISTORII INFORMATYKI, GDYBY SINCLAIR TAK SZYBKO NIE WPROWADZIŁ NA RYNEK JEGO NASTĘPCY.

W tym także gram, gdyż likwidacja migania ekranu po każdym naciśnięciu klawisza spowodowała wysyp oprogramowania rozrywkowego. Okazało się, że w nader skromnej pamięci ZX81 zmieścić się między innymi klony popularnych strzelanek z automatów takich jak Space Invaders czy Galaxian, Breakout, Frogger, labiryntowy Mazogs, ale i 3D Monster Maze, w którym po trójwymiarowym (!) labiryncie gonił gracza tyranozaur (!!). Już ta lista imponuje, a trzeba do niej dodać także upchnięte w 1 kilobajcie... szachy (z możliwością gry przeciwko komputerowi) czy nawet symulator lotu samolotu nad USA.

Popularność ZX81 przyczyniła się również do powrotu mody na stare, monofoniczne magnetofony. Szybko okazało się bowiem, że nowoczesne odtwarzacze stereo, choć zapewniają znakomite doznania muzyczne, niespecjalnie nadają się do zapisywania i wczytywania programów przeznaczonych dla komputera Sinclaira. Wszyscy zaczęli zatem poszukiwać archaicznych magnetofonów z lat siedemdziesiątych, których jednak nie było już w sklepach. Ostatecznie jedna z sieci handlowych kupiła za bezcen

pełne kontenery przestarzałych odtwarzaczy z Dalekiego Wschodu i sprzedała ponad sto tysięcy sztuk posiadaczom ZX81.

Jeszcze w 1981 roku trafiła do sprzedaży również drukarka ZX Printer, podpinana do komputera za pomocą szyny krawędziowej. Kosztowała niecałe 50 funtów, a ponieważ konkurencyjne drukarki były cztery lub pięć razy droższe, zatem dopiero produkt „wujka Clive’a” umożliwił Brytyjczykom powszechne komputerowe drukowanie. Oczywiście ZX81 ze swoją membranową klawiaturą i 1 kilobajtem pamięci RAM niespecjalnie nadawał się do edycji tekstów, niemniej ZX Printer - generujący wydruki na charakterystycznym aluminiowanym papierze w wąskich arkuszach - stał się kolejnym rynkowym przebojem.

Ta historia mogłaby oczywiście trwać dłużej, ale zabójczy cios ZX81 zadał... sam Sinclair, błyskawicznie rozpoczynając prace nad kolejnym mikrokomputerem. Już w 1982 roku Brytyjczycy mieli zapomnieć o swojej ukochanej zabawce, oddając serca jej młodszemu bratu. Wtedy bowiem swoją premierę miało ZX Spectrum. To już jednak opowieść na zupełnie inny artykuł. ■

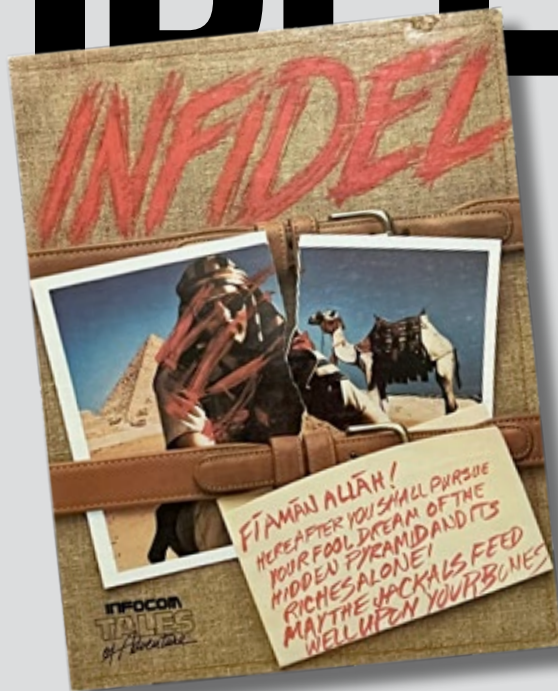


INFIDEL

■ Paweł Gawlikowski

Cóż to były za czasy – rok 1983 dla jednych firm miał być ostatecznym końcem ich istnienia, podczas kiedy inne korzystały na załamaniu, przechodząc powoli do legendy. Rynek komputerów osobistych, dzięki wielkiemu kryzysowi na rynku konsolowym, zaczął rozwijać się coraz śmielej, a dopiero co stworzone Commodore 64, Atari 800XL i IBM PC konkurowały z weteranami takimi jak Apple II, przynajmniej na największym rynku oprogramowania, czyli w Stanach Zjednoczonych. Infocom cieszył się już wtedy zasłużoną sławą firmy produkującej przygodówki tekstowe, nazywane interactive fiction z racji zapewniania wysokiego poziomu immersji.

Po wydaniu dziewięciu gier w konwencji fantasy i science fiction (z jednym wyjątkiem dla czarnego kryminału) studio postanowiło nareszcie zwrócić się w stronę



– wydawałoby się – jedynie właściwą, czyli przygodówki w realiach „przygodowych”. Infidel był również pierwszym tytułem z serii Tales of Adventure. Zagubione w piaskach pustyni piramidy, kłątwy faraonów, skomplikowane zagadki – jak na dieśiąty, jubileuszowy tytuł zapowiadało się naprawdę nieźle. Główny bohater

■ Zatytułowanie gry „Niewierny” i odwołanie do Allaha na okładce z pewnością ściągnęłyby dzisiaj ten rodzaj zainteresowania, na którym twórcom raczej by nie zależało.

■ Pierwsze wydania Infocomu znane były z niestandardowych formatów. Tutaj – imitacja skórzanej teczki.

to zaprawiony w rabowaniu grobowców awanturnik, który oczywiście postanawia zdobyć skarb i okryć się nieśmiertelną sławą. Eksploracja grobowca była wyjątkowo niebezpieczna, śmierć mogła nadejść na jeden z czterdziestu różnych sposobów (widać, skąd Sierra czerpała późniejszą inspirację). Do współpracy przy scenariuszu zaproszona została egiptolożka z Harvardu, Patricia Fogleman, a producentem został Michael Berlyn (Suspended).

Czego nie dawała sama gra, z nawiązką nadrobiły dodatki, zwane „feelies”, mające na celu wprowadzenie w opowiadaną historię. Oprócz bycia całkiem pomysłowym zabezpieczeniem przed piractwem to one do dzisiaj stanowią przedmiot pożądania wszelkiej maści kolekcjonerów. Infidel nie zawodzi – bogatą zawartość umieszczono w dużej kartonowej teczce, stylizowanej na skórzany segregator, zaopatrzonej wewnątrz w kilka kieszonek. Każda z nich miała swoją funkcję – w najmniejszej znajdowała się dyskietka, w średniej papiery typu karta rejestracyjna i referencyjna, natomiast w największej – dziennik poszukiwacza skarbów, list i mapa. O ile dziennik jest raczej standardowy, o tyle już pergaminowa, lekko przybrudzona mapa, kiedy trzymamy ją w dłoniach, pozwala się poczuć jak prawdziwy łowca niebezpieczeństw (poza tym bez zawartych na niej koordynatów nie przejdziemy prologu gry). Jednak najbardziej rozbudowanym „feelie” jest list, począwszy od koperty z prawdziwym, egipskim znaczkiem pocztowym, przez zapisane ręcznym pismem strony pochodzące z hotelowej papeterii, a na odrysowanym kamieniu z hieroglifami skończywszy. Tekstowe przygodówki nie miały jak się zestarzeć i nawet dzisiaj potrafią dać dużo radości – szczególnie z takimi dodatkami jak w przypadku Infidela. Pozostaje na głowę założyć kapelusz, przypiąć do pasa zaufanego colta i nucąc znany temat muzyczny, zanurzyć się w czarny ekran z białymi/zielonymi/bursztynowymi literami – do wyboru i, hmm, koloru... ■



Prezentacje gier planszowych

PoGramy

POGRAJMY BEZ PRĄDU

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

#POGRAMY.TV



❖ Zaletą latania ze SpaceX oprócz najbardziej kosmicznych widoków jest stylowa podwózka do rakiety Falcon 9 elektrycznymi samochodami Tesla.



❖ Blue Origin nie wyniesie nas tak wysoko jak SpaceX, za to ma bardzo obszerna okna w kapsule załogowej, widocznej na szczycie rakiety New Shepard.



❖ Uśmiechnięty Richard Branson dopiął swego, był pierwszy. Virgin Galactic lata najniżej, ale za to oferuje najbardziej przystępne cenowo bilety.



❖ Pasażerowie wyprawy SpaceX ubrani są w zaawansowane technologicznie skafandry kosmiczne z kaloszami.



❖ Virgin Galactic nie korzysta z tradycyjnych rakiet. Tu większy samolot dźwiga mały samolot raketowy.

KOSMICZNE LOTY *widokowe*

Zapowiadane od lat prywatne wycieczki kosmiczne w końcu w tym roku ruszyły. Od teraz, żeby pogapić się na nieziemskie widoki, nie trzeba naprawiać orbitalnego teleskopu czy wykonywać żmudnych eksperymentów naukowych na orbicie. Możemy polecieć po prostu dla własnej przyjemności.

■ User Jama

Pierwszy lot z cywilną załogą odbył się 11 lipca 2021 roku wehikułem firmy Virgin Galactic. Na pokładzie oprócz pilotów znajdował się jej właściciel, Richard Branson, i jego współpracownicy. Podczas lotu zapaliła się kontrolka ostrzegawcza sygnalizująca, że samolot raketowy za bardzo oddalił się od zaplanowanej trajektorii, skutkiem czego z jednej strony wyleciał poza dozwoloną przestrzeń powietrzną, z drugiej mógłby nie dać rady doszybować z powrotem na lotnisko. Pilot powinien był w takiej sytuacji przerwać lot, ale tego nie zrobił. Presja, żeby zgnać palmę pierszeństwa, była silniejsza, a może to siła perswazji szefa obecnego w kabinie. Wszystko dobrze się skończyło, ale firma wylądowała potem na dywaniku w amerykańskim urzędzie do spraw lotnictwa FAA.

Kosmiczny lot z Virgin Galactic trwa piętnaście minut i osiąga pułap osiemdziesięciu kilku kilometrów. Przez około pięć minut można zaznać nieważkości. Widoki zapewniają spore okna w kadłubie samolotu. Do umownej linii Kármána, oddzielającej atmosferę Ziemi od pustki kosmosu, brakuje kilkunastu kilometrów. Natomiast wysokość, powyżej której FAA przyznaje elitarną odznakę Skrzydła Astronauty, została osiągnięta i to jest niewątpliwym sukcesem Bransona. Żeby je otrzymać, wszyscy musieli należeć do załogi, a nie być pasażerami, stąd każdy pełnił istotną funkcję na pokładzie. Sam Branson był pokładowym specjalistą od oceny



■ Elitarne Skrzydła Astronauty. Przez lata ich zdobycie wiązało się z ostrą selekcją, reżimem szkoleniowym i niemalym ryzykiem. Teraz wszystko popsuł turyści.

wrażen komercyjnego astronauty. Niestety wszystko teraz drożeje, bułki, benzyna i loty kosmiczne. Aktualna cena za miejsce to 450 tysięcy dolarów, a kilka lat temu w przedsprzedaży bilet kosztował 200 tysięcy dolarów.

Kolejny historyczny, prywatny lot miał miejsce 20 lipca 2021 roku. Miliarder Jeff Bezos wraz ze swoim bratem Markiem przekroczyli o kilka kilometrów linię Kármána rakieta firmowana przez Blue Origin. Oprócz nich w kabinie, reklamowanej jako mającej największe okna w kosmosie, było jeszcze dwóch pasażerów. Osiemdziesięciodwuletnia Wally Funk w latach sześćdziesiątych przeszła szkolenie astronautów pod kątem misji Mercury, ale nigdy nie poleciała w kosmos, została zaproszona przez samego Bezosa. Osiemnastoletni Oliver Daemen wykupił sobie miejsce za 28 milionów dolarów, stając się pierwszym nastolatkiem w kosmosie. Ścisłej rzecz biorąc, kwotę uregulował jego ojciec, prezes funduszu typu private equity. W tym kontekście kwota, którą życzy sobie Branson, wydaje się bardziej przystępna.

Lot z Blue Origin trwa jedenaście minut, z czego w stanie nieważkości cztery minuty. Statkiem jest autonomiczna rakietka, a sama kapsuła wraca, wykorzystując spadochrony. Bezosowi Skrzydła Astronauty należały się jak psu buda, ale urzędnicy FAA spłatali mu figla. Tego samego dnia, którego odbył się jego wymarzony lot, wprowadzono nowe, zastrzone przepisy. Nie wystarczy już osobiście przekroczyć granicy kosmosu, co przecież dalej będzie udziałem nielicznych szczęśliwców. Trzeba mieć odpowiednie wykształcenie, czyli pracować w NASA albo w wojsku, lecieć na statku zatwierdzonym przez

FAA, a w trakcie lotu wykonywać czynności poprawiające bezpieczeństwo. Zmiany motywowane były utrzymaniem prestiżu tego wyróżnienia. Naprawdę mogli to majsterkowanie w regulaminie przeprowadzić chociażby dzień później.

Z kolei w dniu 16 września 2021 roku firma SpaceX też wykonała kosmiczny lot z udziałem wyłącznie cywilów amatorów. Tutaj pewnym zaskoczeniem jest, że wśród załogi nie znalazł się właściciel firmy Elon Musk, który jest przecież kosmicznym zapaleńcem.

Za wszystkie cztery miejsca zapłacił miliarder Jared Isaacman, który został też dowódcą misji Inspiration4. Cena za jeden bilet wyniosła 55 milionów dolarów. Zdecydowanie najdrożej, ale ten lot miał najwięcej wspólnego z prawdziwą kosmiczną wyprawą, a nie krótkim wypadem. Rakietka Falcon 9 wyniosła załogę na orbitę o wysokości 535 kilometrów, czyli wyżej niż na orbitę Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. Widoki i wrażenia bez porównania lepsze. Lot trwał trzy dni, z czego lwia część przypadła w warunkach mikrogravitacji. Unikalne doświadczenia typu jedzenie, picie i odwiedzanie WC w kosmosie w cenie. Jeśli ktoś dysponuje odpowiednimi środkami, to opcja SpaceX jest zdecydowanie najbardziej godna polecenia. A że nie dostanie się za to Skrzydła Astronauty, to trudno. Miliarderzy powinni wprowadzić własną odznakę, powiedzmy symbol dolara z dymiącymi dyszami wylotowymi. ■

 TUNGUSKA

FILM ANIME NEON GENESIS EVANGELLION

Przyznam się, że zrezygnowałem z abonamentu Amazon Prime Video po tym, jak z oferty platformy zniknęła pokaźna lista tytułów anime; zostało się kilka serii, głównie „Pokemonów”.

Tymczasem Jeff Bezos po powrocie z kosmosu przeżył najwyraźniej iluminację i postanowił powalczyć o polski rynek, wprowadzając usługę Amazon Prime. W jej skład wchodzi gwarancja dostawy na drugi dzień (nie wiem po co, skoro większość rodaków jest przyzwyczajona do tygodniowych oczekiwań na towar z AliExpress), oraz dostęp do usługi wideo, a wszystko w przedziwnej cenie 49 zł za rok. No ale co z tego, zapytacie, skoro pokasowali anime? Bo oprócz tego, że skasowali, coś jednak dodali. Właśnie na Amazonie można obejrzeć cztery filmy kinowe „Neon Genesis Evangelion”. Przypomnę, że



AUTORZY

| | |
|-----|----------------------|
| AB | Andrzej Bazylczuk |
| BC | Bartek Czarotorski |
| BK | Bartłomiej Kluska |
| JM | Jacek Marczewski |
| KP | Krzysztof Pilch |
| MMG | Marcin M. Granat |
| MRW | Michał R. Wiśniewski |
| PM | Piotr Mańkowski |
| PŻ | Piotr Żymlęka |

oryginalna seria telewizyjna z 1995 roku oraz towarzyszące jej kinówki (w tym słynny „End of Evangelion”) wciąż można nadrobić na Netflixie. I skorzystam z okazji i napiszę, że kto jeszcze tego nie zrobił, niech to uczyni czym prędzej. Może z dzisiejszego punktu widzenia trudno będzie od razu zrozumieć, na czym polegała przełomowość tej serii – to właśnie ona zbudowała fundamenty dla większości narracji w anime w kolejnych latach. Do typowych fabulek o wielkich robotach walczących z kosmitami (jak „Generał Daimos”) Hideaki Anno, reżyser i współzałożyciel studia Gainax, dopisał doświadczenie nastoletniego zagubienia i własną depresję. Powstał przedziwny miks – imponującym scenom walki, smaczkom dla otaku (wówczas wrzucanie nawiązań do wielkich poprzedników nie było jeszcze normą jak dziś) czy typowym dla chłopackiego anime wyglupom towarzyszyła psychodrama. „End of Evangelion” zamiast cokolwiek wyjaśnić, dołożył jeszcze tonę pytań.

W 2007 roku Anno powrócił do „Evangeliona”, wypuszczając na ekrany kin film opowiadający od nowa znaną historię. Początek niczym nie różni się od serialu – oto nastolatek Shinji Ikari przybywa do Tokyo-3 na wezwanie swojego ojca Gendo. Wkrótce dowiaduje się, że jego zadaniem ma być pilotowanie wielkiej, człekokształtnej maszyny bojowej i walka z atakującymi Ziemię potworami zwanymi Aniołami. Początkowo niechętny chłopak decyduje się zasiąść za sterami, inaczej do pojedynku musiałyby stanąć ciężko ranna pilotka Rei... Im dalej w fabułę, tym bardziej odchodzi ona od oryginału. Pojawiają się nowe sceny, nowe wątki i nowe postacie, a całość okazuje się zupełnie czymś innym, niż mogło się wydawać. Najnowszy, czwarty film („Evangelion: 3.0+1.0”) miał premierę w marcu tego roku. (MRW)



SERIAL DOKUMENTALNY FILMY NASZEJ MŁODOŚCI, SEZON 3

Raptem dwa Sidequesty temu Bazyl pisał o tym serialu, ale nie miał jeszcze wówczas na warsztacie najnowszych odcinków, przesłanych na serwery w połowie października. To, co teraz dostarczył gigant z Los Gatos, przeszło moje oczekiwania.

Zaczyna się od dokumentu o powstaniu „Halloween”. Nie ma samego Johna Carpentera, nie ma Jamie Lee Curtis, za to wypowiada się tużin innych twórców. Potem słabszy kawałek o „Piątku trzynastego”, głównie dlatego że

FILM SENSACYJNY NIE CZAS UMIERAĆ

Daniel Craig z przytupem wskoczył w smoking Jamesa Bonda w świetnym „Casino Royale”. Teraz, piętnaście lat później, za sprawą „Nie czas umierać”, kończy swoją przygodę z najbardziej znanym tajnym agentem świata.

Poprzedni film z cyklu, „Spectre”, w którym wyraźnie dało się wyczuć zmęczenie aktora rolą, nie zachwylił ani widzów, ani krytyków. Najnowsza odsłona serii kontynuuje rozpoczęte tam wątki – Bond rzucił czynną służbę i wiesz spokojnie, sielskie życie u boku Madeleine Swann (Léa Seydoux). Jednak przeszłość nie daje o sobie zapomnieć i wkrótce 007 znajdzie się w samym centrum kolejnej afery, tym razem za sprawą Lyutsifera



Safina (Rami Malek), który dostał w swoje ręce śmiertcioną broń biologiczną. Od samego początku „ery Craiga” scenarzyści starali się odświeżyć postać Bonda, nieco go uczłowieczyć, jednocześnie tonując bombastyczne elementy wypełniające poprzednie filmy serii. „Nie czas umierać” podtrzymuje ten trend, choć jednocześnie znalazło się w nim kilka chwytów wyciągniętych

rodem z czasów, gdy licencję na zabijanie dzierżył Roger Moore. To zderzenie starego z nowym nie do końca zadziałało, tym bardziej że scenarzyści nadal eksplorują psychikę bohatera, a fabuła mocno ociera się o jego prywatne sprawy, na szczęście już bez tak kuriozalnych pomysłów jak w „Spectre”. Nie mogłem jednak oprzeć się wrażeniu, że twórcy zabrnęli w ślepy zaułek i nie bardzo wiedzieli, jak sensownie poprowadzić historię. Podczas seansu tradycyjnie znajdzie się kilka widowiskowych scen akcji, ze szczególnym wskazaniem na początkowy pościg oraz świetną, dynamiczną sekwencję na Kubie z udziałem Any de Armas, aczkolwiek w drugiej części filmu tempo nieco siada. Zaskakujący jest również finał. Generalnie „Nie czas umierać” stanowi krok naprzód w stosunku do poprzednika, ale nie dorasta niestety do pięt „Casino Royale”. (PŻ)



NETFLIX

SERIAL THRILLER
SQUID GAME

Niespodziewany hit Netfliksa, „Squid Game”, to kolejny sukces koreańskiej fali. Co zrobisz, gdy będziesz na dnie? Oto mieszkający ze starą matką kierowca wpadł w długi hazardowe, niezbyt układa mu się z byłą żoną i wkrótce straci możliwość widywania się z córką.

Gdy jest już na dnie, spotyka tajemniczego mężczyznę, który proponuje mu wzięcie udziału w serii dziecięcych gier, a potem w turnieju, którego główną nagrodą finansowa rozwiązałaby wszystkie problemy nieszczęsnego protagonisty. Odziani w niebieskie kombinezony walczą w wielu konkurencjach. Pierwsza z nich to znana na całym świecie zabawa, którą w Polsce nazywamy „Raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy”. Tyle że kto się poruszy, ten zginie naprawdę. Serial obfituje w brutalne sceny, liczne zwroty akcji i co najważniejsze – wspaniałą galerię bohaterów i bohaterek. Nic dziwnego, że podbił świat i wyobraźnię internautów.

Pierwszą wersję scenariusza koreański reżyser Hwang Dong-hyuk opracował w 2008 roku, gdy sam znajdował się w kiepskiej sytuacji finansowej. Jedną z inspiracji dla serialu była manga „Kaiji” Nobuyuki Fukumoto – opowieść o mężczyźnie, który bierze udział w morderczym turnieju hazardowym zorganizowanym przez yakuzę. Nagroda jest wysoka, ale ryzykuje się własnym życiem. „Squid Game” to czytelna krytyka kapitalizmu, ale podana w zbyt atrakcyjnej formie – zamiast robieniem rewolucji widzowie zajmują się kompletowaniem strojów z serialu na Halloween. (MRW)

Sean Cunningham jest dość nudnym facetem, ale potem doskonały odcinek o Freddy Kruegerze, a następnie jeszcze lepszy o „Robocopie” i na deser „Obcy – decydujące starcie”, gdzie pojawia się legendarny Roger Corman, ojciec kina klasy B, u którego Cameron rozpoczął karierę jako modelarz, przygotowujący wnętrza kabiny statku kosmicznego z pudełek po żywności za 12 dolarów. Są jeszcze inne odcinki, ale te wymienione powyżej to esencja kina SF i horroru przełomu lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych. Dowiadujemy się mnóstwa ciekawostek, jak choćby tego, że scenarzysta „Robocopa” rozpoczął karierę na planie „Blade Runnera” i tam zafascynował go świat androidów, robotów i wielkich korporacji, co postanowił nakreślić w swojej opowieści.

To zdecydowanie najciekawszy sezon „Filmów naszej młodości”, także z powodu swej objętości. Zamiast czterech odcinków – osiem. W poprzednich sezonach znalazły się tak mało kultowe rzeczy jak „Dirty Dancing”, „Pretty Woman” albo „Park Jurajski” – w ogóle cała druga seria jawi się w tym kontekście jako porażka – a teraz leci dekonstrukcja niepotrzebnego nikomu „Elfa”. Cóż, trzeba to przeboleć, podobnie jak niezbyt śmieszne zabiegi łączenia wstawek z wypowiedziami narratora oraz okazjne mędrkowanie tego ostatniego. Teraz jeszcze czekam na „The Goonies” i „Nieśmiertelnego”, bo na „Re-Animatora” czy „Martwicę mózgu” raczej nie ma co liczyć. Ale i tak jest świetnie – dokumenty pokazują wewnętrzną stronę koldry, kulisy, o których milczą Wikipedia i podłączeni do niej kseroboje. (PM)

SERIAL SF FUNDACJA

Nowy serial Apple TV bierze na warsztat uznawany za „niefilmowalny” cykl Isaaca Asimova o tym samym tytule i po prostu rzuca widza na kolana. Widać tu galaktyczny zrywca rozmach, obce światy, podróże kosmiczne, orbitalne windy, miasta przyszłości, ale też drobiazgowo przywiązanie do szczegółów.

Stroje, aranżacja wnętrza, rekwizyty, języki, wszystko jest dopięte na ostatni guzik. Pilota serialu ogląda się jak wysokobudżetowy film kinowy. Są tu monumentalne sceny katastrofy na planetarną skalę, jaki i bardziej kameralne, choć pełne napięcia starcia idei pomiędzy Imperatorem a genialnym matematykiem i twórcą teorii psychohistorii

Harim Seldonem. Właśnie tego kalibru produkcje na platformy streamingowe sprawiają, że zarówno tradycyjna telewizja, jak i kino stają się mediami coraz bardziej niszowymi.

Widać niesie, że zanim Apple zamówiło dzieło, poprosiło producenta o streszczenie historii, którą Asimov opisał w wielu opasłych tomach, w jednym zdaniu. Odpowiedź brzmiała „to tysiącletnia rozgrywka szachowa pomiędzy Seldonem a Imperium, w której wszystkie pozostałe postacie są pionkami, ale podczas trwania tej sagi niektóre pionki stają się królami”. Obiegowo niektórzy opisują to jeszcze krócej, nazywając tytuł po prostu „Grą o tron w kosmosie”. Powstało dziesięć odcinków pierwszej serii, natomiast jak wszystko pójdzie zgodnie z planem i serial będzie zarabiał, to materiał rozpisany jest wstępnie na kolejne siedem serii, w sumie osiemdziesiąt godzin wysokiej klasy kosmicznego widowiska. (JM)



KOMIKS DRAMAT WYJĄTKOWE CHWILE ZE SZTUCZNYMI BRAWAMI



Komiksy Timofa nie są łatwe. Odpadłem podczas lektury dzieł, tragikomiksów rodzinnych, Alison Bechdel, za to pokłoniłem się przed produkcją Gipięgo.

Nie jestem pewien, czy ją właściwie rozumiem, ale to nieważne, bo liczą się tu emocje, a nie dekonstrukcja fabuły. Tak w ogóle to przypomniał mi się kultowy film „Karnawał dusz”, niby horror, ale w istocie bardziej egzystencjalny dramat, w którym bohaterka przeżyła moment swojej śmierci i żyła sobie dalej, tylko rzeczywistość wymykała się jej z rąk aż do porażającego stwierdzenia, „I don't belong in the world”. U Gipięgo, niesforemno Włocha z Pizy przypominającego trochę Roberto Benigniego, tematyka uderza podobnym nastrojeniem strun, bo jest mężczyzna, który spotyka chłopca, bardzo specyficznego, ale nie mogę napisać nic więcej, nie chcąc spoilerować. Jest wyprawa kosmiczna przedzierająca się do Nieznanego prawie jak u Kubricka, trochę makabry z pourywanymi głowami na czele, są ludzie pierwotni, kuzyni małą mieszkających w pobliżu czarnego obelisku, jest wreszcie wstrząsający finał wśród morskich fal. Sam Gipi mówi, że jest to komiks o tym, czego najbardziej pragnie dziecko. „Wyjątkowe chwile ze sztucznymi brawami” stają się opowieścią niesamowitą, odświeżającą, dającą nie tylko do myślenia, lecz odnajdującą też w naszych własnych życiach dawno zapomniane iskiereki. W kategorii komiksów mistycznych podobała mi się najbardziej od czasu „Dni, których nie znamy” Timothe Le Bouchera. (PM)



NETFLIX

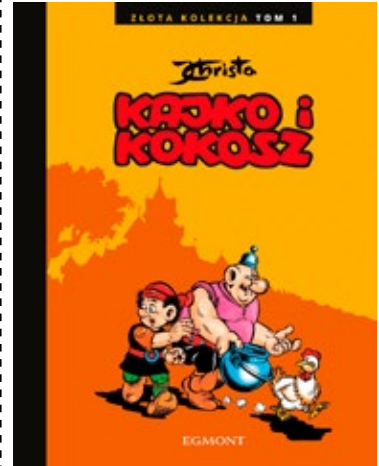
KOMIKS SUPERBOHATERSKI THE SPECTACULAR SPIDER-MAN

Nostalgia to potężna broń i nic dziwnego, że polscy czytelnicy tak chętnie powracają do historii wydawanych u nas przed, z grubsza, trzydziestoma już laty, choć papier był marny, fabuły nierzadko pocięte, a zsywki luźne. Ale grubaśne wydanie przygód Spider-Mana zaserwowane przez Mucha Comics to rzecz nie byle jaka, nawet jeśli zdjąć różowe okulary dzieciństwa.

Na tych prawie sześćset stronach zmieszczono bowiem prawie cały run autorstwa J.M. DeMatteisa z rysunkami (niezbyt niegdyś lubianego) Sala Buscemy, z którego do nas dotarł niegdyś zaledwie wycinek. Lwią część temu stanowią zmagania Pajaka z Zielonym Goblinem, a saga ta jest swoistą kroniką upadku samego Spider-Mana, który powoli zaczyna tracić zmysły, nieustannie nękany przez swojego najlepszego przyjaciela i arcywroga zarazem. Zresztą cały ten komiks to istny obyczaj, poprzetykany jedynie superbohaterskimi pojedynkami, bo niezależnie od tego, czy czytamy o przebierańcach, czy o „zwykłych” ludziach, każdy zmagają się przede wszystkim z otowianymi szarościami codzienności. Mało tu zapychaczy, a sporo konkretnie, rozwiązań fabularnych i kompozycyjnych, których, jako niewyrobieni czytelnicy, mogliśmy nie dostrzec i nie docenić przed ćwierćwieczem. „The Spectacular Spider-Man” istotnie jest spektakularny. (BC)



KOMIKS KOMEDIA KAJKO I KOKOSZ: ZŁOTY PUCHAR



Dla mnie wszystko to rozpoczęło się w 1981 roku wraz z numerami Świata Młodych, w którym ruszył drukowany w odcinkach komiks „Kajko, Kokosz i Miluś”.

Ciężko po latach powiedzieć, co w nim tak bardzo urzekło ósmiolatków i czy trafiał też do dwudziestolatków, ale chyba chodziło o jego swojskość i naturalność dialogów. Może był trochę przegadany, ale na pewno nie tak jak komiksy Jerzego Wróblewskiego, a poza tym potrafił szczerze zaskoczyć, nie tak jak bajeczki Disneya. Komiks był znany w kolejnych, albumowych już edycjach jako „Skarby Mirmiła” albo „Cudowny lek”, co zresztą stało się domeną także innych opowieści Janusza Christy, także tej, od której Egmont rozpoczął teraz wydawanie superkolekcji jego dzieł.

„Złoty puchar” ukazywał się pierwotnie w Wieczorze Wybrzeża jako pozbawione kolorów „Złote prosię”, bo faktycznie tytułowy artefakt był o wyglądzie dorodnej lochy. Cenzurze się to skojarzyło i stąd zmiana tytułu. Przede wszystkim to obszerna opowieść, dodatkowo okraszona wywiadem z wnuczką Christy Pauliną, a także minihistorią działalności słynnego rysownika. Pierwsze kadry przypominają, skąd w ogóle wzięli się ci wojowie, nieco tylko przypominający Asteriksa i Obeliksa. Kolejne uświadamiają, że twórca przeżył pozytywną ewolucję, naprawiając to, czego brakowało w tej pierwszej, nieco monotonnej historii. Czekają nas jeszcze cztery albumy w twardej oprawie, upamiętniające pięćdziesiątą rocznicę pojawienia się rycerzy Mirmiła w nadmorskiej popołudniówce. Każdy, kto w odpowiednim momencie przeżył ich przygody, będzie musiał ustawić je na swojej półce. Wystarczy kilka spojrzeń na dawno niewidziane rysunki, żeby wszystkie wspomnienia ożyły. (PM)

FILM SF DIUNA

Film Denisa Villeneuve'a nie jest pierwszą kinową adaptacją świata Diuny, aczkolwiek radzi z nim sobie zdecydowanie lepiej niż pozycja z 1984 roku nakręcona przez Davida Lyncha.

Obraz, niczym intro z Dune 2: Battle for Arrakis, rozpoczyna się od kobiecego głosu wprowadzającego w realia panujące na pustynnej planecie. Są one ekstremalne: wysokie temperatury sprawiają, że życie w tym piekle jest ogromnym wyzwaniem. Walki toczą się jednak nie tylko o każdą kroplę wody, ale przede wszystkim o Przyprawę, czyli najdroższą substancję w galaktyce, umożliwiającą międzygwiazdne podróże, a zarazem będącą halucynogenem o właściwościach zdrowotnych. Fabuła nie ogranicza się jednak tylko do zwykłej walki o surowce. W uniwersum stworzonym przez Franka Herberta, gdzie system feudalny współistnieje z nowoczesną technologią, jesteśmy świadkami politycznych rozgrywek pomiędzy

szlacheckimi rodami, Imperatorem i rdzennymi mieszkańcami planety. Efekty specjalne są świetne: ogromne stworzenia zamieszkujące pustynne tereny Arrakis, zwane czerwiami pustyni, jeszcze nigdy nie wyglądały tak przekonująco. Pieczołowicie zrealizowano też wizję technologii przyszłości: pancerze ochronne wojowników, kombinezony umożliwiające recykling wody z własnego organizmu czy wreszcie przypominające ważki pojazdy latające. Warta uwagi jest też gra aktorska. Pierwsze skrzypce gra tu znany z genialnego „Tamte dni, tamte noce” Timothée Chalamet, wcielający się w Paula Atrydę. Nie ustępuje mu Rebecca Ferguson, która z powodzeniem gra kobietę usiłującą pogodzić rolę matki i członkini zakonu Bene Gesserit. Całokształtu dopełnia klimatyczna ścieżka dźwiękowa Hansa Zimmera, a szczególnie kobiecy wokół, z lekką chrypką wykonujący utwory przypominające tradycyjne arabskie kompozycje. Adaptacja Villeneuve'a jest wyjątkowo udana, a jej podział na dwie części daje szansę na wykorzystanie głębi, jaka tkwi w książce Franka Herberta. Polecam i z ciekawością czekam na drugą odsłonę. (MMG)



KOMIKS DRAMAT

11 WRZEŚNIA 2001. DZIEŃ, W KTÓRYM RUNĄŁ ŚWIAT

9 1 1

Oto komiks o dniu, kiedy moje pokolenie zrozumiało, że historia faktycznie wydarza się na naszych oczach. Nie przypadkiem przecież co roku o tej samej porze na swoich kanałach w social mediach ludzie, skądkolwiek by byli, dzielą się opowieściami o tym, co robili 11 września tamtego roku. Ba, sam doskonale to pamiętam.

Nie zapomniała i Juliette, młodsza ode mnie o parę lat, wtedy nastolatka. Choć od Manhattanu dzieliło ją pół świata, to szokujące wydarzenia oglądane w telewizji i przedyskutowywane z bliskimi i jej nie dawały spać. Brzmi to może jak tani frazes, ale wtedy wszystko naprawdę się zmieniło.

I o tym jest recenzowany komiks, który, choć poświęca sporo miejsca samemu atakowi na bliźniacze wieżowce, zbiorowej tragedii, w której kolektywnie uczestniczyliśmy, skupia się na następstwach tamtych zdarzeń. Autorzy, Baptiste Bouthier i Heloise Chochois, rozrysowując emocjonalny krajobraz, w dalszej części komiksu zastępują go niemalże publicystyczną wypowiedzią będącą oskarżeniem skierowanym pod adresem



ludzi na wysokich stołkach, polityków, którzy nikkczemnie zbili kapitał na globalnej żałobie. Trudno jednak nazwać to narracyjnym pęknięciem, bo niezmiennie jest to osobista opowieść snuta przez Juliette, lecącą po raz pierwszy do Ameryki, a może nawet i przydaje tej historii pewnego słusznego gniewu. (BC)

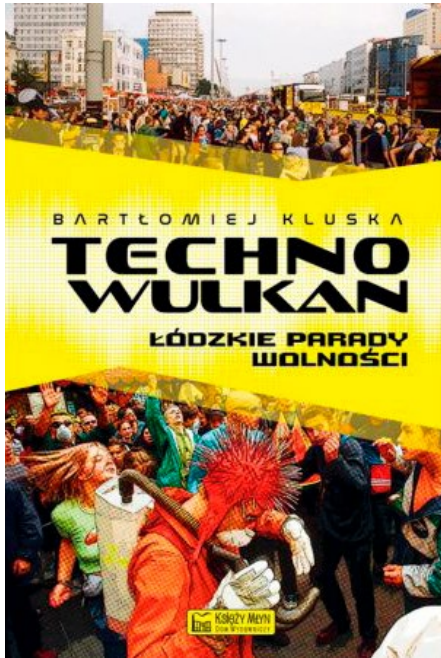
KOMIKS SUPERBOHATERSKI

X-MEN – WIELKI PROJEKT

Tytuł tego tomu można by było uznać za cokolwiek nieskromny, gdyby nie była to szczerza prawda. Ed Piskor, artysta w gruncie rzeczy undergroundowy, zdobył uznanie mainstreamowej komiksowej braci swoją opowieścią o hip-hopie, za którą w 2015 roku otrzymał Nagrodę Eisnera, a niedługo potem ogłosił, że rysuje komiks o X-Menach.

I zrobił to pod prąd, po swojemu, jako, istotnie, wielki projekt, bo omawiany tytuł to istne streszczenie pierwszych kilkudziesięciu lat istnienia superbohaterkiej drużyny. Piskor mistrzowsko kompresuje tony materiału na zaledwie kilkuset stronach, ale nie pomija niczego, co istotne, choćby niekiedy miał upchnąć formacyjnie dla X-Men wydarzenia na zaledwie jednym panelu. Odfiltruje przy tym fabularne zbędności, koncentrując się bardziej nie na samym storytellingu, co autorskim kronikarstwie, jest niczym kurator ogromnej muzealnej wystawy o mutantach, mającej przybliżyć ich historię. Czyta się to jednak świetnie, a ogląda jeszcze lepiej. Piskor, rozplanowując kolejne strony, rysując wszystko i kolorując tak, żeby tekstura każdego kadru przypominała element gazetowego paska, osiąga wybitny efekt, praktycznie niespotykany w komiksach głównego nurtu. „X-Men — Wielki projekt” ma też całkiem prozaiczną zaletę: faktycznie uporządkowuje dla czytelnika komiksowy bajzel. A to niemała sztuka. (BC)





KSIĄŻKA HISTORYCZNA TECHNOWULKAN

Nostalgia za latami dziewięćdziesiątymi ma wiele twarzy. Czy ktoś tęskni za techniami?

Książka Bartłomieja Kluski „Technowulkan. Łódzkie parady wolności” jest kroniką nie tylko tych dzikich i kolorowych imprez ulicznych, zainspirowanych berlińską Love Parade, ale też szerszą historią „rejwów”, pełną wypowiedzi uczestników i dziennikarzy. Nie znałem łódzkiej sceny, więc lektura była dla mnie tripem na pożyczoną nostalgii, która otworzyła puszkę z własnymi wspomnieniami – zachwyty nad kasetą U-96, lekturę Plastik, wreszcie spotkanie z Takkyu Ishino w szczęścińskim klubie Lokomotywa, artystą odpowiedzialnym za wspaniały opening „Ghost in the Shell” na pierwszym PlayStation. Dużo uciechy dała kolorowa wkładka ze zdjęciami – jakże byliśmy barwni, a przy tym przaśni w porównaniu z dzisiejszymi turboestetycznymi subkulturami, które można podglądać na Instagramie czy Tik-Toku. Osobną szufladkę ze wspomnieniami otworzyły reprodukcje plakatów (niestety czarno-białe) – tamten design powinien powrócić w wielkim stylu. (MRW)

KSIĄŻKA KRYMINAŁ V2

Chyba mało kto pisze powieści sensacyjne tak sugestywnie i obrazowo, że faktycznie trudno usiedzieć na brzeżku fotela, ale Robertowi Harrisowi ta sztuka udaje się od lat. I choć jego ostatnia powieść, pisana po cztery godzinny dzieńnie podczas pandemii, nie zepchnie z podium najlepszych jego dzieł, nie przesadzam ze swoimi pochwałami. Ba, zresztą jeśli Roman Polański przenosi twoje książki na ekran, to, cytując pewnego klasyka, wiedz, że coś się dzieje.

„V2” to kolejna opowieść dziejąca się w czasie drugiej wojny światowej, a dotyczy wyścigu między nazistami wyrzeliwującymi pośpiesznie tytułowe rakiety na Londyn i brytyjskimi analitykami starającymi się ustalić, gdzie dokładnie znajdują się wyrzutnie. Mimo że rzut oka do Wikipedii wystarczy, aby dowiedzieć się, jak to wszystko się skończy, Harris umiejętnie konstruuje narrację. Bohaterowie jego książki – niemiecki inżynier



i angielska żołnierka – mimo swojej sprawczości wydają się być ledwie pionkami na tle historycznej zawieruchy, która nie ogląda się na jednostki, zmiatając z planszy każdego według własnego, nieprzewidywalnego widzimisię. Idealny thriller historyczny na tombakową polską jesień. (BC)

HARRIS

KSIĄŻKA HISTORYCZNA LEM W PRL-U

O realiach życia w Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej można dowiedzieć się z listów naszego wielkiego fantasty, uziemionego przez nieudolne państwo.

Wojciech Orliński, nauczyciel chemii i pisarz, po raz kolejny wraca do Lema. Napisał już poświęcony mu leksykon („Co to są sepulki”) i biografię („Życie nie z tej ziemi”). Tym razem staje z boku, dokonując wyboru lemowskiej korespondencji, którą opatruje komentarzem i kontekstem. Opowieści o PRL dzielą się na zasadniczo trzy rodzaje – jedna skupia się na komediowo przerysowanych absurdach, druga na przemocy aparatu państwa, trzecia nostalgicznie buja w oparach wspaniałej peerelowskiej estetyki (brakuje uczciwej rozmowy o wadach i zaletach dawnej Polski, ale to temat na inną okazję). To, co wyłania się z listów Lema, to realia, w których nawet znany literat doświadcza udręki codzienności; przygody z wymarzoną motocyklem, przeciągające się rozmowy w sprawie ekranizacji (to wyjątkowo pyszna część, w której znajdziemy lemowskie pomysły na kino) i zderzenie z biurokracją. Nic dziwnego, że Lem w końcu wziął i wyjechał. (MRW)



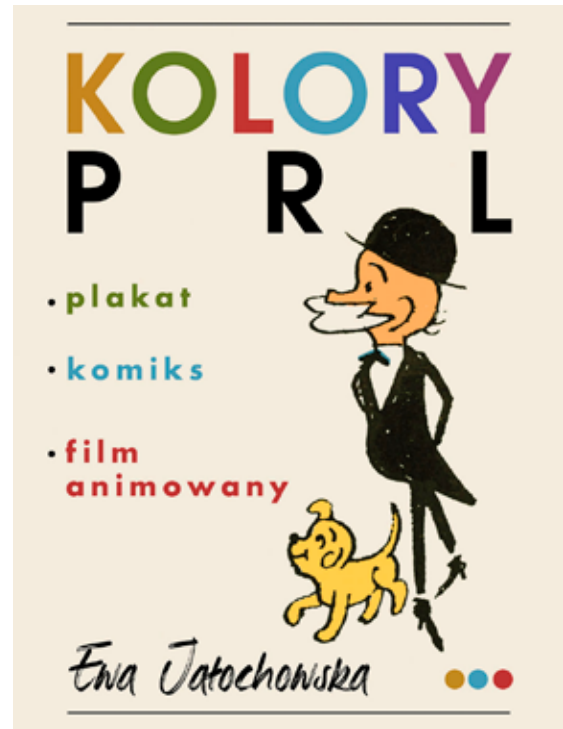
KSIĄŻKA POPKULTUROWA KOLORY PRL

Przed wszystkim ta książka została przez Mużę bardzo ładnie wydana. Podobał mi się i skład, łączący tekst z fotografiami w odpowiednich proporcjach, jak i papier przypominający mi o peerelowskich tygodnikach.

Rzecz jest reklamowana jako przewodnik po socrealistycznych dziedzinach sztuki, ale tych szczególnych, w pewien sposób odszczepionych. Nie o malarstwie, lecz o plakacie filmowym. Nie o filmie jako takim, lecz o animacji. I wreszcie nie o ilustracjach, lecz o komiksie. Dokładnie w takiej kolejności, jeśli chodzi o proporcje, opisywane są przez Ewę Jątochowską te popkulturowe wykwity, pojawiające się w epoce szarości i strachu. Osobiście liczyłem najbardziej na komiks, ale musiałem zadowolić się krótką historią magazynu Relax (opisywaną o wiele szerzej w Pixelu #60), paroma innymi tematami czy początkami Janusza Christy w Wieczorze Wybrzeża. Nawiasem mówiąc, te pierwsze „Kajki i Kokosze”

wychodzą właśnie w zbiorczych tomach nakładem wydawnictwa Egmont, o czym piszemy trzy strony wcześniej.

Z „Kolorów PRL” dowiadujemy się najwięcej o niesamowitym segmencie popkultury, jaką był plakat filmowy. Coś, co na Zachodzie od zawsze stanowiło wsparcie reklamy, w PRL dorobiło się autonomicznego, wymykającego się z kagańca statusu. Co z tego, że taki plakat „imperium kontratakujące” nie miał nic wspólnego z filmem, a polską wersją zajawki „2001: Odysei kosmicznej” można się było zwyczajnie przestraszyć, liczyła się w tej kategorii dziwność, by nie powiedzieć turpizm. Luminarze rodzimej sztuki plakatu robili, co chcieli, zupełnie wyjęci spoza założeń marketingowych, a kto wie, czy cenzorom nie chodziło o to, by pewne filmy obrzydzić rodzimym widzom? Cała ta twórczość nieustannie mnie fascynuje i właśnie książka Jątochowskiej pozwala ją lepiej poznać. Podobnie jak pozostałe skrawki sztuki utopione w peerelowskim oceanie. (PM)



GRAMY TEŻ BEZ PRĄDU



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

GRA PARAGRAFOWA WIDMO NAD ARKHAM

Wydawca chwali się, że to największy polski gamebook: trzysta pięćdziesiąt stron w dwóch tomach, ponad tysiąc paragrafów, ponad sto możliwych zakończeń... Na szczęście nie tylko w wielkości tkwi siła tej gry-książki.

Czasy współczesne, ale inne. Howard Phillips Lovecraft nigdy nie zyskał popularności, lecz Wielki Przedwieczni, o których pisał, są rzeczywistością. Podobnie jak spiskująca grupa wyznawców Cthulhu, których powstrzymać może wyłącznie skromny bibliotekarz, znawca twórczości samotnika z Providence. W tej roli oczywiście ty, gracz, choć jeśli w rzeczywistości nie czujesz się na siłach, by pisać doktorat z prozy Lovecrafta, w niczym ci to nie przeszkodzi.

Autor gry natomiast sprawnie porusza się po tym uniwersum, toteż uważni czytelnicy znajdą w książce wiele nawiązań do opowiadań mistrza. Na szczęście nie ma tu trąjących dziś myszka lovecraftowskich kwiecistości stylu, dzięki czemu akcja toczy się wartko do przodu (aczkolwiek sprawny redaktor mógłby jeszcze maszynopis tu i ówdzie – zwłaszcza w dialogach – przyciąć, rzecz zyskałaby na dynamice). W lekturze nie będzie przeszkadzać też nieskomplikowana mechanika, ograniczająca się do wyboru kolejnych paragrafów i okazjonalnego zbierania informacji. W tym miejscu trzeba napisać, że niekiedy efekty dokonywanych przez gracza decyzji będą zaskakujące, wiele razy też przyjdzie nam decydować w ciemno, zdając się



na los – w życiu tak często bywa, w grze niekoniecznie jest to atut. Generalnie jednak akcja rozwija się logicznie i pozwala obrać wiele ścieżek: bohater może zginąć lub nawet przyłączyć się do Przedwiecznych, co oczywiście zachęca do wielokrotnej lektury. Ciesz się starannie wydanie (rzecz nieoczywista w tak niszowej dziś

branży): twarda oprawa, klimatyczne ilustracje, wersja elektroniczna (szkoda jednak, że nie w formatach czytnikowych). Podsumowując: wrażenia bardzo pozytywne. Muszyński to współtwórca renesansu gier paragrafowych w Polsce, który sam napisał ponad dwadzieścia książek tego typu. Ta jest najlepsza z dotychczasowych. (BK)

GRA PARAGRAFÓWKA

KOSZMAR ALICJI W KRAINIE CZARÓW



Nigdy nie przepadałem za „Alicją w Krainie Czarów”, dlatego trochę sceptycznie podszedłem do gry książkowej „Koszmara Alicji w Krainie Czarów” i zupełnie nie wiedziałem, czego się po niej spodziewać.

Okładka przedstawiająca kota z psychopatycznym wyrazem pyska i tytułową bohaterkę z wielkim, zakrwawionym nożem w dłoni też jakoś do mnie nie przemawiała. Ale, jako że bliżej paragrafówki, postanowiłem ją sprawdzić. To typ gamebooka, w którym mamy kartę postaci z kilkoma współczynnikiem i miejscem do zapisywania posiadanego ekwipunku oraz oczywiście punktów życia. A ponieważ akcja dzieje się w sennym koszmarze Alicji, jedną z naszych cech jest Szaleństwo, którego wzrost symbolizuje utratę poczucia rzeczywistości przez naszą bohaterkę.



Już po tych informacjach możemy przeczuwać, że nie jest to zabawa dla dzieci, a na jej kartach czekają nas różne traumatyczne przeżycia. Trudno opisać klimat rozgrywki, nie zdradzając szczegółów fabuły, ale dla mnie to jedna z bardziej zaskakujących gier książkowych, jakie znam. Mimo że występują tu postaci z literackiego pierwowzoru, zawsze są one w jakiś sposób zdeformowane i nierządnie giną w dość krwawy sposób. Przykładowo królik, którego spotyka Alicja, został poddany makabrycznym zabiegom, w wyniku czego w jego brzuchu wmontowany jest zegar, a „spomiędzy drucianych szwów, które spajają mechanizm i zwierzę w jedno, wystają kawałki poszarpanego mięsa”. Całość ilustrowana jest bardzo klimatycznymi, czarno-białymi rysunkami, które pomagają wejść głębiej w tę szaloną krainę.

Gra nie należy do najłatwiejszych i zachęca do tworzenia postaci na różny sposób, gdy zaczynamy rozgrywkę od nowa. Od tego, jakie mamy cechy, zależy, jak i czy w ogóle uda nam się wychodzić zwycięsko z różnych opresji. W „Koszmara Alicji w Krainie Czarów” czekają też na nas pewne zagadki do rozwiązania, odpowiedzi do pięciu najtrudniejszych znajdziemy na końcu książki. Możemy też grać bez karty postaci. Jeśli interesuje nas wyłącznie fabuła, to na samym początku autor sugeruje zignorować zasady i wszelkie walki i testy uznawać za zwycięskie, ja jednak nie polecam tego uproszczonego typu rozgrywki.

„Koszmara Alicji w Krainie Czarów” to dobrze napisana gra paragrafowa, która oprócz ciekawej fabuły daje to, co w tego typu rozgrywkach najważniejsze – nieoczywiste wybory i zaskakujące konsekwencje ich dokonywania. (KP)



GRA PLANSZÓWKA

MR. JACK: NOWY JORK

Jack the Ripper, czyli Kuba Rozpruwacz, to dziewiętnastowieczny seryjny zabójca, którego zbrodnie mroziły krew w żyłach, a to, że jego tożsamości nigdy nie odkryto, pobudza wyobraźnię ludzi już od ponad stu lat.

Jego osoba stała się motywem przewodnim różnych dzieł kultury popularnej, w tym również planszówek – tych bardziej krwawych jak „Listy z Whitechapel”, jak i tych, w których londyńska historia jest tylko pretekstem do sprzedania nam ciekawej gry dedukcyjnej. „Mr. Jack: Nowy Jork” należy do drugiej kategorii. To samodzielna kontynuacja gry „Mr. Jack”, niewymagająca jednak znajomości pierwowzoru. Oba tytuły mają już trochę lat na karku, ale nowe polskie wydanie jest dobrą okazją do przypomnienia sobie pierwowzoru, który wcale się nie zestarzał. W tej dwuosobowej grze dedukcyjnej jeden z graczy wciela się w tytułowego Mr. Jacka, który zbiegł z Londynu do Nowego Jorku, zaś drugi w ścigającego go Detektywa. Jako że to gra asymetryczna, każdy z nich ma inne warunki zwycięstwa: Zabójca stara się uciec z Manhattanu, a Śledczy usiłuje go złapać, ale by tego dokonać, musi najpierw ustalić, która z postaci biorących udział w rozgrywce jest Mr. Jackiem. Zasady są identyczne jak w pierwszej części, ale rozgrywka jest inna, przede wszystkim z uwagi na nowych bohaterów i ich specjalne zdolności oraz więcej miejsc, w których może się ukryć Morderca. Szanse są wyrównane, a wygra osoba, która wykaże się lepszym sprytem i zdolnościami dedukcyjnymi. „Mr. Jack w Nowym Jorku” to bardzo ciekawa gra, a historia Kuby Rozpruwacza jest tu tylko tłem, o którym szybko się zapomina, za to atmosfera pościgu i ucieczki bardzo udziela się graczom. Ja zawsze mam ochotę na drugą rozgrywkę i zmianę stron. Nowe wydanie to mniejsze, kwadratowe pudełko lepiej dostosowane do zawartości, która nie zmienia się w stosunku do wcześniejszych wydań. (KP)



GRA PLANSZÓWKA NATURALNIE

Jeśli słowo „domino” kojarzy ci się z czymś nudnym i monotonnym, to... zachęcam, byś odłożył na bok to skojarzenie i czytał dalej. „Naturalnie” to gra planszowa, w której obecny jest mechanizm domina, ale nie sprowadza się wyłącznie do niego. Fabularnie – staramy się zrewitalizować zniszczoną dolinę, sprowadzając do niej zwierzęta oraz sadząc rośliny.

Temat był doskonałym pretekstem, by zaprojektować bardzo ładną szatę graficzną od planszy, przez rysunki zwierząt, po pionki w kształcie drzew i krzewów.



A kupując grę u wydawcy, dostaniemy naklejki, które sprawiają, że meeple będą wyglądać jeszcze ładniej. Spójne z tematyką jest też to, że w grze nie ma elementów plastikowych – zarówno kostki domina, jak i wspomniane pionki są wykonane z drewna. Mimo tych dopracowanych szczegółów „Naturalnie” to w rzeczywistości abstrakcyjna gra logiczna, w której warto opracować pewien ogólny plan działania, pamiętając, że będziemy musieli go dostosować do ruchów przeciwników. Sytuacja na planszy zmienia się dynamicznie, dlatego nie mamy tu jednej, pewnej drogi do zwycięstwa. Co z tego, że w swojej turze upatrzysz sobie jakieś pole, jeśli w następnej zajmie je inny gracz?

W miarę upływu czasu rozgrywka coraz bardziej polega na rywalizacji. Ścigamy się z innymi graczami o to, kto jako pierwszy posadzi rośliny na pozostałych nieużytkach, których liczba ciągle maleje. Bo właśnie za posadzone rośliny zdobywamy punkty, a jeśli nie zdążymy się ich pozbyć, na koniec otrzymamy punkty karne.

Mimo elementu rywalizacji, „Naturalnie” to gra rodzinna, w którą spokojnie można zagrać zarówno z dziećmi od ośmiu lat wwyż, jak i z dorosłymi. Mnie ten tytuł bardzo relaksuje dzięki miłej dla oka szacie graficznej, przyjemnemu ciężarowi drewnianych płytek domina oraz takiej ilości myślenia potrzebnego do rozgrywki, że spokojnie mogę w nią zagrać po całym dniu pracy. Znany już w branży planszówkowej duet autorów Wolfgang Kramer i Michael Kiesling po raz kolejny pozytywnie mnie zaskoczył. Nie chodzi o to, że zrobili dobrą grę, bo to zazwyczaj im wychodzi – sztuką jest to, że ja, który mam dość klasycznego domina (po fazie mojego młodszego syna na granie w nie), przy „Naturalnie” dobrze się bawię. (KP)

GRA KARCIANKA ORIFLAMME

Oto nasz król zmarł bezpotomnie, to przykre, niektórzy zapewne uronią łzę nad jego grobem, ale my nie mamy czasu na żałobę. Władza jest w zasięgu ręki, a przecież nie tylko my chcemy po nią sięgnąć.

W grze karcianej „Oriflamme” wcielamy się w głowę jednego z rodów i staramy się zdobyć władzę, powiększając swoją sferę wpływu. A wszystko to za pomocą dziesięciu kart, a właściwie siedmiu, bo tyle mamy do dyspozycji w każdej rozgrywce. Symbolizują one postacie i intrygi, których używamy do eliminowania kart przeciwników, okradania ich z punktów wpływu oraz gromadzenia własnych. Dzięki temu, że wszyscy gracze mają te same karty, podczas rozgrywki staramy się przewidzieć posunięcia przeciwników, choć nigdy nie wiemy na sto procent, jakie karty zostały im na ręce. W każdej z sześciu rund mamy jakieś decyzje do podjęcia i nie są one wcale oczywiste: czy ujawnić swojego

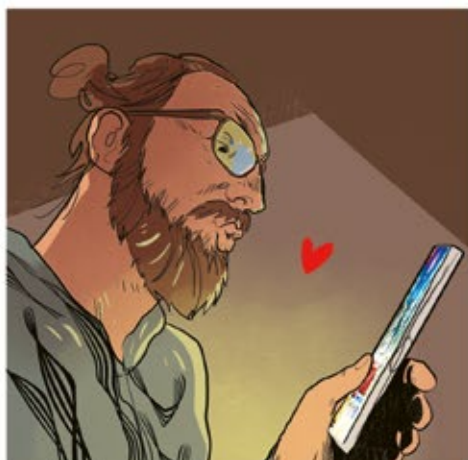
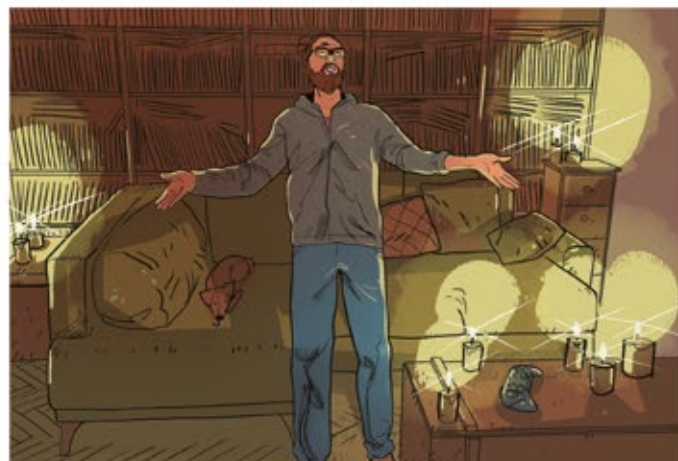


HESLING

Żołnierza po to, by zabić kartę jednego z graczy, czy lepiej trzymać go jeszcze w ukryciu? A może wysłać Szpiega, by zabrał punkt zwycięstwa graczowi, który wysunął się na prowadzenie? Czy jeśli teraz użyjemy łucznika, to któryś z naszych przeciwników nie wyeliminuje go nam w tej turze? A może lepiej w tej turze chronić Lorda za pomocą Zasadzki?

Tych kilka kart daje sporo możliwości, a dzięki temu, że każda rozgrywka to trochę inny ich zestaw, nie jesteśmy w stanie wypracować jednej strategii, musimy dostosować się do tego, co mamy na ręce, i reagować bezpośrednio na ruchy innych graczy. „Oriflamme” to nieduża, sprytna karcianka, której

zasady mieszczą się na trzech stronach, a czas rozgrywki to około dwudziestu minut. Gra aż kipi od interakcji negatywnej, z jednej strony eliminacja kart graczy to jeden ze sposobów gromadzenia punktów wpływu, z drugiej pilnując, by któryś z przeciwników nie wyszedł zbyt daleko na prowadzenie, staramy się właśnie jego atakować. I na koniec ważna uwaga – do rozgrywki w „Oriflamme” potrzeba minimum trzech graczy. (KP)



CZ

RR

ED

Y

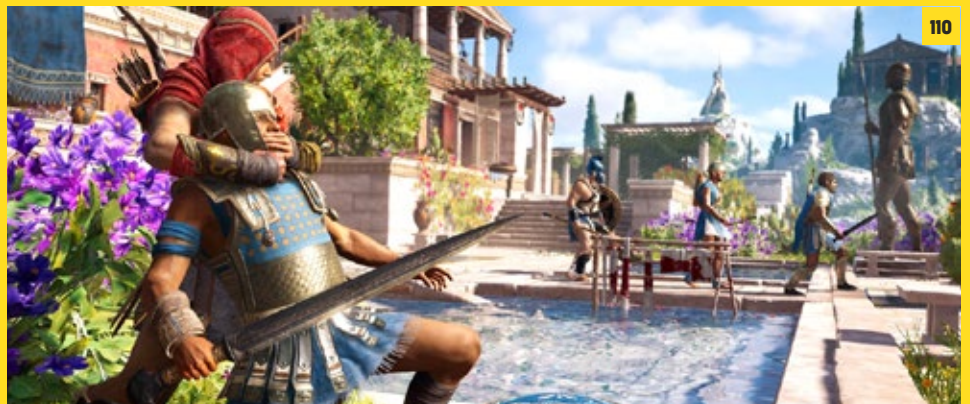
T

CS

102



110



F E L I E T O N Y

109 Łukasz Orbitowski

116 Piotr Gawrysiak

118 Aleksy Uchański

120 Marcin Borkowski

**DO DZIŚ PEWNIĘ ŚNI SIĘ BLIZZARDOWI LICZBA 37.
TAKI BYŁ BOWIEM KOD BŁĘDU NĘKAJĄCEGO
TYSIĄCE GRACZY OD DNIA PREMIERY DIABLO III.**



CREDITS

✚ Naprawienie Arkham Knight na PC okazało się wyzwaniem porównywalnym z zaprowadzeniem porządku w Gotham.

GRZYBODK

Spektakularne klapy szumnie zapowiadanych gier zawsze szturmują nagłówki. Każdy chętnie powieła newsy o porażce i bawi się w wymyślanie błyskotliwych uszczypliwości. Często zresztą zasłużonych. Znacznie ciszej jest, gdy w końcu udaje się produkcję połatać.

■ Bazyl

W Pixelu #51 pisałem o ryzyku towarzyszącym premierom gier. Ludzie z branży mówili wówczas, że nie ma oczywistego wyboru, gdy w grę wchodzi wypuszczenie produkcji z błędami lub opóźnienie wydania. Obie decyzje mogą okazać się równie zgubne.

Z kolei psycholożka tłumaczyła, że informacje o negatywach – jak psujące zabawę bugi – rozpowszechniamy

i przyswajamy chętnie, za to nasze mózgi bronią się przed zmianą raz wyrobionego poglądu. Dlatego też w naszej świadomości niektóre tytuły wciąż są bolesnymi porażkami, chociaż danie im drugiej szansy mogłoby zaowocować godzinami świetnej zabawy.

UPADEK NIETOPERZA

Jeśli nie wierzycie, to zapytajcie Batmana. Spiczastouchy heros nie miał wielkiego szczęścia do wirtualnych wersji swoich przygód. Karta odwróciła się za

sprawą Arkham Asylum od Rocksteady Studios. Wydana w 2009 roku produkcja z miejsca stała się hitem, a zaprezentowany w niej system walki chętnie kopiowano, dzięki czemu echa Batmana rozbrzmiewają nawet w Śródziemiu. Nic więc dziwnego, że czwarta (jeśli liczyć spin-off Arkham Origins) część przygód najlepszego detektywa wśród rękoskrzydłych była jedną z najgorętszych premier 2015 roku. Kiedy Arkham Knight trafił do graczy, spełnił niemal wszystkie oczekiwania i zasłużenie otrzymał



UPDTIONE

☒ Takie widoki na PC przez długi czas prezentowane były w formie pokazu slajdów.



MOŻLIWOŚĆ ŁATANIA PO PREMIERZE SPRAWIA, ŻE WIELE STUDIÓW WOLI WYDAĆ NIEDOKOŃCZONĄ GRĘ, NIŻ OPÓŹNIAĆ JEJ WYDANIE. CZASAMI JEDNAK SKALA PROBLEMÓW OKAZUJE SIĘ PRZYTLĄCZAJĄCA.

☒ Warner kilka razy oferował graczom zwrot pieniędzy. Nic dziwnego, że wiele osób założyło, że wersja PC nie da się naprawić.

wysokie noty... o ile grało się na konsoli. Osoby, które chciały ocalić Gotham na pecetach, zamiast z przestępcami musiały walczyć z ogarniającą je rozpaczą, ponieważ gra chodziła koszmarnie. Problem nie dotyczył tylko ludzi próbujących odpalić ją na prodiżu, ale także posiadaczy najlepszych wówczas kart graficznych. Techniczny stan Gacka nie tylko odbierał przyjemność z gry, ale wręcz całkowicie ją uniemożliwiał. Studio zarezczało, że robi wszystko, aby naprawić sytuację. „Rocksteady podchodzi do tego bardzo poważnie. Ścisłe współpracujemy z naszymi zewnętrznymi partnerami, aby rozwiązać problem tak szybko jak to możliwe” – zapewniali przedstawiciele studia.

Podjęto też drastyczne działania. Ledwie dzień po premierze Warner ogłosił, że wstrzymuje sprzedaż Arkham Knight na PC, a osobom, które już zdążyły go nabyć, zaproponowano zwrot pieniędzy. Łatanie szło moliźnie – dopiero we wrześniu udostępniono

CREDITS

**NIEKTÓRE TYTUŁY NAPRAWIANO MIESIĄCE,
A NAWET LATA PO PREMIERZE, WIĘC GRACZE
NIGDY NIE POWINNI TRACIĆ NADZIEI. CHOĆ
OCZYWIŚCIE SĄ TEŻ PRODUKCJE, KTÓRE
LEKARZA NIGDY SIĘ NIE DOCZEKAŁY.**



✚ Bo' Rai Cho zadebiutował na pecetach, dopiero gdy QLOC polatał MKX.



✚ NetherRealm kończy współpracę z High Voltage Software, koloryzowane.

poprawkę rozwiązującą część poważnych problemów, a na powrót blaszakowego Batmana do sprzedaży czekano aż do października. Było lepiej, ale wciąż sporo osób twierdziło, że nie da się grać. W odpowiedzi Warner zdecydował, że do końca 2015 roku można zwrócić feralny tytuł, niezależnie od tego, kiedy się go kupiło i jak długo przemierzało Gotham. Brzmiało to trochę tak, jakby wydawca

postawił krzyżyk na pecetowym porcie. Nic więc dziwnego, że wiara w jego niegrywalność głęboko się zakorzeniła. Tyle że kolejne poprawki postawiły Batmana na nogi. Wychodziły bez wielkiej pompki, więc w świadomości wielu graczy pecetowy Arkham Knight niezmiennie figuruje jako złom. Sam miałem okazję zweryfikować to rok po całym zamieszaniu. Po problemach nie było wówczas ani śladu,





❏ Niebiańska Świątynia była prawdziwą zimą. Nawet jeśli na innych arenach gra chodziła płynnie, to tu potrafiła boleśnie przycinać.

❏ Kano prezentuje, co czuli pecetowcy, widząc grę między marcem a październikiem 2016 roku.

ale ich ślady wciąż zobaczymy na Metacriticu, gdzie wersja PC ma 70 punktów, czyli zdecydowanie mniej niż jej kuzyni z PS4 (87) i Xbox One (85).

PORTAL KOMBAT

Zresztą Arkham Knight nie był pierwszą grą, w przypadku której Warner okazał się niekompatybilny z pecetami. Na jakość portu można było bowiem narzekać także w przypadku Mortal Kombat. Reboot serii ukazał się w 2011 roku, ale był wówczas dostępny tylko na konsolach. Błaszakowcy czekali kolejne dwa lata, aż smoczy cykl zawita do ich świata po raz pierwszy od 1997 roku. Radość z tego, że do wyrywania kręgosłupów znów można było używać klawiatury, nieco mąciła jakość wersji na PC, która zdecydowanie nie była największym osiągnięciem w dziejach portowania. Odpowiadało za nią studio High Voltage Software i fakt, że także ono zostało zaangażowane do pracy przy Mortal Kombat X, nie napałował optymizmem.

Wprawdzie pecetowa wersja dziesiątego Mortala nie okazała się tak posiniaczona jak wydany kilka miesięcy później Arkham Knight, ale bez dwóch zdań było na co narzekać. Sporo do życzenia pozostawiała choćby optymalizacja,



Street Fighter V

❏ Piąta część słynnej bijatyki Capcomu zadebiutowała w lutym 2016 roku i przywitała graczy zaskakująco wątką zawartością, za to zastraszająco wielką liczbą błędów. Firma kilkakrotnie odnosiła się do zarzutów fanów, przyznając nawet, że zdaje sobie sprawę, że wydała niekompletną produkcję. Kolejne patche, a także płatne i darmowe DLC radykalnie odmieniły grę i poprawiły opinię o niej.



ponieważ gra nie chodziła płynnie nawet na komputerach z zapasem spełniających minimalne wymagania. Szybko zaczęto wypuszczać poprawki, ale niektóre naprawiając jedną rzecz, psuły inną. Szczególnie bolesna była sytuacja, gdy jedna z latek sprawiła, że save'y części graczy bezpowrotnie wyparowały. O ile jednak problemy z wydajnością z wolna udawało się rozwiązywać, o tyle nie znajdowano lekarstwa na bolączki dotyczące wojowników chcących sprawdzić się w sieci. W efekcie, jeśli ktoś zastanawiał się, na jaką platformę kupić MK X, to pecet był ostatnim logicznym wyborem. Wydawało się, że Warner i NetherRealm pogodzili się z tym i udostępniła w marcu 2016 roku wzbogaconą wersję gry (MK XL) ominęła PC szerokim łukiem. Wkurzeni fani złorzeczyli w sieci lub pisali petycje, by piecowemu Mortalowi dać drugą szansę. Ed Boon jednak w tej sprawie milczał.

Wszystko wskazywało na to, że sprawa jest przegrana i Warner zastosuje podobny manewr jak w przypadku Lego The Hobbit, gdy wydano grę zawierającą dwie trzecie zawartości, a następnie anulowano obiecany dodatek, który miał nadrobić braki. Na szczęście prawda okazała się inna. Otóż twórcy Mortala podziękowali za współpracę ekipie High Voltage, a ich następców znalezione nad Wisłą. Posprzątanie bałaganu powierzono warszawskiemu QLOC. Jak Polakom poszło zamiatanie po Amerykanach, można było się przekonać, gdy pod koniec sierpnia 2016 roku udostępniono otwartą betę. Testy wypadły pomyślnie i w październiku MK XL zameldował się na PC. Gra nie tylko miała całą brakującą zawartość, ale też ulepszała optymalizację, dodawała nowe opcje pozwalające lepiej zapanować nad wydajnością, a przede wszystkim zaserwowała nowy, o niebo lepszy od poprzedniego, net code. Oznaczało to, że półtora roku od



Cyberpunk 2077

Każda z gier Redów borykała się z problemami technicznymi, ale w przypadku przygód Geralta udawało się je szybko rozwiązać. Tymczasem V cały czas pracuje na swoje odkupienie. Sytuacji na pewno nie ułatwia fakt, że wiele osób wyrobiło sobie opinię o Cyberpunku na podstawie doniesień o problemach z przemierzaniem Night City na PS4 i Xbox One, które pecetów i next-genów nie dotyczyły lub zostały już rozwiązane.

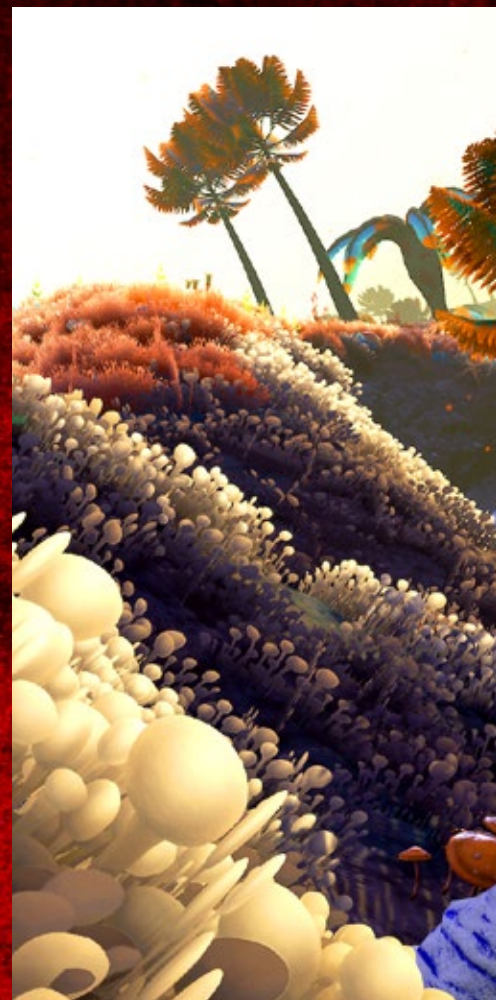
premiery tytułu w trybie multiplayer wreszcie można było skupić się na walce z przeciwnikami, a nie opóźnieniami.

PUSTE NIEBO

Z jeszcze innych tarapatów musieli wychodzić twórcy No Man's Sky, czyli studio Hello Games. W tym wypadku sami konsekwentnie piłowali gałąź, na której siedziały opinie o ich grze. Jakkolwiek na to spojrzeć, stworzenie produkcji pozwalającej eksplorować kosmos to ambitny plan, szczególnie gdy za jego wykonanie bierze się niewielkie, liczące kilkanaście osób studio. Tymczasem można było odnieść wrażenie,

że Brytyjczycy pracują nad największą grą w dziejach. Współzałożyciel studia, Sean Murray, co rusz obiecywał nowe funkcje jak interakcje z innymi graczami, zróżnicowane klasy pojazdów, możliwość lądowania na asteroidach czy NPC rozsianych po różnych miejscach we Wszechświecie. Nic dziwnego, że coraz liczniejsze zastępy graczy czekały na potencjalny hit. Niestety z każdą obietnicą poprzeczka oczekiwań systematycznie szła w górę. Kiedy w sierpniu 2016 roku No Man's Sky w końcu trafiło na rynek, nie było nawet blisko jej przeskoczenia. Narzekano zarówno na problemy techniczne, jak i grafikę, która prezentowała

❖ No Man's Sky padło ofiarą obietnic autorów. Po grze spodziewano się tak wiele, że efekt finalny był wielkim rozczarowaniem.



się znacznie ubożej, niż wynikało z zapowiedzi. Przede wszystkim jednak okazało się, że Sean Murray ma łatwość wygłaszania obietnic bez pokrycia na poziomie godnym polskich polityków. Lista funkcji, które zapowiedziano, ale nie zaimplementowano w grze, liczyła dziesiątki pozycji.

Liczba osób eksplorujących stworzony przez Hello Games kosmos spadała w zastraszającym tempie, a tematyczne serwisy rozpisywały się o tysiącach graczy, którzy czują się oszukani i żądają zwrotu pieniędzy. Żeby było ciekawiej, szerzyła się dezinformacja – sporo graczy twierdziło w sieci, że odzyskało kasę, chociaż przekroczyli limit czasu obowiązujący na Steamie lub w sklepie PlayStation. Do tego na Twitterze studia pojawił się post przyznający, że No Man's Sky to pomyłka, a z firmowej skrzynki pofuręnęły podpisane przez Murraya

HELLO GAMES BOLEŚNIE PRZEKONAŁO SIĘ, JAK TRUDNO JEST ZMIENIĆ RAZ WYROBIONĄ OPINIĘ. CZĘŚĆ GRACZY WCIAŻ UWAŻA ICH ZA OSZUSTÓW I NACIĄGACZY, CHOCIAŻ STUDIO CIĘŻKO PRACOWAŁO, BY POZBYĆ SIĘ TYCH ŁATEK.



maile z przeprosinami za wydanie niegotowej gry. Studio szybko poinformowało, że ktoś włamał się na ich konta. Podobno był to jeden z niezadowolonych pracowników. Niektórzy gracze swoją frustrację wyrażali znacznie gorzej, niż żądając zwrotu pieniędzy, i ekipa Hello Games zaczęła dostawać pogróżki. Ktoś nawet groził im śmiercią, ponieważ w trailerze były motyle, a w samej grze ich brakło.

Wszystko to spowodowało, że No Man's Sky stało się synonimem fatalnej premiery i zawiedzionego zaufania. Studio długo nie odnosiło się do zaistniałej sytuacji. Zdecydowano, że lepsze od słów będą czyny, więc ciężko pracowano, by zdjąć ze swojej sztandarowej produkcji etykietkę gry wymuszki. Na ponowne pojawienie się Seana Murraya w mediach trzeba było czekać aż dwa lata.

„Na pewno zawaliliśmy komunikację. Nigdy nie lubiłem rozmawiać z prasą.

❖ Ilość zawartości dodanej do No Man's Sky przez lata robi ogromne wrażenie.

❖ Program naprawczy Diablo III zakładał odejście od charakterystycznych dla serii schematów.

Robiłem to, gdy musiałem, ale byłem naiwny i przesadnie ekscytowałem się grą. Przy premierze wydarzyło się wiele rzeczy, których żałuję” – przyznał w rozmowie z The Guardian.

Czasu już nie cofnie, ale dostępna dziś wersja No Man's Sky w końcu przypomina imponującą produkcję, którą obiecywał przed premierą. Zbiera też świetne opinie, czego efektem było to, że we wrześniu



CREDITS



❖ Diablo III przed Żniwiarzem dusz i po nim to niemal dwie różne gry.

2021 roku gra w końcu osiągnęła 70 procent pozytywnych recenzji na Steamie. To spore osiągnięcie, biorąc pod uwagę, z jakiego bagna wychodziła.

ŻNIWIARZ NA RATUNEK

Z olbrzymim wyzwaniem mierzyli się także twórcy Diablo III, lecz w tym wypadku oczekiwać nie trzeba było sztucznie rozbudzać. W końcu chodziło o sequel tytułu uchodzącego za arcydzieło. Oczywiście w takiej sytuacji jest pewne, że nie wszyscy będą zadowoleni, ale tego, co się wydarzyło, nie wysnili w najczarniejszych koszmarach nawet najwięksi pesymiści z Blizzarda. Za to do dziś pewnie śni im się liczba 37. Taki był bowiem kod błędu nękającego tysiące graczy od dnia premiery. Szczęśliwcy, którym udało się uruchomić Diablo III, byli z kolei atakowani przez inne bugi. Walka o ich usunięcie trwała tygodniami. Na domiar złego stan techniczny gry, nad którą pracowano aż dekadę, nie był jedynym problemem Blizzarda.

Kontrowersje wzbudzała także część decyzji kreatywnych. Szczególnie wątpliwy był pomysł domu aukcyjnego, w którym za prawdziwe pieniądze sprzedawano wirtualne przedmioty. Do sięgnięcia do portfela zachęcał także fakt, że system zdobywania skarbów miał poważne wady – najlepsze przedmioty pojawiały się tylko na poziomie Inferno, na którym postać, by zdobyć cokolwiek, musiała używać przedmiotów z tego właśnie poziomu. Graczom zafundowano więc paragraf 22 w formie czystej. Także system zmuszający do przechodzenia Diablo wielokrotnie na coraz wyższych poziomach trudności, chociaż sprawdził się w pierwszych dwóch odsłonach serii, w 2012 roku zdawał się pamiątką z minionej epoki.

Oczywiście łatki rozwiązały problemy techniczne, a poziom Inferno ułatwiono, ale wielu graczy wciąż narzekało. Niezadowolenia tego na pewno nie odzwierciedlały słupki sprzedaży, ponieważ do końca 2012 roku gra rozeszła się w przeszło 12 milionach kopii.

CREDITS

Jeśli ktoś zastanawia się, dlaczego Blizzard cieszył się tak wielką sympatią graczy (którą potem spektakularnie roztrwonili), to postępowanie firmy w tym przypadku jest idealnym przykładem. Procesowi naprawiania gry poświęcono sporą część rozdziału o Diablo III w „Krwi, pocie i pikselach” Jasona Schreiera, więc tutaj poprzestaniemy na najważniejszym. Otóż zespół, zamiast pracować nad nowym projektem, wziął się za zbieranie opinii i pomysłów graczy. Zyskał też nowego zawiadowcę, gdyż reżyser gry Jay Wilson po premierze zrezygnował, tłumacząc swą decyzję wypaleniem. Zastąpił go Josh Mosqueira, który wcześniej odpowiadał za przeniesienie słynnego hack and slash na konsole. Dzięki temu dysponował bardzo świeżym spojrzeniem i nie bał się zarządzić trzęsienia ziemi. Okazją do rewolucji był dodatek Żniwiarz dusz, który ujrzał światło dzienne w 2014 roku. Do góry nogami wywrócono system łupów oraz poziomów trudności, umożliwiając zmianę wyzwania w czasie kampanii. Co ciekawe, jeszcze podczas gamescomu w sierpniu 2013 roku Mosqueira twierdził, że dom aukcyjny zostanie poprawiony, ale będzie działał dalej. Tymczasem już we wrześniu dano mu zielone światło na zamknięcie kramiku z kosztownościami, co nastąpiło w marcu 2014 roku.

Prace nad Diablo III trwały dziesięć lat, a i tak premiera okazała się katastrofą, którą sponsorowały cyferki 3 i 7.



Battlefront II

Fani po premierze Battlefronta II byli podzieleni jak Republika za Palpatine'a. Z jednej strony wychwalano dopracowaną rozgrywkę, ale z drugiej głośno mówiono, że zaserwowane przez EA mikropłatności to wręcz pay-to-win. Mało kto się wówczas spodziewał, że gigant wsłucha się w głos fanów i będzie zmieniał system awansu oraz odblokowywania postaci tak długo, aż przywróci równowagę w galaktyce.



Tak oto Diablo III w ciągu dwóch lat z bolesnego rozczarowania przeistoczyło się w grę, którą fani pokochali.

LISTA ODKUPIONYCH

Oczywiście jest zdecydowanie więcej gier, które po premierze zbierały ciężki

a dziś są powszechnie chwalone. Choćby Battlefield II w pierwszych dniach na rynku rozpętał burzę z powodu skrzynek i był bombardowany negatywnymi ocenami. Reakcją na to było majstrowanie przy systemie rozwoju postaci i sposobie

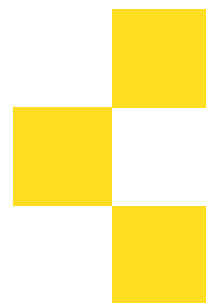
odblokowywania bohaterów tak długo, aż gwiazdnowojenna strzelanka przekonała do siebie chyba nawet najbardziej zagorzałych krytyków. Także w Śródziemiu: Cieniu wojny zdecydowano się radykalnie ograniczyć mikropłatności, by wyjść naprzeciw oczekiwaniom graczy. Drogę do odkupienia znalazły też Halo: Master Chief Collection, Street Fighter V czy Destiny. Z historii tych płynie optymistyczny morał, że chociaż warto zwracać uwagę na recenzje, to nie ma sensu się do nich przywiązywać.

Gry mają bowiem nad innymi mediami tę istotną przewagę, że mogą się cały czas zmieniać. Jasne, powieści między kolejnymi wydaniemmi też bywają poprawiane, a filmy czasem dostają wersje reżyzerskie, ale takie eksperymenty jak „Liga Sprawiedliwości Zacka Snydera” to ewenement. Tymczasem wirtualne światy często rosną, ewoluują i przybierają zupełnie nowy kształt. Dlatego finał „Gry o tron” już zawsze będzie uchodził za rozczarowujący, a Cyberpunk 2077, Fallout 76, eFootball 2022 czy każda inna gra, która w dzień premiery zawiedzie nasze oczekiwania, ma szansę na odkupienie. Zanim więc na zawsze zamkniecie jakiś tytuł w szufladzie z napisem „Nie ruszać!”, upewnijcie się, czy przypadkiem w międzyczasie nie zasłużyła na drugą szansę. ■

**TO MIĘDZY INNYMI DZIĘKI ZMIANOM W DIABLO III
BLIZZARD UCHODZIŁ ZA FIRMĘ, DLA KTÓREJ OPINIA
FANÓW JEST NIE MNIEJ WAŻNA OD ZYSKÓW.**


Łukasz Orbitowski

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



MIASTO MOJE STRASZLIWE

PRZESZEDŁEM THE MEDIUM, PIĘKNĄ GRĘ O LĘKU I KRAKOWIE.

Chyba robię się sentymentalny wraz z wiekiem. Odpaliłem grę i serce zabiło mi mocniej na widok znajomych miejsc. Prolog rozgrywa się przecież przy placu Matejki, gdzie przez pół wieku pracował mój ojciec. Tato był malarzem, uczył rysunku na Akademii Sztuk Pięknych. Zmarł parę lat temu i nigdy nie interesował się grami. Więcej nawet, uważał gry za stratę czasu, głupotę dla dzieci. Dość dobrze pamiętam jego słowa, gdy radowałem się głośno, bo skończyłem etap w The Lost Vikings na Amidze. Tato wówczas rzekł: „Nie rozumiem tej niedorzecznej ambicji: dojść do czegoś na ekranie”.

Zastanawiam się, co powiedziałyby, gdyby zobaczyły taką grę jak The Medium, wysmakowaną wizualnie, w jakiś sposób gustowną, zadłużoną w malarstwie Beksińskiego.

Nie koniec na tym. W mieszkaniu głównej bohaterki rozpoznałem okrucy swojego własnego, zaś takie podwórka widywało się w dawnych latach na zrujnowanym jeszcze Kazimierzu. Idę też o zakład, że za część lokacji posłużyły forty dawnej Twierdzy Kraków, zbudowanej jeszcze przez Austriaków. Goniłem się tam i popijałem jako gówniarz, wymyślałem nawet jakieś fabuły o partyzantach, komiks, filmy, które nigdy się nie ziściły.

Ktoś poszedł po śladach, które znalazłem, i włączył je w grę. Odbieram ją jako moją, a twórców uznaję za kumpli z dzieciństwa. Nie poznałem ich, co pewno się nie zmieni. Ale czuję delikatną nić wspólnoty.

Polubiłem The Medium nie tylko ze względu na scenografię (większość gry dzieje się poza Krakowem, w jakimś zdewastowanym ośrodku), ale i gatunek. Kocham horrory, sam pisywałem książki w tym nurcie, aż okazało się, że nie potrafię już tego robić. Została ślepa, niewolnicza miłość i poszukiwanie treści kulturowych: filmów i gier.

Żaden ze mnie ekspert, ale The Medium sytuuje się gdzieś na styku pomiędzy kinem interaktywnym a grą. Niejako przechodzi się sama. Nielicznych przeciwników łatwo przechytrzyć, zagadki nie sprawiają trudności nawet takiemu cymbałowi jak ja, więc po prostu prowadziłem Mariannę przez kolejne, klimatyczne lokacje osadzone w tym, jak i tamtym świecie.

Marianna jest, tak w ogóle, bardzo specyficzną osobą. Posiada zdolność widzenia drugiej strony, upiornej rzeczywistości będącej spotworniałym odpowiednikiem naszej. Włączają się tam duchy, grasują potwory. Świat zwyczajny, przedstawiony w The Medium, prezentuje się dość złowrogo. Ten drugi jest jeszcze bardziej przerażający. Bramą pomiędzy nimi stanowi, a jakże, lustro. Mamy dwie rzeczywistości, a więc i dwie Marianny.

Rozumiem potrzebę poszukiwania oryginalności i sam ją przejawiam, rozwalając sobie co rusz nos o mur własnych ograniczeń. Wiem też, że twórcy The Medium byli dumni z zaproponowanego w grze rozwiązania. Prowadziłem Mariannę nie na przemian, w jednym świecie, a potem drugim, lecz w obu jednocześnie. Ekran podzielono na pół. Każda połowa skrywa swoje niebezpieczeństwa i tajemnice. Poznawałem je opornie, sterując zdublowaną Marianną. Gubiłem się, wściekałem, poległem. Stało się na tym, że każdy świat przemierzałem osobno. Inaczej nie dałem rady. Mózg nie chciał się rozdzielić.

Szanuję odwagę twórców i podoba mi się sam zamysł: zyskałem możliwość wejścia w głowę prawdziwego medium lub, jak kto woli, osoby zagubionej w świecie urojeń. Problem polega na tym, że sam się straciłem.

Nie twierdząc, że ten pomysł z podzielonym ekranem jest zły. Zajmuje zresztą stosunkowo niewiele rozgrywki, większość zabawy toczy się w normalnym, pojedynczym trybie. Obawiam się po prostu, że to ja już nie nadaję się do takich innowacji. Szkoda. Naprawdę wolałbym nadążyć, tylko nie potrafię. Zaczynam rozumieć, że gry powoli przestają być dla mnie, a sam w wieku czterdziestu trzech lat zmieniam się w marudzącego dziada. Gorzej nawet – w ducha.

Wyobrażam sobie teraz siebie samego, jak błędzę, kompletnie pogubiony w upiornym Krakowie, gdzie znajome miejsca nagle stały się złowrogie. Na tle purpurowego nieba zamaryły sylwetki olbrzymów. W labiryncie ulic krążą bestie łaknące mojej duszy. Nie mam twarzy ani nadziei. Błędzę bez celu, aż wreszcie zjawia się Marianna i odsyła mnie do domu. ■



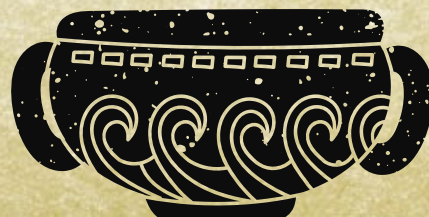
1
Schodzę kawałek ze wzgórza i od razu widzę piękno krainy, jak w kultowej scenie z EcoQuest, jak stojąc na szczytach skał w Colorado Silmarilsu, jak w pierwszym Assassin's Creed podziwiając panoramę Damaszku.

ASSASSIN'S CREED

ODYSSEY

Spośród wszystkich Asasynów ten jest najpiękniejszy. Pozwala przebywać na darmowych wczasach w Helladzie i oferuje kolejny po Origins zestaw tajemnic starożytnego świata. To podróż w krainę, gdzie krew mieszała się z winem, a herosi stąpali nie po stokach Olimpu, lecz po kocich łbach Aten.

Micz





2

Może i brak mi zeusowych cojones, ale mam twarz Brada Pitta z „Troji”. Na szczęście potem coraz częściej pracuję w hełmie, przez co widok staje się znośniejszy.

3

Podczas każdego rajdu na warownię jest to samo – skradanka i zabawa w niewidzialnego łucznika, aż wreszcie przychodzi moment, gdy trzeba zdobyć stali i przejść do synergicznych działań zakończonych exitem polemarcha.



4

Delfy o zmierzchu. Średnio się chce gadać z Pytją, gdy ostatnie promienie zachodzącego słońca dotykają jeszcze niebiańskiego posągu Apolla.





5

Rekwizyty kultystów przy braku widoczności ich posępnych oblicz zdają się sugerować, że razem z innymi assetami Ubisoftu mogły uciec ze świata Origins.



6

Moment, w którym pojawia się Abstergo Industries, jest niczym wypełnienie najbardziej podłego bossa.



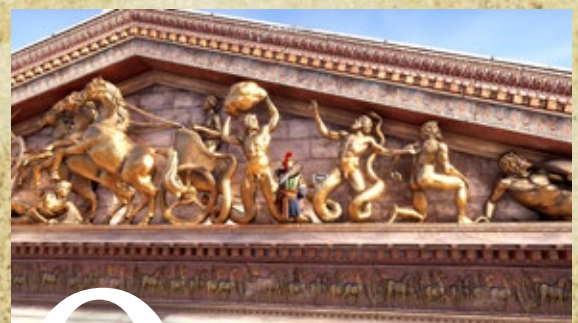
7

Ateny ze swoim prześwietnym Akropolem. Miasto ulokowane na równinie pomiędzy Morzem Egejskim i czterema wzgórzami.



8

Najbliższe mojemu sercu są attyckie ogrody, pełne boskich posągów i cyprysów wznoszących się ku błękitnym bezmiarom nieba.



9

Był czas, gdy bogowie nie musieli nosić tunik, ale to odległe dzieje, dziś odwzorowywane wyłącznie na posągach i frontonach.





10

Barbarzyńcy noszą zwodnicze imiona, tak jak ten mogący zostać pomylnym z legendarnym architektem, ale kończą zawsze tak samo – na gołej ziemi zamiast w niezgorszej pornej z wianuszkiem heter dookoła.



11

Mu aresi i Elada. Zwłaszcza zachody słońca z butelką ouzo i jakąś posłuszną potomkinią Pandory.



12

Dzik kalidoński, włochate bydlę wysłane na Ziemię przez Artemidę w wyrazie zemsty za złożenie zbyt skąpej ofiary. To na mnie spadnie obowiązek zapołowania na tego tępego odyńca.



13

Kalimera, chamy! Najpierw chciałem rozdać jedynie bodiczki, ale zważywszy na waszą liczebność, musiałem sięgnąć do pochwy po klingę. Wiem, że to niesportowe ciąć niewiasty, ale ta tutaj nie pozostawiła mi wyboru, nie odróżniając się od swoich kolegów.

14

Kości zostały rzucone, ta kraina zostanie wyzwolona albo będzie musiała umrzeć.





15

Zegluga dierą albo triera nie jest moim żywiołem. Bardzo też nie lubię, gdy w pobliżu pławi się jakiś waleń, bo burty stają się zagrożone jak podczas abordażu.



17

Cudowne równiny, po których mógł też kiedyś stąpać tropiący strzygi przybysz ze wschodu o siwych włosach i z blizną na swym marsowym licu.



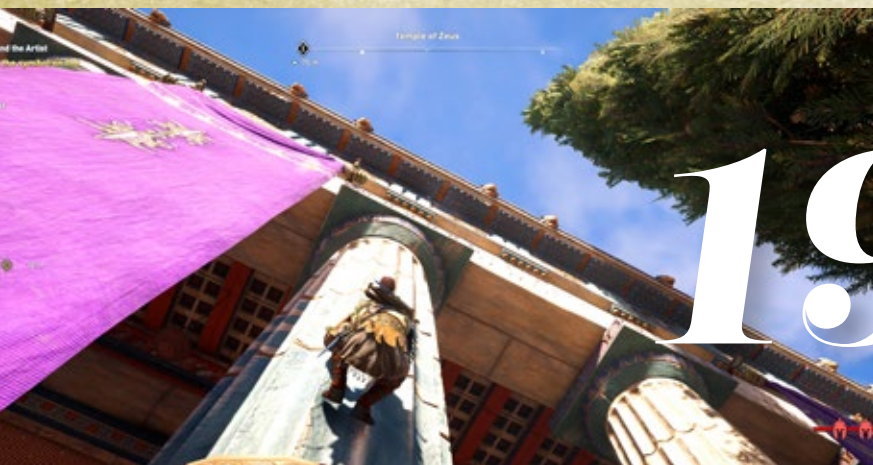
16

Domyślam się, czego pragniesz, piękny kawalerze, ale ty wiesz równie dobrze, że nie mogę ci tego dać.



18

Gdy przybywasz w towarzystwo potworów, musisz stać się taki jak one.



19

Zapomnijcie na moment, że zbroja waży pięćdziesiąt kilo, lecz pomyślcie o moich czepnych jak u drapieznika palcach.





20

Cyklop Steropes, syn Uranosa i Gai. Na co dzień niestrudzenie zaszuwał w kuźni Hefajstosa, ale po szychcie wpadały mu do głowy chore pomysły.



21

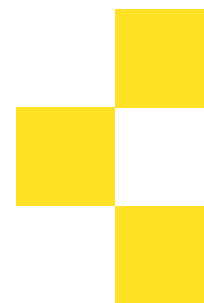
Atlantydzi... Platon dowiedział się o was z tradycji przechowywanej w rodzie nobliwego ateńskiego mędrca Solona. Nadejdzie czas, gdy wielka wyspa ponownie się wynurzy, pochłaniając całą Helladę.





Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



O GRACH GŁUPICH

Listopad. Ciemno, mokro i ponuro. A przynajmniej tak twierdzi większość moich znajomych. Ja bowiem, będąc osobnikiem o duszy mrocznej i pokręconej, z radością zwykle witam nastanie takiej aury, która osoby o mniej odpornej konstrukcji psychicznej przyprawia o napady melancholii. To bowiem jest czas, w którym bez zupełnie żadnych wyrzutów sumienia, powodowanych przez wszechobecny obecnie terror kultury fizycznej, można posiedzieć na kanapie nad filiżanką kawy i porozkoszować się konsumpcją kultury intelektualnej. Trudno bowiem kogoś zmusić do wyjścia na rower, gdy deszczyk pada, a chodniki śliskie od spadłych liści...

Tu jednak pojawia się inne ryzyko. Otóż pozostali członkowie mej rodziny, widząc, iż dbanie o moje zdrowie fizyczne nie ma zbytniego sensu, zaczynają bacznie przyglądać się temu, jakież to dobra owej kultury konsumują. A i ja zaczynam podświadomie się zastanawiać, czy aby książki, które czytam, filmy, które oglądam, i, a jakże, gry, w które gram, są wystarczająco wysokiej próby. I niestety poczynają się w mym umyśle pojawiać wyrzuty sumienia, które podszeptują co chwila: „tracisz czas na chłam niskiej jakości, zwróć swe zainteresowania w stronę kultury wysokiej”. Na szczęście już dawno temu nauczyłem się – z innych co prawda powodów – dawać swemu sumieniu do zrozumienia, iż nie ma ono racji. Choć oczywiście nie jest to proste, gdyż od małości uczeni wszyscy jesteśmy dychotomii kultury właśnie – tego, iż dzieli się ona na część przeznaczoną dla elity oraz tę tworzoną dla plebsu. A przecież wszyscy chcielibyśmy być zaliczeni do tej pierwszej, nie zaś drugiej, grupy społecznej!

Dość szybko jednak okazuje się, że oba te określenia nie mają obecnie żadnego sensu. Szczególnie „elita” – po pierwsze, o usunięciu tej części naszego społeczeństwa zatroszczyli się Niemcy i Rosjanie kilkadziesiąt lat temu

i chyba nie udało się jej jak na razie odbudować. Po drugie zaś, próby jednoznacznego wskazania przynależności konkretnych dzieł kultury do jednej z tych dwóch kategorii okazują się cokolwiek trudne. Ot, choćby taka sztuka filmowa – czy „Pulp Fiction”, gdzie krew i przekleństwa wylewają się wręcz z ekranu, to wiekopomne dzieło epoki postmodernizmu (kultura wysoka), czy też obraz przeznaczony dla niezbyt wyrafinowanej widowni, której w głowie tylko seks i przemoc? Albo też przykład bardziej aktualny (oczekujemy wszak na kolejną ekranizację) – czy „Diuna” w interpretacji Lyncha to coś, co każdy wykształcony człowiek powinien zobaczyć i czym musi się rozkoszować, czy też gniot wyreżyserowany przez człowieka, który kompletnie nie zrozumiał książki będącej materiałem źródłowym?

O „Diunie” warto wspomnieć oczywiście nie tylko z tej racji, że po raz kolejny próbuje się przenieść ją na ekran – kinowy czy telewizyjny. Dla miłośników gier to również tytuł ikoniczny. Jej wersja, którą można by nazwać ambitną i elitarną, to produkt Cryo Interactive, bardzo mocno inspirowany filmem Lyncha, ale który w niewielkim stopniu przyczynił się do rozwoju medium gier komputerowych (choć trzeba dla porządku zaznaczyć, że to pewnie głównie sukcesowi komercyjnemu tej gry Cryo zawdzięcza swój dynamiczny rozwój w początku lat dziewięćdziesiątych). Dziś i tak wszyscy pamiętają wersję inną, przeznaczoną „dla plebsu”, czyli Diune II (Westwood Studios), prekursora RTS. Nie miała w zasadzie nic wspólnego z książką, nie próbowała poruszać żadnych moralnych czy filozoficznych kwestii, ale po prostu pozwalała dobrze się bawić. Grałem prawie wyłącznie w tę drugą. I nie czuję się z tego powodu – moje drogie sumienie – ani trochę zawstydzony.

Na koniec jeszcze jedna uwaga. Inna aktywność, której warto się oddawać w owe mroczne, listopadowe wieczory, kiedy zimny wiatr za oknem pędzi brudnoszare chmury po niebie, to oczywiście konsumpcja alkoholu, a już w szczególności wina. Na winie nie znam się zupełnie, ale – szczęśliwie – znam ludzi, których można określić mianem ekspertów w tej materii. Z jednym z nich miałem okazję spędzić nie tak dawno temu uroczy wieczór nad niejedną lampką owego szlachetnego trunku (zresztą w szerszej kompanii – tu po zdrowieniu dla Kamila, który od dawna chciał stać się choć pomniejszym bohaterem tego felietonu). Próbując płynu utoczonego z jednej z butelek, który wydał mi się wyjątkowo smaczny, mój znajomy skrzywił się znacząco. „Zbyt utlenione”, orzekł. Po czym – nie, nie wygłosił referatu o tym, iż wino jest napojem elit, który należy umieć pić! Stwierdził: „I to jest właśnie najważniejsze w picciu wina – aby po prostu smakowało”.

Nie wymienię zatem na koniec tytułów gier, którymi się obecnie bawię (to wszak felieton, forma krótka, miejsca brak – taka wymówka będzie chyba odpowiednia). Zapewnić was jedynie, że wszystkie dają mi dużo radości oraz że większość z nich jest strasznie głupia. I wcale się tego nie wstydzę!

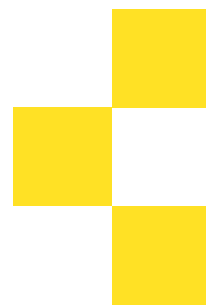


R e c e n z j e
Retro
Wydarzenia
Zapowiedzi
Bez prądu
Sprzęt



Aleksy Uchariski

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.



NO, MR. BOND, I DIDN'T EXPECT YOU TO DIE

Czas pędzi dziarsko, a my z jego postę-
pem tracimy różne rzeczy: włosy, zęby,
rozum, godność, nadzieję, bohaterów
dzieciństwa. Odnotujmy kolejną bolesną stratę
– odszedł od nas James Bond.

Nie, wcale nie chodzi mi o zakończenie filmu o zmyłkowym tytule „Nie czas umierać”. Jak wiadomo, popkulturowa sztuka zabijania bohaterów, wskrzeszania ich, rebootowania i innej magii doskonale sobie radzi z takimi problemami. Sztuka skądinąd nienowa: sir Arthur Conan Doyle uśmiercił Sherlocka Holmesa w opowiadaniu „Ostatnia zagadka” w 1893 roku – zaledwie sześć lat po pierwszej powieści. Pod naciskiem fanów dziesięć lat później ożywił bohatera, a potem grzecznie czynił go bohaterem swoich utworów aż do roku 1927, zaś trzy lata później sam opuścił ten łoż padół.

Kiedy więc trwale żegnam Bonda, przyczyną jest fatalny styl tego odejścia, głębokie rozczarowanie, jakie przeżyłem w kinie, rozczarowanie, które rozdarło mi serce i odebrało entuzjazm wobec tej popkulturowej świątyni Abu Simbel, jaką niewątpliwie był bohater stworzony przez Iana Fleminga. Słabe Bondy umiem wybaczyć, kilka ich było, choćby „Quantum of Solace” (choć mnie się z czasem coraz bardziej podoba) czy ze starszych – „Ośmiorniczka”. Nie umiem jednak wybaczyć tego fatalnego bondopodobnego produktu z marnym scenariuszem i fatalnymi dialogami, w którym z metodyką szaleńca połamano większość bondowskich kanonów, a jedyne dwa jasne punkty to aktorstwo Any de Armas i Ralpa Fiennesa.

Chciałbym to dobrze powiedzieć: podoba mi się wiele pozornie ryzykownych rozwiązań w scenariuszu. Bond ma dziecko? Super, ciekaw jestem, jak sobie z tym poradzi. Q jest gejem? Fantastycznie,

teraz to się wydaje oczywiste od samego początku. Nowa 007 jest pewna siebie, wyszczekana i czarnoskóra? Kapitalnie, dokładnie taka powinna być w drugiej dekadzie XXI wieku. Moja euforia zamienia się jednak w furię w momencie mechanicznej rezi bohaterów: Felixa Leitera, organizacji Spectre (en masse), jej przywódcy Blofelda, a na koniec samego Bonda – wszystko to wykonane przez zgoła przeciętnego, nieprzekonującego oponenta. Takie rzeczy mogą się dziać w filmie wybitnym, sprawiającym, że będziemy wychodzić z kina ze łzami w oczach. Ja wychodziłem z poczuciem, że zostałem oszukany: wszystkimi tymi wydarzeniami próbowano zapełnić pustkę braku pomysłów i przełamać nudę.

James Bond to jest Ktoś, także w świecie gier. Oczywiście wiele z nich było marnych lub po prostu przyzwoitych, ale pamiętajmy, że GoldenEye to absolutne arcydzieło, a w późnoejtisowe License to Kill ciąłem długi i z namiętnością. Bond literacki jest kanoniczną klasyką, no a Bond filmowy, wiadomo, stanowi nieporównywalne z niczym innym dzieło, bo jaka jest inna tak popularna seria biegnąca już siódmą dekadę. Oczywiście Bond jest niepoprawny politycznie, z wielu przyczyn trudny do osadzenia w dzisiejszych czasach. Szukając usprawiedliwienia dla producentów, można powiedzieć, że musieli go zabić, bo nie wiedzieli, co z nim dalej robić.

Teraz Bonda już nie ma, rozwiewają się wspomnienia. Za parę lat zapewne zostanie podjęta próba głębokiego rebootu, efektownej rezurekcji albo prostego przesunięcia akcji o dwadzieścia lat do przodu i osadzenia w roli agentki Mathilde, filmowej córki Craiga. Każde z tych rozwiązań jest co najmniej ryzykowne i nielecho się będą producenci i scenarzyści głowić, jak to zrobić, by się ze szczeniem nie skompromitować. I wiecie co? Po tym, jak potraktowali mojego ukochanego bohatera – wcale mi ich nie żal. ■

ALEX

Publishing retro-gaming books and magazines since 2006



FUSION

Subscribe to ensure you don't miss an issue!

Purchase current and back issues at:
www.fusiongamemag.com



Marcin Borkowski

Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny Top Secretu, komentator spraw bieżących, postać znana i lubiana.



WRZESIEŃ POD ZNAKIEM DOMINACJI

Wszyscy myślą, że ja gram bez przerwy, nawet przez sen. Otóż nie, grywam okazjonalnie w wybrane tytuły, oglądam służbowo do Indykarium i coś mnie czasem wciągnie na trochę dłużej, ale i tak poświęcam temu stosunkowo niewiele czasu. Tymczasem wrzesień przegrałem prawie cały, wyrabiając pełny etat i nadgodziny. Służbowo i za darmo – znowu byłem w jury.

Przy czym o ile jurorowanie w Pixel Awards już mam od lat obcykane i wiem, czego się spodziewać, o tyle w tym roku zaproszono mnie do jurorowania jeszcze w Central & Eastern European Game Awards. To zupełnie inaczej pomyślana impreza i zupełnie inaczej pomyślany konkurs, więc było ciekawie – ale i męcząco. PA to od lat ponad sto tytułów (w tym roku sto trzydzieści trzy), CEEGA ma gier mniej, za to poddanych wstępnej selekcji przez zgłaszające je krajowe stowarzyszenia. Mniej tytułów, ale więcej pracy, bo do oceny nie trafiają ogony, które można z czystym sumieniem odfiltrować w pół minuty (a na PA takie zgłoszenia się niestety trafiają). Tak czy inaczej roboty huk.

Wyniki obu konkursów są wam już znane (o PA napisałem kilka słów w Indykarium, CEEGA zostaną ogłoszone już po tym, jak oddam felieton), więc nie będę pisał o nich, tylko o moich refleksjach.

W tym roku w Pixel Awards było więcej tytułów znakomitych i więcej słabych niż w zeszłych latach, za to przeredził się środek peletonu. Po doświadczeniach zeszłych lat zmieniliśmy trochę regulamin, żeby nie przyznawać niektórych nagród na siłę. Jak na złość przyszła kłeska urodzaju i miałem

poczucie, że kilku tytułom zabrakło jakiejś nagrody pocieszenia, stawka była bardzo wyrównana.

Jednak więcej nowych obserwacji przyniosła CEEGA. Po pierwsze, gry z założenia są od razu zgłaszane w konkretnych kategoriach. Kilka razy miałem wrażenie, że ktokolwiek je zgłaszał, zrobił im niedźwiedzią przysługę, bo były dla mnie kandydatami do nagród w innych kategoriach. Po drugie: dominujemy. Niektóre kraje nie zgłosiły nic, niektóre zgłosiły rzeczy zdecydowanie słabe, z Polski były między innymi The Medium, Ghostrunner i Cyberpunk 2077 – możemy się ponabijać z bugów w tym ostatnim, ale to jest pierwsza liga.

I o ile wiedziałem od dawna, że polski gamedev jest mocny, że branża od wielu lat rośnie w konsekwentny, organiczny sposób, o tyle jednak zobaczenie tego w tak namacalny sposób było niesamowite. W sześciu z ośmiu kategorii na liście nominatów były po dwa tytuły z Polski, w pozostałych dwóch po jednym. Oczywiście mamy demograficzną przewagę nad większością krajów z naszego regionu. Oczywiście cykle wydawnicze największych studiów były w tym roku dla polskiego gamedevu łaskawe. Ale takiej dominacji jakościowej się nie spodziewałem.

To bynajmniej nie znaczy, że nie było interesujących propozycji od naszych sąsiadów, do kilku gier mi się gęba uśmiechnęła, bo ładne, bo pomysłowe, bo z przyjemnością w nie zagrałem. Ale były dość mocno rozproszone, przyciągnęło moją uwagę coś z Czech, coś z Serbii, coś z Ukrainy, pojedyncze rodzynki, a nie wielki kawał ciasta.

Ta szeroka reprezentacja polskich tytułów spowodowała zresztą, że miałem straszny problem z głosowaniem. Założenie jest takie, że jurorzy nie oddają głosów na gry ze swojego podwórka. Bardzo ważne założenie, ale kiedy w danej kategorii do wyboru są cztery tytuły, w tym dwa polskie (wspominałem już The Medium i Cyberpunka?) mające zdecydowaną przewagę nad konkurencją, oddanie głosu staje się trudne. Postanowiłem więc w niektórych kategoriach nie oddawać go w ogóle. To też źle, ale chyba lepiej, niż na siłę głosować przeciw swoim.

PS: Już wiadomo, że w CEEGA Polacy zgarnęli sześć z ośmiu nagród. DOMINATION! ■

BOREK



The Riftbreaker

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Exor Studios **Wersja PL:** tak

Szymon Górąj

W świecie kosmitów to popularny motyw w całej popkulturze, a więc także i grach wideo. Tylko przeważnie chodzi oczywiście o atak na pocziwych Ziemiaków. The Riftbreaker należy do tych tytułów, które stawiają całą koncepcję na głowie.

Kapitan Ashley S. Novak, główna bohaterka tej historii, może bowiem sobie być także kobietą nauki, jednak nie zmienia to jednego: w oczach form życia egzystujących



Im dalej w las, tym większe znaczenie będzie miało ułożenie naszej bazy. Pod uwagę należy brać poziom obronności budynków, ale i choćby przestrzeń dla naszego mecha.

na planecie Galatea 37 jesteśmy rzeźnikami. Obcymi, którzy wtargnęli do ich świata, w mig przekształcając go na swoją modłę. Szybko się przekonamy, że prawie wszystko, co się tam rusza, pragnie w odwecie nas unicestwić.

W takich właśnie warunkach zagłębiamy się w szaloną hybrydę gatunkową, łączącą w sobie elementy gry RTS, twin-stick shootera, survivala, tower defense, a nawet RPG akcji. Choć nie przyjdzie nam kierować armią, potężny mech, w którym podróżuje Novak, praktycznie od początku stanowi jednoosobowy oddział. Machina, pieszczotliwie określana jako Mr. Riggs, to nasza opoka. Ma niemal nieograniczone możliwości modyfikacyjne - od dołączania kolejnych zestawów broni, poprzez wzmacnianie pancerza, aż po zaopatrywanie się w różne pomocnicze cacka - łącząc przy tym wytrzymałość z dynamiką.

Ale samym Riggsem nie zajędziemy zbyt daleko. Dlatego musimy wybudować bazę pozwalającą nam schronić się za podwójną gardą ogrodzeń, wieżyczek i zastawionych min, by móc się rozbudowywać, korzystając z lokalnych surowców, i prowadzić badania.

Niezależnie od aktualnie eksplorowanego biomu wygląda to pięknie. Inna sprawa, że potrzeba naprawdę solidnej maszyny, żeby móc w pełni cieszyć się wizualnym przepychem.

Tubylcze monstra zazwyczaj szybko zwierają szeregi i zmuszają nas do prowadzenia wyścigu zbrojeń. I tutaj zaczynają się schody.

Rozgrywka w The Riftbreaker wymaga aktywności, stałej czujności i odnalezienia swojego balansu. Chwila nieuwagi w nieodpowiednim momencie może nas kosztować bardzo wiele. Kluczem jest tutaj lawirowanie pomiędzy zbieraniem surowców (węgiel, żelazo etc.), wznoszeniem strategicznych budowli i pilnowanie, by na wszystkie procesy nie brakowało energii. No i oczywiście nie wolno zapominać o wznoszeniu wałów obronnych, rozwijaniu odpowiednich drzewek i regularnych wypadach, żeby nie utonąć w falach bezlitosnych hord. Ponieść klęskę można na wiele sposobów, a mało intuicyjne menu nie pomaga. Jednak satysfakcja z poczynienia każdego większego postępu - gwarantowana. ■



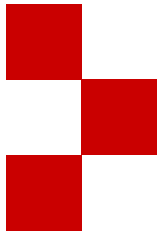
Cokolwiek w danym momencie robimy, potrzebny nam jest w miarę stały dopływ energii. Warto też mieć jakieś rezerwy, bo czasem zaskoczą nas na przykład zmienne warunki atmosferyczne.



The Riftbreaker to kolejne tegoroczne, rodzime objawienie na rynku. Studio Exor stworzyło wielowymiarowy, diabelnie wciągający tytuł pomimo wysrubowanego poziomu trudności. Jeżeli nie odrzuci was na starcie, czeka was wiele godzin rozgrywki w różnych trybach za naprawdę rozsądną cenę.

PAPIEROWE

RPG WCHODZI NA SALONY



The **RIFTBREAKER** to jedna z największych branżowych niespodzianek jesieni. Udało się nam zadać kilka pytań jednemu z głównych deweloperów studia, *Pawłowi Lekkiemu*. Rozmawiał Szymon Góraj.



✚ Design i pewne rozwiązania w rozgrywce to naturalna ewolucja pomysłów z poprzednich gier studia, połączona z inspiracjami z kilku innych tytułów.

Q Zanim usłyszeliśmy o Exor Studios, zaczynaliście od modowania między innymi obu części Half-Life. Przebyliście już całkiem długą drogę, choć nie stworzyliście jeszcze ogromnej liczby gier. Spodziewaliście się, że znajdziecie się w takim miejscu na obecnym etapie?

Cóż, zawsze chcieliśmy robić jak najlepsze gry, żeby docierały jak najdalej, ale nie zastanawialiśmy się szczególnie nad tym, gdzie możemy wylądować. Zawsze nas interesowało tworzenie gier. Forma i kształt naszej firmy też są do tego dostosowane. Nie jesteśmy zbyt duzi, mamy w tej chwili piętnaście osób, wszyscy zaangażowani kreatywnie. Nie rozrastaliśmy się za bardzo, bo wiemy, że jak rozwijasz biznes, to trzeba się w nim zajmować zarządzaniem, księgowością i tak dalej – a to nas nie interesuje. Zaczynaliśmy z kolei nawet wcześniej, bo od papierowych

gier RPG jeszcze w podstawówce. Mieliśmy własną drużynę – część z nich stanowi obecny skład założycielski firmy – i zaczynaliśmy od „Kryształów Czasu”, opartych na systemie D&D. Potem tworzyliśmy mapy do pierwszego Age of Empires, Starcrafta, wspomnianego Half-Life, Quake 3 czy Unreala. Największym przełomem był konkurs Make Something Unreal Contest w bodajże 2000 roku. By wziąć w nim udział, trzeba było mieć stronę internetową, a tworząc ją, w zasadzie zapoczątkowaliśmy Exor Studios. Zaczęliśmy robić mody, a w 2005 roku zostaliśmy zatrudnieni przez fińską firmę Gamelion od gier mobilnych. Po dwóch latach postanowiliśmy tworzyć własne gry. Odeszliśmy na swoje i oficjalnie założyliśmy EXOR Studios

Q Zauważyłem w The Riftbreaker dość ciekawe odwrócenie sytuacji w stosunku do X-Morph: Defence,



waszej poprzedniej gry. Tam kierujemy kosmitami bezlitośnie najeżdżającymi na Ziemię. W tym przypadku to zaciąg z naszej planety trątuje obce środowisko. Mieliście w planach tego typu odwrócenie sytuacji czy po prostu pomysły przychodziły na bieżąco?

Nie podchodziliśmy do tego pod kątem filozoficznym. Na wstępie interesowały nas takie elementy jak mechanika i rozgrywka. Fabuła i setting gry powstały w następnej kolejności. Sam proces wyboru konceptu na The Riftbreaker był długi. Przerzucaliśmy się nimi. Ostatecznie zebraliśmy aż siedemdziesiąt trzy pomysły na różne gry, no i na końcu wszyscy zagłosowali na Riftbreakera, wcześniej o roboczej nazwie Project Pandora, nawiązującej do świata w „Avatarze”. Spora część pomysłów to oczywiście ewolucja z X-Morpha.

Trzeba przyznać, że ta gra jest niesamowitym kółkiem gatunkowym. Strategia, tower defense, zauważyłem nawet kilka analogii do Diablo.

To jest właśnie efekt wspomnianego procesu decyzyjnego. Chcieliśmy wybrać coś, co wszyscy chcieliśmy robić, a preferencje były przeróżne. Koniec końców wyszedł nam projekt zawierający coś z każdej z tych pozycji. Jak najbardziej inspirowaliśmy się Diablo, Factorio, Starcraftem czy Total Annihilation, do którego też robiliśmy mapki. Czerpaliśmy pomysły, skąd się da, jednak to nasz własny mikś i uważamy, że The Riftbreaker stoi na własnych nogach.

Wprowadzenie kobiecej postaci jako głównej bohaterki do takiej gry to dość nietypowe rozwiązanie. Dodam: kobiecej postaci, która nie jest tylko żołnierzem. Skąd wziął się taki pomysł?



Exor Studios to ekipa, która pomimo oszałamiających sukcesów nie kwapi się do przekształceń kadrowych, starając się utrzymać status quo małego, ale prężnego przedsiębiorstwa.



✦ Paweł Lekki wraz z bratem Wojciechem nadał szczecińskiemu studiu bieg i w dalszym ciągu stanowi jeden z jego filarów.

To w zasadzie też jest ewolucja w porównaniu do naszej poprzedniej gry, gdzie fabułę prowadzimy poprzez monologi obcego X-Morpha i sił ziemskich. Oni nie są ze sobą powiązani i gdy pisałem ich kwestie, miałem taki problem, że ze sobą nie korespondują. Tutaj postanowiliśmy wprowadzić dwie kontrastowe postaci, które ze sobą rozmawiają. Z jednej strony mamy postać kobiecą, z drugiej męską, a w zasadzie nijaką o męskim głosie. Mają one ten sam cel, ale myślą i interpretują rzeczywistość w zupełnie odmienny sposób. Tego typu konflikt pomiędzy nimi czyni same dialogi ciekawszymi. W Riftbreakerze prym wiedzie rozgrywka, ale nad warstwą fabularną też się pochylamy.

The Riftbreaker święci ogromne sukcesy po premierze. Widać to choćby na Steamie, gdzie macie znakomite statystyki. Zamierzacie rozwijać to IP?

Tak, zdecydowanie. W zasadzie taki był plan od początku, robiliśmy tak ze wszystkimi swoimi grami. Zombie Driver rozwijaliśmy jeszcze kilka lat po premierze, do X-Morpha wypuszczaliśmy dodatki jeszcze przez rok, a przy Riftbreakerze może to trwać nawet dłużej. Na razie jesteśmy jeszcze w fazie napraw usterek czy bugów, bo przy tak dużej liczbie graczy jest tego dużo. Ale zaczynamy też pracę nad dodatkową zawartością i funkcjami, które gracze chcą zobaczyć. No i planujemy też multiplayer, który zabierze nam dużo czasu, około sześć-dwanaście miesięcy. W tym okresie będziemy rozwijać grę przez na przykład nowe biomy czy przeciwników.

A macie już jakiś ogólny obraz rozgrywki wieloosobowej?

Nie mamy jeszcze takich konkretów. Naszym głównym celem jest jednak kooperacja, a nie PvP, bo razem buduje się fajniej. Nie jesteśmy w stanie stwierdzić, czy to będzie sam survival, czy kampania. Sami jesteśmy ciekawi, jak rozwiążemy to pod względem technicznym. ■

K O L E J N Y H I T Z P O L S K I

PIXEL HEAVEN

G R

A

GRAMY
TEŻ BEZ PRAĐU



the RIFT BREAKER

INSIDE

- PIXEL HEAVEN 2021: RELACJA
- EXOR STUDIOS
- METROID DREAD
- ETERNAL CYLINDER
- GROWING UP
- SABLE
- INDUSTRIA
- JET SET WILLY
- MOBILNA ZELDA
- DELPHINE SOFTWARE
- STANISŁAW LEM
- LEGENDA ZX81
- GRY ZMARTWYCHWSTAŁE
- ZI KLATEK: AC ODYSSEY

