

PINELI

G R O P K U L T U R A

GRAMY
TEŻ BEZ PRĄDU

SMERFY MISJA ZŁOLIŚĆ



INSIDE

- DYING LIGHT 2
- ELDEN RING
- FORZA HORIZON 5
- AGE OF EMPIRES IV
- CALL OF DUTY: VANGUARD
- BATTLEFIELD 2042
- SHIN MEGAMI TENSEI V
- MARIO PARTY SUPERSTARS
- CRISPIN SINCLAIR
- COKTEL VISION
- MOVIE
- TÍR NA NÓG
- 21 KLATEK: UNIVERSE
- NA PIASKACH DIUNY



10/151 / 2021 / GRUDZIEŃ

CENA 14,50 zł (w tym 8% VAT)
pixel-magazine.com

Soppy melancholy is a no go here!

PIXEL HEAVEN

GAMES
FESTIVAL
& MORE 2022



PIXEL HEAVEN

10-12/06/2022
Warsaw, Poland

pixelheavenfest.com

10TH EDITION

Powered by

PIXEL
HEAVEN
GAMES
FESTIVAL
& MORE 2022

PIXEL

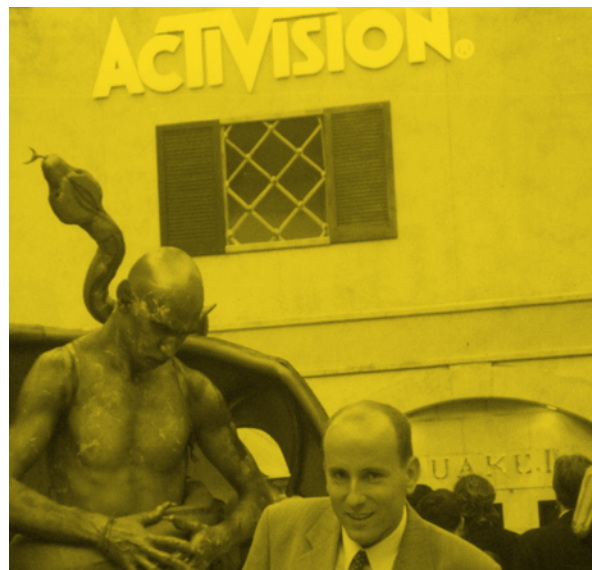
PSX
EXTREME

DORWAĆ KOTICKA

Człowiek o wyglądzie leprechauna, miliarder randkujący jeszcze do niedawna z dyrektorką operacyjną Facebooka stał się w amerykańskim gamedevie wrogiem publicznym numer jeden. Czy uda mu się przetrwać zmasowany szturm ze wszystkich stron, podgryzanie jego tronu przez wszystkich, którym przez lata śmiał się w twarz? Mało mnie to obchodzi.

Zawsze byłem zwolennikiem podejścia „jak się nie podoba, to wypad z baru” i co najważniejsze, nie stosowałem go w stosunku do innych, tylko wobec samego siebie. Gdy w Secret Service ogórki można było kisić w gęstej atmosferze redakcji, po prostu stamtąd uciekłem. Gdy wroga kamaryła przejęła Reset, zwołałem się z niego w ciągu jednego dnia, następnego nie musząc już tam przychodzić. Gdy realizowaliśmy programy o grach i dowiedziałem się, że stawka autorska zostaje zredukowana o dwie trzecie, zabrałem zabawki, a moje miejsce zajęli koledzy uznający najwyraźniej warunki pracy za odpowiednie. Nikt mnie nigdy znikąd nie wyrzucał, tylko odchodziłem, gdy uznałem sytuację za niemiłą. Dziś nie mam do nikogo z powyższych pretensji, nie chodzę i nie hejtuję ich, bo po prostu uważam, że w życiu nie należy być amebą nieumiejącą wziąć odpowiedzialności za siebie i swoich bliskich. Dlatego działalność quasi-związków zawodowych w Activision, strajki polegające na wychodzeniu przed firmę i rozmawianiu o tym, ile premii wziął Kotick, uważam za abominację. Sam bym na ich miejscu siedział cicho i klecił kolejne lokacje w Call of Duty albo przeniósł się z Los Angeles do San Francisco i zatrudnił w Electronic Arts.

Activision znane jest ze swojej notorycznej pogardy wobec prasy drukowanej. Jesteśmy w oczach strategów tej firmy ślepą uliczką rozwoju mediów, truchłem, któremu nie należy poświęcać zbyt wiele czasu, a jedynie tolerować je, żeby wkurzone nie narobiło niepotrzebnych szkód. Doskonale o tym wiemy i bardzo serdecznie Kotickowi



P.

MICZ

i jego sztabowi spin doctorów dziękujemy za okazywany szacunek. Gdybym miał recenzować gry Acti, wystawiałbym im oceny w okolicach 20 procent, ponieważ symulatory mordowania uważam za najbardziej szkodliwe gry wideo, a Crash i Spyro są dla mnie nudniejsi od „Oktonautów”. Na szczęście w Pixelu panuje pełny pluralizm i oceny nie uwzględniają gustu redaktora naczelnego, tylko stanowią wypadkową gustów i poglądów całego zespołu. Skoro nowe Call of Duty ma otrzymać 80 procent, akceptuję to i potrafię z tym żyć.

Nie mam natomiast bladego pojęcia, co się dzieje na zakrapianych przyjęciach Activision, kto kogo tam uwodzi, molestuje, a kto się chce tylko zdrowo uchląć. Powiem więcej – niedobrze mi się robi na samą myśl, żeby to analizować i zastanawiać się, kto ma rację. Znow – szkoda życia na zajmowanie się cudzymi sprawami, a zwłaszcza korporacyjnymi kręactwami. Niech sobie robią porządki w Activision, jakie chcą, niech wyrzucą Koticka, jeśli zbierze się odpowiednio wielkie grono pokrzywdzonych, tylko dlaczego mam słuchać trąbienia o tym na Polygonach czy ćwierkaczu naczelnego inkwizytora z Bloomberga? Samego Koticka nie zapamiętam z tego, jak bardzo nienawidzili go jego pracownicy, lecz z tego, kim był trzydzieści lat temu. A był wtedy naprawdę kimś.

Otóż Robert Kotick przed ukończeniem trzydziestki wykupił pakiet udziałów w umierającym Activision, wówczas nazwanym Mediagenic, zastępując w wyniku wrogiego przejścia postać jeszcze bardziej bezwzględna i nie lubiana od siebie, Bruce’a Davisa. Chwilę potem dokonał cudów. Z wyniki, jaka pozostała po dawnym Activision, wskrzesił prawdziwego pytona dbającego o swe dziedzictwo i mającego z niego korzystać. Tak, to jest realpolitik – potrafić docenić kogoś za konkretne osiągnięcia. To właśnie Kotick dał mi Return to Zork, odrodzony wraz z innymi mitami Infocomu w trylogii zwieńczonej Nemesis i Inkwizytorem. To pamiętam, tym żyję, a nie tym, że zasłużenie czy niezasłużenie zrobiono z niego obecnie nemezis, a przy strącaniu go z tronu kręcą się różni inkwizytorzy.

W tym wszystkim nie zapominajmy, że to ostatni Pixel w 2021 roku. Spokamy się ponownie 6 stycznia, dostarczymy podsumowanie roku, a na razie pozostaje życzyć naszym Czytelnikom wesołych świąt i szczęśliwego nowego roku. No i koniecznie odpalcie Tomb Raidera w sylwestra. ■

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!**

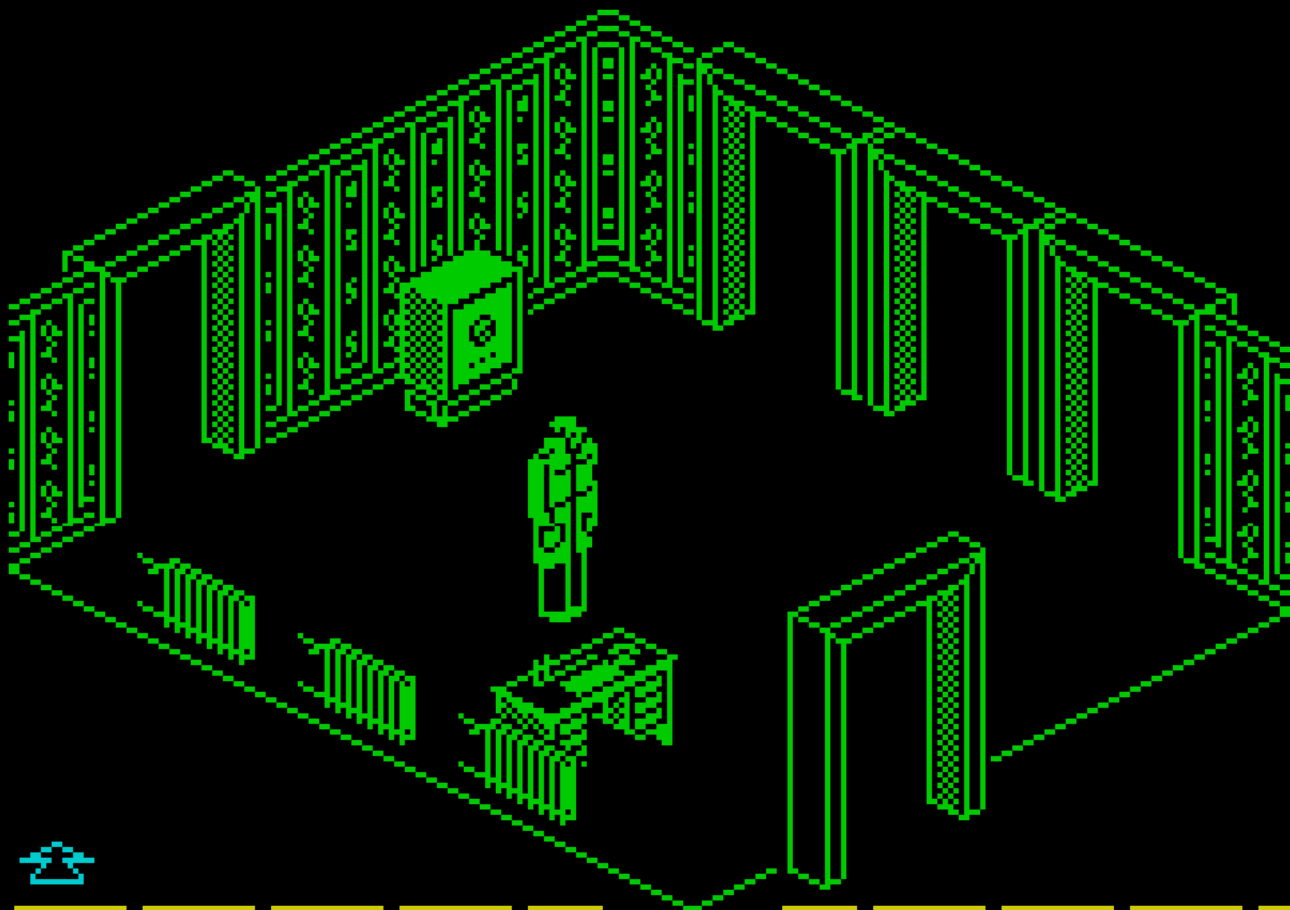
patroni te.pl /PIXEL

Bartosz Korczyński
Rafał Mazurek
Krooger
Andrzej Rajfura
Marcin Pa
Tomasz Jagiełło
Daniel Bienkowski
Krzysztof Urbaniec
Mr Boomer
Lukasz Kowalczyk
Przemysław Michalak
Lukasz Rewerenda
Marcin Łabeński
Marcin Molak
Jakub Smołka
Robert Łapiński
Krystian Limiera
Oskar Wojciechowski
Grzegorz Koniec
Adam Świętek
Patrik Matuszewski
Marcin Frystacki
Przemysław Endzel
Bogusław Szawara
Mirosław Pleśniak
Xenor
Paweł Lampe
Maciej Szewczyk
Geekweb

Michał Bodek
Dariusz ZX Freeq
Rodrick
Marcin Spławski
Paweł Jermolonek
Maciej Dubiel
Piotr Lewandowski
Jakub Kraszewski
Izabela Durma
Adam Oksiuta
Paweł Szczeciński
Dawid Kucharski
Witold Szczerba
Jakub Konewka
Paweł Marucha
Marcin Raubo
Marcin Lewicki
Konrad Rawiński
Tomasz Mazur
Arkadiusz Neubauer
Piotr Michniewski
Michał Zając
Robert Czato
Luken RetroFan
Kamil Kłosek (Deveel)
Błażej Bacia
Ma Bi
Wojciech Jakóbczyk
Jacek Sklepowicz

Łukasz Czernal
Grzegorz Stanek
Rafał Szychowski
Tomasz Machnik
Bartek Czartoryski
Artur Isbaner
Michał Karkuciński
Sulik
Iwona Karmowska
Tomasz Mularczyk
Piotr Rybałtowski
Tomasz Kuc
Michał Pisarewicz
Rozpad Eternitu
Tomek Ratajczak
Bartłomiej Feruś
Dominik Witczak
Mateusz Kreft
Jarosław Wójtowicz
Marcin Nowak (marcowy)
Michał Mirecki
Michał Dziwniel
Ewa Maria Szczepanowska
Igor Orwat
Don
Piotr Japko Jabłoński
Pagan Baby
Daniel Kołakowski
Maciej Segiet

Mantis Kozłowski
Cezar Pokorski
Wojciech Żółkiewicz
Radek Sobiecki
Michał Nowakowski
Kamil Pietrzyk
Aleksy Uchanski
Grzegorz Surma
Michał Kołodziejcki
Tomasz 'Ciacho'
Paweł Ludew
Łukasz Markiewicz
s3quel
Jarosław Rybacki
Dariusz Bieniek
Tom Zet
Paweł Sobotka
Szymon Górąj
Marcin Wichrowski
Karol Wawryszak
Marek Ołdak
Grzegorz Radziejewski
Szymon Mencwał
Michał Miler
Michał Staroszczyk
Black Order
Maciej Paliborek
zax
Tomasz Merda



Arkadiusz Dorszyk
 Grzegorz Kaluzny
 Yu Andriichuk
 Radosław Kołodziej
 Andrzej Bazylczuk
 Tomasz Zyrek
 Kajetan Kałużyński
 Wiktor Jurdeczka
 Radosław Nałęcz
 Paweł Syczewski
 Jakub Wójcik
 Jarosław Mitoński
 Filip Motyczka
 Koyomi Blog
 Michał Klimek
 Andryszak Przemysław
 Rafał Michno
 Michał Sobczak
 Kuba Musiał
 Maciej Czop
 Bartek Bogaczewicz
 R. G. Mazur
 Scisle Tajne
 Marcin Skierski
 Paweł Cyckiewicz
 Sebastian Duchnicki
 Łukasz Woliński
 Vicek83
 Paweł Pawlak

Łukasz Maško
 Leszek Wroński
 askonecz
 Jakub Jakubowski
 R. Syre
 Paweł Karwat
 Sławomir Essmalinowy
 Sebastian Szade
 Łukasz Grzelak
 Mateusz
 Piotr Cichocki
 Marcin Spoczynski
 Michał Kaszubowski
 Astronomia
 Krzysztof Zimorski
 Krzysztof Mjk
 Dariusz AXL Aksamit
 Paweł Awdejuk
 Bartosz Dąbrowski
 Dead RAM
 Piotr Czerpa
 Bartosz Lisek
 Marta Hetman
 Łukasz Gratkowski
 Michał Boruta
 Marcin Bors
 Tomasz Wiśniewski
 Michał Marcysiak
 Jerzy Szczepkowski

Pożar
 Tomasz Motyka
 Marcin Stępnicki
 Marcin Sztanderski
 Piotr Pawłowski
 Jaromir33
 Zbigniew Wojtynek
 Artur Więckowski
 Tomasz Dybizbański
 Piotr Gaszewski
 TraP_zyx
 Bartosz Nakielski
 kryształ
 Tomasz Porębski
 Piotr Kopniak
 widi999
 Piotr Wdowka
 Jan Prociak
 Piotr Nazaruk
 Wojciech Kompała
 Adam Klimaszewski
 Arkadiusz Bis

Dziękujemy!



PIXEL
MULTIMEDIA ŚWIAT GIER

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 Pocztarek, 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



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.

To ostatni numer w tym roku. Możecie do nas wysłać w formie tradycyjnej, fizycznej przesyłki pocztowej życzenia świąteczno-noworoczne (adres w stopce). Za najbardziej oryginalne odwiedzimy się niespodziankami. Wesołych Świąt!

P.
check it out
PIXELPOST.pl

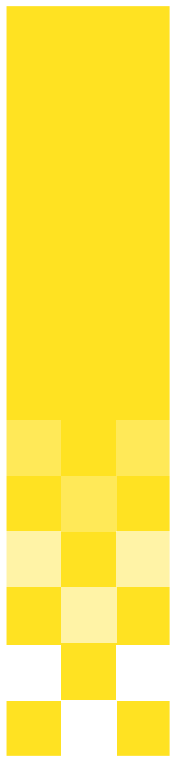
Blog redaktorów Pixela, na którym publikujemy artykuły, opinie i newsy. Codziennie świeża dawka elektronicznej rozrywki!

0

8

2

6



08-26

LOADING

- 08. Autofire • 14. Indykarium
- 18. Vive VR Corner • 20. RetroExpress
- 22. Retro-Cade • 24. Pixel Kids

27-52

PLAY THE GAME

- 28. Smerfy: Misja Złocić • 30. Forza Horizon 5
- 32. Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition
- 33. Farming Simulator 22 • 34. Happy Game • 36. Just Dance 2022
- 37. Fatal Frame • 38. War Mongrels • 39. Mario Party Superstars
- 40. Super Robot Wars 30 • 41. Jurassic World Evolution 2
- 42. Football Manager 2022 • 44. Call of Duty: Vanguard
- 46. Shin Megami Tensei V • 48. Battlefield 2042 • 50. Age of Empires IV • 52. Conway: Disappearance at Dahlia View

53-78

HALL OF FAME

- 54. Najlepsza Gra na Świecie: Movie
- 60. Wywiad z Crispinem Sinclairem
- 66. Historia Coktel Vision
- 74. Turok i dinozaury

79-100

SECRET LEVEL

- 80. Gargoyle Games i kod ich gier
- 84. Konsola SG-1000
- 88. Big Box: World Cup Carnival
- 90. Kosmiczny Panteon
- 92. Sidequest • 100. Felieton Śledzia

101-122

CREDITS

- 102. Powrót na Diunę
- 109. Felieton Łukasza Orbitowskiego
- 110. 21 klatek: Universe • 116. Hardware miesiąca
- 118. Felieton Gawrona • 120. Felieton Alexa
- 122. Felieton Borka

MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI



BARTEK CZARTORYSKI



MARCIN M. DREWS



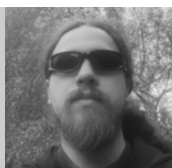
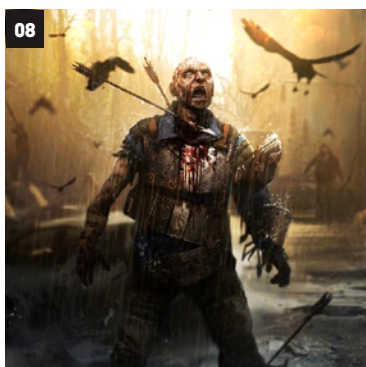
Uwielbiam współczesny internet, który istnieje poza czasem. Oto japońska piosenkarka Jun Togawa, którą poznałem w 1987 roku z fotosu w „Fantastyce” (miała na nim cybernetyczną rękę), została właśnie odkryta na TikToku, gdzie hitem stała się jej piosenka „Suki Suki Daisuki”.

Nie jestem pewien, czy to zbliżająca się czterdziątka, czy coś innego, ale za uważam, że coraz częściej czytuję znane z dzieciństwa komiksy i kręcę nosem na te nowe. Sukcesywnie dokonuję upgrade’u rzeczy wydanych u nas niegdyś przez TM-Semic i kupuję nowe wydania tego, co znam na pamięć.

Wykrusza się stara ekipa. Dopiero co pożegnaliśmy sir Clive’a Sinclaire’a, a już media doniosły o śmierci Berniego Drummonda, twórcy fantastycznej grafiki do Head over Heels – jednej z najważniejszych gier w historii ZX Spectrum. Świat robi się zimny i pusty...

LOADING

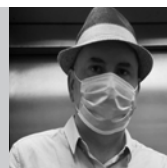
NA ŚWIECIE JEST ZA MAŁO GIER, KTÓRE WYGLĄDAJĄ JAK RUCHOME AKWARELE. SPRAWA DRUGA – NA ŚWIECIE JEST STANOWCZO ZA MAŁO GIER O WOMBATACH...



**SZYMON
GÓRAJ**



**PAWEŁ
GAWLIKOWSKI**



**PIOTR
MAŃKOWSKI**

Przełgdam premiery na rok 2022 i myślę sobie, że nie pogardziłbym jakimś sześcioma miesiącami urlopu. Od wszystkiego. W lutym na rynek wejdą Elden Ring i Total War: Warhammer 3, pod koniec kwietnia – S.T.A.L.K.E.R. 2. A to tylko moje TOP 3 oczekiwanych tytułów. Co za okres.

Blacksad, czyli uosobienie noir. Jest twardy, wie, kto jest kim w mieście, a na opornych ma spluwę, która w duecie z dobrym słowem potrafi daleko zaprowadzić. Po wielu latach nieobecności część pierwsza komiksu „Upadek” ponownie bawiąc, uczy, żeby nie ufać nikomu. Koniecznie!

Jest taka gra, którą od prawie czterdziestu lat uwielbiam oglądać w akcji. Na automatach nazywała się Bagman, na C64 – Bagitman. Koncept złodzieja związającego worki z forszą do taczki jest kapitalny. Już dawno bym napisał o niej do Hall of Fame, gdyby tylko wiadomo było coś o jej francuskich twórcach...



DYING LIGHT 2 STAY HUMAN

GRA UKAŻE SIĘ 4 LUTEGO 2022 ROKU, ALE PO RAZ PIERWSZY MIELIŚMY OKAZJĘ ZOBACZYĆ JĄ W AKCJI PODCZAS OSTATNIEGO E3 PRZED NADEJŚCIEM PANDEMII. OGLĄDALIŚMY TO NA ŻYWO JAKO JEDYNA POLSKA REDAKCJA. WTEDY MOŻNA BYŁO JEDYNIJE PATRZEĆ, JAK EKIPA TECHLANDU SAMA PRZECHODZI JEDEN Z ETAPÓW, TERAZ ZAŚ PO RAZ PIERWSZY W OGÓLE DZIENNIKARZE ZOSTALI ZAPROSZENI NA POKAZ HANDS ON.

Odbył się on w jednym z klubów na warszawskiej Pradze, w scenerii przypominającej nieco załuki Miasta. Czuwający nad projektem Tymon Smehtała opowiedział w żołnierskich słowach o kierunku, w którym zmierza ten największy w historii Techlandu projekt, po czym kilkunastu dziennikarzy zasiadło za sterami dopakowanych pecetów i ruszyło na czterogodzinne spotkanie z zombie. Słuchawki na uszy i wracam do świata porzuconego w czerwcu 2019 roku w słonecznym Los Angeles.

Rzeczywistość zrobiła się mniej sterylna, powiało naturalizmem. W oknach powiewają płachty, fruwały muchy, dopracowany został efekt rozmycia tła, gdy na pierwszym planie pojawia się postać, z którą rozmawiam. Muzyka Oliviera Deriviere'a (Remember Me, Vampyr) sączy się w tle, kojarząc się trochę z westernową przygodą, a ja ruszam wysłany przez odzianą w gustowny bererek, smutną Sophię w misję odnalezienia jej brata. Każdą gromadę zombie można obsłużyć na kilka sposobów – na przykład zjawić się o odpowiedniej porze dnia, żeby nie byli tak aktywni, albo kierować ich uwagę na jakieś miejsca i przemykać chyłkiem niczym Altair. Ja jednak zawsze wołałem, jeśli tylko była taka możliwość, starcia twarzą w twarz, nawet gdy tak jak teraz przeciwnik był w przewadze liczebnej 20:1. Z zombie jest jak z drapieżnikami

– niezaczepliwi nie stanowią wielkiego zagrożenia, lecz dopiero po wejściu z nimi w bliższy kontakt robią się agresywni. Na rany trzeba wytwarzać zestawy leczące z rumianku i miodu, które zazwyczaj można zdobyć na dachach budynków. W ogóle te dachy stają się naszym drugim domem, a przemieszczanie się po nich kojarzy się z tym, z czego słynie seria Assassin's Creed.

Miałem za sobą zwarcie z większą grupką ludzi, zwykle groźniejszych od zombiraków, których potraktowałem gazem oraz grotami strzał. Potem był boss na ciasnym dziedzińcu, wyposażony w ciężki młot odbierał mnóstwo zdrowia aż do momentu, gdy połałem się, że trzeba go podpuszczać do ściany, w której jest transformator. Gdy przylutowałem młotem w to miejsce, dostawał wiązkę elektryczności, która nawet jego była w stanie przyhamować. Po ubiciu drania przeskok do nowej scenerii i demonstracja creme de la creme Dying Light 2, czyli fruwania na parolotniach. Zeskakiwałem z dachu wieżowca i tak trzeba było wymierzyć parametry, żeby wlecieć na odpowiedni taras lub wprost do okna, bo w inny sposób ciężko byłoby się tam dostać. Fruwanie ułatwiają słupy powietrza, podrzucające i pozwalające na kontynuowanie lotu na odpowiedniej wysokości.

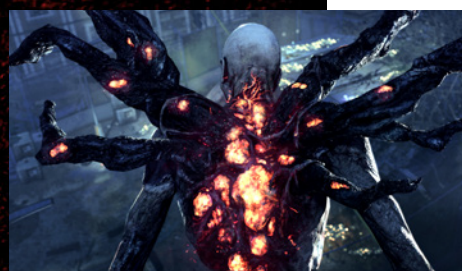
Zarówno dwa lata temu, jak i teraz brakowało mi w Dying Light 2 jakiegś tajemniczy, dyndzła w fabule, który byłby w stanie przykuć mnie do ekranu w oczekiwaniu na to, co się wydarzy. Wiadomo, na pokazach widzieliśmy tylko ułamek historii, więc to może być

złudne wrażenie. Pod względem realizacji jest to natomiast coś wyjątkowego, trzecia obok Wiedźmi na 3 i Cyberpunka 2077 najlepiej zrobiona rodzima gra, naturalnością wykonania idąca w pierwszym szeregu światowych trendów. Wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że tym razem premiera nie zostanie już przesunięta. Za dwa miesiące rozpocznie się najbardziej wystawny clash of the zombies w historii gier wideo. (PM)



Ten Jason nie działa w pojedynkę, lecz jest ogniwem zorganizowanej grupy przestępczej.

Bandyci są groźniejsi od zombie, ponieważ mają sprawne błędni i nie cierpią na ADHD.



Pogrążone w nowych wiekach ciemnych miasto dziwnie kojarzy się z City 17.

W postać Lawan wciela się Rosario Dawson. Aktorka grała nie tylko w „Mandalorianie”, lecz także w bardzo barwnym, aczkolwiek katastrofalnym finansowo „Pluto Nash” oraz w „Sin City”.



Życie rozgrywa się na dachach. To tutaj znajdziemy wiele składników potrzebnych do craftingu.

Nocą rozpoczynają się łowy, podczas których lepiej nie odgrywać roli zwierzyny.





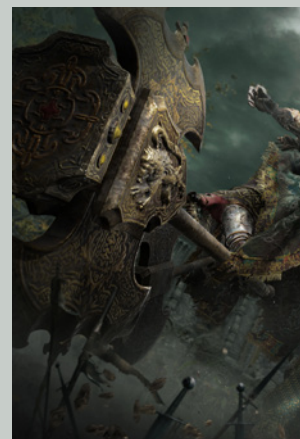
OCH, ELDEN RING, CZYLI RELACJA Z PLACU BOJU

W RAMACH OTWARCIA HOJNIE DOŁOŻYŁEM MU PAROMA PRAKTYCZNYMI INKANTACJAMI. DALEJ NIE BYŁO SENSU. SKURCZYBYK MIAŁ ANTYMAGICZNE ZABEZPIECZENIA I ZBLIŻAŁ SIĘ DOŚĆ SZYBKO. ZAMIENIWSZY KATALIZATOR ZAKŁĘĆ NA PUKLERZ, Z WŁÓCZNIĄ W DRUGIEJ RĘCE, PRZYGOTOWAŁEM SIĘ DO KONTRATAKU.

Chwilę wokół siebie krążyliśmy. Gdy odziany w złotą zbroję Strażnik drzewa szarżował na mnie konno z równie złotą halabardą, dosłownie trzęsła się ziemia. Starałem się walczyć z nim w półdystansie tak jak niegdyś z Gyoubu Oniwą. Po kilku przetarciach zacząłem trzymać się strony z jego tarczą, by zniwelować zasięg wypadów. Do pewnego momentu to był świetny pomysł. Ale po dość pokąźnej utracie krwi drań jeden przestał bawić się w półśrodki, skoczył wraz z wierzchowcem i spadł na mnie całym swoim ciężarem... tarczą w dół. Śmierć natychmiastowa, powrót do wyjściowego miejsca respawnu. Poczułem się jak w domu. W ten sposób przywitał mnie świat Elden Ring, kiedy po pierwszym wyborze klasy wyszedłem z podziemnych czeluści i zszedłem ze wzgórze na bajkową polanę Limgrave. To mnie nieco pokrzepiło, gdyż na wejście do nowej krainy Miyazakię czekałem z wielkim, acz podszytym ostrożnością entuzjazmem. Wszak twórcy z FromSoftware – i nie uważam tutaj, abym dopuszczał się

✦ W walkach z bossami przydaje się nasze doświadczenie nie tylko z serii Dark Souls, ale i z Sekiro.

✦ Pod pewnymi względami FromSoftware dzielnie trzyma się tradycji – na przykład jeśli chodzi o tajemnicze wsparcie naszej postaci.



✦ Deweloperzy z Japonii zwiększyli potencjał na zabawy postaciami hybrydowymi jak nigdy dotąd. Teraz połączenie maga bitewnego z rycerzem to po prostu jedna z klas.

✦ Przyzywany wierzchowiec wspaniale wkomponowuje się w mechanikę gry, przede wszystkim nie wprowadzając na tym polu zamętu.



✦ Kiedy podczas mojej pierwszej potyczki ze smokiem Agheelem zaszarżowałem na niego konno, aż poczułem ciarki. Skyrim się chowa!



zbędnego wyolbrzymiania – złamali co najmniej kilka zasad przestrzeganych dotąd co do joty. Przechodząc przez leśne ostępy i ubijając przy tym kilku niezbyt groźnych maruderów, szybko dotarłem do obozu bezimiennych wrogów. Przekradając się i stosując skrytobójstwa (czyli używając po raz pierwszy mechaniki z Sekiro: Shadows Die Twice), odnalazłem specjalne miejsce zawierające mapę fragmentu otwartego świata udostępnionego nam w tej wersji testowej. Tak, mapa i otwarty

świat w grze FromSoftware. Od razu warto przy tym zaznaczyć, że japońscy deweloperzy do pewnego stopnia starają się zbudować pomost pomiędzy nowymi graczami a weteranami serii. Mapa pozwala nam przemieszczać się pomiędzy Sites of Grace (odpowiednikami ognisk z Dark Souls), a nawet oznaczać strategiczne miejsca. Co zaś się tyczy struktury świata, od razu uspokajam, że nie ma ona nic wspólnego ze współczesnymi sandboksami. To nie Assassin's Creed czy nawet Wiedźmin 3, gdzie wszędzie porozrzucone są znajdziki lub znaki zapytania. To w dalszym ciągu enigmatyczna podróż po wrogich ziemiach. Ponadto jakimś sposobem FromSoftware nie pozbawiło swojego projektu uroku poprzednich części. Nieznany nam jest jeszcze kształt całości, ale na razie wygląda na to, że w Elden Ring rozrzucono lokacje o podobnej, wertykalnej konstrukcji, co przy innych grach studia, jedynie usuwając twarde granice pomiędzy nimi. Efekt tak prostego zabiegu jest zniewalający. Eksplorując Ziemię Pomiędzy – jak określa się krainę w grze – czułem się tak, jakbym przemierzał małe multiwersum, gdzie każdy skrawek terenu, od bagien aż po okazały zamek, ma własną tożsamość i tajemnicę. Mechanika walki, dodanie craftingu tudzież kooperacja na nowych zasadach to materiał na

odrębne artykuły. Nie dość, że wpleciono wycinki conceptów z Dark Souls III, Bloodborne'a czy Sekiro, to jeszcze harmonijnie dorzucono zupełnie nowe. Przykładowo nasz wierzchowiec został tak wprowadzony – zarówno pod względem potyczek, jak i zwyczajnej podróży – jakby był dostępny od zawsze. Albo Ashes of War, czyli specjalne modyfikacje broni rozwijające pomysły z trzeciego Dark Souls. Nigdy wcześniej także nie można było tak płynnie łączyć konceptu rycerza z magiem bitewnym. I jak zwykle przeciwnicy, z bossami na czele, to wspaniale zaprojektowana, różnorodna galeria osobliwości. Moja rozpiska jest jedynie przekrojowym zbiorem najciekawszych spostrzeżeń z morza atrakcji, jakie FromSoftware pokazało w ciągu kilku beta sesji. Elden Ring to żadne Dark Souls 4. To kompilacja pomysłów dosłownie z każdego tytułu SoulsBorne z dodatkiem kilku nowych idei i złożona w spójną całość. Po piętnastu godzinach testowania stwierdzam, że zaprezentowana próbka ma do zaoferowania więcej ciekawej zawartości od niejednej pełnoprawnej gry „piaskownicy”. Trudno mi powiedzieć, czy kiedykolwiek wcześniej czekałem tak mocno na jakikolwiek inny projekt. (SG)

✦ Nie musicie się także martwić o grę online, która przeszła kilka zmian dostosowujących ją do między innymi konceptu otwartego świata.



Football Coach



JAK ZAISTNIEĆ NA RYNKU MENEDŻERÓW PIŁKARSKICH I NIE PRZEGRĄĆ Z FM JESZCZE PRZED WYJŚCIEM Z SZATNI? BYĆ MOŻE WŁAŚCIWĄ TAKTYKĄ BĘDZIE DODANIE DO ZABAWY DUŻEJ DOZY RPG.

Tego mi zawsze brakowało, gdy przemyślanymi transferami i udanymi zmianami w ostatnich minutach spotkania wiodłem moje ukochane drużyny po mistrzowski tytuł. Gdyby bowiem menedżerowie, których krokami kieruję – podobnie jak piłkarze – mieli i rozwijali swoje cechy wpływające na kierowane drużyny (charyzma, zdolności szkoleniowe, umiejętności analityczne,

oko do transferów)? Gdyby – obok klubu – mieli także życie prywatne, w którym sukcesy wpływałyby na zawodową formę? Takie elementy mogą wyróżnić Football Coach z grona konkurencyjnych tytułów, ale autorzy chwalać się jeszcze choćby artefaktami – kartami zagrywanymi przez menedżerów w trakcie meczów, które będzie się zbierać, kupować i wymieniać z rywalami. Fanów detalu ucieszą również rozbudowane opcje kreatora stadionu, na którym gracz ma poczuć się jak w domu, i daleko posunięta personalizacja drużyny. Kontrowersyjne dla purystów może okazać się natomiast wprowadzenie trybu



zręcznościowego, pozwalającego menedżerowi raz na mecz oddać strzał w zastępstwie niedysponowanego napastnika. Jeszcze jeden atut Football Coach to tryb rywalizacji z innymi menedżerami, który ma być dostosowany nie tylko do umiejętności i poziomu gracza, ale także choćby do tego, jak często zasiada do zabawy. Na szczęście, mimo że sercem gry ma być tryb multiplayer, również samotnicy nie będą się nudzić: kampanie pełne coraz trudniejszych zadań do wykonania i scenariusze historyczne, pozwalające przenieść akcję wiele lat wstecz, powinny dostarczyć atrakcji również offline. Poza tym w Football Coach obecne ma być wszystko to, co powinien mieć szanujący się piłkarski menedżer: skauting, transfery, praca z młodzieżą, zarządzanie finansami klubu, dbanie o relacje z kibicami (a wiele konkurencyjnych tytułów zdaje się nie dostrzegać, że atmosfera na trybunach ma istotny wpływ na postawę piłkarzy), treningi, ustawianie stałych fragmentów gry, podgląd meczu w 3D itd., itp. Ciekawostka: wśród twórców gry znajduje się Robert Lewandowski i to podobno w roli zaangażowanego konsultanta merytorycznego. Rodzimi weterani rozrywek tego typu zwrócą jednak uwagę na inne nazwisko – przy Football Coach działa także Rafał Cymerman, autor Liga Polska Manager '95 (patrz: Pixel #44). (BK)





Animal Crossing New Horizons – HAPPY HOME PARADISE

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS DOCZEKAŁO SIĘ OSTATNIEGO DARMOWEGO UAKTUALNIENIA I NOWEGO PŁATNEGO DO- DATKU, KTÓRY JEST ZASADZIE OSOBNĄ GRĄ.

Ta gra Nintendo, wydana w marcu 2020 roku, okazała się hitem pandemicznego zamknięcia – wiele osób (ja też) właśnie dla niej kupiło Switcha. Gracze wcielają się w rolę zarządcy wyspy, na którą przybywają antropomorficzne zwierzęta – budowanie domków, sadzenie roślin, łowienie ryb, zbieranie kwiatków, dbanie o infrastrukturę i dekoracje – ot, beztronska zabawa w wirtualne życie i symulowane znajomości. Od premiery ukazało się kilka aktualizacji dodających nowe możliwości zabawy, takie jak nurkowanie. Najnowsza – i ostatnia z darmowych – duża aktualizacja nosi numer 2.0 i dorzuca sporo fajnych aktywności – wreszcie przydadzą się kuchenki, które do tej pory jedynie ozdabiały domki, teraz będzie można na nich gotować. Ale żeby mieć co gotować, oprócz sadzenia kwiatków zajmijmy się rolnictwem. Do tego na wyspie pojawili się barista Brewster i jego kawiarnia, a także Kapp'n oferujący wyprawy łodzią na nowe, małe wyspki (podróż umiła śpiewem). Nowością są też Gyroidy – gliniane figurki, które wydają dźwięki. Można też zawołać zwierzęta na wspólne ćwiczenia na placu głównym – gracz ćwiczy razem z nimi dzięki kontrolerom ruchu!

Za sto złotych (lub w ramach abonamentu) można natomiast nabyć dodatek Happy Home Paradise. To w zasadzie osobna gra, przypominająca Happy Home Designer. Po zainstalowaniu



dodatku nasza postać dostaje nową pracę w firmie Paradise Planning organizującej wakacyjne wypady i sprzedającej domki wakacyjne na przedziwnym archipelagu; wyspki znajdują się w różnych strefach klimatycznych. Szefową interesu jest Lottie, a w skład ekipy wchodzi jeszcze Niko odpowiadający za transport i zaopatrzeniowiec Wardell. Dostajemy firmowy uniform, a naszym zadaniem jest urządzenie domków dla zwierząt-klientów tak, aby spełniać ich wypoczynkowe marzenia. Zwierzątko przedstawia pomysł, a my bierzemy się do roboty. Możliwości dekorowania jest mnóstwo,

oprócz wnętrza urządza się podwórko, a później również rozbudowuje domek – wszystko dla naszego puchatego klienta. Po skończeniu dekorowania można przebrać zwierzątko i zrobić zdjęcie naszego dzieła, które trafi do specjalnego albumu. Co ciekawe, pracując dla Paradise Planning, zarabiamy w innej walucie (Poki) niż ta obowiązująca na naszej wyspie (Bells). Nie można jej wymieniać, ale można robić zakupy w sklepiku – dostając fanty, które nie są dostępne nigdzie indziej. Archipelag liczy sobie czterdzieści osiem lokacji, więc zabawy powinno starczyć na długo. (MRW)



INDYKARIUM

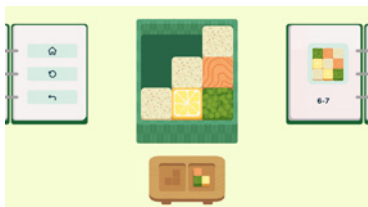
Na tegorocznym Pixel Heaven spotkałem kilkoro starych indyckich znajomych, ale też kilkorga nie spotkałem – i zacząłem się zastanawiać, na ile to kwestia przypadku (ktoś nie dojechał, zaniemógł, minęliśmy się), a na ile zmian w branży (studia powstają, padają, ludzie przychodzą, odchodzą). Tak to za mną chodziło kilka dni, aż dotarło do mnie, że mam dane, żeby zrobić przegląd: wezmę wszystkie studia, o których wspomniałem w 2019 roku, i sprawdzę, co się z nimi dzieje. To oczywiście nie będzie w żaden sposób miarodajne, bo jednak głównie piszę o ludziach, którzy dotrwali do etapu premiery i pokazali swoją grę światu, ale da jakieś rozeznanie na temat przeżywalności. Uprowadzając fakty: o dziwo znakomita większość działa dalej. Tylko że równocześnie znacząca część tych studiów to ludzie, którzy mają dochody z innych źródeł, a robienie gier jest tylko dodatkiem; tacy właściwie nigdy nie padają całkiem i nigdy nie kończą działalności. Znam takiego, co miał trzydzieści pięć lat przerwy między kolejnymi premierami.

ABSOLUTE HORIZON

Ich Beekeeper wyszedł 15 sierpnia 2019 roku we wczesnym dostępie, ale od premiery nie było ogłoszenia o żadnym upgrzędzie (choć z komentarzy w dyskusjach na Steamie wynika, że coś jednak się działo). Strona firmy zniknęła z sieci, domena jest na rynku wtórnym – zakładam, że studio zniknęło.

Pierwsza uwaga ogólna: PR i informacje o sobie to rzecz, na którą indyki poświęcają mniej czasu niż na mycie pępka. Mają automatycznie generowane profile na Steamie, strony na FB, zazwyczaj własne domeny – ale już o to, żeby we wszystkich miejscach były aktualne, niesprzeczne informacje, mało kto dba. Listy projektów, daty i zapowiedzi są regularnie wszędzie inne. Rekordzista na trzech różnych profilach miał napisane „jest nas dwóch”, „jest nas trzech”, „jest nas czterech pełnych pasji deweloperów”. Starałem się to jakoś uporządkować, ale nie gwarantuję, że jakieś babole się nie prześlizgnęły. Zwłaszcza że próby nawiązania kontaktu i uzyskania odpowiedzi oficjalnymi kanałami to często rozmowa dziada z obrazem.

AFTERBURN



INBENTO

W 2019 roku pisałem o Golf Peaks, we wrześniu tego samego roku wydali jeszcze Inbento, a w lipcu 2021 roku przenieśli je na PC. Jak odpowiedzieli na pytanie o sytuację: „Żyjemy, robimy kolejną grę logiczną. Jesteśmy pełnoetatowi, chociaż w latach 2020-2021 praca szła powoli, bo dostaliśmy dzieckiem po kolanach”.

GARDENIA



ALL THOSE MOMENTS

Po premierze Bouncy Boba zapanowała cisza, ale powstaje kolejny tytuł, Gardenia. Na razie nie ma oficjalnej daty premiery, ale prace idą pełną parą i nieoficjalnie jest już bliżej niż dalej. Od 11 listopada jest dostępny prolog. Zmieniają nazwę studia na Sleepwalking Potatoes.

Druga uwaga ogólna: nie do końca wierzę w to, co wyszło, mam wrażenie, że prezentowany optymizm nie całkiem koreluje z rzeczywistością: „Wprawdzie z liczby recenzji wynika, że nasza gra sprzedała się w co najwyżej kilkuset egzemplarzach, od dwóch lat nie ma nas w social mediach, a nasza strona firmowa zgniła rok temu, ale wszystko u nas w porządku i pracujemy nad kolejnymi tytułami!”



4 MINUTES TO THE APOCALYPSE

ATOMIC WOLF

Żyją i mają się dobrze: Liberated wyszedł na Steamie w zeszłym roku w lipcu, potem były wersje na konsole, teraz pracują nad dwoma kolejnymi tytułami (Fire Commander i 4 Minutes to the Apocalypse). Szczegóły kryją się za NDA, więc na przeciek nie ma co liczyć, ale jak będzie coś wiadomo, na pewno się dowiemy.

BLACK MOUSE

Historia na kilka sążnistych akapitów. Oryginalnie Profundum robił zespół pracujący dla spółki Black Mouse, ale gdzieś po drodze wszystko stanęło na głowie. Zespół przyjął nazwę Burning Daisies i podjął próbę uratowania tego, co zostało zrobione. Dobra wiadomość jest taka, że ostatecznie gra znalazła się na Steamie, zła taka, że zespół się rozproszył i nie istnieje (ale członkowie w większości pracują w branży).

BLACK NES

Retro Synthesis nie wyszło i raczej nie wygląda na to, żeby miało wyjść. A szkoda. Ale to mało zaskakujące, o ile pamiętam rozmowę z twórcami na Pixel Heaven 2019 (a właściwie co padło między wierszami), projekt powstawał po godzinach jako plan B, gdyby nie wypaliły tytuły, nad którymi pracowali w większych studiach.

BOLD PIXEL

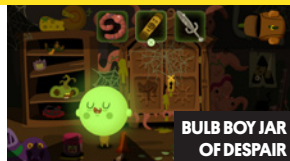
W tym roku wydali kolejną grę, Side B, na Nintendo Switch, w przygotowaniu jest kolejny tytuł, trwają prace nad portami Back to 1998 i Side B na inne platformy – czyli nie ma wątpliwości, działają. Ale o ile się orientuję, działają też na kilku innych frontach, więc byt studia nie jest uzależniony wyłącznie od sukcesu sprzedażowego tytułów.

BORN LUCKY GAMES

Czyli Mantis. Mantis po staremu ślizga się po obrzeżach gamedevu, choć niekoniecznie w nim pracuje. Można go było spotkać z identyfikatorem Born Lucky Games na GIC, zbiera pomysły na drugiego Reksa. Właśnie mi przed chwilą napisał, że dostał kolejny przelew za Roar! The Adventures of Rampage Rex. Sami oceńcie, czy to znaczy, że studio istnieje, czy nie.

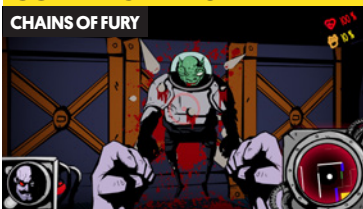
BULBWARE

Regularnie pojawiają się na łamach Indykarium, mają się świetnie. Wydali dwie części Poopdie na komórki, pracują nad Bulb Boy: Jar of Despair (ma wyjść w 2022 roku), a i prototypują kolejne projekty.



BULB BOY JAR OF DESPAIR

COBBLE GAMES



CHAINS OF FURY

Futurust w dalszym ciągu w limbo, ale firma istnieje i ma się dobrze. Głównie działają jako podwykonawca dla innych studiów, ale ostatnio co i rusz pokazują kawałki smacznie wyglądającego boomer shootera Chains of Fury.

CRAZY OYSTER GAMES

Jedno z tych studiów, dla których gry to tylko fragment rzeczywistości. Ostatni tytuł wydali w maju 2020 roku (Whack-A-Tile), przymierzają się do Switcha, a niedawno zebrali swoje doświadczenia z marketingiem i opublikowali je w formie książkowej. Bardziej hobby niż praca, ale nie odpadli i działają dalej.



BAD DREAM STORIES

DESERT FOX

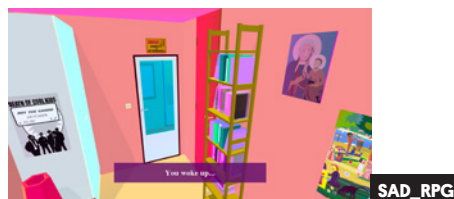
Działają. W lutym wyszło Darkness Under My Bed, we wrześniu pojawiła się kolejna część serii Bad Dream: Stories. Znalęzł niszę, w której człowiek się dobrze czuje, i urządzać ją po swojemu, dobry plan na życie.

DIFFERENT TALES

Wanderlust, Werewolf, nagrody, akademie, wizyty w zakładach pracy.

EMPYREAN

Body of Evidence, od którego zaczęli w Indykarium, nie wyszło do dzisiaj. Ale też nie ma wątpliwości, że nie spoczęli na laurach, mają co robić przy House Flipper, którego ciągle rozbudowują (w październiku wyszedł duży dodatek i był pokazywany na PGA).



SAD_RPG

EVIL INDIE GAMES

Działają, jak mi napisali w październiku: „SAD RPG jest jeszcze w produkcji. W tej chwili poprawiamy ostatnie błędy w wersji Early Access i na początku przyszłego tygodnia wyślemy build do akceptacji. Planujemy publicznie udostępnić grę w sprzedaży jako Early Access na Steamie w listopadzie 2021 roku, ale jeszcze nie ogłosiliśmy konkretnej daty”. Wyszło 11 listopada.

EXOR STUDIOS



Riftbreaker wyszedł w październiku i rozbił bank. Sukces pełną gębą.

RIFTBREAKER

FUERO GAMES

Działają, robią nowe rzeczy, na razie nie chcą o nich mówić. Przy czym to „nie chcemy o tym mówić” to nie jest mydlenie oczu, mam zapewnienia od siedzących w środku ludzi, do których mam zaufanie, że naprawdę się dzieje. Fuero jest mało indyche, ale informuję dla kompletności przekazu.

FURY GAMES PRODUCTION

Trochę przykro mi to pisać, ale trudno sprawiać poważne wrażenie, wydając w ciągu roku (2018) ponad dziesięć tytułów, słabszych niż wiele produkcji jamowych. Chyba dość szybko się okazało, że z tej maki chleba nie będzie, i firma zniknęła.

INDYKARTIUM

Trzecia uwaga ogólna: niesamowite, jak bardzo informacje ze studiów o tym, co robią, nie chcą się wpasować w proste „wysiadujemy kolejną grę” lub „padliśmy”. Mnóstwo studiów równocześnie przymierza się do własnych gier i pracuje dla innych, co strasznie utrudnia ich klasyfikację – czy ktoś, kogo nazwisko i nazwa studia regularnie pojawiają się w kolejnych grach firmowanych przez innych, ciągle jeszcze – jako zleceniobiorca – jest indykiem?

GAMEDUST

W 2020 roku wydali Yupitergrad, teraz zapowiadają Best Forklift Operator, już nie jako twórcy, ale jako wydawca. Nie będę udawać, że ciepło myślę o kolejnych symulatorach, ale przynajmniej jednoznaczne jest, że nie spoczęli na laurach i że ciągle działają.

HEXY STUDIO

Z Hexy Studio jest taki problem, że trudno ich zaszufłdkować jako indyków – nie specjalizują się w grach wideo, robią trailery, pomagają przy grach planszowych, świadczą usługi dla innych itd. Brassheart do dzisiaj nie wyszedł, oficjalnie projekt nie jest martwy, tylko zamrożony.

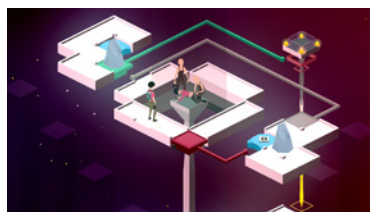
ICE CODE GAMES

Próby kontaktu zignorowali, więc informacje ze źródeł ogólnodostępnych: Re-Legion specjalnie chyba nie wypalił, ale wygląda na to, że ciągle coś dłubią, zapowiedzieli, że coś zapowiedzą, podobno robią coś dla innych, na początku 2021 roku szukali nowych ludzi.

ILLUSION RAY STUDIO

The Beast Inside musiało się sprzedać całkiem przyzwoicie, ale co robią dzisiaj, trudno dojść. Strona na Facebooku od wielu miesięcy nieaktywna, wysłałem pytania trzema kanałami i na żadnym nie dostałem odpowiedzi. Raczej po stronie pasywów.

INDEEP STUDIOS



SOLE LIGHT

Mieli finiszować z Sole Light już dawno, ale bardzo im się premiera opóźniła. Teraz jej oficjalna data to 11 listopada (dotrzymana). Tyle że to kolejne studio, które pracuje na zlecenie dla innych, więc niekoniecznie traktuje własne tytuły priorytetowo.

JET TOAST

Najlepiej sami napiszą: „Blocky Farm na platformach iOS oraz Android osiągnęła ponad 4,5 miliona pobrań, aktualnie wraz z firmą Forever Entertainment (która będzie także wydawcą) pracujemy nad portem na Nintendo Switch, powinien wyjść Q4 2021 lub Q1 2022. Jako Jet Toast wydaliśmy w tym roku naszą drugą grę: Airport Inc. Idle Tycoon Game. Aktualnie rozpoczynamy prace nad nowym projektem, o którym nie możemy jeszcze zbyt wiele powiedzieć”. Czyli działają, jak najbardziej.

JUGGLER GAMES

Sprzeczne sygnały. Strona firmowa nie działa od pożaru w OVH (zły znak), ale we wrześniu wyszedł The Amazing American Circus, który robili z Klabaterem (dobry znak). Szybko odpowiedzieli na próbę kontaktu: „Założyliśmy spółkę zależną z Platige Image w tym roku i działamy nad kolejnym projektem, w innej spółce pracujemy nad VR, a w kolejnej nad indykowym RTT, więc dzieje się. Największe problemy to brak ludzi, źle nie jest”. Dobre znaki przeważają nad złymi.

MAKSYMILIAN MICHALSKI

Kolejny przykład na to, że próby szufłdkowania „indyków”, „padł/stoi” nie mają sensu. Od czasu Bloków nie pojawił się żaden nowy tytuł sygnowany MM, ale Maksymilian pracuje w Vile Monarch nad Growing Up, co w dodatku nie przeszkadza mu w dłubaniu we własnych projektach (może zobaczymy coś za rok).

MASS CREATION

Jasna sytuacja: „Shing! wyszedł 20 sierpnia 2020 roku, sprzedał się dobrze i sprzedaje się nadal w długim ogonie. Wersja PC bez szauła, ale to jest gra stricte konsolowa i to tam sprzedaje się najlepiej. Zamykamy projekt do końca roku, bo jeszcze zostało wydanie multiplayera online. Zespół się powiększył, mamy drugą spółkę, która pracuje teraz nad Hamster Maze”.



HAMSTER MAZE

MIGHTY DRAGON STUDIOS

Wiadomości z pierwszej ręki: przez kilka lat Dragon Lords przynosił całkiem niezłe zyski, ale gdzieś w 2019 roku zmieniły się algorytmy wyszukiwania w sklepach i Mighty Dragon Studios było wśród ofiar. Gra całkiem nie zniknęła, jest jej wersja fanowska (ba, ciągle przynosi jakieś skromne dochody z opłat licencyjnych), ale studio nie istnieje, a twórcy znaleźli pracę w branży IT.

MONAD ROCK

Jeden z tych przypadków, w których trudno coś ustalić i trudno o optymizm. W 2019 roku pisałem o nich w związku z Blunt Force – które do dzisiaj wisi na Steamie z planowaną datą wydania 2020. Potem próbowali jako wydawca gry Venineth – też, przynajmniej na Steamie, nie wygląda na to, żeby był to duży sukces. A próby kontaktu spaliły na panewce.

OHNOO STUDIO

Po wycieczce w stronę Tsioque wracają do korzeni: „Pracujemy nad Tormentum 2. Przez pandemię i różne komplikacje z nią związane gra jest opóźniona i planujemy ją na 2022 rok. Stronę to faktycznie musimy zaktualizować, bo wstyd, ale tak: walczymy i zajmujemy się tylko studium na pełny etat”.



TORMENTUM II

PIGMENTUM STUDIO

Była jakaś chryja z wydawcą, technicznie studia nie ma, zespół się rozpieczęcił, ale są w kontakcie: „Indygo cały czas jest dostępne w sklepach, gracze mogą zagrać w wersję PC/Mac. Niestety nie udało nam się odzyskać gry na Steamie od byłego wydawcy. Zamiast tego trafiła na Nintendo Switch. W zeszłym roku braliśmy udział w game jamie, w wyniku którego powstało #TORY. Na razie Pigmentum jest na gamedevowym urlopie, ale my jako zespół cały czas trzymamy się razem”.

PUNCH PUNK GAMES

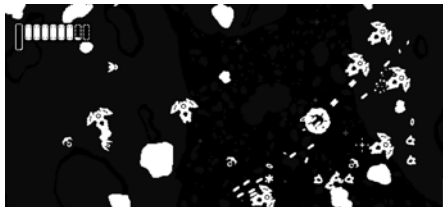
Działają na pełnych obrotach. Zostali spółką akcyjną, więc mogą zacytować sprawozdanie finansowe: „W II kwartale 2021 roku emitent koncentrował się nad pracami nad swoimi nowymi grami Aida oraz Moonshine VR. Ponadto w celu dywersyfikacji źródeł przychodów oraz wzmocnienia pozycji finansowej spółki prowadzone są równoległe prace nad produkcjami na zlecenie, w tym Eggs VR, Godzilla VR, Barn Finders VR, Yacht Mechanic Simulator, Fishing Adventure VR, Drug Dealer VR”. Chyba po Apocalipsis i This is the Zodiac Speaking PPG zrezygnowało z prób zrobienia gry interesującej i ambitnej, a koncentruje się na potencjalnie dochodowych. Jako SA niniejszym wyjmuję ich papiery z segregatora „indyki”.

RAGGED GAMESZ

Ich Bum Simulator wyszedł w sierpniu w Early Access pod egidą PlayWay, czyli działają. Pomysł na grę i materiały budziły moje obiekcje, nie drążę.

SILVER LEMUR GAMES

Kręci się, co łatwo prześledzić, zaglądając do Indykarium, bo przy wszystkich materiałach przeglądowych chętnie odpowiadają na moje pytania. Nie wiem, co o tym porównaniu pomyśli szef SLG, ale dla mnie to jest taki indyk w stylu lokalnego sklepiku – mały, zawsze otwarty, wszyscy znają właściciela i wiedzą, że oferta skromna, ale dobrej jakości.



SPLIT_DRIVE

SMALLBIGSQUARE

Cytuję: „Moja sytuacja w zasadzie się nie zmieniła. Nadal jestem drużyną jednoosobową, cały czas działam i pracuję nad dwiema nowymi grami. W chwili obecnej mam pełny etat i gry to dodatek, ale wszystko zmierza już bardzo szybko do tego, że zrezygnuję z etatu i będę w pełni niezależny”.

SOS

Mosh Pit Simulator wyszedł w marcu 2020 roku, od tamtego czasu raczej o Sosie cicho. Próby dowiedzenia się czegoś bezpośrednio speliły na niczym, szanuję, nie drążę.

SUPERHOT

Działają, żadnych wątpliwości, nie tylko jako dev, ale i jako wydawca – drobiazgowo, ale starannie wybranych. Jak twierdzą, 2021 rok jest o 30 procent lepszy.

THE ASTRONAUTS

Wiadomo, na Pixel Heaven pokazali kolejny kawałek rozgrywki z Witchfire. Mam trochę wrażenie, że trwa to za długo, że co wyglądało odkrywczo, już się opatrzyło, a w międzyczasie inni nadgonili technologicznie i projektowi zaczyna brakować świeżości. Tak czy inaczej byt studia ani ukończenie projektu nie wyglądają na zagrożone.

THING TRUNK

Znowu zacytuje: „Pracujemy nad Hellcard i Book of Aliens, zapowiedzianymi odpowiednio na przyszły i kolejny rok. Wszystko po staremu poza tym, że zespół się powiększa, więc mamy nadzieję, że prace przyspieszą”.

TOMASZ WACŁAWEK

Jak najbardziej działa, chociaż nastąpiła istotna zmiana: kiedyś pracował w pojedynkę jako teedoubleuGAMES, dzisiaj jest dyrektorem kreatywnym i prezesem spółki Spacewalkers, która w lipcu wydała Interregnum Chronicles: Signal.



INTERREGNUM CHRONICLES: SIGNAL

TRANSHUMAN DESIGN

W 2019 roku pisałem o Butcherze, który sprzedał się na tyle dobrze, żeby nie przynieść strat, ale na tyle słabo, żeby nie udało się utrzymać zespołu – część chłopaków odeszła robić pod własną marką Carriona, Michał Marcinkowski wrócił do źródeł i wydał Soldat 2: „Udało się przeżyć cały rok z tego, więc pracuję nadal nad S2. Przerobiłem w zasadzie wszystko od początku i mam nadzieję do końca roku wydać wielki update”. To nie wszystko, co powiedział, ale nie uprzedzamy wydarzeń.

VARSAV GAME STUDIOS

Indyczość Varsav Game Studios od zawsze była trochę wątpliwa, ale konsekwentnie wymieniam – wygląda na to, że mają się dobrze. 2 listopada była premiera Giants Uprising w Early Access. Średnio udana, ale była.

WARSAW GAMES

W notatkach mam jako twórców Counter Terrorist Agency studio WarSaw Games, ale po drodze coś się pozmieniło i na Steamie jako deweloper jest wymieniony Play2Chill. Oprócz CTA mają na koncie wydany przez PlayWay Motor Mechanic Simulator, czyli chyba kolejny team, który zrezygnował z ambicji i koncentruje się na rzeczach pewnych, ale monottonnych koncepcyjnie.

WOODLAND GAMES

O ile mnie pamięć nie myli, Woodland Games zaczęło się od pisanego jednoosobowo Splita, który zgarnął kilka nagród – i nie doczekał się wydania. W międzyczasie zostali spółką akcyjną (co zawsze jakoś ogranicza indyczą niezależność), w sierpniu wydali Hell Architect, kolejna ma być Autopsja – demo na zimowym lub wiosennym festiwalu Steam, a premiera w drugim lub trzecim kwartale przyszłego roku.

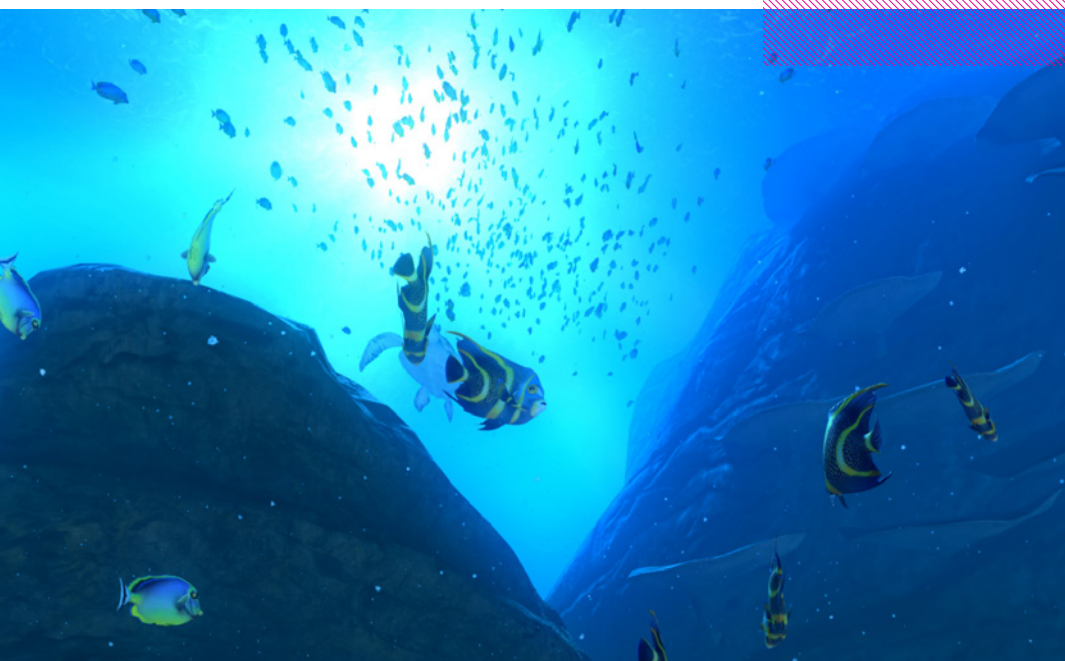
YAZA GAMES

Pokazywane w 2019 roku Inkulinati do dzisiaj nie wyszło. W październiku wydali oświadczenie, że celują w pierwszą połowę 2022 roku – i tak szczerze, między nami, to tłumaczenie, czemu to się opóźnia, mnie nie przekonało. Zwłaszcza że pamiętam, co mi opowiadali na PH, mieli świadomość, że trafili z grafiką, ale pomysł na rozgrywkę pozostawia wiele do życzenia i bardzo utrudnia rozmowy z potencjalnymi wydawcami. Trzymam kciuki.

YERONIMO APPS

Bombyman miał być klonem Bombermana w VR. Premiera była zapowiadana na początek 2020 roku, jeszcze rok temu były jakieś tweety, gry nie ma do dzisiaj, zapadła cisza. Podejrzewam, że projekt i Yeronimo Apps mogli paść ofiarami bariki VR, która zamiast się rozrosnąć, została niszą.

KIEDY CHCEMY POKAZAĆ KOMUŚ, JAK DZIAŁAJĄ GOGLE VR I NA CZYM POLEGA FENOMEN TEGO NAJMŁODSZEGO MEDIUM, CZASEM MNIEJ ZNACZY WIĘCEJ. ZAMIAST OD RAZU RZUCAĆ ZNAJOMYCH NA GŁĘBOKĄ WODĘ, OCZEKUJĄC, ŻE BEZ ŻADNEGO WCZEŚNIEJSZEGO DOŚWIADCZENIA ODNAJDĄ SIĘ W WYPASIONEJ GRZE VR I OPANUJĄ ROZBUDOWANY INTERFEJS, LEPIEJ ZACZAĆ OD CZEGOŚ PROSTSZEGO. NA PRZYKŁAD OD DOŚWIADCZEŃ VR, DOBIERAJĄC TREŚĆ DO POTENCJALNYCH UPODOBAŃ ODBIORCY.

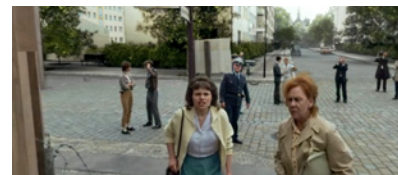


THE BLU

Rzecz ma swoje lata, ale dalej świetnie nadaje się do pokazania wirtualnej rzeczywistości osobom, które do tej pory nie miały z nią styczności. Do wyboru są trzy nastrojowe scenki podwodne. W pierwszej znajdujemy się przy rafie koralowej, obok nas przepływają ławice kolorowych ryb, a nieopodal płaszczka i żółw morski. W drugiej znajdujemy się na podwodnym wraku żaglowca, do którego podpływa wielkie cielsko wieloryba. W trzeciej jesteśmy w głębinie, ciemności ledwo co rozświetla latarka, dopóki nie pojawiają się miejscowe, fluorescencyjne ryby i meduzy.

Kilka elementów składa się tu na to, że to jest dobre demo technologiczne. Scenki są stosunkowo krótkie, więc widz nie zdąży się zmęczyć. Nie ma konieczności zapoznawania się z działaniem kontrolerów, co znakomicie upraszcza sprawę, po prostu zakładamy komuś gogle na głowę i od razu może się swobodnie zanurzyć w wirtualnym świecie oraz się po nim rozejrzeć. Nie mniej istotna jest naturalność tej sytuacji. Będąc pod wodą, spodziewamy się mieć na głowie maskę do nurkowania, więc to, że mamy na niej gogle VR, nie dość, że nie przeszkadza, to jeszcze wzmacnia immersję.

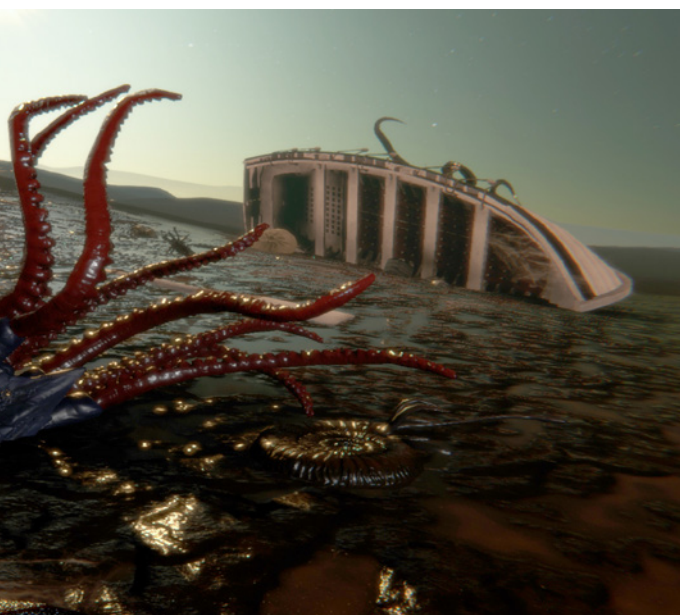




THE LEAP

Mamy tu nowatorskie podejście do filmu interaktywnego. Tematem przewodnim jest początek ustawiania muru berlińskiego. Widzimy scenkę z roku 1961, kiedy dwie części Berlina oddzielał jeszcze drut kolczasty, ale już pojawia się sprzęt budowlany. Patrzymy na nią oczami Conrada Schumanna, strażnika po stronie wschodniej, który jako pierwszy wykonał tytułowy przeskok na stronę zachodnią. Słyszemy jego monolog wewnętrzny, co czuje, jakie ma wątpliwości, co planuje zrobić. To wszystko już niby było, aktorstwo jest trochę drewniane, a grafika przeciętna, ale ciekawie robi się przy kolejnej iteracji.

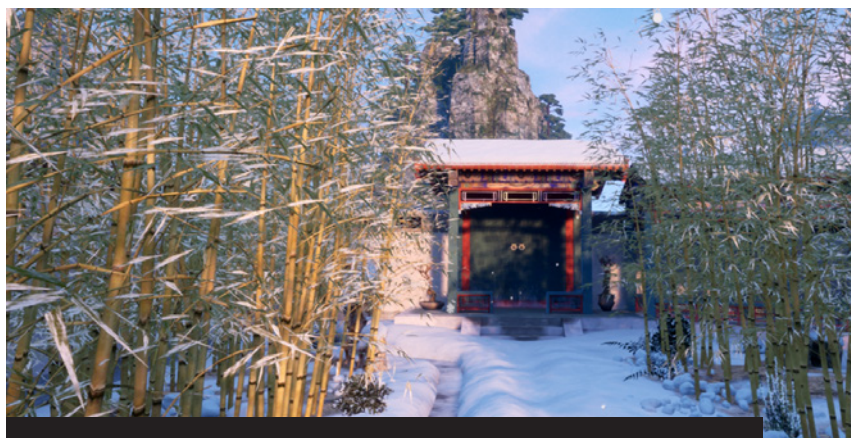
Za drugim razem tę samą scenkę oglądamy oczami strażnika po stronie zachodniej, który pomaga Schumannowi uciec, pakuje go do policyjnego busa i wywozi, zanim dojdzie do strzelaniny. Potem jest następna iteracja w roli fotografa. Niby jest to cały czas ta sama sekwencja zdarzeń, jednak za każdym razem z innego punktu widzenia, z innymi przemyśleniami, z jakimiś dodatkowymi szczegółami. Fajnym smaczkiem jest, że kiedy spojrzymy w dół, widzimy ciało danej postaci, w przypadku Schumanna zielony mundur, czarne, skórzane oficerki, rękę nerwowo przykładającą papierosa do ust.



DAGON BY H.P. LOVECRAFT

To jest wariacja na temat interaktywnego audiobooka. Narrator wprowadza nas w nastrój, sugestywnie opisując kolejne straszliwe perypetie bohatera. W odróżnieniu od audiobooka przekaz głosowy, który też jest tu sednem treści, obudowany jest graficznie. Widzimy lokację, w której przebywa bohater, możemy się swobodnie porozglądać. Oczywiście jak to u Lovecrafta są tu macki, koszmary, mroczne scenerie, współgrające z tym, co jest właśnie mówione.

Interaktywność jest tu najprostsza z możliwych, więc łatwo będzie ją opanować każdemu początkującemu. Przyciskiem spustu wybieramy przedmioty, o których chcemy się dowiedzieć więcej, jak również znak do dalszego czytania historii. W przypadku korzystania z gogli Cosmos trzeba przekopiuwać przypisaną kontrolerem Vive. Narrator mówi po angielsku, natomiast wyświetlane są napisy po polsku, tyle że w dość kuriozalny sposób. Wyobraźmy sobie, że jesteśmy w kinie na najnowszym amerykańskim hicie, a napisy wyświetlane są nie dość, że na środku ekranu, to jeszcze na czarnym tle. Zdecydowanie należy tego słuchowiska doświadczać z wyłączonymi napisami.



MIND VR EXPLORATION

Effekt połączenia eksploracji z edukacją, wyróżniony na Biennale w Wenecji. Poruszamy się po pięknym wizualnie świecie z charakterystyczną chińską architekturą i motywami. Sterowanie jest tylko troszkę bardziej zaawansowane od poprzednich doświadczeń, ponieważ oprócz spustu, dzięki któremu poznajemy różne przedmioty i wchodzimy z nimi w interakcję, trzeba obsłużyć dość intuicyjne teleportowanie się z miejsca na miejsce.

Celem tego krótkiego doświadczenia jest poznawanie kultury Chin. Od przeróżnych drobnych przedmiotów, instrumentów, które można wypróbować, po rozłożenie na czynniki pierwsze skomplikowanego konstrukcyjnie stołu zbudowanego bez śrub czy gwoździ.





RETRO EXPRESS

Z redakcją naszej rubryki skontaktował się zirytowany czytelnik, który nie jest ani fanem platformówek i labiryntówek, ani kosmicznych strzelanek typu „ciągle w prawo/w górę”, słusznie wskazując, iż właśnie na tych gatunkach koncentrują się twórcy gier na dawne platformy. „Czy ludzie tacy jak ja mają jeszcze powód, by nie sprzedawać swoich ośmiobitowych maszyn?” – zapytał gorzko. Otóż mają tych powodów wiele.

Bartłomiej Kluska

DaggerQuest Bielany

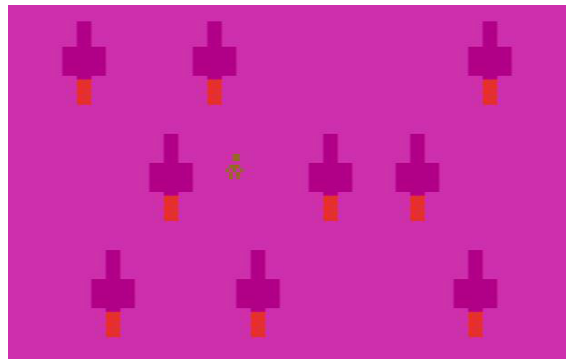


MARCIN ŁAPI SKI

ATARI VCS

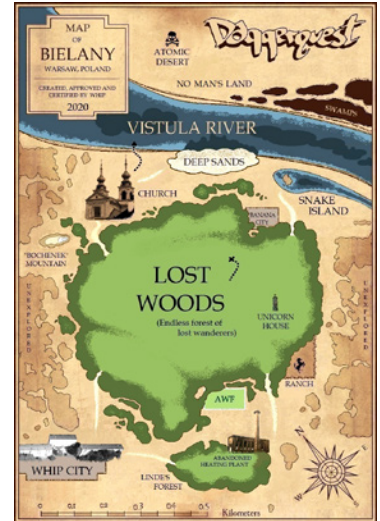
GRĘ ZOBACZYLIŚMY W AKCJI PODCZAS PIXEL HEAVEN. PODPIĘTA DO ANTYCZNEGO, KINESKOPOWEGO TELEWIZORA RÓWNIENIE ANTYCZNA KONSOLA, NA EKRANIE ROZPIKSELOWANY LAS, Z KTÓREGO NIE MOŻNA WYJŚĆ, OBOK NA STOLE PAPIEROWA MAPA I OBIETNICA ZDOBYCIA SKARBU. NIE WIRTUALNEGO, LECZ PRAWDZIWEGO!

Gra tytułem nawiązuje do atarowskiej serii Swordquest i podobnie jak ona niesie zachętę w postaci fizycznej nagrody. O tę ostatnią nie będzie jednak łatwo, jako że autor



nie zostawił graczom żadnej instrukcji i żadnych wskazówek. Już samo wydostanie się z pierwszej planszy to nie lada wyzwanie, a tego, co na poszukiwaczy skarbu czeka później,

Tu mapę przygotował sam autor, a do tego obejmuje ona miejsca także spoza wirtualnej rzeczywistości!



zdradzić nie możemy. W każdym razie świat rzeczywisty będzie tu przenikał się z grom: czy widoczne na mapie Lost Woods to kraina z Zeldy, czy po prostu Las Bielański? Autor zapowiada kontynuację tego projektu w zdecydowanie większej skali: DaggerQuest Polska.

Ewe Woz 'Ere DX

DESIGN/CHAOS / BITMAP SOFT

COMMODORE 64

CYBERBARANEK BAAARY BRONI OWCZEGO RODU PRZED NAJEŹDZCAMI Z KOSMOSU. MOŻE NIE BRZMI TO JAK JEDNA Z NAJCIEKAWSZYCH STRZELANEK OSTATNICH LAT, ALE TO JEST JEDNA Z NAJCIEKAWSZYCH STRZELANEK OSTATNICH LAT!

Pierwsza wersja przygód Baaary'ego rok temu wzięła udział w konkursie na najlepszą grę mieszczącą się w 4 kilobajtach. Teraz autorzy mieli do dyspozycji szesnaście razy więcej pamięci i wykorzystali ją

Niech nie zwiedzie nas kreskówkowa grafika – świat cyberbaranka to prawdziwa rzeźnia!



dobrze. Skaczymy więc po planszy i strzelamy do obcych z plazmowego działka, zarządzając przy tym poziomem energii naszego cyberbaranka



(poruszamy się i mamy kontakt z wrogami = energia spada, stoimy w miejscu i trafiamy przeciwników = energia rośnie; za mało energii = rozładowanie i game over, za dużo = awaria barana i też koniec gry). Cel: zlikwidować tyłu obcych, by otworzyć przejście do kolejnej planszy. A plansz jest dwanaście w sześciu odsłonach wizualnych. Do tego szeroki wybór przeciwników, zmiany w grawitacji, możliwość niszczenia otoczenia, kilka broni do wyboru, urocza grafika i skoczny motyw muzyczny. Strach pomyśleć, co jeszcze upchnęliby w grze jej autorzy, gdyby mieli do dyspozycji choć kilkadziesiąt kilobajtów pamięci więcej...



The Swarm is Coming...

MINILOP

ZX SPECTRUM

PRZYSZŁOŚĆ, KOSMOS. NAUKOWE EKSPERYMENTY Z TELEPORTACJĄ KOŃCZĄ SIĘ PRZYWOŁANIEM DO NASZEGO UKŁADU SŁONECZNEGO MASZKAR Z PIEKŁA RODEM. KTOŚ MUSI ODEŚLAĆ JE TAM, SKĄD PRZYSZŁY. Autorzy dylogii przygód uroczego króliczka Cocoa, którą zachwycałiśmy się już na tych łamach (Pixel #62 i #67), powracają ze zdecydowanie mroczniejszą opowieścią. Otrzymujemy tu więc morderczą strzelankę z widokiem z góry, co przywołuje naturalne skojarzenia z serią Alien Breed. Przy czym strzelaniu towarzyszy wiele zadań o charakterze przygodowym, co z kolei przywodzi na myśl prastare drugowojenne Into the Eagle's Nest. To rozrywka w podobnym stylu, zupełnie różna od tego, na czym koncentruje się dziś większość ośmiobitowych twórców.



✚ Inżynier Bremner, zatrudniając się na odległej stacji kosmicznej, miał naprawiać elementy wyposażenia i wspierać naukowców. Życie postawiło przed nim znacznie poważniejsze wyzwanie...

W dodatku zabawy wystarczy na wiele wieczorów - gra przychodzi aż w pięciu doczytywanych po kolei częściach (w tym misji treningowej dla żółtodziobów). Na plus należy autorom policzyć także cztery poziomy trudności do wyboru: nawet mniej utalentowani operatorzy joysticka mają więc szansę, by uratować Ziemię.

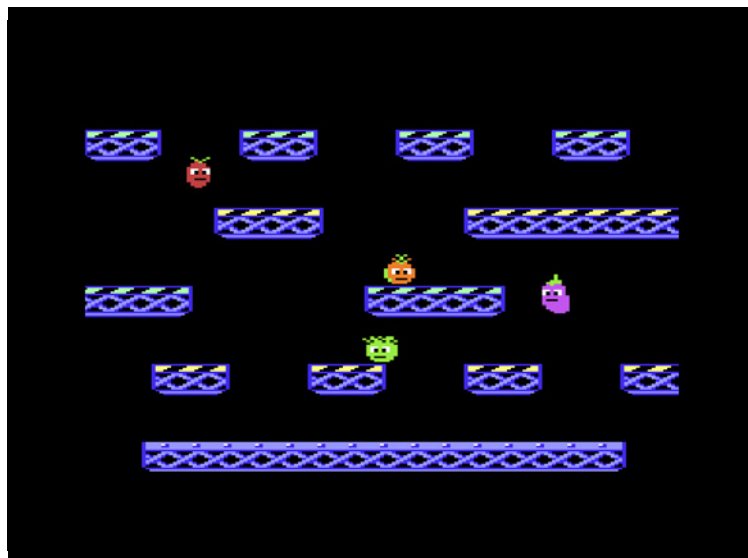


Straight Up

DR. WURO INDUSTRIES

COMMODORE 64

GRA JEST PROSTA. WARZYWA SKACZĄ PO PLATFORMACH: TAKICH, PO KTÓRYCH SKAKAĆ MOŻNA DO WOLI, TAKICH, KTÓRE PO CHWILI ZNIKAJĄ, I TAKICH Z KOLCAMI, Z KTÓRYMI KONTAKT KOŃCZY SIĘ ZGONEM. ŚMIERĆ BOHATERA POWODUJE TEŻ WYPADNIĘCIE POZA EKRAŃ. KTO PRZETRWA NAJDŁUŻEJ - ZWYCIĘŻA. I TO JUŻ WSZYSTKO. Oczywiście samotnicy mogą bić rekordy punktowe, a zwolennicy współpracy mają też do dyspozycji tryb kooperacji (jak daleko zajdziemy w komplecie), ale Straight Up pełnię rozrywkowego potencjału ujawnia wtedy, gdy przed ekranem zasiądzie czterech zaprawionych



w bojach weteranów joysticka. Oczywiście przydałoby się więcej atrakcji na trasie (platformy z przyklepcem, platformy-taśmociągami...), przeciwnicy sterowani przez komputer, a przede wszystkim możliwość interakcji pomiędzy

warzywami (spychanie przeciwników z platform, podkładanie bomb...), ale zostawmy autorom coś na sequel. A taki powstać bezapelacyjnie powinien: w końcu wciąż żyją wśród nas zwolennicy kanapowego multiplayera.



SUPER RETRO-CADE

Zwolennicy retrogrania mają do dyspozycji szeroki wybór sprowadzanych z Chin urządzeń, które korzystają z nieoficjalnych emulatorów dawnych platform i tysięcy pirackich ROM z grami. Można i tak, gdyby jednak ktoś preferował konsolę z legalnym, licencjonowanym oprogramowaniem, do tego dostępną w krajowej dystrybucji (gwarancja!), niech rozważy zakup Super Retro-Cade.

Zabawka oferuje prawie sto gier znanych z salonów arcade i konsol NES oraz SNES, wyprodukowanych przez Capcom (Mega Man, Final Fight, Ghosts 'n Goblins, Strider), Data East (Bad Dudes), Irem (R-Type) i Technos (Double Dragon). Niektóre tytuły, jak choćby Bionic Commando, zostały udostępnione w dwóch wersjach - automatowej i konsolowej (co jest przydatne chyba tylko dla radykalnych fanów danych produkcji, którzy chcieliby przejść je we wszystkich możliwych odmianach). Chronologicznie gry obejmują okres od wczesnych lat osiemdziesiątych (BurgerTime) po połowę następczej dekady (Final Fight 3), zaś obok przywołanych wyżej klasyków w pamięci urzędnika znajdują się także nieco zapomniane perełki (jak choćby Demon's Crest ze SNES). Jest to wybór dość szeroki, choć siłą rzeczy dalece niekompletny.

Oczywiście tu każdy weteran joysticka i pada mógłby wskazać własną listę tytułów z portfolio wspomnianych firm, których mu

Na zatłoczonym i chaotycznym rynku retrokonsolek pojawił się nowy gracz. Ładny, solidnie wykonany i legalny, błyskawicznie uplasował się w czołówce stawki.

■ Bartłomiej Kluska



■ To oczywiście kwestia gustu, ale Retro-Cade wydaje się jedną z najładniejszych retrokonsol dostępnych na rynku.

brakuje, ale kilka produkcji narzuca się automatycznie: Kung Fu Master, RoboCop, Karnov, sportowe gry Technosu z serii Kunio-kun (jest tylko Dodgeball), Moon Patrol, Street Fighter... - wielka szkoda, że w wyżej wymienione przeboje na Retro-Cade nie zagramy. Przydałoby się też większe urozmaicenie gatunkowe - w selekcji twórców konsoli wyraźnie dominują strzelanki i bijatyki z lekką domieszką platformówek, zaś reprezentantów pozostałych gatunków można policzyć na palcach jednej ręki (ale jest choćby udany bilard Side Pocket czy japoński RPG

Dark Lord). Ważna informacja dla rodziców: gry na Retro-Cade są zazwyczaj brutalne i pełne przemocy, niewiele tu delikatniejszych tytułów, a te, które są - jak prehistoryczne platformówki Joe & Mac - trudno zaliczyć do arkadowej ekstraklasy.

W tym miejscu małym druczkiem wypada dodać, że w dość łatwy sposób można uruchamiać na Retro-Cade własne ROM z karty pamięci (i to również z konsol takich jak Sega Mega Drive), jednak nie o to chodzi, gdy kupujemy oficjalny, legalny produkt. Jeśli natomiast polubimy listę dostępnych tytułów lub

doposażymy konsolkę w wybrane przez siebie alternatywne produkcje, sama zabawa będzie przyjemnym doświadczeniem.

Emulacja jest niemal całkowicie płynna (niemal, bo Retro-Cade zdarza się okazjonalnie zaciąć na chwilę przy wybranych tytułach) i dość wiernie oddaje ducha oryginału. Oczywiście gdy zaakceptujemy fakt grania w arkadowe hity na padzie. Szczęśliwie spisuje się on nieźle, a pod względem układu przycisków dostosowany jest do standardów znanych ze SNES (kształtem za to przypomina pada od Segi Mega Drive). Na pierwszy rzut oka kontroler wydaje się kiepsko wykonany, lecz bez uszkodzeń przetrwał wszystkie testy. Ponadto wprawdzie jest to urządzenie przewodowe, ale – co warto szczególnie pochwalić jako rzadkość – ma aż trzymetrową długość kabel, więc gracz może oddalić się od ekranu. Może też zmienić pad na inny, bo Retro-Cade zachowuje kompatybilność z kontrolerami firm zewnętrznych. Aha – pady w zestawie są dwa, co pozwala cieszyć się dawnymi grami w duecie.

✦ Układ przycisków A, B, X, Y w kształcie diamentu oraz L i R pod palcami wskazującymi został wiernie skopiowany z kontrolera do SNES, ale fani na przykład Segi Genesis mogą łatwo zmienić pada na odpowiadającego ich preferencjom.



Zabawkę do ekranu podpinamy przez złącze HDMI w rozdzielczości 720p (chyba przesadnej przy oferowanych grach) lub RCA (dla tradycjonalistów), w tytułach z automatów przyciskiem Select dosypuje się do emulowanej maszyny tyle żetonów, ile potrzeba, stan gry można zapisywać (co daje graczom pewne szanse w starciu z takim choćby Commando), a menu wyboru pozwala filtrować lub sortować

listę dostępnych tytułów według zadanych kryteriów. Miłym dodatkiem są także krótkie opisy i klawiszologia, więc od razu po uruchomieniu jakiejś prastarej produkcji wiadomo, czym się strzela, a czym skacze.

Retro-Cade ma też mniej lub bardziej standardowe ustawienia, w tym użyteczną opcję przypisywania przyciskom pada innych funkcji i mniej użyteczne, jak rozciąganie obrazu do pełnego ekranu czy poprawianie jakości grafiki (pixel smoothing). W egzemplarzu, którym dysponowała redakcja, nie działała natomiast regulacja głośności z poziomu menu konsoli w trakcie gry, gdy więc ktoś z produkcji huknęła chiptune'ową melodią z głośnika, trzeba było szybko szukać pilota do telewizora.

W pudełku z konsolą znajdziemy kabel HDMI (co jest miłe), nie znajdziemy natomiast (co jest mniej miłe) wtyczki do zasilacza – na szczęście pasować będzie dowolna z gniazdem USB, np. od telefonu. Sama zabawka jest mała, leciutka i po prostu ładna, więc będzie elegancko prezentować się na półce każdego fana retro gier. Last but not least – pochwalić należy przystępną cenę urządzenia (zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę legalny charakter zabawy): w chwili, gdy powstawał ten artykuł, Super Retro-Cade można było w polskich sklepach z elektroniką kupić za nieco ponad 300 złotych. Czyni to recenzowaną zabawkę rozsądną alternatywą dla chińskich no-name'ów, a nawet RetroPie. ■

SUPER RETRO-CADE TO ROZSĄDNA ALTERNATYWA DLA ZALEWAJĄCYCH INTERNETOWE SKLEPY CHIŃSKICH NO-NAME'ÓW I RETROPIE.



PIXEL KIDS

NA JESIENNE I ZIMOWE WIECZORY MAMY DLA WAS ZAGNĄ PORCJĘ FAMILIJNYCH GIER WIDEO I PLANSZÓWEK. DOROSŁYCH NIE ZNUDZĄ, A DZIECI ZACHWYCĄ. TO ZNAKI FIRMOWE PRODUKTÓW Z TEJ RUBRYKI!

Hot Wheels Unleashed

Milestone S.r.l. 2021. PC, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox X, Nintendo Switch

wiek: 3+

Resoraki (dla warszawiaków – żeleźniaki) Hot Wheels można dostać wszędzie – w sklepach z zabawkami, supermarketach i punktach z prasą. Co roku wychodzą nowe modele, ale jeszcze nigdy nie widziałem wszystkich w jednym miejscu – częścią zabawy jest przekopywanie się przez kolorowe stojaki w poszukiwaniu ciekawego lub upragnionego modelu. Zacząłem je zbierać jakieś dziesięć lat temu, kiedy zauważyłem, że wśród pojazdów-cudaków i replik prawdziwych samochodów można znaleźć ikony popkultury, takie jak wehikuł czasu z „Powrotu do przeszłości” czy Batmobil. To dość niewinne hobby.

Ucieszyła mnie zatem gra Hot Wheels Unleashed – bardzo lubię ścigalki, ale ostatni raz naprawdę dobrze bawiłem się przy Need For Speed: Most Wanted z 2012 roku. Nie lubię tego klimaciku z pierwszych „Szybkich i wściekłych”, gokarty wydają się zbyt chaotyczne (zwłaszcza te z Sonikiem, które dają czadu bardziej niż „Speed Racer” Wachowskich). I tu wjeżdżają wyścigi resoraków.

Ścigamy się na torach przypominających te, które można kupić w sklepie – skocznie, pętle, smoki, wielopoziomowe garaże – wszystko zostało odwzorowane w grze. Specjalny tryb pozwala tworzyć własne trasy w jednym z kilku środowisk – bibliotece, budowie, skateparku czy piwnicy urządzonej w stylu tzw. męskiej jaskini (którą zresztą można dekorować po swojemu!). Budowanie własnych torów jest dość proste, chociaż interfejs bywa mało intuicyjny i nie obędzie się bez pomocy dorosłego. Pokłady kreatywności można również odkryć, dekorując resoraki (dla warszawiaków – żeleźniaki) – do dyspozycji są różne farby i galeria naklejek, które można potem udostępnić innym użytkownikom (a także pobrać ich dzieła).

Gra zawiera bardzo ważny tryb ścigania się w dwójkę na podzielonym ekranie (to tu można bawić się na stworzonych przez siebie torach), a także online. Główny tryb rozgrywki to „miasto”



– zaliczanie kolejnych wyścigów, prób czasowych i wyścigów z bossami odblokowuje kolejne lokacje i daje zetyony, za które można kupować resoraki (dla warszawiaków – żeleźniaki) do naszej kolekcji. To pewien problem – autka są losowane (typowe gacha), co może budzić frustrację dziecka polującego na konkretny model; za niektóre pojazdy trzeba za to płacić pieniędzmi (od sztuki lub w ramach przepustki sezonowej). No cóż, autka na ekranie wyglądają (i zachowują się, co za doskonały model fizyczny!) jak prawdziwe resoraki (dla warszawiaków – żeleźniaki), więc kupuje się je też jak prawdziwe – ale radości z zabawy dają znacznie więcej. (MRW)



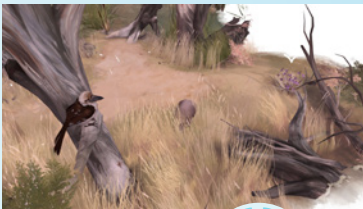


Paperbark

Paper House 2018. PC, iOS, Android, Mac

wiek: 3+

Sprawa pierwsza – na świecie jest za mało gier, które wyglądają jak ruchome akwarele. No dobrze, trochę ich jest, ale za mało. Sprawa druga – na świecie jest stanowczo za mało gier o wombatach. Wombaty są cudownymi zwierzętami i zupełnie nie rozumiem, dlaczego twórcy gier nie biorą sobie tego do serca. Na szczęście Paperbark jest grą o wombacie, która wygląda jak ruchoma akwarela. Króciutką i bezstresową, ale za to piękną. Nasz wombat przechodzi to, co inne wombaty w jego wieku – szuka schronienia, świeżych roślinek do zjedzenia, ucieka przed pożarem i kłóci się z wrzaskliwymi kakadu. Nie ma tu bezpośrednich zagrożeń – po prostu chodzimy po świecie gry ściśle ustalonymi ścieżkami i szukamy drogi przejścia przez kolejne poziomy, poznając kolejne etapy przypominającej dobrą książkę obrazkową opowieści. Za proste – powie ktoś i pewnie będzie miał trochę racji, ale w Paperbark nie chodzi o to, czy jest prosto, czy trudno. Wystarczy spojrzeć na to, jak nasz wombat się porusza i rozgląda (praca animatorów zasługuje tu na niskie pokłony), albo na to, jak niewidzialny pedzel domalowuje kolejne elementy świata, kiedy się do nich zbliżamy. Na otoczenie, z jednej strony realistyczne (widać każde ździebełko trawy), a z drugiej przedstawione bardzo malarsko. Gra jest po prostu piękna i rzeczywiście przenosi w sam środek australijskiego buszu. Dla dziecka przejście Paperbark jest odpowiednikiem obejrzenia pięknego filmu przyrodniczego, a dla dorosłego – świetnym relaksem. Testowane osobiście! (PS)



Głodniaki

gra karciana, Lucky Duck Games 2021

wiek: 6+

„Głodniaki” to prosta gra karciana, w której zadaniem graczy jest wykarmienie głodnych stworzków za pomocą różnokolorowych przedmiotów. Jak to wygląda w praktyce?

Uruchamiamy aplikację na smartfonie lub tablecie i postępujemy zgodnie ze wskazówkami wyświetlanymi na ekranie. Każdy stworek ma jakiś kolor, zadaniem graczy jest dobór takich barw przedmiotów na kartach, by po zmieszaniu wyszła nam taka najbardziej zbliżona do koloru potworka. Problem w tym, że nie widzimy kart innych graczy, możemy tylko mówić, jaką kartę chcemy zagrać, i wspólnie ustalić, w jakiej kolejności to zrobimy. Następnie skanujemy kod QR karty, a na ekranie pojawia się animacja przedmiotu wpadającego do paszczy futrzaka.

W grze przyda się wiedza na temat tego, co powstaje po zmieszaniu różnych barw, ale i bez niej spokojnie można grać, dzieci ogarniają tę kwestię intuicyjnie. Jeśli kolor, który nam wyjdzie, będzie zły, przegrywamy, jeśli dobry, zdobywamy punkty. Mamy cztery lokacje z różnymi futrzakami, a w każdej kilka poziomów. Żeby nie było zbyt monotonna, co jakiś czas pojawiają się potwory ze specjalnymi wymaganiami, których spełnienie da nam jakiś bonus.

Dzieciom podobają się animacje futrzaków, skanowanie kart i reakcja stworków po zjedzeniu. Jest dużo emocji, szczególnie gdy gramy w trzy i cztery osoby, bo wtedy trzeba trochę bardziej pokombinować niż przy mieszaniu dwóch kolorów. Nie jest

to na pewno tytuł do grania non stop, ale z uwagi na to, że jedna partia trwa kilkanaście minut, nawet młodsze dzieci nie będą znużone rozgrywką. (KP)



Let's Build a Zoo

No More Robots 2021. PC

wiek: 7+

Jeśli chcecie, żeby dziecko wyrosło na porządnego excelowca, w końcu będzie trzeba posadzić je przed jakimś „tycoonem”. Let's Build a Zoo może doskonale sprawdzić się w tej roli – obsługuje się je myszką, a nie padem, dzięki czemu można poznać smak pracy biurowej.

Wymaga też ogarnięcia mnóstwa obowiązków, co dorosłemu znużonemu pracą może wydawać się bardzo męczące, ale dla młodego gracza może stanowić ciekawe doświadczenie.

Gra jest uroczą – sympatyczna muzyczka i przesłodkie pikselowe zwierzątka sprawiają wrażenie wielkiego ogrodu Tamagotchi. Kupujemy ziemię, stawiamy zagrodki, zdobywamy zwierzęta (trochę na zasadzie gry planszowej „Farmer” – zaczyna się od królików, a potem można je mnożyć i wymieniać z innymi ogrodami na inne zwierzątka), budujemy infrastrukturę dla zwiedzających i zwierząt. Trzeba zapewnić pożywienie i wodę, dbać o czystość, płacić pracownikom i inwestować



w rozwój. Na początku można się w tym wszystkim pogubić (zwłaszcza że gra nie ma polskiej wersji), ale bystry dzieciak powinien przy pomocy rodzica szybko opanować jej mechanizmy.

Czyli klasyczny „tycoon” – ale to, co jest w Let's Build a Zoo ciekawe, to mechanizm etyki – czy zdecydujemy się grać jako „dobry”, czy jako „zły”? To bardzo dobry moment, żeby porozmawiać z dzieckiem o poważnych sprawach – są tu wprawdzie takie humorystyczne decyzje jak możliwość przebrania zgubionego przez małą dziewczynkę psa za lwa i wystawienie go w zagrodzie, ale także wybór energii (czysta czy niszcząca środowisko?), nielegalny handel, ekologia i tak dalej. (MRW)

Kroniki Przygody: Wyprawa po księżycowe kamienie

gra planszowa, Lucky Duck Games 2021

wiek: 7+

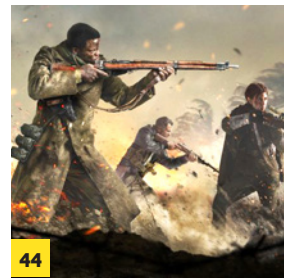
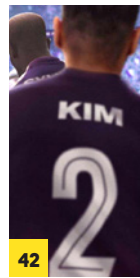
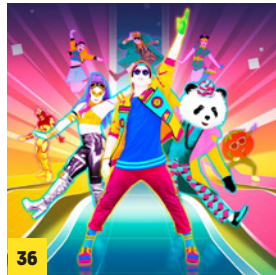
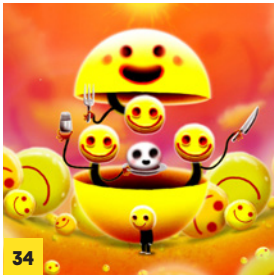
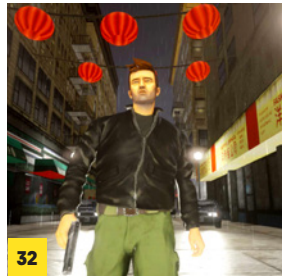
W „Kronikach Przygody: Wyprawie po księżycowe kamienie” wcielamy się w uczniów Merlina i mamy mu pomóc w rozwiązywaniu problemów mieszkańców sąsiadujących ze sobą krain: Królestwa Lata i Imperium Zimy.

Wypełniając zlecone nam zadania, przygotowujemy się do egzaminu na czarodziejów i szukamy czterech księżycowych kamieni potrzebnych do nauki rzucania zaklęć. Każda misja to jeden scenariusz, w sumie jest ich pięć, plus scenariusz wprowadzający, uczący nas zasad gry, a te są bardzo proste. Jeśli ktoś grał w „Kroniki Zbrodni”, to zobaczy, że podstawowa mechanika jest identyczna. Poruszamy się po Królestwie, skanując kody QR umieszczone przy poszczególnych lokacjach na planszy, przy wejściu do nich aplikacja pokazuje nam scenkę 3D, w której rozglądamy się, obracając telefonem dookoła własnej osi. Postaci i przedmioty, które zauważymy, kładziemy na odpowiednich miejscach na planszy. Ze spotkaniami bohaterami rozmawiamy, również skanując kody QR kart. Wszystko po to, by zrealizować zadanie, czyli przeprowadzić śledztwo w bajkowej krainie. A te bywają bardzo zróżnicowane. Będziemy musieli odnaleźć zaginionego księcia, by zapobiec wojnie z Imperium Zimy, pomóc cesarzowej w rozwiązaniu problemów z olbrzymem. Dochodzenie do rozwiązania przypomina

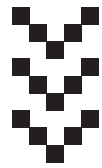


trochę komputerowe gry point & click, musimy bowiem kojarzyć fakty, rozgryźć, w jaki sposób i gdzie użyć danego przedmiotu, aby przybliżyć się do celu, z kim i o czym rozmawiać. Liczy się tu też spostrzegawczość, bo jeśli nie zauważymy jakiegoś przedmiotu w danej lokacji, nie będziemy mogli go użyć. Na szczęście aplikacja podpowiada, ile przedmiotów i osób znajduje się w danym miejscu, i pozwala obejrzeć każde z nich dowolną

liczbę razy. Czuć tu ducha przygody, są emocje, a mechanika skanowania bardzo się dzieciom podoba. Również zagadki nie są oczywiście: w jednym ze scenariuszy musimy odkryć, dlaczego dany bohater nie chce z nami rozmawiać, i co zrobić, by zechciał to zrobić. W innym musimy znaleźć sposób na wejście do zamkniętej lokacji, by posunąć scenariusz do przodu. (KP)



P



TAK
OCENIAMY GRY

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

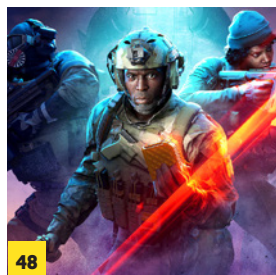
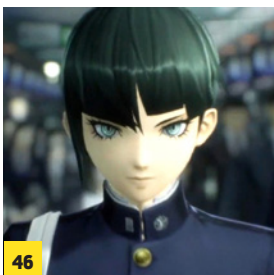


PLAY THE GAME



DYSKUTUJ NA
FB.COM/GROUPS/
SECRETLEVEL

W LATACH OSIEMDZIESIĄTYCH POLSKĘ OGARNĘŁA ISTNA SMERFOMANIA – KAŻDE DZIECKO (I NIE TYLKO) ŚPIEWAŁO PIOSENKĘ Z CZOŁÓWKI, W NADMORSKICH KIOSKACH MOŻNA BYŁO ZNALEŹĆ (NIELEGALNE) FIGURKI I NAKLEJKI.





SMERFY

MISJA ZŁOLIŚĆ

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

PRODUCENT OSome Studio **Wersja PL:** tak

■ Michał R. Wiśniewski

Hej dzieci, jeśli chcecie zobaczyć Smerfów las, przed ekran dziś zapraszam was! Więc konsolę włączcie, pada weźcie i usiądźcie, zaczynamy dla was nową grę!

Smerfy narodziły się w komiksie Peyo pod koniec lat pięćdziesiątych, ale jestem z pokolenia, które trzy dekady później załapało się na dobranockę z niebieskimi krasnalami w roli głównej. Co niedzielę śledziłem poczynania wrednego Gargamela (i jego kota Klakiera), którego życiowym celem było złapanie Smerfów. Polskę ogarnęła

wtedy istna smerfomania - każde dziecko (i nie tylko) śpiewało piosenkę z czołówki, w nadmorskich kioskach można było znaleźć (nielegalne) figurki i naklejki. Historyjki z prostych starć Smerfów i Gargamela stawały się coraz bardziej rozbudowane, pojawiały się nowe postacie (moją nauczycielkę muzyki z podstawówki przeżywałem Hogata na cześć wiedzy z serialu), a potem, cóż, Smerfy zniknęły z radaru razem z resztą dobranoczek. Nie podobały mi się zbytnio próby przeniesienia ich na wielki ekran w wersji z aktorami (2011 i 2013), doceniłem za to pełnometrażowy animowany film „Smerfy: Poszukiwacze zaginionej wioski” - w zalewie „postmodernistycznych” trójwymiarowych

komedylek i pixarowskich melodramatów o śmierci kierowanych głównie do rodziców trudno trafić na uczciwe kino skierowane do dzieci - „Smerfy” do nich należą. Całkiem porządnie wygląda również jego kontynuacja z 2021 roku - nowy belgijski serial animowany (emitowany na przykład na Nickelodeonie), który w przeciwieństwie do wersji Hanna Barbera jest zrobiony w 3D.

Podobnie trójwymiarowa jest najnowsza gra Smerfy: Misja Złoliść. To pierwsza platformówka 3D z niebieskimi skrzatami, poprzednie gry (a było ich sporo!) operowały w dwóch wymiarach. Teraz wreszcie naprawdę można zwiedzić tytułową wioskę i „Smerfów las”, który padł ofiarą tytułowych złoliści - roślin niewiadomego pochodzenia, które zachwaszczają

■ Z pozoru niewinny grzybek-robaczek, a jak przyfasoli, to Smerfowi pół serduszka znika...





☒ Smerf tu się męczy, wykonując misje, a banda obiboków zalega sobie na trawce, jakby nic się nie działo.

ZNANE Z KRESKÓWKI SKRZATY I IDEALNIE PASUJĄ DO TRÓJWYMIAROWEJ PLATFORMÓWKI.

☒ Jeśli lubicie przygody na świeżym powietrzu, ale nie lubicie wychodzić z domu, Smerfy są idealną pozycją dla was.

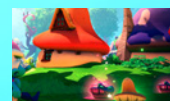
okolice, porywają Smerfy i sprawiają, że grzyby stają się agresywne. Na szczęście nasi podopieczni znajdują wyjście i z wynalazkiem opracowanym przez Pracusia ruszają do kontrataku – specjalny miotacz zwany Smerfizatorem pozwala usuwać chwasty (i nie tylko) za pomocą leczniczego pyłku. Ponieważ jego źródłem zasilania jest pewien magiczny kwiat, najpierw należy go zdobyć, a przy używaniu czekać, aż odrośnie. Ma to znaczenie taktyczne przy większych grupach wrogów, a także przy roślinnych mostach, które rosną traktowane miotaczem, ale zaczynają się związać, gdy przestajemy psikać.

To trójwymiarowa platformówka, w której oprócz głównej osi fabularnej liczy się eksploracja. To gra przeznaczona dla dzieci (co ważne, jest polski dubbing, chociaż przyznam, że dużo radości dało mi granie po francusku). Dostępne są trzy poziomy trudności, a także możliwość gry w dwójkę – drugi gracz niestety nie wciela się w drugiego Smerfa, tylko steruje czymś w rodzaju smerfodrona,

który może leczyć rośliny i zwiedzać planszę. Wydaje się to dobrą opcją dla młodszych dzieci, które nie opanowały jeszcze w pełni platformówek – Smerfy w przeciwieństwie do gier o Psim Patrolu potrafią być dość wymagające, gdy na przykład trzeba wykonać bardziej złożone kombinacje skoków i deptania czy miotania w locie. Większych umiejętności wymaga odnalezienie wszystkich sekretów – zgodnie z tradycjami metroidvanii (albo Batman: Arkham Asylum) trzeba będzie powtórnie odwiedzać znane lokacje po odblokowaniu nowych funkcji Smerfizatora, który będzie na przykład działał jak plecak odrzutowy.

Gra jest naprawdę ładna – od smerfiej architektury po piękną

Wioska



W wiosce i lasach spotkamy wiele Smerfów znanych z kreskówek (takich jak Zgrywus czy Papa Smerf), ale niestety grać można będzie jedynie czterema postaciami – Osilkiem, Ważniakiem, Kuchmistrem i Smerfetką.

przyrodę; można poczuć się jak w filmie animowanym. Szkoda, że steruje się tylko czterema Smerfami – Osilkiem, Ważniakiem (który nie jest tak irytujący jak w starym serialu), Kuchmistrem i Smerfetką. Postacie są odblokowywane wraz z postępem fabuły, a potem możemy się między nimi dowolnie przetaczać. Zabawy powinno starczyć na kilka godzin, więc nie jest bardzo długa, ale to w końcu tytuł rodzinny – młodszy gracz będą potrzebował więcej czasu na opanowanie tego, co starzy platformiani wyjadacze robią z zamkniętymi oczami. ■

80

Przesympatyczna gra dla całej rodziny – dzieci i rodziców wspominających własne dzieciństwo. Przez całą recenzję powstrzymałem się przed użyciem tego słowa, ale na koniec okazałem się człowiekiem słabej woli – Misja Złosić jest po prostu SMERFASTYCZNA.



☒ Smerfetka daje sobie radę nie gorzej niż chłopaki, mimo że po lesie biega w swoich ikonicznych szpilkach.



➤ Pędzić aż po horyzont, uważając jednocześnie, żeby na PC gra się nie zawiesiła, co niestety lubi czasem robić. A przecież czwórka nie „crashowała”!

FORZA HORIZON 5

PC XONE XSX

PRODUCENT Playground Games **Wersja PL:** tak

■ Micz, Tedo & Mrek



Już w czasach Pole Position i Road Race miałem na pieńku ze ścigałkami. Nie to, żebym nie czuł się przyjemnie, przebijając się przez kolejne szosy, ale te gry najwyraźniej w świecie mnie nudziły.

Nie miały energii najlepszych strzelanin ani nie miały pomysłowości znanej z kultowych platformówek. A gdy w wieku siedemnastu lat cieszyłem się z prawa jazdy i wsiałem do malucha w kolorze sahara, zainteresowanie komputerowymi wyścigami prawie zupełnie przysło.

Dopiero trzecia część Forza Horizon wyrwała mnie z tego stuporu. Graliśmy w domu z synem w nią i kolejną odstonę setki godzin. Ja tylko jeździłem i podziwiałem otoczenie, on prowadził nasze interesy, wystawiając samochody na aukcje, kupując nowe maszyny, dbając o zdobycze z festiwalu i pilnując co ciekawszych wyścigów.

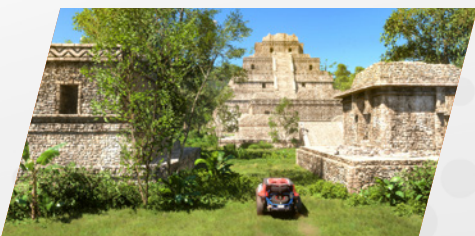
Przed premierą piątki krążyły plotki, że tym razem akcja będzie się dziać w Japonii, ale potem przyszło potwierdzenie, że jednak chodzi o kraj pachnący frijoles refritos i habanero. Znowu mamy jedno duże miasto i kilka miasteczek - tym razem za stolicę regionu robi rzeczywiście istniejące w Meksyku Guanajuato. Jest też kilka innych obiektów pobranych ze świata rzeczywistego z historycznymi ruinami i mostem linowym Gran Puente na czele, rozmieszczonymi na mapie o powierzchni ponad siedemdziesięciu kilometrów kwadratowych.

Zmiany w grafice w stosunku do poprzedniej części widoczne są głównie w roślinności, bujnej i wyglądającej naturalnie jak w małej strzelaninie 3D czy walking simulatorze. Bardzo ładnie prezentują się też chmury, woda naturalnie chlupie, ale już poprzednio było to zrobione tip top. Ogólnie Forza mnie, miłośnikowi jazdy po rzeczywistych drogach, sprawiła przyjemność symulatora na kółkach, w którym mogę się odprężyć samą relaksującą jazdą w pięknych okolicznościach przyrody.

Tryby



W Forza Horizon 5 istnieje pięć trybów rywalizacji. Są to: Wyścigi Horizon Open, Driftowanie w Horizon Open, Gry na placu zabaw, Eliminatory oraz Horizon Super Seven. Ten ostatni tryb jako jedyny funkcjonuje w trybie offline. Największe emocje wywołuje samochodowa symulacja battle royale – gdzie na szczęście z silnika nie leje się krew.





Delikatnie zredukowano prędkości i o ile w czwórcie ferrari rozpędzało się do 520 km/h, o tyle teraz koenigsegg jesko dociąga do 500 km/h. Towarzyszyło mi wrażenie, że samochody są lżejsze, lepiej driftują i ogólnie jazda stała się bardziej przystępna. Twórcy nie zapomnieli o opcji wyłączenia zniszczeń podczas kolizji, dzięki czemu można jeździć doskonale lakierowanymi gablotami. Młody od razu wydułab

Powstają wyścigi samochodowe z bogatą rekwizytornią, ale bez zapachu spalin i grzanej gumy. Forza to ma.

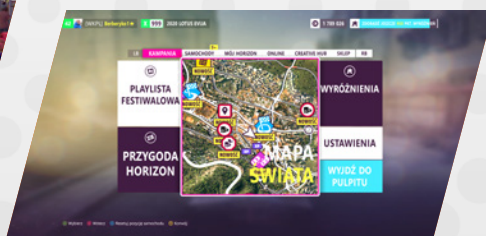
Wybrać opony dragowe, a może do jazdy terenowej? Plus obowiązkowy napęd na cztery kaptcie.

kilka trików, korzystając z występujących w grze glitchów, dopiero z czasem skasowanych przez aktualizacje, dzięki czemu dodawał sobie tymczasowo koni mechanicznych do silnika, a wyścigi Goliat wygrywał taśmowo w ciągu godziny, jedząc w drugim pokoju obiad - z gumką recepturką naciągniętą na gaz w padzie, przy nowym trybie automatycznego sterowania, dzięki któremu samochód sam jedzie.

Jest sól tej ziemi, czyli Eliminator, samochodowy odpowiednik polowań a la battle royale, o którym pisałem w Pixel Kids. Obecnie mamy sześć festiwali, do tego Horizon Super Seven, czyli wyzwania typu zrobienie 300 km/h na fotoradarze. Na początku warto dokupić za kilkanaście żywych złotych mapę skarbów pokazującą lokalizacje wszystkich zapomnianych wozów i tabliczek PD. Te ostatnie to serie bonusów, ukrytych na przykład na słupie telegraficznym,

gdzie trzeba wykonać „hopkę” na pobliskim wzniesieniu, żeby je zdobyć. Został dodany nowy tryb Przygoda Horizon, dzięki któremu odkrywamy wyścigi typu Goliat lub dodatkowe festiwale. Nowością jest także to, że każdej z postaci można zmieniać włosy, ręce, a nawet głos.

Osnową Forzy Horizon jest prowadzenie dobrze prosperującego biznesu. Ta gra nie polega na dojeździe od startu do mety - to menedżer samochodowy, planowanie całej kariery, gra ekonomiczna i wyścigowa za jednym zamachem. Żadne Need for Speed, The Crew czy DriveClub nie mogą się równać z tym arcydziełem gatunku. Gatunku bardziej dla młodych niż dorosłych, ale w tym przypadku odstawiającego tak wiele twarzy, że będącego w stanie przyciągnąć każdego. Nawet fana starych gier albo kierowcę nielubiącego jechać szybciej, niż pokazują znaki drogowe. ■



89

Eksploracja, ściganie się według własnego harmonogramu, możliwość dopieszczania autek kosztujących w realu kilka domów jednorodzinnych. Ogromny teren do stratowania naszymi czterema kaptkami.

GTA Trilogy Definitive Edition

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Rockstar Games Wersja PL: nie

Sos

Serię Grand Theft Auto dziś znają wszyscy, ale nie wszyscy pamiętają, że GTA III było jedną z pierwszych gier z wielkim, otwartym światem, w którym mogliśmy poruszać się bez ekranu ładowania, a w czasach kiedy na komputerach królował jeszcze Windows 98, było to nie lada wyczynem.

Kolejne dwie części stopniowo podnosiły poprzeczkę, powiększając świat gry, ulepszając grafikę i dodając nowe możliwości. Po prawie dwudziestu latach od premiery trzeciej odsłony GTA Rockstar wypuściło całą trójwymiarową trylogię, czyli GTA III, Vice City oraz San Andreas w jednej paczce pod nazwą Definitive Edition.

Nazwa wzięła się najprawdopodobniej od tego, że podczas prac przy grach coś definitywnie poszło nie tak. Należy jednak pamiętać, że oryginalne tytuły są już wiekowe i choć wciąż działają bez problemu, to chociażby systemy sterowania czy czytywalność mają już swoje lata i mogą być frustrujące. W nowych wersjach mamy dostępny, znany z GTA V, nowoczesny sposób sterowania postacią i kamerą oraz automatyczne checkpointy, które możemy wczytać, gdy podczas misji

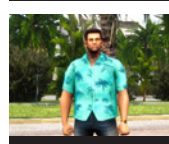


coś pójdzie nie tak. Do tego dochodzi obsługa wszystkich możliwych rozdzielczości, odświeżania ekranu i tryb HDR. Na tym mogłoby stanąć, ale niestety nie stanęło.

Oprócz doprowadzenia wiekowych gier do stanu używalności w dzisiejszych czasach Rockstar postanowiło je „ulepszyć”, wymieniając tekstury na nowe oraz dodając więcej polygonów do modeli. Przez to jednak gry zupełnie straciły swój urok i wdzięk. Urokliwe kolory Vice City zniknęły w szarości płaskich, zwyczajnych tekstur. Z San Andreas zniknęła tana zachodzącego słońca, a Liberty City nie spowija już wszechobecna mgła.

Modeli są generyczne i niepotrzebnie wyglądzone. A i nie wszystkie, bo gdzieś tam ostre kąty starych modeli biją po oczach.

Stare, ale jare



Pamiętajmy, że pomimo wszystkich zastrzeżeń, to jednak stare, dobre GTA, które nawet ze swoimi niedoróbkami bawi jak kiedyś, a dzięki upgrade'owi jest łatwiej wrócić do starych tytułów.

Gra wspiera tryb HDR, ale nie poprawia on wcale wyglądu gry. A szkoda, bo Vice City mogłoby oszałamiać.

Dzięki zwiększonej widoczności miasta z oddali wyglądają zjawiskowo, ale z bliska nie jest już tak kolorowo. Rozdzielczość tekstur oraz liczba wielokątów nie idzie tutaj w parze z większą liczbą detali. Gra ma po prostu więcej polygonów i niepotrzebnie ogromne, zapychające pamięć karty graficznej tekstury. Większość modeli wygląda, jakby przeleciały przez obrabiarkę do wygładzania, a tekstury są płaskie i jednolite.

Wszystkie trzy tytuły są oczywiście grywalne, nie mniej niż ich oryginalne wersje, ale przez wizualny miszmasz zupełnie straciły duszę. Nie byłoby to aż takim kłopotem, gdyby nie fakt, że przed wydaniem remasterów Rockstar usunęło oryginalne wersje ze wszystkich sklepów elektronicznych. Zanim usiądziecie do odświeżonej trylogii, zadajcie sobie pytanie: Jeżeli definitywnie, zremasterowane edycje są rzeczywiście lepsze niż oryginały, to dlaczego studio je wycofało?



50

Stare, dobre GTA nie nudzi. Ale przy takich remasterach jak ten zastanawiam się czasami, czy możliwe jest, że fani darzą produkt dewelopera większym szacunkiem niż on sam.



❖ Lata przerwy okazały się dla deweloperów zbawienne. Żadna poprzednia część nie może cieszyć się taką różnorodnością pod względem rodzajów pracy do wykonania.

❖ Pracy jest bez liku. Czasem trzeba coś przewieźć, na przykład przesypując plony do zbiornika, co może wymagać nieco wprawy nawet z samouczkiem.

Farming Simulator 2022



■ PC ■ PS4 ■ PS5 ■ XONE ■ XSX

PRODUCENT GIANT Software **Wersja PL:** tak

■ Szymon Górąj



❖ Jedną z największych niespodzianek gry jest bogactwo terenu, dające ogromne możliwości w każdym sezonie.

Nie zawsze trzeba zabijać smoki, odkrywać tajne spiski czy odbijać zakładników z rąk terrorystów. Dlatego też sporą popularnością cieszą się różne symulatory, których wychodzi całkiem pokaźna liczba. Do najbardziej znanych należy powracająca seria Farming Simulator, mająca za sobą już kilkanaście części i rzeszę fanów. Efektowny kinowy wstęp sugeruje, że GIANTS Software podeszło do sprawy poważnie.

Zespół deweloperów wprowadził wiele zmian, choć wieloletni fani cyklu także nie mają się czego obawiać, bo pewne aspekty rozgrywki pozostały niezmienione. Koniec z nienaturalnie płaskim

uksztaltowaniem terenu – teraz będziemy odczuwać nierówności podłoża i to zarówno chodząc, jak i prowadząc dowolny pojazd. Znacząco poprawiono także chociażby jakość tekstur i wygląd owoców naszej pracy w rodzaju zboża, plonów czy skoszonej trawy, choć od czasu do czasu trafiałem na drobne graficzne bugi.

Jednak najważniejsza jest oczywiście sama rozgrywka, czyli prowadzenie gospodarstwa rolnego. I ten aspekt zdecydowanie się rozwinął. Już na samym starcie – po wyborze poziomu trudności i naszego gospodarstwa – na mapie pojawia się mnóstwo różnych znaczników lub pojazdów (w podstawowej wersji ma być ich łącznie ponad czterysta). Na szczęście od razu możemy też

Dublerzy



Na szczęście nie musimy wykonywać raz za częściej pracy na danej maszynie sami. Twórcy zaimplementowali całkiem niegłupich pracowników na nasze usługi i w trakcie konkretnej czynności po prostu na nich przełączamy.

uruchomić samouczek, który krok po kroku wprowadza do poszczególnych elementów naszej pracy. Nie zawsze to pomaga, bo opcji od początku jest bez liku, a dość chaotyczny interfejs utrudnia nowicjuszm bezbolesne wejście w grę. Jednak na dłuższą metę wszystko jest na tyle logiczne, że z czasem wszystko opanowujemy, zwłaszcza że w Farming Simulator 22 pracownicy są sterowani przez sztuczną inteligencję.

Chyba najciekawszą nowością jest wprowadzenie mechaniki linii produkcyjnych. Przetwarzamy na nich plony, na przykład zboże na mąkę, dzięki czemu zarabiamy chociażby na wprowadzeniu chleba do sklepów. Sensowny jest też podział na pory roku, a hodowla zwierząt jest istotna w rozgrywce jak nigdy wcześniej. ■



77

❖ Nowy Farming Simulator to podręcznikowy przykład solidnej odsłony długiej serii z rozwiniętą, wspierającą społecznością, w której zadbano o właściwy balans pomiędzy wprowadzeniem nowości a zachowaniem esencji rozgrywki. To już zdecydowanie nie jest typowy, niskobudżetowy symulator.



Happy Game

■ PC ■ MAC

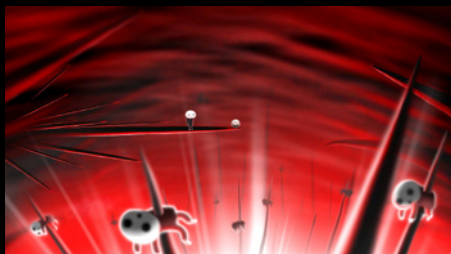
PRODUCENT Amanita Design **Wersja PL:** tak

■ Paweł Schreiber

Tuż po włączeniu zostajemy poinformowani „Happy Game to nie jest wesoła gra”. Twórcy ostrzegają też przed błyskającymi światłami, krwią i przemocą, a potem dodają, że to właściwie wszystko, co można w Happy Game zobaczyć.

To oczywiście nie do końca prawda, ale takie wprowadzenie dobrze przygotowuje na doświadczenie, jakie tym razem fundują nam ludzie z Amanita Design. O ile poprzednie produkcje studia niemal zawsze łądowały w zestawieniach najlepszych gier, w jakie można zagrać z dziećmi,

■ Nie przejmuj się nimi. To tylko takie lalki. Ciebie nic takiego na pewno nie spotka. Prawda?



o tyle Happy Game wyraźnie stara się ten trend odwrócić.

Bohaterem jest tu małe dziecko, które cierpi na koszmary senne. Pewnej nocy śni na przykład o tym, że jego ulubiona piłka odleciała gdzieś daleko, daleko i trzeba ją gonić. Uśmiechnięty i ufny, rusza za nią biegiem i nie przestaje za nią biec, kiedy nagle robi się ciemno, zabawki zmieniają się w krwiożercze potwory, a świat wypełnia się łzami, oderwanymi od ciała kończynami i - nie mniej od nich straszniejszymi - wspomnieniami naszego małego bohatera. Kiedy indziej trafia do słodkiej krainy pełnej kwiatków, króliczków i małych gilotynek, które... no właśnie. Nawet spacer z psem kończy się w tych snach koszmarne. Nad wszystkim czuwa wyłaniająca się czasem z mroku postać, która zamiast twarzy ma uśmiechniętą buźkę, świecącą upiornym światłem. Skupienie się na dziecięcych strachach nie sprawia, że od Happy Game przechodzą po plecach ciarki z przerażenia - chociaż skrajnie drastycznych obrazów jest tu mnóstwo, wszystkie są podane, jakkolwiek dziwnie by to zabrzmiało,

■ Tak, to brzydka zabawka, ale nie trzeba się jej obawiać. Ona tylko nam się przyśniła. Prawda?

■ Śpij słodko, dziecino, na pewno nie przyśni ci się nic złego. A gdyby się jednak przyśniło, przecież rodzice usłyszą twój krzyk. Prawda?

w tradycyjnej słodkiej estetyce Amanity. Czujemy więc nie tyle strach, co niepokój i obrzydzenie wynikające ze zderzenia cukierkowej słodczy z rozbuchaną konwencją gore. Całość działa bardzo skutecznie.

Jeśli chodzi o strukturę, Happy Game najbliższe pewnie do Chuchela - gra jest podzielona na króciutkie etapy, w których rozwiązujemy proste łamigłówki i podziwiamy zwariowane animacje. Całość można ukończyć w jakieś dwie godziny. Drobiazg - ale, jak zwykle w przypadku Amanity, dopieszczony w każdym calu i na tyle szalony, że można do niego wielokrotnie wracać, żeby kolejny raz uciekać przed sphywającymi krwią króliczkami albo patrzeć, jak słodkie ludziki z serduszkami zamiast główek eksplodują ze wściekłości, rozpryskując naokoło fontannę organów wewnętrznych i płynów ustrojowych. Tym bardziej że estetyka - też jak zwykle w grach Amanity - jest przynajmniej na szkolną siódmkę z plusem. Krótko mówiąc - znowu im się udało. ■

■ Króliczki



Króliczki to takie małe zwierzątka, które lubią skakać, a kiedy nie mogą już skakać, to umierają, a kiedy umierają, to się okazuje, że w środku króliczka są różne takie brzydkie rzeczy i one wypływają. Nie, nie, nie słuchaj, to nieprawda, ja tak tylko żartowałem.

80

■ Słodki, rozkoszny horror gore. To się nie mogło udać, ale Amanicie oczywiście udało się świetnie.



SERIALS CLEANERS



**DRAW
DISTANCE**

[@DRAWDISTANCEDEV](#)





Ważnym elementem tańca jest podnoszenie rąk do góry - jest to też moment, w którym można cisnąć komórką w sufit.



Teledyski i tancerze są bardzo kolorowi i eleganccy, co mocno kontrastuje z graczem ubranym zwykle w pomięty dres.

JUST DANCE 2022

PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT: Ubisoft **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski

Ubicie sobie potańczyć do nowych i starych przebojów? No to po prostu tańczcie 2022!

Kolejna odsłona serii Just Dance nie przynosi rewolucji (ang. „dance dance revolution”), ale wołanie taniec bez rewolucji niż rewolucję bez tańca („A revolution without dancing is a revolution not worth having”). Gra z podtytułem 2022 przynosi

przede wszystkim wspaniały zestaw piosenek - od świeżutkiego „Build a Bitch” gwiazdy TikToka Belli Poarch po klasycznego „Small Town Boy” brytyjskiego Bronski Beat, którego pierwszy raz usłyszałem jako program w BASIC znalezionej na dyskietce z grami na MSX.

Dla tych, którzy przesiedzieli ostatnie kilka lat pod kamieniem (i do tego nie oglądali „Emoji Movie”, którego bohaterowie odwiedzili Just Dance, podróżując przez przeróżne aplikacje), kilka słów wprowadzenia - Just

Dance 2022 to gra taneczna, w której należy naśladować układy choreograficzne przedstawiane przez tancerzy (o charakterystycznych monochromatycznych sylwetkach oraz w kolorowych strojach i przebraniach), dla ułatwienia pokazywane w formie ikon. W zależności od platformy, na której gramy, sterować można za pomocą kamery rozpoznającej ruch lub kontrolerów Move (PS4), Joy-Conów (Nintendo Switch) i wreszcie smartfona.

Ta ostatnia opcja jest jedyną dostępną w przypadku PlayStation 5, na której miałem nieszczęście grać, i bardzo popsło mi to zabawę. Wersja gry na piątkę nie obsługuje bowiem kamery HD (to po trochu wina Sony - służy ona jedynie do streamingu, nie polecam), ale ignoruje również kamerę od PS4 (którą można przecież podłączyć dzięki specjalnej przejściówce). Pozostaje więc wymachiwanie komórką za kilka kafli, co dodaje grze posmaku życia na krawędzi jak z jakiegoś „Squid Game”; wygrzebałem wprawdzie z szuflady iPhone'a 5, którego mniej byłoby żal, gdyby wałnął o podłogę, ale tak się składa, że najnowsza wersja aplikacji obsługującej PS5 nie jest już na nim dostępna. No trudno, raz kozie śmierć!

Złapałem więc iPhone'a z całej siły i ruszyłem w tany. Bardzo lubię taneczny pop, więc dołączona playlista sprawiła mi wiele radości - zwłaszcza promujący League of Legends utwór „POP/STARS” K/DA. Pewnie znacie ten znakomity, animowany teledysk, a teraz możecie wspólnie z przebranymi za postacie tancerkami poczuć się jak gwiazda K-popu. Gdyby tego było mało, do gry dołączony jest darmowy okres próbny usługi Unlimited, gdzie można wybierać spośród setek utworów. Specjalny tryb przeznaczono dla dzieci, a jeszcze inny - dla pragnących spalić nieco kalorii. ■



84

Dla fanów i fanek tańców i hulanki to pozycja obowiązkowa, warto tylko dobrze się zastanowić nad wyborem platformy. Brak wsparcia dla kontrolerów innych niż smartfon nieco psuje zabawę. Doskonale wybór utworów, świetne układy choreograficzne - czego chcieć więcej?



✚ Jeśli czujesz chłodny podmuch na plecach, to niekoniecznie jest wietrzyk, ale trupi oddech niezbyt przyjaznej zjawy.



Fatal Frame: Maiden of Black Water

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Koei Tecmo Wersja PL: nie

User Jama

✚ Umiejętnie skadrowane zdjęcia tego starego aparatu są batem na całe to rozplenione, spirytystyczne tałatajstwo.

Ta piąta już część serii Fatal Frame pierwotnie została wydana na konsolę Nintendo Wii U w roku 2014. Dopiero teraz, po siedmiu latach, trafia na główne platformy do gier. Powstaje pytanie, czy jest sens robienia konwersji po tak długiej przerwie?

Tytułowy „śmiertelny kadr” nawiązuje wprost do mechaniki gry tego survivalowego horroru. Otóż nie mamy tu tradycyjnej walki mieczami czy bronią palną. Jedyną bronią, jaką możemy bronić się przed zaczepiającymi nas duchami, jest stary aparat, efektownie, choć niezbyt prawidłowo określany jako camera obscura.

Ujawnia on ukryte dla gołego oka słabe punkty przeciwnika. Naszym zadaniem jest objąć w kadrze najwięcej z nich, wtedy atak jest silniejszy. Podobnie kiedy pstryknijemy fotkę w odpowiednim momencie podczas ataku zjawy. Obracanie aparatu przyciskami pada nie jest tak fajne jak sterowanie kontrolerem Wii, ale do ogarnięcia. Do zdobycia są też różne obiektywy wzmacniające efekty.

Jest to rodzaj walki bez walki, może trochę bardziej statyczny, kanapowy, ale często trzeba się napracować, szczególnie kiedy zostajemy otoczeni przez wielu adwersarzy. A w świecie Fatal Frame zdarza się to dość często, duchy wyglądają zza drzew, upiorne

✚ Aparatem cykamy zdjęcia nie tylko w czasie walki z duchami. Jeśli w porę pstryknijemy fotkę podczas pojawiających się na nowo bytów, to możemy zarobić dodatkowe punkty.

ręce sięgają spod ziemi, opędzić się nie można od tych wszystkich potępieńców.

Wcielamy się kolejno w trzy postacie, Yri, Miu i Rena, które mają do wykonania różne zadania, każde na styku świata widzialnego i niewidzialnego, najczęściej polegające na odnalezieniu kogoś lub czegoś. Wykorzystujemy w tym celu kolejne paranormalne umiejętności takie jak śledzenie ścieżki, którą podążała osoba, na podstawie resztkowej aury, czy sprawdzanie za pomocą aparatu znalezionych przedmiotów, co pozwala ujawnić rzeczy powiązane z nimi. Dzięki punktom zdobytym za wykonanie zadań możemy kupić nowe stroje, akcesoria i artefakty leczące. Całość jest okraszona charakterystyczną japońską grafiką i mrocznymi, czarno-białymi przerywnikami filmowymi.

Trochę gorzej jest z tempem gry. Otwierasz drzwi, przerywnik animacyjny, podnosisz przedmiot, kolejny przerywnik – to wszystko niepotrzebnie spowalnia akcję. Brak płynności wybija z rytmu. Wygląda tak, jakby ograniczenia sprzętowe starej platformy zostały przeniesione wprost na nowe konsole, które przecież tych limitów nie mają. Niemniej w lwiej części gra przetrwała próbę czasu, a walka jako fotoreporter-ghostbuster dalej stanowi coś nowego – oryginalną niszę dla kolekcjonerów wrażeń z horrorów. **L**



65

✚ Fajny jest japoński charakter tej gry, jej inność wizualna, nastrojowa i nieszablona mechanika z wykorzystaniem camera obscura. Doskwiera brak płynności rozgrywki, zupełnie jakbyśmy podczas jazdy samochodem najjeżdżali co rusz na progi zwalniające.

■ Nie wystarczy zwać wroga w ustronne miejsce. Trzeba go jeszcze tak załatwić, by nikt nie usłyszał.



War Mongrels

■ PC ■ PS4 ■ PS5 ■ XONE ■ XSX

PRODUCENT Destructive Creations Wersja PL: tak

■ Sir Haszak

Wygłąda na to, że podczas wojny najbardziej zgubne były nałogi: papierosy i alkohol. Poza tym skradanka Destructive Creations w stylu Commandos daje godziny dobrej zabawy, ale też niekiedy denerwuje.

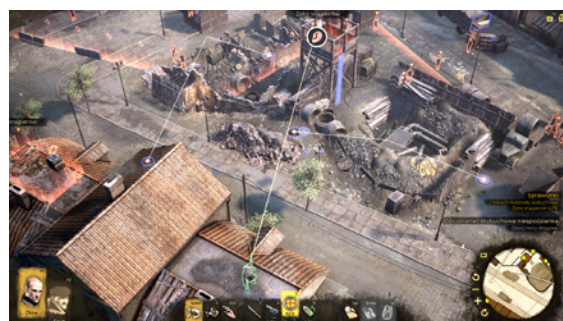
Polscy twórcy przenoszą nas do roku 1944 na tyły frontu wschodniego, gdzie dość egzotyczna zbieranina eliminuje setki faszystów zazwyczaj cicho i podstępem, choć są chwile, gdy można sobie postrzelać. Mimo że skład oddziału wydaje się niebanalny – Ślązak, Niemiec z Wolnego Miasta Gdańska czy dwóch cichociemnych – najbardziej zaskakujący jest polski obywatel narodowości litewskiej należący do Armii Krajowej. Chce, żeby Rosjanie i Niemcy odcepili się od jego narodu. Jakoś uchodzi jego uwadze, że AK walczy o Wilno w granicach Polski.

Rozbudowane mapy są duże i dopieszczone graficznie. Każdą można przejść na więcej niż jeden sposób, korzystając z różnych umiejętności członków oddziału. Standardową procedurą jest skuszenie żołnierza

wroga butelką alkoholu czy paczką papierosów lub zaniepokojenie gwizdnięciem. W ten sposób wabi się go w odludne miejsce i wykańcza.

Ze względu na przewagę liczebną wroga należy to zrobić cicho. Przeciwnicy są tak mało rozgarnięci, że rozgrywka przypomina nieco grę w dupniaka z „Rejsu”. Przykład? Członek oddziału przebrany w niemiecki mundur gwizdże. Przylatuje wróg, który to słyszał, widzi naszego żołnierza. Nikogo innego tam nie ma, więc zdaje się pytać: „Pan?”. Nasz żołnierz zdaje się odpowiadać: „Nie!”. Wtedy przeciwnik zdaje się pytać: „Ja?” i to jest ta chwila, gdy go zabijamy. Poza tym często (za często?) przeciwnicy szybko przestają się przejmować zabitym towarzyszem i wracają do rutynowych czynności z nieco podniesionym poziomem zaniepokojenia. A my robimy swoje.

Z rzadka nadarza się okazja do postrzelania. Służy do tego specjalny tryb walki. Wtedy nie trzeba czekać na przeładowanie broni i walczy się zazwyczaj do ostatniego przeciwnika lub do wyczerpania amunicji. Starcia nie są do końca dopracowane.



■ Użycie karabinu snajperskiego daje gwarantowany efekt, ale robi też sporo hałasu. Poza tym do snajperki nie da się skorzystać z amunicji zabitego wroga jak przy innych rodzajach broni.

W jednej misji nasz bohater strzela do wrogów z podwyższenia otoczonego murem, które znajduje się przy placu. Może to robić tylko pod określonym kątem. Wrogowie czujnie podchodzą pod sam mur lub biegają poza promieniem strzału karabinu. Oczywiście nie mogą nic zrobić bohaterowi, ale on im też niewiele. Pozostaje polowanie na tych, którzy na chwilę wbiegną w pole ostrzału. Robi się z tego gra w kaczki, tyle że znacznie szybsza i nieprzewidywalna.

Mimo to momenty, gdy War Mongrels denerwuje, są stosunkowo nieliczne. Każda mapa dostarcza solidnej porcji rozrywki, a zapis i wczytanie gry są najlepszymi przyjaciółmi gracza. Potrzeba jednak nieco dopieszczenia, by kundle wojny zmieniły się w rasowe psy.

Planowanie

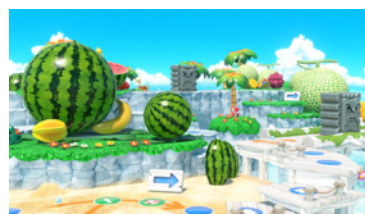


Ten tryb pozwala załatwić jednocześnie kilku przeciwników skoordynowanym atakiem. Przy czym Ewald potrafi butelką pozbyć się dwóch przeciwników naraz.

75

■ Mechaniki dają spore pole do popisu, muzyka i kwestie wypowiadane przez NPC (więzienie, obóz koncentracyjny) tworzą pośpy klimat, grafika cieszy oko szczegółami (niekiedy brutalnymi), a akcja rozgrywa się w niebanalnych miejscach. Mimo niedoróbek solidny taktyczny RTS.

MARIO PARTY SUPERSTARS



✦ Wśród rozmaitych minigier trafią się uproszczone wersje gier sportowych, takich jak baseball czy hokej.

SWITCH

PRODUCENT NDcube Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Skrzyżowanie gry planszowej z kartridżem sto-w-jednym, czyli najlepsza gra świata (jeśli masz znajomych).

Mario Party Superstars to najnowsza odsłona klasycznej serii. Pierwsza (Mario Party) wyszła jeszcze za czasów Nintendo 64, poprzednia - trzy lata temu. Jak sama nazwa wskazuje, to gra imprezowa - stworzona po to, żeby bawić się ze znajomymi.

Główny tryb to interaktywna gra planszowa, po której poruszamy się, rzucając kostką (to znaczy - zgodnie z prawami serii Mario - stukając w blok z liczbami). Celem nie jest dotarcie do mety, ale zdobycie jak największej liczby gwiazdek. Kupuje się je za żetony na specjalnym polu od różowej, grzybowej panienki, a także jako bonus za różne osiągnięcia. Żeby zabawa nie była nudna, plansza jest pełna pól specjalnych - niektóre dodają żetony, inne je odbierają, jeszcze inne pozwalają na zakup specjalnego gadżetu (jak podwójna kostka czy pechowa kostka podrzucona przeciwnikowi).



✦ Nie ma miejsca na przyjaźń w czasie gry planszowej - liczy się tylko wygrana i taktyczne podbieranie żetonów.

Niekiedy spotykamy postacie z uniwersum Maria - Bowser na przykład odbiera żetony albo sprzedaje gadżety w koszmarnych cenach, jak jakiś yakuza. Można wynająć ducha, żeby obrabował przeciwników z żetonów albo gwiazdek, można sprawić, że plansza się zmieni (na przykład zamieniając miejscami dystrybutor gwiazdek i Bowsera). Plansz jest pięć - tropikalna wyspa Yoshiego, kosmiczna przygoda, tort urodzinowy, las i kraina horroru. Każda ma własne mechaniki, które wpływają na rozgrywkę i wymagają przyjęcia odpowiedniej taktyki.

Kto nie ma znajomych, może grać z botami (o różnym stopniu sztucznej inteligencji), ale to nie jest to samo - cała zabawa zawiera się przecież w tych pięknych momentach, gdy odbieramy komuś gwiazdkę i widzimy, jak gaśnie światło w jego oczach, muahaha. Gra jest dynamiczna, układ się może zmienić w każdej chwili i nawet w ostatniej rundzie nic nie musi być rozstrzygnięte.

Między rundami można zdobyć żetony, grając w minigry - i to jest gwóźdź programu. Jest ich sto - niektóre to odświeżone wersje konkurencji znanych z N64 i GameCube'a. Są tu gry sportowe (uproszczone wersje golfa czy hokeja), zręcznościowe, logiczne, polegające na zbieraniu żetonów, pojedynki i wyścigi, debile, w których gracze łączą się w dwie drużyny, i starcia „trzech na jednego” (lub „jeden na trzech”). Są bardzo zróżnicowane, proste, a jednocześnie wymagające i sprawiające dużo frajdy. Jeśli ktoś nie chce się bawić w planszówkę, może odpalić tryb, w którym gra się w jedną minigrę za drugą - wybierając lub losując kolejną rozgrywkę.



88

- ✦ Sto fajnych gier (to w końcu flagowiec Nintendo) oznacza kupę zabawy, nawet jeśli mechaniki niektórych się powtarzają.
- ✦ Pięć (szkoda, że tylko tyle) zróżnicowanych planszy zapewni dużo frajdy, jeśli tylko znajdziemy kogoś do zabawy.
- ✦ Gra z botami czy nawet online to jednak nie to samo.



Borr
Burn 'em with my infinite firepower!

■ Zawsze podziwiałem determinację przeciwników w takich przypadkach – stajesz na przeciwko wielkiego robota, który ma totalnie absurdalny arsenał, i myślisz, że akurat tobie uda się przeżyć.

Super Robot Wars 30

■ PC ■ PS4 ■ SWITCH

PRODUCENT B.B. Studio **Wersja PL:** nie

■ Zdan

Marzenia jednak czasem się spełniają. Może nie zawsze te wielkie, ale nawet te mniejsze potrafią dać ogrom radości. Jeszcze lepiej jest, kiedy zamieszane w coś takiego jest nasze grove poletko. Jedną z jego niezaprzeczalnych zalet jest bowiem to, że prawie każdy może znaleźć tam swoje miejsce i zanurzyć się w nawet najdziwniejsze „coś”.

Są gry niszowe czy całe serie dla zafiksowanych na jakimś temacie maniaków. A co, jeśli wam powiem, że jest taka seria, która liczy ponad sześćdziesiąt tytułów, ale dotychczas była znaną tylko wąskiemu gronu ezoteryka? A co, jeśli dodam, że właśnie na PS4, Switchu i po raz pierwszy w historii na PC ukazała się kolejna część cyklu – w ramach świętowania jego trzydziestolecia?

Mowa tu oczywiście o Super Robot Wars, czyli sięgającej początkami do pierwszego Game Boya strategii RPG, gdzie jednostkami są gigantyczne roboty z różnych serii anime. Tutaj wrzutka dla mojego pokolenia – tak, w grach pojawiał się Daimos. Pojawiały się też takie tuzy

■ Jak widać, rozwiązanie problemu może być dwojakie – albo trzeba pogłupować i przebić kogoś włócznią, albo po prostu odpalić działą na statku. Nic przemocą, wszystko młotkiem!



jak Mazinger Z, Getter Robo czy trylion Gundamów. Seria przewinęła się praktycznie przez wszystkie możliwe konsole. Zmieniały się mechaniki, podsystemy, serie anime, które mieliśmy w danym tytule, aż dotarliśmy do trzydziestki. Jedno od razu można o niej powiedzieć – zrobiono wszystko, by była dobrym punktem wejścia dla tych, którzy wcześniej nie grali w Super Robot Wars. Choć mamy tu mnogość opcji i różnych mechanik, to jest to przystępnie wyjaśnione i po chwili nowicjusz powinien się we wszystkim orientować. Dla weteranów to też plus, bo można bez końca modyfikować pilotów, mechy, kombinować z rozwiązaniami mechanicznymi. Oprawa audiowizualna to kolejny plus (zakładając, że ktoś lubi estetykę anime). Animacje ataków są świetne i można je oglądać bez końca, a już szczególnie te widowiskowe. Włącza się wtedy pełny eskapizm – wiemy, że to przerysowane i absurdalne, ale właśnie o to w tym wszystkim chodzi. Dodajmy do tego absolutną nowość, czyli

strukturę gry, która pozwala nam na misje poboczne, zanim stoczymy kolejną bitwę posuwającą naprzód fabułę. Poziom trudności też jest odpowiednio ustawiony.

Będę nudny jak zdarta płyta z przebojami Sandry czy innej Samantha Fox – Super Robot Wars to nie jest tytuł dla każdego. Nie bez powodu większość serii nie ukazała się poza Japonią. Wymaga pewnego zakręcenia albo na punkcie strategii RPG, albo wielkich robotów (a najlepiej jednego i drugiego). Jeśli macie takie zakręcenie, to będzie dla was ucztą, bo to świetna odsłona cyklu. Jeśli nie macie – szukajcie dalej albo nawróćcie się! ■

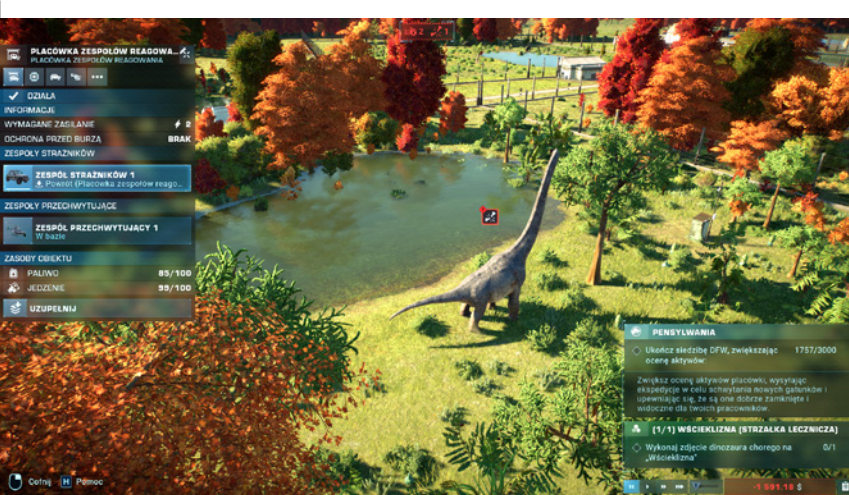
Mapy



Mapy to pewna nowość, jeśli chodzi o Super Robot Wars. Poprzednie części były bardzo liniowe, a tutaj możemy wybrać następną misję, co jest reprezentowane przez wybranie punktu na mapach.

80

■ Znakomite wprowadzenie do klasycznej serii strategii RPG, ucztą dla weteranów, a do tego rzecz maksymalnie przyjemna dla ucha i dla oka. Warto!



Jurassic World: Evolution 2

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Frontier Developments Wersja PL: tak

Sir Haszak

Park rozrywki prezentujący dinozaury jest kurą znoszącą złote jajka. Mimo prostej rozgrywki, która może zniechęcić fanów zaawansowanych gier ekonomicznych, da się tu otrzeć o bankructwo.

Wszystkiemu winne są z jednej strony filmowe ujęcia, a z drugiej gady. Te pierwsze nie powinny dziwić, skoro gra kontynuuje fabułę filmu „Jurassic World: Upadłe królestwo”. Dinozaury natomiast wydają się tanie w utrzymaniu, sprowadzamy je kompletnie za darmo, ale koszty działania parku (jak personel, ulepszenia, paliwo, atrakcje) są spore.

Do wyboru mamy cztery tryby gry: za krótką kampanię, nową Teorię chaosu, piaskownicę i wyzwania. Trzeba przyznać, że ścieżka uczenia jest łagodna. Najpierw poznajemy obsługę gadów: chwytanie ich i tworzenie im wybiegów. W przypadku mięsożerców jest

✚ Dinozaur ma złamaną kość. Trzeba go przewieźć helikoptrem do lecznicy.

✚ O dziwo wielkie gady mięsożerne nie atakują wszystkich w pobliżu, co się rusza.

to czynność prosta i monotonna: nieco wody, trochę ulubionego podłoża i mięso lub żywa ofiara. U roślinożerców trzeba się nieco postarać, ponieważ biom powiązany jest z dietą. Oprócz tego na jednym wybiegu można umieścić kilka gatunków. Trzeba tylko sprawdzić, czy się lubią. Bo na wierz, że roślinożercy nie zrobią sobie krzywdy, daleko nie zajedziemy.

Niezapewnienie godnych warunków gadom skutkuje uciezkami z wybiegów i pożeraniem zwiedzających. Mierzymy się także z chorobami podopiecznych i zniszczeniami powodowanymi przez burze. Zdarzają się też nudnawe zlecenia w ramach misji. Na przykład jedno polega na jeźdźeniu po mapie i szukaniu śladów dinozaura pokazanych na radarze. O ile to zadanie było głupie, o tyle sam tryb głupi nie jest. Można w nim pooglądać dinozaury przechodzące obok samochodu lub wściekle goniące pojazd. Przy okazji można też zaparkować w drzewie, bo detekcję zderzeń zastosowano tylko do ogrodzeń i bram wybiegów. Jednak mój ulubiony błąd jest inny: zleciłem naprawę uszkodzonego ogrodzenia wybiegu. Wybieg nie miał bramy. Ekipa wjechała, naprawiła i... musiała poczekać na jej instalację. Nie wpadłem na to, że WJEDZIE.

Gdy już zadbamy o dobrostan gadów i postawimy kilka budynków dla personelu, możemy zająć się

dobrostanem gości. W pierwszych scenariuszach są tak zadowoleni, że w ogóle mogą zobaczyć dinozaury, że nawet nie wstuchujemy się w ich opinie. Potem żądają kolejnych udogodnień, co mieści się w konwencji gatunku.

W stosunku do poprzedniej edycji nowością jest tryb Teoria chaosu. Polega na przeniesieniu się do miejsc znanych z filmów i dopisaniu alternatywnych zakończeń fabule. Przy czym twórcy chytrze zapętlili tryby: by zagrać w piaskownicę na danej mapie, trzeba ukończyć konkretnie wyzwanie scenariuszowe Teorii z określonym wynikiem.

Evolution 2 jest efektowna i zauważalnie lepsza od poprzedniczki. Choć zdarzają się w niej techniczne wpadki, mamy mnóstwo do wynalezienia i dziesiątki gatunków gadów do poznania. Co prawda malkontenci mogą narzekać na brak bronchitozaura czy kebabitaura, ale wszystkim przecież się nie dogodzi. A mimo ich braku zabawa jest przednia! ■

79

■ Symulacja ekonomiczna parku rozrywki z dinozaurami na pierwszym planie. Co prawda na końcu kasa musi się zgadzać, ale mamy też okazję w trybie TPP postrzelać do wielkich gadów (strzałkami usypiającymi) i napaść oczy krajobrazami nadającymi się na pocztówki.





Football Manager 2022

PC ■ MAC ■ XONE ■ XSX ■ SWITCH

PRODUCENT SI Games **Wersja PL:** tak

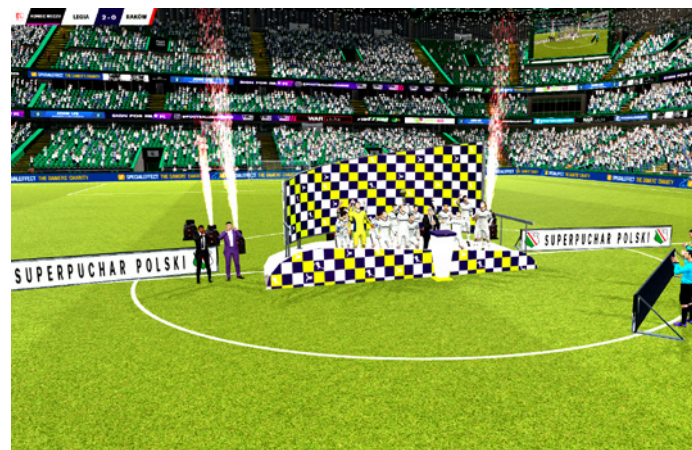
■ Sir Haszak

W końcu wyzwanie dla miłośników strzelanek: strzelić dziesięć bramek w jednym meczu. Kariera menedżera piłkarskiego wzbogaciła się o kolejne elementy, w tym o nową pozycję na boisku. I znów mamy najlepszą edycję serii.

Na pierwszy rzut oka dostajemy taką samą grę: mnóstwo nazwisk, statystyk i zespołów do poprowadzenia z misją osiągnięcia jak najlepszych wyników przy ograniczonych zasobach. Jednak miłośnicy serii od razu zauważą i szybko docenią wprowadzone nowinki. Pierwszą jest nowa pozycja bocznego środkowego obrońcy.

Można z niej skorzystać przy grze trójką środkowych obrońców. Gdy ustawimy im taką rolę, po odebraniu piłki przeciwnikowi będą brali udział w akcjach ofensywnych na skrzydle. W ten sposób drużyna zdobywa przewagę w środkowej strefie boiska, a często także pod bramką przeciwnika. To rozwiązanie taktyczne jest stosunkowo świeże, ale stosują je zespoły odnoszące spore sukcesy, jak choćby Atalanta Gasperiniego, Chelsea Tuchela czy RB Lipsk za Juliana Nagelsmanna.

Kolejną nowością wartą wzmianki są cotygodniowe spotkania sztabu szkoleniowego. Rozmawia się tam o wszystkich bieżących problemach,



ale też perspektywach. Członkowie sztabu podpowiadają, kogo widzieliby w roli wykonawców stałych fragmentów gry, kto utracił umiejętności przez długotrwałą kontuzję, kto zasługuje na pochwałę za eksplozję formy, a kto stanowi nadzieję na przyszłość. Dotąd te informacje przychodziły do nas

➦ Zdobycie Superpucharu przez Legię przemawia za tym, że ta gra ma niewiele wspólnego z rzeczywistością.



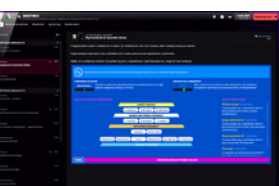
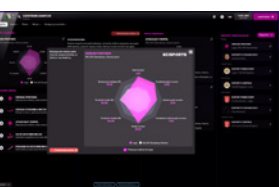
■ Z pięcioma zmianami podczas meczu ligowego komfort prowadzenia drużyny znacznie się poprawia.

w postaci osobnych raportów. Uznano jednak, że w prawdziwym klubie załatwia się to na spotkaniu. Trzeba przyznać, że takie podejście porządkuje sprawy organizacyjne.

Znacznie lepiej wyglądają też analizy, które trafiły do nowego centrum danych. Po zatrudnieniu analityka i rozegraniu kilku meczów zaczynamy otrzymywać szczegółowe podsumowanie nie tylko każdego spotkania, ale też pięciu ostatnich z uwzględnieniem stwarzanych okazji bramkowych, jakości obrony i mnóstwa innych czynników, o które zdecydujemy się zapytać. Analizowana jest także gra przeciwników, co pozwala przed spotkaniem dokonać korekty ustawienia lub wydać piłkarzom dodatkowe instrukcje.

Ostatnią dużą zmianą jest ulepszony silnik meczu. Już w ubiegłym roku było lepiej. Teraz oglądanie spotkań czy ich fragmentów daje prawdziwą przyjemność. Akcje mają sens, piłka chodzi płynnie. Zdarzyło mi się jednak, że bramkarz wyszedł za pole karne do piłki wrzuconej na plecy obrońców. I gdy już był niemal przy niej (podobnie jak napastnik przeciwnika), odwrócił się do bramki i zaczął wracać. Dotąd nie wiem, co się wydarzyło, choć dzięki pierdołowatości przeciwnika gola nie straciłem.

Po raz kolejny otrzymujemy głęboką symulację piłki nożnej wyposażoną w nieco nudny, ale dokładnie tłumaczący aspekty rozgrywki tutorial. Możemy wziąć na siebie tyle obowiązków w klubie, ile chcemy. I żeby nie było, że piszę w samych superlatywach: konferencje prasowe nadal są drętwe, a Lewandowski na boisku z twarzy jest podobny do nikogo! Idę zdobywać mistrzostwa i puchary! ■



■ Hierarchia drużyny jak to hierarchia drużyny. Ale centrum danych stanowi kopalinę informacji.



90

■ Kolejne znakomite wydanie najlepszej symulacji pracy menedżera. Raj dla fanów z mnóstwem ulepszeń w stosunku do poprzedniej edycji (na przykład cały skauting i rynek transferowy), ale początkujący dostają obszerny tutorial tłumaczący każdy aspekt gry. Klasa!



IMPREZUJ JAK SUPERGWIAZDA W TEJ KLASYCZNEJ KOLEKCJI!

Zapraszamy wszystkie supergwiazdy! W Mario Party Superstars na Nintendo Switch baw się 5 klasycznymi planszami z ery Nintendo 64 i 100 minigrami z całej serii.



© Nintendo



JUŻ W SPRZEDAŻY

www.nintendo.pl

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH




ZAPROJEKTOWANE DO GRANIA W DOMU I W PODRÓŻY



Nintendo Switch Lite

WYŁĄCZNIE TRYB PRZEŃSNOŹNY





CALL OF DUTY[®]

VANGUARD

■ PC ■ PS4 ■ PS5 ■ XONE ■ XSX

PRODUCENT Sledgehammer Games **Wersja PL:** tak

■ Piotr Pińkowski

Seria Call of Duty wraca na fronty drugiej wojny światowej. Znowu? Ano znowu, bo widać wciąż jest to temat nośny i popularny. Choć mam wrażenie, że coraz mniej realizmu mamy w tego typu produkcjach – i Vanguard jest tego chyba najlepszym przykładem.

Na początku jestem Polakiem, który trafił do oddziału komandosów, złożonego dodatkowo z dwóch Brytyjczyków, Rosjanki, Amerykanina i Australijczyka. „Dziwny skład” – pomyślałem sobie, ale OK, gram dalej. Szybko wychodzi na jaw, że dowodzi

nami czarnoskóry oficer, co raczej się nie zdarzało w tamtych czasach. „Czyli to będzie coś bardzo swobodnego” – dodałem w duchu. I szybko to się potwierdziło, gdyż pierwsza misja, będąca zarazem introdukcją i tutorialiem, przypominała raczej kolejną część „Szklanej pułapki” niż grę wojenną. Radosne skakanie między dwoma jadącymi obok siebie pociągami? A jeszcze te szczeniackie okrzyki? I ta ogłuszająca muzyka?

„Stop!” – pomyślałem, kończąc ten poziom. Przeszedłem do opcji, wyłączyłem muzykę oraz napisy (żeby mieć większą immersję), a potem wróciłem do zabawy.





✦ Skakanie między pociągami w pierwszej misji to coś raczej z kina akcji niż filmów wojennych na serio...

✦ Choć kolejne misje są do bólu liniowe, to jednak zawsze mają wręcz brawurowy charakter.

I od razu zrobiło się lepiej. Zwłaszcza że i fabuła się poprawiła, ponieważ cała gra to w istocie osobne historie członków ekipy, które retrospektywnie przenoszą nas do Stalingradu, El Alamein czy w okolice Midway - nie licząc głównej misji. I już bez Polaka. Przy okazji uświadomiłem sobie, że w grach w kółko ogra się te same miejsca, jakby twórcy nie wiedzieli o wielu innych ciekawych bitwach z tamtego okresu, jak choćby ta pod Monte Cassino. Ech...

Dalsza zabawa ma podobne tempo jak początek i trzeba przyznać, że Vanguard to bardzo efektowne widowisko. Trochę za dużo tu filmików jak na mój gust, ale całość wizualnie trzyma poziom. Niestety z rozrywką jest już inaczej, bo nasi wrogowie są wyjątkowo głupi, sprzymierzeńcy nieśmiertelni, akcja jest do bólu liniowa, a cała kampania trwa ledwie siedem godzin. I owszem, mamy w grze także polski dubbing - rzecz jednak w tym, że samo tłumaczenie dialogów czasem razi, więc tylko częściowo ratuje to sytuację.

✦ ...ale w Normandii i Stalingradzie szczęśliwie wracamy już do klimatów na poważnie. I tu akurat jest co podziwiać.

✦ Historie o członkach naszej niezwyklej drużyny pozwalają odwiedzić wszystkie ważniejsze fronty II wojny światowej.

Z drugiej strony mamy w grze świetny multiplayer z wieloma nowościami, jak choćby Patrol czy Champion Hill oraz nowy system klanów. Na uwagę zasługuje także osobny tryb Zombie, w którym z bazyjnej lokacji przenosimy się przez portale do miejsc, gdzie wspólnie wykonujemy różnego rodzaju zadania. Reszta jest powtórzeniem poprzednich standardów w odświeżonej graficznie formule, co jednak miłośnikom tego typu zabawy wystarczy, aby zatracić się w pojedynkach online.

Mam z oceną Vanguarda nie lada problem. Bo z jednej strony mamy niezwykle spektakularną, ale krótką i banalną rozgrywkę w kampanii, a z drugiej bardzo dobrą, dynamiczną strzelankę online z wieloma nowościami. I bądź tu teraz mądry. Ale dobrze, dają w takim razie łącznie 80 procent - ale z zastrzeżeniem, że przy szczegółowej weryfikacji dałbym 60 procent za kampanię i 90 procent za multiplayer. I tyle. ▀



80

■ Kolejna odsłona znanej serii, w której wracamy do klimatów drugiej wojny światowej. Pozycja zdecydowanie widowiskowa, ale czy przełomowa?



SHIN MEGAMI TENSEI V

R Auto-heal Y Attack X Menu B J

SWITCH

PRODUCENT Atlus **Wersja PL:** nie

Sos

Seria Shin Megami Tensei, która wraz ze spin-offami liczy już ponad dziesięć przetłumaczonych na angielski tytułów, urzekła mnie od pierwszej części.

Jeżeli nigdy o niej nie słyszeliście, to podpowiem, że jednym z jej pobocznych cykli jest Persona. Ale o ile ten spin-off skupia się na historii i relacjach międzyludzkich, o tyle główna seria to niekończące się

pasmo zarzynania obrzydliwych demonów w nedorzecznie zagmatwanych i pełnych pułapek labiryntach.

Jeśli nie graliście w żadną część Shin Megami Tensei, to w uproszczeniu można je opisać jako „Persona dla dorosłych”. I wcale nie wyolbrzymiam. Obdarzone przerośniętymi genitaliami demony bez wahania rozszarpia twoich znajomych na strzępy, gdy tylko na moment spuścisz ich z oczu. W serii tej nie ma dobrych bohaterów czy dobrych zakończeń. Jest tylko odwieczna walka porządku z chaosem, a w jej środku my. Musimy wybrać, czy sprzymierzimy się z Bogiem i jego aniołami, mordując niegodnych do wstąpienia do jego królestwa, czy też wybierzemy drogę Lucyfera, pozwalając silniejszym zabijać słabszych, czy też pójdziemy własną ścieżką, czyli pozabijamy wszystkich osobiście.



Jeżeli mężczy nas poziom trudności, za drobną opłatą można pobrać DLC do szybkiego grindowania.

Świat przedstawiony w grze jest przepiękny. Stacja Shinagawa w Tokio, na której zaczyna się zabawa, odwzorowana jest z taką dokładnością, że choć byłem tam tylko raz, to od razu ją rozpoznałem. Pełne demonów lochy również są przepiękne i choć łatwo się w nich zgubić, to ich eksploatacja daje wiele frajdy, a pomysłowe rozplanowanie terenu tworzy swojego rodzaju zagadkę przestrzenną. System walki jest dość skomplikowany, ale pozwala każdemu zbudować własną drużynę demonów, które poradzą sobie z każdym wyzwaniem. Stopień trudności, jak na serię Shin Megami Tensei przystało, nie jest najniższy,





ale gra oferuje dodatkowy poziom Safety, który nawet nowicjuszom nie sprawi kłopotów. Jeżeli nie mamy ochoty walczyć, z większością napotkanych demonów możemy negocjować, namawiając je do przyłączenia się do naszej drużyny.

Shin Megami Tensei 5 nie prowadzi nas za rękę, przez co będziemy mogli posmakować życia w krainie demonów. Muzyka i efekty dźwiękowe są idealnie dopasowane do mrocznego i dziwnego świata gry i nadają całości mistyczną otoczkę. Co krok będziemy zmuszeni podejmować decyzje, od których zależeć będzie przyszłość bohaterów oraz nasza własna, gdyż każdy, nawet najmniejszy wybór zbliża nas w stronę boskiego porządku lub demonicznego chaosu.

Dla osób nieznaną serii jej piąta odsłona będzie idealna na początek. Fabuła wciąga, a przyjemna rozgrywka, choć co chwila rzuca nam nowe wyzwania, nie męczy i nie nudzi. Możliwości tworzenia postaci i drużyny poprzez system rekrutowania demonów i ich fuzji są na tyle rozbudowane, że wszyscy smakosze RPG będą zadowoleni. Jeżeli więc demony wam niestraszne, nawet jeśli wypruwają flaki waszym znajomym, to ta gra jest dla was.

Shin Megami Tensei 5 to japoński RPG, to mroczny świat, mnogość wyborów i osadzenie akcji we współczesnych czasach sprawiają, że wydaje się zupełnie inny niż klasyczne, utrzymane w konwencji fantasy serie takie jak Dragon Quest czy Final Fantasy. Piątka jest zdecydowanie najbogatszą i najbardziej przystępną częścią cyklu. Polecam ją każdemu, a miłośników gier spod znaku Nowego Odrodzenia Bogini nie trzeba do niej w ogóle namawiać. ▀



90

Na piątą odsłonę serii Shin Megami Tensei gracze czekali od lat i każda minuta czekania była warta majstersztyku, który otrzymaliśmy. SMT5 jest grą zarówno dla weteranów cyklu, jak i każdego fana dobrego RPG, który chciałby zagrać w coś z zupełnie innej beczki.

▀ Porządek i chaos to nie jest dobro i zło. W SMT jest tylko zło, za to w różnych postaciach.

NINTENDO SWITCH™

The Pokémon Company Nintendo

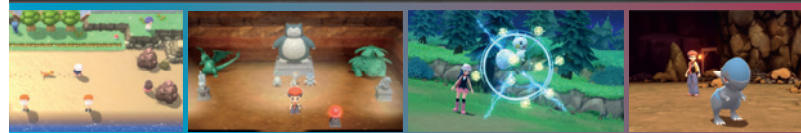


Odkryj na nowo tajemnice regionu Sinnoh!



Samodzielne gry

Podwójny pakiet



KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH



ZAPROJEKTOWANE DO GRANIA W DOMU I W PODRÓŻY



Nintendo Switch Lite
WYŁĄCZNIE TRYB PRZEŃOŚNY

JUŻ
W SPRZEDAŻY



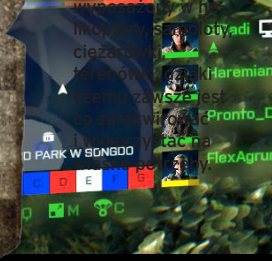
©2021 Pokémon. ©1995–2021 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc. Developed by ILCA, Inc. Pokémon and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo.

www.pokemon.com www.nintendo.pl

Mapy są ogromne i zróżnicowane - a wszystkie wyglądają naprawdę efektownie.



Kult jest świetnie



Specjalności różnią się tylko dodatkowymi umiejętnościami. Podstawowe uzbrojenie jest takie samo.

W grze możemy korzystać z wielu pojazdów - od zwykłych aut czy poduszkwoców, przez wozy opancerzone i czołgi, aż po helikoptery i samoloty.

Czasem trudno określić, kto jest wrogiem, a kto sojusznikiem. Kolorowe kropki nie wystarczają...



Battlefield 2042

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT: EA Dice Wersja PL: tak

Piotr Pieńkowski



➤ Drużyna to ważny element gry. Niestety w ferworze walki mało kto zwraca na to uwagę.

Jest rok 2042. Konflikt o zasoby pomiędzy USA i Rosją nabiera tempa, a to oznacza tylko jedno – więcej zleceń dla kogoś takiego jak ja, bezpieczeństwa, który chętnie wykona brudną robotę najemnika.

W mojej pierwszej walce ląduję w jakimś mieście pochłoniętym w części przez pustynię. Mam tylko snajpę, pistolet, dwa granaty i bazookę. Jestem zwiadowcą, więc opcjonalnie mogę także wypuścić drona, by sprawdzić najbliższą okolicę i zlokalizować nieprzyjaciela, ale



Specjalności



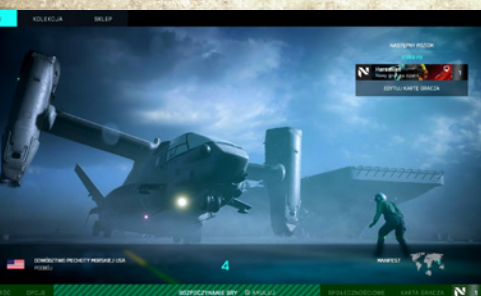
W najnowszej odsłonie serii do-tychczasowe cztery klasy zastąpiono podziałem na dziesięć specjalizacji. Z pozoru daje to większe możliwości, jednak wielu graczy gubi się w tym podziale.

postanawiam wezwać psa-robota, który będzie mnie wspierał ogniem zaporowym. Zanim jednak dostarczono mi go w zrzucie... zginąłem w przypadkowym ostrzale. Potem drugi raz, trzeci, czwarty. Chaos, złość, a także upór, żeby jednak się nie poddawać, nawet kiedy odradzam się pod lufami przeciwników czy w środku eksplozji. Ale moich śmierci wciąż przybywa. Paradoksalnie odzyskuję nieco kontroli, kiedy pojawia się burza piaskowa. Kilka razy kogoś wtedy zabiłem, choć ostatecznie i tak więcej razy zabił mnie. Koniec. Nasza drużyna wygrywa, choć sam mam poczucie porażki. Czuję odrętwienie w karku, dłonie mi drżą, a serce wali. I z zaskoczeniem rejestruję, że moja postać mimo wszystko otrzymuje punkty doświadczenia, a nawet nagrody w postaci nowych broni i skinów. Bo zaliczono mi asysty. Hm...

Wojna o zasoby to wdzięczny temat i już były gry, które sprawnie go eksploatowały, tutaj jednak

niczego takiego nie czujemy, a twórcy najwyraźniej skupili się na dynamice walki online. I powiem, że nawet nieźle im to wyszło – bo mapy są świetnie zaplanowane i wykonane, wiele obiektów na nich ulega całkowitej destrukcji, a są także ekstrasy jak burza piaskowa czy tornado, które wpływają na rozgrywkę, zakłócając na przykład komunikację. Problem chyba w tym, że wszystkiego tu za dużo, w efekcie czego albo biegamy do celów (za duże mapy), albo ginimy w przypadkowym ostrzale (za dużo graczy – przez co przy celach jest wręcz tłok). Do tego zrezygnowano z klas żołnierzy, a zastąpiono je specjalizacjami, które też łatwo ogarnąć, ale jednak nie są tak jednoznaczne i ludzie wyraźnie się w tym gubią.

Z drugiej strony jednak w grę się gra. Jak zawsze najbardziej pociągają zmagania o przejęcie i utrzymanie kolejnych sektorów, ale mamy tu także całkowicie nowy wariant zabawy, który znamy z Escape from Tarkov, gdzie musimy znaleźć na mapie określone cele i donieść ładunek do strefy ewakuacyjnej, cały czas odpierając ataki wrogów. No i jest tryb Portal, gdzie samodzielnie ustalamy reguły gry, i mam wrażenie, że tutaj dopiero za jakiś czas poznamy prawdziwą siłę Battlefield 2042. W każdym razie mnie to wszystko wystarczy do dobrej zabawy. A że nieustannie ginę? No cóż, niektórzy lubią przeciwności. ■



83

➤ Kolejna odsłona słynnej serii. Ogromne mapy, stu dwudziestu ośmiu graczy, nowe rozwiązania (specjalizacje zamiast klas, wariant Hard Zone) – czyli wojna online w spektakularnej odsłonie. Krok naprzód, ale chyba nie wszystkim spodoba się ten kierunek.

AGE OF EMPIRES IV



PRODUCENT: Relic Entertainment **Wersja PL:** nie

Bazyl

Age of Empires to dla mnie seria legenda. Pamiętam, jak z wypiekami na twarzy oglądałem intro pierwszej części, a gdy wyszedł sequel, trzymałem kciuki, by mój ówczesny sprzęt go udźwignął. Teraz powinienem się cieszyć, że dostaję więcej tego samego, lecz mam wrażenie, że w dziele studia Relic Entertainment czegoś brakuje.

Zarówno Age of Empires III, jak i trzecia odsłona Dawn of War dostały po uszach za eksperymenty z formą. Być może to sprawiło, że tym razem postawiono na sprawdzone schematy. Zerwano nawet z umieszczaniem kolejnych części w coraz późniejszych epokach i powrócono do znanego z AoE II średniowiecza. Pewne nowości oczywiście są - na przykład mamy walkę na murach, budowę maszyn oblężniczych przez piechotę oraz fakt, że bez ciężkiego sprzętu nie da się sforsować kamiennych umocnień. Pokombinowano też ze sposobem prezentacji i tym razem zarówno misje, jak i przerywniki między nimi



W AoE II armia potrafiła wybrać się na wycieczkę krajoznawczą lub utknąć na drzewie. Teraz takie kwiatki się nie zdarzają.

Age of Empires IV mocno trzyma się schematów znanych z poprzednich części, więc nie mogło zabraknąć bitew morskich.



Między misjami pojawiają się filmiki, w których zobaczymy wiele historycznych miejsc, w tym Biskupin i zamek w Czersku.

przyjęły formę filmu dokumentalnego, co wypada świetnie. To jednak tylko drobne zmiany i rozgrywka nie odbiega specjalnie od tego, co już dobrze znamy.

Do przejścia mamy cztery kampanie, w których dowodzimy Anglikami, Francuzami, Mongołami i Rusinami. Ponadto podczas potyczek w sieci lub z AI możemy stanąć na czele wojsk Chin, Świętego Cesarstwa Rzymskiego, Sułtanatu Delhijskiego lub Abaszydów. Łącznie mamy więc osiem grywalnych nacji, z których każda ma unikalne jednostki. Jak zawsze w Age of Empires zwycięstwo można odnieść, nie tylko eksterminując wroga, ale też wznosząc cud świata lub zajmując miejsca kultu. Tradycyjnie zadbano też o urozniczenie misji, więc znany z dziesiątek RTS schemat „zbierz surowce - zbuduj armię - zniszcz bazę wroga” w żadnej z kampanii nie będzie nas prześladował. Niestety tym razem nie dodano edytora umożliwiającego tworzenie własnych misji i kampanii. Gra ma za to wspierać mody, więc jest szansa, że niedługo społeczność będzie mogła dać upust swojej kreatywności.

Ponarzekać można za to na pewne bugi oraz grafikę i animację, które wypadają najwyżej średnio. Szczercze mówiąc to, że nie ma wizualnych wodotrysków, a rycerze potrafią



wskoczyć na blanki w stylu Jedi, średnio mi przeszkadza. Bardziej doskwiera mi brak oryginalności i prób wzbogacenia serii. Jestem więc rozbity niczym Francuzi pod Azincourt. Z jednej strony przy Age of Empires IV bawię się świetnie, ale z drugiej spodziewałem się czegoś, co pomysł, które znajdujemy we wciąż rozbudowywanym AoE II Definitive Edition, rozwinie, a nie tylko powieli. Jeśli jednak nie liczyliście na Age of War lub Dawn of Empires, a marzył się wam Age of Empires II 2, to dziwię się, że czytacie tę recenzję, zamiast właśnie prowadzić swoją konnicę do szturm. ■

86

Age of Empires IV nie stara się rozwijać gatunku i stroni od eksperymentów. To jednak wciąż świetny RTS, w którym znajdziecie wszystko, za co gracze pokochali stworzoną przez Ensemble serię. Jeśli marzył się wam remake AoE II, będziecie zachwyceni.



Podczas awansu do kolejnej epoki mamy możliwość wyboru bonusów. To rozwiązanie wprowadzone w Age of Mythology.

Dzięki grze dowiedziałem się, że we Francji powstaje budowany średniowiecznymi metodami zamek. Ma być gotowy w 2023 roku.

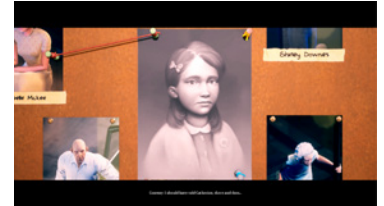


W kampanii o wojnie stuletniej bierzemy udział w średniowiecznej ustawce - turnieju trzydziestu z 1351 roku.



✚ Na szczęście można wsiąść do windy i wyjechać na podwórko, żeby pogadać sobie z sąsiadami.

✚ Każdy detektyw potrzebuje tablicy korkowej, na której przypnie zdjęcia ofiary i podejrzanych.



Conway: DISAPPEARANCE AT DAHLIA VIEW

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

PRODUCENT White Paper Games **Wersja PL:** nie

■ Michał R. Wiśniewski

Kryminalna przygodówka sięgająca po klasyczny pomysł – okno na podwórze. Na dobre i na złe.

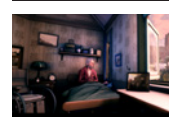
Największym problemem tej gry jest jej narracja. Wewnętrzny monolog emerytowanego prywatnego detektywa, który porusza się na wózku, obserwując przez okno sąsiadów z małego osiedla Dahlia View, od początku zapewnia gracza o grozie wydarzeń, których świadkami się staniemy. Gadu, gadu, stary dziadu; wciąż jestem pod wrażeniem serialu HBO „Perry Mason”, który sięgnął po klasyczną postać detektywa-który-stał-się-advokatem i doprawił ją typową dla współczesnych produkcji telewizyjnych brutalnością. Otwierająca serial scena wytrąca widza z równowagi dzięki temu, że przegadana nie jest. Interaktywne opowieści też dawno odeszły już od gadania na rzecz obrazów (zasada „pokaż, zamiast mówić” nie dotyczy zresztą słów jako takich, ale sposobu, w jaki się ich używa). W tym sensie otwarcie Conwaya jest nie tyle klasyczne, co archaiczne.

Drugi problem to sama fabuła – punktem wyjścia jest porwanie

małej dziewczynki, więc sytuacja pełna napięcia, wyścig z czasem i tak dalej. Jakoś nie pasuje mi to do sytuacji w stylu „okno na podwórze”. Bo właśnie do tego sprowadza się gra – podglądania sąsiadów i ich brzydkich sekretów, próby rekonstrukcji wydarzeń i powiązań między faktami, a także (wtedy gra staje się bardziej klasyczną przygodówką) wyprawy na podwórko i do mieszkań w celu zbadania rzeczy z bliska. Mam wrażenie, że sprawa morderstwa bardziej by tu pasowała.

Tyle narzekania na fabułę, czas na pozytywy. Niedostatki narracji gra nadrabia klimatem, ponure otoczenie, w którym jest zamknięty główny bohater – stary, zmęczony, poruszający się na wózku, sterowanie jest

Mieszkanie



Małe mieszkanie i okno wychodzące na niewielkie podwórko – to wystarczy do zbudowania klimatycznej opowieści, ale czy pozwoli uniknąć zużytych kliszy fabularnych?

✚ Aparat umożliwia podglądanie sąsiadów oraz zagłębienie im do mieszkań – o ile nie zapomną zasłonić kotar.



dość niewygodne, ale dlaczego miałyby być! Emeryt, który nie potrafi uciec od swojej dawnej pracy; zawodowy podglądacz, który za pomocą aparatu fotograficznego narusza cudzą prywatność, zastaniając się większym dobrem; a my razem z nim uczestniczymy w tym dość obłętnym procederze. Zdjęcia są potrzebne, byśmy jak każdy rasowy detektyw mogli przypiąć je do korkowej tablicy i połączyć ze sobą fakty. Wspomniany klimat budowany jest przez kolorystykę. Projekty postaci wykonane są w dość typowym dla narracyjnych przygodówek stylu rezygnującym z realizmu na rzecz lekkiej stylizacji (niektórzy bohaterowie są bardziej karykaturalni od innych).

To gra dla miłośników zagadek, którym nie przeszkadza pewna sztafpowość fabuły – może zresztą właśnie takich znajomych tropów szukają w kryminałach miłośnicy gatunku? Ot, odpowiednik literatury pociągowej, pulpowej przygody dobrej dla zabicia czasu. ■

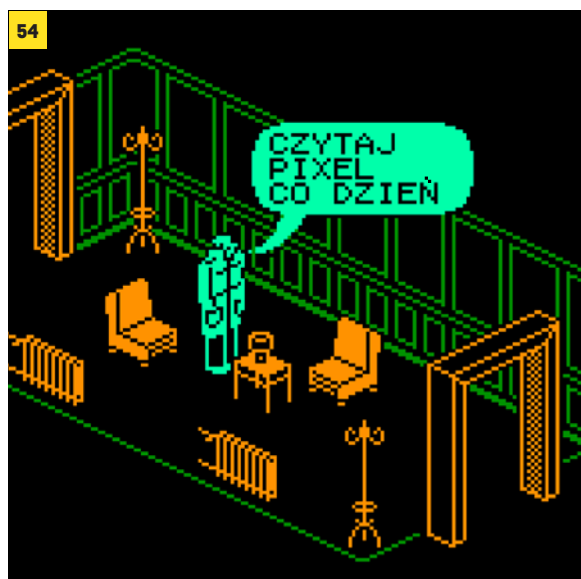
55

■ Klimatyczna przygodówka z dobrze zarysowanym bohaterem, kryminalną zagadką z galerią podejrzanych sąsiadów i ciekawą mechaniką, której towarzyszy nieco zgrana fabuła. Jak mawiają krytycy filmowi – dla koneserów. Fani nowoczesnych produkcji mogą się poczuć raczej znużeni.

HALL OF FAME



PONURE ZAUŁKI MIASTA, KTÓRE NIGDY NIE ZASYPIA, MAFIJNI SIEPACZE, TAJNI INFORMATORZY, KOBIETY WĄTPLIWEJ KONDUITY I ON, TWARDY NOWOJORSKI DETEKTYW...



54
W czasach ośmiobitowych o tej grze mawiano, że „mówi”. Można było w niej porozumiewać się z otoczeniem za pomocą tekstu wprowadzanego z klawiatury. XXI wiek! A ta gadająca papuga, powtarzająca zasłyszane zdania?



PIXEL
WYWIAD

60
Pierwszy i jedyny wywiad z synem sir Clive'a, Crispinem Sinclairem. Brytyjczyk przyleciał do Polski na Pixel Heaven, a potem został zabrany przez Pixela na długi spacer po Warszawie, zwierciwny godzinną rozmową o latach osiemdziesiątych w Cambridge.

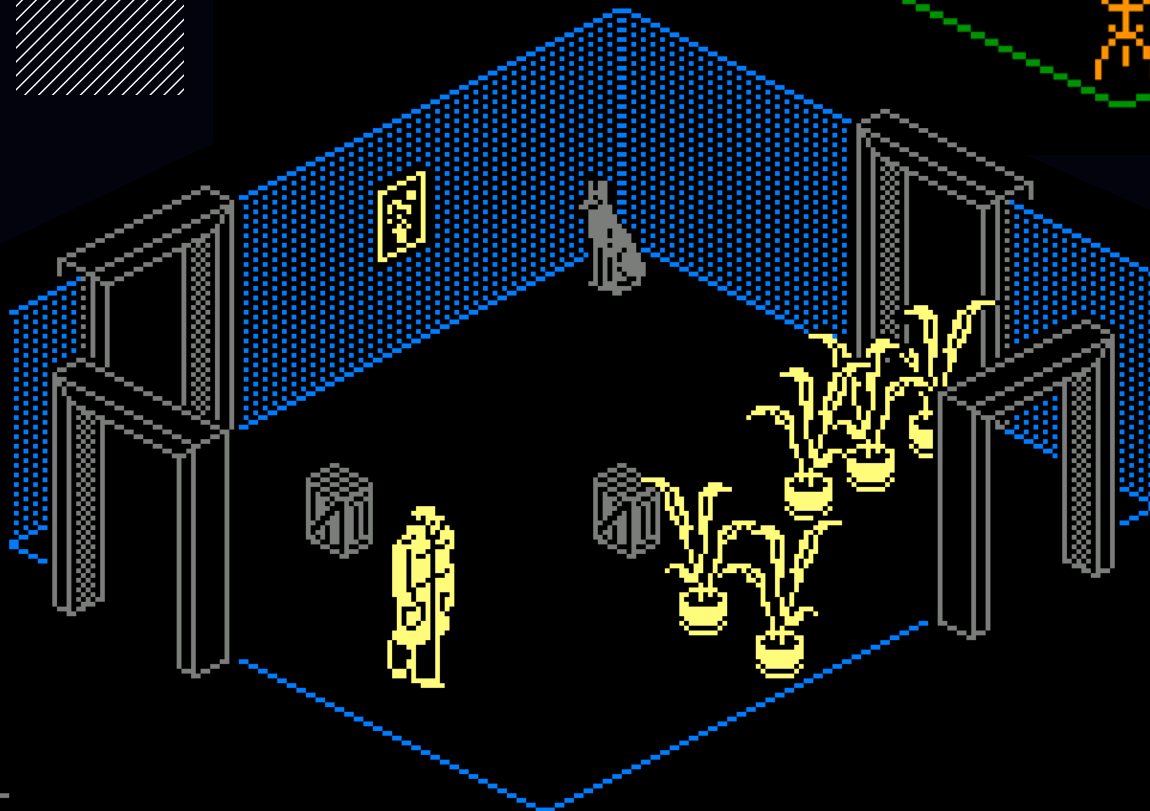
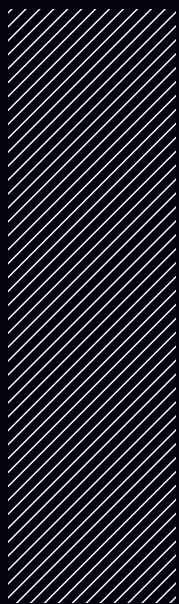


66
W przypadku Coktel Vision nostalgometr w swych pomiarach wychodzi poza skalę. Trudno o wspanialsze wspomnienia od tych związanych z przechodzeniem Gobiiliins czy Lost in Time. A jak wyglądała cała historia francuskiej firmy?

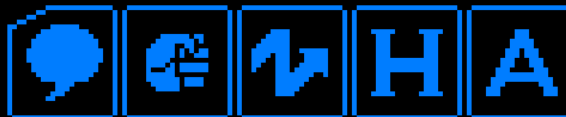


74
Turok pojawił się w czasie, gdy gry na PC wkraczały na dobre w erę kart graficznych z akceleracją 3D. Same dinozaury były już wówczas passé po filmie Spielberga, ale nie w grach wideo...

➤ Stara nowojorska szkoła mówi, że nie powinno się dyskutować z prywatnym detektywem, bo ten nie rzuca słów na wiatr.



➤ „Wyglądałem dokładnie tak, jak powinien wyglądać dobrze ubrany prywatny detektyw. Szedłem z wizytą do czterech milionów dolarów” (Raymond Chandler, „Głęboki sen”).



MOVIE

ŻYCIE TO NIE FILM

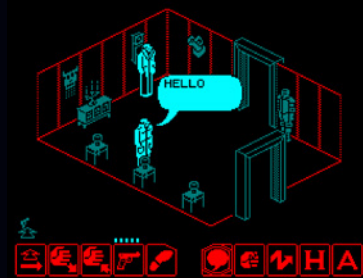
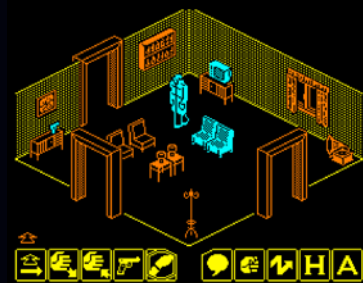
Ponure zaułki miasta, które nigdy nie zasypia, mafijni siepacze, tajni informatorzy, kobiety wątpliwej konduity i on, twardy nowojorski detektyw, który wypowiada wojnę bossom przestępczego podziemia. Jeśli dodam, że na swej drodze spotyka siostry bliźniaczki, a jedna z nich jest zabójczynią, nie macie już wątpliwości, że chodzi o Maxa Payne'a. Tymczasem jesteście w błędzie!

■ Marcin M. Drews

Był luty 1986 roku. Kultowa już wówczas firma Ocean Software wydała właśnie pod szyldem Imagine nową, zaskakująco rozbudowaną grę pod tytułem Movie. Ta z miejsca stała się przebojem, konkurując z takimi tuzami jak Knight Lore czy Fairlight. I choć sterowanie graczy nie rozpieszczało, podobnie jak oprawa dźwiękowa, tytuł uznany został za nowy rozdział w historii komputerowej rozrywki. Czy słusznie? Wbrew pozorom bardzo trudno na to pytanie jednoznacznie odpowiedzieć...

Czar izometrii

Połowa lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku była złotym czasem dla eksplorowanych komnat po komnacie ośmiobitowych produkcji izometrycznych, określanych wówczas jako gry 3D. Tę modę niewątpliwie rozpoczął w 1984 roku Knight Lore. Zaraz po nim rynek podbiły Alien 8 (1985), Fairlight (1985), Strike Force: Cobra (1986), N.E.X.O.R. (1986), Fairlight 2 (1986), Great Escape (1986), Batman (1986), Sweevo's World (1986), Hydrofool (1987) i Head over Heels (1987). Sam trend utrzymał się aż



■ Sceny z życia prywatnego detektywa: przemoczony płaszcz przeciwdeszczowy, brudne oprychy, upadłe kobiety, stare gramofony i śmierć na kolację.

do czasów MS-DOS. Warto tu wspomnieć chociażby takie produkcje jak Cadaver (1990) czy Mystic Towers (1994!).

U początków tej mody zaistniało też Movie, które wyraźnie wybiło się ponad konkurentów dwoma istotnymi szczegółami. Po pierwsze, oparty był na klasycznych historiach z gatunku hard-boiled i aspirował do miana gry filmowej. Po drugie i ważniejsze, umożliwiał... prowadzenie dialogów z postaciami w grze! Co więcej, od rozmów tych zależał rozwój fabuły! A takiej interakcji w grach świat jeszcze nie widział.

Polska gra w ciemno

Gra dość szybko pojawiła się na polskich giełdach - oczywiście szybciej niż wszelkie informacje na temat jej tła fabularnego. Nic więc dziwnego, że stała się kolejną wielką tajemnicą, która rozpałała wyobraźnię użytkowników. A ci grali, rzecz by można, w ciemno.

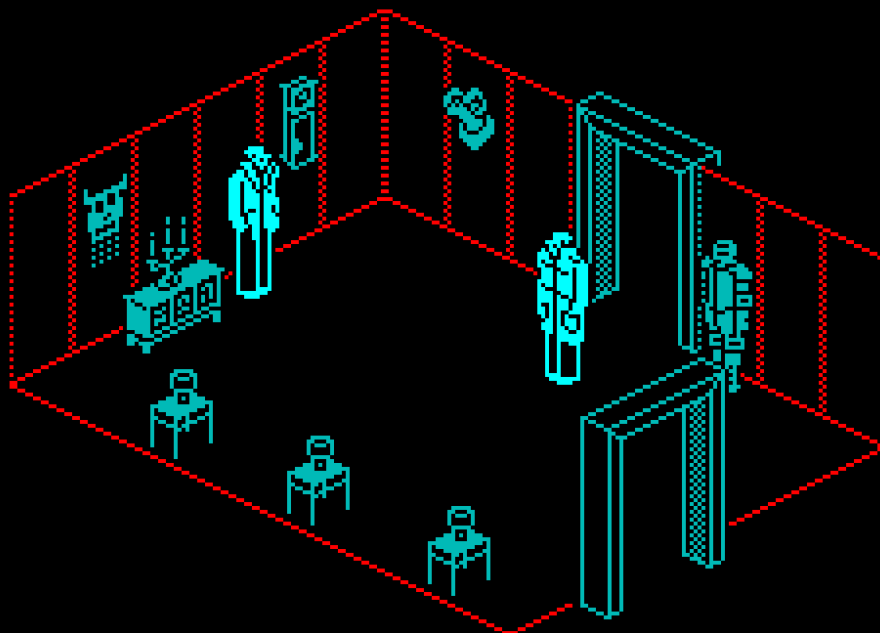
Sytuację znacznie odmienił Bajtek. W numerze 10 z października 1986 roku opublikowano bowiem kompletną mapę gry i opis, który... nieco odbiegał od oryginału. Trudno dziś powiedzieć, co powodowało autorem podpisującym się jako M1.

Może poniosła go fantazja, a może dotarł po prostu do wątpliwej jakości źródeł? Dość powiedzieć, że w opisie pojawiły się postacie takie jak don Emmanuel Prizzi oraz niejaki generał Ruthwen. Żadna z nich nie wystąpiła ani w samej grze, ani w jakichkolwiek materiałach publikowanych podówczas w zagranicznych czasopiśmie branżowych.

Co jednak ważne, mapa uwzględniła wszystkie najważniejsze detale gry, a opis precyzował, jak rozwiązać kluczowe zadania. Dzięki temu produkcja przestawała być enigmą.

Sokół prawi e mal ta ski
Gra garściami czerpie z literackiego i filmowego gatunku hard-boiled, który znamy jako czarny kryminał. Tytuł sugeruje jednocześnie, że mamy do czynienia właśnie z filmem, co przywodzić ma na myśl chociażby przygodę Sama Spade'a w „Sokole maltańskim” czy Philipa Marlowe'a w „Żegnaj, laleczko”. Z tym ostatnim detektywem grę łączy zresztą więcej. Główny bohater nazywa się bowiem Jack Marlow (bez „e” na końcu!), a jego przeciwnikiem jest niejaki Bugs Malloy (w książce Raymonda Chandlera i opartej na niej ekranizacji pojawił się Moose Malloy).

Akcja dzieje się w latach trzydziestych ubiegłego wieku w mrocznych zaułkach Nowego Jorku i zgodnie z prawdami gatunku pełna jest mafijnych oprychów i kobiet fatalnych.



Interfejs gry wygląda na skomplikowany i... faktycznie taki jest. W trakcie przestawiania ikon można było zarobić kulke.

Robert Mitchum jako Philip Marlowe („Żegnaj, laleczko”) i Humphrey Bogart jako Sam Spade („Sokół maltański”). Elita czarnego kryminału!

Nie zabrakło też niepoprawnego cynizmu typowego dla czarnego kryminału, choć występuje on raczej w ilościach śladowych.

Dla przykładu jedna z bohaterek, nagabywana przez nas, odpowiada kwestiami typu „Czy to było po francusku?” lub „Nie wiem, jestem mężatką”...

Oczywiście to, na ile sam główny bohater spełnia swoją określoną przez gatunek rolę, zależy już od nas, bowiem wszystkie kwestie, jakie wypowie, wpisujemy z klawiatury. Pamiętając jednak, że występujemy w czarnym kryminale, możemy podarować sobie

small talk i zacząć prezentację argumentów przy użyciu pięści lub broni palnej.

Quo vadi s, domi ne? Fabuła do skomplikowanych nie należy. Jack Marlow musi zdobyć nagrania obciążające Bugsa Malloya i powrócić bezpiecznie do swego biura. Aby wykonać zadanie, zanurza się w podłe zaułki pełne zbirów działających na zlecenie mafijnego bossa. Część z nich będzie chciała bohatera zabić, część da się przekupić. By jednak trafić do kryjówki Malloya, Marlow potrzebuje wsparcia ze strony jednej



z kobiet mafii, znanej jako Tanya. Tylko ona może zaprowadzić go do celu. Problem w tym, że Tanya ma siostrę bliźniaczkę o imieniu Vanya. Dziewczęta są identyczne, jednak ta druga jest zabójczynią, która życzy detektywowi rychłej śmierci.

Nie wiemy, gdzie i którą dziewczynę spotkamy, bowiem gra rozmieszcza je na rozległej mapie losowo. Jak więc odróżnić jedną od drugiej? Tu potrzebny będzie wspomniany small talk. Sprowokowana Vanya w końcu odkryje swe prawdziwe oblicze. Tanya z kolei szybko pójdzie na współpracę, żądając jednak w zamian różnych przysług. W mrocznym świecie nowojorskiego marginesu nie ma nic za darmo!

Mowa trawa

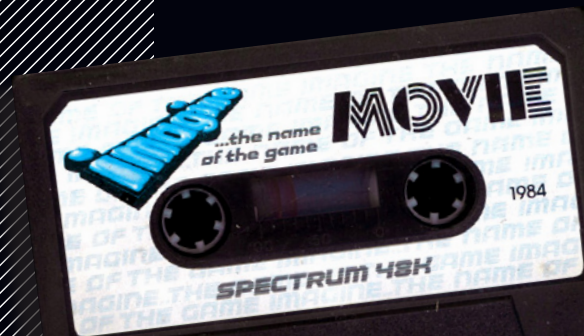
Dialogi prowadzone są w komiksowych dymkach. Twórcy na implementację innowacyjnego systemu rozmów mieli zaledwie 500 bajtów pamięci. Efekt końcowy był podobno daleki od pierwotnych założeń, ale jednocześnie na tyle zadowalający, by mówić o wielkim sukcesie. Po latach jeden z autorów przyznał, że po premierze gry był pewien, że wystarczyłoby

dodatkowe 500 bajtów, by bohaterowie przeszli test Turinga...

Co ciekawe, oryginalna wersja, która trafiła do wydawcy, była nieco bardziej rozbudowana, jednak nie do końca poprawna politycznie. System reagował bowiem, gdy gracz wpisywał słowa w innym języku niż angielski, i odpowiadał słowami „Ci cholerni obcokrajowcy”. Na to jednak wydawca zgodzić się nie chciał.

Łącznie system rozpoznaje ponad sto angielskich słów, a postaci wypowiadają pięćdziesiąt osiem różnych kwestii. Na ile zaawansowane są procedury AI rozpoznające kontekst tego, co napisał gracz, do dziś nie wiadomo. Pamiętajmy jednak, że już sam fakt, iż taki system udało się stworzyć na komputerze dysponującym 48 kilobajtami pamięci, czynił z Movie grę wręcz rewolucyjną. Przynajmniej w teorii, bo praktyka pokazała, iż uparcie zadając pytania o hasła innym napotykanym osobom, nie potrzebujemy już pomocy Tanyi. W efekcie mało kto zadawał sobie trud odszukiwania mafijnej informatorki i parł prosto do celu, robiąc tylko przerwy na wielokrotne wpisywanie frazy „What is the password?”.

Polka mapa do gry opublikowana w Bajtku 10/1986.



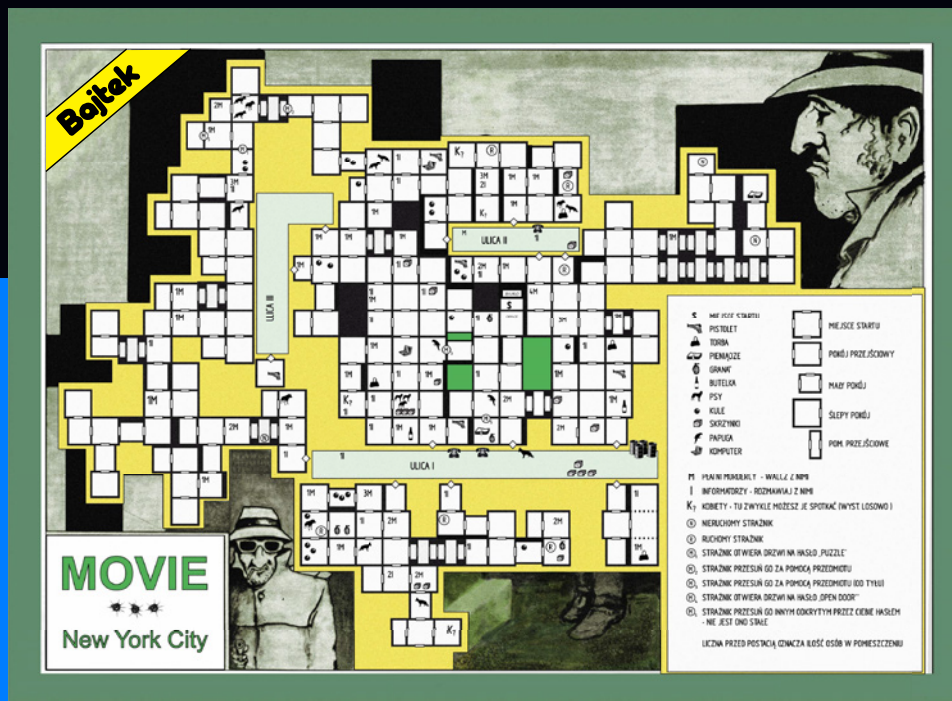
Logo Imagine znalazł w latach osiemdziesiątych każdy szanujący się gracz - także za żelazną kurtyną!

Nie przeszkodziło to jednak recenzentom, którzy do gry odnieśli się wręcz entuzjastycznie. Your Sinclair dał jej 90 procent, Crash! - 93, a Sinclair User aż 100!

Robi się dziwnie
Gdy rozpoczynamy grę, mamy do czynienia z klasycznym czarnym kryminałem. Lata trzydzieste? Są. Prywatny detektyw w płaszczu i kapeluszu? Jest. Mafijne oprychy? Są. Femme fatale? Jest! Do tego momentu fabuła nie wzbudza żadnych wątpliwości. Im bardziej jednak zagłębiamy się w mroczne zaułki Nowego Jorku, tym dziwniej robi się wokół nas...

Naszym głównym zadaniem jest zdobycie... kasety magnetofonowej. Ten format opracowany został dopiero w 1963 roku. Oczywiście możemy to uznać za drobny, zabawny błąd, wszak ma tu prawo rządzić licentia poetica. Trudniej natomiast wytłumaczyć pozostałe elementy gry, takie jak figurki psów skaczące niczym piłeczki kauczukowe, dziwaczne latające kulki czy... lewitujące rycerskie zbroje, które reagują na podawane przez nas hasła.

O dziwo te nad wyraz eklektyczne wtręty nie psują klimatu noir. Z przymrużeniem oka możemy uznać, że mamy po prostu do czynienia z czarnym kryminałem przepisany przez Davida Lyncha.





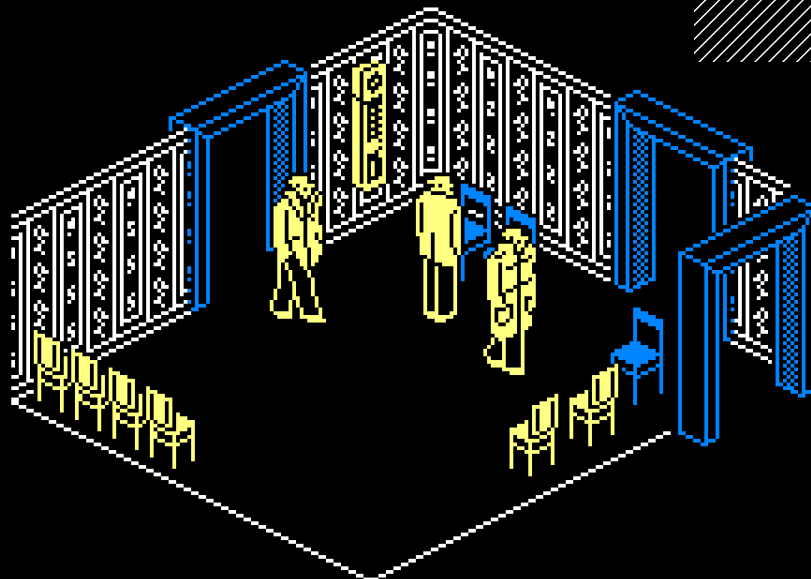
Trop wi edzi e do Jugosł awi i

Na okładce oryginalnej kasety magnetofonowej z grą można było przeczytać, że za Movie odpowiadają Duke i Mario. Mało kto wówczas wiedział, że za pseudonimami tymi kryło się dwóch Jugosłowian: Dusko Dimitrijević i Mario Mandić. Niewymienionym trzecim członkiem zespołu był ich krajan, Dragoljub Andjelković odpowiedzialny za grafikę.

Wszyscy panowie mieli już do czynienia z branżą gier. Dusko „Duke” Dimitrijević i Dragoljub „Gaga” Andjelković stworzyli bowiem wcześniej dla Bug-Byte Software Ltd. dwa tytuły: słynne Kung-Fu (1984) oraz kompletnie nieznaną do dziś No 1 (1985). Z kolei Mario Mandić wydał na rynku lokalnym klon Pac-Mana znany jako Ali Baba.

Za ostatni grosz

Promowana w brytyjskiej prasie romantyczna opowieść mówi o tym, jak to Dusko za ostatnie pieniądze kupił bilet w jedną stronę do Wielkiej Brytanii, by odwiedzić w Liverpoolu firmę Bug-Byte i sprzedać jej swoje gry. Niestety spóźnił się, spółka była już bowiem



„Ruszyłem w kierunku wejściowej bramy, z wysoko podniesionym kołnierzem płaszcza przeciwdeszczowego i z nisko opuszczonym rondem kapelusza” („Głęboki sen”).

1984 rok. Dusko Dimitrijević w programie „Szkoła komputerowa” emitowanym na antenie Telewizji Belgrad opowiada o trudach programowania na ZX Spectrum.

w likwidacji. Jeden z pracowników wręczył mu jednak kartkę z numerem telefonu do firmy Ocean. Tam przyjęto Dimitrijevića z honorami, lecz nie bez zastrzeżeń. Projekty okazały się ciekawe, ale nie na tyle, by je wydać. Doceniwszy jednak potencjał jugosłowiańskiego programisty, firma postanowiła tytuły kupić i upublicznić je jako darmowe dodatki. Dusko zdobył więc pieniądze na powrót do domu. Wcześniej jednak przeszedł jeszcze krótkie szkolenie pod okiem specjalistów Ocean i bogatszy o nową wiedzę mógł rozpocząć prace nad Movie.

Dopiero po latach Dimitrijević przyznał, że historia z biletem w jedną stronę została zmyślona przez marketingowców Ocean na potrzeby artykułu w brytyjskim

magazynie Crash! Reszta była jednak zgodna z prawdą - Ocean ostrzył zęby na jego nowy projekt.

Tako rzecze Ksi

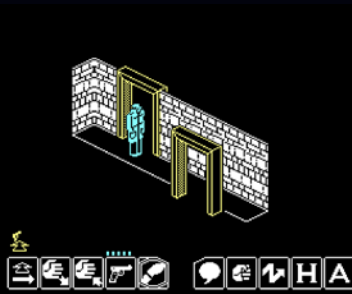
W jednym z wywiadów opublikowanych na rynku hiszpańskim Dusko zdradził okoliczności powstania Movie. Oddajmy mu głos.

„Bardzo podobał mi się Knight Lore, ale głównym powodem wyboru grafiki izometrycznej było to, że po prostu wyglądała świetnie. To był oczywisty wybór. Kiedy mieliśmy już działający silnik i postawione parę komnat, wysłałem demo do Ocean. Oczywiście tradycyjną pocztą! Zadzwonili do mnie natychmiast i byli podekscytowani grą. Nawet przysłali mi trochę pieniędzy w dowód dobrej woli, zanim jeszcze w ogóle porozmawiali ze mną o podpisaniu umowy.

Tworzenie podstawowych algorytmów było stosunkowo łatwe, ale pojawiło się wiele szczególnych przypadków, w których nie działały one poprawnie. Nigdy nie było wystarczającej ilości wolnej pamięci, więc użyliśmy wielu sztuczek, aby to obejść. Na przykład w danych graficznych umieściliśmy trochę kodu, więc kiedy widzisz, dajmy na to, pianino na ekranie, jest to również kod maszynowy opisujący coś innego. Musieliśmy to zrobić bardzo



Wersja amstradowa była obiektem zażdrości spectrumowców. Wszystko z powodu kolorów, których na gumiaczku zabrakło.



Zaułek nie był może mroczny, za to na pewno wąski. Ot, taka patodeweloperka w wydaniu nowojorskim.



ostrożnie, aby zabieg ten działał poprawnie, a jednocześnie nie był widoczny na ekranie. Debugowanie programu również było bardzo trudne – nie mieliśmy już wolnej pamięci do załadowania debugera.

Od samego początku ideą było stworzenie czegoś naprawdę dobrego. To, co miałem na myśli pierwotnie, było lepsze niż efekt końcowy, ale ograniczenia sprzętowe były zbyt duże, aby zrealizować wszystkie pomysły. Zmieściliśmy tyle, ile tylko się dało. Na koniec zostało nam tylko 30 bajtów do wykorzystania. Ostatecznie użyliśmy ich do zaimplementowania niektórych sugestii wydawcy”.

A potem przyszedła wojna. Movie okazało się oszałamiającym sukcesem. Podobno sprzedano 100 tysięcy egzemplarzy w pełnej cenie. Ile było wydań dodatkowych w formie reedycji, kompilacji i w końcu gratisów do czasopism, nikt już nie zliczy. Dusko zarobił tyle, by zafundować sobie roczne wakacje. Wypoczęty powrócił do programowania i stworzył kolejny tytuł na ZX Spectrum, kosmiczną

strzelankę zatytułowaną Cardinal. „Z technicznego punktu widzenia gra była znacznie lepsza niż wszystko, co robiłem wcześniej, i zaoferowałem ją kilku firmom, ale wszystkie powiedziały to samo” – wspomina Dimitrijevic. Nikt nie był zainteresowany tytułem, ponieważ lata osiemdziesiąte miały się już ku końcowi i wydawcy poszukiwali nowych, ekscytujących produktów na platformy szesnastobitowe. ZX Spectrum odchodziło w niebyt.

Dimitrijevic nie poddawał się jednak i wciąż tworzył – aż do momentu, gdy w Jugosławii wybuchła krwawa wojna domowa. „Pewnego dnia oglądałem CNN i patrzyłem na materiał z ostrzału gdzieś na Bliskim Wschodzie. Nagle rozpoznałem ulicę. To było moje rodzinne miasto, zaledwie kilka kilometrów od miejsca, w którym właśnie byłem” – wspomina z bólem Dusko. Przez rok mieszkał z rodziną w piwnicy, drząc przed każdym bombardowaniem. Potem trafił do wojska. „Byłem tam przez około sześć miesięcy, ale nigdy nikogo nie zabiłem” – wspomina. „Chociaż ze smutkiem stwierdzam, że nie dlatego, że nie próbowałem...”.


❖ Monochromatyczne biuro głównego bohatera. Tu rozpoczynaliśmy naszą przygodę i tu mieliśmy powrócić z dowodami obciążającymi Bugsa Malloya.



❖ Trudno było się oprzeć takiej okładce. Cudownie pulpowa, zapowiadała niezwykłą przygodę w konwencji hard-boiled. I gracie się nie zawiedli!

Zapomniana spuścizna
Po wojnie Dusko porzucił gry i zajął się oprogramowaniem bankowym. Okazał się w tym na tyle dobry, by świadczyć usługi start-upom z Doliny Krzemowej. Praca ta zapewnia mu dziś godziwe zarobki i święty spokój. Stara miłość jednak nie rdzewieje, dlatego wciąż myśli o symbolicznym choć powrocie na łono elektronicznej rozrywki. Przyznaje jednak, że nie jest osobą zbyt nostalgiczną i lata osiemdziesiąte uznaje za okres słusznie miniony.

Niestety przemija też pamięć o jego dokonaniach z tego okresu. Choć Movie pozostaje grą względnie znaną, to inne tytuły odeszły w zapomnienie. Mało kto zdaje sobie dziś sprawę z faktu, iż Dimitrijevic w 1988 roku chciał z wielką pompą powrócić do świata izometrii, tworząc złożoną z aż pięćset pięćdziesięciu komnat grę o superbohaterach. Phantom Club wydany został przez Ocean, jednak nie zdobył wielkiego uznania. Zbyt dużo podobnych tytułów konkurowało już na rynku. Inna jego gra – futurystyczne rozgrywki sportowe Play for Your Life – w ogóle nie doczekała się komercyjnego wydania i trafiła jedynie jako gratis na taśmę dołączoną do pisma Your Sinclair...

Zagraj (w)
to jeszcze raz, Sam
Czy odarta dziś z tajemnic gra Movie może być jeszcze atrakcyjna? Jak najbardziej! Nawet jeśli zdecydujemy się kroczyć łatwiejszą, nieprzewidzianą przez twórców ścieżką i darować sobie poszukiwania Tanyi, rozgrywka wciąż będzie równie wymagająca, co wciągająca. Warto więc powrócić choć na chwilę do Nowego Jorku w dziwacznej wersji Dimitrijevica i spróbować sił w roli prywatnego detektywa. A może ktoś postanowi skończyć grę w sposób kanoniczny? Niech to będzie wyzwanie na najbliższy weekend! 



ŻYCIE CODZIENNE LEGENDY



z *Crispinem Sinclairem*

o jego ojcu i życiu w Cambridge rozmawia Piotr Mańkowski.

P Jakie jest twoje pierwsze wspomnienie związane z technologicznymi wynalazkami Clive'a Sinclaire'a? Byłem wtedy jeszcze małym dzieckiem, a całe biuro Sinclair Research mieściło się w jednym pokoju w domu w Cambridge. To były miniaturowe radia wyglądające jak samochodziki Matchboksa. Linię produkcyjną obsługiwała moja mama, a ojciec przemieszczał się po całym pokoju na krześle obrotowym i doglądał różnych rzeczy. Urodziłem się w 1966 roku, więc to mógł być 1971 rok. Pamiętam też zapach lutownicy roznoszący się po całym pokoju.

P Technologia była jego jedyną pasją?

Główną, ale nie jedyną. Interesował się też poezją i muzyką poważną, zawsze jednak miał przy sobie ołówek, którym cały czas coś szkicował. Nieustannie wymyślał nowe wynalazki, nawet w ostatnich tygodniach swojego życia. Pod koniec najbardziej interesowały go sprawy związane z transportem.

P Jack Tramiel sprzedawał kalkulatory w podobnym czasie co twój ojciec, ale zawsze widział w nich tylko maszyny do liczenia, podczas gdy Clive chciał chyba uczynić z nich coś więcej, prawda?

Wymyślał programowalne kalkulatory, którym można było zadawać całe równania ze skomplikowanymi operacjami arytmetycznymi. Pierwszym tak znanym kalkulatorem, odstającym od reszty, był Sinclair Executive z 1972 roku. Stworzył go od zera. O ile w przypadku



poprzednich konstrukcji było tak, że konkurencja robiła to samo i wszyscy poruszali się w jednym peletonie, o tyle Sinclair Executive pokazał, czym Clive różni się od reszty.

P A co było iskrą, która spowodowała, że Clive wszedł w biznes komputerowy?

Powiedział mi o tym później, nie wiedziałem tego w momencie, gdy następowały kluczowe wydarzenia. Podarował mi komputer Tandy TRS-80, którego

+ Unikatowe zdjęcie Clive'a Sinclaire'a, znalezione przez Crispina w albumie rodzinnym. Młody pionier wskazuje przyszłość!



Clive odbiera tytuł szlachecki z rąk księcia Filipa. Miejscem akcji jest pałac Buckingham, najprawdopodobniej 1983 rok.

Targowa prezentacja produktu Sinclair Radionics.

PONIEWAŻ W WIELKIEJ BRYTANII NIE BYŁO KOMPUTERÓW, CLIVE SINCLAIR MUSIAŁ SIĘ UDAĆ DO USA, ŻEBY PODEJRZEĆ, CO SIĘ TAM DZIEJE. SPRAWDZIŁ I POSTANOWIŁ ZROBIĆ TO SAMO TANIEJ.

przywiózł ze Stanów, gdzie udał się w celach biznesowych związanych z kalkulatorami. Gdy wrócił do Anglii, był to pierwszy taki sprzęt w okolicy, wzbudzający sensację. Wczytałem się w instrukcję, poznałem arkana języka BASIC i zacząłem programować. Wtedy po raz pierwszy pojawiła się myśl, że może coś być w tych komputerach. Clive oczywiście rozebrał TRS-80 i zaczął na jego przykładzie, a potem na kolejnych, analizować, jak to wszystko działa, a przede wszystkim, jak dałoby się uzyskać to samo za pomocą tańszych komponentów. O to mu głównie chodziło - żeby koszt produkowanych komputerów był niższy niż cokolwiek innego na rynku. ZX80 w 1980 roku stał się pierwszym sprzętem, sondą testującą możliwości. Kosztował 100 funtów, stając się tym samym maszyną, na której kupno każdy mógł sobie pozwolić.

P Ale od razu pojawiła się konkurencja...

Acorn Computers powstał nieco przed wypuszczeniem ZX80, ale kto go założył? Chris Curry, który w latach



TRS-80 wszedł na rynek w 1977 roku, konkurując z Apple II i Commodore PET. Jego producentem była istniejąca od 1919 roku firma Tandy.

siedemdziesiątych pracował dla mojego ojca w Sinclair Radionics, czyli firmie odpowiedzialnej za Sinclair Executive czy jego następcę, Sinclair Scientific. Potem odszedł i założył Acorna. Co znaczące, nigdy nie było między nimi zawiści, lecz jedynie zdrowa rywalizacja. Chris był na pogrzebie ojca, do końca się lubili. Trzeba zdać sobie sprawę z faktu, że w 1980 roku nie można było jeszcze kupić komputera w żadnym sklepie w Anglii. Poza oczywiście Apple II, który kosztował kilka tysięcy funtów. ZX80 był pierwszym na świecie komputerem dostępnym dla zwykłej rodziny. Pojawił się także w szkołach.

P Jak wyglądało finansowanie Sinclair Research w tamtym czasie?

W okresie, gdy firma produkowała kalkulatory, finansowała się sama. Wszystko wysyłano wówczas pocztą poprzez zamówienia z katalogów. Produktów nie było ani w sieciach handlowych, ani w zwykłych sklepach, lecz były kupowane bezpośrednio od ojca. Firma popadła w problemy finansowe w połowie lat siedemdziesiątych z powodu strajków na poczcie.



Nie mogliśmy dostarczać kalkulatorów do klientów, ale rząd to dostrzegł i otrzymaliśmy subwencję. Wtedy też Clive rozmawiał z kimś z rządu w sprawie finansowania produkcji komputerów, ale tamta strona nie była zainteresowana tematem. Ustyszeliśmy, że to się nie uda, ponieważ nikt nie jest zainteresowany tymi urządzeniami. I wtedy ojciec zabrał się za składanie komputera od zera, bez żadnego wsparcia. Wydaje mi się, że miał już wtedy własne pieniądze, żeby samodzielnie uruchomić produkcję. ZX80 stanął przełom, natomiast ZX81 stał się komputerem, którego miało każde dziecko w szkole. Dostawnie każdy miał albo przynajmniej słyszał o ZX81. Wcześniej komputery sprzedawały się w tysiącach sztuk, a nowa maszyna Clive'a osiągnęła pułap kilkuset tysięcy. Łącznie, już nawet po tym gdy zakończono produkcję i wyprzedawano zapasy magazynowe, sprzedała się w około półtoramilionowym nakładzie. Gdy natomiast w 1982 roku na rynek wszedł ZX Spectrum, wszyscy dosłownie oszaleli. Popularna na Wyspach sieć WH Smith dorzuciła do oferty gry komputerowe, a na każdej z nich widniało okraszone tęczę logo Sinclaira. Sinclair był wszędzie. Jeśli chciałeś mieć komputer, musiałeś kupić coś od Clive'a. Trwało to mniej więcej do 1983 roku, dopiero potem wyłoniły się BBC Micro i Acorn Electron.

P Miałeś wtedy siedemnaście lat, kończyłeś szkołę i na pewno grałeś w gry. Jakie tytuły zapamiętałeś? Każdy w naszej szkole w Cambridge był fanem gier komputerowych. Grałem w wiele rzeczy, ale sam też produkowałem proste gry w BASIC. Jet Set Willy był wielki, pamiętam też Aliens na podstawie filmu Jamesa Camerona. Trwonilem na nie wiele czasu, który powinienem był przeznaczyć na naukę. Wtedy w Anglii powstawały wspaniałe gry. Gdy oglądasz na Netfliksie dokument „High Score”, nie ma tam praktycznie słowa o Wielkiej Brytanii. To charakterystyczne, że Amerykanie nie lubią przyznawać, że w jakiejś bliskiej ich sercom dziedzinie ktoś inny mógł osiągnąć sukces. A powinni pamiętać, bo przecież ZX Spectrum trafił na tamtejszy rynek w wyniku umowy Sinclair Research z firmą Timex, która zaczęła produkować komputery Clive'a pod własną marką. Słyszałem, że Timex chciał wypuścić całkowicie własny komputer i ten deal w pewien sposób go uwiarał. Efektem było między innymi to, że niektóre gry z ZX Spectrum nie działały na Timexach. W 1984 roku komputery w USA wciąż jeszcze produkowało Texas Instruments. Z tego, co słyszałem, sprzedawali je poniżej kosztów, także po to, żeby trzymać Sinclaira z dala od tamtejszego rynku - zgodnie z zasadą, że hardware w Ameryce powinny sprzedawać firmy amerykańskie. ZX Spectrum nigdy nie zrobił kariery za oceanem.

+ Sinclair Executive zmienił charakterystykę kalkulatorów. Zamiast szerokich maszynek przypominających liczydła pojawił się smukły, czarny sprzęt w stylu pilota telewizyjnego.



+ Klawisze w kolejnych inkarnacjach ZX Spectrum były coraz lepszej jakości.



➤ Zegarek, który Crispin otrzymał od ojca i tak się działo dwa pokolenia wstecz. Dziadek George był architektem związanym z marynarką, a ojciec, także George - inżynierem.

➤ Siedziba Sinclair Research w Cambridge.

Nawiasem mówiąc, Timex odegrał ważną rolę w biznesie Clive'a z zupełnie innego powodu. Od modelu ZX81 komputery Sinclair Research były bowiem składane w przekształconej fabryce Timeksa w szkockim Dundee. Z kolei w centrum Cambridge powstał budynek, który stał się siedzibą Sinclair Research. Mieściło się w niej nie tylko biuro, ale także sale inżynierów, a nawet okuty metalem pokój do badania wpływu częstotliwości różnych urządzeń elektronicznych. W okolicach 1983 roku firma znajdowała się u szczytu popularności.

P Jak wyglądała historia związana z Sinclair QL? Studiowałem wówczas na uniwersytecie i dostałem jeden z pierwszych egzemplarzy. Ten sprzęt był reklamowany jako rzecz przeznaczona dla biznesu, a wzięło się to z wielkiego rozczarowania, jakie panowało w brytyjskich rodzinach, że komputery miały służyć do edukacji, a w rzeczywistości nadają się głównie do gier. Oczywiście nie ma nic złego w grach - stworzyły

PROBLEMY SINCLAIR RESEARCH ZACZEŁY SIĘ W MOMENCIE, GDY Z PRODUKCJI WSPANIAŁYCH ZABAWEK DLA MAS FIRMA CHCIAŁA PRZESTAWIĆ SIĘ NA BIZNES.

➤ Alan Sugar prezentujący jeden z produktów, które zastał w przejętych magazynach Sinclair Research.

wielki przemysł - tyle że wielu rodziców w tamtym czasie postrzegano je bardzo negatywnie. Motto QL streszczało się w „Nie graj na mnie, jestem poważnym komputerem”. Problem z nim zaczął się paradoksalnie od tego, że nie działały na nim żadne gry z ZX Spectrum. Poza tym w połowie lat osiemdziesiątych wyrosła już konkurencja i skoro wiadomo było, że na QL się nie pogra, można go było traktować jako sprzęt do poważniejszych zastosowań, ale przecież Apple wypuściło już Macintosha i wielu ludzi kupowało właśnie jego. Pecety też były dostępne. QL był od nich tańszy, ale nie zdołał przekonać do siebie odpowiednio dużej liczby użytkowników.

P Pisząc w książce o upadku Sinclair Research, wspominałem o QL, ale głównym ciosem był chyba C5... To jest jedyny produkt Sinclaira, którego nigdy nie posiadałem. Uważałem go zwyczajnie za nieco głupi pomysł. Sama idea wzięła się z tego, że ówczesne prawo w Wielkiej Brytanii dopuszczało sprzedaż pojazdu poniżej pewnej wagi jako wehikułu, do którego prowadzenia nie potrzeba prawa jazdy ani ubezpieczenia i można je formalnie traktować jak rower. Ojciec zmodyfikował projekt samochodu elektrycznego, usunął mu dach, umieścił w środku pedały jak w rowerze, czym jednocześnie pozbawił go cech właściwych samochodowi. Nie był autem, a jednocześnie był za duży jak na rower i to był jego główny problem. Wydaje mi się, że lepiej by się sprawdził jako rower elektryczny.





➤ Sir Clive tak bardzo chciał zrewolucjonizować motoryzację, że zapomniał, że samochód musi się odróżniać od zabawki.

➤ Crispin późno został ojcem i tym więcej czasu spędza z dwójką swoich małych dzieci.



P Czy Clive często spotykał luminary świata informatycznego?

Na co dzień byliśmy normalną rodziną. Chodziliśmy do zwykłych szkół, kupowaliśmy jedzenie w supermarketach. Na etapie koncepcyjnym, gdy Clive miał już w głowie projekt wehikułu C5, spotkaliśmy się z konstruktorem samochodowym Colinem Chapmanem, ojcem Lotusa. Kiedyś poleciałem też z ojcem do Stanów odrzutowcem, który musiał dotankowywać się na Islandii, Grenlandii i w Kanadzie. Na miejscu spotkaliśmy się z Adamem Osborne'em z Osborne Computer Corporation. Zajmowali się przenośnymi komputerami i byli na tym polu pionierami.

P A w którym momencie zorientował się, że trzeba sprzedać biznes i dlaczego wybrał Alana Sugara jako kupca?

Kluczowym momentem była premiera C5. Wiadomo było, że jeśli okaże się sukcesem, to firma będzie dalej prosperować. Clive był świadom, że w wypadku klęski to będzie koniec, bo nie da się znieść dwóch porażek z rzędu, a wcześniejszą był przecież QL. Sugar w tamtym czasie zwięszył interes w komputerach i pragnął rozszerzyć swoje imperium. To zawodowy sprzedawca. Handlował samochodami, był dobry w marketingu. Odwiedził nas kiedyś w domu i miałem okazję go poznać. Wydał mi się miły, aczkolwiek nieco szorstki. Kupił cały zapas komputerów i prawa do marki, dlatego ojciec wypuszczając potem kolejne rzeczy, musiał to robić pod szyldem Cambridge Computers. Ale Clive nie był smutny, bo wiedział, że biznes to biznes i trzeba myśleć o kolejnych interesach.

➤ Chyba najczęściej w rozmowie z Pixelem padała nazwa ZX80. To on, a nie ZX Spectrum, odpowiadał zdaniem Crispina za informatyczną rewolucję w Wielkiej Brytanii jako awangarda przecierająca szlak.

Pomysły elektrycznych pojazdów cały czas zajmowały jego umysł. Powstał przecież dwukołowy elektryczny wehikuł X-Bike, a także podwodny napęd przeznaczony dla nurków. Ojca najbardziej cieszyło samo projektowanie wynalazków.

P A jak odnosił się Clive do najnowszych produktów elektroniki, takich jak chociażby telefony komórkowe? Nie lubił ich. Chyba dopiero rok przed śmiercią dał się namówić na kupno smartfona. Nie pamiętam też, żeby korzystał kiedyś z peceta. Zresztą w erze ośmiobitowej też sam nie używał komputerów. Był inżynierem specjalizującym się w hardware, nigdy za to nie napisał programu komputerowego. Jego umiejętności matematyczne były wielkie, natomiast samo programowanie nigdy go nie interesowało. Nie był technofilem i w sumie ciężko mi to wytłumaczyć, ale nigdy nie widziałem ojca, żeby siedział przy komputerze. On je po prostu lubił wymyślać. **L**



COKTEL VISION

między rozrywką a edukacją

25 stycznia 1985 roku rząd Francji przedstawił założenia programu „Informatyka dla wszystkich” [„Le plan informatique pour tous”]. Miał on na celu zapoznanie młodzieży z komputerami oraz wspomoczenie lokalnego biznesu. I choć ostatecznie został uznany za klęskę i porzucony cztery lata później, nie sposób przecenić jego efektów w rozpowszechnianiu informatyki wśród uczniów. Skorzystali na tym również twórcy oprogramowania, a szczególnie gier. Jednym z nich było świeżo powstałe, wyjątkowe pod kilkoma aspektami studio Koktel Vision.

■ Piotr Żymelka

W połowie lat osiemdziesiątych rynek gier komputerowych we Francji dopiero raczkował. Ale młodzi wizjonerzy, śmiało patrzący w przyszłość, już przeczuwali, że za moment będzie to jedna z najszybciej rozwijających się branż. Wśród nich znajdował się Roland Oskian, pracujący dotychczas jako inżynier w zajmującym się technologiami kosmicznymi oddziale firmy Matra. Zdolny, a przy tym znudzony monotonną pracą biurową (dodajmy dobrze płatną), był jednocześnie zafascynowany grami komputerowymi.

Postanowił zatem poświęcić się ich tworzeniu. Razem z małżonką, Catherine, oraz przyjaciółmi Manuelle i Jeanem-Michelem Maugerami 15 czerwca 1984 roku założyli



✦ Przygody Asteryksa wielokrotnie przenoszono na ekrany komputerów. Twórcy z Coktel Vision miło wspominali współpracę z rysownikiem Albertem Uderzo.



Coktel Vision. Pierwotnie pracowali z domu i skupili się na dostarczaniu oprogramowania na dwa popularne ówczesnie we Francji komputery: Thompsona oraz Amstrada CPC.

Dwa filary działalności

Podział ról był jasny: Catherine odpowiadała za oprawę graficzną, a także projektowała okładki, natomiast programowanie leżało w gestii Rolanda. Niemalże od samego początku działalności wódcze Coktel Vision postanowili, że firma będzie dostarczać aplikacje dwojakiego rodzaju: gry komputerowe oraz programy edukacyjne, przez Anglosasów określane mianem edutainment (zbitka słów „education” i „entertainment”, czyli rozrywka). Znalazło to odzwierciedlenie wśród pierwszych wydanych przez nią tytułów. A trzeba przyznać, że



ROLAND OSKIAN TO ZDOLNY INŻYNIER. ZAJMUJĄC SIĘ TECHNOLOGIAMI KOSMICZNYMI W FIRMIE MATRA, MIĘDZY INNYMI OPRACOWAŁ (I OPATENTOWAŁ) PROJEKT ŻAGLA SŁONECZNEGO.

było w czym wybierać – opracowano między innymi: symulator zarządzania biznesem Business+, przygodówkę Poséidon, strategię podejmującą zagadnienie wyborów prezydenckich Votex pour moi, symulator zarządzania meksykańską wioską San Pablo czy osadzoną na Dzikim Zachodzie strzelankę Fantôme City. Od razu rzuca się w oczy rozstrzał gatunkowy, co obrazuje charakterystyczną cechę w pierwszych latach działalności Coktel Vision – nieprzwiązywanie się do jednego typu gier.

Jeśli chodzi o oprogramowanie edukacyjne, to firma również miała sporo do zaoferowania – programy do nauki języków Balade au pays de Big Ben (czyli Spacer po kraju Big Bena), Enigme à Oxford, Enigme à Munich, Enigme à Madrid. Do trzech ostatnich dołączono kasetę magnetofonową z czytanimi przez native speakers tekstami, by użytkownicy mogli szlifować akcent. Ponadto udało się

■ Przygody kapitana Nemo, czyli 20 tysięcy mil podmorskiej żeglugi. Coktel Vision odważnie sięgało do klasyki literatury.



nawiązać współpracę ze znanym wydawcą książek, Nathaniem. Wszystkie te programy zebrały mieszane recenzje, ale wpływy z ich sprzedaży zagwarantowały spokojny byt Coktel Vision. Co więcej, studio mogło wkrótce rozwinąć skrzydła.

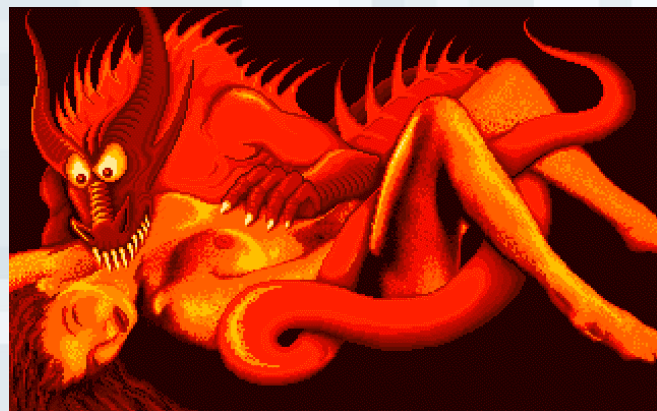
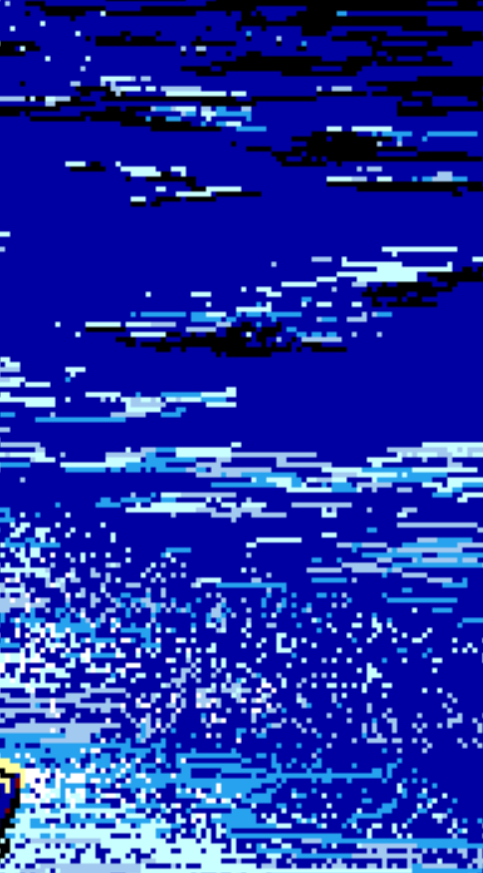
Programiści z Karaibów

W 1986 roku do zespołu dołączyła Muriel Tramis, była inżynierka Aérospatiale, firmy zajmującej się technologiami wojskowymi (między innymi testowaniem dronów, już w latach osiemdziesiątych!). Z początku pracowała nad oprogramowaniem edukacyjnym, ale wkrótce Ronald Oskian dał jej zielone światło na realizację własnego tytułu. Muriel osadziła akcję powstającej gry na swojej rodzinnej Martynice (czyli na Karaibach) w 1902 roku, a dodatkowo postanowiła wykorzystać w fabule lokalne wierzenia i kulturę. Scenariusz Mewilo, bo taki tytuł nosiła przygotowywana przygodówka, pomógł dopracować Patrick Chamoiseau, karaibski pisarz. Pudełko z grą zawierało między innymi przepisy kulinarne z Indii Zachodnich, a także kasetę z utworami nagranych przez martynikański zespół Malavoi. Gracz wcielał się w parapsychologa, który badał manifestacje sił nadprzyrodzonych. W ramach promocji jeden z paryskich sklepów urządził nawet konkurs, w którym nagrodą był rejs na Martynikę. Sukces tytułu sprawił, że przetłumaczono



■ Mewilo pozwala poczuć karaibskie klimaty – spalone słońcem plaże, dżungle, malownicze strumyki, nadmorskie miasteczka...

🚩 W grze Emmanuelle gracz zwiedza egzotyczne miejsca, a nawet trafia do kasyna. Prawie jak James Bond.



🚩 W Geishy gracz może dokonać złych wyborów, które skutkują końcem gry oraz powyższym obrazkiem.

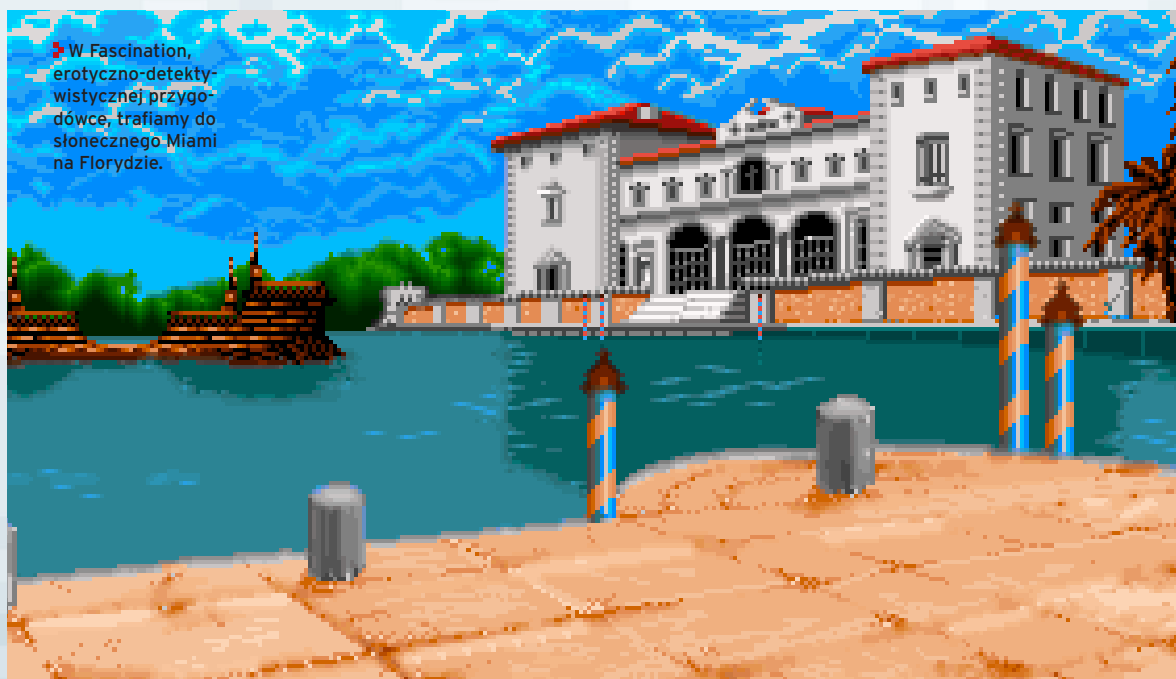
go na angielski i niemiecki. Współpraca Tramis i Chamoiseau nie skończyła się na Mewilo. W 1988 roku zrealizowali kolejną grę czerpiącą z kultury Karaibów. Przypominający Defender of the Crown tytuł Freedom skupia się na ważnym wycinku historii Indii Zachodnich - rewolucji czarnych niewolników. Gracz kieruje powstaniem

i musi doprowadzić kolonie do niepodległości. Freedom zdobyło uznanie francuskiej prasy, która chwaliła jego oryginalność.

Czerpanie z kultury

Wkrótce właściciele Coktel Vision podjęli kolejną brzemienną w skutki decyzję. W krajach frankofońskich

od zawsze szczególnym uznaniem cieszy się komiks, a jego twórcy są stawiani w jednym rzędzie z najwybitniejszymi pisarzami. Nie dziwi zatem fakt, że francuscy programiści często sięgali po znane historie obrazkowe. Celowało w tym szczególnie Infogrames, ale i bohaterowie niniejszego tekstu postanowili dożyć swoje trzy grosze, czego efektem stało się kilka opartych na komiksach gier, tradycyjnie zróżnicowanych gatunkowo. Gracze mogli wcielić się w Asteriksa (i to aż w trzech tytułach: Astérix chez Rahàzade, Astérix et la Potion Magique, Astérix: Le Coup du menhir), dwukrotnie gościć w uniwersum Lucky Luke'a (Nitroglycérine, Rantanplan: La Mascotte) czy pokierować poczynaniami Blueberry'ego (Blueberry: Le Spectre aux balles d'or). Udało się również nawiązać współpracę z Disneyem i stworzyć kilka gier z doskonale znanymi na całym świecie postaciami. A także (dzięki wspomnianemu wcześniej Nathanowi) sięgnąć wprost do klasyki literatury,



W Fascination, erotyczno-detektywistycznej przygodówce, trafiamy do słonecznego Miami na Florydzie.



Przerywniki filmowe w The Last Dynasty już w momencie premiery gry wywoływały liतोciwy uśmiešek.



Lokalny targ w Emmanuelle. Miejsce, gdzie można kupić wszystko, nie tylko artykuły spożywcze...

Lucky Luke, bohater ponad siedemdziesięciu albumów komiksowych (i wciąż ukazują się kolejne), jest znany i lubiany również w Polsce.

po dzieła Daniela Defoe („Robinson Crusoe”) czy Juliusza Verne’a („20 000 lieues sous les mers - 20 tysięcy mil podmorskiej żegluga”).

To wszystko sprawiło, że Koktel Vision ugruntowało swoją pozycję na rodzimym rynku, a szefostwo mogło już myśleć o eksporcie gier do innych krajów. W dalszym rozpropagowaniu firmy pomógł też mały, z braku lepszego określenia, skandal.

Wstron erotyzmu

Pod koniec lat osiemdziesiątych i na początku kolejnej dekady Muriel

Tramis, która zaczęła wyrastać na kluczową postać w firmie, stworzyła kilka przygodówek z mocnym akcentem erotycznym - Emmanuelle (na podstawie powieści Emmanuelle Arsan, a także słynnej ekranizacji), Fascination oraz Geisha. Dodatkowo we wszystkich tych tytułach główną bohaterką była kobieta, co też stanowiło pewne novum w świecie elektronicznej rozrywki. Mimo że we Francji w przedostatniej dekadzie XX wieku społeczna akceptacja zmysłowości w życiu codziennym była relatywnie duża, erotyzm, jak

wszędzie, gwarantował właściwie darmową reklamę. Oczywiście wspomnianych gier nie dało się nazwać wulgarnymi, nie epatowały też dosadnymi scenami seksu z każdego kadru, były jednak odważniejsze niż większość obecnych na rynku przygodówek.

Szybko pojawiły się więc zarzuty, że Koktel Vision, które tworzy skierowane do młodych ludzi oprogramowanie edukacyjne, nie powinno jednocześnie wydawać gier o zabarwieniu erotycznym. Problem rozwiązano, zakładając nową, „pomocniczą” firmę - Tomahawk. W praktyce nazwa ta stanowiła

jedynie etykietę na pudełkach, a nie osobne przedsiębiorstwo, ale to w zupełności wystarczyło, by uciąć wszelkie dyskusje obrońców moralności.

Coktel Vision rosło w siłę - przeniosło się do nowej siedziby oraz zatrudniło François Nédeleca, doświadczonego projektanta planszówek, który odpowiadał za osadzoną w klimatach science fiction Galactic Empire, próbującą przenieść rozgrywkę w trójwymiar. Warto też wspomnieć o E.S.S., czyli grze pozwalającej zarządzać promem kosmicznym, gdzie swoje doświadczenia z poprzedniej pracy mógł wykorzystać Roland Oskian.

Specjalizacja

Tymczasem rozpoczynała się nowa dekada, a przygodówki zaczęły wyrastać na najpopularniejszy typ gier. Coktel Vision również postanowiło pójść z duchem czasu i nieco ograniczyć rozstrzał gatunkowy wydawanych przez siebie pozycji. Mieli już doświadczenie w tytułach, w których liczyły się przede wszystkim opowieść i wyrazisty bohater, więc przestawienie się na nowe tory przyszło im dość łatwo.

Co więcej, bardzo szybko znaleźli receptę na prawdziwy hit, który do dzisiaj gracze wspominają z rozrzewieniem.



polecenia obu protagonistów. W efekcie dało to świetną, szaloną eskapadę przez ponad dwadzieścia plansz, nieco powiększonych w stosunku do oryginału. Cała reszta pozostała właściwie niezmienną. Zwariowany humor, kreskówkowa grafika oraz wymagające zagadki sprawiły, że druga część nie tylko powtórzyła sukces

Podczas rozwiązywania zagadki w Fascination nie zabraknie momentów pełnych napięcia.

NIEMIECKA ULOTKA REKLAMOWA GŁOSIŁA, ŻE MEWIŁO ZOSTAŁO DOCENIONE PRZEZ SAMEGO JACQUESA CHIRACA, CO NIEKONIECZNIE BYŁO PRAWDA.

Mowa oczywiście o Goblins z 1990 roku. Stworzona przez Pierre'a Gilhodesa (z pomocą Muriel Tramis) przygodówka na pierwszy plan wysuwała, kosztem skomplikowanej fabuły, slapstickowe gagi oraz szalone pomysły. Ciężar gatunkowy został mocno przesunięty w stronę gier logicznych, a całość dopełniała kolorowa, przyjemna dla oka grafika. Ponadto autorzy gry, wzorem Maniac Mansion, wprowadzili trójkę grywalnych bohaterów obdarzonych różnymi umiejętnościami, którzy świetnie się uzupełniali - jeden był czarodziejem (choć jego czary miały zazwyczaj niespodziewane efekty), drugi potrafił podnosić przedmioty, a trzeci rozwiązywał problemy pięściami. Gra składała się z plansz (w większości przypadków jednoekranowych) i na każdej należało rozwiązać szereg zagadek, wykorzystując zdolności całej trójki. Co ciekawe, wprowadzono pasek energii, a błędne wykonanie jakiejś czynności skutkowało jego zmniejszeniem. W praktyce stanowiło to najpoważniejszą wadę, ponieważ brak podpowiedzi lub charakterystycznych dla przygodówek opisów miejsc i przedmiotów często skutkowało szukaniem rozwiązania metodą prób i błędów, a te drugie zabierały energię.

Mimo tej niedogodności gracze pokochali sympatycznych bohaterów, co przełożyło się na dobrą sprzedaż. Powstanie sequela było tylko kwestią czasu i zajęło rok. W Goblins 2: The Prince Buffoon liczbę bohaterów zmniejszono do dwóch, a także pozbyto się niepotrzebnej paska energii. Interesującą nowinkę stanowiła jeszcze bardziej pogłębiona współpraca między kierowanymi przez gracza postaciami. Tym razem ważnym aspektem było to, by czynności wykonywać równolegle, synchronizując

oryginału, ale wręcz przebiła go pod każdym względem. Do dziś pozostaje też najtrudniejszą odsłoną serii.

Goblins wraz z sequelem szumnie przetoczyły się przez twarde dyski i stacje dyskietek graczy. Ich sukces nie umknął uwadze Kena Williamsa. W styczniu 1992 roku do uszu Rolanda Oskiana dotarła wieść, że sam szef Sierry chce z nim porozmawiać. Rozpoczęto trwające kilka miesięcy negocjacje zakończone podpisaniem umowy, na mocy której tytuły Coktel Vision miały zostać wydane na amerykańskim rynku. Wkrótce, w październiku 1993 roku, przygodówkowy gigant poszedł krok dalej i, za sumę 5 milionów dolarów, kupił francuskie studio, jednocześnie czyniąc z niego swoją europejską filię. Ken Williams zapewniał sobie tym samym łatwą dystrybucję tytułów Sierry na Starym Kontynencie, a także ich profesjonalny przekład na lokalne języki. Nie bez znaczenia pozostawały kwestie marketingowe, ponieważ jak dotąd francuska prasa niezbyt chętnie reklamowała gry firmy z Oakhurst. Te wszystkie przetarasowania miały wpływ na trzecią

Rysownik



Pierre Gilhodes – ojciec serii
Goblins. Nim trafił do Coktel Vision, wykonywał różne prace dorywcze (między innymi zatrudnił się w fabryce), ale od zawsze uwielbiał rysować i to właśnie dzierżąc zeszyt pełen swoich grafik, zapukał do drzwi Rolanda Oskiana. Do dzisiaj pozostaje aktywny w branży. Obecnie pracuje nad piątą częścią Goblinsów.



✚ Wystarczy spojrzeć na powyższy screen z Goblins 2, by zauważyć, że gra to jeden wielki gag.

odslonę serii o goblinach - nowy właściciel, by uczynić ją zgodną ze swoim standardem, dodał do nazwy słowo „quest”, co zaowocowało tytułem Goblins Quest 3 (choć gracze skracali go do Goblins 3). Tym razem bohater był tylko jeden (aczkolwiek od czasu do czasu wspomagali go inni), a zagadki stały się nieco prostsze niż w poprzedniku, co stanowiło zresztą jeden z głównych zarzutów wobec trzeciej części. Jednak generalnie gra okazała się sukcesem i dobrze zakończyła trylogię o szalonych przygodach goblinów.

Oczywiście tytuły Pierre'a Gilhodesa nie były jedynymi wydanymi przez studio w tym okresie. Warto wymienić tutaj charakteryzującą się różnorodną rozgrywką Ince, czyli krzyżówkę space opery z południowoamerykańską kulturą, czy przygodówkę fantasy Ween: The Prophecy.

Edukacja wciwa na
Równoległe Coktel Vision nie nadbawiało programów edukacyjnych (które pod koniec lat osiemdziesiątych stanowiły ponad 60 procent przychodów firmy). Podczas jednej z burz mózgow ktoś zauważył, że większość aplikacji z plakietką edutainment składa się z nudnych, niezachęcających zadań i szarych ekranów, pełnych liczb i niezrozumiałych poleceń. Wszędobylska Muriel Tramis postanowiła to zmienić i pod jej kuratelą oraz

przy wsparciu nauczycieli i dziecięcych psychologów powstał projekt A.D.I. (Accompagnement Didacticiel Intelligent, co można przetłumaczyć jako Inteligentne Wsparcie Nauczania). W praktyce był to pakiet edukacyjny skierowany do najmłodszych. Zawierał kalkulator, pamiętnik oraz proste zadania dydaktyczne w formie minigier. Od innych, obecnych na rynku aplikacji odróżniała go oprawa graficzna - czytelna, kolorowa i przyciągająca najmłodszych do monitora. Ponadto na ekranie ciągle wyświetlała się postać kosmity o imieniu ADI, która wspomagała użytkownika lub opowiadała dowcipy. Pomysł chwycił i przez półtora roku sprzedano ponad sto tysięcy kopii programu, co stanowiło rewelacyjny wynik. Coktel Vision

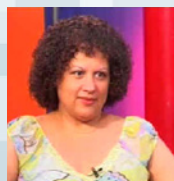
nie spoczęło na laurach - w 1993 roku, wraz z upowszechnieniem się CD-ROM, do sklepów trafiła kolejna część A.D.I., gdzie poprawiono oprawę audiowizualną. Rok później wydano aplikację do tworzenia komiksów, Playtoons, w której pojawili się popularni komiksowi bohaterowie Spirou oraz Fantasio (mało znani w Polsce jako Sprycjan i Fantazjusz).

Era multi mediów

Coktel Vision szybko wykorzystało zalety napędów CD również w przypadku gier. Najpierw niektóre tytuły wydawano równocześnie na dyskietkach i płytach, co było standardową

✚ Rozgrywka w Lost in Time częściowo opierała się na digitalizowanych fotografiach i krótkich filmikach.

Autorka

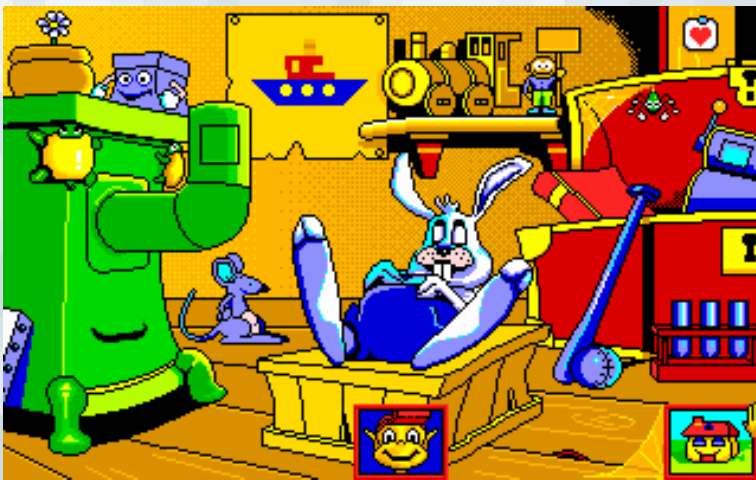


Muriel Tramis
- jedna z pierwszych znanych programistek zajmujących się grami. Wywodzi się z Karaibów. W swoich tytułach stawiała na kobiece bohaterki, co czyni ją prekursorką w branży. Laureatka wielu prestiżowych nagród. Obecnie pisze książki i zajmuje się oprogramowaniem 3D dla architektów.





POD KONIEC DZIAŁALNOŚCI COKTEL VISION SKUPIŁO SIĘ NA EDUTAINMENT. STWOREK ADIBOU ZAWOJOWAŁ GRY I TRAFIŁ DO INNYCH MEDIÓW.



formą dystrybucji w początkowej fazie kompaktowej rewolucji. Taki los spotkał na przykład wspomnianą Incę czy wykorzystującego digitalizowane zdjęcia i fragmenty filmów FMV, podejmującego wątek podróży w czasie Lost in Time. Wersja dyskiolkowa została podzielona na dwie części, sprzedawane osobno. Na krążku natomiast znalazła się całość. Ponadto Pierre Gilhodes powrócił

do stylistyki Goblilins za sprawą sympatycznej przygodówki Woodruff and the Schnibble of Azimuth, której zarzucano (poniekąd słusznie) dużą poziom trudności i kompletnie abstrakcyjne zagadki. Z innych tytułów z tego okresu należy wspomnieć o Inca II oraz o francuskiej odpowiedzi na Wing Commander III, zatytułowanej The Last Dynasty. Gra stanowiła mieszankę kosmicznego symulatora

z elementami przygodówki i zawierała popularne ówczesne wstawki FMV. Niestety kiepskie aktorstwo w połączeniu z marnej jakości kostiumami i niezbyt okazałymi dekoracjami pogrzebały ten tytuł. Prawdziwym gwoździem do trumny okazał się jednak ostatni (w ramach Coktel Vision) projekt Muriel Tramis - Urban Runner. Traktująca o przygodach amerykańskiego reportera w Paryżu przygodówka w formie interaktywnego filmu (jak to się wtedy szumnie określało) z okazjonalnymi QTE nie zdobyła rynku, choć przerywniki FMV stały na wyższym poziomie niż w The Last Dynasty. Nie pomogło to jednak w podbiciu statystyk sprzedaży i Urban Runner okazał się kłapą.

W związku z tym właściciele studia postanowili zarzucić produkcję gier i skoncentrować się wyłącznie na przynoszących zysk programach edukacyjnych. Mniej więcej w tym czasie szeregi firmy opuścili zarówno Roland Oskian, jak i Muriel Tramis.

Schyłek

Od 1996 roku Coktel Vision wydawało już wyłącznie produkcje pod szyldem edutainment. Do ADI-ego dołączył jego kuzyn, Adibou, i firma co chwila wypuszczała program z którymś z tych dwóch bohaterów. Adibou zdobył ogromną popularność i doczekał się nawet animowanego serialu telewizyjnego. Pod koniec 1998 roku Sierra została wykupiona przez Havas, a samo Coktel Vision w październiku 2005 roku stało się własnością Mindscape. W tej formie przetrwało jeszcze sześć lat, aż wraz z zamknięciem firmy matki rozplynęło się w mroku dziejów.

Jednak pamięć o najlepszych tytułach firmy wciąż żyje. Goblilins zostało w 2009 roku wskrzeszone w postaci czwartej części cyklu, tym razem w wersji trójwymiarowej, co nie spotkało się z ciepłym przyjęciem wśród graczy. Wydawało się, że to już koniec perypetii w zwariowanej krainie, jednak niedawno Pierre Gilhodes zapowiedział piątą odsłonę serii, w klasycznym podejściu 2D. I skłamałbym, gdybym napisał, że nie czekam z zainteresowaniem na nową część przygód goblilinsów. ■

➤ Pierwsze Goblilinsy z widocznym na dole paskiem energii (tu znacznie zmniejszonym). Na szczęście wyrzucono ten element z sequele.



➤ Jedna z odsłon serii o przygodach Adibou.

Szef



Roland Oskian – jeden z założycieli Coktel Vision. Zaczynał jako inżynier, ale szybko znudził się pracą biurową. Dostrzegając, że komputery mogą się sprawdzić jako rozrywka, postanowił poświęcić się branży gier. Dawał swoim pracownikom dużą swobodę. Odszedł z firmy, gdy przestała robić gry.



TUROK

S Y N S K A Ł Y

Acclaim chciał wypuścić grę również na PlayStation, ale testy ze sprzętem Sony zakończyły się klęską.

Zacznę nietypowo, bo od swojej kartki z pamiętnika. Aż do Switcha nigdy nie miałem na stałe – czyli według mojej definicji dłużej niż rok – żadnej z konsol Nintendo, na których jednak grywałem z doskoku, tu się wymieniając, tu pożyczając, dzięki czemu obrobiłem przez lata co większe hiciory.


A najbardziej ukochałem Nintendo 64, które powracało do mnie niczym bumerang, bo mój dobry kumpel z osiedla był szczęśliwym posiadaczem owego fantastycznego sprzętu, mimo że wtedy tak o sobie nie myślał.

Gry na tę platformę były bowiem straszliwie drogie jak na nastoletnie kieszenie, wymiana za dopłatą w mojej małej miejscowości praktycznie

Turok! Micz rzekł, że to wybór niestandardowy, dlatego zakasałem rękawy i uznałem, że mogę go usprawiedliwić jedynie, spoglądając na tę grę z szerszej perspektywy. Oto złoty bilet na Zaginiony Łąd, do Parku Jurajskiego, na Wyspę Czaszki, milion lat przed naszą erą.

nie istniała, bo sklepy zainteresowane były głównie PlayStation, i żaden z nas, zapalonych graczy, nie znał absolutnie nikogo innego, kto miałby Nintendo 64. Lecz często zamienialiśmy się konsolami i ja ogrywałem mniej więcej na bieżąco kupowane przez niego raz na kwartał hity, chociażby pamiętne i ponadczasowe GoldenEye 007 i The Legend of Zelda: Ocarina of Time,

a on przerabiał to, co akurat miałem ja. Układ był prosty i obopólnie korzystny. Nigdy nie żałowałem, że wybrałem konsolę od Sony, a nie od Nintendo, bynajmniej, ale pewnej grze udało się zasiać malutkie ziarnko zwątpienia. Nie ma jednak co sztucznie budować napięcia, bo i tytuł, i lead, i towarzyszące temu tekstowi kadry odzierają tę narrację z tajemnicy. Jasne jest, że chodzi o Turok: Dinosaur Hunter.

 Bartek Czartoryski



✦ Pierwotnie w grze miały się znaleźć również majestatyczne brachiozau-ry, lecz nie pozwoliły na to ograniczenia pamięci.

TUROK: DINOSAUR HUNTER BYŁ PIERWSZYM PROJEKTEM KIEROWANYM PRZEZ DAVIDA DIENSTBIERA, KTÓRY NIE MIAŁ ABSOLUTNIE ŻADNEGO DOŚWIADCZENIA JAKO LEAD DESIGNER. PRACOWAŁ ON PÓŹNIEJ RÓWNIEŻ PRZY SEQUELU GRY, WYPRÓDUKOWAŁ SOUTH PARK I WYREŻYSEROWAŁ VEXX, TAKŻE DLA ACCLAIM.

✦ Co ciekawe, postać na pudełku Turoka nie przypomina Tal'Seta, ale Joshuę Fireseeda, bohatera drugiej części gry.

A historia owego madańskiego wojownika (kilkuset ucalałych z tego plemienia żyje dziś głównie na terenie stanu Dakota Północna) jest, żadna to niespodzianka, znacznie ciekawsza od mojej i nie rozpoczyna się od gry na Nintendo 64. Ba, sięga szóstej dekady ubiegłego stulecia, kiedy to na amerykańskie stojaki z prasą trafił komiks „Turok: Son of Stone”, którego popularność może i nie wystarczyła, aby przebić się za ocean, ale który był ważny z uwagi na to, że postaci rasy innej niż biała były do tej pory redukowane zwykle do roli klasycznego przydupasa.

Rzecz działa się jeszcze przed przybyciem Krzysztofa Kolumba na nowy kontynent, a tytułowy bohater i jego młody pomocnik imieniem Andar usiłowali znaleźć drogę do domu z fantastycznej doliny, nadal zamieszkaney

przez dinozaury, gdzie trafili, gubiąc drogę na polowaniu. Turok ucieleśniał stereotyp rdzennego Amerykanina jako człowiek dzielny, honorowy, przynależący w równym stopniu do świata mistyki, co prostej jeszcze techniki, a sam komiks, pozbawiony wewnętrznego monologizowania, przeznaczony dla dzieci, skupiał się na akcji. Dialogi były deklaratywne i ilustracyjne, a całość skrojona tak, żeby szalejąca cenzura nie miała się do czego przyczepić.

Z czasem seria nieco ewoluowała, ale jej fabularny i charakterologiczny rdzeń pozostawał bez zmian aż do 1982 roku, kiedy wydawnictwo podjęło decyzję o jej zakończeniu. Dopiero dziesięć lat później, gdy Valiant Comics wygrzebało Turoka z otchłani niepamięci, został on, przynajmniej na naskórkowym poziomie, uwspółcześniony. Sam bohater, którego z jakiegoś powodu przeniesiono do plemienia Kiowa, nadal uosabiał zaskakująco jak na owe czasy jednowymiarowy stereotyp, lecz akcję przeniesiono do - mniej więcej - ówczesnej teraźniejszości, dzięki czemu wojownik otrzymał dostęp do broni palnej. Osadzono ją na terenie Zagubionych Krain, gdzie czas nie biegnie, ale człapie, stąd dinozaury.

Nie sposób streścić często kuriozalnej fabuły komiksu, ale dość powiedzieć, że Turok ostatecznie trafia do postapokaliptycznej przyszłości i walczy z bio-mechanicznymi jaszczurami. Nie był to jednak koniec nowości, bo nieistniejące już Acclaim, które wykupiło wydawnictwo Valiant Comics, a z nim prawa do postaci, przedstawiło jeszcze bardziej przerobioną wersję bohaterów - uczyniło z dotychczasowego imienia Turok przechodni tytuł, który otrzymują wojownicy stojący na straży granicy między naszym światem a innymi wymiarami. Prehistoryczna kraina to ich swoisty punt styczny.

I tak też wygląda fabularny punkt wyjścia dla gry produkcji Iguana Entertainment, wydanej w 1997 roku, oczywiście, przez Acclaim. Bohaterem Turok: Dinosaur Hunter jest mężny Tal'Set, którego zadaniem - co za tym idzie, zadaniem i gracza - jest odnalezienie ośmiu części potężnej broni zwanej Chronoberłem, której poszukuje też niejaki Campaigner, mający chrapkę nie tylko na nasz świat, ale i przyległe. Gra zachwycała jakością grafiki i teksturami gładkimi jak oszlifowany grot strzały, hipnotyzujący rytm

W 2008 ROKU TUROK DOCZEKAŁ SIĘ PEŁNOMETRAŻOWEJ ANIMACJI, ZATYTUŁOWANEJ, NIESPODZIANKA, TUROK: SON OF STONE. TAM MOTYWACJĄ NASZEGO WOJOWNIKA BYŁA ZEMSTA ZA ŚMIERĆ RODZINY. KRAŻYŁY RÓWNIEŻ PLOTKI O PLANOWANYM FILMIE AKTORSKIM, LECZ TEMAT JUŻ DAWNO PRZYSECHŁ.



Klasyczny nóż Turoka w sequele zostaje zastąpiony przez Szpon, ostrza przymocowane do skórzanej rękawicy. W trzeciej części nóż powraca, ale tylko jeśli gramy Josephem.



W Turoku walczyliśmy nie tylko z dinozaurami, które znamy z książek do przyrody, ale i ich zmodyfikowanymi genetycznie wersjami, zwanymi Bionozaurami.



Turok włada dwoma rodzajami łuku. Pierwszy to zwyczajna gałąź z cięciwą. Jego bardziej pożądanym wariantem to nowoczesny Tek Bow, ikoniczna już dla serii broń.

wygrywany przez plemienne bębny miał transowy charakter, a zróżnicowani przeciwnicy potrafili napsuć krwi.

Bo choć tytuł jasno wskazuje, z czym się mierzymy, to na swojej drodze Tal'Set/Turok spotyka również i wrogie demony, insekty, obcych i nieprzyjaźnie nastawionych ludzi. Zadaniem gracza na każdym etapie, prócz znalezienia kolejnego elementu kluczowego artefaktu, jest też odszukanie kluczy umożliwiających otwarcie portali prowadzących do kolejnych poziomów, głównie z motywami dżunglowymi, za wyjątkiem ostatniego, przypominającego pustynię. Sama rozgrywka, poza klasycznym bieganiem i strzelaniem, umożliwiła również całkiem szeroko zakrojoną eksplorację i wykorzystywała rozwiązania rodem z gier action adventure,



Triceratopsy były roślinożerne, dlatego, żeby móc uczynić z nich wrogie jednostki, posadzono im na grzbiecie jeźdźca.

a Turok dysponował zarówno tradycyjnymi łukiem i nożem, klasyczną bronią palną, jak i blasterami oraz granatnikami. Krytyka przyjęła grę entuzjastycznie, gracze również, a zamówienia przedpremierowe były na tyle obiecujące, że jeszcze w tym samym roku obiecano sequel. Dla Acclaim, przeżywającego kłopoty finansowe, gdzie grupowe zwolnienia doprowadziły do znacznego uszczerbienia załogi, był to kojący balsam na świeże rany.

Pierwotnie Turok: Dinosaur Hunter miał być tytułem startowym Nintendo 64, ale Iguana i Acclaim Entertainment dopieszczały grę kilka miesięcy dłużej, niż planowano, również pod naciskiem samego Nintendo, które narzekało na niedostatecznie pogłębioną rozgrywkę. Dbało też i o to, żeby pierwsza gra na ich nową konsolę wyprodukowana przez firmę zewnętrzną prezentowała najwyższy możliwy poziom. Do tego miał to być pierwszy „dorosły” shooter na raczkującą jeszcze platformę. Dla wydawcy z kolei było to praktycznie być albo nie być, bo ceny akcji spadały, na kampanię promocyjną wydano fortunę (co ciekawe, obiecano nią

Niemiecka wersja gry została ocenzurowana i z wrogich żołnierzy nie leje się krew, tylko syją się iskry.



BODAJ NAJBARDZIEJ BRUTALNĄ BRONIĄ W CAŁEJ SERII JEST CEREBRAL BORE, CZYLI WIERTŁO MÓZGOWE INSPIROWANE HORRORAMI Z SERII „PHANTASM”.

Japoński tytuł gry można ponoć przetłumaczyć jako Turok: Żołnierz czasu i przestrzeni.



Druga część gry umożliwia jazdę na dinozaurach, ale pomysł ten nie został później rozwinięty.

Nie da się ukryć, że punktem wyjścia dla reboota Turoka był film „Obcy - decydujące starcie” Jamesa Camerona.

nagrodę pieniężną rodzicom, którzy nazwano swoje nowo narodzone dziecko „Turok”), a wysoka cena gry oraz oznaczenie kartridża jako „tylko dla dojrzałego gracza” mogły negatywnie odbić się na sprzedaży.

Na szczęście stało się inaczej, co przedłużyło bytność Acclaim na rynku o co najmniej parę ładnych lat (firmę zamknięto w 2004 roku). Zważywszy na możliwości Nintendo 64, aż trudno uwierzyć, że z początku Iguana myślała o wyprodukowaniu gry side-scrollowanej, ale ostatecznie padło na pierwszoosobową strzelaninę. Wtedy studio sięgnęło po najnowsze zdobycze techniki i wykorzystało zaawansowany motion capture, żeby lepiej i wierniej oddać ruchy postaci, co na owe czasy było podejściem nowatorskim i kosztownym. Jednak jak najbardziej opłacalnym, bo gra

chodziła jak marzenie i wyglądała niczym milion zielonych. Obawiano się jednak nie tego, czy wszystko będzie prezentowało się, jak należy. Nintendo pilnowało swojego image'u firmy przyjaznej rodzinie, a Turok: Dinosaur Hunter zdecydowanie wyróżniało się poziomem brutalności na tle dostępnego i ubogiego jeszcze katalogu gier na świeżutką konsolę. Obawy te okazały się niepotrzebne, bo decydenci japońskiej firmy przytknęli oko, dając zespołowi sporo swobody.

Trudności zostały więc pokonane. Poszło półtora miliona egzemplarzy, co przyniosło wydawcy ogromne zyski. Choć zapowiadany sequel nie ukazał się w tym samym roku, to grę zdążono jeszcze przenieść na Game Boya jako Turok: Battle of the Bionosaurs. Samo Turok 2: Seeds of Evil wydano dopiero w grudniu 2018 roku. Druga część wykorzystywała RAM Expansion Pack i wyszła na





kartridżach o pojemności 32 megabajtów, co pozwoliło zespołowi zapomnieć o kompromisach towarzyszących jedynce i podbić efekty dźwiękowe i rozdzielczość (do 640 x 480) oraz znacznie lepiej rozwiązać kwestię ograniczającej widoczność mgły. Nie uporano się jednak przy tym z problemami z płynnością, bo gra gubiła klatki niczym przeciwnicy loot.

Gracz sterował nowym powiernikiem tytułu Turoka imieniem Joshua Fireseed, który nie dość, że musiał zniszczyć potężną obcą istotę o ksywce Primagen, to jeszcze trzeba było mu ochronić Totemy Energetyczne, które trzymały tamtego na wodzy. Turok 2: Seeds of Evil był jeszcze lepszy niż oryginał, bo oferował zróżnicowane cele poszczególnych misji oraz nieliniowość (gra pozwalała odwiedzać dostępne portale w wybranej kolejności; ograniczały nas jedynie posiadane klucze). Ponadto miał też tryb multiplayer, a do arsenału dorzucono miotacz ognia oraz harpun umożliwiający podwodne pojedynki. Zależnie od tego, czy udało nam się ochronić Totemy przed zniszczeniem, finały były dwa: ten lepszy, gdy Primagen zostaje zmieciony z płaszczyzny materialnej i duchowej, i gorszy, gdy resztki jego jaźni nadal się ostały. Tak czy siak jedno jest pewne: już czyhała na Turoka jeszcze inna siła, niejaki Oblivion.

Z kronikarskiego obowiązku wypada dodać, że i ta gra doczekała się konwersji na Game Boya, a jej popularność zainicjowała serię powieści dla młodzieży. Ale do rzeczy. Drugi sequel, wydany w 2000 roku Turok 3: Shadow of Oblivion (też mający swoją wersję na przenośną

konsolek Nintendo), oferował wybór postaci spośród dwójki rodzeństwa zabitego przez wroga Joshui: dysponującą tomahawkiem i liną z kotwiczką Danielle albo wyposażonego w noktowizor Josepha. I cóż, znowu trzeba było nam ubić kosmitę. Gra nie różniła się zbytnio od poprzedniej odsłony, tyle że wypuszczała nas, nareszcie, do miasta, a dzięki usunięciu amunicji pomocniczej oraz pozwoleniu na działanie wszystkich broni pod powierzchnią wody była jeszcze prostsza pod względem rozgrywki. Ale zebrała bardzo dobre recenzje.

Seria złapała zadyszkę dopiero przy kolejnej odsłonie (świadomie pomijam niekanoniczne, multiplayerowe Turok: Rage Wars), prequelu Turok: Evolution, przygotowanym już

Obsada głosowa Turoka z 2008 roku była gwiazdorska. Wystąpili tam między innymi Ron Perlman, Timothy Olyphant i William Fichtner.

na nową generację konsol, opowiadającym historię Tal'Seta. Nie dość, że krytykowano słaby scenariusz i rozczarowujące SI wroga, to jeszcze na dodatek wersja przygotowana na PlayStation 2, potencjalnie mogąca wygenerować największe zyski, była najstarsza technicznie. Chłodne przyjęcie Turok: Evolution zniweczyło plany realizacji kolejnego prequela, Turok: Ressurrection, a niedługo potem Acclaim zakończyło działalność i licencja długo pozostawała na dnie szuflady.

Zaopiekowało się nią ostatecznie Disney Interactive, które w 2008 roku wydało reboot wyprodukowany przez Propaganda Interactive. Tam rzecz działa się na innej planecie, zamieszkaną przez dinozaury, gdzie oficer Joseph Turok udaje się na poszukiwanie zbrodniarza wojennego, niegdyś swojego mentora. Gra, również będąca pierwszoosobową strzelaniną, wykorzystywała ciekawe rozwiązania, że zwierząt czyniąc generalnie neutralne istoty, które możemy albo sprowokować, albo dać im spokój. Mimo niezłego klimatu i tempa

NIEREALIZOWANA PIĄTA CZĘŚĆ TUROKA, RESURRECTION, MIAŁA OPOWIADAĆ O ŚMIERCI WOJOWNIKA.



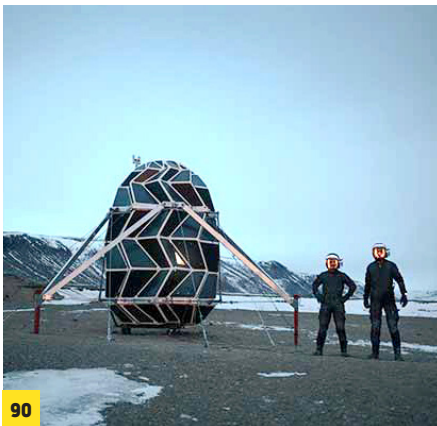
Tomahawk pojawia się tylko w trzeciej części gry i dzierży go Danielle. Po upgradzie staje się jednak taką samą bronią jak nóż Josepha: bumerangiem z ostrzami.

otrzymała średnie recenzje, aczkolwiek sprzedała się znakomicie. Studio od razu ruszyło z pracami nad sequelem, ale kryzys finansowy końcówki dekady nie pozwolił na jego realizację.

Od tamtej pory Turok zagościł jedynie na małym ekranie (animacja „Turok: Son of Stone”) oraz, na krótko, na łamach dwóch serii komiksowych. Co dalej z franczyzą? Na razie niewiele, bo remastery, ukazujące się przez parę ostatnich lat na różne platformy, to raczej powidoki dawnej chwały, nie zapowiedzi czegoś nowego. Upieram się jednak, że Turok, licencja o bogatej i długiej historii, zasługuje na kolejną szansę. Gra z 1997 roku pozostaje bowiem jednym z najciekawszych FPS nie tylko tamtej dekady, ale w ogóle. Nawet ogrywana dziś na małym ekranie Switcha. ■



SECRET



LEVEL

PROJEKTOWANIE OŚMIOBITOWCÓW TO BYŁA SZTUKA OBCHODZENIA OGRANICZEŃ I SZUKANIA KOMPROMISÓW MIĘDZY MOŻLIWOŚCIAMI TECHNICZNYMI DOSTĘPNYCH UKŁADÓW.





Tír na nÓg

rejestr HL



Kiedy mówimy o dziedzictwie sir Clive'a Sinclaira, zwykle myślimy o dniu dzisiejszym, o tym, jak ukształtował się rynek i standard obsługi komputerów osobistych, zastanawiamy się, które z wymyślonych wówczas rozwiązań przetrwały w naszych komputerach i codziennych odruchach i tak dalej. Tymczasem podejmowane wiele lat temu decyzje techniczne wpływały na rzeczywistość od samego początku, wiele gier wyglądało tak, jak wyglądało, właśnie z ich powodu. Dotyczy to na przykład wydanego przez Gargoyle Games Tír na nÓg. Ale zanim wyjaśnię, co mam na myśli, muszę napisać kilka słów o pewnym rozwiązaniu zastosowanym w Spectrum.

■ Borek

W odróżnieniu od większości pozostałych ośmiobitowców Spectrum nie miało trybu tekstowego. Trybu tekstowego, czyli takiego, w którym wygląd ekranu jest zapamiętywany jako lista (czy tablica) znaków/liter do wyświetlenia. Jest on mało elastyczny, nadaje się do przekazywania informacji mniej więcej tak samo jak maszyna do pisania, ale wymaga mało pamięci – każdy znak zapamiętuje się w jednym bajcie.

W czasach, kiedy pamięć RAM była na wagę złota i komputery wyposażone były w jej śladowe ilości (ZX80 miał

■ Dun Darach korzystał z tego samego silnika graficznego, ale dołożył NPC, mogących okraść Cúchulainna (albo sprzedać mu coś przydatnego).



1 kilobajt RAM), tryb tekstowy był zbawieniem. Wyświetlenie trzydziestu dwóch znaków w dwudziestu czterech kolumnach wymagało 768 bajtów - a przy zastosowaniu trików (pustej części wiersza zapamiętywać nie trzeba) nawet mniej. Chęć dołożenia atrybutów (kolor, tło, miganie) zwiększała wymagania, ale w dalszym ciągu było to mało. Tylko że generowanie obrazu w trybie tekstowym nie jest trywialne, bo wymaga odwoływania się i do listy znaków, i do definicji ich wyglądu, a jeśli jeszcze chce się do tego

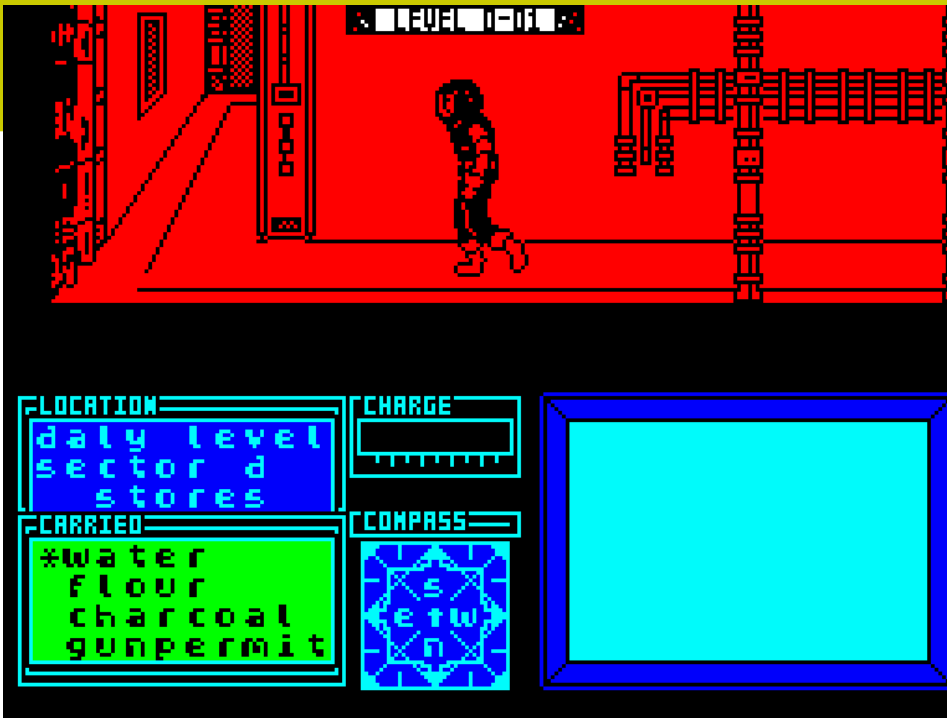
dołożyć możliwość wyświetlania trybów graficznych (z możliwością zapalania poszczególnych pikseli), system odpowiedzialny za grafikę (jak ANTIC/GTIA w Atari czy VIC w C64) staje się coraz bardziej skomplikowany.

Sir Clive i jego zespół doskonale zdawali sobie z tego sprawę i postanowili zastosować inne podejście: zamiast wielości trybów wyświetlania obrazu zastosowali jeden, wyłącznie graficzny. Pisałem już kiedyś, że projektowanie ośmiobitowców to była zawsze sztuka obchodzenia

ograniczeń i szukania kompromisów między możliwościami technicznymi dostępnymi układów, sposobów ich wykorzystania a ceną ostatecznego produktu. Zastosowane rozwiązanie, w którym obraz zawsze składa się z 256 pikseli w poziomie i 192 w pionie, oprócz uproszczenia konstrukcji, ma oczywiście również swoje wady, z których najważniejsza dotyczy wyświetlania tekstu: wypisywanie liter zajmuje dużo czasu, bo trzeba je obsługiwać (niemal) piksel po pikselu. Żeby zminimalizować problem, Richard Altwasser (jeden z głównych, oprócz Jima Westwooda, inżynierów odpowiedzialnych za projekt) opracował bardzo cwane, techniczne rozwiązanie.

Obszar pamięci, w którym zapamiętywany jest wygląd obrazu, to tak zwany framebuffer (albo

TRYLOGIA Z GARGOYLE GAMES TO NIE TYLKO FINEZYJNY SILNIK GRAFICZNY – STOPIEŃ KOMPLIKACJI ŚWIATA GRY I JEGO ZMIENNOŚĆ W ZALEŻNOŚCI OD PORY DNIA ROBIĄ WRAŻENIE NAWET WSPÓŁCZEŚNIE.



MARSPORT DOŁOŻYŁ DO WIDOKU MOŻLIWOŚĆ OBEJRZENIA KORYTARZY ODCHODZĄCYCH W BOK - TRUDNO TO OCZYWIŚCIE UZNAĆ ZA SILNIK 3D, ALE NA PEWNO TROCHĘ WIĘCEJ NIŻ 2D. POWIĘDZMY 2¼.

bufor ramki). Jego zawartość może być różnie zorganizowana, ale generalna zasada mówi, że każdemu pikselowi widocznemu na ekranie odpowiada osobna, zapisana w pamięci informacja. Zmieniając zawartość komórki pamięci, zmieniamy obraz w określonym miejscu na ekranie. Ta zasada nic nie mówi o tym, w jaki sposób miejsca na ekranie są przypisane do adresów w pamięci, i tu właśnie było miejsce do wykonania różnych optymalizacji. Na Spectrum każdemu pikselowi odpowiada dokładnie jeden bit, więc wpisując do pamięci ekranu jeden bajt, zmieniamy osiem sąsiednich pikseli naraz. Osiem pikseli to jest bardzo dobra szerokość, pozwalająca

na zaprojektowanie czytelnej czcionki, oczywiście o ile dołoży się do niej wystarczającą wysokość. Taką minimalną sensowną wysokością będzie też osiem - nie tylko dlatego, że kwadratowa szachownica jest wdzięcznym polem do projektowania znaków, ale też dlatego, że wszelkie potęgi dwójki bardzo wygodnie jest obsługiwać, korzystając z różnych trików programistycznych.

Decyzja o tym, żeby znaki miały osiem na osiem pikseli, oznacza, że narysowanie na ekranie litery wymaga wpisania do pamięci ekranu (bufora ramki) ośmiu bajtów. Szybkość tej operacji będzie w dużym stopniu zależała od obliczania adresów,

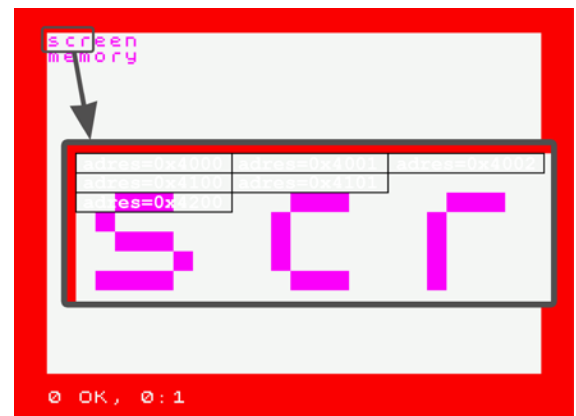


1984: mapa niemieszcząca się na A4, z ukrytymi korytarzami, większa niż w niejednej współczesnej grze.

pod które wpisuje się kolejne bajty. Najlepiej by było, gdyby obliczanie adresu sprowadzało się do wykonania przez Z80 jednej z najszybszych na tym procesorze instrukcji, zajmujących raptem cztery cykle procesora (powinny wystarczać dwa, ale jak pisałem niedawno temu w felietonie, ALU w Z80 jest w środku czterobitowe i tak naprawdę dzieli nawet te najprostsze operacje na połówki). I tu właśnie pojawia się ten cwany pomysł, o którym już wspominałem, ale żeby go zrozumieć, musimy jeszcze troszeczka głębiej zajrzeć w rejestry procesora.

Z80 ma kilka rejestrów podwójnych, szesnastobitowych. Potrafi je obsługiwać, jakby były jedną całością, ale też potrafi potraktować osobno ich dwie połówki. Mamy na przykład rejestr o nazwie HL, składający się z dwóch połówek: H i L (H jak high, L jak low, czyli starszy i młodszy bajt). Wykonując najprostszą operację inkrementacji (czyli dodawania jedynki), możemy ją wykonać na całym rejestrze HL (zwiększając o jeden całą zapamiętaną w nim liczbę szesnastobitową) albo na każdym z rejestrów

Adresowanie pamięci ekranu: znak w prawo - dodaj jeden (0x01), znak w dół - dodaj 256 (0x100).



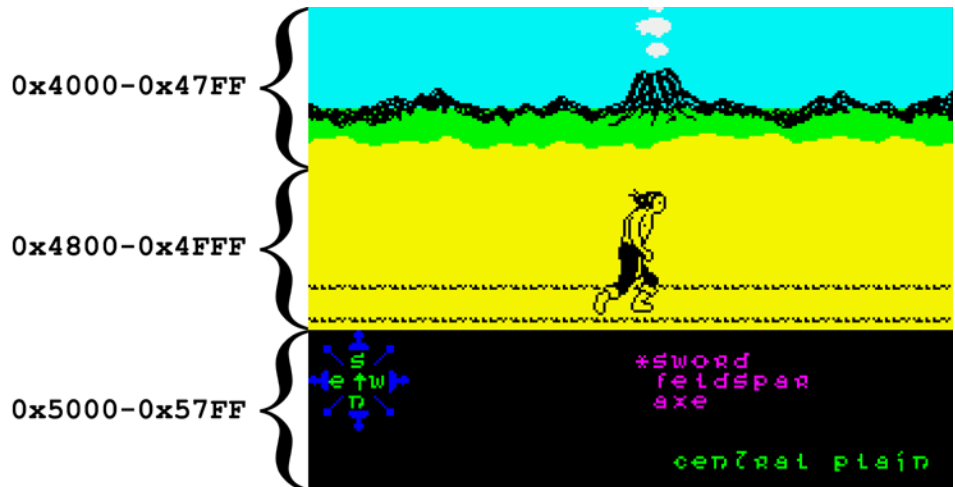
H i L osobno. Dlaczego to ważne? Dlatego że inkrementacja rejestru H jest identyczna z dodaniem do całego rejestru HL liczby 256 (która to operacja normalnie zajęłaby co najmniej jedenaście cykli procesora, nie cztery).

Dodajmy do tego fakt, że rejestr HL istnieje głównie po to, żeby ułatwić operowanie na komórkach pamięci znajdujących się pod zapamiętanym w nim adresem - na przykład komenda MOV (HL), A oznacza „włóż do adresu pamięci zapamiętanego w rejestrze HL zawartość rejestru A” - i mamy już załączek pomysłu, jak to zrobić, żeby szybko rysować litery. Wystarczy, że kolejnym liniom pikseli w znaku odpowiadać będą adresy odległe o 256 bajtów. To wymagało z kolei trochę gimnastyki przy projektowaniu odpowiedzialnego za wyświetlanie grafiki ULA i wymuszało sztuczki przy konwertowaniu adresu piksela na adres bajtu w pamięci ekranu (co robiła znana wszystkim spectrumowym koderom procedura PIXEL-ADD spod adresu \$22AA), ale gwarantowało szybkie wyświetlanie tekstu.

Jedną z pochodnych tych zastosowanych do adresowania sztuczek jest fakt, że obraz jest w Spectrum podzielony na trzy segmenty - górne osiem linijek, środkowe osiem linijek i dolne osiem linijek. W normalnej pracy z komputerem nie ma to żadnego znaczenia, ale kiedy pisze się programy w assemblerze i szuka trików pozwalających na ich maksymalne przyspieszenie, ta konstrukcja ekranu bywa wygodna.

I wreszcie w tym momencie, po nieco przydługim wstępie technicznym, dochodzimy do Gargoyle Games i wydanej w 1984 roku gry Tír na nÓg. Spójrzcie na screeny - jak już się wie, że ekran jest podzielony na trzy sekcje, widać je od razu. Górna, z linią horyzontu i dalekim planem, to górne osiem wierszy (czyli sześćdziesiąt cztery linie pikseli). Idący Cúchulainn i droga to środkowe osiem. I w końcu dolna, z komunikatami i różną wiatru, to ostatnie osiem.

A ta środkowa część, która robiła na nas trzydzieści siedem lat temu tak gigantyczne wrażenie animacją idącego Cúchulainna i przesuwanego



■ Animacje dymu i latających kruków na trzecim planie korzystają z tego samego rozwiązania (przerwanie sprzętowe), co scrolowany pejzaż w Puszczy Pandory.

się w jego tle świata, była na Spectrum stosunkowo łatwa do opanowania właśnie dzięki organizacji pamięci ekranu i jej adresowania. Sposób wyświetlania animacji jest niczym innym jak sprytnym rozszerzeniem i adaptacją sposobu rysowania liter. Postać Cúchulainna zajmuje cztery sąsiednie kolumny znakowe (do adresowania wystarcza inkrementacja L) i siedem wierszy (po obliczeniu współrzędnych pierwszego bajtu następnego osiem wymaga wyłącznie inkrementacji H, powtórzyć siedem razy). W dodatku bohater zawsze jest na środku ekranu, więc nie trzeba liczyć adresów obszaru, w który jego postać musi zostać skopiowana, można je umieścić w kodzie na stałe. Przesuwające się tło trochę ten uproszczony obraz komplikuje, ale również bardzo mocno korzysta z niezwykle wygodnego schematu adresowania. Dla dłubaczy i miłośników niskopoziomych rozwiązań - czysta poezja.

Tak to rozwiązania opracowane w celu szybkiego wypisywania tekstu

okazały się podstawą implementacji silnika dającego fenomenalny jak na tamte czasy realizm. Oczywiście cała reszta gry - a zwłaszcza zapamiętana gigantyczna mapa - też wymagała nietrywialnych rozwiązań, ale ich nie widać. A sposób realizacji animacji jest na pierwszy rzut oka oczywisty dla każdego, kto spędził choćby kilka godzin, wgrzając się w szczegóły spectrumowej grafiki.

Oczywiście historia tego rozwiązania nie kończy się na jednym tytule. Na początku 1985 roku wyszedł sequel Tír na nÓg, Dun Darach, a kilka miesięcy później zupełnie niezależny Marsport (w obu tych grach trochę zmieniono zasady podziału ekranu, ale i tak adresowanie było trywialne). Wszystkie te trzy gry razem czasem określa się mianem „trylogii”, choć trzecią łączy z poprzedniczkami wyłącznie silnik. Co więcej, historia nie kończy się na jednym komputerze: wszystkie tytuły zostały przeniesione na Amstrada, a Tír na nÓg również na C64. Zastosowane w tych komputerach rozwiązania musiały być inne, ale ze względu na organizację pamięci ekranu to na Spectrum przetarcie szlaku było najprostsze. ■



SG-1000

*O tym, jak Sega przegrała bitwę,
ale nie wojnę.*

■ Bartłomiej Kluska

Na początku lat osiemdziesiątych Sega była jednym z czołowych producentów automatów arcade zarówno na rynku japońskim, jak i amerykańskim. Czasy się jednak zmieniły, a sukces konsol – przede wszystkim Atari VCS – pokazywał, że również dom jest świetnym miejscem dla gier video. Szefowie firmy byli przekonani, że mogą z łatwością podbić nowy rynek.

Początek lat osiemdziesiątych w Japonii to czas odkrywania dobrodziejstw... komputerów domowych.

Kolejne modele wypuszczane na rynek przez firmy takie jak Fujitsu, Sharp czy NEC mogły służyć do wielu zastosowań, w tym także rozrywkowych. Włodarze Segi chcieli jednak – idąc tropem Atari – wykorzystać doświadczenie i bazę gier z salonów arcade, by wprowadzić Japończyków w świat konsol.

Początkowo prawdopodobnie planowali dokonać podboju w porozumieniu z producentami amerykańskiego ColecoVision (1982). Do zakupu tego modelu skłaniać miał przede wszystkim bogaty wybór konwersji gier z automatów – w tym takich jak Zaxxon, pod którymi podpisywała

■ Procesor Z80 taktowany z prędkością 3,58 MHz, 1 kB pamięci RAM, możliwość wyświetlania grafiki w rozdzielczości 256 x 192 w szesnastu kolorach... Z całą pewnością SG-1000 technicznie nie ustępowało ówczesnej konkurencji.

S



SC-3000

Pierwszy komputer wyprodukowany przez Segę był tak naprawdę konsolą SG-1000 z wbudowaną klawiaturą oraz większą liczbą portów rozszerzeń, które umożliwiały podłączenie do zestawu na przykład drukarki czy magnetofonu. Ponadto oferował interpreter języka BASIC pozwalający stawiać pierwsze kroki w programowaniu i mógł też oczywiście korzystać z bazy gier SG-1000 na kartridżach. Co ciekawe, SC-3000 zrobił większą międzynarodową karierę niż konsola, na której się opierał. Sprzedawano go między innymi w Australii i Nowej Zelandii, Francji, Włoszech, a nawet Finlandii, ostatecznie jednak przegrał z silniejszymi rywalami takimi jak Commodore 64. Jeśli nie liczyć kilku niskonakładowych eksperymentów, to do dziś jedyny komputer stworzony przez Segę.

KONSOLA SG-1000, CHOĆ ŻYŁA KRÓTKO, ZAPISAŁA SIĘ W HISTORII BRANŻY KILKOMA CIEKAWYMI GRAMI.



się właśnie Sega. Japończycy toczyli nawet z Coleco rozmowy o dystrybucji konsoli w Kraju Kwitnącej Wiśni pod swoim szyldem, do porozumienia jednak nie doszło. Finalnie Sega postanowiła zawojować rynek własnym modelem. Nazwano go SG-1000.

15 lipca 1983 roku

Trudno powiedzieć, w jakim stopniu konstruktorzy SG-1000 wzorowali się na ColecoVision, ale nawet na pierwszy rzut oka dostrzegalne są podobieństwa w grach na obie te platformy, z łatwością też udawało się konwertować tytuły z Segi na model Coleco. Jednak o tym, że SG-1000 nie było zwykłą kopią amerykańskiego modelu, świadczy istotny szczegół: po dodaniu obudowy z klawiaturą

i portami rozszerzeń japońska konsola stawała się... pełnowartościowym mikrokomputerem SC-3000. Ta historia zasługuje jednak na osobny artykuł.

Tymczasem pierwsza konsola Segi pojawiła się w japońskich sklepach 15 lipca 1983 roku. W historii elektronicznej rozrywki to bardzo ważna data, jednak nie z powodu debiutu SG-1000. Tego samego dnia swoją premierę miał... wyprodukowany przez Nintendo Famicom. Co ciekawe, wprowadzić można było zagrać na nim między innymi w Donkey Kong i Popeye'a, ale w czasie premiery wydawało się, że to właśnie Sega wygra rywalizację z potężnym przeciwnikiem.

Pierwsza partia Famicomów miała błąd zawieszający konsolę, zaś SG-1000 działało bezproblemowo.

Do końca roku ukazało się również ponad dwadzieścia gier na zabawkę Segi przy mniej niż dziesięciu na konkurencyjny model od Nintendo. Jeszcze rok później udało się tę liczbową przewagę utrzymać (32:28), a na dodatek Sega wypuściła na rynek zmodernizowany model konsoli (tak zwany Mark II), między innymi z ulepszonymi padami (joysticki w pierwszej wersji były - delikatnie mówiąc - niezbyt wygodne w użytkowaniu). A jednak - mimo wysiłków i sukcesów Segi - to Nintendo miało finalnie zwyciężyć to starcie.

Z automatów do domu

Zadecydowały o tym lepsze gry. O ile listą hitów na Famicoma i NES można by zapełnić cały numer naszego

Yu Suzuki, legenda branży posiadająca w CV hity takie jak Out Run, After Burner, Virtua Fighter czy Shenmue, swoją przygodę z tworzeniem gier zaczęła właśnie od Championship Boxing na SG-1000.



Sega

Firma z siedzibą w Tokio, ale o amerykańskich korzeniach i należąca do Amerykanów, na początku lat osiemdziesiątych była jednym z ważniejszych graczy na rynku automatów arcade. W ich portfolio były już wówczas tytuły takie jak Head On (pierwsza gra o... zjedaniu kropek, która dość mocno zainspirowała twórców Pac-Mana), Borderline (wojenna gra akcji z czterema różnymi wariantami rozgrywki), szokująca izometryczną grafiką strzelanka Zaxxon czy również izometryczna platformówka Congo Bongo. Teraz pozostawało tylko - bagatela! - przenieść te sukcesy na rynek konsolowy...





Yuji Naka, zanim wymyślił jeża Sonica, stworzył *Girl's Garden* - grę o dziewczynce, która zbiera kwiaty dla ukochanego. Nie jest to jednak sielankowa love story, jako że plany bohaterce pójść może choćby niedźwiedź.

PORAŻKA SG-1000 NIE OZNACZAŁA DLA SEGI KOŃCA GRY. WRĘCZ PRZECIWNIE: RYWALIZACJA Z NINTENDO MIAŁA DOPIERO SIĘ ROZPOCZĄĆ.

ColecoVision

Konsola drugiej generacji wypuszczona na rynek w roku 1982 i popularna przede wszystkim w USA. Jej receptą na sukces miały być znakomite konwersje hitów znanych z salonów arcade, między innymi *Donkey Kong* czy *Burger-Time*. Koneserzy wspominają też choćby świetne edycje *River Raid*, *Miner 2049er* i *Jumpman Junior*. Miłośnicy dawnej informatyki nie mogą natomiast przejść obojętnie obok faktu, że wśród rozszerzeń do tej zabawki znalazł się arcyciekawcy Adam, rozbudowujący konsolę do funkcjonalności komputera domowego. ColecoVision to ważny epizod w historii elektronicznej rozrywki, który trwałby zapewne dłużej, gdyby nie krach na rynku gier wideo w 1983 roku. Tak czy inaczej do inspiracji dziełem Coleco przynajmniej się tylko twórcy SG-1000, ale i Famicoma.



magazynu, o tyle wykaz wartych polecenia tytułów na SG-1000 jest znacznie skromniejszy. Po pierwsze, konsola Nintendo oferowała więcej możliwości graficznych, w tym dynamiczne, wykorzystywane na przykład w platformówkach przewijanie ekranu. Świetnie widać to, gdy porównamy choćby konwersje *Lode Runner* na oba te modele. Ten dla konsoli Segi był bury i statyczny, a kolejne plansze pojawiały się w miarę postępów gracza, ten dla Nintendo - kolorowy i z dużymi, wieloekranowymi poziomami. Aż trudno uwierzyć, że obie gry powstały praktycznie w tym samym czasie. Po drugie, o ile Nintendo śmiało otwierało się na zewnętrznych deweloperów (takich jak choćby Namco), o tyle Sega wolała tworzyć gry własnymi siłami, co w oczywisty sposób zawężyło bibliotekę tytułów dostępnych na SG-1000.

Nie oznacza to jednak, że posiadacze tej konsoli nie mieli w co grać.

Zaxxon, strzelanka z zapierającym dech w piersiach izometrycznym widokiem, był hitem niezależnie od platformy.

Wręcz przeciwnie. Konsola Segi oferowała przede wszystkim lepsze (Zaxxon) lub gorsze (Congo Bongo) konwersje arkadowych hitów, pozwalające cieszyć się tymi arcypopularnymi tytułami w domowym zaciszu, bez topienia kieszonek w automatach. Zwróćmy uwagę choćby na *Hang-On II* - sequel znakomitych motocyklowych wyścigów znanych z salonów arcade dostępny wyłącznie na SG-1000! Wspomnieć należy też wykonaną przez Segę konwersję *Space Invaders*, którą koneserzy uznają za jeden z najwspanialszych portów przeboju Taito.

Lista wartych wzmianki tytułów jest oczywiście dłuższa. Wymieńmy tu choćby *Ninja Princess* - strzelankę w zasadach rozgrywki przypominającą *Commando*, lecz w głównej roli obsadzającą nie muskularnego herosa, lecz reprezentantkę płci pięknej (co w połowie lat osiemdziesiątych nie było oczywistym wyborem).





✚ Gry wydawane na kartach pamięci zamiast na kartridżach były tańsze, ale uboższe w dodatki.



✚ Konwersja Congo Bongo rozczarowała posiadaczy SG-1000. Oryginał miał zakasować Donkey Kong fantastyczną, izometryczną grafiką, w tej edycji pole gry było jednak doskonale płaskie...

Famicom

Pierwszą konsolę Nintendo Japończycy dostali w swoje ręce w roku 1983, a reszta świata – z nową obudową i pod zmienioną nazwą Nintendo Entertainment System – dwa lata później. To historia na książkę lub choćby osobny artykuł, tu napiszmy więc tylko, że sprzedano ponad 60 milionów egzemplarzy tej zabawki (nie licząc wielu klonów takich jak choćby rodzimy Pegasus), a w dziejach elektronicznej rozrywki zapisała się ona tytułami takimi jak Super Mario Bros., The Legend of Zelda czy Metroid.



DUCH SG-1000 DRZEMIE W KONSOLI MASTER SYSTEM, KTÓRA STANOWI BARDZO ISTOTNY ROZDZIAŁ W HISTORII ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI.

Z kolei w logiczno-zręcznościowym Doki Doki Penguin Land, zamiast na przykład strzelać z blastera do obcych, sterowało się pingwinem-rodzicem transportującym przyszłego potomka - jajko - do gniazda. Historycy elektronicznej rozrywki odnotowują też, że grą Championship Boxing na SG-1000 debiutowała w branży jedna z jej najjaśniejszych gwiazd: Yu Suzuki. Ten cieszący oko dużymi postaciami walczących symulator boksu był częścią serii gier sportowych, a posiadacze konsoli Segi mogli rywalizować na ekranach także między innymi w hokeju, kendo, tenisie, baseballu czy amerykańskich zapasach.

Z ciekawszych tytułów wspomniemy również Girl's Garden, w którym dziewczynka zbiera kwiatki dla swojego wybranka (unikając przy tym ataku niedźwiedzia). Tą z kolei grą debiutował w branży Yuji Naka, późniejszy ojciec Sonica. Warto wspomnieć także o konwersji popularnej na automatach platformówki

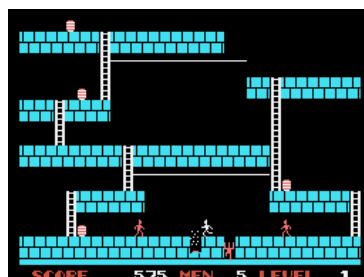
Wonder Boy (dość udanej, choć oczywiście z rozczarującym przesuwem ekranu). Interesującą produkcją było również The Castle - imponujący rozległą mapą pionier gatunku, który dziś zwiemy metroidvanią. Choć tę wyliczankę moglibyśmy ciągnąć jeszcze przez kilka akapitów, w niczym nie zmienilibyśmy jednak ogólnego problemu, jaki mieli posiadacze konsoli Segi: około siedemdziesięciu tytułów dostępnych na SG-1000 miało się nijak do setek wymyślonych gier na konkurencyjny model Nintendo.

Sega nie rzuca rącznika
Sytuacji nie poprawiły ciekawe pomysły producenta, jak choćby zmiana nośnika: oryginalne kartridże zastąpiono kartami - o mniejszych rozmiarach i pojemności, ale i niższej cenie (by jednak z nich korzystać, potrzebny był zakup przejściówki). Niewielką popularnością cieszyły się również programy edukacyjne dla SG-1000, które korzystały

z nietypowego wówczas w świecie konsol dodatku: klawiatury. Porażką zakończyły się także próby sprzedaży SG-1000 na innych rynkach, podczas gdy Famicom od 1985 roku podbijał świat jako Nintendo Entertainment System. Szacuje się, że finalnie sprzedaż debiutanckiej konsoli Segi osiągnęła poziom 160 tysięcy egzemplarzy.

Sega bezapelacyjnie przegrała pierwszą rundę konsolowej wojny ze swoim wielkim rywalem, ale szefowie firmy nie zamierzali składać broni. Jeszcze w 1985 roku na rynek trafiła konsola Mark III - trzecia, znacznie ulepszona wersja SG-1000 (przy tym kompatybilna ze swoimi poprzednikami). Nowy model oznaczał oczywiście wyrok śmierci dla tego starszego, ciekawsze są jednak dalsze losy Mark III. Ten - po zmianie obudowy - trafił na światowe rynki pod nazwą Master System. Prawdziwa walka o serca i portfele graczy miała się dopiero rozpocząć. ■

✚ The Castle, czyli znana skądinąd misja ratowania królowej przetrzymywanej w zamku... Ten zamek miał około stu komnat - w ówczesnych czasach taki rozmiar gry szokował.



✚ Lode Runner doczekał się konwersji na niemal wszystkie istotne platformy, konwersjerzy gry uważają jednak edycję dla SG-1000 za jedną z najsłabszych w historii.



Mexico, Mexico – ile będzie krzyku Mexico, Mexico – gdy Polska wygra w Meksyku.

■ Paweł Gawlikowski

Jeżeli mieliście więcej niż cztery lata w 1986 roku, to na pewno pamiętacie płynący z każdego radia utwór „Tango Mexico” w niepodrabialnej estetyce Wawłów Jagiellońskich, śpiewany przez samego Rudiego Schuberta (kto nie pamięta, niech przed przeczytaniem puści sobie w tle).

Po zajęciu przez polską reprezentację piłki nożnej trzeciego miejsca na mistrzostwach świata w Hiszpanii (1982) nadzieje były gigantyczne. Co prawda znawcy tematu wiedzieli, że łatwo nie będzie, ale wszystkim udzieliła się gorączka mundialu. Nasi pojechali, trochę pograli i wrócili po hatricku Gary'ego Linekera (3:0 dla Anglii), a Diego Maradona skopał tylną część ciała Niemcom (zachodnim) i został bogiem.

Z kolei w świecie elektronicznej rozrywki, gdzie licencjonowanie wielkich wydarzeń sportowych było dopiero w powijakach, U.S. Gold postanowiło zakupić od Fify licencję na pierwszą, oficjalną grę mistrzostw



■ Ewidencja inspiracji dla projektantów banknotów kolekcjonerskich. Na okładce jest wszystko, a nawet jeszcze więcej.

świata w piłce nożnej - World Cup Carnival!

Jakiś czas temu opisywaliśmy small boksy - ładnie wydane kasety na ośmiobitowce, często z bogatymi, rozwijanymi instrukcjami. Tym razem mamy do czynienia z czymś, co od biedy nazwać można mid boksem. Twarde, plastikowe opakowanie, bardzo solidnie wykonane, było na tyle odporne, że w zasadzie bez uszczerbku przetrwało trzydzieści pięć lat.

Okładkę ewidentnie projektował ktoś, komu nieobca byłaby koncepcja współczesnych polskich banknotów kolekcjonerskich - czego tam nie ma? Pique (oficjalna maskotka), logo mistrzostw i Fify, znak U.S. Gold, kibice, flagi oraz oczywiście wielki puchar na środku, otoczony wianuszkiem z liter tworzących tytuł. A kiedy sięgniemy do wnętrza, otrzymamy więcej, niż spodziewałby się nawet najbardziej wymagający gracz w tamtych czasach.

Gdyby ktoś chciał pokazać, jak bardzo kibicuje swojej drużynie, to duża, dobrze wykonana materiałowa

naszywka z Pucharem Świata mogłaby ozdobić jego/jej plecak lub dzinsową katanę. Z kolei w śledzeniu przebiegu rozgrywek pomóc miała wielka, rozkładana płachta (A2), do której dołożono aż trzy arkusze naklejek z flagami wszystkich uczestniczących państw. Drugi, podobnej wielkości arkusz zawierał fakty i ciekawostki dotyczące rozgrywek, uzupełnione o całkiem gustowne rysunki. W tej konkretnej edycji, pochodzącej z Niemiec, znaleźć można również niewystępujące w innych wydaniach dwie książeczki, z - będącej Amazonem lat osiemdziesiątych - wysłkowej firmy Quelle, w których poprzedni właściciel całkiem ładnym pismem zanotował wyniki wszystkich meczów. Nie ma tam jedynie wyniku finałowego spotkania, co można zrozumieć. Całości dopełnia kartka pocztowa, na której mogliśmy typować kto-kiedy-kogo i gdyby się okazało, że mieliśmy rację, to w naszym posiadaniu znalazłby się odtwarzacz CD - niesamowita nowość, na rynku zaledwie od trzech lat...

I wszystko byłoby dobrze, gdyby nie sama gra, która, delikatnie mówiąc, nie dorosła do bogatej zawartości i stanowiła raczej mizerny do niej dodatek. I oczywiście nie wypada na koniec nie zanućcić dziarsko z Rudim „... i popłynięsto laaaat, kiedy polska jedenastka strzelać będzie gooolaaaaa!”. Czego oczywiście sobie i wam życzę. ■

■ Drabinka wyników wypełniona przez oryginalnego właściciela. Polska oczywiście w tabeli, tylko te wyniki...

■ Na miniaturowych flagach klej jeszcze nie wysechł, na kolejny mundial jak znalazł.

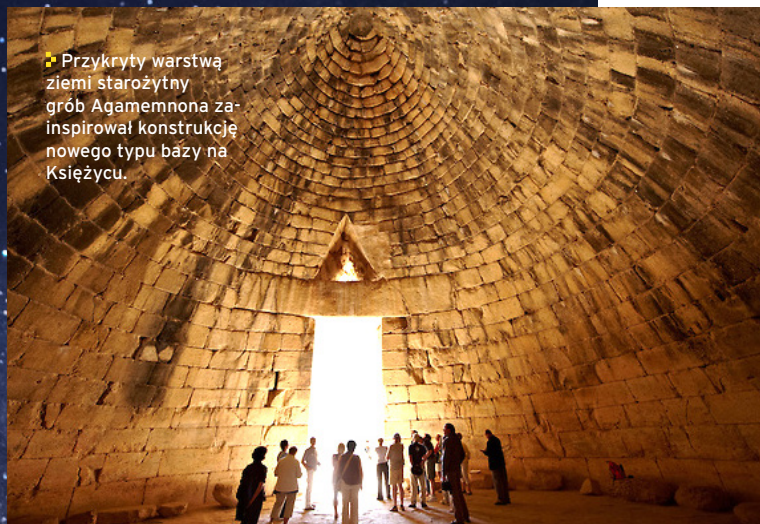


Chcesz zacząć programować Commodore 64 jeszcze dziś?



Wejdź na 64bites.com/pixel

Wgrzyź się w BASIC i asembler 6502 małymi kęsami!



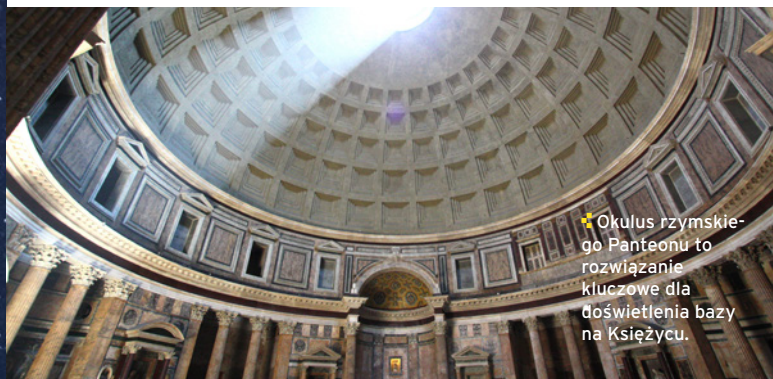
Przykryty warstwą ziemi starożytny grób Agamemnona za-inspirował konstrukcję nowego typu bazy na Księżycu.



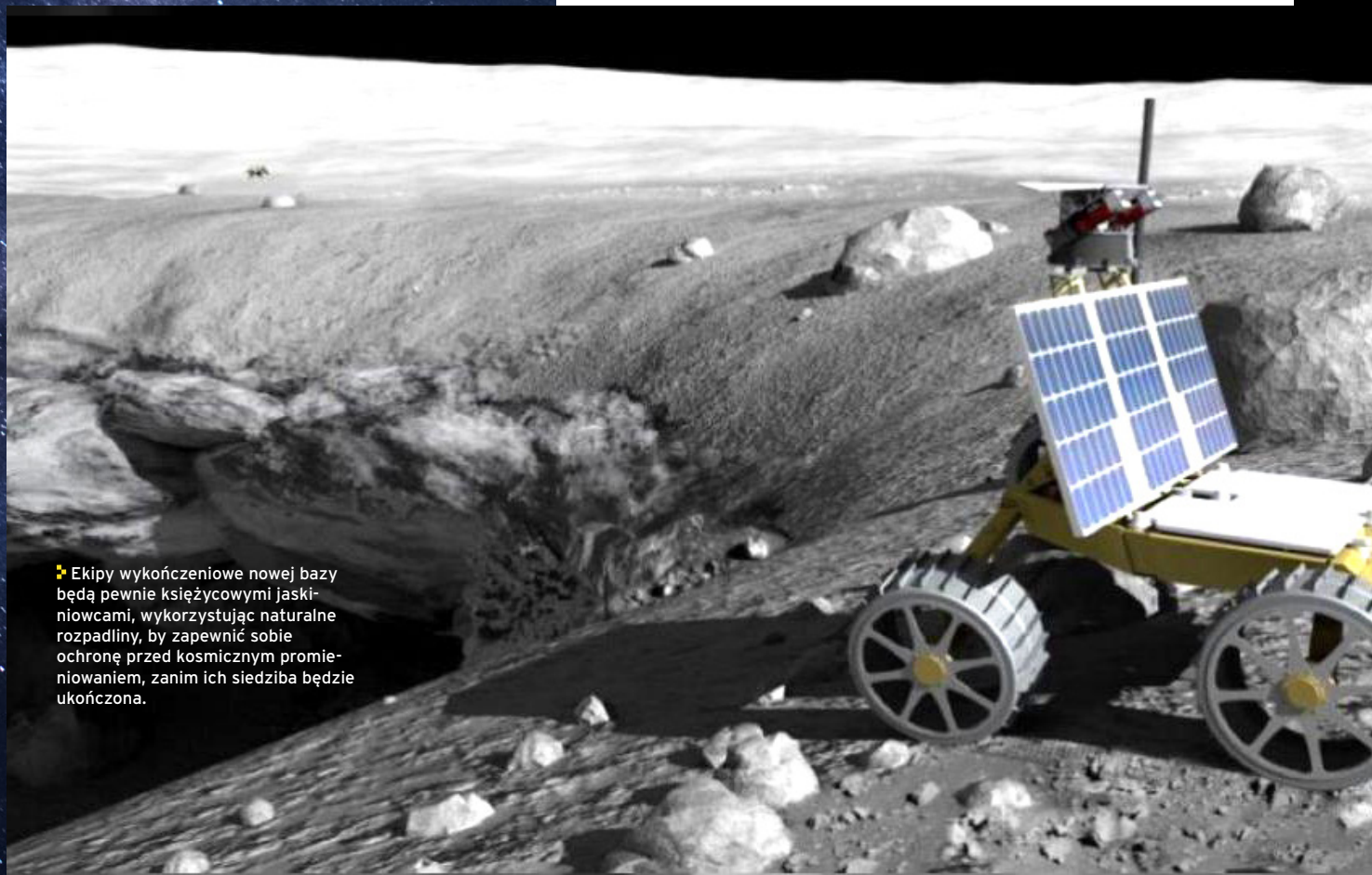
Projekt dmuchańców przedstawiony na Biennale w Wenecji to raczej odpowiednik rekreacyjnych, księżycowych domków letniskowych.



Testowany na Grenlandii kompaktowy księżycowy habitat LUNARK, który rozwija się jak origami.



Okulus rzymskiego Panteonu to rozwiązanie kluczowe dla doświetlenia bazy na Księżycu.



Ekipy wykończeniowe nowej bazy będą pewnie księżycowymi jaskiniowcami, wykorzystując naturalne rozpadliny, by zapewnić sobie ochronę przed kosmicznym promieniowaniem, zanim ich siedziba będzie ukończona.

Kosmiczny Panteon

Pomysłów na bazę księżycową jest wiele, a faktycznej bazy żadnej. Ostatnio jednak zaproponowano dość zaskakujący zwrot myślowy w kierunku eleganckiego i jakże trwałego budownictwa z okresu ziemskiej starożytności. Gdyby doszło do takiej realizacji, pierwszą ludzką budowlą na Księżycu stałby się kuzyn rzymskiego Panteonu.

User Jama

Dominującym pomysłem do tej pory zdawało się wykorzystanie dmuchańców. Wysyłamy na Księżyc cylinder, który niczym tratwa ratunkowa nadmucha się do dwu- lub trzykrotnie większych rozmiarów. Taka koncepcja, rozwinięta we współpracy z ESA, została przedstawiona na tegorocznej międzynarodowej wystawie architektonicznej, Biennale w Wenecji. Projekt firmowany przez pracownię Skidmore, Owings & Merrill przedstawia wizję czterokondygnacyjnych habitatów z nadmuchiwymi ścianami, które mają umożliwić pobyt dla czterech osób do trzystu dni. Wygląda to bardzo efektownie, natomiast nikt nie zająknął się na temat ekranowania takiej konstrukcji przed promieniowaniem kosmicznym. A mieszkanie na Księżycu bez takiej ochrony jest możliwe tylko w amerykańskich filmach.

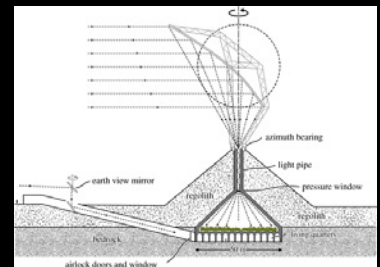
Z kolei w studium opracowanym przez naukowców z Uniwersytetu Arizony, Nicka Woolfa i Rogera Angela, opisano koncept większej i trwalszej bazy, zdolnej do pomieszczenia kilkudziesięciu osób wraz z terenem uprawnym, który mógłby je wyżywić. Badania wykazują, że przy wysokim poziomie światła słonecznego jeden człowiek mógłby zaspokajać głód w sposób ciągły z poletka o powierzchni 13 metrów kwadratowych. Na Księżycu, mimo wielu niesprzyjających czynników, akurat zachmurzenie na pewno nie będzie utrudnieniem. Do swoich obliczeń autorzy przyjęli zapas na uprawy oraz powierzchnię

mieszkalną, ustanawiając wskaźnik 50 metrów kwadratowych na osobę. Nic nie wspominają o glebie, której przecież na Księżycu też nie uświadczysz, więc pewnie mieli na myśli uprawy hydroponiczne.

Podstawowym założeniem studium było maksymalne wykorzystanie materiałów dostępnych na miejscu, ponieważ dowożenie czegokolwiek na Księżyc jest kosmicznie drogie. W tym wypadku materiałem występującym na naszym satelicie w dużej obfitości jest regolit, z którego należałoby wytopić niezbędne cegły lub bloczki. Ta żmudna i czasochłonna część pracy powinna być uprzednio wykonana przez roboty. Autorzy szacują czas realizacji takich przygotowań na trzy lata. Wyliczenia biorą pod uwagę tempo przetwarzania regolitu w temperaturze 1400 stopni Celsjusza z wykorzystaniem dużego koncentratora słonecznego. Instalacja do produkcji materiałów budowlanych wymagałaby dostarczenia na Księżyc nie tylko wspomnianych robotów, ale też pasów transmisyjnych, specjalnych form odlewniczych w różnych kształtach. Wszystko razem szacunkowo ważyłoby 50 ton.

Inspirację dla samej konstrukcji stanowią dwie budowle antyczne. Pierwsza to grób Agamemnona w pobliżu Myken. Grobowiec ten o średnicy 14,5 metra został wybudowany z kamiennych bloków bez użycia spoiwa, a następnie zabezpieczony czterometrową warstwą ziemi. W wariancie księżycowym dla zapewnienia ochrony przed promieniowaniem kosmicznym, a także przed mikrometeoritami również przewiduje się przysypanie budowli, tyle że dwudziestometrową warstwą regolitu. Do zamiecienia byłoby około 100 tysięcy metrów sześciennych regolitu. Autonomiczny, elektryczny buldożer zasilany bateriami, łądownymi panelami słonecznymi, poradziłby sobie w rok.

Druga budowla to Panteon w Rzymie z charakterystycznym okulusem u szczytu kopuły, przez który wpada naturalne światło słoneczne. Ma on średnicę 43,6 metrów kwadratowych, zaś średnica jego księżycowego odpowiednika jest planowana na 50 metrów kwadratowych. Ponieważ w budynku na Księżycu trzeba sztucznie utrzymać atmosferę, która na miejscu nie występuje, w tamtejszy okulus musiałoby być wstawione okno. Dość solidne okno, zdolne do wytrzymania ciśnienia 10 ton na metr kwadratowy. Wszystkie powierzchnie ścian oraz podłogi wymagałyby



✦ Z zewnątrz kosmiczny Panteon wyglądałby jak stożek wulkanu. Kopiec z regolitu prezentowałby się jednak lepiej w kształcie piramidy.

uszczelnienia, proponowanym rozwiązaniem jest warstwa folii mylarowej o grubości 0,1 milimetra. W razie jej przebicia słychać byłoby ruch uciekającego powietrza, jak przy przebiciu dętki rowerowej. Podobny byłby również sposób naprawy - poprzez naklejenie łatki.

Jako że budynek będzie przysypiany wielometrową warstwą regolitu, nad księżycowym okulusem trzeba ustawić rurę prowadzącą na powierzchnię, zwieńczoną zwierciadłem śledzącym ruch Słońca i ciągle kierującym jego światło do środka. Aby zapewnić stałą dostępność światła, baza ulokowana została na biegunie, tam też powinien być najłatwiejszy dostęp do miejscowej wody. Zresztą obie koncepcje - księżycowego Panteonu i dmuchańców - się nie wykluczają. Można wyobrazić sobie mieszkanie na stałe w solidniejszej, bezpieczniejszej konstrukcji i krótsze wypady na „wakacje” w teren do mniejszych domków. ▀

TUNGUSKA

FILM ANIME

KOWBOJ BEBOP

One, two, three, let's jam! To nie space opera, to space jazz!

Przy okazji nadchodzącej premiery aktorskiej wersji „Cowboy Bebop” Netflix umieścił w bibliotece klasyczną serię anime z 1998 roku. Rzecz znana była w Polsce – w 2006 roku cykl wyemitował kanał (wówczas satelitarny) TVP Kultura, pełnometrażowy film ukazał się na DVD, wyszła też manga (słaba). To dobra okazja, żeby zapoznać się z kultowym anime lub przemycić sobie gogle nostalgii – czy przypadkiem wspomnienia nie są piękniejsze od rzeczywistości? Moim zdaniem – wciąż daję radę, chociaż oczywiście brak tego szoku nowości, jakim był ćwierć wieku temu. Anime, które przekraczało granice kultur i gatunków, czego tam nie było – humor zmieszany z patosem i melodramatem, space opera (przepraszam, SPACE JAZZ) z westernem, zarówno tym amerykańskim, jak i włoskim czy meksykańskim, inspiracje kinem blaxploitation sąsiadowały z pastiszami klasyki science fiction, kina noir, filmów z Bruceem Lee czy nawiązaniami do Godarda; Tarantino nie ma startu. Mam wrażenie, że to wszystko mogło wypalić właśnie wtedy, gdy świat otwierał się na japońską popkulturę, a ona chciała pokazać, że wszyscy jesteśmy połączeni.

Ale magia „Bebopa” opierała się nie tylko na tym tygł, ale też na bohaterach, bandzie łowców nagród, którzy przemierzali Układ Słoneczny z pustymi brzuchami i gotowością do przygody w każdej ludzkiej kolonii. Spike Spiegel, uciekający przed przeszłością, stoicki Jet Black, femme fatale Faye Valentine, której ciuchy okazały się „too hot” dla aktorskiej interpretacji (i słusznie, niektóre rzeczy

AUTORZY

BC	Bartek Czaratoryski
BK	Bartłomiej Kluska
KP	Krzysztof Pilch
MRW	Michał R. Wiśniewski
PM	Piotr Mańkowski
JM	Jacek Marczewski
PŻ	Piotr Żymelka



z anime powinny zostać w anime), haker Ed i pies Ein; słychać było w tej melodii nuty „Lupina III” (podobieństwa można sprawdzić, sięgając po „Zamek Cagliostro” Hayao Miyazakiego), ale rozwinięte we własny sposób.

No i muzyka Yoko Kanno, wciąż niedościgniony wzór ścieżki dźwiękowej z anime, od wybuchowego intro poczynając. Nie mogę zrozumieć beczności Netfliksa, który na tym openingu nie zablokował przycisku „przeskocz”! Nikt nie przeskakuje „Tank!”, jeśli ma rozum i godność człowieka. Warto przy okazji przypomnieć, że na Netfliksie można też obejrzeć „Carole & Tuesday”, inny serial Shinichirō Watanabe, którego akcja dzieje się w świecie bardzo przypominającym ten z „Bebopa” i jest w całości poświęcony muzyce. Ciekawie ogląda się te dwie serie, obie budujące pomosty między kulturami, obie tak szczerze i prawdziwie w warstwie emocjonalnej i obie tak zupełnie różne w swojej wymowie, w miejsce fatum dając nadzieję, to dopiero jest fantastyczny koncept. (MRW)



FILM KOMEDIA
ZŁE DNI

Zaczyna się niewinnie. Małżeństwo z kilkuletnim stażem wyjeżdża do domku nad jeziorem, by tam spędzić spokojny weekend, wyciszyć się i przegadać wspólne problemy.

Na miejscu jednak okazuje się, że nie wszystko jest tak, jak się wydaje. I dokładnie tyle warto wiedzieć o fabule przed seansem. „Złe dni”, mimo że przez pierwszy kwadrans wyglądają jak kiepski dramat o kryzysie w związku, w rzeczywistości są świetną, krwawą jazdą bez trzymanki, w której karuzela przemocy rozkręca się z każdą minutą. Kiedy wydaje się, że już nie można wymyślić jeszcze bardziej odjechanego zwrotu akcji, scenarzyści szykują kolejną niespodziankę. A zaraz za nią kolejną. W efekcie mamy brawurową mieszankę



SERIAL HORROR
CHAPELWAITE

Można się śmiać, że niedługo zekranizują nawet i listę zakupów Stephena Kinga, ale gdyby zrobić to tak jak w tym przypadku, nie miałbym nic przeciwko. Serial, inspirowany jedynie króciutkim opowiadaniem „Dola Jerusalem”, które było dla amerykańskiego króla niesamowitości istnym ćwiczeniem z Howarda Philipa Lovecrafta, to dziesięć godzin niezłego horroru. Zderzają się tu czołowo lęki przed pradawnymi bóstwami, gotycka groza, rodzinne tajemnice

KING

i nieumarłe strachy, a tytułowa posiadłość kryje nieco inne tajemnice niż u Kinga, stąd zaskoczy nawet i tych, co znają utwory mistrza na pamięć. Adrien Brody znakomicie gra tutaj kapitana Boone’a, który po latach spędzonych na morzu przybywa z dziećmi do rodzowego domu, obłożonego, jak twierdzą lokalni mieszkańcy, przekleństwem. Kłątwa ta sięga jednak, jak przekona się nasz bohater, znacznie głębiej. Choć finał, niejako tradycyjnie, kiedy o Kinga chodzi, jest żałośnie niedogotowany, a nawet i kuriozalny, to i tak „Chapelwaite” jest interesującą propozycją, która przeleciała przez telewizję jakby niezauważona. A to błąd. (BC)

FILM DOKUMENTALNY
UNTOLD: BREAKING POINT

Rozmawiam z kolegą z naszej amatorskiej ligi tenisowej o dokumencie o Osace i zgadzamy się, że był dość słaby, aczkolwiek ważny jako temat.

On pyta: a ten dokument o Mardym Fishu już oglądałeś? O kim? No właśnie, wielu wychowanych na Agassim, Samprasie i Courierze przeostało się następnie interesować tenisem i o Mardym w ogóle nie słyszało. A teraz Netflix poświęcił mu doskonały film, być może najlepszy, jaki nakręcono na temat tenisa. Netflix, który coraz bardziej mężczy mnie swoimi serialami, a coraz bardziej fascynuje sekcją dokumentalną.



kryminału, sensacji oraz bardzo czarnej komedii z ledwo wyczuwalną nutą romansu. Nie każdemu takie połączenie przypadnie do gustu, ale jeśli tylko przymknąć oko na nierealistyczną, wręcz kreskówkową przemoc (ukazaną w całkowicie krzywym zwierciadle), to zabawa gwarantowana. Nawet jedna czy dwie niesmaczne sceny nie psują przyjemności z seansu. W filmie można dostrzec pewne punkty styeczne z twórczością Quentina Tarantino, ale „Złym dniom” zdecydowanie bliżej do bardzo niedocenionej amerykańskiej produkcji „Tucker and Dale vs. Evil”. W głównych rolach świetnie wypadli Noomi Rapace oraz Aksel Hennie, a także norweski komik (w roli biegunowo odległej od swojego zwyczajowego emploi) Atle Antonsen, jednak cały show kradnie Nils Ole Oftebro, który wcielił się w niezwykle dziarskiego i żywotnego staruszka. Dotychczas Netflix radził sobie doskonale w przypadku seriali, z filmami było nieco gorzej, ale „Złe dni” zdecydowanie należą do lepszych produkcji z logo platformy i mam nadzieję, że stanowią zapowiedź kolejnych hitów. Więcej takich groteskowych, czarnych komedii! (PŻ)

FILM DRAMAT

OSTATNIEJ NOCY W SOHO

Edgar Wright kroczy podobnymi ścieżkami co Quentin Tarantino – to kinomaniak, którego filmy są nieustannym dialogiem z dziełami poprzedników.

W komedowej „trylogii Cornetto” rozliczył się po kolei z filmami o zombie („Wysyp żywych trupów”), kinem akcji („Ostre psy”) i science fiction („World’s End”). Stworzył też adaptację kultowego komiksu „Scott Pilgrim”, nasyconego kulturą gier wideo, i nieco poważniejszy „Baby Driver”, film o młodym kierowcy pracującym dla bandytów okradających banki. Tytuł filmu, naszpikowanego nawiązaniem do klasyków kina samochodowego, pochodził od tytułu piosenki duetu Simon & Garfunkel, a muzyka nadawała rytm wszystkim oglądanym na ekranie wydarzeniom. Najnowszy film Wrighta, „Ostatniej nocy w Soho”, również zawdzięcza tytuł piosence, stylistycznie i treściowo nawiązuje zaś do brytyjskich horrorów i thrillerów z lat sześćdziesiątych.

Tym, co odróżnia film Wrighta od „Pewnego razu w Hollywood” Tarantino, jest stosunek do przeszłości – oba są listami miłosnymi wysłanymi do kina sprzed kilkudziesięciu lat, ale Brytyjczyk dekonstruuje to widoczne u kolegi zachłyśnięcie nostalgią. Świat przeszłości, do którego w dziwnych snach przenosi się młoda studentka pragnąca zostać projektantką mody, okazuje się czymś znacznie mroczniejszym, początkowy zachwyty nad modą, muzyką i atmosferą wyzwolonego Soho ustępuje doświadczeniu przemocy. Tarantino pokazał fantazję, w której anielska Sharon Tate unika okrutnego losu dzięki ingerencji starszych panów; Wright opowiada o aniołach zemsty. (MRW)



WRIGHT

Cudownym pomysłem jest skoncentrowanie się na człowieku drugiego planu. Widzimy też Samprasa jadącego sportowym samochodem, Federera rozdającego uśmiechy czy skaczącego po korcie jak pantera Nadala, ale to nie o nich jest ten film. Mardy Fish był zawsze pomocnikiem Andy’ego Roddicka, pozostającym w jego cieniu, drugą rakieta USA w swoim pokoleniu. Koraliki na szyi, lekka nadwaga spowodowana nadmiarem frytek i chipsów w diecie, farbowane na blond włosy, do tego wysokiej klasy instynkt tenisowy i tylko brak niezbędnej na zawodowym korcie dzięki chęci wygrywania.

Ten człowiek pozostałby przez całe życie średnim tenisistą, gdyby nie to, że pewnego dnia zakupił komorę hiperbaryczną, wynajął nowego trenera i postanowił się zmienić. W ciągu roku z zawodnika spoza czołowej setki stał się siódmą rakieta świata i dostąpił do wymarzonego turnieju mistrzów na koniec sezonu. Potem przyszła seria słabszych wyników, rządząca trójca Federer-Djokovic-Nadal znalazła się poza zasięgiem, ale podczas US Open 2012 trzydziestoletni już wówczas zawodnik zyskał być może ostatnią swoją szansę na dobry wynik. Nie będę opowiadał, co się tam wydarzyło – zostaniemy przy tym, że zostało to pokazane w ludzki, sugestywny, konkretny sposób. To nie jest lukrowany dramat, lecz sytuacja z życia wzięta, której korzenie zostają bardzo dokładnie pokazane.



To był decydujący moment, tytułowy breaking point, który zmienił życie Mardy’ego Fisha. Dzisiaj ten człowiek po czterdziestce, działający jako kapitan amerykańskiej drużyny w Pucharze Davisa, nadal z pewnym strachem w oczach patrzy w kamerę

Netfliksa, ale stara się odważnie mówić o swoich upiorach. Strasznie go polubiłem, mimo że wcześniej tylko w przelocie słyszałem to nazwisko. Okazał się najbardziej ludzki ze wszystkich ubranych na białą ludzi z raketami w dłoniach. (PM)



KOMIKS DRAMAT MROK W RÓŻU

Dzisiaj już ostrzeżenie, tudzież zachęta, o treści „tylko dla dorosłych”, umieszczana zwykle na tylnej okładce, ani nie szokuje, ani nie fascynuje jak kiedyś.

Ba, nawet na albumy z rysunkami czołowego zbereźnika świata komiksu, Milo Manary, adnotacja ta doręczana jest jakby od niechcenia. Ale poprzednie wydawane u nas komiksy Tony'ego Sandovala, zwykle istotnie zmysłowe, od dosłowności raczej uciekały, stąd wypada być chociaż ciekawym. Tutaj mamy za to do czynienia z chętnie eksponowanym anatomicznym szczegółem, tyle że doprawionym bez mała lovecraftowską perwersją. Nie, „Mrok w różu” w żadnym razie nie jest hentaiową fantazją, bynajmniej, to nadal charakterystyczna dla meksykańskiego twórcy fabuła o dorastaniu, wzbogacona rock and rollem opowieść o seksualnym przebudzeniu.

Sandoval wybornie bawi się istic amerykańskim mitem „tego ostatniego lata” przed osiągnięciem dorosłości, niejako stawiając przy tym znak równości między cielesnymi doświadczeniami a gotowością do dalszego, duchowego samopoznania. Metaforyczność komiksu, jego oniryczna symbolika (narzucony magicznym sposobem hermafrodytyzm głównej bohaterki) i, jak zawsze, wybitne rysunki sprawiają, że to faktycznie rzecz przeznaczona dla czytelnika dojrzałego. (BC)

KOMIKS SF STAR WARS. VADER NA CELOWNIKU

Disneya teoretycznie byłoby stać na wyprodukowanie nieco grubszego i bardziej okazałego komiksu z uniwersum Star Wars, ale z drugiej strony pandemiczny kryzys spowodował u niego straszliwe straty, więc gigant z Burbank poprzez swe zbrojne ramię w postaci Marvela penetruje rynek metodą małych, posuwistych kroczków. Sam tytuł tego komiksu przyciąga każdego, kto w dzieciństwie drżał przed wielkim facetem w czarnym garnku. Jak to możliwe, że znaleźli się jacyś śmiałkowie próbujący zapolować na tego superwojownika? Jak on sam powiada, udawszy się na przespziegi połączone z podduszaniem i wyrażaniem mieczem świetlnym: „Szukam informacji o spisku na moje życie”. Dość to wszystko oczywiście naiwne, ale które „Gwiezdne wojny” nie były naiwne. Tutaj podobąło mi się, że przeciwnikiem Vadera jest nie byle chłystek ani zakapturzony łowca głów, lecz Beilert Valance, człowiek z mechanicznymi dodatkami,



DISNEY

dawny slugus Imperium, postać równie ciekawa jak Iden Versio z Battlefront II. Akcja zahaczy o Zewnętrzne Rubieże, Coruscant z niesmiertelnym poziomem 1313 czy Chorin, nie będzie tutaj dużo ciężkiego gadania, tylko co najwyżej meumary z przeszłości, akcja i czysty, żywy ogień. Czy zdoła on choć trochę nadpalić vaderowy płaszcz? Bo że ekipa Valance'a nie zdoła zabić dawnego Anakina, to wiemy dobrze z filmów – unicestwienia rycerza Jedi dokonał ktoś zupełnie inny. Ale pośmiać się i poskakać z planety na planetę można i wręcz warto. (PM)

KOMIKS SF GIDEON FALLS: KONIEC

Czarna Stodoła została zniszczona, koszmarnie dobiegł końca. Niedoczekanie.

Lekturze ostatnich stron poprzedniego tomu towarzyszyć mógł narastający niepokój, bo przecież naszym bohaterom wszystko szło jako tako dobrze, intryga zmierzała do nieuchronnego końca, a tu jeszcze czekał na nas finałowy album. Jeff Lemire nie byłby przecież Jeffem Lemirem, gdyby przygotował nam klasyczny happy end. Bynajmniej. Bohaterowie, rzucani

co i rusz przez czas i przestrzeń, choć gotowi są stawić czoło potężnej sile manipulującej światami, mogą nawet podobnej okazji nie otrzymać, gdyż okazuje się, że niemal wszystko, co do tej pory osiągnęli, było praktycznie elementem planu złej istoty. Umyslnie mówię zagadkami, bo ten stosunkowo krótki, acz dynamiczny tom zasypuje nas informacjami i zwrotami akcji, które prowadzą do niepokojącego finału, stawiającego kolejne pytania. Za to z garścią odpowiedzi pędzi niespodziewanie rysownik, Andrea Sorrentino. Komiks napakowany jest bowiem dodatkami sprawnie i klarownie objaśniającymi uniwersum stworzone przez Lemire'a, co pomaga przewietrzyć głowę. Godne zwieńczenie serii. (BC)



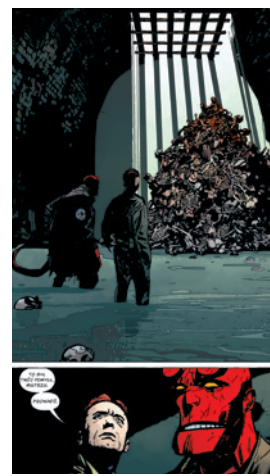
KOMIKS HORROR HELLBOY I BBPO 1952-54

W nowych częściach BBPO brakowało czerwonego potwora, więc Mike Mignola dał sygnał, żeby katapultować się o kilkadziesiąt lat do przeszłości, gdy Hellboy dopiero ostrzył kopyta, pracując dla rządowej organizacji.

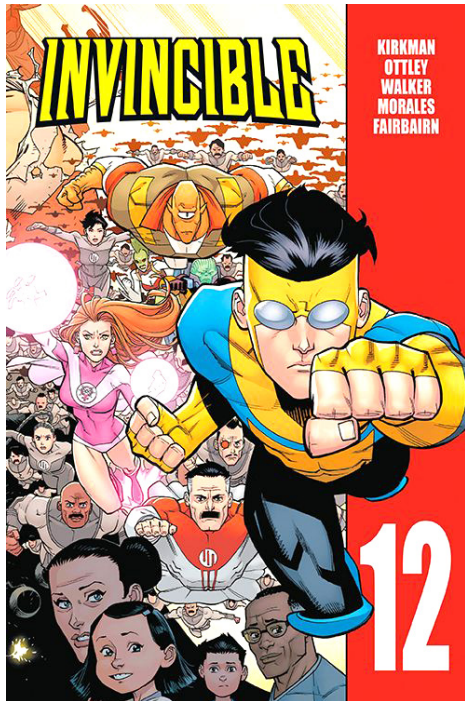
No i ogólnie jest ciekawie, choć historie nie wchodzi w głowę tak mocno jak w oryginalnej serii zakończonych „Zdobycw Czerwem”.

Każdą z zamieszczonych w tomie opowieści rysował ktoś inny, ale nie ma tak odstraszącego stylu, jaki pojawiał się raz na jakiś czas w albumach z cyklu

„Piekielna ziemia”. Zawsze mamy jakieś oryginalnie wymyślone, choć zwykle jaszczurze potwory próbujące przenikać do świata materialnego. Co najważniejsze jednak, są naziści, jest dobrze znany gadatliwy delikwent ze stojem na karku, są nawet latające spodki i tajne bazy. Przebrnąłem przez trzysta siedemdziesiąt stron (reszta to szkice) w miarę sprawnie, z dobrymi odczuciami, ale chlipiąc jednocześnie za wspomnieniami towarzyszącymi poznawaniu tajników walki Hellboya z Rasputinem czy Giurescu. Tamta moc sprzed dwudziestu lat rozproszyła się i jedyne, co można robić, to szukać jej echa i cienia we współczesnej, zlecanej wielu współpracownikom, twórczości Mignoli. W „Hellboy i BBPO 1952-54” odkrywamy ich stosunkowo wiele. (PM)



KOMIKS SF INVINCIBLE. TOM 12



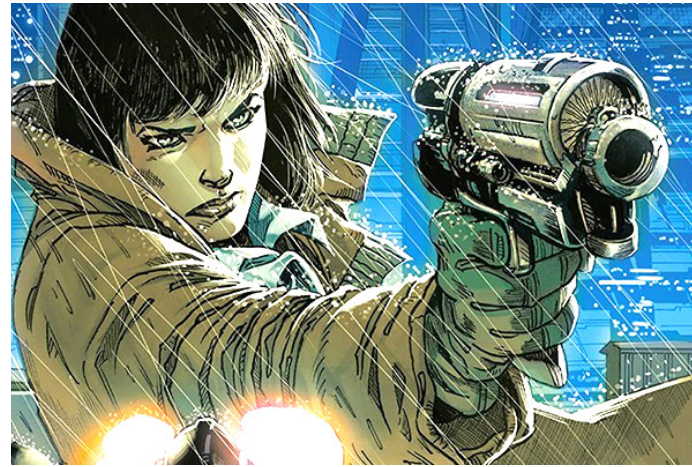
Piętnaście lat zajęło Robertowi Kirkmanowi napisanie tej serii. Oczywiście to nic, gdy pomyśleć o niekończących się – całkiem dosłownie – historiach z Marvela i DC, ale jednak.

I choć zapewne już na zawsze „The Walking Dead”, zresztą bardzo dobre, pozostanie dziełem życia amerykańskiego scenarzysty, to tym najlepszym jest właśnie „Invincible”. Mało tego. Oto dźwierzycie komiks superbohaterki, by rzucić wszystkimi, by wszystkie odnaleźć i tak dalej. Bo Kirkman nie dość, że kreśli tutaj szczerzy obyczaj, czyli historię o dorastaniu nastoletniego herosa, to jeszcze dokonuje dekonstrukcji samego mitu superbohaterki, rozprawia się z dziedzictwem komiksu amerykańskiego, a do tego trzyma się owej konwencji, snując swoje fabuły. Brzmi może i niepotrzebnie skomplikowanie, ale nie ma w tym winy Kirkmana, jedynie moja, gdyż chciałbym uczciwie omówić spektrum tematyczne tej serii. A szczerze uważam, że „Invincible” to i jedno ze szczytowych osiągnięć komiksu superbohaterki, i przyczek wymierzony w nosy wszystkich trykociarzy, którymi się fascynujemy. Nie będziecie rozczarowani finałem tej pięknej przygody, a jeśli jeszcze jej nie rozpoczęliście, to zrewidujcie plany czytelnice. Lepiej nie trafić. (BC)

KOMIKS SF BLADE RUNNER 2019, TOM 1

Jedno z bardziej pozytywnych zaskoczeń ostatnich tygodni. Spodziewałem się sieczki, a zobaczyłem komiks podchodzący do świętości z należytym szacunkiem, ale jednocześnie bez bałwochwaltwa.

Bohaterką nie mogła nie być kobieta. Skoro w oryginale Ridleya Scotta, a właściwie w scenariuszu zapomnianego przez historię Davida Peoplesa, kobiety były albo tancerkami nocnymi, manekinami, a w najlepszym razie recepcjonistkami jak Rachael, to w epoce powszechnego przebudzenia scenarzysta przyodziewa niewiastę w płaszcz Deckarda, wyposaża w sprawniejszego niż on miał guma, do tego funduje jej cybernetyczny dodatek usprawniający umęczone ciało. Z biegiem kolejnych stron ta kreacja przestawała być karykaturalna, a stała się wiarygodna. Do tego widoczki z Los Angeles A.D. 2019, włącznie



z ikoncznym ogniem buchającym ze szczytów wież, za które warto umrzeć, nawet nie będąc Nexusem-6. Jest nawet sam Eldon Tyrell, ha – na wielkich wideoreklamach pojawia się jakże dobrze znana postać Japonki. Miejsca, ulice, tunele, które tak dobrze znają wszyscy oglądający film po raz piętnasty albo i lepiej – rysowane ręką Andresa Guinaldo zaprawionego w dziesiątkach kreacji dla Marvela i DC. Opasły tom stanowi początek nowej sagi, która już teraz przeskoczyła do 2026 roku, gdy z siedziby Tyrella pozostała... rekwizytornia idealnie nadająca się na akcję komiksu. (PM)

KOMIKS HORROR HELLBLAZER. WZLOT I UPADEK

Kto nie ma ochoty kompletować całej klasycznej już serii z Johnem Constantine'em, a chętnie przyjąłby szybką fangę w nos, to ma ku temu okazję.

Bo ten pechowy mag z liverpoolskiej klasy robotniczej, zwykle przepijający gorycz poślednią gorzałą, w wydaniu Toma Taylora (autora między innymi wydawanego u nas „Injustice”) to esencja wszystkiego, czym ta częściej kochana i nieco rzadziej nienawidzona postać nasiąkała przez lata. Jest tu bowiem i zblazowanie wyniesione jako żywo od Gartha Ennisa, i świadomość własnej sprawczości, którą zaszczylił w niego Brian Azzarello. Co nie znaczy, że Taylor nie mówi swoim głosem, nic bardziej mylnego, a przy tym przez większość czasu zdaje się szczerze rechotać. „Hellblazer. Wzlot i upadek” to komiks bezkompromisowy i niepoprawny, w którym bohaterem drugiego planu jest sam Szatan, a z nieba spadają bogacze z przyszytymi anielskimi skrzydłami. Constantine, chcąc nie chcąc, ale raczej nie chcąc, musi wyjaśnić, o co w tym wszystkim chodzi. I robi to po swojemu, czyli



klnąc, na czym świat stoi, i odpalając jednego szluga od drugiego.

Taylor sprawnie przeplata okultystyczny kryminał z czystym żartem, przy całej swojej dezynwolturze nie tracąc oczu zadumy nad człowieczym losem. (BC)

TOM

KOMIKS HORROR HELLBLAZER, TOM 8

Dwa „Hellblazery” w jednym Sidequencie? Tak, bardzo prawdopodobne, a wręcz możliwe w momencie, gdy zderzyły się dostawy komiksów z października i listopada.

Czekałem na nowy zbiór opowieści Jamiego Delano, pierwotnego autora wyciągającego Johna Constantine’a na salony, i rozczarowałem się potężnie, a piszę o tym tytule przez szacunek do tematu oraz cichą fascynacją nim, a jednocześnie może być tak, że zdennni fani „Hellblazera”, co jest częstym zjawiskiem w popkulturze, mogą najbardziej lubić właśnie te fragmenty, które nuworyszom (sam się do nich ochoczo zaliczam), wydają się beznadziejne.

Zaczęło się typowo, zresztą bardzo dobrze. Constantine jest uciskany przez opresyjną politykę

Margaret Thatcher, no po prostu nie może oddać informacjami o wojnie o Falklandy i brakiem szacunku dla klasy robotniczej – mimo że facet, który widział diabła, powinien mieć wyższy próg tolerancji politycznej. Nie to się jednak głównie liczy, lecz sceny, w których wałęsa się po Londynie i okolicach, chce skoczyć na główkę ze skały, a wszystko to jest okraszone mocnym monologiem wewnętrznym. I gdyby tak dociągnąć chociaż do dwusetnej strony, to już mógłbym uznać ósmy tom za znakomitą. Niestety kończy się to sporo wcześniej, zmieniając się rysownicy i dostarczając taką jazdę, żonglerkę zwyrodnieniami i gabinet osobliwości w jednym, że przestają rozumieć, o co tu chodzi. Mówię – może za bardzo polubiłem typowe Constantine’owe wielkowiejskie koszmary i próba odejścia od tej konwencji po prostu mi nie pasowała. Ale nie pominęliśmy żadnego tomu, począwszy od włączenia się do serii Gartha Ennisa, więc i tego nie powinniśmy. (PM)



DELANO

KOMIKS HORROR SANDMAN. DOM LALKI, TOM 2



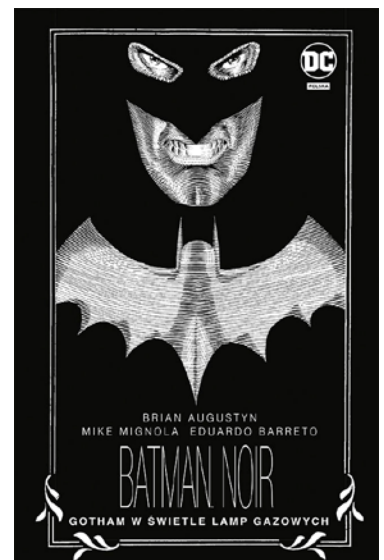
Nie jestem fanem Sandmana. Czytając główny cykl, w pewnym momencie miałem już po dziurki w nosie ohydnych rysunków Mike’a Dringenberga, ale nie mogłem odmówić Gaimanowi kilku chwil, w których dotknął okropności i bólu niczym guru, przewyższając swym kunsztem rzesze naśladowców.

W drugim tomie „Domu lalki” są dwie historie, w których brytyjski pisarz osiągnął najwyższy poziom i dla nich samych warto sięgnąć właśnie po ten album. Najpierw leci historyjka o księżniczce z miasta ze szkła, która zobaczyła tajemniczego nieznanego. Świetna rzecz, wskrzeszająca świat baśni podsztych prawdziwymi ludzkimi namiętnościami, a nie takimi z elementarza, jakimi karmi nas od stulecia Disney, ale to jeszcze nic, bo potem pojawia się najbardziej fascynująca postać w całym uniwersum Sandmana. Korzytny. Poznali się na nim twórcy rodzającego się w bólach serialu Netflix’a, nadając mu miano centralnej obok Morfeusza postaci adaptacji. Gdy wchodzi na scenę, czuć w nim mocny niemięski pierwiastek, a zarazem łagodność, spod której fasady w każdej chwili mogą wypłynąć demony jak z Arki w filmie Spielberga. Postać obrzydliwa, robaczywa do szpiku kości, psychopata, którego nawet we współczesnym pomieszanym świecie nie daje się polubić. Esencja czystego zła o aparycji Jerzego Nasierowskiego, człowiek, przy którym tacy ludzie jak Ted Bundy czy Henry Lee Lucas wydawali się tylko amatorami, zderzy się jednak z kimś mocniejszym od siebie... Jak dobrze Gaiman czuje naturę horroru, świadczy fakt, że na konwencji seryjnych morderców, w części filmowej programu, jako pierwszy tytuł leci nieśmiertelne „Nie oglądaj się teraz”, a zaraz po nim „Kolekcjoner” z Terence’em Stampem. To jest podróż nie dla wrażliwych, podróż, o której będzie chciało się zapomnieć. (PM)

KOMIKS SF BATMAN NOIR. GOTHAM W ŚWIELE LAMP GAZOWYCH

Na co komu te wyzute z koloru przygody Batmana? Nie zdziwię się, jeśli spora część z was pomyśli sobie o tej wydawniczej inicjatywie nie jako o formalnym eksperymencie, ale zwykłym skoku na kasę, bo skoro czerni i biel, to i koszty druku mniejsze. Ale nie w tym przypadku.

Bo omawiane tomiszcze jest bez mała gigantyczne – lekko ponad dwadzieścia dwa centymetry z jednej i trzydzieści cztery z drugiej strony – i samo wydanie jest nie lada atrakcją, gdyż świetnie prezentuje się na półce, a monochromatyczne rysunki Mike’a Mignoli i Eduardo Barreto wydają się być jeszcze bardziej sugestywne niż ich pokolorowane wersje. Scenariusz, choć nie dorównuje mistrzowskiej oprawie graficznej, jest sprawny, aczkolwiek deczko naiwny, bo nie trzeba być Sherlockiem Holmesem, żeby odkryć tożsamość Kuby Rozpruwacza, zanim zrobi to przed nami Batman. Brzmi intrygująco? Stuszenie, bo „Gotham w świetle lamp gazowych” to historia z dziewiętnastowiecznego świata alternatywnego. Podobnie jak i druga część tego tomu, „Pan przyszłości”, sequel tytułowej opowieści, także autorstwa Briana Augustyna, gdzie Nietoperz zmagają się z szalonym naukowcem. Choć to historie z przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, nawiązują raczej do przygodowej klasyki, zgodnie z przyjętą steampunkową konwencją. (BC)

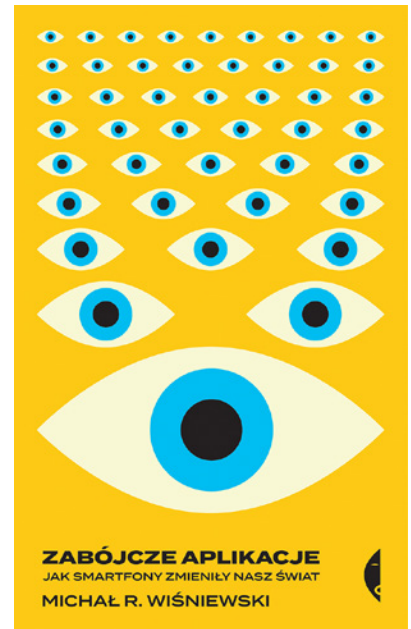


KSIAŻKA POPKULTUROWA ZABÓJCZE APLIKACJE. JAK SMARTFONY ZMIENIŁY NASZ ŚWIAT

Michał R. Wiśniewski po napisaniu „Hello World” porzucił beletrystykę i zajął się analizowaniem popkultury, ale nie jej historii, lecz teraźniejszości. To podwójnie ważne, ponieważ jako jeden z nielicznych pisze o procesach dziejących się tu i teraz, a nie o personalnej historii Snapchata kilka lat po jego założeniu albo o Stevie Jobsie po jego śmierci. To rzecz o świecie, w którym się zanurzamy i z którego próbujemy czasem uciec, niższym marzący o wolności niewolnicy przykuci kajdanami do dolnego poziomu galery. Byłem na spotkaniu autorskim w warszawskim nowo otwartym Ursynowskim Centrum Kultury „Alternatywy”, słuchałem, jak Michał ciekawie mówi o tych procesach („Internet od początku myślał o tym, jak nas wyprowadzić z pokoju”), i sam się dziwiłem, jak on w przerwach od grania w Just Dance czy Smerfy jest w stanie snuć tak skomplikowane, a jednocześnie napisane takim nienaukowym, przystępnym językiem analizy popkulturowej materii.

„Zabójcze aplikacje” nie są żadną przestrożą, żebyśmy trzymali dzieci z dala od telefonów komórkowych, choć przedostatni rozdział nosi tytuł „Pomysł o dzieciach”. Mało jest tam też na szczęście polityki, w którą autor czasem angażuje się na Facebooku, dzięki czemu słowa „Trump” czy „Morawiecki” padają stosunkowo rzadko. Za to pada, dlaczego ludzie grają w Candy Crush Saga, pojawiają się też porównania współczesnych multimedialnych urządzeń do takich drogich sercom retrograczy maszyn jak Game & Watch, zawsze poparte jakąś historyjką z życia wziętą, bo MRW nie snuje bajek o żelaznym wilku, tylko zajmuje się tematami, które dotknęły jego samego. To zawsze cenię i zupełnie prywatnie uważam, że trzeba dorosnąć, żeby pisać o pewnych rzeczach, bo inaczej świeża perspektywa jest mocno zaburzona cudzymi relacjami.

Książka jest chuda, ma okropną okładkę, legitymuje się przy tym jedną podstawową zaletą, czyniącą z niej jedyną w swoim rodzaju pozycję – opowiada o żywej tkance popkultury. Nie w akademickim, dumnym ujęciu, lecz w relacji użytkownika prosto z pola bitwy. Pada masa złotych myśli („Ktoś uznał, że w tych nieprawdziwych czasach potrzeba nam ludzi, którzy tworzą coś prawdziwego”), rozdziały są napisane bez lania wody, na koniec zaś wywleczony zostaje największy usual suspect metawersu, czyli TikTok. Do pochłonięcia w jeden wieczór, a po nastaniu nocy będziecie kimś innym. Bo ta książka wzbogaca wiedzę niedostępną w mediach i obszarach, którymi się sama zajmuje. (PM)



KSIAŻKA MONOGRAFICZNA ZAPYTAJ ASTRONAUTĘ

Autor tej książki wziął życie za bary. Po długiej karierze w brytyjskim lotnictwie, gdzie pilotował helikoptery, przeskokowi do Europejskiej Agencji Kosmicznej. Aby załapać się na jedno z sześciu dostępnych miejsc na szkolenie nowych astronautów ESA, musiał być lepszy od osmiu tysięcy innych kandydatów. Sprawia wrażenie sympatycznego faceta z sąsiedztwa, który akurat poleciał na orbitę, mieszkał na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej i chętnie o tym opowie. Pomaga mu w tym wydatnie konwencja tej książki, która jest zbiorem pytań wielu osób na przeróżne tematy. Dzięki takiemu podejściu autor nie odpływa w sztampowych zachwytach nad widokami czy metafizycznym wpływem oglądania Ziemi z orbity, tylko bardzo konkretnie, wręcz drobiazgowo opowiada o różnych aspektach podróży w kosmos. Często jest to wiedza, której próżno szukać gdzieś indziej. Przykładowo osobiste doświadczenia z największą na świecie centryfugą w rosyjskim Gwiezdnym Miasteczku. Tim wyjaśnia, że w centryfudze nie czuje się wcale ruchu obrotowego, tylko rosące ciśnienie na klatkę piersiową, tak jak przy starcie Sojuzu. W ramach szkolenia ćwiczy się to, co stało się udziałem prawdziwej misji Sojuz MS-10, czyli gwałtowną separację od rakiety, która uległa awarii, a następnie wybuchu. Przeciężenie dochodzi wtedy do 8 gramów. Na centryfudze taki stan utrzymywany jest przez 30 sekund. Pierwsze 10 sekund jest zaskakująco łatwe, ale ostatnie 10 jest potwornie trudne. Takich kosmicznych ciekawostek jest tu do odkrycia cała masa. Jaki czas używany jest na ISS, jak spędza się tam weekendy, dlaczego w spacerach kosmicznych pracuje się głównie rękoma, czy z kosmosu widzi się przelatujące samoloty, dlaczego osłony termiczne są używane tylko przy schodzeniu z orbity, a przy wchodzeniu nie. Warto. (JM)



KSIAŻKA POPKULTUROWA ITCHY, TASTY

Gdy ćwierć wieku temu – przerażony, nerwowo ściskając pad do PlayStation w spoconych dłoniach – razem z Jill Valentine wchodźliśmy do podziemnego laboratorium korporacji Umbrella, nie sądziłem, że kiedyś ta historia znajdzie się w książce. Prawdę mówiąc, myślałem głównie o tym, by przeżyć choć kilka minut dłużej.

Wyznanie: szanuję serię Resident Evil, ale nigdy nie dałem się porwać tej opowieści. Owszem, grywałem, strzelałem do zombie, odkrywałem sekrety Raccoon City, bałem się, lecz nie jestem wielkim fanem. To różni mnie od autora „Itchy, Tasty”, który właśnie z pozycji zagorzałego sympatyka snuje swoją opowieść i przepytuje twórców ukończonej serii. Naturalnie to, co emocjonalnie

zdystansowani czytelnicy mogą potraktować jako wadę książki, fani RE uznają za atut, ale chyba nawet tych drugich zmęczy kronikarska maniera autora, encyklopedycznie pedantyczne wypisy wszystkich dat, nazwisk, konwersji i spin-offów. Choć oczywiście wiele jest tu pysznych anegdot i dykteryjek (jak ta o niesłyszącym kompozytorze Samuragochim, „japońskim Beethovenie”, który swoim „talentem” wsparł również RE, czy o genezie tajemniczego HUNK-a), narracja miejscami grzęźnie w detalach, trochę brakuje tu spojrzenia z perspektywy lat i z lotu ptaka, namysłu nad rolą – niebagatelną przecież – jaką w historii gier wideo odegrało RE. Być może jest to konsekwencja optyki przyjętej przez autora, bardziej biznesowej niż kulturowej: dużo w książce o produkcji, pieniądzach, grach jako towarze, który trzeba sprzedać, żeby zarobić, za mało natomiast analizy procesu twórczego, zagładania w głowie ludzi, którzy wymyślili historię Raccoon City. Należy też uprzedzić, że narracja urywa się na czwartej części cyklu i dotyczy wyłącznie gier – nie przeczytamy tu nic o całym narosłym wokół RE filmowo-komiksowym uniwersum. To akurat szkoda, mówimy przecież o czasach, gdy gry wciąż rzadko były pożywką dla popkultury. Recenzent marudzi, bo chciałby od autora więcej, niż ten chciał dać, ale to, co dał, też warto przeczytać. Dożyliśmy czasów, gdy gry wideo, jak film czy komiks, dorobiły się swojego kanonu, a kanon ten – wielcy twórcy, ważne produkcje... – powinien być upamiętniany między innymi w książkach. RE na taką solidną, podsumowującą lata serii monografię na pewno zasłużyło. Mój żywiołowy sprzeciw budzi natomiast czysto tekstowy charakter publikacji: gdzie są dawne zdjęcia bohaterów, concept art, projekty postaci, skany archiwalnych dokumentów czy choćby interesujące zrzuty ekranu? Apel do wydawców: o grach – nomen omen – wideo opowiadajmy jednak z obrazkami. (BK)

GRAMY

TEŻ BEZ PRĄDU



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

PLANSZÓWKA

303 SQUADRON

„303 Squadron” to polska gra planszowa, w której wcielamy się w pilotów słynnego Dywizjonu 303, wykonując różnorakie misje podczas bitwy o Anglię. I trzeba przyznać, że autor wykonał kawał dobrej roboty, bo w pozycji o w miarę prostych zasadach ukrył bardzo dużo historycznych smaczków dodających jej mnóstwo klimatu. Wybieramy więc pilotów, którzy



rzeczywiście wchodzą w skład tytułowej eskadry, każdy z nich ma indywidualne zdolności i krótką notkę na swój temat. Wydarzenia, które mają miejsce podczas gry, są inspirowane wspomnieniami pilotów i faktami. Statystyki samolotów zarówno angielskich, jak i niemieckich również nawiązują do ich przydatności bojowej podczas drugiej wojny światowej. Mnie bardzo podoba się to, że nie mamy nieskończonej amunicji, uszkodzenia naszych maszyn zmniejszają nasze możliwości w grze, a żeby je naprawić i uzupełnić amunicję, musimy wylądować. Zestrzelenie określonej liczby samolotów danego rodzaju daje nam określony bonus w walce z nimi, co ma obrazować zdobywanie doświadczenia. Takich smaczków jest dużo więcej. A do tego dochodzą emocje, na przykład czy zdamy się przez eskortę messerschmittów i zestrzelimy bombowce, nim dotrą nad swój cel? Całości dopełnia świetne wykonanie: olbrzymia, składająca się z dwóch części plansza przedstawiająca fragment Wielkiej Brytanii, wybrzeża Francji i kanał La Manche, pięknie zilustrowane karty, customowe kostki i figurki samolotów, na tyle szczegółowe, że na pierwszy rzut oka można rozróżnić model maszyny, którą przedstawiają. Do tego planszki graczy, na których zaznaczymy między innymi ilość amunicji i uszkodzenia, wyglądają jak wnętrze kokpitu. Scenariusze obecne w grze nie są jednorazowe – rozmieszczenie niemieckich samolotów za każdym razem będzie nieco inne. Zresztą raczej nie zdarzy się sytuacja, że każdy scenariusz wygramy za pierwszym razem. Dawno nie byłem tak zachwycony jakąś planszówką, a ogrywam ich całkiem sporo. A naturalny sposób, w jaki włączono tu aspekt edukacyjny, to mistrzostwo świata. Nazwiska pilotów, szczegóły dotyczące bitwy o Anglię same zapadają w pamięć



i zachęcają do pogłębienia wiedzy, choćby po to, by jeszcze bardziej wczuć się w klimat rozgrywki. Do gry dostępne są rozszerzenia z dodatkowymi scenariuszami i figurkami. Anglojęzyczny tytuł na pudełku może być trochę mylący – jest to wydanie międzynarodowe i w każdym znajdują się elementy w trzech wersjach językowych, w tym polskiej. (KP)



PLANSZÓWKA

GLOOMHAVEN: SZCZĘKI LWA

„Szczęki Lwa” to mniejszy następca monumentalnego „Gloomhaven” i moim zdaniem odchudzenie zawartości sprawiło, że gra stała się przystępna dla większej liczby graczy, nie tracąc nic ze swoich atutów.

Jesteśmy grupą najemników, którzy przy okazji wykonywania prostego zlecenia trafiają na grubszą sprawę. Całą historię odkrywamy stopniowo, przechodząc przez dwadzieścia sześć scenariuszy. Każdy z nich rozgrywa się na innej planszy z różnym rozkładem przeszkód, wrogów i celów do zrealizowania. Plansze wydrukowane są na kartach książki scenariuszy, co jest praktycznym rozwiązaniem i skracza czas przygotowania rozgrywki.

Pomiędzy scenariuszami możemy awansować na wyższy poziom, jeśli zdobyliśmy odpowiednią liczbę punktów doświadczenia, lub kupić przydatne przedmioty, o ile dysponujemy wystarczającą kwotą pieniędzy. Wydawałoby się, że to typowy dungeon crawler, ale okazuje się, że nie do końca. Wyjątkowy jest świat, w którym toczy się gra.



Nie znajdziemy tu typowych dla uniwersów fantasy ras i profesji. Przykładowo do wyboru mamy cztery postacie: Człowiek – Pustkowicielka, Valtrat – Czerny Strażnik, Inoks – Topór i Kwartył – Wyburzyciel. Każda z nich jest opisana i zasadniczo odstaje od tego, do czego się przyzwyczailiśmy w innych grach w tych klimatach. Oryginalne jest też to, że nie trzeba być magiem, żeby korzystać z magii, ale by to uczynić, najpierw trzeba wzbudzić określony żywioł na polu bitwy, by za jego pomocą wzmocnić swoją zdolność. To samo mogą zrobić, sterowani przez mechanizmy gry, przeciwnicy. „Szczęki Lwa” mają genialny samouczek, dzięki któremu uczymy

KARCIANKA ARCHITEKCI 7 CUDÓW ŚWIATA

„Architekci 7 cudów świata” to gra rodzinna nawiązująca do znanych na całym świecie „7 cudów świata”. Banalne zasady sprawiają, że tłumaczenie zasad trwa dosłownie pięć minut, po czym możemy przystąpić do rozgrywki, której celem jest zbudowanie wybranego lub wylosowanego cudu świata, a w rzeczywistości zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa.

Staramy się więc ukończyć poszczególne etapy piramidy w Gizie, posągu Zeusa w Olimpii czy mniej znanego mauzoleum w Halikarnasie, spełniając odpowiednie warunki, którymi najczęściej jest zapewnienie odpowiednich surowców. Szkoda tylko, że nazwy tych budowli nie są nigdzie podane w instrukcji i na pudełkach dla każdego z cudów mamy tylko nazwy miast: Efez, Giza, Aleksandria, Halikarnas.

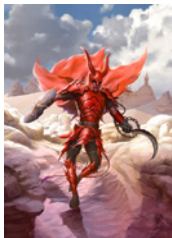
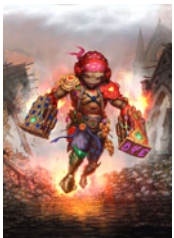
Rozłożenie gry jest błyskawiczne dzięki wspomnianemu pudełkom zawierającym elementy cudu i dedykowaną mu talię kart. Dzięki temu, że decyzja gracza sprowadza się do wyboru jednej z trzech

GIZA



talii, z której pociągnie kartę, rozgrywka przebiega bardzo płynnie i nie przekracza pudełkowych dwudziestu pięciu minut. Proste zasady nie oznaczają, że nie można tu pokombinować. To ciągle jest lekka gra rodzinna, ale decyzja, którą kartę pociągnąć, nie zawsze jest oczywista. Tym bardziej że biorąc kartę z talii przeciwnika, z jednej strony coś mu zabieram, z drugiej mogę mu odsłonić kartę, która pozwoli mi wyprzedzić nas w tym wyścigu po punkty.

Jak przystało na grę rodzinną, nie ma tu interakcji negatywnej. Nie jesteśmy w stanie nic zniszczyć naszym przeciwnikom, możemy jedynie podebrać im jakąś kartę, ale nadal pozostanie im wybór jednej karty z trzech dostępnych. Możemy też przejąć możliwość podglądania kart z zakrytej talii i w sumie to wszystko. „Architekci 7 cudów świata” świetnie nadadzą się do wprowadzania nowych osób w świat współczesnych gier planszowych, a dla graczy bardziej zaawansowanych mogą stanowić przerwę między cięższymi tytułami lub danie główne z kilkoma rozgrywkami po sobie. Bo przy tak krótkiej rozgrywce zawsze możemy zagrać rewanż, zmieniając cud, który będziemy budować. (KP)



PARAGRAFÓWKA TAJEMNICZY CZŁOWIEK ŚNIEGU

Młody alpinista wraz z przyjacielem wyruszają do Nepalu, by odnaleźć yeti. W trakcie swojej przygody mogą też powstrzymać gang przemytników, wziąć udział w górskiej ekspedycji ratunkowej, trafić do Shangri-La, a nawet spotkać kosmitów. Wszystko to na zaledwie stu dwudziestu czterech stronach!

Przy czym większość paragrafów jest króciutka i towarzyszą im ilustracje. W efekcie lektura wystarcza na jeden wieczór, podczas którego da się dotrzeć do wszystkich zakończeń. Tych autor przygotował dwadzieścia osiem, z czego większość bardzo przykrych dla bohatera. To może wywołać frustrację wśród młodszych graczy, a to głównie do takich odbiorców (mniej więcej dziesięcioletnich) skierowana jest lektura. Starszychi i bardziej doświadczonych rozczaruje prymitywna, ograniczająca się do wyboru kolejnych paragrafów mechanika książki, ubogi język narracji oraz prościutka, raczej chaotyczna fabuła. Weterani docenią natomiast historyczną rolę tej opowieści i jej autora. R. A. Montgomery to bowiem absolutny pionier gatunku, współtwórca serii „Stwórz swoją przygodę”, od której w latach osiemdziesiątych w USA rozpoczął się szal na gamebooki. Teraz, dzięki wydawnictwu Nowa Baśń (czyli ludziom, którzy wskrzesili w Polsce kultowego „Wojownika autostrady”), po czterech dekadach kolejne pozycje z tej serii trafiają również do nas. I bardzo słusznie. Jeśli nawet później powstawały lepiej napisane i skonstruowane paragrafówki, warto znać także klasykę. „Tajemniczy człowiek śniegu” na pewno zalicza się do tej kategorii. (BK)



się zasad gry i je utrwalamy, rozgrywając pierwsze pięć scenariuszy. Zasady są nam dawkomane stopniowo, dzięki czemu nie ma konieczności ciągłego zaglądania do instrukcji nawet przy pierwszych rozgrywkach. Po rozegraniu scenariusza możemy zapisać stan gry dzięki specjalnym pudełkom dedykowanym każdej postaci. Podoba mi się, że każdy scenariusz jest inny, poszczególne rodzaje potworów rzeczywistości różnią się od siebie, a postacie, które prowadzimy, wraz z rozwojem, zdobywają nowe umiejętności.

Trzeba pamiętać, że „Szczęśliwy Lwa” to nie radosne przebijanie się przez hordy przeciwników. W grę wbudowany jest mechanizm odmierzający czas scenariusza, a akcje, które możemy wykonać, są określone przez, inną dla każdej postaci, talię kart. To sprawia, że rozgrywka staje się taktyczna, wymaga myślenia i współpracy oraz optymalnego wykorzystania naszych zdolności. (KP)



NO MAM TO ŻYCIE
TROCHĘ Z PRACĄ
SPLĄTANE. TA SERIA
JEST NA TO CAŁKIEM
DOBRYM DOWODEM.

NIE JEST TO
SPLĄTANIE
DOMENĄ
WYŁĄCZNIE
TWÓRCÓW.

JASNE, BYCIE ARTYSTĄ TO PROFESJA
SPECYFICZNA POD WIELOMA WZGLĘDAMI.
BYWA, ŻE JEST SIĘ ZARÓWNO TWÓRCĄ,
JAK I TWORZYWEM. WTEDY SPLĄTANIE
MOŻE BYĆ TOTALNE.

ALE NIE JEST
ONO OBCE
I KAŻDEMU,
KTO SIĘ BORYKA
Z JEDNOOSOBOWĄ
DZIAŁALNOŚCIĄ
GOSPODARCZĄ,
PRAWDA?

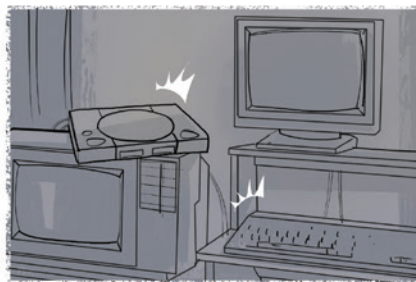
DYGRESJA

JA SWOJĄ JDG
CZULE NAZYWAM
IMPERIUM I ŚPIĘ,
PRZEZ TO CIUT
LEPIEJ.

MÓJ OSTATNI ROK Z AMIGĄ
BYŁ JEDNOCZEŚNIE OSTATNIM,
W KTÓRYM PRACOWAŁEM I GRAŁEM
NA TYM SAMYM SPRZĘCIE.

ZA TRZYNASTKĘ MATECZKA ZAKUPIŁA
PIERWSZĄ PŁĘJKĘ DLA SYNKÓW
I DOSTAŁEM SZANSE ROZPLĄTANIA
SPRZĘTU NA TEN DO ROZRYWKI
I DO RADOŚCI.*

SPRZĘT NA BIURKU TO MIEJSCE
DO RADOSNEGO ZAPIERDOLU.
NAWET W FEJSIKA SIĘ NA NIM
NIE BAWIĘ ZA CZĘSTO. JAK
NAJMNIEJ ROZPRĄSZACZY!



*NO LUBIĘ SWOJĄ ROBOTĘ, CO POZNAĆ?

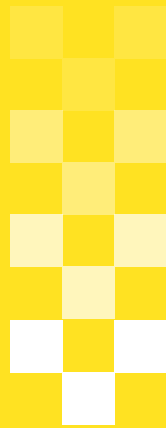


BYŁEM, JESTEM I BĘDĘ
CZŁOWIEKIEM PRZEZ JAKIS CZAS JESZCZE
BEZ WIĘKSZYCH SZANS NA PRACOWNIE,
WIĘC...

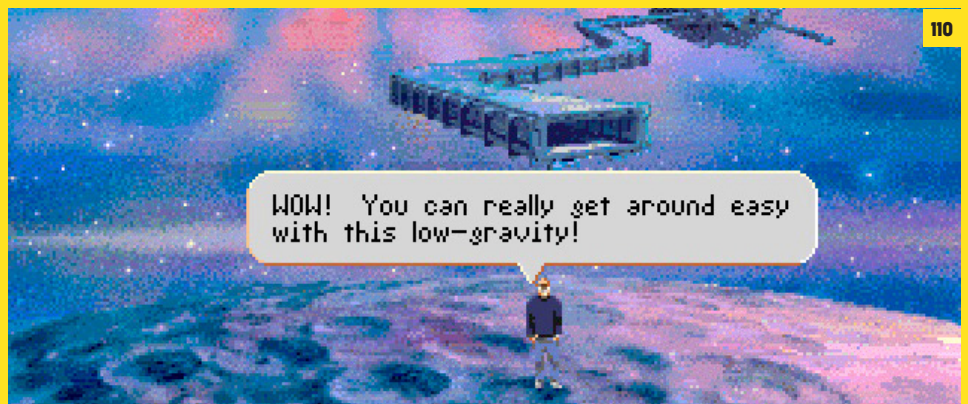


PRZYNAJMNIEJ TYLE.

CSO RRR FFF DD TT CSO



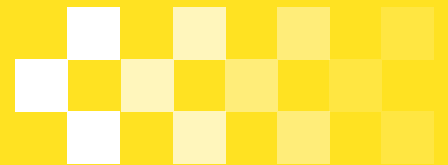
102



110

F E L I E T O N Y

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



JEST KOŃCÓWKA 2001 ROKU. NA SKŁEPOWE PÓŁKI MA WŁAŚNIE TRAFIĆ PRZYGODÓWKA FRANK HERBERT'S DUNE...



CREDITS

„Baron wyszedł spoza globusa Arrakis. Kiedy wynurzył się z cieni, jego postać, wypasiona i tłusta, ukazała się w całej okazałości”.



Podróże na Arrakis

„Diuna” Denisa Villeneuve’a zbiera fantastyczne recenzje i przypomina widzom, jak fenomenalny świat stworzył Frank Herbert. Tymczasem mija niemal dokładnie dwadzieścia lat od momentu, gdy po raz ostatni mogli przekonać się o tym gracie.

■ Bazyl

„Każdy człowiek, który wycofuje się do groty mającej jedno tylko wejście, zasługuje na śmierć”.

„Paul uświadał sobie, że dostał się w tryby straszniego przeznaczenia. Jeszcze nie wiedział jakiego”.



Jest końcówka 2001 roku. Na sklepowe półki ma właśnie trafić przygodówka Frank Herbert’s Dune opracowana przez Widescreen Games, a wydana przez francuskie Cryo Interactive. Jej sukces mógłby zdecydowanie pomóc tej ostatniej firmie, gdyż jej konto i reputacja weszły w XXI wiek mocno poturbowane. Nadzieje na to, że adaptacja „Diuny” przełamie złą passę, nie były zresztą bezpodstawne, gdyż to właśnie gra oparta na powieści o przerośniętych dżdżownicach i galaktyce, w której ponad wszystko liczy się dobry melanż, sprawiła, że Cryo odniosło sukces. Droga do tego była jednak wyboista i niewiele brakowało, aby przełomowa gra wylądowała w śmietniku zamiast na sklepowych półkach.

BRACIA I DZIEWICA

Ba, losy wirtualnej Diuny mogły potoczyć się jeszcze innym torem, ponieważ prawa do adaptacji dzieła Franka Herberta kupiła firma Parker Brothers, czyli uznany producent planszówek. W pierwszej połowie lat osiemdziesiątych wydawało

się to strzałem w dziesiątkę, ponieważ do kin miała wejść ekranizacja powieści w reżyserii gwiazdy kina niezależnego, Davida Lyncha. Już wtedy miał on w Hollywood grono wiernych fanów, a zaliczał się do nich sam George Lucas, który nawet zaproponował mu reżyserowanie „Powrotu Jedi”. Tej propozycji Lynch nie przyjął, ale „Diunie” dał się skusić. Niestety na skutek ingerencji studia jego wizja została brutalnie poszatkowana. Reżyser do dziś na nią narzeka, o ile komuś uda się w ogóle skłonić go do poruszenia tego bolesnego tematu. Jego zdanie podzielili krytycy i publika, co oczywiście znalazło odbicie w wynikach finansowych. „Diuna” z 1984 roku okazała się spektakularną kląpą, więc Parker Brothers przy okazji premiery wydało planszówkę ozdobioną grafikami z filmu, ale ewentualne plany inwestowania w grę wideo legły w gruzach.

To otworzyło drzwi Martinowi Alperowi – szefowi Virgin Interactive, którego idée fixe było przełożenie powieści Franka Herberta na język zer i jedynek. Był on zdeterminowany, by kupić licencję, ale nie miał komu za nią zapłacić. O prawa do twórczości zmarłego w 1986 roku pisarza trwała bowiem batalia sądowa. Gdy w końcu bitewny kurz opadł,



„Nie można zrozumieć procesu przez zatrzymanie go. Zrozumienie musi podążać z biegiem procesu”.

✦ „Bóg stworzył Arrakis, by ćwiczyć wiernych”.

✦ „Musimy zaatakować całą potęgą – zachrypiął baron. – Musimy wybić wszystkich do ostatniego, najmniejszego”.

Alperowi udało się podpisać wymarzoną umowę. Dowcip polegał na tym, że miał prawa nie do powieści, ale jej feralnej ekranizacji. Niemniej to wystarczyło, by mógł wziąć się za realizację swojego marzenia. Kiedy więc w 1990 roku grupa deweloperów z Francji przedstawiła mu koncepcje kilku gier, Alper zaproponował, by zamiast pisać nową opowieść, zmierzyli się z klasyką. Ekipa znad Sekwany, która w międzyczasie przybrała miano Cryo, wzięła się do pracy, ale pojawił się poważny problem. Mianowicie studio chciało opracować połączenie przygodówki z grą strategiczną, a taki mariaż miał w Virgin zaciekle przeciwników. We wrześniu 1990 roku wysłano więc do Cryo faks, że ich wizja nie jest dość dobra i mają zaprzestać dalszych prac. Alper prawa do „egranizacji” „Diuny” przekazał innemu studiu i przygodę z Francuzami uznał za zakończoną.

Deweloperzy w podziemi u Tyle że Francuzi – wbrew popularnemu stereotypowi – nie zamierzali składać broni.

Ruszyli po wyjaśnienia, ale nie udali się do brytyjskiej centrali, ale paryskiego biura wydawcy. Tam usłyszeli, że mają zignorować zalecenia Londynu i dalej robić swoje. Deweloperzy przez jakieś pół roku pracowali ukryci niczym fremeńskie siczce, a ich rachunki płacił francuski oddział Virgin. Gdy w końcu wyszło na jaw, że skazany na śmierć projekt wciąż jest finansowany, Alper nie był przesadnie szczęśliwy. Zgodził się jednak wysłuchać Francuzów i sprawdzić, co udało im się przygotować podczas pracy w konspiracji. To, co zobaczył, zrobiło na nim na tyle duże wrażenie, że postawił ultimatum: firma ma pięć tygodni na przygotowanie grywalnej wersji. Jeśli ta się spodoba, Virgin pozwoli dokończyć prace i wyda grę. Jeśli nie, to projekt wylądzuje w koszu – tym razem na dobre. Można tylko podejrzewać, pod jaką presją pracowała ekipa Cryo przez miesiąc, który miał zdecydować o dalszym losie tytułu, a de facto całej początkującej firmy. Z niecierpliwością czekali na opinię ludzi z Virgin.



„Dokonałicie czegoś fantastycznego. Produktywność nam siadła, bo wszyscy siedzą i grają w waszą grę” – usłyszeli Francuzi, gdy odpowiedź w końcu nadeszła. Opowieść o Atrydach i Harkonnenach można więc było spokojnie dokończyć. W 1992 roku Dune trafiła do posiadaczy PC i Amigi, a rok później wydano wersję na Segę CD. Jak się okazało, połączenie przygodówki i strategii ze szczyptą RPG nie zdezorientowało graczy i Cryo miało swój pierwszy hit. Konieczność zadbania o wydobycie przyprawy oraz obronę przed mocarstwowymi

✦ „Mentat musi współuczestniczyć w podjęciu decyzji, czy iść dalej, czy dać sobie spokój ze szkoleniem. Jedni są w stanie iść dalej, inni nie”.



„Gdziekolwiek jest przyprawa, tam są czerwie. Głodne i niebezpieczne”.

zapędami Harkonnenów były bardzo interesującym urozmaicheniem i zdecydowanie wyróżniały Dune na tle innych produkcji. Także oprawa audiowizualna robiła wrażenie.

Korzystano z licencji filmowej, ale potraktowano ją dosyć wybiórczo – zarówno pod względem fabuły, jak i wyglądu bohaterów. Niektóre postacie, jak choćby Leto, w ogóle nie przypominały tego, co widzieliśmy w kinie. Na drugim biegunie znajdował się Paul wyglądający dokładnie jak Kyle MacLachlan. Nazwisko aktora nawet pojawiło się w grze. Niektóre zmiany były zaś wymuszone. Na przykład Sting nie chciał, by jego twarz pojawiła się w Dune, więc Feyd-Rauthę Harkonnena przemodelowano na tyle, by nie narazić się prawnikom muzyka.

Powrót na Arrakis

Dzięki sukcesowi gry Cryo zdołało się wybić i przez lata rosło w siłę, wypuszczając między innymi takie hity jak Versailles 1685 czy Atlantis. Niestety z biegiem czasu nazwa studia przestała być

„Skoro raz coś rozkażesz, zawsze musisz wydawać rozkaz, by to zrobiono”.

„Wielkość to chwilowe przeżycie. Nigdy nie bywa racjonalna. Poniekąd zależy od mitotwórczej wyobraźni rodzaju ludzkiego”.



„Zbiór przyprawy odbywa się na zasadzie: dopaść, nachapać się i wiać, z czym się da”.

synonimem jakości, a firma zaczęła mieć coraz poważniejsze problemy. Reakcją na to było wydawanie astronomicznej liczby produkcji. Znowu spojrzano też w stronę marki, od której się wszystko zaczęło. Pretekst był idealny, gdyż akurat pojawił się miniseria „Frank Herbert’s Dune”. Dzięki zakupieniu licencji wykorzystano jego tytuł oraz muzykę Graeme’a Revella. Jak się okazało, świetna ścieżka dźwiękowa była jedyną rzeczą, za którą chwalono grę.

Pierwsze Dune od Cryo odważnie mieszało gatunki, natomiast produkcja wydana w listopadzie 2001 roku była wtórną do bólu, przygodową grą akcji. W dodatku przygoda była nudna, a akcja wykonana fatalnie. Także fabularnie było cieniutko – kolejny raz śledziło się poczynania Paula, który po masakrze swojego rodu pomieszkuję u Fremenów i wspólnie z nimi psoci się Harkonnenom. W dodatku całość była króciutka – dotarcie do napisów końcowych trwało około czterech godzin. Miało to taki plus, że przynajmniej nikt nie musiał dłużej męczyć się z Frank Herbert’s Dune. Z ciekawości odkopałem recenzję ze Świata Gier Komputerowych, gdzie już w leadzie stwierdzono, że beztrudno spar-taczono potencjalnie interesującą licencję,

co nieźle opisuje jakość gry. Jak łatwo się domyślić, tym razem podróz na Arrakis nie pomogła Cryo. Niesprawiedliwe byłoby kategoryczne stwierdzenie, że to właśnie ten projekt pogrzebał francuskie studio, gdyż przed swoim zamknięciem w 2002 roku zdążyło ono wydać jeszcze jakiś miliard gier, które niestety jakością przypominały Frank Herbert's Dune. Gdyby chociaż jedna z nich wypaliła, to być może światło dzienne ujrzałyby dwa inne tytuły na licencji słynnego cyklu planowane przez Cryo – sieciowa strategia Dune Generations oraz zręcznościówka Frank Herbert's Dune: Ornithopter Assault.

Fałszywy sequel

Jak przeczytaliście nieco wcześniej, gdy Martin Alper polecił skasowanie Dune od Cryo, zlecił opracowanie wycieczki na Arrakis innej firmie. Był nią Westwood. Amerykanie dostali zadanie zrobienia gry strategicznej wzorowanej na... cóż, tu są spory w doktrynie. Stephen Clarke-Willson – ówczesny wiceprezes Virgin – wskazuje, że był to Herzog Zwei. Z kolei Louis Castle, współzałożyciel Westwood Studios, twierdzi, iż jego ekipa o dziele Technosoftu nawet nie słyszała, natomiast za wzorec służyło jej turowe Military Madness. Zamieszanie było także z tytułem. Nową strategię ochrzczone

✦ „Kamień jest ciężki i piasek ma ciężar, ale cięższy od nich obu jest gniew głupca”.

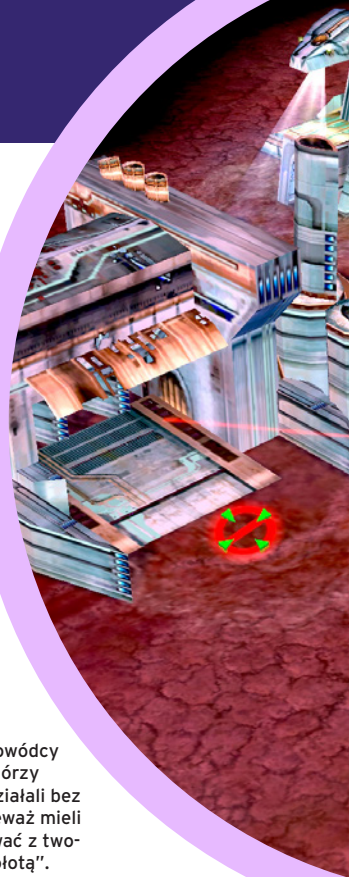
„Dla Muad'Diba pierwsze zderzenia z arrakańskimi wymogami były początkiem prawdziwej edukacji”.

✦ „Kiedy słońce zatonęło pod horyzontem, na niebie rozszalała się burza kolorów”.

Dune II, co mogło sugerować, że to sequel Dune od Cryo. Tymczasem obie produkcje nie miały ze sobą nic wspólnego, przez pewien czas powstawały równocześnie, a ich premiery dzieliło ledwie kilka miesięcy.

Chociaż także w tym wypadku dysponowano licencją filmową, to elementów z obrazu Lyncha próżno było szukać w grze. Zresztą historii napisanej przez Franka Herberta za wiele też tam nie było. W snutej przez Westwood opowieści Imperator uznał, że nie ma nic lepszego niż zdrowa rywalizacja. Obiecał więc władzę nad Arrakis rodowi, który zdoła dostarczyć mu najwięcej melanzu. Liczył także, że trzy potężne frakcje wyjdą z krwawego konfliktu mocno osłabione. Trzy?! Ano trzy, ponieważ do znanych i lubianych Atrydów i Harkonnenów dołączyli Ordosi, na widok których fani prozy Herberta drapali się po głowach ze zdziwienia. W żadnej jego powieści nie ma bowiem o nich mowy. Skąd więc wzięli się w grze? Otóż odpowiedzią jest „The Dune Encyclopedia”, czyli wydana w 1984 roku pozycja rozszerzająca świat wymyślony przez pisarza. Z ciekawości sięgnąłem po nią, żeby dowiedzieć się czegoś więcej o tajemniczym rodzie. Okazało się, że

✦ „Wyglądało to jak starożytna bitwa morska i dawny ogień artylerii: nie mogli oderwać oczu od tego widoku”.



✦ „Znajdą się dowódcy sardaukarów, którzy przyznają, że działali bez rozkazów, ponieważ mieli ochotę powojować z twoją fremeńską hołotą”.

informacje ograniczyły się do stwierdzenia, że mają siedem głosów w Landsraadzie. Zamieszczono także ich herb, ale próżno szukać go w grze. Tam symbolem Ordosów był wąż oplatający księżyc, który według wspomnianej encyklopedii był używany przez inny ród – Wallachów.

Pi ertwszy (taki) RTS

Dla graczy szczęśliwie te nie miały większego znaczenia – liczyła się świetna rozgrywka. Często powtarza się, że Dune II to pierwszy w dziejach RTS i tytuł, który dał początek całemu gatunkowi. To nie do końca prawda, ponieważ już wcześniej powstawały strategie rezygnujące z tur na rzecz działania w czasie rzeczywistym. Westwood nie wymyśliło więc koła, ale z pewnością pokazało, jak go prawidłowo używać, i połączyło elementy, które miały





„Nie wolno się bać. Strach zabija duszę. Strach to mała śmierć, a wielkie unicestwienie”

✦ „Wiarygodni świadkowie donoszą o czerwiach długości ponad czterystu metrów, a są powody, by wierzyć w istnienie jeszcze większych”.

stać się nieodłącznym elementem RTS. Warto tu wspomnieć choćby o rozbudowie bazy, drzewku technologii czy konieczności pozyskiwania surowców. No w zasadzie jednego surowca, gdyż w Dune II cała ekonomia opierała się oczywiście na najcenniejszej przyprawie w galaktyce. W grze nie zabrakło też innego znaku rozpoznawczego sagi, czyli czerwi. Paskudy potrafiły pojawiać się znikąd i pożreć całe jednostki, więc warto było się zastanowić przed wysłaniem oddziału przez pustynię. Kiedy dziś włączy się Dune II, to boli brak możliwości zaznaczania kilku jednostek czy tylko minimalne różnice między trzema wojującymi frakcjami. Niemniej pod koniec 1992 roku nikt na to nie narzekał i druga gra o Arrakis także skradła serca (i portfele) graczy. Początkowo tych pece-towych, ale szybko powstały porty na inne platformy, w tym Amigę i Segę Genesis. Ten ostatni nieco odbiegał od oryginału, prezentując zmienioną grafikę i sterowanie przyjaźniejsze posiadaczom konsoli. Sukces Dune II sprawił, że Westwood poszło za ciosem i usprawniło swój koncept. Dzięki seriom Command & Conquer i Red Alert firma zyskała miano jednego z największych speców od RTS. Do powrotu na Arrakis jednak się nie spieszyła.

Narodził się piaskala

Tymczasem szansę podróży na pustynną planetę dostało kolejne pokolenie polskich fanów science fiction. W 1997 roku na rynek trafiło nowe wydanie sagi o Atrydach. Tym razem odpowiadał za nie Jerzy Łoziński – jeden z najbardziej kontrowersyjnych tłumaczy nad Wisłą. Jego przekład „Diuny”, podobnie jak wcześniej „Władcy Pierścieni”, wywołał sporą dyskusję z powodu prób spolszczenia nazw własnych – także tych, które zdołały się już przyjąć. Jeśli więc

usłyszycie kogoś mówiącego o „Wolanach” i „piaskalach”, to możecie być pewni, że ma na półce właśnie wydanie z 1997 roku. Starsi fani zgrzytali na nie zębami, ale młodszy przynajmniej dostali szansę, by zakochać się w opowieściach o Arrakis. A już niebawem mieli odwiedzić ją sami, gdyż Westwood ponownie obrało kurs na Diunę. Entuzjazm nieco opadł, gdy okazało się, że nie będzie to zupełnie oryginalna gra, ale remake hitowej strategii z 1992 roku. To wciąż wystarczyło, by produkcja była typowana na mурowany hit. Niestety rzeczywistość boleśnie zweryfikowała te oczekiwania.

Odgrzewany melon

Dune 2000 ukazało się jesienią 1998 roku, czyli tuż po przejściu Westwoodu przez Electronic Arts.

Były to czasy, gdy fani bardziej zręcznościowego podejścia do strategii zagrywali się w Starcrafta czy Age of Empires, a nowa wersja zmagania Ordosów, Harkonnenów i Atrydów wyglądała przy nich jak pamiątka z poprzedniej epoki. Tej, w której grywalne frakcje prawie niczym się nie różniły, a każda misja polegała na zniszczeniu bazy wroga. Niektórzy po stronie plusów wpisywali poprzedzające misje filmiki, ale, szczerze mówiąc, trudno było się ekscytować gadającymi

✦ „Musimy stworzyć prawdziwy sirocco – wilgotny wiatr – ale i tak zawsze pozostaniemy skazani na oddzielacze wiatru”.



CREDITS



„Z pojawieniem się lady Jessiki na Arrakis w pełni zaowocował system Bene Gesserit rozsiewania (...) mitotwórczych ziaren”.



głowami pokazywanymi na tle średniej jakości animacji. A tak prezentowały się niemal wszystkie odprawy między misjami. Oczywiście niesprawiedliwe byłoby stwierdzenie, że przy Dune 2000 nie dało się dobrze bawić. Gra do dziś ma wiernych fanów dbających, by dało się ją odpalić na nowych komputerach. Niemniej bardzo bolał fakt, że podczas gdy Dune II wyznaczało standardy, jego remake nie dodawał nic do gatunku, a w porównaniu z konkurencją był wręcz krokiem wstecz.

Westwood, podobnie jak Cryo, wróciło na planetę Fremenów w 2001 roku. Emperor: Battle for Dune prezentowało się znacznie świeżej niż Dune 2000. Tym razem dostaliśmy trójwymiarową grafikę, filmiki, na których w końcu coś się działo, oraz kilka ciekawych nowości. Niestety szumnie zapowiadany system sojuszków był raczej sympatycznym urozmaicheniem niż rewolucyjną innowacją. Fabularnie nie silono się na thriller psychologiczny – po prostu kontynuowano historię z Dune 2000. Gra miała potencjał, lecz

Westwood znów sprawiało wrażenie zbyt przywiązane do sprawdzonych patentów. W rezultacie pod względem rozgrywki Emperor nie tylko odstawał od konkurencji, ale nawet swojego nieco starszego kuzyna – Red Alert 2. Po kilku misjach schematy stawały się widoczne, zabawa nużąca, a zapach odgrzewanego melanzu irytujący. Oczywiście w porównaniu z wydaną nieco później przygodówką Cryo Emperor prezentował się jak dzieło wszech czasów. Tyle że jeśli komuś zależało na dobrym RTS, a nie adaptacji „Diuny”, to miał do dyspozycji ciekawsze propozycje. Szczególnie że za rogiem już czaił się Warcraft III.

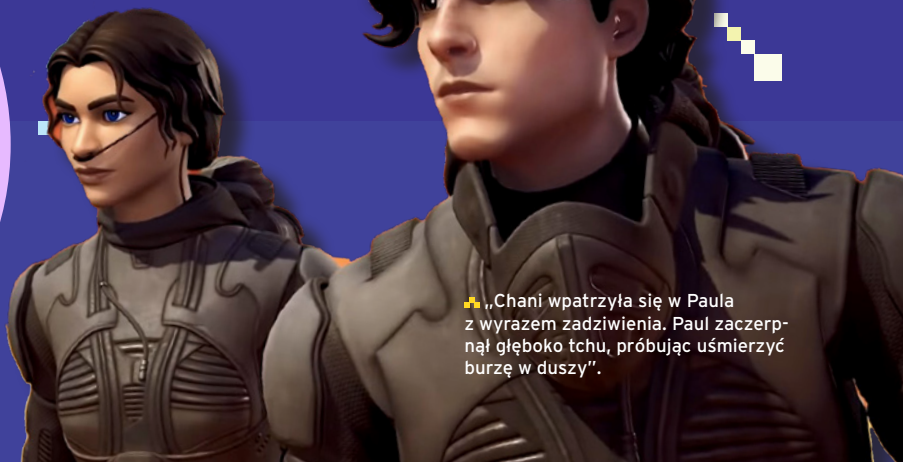
Di uny chodz parami
Kolejnej strategii o Arrakis już nie zobaczyliśmy, gdyż w 2003 roku Westwood trafiło tam, gdzie studia trafiają po śmierci. Historia wirtualnej Diuny zaczęła się więc od dwóch gier z 1992 roku i zakończyła także na dwóch produkcjach wypuszczonych dziewięć lat później.

„W dobrze działającym fremeńskim stroju tracimy nie więcej niż naparstek wilgoci dziennie”.

Rzeczywistość nie znosi próżni, więc sprawy w swoje ręce wzięli fani. Dostaliśmy choćby moda Dune Wars do Civilization IV oraz rozwinięte wersje Dune II autorstwa Vladislava Demjanishina. O ile jednak jego Dune III i IV przypominają oryginał, o tyle projekt Dune II – Reimagined Arvydasas Brazdeikisa stara się wejść na poziom współczesnych produkcji. Od ponad roku jest o nim cicho, więc pozostaje mieć nadzieję, że ambitne plany nie zostały pogrzebane pod piaskami Diuny. Nie zapominajmy też o zasadzie 34, która działa nawet na Arrakis. Behind the Dune to wzorowana na pierwszej grze Cryo przygodówka odpowiadająca na pytanie, którego niemal na pewno nikt nigdy nie zadał – co byłoby, gdyby pisanie scenariusza do Dune powierzono Rocco Siffrediemu.

Cyklicznie pojawiały się też preteksty, by któreś ze studiów spróbowało ożywić uniwersum stworzone przez Franka Herberta. W 2003 roku premierę miał trzyodcinkowy serial „Dzieci Diuny” ze stojącym u progu wielkiej kariery Jamesem McAvoy’em, a w 2013 roku pojawił się dokument „Jodorowsky’s Dune” poświęcony nigdy niepowstałej „Diunie” w reżyserii Alejandro Jodorowsky’ego. Wiele osób miało nadzieję, że blockbuster Denisa Villeneuve’a będzie pretekstem, by twórcy gier jeszcze raz spróbowali zmierzyć się ze słynną serią. Tak się nie stało, chociaż nie można powiedzieć, że przeszli oni obok kinowej „Diuny” zupełnie obojętnie. Pochylił się nad nią choćby Epic, dzięki czemu do Fortnite’a zawitali Paul oraz Chani. Sam film zbiera zaś bardzo dobre recenzje i już zapowiedziano kolejną część, więc może tym razem ktoś postanowi pójść ścieżką wytyczoną przez Cryo oraz Westwood i stawi czoła planecie gorętszej niż osobówki PKP w lipcu. ■

„Wdrap się na górę tylko tyle, by sprawdzić, że jest górą. Nie zobaczysz góry z jej szczytu”.

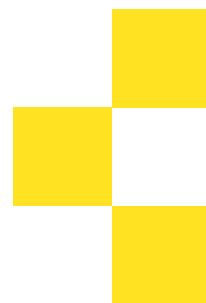


„Chani wpatrzyła się w Paula z wyrazem zadziwienia. Paul zaczerpnął głęboko tchu, próbując uśmierzyć burzę w duszy”.



Łukasz Orbitowski

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



DEATHLOOP, CZYLI ŻYCIE

Grałem w *Deathloop*, wspaniałą, innowacyjną grę, której nie polubiłem.

Uwielbiam powtarzalność i najmilej wspominam te okresy w życiu, kiedy dni były bliźniaczo podobne. Zazwyczaj wstaję o tej samej porze i kładę się trochę po północy, a jeśli zapytacie mnie, co będę robił za dwa czwartki o osiemnastej dziesiątej, z całą pewnością udzielę dokładnej odpowiedzi.

Nie wiem, z czego wynika ta miłość, ale przypuszczam, że w powtarzalności poszukuję bezpieczeństwa. Świat jest przecież chaosem, co pokazały ostatnie lata: naprawdę nie wiem już, czego się spodziewać. Sztywny układ dnia, rozbitego pomiędzy pracą, rodziną i sport, sprawia, że trochę mniej obawiam się jutra, co nie ma przecież żadnego sensu. Przyszłość pewnego dnia rozbija tę idiotyczną gardę i mnie niszczy.

Z grami mam trochę podobnie. Lubię trudne tytuły, których przejście dokonuje się w sekwencji powtarzalnych prób. Przedzieram się przez kolejne etapy i po kilkudziesiąt razy, potrafię też przez miesiąc mordować się z jakimś trudnym bossem. Nie złości mnie to, wręcz przeciwnie – znajduję w tym spokój.

Dlatego uważałem, że *Deathloop* stworzono właśnie dla mnie. Powiem więcej, tę grę ulepiono z samych zalet.

Zacznijmy od studia. Ci sami goście zrobili fantastyczne *Dishonored*, które przeszedłem w obu odsłonach, niesłuchanie opornie, ponieważ do skradanek nadają się jak knur do grania na skrzypcach. Wszystko tam się zgadzało: świat, bohater, zasady rozgrywki.

Dishonored ofiarowało posmak nowości w kostniejącym powoli świecie gier premium. Do tego traktowało gracza poważnie, co rzadko się zdarza. Tak jest też w wypadku *Deathloop*, który oszałamia świeżością niemal tak bardzo jak rozmachem kolorowego świata wyspy Blackreef. Widać, że twórcy stanęli w kontrze

do skamieniałej coraz bardziej branży, zatkanej przez powroty starych marek, remastery, rebooty i wszelkiego rodzaju gry soulslike – tych, jako miłośnik produkcji z FromSoftware, nienawidzę najbardziej.

Sam pomysł powstał jakby specjalnie dla mnie, albowiem gram trochę sobą, czyli zmęczonym, bezczelnym gościem, który przeżywa w kółko ten sam dzień. Wstaje, nie wie, co jest grane, po czym wyrusza na bezsensowny bój ze wszystkim naokoło. Strzela do ludzi, psuje, co tylko się da, wyrywając przemocą użyteczne gadżety i strzępy informacji.

Gdy przegram – co dzieje się tak często jak w życiu, czyli właściwie bez przerwy – wracam do punktu wyjściowego, czyli tej samej, ponurej jamy w jakiejś skalnej szczelinie, gdzie mam giberę, flaszkę, majty na zmianę, no i piach w ustach. Wyruszam ponownie tylko po to, by odkryć, że wszyscy wrogowie powrócili na dawne pozycje i stoją pod bronią, słowem cały mój wysiłek nie miał żadnego sensu – strzelałem do roju pszczoł z armaty. Upiory powracają wraz ze świtem.

I jeszcze lata za mną dziewczucha z giberą, nieustannie próbując mnie zabić.

Aby wykaraskać się z tej sytuacji, muszę wykonać jakieś absurdalnie skomplikowane zadanie. Jak trudne, nie wiem, bo mi się nie udało. Chodzi o uśmiercenie określonej liczby ludzi w wyznaczonym czasie, do tego (najprawdopodobniej) w zmyślnej kolejności. Wtedy i tylko wtedy zdołam ruszyć naprzód, przełamując technologiczną kłutwę. Ku czemu? Właściwie dlaczego tak walczę? Tego również nie wiem, tak samo jak nie mam pojęcia, co nastąpi, gdy wreszcie wyrwę się z pętli. W konsekwencji trudno powiedzieć, dlaczego walczę i co czeka mnie po zwycięstwie. Nie znam, w gruncie rzeczy, lepszej metafory życia.

Najchętniej poleciłbym *Deathloop* każdemu, kto lubi mądrą, zajmującą zabawę. Niestety po tygodniu odłożyłem tę grę i próżno szukam powodu tej decyzji. Nuda nie jest wytłumaczeniem, bo przecież kocham nudne gry, w których dzieje się cały czas to samo: podobne lokacje, bliźniaczy przeciwnicy. Być może – tak przeczuwam – *Deathloop* oszałamia samym konceptem, lecz nie wykonaniem. Fascynującej idei nie zdołano przeszczepić na samą rozgrywkę, słowem, *Deathloop* byłby wówczas grą, o której świetnie się czyta, lecz gra dużo gorzej.

A może, po prostu, za bardzo przypomina moje własne życie? ■

UNIVERS

21 klatek

1

Boczna uliczka w mieście przyszłości, a właściwie w innym wymiarze, wyprodukowanym, jak głosi instrukcja, przez wujka George'a z miasteczka o wielce wymownej nazwie Ashby-de-la-Zouch.



Na początku lat dziewięćdziesiątych dwóch twórców próbowało przełożyć swoje wielkie, godne filmów kosmiczne wizje na medium gier wideo. Steven Spielberg nadzorował w LucasArts powstawanie The Dig, za współpracę z Core Design artysta i ilustrator Rolf Mohr przesyłał do Derby kolejne projekty graficzne rodzaje świata Paraleli. Uniwersum tak piękne, że po ponadwierze w końcu chciałoby się w nim przebywać. Obecnie Mohr pracuje dla Walta Disneya i mieszka nad zatoką San Francisco, wspominając byłe marzenia młodego artysty współtworzonego wydane pierwotnie na Amigę Universe.



DE

CREDITS

RESTART
GAME

RESTORE
GAME

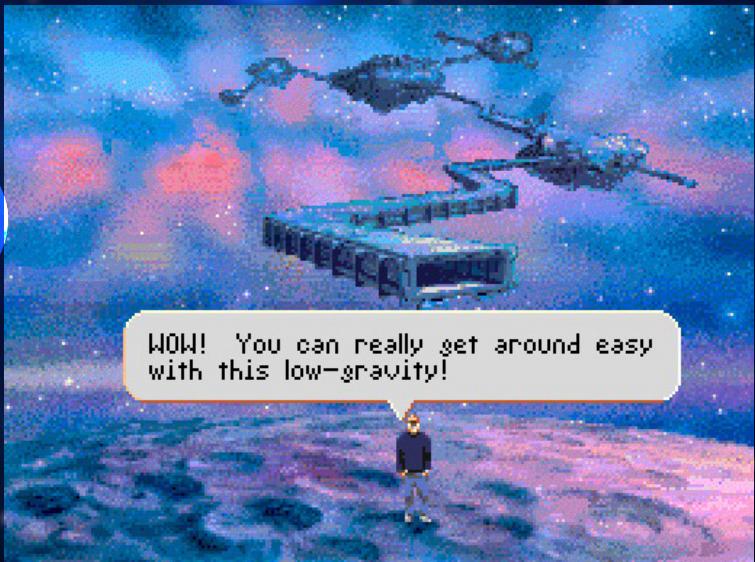


2

Boris Verne był wzorowany na Rolfie Mohrze, Postać dwudziestosekstoletniego wówczas artysty została zdigitalizowana i w ten sposób powstał nastolatek tylko trochę mający się kojarzyć z bohaterem „Powrotu do przyszłości”.

3

Zawieszony w przestrzeni kosmicznej labirynt, mała grawitacja i atmosfera powodują, że da się tu żyć.



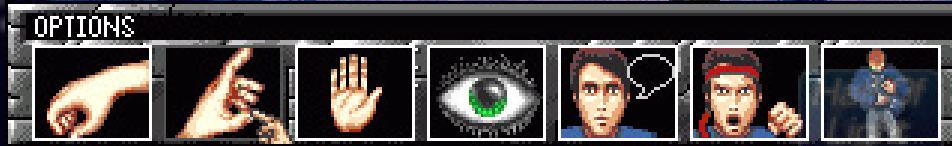
WOW! You can really get around easy with this low-gravity!

4

Wydrążona asteroida, kosmiczny skorupiak dryfujący przez bezmiary Wszechświata.

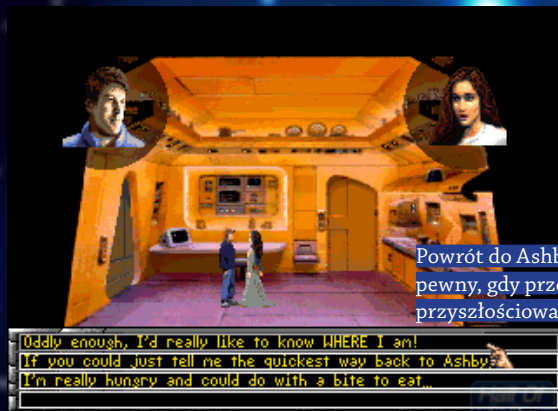


CREDITS



5

Może nie jest to metropolia, ale w tych kontenerach da się mieszkać.



Powrót do Ashby staje się mniej pewny, gdy przed Borisem staje przyszłościowa kobieta.

Uddw enough, I'd really like to know WHERE I am!
If you could just tell me the quickest way back to Ashby.
I'm really hungry and could do with a bite to eat.

6



Obcy swą skórą przypomina najbardziej napakowanego członka Fantastycznej Czwórki, natomiast odróżnia się od niego flegmatycznym usposobieniem. Nazywa się Snorglat.

7

8

Zachód słońca w gęstej atmosferze na samotnej, skalistej planecie Jor-Slev 4.





9

CREDITS

Wheelworld to cudowna kolebka cywilizacji, miejsce, w którym tętni życie i gra muzyka. Można nie odchodzić od komputera.



10

W tej ostoi uciech znajduje się salon gier, w którym można przetestować legendarne maszyny ze złotej ery gier wideo. W Paraleli konstruktorzy dbają o poszanowanie praw autorskich i nie wykonują kopii jeden do jednego.



11

Megalopolis nieustępujące w niczym Los Angeles A.D. 2019, a wręcz barwniejsze od niego.

12

W środku błyszczą reklamy, panuje sterylny spokój, a za szybą groźny, mroczny Wszechświat.

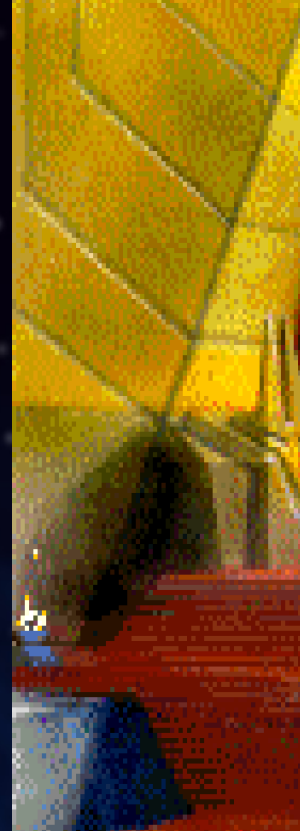


13

Mechaniczna stonoga porzucona na bitewnej planecie Ankarion 5 stała się jednym z najbardziej ikonicznych wytworów Rolfa Mohra. Uwieczniono ją na jednej z pocztówek dołączanych do gry.



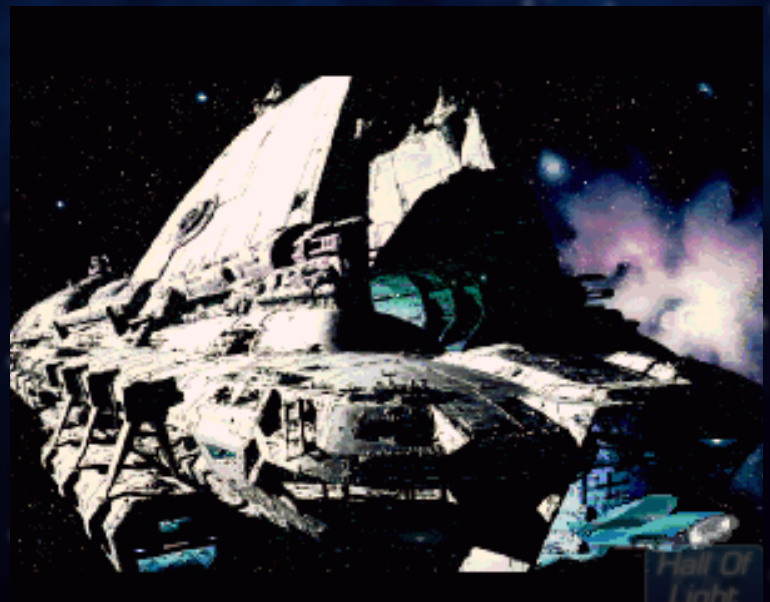
To wcale nie jest forteca LeChucka ani tym bardziej siedziba Tyrell Corporation.



Te Kolosy Memnona ery cybernetycznej zdają się posiadać całkiem czynne spluwy.



Nad purpurowym niebem Cytadeli trwa bitwa, której przyglądają się płomienne gwiazdy.



Taka, zaprojektowaną przez Rolfa Mohra gablotą można by swobodnie przemierzać najodleglejsze połącze uniwersum.



CREDITS

18

Żelazny szkieletor pokazuje Borisowi, gdzie ma się wynosić, ale jeszcze nie wie, że bohater posiada pewien nafszerowany magią klejnot.

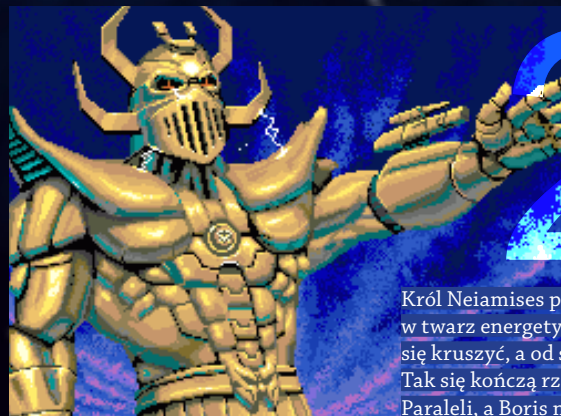
19

Spowodowałeś mnóstwo problemów, chłopcze. Przygotuj się na doznanie niewiarygodnego bólu, wywrotowcu.



20

Niepilnowany garaż, z którego można sobie wypożyczyć kosmołot.



Król Neiamises po otrzymaniu ciosu w twarz energetycznym klejnotem zaczyna się kruszyć, a od środka rozsadza go światło. Tak się kończą rządy tyranii w uniwersum Paraleli, a Boris może już teraz w spokoju powrócić do swego świata.

MONITOR

MIELIŚCIE KIEDYŚ WRAŻENIE, ŻE CZEGOŚ JEST NA TYLE DUŻO, ŻE TO JUŻ PRZESADA, A JEDNOCZEŚNIE ŻE TA ILOŚĆ JEST WŁAŚCIWA? TAKI WŁAŚNIE PRZYPADK STANOWI NAJNOWSZY MONITOR AGON AOC AG493UCX.

Agon AOC AG493UCX

DUŻE WRAŻENIE WYWIERA JUŻ SAMO PUDEŁKO – JEST WIĘKSZE OD NIEKTÓRYCH OPAKOWAŃ TELEWIZORÓW, JEDNAK DOPIERO PO JEGO OTWARCIU I DELIKATNYM WYCIĄGNIĘCIU EKRANU WIDAĆ, JAK DUŻO PRZESTRZENI BĘDZIEMY POTRZEBOWAĆ NA BIURKU.

U mnie była to w zasadzie cała jego szerokość. Zasilacz jest wbudowany, pozostaje więc podłączenie kabli wizyjnych – jedną sztukę każdego typu otrzymujemy w zestawie. Rzadko kiedy się zdarza, abym był w pełni usatysfakcjonowany liczbą portów, ale tutaj producent dał radę. 2 x HDMI, 2 x Display Port, 1 x USB-C pozwoliło na podpięcie dwóch PC, konsoli i jednego Macbooka Pro. Można było rozpocząć testy!

Od razu muszę zaznaczyć, że matryca jest ogromna – jeżeli postawimy ją za blisko, to przy ustawieniu wyświetlania z jednego tylko urządzenia oczy wyjdą nam za uszy. Istnieje możliwość podawania sygnału naraz z dwóch różnych sprzętów, tutaj nie zdecydowano się na kompromis. Zamiast stosowanego przez inne firmy obrazu Picture in Picture mamy ekran podzielony na pół i bezpośrednią transmisję równoległą. Cierpi na tym co prawda odświeżanie, ale w przypadku pracy z dwóch różnych komputerów (co wcale nie jest obecnie rzadkie) daje ogromną swobodę. A jak to wygląda w praktyce? Na warsztat poszły pecetowe Battlefield 1, Forza Horizon 5, Wolfenstein II i Microsoft Flight Simulator, Xenoblade Chronicles 2 z Nintendo Switch i Final Cut Pro

- Model:** Agon AOC AG493UCX
- Maks. rozdzielczość:** 5120 x 1440 x 120 Hz
- Matryca:** 49" LED VA
- Format:** 32:9
- HDR:** HDR 400
- Złącza:**
 - HDMI 2.0 x 2
 - DisplayPort 1.4 x 2
 - USB Typu-C (z DisplayPort) x 1 szt.
 - Wyjście słuchawkowe x 1 szt.
 - USB 3.1 x 3 szt.
- Głośniki:** 2 x 5 W



na Maka. BF1 nie sprawiło zawodu – przy rozdzielczości 3840 x 1080 i odświeżaniu 120 herców wygląda wspaniale, zapewniając wrażenie obecności na polu walki, szczególnie przy uwzględnieniu zakrzywienia monitora, które absolutnie nie przeszkadza, a wręcz pomaga. I mówię to ja, zawsze sceptycznie zapatrujący się na krzywizny matrycy. Wolfenstein II zachowuje się poprawnie, acz z lekką dziwnie, ponieważ pomimo ustawienia najwyższej możliwej rozdzielczości wyświetla obraz z lekką rozciągnięty albo we właściwych proporcjach, ale z dwoma czarnymi pasami po bokach, jednak po chwili przestaje to przeszkadzać. Forza Horizon 5 to już czyste szaleństwo, nie pamiętam, abym kiedykolwiek grał w wyścigi z tak dużym polem widzenia. Doskonale widać, ile daje dobry HDR przy maksymalnej rozdzielczości. Nawet telewizor w salonie nie zapewniał mi takich emocji, mimo że ma kilka cali więcej. Podobne wrażenia, choć innego gatunku, przynosi Flight Simulator – widoki są takie, że aż się nie chce wysiadać z wirtualnego kokpitu. Final Cut Pro – każdy, kto kiedykolwiek montował jakiś materiał wideo, wie, że przestrzeni roboczej nigdy za wiele i w tym przypadku tylko się to potwierdza. Pomimo jedynie 60 herców na kablu z Maka nie ma żadnych problemów

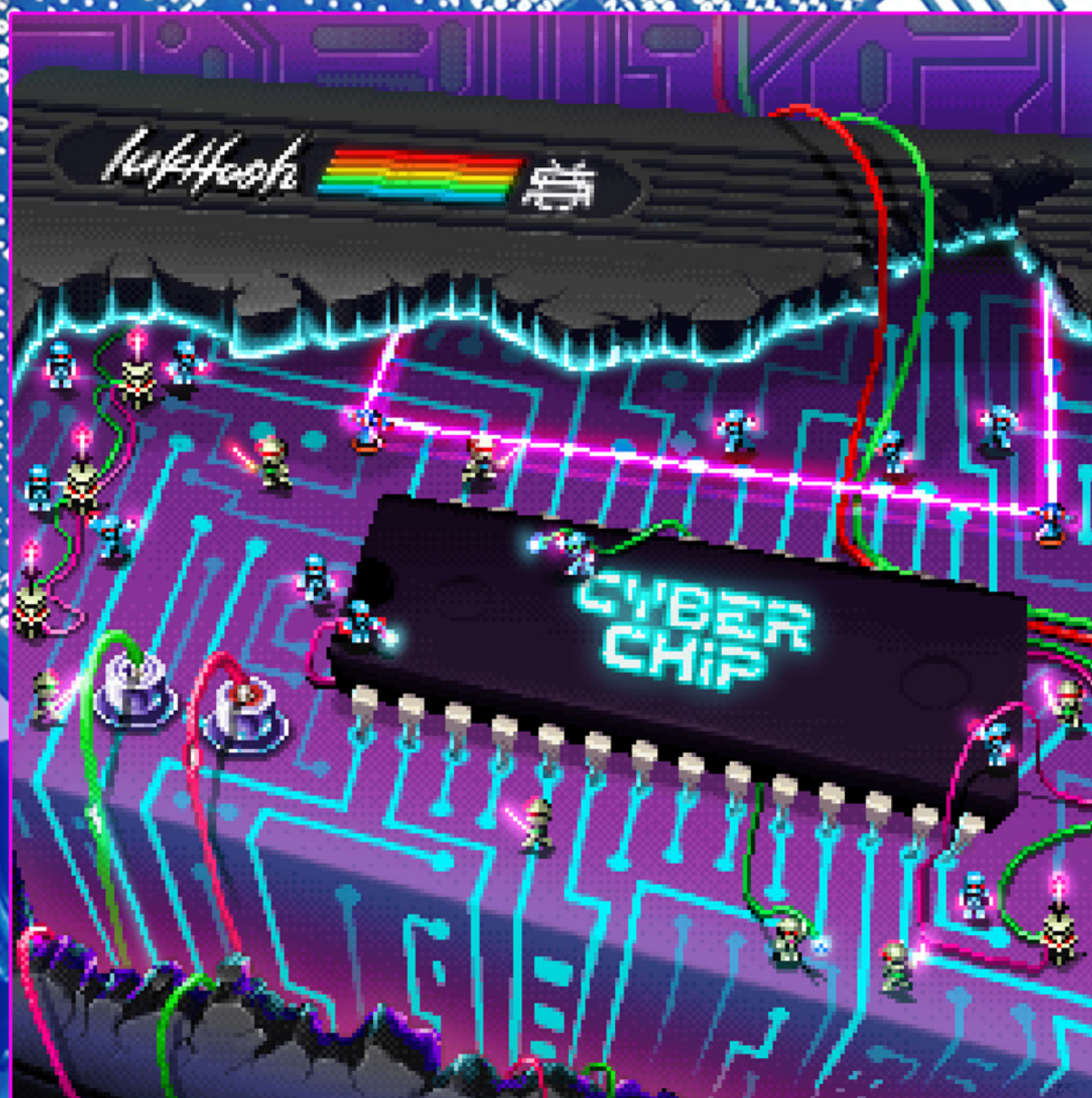
HDR

z wyświetlaniem, a kolory na domyślnym profilu poprawnie oddają rzeczywistość. Najwięcej do życzenia pozostawia Nintendo Switch – jedynie wyświetlanie 1:1 w formie prostokąta na środku matrycy pozwala na osiągnięcie poprawnych proporcji obrazu. Chyba że użyjemy opcji podwójnego ekranu – wtedy wszystko będzie wyglądało, jak trzeba. Wspomnieć należy również o dołączonym pilocie, który pozwala na sterowanie z oddali, płynne przełączanie źródeł sygnału i ustawień, oraz o głośnikach, które brzmią jak chyba w żadnym używanym przeze mnie ostatnio monitorze. Dzięki właściwemu rozmieszczeniu zapewniają bogaty dźwięk. Mówiąc szczerze, dopiero podczas tego testu przekonałem się, jak bardzo brakuje mi czasami miejsca na pulpicie. A jeżeli trochę posprzątam i zyskam więcej przestrzeni na biurku, to kto wie, czy nie będzie to mój kolejny zakup. ■■■■



CYBERCHIP by LukHash

8bit retro-futuristic album crafted and recorded on a 1982 Commodore 64 using specific SID chip revisions.



Album artwork: Stoo Cambridge (ex Sensible Software)



Welcome to the future! You're about to witness the power of SID chip yet again. Originally born in 1982, a three-voice synthesizer module of Commodore 64 produces sound both unique and timeless. Experience an 8-bit retro-futuristic trip with this 10 track pure chiptune album, carefully crafted and recorded on an original Commodore 64 hardware using tracker software.

Available on all music platforms!

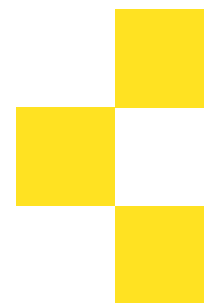
3 voices, 4 waveforms, 0 post processing, tons of love

CYBERCHIP.LUKHASH.COM



Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



FELIETON OPTYMISTYCZNY

To może wydawać się zaskakujące, szczególnie dla osób, które myślą, iż znają mnie dobrze – ale jestem optymistą. Najlepszym tego dowodem jest to, że pisząc te słowa, jestem solennie przekonany, iż czytając je będziecie tuż przed świętami Bożego Narodzenia – choć oczywiście taki rozwój wypadków wymaga jednocześnie spełnienia wielu warunków, których łączne prawdopodobieństwo asymptotycznie zmierza ku zeru.

Pixel musi się w ogóle ukazać, poczta musi dać radę dostarczyć go prenumeratorom (i to w grudniu, a wszak nawet w spokojniejszych miesiącach roku nie jest to rzecz oczywista), wreszcie zaś ja muszę wytrzymać jeszcze trochę i skończyć pisać ten felieton.

Ponieważ jednak – jako się rzekło – jestem optymistą, toteż wyobrażam sobie, iż przeglądacie ten numer w tych krótkich chwilach pomiędzy wizytami w kolejnych sklepach – fizycznych i online – w których to nabywacie rozliczne podarki świąteczne dla krewnych i znajomych. Niezależnie bowiem od tego, jaki jest nasz światopogląd, to te akurat święta, poza oczywistymi konotacjami religijnymi, dla większości z nas kojarzą się z widokiem choinki i piętrzących się pod nią pudeł i pudełek z prezentami. Ich zawartość jest oczywiście ważna, ale to, co pewnie dla wielu z nas – szczególnie w bardziej szczeniących latach – ważniejsze, to ich rozpakowywanie, a czasem nawet przedświąteczne poszukiwanie w zakamarkach szaf z ubraniami, garażach i piwnicach, gdzie skrzętnie zostały ukryte przez rodziców. Ja przynajmniej do dziś wspominam to jako największą „świąteczną radość”, także gdy znajdujące się w środku prezenty okazywały się niezbyt dobrze dobrane.

Wiele wskazuje jednak na to, że ów rytuał rozpakowywania prezentów to jedna z tych tradycji, które będą zamierać. Nie chodzi tu bynajmniej o ich

wyparcie przez wzorce globalnej liberalnej kultury. Nie, akurat choinka, prezenty i „Santa Claus” (nie godzi się wszak określać owego brodatego osobnika w czerwono-białym wdzianku imieniem biskupa Miry) jak najbardziej do owego kanonu należą. Powód jest dużo bardziej prozaiczny. Otóż zapewne spora część – a kto wie, czy nie większość – naszych podarków po prostu nie będzie miała postaci fizycznej. I choć oczywiście możemy trochę oszukiwać, dajmy na to drukując kody Steama na pięknym papierze i wkładając je do ozdobnych kopert, to już nie będzie to samo. W szczególności nie postawimy pudełek zawierających otrzymane przez nas gry na półce, by cieszyły nasze oczy długo po tym, gdy ich zawartość się zestarzeje.

Powiecie, że piszę głupoty i na niczym się nie znam? Cóż, to pewnie prawda, ale jeśli ten zarzut wynikać będzie z przypuszczenia, iż nigdy takiej półki pudełek z grami nie posiadałem, to będziecie w błędzie. Owszem, lata świetności pudełkowej dystrybucji gier przypadły na czas, gdy zdarzało mi się pisywać coś więcej niż tylko felieton do pewnego znamienitego czasopisma poświęconego grom komputerowym. Top Secret jednak – pomimo że przedstawiany jest czasem dziś jako medium służące jedynie publikacji opisów, będących instrukcjami do czysto pirackiego oprogramowania – współpracował z legalnymi dystrybutorami gier właściwie od samego początku swego istnienia. Dzięki temu mogę dziś z rozrzewnieniem oglądać zawartość szafy na strychu, zawierającej fizyczne artefakty historii gangu lat dziewięćdziesiątych.

Nostalgia, którą zawsze odczuwam, otwierając jej skrzypiące, drewniane drzwi (ach, ta fizyczność realnego świata!!!), nie może ukryć tego, iż bardzo wiele tytułów, które się w niej znajdują, nie wytrzymało próby czasu. Kiedyś wydawały się wspaniałe, otrzymywały doskonałe oceny, współcześnie zaś z ich świetności pozostało jedynie kolorowe pudełko. Co ciekawe nie dotyczy to wszystkich. W mojej szafie znajdują się bowiem i takie, które były zwyczajnie niedoceniane i na które upływ czasu podziałał tak jak na dobre wino.

Ale to już chyba temat na inny felieton. Do końca tego bowiem dotarłem - mam nadzieję, że w waszym towarzystwie. Zresztą jako optymistą wiedziałem, że tak będzie, od samego początku! ■



ODDWORLD

SOULSTORM

E N H A N C E D E D I T I O N



GRA DOSTĘPNA W DWÓCH BOGATYCH WYDANIACH PUDEŁKOWYCH JUŻ TERAZ!

PRZEŻYJ NAJNOWSZĄ PRZYGODĘ ABE'A
NA PLAYSTATION 4, PLAYSTATION 5, XBOX ONE LUB XBOX SERIES X.



©2021 Microids SA. Published by Microids SA. Developed by Oddworld Inhabitants. ©2021 Oddworld. All rights reserved. ODDWORLD and all other Oddworld trademarks are trademarks and trade names of Oddworld Inhabitants, Inc. and are used under license. "PS" "PlayStation", "Play Has No Limits", "PS5" and "PS4" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

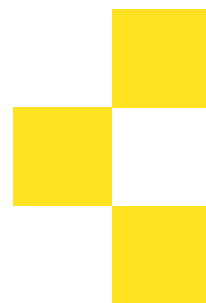


MICROIDS



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.



ODA DO KEBABA

Ludzie lubią jeść kebab z różnych powodów. Co do mnie – lubię jeść kebaby, bo kebaby są smaczne.

Mój pierwszy kebab był wprost związany z moim zaangażowaniem w branżę gier. Otóż w roku 1997 (plus minus rok) zabrali mnie na niego koledzy z firmy Leryx Longsoft, a rzecz miała miejsce w Londynie w czasie targów ECTS, na których pokazywali swoją sztandarową produkcję Lew Leon (jej polskim wydawcą był sam CD Projekt). Skądinąd to ja powiedziałem im o tych targach, a oni zapalili się do perspektywy pokazania na nich gry, no i pokazali.

Leryx Longsoft (potem Longsoft Multimedia) to w pewnym momencie była duża i prężna firma z masą ambitnych projektów, a pracowało w niej wiele znanych postaci polskiej sceny, na przykład sławny kompozytor muzyki do znacznej liczby ważnych gier Adam Skorupa, zwany Scorpikiem, czy nie mniej sławny redaktor Smuggler (który, zdaje się, niezbyt mile to doświadczenie wspomina). Potem to wszystko mocno wyhamowało, a na koniec zaś padło i część z tych projektów nigdy nie została dokończona.

W każdym razie z szefami studia, Leonem i Długim (Jarkiem Modrzejewskim), pojechaliśmy w czasie jesiennego ECTS daleko na północ Londynu poimprezować w fajnym pubie, a wypiliśmy parę piw, kupiliśmy kebaba w lokalnej budce. Moje życie zmieniło się na zawsze, pewnie dlatego że to był fantastyczny kebab, później potrafiłem po niego specjalnie jechać czterdzieści pięć minut w jedną stronę – w centrum Londynu takich nie mieli.

Znalezienie kebaba w Warszawie było wówczas skrajnie trudne, acz nie niemożliwe. Działał już legendarny Efes na Francuskiej, ale moda na kebaby miała nadejść dopiero w XXI wieku, kiedy ja byłem już poważnie wkręcony w ich jedzenie i doskonale

znałem bardzo malutką mapę warszawskich kebabowni. W języku korporacyjnym mówi się o tej sytuacji, że byłem „early adopterem”.

Kebaby są, jak wspomniałem, smaczne, podobno niezbyt zdrowe, ale pewnie i nie gorsze od innego fast foodu. Kebaby się je w niewypindrzonych miejscach wśród niewypindrzonych ludzi. Co prawda słyszałem już, że tu i tam próbują robić ich luksusowe wersje, zaś nowe lokale pocziwego (uczciwie 7/10, polecam) Kebab Kinga zaczynają wystrojem niepokojąco przypominać kawiarnie dla aspirujących, ale ja się nie obawiam, aby ten posiłek kiedykolwiek utracił swój etos.

Kebab z sosem ostrym to prawdziwa orgia smaków, kebab z sosem łagodnym kołi zmysły i żołądek, mieszany – stanowi hymn dla największej z cnót, jaką jest umiarkowanie. Kebab może być niesmaczny, niekiedy zaś niemalże trujący, jest to oczywiste ryzyko, z drugiej jednak strony w ramach wykonywanej działalności biznesowej bywam również w lokalach z, by tak rzec, kuchnią z drugiej strony skali i zaprawdę powiadam wam, że nigdzie mnie tak nie otruto jak tatarem z tuńczyka w znanej warszawskiej stekowni wyróżnionej w przewodniku znanego producenta opon.

Lubię kebab, bo lubię prostotę i prostotę lubię też w grach, w muzyce i w innych dziełach kultury. Budy z automatami w ejtisach były estetycznym odpowiednikiem dzisiejszych bud z kebabami. Pierwsze gry były zaś artystycznymi odpowiednikami kebabów: prosta stylistyka, kolory, efekty dźwiękowe, prosta – o ile jakakolwiek – fabuła, elementarne mechaniki rozgrywki. Contra, Commando (czy Ikari), Mission Elevator – przy tej okazji akurat te gry mojej młodości przyszły mi na myśl, wszystkie dość podobne, choć istotnie różne, należące do starego, dobrego, zapomnianego gatunku „idziesz i strzelasz”.

Od ich czasu oczywiście wszystko się zmieniło i wszystko raczej na lepsze. Tytuły takie jak Red Dead Redemption 2 czy Wiedźmin 3 to już na poły opery, na poły moralitety. W świecie gier indie powstają prawdziwe, należące do sztuki wysokiej perełki stylistyczne, fabularne czy po prostu gameplayowe (szacunkowo dla niezwykłej polskiej Papetury). I to jest wspaniałe, ja jednak zostaję przy kebabie. Wam również go polecam, bo jest bardzo smaczny. ■

ALEX

switchit

WWW.SWITCHIT.PL/WYNAJEMPC/

POTRZEBUJESZ WYNAJĄĆ PC na event/turniej ?

Posiadamy największą w Polsce flotę

150



KOMPUTERÓW

stworzonych z myślą o gamingu
oraz turniejach.

- płyta główna ASUS TUF gaming
- procesor intel core i9
- karty graficzne ASUS GeForce RTX™
- kieszenie Hot Swap

**DODATKOWO ZAPEWNIAMY
BEZPIECZNY TRANSPORT
W SKRZYNIACH.**

Dostarczamy sprzęt dostosowany do potrzeb zawodowych graczy oraz niezawodne systemy obsługujące profesjonalne turnieje.

Specjalnie z myślą o najwyższej jakości na bieżąco testujemy nasze komputery, aby spełniały najnowsze, najbardziej rygorystyczne wymogi.

Wszystkie jednostki wyposażone są w wygodne kieszenie Hot Swap na dyski, aby błyskawicznie przenosić dane i rozszerzać pamięć.

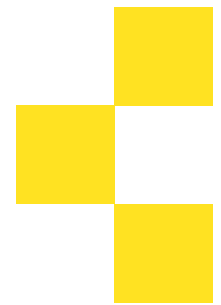
Dzięki wygodnym, profesjonalnym case'om, nie musisz martwić się o transport. Możesz przewozić je pomiędzy lokalizacjami i bezpiecznie przechowywać – bez ryzyka uszkodzenia.

zaufali nam m. in.





Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



RZEMIEŚLNIKIEM SIĘ JEST

To jest swoiste *post scriptum* do tegonumero-
wego Indykarium. Przeglądałem sobie
informacje o tym, czym dzisiaj, po dwóch
latach, zajmują się różne studia, o których pisa-
łem w 2019 roku. Większość dalej funkcjonuje
w branży albo przynajmniej na jej obrzeżach, ale
widać, jak różnie potoczyły się ich losy i jak róż-
nie zareagowały na zderzenie z rzeczywistością.

Pomijając tych, którzy płyną na fali, tych, którzy za-
tonęli, i tych, którzy byli w tym basenie zawsze tylko
jedną nogą, zostajemy z grupką studiów, które walczą
o przeżycie. Różnymi metodami i z różnym skutkiem.

Mam takie smutne wrażenie, że wspólnym mianow-
nikiem jest spuszczenie z tonu i rezygnacja z ambicji
artystycznych. Przyjmuje to różne formy. Czasem
oznacza pracę na zlecenie dla innych: firma niby działa
ciągle pod starą marką, ale nie tworzy własnych gier,
tylko jako podwykonawca pomaga realizować cudze
wizje. Potrzebny jest system inwentarza? OK, propo-
nujemy taki, siaki i owaki, ale ostateczną decyzję, co
implementować, podejmuje kto inny, kodujemy, odda-
jemy, faktura, przelew. Przy czym ten wariant z propo-
zycją kilku rozwiązań i tak jest kreatywnie optymi-
styczny, zdarza się, że nikt nas o zdanie nie pyta, ma
być tak i tak, wykonać. Gdzieś w tle – jeśli przelewy są
wystarczająco szczodre – zostaje trochę czasu na napi-
sanie kolejnego prototypu naszej własnej gry, na próby
szlifowania jakiegoś wcześniejszego pomysłu, na mniej
lub bardziej uczciwe próby udowodnienia, że możemy
napisać grę według własnego scenariusza i ją wydać.
Czy to realistyczne, czy to marzenie ściętej głowy? Na
dwoje babka wróżyła, znam takich, którym się udaje,
znam takich, którzy się w mojej ocenie tylko ładują.

Czasem zamiast pisać takie gry, jakie by się chciało, pisze się takie gry, jakie
się sprzedają. To był chyba mój największy zawód po analizie zebranych danych.
Kilka studiów, które dwa lata temu pokazywały tytuły z interesującym pomysłem
(jak to u indyków: ryzykowne i niegwarantujące sukcesu, może być hit, ale i może
być totalna porażka), nie dość, że nie wydało tamtych rzeczy, to jeszcze
w międzyczasie wydało symulator dłubania w nosie. Tak, symulatory wszystkie-
go, o co boicie się zapytać, to teraz szczyt mody, więc kto żyw, próbuje je pisać. Je-
śli nie ma jeszcze symulatorów szklarza, bimbrownika i burdelmamy, to pewnie
zanim ten felieton ukaże się w druku, już będą. I raczej nie mają co liczyć na moją
sympatię, a w każdym razie musiałyby być naprawdę wybitne, żebym miał ochotę
dać im szansę.

Cóż, wiem, że czasem trzeba się pogodzić z rzeczywistością. Wiem też, że
rzemieślnikiem się jest, a artystą się bywa. Wiem, że to drugie wymaga od-
powiednich okoliczności i nie zawsze i nie każdemu jest dane, że trudno jest
eksperymentować o pustym żołądku i że z bycia przymierającym głodem, intere-
sującym artystą najłatwiej o to pierwsze. A mimo to szkoda, kiedy ludzie ambitni
rozmieniają się na drobne i koncentrują swoje wysiłki na banalnym skoku na
kasę, na kolejnej niczym się niewyróżniającej pulp game, ślepo i oportunistycznie
podążającej za modą.

To dla mnie osobiście tym bardziej smutne, że w Indykarium staram się
z jednej strony pokazywać w miarę szeroki przekrój tego, co się dzieje, z drugiej
strony zawsze miałem słabość do ambitnych underdogów, do ludzi gotowych
zaryzykować i pokazać jakąś swoją wizję. To są często porażki, ale fascynuje mnie
poszukiwanie, raz na jakiś czas w tych eksperymentach trafiają się nieoczekiwa-
ne pchełki-perelki, zaskakujące świeżością i otwierające zupełnie nowe drzwi.

Tak, rachunki się same nie zapłacą. Ale czy musi je opłacać symulator odzwier-
nego? ■

BOREK



The Girl of Glass: A Summer Bird's Tale Markus with Friends



Someday You'll Return CBE Software



Już **30 lat** wspieramy europejskie historie

#ProudToSupportTheBest



Kreatywna Europa MEDIA

The Medium Bloober Team

30
YEARS OF MEDIA



ZAKOŃCZENIE BIBLIJNEJ APOKALIPSY

PIXEL

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



— KOMORNIK —
NIESKRUSZONY

INSIDE

DYING LIGHT 2 ■ **ELDEN RING** ■ **FORZA HORIZON 5** ■ **AGE OF EMPIRES IV** ■ **CALL OF DUTY: VANGUARD**
BATTLEFIELD 2042 ■ **SHIN MEGAMI TENSEI V** ■ **MARIO PARTY SUPERSTARS** ■ **CRISPIN SINCLAIR**
COKTEL VISION ■ **MOVIE** ■ **TÍR NA NÓG** ■ **ZI KLATEK: UNIVERSE** ■ **NA PIASKACH DIUNY**

