

PREMIERA MIESIĄCA ELDEN RING

TERAZ
148
STRON

PIXEL

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

THE SETTLERS®

A UBISOFT ORIGINAL

GRAMY 
TEŻ BEZ PRAĐU



INSIDE

- DYING LIGHT 2 ■ EXPEDITIONS: ROME ■ ELEX II ■ POKEMON LEGENDS: ARCEUS
- HORIZON FORBIDDEN WEST ■ CYBERPUNK 2077 NA PS5 ■ THE KING OF FIGHTERS XV
- WIZYTA WE FLYING WILD HOG ■ GAME STUDY: FIREWATCH ■ HABITAT OD LUCASFILM GAMES
- MYSTIC TOWERS ■ 21 KLATEK: DARK SEED ■ GRY LECZĄCE ■ ZRĘCZNOŚCIÓWKI NA ZX SPECTRUM



ISSN 2391-7992

033

03 0771 130221 MARZEC
CENA 24,90 zł (w tym 8% VAT)
pixel-magazine.com

DZIĘKUJEMY

3 MILIONOM GRACZY,
którzy w pierwszy weekend
odwiedzili The City!

DYINGLIGHT2
STAY HUMAN



JAK ZAPOWIADA SIĘ PRZYSZŁOŚĆ GIER CYFROWYCH?

15 marca 2022
online



Serdecznie zapraszamy na konferencję „Jak zapowiada się przyszłość gier cyfrowych?“, organizowaną przez Creative Europe Desk Polska w formule online, w dniu 15 marca 2022 roku. Wydarzenie adresowane jest do przedstawicieli sektora branży gier wideo oraz wszystkich zainteresowanych tematyką tworzenia i produkcji gier wideo na rynku polskim.

Program Kreatywna Europa, komponent MEDIA od wielu lat wspiera europejskich producentów gier wideo w tworzeniu oraz rozpowszechnianiu interaktywnych oraz immersyjnych projektów na rynkach europejskich i międzynarodowych.

W 2022 roku, producenci gier wideo, studia XR oraz inne firmy, których obszarem jest development oraz

produkcja gier wideo będą mogły ponownie aplikować w ramach schematu dofinansowania *Video Games and Immersive Content Development*, będącego częścią komponentu MEDIA programu Kreatywna Europa.

Spotkanie składać się będzie z prezentacji schematu *Video Games and Immersive Content Development*, wykładu eksperckiego o stanie i wyzwaniach polskiego gamedevu, a także panelu dyskusyjnego, podczas którego znani producenci oraz projektanci gier wideo podzielą się z uczestnikami kulisami tworzenia narracji w grach oraz nowymi trendami, które występują w polskim środowisku gamingowym.

Szczegółowy program na: www.kreatywna-europa.eu

Creative
Europe
Desk Polska



Współfinansowane przez
Unię Europejską

FROM JAPAN WITH LOVE

Ekipę FromSoftware miałem okazję dwukrotnie spotkać podczas branżowych imprez. Za każdym razem nie mogłem uwierzyć, że to właśnie ci ludzie wymyślili Ornsteina i Smougha.

Pierwszy raz spotkaliśmy się na gamescomie podczas prezentacji Bloodborne'a. To wcale nie był tłoczny event, bo wtedy FromSoftware, kilka lat po premierze Dark Souls, nie dźwigało jeszcze na swych barach tak wielkiego ciężaru sławy jak obecnie. Japończycy, jak to zwykle oni, prowadzili prezentację w swoim ojczystym języku i chyba tylko wyświetlane plansze miały angielskie napisy. Z pokazu dowiedziałem się, że robią osadzoną w wiktoriańskim sosie grę z koleśkami w szpiczastych kapeluszach. Nigdy jej nie polubiłem, aczkolwiek rysowany przez Piotra Kowalskiego komiks na jej podstawie wydał mi się co najmniej intrygujący.

Kilka lat później na wybrzeżu Adriatyku odbył się event o nazwie Reboot. To była ostatnia jak dotąd edycja tego spotkania deweloperów z całego świata, kieszonkowe GDC organizowane w usadowionym na plaży Sheratonie. I właśnie na taką imprezę udało się Chorwatom zaprosić kilku znamienitych gości z Japonii, którzy normalnie do Europy nie przybywają. Obok Fumito Uedy i Yu Suzukiego zjawił się wyglądający jak zahukany akademik w tweedowej marynarce i grubych okularach, określane jako mózg FromSoftware, Hidetaka Miyazaki. Człowiek, bez którego nie byłoby Lordranu, siadł sobie na scenie, założył nogę na nogę i z filozoficznym zafrasowaniem zaczął wygłaszać takie komunały, że marketingowe przemowy ludzi Atari z czasów Raya Kassara wydały się nagle całkiem znośnymi gadkami. No, po prostu nie dało się słuchać przez godzinę historyjek typu „Staramy się robić dobre gry”. Rozumiem, że



MICZ

P.

Shigeru Miyamoto jest w stanie opowiadać na podobną nutę, ale po mistrzu mroku oczekiwałem jednak czegoś więcej...

No właśnie, mroku. Jesienią 2011 roku przeżyłem jedną z najbardziej emocjonalnie angażujących przygód w swoich kontaktach z grami wideo. Wkroczyłem do pełnych gnijącego mchu korytarzy, po ziemi ciekła woda, nie było zawieszonych pochodni na każdej ścianie. Ten świat nie wydawał się pociągający, a gdy wszedłem jeszcze do ruin świątyni, w której zaatakował mnie ze dwadzieścia razy większy bydlak, wydawało się to wszystko bez sensu. Nie pamiętam już, w którym momencie zdecydowałem, że nie wolno przerywać tej pielgrzymki, i pracowicie zacząłem gromadzić dusze, wzmacniać rynsztunek, aż w końcu przedarłem się dalej, przez ogród, w którym czekał wielki pies, aż do położonej na skale fortecy Anor Londo, wydającą się najwspanialszą budowlą z wirtualnych światów. Dark Souls wsysało do swego uniwersum nie tylko widoczkami, ale przede wszystkim zastosowaną mechaniką zarządzania duszami. Powodowało to samo, co najlepsze gry strategiczne czy RPG – że chce się dalej grać, powiększając stan posiadania, kolekcjonując rzeczy, które uznaje się za własne. Mówiąc inaczej – umożliwiły prowadzenie własnego życia w świecie Lordranu. I to było najwspanialsze, aczkolwiek perspektywa spotkania za rogiem delikwenta składającego się z czaszek powiązanych siatką też wydawała się ekscytująca.

Gdy teraz recenzujemy najnowsze dzieło FromSoftware, emocje sprzed dekady znów odżywają. Zresztą w tym numerze jest wiele innych niezwykłych powrotów do przeszłości. Powiększyliśmy objętość, po siedmiu latach bez zmiany ceny byliśmy zmuszeni w końcu ją podnieść, ale mam nadzieję, że morze współczesnych i historycznych materiałów to zrekompensuje. I tak teraz będzie co miesiąc, aż sam nie wiem, jak damy radę, ale musimy sobie poradzić i starać się dowozić coraz lepsze artykuły. Do zobaczenia w kolejnym Pixelu, który ukaże się 7 kwietnia. ■

PIXEL

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

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

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



Paweł Ludew
Łukasz Markiewicz
s3quel
Jarosław Rybacki
Dariusz Bieniek
Szymon Góraj
Marcin Wichrowski
Marek Ołdak
Szymon Mencwał
Michał Miller
Łukasz Grzelak
Grzegorz Radziejewski
zax
Tomasz Merda
Grzegorz Kaluzny
Yu Andriichuk
Arkadiusz Dorszyk
Radosław Kołodziej
Andrzej Bazylczuk
Tomasz Zyrek
Kajetan Kałużyński
Wiktor Jurdeczka
Paweł Syczewski
Radosław Nałęcz
Marcin Mizak
KLOCKOZAUUR
Sebastian Duchnicki
Jarosław Mitoński
Mateusz Kreft
Rafał Michno
Łukasz Kozłowski
Adam Cabaj
Michał Klimek
Koyomi Blog
Michał Sobczak
Maciej Czop

starewilki.pl
Bartek Bogaczewicz
Scisle Tajne
Marcin Skierski
Jakub Wójcik
R. Syre
Luke Czernal
Łukasz Maško
Paweł Pawlak
Leszek Wroński
Jakub Jakubowski
Jacek Wolnicki
Łukasz Chmielewski
Paweł Karwa
Jakub Abramczuk
TraP_zyx
Oskar Wojciechowski
Sławomir Essmalinowy
Mateusz
Robert Łapiński
Astronomia
Piotr Cichocki
Michał Kaszubowski
Krzysztof Zimorski
Dariusz AXL Aksamit
Tomasz Kalinowski
Paweł Awdejuk
Paput
Dead RAM
Bartosz Lisek
Lukasz Gratkowski
Piotr Czerpa
Rafał Mazurek
Michał Boruta
Marcin Bors
Tomasz Wiśniewski
Sławomir Jagiełło
Bartosz Korczyński
Krooger
Andrzej Rajfura
Tomasz Jagiełło
Daniel Bieńkowski
Mr Boomer
Lukasz Kowalczyk
Lukasz Rewerenda

Michał Tyrpa
Nemesis US
Marcin Łabeński
Jakub Smółka
Marcin Molak
Radek Baranowski
Krystian Limiera
Grzegorz Koniec
Marcin Frystacki
Adam Świętek
Patryk Matuszewski
Bogusław Szawara
Mirosław Pleśniak
Xenor
Paweł Lampe
Maciej Szewczyk
Przemysław Endzel
Dariusz ZX Freeq
Michał Bodek
Geekweb
Rodrick
Izabela Durma
Marcin Szałowski
Paweł Jermolonek
Piotr Lewandowski
Adam Oksiuta
Paweł Szczeciński
Dawid Kucharski
Witold Szczerba
Luken RetroFan
Jakub Konewka
Paweł Marucha
Black Order
Michał Zajac
Marcin Raubo
Piotr Michniewski
Tomasz Mazur
Rafał Pieczynia
Arkadiusz Neubauer
Robert Czato
Konrad Rawiński
Marcin Lewicki
Kamil Kłosek (Deveel)
Błażej Bacia
Ma BI
Wojciech Jakóbczyk
fleja
SpokoWap
Grzegorz Stanek
Jacek Sklepowicz
Rafał Szychowski
Tomasz Machnik
Bartek Czartoryski
Marta Hetman
Michał Pisarewicz
Bartłomiej Feruś
Tomasz Mularczyk
Dominik Witczak
Tomek Ratajczak

Piotr Rybałtowski
Rozpad Eternitu
Artur Isbaner
Iwona Karmowska
Sulik
Michał Karkuciński
Tomasz Kuc
Jarosław Wójtowicz
Marcin Nowak (marcowy)
Michał Dziwniel
Ewa Maria Szczepanowska
Igor Orwat
Maciej Segiet
Michał Kołodziejski
Radek Sobiecki
Cezar Pokorski
Tomasz 'Ciacho'
Wojciech Żółkiewicz
Kamil Pietrzyk
Mantis Kozłowski
Aleksy Uchanski
Pagan Baby
Michał Nowakowski
Don
Grzegorz Surma
Piotr Japko Jabłoński
Tom Zet
Paweł Sobotka
Karol Wawryszuk
Michał Marcysiak
kryształ
arturp82
Tomasz Porębski
Sebastian Andrzejczak
Zbigniew Wojtynek
Marcin Sztanderski
Tomasz Motyka
Tomasz Dybizbański
Jan Prociak
Jaromir33
Krzysztof Urbaniec
Michał Staroszczyk
Jerzy Szczepkowski
Pożar
Marcin Stępnicki
Piotr Pawłowski
Artur Więckowski
Bartosz Nakielski
Piotr Kopniak
widi999
Piotr Wdowka
Piotr Nazaruk
Wojciech Kompała
Adam Klimaszewski
Arkadiusz Bis

Dziękujemy!



PIXEL
CULTURAL SCIENCE

Redaktor naczelny

Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy

Andrzej Bazylczuk, Marcin Borkowski, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Marcin M. Drews, Paweł Gawlikowski, Piotr Gawrysiak, Szymon Górąj, Marcin M. Granat, Bartłomiej Kluska, Jacek Marczewski, Michał Marek, Dariusz J. Michalski, Piotr Pierikowski, Piotr Pocztaerek, Paweł Schreiber, Michał Śledziński, Aleksy Uchański, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz, Piotr Żymelka

Oficer dyżurny

Wolf

Opieka graficzna

Łukasz Szczepanowski

Korekta i redakcja

Marek Kowalik

Prenumerata

Marlena Kwiatkowska
hello@pixel-magazine.com

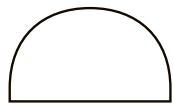
Wydawca



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.

Mamy 148 stron, powiększyliśmy popkulturowy dział Sidequest, pojawił się zupełnie nowy - Game Study. Dajcie znać, co Wam się podoba, a co nie. E-mailiem albo w naszej grupie Secret Level na Facebooku.



10-36

LOADING

- 10. Autofire • 16. Indykarium
- 20. Vive VR Corner • 22. RetroExpress
- 24. Pixel Kids • 26. Wizyta we Flying Wild Hog
- 29. Retrokonsola Evercade • 30. Nowe wcielenie The Settlers • 34. Wywiad z Christianem Hagedornem z Ubisoft Dusseldorf

37-62

PLAY THE GAME

- 38. Dying Light 2: Stay Human • 40. Elex II • 42. Expeditions: Rome
- 44. Elden Ring • 46. Scarf • 47. Tom Clancy's Rainbow Six Extraction • 48. Pokémon Legends: Arceus
- 50. Horizon Forbidden West • 52. Hidden Deep
- 54. God of War PC • 56. Total War: Warhammer 3
- 58. Cyberpunk 2077 PS5 • 60. Blood West
- 62. King of Fighters XV • 131. Shadow Warrior 3

63-80

HALL OF FAME

- 64. Najlepsza Gra na Świecie: Mystic Towers
- 70. Legenda arcade – Robotron 2084
- 76. Habitat od Lucasfilm Games

81-100

SECRET LEVEL

- 82. Gry w służbie zdrowiu
- 86. Big Box: Warcraft III
- 88. Kosmiczny Doug Jones
- 90. Sidequest • 100. Felieton Śledzia

101-132

CREDITS

- 102. Zręcznościówki na ZX Spectrum
- 109. Felieton Łukasza Orbitowskiego
- 110. 21 klatek: Dark Seed • 124. Felieton Gawrona
- 125. Hardware miesiąca • 126. Felieton Alexa
- 128. Felieton Borka

116-123

GAME STUDY

- 116. Firewatch ze studia Campo Santo

N O W Y D Z I A Ł

MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI



ANDRZEJ BAZYLCZUK



MARCIN BORKOWSKI



Na objazdowej wystawie poświęconej podbojowi kosmosu można zobaczyć skafandry, makiety i kapsuły w skali 1:1. Jaką determinację trzeba było mieć, żeby zapakować się do takiej puszki-pułapki i dać eksplodować w przestrzeń. Oto ludzkość w swoim szczyście, najpiękniejsza.

Najpierw rozległ się krzyk, że krasnoludźca bez brody to gwałt na twórczość Tolkiena, a chwilę później, z innej strony internetu, dobiegły pretensje, że Aloy w Horizon Forbidden West ma na twarzy meszek. Bardzo chciałbym zobaczyć publiczną debatę zwolenników i przeciwników owłosienia na twarzach fikcyjnych kobiet.

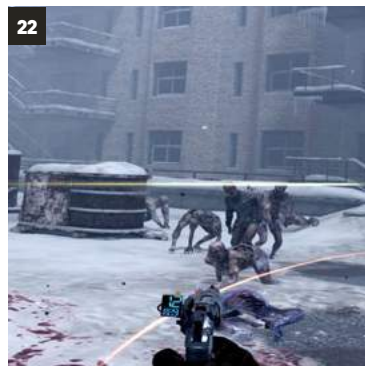
Nie idzie mi praca nad tekstami do kolejnego numeru, więc przerybam filmy z gier na monochromatyczne, używając ditheringu Floyda-Steinberga. Czuję się, jakby były wczesne lata dziewięćdziesiąte i jakbym szykował artykuł o programowaniu karty Hercules do Bajtki.

P.
check it out
PIXELPOST.pl

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

LOADING

MOŻNA ZATEM POWIEDZIEĆ, ŻE O ILE W SFERZE GOSPODARCZEJ W NOWYCH SETTLERSACH MAMY OSADNICZĄ TRADYCJĘ, O TYLE W SFERZE MILITARNEJ DĄŻYMY DO NOWOCZESNOŚCI.



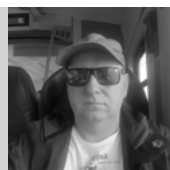
BARTEK CZARTORYSKI

Kto wychował się na horrorach z Phantom Press, ten zna nazwisko Guya N. Smitha. Po trzydziestu latach mistrz literatury śmieciowej doczekał się wydania godnego Miłosza. Zbiorczy „Sabat”, czyli dzieje komandos-egzorcysty, zawitał u nas w twardej oprawie!



PAWEŁ GAWLIKOWSKI

Nowa „Teksańska masakra piłą mechaniczną”, pomimo pewnych problemów z tempem, jest dowodem na odrodzenie klasycznych slasherów w nowoczesnym sztafażu i podobnie jak poprzedni „Halloween” pokazuje, że w zdrowym ciele morderczy duch. Może i są na rynku bardziej zaskakujące historie, ale co klasyka, to klasyka.



PIOTR MAŃKOWSKI

Byłem na GDC w 2019 roku, gdy ogłoszono Stadię. Koncem z Mountain View, który mógłby kupić całe centrum wystawiennicze Moscone, jakoś nie zdołał zapobiec pustkom na swoim stoisku. Widać było, że coś nie iskrzy. A teraz Stadia umiera – tak samo jak każda inna growa inicjatywa Google’a.





Z OKAZJI AKCJI CROWDFUNDINGOWEJ KSIĄŻKI „HISTORIA COMMODORE 64 PIKSEL PO PIKSELU” WRAZ Z GOG.COM PRZYGOTOWALIŚMY SPECJALNĄ LISTĘ PROMOCYJNĄ. DAWNE PRZEBOJE Z OŚMIOBITOWEJ SUPERMASZYNY ODŻYJĄ DZIĘKI KOLEKCJI PIXELA! SIÓDEMKĘ HITÓW MOŻNA ZNALEŻĆ POD ADRESEM [GOG.COM/PARTNER/C64PIXEL](https://gog.com/partner/c64pixel).



Właściwie jest tu dla każdego coś miłego. Na nostalgicznej liście znajdują się zręcznościówki, przygodówki, strategie, a nawet gra sportowa. Zaczniemy jednak od tego, co największe, jeśli chodzi o historyczny ładunek.

Maniac Mansion i jego nieformalna kontynuacja, czyli pełen pokulturowych odniesień Zak McKracken and the Alien Mindbenders, dostępne są w nieco lepszych wersjach niż te Commodore'owskie, a mimo to pozwalają poczuć ducha końcówki lat osiemdziesiątych. Zwłaszcza Zak prezentuje się wystrzałowem w edycji z japońskich komputerów FM Towns.



Dalej lecimy z Defender of the Crown, czyli tytułem, który wprowadził Amigę na mapę growego świata, a nieco później dostarczył Commodore'om konwersję, która zwyczajnie zerwała im skarpetki. Tak dobrej i wciągającej gry strategicznej nie było wcześniej na komputerze wprowadzonym na rynek przez Jacka Tramiela.

Kolekcję zamykają współczesne wariacje na temat kultowej zręcznościówki Giana Sisters, oryginalna wersja MicroProse Soccer, pochodząca z czasów, gdy Electronic Arts nie śniła się FIFA, a także inne wielkie dzieło ekipy Sida Meiera, czyli Pirates! W epoce mogli się tą grą cieszyć wyłącznie posiadacze stacji dysków, zaś obecnie mają do niej dostęp wszyscy posiadacze pecetów. Nic, tylko grać! Do czego szczerze zachęcamy. (PM)

✦ Chyba najpiękniejsza lokacja z Zaka McKrackena - wzniesienie gdzieś nieopodal Limy.





CRUSADER KINGS III – WOJNY KONSOLOWE

OTO SERIA, KTÓRA SUKCESYWNIE TOROWAŁA SOBIE DROGĘ DO TRONU. CHOĆ JUŻ OD SWYCH NARODZIN PRZED PRAWIE SZESNASTOMA LATY CRUSADER KINGS ZBIERAŁO OCENY CO NAJMNIEJ PRZYZWOITE, TO DOPIERO TRZECIA CZĘŚĆ ROZBIŁA BANK. TERAZ MOGĄ NAWRÓCIĆ SIĘ TAKŻE KONSOLOWCY.

Bo, przynajmniej uczciwie, strategię nigdy nie były mocną stroną oferty PlayStation czy Xboxa z przyczyn oczywistych bodaj dla każdego czytającego te słowa, dlatego transfer gry Paradox Interactive na sprzęt Sony i Microsoftu można potraktować w kategoriach wydarzenia. I to niemałego, gdyż jest to rzecz, o której chyba nikt nigdzie nie napisał złego słowa. Tyle że mamy do czynienia z tytułem, na który składają się tabelki, mapy, menu i listy, dlatego zaadaptowanie naturalnego dla peceta interfejsu przy zachowaniu jego funkcjonalności nie jest zadaniem łatwym.

Zanim jednak przejdę do rzeczy zaprojektowanych z myślą o konsolach, które zaprezentowano podczas pokazu tej edycji gry dla prasy, a potemIANO przetestować posiadaczom Xboxa, słowo, z czym w ogóle Crusader Kings się je. To gra, z braku lepszego słowa, dynastyczna, rozciągająca

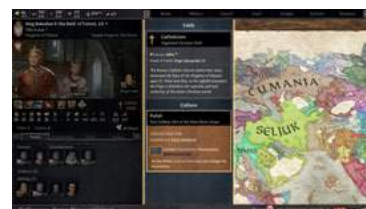
na kilkaset lat i obejmująca spory kawał średniowiecza, aż do upadku Konstantynopola. Możemy dowolnie wybrać władcę panującego w owym czasie (chyba że zdecydujemy się na któryś z gotowych scenariuszy), którym chcemy pokierować, a tych jest zatrzęsienie.

Możemy również dobrze wybrać potężnego rzymskiego cesarza albo głowę, czy też główkę, podrzędnego, zaściankowego księstewka. Każda z tych postaci jest wyjątkowa, czyli ma przypisane jej cechy osobowości i ambicje – jeden lubi intrygi, spiski i skrytobójstwa, a drugi spokojne rządy oparte na rolnictwie i handlu. Co istotne, gramy nie tyle królestwem, co królem, jest to gra mocno zindywidualizowana i nasze decyzje odnośnie do każdego aspektu działania państwa muszą zostać przefiltrowane przez aktualnie panującego monarchę. Oczywiście nie wszystko da się tutaj perfekcyjnie zaplanować, bo zdarzenia losowe są liczne i nie zawsze przyjemne, a ilość informacji zrzucanych na gracza bywa przytłaczająca dla kogoś słabiej obeznanego ze strategiami.

Dlatego, gdy zasiadałem do testowania builda recenzentkiego, zastanawiałem się, jak ja to wszystko ogarnę z padem. I muszę przyznać,

że wykorzystano do maksimum jego niemałe możliwości. Czego można było się spodziewać, służące do nawigacji po mapie gałki kontrolera służą i do zoomu, i do przyspieszenia scrollu, ale już niektóre przyciski musiało wykorzystywać dwa-jako. Czyli, na przykład, dopiero naciskając dwa triggera jednocześnie, przejdziemy z interfejsu postaci do mapy, pojedyncze naciśnięcie B spowoduje zamknięcie jednego okna, a dłuższe jego przytrzymanie wszystkich i tak dalej. Oczywiście każdy z wyżej wymienionych ma też co najmniej jeszcze inną funkcję. Może i brzmi to przytłaczająco, bo Crusader Kings 3 faktycznie potrafi być przytłaczające, ale obsługa tego wszystkiego za pomocą padła nie jest tak straszna, jak mogłoby się wydawać.

Szkoda, że gra nie oferuje polskiej lokalizacji, dlatego jeśli nie znacie angielskiego na poziomie choć lekko przewyższającym komunikatywny, to lepiej mieć pod ręką nie tylko mapkę ze schematem sterowania, ale i słownik. A kogo zniechęcają podobnie monumentalne strategie, niech pomyśli o Crusader Kings 3 w kategoriach RPG, bo rozwój i wykorzystanie predyspozycji swojej postaci jest solą tego tytułu. Tak czy siak – warto zagrać. (BC)





✦ Gra wystartowała 25 stycznia, natychmiast przyciągając rzesze graczy. Serwery nie wytrzymały...

BROKEN RANKS

NA PRZEDPREMIEROWY POKAZ DŁUGO WYCZEKIWANEJ PRODUKCJI BROKEN RANKS ZAPROSZENI ZOSTALIŚMY DO SIEDZIBY DEWELOPERA – SPÓŁKI WHITEMOON GAMES. JUŻ NA WSTĘPIE NIE MOGŁO BYĆ BARDZIEJ NOSTALGICZNIE. WROCŁAWSKA FIRMA ZAJMUJE BOWIEM ELEGANCKI DOMEK W ZACISZNEJ, WILLOWEJ CZĘŚCI GRABISZYNA. CZEMU NOSTALGICZNIE? W TAKICH BOWIEM OKOLICZNOŚCIACH PRZYRODY NIEWYKŁĄ PŁODNOŚĆ TWÓRCZĄ OKAZYWAŁO WIELE POLSKICH FIRM DEWELOPERSKICH. CZY TYM RAZEM BĘDZIE PODOBNI?

Wszelkie znaki na niebie i na ziemi wskazują, że tak. Ale od początku... Whitemoon rozpoczęło działalność blisko piętnaście lat temu w skromnym, trzyosobowym składzie. W 2010 roku firma wydała *The Pride of Taern* – przeglądarkowe MMORPG wzorowane na największych klasykach rPG, dwa lata później rzucając tytuł w rozmaitych wersjach językowych na cały świat. Gra zebrała może nie entuzjastyczne, lecz wyraźnie dobre recenzje (MMORPG.com – 72 procent), a w sieci do dziś można natknąć się na pozytywne opinie graczy, którzy z radością poświęcili tytułowi przeszło pięć lat swego życia. Co więcej, polską produkcję uznano za wielki europejski przyczynek do kultury światowej – obok gulaszu i muzyki techno (sic!).

W 2013 roku *The Pride of Taern* osiągnęło imponującą liczbę 500 tysięcy graczy, by już rok później radośnie ją podwoić. Rozrosła się też wrocławska ekipa, w marcu 2021 roku osiągając liczbę dwadzieścia sześć. I w takim właśnie składzie „uparcie i skrycie” (z podrowieniami dla Edyty Geppert) dziergany jest od lat nowy-stary tytuł. Nowy, bo tworzony w zasadzie od podstaw, stary, bo oparty na klasyce i odtwarzający poniekąd to, co w pracy wrocławskiej grupy znamy i cenimy już od ponad dekady.

Broken Ranks to bowiem nic innego jak powrót do świata Taern. Powrót, dodajmy, z przytupem! Akcja rozbudowanego pod każdym względem remake’u rzuca nas w sam środek okrutnej wojny prowadzonej przez bezwzględnego okupanta – cesarstwo Utor. Gracz wciela się w Taernijczyka, który musi salwować się ucieczką przed hordami najeźdźcy i opuścić rodzinny kraj, by na niegościnniej obczyźnie szukać możliwości zbrojnego powrotu i zemsty.

Jak mówią sami twórcy, to opowieść wygnarńca szukającego swojego miejsca w nowym świecie. To opowieść bohatera, który musi znaleźć w sobie siłę, aby odzyskać to, co mu zabrał najeźdźca. To opowieść o brutalnej rzeczywistości, w której każdy dzień przynosi nowe wyzwania, ale i szanse. A wszystko to w twardym, okrutnym świecie, gdzie nie istnieją dobre wróżki...

Do siedziby Whitemoon zaproszono nas w samo południe i od razu mogliśmy rozpocząć pojedynek, to znaczy zasiąść do komputerów. Ile pozwolono nam zobaczyć, ile ograć? Biorąc pod uwagę zgromadzone zapasy jada i napitków, mogliśmy spokojnie poświęcić na przygodę około pół roku. Znacznie szybciej jednak przekonał się, że powrót do świata Taern jest udany.

Gra oferuje przepiękne, bogate, wyczelowane lokacje w rzucie izometrycznym, nawiązujące klimatem do takich tuzów gatunku jak *Balduś Gate*. Nie jest jednak bezmyślną ich kopią. Wrocławianom udało się bowiem stworzyć własne, oryginalne (na ile to możliwe w realiach fantasy) uniwersum, które odkłada na bok cukierkowy sztafaż gatunku na rzecz surowych klimatów bliższych Sapkowskiemu.

Atrakcyjnie zapowiada się też turowy system walki. W każdym starciu otrzymujemy jedynie dziesięć sekund na wybór taktyki i dobór akcji, których świadoma kombinacja może nam zapewnić zwycięstwo w potyczce. Co ważne, do wyboru mamy aż siedem klas postaci – barbarzyńce, łucznika, sheeda, druida, maga voodoo,

maga ognia i rycerza – a każda z nich charakteryzuje się zestawem ośmiu klasycznych i dziewięciu unikalnych umiejętności. Wybór jest więc szeroki, a czasu mało – Broken Ranks udowadnia tu, że nawet przy turowych pojedynkach można się spocić!

Na pokazie przyszło nam zagrać od samego początku, czyli rozbudowanego wstępu połączonego z nienachalnym tutorialiem wzbogaconym dialogami z postaciami pobocznymi. Nie dotarliśmy tego dnia do momentu, który pozwoliłby się nam spotkać z innymi żywymi graczami, jednak już krótka chwila w świecie Taern sprzyjała zadowoleniu i, co ważne, immersji. A przecież wszystko wskazuje na to, że im dalej, tym lepiej i więcej! Co ważne, w grze dostępny jest tryb PvP. Do walki z żywymi przeciwnikiem przeznaczone są specjalne miejsca, których nazwy oznaczono kolorem czerwonym lub czarnym. Potyczki między graczami również odbywają się w systemie turowym, gdzie mamy dziesięć sekund na wybór akcji. Trudno dziś jednoznacznie orzec, czy najmłodsze pokolenia graczy zagustują w tak klasycznej stylistyce, ale premiera gry w chwili, gdy trwa (mimo wszystko) wielki powrót mody na Wiedźmina, rokuje znakomicie. Zwłaszcza że gra jest po prostu piękna i już na wstępie przykuwa wzrok. Czy masz lat pięćdziesiąt, czy piętnaście, dosłownie chwila obcowania z tytułem sprawia, że po prostu chcesz „poklikać”. Tym bardziej że możesz to zrobić zupełnie za darmo! Multiplatformowy tytuł Broken Ranks jest bowiem opartą wyłącznie na mikropłatnościach grą free-to-play. (MD)



✦ Grafika promocyjna zapowiada twarde fantasy bez taryfy ulgowej. Różowych wróżek tu nie znajdziecie.

✦ Od niektórych lokacji po prostu nie można oderwać wzroku! Piękne, wzorowane na klasyce!





**PIXEL
WYWIAD**

BONES STUDIO



z *Adrianem Perdjonem*, CEO zajmującego się motion capture Bones Studio, rozmawia Marcin M. Granat.



✦ **Adrian Perdjon.** Jeden z niewielu, który nie tylko zarządza studiem, ale i sam ma aktorskie doświadczenie z mocapem.

📌 Jak zaczęła się twoja przygoda z mocapem?

W 2006 roku skończyłem szkołę teatralną w Krakowie, jestem dyplomowanym aktorem. Po przeprowadzce do Warszawy w 2007 roku zacząłem szukać pracy i natrafiłem na ogłoszenie CD Projektu, w którym poszukiwano aktora do sesji motion capture. Wtedy nie miałem pojęcia, co to jest, w Polsce nie było studia, które by się tym zajmowało. Prawdę mówiąc, gdy na początku usłyszałem tytuł Wiedźmin, to bałem się, że zrujnuje mi to karierę, ponieważ widziałem film. Poszedłem jednak na casting i wygrałem go. Pamiętam, że wybrali mnie Adam Badowski i Tomek Gop. Wywieźli mnie do Frankfurtu nad Menem, poszedłem do studia, założyłem mocapowy strój i zakochałem się. Wiedziałem, że to jest technologia, w której będę chciał pracować. Gdy Wiedźmin pojawił się w sklepach, okazał się sukcesem. Pamiętam niemieckie sklepy, w których zajmował on pierwsze miejsce wśród top 10 sprzedających się tytułów. Wiedziałem, że chcę iść w kierunku animacji postaci w grach wideo.

📌 Co stało się później?

CD Projekt zaprosił mnie do prac nad drugą częścią Wiedźmina. Zagrałem tam prawie wszystkie męskie postacie występujące w cutscenach. Później pracowałem przy produkcji jakiegoś slashera. Po zakończeniu prac zdecydowałem się na stworzenie własnego studia.

W 2013 roku kupiłem od Remedy pierwszy zestaw kamer, tych, na których nagrywano wcześniej Alana Wake'a.

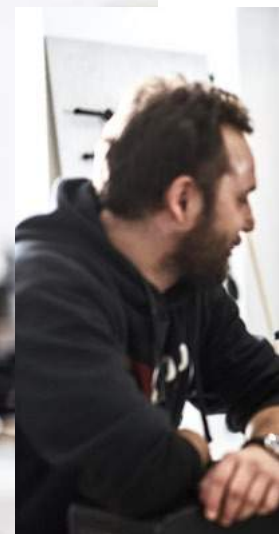
Powstała firma nazywająca się mocap.pl. Po drodze spotkałem się jeszcze z Andym Serkiszem, co było dla mnie dodatkową inspiracją.

📌 Od czego zaczynał mocap.pl?

Pierwsze zadanie, jakie nam zlecono, to była scena seksu na jednorożcu z Wiedźmina 3. Pamiętam, że jednorożcem były dwie ryzy styropianu kupione w pobliskim OBI. Wybrałem ten materiał, bo gdy siadało się na nim, lekko się zapadał, podobnie gdy siedzi się na grzbiecie konia. Drugim zadaniem była praca przy The Vanishing of Ethan Carter. Na dziesięciu posiadanych przez nas kamerach zagrałem wszystkie postacie z gry. Trzecim projektem było z kolei This War of Mine: The Little Ones. Zagrałem tam poprawki do animacji oraz przygotowałem casting i sesje z udziałem dzieci. Później poszło już z górki, trafiały nam się większe i mniejsze projekty. Mocap.pl istniał do roku 2019.

📌 Skończył się pewien etap i powstało Bone Studio?

Rozstałem się ze współnikiem i przeniósłem placówkę do obecnej. Postanowiłem rozbudować firmę na wielką skalę. Pozyskałem nowych, wspaniałych partnerów, dokupiłem kamery - mamy ich teraz sześćdziesiąt jeden. Ponieważ posiadamy już wieloletnie doświadczenie, to firma ma dużą wiarygodność wśród deweloperów. Zdarza się nam pracować przy tytułach AAA, stale współpracujemy na przykład z Dontnod.



➤ Nagrywanie sesji z aktorami trwa zazwyczaj jeden dzień. Potem studio czeka obróbka danych.

▣ Jak wygląda przejście od prac nad tytułami rodzimymi do zagranicznych?

Nie ma żadnego problemu. Polacy mają bardzo komfortową sytuację. Po pierwsze, jesteśmy bardzo zdolni w 3D. Po drugie, jesteśmy niezwykle kreatywni, co jest konieczne przy pracy z grafiką trójwymiarową. Po trzecie, mamy wyrobioną na świecie opinię, poczynając od Beksińskiego, który robił malarstwo cyfrowe, a kończąc chociażby na Techlandzie. Łatwo się nam też współpracuje z Amerykanami, Niemcami, Brytyjczykami czy Francuzami, bo mamy z nimi wspólny kod kulturowy. Łatwo się dogadujemy. Dzięki temu łatwo pozyskać nam tytuły AAA.

To, co wyróżniło nas jako firmę, to wymyślenie systemu do zdalnego zarządzania sesją. Polega on na możliwości podłączenia się klienta przez światłowód i sterowaniu podczas sesji trzema kamerami wideo oraz komunikacji z zespołem za pomocą mikrofonu. Klient ma podgląd i odsłuch wszystkiego, co się dzieje na scenie, nie musząc fatygować się do studia i płacić za przeloty i hotele. Pomyśleliśmy, że takie rozwiązanie będzie interesujące dla klientów i zaczęliśmy się reklamować. Co ciekawe, cały zabieg zbiegł się z covidowymi restrykcjami. Sześć dni po globalnym lockdownie w marcu 2020 roku wystaliśmy już reklamę do wszystkich domów producenckich i deweloperów na całym świecie. Byliśmy otwarci na zdalne sesje mocapowe.

▣ Wśród produkcji, do których robiliście mocap, był Vampir. Była z nim związana pewna historia z krzyżem, opowiedz o niej?

Do sesji potrzebny był duży krzyż, a ponieważ w tamtym okresie zajmowałem się bardzo wieloma sprawami wokół sesji: obsadami, scenografią, obsługą klientów, to jego

zrobienie spadło na mnie. Pojechałem do Leroy Merlin, kupiłem dwie deski i gwoździe. W tym sklepie za kasami jest stół warsztatowy. Potożyłem wszystko na nim i zacząłem zbijać krzyż. Gdy był zrobiony, zarzuciłem go na plecy i dopiero wtedy złapała mnie refleksja, że wyglądam jak Jezus. Ludzie się patrzyli, ja się śmiałem i wyszedłem. Pamiętam jeszcze, że krzyż nie zmieścił się do samochodu, więc wystawał przez tylną szybę.

▣ Czy wykonujecie animacje nie tylko do gier?

Siedemdziesiąt procent naszych projektów dotyczy gier. Poza halą mocapową mamy jeszcze biuro, gdzie pracują animatorzy, którzy zajmują się postprodukcją. Część z nich wykonuje animacje ręczne, a część jest oparta na mocapie. Zespół ten jest stworzony z myślą o tworzeniu animacji growych. Od lat zajmujemy się grami i wielu twórców nam ufa, dlatego pracujemy z kilkoma dużymi projektami od początku do końca. Oznacza to, że robię casting aktora, sesję mocap, czyszczenie danych, pełną postprodukcję i eksport gotowych, wyanimowanych postaci do silnika. Zdejmuje to z dewelopera obowiązek posiadania działu animacji. Branża bardzo szybko się rozwija, a animatorów brakuje.



Ubranie w mocapowy strój i kalibracja kamer to początek dnia pracy.



Sprawy nie ułatwia też to, że wszystkie kluczowe dla ekspresji emocji punkty są blisko siebie. Animowana twarz albo wygląda dobrze, albo źle. Nie ma stanu przejściowego.

Wychwycenie mimiki twarzy jest kluczowe. I jednocześnie najtrudniejsze, szczególnie w postprodukcji.

P Ile trwa sesja mocapowa?

Producenci gier indie starają się podczas jednego dnia sesji zrobić komplet animacji. Sesja trwa dziesięć godzin, przy czym siedem z nich jesteśmy na planie. Zaczynamy o ósmej, ubieramy aktora, oklejamy markerami, kalibrujemy scenę i jego ciało. W ciągu jednego dnia jesteśmy w stanie zrobić około stu pięćdziesięciu animacji wykorzystywanych w rozgrywce, czyli tyle, ile jest przeważnie w jednej grze. Do Twin Mirror zrobiliśmy sześć sesji. Do The Medium dwanaście, a do Dying Light 2 dziesięć, a i tak do tych projektów dostarczyliśmy tylko część z animacji potrzebnych do gry.

P A jak jest z animacją potworów i postaci innych niż humanoidalne?

Potwora do The Medium nagrywaliśmy na szczudłach. Nagrywaliśmy też małopokształtnego potwora, który rzucił się na ludzi. Monstra wykonujemy przez tak zwaną izolację, czyli wybieranie tylko kilku punktów z ciała aktora. Tak było w przypadku nagrywania krokodyla, gdzie wybieraliśmy punkty tylko z korpusu i głowy. W postprodukcji dodawane są później punkty, których nie dało się zaanimować. Gdy robiliśmy postać pajęczycy, jej głowa była ludzka, a odnóża i praca odwłoka dorabiane były ręcznie.

P Poza postaciami animujecie też rzeczy używane przez aktorów.

Mamy całą kolekcję karabinów. Raz okleiliśmy kij golfowy, a piankowa piłeczka, w którą on uderzał, była śledzona. Wylatywała poza plan zdjęciowy, ale tak krótkie śledzenie jej ruchu wystarczyło, aby obliczyć jej dalszą trajektorię. Mamy cały magazyn sprzętu, który nazywamy propami. Jest tam nawet rusztowanie, które pełniło wiele funkcji, w tym wieżę strażniczą na potrzeby War Mongrels od Destructive Creations.

P Nad czym teraz pracujecie?

Jesteśmy u końcówki prac postproducyjnych dla tytułu Gerda: A Flame in Winter. Wyszło właśnie Expeditions: Rome od Logic Artists, do którego też robiliśmy kompletną sesję, obsadę i pełną postprodukcję danych. Mamy też kilka projektów w przygotowaniu, ale o tym opowiem więcej przy następnej okazji.



P Skąd się biorą animatorzy? Są nimi programiści?

To są wszyscy. Najczęściej to ludzie, którzy kończą wydział animacji czy grafiki komputerowej, lecz również programiści, artyści, inżynierowie, osoby bez studiów, a jeden z naszych jest po geologii. W Polsce nie ma konkretnego dobrego wydziału, który uczy animowania postaci. Trzeba więc robić to samemu, na kursach lub w pracy.

P Długo trwa szkolenie przyszłego animatora?

Około roku intensywnej pracy. Dla kompletnych laików sugerujemy zrobienie kursu iAnimate czy Animation Mentor. Takie osoby mogą być u nas przyjęte na juniora lub interna. Stawiamy duży nacisk na rozwój, zrobienie kolejnych etapów kursów, po których zwiększane są też zarobki. Po trzech-czterech latach pracy u nas jest się w stanie zostać seniorem z dorobkiem dziesięciu-dwunastu wydanych gier w portfolio.

P A czym różni się aktorstwo mocapowe od zwykłego?

Nie ma różnicy. Na planie mocapowym trzeba grać tak samo swobodnie, naturalnie jak w filmie. Warto tu zacytować Anthony'ego Hopkinsa. Po zdjęciach do filmu „Beowulf” z 2007 roku powiedział, że mocap to czyste aktorstwo. Jest tak, ponieważ ty nie schowasz się za makijażem, za kostiumem, za scenografią ani za partnerem. Wchodzisz na scenę jako pięćdziesiąt trzy kulki i albo masz w sobie emocje, intencje i temat, który grasz, albo nie.

P A jak się ma mocap twarzy do mocapu ciała?

Jeśli chodzi o technologię, opiera się na tym samym. W przypadku twarzy trudniejsza jest postprodukcja, ponieważ większość emocji mamy właśnie na niej. Ludzkie oko jest przyzwyczajone do obserwacji tej części ciała i z łatwością wychwytuje wszelkie nienaturalności.



Sam sprawdziłem i mogę potwierdzić plotkę, że Bones Studio ma najlepszą kawę w Warszawie.

INDYKARTIUM

Borek

GAMEDEV_EXPO



Oby znowu pandemia nie wycięła jakiegos numeru, GameDev & Creative Careers Expo 2022 – czyli ta nasza, Pixelowa impreza branżowa – odbędzie się 23-24 kwietnia.

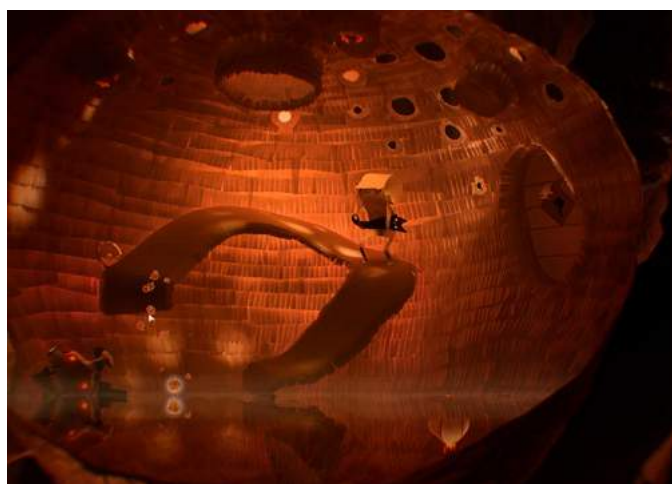
Chiński rynek to gigantyczne pieniądze, kilka razy już o nim wspominałem, czy to w kontekście prób legalnego wydawania na nim zaaprobowanych przez tamtejszych oficjeli gier, czy to w kontekście uproszczonego chińskiego, będącego w pierwszej dziesiątce języków występujących w lokalizacjach. W grudniu sytuacja skomplikowała się jeszcze bardziej – znajdujący się za Wielkim Chińskim Firewalllem użytkownicy Steama narzekają na kłopoty z dostępem. Nie ma żadnych oficjalnych komunikatów na ten temat, najprawdopodobniejsze wydaje się wytłumaczenie, że to cicha próba obrzydzenia chińskim graczom serwisu i przekonania ich do korzystania z ocenzurowanego, lokalnego odpowiednika. To oczywiście nie tylko problem indyków, ale i wszystkich wydawców.

The Indie Games Website, jedna ze stron, które od lat śledziłem w poszukiwaniu indyjskich nowości, przechodzi w stan hibernacji.

Jak wynika z oświadczeń opublikowanych 20 grudnia 2021 roku, serwis nigdy nie był dochodowy, a stojąca za nim agencja (Game If You Are Ltd) chce się skoncentrować na innych projektach, też związanych z indyjskimi grami. Sam kiedyś pisałem podobny tekst, wiem, jak bardzo nic nie znaczą takie okrągłe deklaracje. Wspominam o tym głównie dlatego, że zastanawiam się, na ile to objaw standardowej rotacji w branży, a na ile przegrzania koniunktury – niby rynek gier pięknie rośnie, ale chętnych do wyrwania z niego kawałka dla siebie jest coraz więcej, rynek się rozdrabnia i robi się coraz trudniejszy. W 2021 roku na polskiej giełdzie spółki gamingowe bardzo mocno straciły na kapitalizacji. Oczywiście nasz lokalny rynek to jedno, rynek światowy to drugie, ale to są różne elementy tej samej układanki.

Te perturbacje na razie nie zaburzają ogólnego obrazu, sugerującego, że jest dobrze. To nie jest czysto indyjskie, ale bardzo branżowe, więc warte wspomnienia: liczba widzów Game Awards (na wszystkich platformach) rośnie (w 2021 roku przyznali się do 85 milionów, wzrost o 3 procent w stosunku do 2020 roku), w tym samym czasie, kiedy widzowie Oscarów nikną jak śnieg

na wiosnę – w 2021 roku było ich poniżej 10 milionów (spadek o 58 procent w stosunku do 2020 roku). Dla widzów Oscarów dane tylko z telewizji, dla Game Awards ze wszystkich platform streamingowych, więc nie ma co tych liczb porównywać bezpośrednio, ale ich dynamika potwierdza to, co widać, porównując obie branże. Wprawdzie liczby mówiące o wartości rynku na razie są po stronie filmowców, szacowanych dwa–trzy razy wyżej (dwieście kilkadziesiąt miliardów dolarów vs. niecałe sto miliardów), ale rynek gier rośnie w kilka razy większym tempie.



Nominacje były na początku grudnia (przypomnę: Anshar Studios, Tomasz Ostafin i sługa uniżony), gala i ogłoszenie wyników odbyły się 18 stycznia. Wy już wiecie, kto dostał Paszport Polityki, ale i tak o tym napiszę. Zgodnie z tym, czego się spodziewałem, Paszport dostał Tomasz Ostafin (rozmowa z nim obok) za Papeturę. Tomek zgarnia od kilku miesięcy wszystko jak leci, więc trudno mówić o zaskoczeniu. Gratulacje i czekamy na więcej – dobrych gier od laureata i Paszportów dla indyków.

Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości zaprasza polskie firmy z branży gamingowej do skorzystania z polskiego stoiska narodowego, które zostanie zorganizowane podczas międzynarodowych targów gamescom, odbywających się w dniach 24-28 sierpnia 2022 roku w Kolonii.

Gamescom to największe targi gier interaktywnych i rozrywki w Europie oraz drugie największe tego typu wydarzenie na świecie. Stoisko narodowe będzie promować całą polską branżę gamingową, a z przestrzeni przeznaczonej na spotkania B2B oraz możliwości zaprezentowania drukowanych i audiowizualnych materiałów promocyjnych będzie mogła skorzystać nieodpłatnie każda polska firma z tego sektora.

PAPETURA



W Pixelu #70 Papeturę zrecenzował już Paweł Schreiber, inne media też dołożyły swoje oceny, więc nie będę drażnić tematu od tej strony, ale postanowiłem zapytać Tomasza Ostafina o stronę techniczną i organizacyjną – w końcu często o tym na łamach Indykarium piszę.

P Jak długo powstawała Papetura i ile osób ją tworzyło? Wiem, że muzykę i efekty dźwiękowe robili Floex i Mravec, ale czy jeszcze ktoś w czymś pomagał? Umiesz to przełożyć na roboczogodziny?

Papetura powstawała dobre sześć – siedem lat, choć nie wiem, ile faktycznie było to godzin, gdyż nie prowadziłem dzienniczka prac. Czasem to było czternaście godzin dziennie, czasem pół godziny przed snem. Ostatnie pół roku siedziałem już przy Papeturze full-time, aż do dnia premiery, w którym jeszcze o 10 rano skompilowałem wersję premierową.

Generalnie najlepiej się czuję, zajmując się grafiką oraz projektowaniem poziomów i zagadek, a unikając programowania i całej reszty, ale przy produkcji Papetury poza dźwiękiem robiłem wszystko sam. Tomasz (Floex) i Juraj (Mravec) faktycznie są częścią zespołu, przy początkach projektu pomagał mi także mój przyjaciel Paweł, robił między innymi dźwięki kotka dla pierwszego demka gry. Po drodze poznałem także przyjaznych ludzi, którzy pomagali mi marketingowo i duchowo.



P Pracowałeś nad Papeturą oprócz normalnej pracy zarobkowej?

Tak, moją pracą zarobkową były wizualizacje architektoniczne, ale nigdy nie miałem czasu, żeby wrzucić portfolio do sieci, bo każdą wolną chwilę poświęcałem grze. Wizualizacje robiłem w Blenderze i ten program później wykorzystałem do tworzenia Papetury.

P Tworzyłeś w Blenderze modele, kleiłeś je, fotografowałeś, a potem przenosiłeś je do Unity. Nie byłoby prościej pominąć etap papieru?

Bardzo lubię papier – to, jak się zachowuje i reaguje na światło, i chciałem to przenieść do gry. Na początku próbowałem robić wszystko CG, później tylko postać CG, a na końcu okazało się, że nic nie może być CG, bo nie uzyskuję efektu, o który mi chodziło. Dlatego postanowiłem korzystać z papierowych makiet i to był strzał w dziesiątkę. Blender bardzo ułatwił pracę, dzięki niemu mogłem bowiem zaprojektować niektóre skomplikowane, parametryczne modele, a później użyć ich, aby wydrukować spłaszczone siatki do makiet. Takie pomocne siatki pozwoliły mi być dokładnym tam, gdzie trzeba, aby papierowe modele miały odpowiednią skalę, konstrukcję i detal. Było to potrzebne także w większej skali, gdzie musiałem brać pod uwagę charakterystykę obiektu, czyli modelować makietę zakrzywioną względem niego.

P Jak przenosiłeś modele do poziomów – jako zdjęcia? I jak powstały animacje tych elementów, których kształt się zmienia?

Oświetlając makiety światłem ciągłym, robiłem zdjęcia, a na komputerze wycinałem z nich potrzebne mi elementy. Niektóre animacje są robione jako animacja poklatkowa, ale większość jest po prostu odpowiednią manipulacją zdjęć, którą robiłem już bezpośrednio w Unity3D.

P Dowiozłeś projekt, odniosłeś sukces, musiałeś się po drodze dużo nauczyć. Post mortem: jak oceniasz, patrząc wstecz, co zrobiłeś z głową, a co byś zmienił, jakie błędy popełniłeś?

Jestem marzycielem owładniętym ideą zrobienia gry i to jakimś cudem się udało, a błędów popełniłem całe mnóstwo. Błędy w planowaniu, designie gry, kolejności prac, testowaniu, marketingu, programowaniu, grafice itd. To wszystko proces nauki, wiadomo, ale jedno bym zmienił – podejście do zdrowia umysłu i ciała. Niewychodzenie dniami z domu, brak ruchu, presja zarobkowa i izolowanie się od innych na lata to koszt, jaki poniosłem, ale tak wcale nie musiało być. Staram się teraz nie powtarzać takiego błędu, wystarczy ustalić sobie wewnętrznie realne deadline'y, a oficjalną datę premiery – „when it will be ready”.



INDYKARTIUM



LOOP ODYSSEY

Niech was nazwa nie zmyli, ta gra jest czymś zupełnie nowym i nie ma żadnego związku z innymi z pętlą w nazwie. Coś pomiędzy pętlą repeat until mortum defecatum, rogalikiem, RPG, Logo i Core Wars. Tak, to brzmi bez sensu – a jednak. Jest mapa do zwiedzenia, ale zamiast po niej chodzić, programujemy i optymalizujemy działania bohatera – w bardzo prymitywny sposób, jako ciąg pojedynczych akcji do wykonania. To o tyle ma sens, że świat jest za każdym razem dokładnie taki sam, więc zawsze trafiamy w te same miejsca, na te same obiekty i na tych samych przeciwników. Równocześnie z rozgrywki nasz bohater robi się ciut sprawniejszy i mądrzejszy, więc jednak trzeba działania tego skryptu modyfikować (grinding jak cholera, ale w pętli, można zostawić i dzieje się samo). Programowanie jest równie atrakcyjne jak kodowanie w Brainfucku (w czym nie pomagają prymitywny interfejs użytkownika), ale kolejne podejścia odsłaniają kolejne części mapy, im dalej, tym więcej się dzieje, więc jest po co grać i co odkrywać. Specyficzne i raczej nie dla każdego, ale ciekawe w pomysłach i co najmniej poprawne w realizacji. Indyk: Housemade Inc. Wintel.

ALISA

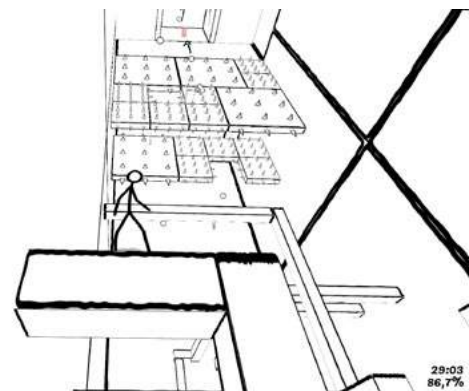


Grałem kilka godzin i ciągle nie mogę się zdecydować, czy to jest tak celnie trafiony pastisz, czy tak kiepsko zrobiona gra. Niewygodne sterowanie, scenariusz zbudowany z klisz, pikseloza... no dobrze, ten LoRes 320 x 240 to jest oczywiste nawiązanie do lat dziewięćdziesiątych, czasów VGA, klasyki horrorów 3D spod znaku Alone in the Dark – i w tym momencie te pozostałe wady mogą być świadomym nawiązaniem do chorób wieku dziecięcego, przez jakie przechodziły gry w czasach Top Secretu. Bardzo chciałbym, żeby tak było, chociaż (zwłaszcza na początku) kilka razy miałem ochotę wałnąć najpierw klawiaturą, a potem padem o ścianę, kiedy sterowanie albo praca kamery doprowadzały mnie do szewskiej pasji. A równocześnie coś – być może sentyment do rzeczy retro – nie pozwalało mi tak po prostu zrezygnować. Intrygujące. Indyk: Casper Croes. Wintel, Mac, Linux.



ERASER

Darmowa gra z setkami pozytywnych recenzji to jest zawsze coś wartego rzucenia okiem – ale nawet nie próbujcie, jeśli nie macie refleksu i zręczności palców cyborga. Ostrzegalem. Można samemu, można w cooipie, poziom gamejamu – ale dobry pomysł i dobrze wymyślona mechanika bronią się i w takich warunkach. Indyk: Ringating. Wintel.



STARRY KNIGHT



Dołożyłem jeszcze coś, co zwróciło moją uwagę pomysłem, chociaż bardzo zawiodło realizacją. Próba zrobienia gry opartej na walkach z kolejnymi bossami oraz życiu i malarstwie van Gogha. Brzmi dziwnie? Dziwnym nie jest. Ani same walki, ani sposób opowiadania o życiu malarza nie są specjalnie udane. Jeśli zignorować pasujące do tej jak pięść do nosa napisy, rzecz najlepiej broni się graficznie, w czym akurat mało zasługi indyka: Peace Blvd Games, same obrazy van Gogha przyciągają wzrok – ale jest w tej koncepcji coś intrygującego, wartego dużo lepszej realizacji. Wintel.

W RAMACH UROZMAIENIA WYBORU PRZEDSTAWIANYCH TYTUŁÓW DZISIAJ O TYM, W CO GRA, OPOWIE KOLEJNY TWITCHOWY STREAMER: ROOTS RAT. RR NAJCZĘŚCIEJ STREAMUJE ELITE: DANGEROUS, ALE GRYWA WE WSZYSTKO. WYBRAŁ GRY Z OSTATNICH KILKU LAT, WIĘC DO STANDARDOWEJ INFORMACJI DOKŁADAMY ROK PREMIERY. O NIEKTÓRZYCH PISALIŚMY, ALE POMYŚLAŁEM, ŻE TAKIE OKAZJONALNE POWTARZANIE JEDNAK MA SENS: INDYKARIUM NIE MA EPATOWAĆ ROZMAITOŚCIĄ TYTUŁÓW, NIEKTÓRE PO PROSTU SIĘ WYRÓŻNIAJĄ JAKOŚCIĄ I WARTO O NICH PRZYPOMINAĆ. W DODATKU TECHNOLOGIA JUŻ TAK NIE PĘDZI, ŻEBY KILKULETNI GRY TRĄCIŁY MYŚKĄ. LECIMY.



SOMA

Przygodówka osadzona w podwodnej, oceanicznej bazie. Świetna fabuła, oscylująca wokół tematu świadomości i przeniesienia jej do innego ciała. Mroczny klimat w połączeniu z poczuciem izolacji i opuszczenia sprawia, że gra niesamowicie wciąga. Rozgrywana historia daje sporo do myślenia i skłania do życiowych rozkmin. Pixel #09. Rok: 2015, indyk: Frictional Games. Wintel, Mac, Linux, PS4, Xbox One.



THE MESSENGER

Pixelartowa platformówka w stylu retro. Ta produkcja bardzo mocno kojarzy mi się ze starutkim Bruce'em Lee z 1984 roku. Na początku gry można odnieść wrażenie, że jest zbyt prosta, ale szybko okazuje się, że mapy są zaprojektowane w taki sposób, żeby poziom trudności stopniowo rósł. Zdłuzenia o szybkim przejściu Messengera rozwiewają się więc jak dym z ogniska. Gorąco polecam! Rok: 2018, indyk: Sabotage. Wintel, Switch, PS4, Xbox One.

APE OUT



Ape Out to pozycja bardzo prosta, ale daje niesamowicie dużo frajdy z grania. Sterujemy goryllem, który ucieka z różnych miejsc, walcząc ze strażnikami. Co wynosi ten prosty koncept ponad przeciętność, to stylizyka, oprawa dźwiękowa i sama rozgrywka. Widok z góry nadaje zabawie ciekawą perspektywę, towarzyszy temu składająca się z samej perkusji i bębnow tribalowa muzyka, a my przechodzimy kolejne levele, radośnie rozplaskując o ściany rzesze przeciwników. Nic więcej tu nie ma... ale to, co jest, to czysty fun. Pixel #47. Rok: 2019, indyk: Gabe Cuzzillo, Bennett Foddy, Matt Boch. Wintel, Mac, Switch.

GENESIS NOIR



Przygodówka point'n'click, którą wyróżnia niemal monochromatyczna grafika w komiksowym stylu, klimat noir przemieszany z sci-fi oraz nietuzinkowa fabuła. Sama rozgrywka i zagadki nie są może superciekawe, ale toczą się historia, ciekawa stylizyka oraz klimat mocno to nadrabiają. Pozycja godna polecenia! Pixel #69. Rok: 2021, indyk: Feral Cat Den. Wintel, Mac, Switch, Xbox One.



DESCENDERS

Gier o MTB nie ma zbyt dużo, więc tym bardziej cieszy, że Descenders jest tak dobrze zrobiony. W grze ścigamy się na trasach w kilku różnych lokacjach, zdobywając nowe stroje, nowe rowery i ich osprzęt. Rozgrywce towarzyszy przyjemna, ale dynamiczna muzyka. Jeśli lubicie MTB, nie zawiedziecie się! Rok: 2019, indyk: RageSquid. Wintel, Mac, Linux, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch, PS4.

FAR: LONE SAILS



FAR to niepozorna platformówka, która opowiada bajkową historię, będąc jednocześnie steampunkową grą drogi. Przemierzamy tutaj smagane wichrem pustkowia w dziwnym wehikule – połączeniu statku żaglowego i parowozu. Zagadki są dosyć proste, ale to akurat atut – nie odciągają bowiem od świetnego klimatu oraz od samej podróży, która jest niejako główną bohaterką tej produkcji. Przyjemna gra na zimowe wieczory. Pixel #39. Rok: 2019, indyk: Okomotive. Wintel, Mac, PS4, Xbox One, Switch, Android, iOS.

WINGSPAN



Relaksująca ornitologiczna planszówka, skupiająca się na budowie rezerwatów z ptakami. Na początku zasady wydają się dosyć skomplikowane, ale po kilku rozgrywkach stają się banalnie proste. Gra pozwala na obranie kilku taktyk, a w większości rozgrywek do końca nie wiadomo, kto wygra, co sprawia, że jest naprawdę ciekawa. W polskiej wersji językowej ptaki opisuje królowa programów przyrodniczych, czyli sama Krystyna Czubówna. Minusem podstawki są ptaki tylko z dwóch Ameryk, ale DLC z ptakami europejskimi jest w przygotowaniu. Pixel #63. Rok: 2020, indyk: Monster Couch. Wintel, Mac.

NAJWIĘKSZĄ BOLĄCZKĄ RYNKU WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI JEST JEGO FRAGMENTACJA. MNIEJSZE STUDIA WYBIERAJĄ JEDNĄ PLATFORMĘ VR, NA KTÓRĄ TWORZĄ SVOJĄ GRĘ. JEŚLI TYTUŁ OSIĄGNIJE SUKCES, MOŻE DOCZEKA SIĘ WYDANIA NA INNĄ PLATFORMĘ, ALE ZE ZNACZNYM OPÓŹNIENIEM. WIĘKSZE STUDIA, JEŚLI ROBIĄ GRY VR, TO CZĘSTO MUSZĄ DUBLOWAĆ WYSIŁKI ORAZ WYDATKI, ŻEBY UDOŚTĘPNIĆ TYTUŁ NA KILKU PLATFORMACH. TO SIĘ WKRÓTCE ZMIENI.

UserJama



AFTER THE FALL

Studio odpowiedzialne za głośną strzelankę zombieków Arizona Sunshine postanowiło zmienić klimat. Zamiast słonecznego skwaru mamy tutaj mroźny, postapokaliptyczny świat po tytułowym upadku.

Natomiast dalej jest dużo zombieków i dużo strzelania, ale tym razem zespołowego. Styl gry bardzo przypomina to, co znamy i lubimy w Left 4 Dead albo Back 4 Blood, tyle że udatnie przeniesiony do VR. Co istotne, nie musimy tu czekać, aż uzbiera się czwórka do brydża. Mimo że gra działa na różnych platformach VR, nie tylko na Vive, dzięki czemu pula potencjalnych towarzyszy jest większa, to opcja grania z komputerowymi strzelcami jest bardzo wygodna.

Zresztą gra jest doszlifowana ergonomicznie pod właściwie każdym względem. Najważniejsze to obsługa broni – magazynek usuwamy jednym przyciskiem, a ładujemy, sięgając do pasa. Przy nieustannie nacierających hordach zombie trzeba tę czynność wykonywać co parę sekund, więc takie uproszczenie ma sens. Bomby rurowe wyposażone są w przycisk, który odpalamy spustem na kontrolerze, naturalnie i szybko. Skrzynie z amunicją otwieramy z daleka, odstrzelując kłódkę. Wejście do schronu otwiera się skanem twarzy, tu przystawiamy głowę do czytnika i gotowe.

Jeśli chcemy postrzelać do zombieków samemu lub z kumplami, albo tylko pokazać komuś wrażenia z dopieszczonej gry VR, to After the Fall jest tytułem obowiązkowym.





SONG IN THE SMOKE

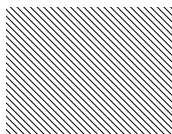
Podążanie skalistą ścieżką za wielkim, trójgłowym krukiem łączy w sobie elementy eksploracji oraz survivalu w środowisku VR. Czasem trzeba zboczyć z utartego szlaku, innym razem wybrać właściwe rozwidlenie, wskoczyć na skałę w odpowiednim miejscu czy przejść przez rozpadlinę po zwałonym drzewie. Choć odkrywamy ten świat na własną rękę, bez pomocy narratora, to jest w nim coś magicznego, co wciąga. Możemy tu zbierać przedmioty i łączyć je ze sobą, by powstały inne przedmioty, możemy pozyskiwać owoce i grzyby, możemy też walczyć. W trakcie wędrówki dzień nieubłaganie zamienia się w noc, a jasnobłękitne niebo w granatowy całun szpikowany gwiazdami. Największe wrażenie robi jednak, kiedy z ciśniejszych miejsc przechodzimy na skraj skały, skąd rozpościera się rozległy widok na tę krainę.



DRUNKN BAR FIGHT

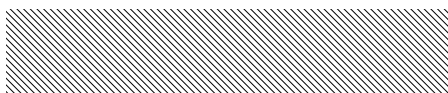
Wszyscy mamy takie dni, kiedy mało co nie eksplodujemy. A to ochłapie nas przejeżdżający przez kałużę samochód, pies nawali na trawnik, podczas gdy jego właściciel udaje, że tego nie widzi, ceny w ulubionej knajpie po raz kolejny idą w górę, powodów może być milion. Wirtualna rzeczywistość pozwala skanalizować rozsadzające nas złe emocje w sposób bezpieczny i nieszkodzący innym. Wystarczy założyć gogle, wejść do jednego z wirtualnych barów i wszczęć bijatykę.

Gra jest prosta jak budowa cepa, ale bardzo żywyca, może z powodzeniem zastąpić ćwiczenia aerobowe. Zaczynamy od wymachiwania pięściami, rozsyłając innych gości po kątach. Następnie korzystamy z wszystkiego, co jest pod ręką. Rzucamy w przeciwników butelkami, tacami, krzesłami, sprzętem grającym itd. Na jednej z ustawek w uliczkę za barem jest nawet dostępna metalowa rura zakończona zaworem, którego rączka się buja. Odpowiednio nią wywijając, możemy sprawić, że rączka będzie kręciła się w kółko. Taki mały, a przyjemny smaczek przy robocie.



OPENXR VR

Branża wreszcie dojrzała do standaryzacji obsługi urządzeń wirtualnej oraz rozszerzonej rzeczywistości. Tym jest właśnie OpenXR VR, otwartym standardem opracowanym i wspieranym przez głównych rynkowych graczy w celu ułatwienia obsługi różnych urządzeń VR przez gry. Jednym z członków konsorcjum jest Epic, dlatego też Unreal Engine wspiera OpenXR VR. Najnowsze wersje sterowników Vive również zapewniają zgodność z tym standardem. A twórcy gier zamiast zastanawiać się, czy korzystać z SDK Steam, czy jakiegoś konkurencyjnego SDK, będą po prostu pisać grę na OpenXR VR i w teorii powinna ona działać na każdym urządzeniu ze sterownikami OpenXR VR. Po prawdzie wersja 1.0 standardu była dostępna już od 2019 roku, sterowniki na główne platformy VR powstały w 2021 roku, a rozpowszechnienie się standardu nastąpiło pewnie dopiero w 2023 roku, natomiast cieszy, że sprawy idą we właściwym kierunku.





RETRO EXPRESS

Bartłomiej Kluska

Uwaga, wszyscy twórcy gier na ośmiobitowe komputery: emerytowani, obecni i potencjalni! Ogłoszono trzecią edycję prestiżowego Yandex Retro Games Battle – największego na świecie konkursu na nowy tytuł na stare platformy. We wcześniejszych latach startować mogli tylko użytkownicy ZX Spectrum, teraz formułę rywalizacji poszerzono o Atari XL/XE, Commodore 64, BBC Micro, Amstrada CPC, MSX i TRS-80. W jury między innymi John Romero i bracia Oliverowie. W puli nagród ponad 10 tysięcy złotych. Zgłoszenia do listopada. A my już zacieramy ręce, bo wiemy, że dzięki tej inicjatywie będziemy mieli wiele hitów do opisania w naszej rubryczce.



✦ Gra jest całkowicie trójwymiarowa i pozostawia graczowi swobodę - można jechać, dokądkolwiek tylko oczy poniosą.



power-upów takich jak chwilowe przyspieszenie i tym podobne elementy doskonale znane weteranom kosmicznych wyścigów. Wizualnie gra wyciska z poczciwego „gumia-ka” ostatnie poty i robi piorunujące wrażenie, ale ograniczeń platformy nie da się oszukać: piksele są duże, animacja skokowa, a dynamika jazdy nieco kuleje. To ostatnie to w wyścigach poważny mankament.

Space Racing

VOXEL TOWER

ZX SPECTRUM

WIEK XXVI. MILIARDEROM NIE WYSTARCZAJĄ JUŻ PODRÓŻE PO KOSMOSIE. ICH NOWA ROZRYWKA TO WYŚCIGI FUTURYSTYCZNYCH POJAZDÓW, ZA KTÓRYCH STERAMI SIEDZĄ WIĘŹNIOWIE. ZWYCIĘZCA MOŻE LICZYĆ NA WOLNOŚĆ, PROCHY PRZEGRANYCH NA ZAWSZE POZOSTANĄ GDZIEŚ NA ODLEGŁEJ PLANECIE...

Kto grał w F-Zero, przy Space Racing poczuje się jak w domu. Nie jest to wierna konwersja/demake gry ze SNES (a przynajmniej nie chcielibyśmy, żeby do takich wniosków doszli prawnicy Nintendo), ale podobieństwa są widoczne od razu. Mamy tu więc kilka statków do wyboru i osiem rozsianych po całej galaktyce, zróżnicowanych tras, na których trzeba będzie dotrzeć do mety szybciej niż przeciwnicy. Poza tym standard: ciągłe dbanie o stan oston, spychanie rywali na bandy, wchodzenie w zakręty z duszą na ramieniu, zbieranie po drodze



✦ Podczas jazdy pomagają znaki wskazujące kierunek najbliższego zakrętu, ale tak naprawdę - jak we wszystkich dawnych grach wyścigowych - by myśleć o zwycięstwie, trzeba nauczyć się przebiegu tras na pamięć.



Tales of Monsterland

JJ GAMES / BITMAP SOFT

GAME BOY

MAŁY CHŁOPIEC BUDZI SIĘ W WIOSCE OPANOWANEJ PRZEZ POTWORY. NA SZCZĘŚCIE ONE RÓWNIEŻ SĄ NIEWIELKIE, JAKO ŻE RZECZ DZIEJE SIĘ NA MALUTKIM EKRANIKU GAME BOYA.

Nie należy jednak bagatelizować zadania, jakie stoi przed bohaterem, to jest bowiem absolutnie poważnych rozmiarów: przeżyć, uratować mieszkańców, pokonać Zło. Aby osiągnąć cel, trzeba będzie wykazać się zręcznością



✦ Dialogi nie są częste, ale zazwyczaj niosą istotne informacje tak dla fabuły, jak i dalszej rozgrywki. Nie wystarczy skakanie, trzeba też czytać.



w skakaniu i w walce, ale również użyć szarych komórek. Tales of Monsterland to klasyczny reprezentant gatunku action adventure, gdzie wyzwaniom arkadowym towarzyszy zbieranie przedmiotów i zdobywanie umiejętności, które pozwolą dotrzeć do dalszych

etapów tej opowieści. Warto też dodać, że chłopiec nie na zawsze pozostanie chłopcem - z czasem zyska magiczną moc pozwalającą mu przybierać inne, dysponujące własnymi atutami formy. Może też ponoć dotrzeć do ukrytego wewnątrz gry bonusowego, skrzętego się atrakcjami etapu, ten jest jednak schowany tak dobrze, że redaktor niniejszej rubryki jeszcze go nie odnalazł.

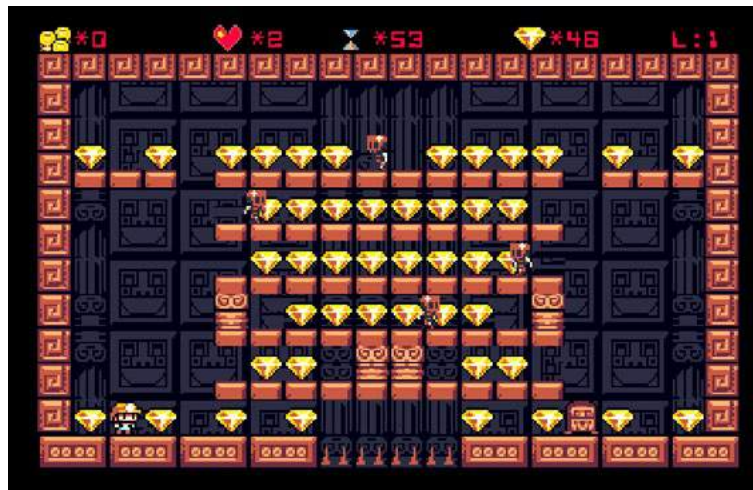
Inca Man

AMITEN

AMIGA

ZADANIE PRAWIE TAK STARE JAK GRY KOMPUTEROWE: POZBIERAJ WSZYSTKIE DIAMENTY, NIE DAJ SIĘ ZABIĆ, IDŹ DO WYJŚCIA DO NASTĘPNEJ PLANSZY.

Tym razem akcja toczy się (prawdopodobnie) w inkaskim grobowcu, a stawką są (chyba) skarby tej dawno wymarłej cywilizacji. Tak przynajmniej można wywnioskować z minimalistycznej grafiki, jako że autorzy gry poskąpili nam legendy o ratowaniu świata czy zdobywaniu bogactwa. Zapewne słusznie - nie ma tu czasu na śledzenie fabuły. Akcja od samego początku pędzi na złamanie karku, więc bohater musi skupić się na skakaniu po platformach, unikaniu strażników inkaskiej fortuny, zbieraniu kosztowności i patrzeniu zawsze kilka ruchów do przodu.



✦ Gra nawiązuje stylem zabawy do dawnych jednoplanszowych arkadówek, ale tu przynajmniej nie trzeba wrzucać monet do automatu.

Łatwo bowiem zapędzić się w ślepy zaułek, gdzie śladem protagonisty podąży duch, kościotrup czy inna maskara... Na szczęście nasz łowca diamentów nie jest do końca bezbronny, ponieważ twórcy gry umieścili na planszach wspierające go bonusy, na przykład zamrażające przeciwników albo wydłużające limit czasu. No właśnie. Na pokonanie każdego etapu jest tu określona liczba sekund, zazwyczaj zbyt skromna względem potrzeb. Trzeba więc wciąż się spieszyć, by - jeśli w palcach

gracza zostało trochę dawnej magii rodem z salonów arcade - po raptem trzydziestu planszach osiągnąć ekran z napisem „Congratulations”. Trochę szkoda, że tak szybko, ale może i dobrze, bo nie zdążymy się znudzić. Gdyby ta przygoda miała trwać dłużej, autorzy musieliby jednak dodać do gry nieco więcej urozmaiceń.

PIXEL KIDS

PRZESZUKUJEMY ZASOBY SEZAMU GIER PO TO, ŻEBY WYŁUSKAĆ NAJBARDZIEJ FAMILIJNE TYTUŁY. NIEKONIECZNIE NAJNOWSZE, ALE ZAWSZE NADAJĄCE SIĘ DO SPĘDZANIA CZASU Z POCIECHAMI.

Tyci Akrobaci

planszówka, Rebel 2021

WIEK – 8+

„Tyci Akrobaci” to gra nowo powstałego wydawnictwa Dice & Bones. Po otwarciu pudełka w oczy rzucają się dwie rzeczy: mnóstwo kolorowych, drewnianych pionków o różnorodnych kształtach i sporo wolnego miejsca. Mimo kontrowersyjnego dla niektórych tematu cyrku oraz tego, że moi synowie znają go tylko z książki „Miś Uszatek” i ewentualnie z kreskówek, nie mieli problemu z wejściem w rozgrywkę. A ta jest na tyle krótka i emocjonująca, że zazwyczaj gramy trzy partie z rzędu.

Idea gry jest bardzo prosta. Kolorowe, drewniane figurki reprezentują cyrkowców, zwierzęta i rekwizyty. My wcielamy się w artystów występujących przed publicznością, która ma różne oczekiwania. Te oczekiwania to po prostu różne układy, za których wykonanie zdobywamy punkty. Może to być na przykład akrobata stojący na koniu, siłacz podnoszący słonia czy cyrkowcy stojący na sobie. Każdy występ trwa dwie minuty i jest odmierzany przez klasyczną melodię kojarzącą się z cyrkiem, odtwarzaną z aplikacji. Po występie czas na oklaski – zdobywamy punkty za ułożone układy oraz za



wysokość stworzonej konstrukcji. Całość rozgrywki to trzy występy.

Co w tym fajnego? Drewniane pionki mają zróżnicowane kształty i są na tyle małe, że ułożenie ich na sobie, przy trudniejszych figurach, to prawdziwe wyzwanie. Ponadto świadomość, że im wyższą wieżę ułożymy, tym więcej zdobędziemy dodatkowych punktów, sprawia, że staramy się osiągnąć naprawdę karkołomne figury. Akrobata stojący na trąbie słonia? Prosta sprawa – ale zaraz, może uda się postawić na nim tę piramidę z trzech cyrkowców, a na nich konia z kolejnym pionkiem na grzbiecie? Moje dzieci są zachwycone, choć gra wymaga sporo cierpliwości i opanowania drżących palców. Czasami pojawia się frustracja, gdy misternie przygotowywana figura się przewróci, a do końca rundy została tylko minuta.



Jeśli chodzi o wspomnianą aplikację, to nie jest ona konieczna, wystarczy dowolny stoper, ale czas odmierzany przez muzykę dodaje mnóstwa klimatu i nie wyobrażam sobie grania bez niej.

Nie ma też co sugerować się wiekiem na pudełku – mimo że gra jest od osmiu lat, dobrze radzi sobie z nią mój pięcioletni syn. (KP)





Pupperazzi

Sundae Month/Kitfox Games, 2022. PC, Xbox One

WIEK – 7+

W niektórych grach wcielamy się w bohaterów, którzy ratują świat magią i mieczem. W innych – w mądrych władców, którzy rozbudowują wielkie państwa albo miasta. W Pupperazzi wcielamy się w wielki aparat fotograficzny na chudych nóżkach, który robi zdjęcia psikom. Gdybym miał wybierać między bohaterstwem i władzą a robieniem zdjęć psikom, chyba jednak wybrałbym to ostatnie. W Pupperazzi dostajemy serię zadań (zdjęcie pieska na tle latarni morskiej; zdjęcie pieska szczęśliwego, bo go właśnie pogłaskaliśmy; zdjęcie pieska goniącego za kijem), które z czasem robią się coraz ciekawsze. Z pskami możemy wchodzić w proste interakcje – rzucać przedmiotami, które łapia, głaskać je, zakładać im ubrania i czapeczki... Z czasem dostajemy kolejne obiektywy i filtry, jeszcze bardziej urozmaicając robotę. A najbardziej uroczę jest w tym wszystkim to, że trafiamy do świata niemal w całości zamieszkanego przez psy różnych ras (oczywiście jest minienyklopedia, która je rejestruje!) – chodzą sobie po ulicach, plażują na plaży, jeżdżą na skuterkach i przyglądają się przechodzącym z rzadka humanoidalnym robotom, stworzonym, żeby im służywać. Zdjęcia publikujemy w psim internecie, zbierając pochwały, followersów i, co najciekawsze, komentarze oceniające, czy fotka jest ciekawa, dobrze wykadrowana i dopasowana do upodobań naszych odbiorców. (PS)



Wobbly Life

RubberBandGames, 2020, Early Access.

PC, Xbox One

WIEK – 7+

No więc tak. Można wsiąść sobie do samochodu, pojechać na drugi koniec miasta, pozderzać się z innymi samochodami, wpaść do rzeki, otworzyć drzwi od przyczepy i coś tam przewieźć – albo przewieźć kolegę, bo można grać w kilku, nawet czterech, NA TYM SAMYM EKRANIE. Albo można wsiąść do helikoptera, polecieć w góry, wkraść się do tajnego laboratorium, wejść do maszyny zmniejszającej i wejść do klatki chomika, a w ogóle to można też jeździć po ulicach nie samochodem, tylko wielką kulą dla chomika, bo tak jest zabawniej. No i można popracować, żeby zarabiać pieniądze. Na przykład w laboratorium. Albo na farmie. Albo dowożąc pizzę.

A kiedy człowiek już trochę zarobi, może sobie kupić samochód. Albo ciuchy. Albo dom. Albo zwierzątko, którym się można opiekować. W Wobbly Life – świetnej grze dla dzieci z otwartym światem – jest bardzo mało „trzeba” i bardzo dużo „można”. I mnóstwo zakamarków do odwiedzenia, w których kryją się najróżniejsze ciekawostki. Stojący mi właśnie nad głową Wojtek przypomina, że jest jeszcze ukryta jaskinia, gdzie czeka na nas duch rycerza, który... a zresztą odkrywajcie sami, nie będziemy wam psuć zabawy. Mojemu synowi gra przypadła do gustu na tyle, że teraz jest obowiązkowym punktem programu, kiedy wpadną z wizytą koledzy, a do tego postanowił sam porobić do niej zrzuty ekranu dla Pixela. (PS)



Flying Wild Hog

1 kwietnia to nie tylko prima aprilis, ale także rocznica powstania polskiego, niezależnego studia Flying Wild Hog. Wielu z nas może jeszcze pamiętać ich debiutancki projekt, stworzony na autorskim silniku RoadHog – Hard Reset. Wkrótce firma będzie obchodzić trzynaste urodziny i trzeba przyznać, że od tamtego czasu nie zmieniła się pasja do tworzenia gier akcji oraz nieco szalony klimat studia!

■ Szymon Góraj



O bencie ekipa Hogów zatrudnia już na przykład ponad trzystu pracowników – nie tylko z Polski, ale i całego świata. Dla porównania w okresie pracy nad Shadow Warrior 2 studio miało w swoich szeregach... ledwo ponad sześćdziesięciuro.

Członkowie zespołu są rozrzucony po trzech placówkach w Polsce, umiejscowionych w Warszawie, Rzeszowie oraz Krakowie. Stolica to miejsce dla ekip pracujących nad Shadow Warrior 3 oraz Evil West, czyli kolejna odsona dziedzictwa klasyka z lat dziewięćdziesiątych wraz z szaloną mieszanką Dzikiego Zachodu z inwazją wampirów. W Rzeszowie tworzy

się Trek to Yomi, nietypowa gra akcji, inspirowana starymi filmami o samurajach. Na krakowskiej ziemi powstaje z kolei Space Punks, izometryczny looter shooter z kosmicznymi poszukiwaczami przygód w roli głównej. Praca zatem wre i to w zupełnie odmiennych gatunkowych kierunkach, a na stronie studia w dalszym ciągu trwa aktywna rekrutacja.

Od 2020 roku Flying Wild Hog należy także do rodziny Koch Media, a przyszłość ma przynieść kilka ciekawych projektów, które nie zostały jeszcze ujawnione. Studio koncentruje się bowiem na tegorocznych premierach.

Najbliższą premierę ma oczywiście trzecia już odsona Shadow Warrior. Nie powinno więc nikogo

Design



Nawet wyludnione, studio Hogów wygląda znakomicie, co rusz prezentując nam dotychczasowy dorobek ekipy. Widać, że firma podchodzi z szacunkiem do historii, czerpiąc z niej zarazem inspirację.

dziwić, że gdy dotarłem do głównej siedziby Hogów na ulicy Bonifraterskiej 17, dało się już wyczuć nastroj wyczekiwania na premierę. Na razie studio korzysta z nowo wynajętego trzeciego piętra, podczas gdy dotychczasowe jedenaste znajduje się w stanie przejściowym. W ten sposób mogłem zrobić sobie rundkę po efektywnym i niezwykle charakterystycznym centrum dowodzenia tej prężnie rozwijającej się ekipy. Choć podczas zwiedzania trafiłem na zaledwie kilka pracujących stacjonarnie osób, w międzyczasie udało mi się porozmawiać z killkorgiem pracowników o ich nadchodzącym projekcie, poruszyliśmy także kwestię aktualnych warunków pracy.



✚ Pomiedzy członkami Hogów robiącymi Shadow Warrior 3. Po lewej Kuba Opoń, po prawej - Bartek Sawicki.



P Spodziewaliście się w ogóle, że wyjdą aż trzy części Shadow Warrior, gdy zdecydowaliście się stworzyć nowy tytuł na fundamentach klasyka z późnych lat dziewięćdziesiątych?

Kuba Opoń, Game Director: Była to wtedy duża okazja, bo związaliśmy się z fajnym wydawcą - Devolverem; poprzednią grę wydaliśmy sami. Stanowiło to dla nas duży krok do przodu. Mogliśmy zrobić to, co się nam podoba, pracując przy tym nad znanym IP. Ale na tamtym etapie z pewnością nikt nie myślał, że będziemy go rozwijać przez dziesięć lat.

P To już się zrobiła wręcz franczyza.

K.O.: Tak, tak. Jakkolwiek na to patrzeć, jeden Shadow Warrior powstał w roku 1997, a następne trzy są nasze, więc czujemy się mocno związani z tym IP.

Bartek Sawicki, Lead Producer: Współpraca z naszym wydawcą Devolver Digital jest rozwijana już przez wiele lat. Dobrze się rozumiemy. Nasze partnerstwo przy kolejnej odsłonie było czymś naturalnym.

P A skoro już jesteśmy przy Shadow Warrior 3, jakie są największe zmiany w stosunku do drugiej części?

B.S.: Przede wszystkim to będzie doświadczenie dla jednego gracza, bez randomowego loot systemu czy generowanych lokacji. To historia, która jest prowadzona przez fabułę.

Mamy dzięki temu więcej kontroli nad doznaniem graczy w trakcie rozgrywki, możliwość zwięzłego i zrozumiałego przedstawienia historii, szansę na kreację ciekawych i widowiskowych poziomów, możemy też poświęcić większą uwagę tworzeniu aren, swoistego placu zabaw dla gracza.

K.O.: Na początku pojawiła się typowa, korytarzowa strzelanka, po niej otwarte RPG akcji z proceduralnym generowaniem poziomów. Teraz możemy pozwolić sobie na dobranie elementów, które nam najbardziej pasują. Można powiedzieć, że zanim zaczęliśmy rozmawiać o ewolucji, zajęliśmy się kwestią destylacji. Wyciągnęliśmy zatem element liniowości z jedyńki, ale w Shadow Warrior 2 poczyniliśmy istotne postępy w takich elementach jak poruszanie się czy improwizowany charakter pojedynków dzięki ogromnej liczbie gadżetów, mocy i elementów otoczenia, jakie do dyspozycji ma gracz. Połączyliśmy zatem te dwa doświadczenia, wyzbywając się jednocześnie proceduralności, która była przyjęta przez fanów z mieszanymi uczuciami. My z kolei możemy dzięki temu łatwiej kontrolować chociażby pracę związaną z designem poziomów.

✚ Jedna z wielu galerii tytułów - tych, które już wyszły, oraz nadchodzących.

Flying Wild Hog już planuje kolejne tytuły, zachowując swoje DNA.



A na jedenastym piętrze znalazłem starego znajomego z jednej z poprzednich gier Hogów.



Stary, dobry Lo Wang na jednym z bardziej efektownych artworków. Wykonany nie przez nikogo innego jak naszego Śledzia!



A to oczywiście ścianka na zdjęcia ekipy.



✚ W wielu miejscach siedzibę Flying Wild Hog nietrudno pomylić z przedsionkiem do salonu gier. Trafiłem też na niepublikowane dotąd grafiki nadchodzących tytułów, ale niestety nie mogłem się nimi podzielić.

P Czy pozostanie w ogóle miejsce na aspekty typowe dla gier z otwartym światem?

K.O.: Nie chcieliśmy tego wprowadzać. Tak jak Bartek wspominał, postawiliśmy na ręcznie tworzone poziomy, więc postanowiliśmy nie rozgadniać tego wstawkami z otwartym światem. Również dlatego, że walkę w grze zaprojektowano z myślą o konkretnych arenach, więc bardzo chcieliśmy, żeby wszystko na nich działało.

P A jak wam się pracowało w tym trudnym dla każdego okresie? Jak przebiegał wasz proces adaptacji?

B.S.: Mieliśmy o tyle szczęście, że na samym początku pracy nad Shadow Warrior 3 jeszcze funkcjonowaliśmy w biurze. Czyli pierwsza faza burzy mózgow, rozmów przy kawie w celu zarysowania wstępnych konceptów, odbywała się twarzą w twarz. Wiele nam to ułatwiło, bo komunikacja tego typu przebiegała szybciej. Gdy już nadeszła pandemia, wszyscy oczywiście musieli rozejść się do domów. Nikt wtedy nie wiedział, jak to wpłynie na naszą produkcję, jako że Hogi nigdy nie pracowały zdalnie. To było ryzyko, które musieliśmy wziąć pod uwagę. Dzięki naszemu zespołowi udało się jednak przezwyciężyć trudności wynikające z home office. Wymagało to masy konsultacji, ale wszyscy szliśmy w tym samym kierunku, co ostatecznie zaowocowało.

B.S.: Musieliśmy dostosować nasz tryb pracy do nowych warunków. Zaczęliśmy kłaść większy nacisk na komunikację wewnątrz zespołów oraz na audiowizualne przekazywanie aktualnego stanu pracy nad grą. Wprowadziliśmy comiesięczne wideo „dev diary”, w których opowiadaliśmy całemu zespołowi, co udało nam się stworzyć oraz jakie są nasze najbliższe cele. Rozpoczęliśmy również cotygodniowe prezentacje projektowe, do których dołączyły wszystkie osoby z Flying Wild Hog. Przedstawialiśmy na nich postęp prac oraz rozwój gry. Pozwoliło nam to wskazywać jasno określone cele, do których zmierzaliśmy.

P Ale jednak wasza gra dołączyła do wielu zeszłorocznych projektów, które musiały zmienić datę premiery.

K.O.: Tak, przesunięcia premier - w tym i naszej - pokazały, że jednak przesiadka na inny model pracy nieco naszą branżę kosztowała. Ma to jednak swoje plusy i minusy.

Początkowo zaobserwowaliśmy, że zmiana modelu pracy na zdalny spowodowała wzrost produktywności, kiedy siłą rzeczy zmniejszyła się liczba pogawędek przy biurowym ekspresie do kawy. Jednak na dłuższą metę okazało się, że potrzebujemy tych niezobowiązujących rozmów i kontaktów twarzą w twarz. Wtedy właśnie pracownicy poznają się bliżej i często omawiają kluczowe problemy i wyzwania związane z grą, na które czasem trudno zwrócić uwagę w pojedynkę. Bez wątpienia dobre relacje między pracownikami są równie ważne jak czas spędzony na pracy przy komputerze.

Możliwość pracy zdalnej z każdego miejsca na świecie otworzyła nam nowe kierunki rekrutacyjne. Podczas pandemii dołączyło do naszego zespołu wielu fajnych, bardzo utalentowanych ludzi z różnych krańców świata. Niekoniecznie chcieli zmienić swoje stałe miejsce zamieszkania, więc praca zdalna była dla nich, jak i dla nas idealnym rozwiązaniem. Z uwagi na ogromną konkurencyjność w polskim gamedevie niewątpliwie daje to studiom nowe pole do działania. ■

✚ Żałuję jedynie, że trafiłem na okres, w którym trudno znaleźć większe zbiorowiska pracowników, ale i tak wewnątrz firmy robi wrażenie.



ŚWIETNY POMYSŁ I REALIZACJA SYSTEMU DLA FANÓW RETRO

Evercade VS

RETRO NA STERYDACH

✦ W zestawie Premium Pack otrzymujemy dwa pady w komplecie, a do tego dwa zestawy gier na kartridżach.

W ostatnich latach mamy do czynienia z dużą podażą bardziej lub mniej głośno zapowiadanych urządzeń pozwalających przenieść się w czasy gier ośmio- i szesnastobitowych oraz arcade. Gdy dodamy do tego wszelakie emulatory, które można odpalać na przykład na PS Vita, wybór możliwości dla zainteresowanych wydaje się ogromny.

■ Wolf

Jako osoba doskonale pamiętająca czasy pierwszych salonów gier i komputerów chętnie powracałbym do nich w wolnych chwilach. Ale zawsze miałem z tym problem. A to nie było miejsca i czasu na odpalenie oryginalnego sprzętu z epoki, a to dostępne w sieci emulatory na PC nie oddawały klimatu, zresztą komputer kojarzy mi się z pracą, więc tym trudniej o immersję.

Jakiś czas temu moją uwagę zwróciła zbiórka na kolejną retrokonsolę: Evercade, po niej co jakiś czas docierały do mnie pozytywne opinie na jej temat. Aż w końcu sprzęt wpadł w moje ręce i postanowiłem go przetestować. I nie spodziewałem się, że może być aż tak dobrze! Zaznaczam, że piszę z perspektywy użytkownika, który nie ma czasu i ochoty na grzebanie się w konfiguracjach emulatorów ani stosowanie trików omijających niedoskonałości bardziej lub mniej udanych retromaszyn, tylko chce w sposób łatwy i przyjemny pograć.

Evercade spełnia moje oczekiwania. Już pierwsze wrażenie jest pozytywne: staranne i estetyczne opakowanie, na którym brak chińskich znaczków, za to są piękne logotypy Data East,

KON-SOLA

ATARI



Katalog licencjonowanych gier sięga już trzystu pozycji. Wśród nich są dwa zestawy z kolekcją klasyków na Atari 2600 i 7800. Jak ktoś chce zagrać w Asteroids, Tempesta czy Haunted House, to Evercade umożliwia to od ręki.



Atari czy Sensible Soccer. Po otwarciu pudełka (edycja Premium Pack) ukazuje nam się zgrabna konsola z dwoma wejściami na kartridże, czterema na pady i wyjściem HDMI. Oprócz niej mamy dwa pady z odpowiednio długimi kablami oraz dwa zestawy gier na kartridżach: Data East 1 oraz Technos Arcade 1, pełne miodnych hiciorów. Po odpaleniu sprzętu pozytywne doznania nie mijają. Możemy wybrać polski język menu, połączyć się z Wi-Fi, przez które można pobrać aktualizacje systemu i gier. Wszystko łatwo, płynnie i czytelnie. Kartridże są zapakowane w estetyczne pudełka, w których są mini książeczki z opisami gier. Do konsoli (tak, ten sprzęt trzeba nazywać pełnoprawną konsolą) możemy załadować dwa kartridże naraz – dobry pomysł dla tych, którzy mają ulubiony zestaw i nie muszą go wyjmować z urządzenia.

Czas na najważniejsze – wrażenia z gry. Śmiało można tutaj mówić o dobrze zrealizowanym programie „RETRO+”. Mamy do czynienia z licencjonowanymi produkcjami, w których dodatkowo możemy zapisywać stan gry czy wybrać tryb wyświetlania obrazu: oryginalny, „dopasowane piksele”, full screen. Do tego dostosować shader, co pozwala imitować wygląd obrazu



✦ Evercade Handheld to starszy kuzyn stacjonarnej wersji. Oba urządzenia współpracują ze sobą, więc grę można kontynuować w każdych okolicznościach.

z kineskopowego odbiornika. Gry działają płynnie, rozgrywka jest łatwa i naprawdę przyjemna, łatwo w nią wciągnąć młodsze pokolenie. Po prostu ideał i już się chce wyruszyć na zakupy kolejnych zestawów gier, bo biblioteka jest stale rozbudowywana, pełna licencjonowanych klasyków, a pojawiają się nawet produkcje współczesne. Warto dodać, że stacjonarna konsola Evercade VS pozwala na płynne przechodzenie w grach (cross-save) na jej starszą, mobilną wersję Evercade Handheld. Normalnie Switch dla fanów retro. Zdecydowanie polecam – zestaw Premium Pack, który pozwala na tony jakościowej zabawy, jest do nabycia w polskiej dystrybucji za nieco ponad 500 złotych. Warto! ■

THE SETTLERS®

A UBISOFT ORIGINAL

Jedenaście lat od wydania ostatniej oryginalnej części serii The Settlers otrzymujemy nową edycję. Zdaniem twórców jest to powrót do korzeni. Warto jednak wiedzieć, co przez nie rozumieją. Tym bardziej że pokazany materiał nie stanowi serca gry. Daje jednak pewien pogląd.

■ Sir Haszak

Seria Settlers od swej premiery przechodziła różne koleje losu. Zaczęła jako strategia ekonomiczna czasu rzeczywistego, w której było miejsce na walkę. Później powoli skręcała ku RTS, by w okolicach części piątej stać się już typowym przedstawicielem tego gatunku.

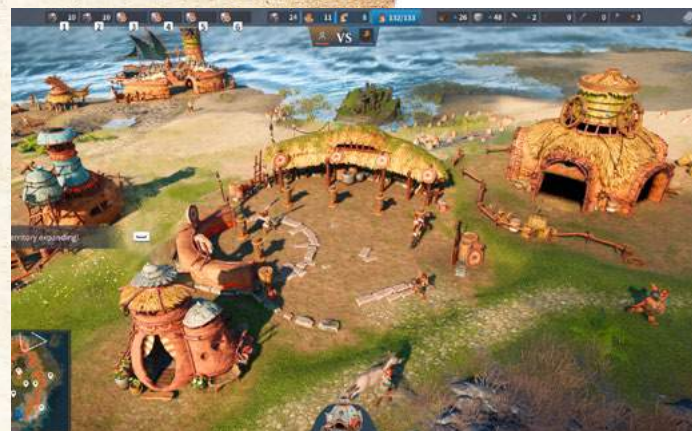
Dwie kolejne części próbowały odejść od tego schematu. Z różnym skutkiem. Nie były tak nudne jak piątka, ekonomia była w nich ważniejsza, ale wojna

nadal stanowiła podstawę. W tle rozgrywała się walka o to, co jest prawdziwym dziedzictwem serii, a każdy z twórców jedynki i dwójki akcentował inne elementy. Dlatego bardzo byłem ciekaw, co ostatecznie zobaczę.

GOSPODARKA, GŁUPCZE

Najważniejszą część gry ma stanowić kampania. Niestety akurat jej nie zobaczyłem. Obejrzałem natomiast dość dokładnie tryb pojedynku, w którym... walka jest najważniejsza. Trudno się jednak temu dziwić - do tego został wymyślony. O tym, czy gra nawiązuje do korzeni, mogłem





się przekonać po poszlakach. Świadczą one, że znajdziemy w tej edycji starych, dobrych Osadników. Po pierwsze, gospodarka. Jest dość rozbudowana, a esencją gry stanowi budowa sensownych łańcuchów produkcyjnych i zarządzanie logistyką. Budowa dróg znów ma znaczenie, podobnie jak grupowanie budowli

wedle powiązań kooperacyjnych. Z tym wiąże się także budowanie magazynów w bliskich odległościach od złóż surowców i kwater rzemieślników. Choć trzeba przyznać, że sztuczna inteligencja radzi sobie z pominięciem magazynu, gdy na przykład deski i kamień - dwa surowce budowlane - należy dostarczyć bezpośrednio na plac budowy.

Oprócz narzędzi i broni produkujemy także żywność. Służy ona do dopingowania górników i rzemieślników do bardziej efektywnej pracy. Po staremu każdy ze specjalistów ma jedno danie, w którym gustuje. Dlatego na przykład, by podwoić szybkość wytopu stali, należy hutnikom dostarczać mięso.

Jeśli czegoś nie uda się wyprodukować, możemy to sprowadzić morzem przez przystań. W ten sposób także pozbywamy się nadwyżek towarów, sprzedając je za złoto. Oczywiście cała

transakcja jest realizowana zgodnie z duchem gry, więc najpierw przed przystanią gromadzą się wozy z towarami lub złotem, później czekają na sprowadzenieżądanego towaru i wyjeżdżają obciążone do magazynu. Trwa to długo, ale w wypadku awarii w produkcji daje to wymierną pomoc.

INŻYNIER DOBRY NA WSZYSTKO

Po drugie, osadnikami nie kierujemy bezpośrednio. Wskazujemy tylko, gdzie wznieść wybrany budynek. Osadnicy sami przynoszą materiał budowlane, pojawiają się inżynierowie i budują. To zresztą jedyna cywilna jednostka, której wybieramy zadanie i wskazujemy cel przemarszu. Przydaje się także do odkrywania kopalni, przenoszenia przedmiotów oraz... rozszerzania granic.

Odkrywanie kopalni odbywa się na szczególnych terenach, do których

👉 Koszary ćwiczą każdy rodzaj piechoty, ale po kolei. Od nas (i uzbrojenia w magazynie) zależy, czy ćwiczymy łuczników, włóczęnków, czy wojów walczących mieczami.



zazwyczaj trzeba dociągnąć granice. Po starym inżynier może taką okolicę zbadać, wbić tabliczki z surowcami występującymi pod ziemią, a nam zostaje zlecenie budowy kopalni. W dostępnym scenariuszu kopaliny się nie zużywały.

Noszenie przedmiotów jest już dużo zabawniejsze. Po pierwsze, wiąże się z wykonywaniem zadań w punktach terenowych o znaczeniu strategicznym. Część zadań jest jednorazowa (pokonaj barbarzyńców i skasuj pięćset sztuk złota; inżynier przychodzi tylko po złoto), a część ma charakter powtarzalny (dostarcz co jakiś czas kilka narzędzi do tajemniczej budowli, a w nagrodę odbierzesz broń, a niekiedy nawet oddział żołnierzy wraz z ekwipunkiem). Umiejętność tę można także wykorzystać do bezczelnej kradzieży surowców przeciwnikowi, zazwyczaj w strefie przygranicznej. Jeśli porzuci deski czy kamień pod budowę na przykład wieży obronnej i zapomni o ostonie armii, można je chwycić i przenieść do swojego magazynu.

Pozostaje jeszcze rysowanie granic. W pierwszej części serii wyznaczały je budowle militarne. Tym razem armia

ma niewiele do powiedzenia. Może co najwyżej coś zburzyć, by inżynierowie wzięli się do roboty. Ci wbijają w ziemię kamienie graniczne i w ten sposób rozszerzają powierzchnię państwa. Poza granicami nie można nic wybudować. Nie można nawet zrębać drzewa czy zebrać jagód. Porządek musi być!

RĘCZNE STEROWANIE ARMIA

Oczywiście w starciu z dowolną jednostką wroga inżynierowie są bezbronni, więc wymagają ochrony armii. Ta składa się z dwóch rodzajów piechoty walczącej wręcz, piechoty walczącej na dystans, dwóch jednostek oblężniczych oraz jednostki wsparcia, która leczy i rzuca czary na jednostki własne lub wroga.

Wojskiem dowodzimy jak w klasycznym RTS: grupujemy żołnierzy w oddziały i wskazujemy im cel przemarszu lub ataku. Można zatem powiedzieć, że o ile w sferze gospodarczej mamy osadniczą tradycję, o tyle w sferze militarnej dążymy do nowoczesności.

Bitwy angażują stosunkowo niewielkie siły, ponieważ produkcja broni i szkolenie żołnierzy trwa,

Same starcia nie trwają długo. Są zazwyczaj na tyle krótkie, że trudno zdążyć z rzuceniem czarów i leczeniem. No dobrze: ja miałem z tym problem, SI - żadnego.

Zazwyczaj do starć dochodzi w pobliżu budowli obronnych. Znajdziemy ich trzy rodzaje, które pozwalają tworzyć proste minicombo. Składają się na nie wieża, bastion i wabik. Wieża jest budowlą obronną o charakterze ofensywnym. Oprócz tego, że strzela, w pewnym promieniu spuszcza ognisty deszcz, który niszczy oddziały wroga. Bastion też potrafi strzelać, ale w pewnym promieniu leczy oddziały własne. Z kolei wabik... cóż, wabi. Przez pewien czas wymusza na nieprzyjacielu, by go atakował. Jeśli ustawimy go w pobliżu wieży, wróg będzie go atakował, a wieża go ostrzela i jeszcze spuści ognisty deszcz. Nieźle. Poza tym wabik daje czas na przegrupowanie własnych oddziałów. Co prawda jego zdolność przyciągania wroga trwa ograniczony czas, ale i wytrzymałość ma sporą.

O ile do wspierania gospodarki służy przystań, o tyle wsparciem armii jest akademia. Tam są opracowywane wzmocnienia dla piechoty,

BITWY

Wolne

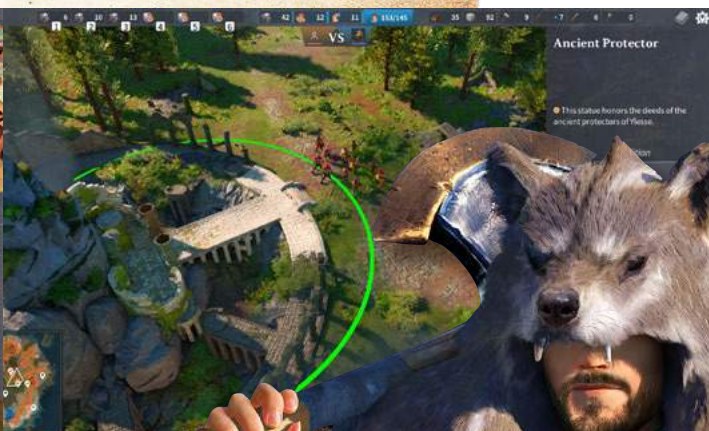
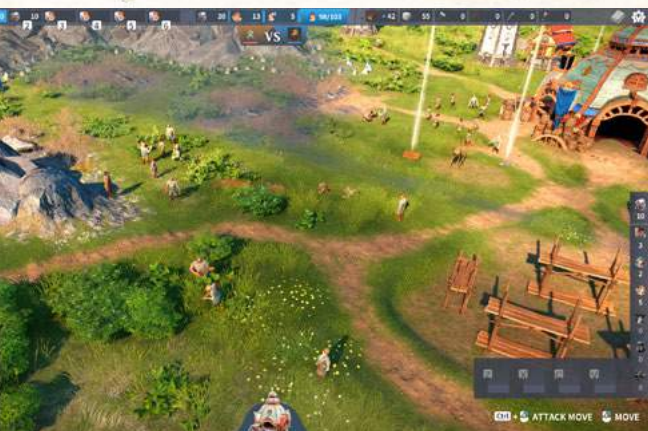
W pierwszej części Osadników tragarze w czasie wolnym robili różne dziwne rzeczy. Na przykład skakali na skakance lub palili papierosa. Można było na chwilę zapomnieć o grze i obserwować ich poczynania. W tej części mamy bezpośrednie odniesienie do tamtych czasów. Bezcinni osadnicy ćwiczą, opalają się, grają na mandolinach lub fujarkach. Duch w osadnikach przetrwał!



Osady, szczególnie w zbliżeniach, są tak piękne, że aż chce się je burzyć!



✦ Jeśli przeniosłeś się do świata Settlers, by uciec od zabudowy szeregowej, to coś... możesz poszukać innej krainy. W tej stawianie budynków mieszkalnych koło siebie (niekoniecznie w szeregu) daje premię do pojemności.



czary dla magów, a nawet poprawa efektywności inżynierów. Wszystko za złoto, kamienie szlachetne, a niekiedy narzędzia lub chleb.

ROZWIĄZANIE ZAGADKI PRZED NAMI

Trudno powiedzieć, jak będzie wyglądała kampania i ile w niej będzie walki. W pojedynkach siłą rzeczy jest jej dużo. Trzeba szybko zdobywać teren, odkrywać kopaliny, dbać o zaopatrzenie w drewno, bo część lasów odrasta, a część nie (zazwyczaj te najbliższe zdobycze chronić armią i wieżami. Oczywiście uderzenie w gospodarkę wroga jest najbardziej bolesne, ale nadal nie wydaje mi się to istotą Settlers.

Odpowiedź na pytanie, co jest duszą Osadników wedle twórców najnowszej części, poznamy 17 marca. Oto, co wiem na tę chwilę: to śliczny RTS z dwoma (docelowo trzema) zróżnicowanymi nacjami, w którym ekonomia

jest rozbudowana i bardzo ważna, ale jednak podporządkowana walce. Rozszerzanie państwa do banalnych nie należy, a nie da się zbudować potężnej armii bez silnej i wydajnej gospodarki. Do podjęcia są ważne decyzje: Kiedy przerwać ekspansję, by zacząć konsolidować i zagospodarowywać zdobycze? Jak silną armię wystawić, by zapewnić obronę, jednocześnie nie spowalniając rozwoju ekonomii? Które miejsca wybrać na budowę obronne? Bo może się okazać, że ciągnięcie granic do tych najlepszych z punktu widzenia obronności okaże się wystawianiem na atak przeciwnikowi. To tylko kilka pytań, które stawia przed graczem tryb pojedynku.

Po tej porcji rozgrywki wrażenia mam jednoznacznie pozytywne. Tym bardziej jestem ciekaw, co czeka w kampanii. ■



ODRODZENIE

S E R I I

Od lat toczy się spór między zwolennikami tradycji i postępu w The Settlers. Różne opinie na ten temat mają nawet twórcy pierwszej odsłony: Volker Wertich, Thomas Hertzler i Thomas Häuser. Wydana po jedenastu latach od poprzedniej części najnowsza odsłona stara się znaleźć złoty środek: z jednej strony powrócić do źródeł, a z drugiej zapewnić graczom nieznaną serii nowoczesną rozgrywkę. Co to konkretnie oznacza, mówi **Christian Hagedorn**, Creative Director Ubisoft Düsseldorf, Dariuszowi J. Michalskiemu.

P Gry z serii Settlers można podzielić według różnych kategorii. Jedną z nich jest obecność lub nieobecność przy produkcji Volkera Werticha. Do której kategorii należy obecna część? Pytam, ponieważ w 2018 roku ogłosiliście reboot serii i w jego produkcję był zaangażowany Volker. Volker był z nami od początku produkcji, ale obecnie go z nami nie ma.

P Pojawiający się podtytuł Rebirth sugeruje powrót do korzeni. Zbadaliśmy główne filary gry, by mieć pewność, że wzięliśmy pod uwagę wszystkie elementy serii Settlers, których oczekują gracze. Zrobiliśmy własny audyt, spojrzeliśmy na problem głęboko i wielowymiarowo, przeanalizowaliśmy odzew od graczy, także ten wynikający z testów. Doszliśmy do wniosku, że niektóre elementy nie pasują do siebie tak, jak byśmy chcieli. Trochę czasu zajęło nam przeprojektowanie wizji i ustalenie, na których filarach chcemy oprzeć rozgrywkę. Wtedy zdecydowaliśmy, by główną inspirację stanowiły Settlers III i IV. Mogę zatem powiedzieć, że najnowsza część ma na pewno DNA, jakiego oczekują gracze od

produktu nawiązującego do drugiej, trzeciej i czwartej części.

P Z jednej strony stwierdzacie, że seria Settlers wraca do korzeni, z drugiej nawiązujecie do części III i IV, które - mam wrażenie - nieco od nich odeszły. Przy najmniej zdaniem jednego z założycieli studia Blue Byte - Thomasa Häusera. Co zatem waszym zdaniem stanowi o unikatowości i wyjątkowości cyklu? Nie jest tak, że nie czerpaliliśmy z innych części serii. W najnowszej produkcji znalazły się zapożyczenia z Settlers I i II, jednak główną inspirację stanowiły części trzecia i czwarta, ponieważ są darzone największym szacunkiem przez społeczność. Ludzie ciągle w nie grają, cały czas pojawiają się streamy i są organizowane turnieje. Chcieliśmy zebrać tych graczy i dać im miejsce, w którym poczuli by się dokładnie tak jak podczas gry w starsze części. Na przykład z dwójki zacerpnęliśmy koncepcję budowy dróg i magazynów. Dlatego znajdziesz tu bogatą infrastrukturę, którą można rozbudować. Niektóre rozwiązania nawiązują do przeszłości. Na przykład cechy geologa, inspektora i pioniera zostały połączone w inżynierze, którego DNA silnie wiąże się z poprzednimi częściami.



P W pewnym momencie pojawiły się dwie linie Settlers: tradycyjna i ewolucyjna. Co w tej części znajdują dla siebie fani tradycji, a co fani ewolucji?

W ręce tradycjonalistów przekazujemy dopieszczoną ekonomię. Z pewnością możliwości, jakie daje gospodarka, są ożywcze, ale powinni im przypomnieć stare, dobre czasy. Wszyscy gracze zyskują kontrolę dającą pewność, że ich polecenia są wykonywane przez osadników zgodnie z ich oczekiwaniami. Dlatego też zrezygnowaliśmy z myśli o armii jako jednej, niepodzielnej grupie jednostek. Gracze mogą kontrolować każdego z żołnierzy, dzięki czemu mogą ich dowolnie łączyć w oddziały, atakować nimi różne miejsca w tym samym czasie oraz prowadzić skoordynowane ataki kilku oddziałów na jeden obszar. A kontrola jest bardzo ważnym elementem nowoczesnego grania.

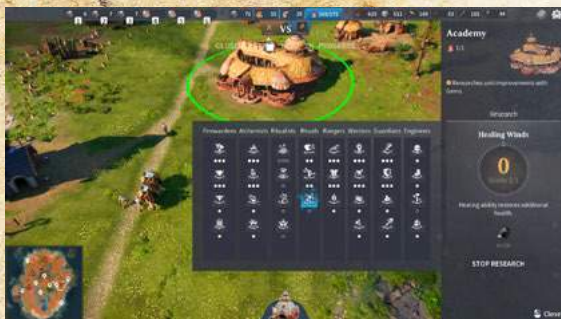
P Mówimy tu o armiach i walce. Po pojawieniu się Settlers V fani uważali, że jest jej za dużo. W tej części walczyliśmy niemal od razu po rozpoczęciu scenariusza. Oczywiście wynika to z tego, że dostępny jest tylko tryb walki. Ciekawi mnie jednak, ile rzeczywiście jest jej w grze i jaka jest jej rola w kampanii.

Doświadczenie walki w poprzednich częściach serii było bardzo różne. Ponieważ nawiązujemy do części trzeciej i czwartej, nie chcieliśmy, by ludzie mieli poczucie, że ciągle walczą. Zdarzają się taktyczne pojedynki jak w pozostałych odsłonach. Kładziemy nacisk na to, by było to działanie celowe. Temu służą chociażby punkty terenowe o znaczeniu strategicznym. Ich kontrolowanie – na przykład opuszczonego obozu – daje spore możliwości. To dobre miejsce na przygotowanie zasadki, która opóźni lub powstrzyma przeciwnika i doprowadzi do zlikwidowania kilku jego żołnierzy. Staramy się dać graczom powody do walki, by uniknąć bezrefleksyjnego wysyłania armii. Temu służą miejsca o znaczeniu strategicznym, na których warto się skupić.

✚ My także wywodzimy się z generacji, która dorastała w czasach popularności gier strategicznych, szczególnie The Settlers.

**ISTNIEJE TYLE PREQUELI DO TEGO RE-
STARTU SERII, ŻE GDYBYŚMY SŁUCHALI
OPINII WSZYSTKICH GRACZY, WCALE NIE
OZNACZAŁOBY TO, ŻE SPEŁNILIBYŚMY ICH
OCZEKIWANIA.**

🔹 Doskonalenie jednostek jest tak stare jak cała seria. Jednak w tej części możemy na przykład rozwijać także jednostki cywilne, czyli inżynierów. Do opracowania ulepszeń służą też różne surowce. Nie tylko złoto.



📌 Wspomniałeś, że analizowaliście mechaniki poprzednich części. Czy zdarzyła się taka, której chcieli gracze, ale stwierdziliście, że nie będzie działać w ramach stworzonej koncepcji? Jeśli tak, czy możesz podać jakiś przykład?

Nie jestem pewien, czy będę w stanie wymienił jeden element. Zwracamy baczna uwagę na oczekiwania i życzenia społeczności, więc nawet po premierze możliwe będzie dodanie nowej zawartości. Jednak w przypadku The Settlers warto zrozumieć, że istnieje tyle prequelów do tego restartu serii, że gdybyśmy słuchali opinii wszystkich graczy, wcale nie oznaczałoby to, że spełnilibyśmy ich oczekiwania. Nie da się skorzystać ze wszystkich elementów wszystkich części w jednej grze. Dlatego będziemy pilnie obserwować, jak ta konkretna wersja będzie się rozwijać, by przypadła do gustu społeczności i dawała jej radość z gry.

📌 W latach dziewięćdziesiątych strategie były bardzo popularne. Od tego czasu świat gier i graczy bardzo się zmienił. Jak zamierzacie przekonać generację Fortnite'a do zagrania w wasz tytuł?

To pytanie porusza dwa problemy. Po pierwsze, my także wywodzimy się z generacji, która dorastała w czasach popularności gier strategicznych, szczególnie The Settlers.

Część osób dołączyła do firmy właśnie dlatego, że zyskała szansę pracy nad nową częścią. Jako fani tworzyli ją z wielką miłością do serii. Tym graczom, którzy nie znają cyklu lub wiedzą o nim niewiele, oferujemy nowoczesne doświadczenie gry. To dla nas bardzo ważne. Będą mogli nadać swojej osadzie wygląd zgodnie z własnymi preferencjami. To nie wpływa na jej siłę, jest raczej kosmetyką, ale docenianą przez graczy. Mamy też łagodną krzywą uczenia, przez co początkujących nie zniechęci złożoność rozgrywki. Dodatkowo nasz samouczek jest oddzielony od kampanii, więc gracze, którzy od razu chcą zacząć przygodę, będą mogli to zrobić. Natomiast ci, którzy potrzebują nieco poćwiczyć, by zrozumieć podstawy gry, też znajdą miejsce dla siebie.

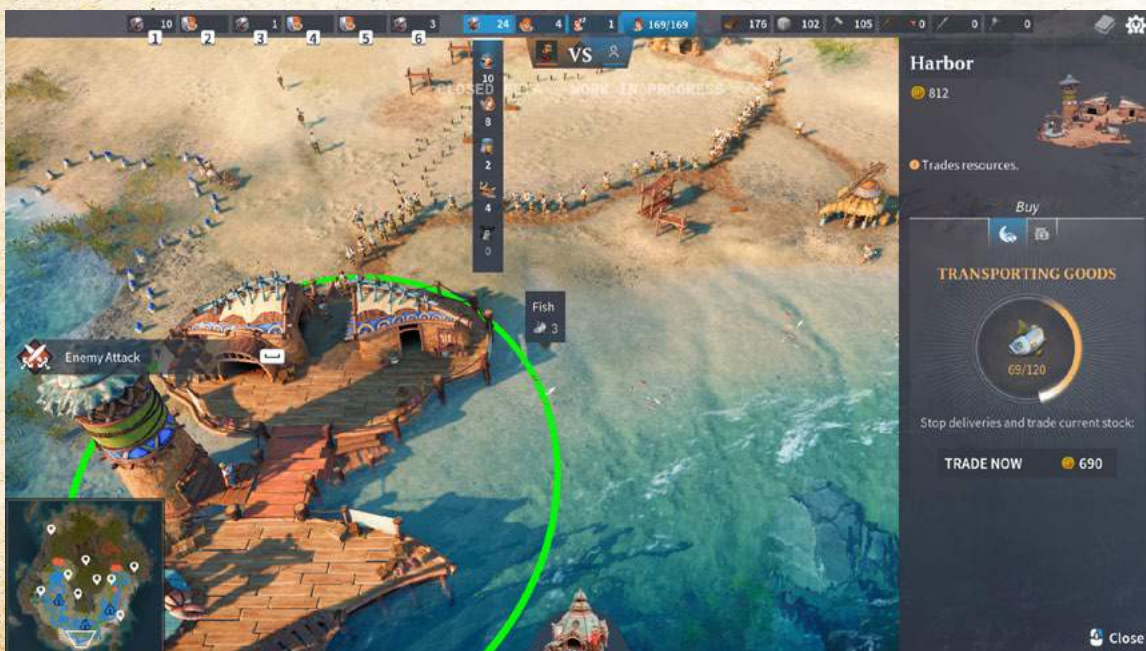
📌 Przystępność to jedna kwestia. A druga, o której wspominałeś?

Jest bardzo ważna w kontekście nowej generacji graczy. Odkryliśmy, że nawet nowoczesne gry strategiczne wymagają zbyt dużo uwagi i reagowania na bieżąco. Dlatego staraliśmy się, by nasz tytuł nie był pod tym względem tak wymagający. Co prawda czasem trzeba wydać rozkazy jednostkom i nieco pozarządzać oddziałami, ale wszystko dzieje się w spokojnym tempie. Gracz nie musi się obawiać, że nie nadąży klikać dwa czy trzy razy na sekundę.

📌 Z mojej strony to wszystko. Czy chciałbyś powiedzieć coś, o co nie zapytałem?

Jesteśmy bardzo podekscytowani, że możemy przekazać w ręce graczy zamkniętą betę. W końcu będziemy mogli poznać ich wrażenia, przeczytać ich opinie i analizować, jak im się gra. Wszystkie zmiany, jakie ostatnio omawialiśmy i wprowadzaliśmy, wynikały z miłości do tej serii. Teraz przyszedł czas na konfrontację naszej wizji z rzeczywistością. 📌

🔹 Kolejka w porcie świadczy o transakcji w toku. Handel morski trwa długo, ale znakomicie się sprawdza, gdy nasi osadnicy są odcięci od pewnych niezbędnych towarów.





38



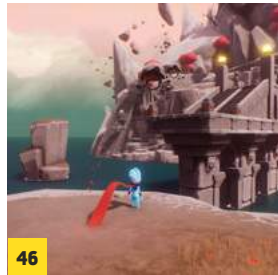
40



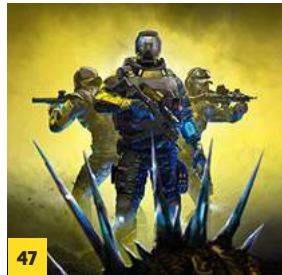
42



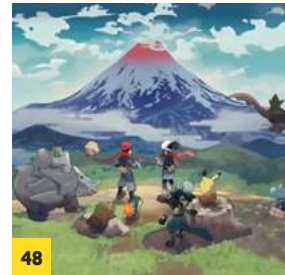
44



46



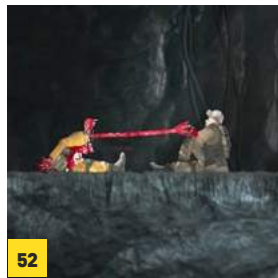
47



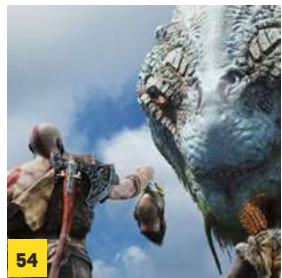
48



50



52

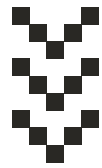


54



56

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

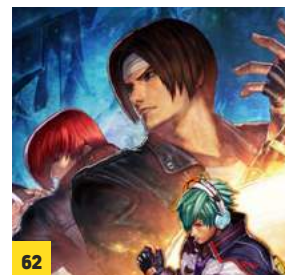
PRZENOSIMY SIĘ DO REPUBLIKAŃSKIEGO RZYMU W OKRESIE SCHYŁKU, BY Z JEDNEJ STRONY POMŚCIĆ ŚMIERĆ OJCA, A Z DRUGIEJ SKOPAĆ TYŁEK MIĘDZY INNYMI MITRYDATESOWI VI EUPATOROWI I POMÓC KLEOPATRZE.



58



60



62



DYSKUTUJ NA

FB.COM/GROUPS/

SECRETLEVEL

☛ Słońce ogrzewa ulice jesiennymi promieniami, a w Villedorze rozgrywa się podwójna tragedia - z jednej strony grasują zombie, z drugiej czynią na nas bandyci.

DYING LIGHT 2

STAY HUMAN



☛ Konfrontacja z głównym antagonistą gry: doktorem Waltzem.

☛ Krzykacz - pewien rodzaj nieumarłego, którego nocny wrzask rozpoczyna pościg za nami przez inne zombiaki.



■ PC ■ PS4 ■ PS5 ■ XONE ■ XSX

PRODUCENT Techland Wersja PL: tak

■ Marcin M. Granat

Udało się. Ludzkość opanowała rozprzestrzenianie się wirusa, który wywołał plagę zombie w mieście Harran. Jednak zamiast pozbyć się zarazy raz na zawsze, zaczęto z nią eksperymentować. Tym razem nie było już ratunku.

Plaga przelatała się przez cały glob, oszczędzając tylko nielicznych. Ci, którym udało się przetrwać, żyją w enklawach. Nie ma pomiędzy nimi łączności, a odległości, jakie je dzielą, można liczyć w setkach kilometrów. Z miasta do miasta wędruje jedynie garstka osób zwanych Pielgrzymami. Jesteś jednym z nich i trafiasz do miejscowości Villedor w celu odnalezienia siostry.

Fabula Dying Light 2 zawiera motyw zemsty, lecz w równym stopniu skupia się na pokazaniu realiów roku 2036. Chciwość i okrucieństwo przeplatają się tu z heroicznymi czynami szerszenia dobra oraz prozą życia. Mało co jest czarno-białe, a czasami naszymi największymi wrogami są inni ludzie, co przypomina serialowe widowisko „The Walking Dead”. W porównaniu z jedyką większy nacisk położono na wagę podejmowanych przez nas decyzji. Wyborów dokonujemy często, istotnie wpływają one na fabułę, a na ich podjęcie nierzadko mamy zaledwie kilka sekund. Podobnie jak w Dying Light, w którym napotykaliliśmy plakaty z trójkątami Sierpińskiego, tak i teraz gra zawiera delikatnie zaznaczone polskie motywy: odwiedzamy apartament, który należał do Polaka, a jeden



z bohaterów nosi nazwisko Wierzbowski.

Znacznie więcej czasu niż z ludźmi spędzamy z ich zmutowanymi wersjami, czyli zombiakami. Są wśród nich te standardowe dla popkultury wersje, czyli powolne i niebezpieczne jedynie w grupach kreatury. Spotykamy też jednak olbrzymie, ogropodobne osobniki zdolne do powalenia nas jednym ciosem, ultraszybkie drapieżniki czy pokryte bąblami, skłonne do wybuchania monstra. Wabi ich krząca w naszych żyłach ciepła krew, a chroni przed nimi jedynie broń dzierzona w rękach i źródła promieniowania UV.

Kto raz zasmakuje w odrąbywaniu przeciwnikom ich kończyn, ten z żalem będzie opuszczał skąpane we wnętrznościach wrogów ulice. Narzędzia mordu to wszelkiego rodzaju maczety, siekiery, pałki czy nawet rury. Zabijanie nimi zużywa naszą staminę, dlatego rzadko kiedy zadajemy ciosy na oślep. Oryginalna dla tytułu jest udana

mechanika walki inspirowana parkourem. Nic nie daje takiej satysfakcji jak udany blok uderzenia przeciwnika, przeskoczenie nad nim i kopnięcie w locie jego sojusznika, tylko po to aby chwycić trzeciego wroga i zepchnąć go z krawędzi dachu.

Walczyć możemy również na dystans. W tym celu oddano do naszej dyspozycji nie tylko łuki, ale i butle z gazem, koktajle Mołotowa oraz noże do rzucania. Część z nich możemy tworzyć sami, podobnie jak apteczki, wytrychy czy boostery zwiększające naszą odporność. Poza craftingiem gra zawiera też prosty rozwój postaci przedstawiony na dwóch drzewkach umiejętności. Jedno dotyczy systemu walki, którą wzbogacamy o specjalne ciosy, finishery czy zdolności defensywne. Drugie stawia na ewolucję naszego parkouru, co pozwala nam lepiej się wspinać czy chwilowo biegać po ścianach. W miarę postępów w rozgrywce napotykamy też pojemniki ze specjalnym inhibitorem: substancją zwiększającą poziom naszego zdrowia i staminę.

✦ W grze obecnych jest kilka frakcji. Osłabianie ich wpływów wiąże się z niszczeniem kluczowych dla nich punktów.



Wędrowki wzdłuż Villedoru to niesamowite przeżycia same w sobie. Rzadko kiedy w grach udaje się stworzyć atmosferę grozy, która czyha na nas nie tylko w nocy, ale też w dzień. Kluczem do przetrwania jest ciągłe pozostawanie w ruchu. Dzięki parkourowym akrobacjom z łatwością wspinamy się na dachy budynków czy przeskakujemy wraki samochodów. Wraz z rozwojem fabuły możemy też szybować na zmodyfikowanym spadochronie oraz bujać się na szpikulcu na linie. Najniebezpieczniej jest oczywiście po zachodzie słońca. Zawszą dobiegają nas agonalne krzyki ofiar zombi, a my staramy się szybko dobiec do celu, omijając osobniki, które mogą podnieść alarm zaczynający pościg na śmierć i życie.

Szczegółowe detale i fenomenalna gra świateł sprawiają, że oprawa graficzna gry stoi na high-endowym poziomie. Dochodzą do tego wzorowe animacje postaci, z których część wykonano w polskiej mocapowej firmie Bones Studio. Udana, ale niewyróżniająca się jest za to ścieżka dźwiękowa. Nie mogę jednak ukryć, że gdy wraz z nastaniem nocy zaczynałem z głośników słyszeć mroczne staccato, włos jeżył mi się na głowie. ▀

DYING LIGHT 2 – moim zdaniem *Piotr Pieńkowski*

Można było po staremu pokazać inny wariant Harrana, dziejący się równolegle, jednak twórcy postanowili pobawić się futurystów, wybiec piętnaście lat w przód i pokazać, jak wyglądałby świat, który przyzwyczał się do armagedonu (bo on wciąż trwa) i nawet próbuje przywrócić dawną świetność na własny, nowy sposób.

To właśnie dlatego tym razem to nie zombie są naszymi największymi wrogami, ale ludzie i ich wizje odbudowy cywilizacji. Dodajmy – wizje alternatywne, ale i równoprawne. Zresztą w DL2 wszystko jest takie. Widać to choćby po postaciach – bo nie ma tu ludzi tylko dobrych i tylko złych. Do tego każdy ma swoje mądrzejsze czy głupsze cele,

ale i swoje zrozumiałe motywacje. I że to działa, niech zaświadczy mój licznik na Steamie: siedem dni równa się sześćdziesięciu pięciu godzinom gry. I chyba nawet nie jestem w połowie fabuły. Na koniec dodam, że w moim odczuciu całość teraz pięknie się dopełniła i weszła wręcz na poziom sagi. Bo najpierw mamy wydarzenia z jedyńki i The Following. Potem, kiedy wirus wymknął się z laboratoriów, obserwujemy wydarzenia w Dead Island i Dead Island: Riptide, a teraz widzimy, do czego to wszystko doprowadziło. Jestem przy tym niezwykle podekscytowany myślą, że będzie trójka – bo bez wątpienia kiedyś powstanie. Czegoś tak dobrego po prostu nie wolno marnować.



Dying Light 2: Stay Human to udana wyprawa do świata zombi, podczas gdy hollywoodzka moda na te potwory już przeminęła. Angażująca fabuła, wymagające walki i nuta parkouru sprawiają, że tytuł ten to najlepsza gra, jaka się Techlandowi do tej pory udało.



✚ To z pewnością najładniejsza gra Piranha Bytes, ale i tak widać, że daleko jej do dzisiejszych standardów. Jednak jej silnik to nadrabia, atakując sprzęt mocniej niż topowe graficzne perełki.

Elex II

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Piranha Bytes Wersja PL: tak

■ Szymon Górąj

Czasem słyszy się opinie, że za wszystko, co dobre, prędzej czy później trzeba zapłacić. Kiedy teraz łamię sobie głowę nad niezwykle niejednoznacznym przypadkiem nowej gry Piranha Bytes – którzy przed laty dostarczyli mi ukochaną serię Gothic – zaczynam w to powoli wierzyć.

Od pierwszej części minęło kilka lat. Nasz mocarz Jax zdążył pożyć sobie w odosobnieniu, odkryć nadciągającą inwazję, a nawet dostać od niej po głowie. I oczywiście to ostatnie wydarzenie posłużyło za pretekst do tego, by na powrót zamienić naszego superherosa w lebiegę. Naiwne? Owszem, ale taki mamy tu klimat. Musimy więc ponownie zebrać siły, zjednoczyć skłócony Magalan i przy okazji ochronić... syna (ale bez obaw, przez większość czasu możecie zapomnieć o tym wątku).

Pod względem mechaniki to jedynek w wersji 2.0. Świat z kolei ponownie jest sklejony „na ślinę” – składa się z niezręcznie ułożonych biomów i zlepku kompletnie niepasujących do siebie społeczności reprezentujących słabowite fantasy,

SF czy postapo. Piranie chyba nigdy nie nauczą się też porządnie optymalizować swoich gier. Choć grafika nie jest najmocniejszą stroną Elex II, na wyższych ustawieniach męczy sprzęt bardziej niż takich gier jak Halo Infinite czy God of War.

Taki jest próg wejścia w Elex II. Kto jednak przetrwa, ten może wcale nieźle spędzić czas. Może i Piranie jadą na zbyt wielu schematach i mają dużo głupich pomysłów, ale nie wyzbyły się talentu do tworzenia środowiska idealnego dla miłośników wszelakiego zbieractwa. Każda część mapy Magalana wypełniona jest czymś interesującym i widać, że twórcy włożyli w to serce. To unikalne cechy, których próżno szukać wśród dzisiejszych sandboksów AAA. Walka z kolei daje znacznie więcej swobody (choć wciąż jest toporna), a bardzo przekonuje rozbudowane drzewko

✚ System moralności miał być lepiej dopasowany, ale koniec końców ponownie... lepiej, żeby go w ogóle nie było. A tak na przykład podczas polowania na bezbronnego zwierzęta zwiększają nam się punkty „zniszczenia”.



umiejętności i crafting. Mnóstwo owocnego wysiłku włożono także w postępowanie pod banderą każdej frakcji (lub też bycie samotnym wilkiem). Każda decyzja ma znaczenie i skutkuje innymi zadaniami pobocznymi.

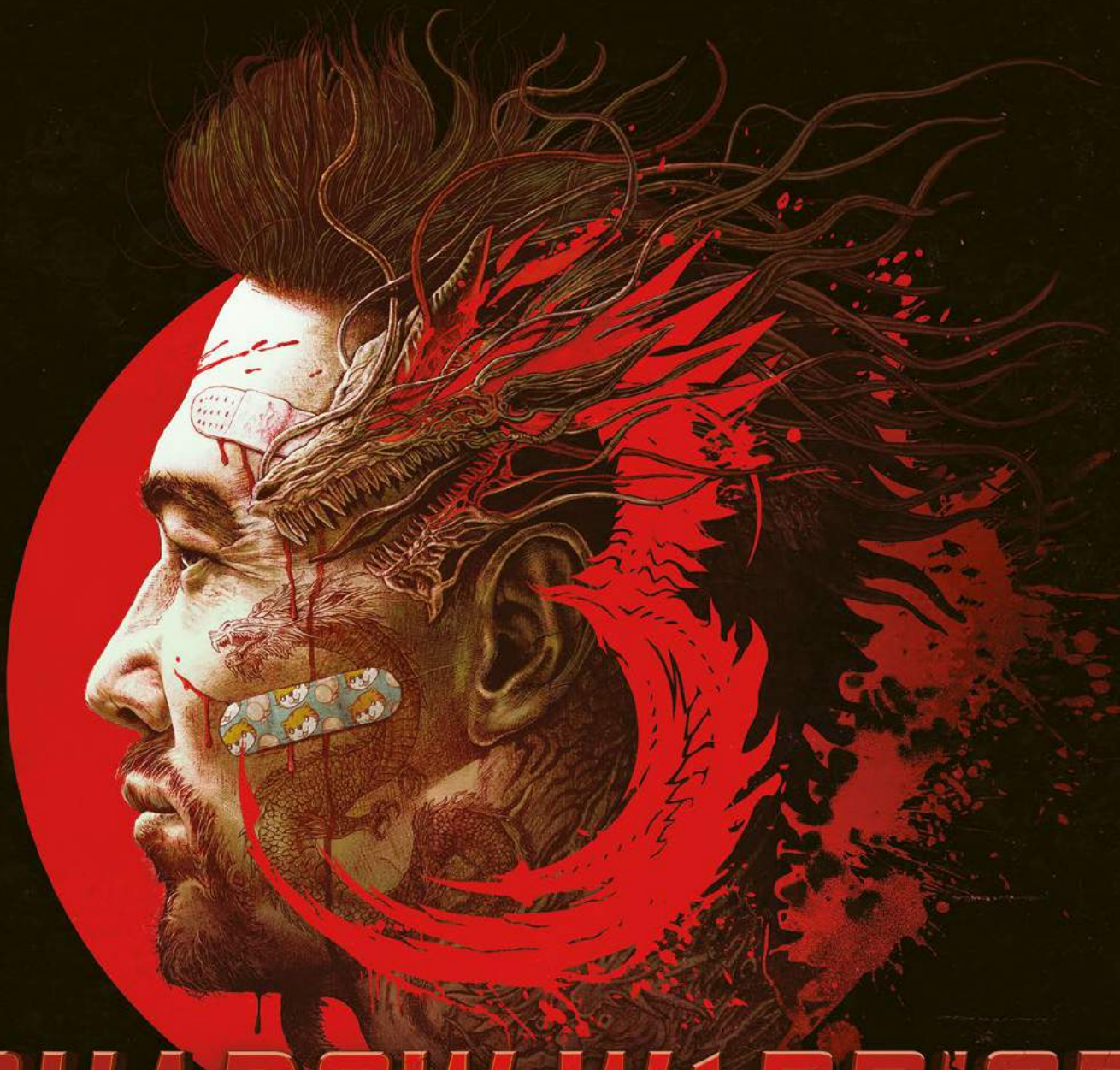
Niestety tak jak Elex zanotował gigantyczny zjazd jakościowy, jeśli chodzi o poziom postaci czy dialogów, w stosunku do serii Gothic, a nawet Risen, tak sequel kontynuuje tę niechlubną passę. Co rusz napotykamy osoby obdarzone dwoma-trzema cechami charakteru i irytującymi pozami - przeważnie nieliczącymi z ich funkcją czy statusem społecznym. Nasz Jax nadal jest jednym z bardziej antypatycznych głównych bohaterów, jakich dotąd spotkałem, a od chybionego systemu moralności może trafić szlag. ■

✚ Umacnianie naszej własnej bazy z towarzyszami to jeden z ciekawszych aspektów w grze, a przeplatane jest to misjami od towarzyszy i frakcyjnymi questami.



67

■ Kilukrotnie zmieniałem ocenę i ostatecznie stwierdzam, że w zależności od tego, czego szukamy w gatunku, z czystym sumieniem można drugiemu Eleksowi dać dziesięć-dwadzieścia oczek więcej lub mniej. Bezczenne zalety idą bowiem ręką w rękę z rażącymi wadami.



SHADOW WARRIOR

ZAGRAJ TERAZ

PC, XBOX ONE, PLAYSTATION 4

SHADOWWARRIOR.COM

18TM
www.pegi.info

"Flying Wild Hog" jest zarejestrowanym znakiem towarowym Flying Wild Hog Holding Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone.
©2022 Devolver Digital Inc. Shadow Warrior, Shadow Warrior 3, Devolver Digital są zarejestrowanymi znakami towarowymi, znakami towarowymi, logo lub przedmiotem innych praw autorskich Devolver Digital Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

DEVOLVER
DIGITAL

**FLYING
WILD
HOG**



Przed wkroczeniem do Rzymu należy oddać broń do depozytu.

- Obóz jest rozbudowywany dzięki opanowywaniu kolejnych zasobów na mapie głównej.
- Strzała z góry głębiej wchodzi.



- Udział w dużych bitwach ogranicza się do podziwiania skuteczności manewrów, które rozkazaliśmy wykonać oddziałom.
- Każda z klas żołnierzy posługuje się inną bronią i zbroją.



EXPEDITIONS: ROME

PC

PRODUCENT Logic Artists **Wersja PL:** tak

Sir Haszak

Przenosimy się do Rzymu w okresie schyłku republiki, by z jednej strony pomścić śmierć ojca, a z drugiej skopać tyłek między innymi Mitrydatesowi VI Eupatorowi i pomóc Kleopatrze. Fikcja pięknie miesza się z historią przez duże H, cRPG udanie romansuje ze strategią, a perspektywa taktyczna gładko przechodzi w strategiczną.

Lubię fabuły, które wykorzystują realne miejsca i historie. W tym wypadku lądujemy w sandałach Legata, którego postać tworzymy od podstaw, i na początek trafiamy na Lesbos pod rozkazy Lukullusa. Tam poznajemy między innymi Juliusza Cezara, ale też zbieramy drużynę i (uwaga: spoiler!) niespodziewanie robimy karierę wojskową. Powodzenie kampanii

zależy od realizacji określonych misji, które najczęściej wykonujemy wraz z członkami drużyny. I wszystko byłoby pięknie, gdyby nie awans głównego bohatera na dowódcę legionu. Narracyjnie się to nie klei. Z jednej strony wyprawy na tyły wroga, z drugiej rozbudowa obozu i zdobywanie coraz nowszych złóż surowców. Tę niespójność koncepcji w pełni jednak wynagradza różnorodność zadań.

Misje realizujemy w określonych punktach na mapie, ale w drodze do nich też pojawiają się problemy do rozwiązania. Przybierają one formę zaledwie opisów zakończonych wyborami. Jednak nawet w takiej sytuacji członkowie drużyny bywają niekiedy solidnie poturbowani. Zasadnicze misje zazwyczaj trzymają w napięciu, choć zdarzają się takie kwiatki jak wykradnięcie dokumentów z obozu Mitrydatesa: w przebraniach żołnierzy Pontu wchodzimy do namiotu ich króla, bierzemy, co trzeba, i odchodzimy niezatrzymani. O niebo ciekawsza jest poprzedzająca misja zdobycia

mundurów wroga: pełnokrwisty pojedynek z przeważającymi siłami wroga w trudnym terenie. W ramach fabuły rozbudowujemy też obóz legionu, zapewniając żołnierzom coraz więcej udogodnień.

W części fabularnej zastosowano parę ciekawych mechanik. Wymienię tylko jedną: rodzaj broni określający rodzaj możliwych ataków. Dzięki temu postać przy wymianie broni zyskuje nowe możliwości walki i trudno znudzić się pojedynkami.

Równie interesująca jest część taktyczna. Każda z postaci ma dwie akcje w turze, które może naprzemiennie wykorzystywać do poruszania lub ataku. Co więcej, można zrobić jeden ruch, wykonać akcje innymi postaciami i wrócić do tej pierwszej. To daje ogromne możliwości przełamania obrony nieprzyjaciela, stosowania technik obronnych czy leczenia. A trzeba dodać, że znaczenie ma wysokość terenu oraz rodzaj osłony czy pancerza.

Do tego niekiedy bierzemy udział w większych potyczkach, podczas których towarzyszą nam sojusznicy kierowani przez Sł. Bitwa kończąca akt gry składa się z kilku starć, w trakcie których dwa oddziały realizują inne zadania, by spotkać się w finale na jednym polu walki. Zrobiło to na mnie spore wrażenie, a przy okazji wymagało nieco umiejętności, bo postaci w kolejnym stadium bitwy zachowywały poziom zdrowia z poprzedniego.

Jednak największe bitwy toczy cały legion. Wtedy nie przesuwamy pojedynczych żołnierzy ani manipułów, ale decydujemy o taktyce w poszczególnych fazach walki. Na to nakładają się umiejętności osoby dowodzącej w polu. Z jednej strony wywołuje to emocje, a z drugiej nie przeciąga za bardzo dużych starć.

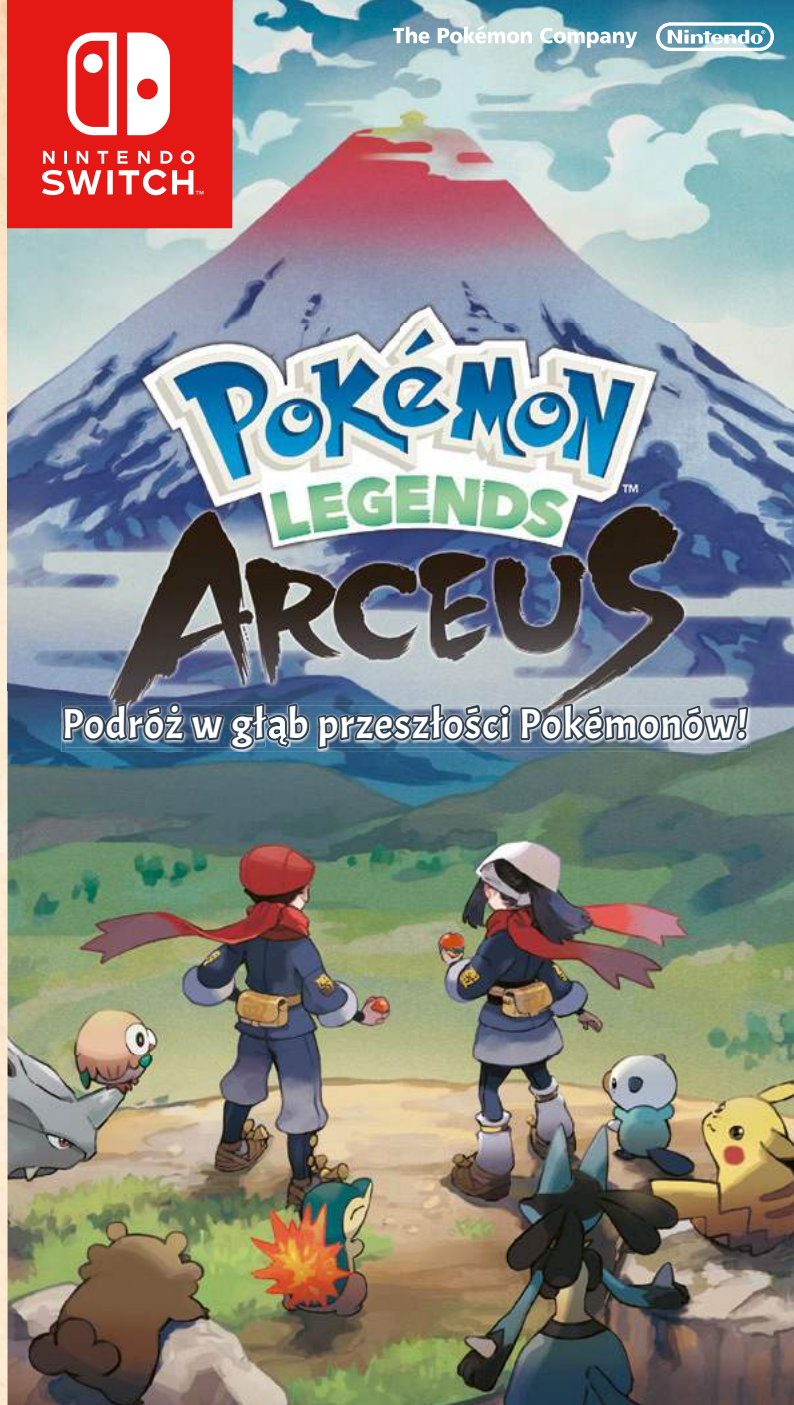
Expeditions: Rome jest trzecim tytułem z serii i najbardziej dojrzałym dziełem Logic Artists. Fabuła intryguje i zapewnia zwroty akcji, bitwy wciągają, crafting przedmiotów daje dodatkowe możliwości i uzasadnia zbieranie łupów po bitwach, a osobowości członków drużyny sprawiają, że utrzymanie jej spójności nie jest kaszką z mleczkiem. Warto wyruszyć na ekspedycję, by po kampaniach w Azji Mniejszej, Tracji i Afryce Północnej wracać do gwarnej Rzymu i szukać okazji do dokonania zemsty na zabójcach ojca. ■



■ Przeciwnicy w Afryce aż się palą, by nam podrzucić truciznę.

84

■ Ciekawa historia w historycznych realiach i z historycznymi postaciami. Do tego szeroki wybór broni powiększany przez crafting i mnóstwo okazji do użycia ořeza. Przy tej grze nie sposób się nudzić, choć sama konstrukcja fabuły ma kilka rys, mimo ciekawych zwrotów akcji.



Podróż w głąb przeszłości Pokémonów!



7

www.pegi.info

CONQUEST

www.nintendo.pl

PREMIERA
28 STYCZNIA!

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH



ZAPROJEKTOWANE DO GRANIA W DOMU I W PODRÓŻY



Nintendo Switch Lite

WYŁĄCZNIE TRYB PRZEŃOŚNY



ELDEN RING™

■ PC ■ PS4 ■ PS5 ■ XONE ■ XSX

PRODUCENT FromSoftware Wersja PL: tak

■ Szymon Górąj

W swoim pierwszym artykule na łamach Pixela porównałem gry Miyazakiiego i jego ekipy do filmowych arcydzieł Sergio Leone – między innymi za wspaniałą miazę japońskiej kultury z zachodnią popkulturą. Dodałbym jeszcze jedną wspólną cechę, czyli tworzenie nieraz pozornie podobnych dzieł, połączonych pewną myślą przewodnią, a różniących się jednak na poziomie kluczowych detali. Teraz zaś przyszło mi wreszcie wkroczyć w świat Elden Ring.

Już gdy spędzałem około piętnastu godzin w Closed Network Test, byłem przekonany, że wbrew wielu przedpremierowym obawom nie będziemy mieli do czynienia z żerowaniem na marce Dark Souls ani nawet odtworzonym

„the best of” od FromSoftware z paroma dodatkami. Wiedziałem, że gdy już dostaniemy pełnoprawny produkt, czeka nas zupełnie nowy, świeży rozdział w historii tej jednej z najbardziej wpływowych deweloperskich formacji. Jednak to, co napotkałem na Ziemniach Pomiędzy, raz po raz wprawiało mnie w osłupienie.

Nigdy nie byłem zwolennikiem rozpisywania się o fabule gier Fromów – teraz również tego nie zrobię. Lore w soulslike’ach nigdy się nie narzuca. Gracz zgłębia je poprzez opisy przedmiotów, rozmowy z NPC, elementy otoczenia – lub nie, zadowolając się walką, umiarem i eksploracją. Elden Ring oferuje to wszystko i więcej.

Cokolwiek bym tutaj napisał, to będzie o wiele za mało, żeby

■ Modele postaci, przedmiotów czy ogólnie szata graficzna nigdy nie były najmocniejszą stroną gier FromSoftware, ale krajobrazy w Elden Ring są po prostu zniwalające.

ogarnąć całą zawartość, więc spróbuję nakreślić najważniejsze punkty. Zaczniemy od tego, że deweloperom udało się stworzyć w pełni otwarty świat, ale nie pozbawiali go „soul-sowej” esencji. Mało tego: po raz pierwszy otrzymujemy faktyczną mapę czy raczej – kolejne fragmenty map poszczególnych regionów, które możemy zbierać. To daje nam mnogość biome’ów – każdy z własnym motywem przewodnim i charakterystyką, pogłębiony dzięki mitologii stworzonej przez George’a R.R. Martina. Bujne lasy, zatrute bagna, przepastny, podziemny świat – starczy rzec, że po kilkudziesięciu godzinach gry jej potencjalne rozmiary wciąż były dla mnie zagadką. Na pewnym etapie dostajemy też niesamowity, wypełniony NPC i dodatkowymi aktywnościami hub, bijący na głowę Firelink Shrine, Hunter’s Dream i całą resztę.

Jednak nie samą gargantuiczną skalą się żyje – szczególnie obecnie. Absolutnym motorem napędowym rozgrywki jest bezmiar



❖ Na upartego można by wytknąć nie zawsze doskonałą optymalizację i czasem dziwaczne zachowanie sztucznej inteligencji, ale to kropelki w morzu niemal doskonałej gry.

szeroko pojętych atrakcji i aktywności, na jakie można trafić. A tradycyjnie znakomicie zaprojektowani bossowie i inni przeciwnicy to zaledwie wierzchołek góry lodowej. Na każdym kroku jest coś do zrobienia. A to jakiś NPC opowiada nam historię lub zleca zadanie, podczas którego znajdujemy zakamuflowaną w otoczeniu grootę, w której czyha mnóstwo wrogów i boss do pobicia. Innym razem zamiast zwyczajowego checkpointa wpadamy na teleport odsyłający nas na tereny, do których nie dobraliśmy sobie jeszcze nawet fragmentu mapy. Masę czasu spędzimy na samym poszukiwaniu miejsc na podstawie znalezionej notki (znamy to z Sekiro) czy... obrazu na płótnie. Dodano nawet pory dnia, wpływające nie tylko na nastrój, ale i na przykład zwyczaj pewnych stworów. Kiedy tylko wydawało mi się, że już rozgrzyłem ogólny koncept Elden Ring, za chwilę coś mnie ponownie zaskakiwało.

W grze wprowadzono mechanikę craftingu, więc z każdego zielska czy znalezionego surowca możemy zrobić użytek - a takie rzeczy walają się wszędzie, odmienne w każdym rejonie, dając masę opcji. Do tego perfekcyjnie zaimplementowano przyzywanego wierzchowca,



który nie tylko wspiera nas w eksploracji, ale także pomaga w walce i przebijaniu się przez wiele tras nie do przebycia na pieszo.

Całkiem zgrabnie wprowadzono także startowe klasy postaci, które jak zwykle są co najwyżej wstępną wskazówką i nie definiują na dłuższą metę naszego stylu gry, ale tym razem wskazują nowe możliwości. Oczywiście nadal bez problemu można iść w klasykę typu czysty mag czy wojownik, ale dotąd żadna gra od Fromów tak mocno nie wspierała tworzenia hybrydowych klas. Asortyment zaklęć z różnych szkół jest przeogromny, tak samo jak broni, które można zaopatrzyć w odpowiednie Popioły Wojny, czyli modyfikatory dające specjalne moce i ataki. Walka jest elementem, w którym szczególnie

pobrzmiwa każda poprzednia gra Miyazaki. Riposty, ataki z wysokości, szarże podwójnym ostrzem - pierwsze z brzegu aktywności, które można powiązać z Bloodborne'em, jakąś częścią Dark Souls czy innym tytułem FromSoftware. Wyciągnięto nawet rękę w kierunku graczy mniej lubujących się w wyzwaniach, ale nie chodzi o tryb easy. Wciąż gramy w niewybaczającą błędów pozycję, ale dodano pewne opcjonalne uproszczenia, jak znajduwane gdzieś tam swoiste duchy pomagające nam w walkach z bossami. 📌

❖ Liczba oraz charakterystyka przeciwników są tak ogromne, że mogłyby zappełnić kilka sporych gier.

❖ Twierdza Okrągłego Stołu to w zasadzie więcej niż hub poza czasem. Znajdziecie w nim masę niezależnych postaci i sekretów.



❖ Jeżeli gdzieś na wschodzie traficie na Nieprzekraczalny Wielki Most, zanim spytacie o pochodzenie tej nazwy... po prostu spróbujcie go przekroczyć.

96

Tym razem FromSoftware nie tylko przerosło moje oczekiwania, ale wręcz robiło sobie wokół nich okrążenia. Bez ogródek zatem: Elden Ring zachwyca mnie i zarazem przeraża, ponieważ być może już nigdy w życiu nie zagram w lepszą grę.



➤ Długi magiczny szal malowniczo powiewa nawet bez podmuchów wiatru. Inaczej bohater by się co krok o niego potykał.

➤ Czerwony ożywi każdą stylizację, a tutaj dodatkowo idealnie wpasowuje się w żywą kolorystykę traw i liści drzew.

S C A R F

PC MAC

PRODUCENT Uprising Studios Wersja PL: tak

User Jama

Fajnie jest mieć przyjaciela. Szczególnie kiedy przyjacielem ten jest magicznym, szkarłatnym smokiem, który przemienia się w tytułowy szal, malowniczo rozwinięty na wietrze podczas naszych pieszych wędrówek po nieznannej krainie.

Bohater gry, dobry ludek, i jego okrężony na szyi towarzysz mają wspólnego wroga. Są nim złe ludki, które skradły życiodajną energię matce naszego szalikowca, a i nam samym mocno zalażły za skórę. Powiedzmy sobie wprost, że historia jest tutaj mocno umowna, zdecydowanie nie stanowi filaru tej produkcji i możemy się nią zupełnie



➤ Z „wacikiem” możemy wygodnie spacerować pod wodą, otoczeni wielkim bąblem powietrza, utrzymanym przez magiczne pole siłowe.

➤ Z pewnością te monumentalne budowle i posągi mają jakąś historię, ale w tej grze zupełnie nie musimy się tym przejmować.

nie przejmować. Niemniej po krótkim wstępie narratora zaczynamy przygodę osadzoną w pięknym, baśniowym świecie, którego zasad nie znamy i dopiero stopniowo odkrywamy, często metodą prób i błędów.

Przykładowo po skompletowaniu cząstek tajemniczej energii szal nabiera nowych właściwości – rozdwa się i krótko macha niczym skrzydłami, pozwalając się dostać na wyższą półkę lub stopień. Zaskakujące są też niektóre przedmioty. Coś, co wygląda jak kłak waty, pozwala wejść do morza niczym Mojżesz, wody wokół nas rozstąpią się, jak gdyby wokół był niewidzialny bąbel ochronny. Kiedy przejdziemy do nowej krainy, na nowo poznajemy specyficzne dla niej zasady i możliwości szala. Odkrywanie nowych, niespodziewanych właściwości świata gry sprawi sporo radości, szczególnie młodszym graczom.



W samej swojej istocie Scarf jest przede wszystkim sympatyczną, kolorową, jak najbardziej poprawną platformówką, w której poruszamy się w trzech wymiarach. Nie ma tu walki jako takiej, nasze przygody nie wymagają użycia przemocy. Potrzebna jest na pewno szczypta zręczności i refleksu do pokonania ruchomych platform oraz innych przeszkód terenowych. Natomiast jeśli za pierwszym czy nawet za entym razem się nie uda, życie się nie kończy, zaczynamy po prostu daną sekwencję od nowa. Oprócz tego niezbędne jest też trochę pomysłowości i chęci eksperymentowania, gdzie podsunąć podest, co umieścić na płytach-przyciskach czy które dźwignie pociągnąć.

Twórcy nie silą się na odkrywanie Ameryki, raczej korzystają ze znanych, sprawdzonych w gatunku platformówek patentów. Całość jest skalibrowana na luz i przyjemne spędzenie czasu, a nie na wyczynowe pociskanie klawiatury i czasówkę co do milisekundy. Mamy w tym roku prawdziwą zimę, taką z mrozem, śniegiem, to i dobry, relaksujący szalik jest wskazany. ■

80

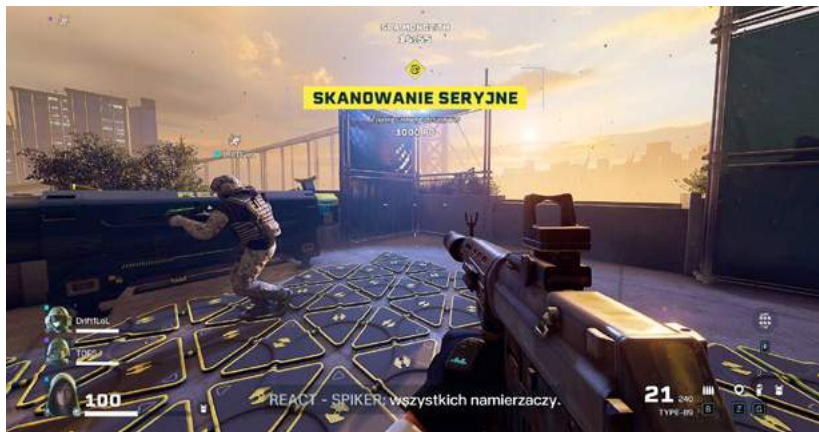
■ Pacyfistyczna, okraszona prostymi zagadkami platformówka, która pozwala przyjemnie i bez napinki spędzić kilka godzin na eksplorowaniu pięknego, baśniowego świata i magicznych właściwości przedmiotów, które w nim znajdziemy.

Tom Clancy's Rainbow Six Extraction

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Ubisoft Montreal Wersja PL: tak

Szymon Górąj



Mająca na karku ponad dwadzieścia lat seria Tom Clancy's Rainbow Six przeszła sporo przemian, ale zawsze trzymała się pewnych stałych fundamentów. Chodzi przede wszystkim o nacisk na realistyczne ujęcie danego konfliktu. Dlatego nie powinno nikogo specjalnie dziwić to, że najnowsza odsłona oburzyła wielu zaledwie po przedstawieniu samego konceptu.

Nie powalczymy bowiem w Rainbow Six Extraction z terrorystami, neofaszystami czy innymi konwencjonalnymi zagrożeniami dla współczesnego świata. W zamian pojawiła się specyficzna zaraza pokrywająca całe miasta swoją substancją, z której wyłaniają się przerażające maski. Do walki z nimi odesłano znanych nam dobrze profesjonalistów.



Mamy do czynienia ze skrzyżowaniem mechanik franczyzy (szczególnie Siege) z grami typu Left 4 Dead. Wraz z innymi graczami tworzymy trzysobowe oddziały złożone z grupy REACT - w skład której wchodzi część znajomych twarzy, takich jak Thermite czy Hibana - i ruszamy w teren. Jako taka fabuła nie istnieje, ale za to wraz z konkretnym postępowaniem możemy wchodzić w dalsze strefy zagrożenia. Poszerza to także swojego rodzaju lore gry, czyli szczegóły badań, opisy postaci tudzież aktualny stan walki z epidemią.

Misje w Extraction nie porażają może zróżnicowaniem, ale wariacji jest na tyle dużo, byśmy się nie znudzili. Każda z nich dzieli się na trzy etapy, w których losowo mamy na przykład wykonać konkretne badania poszerzające wiedzę o zarazie, uratować kolegę czy po prostu eksterminować wrogów. Ten drugi przypadek jest szczególnie ciekawy, gdyż członkowie zespołu po misji często otrzymują status rannych, mogą nawet stracić przytomność w ich trakcie. Wówczas pokrywają się specjalną ochronną pianką



Na sam początek danej ewakuacji warto mieć w drużynie kogoś, kto będzie w stanie zbadać teren, dzięki czemu nie pójdziemy w bój na ślepo.

i jeżeli nie zostaną ewakuowani ze strefy, określa się ich jako zaginięci w akcji. Aby mieć ich znowu dostępnych, musimy odratować kolegów podczas którejś z kolejnych misji, co zmusza do nieustannego rotowania nimi.

Status



Po każdej misji aktualizuje się nam stan agentów, którzy są dostępni, zaginięci bądź ranni i potrzebują regeneracji.

Rozgrywka ma pewne cechy poprzednich części (przebijanie ścian, zwiad przed wejściem do pomieszczenia), ale zmienia się przeciwnik, niekontrolowany i porażający liczebnością. I tutaj zaczynają się schody, gdyż nawet najlepsi gracze przedzej czy później padną, jeżeli nie skoordynują się z resztą drużyny. Dlatego jeżeli mamy taką możliwość, zawsze lepiej pograć ze znajomymi, niż dołączać do obcych.

Uwalnianie upadłych w poprzednich misjach kolegów ma proste zasady, ale wymaga pełnej koordynacji zespołu: jeden wyciąga kokon, pozostali odstrzelują odrastające macki.

78

Wbrew przedwczesnej krytyce Rainbow Six Extraction stanowi bardzo miłe zaskoczenie początku roku. Ocieka klimatem, po prostu wciąga, wprowadzając ciekawy system rozgrywki, i siłą rzeczy jest czymś więcej niż ekstremalną alternatywą.





Poprzez miedze, poprzez łąki, poprzez leśne ścieżki wąskie, pędzi w dal nieustraszony, wszystkie straszy pokemony.



W każdej spokojnej chwili można wypuścić z kulki swoje pokemony i zamienić z nimi parę słów i uprzejmości.

W tych dawnych, steampunkowych czasach nie ma jeszcze Ligi pokémonów, ale paru chętnych na pojedynki się znajdzie.



POKÉMON LEGENDS ARCEUS

SWITCH

PRODUCENT: Game Freak **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski



Od lat gry z głównej serii Pokémon wykorzystywały sprawdzoną formułę – oto młoda bohaterka lub bohater wyrusza w podróż życia, by „złapać je wszystkie”. Pokémon Legends: Arceus wprowadza nieco zmian.

Satoshi Tajiri wymyślił pokemony, gdy zobaczył Game Boya w roku 1990. Zafascynował go kabel służący do połączenia dwóch konsol – wymyślił grę,

w której można (i trzeba!) się wymieniać, tak jak wymienia się z kumplami kartami kolekcjonerskimi. Przygody młodego bohatera, który wyruszał w podróż, by łapać i trenować pokémony – przedziwne i przesłodkie stworzenia – i staczać pojedynki z innymi trenerami w klasycznej oprawie japońskiego RPG, zyskały niezwykłą popularność. Wraz z kolejnymi generacjami Game Boya i jego następców pojawiały się kolejne generacje pokémonów. Do tego powstały spin-offy – przygodówki o Pikachu i seria strategii Pokémon Stadium/Colosseum – oraz oczywiście mobilny hit w rzeczywistości rozszerzonej, Pokémon Go. Tak minęło ćwierć wieku jednej z najpopularniejszych serii gier w historii, której towarzyszyły niezliczone seriale, komiksy i filmy.

Pokémon Legends: Arceus wyszło właśnie z okazji świętowania ćwierćwiecza serii. Jego nadejście było zwiastowane przez wypuszczenie na Switcha odświeżonej wersji Diamond and Pearl – otóż akcja nowej gry toczy się w tym samym miejscu, tylko „nieco” wcześniej. Oto w niezwykłym śnie spotykamy tytułowego Arceusa, tajemniczy byt, który powierza nam misję znalezienia wszystkich pokémonów. A potem budzimy się w nieznanym miejscu, obok profesora w dziwnej czapce, który prosi nas o pomoc w złapaniu trójki zbiegłych stworków, jednocześnie dziwiąc się naszemu strojowi i niespotykanemu urządzeniu – smartfonowi. Tak, to historia, w której łądujemy w przeszłości, przeleciawszy przez czasoprzestrzenną dziurę. Weterani Diamentu i Perły poczuć się jak w domu... no prawie. Nazwa Jubilife

się zgadza, ale przecież gdy ostatni raz odwiedziliśmy to miejsce, było tętniącą życiem, nowoczesną metropolią, a nie wioską z kilkoma chatami, sklepami i murowanym centrum drużyny Galaxy!

To przeniesienie w czasie to pierwsze odejście od schematu. Drugie to sama gra, przypominająca The Legend of Zelda: Breath of The Wild – otwarty świat, w którym można spotkać, łapać i walczyć z dzikimi pokémonami. Nie ma tu typowej dla innych części serii infrastruktury – Pokécentra jeszcze nie powstały, więc stworki trzymają się na pastwiskach; nikt nie produkuje masowo Pokéballi, więc trzeba je konstruować samemu z drewna i żelaza; nie ma ligi, więc pojedynki z innymi są rzadkością. Ludzkość dopiero uczy się współpracy z pokémonami i naszym pierwszym zadaniem będzie wstąpić w szeregi drużyny Galaxy i jej w tym przedsięwzięciu pomóc. Dostajemy Pokédex (nie urządzenie, ale notes!), kimono i w drogę.

Ile radości daje skradanie się w krzakach, żeby rzucić w niczego niespodziewającego się pokémona kulką, ile frajdy sprawia uciekanie przed wściekłymi potworkami! Zasady pojedynków prawie się nie zmieniły, chociaż są nieco bardziej nastawione na akcję – cały czas kontrolujemy trenera. Zbieranie wpisów sprawia, że wzrasta nasza ranga, co pozwala odblokować kolejne etapy wątku fabularnego i co za tym idzie krainy, które można odwiedzać. Podróże zaś odbywać będziemy na grzbiecie pokémona.

Na rozwiązanie czeka zagadka szczeliny czasoprzestrzennej i tego, jak wpłynęła na szaleństwo legendarnych pokémonów. Gra jest pełna smaczków dla fanów głównej serii, zwłaszcza Diamond and Pearl. ■

DO WYGRANIA

2x

Pudełkowa wersja gry **POKÉMON LEGENDS: ARCEUS** wraz z zestawem gadżetów: opakowanie na kartridże, notes, komplet naklejek i plakat.



Odpowiedz na pytanie „Dlaczego Nintendo?”

i wyślij swoje uzasadnienie pocztą tradycyjną pod adres podany w stopce naszego magazynu. Dwie naszym zdaniem najbardziej oryginalne i najciekawsze odpowiedzi nagrodzimy zestawami z grą, a pozostałe nagrodami-niespodziankami. Na odpowiedzi czekamy do 6 kwietnia (liczy się data dotarcia odpowiedzi do redakcji).

88

- Otwarcie świata i dodanie elementów akcji wprowadziło powiew dzikości w klasyczną serię. To wspaniała przygoda, w której radość ze zbierania pokémonów została spotęgowana przez tętniący życiem świat. Niczego sobie jest też obfitująca w dramatyczne zwroty fabuła.



HORIZON

FORBIDDEN WEST™

■ PS4 ■ PS5

PRODUCENT Guerrilla Games Wersja PL: tak

■ Bartek Czartoryski

Świata chyba nigdy nie ratuje się tak do końca. Aloy może i przegoniła Hadesa, sztuczną inteligencję z apetytem na destrukcję, gdzie pieprz rośnie, ale do wiosny jeszcze daleko.

Bo przecież, jak wiemy z finału poprzedniej części, złego licha nie bierze. Gęsta fabuła nowego blockbustera od Guerrilla Games mnoży piętrzące się przed Aloy trudności, a sam Hades będzie, i mówię to bez żadnej kokieterii, najmniejszą z nich. Krótko mówiąc: łowczyni z plemienia Nora wyruszy

na poszukiwanie nie tylko źródła sygnału aktywacyjnego, który przyczynił się do niedawnego dzieła zniszczenia, ale i rozrzuconych po całych Stanach funkcji zbawicielskiego programu Gaja, jedynej nadziei na odrodzenie obsypanego rdzą świata.

A wszystko to znajdzie hen daleko, na odległym zachodzie, tym tytułowym, zakazanym, leżącym za granicznym murem, gdzie poza zabójczymi maszynami można napotkać rządzące tam, nie lubiące obcych miejscowe klany. Aloy, zanim przystąpi do ratowania wszystkich i wszystkiego, będzie musiała rozwiązać i tamtejsze, lokalne konflikty.

Kilkupoziomowa konstrukcja fabuły i świata zasługuje na uznanie, choć, przyznaję, przez ogrom informacji, miejsc, ludzi

■ W grze powracają starzy przyjaciele Aloy, ale uwaga: nie każdy z nich doczeka końca gry...

i ich motywacji nie raz i nie dwa musiałem się zadumać, aby pokleić ze sobą fakty, tudzież przypomnieć sobie, co, kto i dlaczego w jedyne. Narracyjna złożoność przekłada się również na rozgrywkę, bo możliwości tu co niemiara. Mamy bowiem aż sześć drzewek rozwoju postaci,



PS5 pozwala wybrać tryb jakości (30 FPS i 4K) albo tryb wydajności (60 FPS), ale zawsze wygląda obłędnie.



Pierwszy pokaz rozgrywki z maja 2021 roku wygenerował na YouTube ponad cztery miliony odsłon w dwa dni.

modyfikacje broni i pancerza, specjalne umiejętności podpięte zarówno pod indywidualne oręży, jak i pod samą postać, a to dopiero początek listy.

Do tego dochodzi jeszcze gigantyczna mapa, której eksploracja jest konieczna, bo ograniczając się do samych misji fabularnych, nawet nie tyle daleko nie zajędziemy, co nie zdobędziemy rzeczy umożliwiających, na przykład, dominację nad maszynami, lub zwyczajne sklepowe zakupy. Innymi słowy, świat Horizon Forbidden West zaprojektowano i zbudowano do smakowania, nie do prędkiej przebieżki. Poboczne misje nie są dodatkiem, tylko solą gry. Za brak żyłki podróżnika zostaniemy rychło ukarani niedoborem sprzętu i umiejętności.

Liczne potyczki z maszynami, które spotykamy na każdym kroku, bywają męczące przez swoją powtarzalność, ale trudno sobie tej przyjemności odmówić, bo nowy Horizon wygląda jak miliard zielonych. Jako że znacznie

usprawniono wspinaczkę (jak nie kłaniają się rozwiązania z Uncharted), trudno odmówić sobie przyjemności wejścia na szczyt jakiejś góry i zrobienia choćby paru fotek.

Zresztą od czasu poprzedniej części poprawiono tu bodaj wszystko, co się dało, od funkcji fokusa, którym można na szybko skanować teren, do samych mechanik starć, które, mimo mnogości opcji, zachowały swoją intuicyjność. Ogromnym plusem jest uelastycznienie samej Aloy, która dysponuje teraz sprzętem pomocniczym pozwalającym na wygodne i dynamiczne poruszanie się: linką z hakiem, kawałkiem pola siłowego przerobionego na ni to lotnię, ni spadochron, czy też maską tlenową umożliwiającą bezstresowe nurkowanie.

Horizon Forbidden West potrafi przy tym wszystkim przytłoczyć swoją skalą i trudno byłoby czynić z tego zarzut, gdyby nie fakt, że



Przy budżecie 110 milionów euro nowy Horizon to najdroższy produkt w historii holenderskiej branży rozrywkowej.

Aloy ma do dyspozycji także ciężkie karabiny, które jednak znacząco spowalniają postać i nie da się ich schować do ekwipunku.

zespół Guerilla Games dopuszcza się lekkiego szantażu i każe nam korzystać z kompletu hojnie ofiarowanych opcji, nie bacząc na nasze indywidualne potrzeby. Tutaj to my mamy dostosować się do gry, a nie gra do nas. Kto przed paroma laty pokochał przygodę Aloy, znajdzie się jednak w siódmym niebie, bo omawiany tytuł bliski jest perfekcji. Innym może nieco brakować w tej dobrze naoliwionej maszynie ludzkiego ducha. ▀

85

Oto Horizon do kwadratu, zachwycający i zatrważający swoim ogromem. Piękna gra, która trochę zbyt usilnie stara się przekonać graczy o własnej doskonałości.



ŁUKASZ KAŁUSKI,
twórca gry

Hidden Deep

PC

PRODUCENT Cogwheel Software **Wersja PL:** tak

Piotr Pierńkowski **ACCESS**

Cogwheel Software to w istocie jeden człowiek, Łukasz Kałuski, który prace nad Hidden Deep rozpoczął sześć lat temu. No cóż, marzenia marzeniami, a za coś żyć trzeba. Ale i tak czuć na każdym kroku, że to ukochane dziecko autora - wariata w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Sam jeden? Z własnym silnikiem? Z ambitnymi pomysłami rodem z „Obcego” czy „Coś”? Z mechaniką czerpiącą z Another World i Flashback? Ho ho!

Fabuła to w sumie nic niezwykłego. Ponad tysiąc kilometrów pod dnem oceanu odkryto sieć tajemniczych tuneli. Wysłana ekipa badawcza zaginęła i ktoś ją musi teraz odnaleźć i uratować. Zgadnijcie, kto? Skromne wyposażenie na start też niewiele obiecuje (pistolet, skaner, drony, kotwiczka i C4), a jednak! Ów sprzęt plus sporo funkcji w obsłudze postaci daje nam ciekawe możliwości. Przepaść łatwo przeskoczyć, ale można też opuścić się na gzyms poniżej, a potem podciągnąć po drugiej stronie. Można też skorzystać z liny zakończoną hakiem i „przehuścić się” na drugą stronę. W niektórych sytuacjach trzeba się czołgać, w innych torować sobie drogę C4, a jeszcze kiedy indziej wypuścić drona, by sprawdzić, co nas czeka na końcu tunelu. Nie mówiąc o zabijaniu maszkar spotykanych na naszej drodze. Wszystko to wystarczy, by nieustannie ginąć niczym mucha. Z uśmiechem na twarzy i z potem na czole.

Oczywiście część rzeczy w Hidden Deep wciąż jeszcze nie działa lub będzie rozwijana, bo to w końcu wczesny dostęp. Obecnie kampania trwa około

dziesięciu godzin (całość ma mieć dwa razy tyle), fabuła opowiadana jest tylko przez komunikaty operatora z powierzchni (będzie więcej interakcji z NPC), a za przeciwników mamy tylko latające i pełzające coś, pajaczki plus pająka, co się zowie, oraz wija, co się naprawdę zowie (to i tak wystarczy, żeby kilka razy podskoczyć na fotelu). Liczę przy tym, że w trakcie prac nieco bardziej zostanie rozbudowane AI przeciwników, bo na razie atakują nas na rympał, a także (zwłaszcza) postaci, które napotykamy na swej drodze, a którymi możemy także sterować (obecnie nie podejmują samodzielnie żadnych działań obronnych, nawet w obliczu zagrożenia). W grze mamy także - poza kampanią - tryb wyzwań i na tym etapie można tu grać wspólnie z innym graczem na jednym kompie (poziomy są wtedy generowane losowo!), ale docelowo ma być dostępna również rozgrywka online. Brawo!

Podsumowując, Hidden Deep to dobrze zapowiadający się indyk z fabułą, mrocznym klimatem i masą oryginalnych, czasem zaskakujących mechanik. Plus świetny, nastrojowy dźwięk. Szczerze trzymam kciuki za ten tytuł, licząc, że w najbliższym czasie pojawią się przede wszystkim nowe stwory rodem z „Obcego” i „Coś” właśnie. Wyobrażacie sobie takie klimaty? ▮

70

Platformówka indie ze sporą dawką fizyki w praktyce. Graficznie może i głowy nie urywa, ale klimat i grywalność już teraz - we wczesnym dostępie - mają ogromny potencjał.

POWIEDZ O GŁÓWNEJ INSPIRACJI, JAKA DOPROWADZIŁA DO POWSTANIA HIDDEN DEEP.

Już jako wczesny nastolatek tworzyłem pierwsze gry na Atari 800XL, potem na Amidze i bardzo mnie to pasjonowało. Wchodząc w dorosłe życie, musiałem jednak to porzucić, gdyż perspektywy zarobkowe w latach dziewięćdziesiątych były raczej mizernie, ale ta pasja gdzieś głęboko we mnie pozostała. Po blisko dwudziestu latach, widząc, co dzieje się na rynku gier, postanowiłem spróbować swoich sił ponownie. To jest odpowiedź na pytanie, dlaczego w ogóle zrobiłem Hidden Deep, jeśli zaś chodzi o konkretne inspiracje, jest to miks wszystkiego, co najlepsze obejrzałem lub ograłem w swoim życiu, z przewagą dzieł z okresu nastoletniego, w którym oddziaływanie jest najsilniejsze. Przede wszystkim są to „Obcy - decydujące starcie”, „Coś”, Half-Life, Another World, Lemmings i wiele innych.

CZY CAŁĄ GRĘ ZROBIŁEŚ SAM?

Tak. Jestem typowym solo workerem i przez całe życie pracowałem jako freelancer (nadłuzę jako web developer, ale nie tylko). Po prostu lubię mieć pełną kontrolę nad wszystkim i żeby było po mojemu. Przynajmniej wiadomo, kogo obwiniać, gdy coś nie działa. Zdarzało mi się zlecić wykonanie kilku grafik czy też kupić asset, ale to stanowi może 5 procent całości. Dodatkowo tworząc tę grę, czuję się trochę jak reżyser filmowy, a w dzieciństwie bardzo marzyłem, by być drugim Jamesem Cameronem. Marzenie małego Łukasza w jakiejś części zostało spełnione.

CZY BYŁ MOMENT ZWĄTPIENIA PODCZAS TRWAJĄCEJ BODAJ PIĘĆ LAT PRODUKCJI?

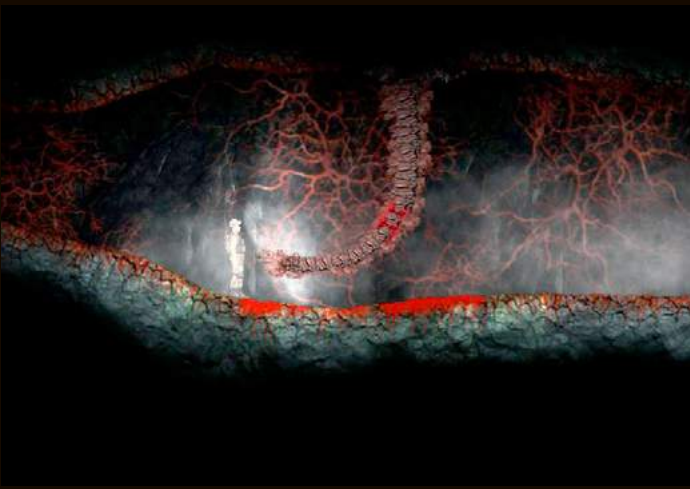
Zwątpienia nigdy, zdarzały się natomiast przestoje, czasem trwające nawet trzy lub cztery miesiące, gdy nie za bardzo wiedziałem, co dalej z tą grą robić. Był to projekt, który stale ewoluował w mojej głowie i nigdy nie miałem kompletnego pomysłu. Zamiast tego były setki cząstkowych pomysłów spisanych w plikach i na kartkach, które trzeba było wyselekcjonować (bardzo trudne) i połączyć w spójną całość.

CZY PRZEZ MROKI HIDDEN DEEP JEST W STANIE PRZEBRNĄĆ NIEDZIELNY GRACZ?

Jeśli lubi mroczne klimaty, to tak. Gra jest wymagająca, ale można wybrać niższy poziom trudności. Zauważyłem, że wielu ludziom kłopot sprawia sterowanie, które jest mniej responsywne niż w zwykłych platformówkach, jednak szybko można się przyzwyczaić. Mniejsza responsywność to skutek uboczny bardziej realistycznych ruchów postaci, gdzie musi być nieco bezwładności.

KIEDY GRA WYJDZIE Z EA?

Wstępny plan jest na rok, ale prawda jest taka, iż nastąpi to wtedy, gdy społeczność uzna, że gra się do tego nadaje, że wszystko jest takie, jak powinno.



KIM JESTEŚMY

- Ponad 60-osobowym zespołem
- Jesteśmy w branży od 13 lat
- Współpracujemy z 505 Games, Paradox Interactive, Curve Digital, Epic Games...oraz innymi

CO ROBIMY

- Pracujemy przy kultowych, a także autorskich IP
- Definiujemy nasze gry na podstawie doświadczeń, które oferujemy
- Pracujemy w technologiach Unity i Unreal

CO OFERUJEMY

- Umowę o pracę
- Pracę w biurze blisko centrum Krakowa (albo zdalnie - jesteśmy elastyczni!)
- Program motywacyjny dla stałych pracowników

DOŁĄCZ DO NAS!

jobs@drawdistance.dev



DRAW_DISTANCE

**SERIAL
CLEANERS**

**VAMPIRE THE MASQUERADE
SHADOWS OF
NEW YORK**

**VAMPIRE
THE MASQUERADE
COTERIES OF NEW YORK**

Ritual
Crown of Horns

**SERIAL
CLEANER**

    @DRAWDISTANCEDEV





GOD OF WAR



■ Pecet czy konsola, krajobrazy w tej grze niezmiennie skłaniają do zrobienia sobie przerwy.

■ Miło było powrócić do znajomego kowala, tak samo jak do stanowiącego jego zupełne przeciwieństwo brata.



PRODUCENT Jetpack Interactive Wersja PL: tak

■ Szymon Górąj

Jeszcze kilka lat temu mogliśmy tylko marzyć o tym, żeby flagowe tytuły ekskluzywne od Sony zawitały na PC. Japońska firma znacząco zmieniła swoją strategię, raz po raz wprowadzając kolejne, wydawałoby się nieosiągalne dla innych platform hity. Tak bezprecedensowy ruch z miejsca stał się jednym z tematów numer jeden w branży, ale niekoniecznie postrzeganym pozytywnie – przede wszystkim przez wzgląd na różnicę problemów z portem w okolicach premiery. Niemniej jednak pomimo potknięć inicjatywa nadal się rozwija i już na początku tego roku kalendarzowego mamy na to dowód.

Do niegdyś żelaznych exclusive'ów PlayStation, które pojawiły się na PC (jak Days Gone czy Horizon Zero Dawn), doszła rewelacja z 2018 roku,

uznawana za jego największe objawienie obok Red Dead Redemption 2 (swoją drogą również „zdobyc” pece-towców i drobny, acz istotny punkt odniesienia w późniejszej części tekstu) – God of War. Konwersję gry studia Santa Monica opracowało Jetpack Interactive. Ekipa z siedzibą w Vancouver nie jest może szerzej znana wśród graczy, ale z drugiej strony trudno określać ją jako zbiór nowicjuszy. Przykładowo w roku 2017 również zajmowali się konwersją dla Sony, ale w drugą stronę, przenosząc Orcs Must Die! Unchained – grę akcji z elementami karcianki i tower defense – na PS4. W przeszłości pracowali też między innymi dla EA przy Plants vs. Zombies: Garden Warfare II czy serii NBA Live, doliczyć też można pomoc przy pracy nad silnikiem do steamowej wersji Dark Souls – czyli w większości mimo wszystko mało priorytetowymi projektami. Dopiero teraz więc studio otrzymało wyzwanie, które nie było niewielkim wkładem w większą całość ani nie dotyczyło znacznie węższej grupy odbiorców.

Już na wstępie warto zaznaczyć, że stare-nowe God of War nie zaskoczy niczym osób, które grały w tę



❖ Co jakiś czas Kratos lub Atreus otrzymają jakąś nową zdolność lub artefakt, które pomogą w walce lub eksploracji.

JETPACK INTERACTIVE WKROCZYŁO NA DOŚĆ GRZAŃSKI TEREN, BIORĄC POD UWAGĘ NIERÓWNE KONWERSJE PS4-PC W OSTATNICH LATACH, ALE WYSZŁO Z TEGO OBRONNĄ RĘKĄ.

pozycję na PlayStation 4. Oczywiście twórcy postarali się, żeby od samego początku oczarować nas warstwą wizualną, dlatego od razu widzimy zmiany kosmetyczne w kluczowych częściach ekwipunku naszej pary bohaterów. W ten sposób na przykład Kratos może wywijać tarczą ze skórą nawiązującą do Mrocznych Elfów, Atreus zaś ma dodatkowy zestaw odzienia. Wielu może pamiętać, że wszystko to wchodziło w skład przedpremierowych zamówień tytułu na PS4, z kolei w 2019 roku przez jakiś czas były one dostępne za darmo, toteż trudno postrzegać te dodatki jako coś więcej niż umilający rozgrywkę akcent.

O samej warstwie fabularnej mówiono aż nadto wyczerpująco w niezliczonych recenzjach, zestawieniach i analizach – nie widzę więc powodu, by epicką podróż Kratos z synem raz

jeszcze rozkładać na czynniki pierwsze. Przejdźmy może do tego, co wielu z pewnością interesuje najbardziej, czyli kwestii optymalizacji. Jeszcze w grudniu zaprezentowano oficjalną, bardzo szczegółową rozpiskę wymagań sprzętowych, z rozdzielczością na czele. I trzeba przyznać, że w konfrontacji z rzeczywistością są one dosyć rzetelne. Nawet na niektórych komputerach czy laptopach sprzed czterech bądź pięciu lat God of War powinien się uruchomić – oczywiście w najlepszym razie w średnich ustawieniach zagramy w trzydziestu klatkach na sekundę, czyli nadal na dosyć zadowalającym poziomie, jednocześnie niewychodzącym poza blaski i cienie poprzedniej już generacji konsol.

By poprawić płynność do 60 FPS, potrzebujemy już nieco bardziej zaawansowanej maszyny, ale nadal nie jest do tego wymagany żaden mocarz.



❖ Żeby przebić oprawę graficzną z PlayStation 4, potrzeba już konkretnego sprzętu, ale zdecydowanie warto.

Schody zaczynają się mniej więcej wtedy, gdy planujemy wyjść poza ustawienia graficzne oznaczone jako Original (czyli tak jak na PS4/PS4 Pro). Sam w trakcie testowania tego, co osiągnęło Jetpack Interactive, używając komputera z kartą graficzną Nvidia RTX 2070, byłem w stanie bez większego problemu grać na ustawieniach ultra, jedynie w sporadycznych momentach (na przykład podczas dynamicznego starcia z bardzo wieloma wrogami) schodząc leciuteńko z sześćdziesięciu klatek. Zdaję sobie jednak sprawę z tego, że gdybym chciał dodać do tego 4K, potrzebowałbym już absolutnego tytana. Co się zaś tyczy stabilności, nie za bardzo jest się o czym rozpisywać. Wystarczy powiedzieć, że w ciągu wielu godzin gry zaliczyłem zaledwie dwa crashe. To kosmos w porównaniu z tym, co przeżywali gracze świeżo po premierze portu PC Red Dead Redemption 2, gdy co rusz słyszało się narzekania na częste wyrzucanie do pulpitu i absurdalnie wysokie wymagania sprzętowe.

A jak to wygląda? Cóż, jako osoba średnio wyczulona na graficzne detale mogę powiedzieć, że po przejściu God of War na PlayStation 4 kompletnie nie czułem potrzeby zakupu tego samego tytułu na PC. Muszę jednak docenić dobrodziejstwa związane z choćby włączonym ray tracingiem, poprawiające istotne detale w modelach postaci i wyglądzie kolejnych barwnych krain. Zdecydowanie wypada to lepiej niż port Horizon w okolicach premiery, który miał problemy z grafiką, ale nie poczułem aż takiego przeskoaku jakościowego jak po zobaczeniu Days Gone w wersji pecetowej. Potrzebowałem chwili, żeby przeskoczyć na rozgrywkę z klawiaturą i myszą, ale mapowanie klawiszy przebiegło całkiem dobrze, więc zakładam, że ktoś, kto nie grał w tę pozycję na konsolach, jeszcze szybciej opanuje sterowanie. A w razie czego zawsze pozostaje jakiś kontroler w ramach alternatywy. ■



85

■ Jeden z absolutnych liderów, jeśli chodzi o exclusive'y PlayStation 4, wchodzi na pecetowe salony. I jest to wejście zaiste udane, choć by w większym stopniu docenić wkład studia Jetpack Interactive, potrzebny jest niebagatelny sprzęt.

Neutralnym armiom kręcącym się po królestwie gracza można teraz wysłać ostrzeżenia. Jeśli nie wyniosą się w trakcie dwóch tur, mogą dostać bęcki bez żadnych konsekwencji.



Total War: Warhammer III

PC MAC

PRODUCENT Creative Assembly Wersja PL: tak

Pjotsze



Pod koniec XIX wieku pewien niemiecki filozof w jednym ze swoich dzieł pisał o śmierci Boga. Wydaje się, że te słowa dość opacznie mógł zrozumieć pewien kislewicki możnowładca, który ulegając podszeptom Chaosu, zamiast uratować bóstwo swojego ludu, postanowił je zabić.

Jak się okazuje, niedoszły bogobójca nie wykazał się profesjonalizmem godnym Agenta 47 i spaprał robotę. Jurij - już pod postacią czarta - postanawia teraz dokończyć dzieła oraz przy okazji rozmówić się po męsku ze swoim byłym diabelskim sojusznikiem. Musi się jednak pośpieszyć, ponieważ nie tylko on pragnie złożyć wizytę Be'lakorowi. Caryca Kislewa i armia cesarstwa Katakju organizują wyprawę, chcąc ocalić Ursuna, z kolei cztery bóstwa Chaosu mają swoje plany dotyczące uwiecznionego Ojca Niedźwiedzi.

Poprzednie odsłony cyklu Total War: Warhammer kapitalnie łączyły klimat uniwersum wykreowanego przez Games Workshop z formułą rozgrywki wymyśloną przez studio

W trakcie wojny sojusze to podstawa. Teraz możemy rozkazać aliantom obronę naszych granic, jeżeli w okolicy kręci się jakiś oddział wroga, a my jesteśmy skupieni na walce w innym regionie.

Rozwój



Jedną z nowości zaimplementowanych w grze jest możliwość automatycznej alokacji punktów umiejętności bohaterów. Warto korzystać z tej opcji, bo to tylko jedno kliknięcie, a komputerowy pomocnik wydaje się dość kompetentny.

Creative Assembly. Najnowsza część serii nie różni się pod tym względem od swoich poprzedniczek, choć dzięki intrygującej fabule zamienia się w coś na wzór wojennych zawodów. Kontrolowana przez gracza frakcja musi jako pierwsza dotrzeć do boga przetrzymanego w wymiarze Chaosu. Inni nie zamierzają grzecznie czekać w kolejce na to, co zrobimy, ponieważ każdemu zależy na jak najszybszym zdobyciu mocy Ursuna. Przekonałem się o tym na własnej skórze podczas pierwszego podejścia do kampanii. Skupiając się na rozbudowie armii oraz podboju okolicznych terenów, zapomniałem o wypadzie do diabelskiego świata. Co z tego, że miałem czym walczyć, skoro rywale mieli nade mną przewagę?

Wiele frajdy daje sterowanie frakcją demonów rządzoną przez przemienionego Jurija. W grze dostępne są wszystkie cztery stronnictwa Chaosu, ale tylko w armii tego diabelskiego władcy możemy posiadać zarówno wojowników Khorne'a, jak i demonetki Slaanesh. Dodatkowo każde swoje zwycięstwo możemy poświęcić jednemu z czterech bogów, co zagwarantuje dostęp do mocniejszych jednostek, a nawet odblokuje kolejne elementy rynsztunku. Dzięki temu dostosujemy wygląd swojego awatara do własnych upodobań. Co powiecie na fioletowego demona z kolczastym ogonem, wielką kośką zamiast lewej ręki, dodatkowo



dzierżącego gigantyczną kopię w prawej łapie? Nigdy wcześniej nie było tak proste - wystarczy jedynie kilka kliknięć!

Równie ciekawie co zjednoczone pod jedną banderą pomyoty Chaosu prezentuje się królestwo Kislewa. Widać, że ludzie z Creative Assembly włożyli sporo pracy i uwagi przy wprowadzaniu tej frakcji do gry. Wątek fabularny tej nacji jest niesłychanie klimatyczny, momentami przywołał mi na myśl „Ogniem i mieczem” Sienkiewicza. Ale weź tu nie pomyśl o Bohunie i jego kumplach, kiedy przez wiele godzin dowodzisz zastępami kozaków. A czas mija szybko, gdy wojuje się na mroźnej północy, szczególnie że najnowsza odsłona Total War: Warhammer potrafi go skraść naprawdę dużo, i to niezauważenie.



Naprawdę udana kontynuacja kapitalnej serii. Nareszcie sami możemy stworzyć upragnionego dowódcę demonicznej frakcji, aby podbić świat w imię Chaosu.

EVERCADE VS



WIELE GIER NA JEDNYM KARTRIDŻU

Z pewnością docenisz wygodę, z jaką będziesz się przełączać pomiędzy grami. Evercade VS Premium Pack obsługuje kartridże multigame, na których znajduje się wiele tytułów do wyboru.

KULTOWE GRY RETRO

Wróć do niezapomnianych tytułów z automatów arcade i retro konsol z przedziału lat 70. a 90. Sprawdź licencjonowane kolekcje od Atari, Technos, Codemasters, Data East.

KOMPAKTOWY ROZMIAR

Evercade VS Premium Pack to urządzenie o niewielkich rozmiarach, dla którego nie tylko bez trudu znajdziesz miejsce w swoim domu – małą konsolę możesz zabrać także na wakacyjny wyjazd lub na imprezę do znajomych.

Sprawdź w wybranych sklepach i na

euro.com.pl



2077

■ PS5 ■ XSX

PRODUCENT CD Projekt Red **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

Cyperpunk 2077 w wersji 1.5 potwierdziło to, co już było wiadome - największym nieszczęściem tej gry był moment wydania, stanie w rozkroku między generacjami konsol.

Teraz, na PlayStation 5, dostarcza ona zupełnie innych wrażeń. Twórcy wykorzystali możliwości nowego sprzętu - czas ładowania zredukowany do minimum, wykorzystanie ray tracingu czy rozwiązywanie pada DualSense.

Właśnie pady do PlayStation to rzecz, która od lat trzyma mnie przy konsolach i każe z ukosa patrzeć na „biurowe granie” na zestawie mysz plus klawiatura. Od naciskania spustu w strzelankach, przez wykorzystanie żyro (Flower), po umieszczenie płodu BB w pędzie w Death Stranding (śpij, dzieciątko) - dobre użycie kontrolera

znacznie poprawia immersję. CP2077 nie szaleje wprawdzie aż tak jak Astro's Playroom, który z DualSense'a robi rzeczywistość rozszerzoną, ale wykorzystuje opór spustów podczas prowadzenia pojazdów, a także przekierowuje na wbudowany w kontroler głośnik wszelkie dźwięki „techniczne” - glitche i szumy w głowie; można się poczuć jak prawdziwy cyborg, któremu zbior Arasaka wierce dziurę w głowie.

Grę w czasie premiery przeszedłem na PlayStation 4 Pro, która dość dobrze dawała sobie radę z udźwignięciem symulacji, ale i tu widać drastyczną różnicę. Miasto wyraźnie ożyło - ulice zapelniły się ludźmi (i mam wrażenie, że natężenie ruchu pieszego zależy od dzielnicy i pory dnia) i zmieniło



Fabula

Gra opowiada historię V, zaczynającej nowe życie w Night City, mieście szybkiej kasy i taniej śmierci.

Nieudana misja sprawia, że V zostaje wplątana w sam środek korporacyjnych wojen o wpływy. Po swojej stronie ma szansę i przekleństwo w jednym - cyfrowego ducha legendarnego rockera (i terrorysty) Johnny'ego Silverhanda...

Witaj, wędrowcze, czy raczysz uraczyć się tym wyśmienitym buchem?

✚ Miasto - odpicowane, motor - klei się drogi, nic tylko jeździć i zwiedzać, słuchając ulubionej stacji radiowej.



✚ Nowa generacja konsoli pozwoliła odżyć nieco wyludnionym ulicom Night City.



✚ Oto przepiękny loft w Gwen, a to ikoniczna poza Alt z 2020 roku, na środku stołu bilardowego - tylko spójrzcie na te cienie z ray tracingu!

z „Jojo’s Bizarre Adventure”. A za jedyne dziesięć patyków można sobie zmienić wystrój mieszkania.

Te wszystkie rzeczy pozwalają na lepsze i przyjemniejsze zanurzenie się w symulacji, ale zmodyfikowano też kwestie związane z rozgrywką. Zmieniono drzewo rozwoju (co niestety wymaga ponownego rozdysponowania punktów), zachowanie NPC, balans potyczek i ekonomii gry. Zniknęło wiele rozrzuconych śmieci (z nostalgią wspominam wersję, w której całe Night City udekorowane było randomowymi dildosami).

Kto więc zwlekał z zanurzeniem się w świat CP2077, niech już nie czeka. Po przejściu gry na PS4 Pro postanowiłem kolejne podejście, do innej ścieżki fabularnej, zrobić na PS5 - i tak właśnie zrobiłem. To wciąż wspaniałe doświadczenie - fabuła, która rozwija się z typowej dla oryginalnego „Cyberpunk 2020” przygody w pełnokrwisty, cyberpunkowy dramat, w którym jednostka jest tylko nic nieznaczącym trybikiem w wojnie między megakorporacjami. ▀

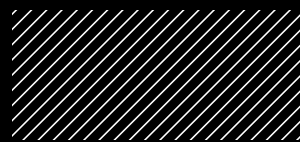
się zachowanie kierowców. CP2077 stał się przez ostatni rok moją „grą spacerową”, którą odpalałem dla relaksu w wolnej chwili, żeby pojeździć motorem i zrobić jakąś małą misję. Poprawienie jakości symulacji miasta wpłynęło pozytywnie na te spacer, zwłaszcza że poprawiono model jazdy.

Wiele zmian w wersji 1.5 jest kosmetycznych. Znacznie lepiej wyglądają modele postaci - naprawiono na przykład taki detale jak animacja kładzenia się w łóżku (wcześniej internauci śmieszkowali z pozycji, jaką V musiałaby zajmować w wyrku). Jeśli chodzi o łóżko - można sobie uciąć słodką drzemkę z naszymi

partnerami romantycznymi w ich domach. Można też dokupić nowe mieszkania, na przykład ekskluzywny korporacyjny apartament, bezpieczną norę czy przestronny loft. Nie jesteśmy też skazani na oglądanie tej samej fryzury przez całą grę - podczas przeglądania się w lustrze doszła możliwość edycji niektórych elementów wyglądu. Dla miłośników trybu foto dodano nowe pozy, w których w czasie pykania fotek może się ustawiać V. Zadowoleni będą zwłaszcza fani anime - V może przybierać nie tylko klasyczne pozy wojowniczek z „Sailor Moon”, ale także ikoniczne (czy też memiczne)

PIXEL 92

✚ CP2077 na nowej generacji to gra, której przyjemności z zanurzenia się w fabule nie psują niedogodności. Cieszy wykorzystanie kontrolera PS5, poprawione detale (mapa!) oraz przeróżne niespodzianki.





W grze pojawia się kilka typów wrogów, a każdy ma inny styl ataku i inaczej się z nim walczy.

B L O O D W E S T



PRODUCENT Hyperstrange **Wersja PL:** tak

Piotr Pieńkowski **ACCESS**

Nie wiem, kim byłem poprzednio i co robiłem. Indiański szaman powiedział mi tylko, że powinienem spoczywać w grobie, ale z jakichś powodów wciąż chodzę po tym świecie. I że jestem kimś, kto nie odejdzie, póki nie wypełni swego przeznaczenia.

Przyznacie, że taki początek wiele nie obiecuje, bo może i brzmi mrocznie, ale przecież niejedna gra miała już takie wprowadzenie. No, może ten indiański szaman coś dodaje, ale przyznam, że nie spodziewałem się niczego niezwykłego po tym tytule. I nieźle się zdziwiłem.

Na początku gadający totem wyjaśnił mi, że dolinę spowiła wieczna noc i że tylko ja mogę wypełnić zło, które to spowodowało, a przy okazji zamieniło całą miejscową ludność w potwory. Pierwszy krótki zwiad upewnił mnie, że całość dzieje się na... Dzikim Zachodzie, bo szybko trafiłem na wykolejony pociąg z lokomotywą z tamtej epoki. Co ciekawe, wokół krążyły ni to zombie, ni to duchy. Styl graficzny w Blood West celowo jest wzorowany na pikselowatych i kanciąstych grach retro, więc przerażenia



Grafika jest „pikselowata”, ale to celowe, bo dzięki tej oldskulowości łatwiej o nastrój grozy.

Świat



Mapa w grze pozwala określić naszą pozycję, ale uświadamia także, że mamy tu do czynienia z mechaniką otwartego świata.

nie poczułem, ale... No właśnie, zanim się lepiej przyjrzałem owym stworom, już leżałem martwy, a zaraz potem odrodziłem się nieopodal totemu. Ciekawe rozwiązanie z tym odradzaniem – przyznałem – pasuje do nastroju. Doceniłem też fakt, że pewnie będzie to hardkorowa zabawa – i się nie myliłem. Potwierdziły to kolejne próby, ponieważ jedyna broń, jaką miałem, czyli siekiera, okazała się silna, ale bardzo wolna i trzeba było nieźle się nią namachać, aby pokonać maskary. Tu się zresztą zdziwiłem po raz pierwszy. Bo jak się okazuje, zamiast iść na zwanie, lepiej było się skradać i atakować z zaskoczenia (a gra uwzględniła czyniony przeze mnie hałas i moją widoczność). Poza tym każda śmierć skutkowałą narastaniem kolejnej klątwy, przez którą na przykład głośniejsze poruszałem. Od tego momentu krok po kroku odkrywałem, że Blood West to coś znacznie ciekawszego, niż by się to

mogło wydawać. Bo mapa to w istocie (mini)otwarty świat, który możemy zwiedzać w dowolnej kolejności, stwory są fajnie pomyślane i wymuszają kombinowanie w walce, lokacje trzymają westernowy klimat grozy, a oprócz broni z epoki mamy także alkohole będące w istocie potionami oraz drzewko rozwoju naszych umiejętności (w czterech kategoriach). No i fabuła okazała się całkiem składna.

Podsumowując, choć Blood West to gra we wczesnym dostępie i obecnie mamy tylko jeden z trzech zapowiadanych światów, to jej przejście już teraz zajęło mi około dziesięciu godzin. I nie była to nudna męczarnia, ale coś zaskakująco wciągającego i urokliwego. Owszem, utrudniłbym unikanie klątw (w ogóle usunąłbym te złote monety), zwiększył ceny w sklepie (bo wyzwanie) i dał więcej broni ze specjalnymi właściwościami, żeby nie latać cały czas w jednym settingu, ale to rzeczy proste do wyregulowania, a zabawa już teraz jest przednia. Polecam – zwłaszcza pasjonatom retro. ■

73

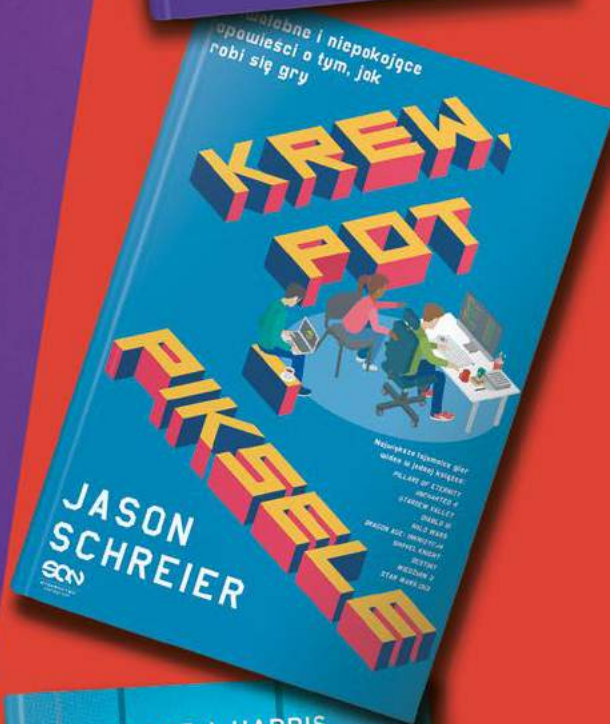
Strzelanko-skradanka FPP w stylu retro, ale całkowicie zaskakująca, bo z (mini)otwartym światem, całkiem fajną fabułą i wymagającą rozgrywką.



**Dowiedz się
więcej**



*Gamedev to praca marzeń?
Jason Schreier raz jeszcze
udowadnia, że nie wszystko
złoto, co się świeci. Jeden
z najlepszych dziennikarzy
śledczych w branży
bezlitośnie obala mit
krzemowego El Dorado.
Bartek Czartoryski
dziennikarz, tłumacz, gracz*





Kings of Fighters XV

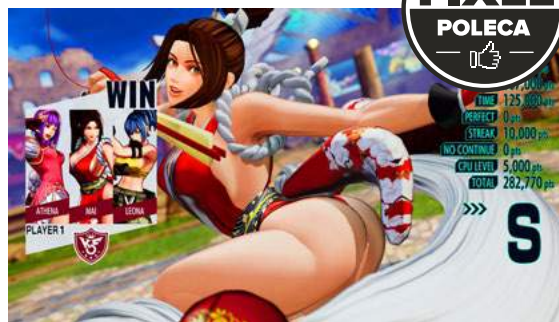
PC PS4 PS5 XSX

PRODUCENT SNK Playmore **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski

Jedna z najstarszych serii mordobic jest jak prawdziwy fighter – nie poddaje się i nie przestaje walczyć. Może trudno w to uwierzyć, ale XV w tytule to nie jakiś dziwny skrót czy odpowiedź na młodzieżowe XD, ale rzymska piętnastka.

Trzy dekady w branży; od poprzedniej części Króla wojowników upłynęło aż sześć lat, z czego rok to opóźnienie wynikające z pandemii. Już czternasta część odeszła od klasycznych sprite'ów na rzecz umieszczonej w dwuwymiarowej płaszczyźnie grafiki 3D. Z jednej strony szkoda, z drugiej – bardzo dobrze, KoF XIII w 2011 roku pokazał, że to już nie te czasy.



✦ Ikoną serii jest Mai Shiranui, chociaż do dziś nikt nie odkrył właściwie, dlaczego się tak stało...

✦ Kultowa seria Metal Slug jest dziś smartfonowym klikaczem i nostalgicznym tiem w KoF XV.

Oprawa nowej części korzysta z dobrodziejstw współczesnej grafiki w ciekawy sposób – stylowi gry daleko do szalowego wyglądu konkurencyjnego Guilty Gear -Strive-, raczej stara się oddać klasyczny klimat. Nie czujemy, że oglądamy anime, ale że gramy na automacie jak za dawnych lat; efekt ten jest potęgowany przez celowo uproszczone animacje postaci w tle.

Zgodnie z tradycją serii KoF bijaćki odbywają się w trzyosobowych zespołach; bez postaci DLC mamy do wyboru trzydzieścioro dziewięcioro zawodników, w tym troje nowych, które pojawiło się w wyniku wydarzeń z finału poprzedniego odcinka. W trybie dla jednego gracza fabułę można śledzić z dwóch perspektyw, wybierając odpowiednio drużyny Hero (Shun'ei, Meitenkun, Benimaru Nikaido) lub Rival (Isla, Heidern, Dolores). Dwie z nowych postaci to

✦ Antonov, organizator poprzedniej edycji turnieju, powraca tym razem jako jeden z uczestników.

właśnie Isla – władająca tajemniczymi mocami młoda graficiara wyglądająca jak członkini KD/A – oraz Dolores, szamanka w ciuchach zdjętych z Doja Cat; obie są kluczowe dla fabuły. Nie zabraknie też klasycznych i ulubionych bohaterów i bohaterów, drużyn Fatal Fury, Art of Fighting czy Ikari. Chociaż ta ostatnia powinna już być chyba nazywana Metal Slug – nie dość, że Ralf, Clark i Leona na dobre zadomowili się w serii kultowych run'n'gun, to ich plansza (Sahara) zawiera nie tylko słynny mały czołg, ale i masę nawiązań, które każdego fana doprowadzą do łez wzruszenia.

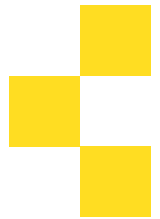
Mimo tradycyjnego poziomu trudności tytuł stara się być przyjazny dla nowych graczy – fabułę można śledzić bez większej znajomości poprzedniego odcinka (który otworzył nowy rozdział sagi KoF), zwłaszcza dzięki obszernym materiałom dostępnym na stronie SNK. Samouczek wyjaśnia wszystkie zawiłości (w tym udoskonalony tryb Rush), a przegrawszy pojedynek z maszyną, możemy powtórzyć go w nieco łatwiejszych warunkach. Możemy też staczać pojedynki z drugim graczem lub komputerem, odpowiednio ustawiając poziom trudności, i trenować przed walką z żywymi zawodnikami online. ■

86

✦ Jak zwykle w przypadku bijaćki gra pokaże pazury dopiero po premierze, gdy za kontrolery chwycą zawodnicy sieciowi. Na razie mogą powiedzieć, że w trybie fabularnym i kanapowym jest to doskonała, arkadowa zabawa – retro w nowoczesnej oprawie.



HALL OF FAME



Z DZISIEJSZEJ PERSPEKTYWY HABITAT WYGLĄDAŁ JAK UMIESZCZONY W RAMIE RETROPRZYGDÓWEK CHAT ROOM Z PERSONALIZOWANYMI AWATARAMI.



64 Mystic Towers powstało na warsztacie australijskich programistów z Animation F/X i z miejsca wzbudziło kontrowersje swym niecodziennym bohaterem. To nie był heros ani monstrem, lecz zwyczajny starzec, głodny przygód jak młodzieniaszek. Ten powstały pierwotnie na Amigę hit stał się w tym miesiącu Najlepszą Grą na Świecie.



70 Wnikamy do najwspanialszego okresu elektronicznej rozrywki, złotej ery salonów gier, czyli początku lat osiemdziesiątych, i czujemy podniosłą atmosferę towarzyszącą graniu w Robotron 2084. To był superprzebój, dzielnie trzymający na barkach dziedzictwo Defendera i Centipede.



76 Nieopodal San Francisco, na Skywalker Ranch, w 1985 roku powstał pomysł, żeby wyprzedzić rozwój świata o jakieś półtorej dekady. Rodziła się gra, która miała zmieścić w puch wszystko, co dotychczas wymyślono w elektronicznej rozrywce. Ludzie George'a Lucasa zupełnie na serio chcieli Habitatem zawładnąć całą popkulturą.

Mystic Towers

Wielka przygoda dziarskiego emeryta

Wesołe jest życie staruszka! W 1994 roku do świata elektronicznej rozrywki wkroczył emeryt bez włosów, zębów i spodni, uzbrojony za to w magiczny kijaszek. Baron Baldric miał za zadanie pokonać krwiożercze potwory i uwolnić sielską niegdyś okolicę spod mrocznego wpływu swego przeklętego przodka Lazarusa. Nikt wówczas się nie spodziewał, że bohater ten ukończy zarazem zupełnie inną misję, zamykając na cztery spusty dekadę wyjątkowych przygód.

■ Marcin M. Drews

Wbrew pozorom to nie wiersz traktujący o redaktorach magazynu Pixel, którzy pamiętają jeszcze czasy ZX Spectrum, lecz fragment szalenię niegdyś popularnej piosenki Kabaretu Starszych Panów. Dziś starość w mediach w najlepszym przypadku ma jak w rzeczonym utworze wydźwięk humorystyczny, w najgorszym zaś jest synonimem chorób i śmierci, a nawet mroku i zła.

Co więcej, popkultura od lat usuwa w cień dojrzałość, konsekwentnie i często bezkrytycznie zastępując ją młodością. Ojciec Malone z kultowej „Mgły” Johna Carpentera w remake’u ma już dwadzieścia siedem lat mniej, a May, ciocia Petera Parkera, ku ucieście męskiej

gawiedzi ze zgrzybiałej staruszki zmieniła się w postać określaną w szowinistycznych kręgach jako seksowna mamuśka.

Stary człowiek (czytaj: przeszło pięćdziesięcioletni) nie może już być w fabule kluczowym bohaterem, chyba że negatywnym, a nieliczne wyjątki jedynie potwierdzają tę regułę. Odbiorcy nie lubią, nie chcą lub po prostu nie potrafią się identyfikować z postaciami znacznie od nich starszymi.

Tym dziwniejsza więc może się dziś wydawać decyzja o obsadzeniu wiekowego, bezzębnego staruszka w roli głównego bohatera komputerowej gry zręcznościowej. Rzecz jednak miała miejsce blisko trzydzieści lat temu na antypodach, gdzie, jak wiadomo, wszystko jest do góry nogami...

“

*Wesołe jest życie staruszka
Choć wczoraj zmoczyła go lza
Suchutki już dzisiaj wstał z łóżka
Bo pamięć, bo pamięć nie ta.*



👉 Starszy pan, który stworzył jeszcze starszego pana. Prawdopodobnie jedyne publicznie dostępne zdjęcie Lindsaya Whippy, autora gry.



👉 Nomen omen! Kiedy to logo pojawiała się na ekranach czternastocalowych monitorów kineskopowych, ekscytacja osiągała radosne apogeum!

Emeryci najczęściej są grupą docelową reform politycznych. Znacznie rzadziej bohaterami opowieści. Odbiorca nie chce lub nie potrafi identyfikować się z postaciami znacznie od niego starszymi.

👉 To spojrzenie! Szalony jak „Lato z radiem” i tysy jak góra w Świętokrzyskiem baron Lazarus czyha na biedne białogłowy!



Na graczy czeka aż dwanaście wież do oczyszczenia z pomiotu zła. Sześć trudnych i sześć... jeszcze trudniejszych!

Przez dekadę gry typu Knight Lore stanowiły prawdziwą elitę osmiobitowej rozrywki. Jednak nowa, szesnastobitowa rzeczywistość nie okazała się już dla nich zbyt taskawa.



Mystic Towers daje dużą swobodę, a przy tym jest znacznie bardziej dynamiczne. Tu naprawdę dużo się dzieje!

Baron Lazarus pichci magiczne trucizny. Już wkrótce padnie ofiarą własnych czarów, przeobrażając się w wilkołaka.



Łysy dziaders w grobie

W grudniu 1992 roku światło dzienne ujrzała zręcznościowa platformówka o nieco ekscentrycznym tytule Baron Baldric: A Grave Adventure. Tytułowym bohaterem był łysy, wiekowy jegomość bez zębów, z brodawką na nosie, odziany w zbyt kuszą zieloną tunikę, na co dzień zajmujący się ograbianiem cmentarzy. Szlachetka musiał się zmierzyć z niechlubną przeszłością swego rodu.

Przodek Baldrica, szalony baron Lazarus, poszukując skarbów, sięgnął po mroczną Magię Wilka, która uczyniła go wilkołakiem terroryzującym spokojną dotąd okolicę. Na szczęście prostopolnijnymi kmiotkowie szybko wzięli sprawy w swoje ręce. Gdy potwór porwał Bogu ducha

Baron Baldric, szlachetka bez spodni, cmentarna hiena i pogromca potworów w jednym, pracował w chmurze, zanim to stało się modne.

winną mleczarkę Rosie, poddani szlachcica obrócili się przeciw niemu, kamienując swego pana.

Niestety dziewczyna również nie przeżyła i od tego czasu już przez dwa stulecia błąka się po krypcach zamku Pedabouche jako dobry,

choć nieszczęśliwy duch. Uwolniona zostanie dopiero wtedy, gdy znajdzie się śmiałek, który pokona demona, w jakiego zamienił się Lazarus po swej śmierci. Tym bohaterem nie będzie jednak piękny i prawy rycerz. Na nikogo też czekać nie będzie ręką

prześlicznej królowy. Na arenie pojawi się za to pozbawiony dobrych manier, zgrzybiały potomek wilkołaka, zainteresowany ukrytymi w podziemiach skarbami.

Pierwotnie gra ukazała się na Amidze w grudniu 1992 roku, a już miesiąc później zagościła także na pecechach. Dlaczego zatem większość z nas jej z tamtych lat nie kojarzy? Rozwiązanie tej zagadki jest banalne. Tytuł pojawił się li tylko na rodzimym dla niego rynku australijskim. Za samą grę odpowiadał team Animation FX, a za wspomniane wydania kolejno Electronic Arts Australia i Manacomm Pty Ltd., późniejszy dystrybutor produkcji Apogee na antypodach.

Nic tu nie ma, rozejść się

Gra nie wyróżniała się absolutnie niczym, choć miała sznyt popularnych wówczas platformówek, co zresztą najpewniej zdecydowało o tym, iż jej twórcą zainteresowała się z czasem właśnie spółka Apogee - ówczesny wydawca złotych hitów zręcznościowych na PC.

Tytuł był niewdzięczny pod wieloma względami. Maksymalnie utrudniono sterowanie, stosując tak nieintuicyjne kombinacje klawiszy, że bez instrukcji, mało czytelnej zresztą, nie można się było obejść. Nie rozpieszczała też liczba przeciwników. Jedynym adwersarzem był zadziwiająco materialny duch barona Lazarusa, przypominający bardziej kojota z bajki o Strusiu Pędziwiatrze niż krwiożerczego wilkołaka.

Prawdziwymi wrogami Baldricego były natomiast ciemność i głód. Bohater musiał co rusz zapalać latarnie w różnych miejscach podziemi i niemal bez przerwy jeść, by utrzymać w normie swój pasek życia. I tak przez dziesięć poziomów.

Niebagatelną rolę pełnił za to wspomniany we wstępie magiczny kijaszek, którym należało ostukiwać całą okolicę. Dla przykładu łupnięcie w stojącą w rogu komnaty zbroję aktywowało drabinę. Logiczne? Ani trochę. Za to całkiem zabawne i wnoszące do rozgrywki oryginalną wartość. Niestety gra miała zbyt mało atutów, by stać się przebojem, i jeśli po latach w ogóle zyskała status produkcji kultowej, to tylko w kraju Aborygenów.

Co ciekawe, plany autora musiały jednak zakładać dystrybucję międzynarodową, bowiem produkcja ma również niemiecką i francuską wersję językową, choć poza Australię oficjalnie nigdy wyostać się jej nie udało...

A jednak się kręci!

Ktokolwiek jednak wieścił baronowi Baldricego rychłą śmierć i zapomnienie, mylił się haniebnie. Niedysyjszy cmentarny grabieżca powrócił bowiem 15 lipca 1994 roku



we wspaniałej, imponującej rozmachem odsłonie!

Pod szyldem Apogee na rynek trafiła gra Mystic Towers, stanowiąca rozbudowaną kontynuację jego przygód. Szlachetka objawił się już w innym stylu graficznym. Nowa historia uraczyła nas bowiem lokacjami w rzucie izometrycznym na modłę kultowego Knight Lore, jednak z rozgrywką o rozmachu godnym najlepszych produkcji szesnastobitowych. Dynamiczna rozgrywka, suły pakiet broni i czarów, zabawna i zaskakująca zarazem galeria potworów, multum zagadek logicznych, a nawet możliwość lewitacji - produkcja kipiała akcją o barokowych wręcz detalach! Nie zabrakło też oczywiście najważniejszego nawiązania do pierwowzoru - magicznego kijaszka.

Tło fabularne ujawniło nam tymczasem, że niesławny baron Lazarus przed śmiercią postawił sześć wież, a każdą z nich zasiedlił potworami, które, podobnie jak kiedyś szalony szlachetka, terroryzują okoliczną społeczność. Odwołany z emerytury Baldricego musi więc teraz nie tylko pokonać wszystkie monstra, ale i dotrzeć do magicznego urzędnika zwanego... Generatorem Potworów. Ten wciąż rodzi nowe bestie, ergo musi zostać ostatecznie zniszczony, oczywiście za pomocą specjalnej bomby. Tylko wtedy objawi się wielki czerwony klucz, który pozwoli Baldricego wyostać się z oczyszczonej już ze zła budowli.

Każda z wież - Rimm, Tor Karad, Nortscar, Wolf's Claw, Ebonscarp

i Marchwall - ma dwa tryby - Apprentice i Wizard. Pierwszy pozwala na grę bardziej zręcznościową, ten drugi oferuje też często trudne zagadki. Baron Baldricego musi więc ukończyć w sumie dwanaście misji. Każda wieża ma czterdzieści pięć komnat rozmieszczonych na pięciu piętrach, co daje aż pięćset czterdzieści pomieszczeń w całej grze. Ukończenie tytułu zajmuje doświadczonemu graczowi około sześciu godzin - to naprawdę sporo, wzięwszy pod uwagę, iż jedna z najstłanniejszych gier podobnych do Mystic Towers - Head over Heels - przejść można w sześćdziesiąt minut.

Imponująca jest też menażeria, z jaką przyjdzie nam się zmierzyć w trakcie deratyzacji (depotworyzacji, demonsteryzacji?) przeklętych wież. Na swej drodze spotkamy blisko trzydziestu oryginalnych niemilców, czasem tak dziwnych jak chociażby Skelefly - lewitujący jednonogi szkielet próbujący nas zagryźć - czy kobiecy demon miotający ognistymi kulami, stworzony na obraz i podobieństwo Rosie - porwanej niegdyś przez Lazarusa biednej mleczarki.

Mystic Towers niewątpliwie stało się duchowym spadkobiercą najlepszych, kultowych produkcji w rzucie izometrycznym, od Knight Lore, przez Head over Heels, po Fairlight, czerpiąc z nich garściami, ale i serwując jednocześnie własny, oryginalny styl oraz na tyle rozbudowany interfejs, że nie powstydziliby się go ówczesne cRPG.

Sprośny szlachetka

Zupełnie osobny rozdział stanowi przedziwne, nie do końca smaczne poczucie humoru, jakim okraszono obie przygody barona Baldricego. Owszem, gry powstały w czasach,

Twórcy barona Baldricego kariery w branży gier nie zrobili. Przyszli zbyt późno, a ich praca stała się epitafrum dla martwego gatunku. Nic dziwnego, że wszyscy przepadli jak tży w deszczu.



➤ Warownia Pedabouche. To tu grasuje szalony baron Lazarus przemieniony w wilkołaka. Każdy zamek ma podobną legendę.

gdy zjawisko zwane poprawnością polityczną w zasadzie nie istniało, jednakże nawet wtedy niektórzy recenzenci zwracali uwagę na fakt, iż protagonista zachowuje się po prostu dziwnie, jak gdyby podkreślając stereotyp, niech czytelnik wybaczy to określenie, starego, sprośnego dziada.

Baldric uparcie podróżuje bez spodni, puszcza gazy, dłubie w nosie i z lubością drapie się po genitaliach. Nie brak też wokół niego nagości. W pierwszej grze Rosie pojawia się jako ponętny, nieokryty niczym duch. W drugiej spotkać można posągi anielicy w niewiele zakrywającej różowej halce i dziewicy o nagich piersiach dzierżącej misę z ogniem. Wszystko to oczywiście w rysunkowej, pikselowej konwencji, jednak o jednoznacznej, erotycznej wymowie.

Złoty wiek Apogee

O rozwoju Apogee Software napisano już wiele, lecz gdy opowiadamy o Mystic Towers, nie godzi się tego wątku pominąć. Spółka była pionierem dystrybucji shareware, dzięki czemu w dobie szalejącego piractwa każdy z nas mógł poczuć się uczciwym właścicielem w pełni legalnych kopii gier. A wszystko to dzięki modelowi, który zachęcał do dzielenia się specjalnymi wersjami - okrojonymi, to prawda, lecz

jednocześnie pozwalającymi na długi czas nieskrępowanej rozrywki.

To właśnie z dewelopersko-wydawniczej stajni Apogee wyszły takie hity jak platformowy Duke Nukem, Crystal Caves, Monster Bash, Bio Menace, Hocus Pocus czy rzeźbiony Mystic Towers. A to nie koniec, ponieważ wydanie Wolfensteina 3D doprowadziło do prawdziwej rewolucji. Firma przemianowana na 3D Realms zasypała świat kolejnymi wiekopomnymi wręcz hitami - od Blake Stone: Aliens of Gold, przez Rise of the Triad i Terminal Velocity, po Duke Nukem 3D i Shadow Warrior.

A wszystkie te tytuły można było ogrywać za darmo dzięki „modelowi Apogee”, czyli dystrybucji shareware. W ten właśnie sposób izometryczne przygody barona Baldrica trafiły do Polski. Legalna wersja pozwalała w tym przypadku na eksplorację dwóch z dwunastu etapów. Mogliśmy więc zwiedzić wieżę Rimm w dwóch jej odsłonach - Apprentice i Wizard.

Zaginieni w akcji

Choć archiwizujący dane na temat gier na Amigę serwis Hall of Light podaje, że pierwsza część przygód barona Baldrica kodowana była przez trzy osoby, większość źródeł pomija wkład Richarda Carde i Leo Pawa (dla porównania - MobyGames obu tych panów nie kojarzy w ogóle). Główną postacią na scenie pozostaje natomiast Lindsay Whipp - autor konceptu, główny programista gry, a także twórca oprawy graficznej i muzycznej.

Australijczyk trafił do Apogee z polecenia spółki Manacomm. Podjął z nią współpracę, mając nadzieję, że firma zapewni jego drugiej grze światową dystrybucję. Tak też się stało, gdyż Mystic Towers szybko stało się jedną z flagowych pozycji złotej epoki Apogee.

Sam Whipp przyznaje dziś, że mariaż z wydawcą zmienił oblicze jego gry, choć nie do końca na korzyść. „Przyszedłem do Apogee z gotowym produktem, ale radykalnie go potem zmieniono. To, co zaczęło się jak komiksowa przygoda, szybko stało się komiksową strzelanką” - wspomina Lindsay. „Łatwo się z tym pogodziłem, ale wciąż uważam, że gra straciła przez

to nieco ze swego oryginalnego humoru”.

Whipp szybko się wypalił i po premierze Mystic Towers porzucił plany dotyczące kolejnych produkcji. Zapytany po latach o możliwy powrót do świata elektronicznej rozrywki odpowiedział: „Złożoność dzisiejszych gier jest przerażająca. Czasy indywidualistów takich jak ja już dawno minęły. Mam córkę w branży gier, jednego syna w mediach, drugiego w IT. To już wystarczy!”. Fanom jego produkcji natomiast dość obcesowo poradził, by zajęli się prawdziwym życiem.

Mystic Towers niewątpliwie było przebojem. Niestety gra pojawiła się zbyt późno i tym samym nie przyniosła sławy ani swemu twórcy, ani jego współpracownikom. Wszystkie te postacie przepadły z czasem jak łzy w deszczu...

Umarł król, niech żyje król

Dlaczego mimo wszystko Mystic Towers jest grą tak ważną dla historii branży? Czy zdecydowała o tym jej przełomowość? Bynajmniej. Tytuł nie przyniósł ze sobą absolutnie żadnej rewolucji. Stał się za to zwieńczeniem dekady niezwykle przygod, które



W 1994 roku baron Baldric z przytupem zakończył to, co rozpoczął Sabreman, dotknięty likantropią podróżnik, który zachwyił cały świat. Czy któryś z nich kiedykolwiek powróci?



➤ Dziś późna statua w niskiej rozdzielczości nie budzi erotycznych skojarzeń. Ćwierć wieku temu sprawa wyglądała nieco inaczej.

➤ Gdzie jest Wally? Tylko oko wytrawnego gracza dostrzeże tu przeciwnika czyhającego na życie barona.

w 1984 roku rozpoczęła produkcja Knight Lore na ZX Spectrum.

Przez dziesięć lat gry w rzucie izometrycznym z niescrollowanym, nieruchomym tłem (tzw. jednokomnatówki, gdzie każdy screen stanowił osobną lokację) bawiły użytkowników platform ośmiobitowych na całym świecie. To prawda, przygody Sabremana w Knight Lore nie były pierwszą tego typu produkcją, jednak

to właśnie ten tytuł zapoczątkował ów niezwykle trend. Trend, dodajmy, tak popularny, że na ZX Spectrum doczekał się oprogramowania, które pozwalało każdemu użytkownikowi tworzyć własne gry izometryczne w domowym zaciszu!

Długo by wymieniać wszystkie hity tej epoki. Wspomnieć jednak warto najważniejsze z nich: Alien 8, Batman (w wersji Ritmana i Drummonda), Chimera, Fairlight, wymienione już wcześniej Head over Heels, Hero Quest, Hydrofool, Last Ninja 2, Movie (vide Pixel #75), N.E.X.O.R., Pentagon, Phantom Club, Strike Force Cobra czy Sweevo's World. To zawsze była elita branży gier, a ich popularność pozwoliła z czasem zaistnieć wielkim spadkobiercom – od Diablo, przez Baldur's Gate, po Planescape: Torment.

Mystic Towers pojawiło się w ciekawym momencie – mówiąc wprost, w czasie agonii gatunku. Jednokomnatówki były już passé, a ostatnią tego typu produkcją, jaka liczyła się w branży, była seria Cadaver (Amiga, Atari ST, DOS) z lat 1990-1991. Gatunek dogorywał, a jego miejsce zajmowały znacznie bardziej rozbudowane gry w rzucie izometrycznym z animowanym, scrollowanym tłem. Już w 1993 roku pojawił się absolutnie przełomowy Syndicate, który dosłownie pożarł graficznie i pod względem rozgrywki

➤ Przepiękna, ręcznie rysowana grafika na pudełku zapowiadała niezwykłą przygodę. Do Polski gra w takiej wersji nie trafiła nigdy.

swoich poprzedników, w 1995 roku zadebiutował Crusader: No Remorse, a w 1996 roku Diablo. Umarł król, niech żyje król...

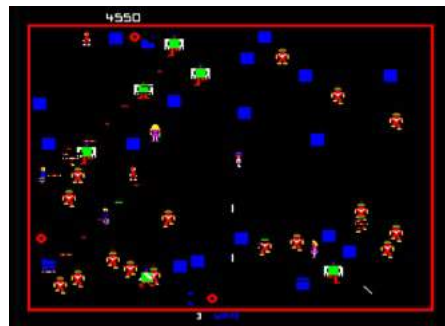
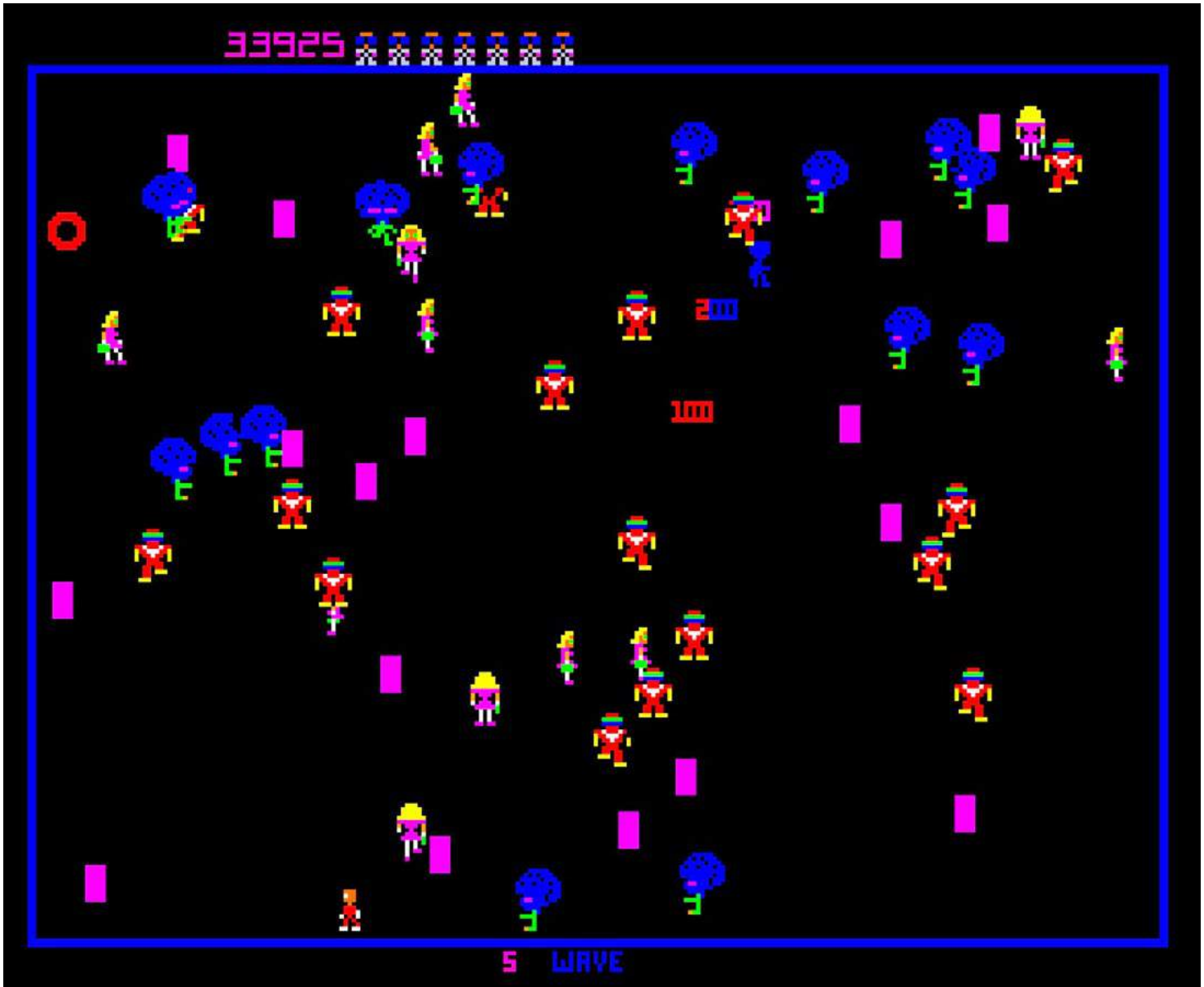
W 1994 roku Mystic Towers było grą niezwykłą, ale jednocześnie mocno już anachroniczną. Owszem, użytkownicy zbyt młodzi, by pamiętać czasy ZX Spectrum, przyjęli ją gorąco, podobnie jak starsi, wyposzczeni fani hitów pokroju Knight Lore. Styl ten jednak nieodwołalnie odchodził w niebyt. Tym samym produkcja Lindsaya Whippa stała się swoistym epitafium – nagrobną płytą niezwykłej, dziesięcioletniej przygody zapoczątkowanej przez Sabremana, dotkniętego likantropią podróżnika, który w 1984 roku zachwycił cały świat.

Choć dzieło australijskiego twórcy jest dziś pieśnią przeszłości, nadal zdecydowanie warto po nie sięgnąć – po to, by zobaczyć, jak zakończyła się rozpoczęta przez Sabremana przygoda, i po to, by po prostu oddać się dobrej zabawie. I coś w tym chyba jest, skoro gra nie utonąła w odmętach zapomnienia, a dostępna jest obecnie na platformie Steam. ■





ROBOTRON



Bezustanne napięcie. Ekran gry to niezliczone możliwości stracenia bezcennego życia. Wystarczy ułamek sekundy, mrugnęcie okiem, by zasób żyć się zmniejszył.





ROBOTRON 2084

**NIE PAMIĘTAM DOKŁADNEJ DATY, KIEDY
ZETKNAŁEM SIĘ Z NIĄ PO RAZ PIERWSZY. BYŁA
TO MOJA PIERWSZA GRA WIDEO.**

■ Michał Marek

Zanim zagrałem na pierwszym automacie arcade, zasmakowałem tej formy rozrywki na jakimś klonie Ponga wyświetlanym na czarno-białym telewizorze. Jedną z wielu ciekawostek, nowości, którymi świat zaskakiwał kilkuletniego mnie z każdej niemal strony.

Nie mógłbym zapomnieć pierwszego zetknięcia z prawdziwą formą elektronicznej rozrywki. Pac-Man, Defender, Galaxian, Scramble, Centipede, Turbo pochłaniały każdą liczbę monet, którą byłem w stanie zgromadzić, by udać się do przybytków cyfrowej rozpusy. Do czasu, gdy mój młody umysł poznał coś szczególnego. Idealną, bezgraniczną perfekcję. Robotron 2084.

VIDEO KIDZ

W 1982 roku gry wideo zaczynały tracić impet, z jakim wdzierają się do

umysłów odbiorców. Czasy, kiedy niemal każda nowa produkcja zaskakiwała świeżością, wydawały się bezpowrotnie mijać. Podobieństwa między tytułami stawały się coraz bardziej ewidentne, nie tylko za sprawą prymitywnej technologii, wręcz uniemożliwiającej wizualną odmiennosc.

W Williams Electronics nie zaprzętało sobie tym głowy - może właśnie dlatego ich pierwsza gra wideo, stworzona przez twórców oprogramowania wyświetlaczy flipperów, czyli Defender, podbiła świat?

Eugene „Dr. J” Jarvis i Larry „Kid” DeMar, osoby stojące za owym hitem, traktowały projektowanie gier w wyjątkowy sposób. Ich szalenie osobiste podejście, pełne pasji, absurdałnej skrupulatności, przywiązania do detali, chęci, by ich dzieła nie były ograniczane przez nikogo, a ich szaleńcze wizje mogły zostać

■ „Jedynym uzasadnionym zastosowaniem komputera jest granie w gry”. Zapewne najslawniejszy cytat Eugene’a Jarvisa można by rozwinąć o „...bądź ich tworzenie”.

zrealizowane i oferowały graczom najintensywniejsze, niespotykane nigdy wcześniej doznania, pozwoliło stworzyć Vid Kidz. Dwuosobowy zespół designerów, którego produkcje miały być wydawane przez Williams Electronics.





ROBOTRON



Pierwsza gra sygnowana Vid Kidz mocno czerpała z ówczesnego trendu naśladownictwa. Jej inspiracje Berzerkiem dawały o sobie znać na długo, nim gracz zdążył wrzucić monetę do slotu automatu. Wszystko to przestało mieć znaczenie po uruchomieniu rozgrywki...

Rok 2084. Ludzkość, w pogoni za nieustannym rozwojem, stworzyła perfekcyjne maszyny. Powstały Robotrony, czyli roboty dalece bardziej zaawansowane od swego twórcy. Maszyny za sprawą swej nieomyślnej logiki stwierdziły, że ułomny rodzaj ludzki nie ma szans na jakikolwiek rozwój, tym samym należy go całkowicie zlikwidować. W tym celu powołano do służby specjalne jednostki Robotronów, a całkowita anihilacja ludzkości stała się wyłącznie kwestią czasu.

Do takiej rzeczywistości trafia gracz, przejmując kontrolę nad wybrykiem genetycznym, nieudalnym eksperymentem, który ma

ponadludzkie zdolności. Wszystko po to, by wykonać jedno, precyzyjnie wyznaczone zadanie - ocalić ostatnią ludzką rodzinę. Jakie supermoce posiada sterowana przez gracza postać? Niespotykaną koordynację swych dłoni i oczu.

BEZ ODDECHU

Nigdy nie zapomnę pierwszego kontaktu z tą grą. Dziwny automat, w którym brakowało przycisków i wystawały tylko dwa drążki sterownicze. Rozgrywka, która - oglądana zza ramienia gracza - była kompletnie nieczytelna. Mnóstwo postaci, kompletny chaos i piekielne dźwięki wydobywające się z głośników maszyny.

Kumpel grał, a ja się przyglądałem. Nie miałem kilkunastu lat, on też nie miał. Wszystko trwało kilka minut. Pierwsza moneta, po kilku chwilach kolejna i następna. Gdy wrzucił szóstą, zdałem sobie sprawę, że od początku nie wydusił z siebie słowa.

■ Eugene Jarvis to legenda branży, która ciągle aktywnie ją rozwija. Salon arcade nie miał racji bytu, jeżeli nie można było w nim zagrać w Defendera czy Robotrona. Tak było w latach osiemdziesiątych, tak jest i dzisiaj.

Mógłbym przysiąc, że zapomniał o oddechaniu. Zanim te myśli przebiegły mi przez głowę, po raz kolejny na ekranie pojawiło się przekłete „Game Over”. A potem usłyszałem eksplozję frustracji i festiwal przekleństw. Gdy wracam wspomnieniami do tamtej chwili, czasem się zastanawiam, skąd my, siedmio-ośmiolatki, znaleźliśmy tyle niecenzuralnych słów.

SAM PRZECIW WSZYSTKIM

Robotron 2084 to prosta gra. Rozgrywka toczy się na jednym ekranie, który niczego nie kryje przed graczem.

Robotron 2084. Jeden z najstynniejszych przedstawicieli złotej ery gier wideo. Gra, bez której „Terminator” nigdy by nie powstał.



Jest na nim sterowana przez niego postać, są przemieszczający się członkowie rodziny, których trzeba ratować. Są przeciwnicy, którzy mogą wyrządzić nam krzywdę. Co oczywiste jest też wynik punktowy.

Jedną gałąź sterujemy postacią, drugą operujemy bronią (strzelać można jedynie w ośmiu kierunkach - czterech głównych i pośrednich). Oł, standardowy dziś twin-stick shooter. Bez mała czterdzieści lat temu - absolutny szok dla każdego. Rozwiązanie zmieniające zasady rozgrywki, możliwości gracza, a także tempo gry. Gdyby inne ówczesne tytuły miały takie sterowanie, nagle okazałyby się, że nie stanowią żadnego wyzwania. Asteroids, w którym można celować niezależnie od sterowania pojazdem? Dziecinna igraszka.

Początek lat osiemdziesiątych nie pozwalał na szaleństwa technologiczne - gier wideo nie kojarzono wówczas z piekielnym tempem czy szaleńczą

■ Dzisiejsze cyfrowe live streamy nigdy nie sięgną poziomu emocji, jaki oferowały u szczytu swej popularności salony arcade. Więcej czasu spędzało się tam z grami wideo, spoglądając na nie zza czyjegós ramienia, niż trzymając joystick w łapie.



dynamiką rozgrywki. Wyjątków było kilka, między innymi Defender.

Robotron 2084 zrodził się z frustracji związanej ze statyczną rozgrywką w Berzerku. Moment, w którym Eugene odkrył, że po przytrzymaniu przycisku strzału można kierunkować strzelanie - co prawda statycznie - za sprawą dżążka, praktycznie stworzył nowy tytuł. Wystarczyło pozbyć się przycisku fire i zamienić go na drugi joystick, niezależniąc od pierwszego, odpowiedzialnego za ruch postaci. Dało to oszałamiającą swobodę i potencjał wymagający odpowiedniej formy rozgrywki. Berzerk w takiej postaci byłby absolutnie niegrywalny, bo nie sposób byłoby ponieść porażkę.

By zrekomensować swobodę sterowanie, gra musiałaby okrutnie podnieść poziom trudności - liczbę przeciwników i pocisków lecących w stronę gracza należałoby zintensyfikować. Z tym nie poradziłaby sobie

ówczesna technologia. Dostarczenie twin-stick shootera z intensywną akcją wykraczającą poza jednoekranowe ramy, przy sprzątkach większych niż kilka pikseli, nie było możliwe. Natomiast stworzenie tytułu, którego absurdalnie intensywna rozgrywka miałaby się toczyć w ramach jednego, statycznego obszaru, wypełniona kilkupikselowymi, rozpoznawalnymi postaciami, wymagałoby tak dużego zaangażowania gracza, że produkt zainteresowałby tylko bardzo wąski krąg odbiorców. Przeciętny klient salonu arcade rzuciłby grę w diabły po kilku porażkach.

Jedną szansą na stworzenie tytułu opartego na tych zasadach był perfekcyjny mariaż ówczesnej technologii oraz przyjętych rozwiązań. Udana realizacja mogłaby zaskoczyć charakterem i rozgrywką zarówno graczy, jak i właścicieli lokali arcade.

Patrząc na Robotron 2084, trudno nie zwrócić uwagi, jak tytuł bawi





ROBOTRON



się graczem. Daje mu niesamowitą swobodę w kierowaniu postacią, ale nie pozwala też, by nawet przez ułamek sekundy poczuł się bezpiecznie. Chmary przeciwników i pocisków wypełniających pole gry oraz szalona dynamika rozgrywki kontrastują z możliwością swobodnego lawirowania między zagrożeniami.

Setki możliwości, setki wyborów. Setki zgonów.

ŁUDZIE I POTWORY

W Robotron 2084 ginie się często. Przede wszystkim jednak szybko. Mrugniesz okiem - giniesz. Po prostu.

Tempo, w jakim nikną „życia” gracza, byłoby nie do zniesienia, gdyby nie pewien drobny fakt - ratowanie ludzi. Prawdę mówiąc, niewiele jest gier, w których byłoby to równie intratne. Pierwszy uratowany człowiek - tysiąc punktów, drugi - dwa tysiące, trzeci i każdy kolejny - pięć tysięcy punktów. Uratujesz pierwszych siedmiu ludzi - „1UP” wpada na konto, kolejnych pięciu - jedno więcej. I tak dalej.

Widząc, że na danym poziomie biega kilka postaci wartych uratowania, bardzo szybko można stwierdzić, że da się złapać „extra life” niemal na każdym kolejnym poziomie gry.

■ Wszystkie gry, które wyszły spod ręki Eugene’a, łączy jedno - są to produkcje, w które autor sam chciał grać, z jakimi chciał spędzać czas.



■ Konwersje Robotron 2084 ze sprzętów Atari udostępniły graczom sterowanie za pomocą dwóch joysticków. „Arcade Action at Home”!

■ Choć „Die Roboter” / „The Robots” pochodzi z 1978 roku, trudno o lepszą promocję Kraftwerk i tegoż singla niż jego promocja za sprawą Robotron 2084 (zdjęcie wykonane w 1982 roku).



Mało co pokazuje różnicę między teorią a praktyką w sposób równie ostentacyjny jak omawiana tu produkcja. Te dwadzieścia pięć tysięcy punktów to przepiękny wabik, nadzieja. Coś, co sprawia, że niezależnie od liczby porażek w głowie gracza zawsze tlić się będzie „prawie, prawie się udało, jeszcze raz...”. To zawsze będzie się odbijać echem tuż po kolejnej konfrontacji ze złowieszczym „Game Over”, długo po akceptacji faktu, że większość poruszających się po poziomach ludzi zginie. Cóż, Robotron 2084 w potwornie wyraźny sposób daje do zrozumienia, iż niezależnie jak szlachetny i opłacalny byłby cel, ma się on nijak do dbania o własne dobro, to znaczy - bezpieczeństwo.

Gdy po raz pierwszy wrzucałem monetę do slotu Robotron 2084, w mej młodej głowie kłębiła się ciekawość. W tamtych czasach możliwość obcowania z jakąkolwiek grą była absolutem, czymś tak świeżym i niesamowitym, że jakość danej produkcji była bez znaczenia. Grało się w to, co akurat w danej chwili było dostępne, do czego nie było kolejki. Zanim się dostałem do Robotrona, widziałem kilku graczy. Każdy kamieniał tuż po rozpoczęciu rozgrywki, by po zakończeniu przygody z nią wybuchnąć emocjami.

„Co jest wyjątkowego w grze, gdzie lata się ludzikiem i strzela do występujących wokół niego przeciwników? Co sprawia, że ludzie tak reagują?”. Nie sądzę, bym wówczas w taki sposób rozpatrywał powody kłębiącej się we mnie ciekawości. Nie pamiętam wiele tego, co dotyczyło Robotron 2084, nim w niego zagrałem po raz pierwszy. Natomiast perfekcyjnie pamiętam wszystko, co go dotyczy, po tym dziewiczym kontakcie. Zero przycisków, dwa joysticki, emocje, którym przez wiele lat nic nie było w stanie dorównać. Esencja dynamicznej

gry wideo skryta w czeluściach automatu, przedstawiana na jednym ekranie w formie, z jaką wcześniej się nie zetknąłem. Tu każdy element gry był częścią wspólnych zależności, które odpowiadają za coś absolutnie wyjątkowego.

WROGIE PRZEJĘCIE

Co było wyjątkowego w grze, w której sterując ludzikiem, ratujemy i niszczymy kilkupikselowe postaci? Precyzyjna perfekcja.

Robotron 2084 to pierwsza i przez długi czas jedyna gra, w której niepowodzenie było, jest i zawsze będzie zawinione przez gracza. Tu nie ma przypadkowości, sztuczek, z których słynęły i korzystały budy arcade, by jak najszybciej wyciągać monety z kieszeni gości. To gra, w której zawsze wiesz, że giniesz, nim to się stanie. Masz świadomość, że schrzaniłeś, że nie dałeś rady, że zrobiłeś coś niewłaściwie, niewystarczająco dobrze, by sobie poradzić z przeszkodą.

To pierwsza gra, którą mogłem określić jako uczciwą wobec gracza, która latami była tego wyznacznikiem, a w zasadzie jest nim do dziś.

To gra, która nieustannie fascynuje swą formą - wymuszoną przez dostępną technologię, dopracowaną do tego stopnia, że nawet gdyby Vid Kidz mogli korzystać z nieporównywalnie





Trudno wyobrazić sobie salon arcade bez gier Williamsa. Bez Defendera czy Robotron 2084 nie miały one racji bytu.



➤ Premiera Narc, gry pełnej przesady i intensywności, nie mogła się odbyć bez wiecznie uśmiechniętego, równie intensywnego w swym charakterze twórcy.

mocniejszego sprzętu, pozostałaby niezmienną. Robotron 2084 oparty jest na harmonii swych elementów składowych. Ingerencja w jakikolwiek jego aspekt miałaby katastrofalne skutki! Poszczególne elementy wzajemnie się uzupełniają - minimalna zmiana balansu w którymkolwiek z nich sprawiłaby, że perfekcja tej gry ległaby w gruzach.

NEX MACHINA

Grę Jarvisa i DeMara wydano 1 czerwca 1982 roku i natychmiast podbiła serca graczy. Stała się jedną z najbardziej dochodowych produkcji roku. Rewolucjonizowała elektroniczną rozrywkę, graczy urzekła tempem i rozgrywką, w prasie była wychwalana, szczególnie za balans.

➤ Robotron 2084 musiał być wszędzie, niezależnie od dostępnego w danym salonie miejsca. Automat oferowano w trzech wariantach: standardowym (Upright), mniejszym (Cabaret) oraz w wersji najmniejszej, „stolikowej” (Cocktail).

Doczekała się świetnych konwersji, gdzie pomimo różnic w oprawie (a więc kolosalnej zmianie w mechanikach) za sprawą dwóch joysticków (osobno sterowanie i strzelanie) udało się przenieść ducha arcade do domów.

Rok po jej premierze autorzy wydali kontynuację. Blaster, niczym poprzednik, miał wyznaczać trendy, być trójwymiarowym Robotronem. Niepamięć mówi o nim wszystko - ten swoisty sequel zabił przebojowe uniwersum, forma przypominająca pierwszoosobowego Space Harrier nijak miała się do perfekcji oferowanej przez poprzednika. To eksperyment z dzisiejszej perspektywy tyleż ciekawy, co - przede wszystkim koncepcyjnie - nietrafiony.

Porażka kontynuacji nie miała jednak żadnego wpływu na estymę, jakiej dorobił się Robotron 2084 - gra przez

lata pozostała wyznacznikiem swego gatunku, twin-stick shooterem idealnym, któremu nic nie mogło sprostać.

Nic dziwnego - nie sposób było mierzyć się z perfekcją. Dopiero po dekadach, po powrocie Eugene'a Jarvisa do gatunku i jego współpracy z nowożytnym Vid Kidz - studium Terramarque - powstało dzieło godne legendy z 1982 roku.

Robotron 2084 kiedyś był przełomem. Czym jest dziś? Wciąż perfekcją. Cenię olbrzymią liczbę gier wideo, w tym mnóstwo pozycji arcade. Jednakże znakomitą większość z nich wolę wspominać, niż do nich wracać. Robotron 2084 to jedyna produkcja z grupy „hity sprzed lat”, do której mogę i chcę wracać niezależnie od pory dnia i roku. To jedyny automat arcade, do którego mógłbym dziś wrzucić niezliczoną liczbę monet. Idealna gra arcade. Od zawsze, na zawsze. ■





KLUCZOWYM NARZĘDZIEM
KOMUNIKACJI TWORCÓW
Z GRACZAMI BYŁA GAZETA,
WSPÓŁTWORZONA PRZEZ
SPOŁECZNOŚĆ HABITATU.

HABITAT

Drugie życie

Miałem dziesięć lat, kiedy na ekranie mojego Commodore 64 po raz pierwszy...
Nie, to nie ta historia. Gdy mieszkało się w Polsce, w Habitat – pionierską grę
sieciową Lucasfilm Games – zagrać się po prostu nie dało. Od jakiegoś czasu
można jednak nadrobić zaległości. Ale ta historia nie będzie tylko o tym.

■ Mirek Filiciak

INTERFEJS GRY STAŁ SIĘ
WZOREM DLA PRZYGODÓWEK
POINT AND CLICK.





URUCHOMIENIE BETA-TESTÓW HABITATU NA PLATFORMIE QUANTUM LINK BYŁO CZYMŚ REWOLUCYJNYM NAWET JAK NA STANDARDY LUCASFILM GAMES...



...CO CHIPA MORNINGSTARA DO DZIS NAPAWA DUMĄ I RADOŚCIĄ – NAWET JEŚLI NIE MA GO NA ZDJĘCIU LEGENDARNEJ EKIPY!

HABITAT STWORZYLI W ROKU 1985 PANOWIE RANDY FARMER I CHIP MORNINGSTAR. POZNALI SIĘ PODCZAS PRACY W LUCASFILM GAMES (PÓŹNIEJ PRZEKSZTAŁCONEGO W LUCASARTS) NAD PORTEM KOSMICZNO-EKSPLORACYJNEJ GRY KORONIS RIFT NA APPLE'A.

Morningstar rozglądał się wtedy za ludźmi do zrealizowania jego fantazji o grze, w którą miałyby grać równocześnie tysiące osób. W tym samym czasie rozglądał się też za budżetem. Z uwagi na śmiałość idei szanse nie wydawały się duże. Nieoczekiwanie jednak dla samych pomysłodawców szefostwo firmy dało zielone światło, myśląc o działającej już na amerykańskim linku sieciowej usłudze Quantum Link, kierowanej do posiadaczy Commodore 64. W kolejnych miesiącach do zespołu dołączyli między innymi Noah Falstein i stawiający pierwsze kroki w branży Ron Gilbert. Gra, która była tyleż lucasartsową przygodówką w wersji wieloosobowej, co pionierskim środowiskiem online, w wersji beta udostępniona została w roku 1986. Na dekadę przed uruchomieniem w Polsce legendarnego „wzdwżnianego” połączenia przez numer 0202122, ale też na siedemnaście lat przed premierą Second Life.



W DWA LATA PO AMERYKANSKIEJ PREMIERZE ZMOYFIKOWANY HABITAT TRAFIŁ DO OFERTY JAPONSKIEGO PROVIDERA, NALEŻĄCEJ DO FUJITSU FIRMY NIFTY.

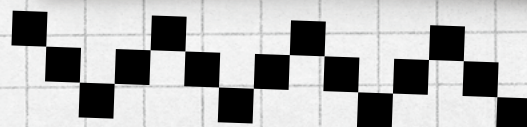
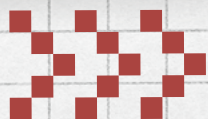


W SIERPNIU 1986 ROKU HABITAT BYŁ TEMATEM NUMERU POŚWIĘCONEGO COMMODORE 64 MAGAZYNU RUN.

Dla Polaków, ale też po prostu nie-Amerykanów, ten niezwykle eksperymentalny, także społeczny - bo w Habicie dochodziło do różnych zaskakujących sytuacji, które kilka lat później miały się pojawić w MUD i wczesnych grach MMORPG, jak Ultima Online (w Polsce przeważnie stawianych na „nieoficjalnych” shardach) - pozostał co najwyżej legendą. Legenda, w którą trudno było zagrać, bo nie była to tylko kwestia skopiowania odpowiedniego pliku ani nawet ustrzelenia na aukcji kolekcjonerskiej dyskietki. Powiedzmy sobie też szczerze: legendą słabo znaną, bo tak odległą, że raczej nikt z nas nie miał „kolegi, który w to grał”.

Z dzisiejszej perspektywy Habitat wyglądał bardziej jak umieszczony w ramie retroprzygodówek chat room z personalizowanymi awatarami i obiektami niż gra RPG. Po przejściu przez „immigration office” gracze wkraczali w świat Populopolis, składający się z tysięcy zróżnicowanych lokalizacji. Osoby wchodzące na ten sam ekran mogły nawiązywać interakcje i rozmawiać ze sobą (oczywiście za pomocą tekstu). Ekranów było tysiące i obejmowały teatry, sklepy, knajpy... Po prostu wirtualne miasto. Gracze mogli wybierać spośród sześciu aktywizujących się w odpowiednich kontekstach komend: GO, DO, GET, PUT, TALK oraz HELP.

Początkowo twórcy pozostawili graczom moderację odpowiednich zachowań, zakładając, że każda społeczność tworzy jakieś normy - można było więc robić wszystko, na co pozwalał kod. Nie obywało się jednak bez napięć. Podobnie jak w wielu wczesnych środowiskach sieciowych mocno dyskutowanym tematem były wirtualne „zabójstwa” i powiązane z nimi kradzieże (wymiana przedmiotów stanowiła ważny element gry, o czym dalej). Dlatego twórcy po okresie delegowania władzy, na przykład na wybieralnych „szeryfów”, zaczęli aktywnie zarządzać społecznością, a ataki na awatary innych graczy stały się dopuszczalne tylko w wyznaczonych miejscach (odpowiednikach dzisiejszych stref PvP). Przy okazji Farmer i Morningstar stali się też siłą rzeczy teoretykami zmagającymi się z problemami, które nie miały wielu wcześniejszych odpowiedników - efektem refleksji był między innymi tekst tego pierwszego „Społeczne wymiary obywatelstwa Habitat”, w którym dzielił się refleksjami z „rządzenia” Populopolis. Podobnie jak później Richard Bartle, który pisał o typach postaw grających w MUD, Farmer prowadził rozważania na temat



BUDYNEK MADE W OAKLAND – TO TUTAJ POWSTAŁA IDEA DANIA HABITATOWI DRUGIEGO ŻYCIA.



TEAM HABITAT 1987. CZYLI ARIC WILMUNDER, CHIP MORNINGSTAR, JANET HUNTER I RANDY FARMER.

zachowań graczy i zastanawiał się, jak motywować do przyjmowania w Habitacie coraz aktywniejszych, zorientowanych na społeczność ról. Tytuł służył też wykuwaniu pojęć, których w analogicznych sytuacjach komunikacyjnych używamy do dzisiaj, jak choćby pojawiający się już w tym tekście „awatar”.

Tym, co oprócz luźnych pogawędek miało przyciągać graczy i animować społeczność, były – znów trudno uniknąć skojarzeń z dzisiejszymi grami sieciowymi – organizowane przez Lucasfilm Games, głównie w weekendy, wydarzenia, które ogłaszano w działającej w uniwersum Habitatu gazecie. Ich filozofia była jednak z dzisiejszej perspektywy dość oryginalna: przeważnie polegało to nie na bezpośrednim stymulowaniu określonych działań, lecz na udostępnieniu graczom nowych rodzajów obiektów, które miały pociągnąć za sobą wzmoczenie w wirtualnym uniwersum. Mogło być to na przykład wspólne układanie puzzli z elementów rozsianych w setkach lokalizacji. Choć orientacja na obiekty sprawiała, że działania czasem wymykały się spod kontroli – jak wtedy, gdy początkujący gracze odkrywali, że mogą bawić się własną... głową. Po jej odłączeniu od ciała istniało ryzyko, że zostanie porwana przez kogoś innego – stąd nietrudno było spotkać bezgłowego awatara.

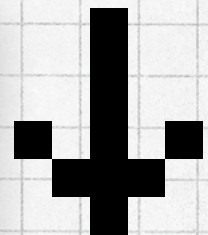
Rewersem rozwoju społeczności były narzekania, że gra uzależnia i ponad wszelką miarę drenuje kieszenie – minuta rozgrywki kosztowała 8 centów i podobno zdarzały się przypadki, gdy miesięczne rachunki przekraczały tysiąc dolarów. Wielkie nadzieje wiązano z wyjściem z fazy beta, choć te, jak często, okazały się płonne. Po pilotażu projekt został zawieszony w roku 1988, a zastąpił go Club Caribe – ze znacznie poprawioną grafiką (pojawiała się prosta mimika twarzy), ale też ogólnym uproszczeniem systemu, co miało uczynić grę bardziej przystępną. W pewnym sensie się udało, bo gra zebrała piętnaście tysięcy subskrybentów. Starzy fani byli jednak w większej części niezadowoleni.

WZOROWY RESTART NEOHABITATU

HABITAT BYŁ TYTUŁEM ABSOLUTNIE PIONIERSKIM, CHOĆ W BUDOWIE JEGO MITU POMOGŁA TAKŻE ELITARNOŚĆ: W CHWILACH REKORDOWEJ POPULARNOŚCI RÓWNOCZEŚNIE GRAŁO W NIEGO OKOŁO PIĘCIUSET OSÓB, CO ZAPEWNE BYŁO WYPADKOWĄ WYSOKICH KOSZTÓW, ALE TEŻ OCZEKIWANEGO POZIOMU „NERDOSTWA”.

Co może prowadzić nas do pytań o to, co w historii gier jest ważne. To, co przełomowe, ale też niszowe? Znamy przecież takie przykłady jak legendarny Tennis for Two – jedna z pierwszych gier w historii, przywoływana we wszystkich tekstach o początkach branży. Czasem umyka nam jednak, że pokazywana była podczas dwóch dorocznych wystaw w Brookhaven National Laboratory, łącznie przez sześć dni, później ją rozmontowano. Ile osób miało okazję w nią zagrać? Czy zainspirowała kogokolwiek z późniejszych twórców? To raczej wątpliwe. Może więc ważniejsze są produkcje mniej ambitne, niekoniecznie wyprzedzające swój czas, ale po prostu popularne?

Na takie pytania oczywiście nie ma dobrych odpowiedzi, choć w sytuacji, gdy historią gier



RANDY FARMER PODCZAS PREMIERY NEOHABITATU NA KONFERENCJI GDC.



coraz częściej zajmują się instytucje muzealne, mogą przelożyć się na trudne wybory. Sam pamiętam warsztat na temat konserwacji gier, który nieco ponad dwa lata temu, podczas konferencji Collaborative Games Histories w Tampere (pozdrowienia dla jednej z organizatorek, Marysi Gardy!), prowadził Toni Cavén, konserwujący maszyny dla Fińskiego Muzeum Gier. Otwierając przed nami automat Defendera, pytał, czy jako konserwator powinien zamalować wyryte szczyrykiem serce z inicjałami, żeby doprowadzić sprzęt do stanu możliwie bliskiego nowości, czy przeciwnie, zostawić, bo to ślad tego, jak gry wpisywały się w życie społeczne - dodatkowy bonus, być może wspomnienie randki w salonie gier? Albo: jakie są sensowne granice „naprawialności”, ile współczesnych podzespołów sprawi, że maszyna stanie się „nieoryginalna”? I co jest ważniejsze: utrzymanie maszyny w stanie pozwalającym na grę, czy pogodzenie się z techniczną degradacją, która wyłączy sprzęt z użytku?



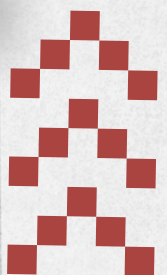
NEOHABITAT TO WAŻNY GŁOS W DYSKUSJI O TYM, JAK POWINIŚMY ARCHIWIZOWAĆ GRY – NAWET JEŚLI Z OCZYWISTYCH WZGLĘDÓW STAWIA NA DOSTĘPNOŚĆ, A NIE ZACHOWANIE NIEMIENIONEGO ORYGINAŁU.

A całość spuentował żartem: na początku lat osiemdziesiątych, po pięcioletnim vacatio legis, w Finlandii w życie weszło prawo dające państwu wyłączną kontrolę nad hazardem. Wszystkie urządzenia uznawane za maszyny hazardowe - włączając w to flippery i automaty do gier - zostały zniszczone. Co więc oznacza dbanie o pamięć o starych grach z salonów w Finlandii? Czy pokazywanie ich w fińskiej instytucji z definicji nie będzie zafałszowaniem historii, bo zawsze będą to maszyny sprowadzone później z innych krajów?

Habitat wpisał się w tę dyskusję. Jako sieciówka problemy związane z traktowaniem gier jako dziedzictwa stawia jeszcze ostrzej. Jest częścią historii medium, ale nie da się w niego zagrać w oryginalnej formie. Od lat nie działa usługa, z którą był zintegrowany. Dlatego potraktowano go jako idealny przypadek, by przetestować na nim nowoczesne myślenie o zachowaniu growego dziedzictwa. Takie, które traktuje gry nie tylko jako coś, co bywa sztuką - ale też jako coś, co ma sens głównie wtedy, gdy pozostaje „żywe”. Napędza społeczność: ludzi, którzy grają, rozmawiają o graniu, a czasem podejmują inne wysiłki, by to pierwsze i drugie było możliwe.



„TURF SWEET TURF”. CZYLI DOMOWA PRZESTRZEŃ GRACZA W HABITACIE.





JEDNA Z INSPIRACJI DLA HABITATU MIAŁO BYĆ
KLASYCZNE CYBERPUNKOWE OPWIADANIE
VERNORA VINGE'A „PRAWdziWE IMIONA”.

CHOĆ NIGDY NIE WYSZEDŁ POZA ETAP PILOTAŻU, HABITAT TO KAWAŁ HISTORII GIER. TERAZ ZNÓW GRYWALNY!

Stąd pomysł reanimacji Habitatu, czyli projekt Neohabitatu, którego inicjatorem był Alex Handy, założyciel Museum of Art and Digital Entertainment w Oakland. Placówki, która znajduje się w centrum badań historii gier - jej głównym kuratorem jest Henry Lowood, światowy autorytet w tej dziedzinie.

Handy pozyskał kod źródłowy gry od jej twórców i w lipcu 2016 roku opublikował go na GitHubie. Pół roku później ruszył open-source'owy projekt, koordynowany przez samego Randy'ego Farmera. Wyzwań nie brakowało - trzeba było postawić serwer, który mógł się komunikować z oprogramowaniem klienckim bazującym na protokołach z lat osiemdziesiątych. Wolontariusze pracowali nad kodem, ale też tworzyli lokalizacje na podstawie zachowanego oprogramowania (udało się odtworzyć ponad dwa tysiące ekranów). W projekcie udział brał między innymi Gary Lake-Schaal, który w swoim CV ma pracę na stanowisku dyrektora technologicznego w tak nieznaczących firmach jak 3DO, Sega, Capcom,



HABITAT - JAKO COMMUNITY
- POJAWIA SIĘ W ZNAKOMITYM
SERIALU „HALT AND CATCH FIRE”.

Midway czy Electronic Arts. To on stworzył oprogramowanie pozwalające odpalić grę w sposób równocześnie bezproblemowy, jak i przypominający doświadczenie z Commodore 64.

Jeśli więc chcecie sprawdzić, o co to całe zamieszanie, i poznać kawałek historii gier na własnych ekranach, wystarczy pecet lub MacBook. Wejdźcie na stronę Neohabitat.org, ściągnijcie instalację i postępujcie zgodnie z instrukcjami. Uruchomienie całości jest dziecinnie proste, a do sterowania można się szybko przyzwyczaić (pomaga fakt, że klawiatura jest konfigurowalna, choć twórcy rekomendują oczywiście podpięcie joysticka). Jedyne problemy polegają na tym, że serwer działa od roku 2017 i jest na nim po prostu pusto, co odbiera większą część radości. Zwłaszcza że całość pomyślana jest jako projekt społecznościowy i żeby miała sens, w grze powinno się „dziać”. Ale skoro już dobrnęliście do tego miejsca, to może dacie się też namówić na wspólne zwiedzanie? ■



Firma Quantum Computer Services, później przekształcona w America OnLine, od roku 1985 oferowała w USA dostęp do sieci dla komputerów Commodore 64 i 128, a później także Apple i PC. Usługa Quantum Link pozwalała korzystać z poczty, czatów, pobierać pliki, czytać newsy, grać w proste gry, a nawet korzystać z serwisu aukcyjnego. Dostęp do podstawowego pakietu kosztował 9,95 dolarów miesięcznie.

10/2022

Niezależny
dodatek
do magazynu
PIXEL

ONE LIFE LEFT



Opracował **TOMEK KRECZMAR**
(holistyczny.com.pl)



W latach 80. XX wieku należał do przeróżnych klubów miłośników fantastyki i rozpoczął swoją przygodę z rynkiem klubówek, gdzie współpracował przy

wydaniu takich hitów jak „Conan i bóg-pająk”. W latach 90. dołączył do drużyny wydawnictwa MAG, gdzie przez 7 lat budował rynek TRPG/RPG&p, czyli po prostu narracyjnych gier fabularnych, przykładając swą klawiaturę do czasopisma „Magia i Miecz” (wieloletni naczelny) i polskich edycji podręczników (m.in. „Earthdawn”, „Zew Cthulhu” czy „Wiedźmin: Gra wyobraźni”). Jego macki sięgnęły „Wiedźmina I”, „Wrót Baldura” oraz karcianek, takich jak „DoomTrooper”, „Thorgal” czy „Kult”. Przez 10 lat szefował Hyperowi.

Telewizja PRLowskich nerdów oraz geeków

Część pierwsza,
popularnonaukowa

ZA
CHWILE
DALSZY
CIĄG
PROGRAMU

PRZEPRASZAMY ZA USTERKI

Być „geekiem/nerdem” w czasach PRL nie należało do łatwych – i wcale nie chodzi mi o to, że znaczenie tych słów dziś jest zupełnie inne czy że wówczas go nie używaliśmy. Maniacy, fani fanastyki czy nauki, miłośnicy wiedzy pragnący poznać komputery czy rozwijać się w takich dziedzinach jak matematyka lub kosmonautyka, mieli pod górkę choćby z racji dostępu do materiałów. Dzieciaki, nastolatki, młodzież i wszyscy inni byli skazani na dostęp do ograniczonej liczby źródeł: książek, czasopism, filmów czy programów telewizyjnych. Jak to zwykle bywa, w świecie »leju po bombie« każdy serial, każdy program popularnonaukowy, każdy dokument stał się ważnym doświadczeniem. Ulice pustoszały nie tylko na mecze reprezentacji polski w piłce nożnej. Ciśnienie wody w rurach zwiększało się dając szansę na gorącą kąpiel nie tylko podczas cotygodniowego, emitowanego w niedzielę „filmu amerykań-

skiego”. Nie tylko przygody Niewolnicy Isaury przyciągały przed ekrany złąknionych odmienności od szarej codzienności PRL. Również Studio 2, Jazon z Gwiezdnego Patrolu, Kurek i Kamiński oraz oczywiście He-Men pobudzali wyobraźnię młodych... no i tych starszych.

Zapraszam na opowieść o tym, jakie fenomenalne (przynajmniej w mojej pamięci) ruchome obrazki można było obejrzeć w jakości maksymalnie 480p, formacie 4:3 i kolorze (jeśli było się szczęśliwym posiadaczem radzieckiego Rubina vel Рубин oferującego aż 625 linii). To historia wielowątkowa, dotykająca seriali polskich i zagranicznych, programów naukowych i popularnonaukowych, animacji oraz dzieł aktorskich. Jak zwykle, nie obejmie ona całego spektrum, wszystkich obszarów, każdego tytułu.

Cofnijmy się zatem w czasie do dni, gdy przepraszanie za usterki było na porządku dziennym i gdy dało się ekran nastroić na nie istniejący kanał, gdy trzeba było warować przed telewizorem o konkretnej godzinie i gdy oglądało się co dawali, a nie co sobie dziś wybieramy z ogromu streamingowych platform.



Dziś tak określa się osobę ponadprzeciętnie zainteresowaną jakąś dziedziną. Maniaka, miłośnika wiedzy czy zdobywcę umiejętności w jakimś obszarze w stopniu wskazującym, iż podchodzi on do tematu poważniej niż do typowego hobby. Często uważa się takiego osobnika za ekscentryka stojącego poza mainstreamowym nurtem. Dziś określenie to oznacza też eksperta, entuzjastę, obsesjonata lubującego się w intelektualnym rozwoju. Czasem ma znaczenie pejoratywne, obraźliwe – szczególnie u osób młodych, które tak oceniają lubiących się uczyć rówieśników. Ale niektórzy używają go z dumą. Geekowie interesują się



najczęściej nowoczesnymi technologiami, matematyką, fantastyką, ale też sztuką czy humanizmem. Źródłosłów sięga do oznaczającego „głupca” niemieckiego słowa „geck” czy tłumaczonego na „szalony” holenderskiego „gek”, które przeszły do angielskiego zmieniając się w „geek”. W XVIII wieku „Gecken” używano choćby na cyrkowych plakatach, tak zachęcając do oglądania dziwolągów czy śmiałków odwalających nietypowe numery (np. odgryzanie

głowy żywej kurze). W XIX wieku w Stanach Zjednoczonych terminem „geek” określano osoby występujące właśnie w cyrku czy podczas festynów w roli przeróżnych dziwadł – co szybko wyewoluowało ku tzw. „freak show”. W latach 70. XX wieku wciąż takie właśnie było znaczenie wyrazu „geek” (co widać m.in. w odcinku serialu „Starsky i Hutch” z 1976 roku). Dopiero rewolucji technologicznej zawdzięczamy nowy wydźwięk słowa, które obejmuje postaci w rodzaju Billa Gatesa czy – retroaktywnie – Alana Turinga.

Wyraz „nerd” pojawił się na początku lat 50. XX wieku – w pierwszej książce Theodora Seussa Geisela (twórcy m.in. Kota Prota czy współczesnej wersji Grincha), a potem w czasopiśmie „Newsweek” jako synonim „square” (w znaczeniu oferma / niezguła / zacofany / archaiczny). W przeciągu 10 lat wyraz stał się popularny nie tylko w USA, ale dotarł nawet do Szkocji, z czasem zyskując coraz silniejsze powiązanie z „książkową molowatością” i „społeczną niedostosowalnością”. Na przestrzeni lat pisownia słowa „nerd” się zmieniała (słynny pisarz fantastyki,

Philip K. Dick, zaproponował choćby „nurd”). Słowne przekazy sugerują z kolei na powiązanie z »knurd«, czyli pisany na opak „drunk” (pijany), będącym określeniem osób uczących się, a nie imprezujących. Z kolei w latach 60. XX wieku na słynnym Massachusetts Institute of Technology krążyła ponoć wersja „gnurd”, który w dekadę zmieniła się w „nurd”. Inny źródłosłów sugeruje, iż „nerd” wyewoluowało w latach 40. XX wieku z „nert” (oznaczającego głupca, szaleńca), które z kolei jest modyfikacją „nut”, wywodzącego się od „nutcase” (wariat).



Wyraz czasem (błędnie?) uważany za synonim „geeka”. Określa osobę inteligentną, może wręcz przeintelektualizowaną, obsesyjną, introwertyczną, pozbawioną umiejętności społecznych, poświęcającą dużo czasu mało popularnym i mało znanym aktywnościom powiązanim z fantastyką, techniką czy zaawansowaną wiedzą. Wielu tzw. nerdów to osoby wstydliwe, pedantycznie, nieatrakcyjne, dziwaczne. To pejoratywne określenie za sprawą dumy tych, którzy je »nosili«, z czasem utraciło swe stereotypowe znaczenie. A spopularyzowały je postaci z seriali czy filmów.



Telewizor

Źródłostów wywodzi się od greckiego wyrazu „tele” (oznaczającego daleko) i łacińskiego „visio” (czyli obraz widziany). Odbiornik telewizyjny to z definicji elektroniczne urządzenie służące do zdalnego odbioru ruchomego obrazu. Rzeczony wideo pochodzi zaś z nadawanego sygnału i składa się z kolejno wyświetlanych nierucho-



mych obrazów – tzw. klatek – o częstotliwości od mniej więcej 25 na sekundę. Klatki podzielone są na linie poziome i pionowe, może to być np. 2160, 1080

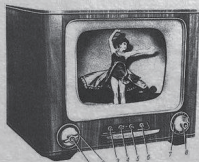
czy 525 linii. Historycznie w telewizorach stosowano różne typy wyświetlaczy, od CRT, przez plazmę po OLED czy LCD.

Jak to drzewiej z tym telewizorowaniem na świecie bywało

Współcześnie telewizor przestał rzecz jasna mieć takie samo znaczenie jak w epoce liniowego nadawania sygnału. Nic w tym dziwnego, bo przecież historia zdalnego przesyłania obrazu sięga schyłku XIX wieku – czasów gwałtownego rozwoju techniki.

Już w 1877 roku nasz rodak, filozof i psycholog Julian Ochorowicz, podał zasady działania telewizji monochromatycznej. Niemal 20 lat później Rosjanin Aleksandr Popow skonstruował pierwszą antenę nadawczo-odbiorczą. Rok później Karl Ferdinand Braun, niemiecki fizyk, pokazał światu lampę, którą z czasem określano od jego nazwiska lampą Brauna – to była podstawa rewolucyjnego wynalazku, czyli kineskopu. W 1907 roku powstało pierwsze urządzenie wykorzystujące technologię wymyśloną przez Brauna.

Do kolejnego kroku na drodze do strumieniowania wideo przez internet przyczynił się szkocki wynalazca, John Logie Baird. Pod koniec stycznia 1926 roku zaprezentował on m.in. członkom Royal Institution działający system telewizyjny. Transmisja była czarno-biała, a jej płynność wynosiła »oszałamiające« 12,5 klatek na sekundę. Za jego też sprawą 27 stycznia 1928 roku doszło do pierwszej transmisji telewizyjnej – wysłany z Londynu sygnał dotarł do Nowego Jorku. 3 lipca tego samego roku w stolicy Wielkiej Brytanii odbył się pokaz transmisji



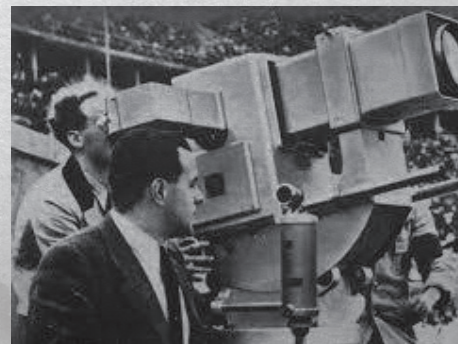
z Londynu sygnał dotarł do Nowego Jorku. 3 lipca tego samego roku w stolicy Wielkiej Brytanii odbył się pokaz transmisji

sjii obrazu w kolorach. I to jest właśnie moment, gdy rodzą się telewizja jako taka.

Już w 1934 roku w Stanach Zjednoczonych rozpoczyna nadawanie pierwszy system, z prze-

łomową realizacją z ulic Nowego Jorku, dokonaną za sprawą „wozu transmisyjnego”. Nieco wcześniej w Polsce rozpoczęły się prace nad eksperymentalnym nadawaniem sygnału. Na świecie powstawały powoli firmy produkujące odbiorniki i komercyjni nadawcy.

Kolejny przełom zawdzięczamy III Rzeszy – w 1936 roku dochodzi do sensacyjnej transmisji z Igrzysk Olimpijskich w Berlinie. Odbiorców wciąż jednak jest niewielu: przed wybuchem II wojny światowej w Anglii działało raptem 19 tysięcy telewizorów, a w USA ledwie kilkaset. To nie przeszkadzało, by w 1941 roku amerykańska stacja NBC nadała pierwszą reklamę – pokazana przez 10 sekund tarcza zegarka zapewniła zarobek w wysokości 7 dolarów. Ta sama stacja w 1944 roku nadała pierwszy w historii dziennik telewizyjny. A w 1950 roku w USA było już 1,5 miliona telewizorów, czarno-białych.





Polska myśl telewizyjna

Realne prace nad uruchomieniem stacji telewizyjnej w II Rzeczypospolitej rozpoczęto w 1935 roku w Państwowym Instytucie Telekomunikacyjnym oraz w Polskim Radiu. Dwa lata później na szesnastym piętrze słynnego wieżowca Prudential uruchomiono eksperymentalną stację telewizyjną, pod kierownictwem Władysława

Cetnera. W 1938 roku na dachu drapacza chmur stanęła 16-metrowa wieża, stanowiąca bazę dla 11-metrowej anteny, zapewniającej promień działania 20 kilometrów dla wizji i 30 kilometrów dla fonii. Działanie telewizji mechanicznej w standardzie 120 linii przetestowano po raz pierwszy 5 października 1938 roku. Na antenie pojawiły się m.in. film „Barbara Radziwiłłówna” z Jadwigą Smosarską.



Planowano rozwój technologii (przejście na wersję elektroniczną o 343 liniach) i stworzenie stałego programu, ale prace przerwał wybuch II wojny światowej.

Temat telewizji dość szybko wyłądował na tapecie tuż po końcu II wojnie światowej. Prace pod kierownictwem Janusza Groszkowskiego i Lesława Kędzińskiego ruszyły w 1947 roku. Już 4 lata później, przy okazji wystawy „Radio w walce o pokój i postęp” odbyły się próbne transmisje telewizyjne.

W 1952 roku uruchomiono doświadczalne studio, z którego pierwszy program wyemitowano 25 października 1952 o 19:00. Zdolnych odebrać sygnał było 20 kilka odbiorników „Leningrad”, które wcześniej dostarczono do wybranych klubów i świetlic.

Po dwu kolejnych próbnych emisjach 23 stycznia 1953 roku rozpoczęto regularną emisję programu. 22 lipca 1954 roku, w Narodowe Święto Odrodzenia Polski, uruchomiono Doświadczalny Ośrodek Telewizyjny, w którego skład wszedł zespół dziennikarzy

Wpierw program – na początku było to 30 minut – emitowano raz w tygodniu w piątki, ale częstotliwość powoli rosła. Pod koniec 1955 roku były to już trzy razy (w poniedziałki, środy i piątki), a rok później – cztery. 30



kwietnia 1956 otwarto Warszawski Ośrodek Telewizyjny, którego emisje odbywały się 5 razy w tygodniu. Dopiero 1 lipca 1958 roku powołano Zespół Programu Telewizyjnego przy Polskim Radiu, do którego w dwa lata później dołączył

Komitet do spraw Radia i Telewizji „Polskie Radio i Telewizja”.

Wreszcie 1 lutego 1961 roku ruszyła codzienna emisja.

Dopiero 2 października 1970 uruchomiono drugi ogólnopolski program telewizyjny – tak zwane TVP2, które wpięć wcale nie skupiało się przede wszystkim na programach kulturalnych i rozrywkowych (tu prym wiodło m.in. Studio 2). Uruchomienie Dwójki miało edukacyjne i popularnonaukowe znaczenia, jako że kanał powstał w »trosce o edukację i kulturę narodu«. W notatce dla Biura Politycznego pojawiła się wprost informacja, że audycja powinna „zawierać systematyczne nauczanie przedmiotów techniczno-przyrodniczych, ustawionych pod kątem naszej gospodarki oraz przedmiotów humanistycznych, w tym języków obcych, ważnych z punktu widzenia rozwoju społeczeństwa socjalistycznego”. Dlatego też u zarania dziejów Dwójki znalazły się programy takie jak: „Komputer dla wszystkich”, „Ze świata fizyki”, „Gawędy matematyczne”, „Metoda PERT” czy „Człowiek i ergonomia” – co jest silnie powiązane z tematem naszego dzisiejszego spotkania.



Rok po starcie Dwójki, dzięki Edwardowi Gierkowi, pojawił się w polskich telewizorach kolor. 16 marca 1971 nadano po raz pierwszy programu wykorzystujący francuską technologię SECAM (z czasem stał się to standard krajów demokracji ludowej). Wpierw kolor pojawiał się tylko raz w tygodniu, ale na przykład zjazd PZPR z 6 grudnia 1971 roku można było oglądać codziennie w kolorze. Rzutem na taśmę, tuż przed Okrągłym Stołem i upadkiem starego systemu, 1 stycznia 1989 roku, uruchomiono pierwszy teletekst w Polsce – była to Telegazeta, czyli praprzodek Internetu.



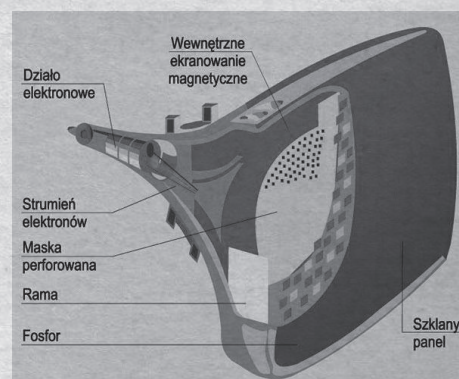
Jan Szczepanik (1872-1926) i telekroskop



Opowiadając o polskiej telewizji nie można zapomnieć o naszym rodaku (choć przez większość jego życia Polski wciąż nie było), nieco już zapomnianym wynalazcy, zwanym „polskim Edisonem”, „austriackim Edisonem”, „Leonardem da Vinci z Galicji”, a nawet „galicyjskim geniuszem”. Jan Szczepanik był samoukiem, a mimo to opracował ponad 50 wynalazków i uzyskał kilkaset patentów technologicznych (m.in. związanych z barwną fotografią, tkactwem czy wreszcie telewizją). Nic dziwnego, że wspominał o nim nawet Mark Twain. Jednym z wynalazków Szczepanika był telekroskop – urządzenie do przesyłania kolorowego ruchomego obrazu wraz z dźwiękiem na odległość za pomocą elektryczności. „Polski Edison” uzyskał stosowny patent na ten sprzęt w 1897 roku w Brytyjskim Urzędzie Patentowym. Urządzenie dokonywało transmisji obrazu w naturalnych barwach „punkt po punkcie” na podobnej zasadzie jak współczesna telewizja. Niestety, telekroskop był zbyt skomplikowanym, a przez to zbyt kosztownym urządzeniem, by trafić do produkcji, choć cieszył się rozgłosem i uznaniem współczesnych Szczepanikowi – trafił do „New York Timesa”, gdzie opisano go jako urządzenie „do transmisji kolorowych promieni”, a Twain wspominał o nim w swoim futurystycznym artykule „From the »London Times« of 1904”. Co ciekawe, w 1900 roku „galicyjski geniusz” przedstawił ulepszoną wersję wynalazku, telefont, na słynnej wystawie światowej w Paryżu.

Kineskop

Wyraz powstał z połączenia greckich wyrazów „kinēma” (ruch) i „skopeo” (patrzę) oznaczający typ lampy obrazowej, czyli ekranu wyświetlającego obrazu za pomocą wiązki elektronów. Dziś częściej używamy skrótu CRT, który powstał z angielskiego „cathode-ray tube”. Urządzenia z kineskopem charakteryzowały się wielkością, czy raczej – grubością.



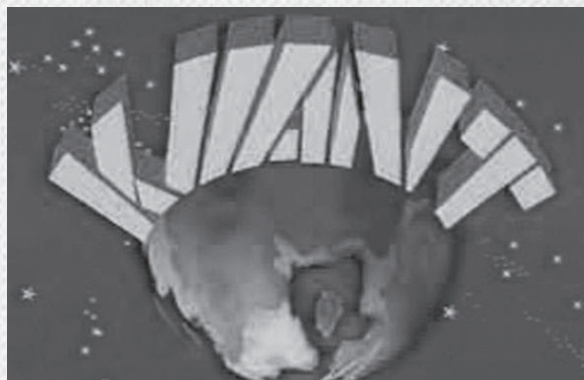
Co się oglądało? Jak się oglądało?

Jak łatwo się zorientować z historii, nie było w polskiej telewizji za wiele opcji do oglądania – raptem dwa kanały, nie działające całą dobę, nadto czarno-białe, bo przecież o odbiornik z kolorami wcale łatwo nie było. W efekcie wlepił się człowiek w zasadzie we wszystko, co nadawca wrzucił do ramówki i to w formie, którą zaoferował. Dostawaliśmy więc dużo odgrzewanych kotletów, zachodnich starych i niekoniecznie jarych filmów z nieszczęsnym lektorem niszczącym ścieżkę dźwiękową. Chłonęło się w zasadzie wszystko, narzekając na jakość lub się nią zachwycając. Czasem dostrajając antenę w trakcie emisji, walcząc o lepszy sygnał, a nawet o poprawę napięcia prądu (prostownik twoim przyjacielem!).

Telewizja odzwierciedlała polityczny klimat, była narzędziem propagandy, ale też edukacji. Obok „Niewidzialnej ręki czuwa” dostawaliśmy „Dziennik Telewizyjny”. Obok radzieckiego kina martyrologicznego – „Spartakusa” czy „Karmazynowego pirata”. „Teleranek” – a może raczej jego brak? – stał się synonimem Stanu Wojennego. Obok tego programu dla dzieci stało „5-10-15”, również składające się z »części« czy może »magazynów«. Innymi słowy, nerdy i geeky czasów PRL z jednej strony cieszyły się różnorodnymi programami popularnonaukowymi, z drugiej nielicznymi konkursami, z trzeciej – serialami, czasem też filmami zachodnimi lub polskim teatrem telewizji. Wiele z tych materiałów zyskało rodzaj „nieśmiertelności”, przynajmniej we wspomnieniach moich i moich znajomych z tamtych lat. Wiele, niestety, nie zyskało drugiego życia w sieci...

Polskie programy popularnonaukowe

Czas na opowieść o tym, skąd geekowie i nerdowie PRLu mogli czerpać wiedzę – tę zwykłą i niezwykłą!



Kwant

Program prowadził charyzmatyczny Roman Kanciruk, dziennikarz związany z Telewizją Polską od lat 70. XX wieku, niemal od początku przy produkcji dla młodych widzów. Jednym z jego dzieci był właśnie „Kwant”, którego pierwszy odcinek wyemitowano 8 września 1986 roku, a ostatni jesienią 1997 roku. Na początku swej drogi program trwał nawet do 50 minut, z czasem jednak skrócił się do mniej więcej 20 minut. Formuła była klasyczna – prowadzący z towarzyszącą mu młodzieżą rozmawiają o nauce czy technice. Całość podzielono na krótsze bloki tematyczne, omawiające nowe odkrycia, ciekawostki czy przyrodnicze nie-

zwykłości. Ważnym elementem były organizowane cyklicznie turnieje wiedzy pod wspólnym tytułem „Super głowa”, w których brali udział 14-16-latkowie wykazujący się naprawdę wielką wiedzą fizyczną i matematyczną. Jeśli uda Wam się znaleźć w sieci odcinki, zwróćcie uwagę nie tylko na umiejętności uczestników, ale także na scenografię przywodzącą na myśl wnętrze kosmicznego statku, jak je sobie wówczas scenografowie wyobrażali.

Za ciekawostkę należy uznać fakt, iż w czołówce użyto utworu Jeana Michel Jarre’a pod tytułem „Equinoxe 5” (tajemnicą pozostaje dla mnie kwestia praw autorskich). Tuż po programie emitowano popularnonaukowe animacje, takie jak „Był sobie...” czy „Ordy”, o których dalej.





Laboratorium

Program, który zadebiutował w Jedyńce we wrześniu 1985 roku o 19.10, miał pokazywać osiągnięcia polskiej myśli naukowej i technicznej. Pojawiali się w nim choćby młodzi naukowcy, maszyny powstałe w naszym kraju czy opracowane technologie. Co ważne, twórcy starali się łączyć teorię z praktyką i oddać głos naukowcom, dlatego „w akcji”, w tytułowym „laboratorium” pokazywano choćby technikę w ratownictwie górniczym czy nowe rozwiązania w budownic-



twie. Tematy były naprawdę różnorodne, bo obok szybowców mieliśmy fizykę cząstek elementarnych lub badanie kosmosu. Obok relacji z kopalni, reportaży o działaniu różnych urzędzeń badawczych. Na okrasę dostawaliśmy prezentację zabawek pomagających zrozumieć naukę.

„Laboratorium” emitowano w Jedyńce w różnych godzinach. Program istniał też po zmianie systemu, choć w latach 2002–2009 wielokrotnie zmieniano dni i godziny jego emisji (padł ofiarą likwidacji stałego paśmie edukacyjnego), od stycznia 2006 roku zyskał nową twarz: „Laboratorium XXI wieku”. Jesienią 2010 roku, pomimo protestów twórcy, program przemianowano na „Laboratorium europejskie”.

Warto podkreślić, że przez cały ten czas (25 lat!) za produkcję odpowiadał ten sam autor, co jest dość wyjątkowe w światowej skali. A „Laboratorium” od początku tworzył Wiktor Niedzicki, słynny popularyzator nauki, wykładowca akademicki, absolwent Wydziału Fizyki UW (od 2017 prowadzi na Facebooku fanpage „Wiktor Niedzicki o polskiej nauce”, na którym opowiada o dokonaniach polskich naukowców).



Z archiwum

Rzecz jasna opisywane przeze mnie dalej programy nie były prekursorami w historii polskiej telewizji edukacyjno-popularnonaukowej. Jedną z najstarszych tego typu produkcji to „Eureka”, która zadebiutowała 4 września 1957 roku. Program miał formułę magazynu, a zatem w każdym odcinku poruszano kilka tematów. Członkowie zespołu redakcyjnego prezentowali dany temat, ilustrując go filmami, eksponatami, zdjęciami czy planszami z wykresami. W „Eurece” można było obejrzeć modele statków kosmicznych, polskie poduszki czy laser. W skład programu wchodziły cykle „Podróże w przyszłość” czy „Muzeum techniki”. Z czasem bardzo ważne stały się też scenki, w który aktorzy wcielali się w słynnych naukowców. Szczyt popularności program osiągnął w drugiej połowie lat 60. XX wieku, kiedy co tydzień oglądało go setki tysięcy widzów. Nic dziwnego, że już w 1960 roku pojawiły się audycje skupiające się na fizyce i astronomii, czyli „Historie z tej ziemi” oraz „Wszechświat, w którym żyjemy”.

Z kolei przodkiem programów młodzieżowych był nadawany w latach 1969–1972 „Telewizyjny Ekran Młodych”. Audycja nie miała jednej konkretnej tematyki – autorzy poruszali się pomiędzy muzyką, sportem, rozrywką a popularyzowaniem nauki. Nie stronili też od problemów ówczesnych nastolatków. W programie pojawiali się przedstawiciele młodzieży uzdolnionej naukowo czy muzycznie. Nowoczesny charakter programu przysporzył mu popularności, która sprawiła, że stał się on fundamentem dla funkcjonującego od 1974 roku „Studia 2”.



Lidar

Mniej popularnonaukowy, a bardziej »techniczny« program skierowany do młodzieży, emitowany przez 7 lat od 1974 roku. W skład produkcji wchodziły

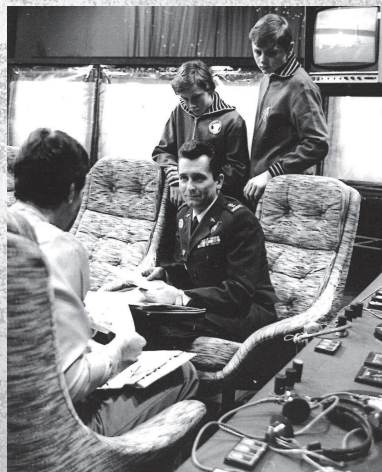
materiały edukacyjne, ale istotną częścią była cykl „Moje hobby - technika”, w którym zachęcano widzów do majsterkowania i własnoręcznego budowania w domu. Problemy były podobne, co w przypadku „Zrób to sam”: dostępność

materiałów oraz brak umiejętności oglądających. Za 45-minutowego „Lidara” odpowiadali Marek Jakubiec i Jerzy Łuczak. Emisję programu zakończono wraz z emigracją tego pierwszego do Niemiec.

Orbita aka Telewizja młodych kosmonautów

Z okazji lotu pierwszego Polaka w kosmos polski ośrodek Telewizji Polskiej rozpoczął nadawanie specjalnego programu dla młodzieży. Pomysł był banalny w swej prostocie: dwie młode osoby w kosmicznych strojach opowiadają o przestrzeni kosmicznej. Audycja rozpoczynała się charakterystyczną czołówką: „Tu my, tu Orbita, telewizja młodych kosmonautów. Zapraszamy do kosmicznych startów”, a można było się z niej dowiedzieć m.in. jak z dwóch misek i drutu zrobić hełm astronauty. Szkoda, że przedstawiony przez Adama Słodowego sposób nie mógł zadziałać bez misek,

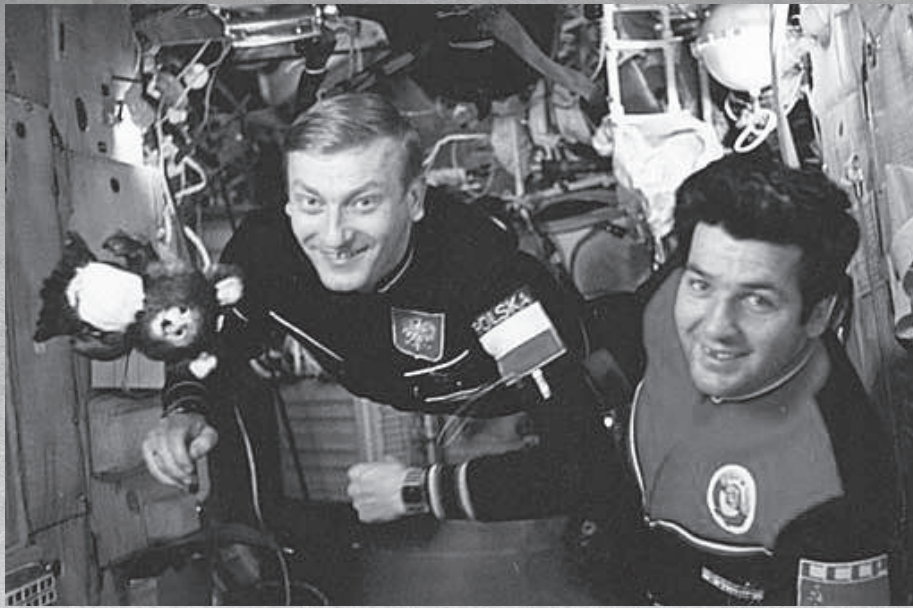
których nijak nie dało się kupić (dzięki pustym sklepom). Program kręcono w działającym od 1976 roku domu kultury Orbita na osiedlu Kosmonautów, a od



czasu do czasu pojawiał się w nim ekspert w osobie samego Mirosława Hermaszewskiego - oczywiście nagrania z nim realizowano w innym miejscu. Niemniej Polski kosmonauta odwiedził Poznań po swym słynnym locie i przy okazji nie tylko złożył kwiaty pod pomnikiem Gagarina, ale również odwiedził wspomniany osiedlowy dom kultury Orbita.

Co warto podkreślić, twórcy nie tylko informowali o wyprawach kosmicznych podróży. Zachęcali dzieciaki do tworzenia załóg. Wystarczyło zebrać kilku kumpli, wysłać zgłoszenie, a otrzymywało się specjalne legitymacje...

„Orbitę” uzupełniał słynny serial „Załoga G”, ale o nim w następnym OLL. PS. Niestety, nie udało mi się ustalić kiedy doszło do premierowej emisji „Telewizja młodych kosmonautów”.

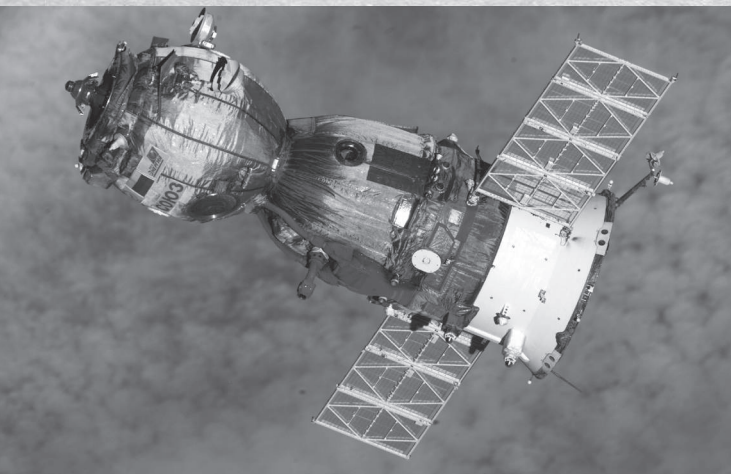


Mirosław Hermaszewski (ur. 1941) i jego lot

Pierwszy i wciąż jedyny Polak, który odbył lot w przestrzeń okołoziemską. Lotnik, kosmonauta, generał brygady i pilot Wojska Polskiego.

Latem 1976 roku przedstawiciele utworzonego przez ZSRR międzynarodowego Programu Intercosmos ogłosili plany na najbliższe lata. Zakładały one m.in. loty w kosmos, w których wezmą udział przedstawiciele państw bloku socjalistycznego. Kolejności nie ustalono, choć powszechnie uważano, iż w latach 1978–1985 wpierv w przestrzeń polecą kandydaci z nieistniejącej już Czechosłowacji i również już nieistniejącej Niemieckiej Republiki Demokratycznej. Państwa te były po prostu najbardziej zaawansowane technologicznie i dokładały też swoje trzy grosze do prac Intercosmosu. Interwencja naszych rodaków – podkreślających historyczne zasługi Polski (głównym sojusznik ZSRR w walce z III Rzeszą), odwołując się do kwestii ekonomicznych

(największy partner handlowy) – zakończyła się sukcesem. W kraju rad ustalono, że pierwsi polecą Czechosłowacy i Polacy. Decyzja miała też podtekst propagandowy, jako że w obu państwach klimat społeczny nie był najlepszy i obywatele do ZSRR odnosili się tak sobie (głównie z racji drożyzny i braku towarów w sklepach). Temat świetnie się nadawał do odwrócenia uwagi od bieżących problemów. Bardzo szybko z setki polskich pilotów wyłoniono Hermaszewskiego i pułkownika Zenona Jankowskiego, który finalnie został zmiennikiem naszego pierwszego kosmonauty. Szkolenie rozpoczęło się w grudniu 1976 roku, a sam lot miał miejsce w lipcu 1978. Była to dość standardowa misja, w której obok Hermaszewskiego wziął udział Piotr Klimuk (późniejszy generał pułkownik lotnictwa). Na statku Sojuz 30. odbyli oni piąty udany załogowy lot kosmiczny na stację orbitalną Salut 6. Po przeprowadzeniu zaplanowanego programu badań doszło do lądowania. Cała misja trwała 190 godzin 3 minuty 4 sekundy (czyli około 8 dni), a podczas niej Hermaszewski 126. razy okrążył Ziemię, by wylądować na stepach Kazachstanu.





Przybysze z Matplanety

Być może najsłynniejsza w Polsce popularyzująca matematykę seria w klimacie science fiction stworzona z myślą o uczniach szkół podstawowych (klasy VII oraz VIII) i średnich (klasy I-IV), choć tak naprawdę poziom młodzieży był jednak nieco wyższy niż sugerowały scenariusze.

Twórcom, pomimo edukacyjnego założenia, udało się wykreować w sumie ciekawą opowieść, którą wspierały nowatorskie jak na owe czasy i nasz kraj efekty specjalne. Dzięki technologii blue box udało się pokazać przygody bohaterów w różnych niezwykłych okolicz-

nościach. Był to naprawdę niebanalnie realizowany program edukacyjny (jak na owe zamierzchłe już czasy). I naprawdę działał, bo pamiętam wyczekiwanie na kolejny odcinek i żal, że tak mało...

Co ciekawe, program – choć powstał w latach 1983-1984 – nadawany był dopiero od 1987 do 1990 roku. Pomysłodawczynią była Ewa Urbańska, autorka wielu programów realizujących tzw. „misję telewizji publicznej”. Tytułową piosenkę śpiewał niezapomniany i niezwykle wówczas popularny Andrzej Zaucha. Ledwie 10-odcinkowa seria opowiadała o dwóch kosmitach: jasnozielonym Sigmie (Σ), który jest mądry, odważny i pomysłowy

(w tej roli Tadeusz Kwinta) oraz pomarańczowym Pi (Π), nieco fajtłapowatym, nieśmiałym, wręcz tchórzliwym (w tej roli Dagmara Bilińska). O ile pierwszy lubi rozwiązywać zadania, o tyle drugi niespecjalnie. W serialu pojawia się jeszcze dowódca tytułowych przybyszów, czyli mądry, wydający polecenia Wielki Monitor. Wykonując zleczone zadania Sigma i Pi uczyli matematyki – od działań na zbiorach, po niedziesiątkowe systemy liczbowe. Na marginesie wypada dodać, że użyty w „Przybyszach” statek kosmiczny był »silnie wzorowany« na pojeździe zwanym „Orzeł” z serii „Kosmos 1999”, o której w następnym numerze.



Kalejdoskop filmowy – Kino Oko

Na marginesie należy wspomnieć o prowadzonym na przełomie lat 70. i 80. XX wieku przez Jerzego Trunkwaltera (1933-2007) programie – czy raczej »paśmie programowym« – w którego skład wchodziły różne materiały filmowe, głównie nie polskie. Szybko zdobył on sobie dużą popularność, za sprawą poruszanych tematów, wśród których

znajdowało się UFO, tajemnice Trójkąta Bermudzkiego czy kryształowej czaszki oraz inne »niewytłumaczalne zjawiska«. W każdym odcinku emitowano dwa lub trzy 20-30 minutowe filmy dokumentalne. Jednym z najważniejszych cykli wchodzących w skład „Kalejdoskopu filmowego” była seria „Tajemniczy świat Arthura C. Clarke’a” (brytyjski oryginał emitowano

w 1980 roku), w której tytułowy pisarz science-fiction poruszał różne niezwykle kwestie (od yeti po potwora z Loch Ness). Na marginesie wypada wspomnieć, iż Trunkwalter maczał też palce w wprowadzeniu na małe polskie ekrany telewizyjne „Niewolnica Isaura”, z czym wiązały się pewne kłopoty polityczne, albowiem władza wyczuwała, że Polacy utożsamiają tytułową bohaterkę z „Solidarnością”, a jej właściciela, złego Leoncja – z generałem Wojciechem J.

SONDA SONDA SONDA

Bez wątpienia najłyn-
niejszy, ale i najambitniej-
szy z wszystkich progra-
mów popularnonauko-
wych w polskiej telewizji.

Na dźwięki charakterystycz-
nej czołówki chyba wszyscy
pędzili przed telewizory.
Wciąż żywe uwielbienie fan-
ów wynika przede wszystkim
ze świetnego duetu charyzma-
tycznych prowadzących.

Andrzej Kurek (pierwszy
odcinek poprowadził solo)
i Zdzisław Kamiński ze swa-
dą, zaangażowaniem oraz in-
teligencją opowiadali o nie-
mal wszystkim – od wody, po
komputery. Niestety, emisję
programu zakończyła tragicz-
na śmierć prowadzących, któ-
rzy zginęli w wypadku samo-
chodowym w 1989 roku, w dro-
dze na plan kolejnego od-
cinka „Sondy”. A tych ostat-
nich około 490, choć nieste-
ty wiele nie dotrwało do
obecnych czasów.

„Sondę” emitowano od 8 wrze-
śnia 1977 roku do 29 wrze-
śnia 1989 roku – rok póź-
niej pojawiły się jeszcze
trzy odcinki, które powsta-
ły przed wypadkiem i które
dokończył zespół programowy.
W sumie na antenie zagości-
ło ponad 500 odcinków, w tym
niemal 20 specjalnych. Część
z nich wciąż dostępna jest
w sieci, ku radości fanów.
Początkowo formuła programu
nie odbiegała od popularnych
wówczas formatów – był to za-
tem studyjny magazyn z gośćmi
i filmowymi felietonami. Szyb-
ko jednak udało się wypracow-
ać specyficzny dla „Sondy”



ZDZISŁAW KAMIŃSKI (1946-1989) i ANDRZEJ KUREK (1947-1989)



Był niemal doświadczonego aktywnego i wspaniałego przyrodniczego i technicznego charakteru. Właściwie nie miał wątpliwości, że polskie - Ale polskie, oczywiście, i to nie ma nic dziwnego. Właściwie nie miał wątpliwości, że polskie - Ale polskie, oczywiście, i to nie ma nic dziwnego. Właściwie nie miał wątpliwości, że polskie - Ale polskie, oczywiście, i to nie ma nic dziwnego.

styl. Przede wszystkim unika-
no zawiłych, trudnych do wy-
jaśnienia na antenie teorii,
dzięki czemu każdy mógł pro-
gram oglądać i samodzielnie
wyciągać wnioski – od dziec-
ka, po babcię oraz dziadka;
od polonisty po mechanika;
każdy zainteresowany nauką
i techniką znajdował tu coś
dla siebie.

W szczytowym momencie zespół
redakcyjny „Sondy” tworzyło
ledwie sześciu dziennikarzy,
kierownik produkcji oraz sce-
nograf. Większość materiałów
filmowych wchodzących w skład
programu pozyskiwano za dar-
mo, poprzez ambasady, ośrod-
ki kultury, a nawet przedsta-
wicielstwa handlowe. Głównie

działały kontakty prywatne,
zarówno te w krajach socja-
listycznych, jak zachodnich.
Pierwszy zakupiony materiał
pojawił się dopiero
w 1986 roku, gdy na koncie
zespołu było już kilkaset
zrealizowanych programów.
Co ważne, każdy odcinek po-
święcono jednemu zagadnieniu
z dziedziny nauki lub tech-
niki. Kamiński i Kurek dys-
kutowali na dany temat, sta-
jąc niejako po dwu stro-
nach barykady – jeden repre-
zentował pogląd racjonalne-
go sceptyka, a drugi optym-
istycznego entuzjasty, dzie-
ki czemu widz sam mógł zde-
cydować, po której stro-
nie się opowie. Choć rozmowa
prowadzących zwykle odbywała
się w studio (czasem odwied-
dzali oni np. zakłady prze-
mysłowe), nie brakowało do-
świadczeń czy prezentacji
„pomocy naukowych”. Pojawia-
ły się też filmowe felietony,





stanowiące rodzaj uzupełnienia dyskusji, pokazujące szersze tło danego tematu czy przykłady zastosowania danych rozwiązań. Ważnym elementem było luźne podejście do realizacji, pojawiały się choćby kostiumy, które zakładali Kamiński i Kurtek, a scenografia uzupełniała dyskusję. Nie brakowało zainscenizowanych żartów, uzupełniających doświadczenia, w których wykorzystywano ogólnodostępne przedmioty. Twórcy programu mieli ograniczone środki i wiele „domowych rozwiązań” była



tęgo wynikiem, co z kolei prowadziło do ogromnej pomysłowości realizatorskiej. Dzięki Kurkowi i Kamińskiemu mogliśmy zajrzeć za Żelazną Kurtykę, by poznać najnowsze osiągnięcia w takich dziedzinach jak informatyka, elektronika, fizyka, biologia, robotyka czy astronomia. „Sonda” w krótkim czasie stała się popularnonaukową encyklopedią, a charyzma prowadzących, ich wiedza oraz osobowości zbudowały popularność programu, który pomagał wielu z nas zrozumieć »wdzierając się« do naszego świata nowoczesną technikę, choć dostęp do



niej był dość ograniczony. Warto też podkreślić, iż Kamiński z Kurkiem potrafili dość dobrze przewidzieć technologiczną przyszłość, choćby wspominając o potędze CD w 1983 roku (ten nośnik do powszechnego użytku wszedł dopiero w latach 90. XX wieku). Dla porządku dodam, iż od 14 marca 2016 do 30 grudnia 2018 roku Telewizja Polska emitowała program „Sonda 2”, reklamując go jako kontynuację kultowej „Sondy”, niemniej poza nazwą i wykorzystaniem archiwalnych materiałów z oryginału niewiele te produkcje łączyło.



Spektrum

Program, którego nazwa odwoływała się do popularnego w owych czasach komputera, powstawał od września 1983 roku. Za realizację odpowiadali dziennikarze: Tomasz Pyc (pracował też przy „Sondzie”), Bogdan Borusławski (do 1985 roku i emigracji do Kanady) i Alicja Dawdziuk (od 1995 roku).



Jak łatwo się domyślić, „Spektrum” było pierwszym w Polsce programem w całości poświęconym komputeryzacji i głównym źródłem informacji dla szerszego grona odbiorców. Opowiadał o sprzęcie, oprogramowaniu, grach, nowych technologiach i około-komputerowych nowinkach. W tym sen-



sie był prekursorem „Telekomputera”, „Joysticka”, „Escape” czy całego Hypera. Z programem związane są dwie ciekawostki. Po pierwsze, w czołówce użyto utworu muzycznego bardzo przypominającego „Po drugiej stronie świata” mistrza elektronicznych dźwięków PRL, czyli Marka Bilińskiego. Po drugie, „Spektrum” w 1984 roku nagrodzono Złotym Ekranem, nagrodą redakcji tygodnika „Ekran”.

Popularnonaukowe animacje

Jak wspominałem wcześniej, uzupełnieniem polskich programów popularnonaukowych były też zagraniczne animacje. Kilka z nich szczególnie zapadło w pamięć.

Był sobie...

Wciąż popularna francuska »seria serii«, którą stworzył Albert Barillé (1920-2009), znany również z popularnego w czasach PRL Colargola.

„Był sobie człowiek” (oryginalnie „Il Était Une Fois... L'Homme”) wyprodukowano w 1978 roku na zlecenie dla France 3. Seria w 26 odcinkach liczących po ok 25



minut każdy opowiadała historię ludzkości od prehistorycznych początków aż po wizję przyszłości po XX wieku.

„Był sobie kosmos” („Il Était Une Fois... L'Espace”) wyprodukowano w roku 1982 również dla France 3. Ta seria była nieco bardziej przygodowa niż popularnonaukowa, a w tle akcji przemycano informacje o przestrzeni.

„Było sobie życie” („Il était une fois... la vie”) – chyba najpopularniejsze – pojawiło się na antenie France 3 w 1987 roku i szybko trafiło też do Polski, bo pierwsza emisja odbyła się u nas ponoć już w grudniu 1987 roku. Potem cykl był wielokrotnie powtarzany. W tej serii zaprezentowano dość dokładnie informacje o tym, jak działa ludzki organizm. Już w późniejszych latach dostaliśmy „Były sobie Ameryki” (1991), „Były sobie

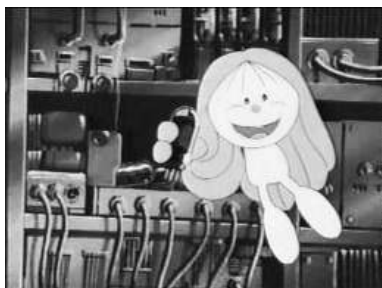


odkrycia” (1994), „Byli sobie odkrywcy” (1996) i „Była sobie Ziemia” (2008).

Tę »serię serii« łączyła nie tylko edukacyjna treść, ale również wiele postaci, jak choćby symbol całego cyklu, Mistrz, czyli staruszek o długiej białej brodzie „ob-rastającej” ciałem. Ponadto powtarza się główny bohater Pierre, jego żona Pierrete i brat Siłacz. Zwykle po drugiej stronie pojawia się samolubny, niemiły, niegodziwy Wredniak o czerwonym nosie i jego niski sługa czy też pomocnik: Konus.

Ordy

Japońska animacja z lat 1983-1985 pod tytułem „Mimu Iro Iro Yume no



Tabi”. W czasach PRL serial emitowano w wersji z francuskim dubbingiem i polskim lektorem. Z oryginalnych 127 odcinków mogliśmy obejrzeć tylko jakąś połowę.

Każdy odcinek był swego rodzaju lekcją opowiadającą o wynalazkach i odkryciach. Dziecięcý bohaterowie serii – Aleks i Zoe – napotykali ciekawe, choć nie do końca przez nich zrozumiałe zjawiska. Zastanawiali się, jak działają urządzenia czy wynalazki. Pytali, skąd się wzięły i kto je odkrył.



Dzieci nie czekały na odpowiedź długo, udzielał im jej bowiem komputerowy duszek Ordy, opowiadający o niezwykłym świecie nauki i technologii. To on ożywił historyczne postaci, dzięki którym wraz z bohaterami byliśmy świadkami wydarzeń zmieniających historię świata.

Na marginesie



Obok wspomnianych programów strictly popularnonaukowych pojawiła się perełka podobna do rzeczony „Sondy”, która również miała ogromny wpływ na geekowo-nerdową »kulturę« czasów PRL (jak to zjawisko zwał tak zwał – zakładam, że wszyscy wiemy o co chodzi). Otóż w Telewizji Polskiej przez 24 lata – od 1959 do 1983 roku – emitowano słynny poradnikowy program „Zrób to sam”. Jego głównym twórcą, bohaterem i pomysłodawcą był Adam Słodowy, czasem zwany

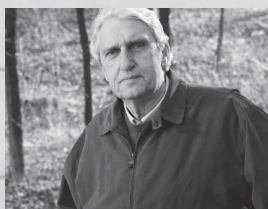
„polskim MacGyverem” (w sumie nie wiedzieć czemu, bo wynalazki naszego rodaka naprawdę działały i naprawdę dawało się je »zreplikować« – pod warunkiem dostępu do zasobów). Słodowy nie tylko tworzył telewizyjną technologię – to jemu zawdzięczamy ponoć pierwszą mapę pogodową na potrzeb emisji prognozy – ale również pokazywał jak z wielu wydawałoby się losowych rzeczy stworzyć Coś przez duże „C”. Z łatwością konstruował biurową lampę, świecący kwiatek,

samochodzik, samolocik, raketę, karmnik czy wreszcie urządzenie alarmujące o tym, że wylewa się woda z wanny. Był czarodziejem, który przemieniał puszkę do kawy w magiczny przedmiot.

Łącznie powstało 505 odcinków „Zrób to sam”, a w każdym pojawiło się coś, co młody człowiek fascynujący się majsterkowaniem, techniką czy nauką mógł skonstruować sam przy użyciu »ogólnie dostępnych rzeczy« (ta dostępność była umowna w świecie gospodarki niedoborów, gdzie nawet żarówka czy papier toaletowy wystawało się godzinami w kolejkach). Niestety, ogromna część programów Słodowego zaginęła, choć te ocalałe pokazują mistrzowski kunszt. Wciąż natomiast dostępne są jego książki, które sprzedawały się w Polsce, Czechosłowacji czy na Węgrzech w nakładzie sięgającym 2,5 mln egzemplarzy.



Obok fascynujących konstrukcji Słodowego na pierwszy plan jeśli chodzi o budzenie zainteresowania wysuwały się jeszcze „Sensacje XX wieku”. To nie był też program popularnonaukowy jako taki, choć roił się od fascynujących ciekawostek. Kultowy format Bogusława Wołoszańskiego doczekał się ponad 200 odcinków, a emitowany był w latach 1983-2005 (odświeżono go na chwilę



w 2015 roku) i popularyzował historyczną wiedzę z ubiegłego stulecia. Charyzmatyczny prowadzący był kluczowym, acz nie najważniejszym elementem programu. Zwykle odcinek poświęcony był pewnemu konkretnemu tematowi.

Inscenizowane sceny, w których występowali często znani aktorzy, pozwalały zapoznać się z faktami, ale też poznać alternatywne wersje wydarzeń. Fabularne scenki stanowiły przerwę dla opowieści Wołoszańskiego. Całość uzupełniały archiwalne nagrania. Trzeba przyznać, że wiele pierwszych odcinków wciąż broni się realizacyjnie.



Nie tylko popularyzacja nauki

Rzecz jasna nie zabrakło w wielu popularnonaukowych programów nutki propagandowej. Nie raz i nie dwa promowana była myśl socjalistyczna.

Nie przeszkadzało to nam siedzieć z oczami wlepionymi w kiepskiej jakości obraz, a potem dyskutować, odtwarzać na podwórku czy doczytywać co i jak. W świecie dwu telewizyjnych kanałów nawet „Telewizyjne Technikum Rolnicze” pozwalało rozwinąć skrzydła. Warto zauważyć, iż większość tych starych telewizyjnych formatów opierało się na ambicji twórców – tych stojących

przed, jak i za kamerą. Dopracowanie programów, nowatorskie rozwiązania, niestandardowe pomysły zawdzięczamy PRLowskiej rzeczywistości. Nie przeszkadza to docenić z dzisiejszej perspektywy wielu naprawdę świetnych produkcji – nie tylko tych popularnonaukowych, ale też rozrywkowych (od „Kabaretu starszych panów” po „Za chwilę dalszy ciąg programu”). Niemniej nie tylko popularnonaukowy-

mi materiałami stała telewizja, która fascynowała geeków i neerdów czasów PRL. Rzecz jasna pożywką dla nas było polskie kino (o którym pisałem w „One Life Left” nr 3), emitowane też na małym ekranie. Od czasu do czasu dostawaliśmy też »ochłapy« z zagranicy. O tym jednak przy innej okazji.

Za miesiąc zaś zapraszam na wędrówkę po fantastycznych serialach emitowanych w polskiej telewizji w czasach Polskiej Republiki Ludowej. Będzie o Jazonie, Szagmie i Arabeli!





82



86



88

SECRET



90



100

LEVEL

**NAPIĘCIE LĘKOWE TOWARZYSZY TEŻ ZESPOŁOWI STRESU
POURAZOWEGO (PTSD). PO TRAUMATYCZNYCH
WYDARZENIACH PROCESY PAMIĘCIOWE SIĘ UTRWAŁAJĄ.**





GRY W SŁUŻBIE ZDROWIU

Kwestia wpływu gier na zdrowie pojawia się od początku istnienia elektronicznej rozrywki. O ile w serwisach informacyjnych najczęściej słyszymy o ich negatywnych skutkach, o tyle po zagłębieniu się w świat medycyny znajdujemy wiele danych wskazujących na prozdrowotne aspekty gier.

■ Marcin M. Granat



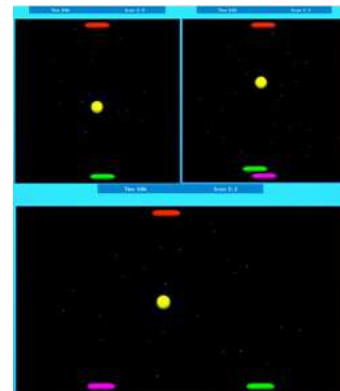
■ Używanie BiMeo jest proste. Sprawę ułatwia to, że urządzenie podłącza się bezprzewodowo.

Co ze zdrowiem ma wspólnego gra stworzona przez Allana Alcorna? Okazuje się, że całkiem sporo, a szczególnie u osób po udarach. Udary, czyli zatrzymanie dostarczania krwi do mózgu lub jej nagły wylew, powodują śmierć komórek mózgu. U chorych, którzy doznali udaru, upośledzonych zostaje wiele funkcji organizmu. Wśród nich zaburzona ruchomość rąk - i to właśnie ich rehabilitacja może być wspierana przez Ponga.

Jednak zanim automatowy hit był w stanie komukolwiek pomóc, pewne aspekty gry musiały zostać zmodyfikowane. Kontrolery przystosowano, aby zmuszały chorego do jak największej ilości ruchu. Przygotowano do tego celu specjalnie „ramię” w formie trzech elementów rejestrujących ruch.

Urządzenie nazwano BiMeo i składa się ono z dwóch opasek: jednej przypinanej powyżej łokcia, a drugiej powyżej nadgarstka. Do zestawu dochodzi jeszcze trzeci element, przypominający paletkę rejestrator ruchu, który jest trzymany w dłoni.

Urządzenie testowane było na chorych w różnych trybach rozgrywki. Dwa tryby zostały podpatrzone w wersji automatowej - w jednym rywalizuje dwóch graczy, a w drugim jedną paletką steruje komputer. W grze wykorzystującej BiMeo dodano jeszcze możliwość rozgrywki kooperacyjnej: jeden tryb, w którym gracze dzielą przestrzeń, po której poruszają się ich paletki, i drugi, gdzie ten obszar nie jest wspólny. We wszystkich trybach zbadano prędkość poruszania się kontrolera. Okazało się, że największą prędkość zarejestrowano



■ Gra w Ponga w różnych trybach: na górze po lewej gra przeciwko komputerowi lub tryb rywalizacji, po prawej na górze i na dole tryby kooperacyjne.

■ BiMeo w akcji. Osoba, która nie jest rehabilitowana, może grać z chorym, używając standardowego kontrolera.

w trybie rywalizacji. Jeśli dodamy do tego zależność, że im większa intensywność rozgrywki, tym lepsze efekty rehabilitacyjne, okazuje się, że to właśnie tryb rywalizacji jest najbardziej pożądany od strony medycznej. Swoją drogą to właśnie on dawał graczom najwięcej frajdy, bo był najczęściej oceniany jako ich ulubiony.

XBOX KINECT I SPÓŁKA

Aby badać wpływ gier na rehabilitację, nie trzeba od razu konstruować specjalnych urządzeń. W 2013 roku naukowcy z Korei Południowej wykorzystali mało już dzisiaj popularny Xbox Kinect do zbadania chorych na porażenie połowicze. Dla porównania, poza dwudziestoosobową grupą wykorzystującą ten kontroler, obserwowano także dwadzieścia osób objętych standardową rehabilitacją. Wyniki były do przewidzenia: chorzy grający z użyciem Kinecta wykazywali większe zaangażowanie, a przez to większą ruchomość i lepsze efekty lecznicze niż grupa kontrolna.

Wyobraźcie sobie szpital, w którym zamiast leków pacjentom oferuje się możliwość pogrania w grę? Właśnie w tym kierunku poszedł szpital de l'Esperança w Barcelonie w współpracy z Uniwersytetem Pompeu Fabry oraz Uniwersyteckim Szpitalem Vall d'Hebron. W placówce zainicjowano



projekt zwany Rehabilitation Gaming System.

Polega on na zakładaniu poudarowym pacjentom kontrolerów na ręce i włączeniu gry opartej na chwytaniu i wypuszczaniu leczących w kierunku gracza piłek. Efekty porównano z dwiema grupami kontrolnymi. Jedna wykonywała te same ruchy, co osoby grające, lecz nie wykorzystywała Rehabilitation Gaming System. Druga z kolei grała w ruchową pozycję na Nintendo Wii. W zależności od testów badających ruchliwość grupa badana radziła sobie lepiej lub gorzej od kontrolnej. Ta pierwsza miała jednak zawsze jedną przewagę – Rehabilitation Gaming System rejestruje bowiem ruchy podczas ćwiczeń, czego nie da się zrobić podczas standardowej rehabilitacji.



■ Gry w leczeniu niedowidzenia. Ciemniejszy obraz po prawej przygotowany jest dla oka chorego.

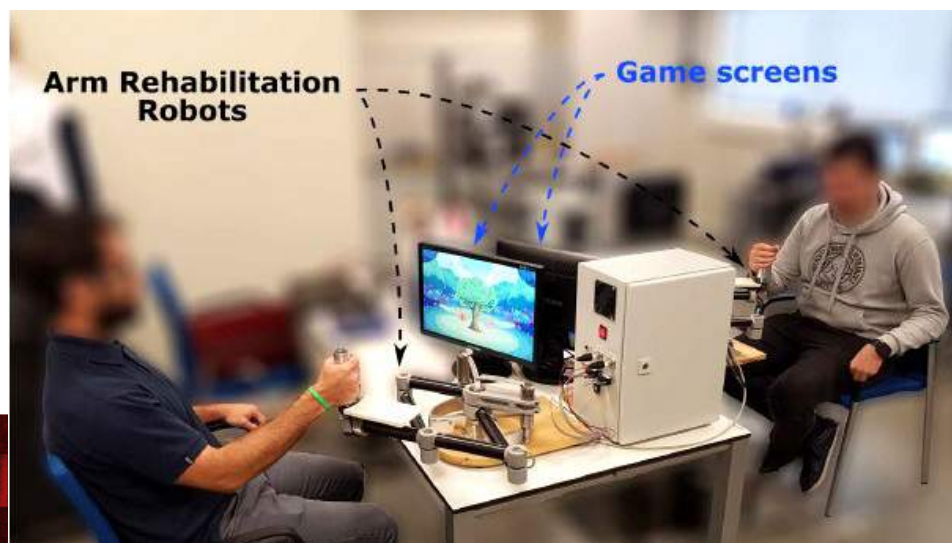
NAJMŁODSI

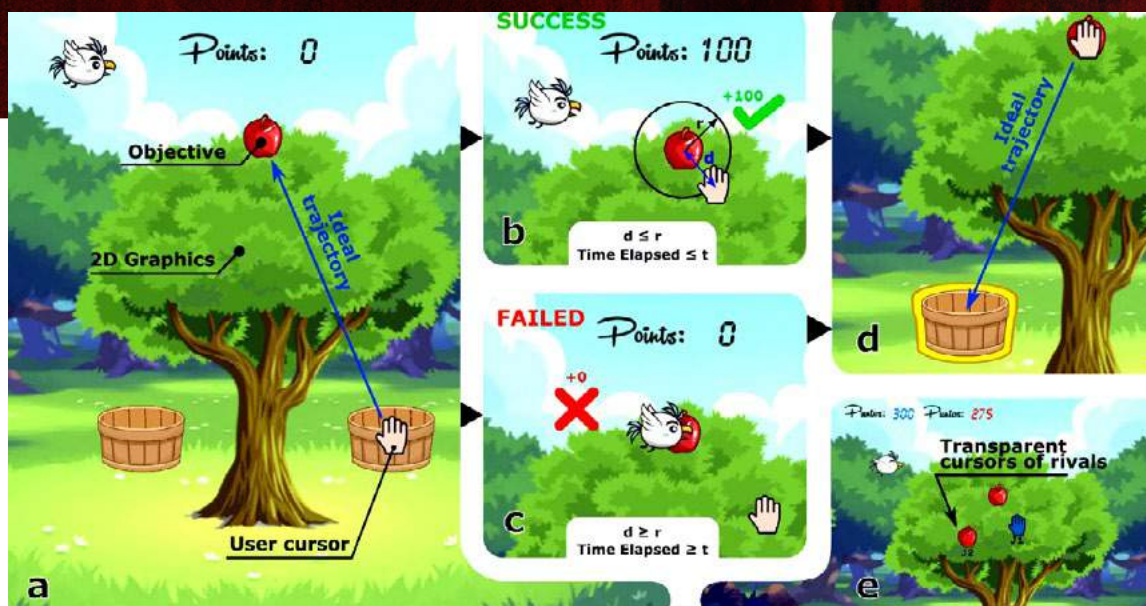
Wiele innych badań dowodzi skuteczności gier w rehabilitacji. Dotyczą one komercyjnych gier na PlayStation, Xboxa i Wii Fit, ale nie ma sensu ich wszystkich przytaczać. Skupmy się dla odmiany na tytułach przeznaczonych dla dzieci.

To, że granie daje młodym uczestnikom satysfakcję, jest oczywiste, jednak nie tak łatwo udowodnić to naukowo. Na szczęście mamy na ten temat badanie z 2016 roku autorstwa belgijskich i słowackich naukowców. Uzbrojeni w dowody możemy zatem sprawdzić, jakie korzyści niosą za sobą produkcje, w które grają najmłodsi.

■ Mroczny anturaż i przemoc wyeliminowały Unreal Tournament z listy tytułów biorących udział w badaniu właściwości leczniczych gier.

■ Specyficzne ramiona wymagają od grających odpowiednio dużo wysiłku.





Przeznaczona do rehabilitacji gra zręcznościowa polegająca na szybkim zbieraniu jabłek. Umożliwia rozgrywkę zarówno w trybie jednoosobowym, jak i rywalizacji.

Często słyszymy, że osoby w młodym wieku nie powinny zbyt dużo grać, bo to wyłącznie psuje im wzrok. Tymczasem w badaniu z 2018 roku zatytułowanym „Gry akcji w leczeniu niedowidzenia u dzieci” spotykamy się z zupełnie innym poglądem.

Dotyczy on dziecięcego niedowidzenia dotykającego jednego oka, w którego leczeniu złotym środkiem jest przysłonięcie oka zdrowego. Skutkuje to wzmożoną pracą chorej gałki ocznej, co po około stu dwudziestu godzinach przynosi poprawę ostrości wzroku. Badacze postanowili sprawdzić, czy dla oka niedowidzącego lepszym rozwiązaniem nie będzie gra komputerowa. Podczas selekcji gier odpadły produkcje brutalne, takie jak Unreal Tournament. Wśród wielu tytułów znalazły się też wirtualne światy stworzone specjalnie na potrzeby badania, takie jak Amblyopia World oraz Chinatown.

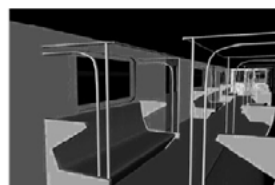
Dzieciaki podzielono na dwie grupy: jedną z przysłoniętymi zdrowymi oczami, a drugą z odsłoniętymi oczami, lecz tak dostosowanym obrazem, by chore oko patrzyło na

tę część ekranu, na której obniżono kontrast. Obie grupy rozpoczęły grę i miały badaną ostrość wzroku. Jego poprawę zauważono na takim samym poziomie jak w przypadku standardowej metody przysłaniania oka. Sęk w tym, że polepszenie wzroku u grających następowało nie po stu dwudziestu, lecz już po dwudziestu godzinach grania!

NA SALI OPERACYJNEJ

Choć trudno, aby chirurg grał w trakcie operacji, to nieprawdziwe jest twierdzenie, że gry nie przydają się na sali operacyjnej. Badanie to dotyczy uspokojenia przed operacją chorych, którzy również byli dziećmi.

Artykuł z 2015 roku stanowi obszerny spis prób uspokojenia dzieci przed zabiegiem, w którym badacze wykazali się niemałą wyobraźnią.



Zawrotna akcja Unreal Tournament mogłaby być wykorzystana do badania szybkości reakcji.

Pociąg buda-peszteńskiego metra i jego wnętrze stworzone na potrzeby badań dotyczących leczenia hodofobii.

Wystarczy napisać, że wśród wielu zastosowanych metod jedną z nich było przebranie lekarzy za klaunów (co swoją drogą bardziej uspokajało dzieci niż obecność ich opiekunów). Pod lupę wzięto też gry wideo. Grupa badana dostała do rąk przenośną grę, a dwie grupy kontrolne otrzymały lek uspokajający lub nie wykonywały żadnych czynności. To niezwykle, że w teście pomiaru lęku gra wideo wykazała większą skuteczność nie tylko w grupie, dla której niczego nie zaplanowano, ale też u badanych otrzymujących lek.

BY POCZUĆ SIĘ LEPIEJ

Stworzono kilka gier starających się przedstawić to, jak przebiega depresja. Przykładem może być Depression Quest czy Actual Sunlight. Każda z nich była jednak skierowana do osób zdrowych, a ich celem była próba pokazania, z jakimi problemami zmagają się chorujący na depresję. Ale czy gry mogą pomóc, gdy depresja dotyka kogoś bezpośrednio? Jak najbardziej. W Scientific American podano nawet przykład osoby pogrążonej w żałobie, której pomagała rozgrywka w jedną z odsłon Call of Duty.

Na ten temat przeprowadzono też badania, na potrzeby których użyto prostej gry akcji Boson X (dostępnej na Steamie za niecałe 11 złotych). Grupę grającą w ten tytuł porównano z grupą pasywną, pozbawioną

elektronicznej rozrywki. Rezultatem rozgrywki było obniżenie częstości występowania objawów depresji, jaką są między innymi tak zwane rumienacje, czyli uporczywie nawracające, obsesyjne myśli.

ZAMIAST TABLETKI PRZECIWLĘKOWEJ

Podjęto także próby pomocy osobom cierpiącym na fobie, czyli odczuwanie uporczywego, nieuzasadnionego lęku przed różnymi sytuacjami czy przedmiotami. Jedno z badań wzięło na warsztat fobię dotyczącą poruszania się samochodem, która pojawiła się u osób po przebyciu wypadku. W tym celu zaprojektowano prostą grę polegającą na jeździe samochodem ze stopniowo zwiększającym się ruchem drogowym i kończącą się... krakną. Mimo dość dramatycznego przebiegu rozgrywki uczestnicy zaczęli się przyzwyczajać do jazdy autem. Zaobserwowano u nich zmniejszenie subiektywnie odczuwanego stresu, obniżenie lęku i spokojniejszą, wolniejszą pracę serca.

Podobne podejście zaproponowali badacze z Uniwersytetu Panońskiego we współpracy z naukowcami z Uniwersytetu Semmelweisa w Budapeszcie. Postanowili oni sprawdzić, czy gry wideo mogą być pomocne w terapii agorafobii, czyli lęku przed otwartymi przestrzeniami, oraz hodofobii, oznaczającej lęk przed podróżowaniem. Dla tej pierwszej stworzono tytuł polegający na jeździe do góry przeszkloną windą, a dla drugiej

Rehabilitacja za pośrednictwem gry polegającej na łapaniu piłek zaprojektowana przez szpital de l'Esperança w Barcelonie.

Air hockey



Specjalne kontrolery ARMin angażują chore ramię pacjenta. Rehabilitowany patrzy na ekran, na którym widzi rozgrywkę w wirtualną wersję air hockeya. Dostępne są tryby rywalizacji oraz gry przeciwko sztucznej inteligencji.

Pad zamiast karabinu. W leczeniu zespołu stresu pourazowego amerykańska armia nie stosuje Tetrisa, lecz środowisko wirtualnej rzeczywistości.



przygotowano wirtualny, kompleksowy peron budapesztańskiego metra razem ze schodami ruchomymi, pojazdami i przestrzenią dla oczekujących pasażerów.

UKŁADANKA

Napięcie lękowe towarzyszy też zespołowi stresu pourazowego (PTSD). Po traumatycznych wydarzeniach procesy pamięciowe się utrwalają. Jak donoszą badania, przypomnienie ich sprawia, że proces ten zachodzi na nowo. Zaburzenie go powoduje więc, że złe wspomnienia są mniej nawracające. Jak tego dokonać? Z pomocą przychodzi krótka gra w Tetrisa.

Uczestnikom badania pokazano drastyczny film i podzielono ich na trzy grupy. Po zakończeniu filmu pierwsza grupa grała w Tetrisa, druga rozwiązywała quiz, a trzecia nie dostała żadnego zajęcia. Okazało się, że

to właśnie osoby z grupy grających mogły się pochwalić najmniejszą częstością występowania nawracających wspomnień. To szczególnie ważna informacja dla armii, gdyż na PTSD cierpią wracający z wojny żołnierze. Wojsko Stanów Zjednoczonych ma już doświadczenie w romansowaniu z grami za sprawą America's Army. Może powinno też zainteresować się starym, dobrym Tetrisem.

To, że gry mają swoje zastosowanie w medycynie, jest niesamowite. Nie są one jednak lekarstwem na każdą chorobę: jak do tej pory nie powstał na przykład żaden tytuł dedykowany chociażby chorobie afektywnej dwubiegunowej. Wszyscy wiemy, że gry wideo mogą wpływać na zdrowie niekorzystnie, choćby dlatego że większość z nich faworyzuje siedzący tryb życia. Ale gdy ktoś kiedyś wam powie, że są one dla zdrowia wyłącznie szkodliwe, warto mieć przeciwko temu argumenty. I to najlepiej takie, za którymi stoją dane naukowe. ■



WARCRAFT

■ Paweł Gawlikowski

Kiedyś, gdy gry z gatunku RTS miały swoje godne miejsce pośród RPG i przygódówek, na ich premierę czekało się tak jak dzisiaj na kolejne GTA czy Mass Effect. Fabuła była w nich równie ważna jak dobrze wyważony multiplayer, przez większość lat dziewięćdziesiątych rozumiany jako podłączenie kilku komputerów w lokalnej sieci.

W 2000 roku Blizzard, jedna z najbardziej uwielbianych firm na rynku, zapowiedział Warcraft III - tytuł, który miał być szczytem osiągnięć i możliwości, zapewniać doskonałą fabułę, zbalansowaną rozgrywkę i niespotykaną, w pełni wielowymiarową grafikę 3D. Kiedy 3 lipca 2002 roku gra ujrzała światło dzienne, prawie nikt nie miał wątpliwości, że oto przybył król, który nie obejdzie się łagodnie z konkurencją. Co prawda gracze w Starcrafta coś tam sarkali, ale tych, którzy przesiedli się



■ Jakość pudełka jest legendarna - pomimo dwudziestu lat na karku wygląda, jakby zaledwie wczoraj wyszło z fabryki.

na Warcraft III, było bardzo wielu. W tamtym czasie nie były u nas powszechne stałe łącza, co często skutkowało albo przerwaniem meczem (traktowanym często przez system jako rage quit), albo wręcz niemożnością nawiązania połączenia.

Pamiętam również, jaki zawód wywołała u mnie gra, którą otrzymałem w zasadzie w dniu jej premiery w wersji angielskiej - zwykłe pudełko DVD, bez żadnego zewnętrznego kartonu nawet niewielkich rozmiarów. A w środku cieniutka instrukcja z małym drzewkiem jednostek. I tyle. Dzisiaj to standard, jednak dziewięćnaście lat temu mogłem czuć się źle potraktowany. Ale od czegoś był sklep Blizzarda - prężnie działający w Europie Zachodniej, a Polskę

traktujący jak ubogich kuzynów. Po wniesieniu opłaty za edycję kolekcjonerską i jej wysyłkę (która stanowiła 40 procent wartości produktu bazowego), a także odczekaniu trzydziestu dni stałem się posiadaczem wielkiego pudła z Thrallem szczerzącym kły na okładce. Ale dopiero to, co było w środku, w pełni odpowiadało potrzebom prawdziwego miłośnika Azeroth.

Po wysunięciu szufladki pierwsze, co rzuca się w oczy, to czarna koperta, w której znajdują się duże, kolorowe, wydrukowane na doskonałej jakości kartonie wizerunki przywódców frakcji. Ich jakość jest na tyle wysoka, że po umieszczeniu w antyramie mogą zdobić pokój niejednego gracza. Bardzo starannie przygotowano artbook zawierający ciekawe grafiki koncepcyjne. Jest pełen drobnych smaczków, których na próżno szukać we współczesnych wydawnictwach. Soundtrack na płycie CD również był nie do przecenienia, a przede wszystkim nie do dostania w sklepie. Do tego DVD ze wszystkimi przerywnikami filmowymi (na tamte czasy to była grafika najwyższej próby), komentarzem reżyserskim, dźwiękiem 5.1 i materiałem o nadchodzącym World of Warcraft. No i ten Arthas wkraczający do zamku...

Na sam koniec można było się zagłębić w historię krainy, opis armii i zapoznać ze szczegółami rozgrywki - gruba książka zatytułowana „Collector's Edition Manual” wraz z kolorowym drzewkiem rozwoju zapewniała to, czego brakowało w zwykłym wydaniu.

Warcraft III do dziś uważany jest za jedną z najwybitniejszych gier i ostatni prawdziwy RTS, po którym nie wymyślono już nic odkrywczego. Zatem, zieloni siostry i bracia - Lok'tar ogar! Zwycięstwo albo śmierć! ■



■ Karty przedstawiające frakcje z gry zostały bardzo starannie wykonane. Były często wieszane na ścianach i nie za często można je znaleźć w komplecie.

Daggerquest



<https://wspieram.to/daggerquest>

PIXEL
KULTURA GIER I DZIECI

**PIXEL
HEAVEN**
GAMES
FESTIVAL
& MORE
2022



Live long and prosper. A nie, to nie ta bajka i nie ten obcy. Zresztą Abe Sapien z „Hellboya” po prawdzie najpierw był człowiekiem.



Kapitan Saru, osobnik męski rasy kelpien ze „Star Trek Discovery”. Co to za diety pudełkowe, że obcy są tak niemożliwie szczupli?



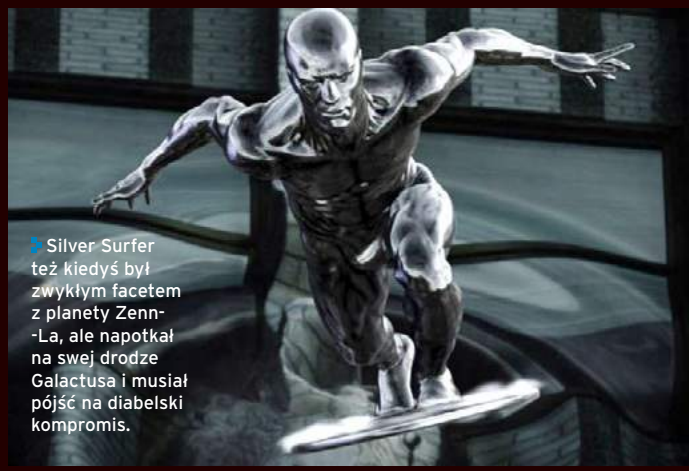
Ice Cream Man z filmu „Legion” sprawia, że może przejść apetyt na lody, natomiast nie sposób nie podziwiać jego sprawności ruchowej.



Chichauk Il'sichninch Cha'tichol znany dla ludzkich sojuszników jako Cochise. Występuje w serialu „Falling Skies”.



Silver Surfer też Kiedyś był zwykłym facetem z planety Zenn-La, ale napotkał na swej drodze Galactusa i musiał pójść na diabelski kompromis.



KOSMICZNY DOUG JONES

Jeśli oglądamy film science fiction i w kadrze pojawia się postać obcego, to są spore szanse, że jest to właśnie Doug Jones. Aktor o charakterystycznej fizjonomii ma na koncie wiele takich ról, tyle że rzadko widać jego prawdziwą twarz. Jego dorobek daje też pewne pojęcie o wyobrażeniach obcych w Hollywood, a także przyczynek do rozważań, jak mogliby wyglądać prawdziwi kosmici.

■ User Jama

Doug Jones jest ponadprzeciętnie wysoki, ma 1,92 metra wzrostu, a przy tym jest niezwykle szczupły, wagi tylko 65 kilogramów. Według indeksu BMI ma niedowagę i znajduje się w absolutnej mniejszości populacji. Większość z nas ma albo normalną wagę, albo boryka się z nadwagą lub otyłością. Ale właśnie te szczególne warunki fizyczne sprawiają, że jest tak rozchwytywany w branży filmowej.

Ponadto Doug, ksywka Dougie, ma hipermobilność stawów nóg. Oznacza to, że zakres ruchu w stawach jego kończyn dolnych jest zauważalnie większy niż u większości ludzi, dzięki czemu aktor może układać nogi w - wydawałoby się - niemożliwych pozach. Choć nazwa tej właściwości stawów brzmi jak umiejętność superbohatera z uniwersum Marvela, to jednak jest objawem chorobowym wynikającym z zaburzeń w tkance łącznej.

Jones ma też dwa talenty, dzięki którym ma takie wzięcie. Po pierwsze, jest obdarzony anielską wręcz cierpliwością. Jego charakteryzacja do roli każdorazowo trwa nawet sześć godzin, podczas których nie może wiercić się na fotelu. Należy w tym czasie stać się płótnem, na którym charakteryzatorzy namalują swoje dzieło. Druga to umiejętność zagrania postaci, gdy jest się odzianym w ciężki, lateksowy kombinezon,

z twarzą w masce z grubą warstwą makijażu. W takich warunkach koniecznością jest subtelne granie mową ciała, ruchem, gestem, niczym mim, tyle że mim ubrany w strój pletwonurka.

Oczywiście kreacje ekranowe Douga są czasem wspomagane techniką komputerową. Jeśli jego i tak już tyczkowate nogi mają wyglądać, jakby były samymi kośćmi, albo nos ma być ziejącą dziurą, to na stroju w odpowiednich miejscach naklejane są zielone łaty, które potem grafik może łatwo podmienić na tło. Niemniej, mimo magii kina, koniec końców ekranowy obcy jest facetem w przebraniu. Naturalnie pojawia się pytanie, jak taki humanoidalny wizerunek ma się do ewentualnych prawdziwych obcych?

Otóż może być bliższy rzeczywistości, niż się intuicyjnie wydaje. Jeśli na naszej planecie kluczowym bodźcem do rozwoju życia było najlepsze dostosowanie się do panujących warunków, to możemy przyjąć, że na innych planetach również dobór naturalny będzie kierował ewolucją gatunków.

Jeśli skupimy się na planetach z podobnymi warunkami do Ziemi, takich z tlenową atmosferą i wodą występującą w stanie ciekłym, to możemy oczekiwać podobnych wyników procesu ewolucji.

Istnieje skończona liczba sposobów, w jaki życie na Ziemi dostosowało się do środowiska lądowego, powietrznego i wodnego. Choć poszczególne rozwiązania różnią się w szczegółach, to żeby na przykład latać, trzeba mieć skrzydła i wykorzystywać przepływ powietrza do wytworzenia siły nośnej. Są pewne uniwersalne prawidła, które również mogą obowiązywać na innych światach, takie jak symetria budowy ciała, to, że każdy gatunek ma przód i tył, najczęściej występujące organy sensoryczne itd.

Na Ziemi znakomita większość gatunków jest najwyraźniej ukontentowana swoim środowiskiem, ponieważ w żaden sposób nie dąży do budowania raket kosmicznych. Zresztą podobnie jest z większością ludzi, dla których podróże w kosmos są w najlepszym

razie urotną ciekawostką, a najczęściej drogą fanaberią, zamiast której pieniądze należałoby przeznaczyć na inne cele. W każdym razie z zamieszkujących Ziemię 8-10 milionów gatunków zwierząt na orbitę regularnie lecą tylko osobnicy naszego gatunku. Bardziej prawdopodobne jest więc, że będziemy w stanie przybić z obcym piątkę, niż że wyciągnie do nas mackę.

Oczywiście humanoidalny nie znaczy ludzki. Charakteryzatorzy malują inny kolor skóry, dodają jakieś zrogowacenia i inne elementy mające nadać filmowej postaci obcy wygląd. Natomiast nawet ludzie po dłuższej obecności na przykład na Marsie, mówimy tu przynajmniej o dziesiątkach, jeśli nie setkach tysięcy lat, również by się zmienili, dostosowali do miejscowych warunków. Mars jest bardziej odległy od Słońca niż Ziemia, dociera tam mniej światła, więc prawdopodobnie oczy kolonistów byłyby większe, jak u nocnych gatunków na Ziemi. Ponieważ spędziliby czas na zewnątrz wyłącznie w kombinezonach ciśnieniowych, ich skóra stałaby się błada, cienka, z prześwitującymi żyłkami. Grawitacja na Marsie jest mniejsza, więc ich postura stałaby się bardziej wysmukła, może wyższa. Wypisz wymaluj Doug Jones. ■

 TUNGUSKA

AUTORZY

AB	Andrzej Bazylczuk
BC	Bartek Czartoryski
BK	Bartomiej Kluska
KP	Krzysztof Pilch
PM	Piotr Mańkowski
PP	Piotr Pocztarek
PŻ	Piotr Żymelka

NIMS



FILM DOKUMENTALNY

14 SZCZYTÓW: NIE MA RZECZY NIEMOŻLIWYCH

Zdobycie Korony Himalajów i Karakorum to osiągnięcie, którym może pochwalić się niespełna pięćdziesiąt osób. Zazwyczaj skompletowanie wszystkich ośmiotysięczników zajmuje lata. Tymczasem Nepalczyk Nims Purja postanowił dokonać tego w zaledwie siedem miesięcy, czyli o ponad siedem lat szybciej niż rekordzista – Koreańczyk Kim Chang-ho. Właśnie o realizacji tego śmiałego planu opowiada dostępny na Netflixie dokument „14 szczytów. Nie ma rzeczy niemożliwych”.

Choć nazwisko Nimsa może wydawać się wam zupełnie nieznaną, to o kilku jego dokonaniach z pewnością słyszeliście. To on bowiem stał na czele ekipy Nepalczyków, która sięgnęła po Świętego Grala himalaizmu – zdobyła zimną K2. To także Nims był autorem słynnego zdjęcia kolejki na Mount Everest. Fotkę tę zrobił właśnie, gdy realizował Project Possible, jak ochrzcił swoją próbę wejścia w rekordowym czasie na czternaście najwyższych szczytów globu. W filmie kolejne wyprawy przeplatają się z historią życia Nimsa i jego rodziny. Upchnięto to w stu jeden minutach i nieco żałuję, że nie zdecydowano się na dłuższą formę lub rozbitcie go na odcinki. W końcu zjemy w czasach, gdy blockbustery trwają ponad dwie godziny, a kilkusetstronicową książkę

można napompać do rozmiarów filmowej trylogii. Tymczasem tutaj życie napisało fascynujący scenariusz i mam wrażenie, że jego potencjał nie został w pełni wykorzystany. W tym aspekcie dokument przypomina więc wyczyn Nimsa, który pędził, by w rekordowym czasie odhaczyć kolejne kolosy. Dodatkowy czas można by wykorzystać choćby na przybliżenie logistycznej warstwy projektu, gdyż wyzwanie to było niesamowicie nie tylko pod względem sportowym, lecz też organizacyjnym. W filmie o górach jest też zaskakująco mało gór. Oczywiście zapierające dech w piersiach ujęcia Himalajów i Karakorum zobaczymy, ale zdecydowanie mogłoby być ich więcej. Także niektóre wyprawy zostały potraktowane po macoszemu. Może to powodować mylne wrażenie, że wejście na którykolwiek z osnieżonych gigantów jest lekkie, łatwe i przyjemne. Na uwagę zasługuje za to wątek osobisty, dzięki któremu można w bohaterze filmu zobaczyć prawdziwego człowieka, a nie wpis na Wikipedii, oraz lepiej zrozumieć, co motywowało go do porwania się z czekaniem na góry. Nie brakuje też wywiadów z legendami wspinania z Reinholdem Messnerem na czele. Pojawia się także Jimmy Chin – współreżyser oscarowego „Free Solo: ekstremalna wspinaczka”. Choć „14 szczytów” nie wróże aż takiego sukcesu, to na pewno warto go obejrzeć. (AB)

FILM HORROR

KRZYK

„Krzyk” to dla mnie biblia gatunku, film, który oglądałem dziesiątki razy. Kolejne części były zauważalnie słabsze, ale i tak potrafiły zachwycić. Wydawało się, że przedwczesna śmierć reżysera Wesa Cravena pogrzebie markę, która po niezłym serialowym romansie z MTV (!) wydawała się spisana na straty.

Z pomocą przyszli Matt Bettinelli-Olpin i Tyler Gillett, dotąd stojący za raczej przeciętnymi dziełami, z których najlepszy był film o wdzięcznym tytule „Zabawa w pochowane-go”. I to właśnie oni pod skrzydłami Paramount Pictures wskrzesili „Krzyk” w taki sposób, że świętej pamięci Wes byłby dumny.

Twórcy zebrali starą ekipę i włączyli ją w fabułę dotykającą młodego pokolenia. Tradycyjnie jest to metaslaher z mnóstwem odniesień do całego gatunku, tej konkretnej serii i innych filmów. Nowy „Krzyk” wchodzi z poprzednimi odsłonami w pełen nostalgii



SERIAL FANTASY

KOŁO CZASU

Obejrzałem sześć odcinków „Koła czasu” i jestem nieco rozdarty. Z jednej strony nie mogę się doczekać kolejnych, ale z drugiej mam do produkcji Amazona poważne zastrzeżenia.

Książkowy pierwowzór serialu i ja nie zostaliśmy najlepszymi przyjaciółmi. Moja przygoda z tasiecem fantasy autorstwa Roberta Jordana rozpoczęła się i zakończyła na pierwszej części cyklu, czyli „Oku świata”. Przedstawiona tam historia nie porwała mnie na tyle, żebym brnął do zakończenia znajdującego się ponad dziesięć tysięcy stron i kilkanaście powieści dalej. Niemniej do serialu podszedłem z otwartą głową.

Pierwszy sezon produkcji Amazona przedstawia historię opisaną właśnie w „Oku czasu” i wiele osób krytykuje go za wszelakie odstępstwa od pierwowzoru. Dla odmiany dla mnie problemem jest to, co zaczerpnięto bezpośrednio z powieści. A mianowicie poznajemy uniwersum, śledząc losy aż siedmiorga głównych bohaterów. Twórcy starają się nadać im indywidualne rysy, ale wyraźnie brakuje im na to czasu. Zwłaszcza na początku wyróżnia się tylko najbardziej znana twarz z obsady, czyli Moiraine grana przez Rosamund Pike. Wydaje mi się, że dla serialu byłoby lepiej, gdyby zaryzykowano i niektóre postacie połączono lub w ogóle wycięto, co dałoby więcej miejsca na budowę osobowości pozostałych oraz lepsze przedstawienie złożonej polityki i mitologii świata.

Mimo niedomagających bohaterów „Koło czasu” ogląda się jednak przyjemnie. Ogromna w tym zasługa strony wizualnej serialu, szczególnie plenerów kręconych w okolicach Pragi, Dubrownika oraz słoweńskiej części Alp Julijskich. Nieźle wypadają też efekty specjalne, które prezentują się lepiej niż choćby w pierwszym sezonie „Wiedźmina”. Generalnie produkcja Amazona sprawia wrażenie droższej i robionej z większym rozmachem. Liczę, że kolejne sezony nie zejną poniżej tego poziomu, a sposób opowiadania historii uda się poprawić. W końcu ekranizacje sag fantasy poznaje się po tym, jak się kończą, a nie zaczynają. Zapytajcie twórców „Gry o tron”. (AB)



dialog widoczny w ujęciach czy muzyce, ale jednocześnie daje sporo od siebie. W pewnej mierze to film pokoleniowy, pokazujący zmiany, jakie zaszły w społeczeństwie chociażby na linii milenials – pokolenie Z. Wykorzystuje social media, ale i kino samo w sobie – wszak młodzi ludzie nadal kochają horrory, ale inne niż te, do których nas przyzwyczyli lata osiemdziesiąte czy dziewięćdziesiąte.

Krzyk jest „requelem” – łączy cechy kontynuacji i rebootu. Wraca do korzeni, jest zaskakujący, bardziej krwawy, pada w nim więcej trupów. Nie uniknął drobnych głupotek, ale to wybaczalne. Kiedy trzeba, potrafi wzruszyć, a kiedy jest na to czas – przerazić. Na pewno nie niszczy dziedzictwa serii, a gdybym w napisach końcowych zobaczył nazwiska Wes Craven i Kevin Williamson (wcześniej scenarzysta, obecnie producent), tobym się nie zdziwił. Brak „piątki” w tytule na pewno pozytywnie wpłynie na wyniki w box office i jestem przekonany, że nie będzie to nasze ostatnie spotkanie z Ghostface Killerem. A tymczasem idźcie obejrzeć „Krzyk”, zabawcie się w typowanie mordercy. Nie wyobrażam sobie, żeby ktoś, kto był i jest fanem serii, wyszedł z kina zawiedziony. (PP)

FILM SENSACJA

KING'S MAN: PIERWSZA MISJA



Po dwóch przygodach osadzonych we współczesności Matthew Vaughn postanowił cofnąć się do pierwszych lat XX wieku i pokazać widzom początek organizacji Kingsman. Zaczynamy krótką wizytą w 1902 roku, a później skaczemy kilka lat do przodu, do feralnego 1914 roku. Jak łatwo się domyślić, bohaterowie zostaną wplątani w światowy konflikt, co więcej – będą mieli duży wpływ na jego przebieg. Reżyser (a także współscenarzysta) świetnie miesza prawdę historyczną z fikcją, tworząc niejako alternatywną wersję dziejów.

Pojawiają się prawdziwe postaci – Rasputin, Mata Hari czy Lenin, a także rzeczywiste sojusze i podziały polityczne. Zmienia się nieco tonacja – o ile poprzednie filmy cyklu były dość odjechane, o tyle w „Pierwszej misji” część scen nadal utrzymano w klimacie charakterystycznym dla serii (choć nieco stonowanym), ale już sekwencje z okopów zostały zrealizowane zaskakująco „na poważnie” i tchną okrucieństwem oraz beznadziejnością krwawej wojny pozycyjnej. Ten dysonans może razić, bo momentami nie wiadomo, czy film chce być lekką przygodówką, czy kinem wojennym pełną gębą. Nie brak ciekawych eksperymentów z formą, jak na przykład ekstrawaganckie ujęcia kamery z „punktu widzenia” szabli podczas pojedynku. Reżyser pokusił się również o bardzo zaskakujący twist fabularny pod koniec drugiego aktu. Ogólnie, mimo dość nierównego momentami tempa, film ogląda się dobrze, a Ralph Fiennes dorównuje w arystokratycznym sznycie Colinowi Firthowi. Warto zobaczyć i koniecznie należy zostać do końca napisów. (PŻ)

FILM DRAMAT

NIE PATRZ W GÓRĘ

Niczego nie oczekiwałem po filmie Netfliksa z Leonardo DiCaprio, a otrzymałem całkiem niebanalną nie tyle satyrę, co wnikliwą analizę współczesnych mediów, nie mogę więc narzekać.

Trudno patrzeć, jak najbardziej przereklamowana aktorka Hollywood wraz z grającym niemal w każdej scenie na przemian wściekłość i bezsilność Leonardo przez cały film robią to samo, i dlatego trzeba skupić się na drugim planie. A tam – zwarowana para w studiu telewizyjnym, Paul Atryda wcielający się w pozbawionego ambicji chłystka czy wręcz cieciemnoskóry prorok zagłady ze spokojem przyjmujący swój los. Media nie wierzą w armagedon, no bo tyle razy świat się mu wymykał, że trudno przyjąć do wiadomości, żeby akurat tym razem nieszczęście miało nadejść. Oczywiście pokazanie owego

głównego atutu scenarzystów odbywa się w sposób przerysowany, dosłowny i czarno-biały, ale jak już wspominałem – nie należy się temu dziwić.

Sporym błędem obsadowym było umieszczenie scenicznej legendy w roli neo-Muska produkującego drony mające zniszczyć zmierzającą w kierunku Ziemi komętę. Zapamiętam widok jego idealnie dopasowanych koronek, błędzących oczu i teatralnych gestów, ale nie emocji. A przecież do takich ról potrzeba kogoś nieekspresyjnego i niekabotyńskiego, lecz do szpiku kości ludzkiego, żeby ukazać prawdziwy dramat. W sumie to ten facet jest najbardziej drażniącą postacią „Nie patrz w górę”, bo DiCaprio jak każdy zawodowiec robi jedynie to, czego od niego oczekują, płacąc 30 milionów dolarów, i ma za zadanie nie kombinować. Wścieka się więc konsekwentnie przez cały film, że skazane na zagładę społeczeństwo go nie słucha. Dla kilku trafnych spostrzeżeń warto obejrzeć, ale ten zbiorowy kwik facebookowy, że „Nie patrz w górę” to bógwico, wynika rzecz jasna z kulturalnego wyposzczenia mas. (PM)



KOMIKS SUPERBOHATERSKI AVENGERS: BEZ DROGI DO DOMU



Skład Avengersów od debiutu drużyny w 1963 roku zmieniał się wielokrotnie i to właśnie dynamika relacji poszczególnych członków zespołu była największym motorem napędowym każdej serii z ich udziałem. „Avengers: Bez drogi do domu” przedstawia nieoczywisty skład Mścicieli, w którym pierwsze skrzypce gra Herkules, a towarzyszą mu szop Rocket, Hawkeye, Scarlet Witch, Vision, Spectrum, Blue Marvel, Toni Ho, Hulk i Wojażerka. To niezbyt przełomowy komiks środka, który nie ma szans

przejsz do klasyki, ale warto zwrócić na niego uwagę z kilku powodów.

Po pierwsze, to projekt Marka Waida, Ala Ewinga i Jima Zuba, twórców odpowiedzialnych za komercyjny sukces komiksu „Avengers: Nie poddamy się”. „Bez drogi do domu” stanowi zresztą jego naturalną kontynuację, nie dziwi więc, że Hulk odgrywa w nim dużą rolę. Kolejnym powodem jest obecność Conana Barbarzyńcy, który mniej więcej w tym czasie triumfalnie powrócił do uniwersum Marvela – jego dalsze losy będziemy mogli śledzić w zapowiedzianym „Savage Avengers”. Wreszcie po trzecie – niniejszy album pokazuje, jak sprawnie można pisać i rysować komiks, który ukazuje się raz w tygodniu – a takie zabójcze tempo wydawnicze seria miała w USA w 2019 roku.

„Avengers: Bez drogi do domu” spodoba się miłośnikom zestawiania superbohaterskich historii z greckimi mitami. Herkules, bogowie Olimpu (w kosmosie!) i nowa antagonistka w postaci żywcem wyjętej z antycznych waz Królowej Nyx stanowią świetne podwaliny pod prostą historię, w której magia miesza się z mitologią i technologią. Twórcy rozwijają wątki ważnych postaci – przede wszystkim skupiają się na burzliwej relacji Hulka i Hawkeye’a, na Visionie oraz Herkulesie, którego zupełnie nowe oblicze poznamy pod koniec opowieści. Dodatkowo ostatni zeszyt to istny list miłośny do całego Domu Pomysłów, napisany z szacunkiem i uwielbieniem. (PP)

KOMIKS SF NAJEMNIK MEDOX



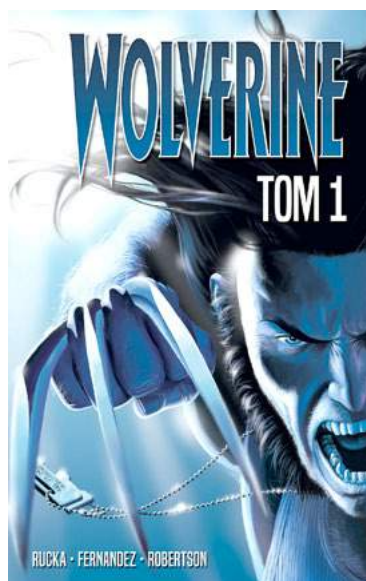
Fantazja na temat „Funky’ego Kovala” przeleżała w szufladzie trzydzieści lat. W międzyczasie jej autorzy z młodych wilków przeistoczyli się w syte niedźwiedzie, doświadczonych ludzi piszących scenariusze filmowe i wykładających na uczelni. „Najemnik Medox” trochę przypadkiem trafił teraz na tapet i został wydany jako ciekawostka z epoki. Jest jak prehistoryczny owad zatopiony w żywicy.

Komiks został narysowany kreską przypominającą tę z oryginalnych plansz Bogusława Polcha. Pokazuje świat przyszłości zdominowany przez korporacje i układy, tyle że z większą przewagą pań w kuszach spółniczek i obowiązkowych szpilkach. Nawet doktor na służbie musi być w takim stroju! Bohater z kolei stanowi mniej dowcipną wersję Funky’ego Kovala, w beztrojskiej manierze stawiając się wszystkiemu i wszystkim. No cóż, warto zahaczyć oko na kilku futurystycznych pejzażach, zaskakuje także sposób pokazywania rzeczywistości z czasów, gdy obowiązywała inna estetyka i popkulturowi ornowcy nie nadużywali jeszcze pojęcia „seksistowski”. Przedstawiona opowieść nie ma ani wstrząsającej puenty, ani nie zaskakuje, lecz jedynie potrafi wzbudzić ciekawość na poziomie pojedynczych scen. Nietrywialny okaz z muzeum do kontemplacji i zastanowienia, przy kontakcie z którym nie należy się obawiać, że zdoła nas zaangażować w snutą historię. (PM)

KOMIKS SUPERBOHATERSKI WOLVERINE, TOM 1

„Kelnerki, handlarze bronią i ludźmi, przestępcy, złe sny i dzikie wojowniczkę” – tak brzmi napis na tylnej okładce pierwszego tomu komiksu „Wolverine” od Mucha Comics, zbierającego cały run scenarzysty Grega Rucki, czyli dziewiętnaście zeszytów wydanych w latach 2003–2004. I naprawdę nie trzeba byłoby dodawać niczego więcej – właśnie to znajdziemy w albumie skupionym na działalności Rosomaka poza drużyną X-Menów.

Od debiutu postaci w 1974 roku zdążyliśmy poznać już najróżniejsze oblicza Wolverine’a. Bohater zdążył umrzeć, ustąpić miejsca swojej kobiecej wersji i odrodzić się na nowo. Jednak to właśnie podejście, które Greg Rucka prezentuje w „Wolverinie”, przemawia do mnie najbardziej. Napakowany konus, praktycznie niezniszczalny dzięki swojej



MUCHA

mocy błyskawicznego samouzdrawiania, zionący piwskim, potem i piżmem. Magnes na płeć piękną. Bezwzględny morderca o gołębim sercu, zawsze gotowy wysunąć z dłoni szpony w imię sprawiedliwości. Tam, gdzie cierpią niewinni, tam poleje się krew.

Album wydany przez Mucha Comics czyta się błyskawicznie. Greg Rucka umiejętnie buduje napięcie, na poważnie podchodzi do swoich fabuł, nie pozwala sobie na zbędne wątki humorystyczne, które często dominowały w podobnie mocnej serii „Punisher Max” od Egmontu. Jest tu bardzo duża dawka przemocy i odrobina subtelnej erotyki. Jest dzikość, ale i oddanie sprawie. Wreszcie są też gościnne występy ulubieńców publiczności, takich jak Nightcrawler czy nemezis Logana – Sabretooth, nigdy jednak nie odbierają oni Wolverine’owi należnego mu światła reflektorów. Dialogi brzmią świetnie, a komiks wygląda rewelacyjnie dzięki rysunkom Daricka Robertsona („Chłopak” i „Transmetropolitan”) i Leandro Fernandeza. Pozycja obowiązkowa dla fanów nieokrzesanego z X-Menów. (PP)

KOMIKS SF
LAZARUS

Ziemią przyszłości rządzą bogate i wszechmocne rodziny, których zbrojnym ramieniem są łazarze – specjalnie wyszkoleni, genetycznie i cybernetycznie zmodyfikowani wojownicy. Rodzinom służą nieliczni, ale przydatni poddani. Reszta tych, którzy zdołali przetrwać w świecie przemocy, wyczerpani i stale kurczących się zasobów, to odpady. Obecnie już czwarty rok trwa wojna pomiędzy rodzinami.

Cykl Rucki i Larka zaczynał się jako w gruncie rzeczy kameralna historia Forever, łazarsza rodziny Carlyle, lecz docierając do szóstego (siódmego, jeśli liczyć spin-offowe epizody zebrane w „X+66”) tomu, nabrał globalnego wręcz rozmachu. Rodziny walczą zbrojnie na całej planecie, spiskują, łamią sojusze, próbują skrytobójstwa... – stawką jest nie tylko władza, ale może także nieśmiertelność.

Tom szósty kontynuuje wątki rozpoczęte w poprzednich odcinkach (nie warto zaczynać lektury bez znajomości tychże), nadal też łączy emocjonujące sceny akcji, walk i strzelanin z refleksją (niewesołą) na temat polityki i społeczeństwa. Wciąż też umiejętnie rozgrywany jest główny motyw: trzymamy kciuki za Forever, ale nie za rodzinę, której służy. Trochę tylko szkoda, że opowieść trzyma się szczytów władzy, rzadko schodząc do klas niższych – byłoby ciekawie zobaczyć, co słychać u odpadów. Przecież oni też chcą przetrwać w tej ponurej rzeczywistości. (BK)

KOMIKS SF
TERMINATOR
2029–1984

Każdy miłośnik filmów Jamesa Camerona z pewnością kojarzy liczby zapisane w tytule tego komiksu. W „Terminatorze” z 1984 roku

KOMIKS FANTASY
RORK, TOM 2

W Polsce lat dziewięćdziesiątych „Rorki” zakończyły się na albumie „Przejścia”, ale na grupie usenetowej pl.hum.x-muza był człowiek posiadający wydane w obszarze frankofońskim dalsze części opowieści. Gdy dorwałem pożyczony od niego „Retour”, a uczyłem się wówczas zażarcie francuskiego, po prostu zerwało mi kask. Czegoś podobnego w komiksie nigdy wcześniej nie doświadczyłem.

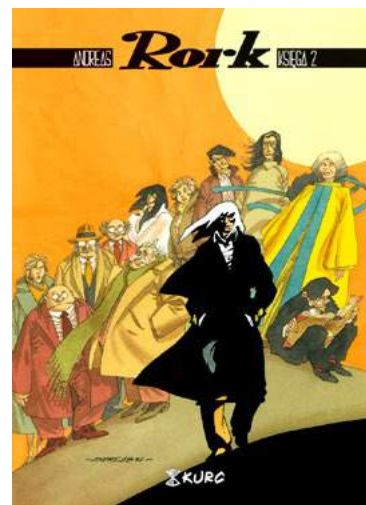
Gdy po ponad dwudziestu latach ponownie czytam finałowe odsłony „Rorka” w opublikowanej teraz zbiorczej edycji wydawnictwa Kurc, największe wrażenie robi na mnie część o Koziorożcu. To moment, gdy spotykają się ze sobą dwie enigmatyczne postaci z tych fantomasów nie pozujące ani nie próbujące prowadzić pokrętej gry. Wspólnie ruszają do podziemnego Nowego Jorku, a my wraz z nimi, jako dodatkowy członek ekspedycji, pragnący odkryć sekret przejść pomiędzy światami. Gdy w ostatnim rozdziale wszystkie pokazane wcześniej elementy zaczynają się splotać niczym Grupa Laokoonu, robi to też straszliwe wrażenie, aczkolwiek po ponownej lekturze mam wrażenie, że Andreas nie zapanował nad wszystkimi elementami układanki i musiał się

REESE

Kyle Reese zostaje wysłany w przeszłość w pościg za „Elektronicznym mordercą”, aby uratować pewną kobietę i jej nienarodzone dziecko przed tragicznym losem. A przy okazji zbawić świat. W komiksie Zacka Whedona (brata Jossa Whedona, reżysera „Serenity” i „Avengers”) spotkamy Reese’a, Johna Connora i jego matkę, a także – oczywiście – całą armię zabójczych maszyn Skynetu.

W świecie „Terminatora” rzadko jest miejsce na uczucia – głównie to śmiertelna walka ruchu oporu o przetrwanie w świecie opanowanym przez zbuntowane cyborgi. Whedon stara się to zmienić. Wciąż mamy tu sporo spektakularnej akcji, ale scenarzysta poświęca trochę kadrów, by sportretować miłość, przyjaźń i oddanie. Udaje mu się to wyjątkowo dobrze. Nie oszukujmy się jednak – biorąc ten album do ręki, oczekujemy czegoś innego. I dostajemy to. Twórcy czerpią pełnymi garściami z filmowych pierwowzorów do tego stopnia, że niektóre kadry przypominają gotowe storyboardy do kolejnej ekranizacji.

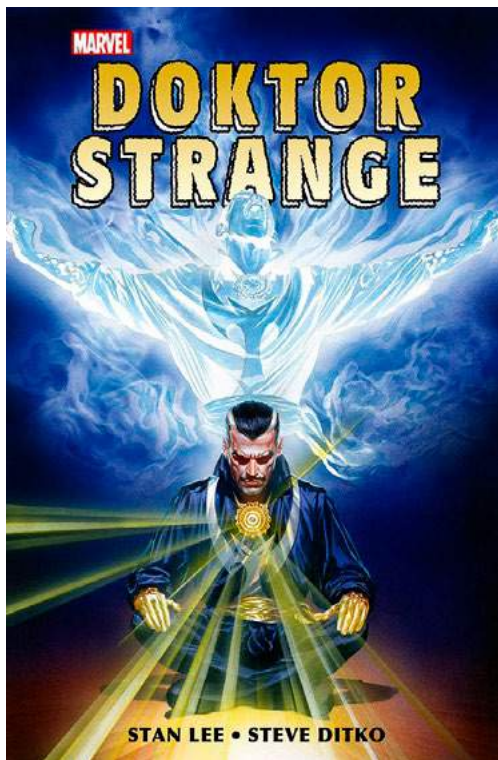
Strzelaniny, motocykle, wybuchające cysterny, tajemnicze kompleksy naukowe i rozpadające się na części maszyny – Whedon i rysownik Andy MacDonald doskonale wiedzą, które momenty najbardziej zapadły w pamięć widzom. Z każdej strony bije miłość twórców do kultowej serii z Arnoldem Schwarzeneggerem, do której chętnie nawiązują, nie niszcząc przy tym logiki wydarzeń i nie narażając całości na śmieszność. Po lekturze naszło mnie na natychmiastowe odświeżenie filmów, a to najlepsza rekomendacja. (PP)



MAGIA

ratować trudnymi do zrozumienia szyfrogramami. Ale i tak kończąca komiks fraza robi podobne wrażenie jak bladerunnerowskie „It’s too bad she won’t live, but then again who does?”.

„Rork” to jeden z najbliższych mi komiksów – głównie poprzez swą kosmiczną fascynację, poprzez poszukiwanie świata znajdującego się po drugiej stronie lustra, a także kreślenie pejzażu pozbawionego typowych ludzkich cech i zachowań. Wszystko jest tu niecodzienne. Superbohaterowie Andreas są inni, bo nie ratują świata, lecz próbują zgłębić istotę wszechrzeczy, zajrzeć do głębokiej jaskini tak jak Rork w „Zejściu”. Znajduję tam jedynie odbłyśki tego, co ich stworzyło i napędza. My zaś znajdziemy kadry przesiąknięte duchowością spoza obrębu jakiegokolwiek religii, po prostu czystą myślą o wszechświecie i gwiazdach. (PM)



KOMIKS SUPERBOHATERSKI DOKTOR STRANGE

Doktor Strange nigdy nie był w Polsce specjalnie popularną postacią, co bezpośrednio przekładało się na skromną liczbę wydanych u nas komiksów z nim w roli głównej. Być może sprawiła to popularność roli Benedicta Cumberbatcha w produkcjach MCU, ale jako trzeci do Marvel Limited, czyli serii komiksów o ograniczonym nakładzie, podwyższonej cenie i powiększonym formacie (23 x 35 centymetrów), wydawanej przez Egmont przede wszystkim dla kolekcjonerów, trafił właśnie Strange. I to w swojej najwcześniejszej odsłonie.

Strange, podobnie jak cała masa innych postaci uniwersum Marvela, jest dziełem Stana Lee i Steve'a Ditko. Zadebiutował w 1963 roku w serii „Strange Tales”, którą współdzielił z Nickiem Furyem. Mistrz sztuk mistycznych (bo przecież nie wypada mówić „czarodziej” czy „magik”) musiał poczekać na własną pełnoprawną serię, ale nawet jego pierwsze, skromne objętościowo występy robiły ogromne wrażenie. Niekoniecznie za sprawą archaicznego dzisiejszego tekstu, jaką Lee upychał w każdym scenariuszu, ale głównie dzięki rysunkom Ditko, współtwórcy między innymi Spider-Mana. To właśnie dzięki rysownikowi międzywymiarowe, magiczne, wręcz psychodeliczne wojaże Strange'a imponują również dziś, prawie sześćdziesiąt lat od publikacji. Dzięki temu monumentalnemu albumowi możemy poznać genezę postaci i zobaczyć, jak błyskotliwy i ambitny chirurg, w desperackiej próbie odzyskania sprawności po wypadku samochodowym, pobiera nauki u Starożytnego i zostaje najprawdziwszym magiem. Głównie ze względu na swój wiek jest to propozycja dla koneserów, którzy potrafią docenić uroki sztuki komiksu sprzed kilku dekad – pod prawie każdym względem odmiennej od tego, co reprezentuje ona sobą obecnie. Dajcie się zabrać do bezimiennego krainy poza czasem, wprost do klasyki komiksu, która stała się inspiracją dla kolejnych pokoleń twórców i której wpływ są widoczne do dziś. (PP)

KOMIKS SUPERBOHATERSKI SIEDMIU ŻOŁNIERZY

Który to już raz Grant Morrison przedstawia uprzednio poukładane przez kogoś kłódkę i kontestuje zastany komiksowy porządek? Nie sposób zliczyć.

Szkocki maestro komiksu w swojej długiej karierze tchnął nowe życie w niejednego drugoligowego superbohatera, a tutaj proponuje czytelnikowi transakcję hurtową. Obok zapomnianego rycerza Camelotu na kartach tej imponującej, siedmiusetstronicowej cegły pojawiają się też bowiem nie tylko znani już miłośnikom uniwersum DC trykociarze jak Mister Miracle i Zatanna, ale też i potwór Frankenstein. Oraz parę innych postaci – ich samodzielne odkrywanie należy do przyjemności, którą grzechem byłoby odebrać. Cały myk tego opasłego tomu polega na tym, że tytułowa siódemka tworzy kolektyw jedynie nominalnie. Łączy ich wspólny cel, czyli pokonanie tajemniczych Sheeda, rasy z pogranicza magii i mitu, którzy przenikają przez czas i przestrzeń, chcąc, rzecz jasna, zniwolić, kogo się da, ale... nie działają wspólnie. Ba, nawet nie mają pojęcia o swoim istnieniu. A jednak ich ścieżki przenikają się pośrednio i jedno jest niezbędne drugiemu, choć nie ma nawet o tym pojęcia.



Na omnibus „Siedmiu żołnierzy” składają się pozornie osobne opowiesci, jakby oddzielne miniserie, ale to mistrzowska konstrukcja narracyjna i struktura fabuły jest głównym atutem tego dzieła. Ten wyraźny rozdział jednego bohatera od drugiego pozwala Morrisonowi przedstawić ich historie, kładąc nacisk na psychologiczną stronę całego tego superbohaterstwa. Świetna rzecz. (BC)

KOMIKS AWANGARDOWY MROczne MIASTA. POCHYLE DZIECKO

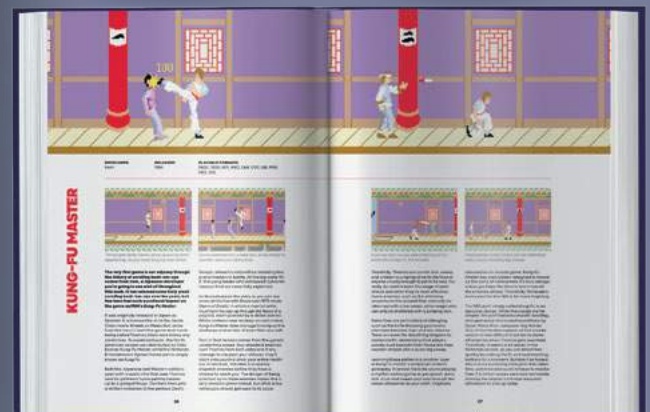
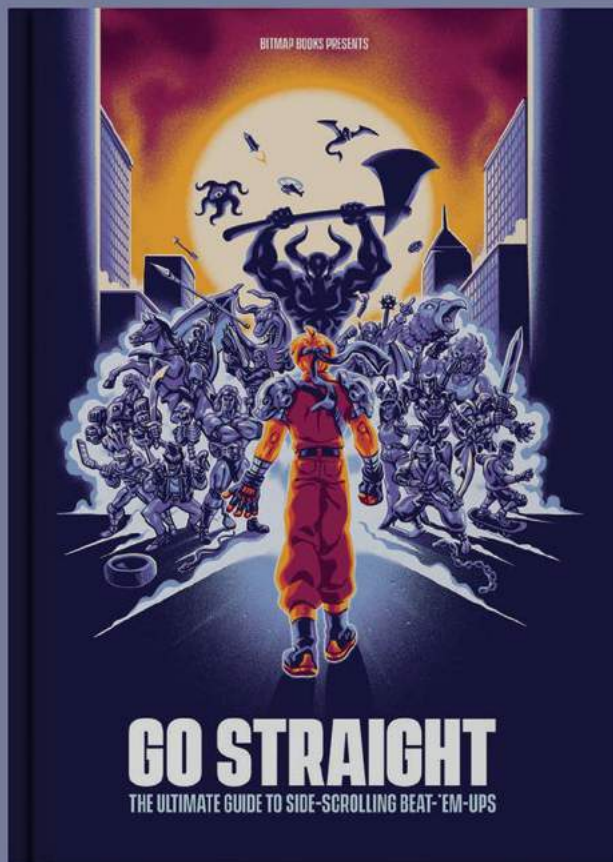


W czasach, gdy jeździłem na festiwalu horroru do Brukseli, miałem okazję poznać François'a Schuitena. Kojarzył mi się z wykładownicą akademickim, kimś uporządkowanym i do szpiku kości spokojnym.

Ciężko było uwierzyć, że tworzy niespokojne kompozycje z serii „Mroczne miasta”, z którymi w dawnych czasach można było się zapoznać jedynie w czytelni Instytutu Francuskiego na Senatorskiej.

One zresztą nie były jedynie niespokojne, lecz to najpiękniejsze szkicowane kreską kompozycje, jakie tylko można znaleźć w światowym komiksie. Kiedyś na polskim rynku „Mury Samaris” Schuitena i jego twórczego partnera Benoïta Peetersa wydało nieistniejące już wydawnictwo Manzoku, ale teraz ostro za temat zabrał się Scream, wypuszczając już czwarty album. Wydane właśnie „Pochyle dziecko” od pierwszych stron poraża wykonaniem. Każda strona to małe dzieło sztuki jakby właśnie zdjęte ze ściany jakiejś galerii. Weźcie sobie prace Przemysława Truścińskiego z „Andzi” i dodajcie do tego samotność, smutek i pustkę, a ujrzycie monumentalne budowle nieistniejącego miasta Alaxis oraz śnieżne Sodrovni, przypominające któryś z grodów Rosji. No, cóż mogę napisać... „Pochyle dziecko” mnie zmiążdżyło. Dwa nakładające się na siebie wątki – zagubionego na prowincji malarza i dotkniętej przez nieznaną siłę dziewczyny – z początku wydają się niezwiązane, ale to się zmienia. Kilkadziesiąt pierwszych stron nie przekonywało mnie do sensu tej pielgrzymki, jednak resztę wchłonąłem jednym tchem. Wiem, że to komiks sprzed ćwierćwiecza, ale dopiero pod koniec zeszłego roku ukazał się w Polsce – zresztą w bardzo ładnym wydaniu, na grubym papierze – i z tego punktu widzenia stanowi dla mnie jedno z ważniejszych ostatnich wydarzeń w obrazkowej branży. Wszyscy fani koniecznie muszą zajrzeć na stronę Alta Plana, stanowiącą encyklopedię „Mrocznych miast” (PM)

GET READY FOR THE FIGHT OF YOUR LIFE.



**Go Straight: The
Ultimate Guide to Side-
Scrolling Beat-'Em-Ups**

www.gostraightbook.com



WYDARZENIE

MINECRAFTOWY WOLONTARIAT

Narodowy Instytut Polskiego Dziedzictwa Kulturowego za Granicą „Polonika” jako jednostka powołana przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego od pięciu lat zajmuje się opieką i ochroną miejsc, obiektów, a także kultywowaniem pamięci o osobach, które stanowią wyjątkowo cenny element naszego dziedzictwa oraz historii.

W zakres działań Instytutu wliczają się nie tylko liczne konserwacje i badania, ale również popularyzacja polskiego dziedzictwa pozostającego poza naszymi granicami. W lutym 2022 roku powstał unikatowy projekt wolontariatu minecraftowego dla dzieci. Będą mogły one w wirtualnym świecie zbudować i poznać słynne obiekty stworzone tuż za granicą Polaków.



Link do projektu: <https://polonika.pl/co-nowego-/projekt-polonika-i-minecraft-wystartowal-6>
Młodzi wolontariusze w czasie gry i eksploracji cyfrowego świata zwiększą swoją wiedzę o dorobku polskiego dziedzictwa narodowego za granicą. (PB)

KSIĄŻKA PUBLICYSTYCZNA

SELEKCJE



Książka ma ponad trzysta stron, ale podtytuł doskonale streszcza jej zawartość: „Jak szkoła niszczy ludzi, społeczeństwa i świat”.

Oczywiście każdy uczeń obecny i przeszły, a także każdy rodzic ucznia, mógłby napisać własną książkę o tym, co jest nie tak ze szkołą, dlaczego szkoła nie działa i co należałoby w systemie edukacji poprawić, ale Mikołaj Marcela idzie w swoich rozważaniach dalej. Czas zamknąć szkoły! – przekonuje. A przecież świat bez szkół trudno sobie wyobrazić nie tylko nam, ale nawet pisarzom science fiction. Autor trafnie przytacza scenę z „Gry Endera”, gdzie dziecięcy piloci, gdy po emocjonującej walce pokonali kosmiczną flotę obcych i ocalili ludzkość, zastanawiają się, co będą robić dalej.

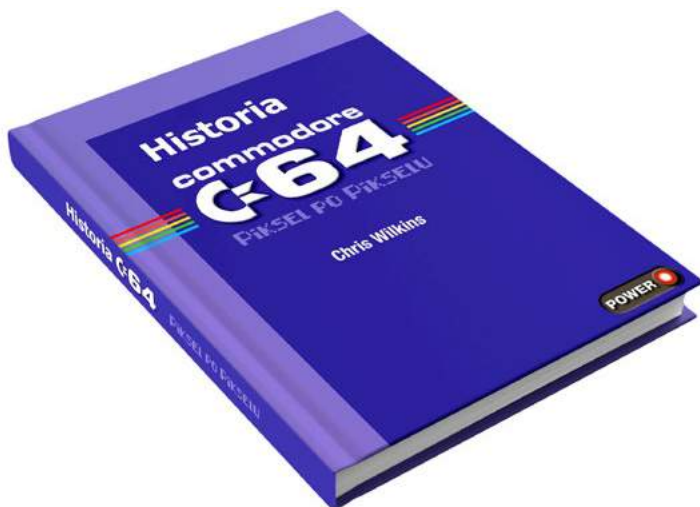
„Pewnie każą nam iść do szkoły” – przekonuje jeden z bohaterów. Tymczasem młodzi ludzie, wtłoczeni w anachroniczny system edukacji rodem z XIX wieku, uczą się rzeczy nieprzydatnych i nie wiedzą, dlaczego muszą to robić, marnują czas (coraz więcej z każdym pokoleniem uczniów, choć zdawałoby się, że technologia powinna procesy edukacyjne przyspieszać), są formatowani do posłuszeństwa, rywalizacji i ciągłego reprodukcji tych samych treści. Później – od dzieciństwa pozbawieni poczucia wpływu na otaczającą ich rzeczywistość, bierni, przyzwyczajeni do ciągłego oceniania i bezsensownej pracy – przenoszą te zwyczaje do dorosłego życia. A złe społeczeństwa tworzą zły świat. Trudno budować demokratyczną rzeczywistość po ponad dekadzie w skrajnie niedemokratycznym środowisku.

Autor zarzuca też szkole, że sama się nie uczy i nie korzysta ze współczesnej wiedzy, na przykład ignoruje ustalenia naukowców w kwestii chronotypów, zmuszając uczniów do szkodliwej aktywności od błędnego świtu. Grupuje dzieci według absurdałnego kryterium wieku. Uparcie zmusza do nauki pamięciowej, niewydatnej i zbędnej w świecie, w którym wszystkie fakty i daty mamy po prostu w telefonie. Fetyszyzuje książki i nie dostrzega zalet innych, równie wartościowych mediów.

Marcela pisze z pasją i erudycyjnie podpira się innymi mądrymi autorami oraz klasyką popkultury, nie poprzestając przy tym tylko na argumentach „przeciw”. Jest też rozdział o tym, co można i trzeba zrobić, by uratować dzieci. Nie ze wszystkim należy się zgadzać, na przykład z nadmiernym chyba optymizmem autora względem edukacyjnej roli social mediów. Początkowy opór czytelnika, porażonego wizją świata bez szkół, sprawdzianów, ocen i dzwonek, szybko zostaje jednak przełamany. I tylko szkoda, że „Selekcji” nie przeczytają ci, którzy tworzą obecny system szkolny. Gorzej: nasza edukacja zmierza w kierunku takim, że prawdopodobnie autor już wkrótce będzie mógł dopisać do swojej książki kolejne, jeszcze bardziej ponure rozdziały. (BK)

KSIĄŻKA O GRACH

HISTORIA COMMODORE 64 PIKSEL PO PIKSELU



Akcja crowdfundingowa mająca na celu wydanie polskiej wersji książki „Historia Commodore 64 Pixel po Pixelu” dobiega końca. Jej ostatni dzień to 7 marca.

W momencie kiedy o niej piszemy, licznik jest w progu 200 tysięcy złotych i poza ufundowaniem samej książki zdążył już zaliczyć po drodze kilka progów dodatkowych, zwiększając zawartość zestawów dla wspierających. Książka „Historia Commodore 64 Pixel po Pixelu” to polskie, uzupełnione wydanie „The Story of Commodore 64 in Pixels” autorstwa Chrisa Wilkinsa, która ukazała się pierwotnie na rynku brytyjskim.

Na około trzystu stronach przedstawione zostaną najbardziej popularne i ikoniczne gry na Commodore 64, najlepiej sprzedający się komputer osobisty w historii. Każdej z nich poświęcono pełną rozkładówkę z tekstem i wybranymi screenami. Trzydziestu wybitnych twórców dzieli się wspomnieniami na temat tworzenia gier i programów na tę legendarną platformę. Polskie wydanie „Historii Commodore 64 Pixel po Pixelu” będzie uzupełnione o materiały o polskich grach, twórcach i przedstawicielach lokalnej demosceny. Do zbiorów dołączyć można na stronie [wspieram.to/C64](https://www.wspieram.to/C64). (PB)

KSIĄŻKA PUBLICYSTYCZNA WIEK PARADOKSÓW

Na zadane w podtytule książki pytanie „Czy technologia nas ocali?” autorka odpowiada: raczej nie, ale nie tracmy nadziei.

Natalia Hatalaska, obierając za punkt wyjścia do dalszych rozważań własne doświadczenia, opisuje drogę, którą przeszła tak ona sama, jak i wielu z pokolenia dzisiejszych czterdziestolatków: od bezkrytycznej fascynacji nowymi technologiami, jakie dwie dekady temu dawały nowe technologie informatyczne i sieciowe, po rozczarowanie, a nawet lęk. Choć miały łączyć, dzielić, zamykając nas w społecznościowych bańkach; zamiast pogłębiać relacje, spychając je, ograniczając do lajków i emotek;

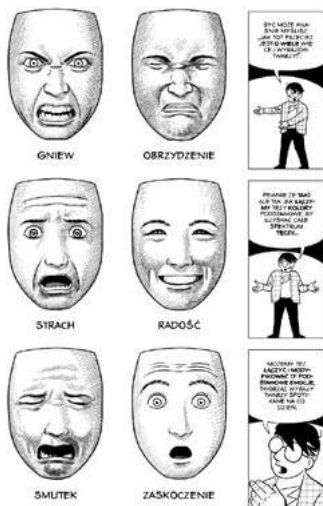


zapewniając powszechny dostęp do wiedzy, tworzą epidemię dezinformacji. Przykłady można mnożyć, ale autorka nie relacjonuje tylko obecnych kłopotów, śmiało zaglądając w przyszłość: na razie, gdy jedziemy samochodem i telefon z mapą Google'a mówi nam, żebyśmy skręcili w lewo, widać możemy skręcić w prawo, ale czy tak będzie zawsze?

Albo: co by się stało, gdyby nagle ktoś wyłączył na świecie internet? Technologia, rozwiązując problemy, tworzy kolejne, często jeszcze bardziej skomplikowane – pisze autorka, podając krótki katalog przyszłych trosk: modyfikowanie genetyczne ludzi, neurotechnologia, sztuczna inteligencja, robotyzacja... Historia uczy, że nie jesteśmy w stanie przewidzieć długofalowych skutków wdrażanych przez ludzką technologię, możemy jednak być pewni, że wiele z nich będzie negatywnych.

W tym kontekście nie przekonuje mnie dość optymistyczne zakończenie książki, ale oczywiście chciałbym, żeby to autorka miała rację. By tak się stało – przekonuje Hatalaska – potrzebne są świadome wybory tak jednostek, jak i całych społeczeństw. A by dobrze wybierać, konieczna jest wiedza. Na przykład taka, którą można znaleźć w „Wiek paradoksów”. Choćby dlatego, zamiast skrolować Facebooka, warto przeczytać tę książkę. (BK)

KSIĄŻKA POPKULTUROWA STWORZYĆ KOMIKS

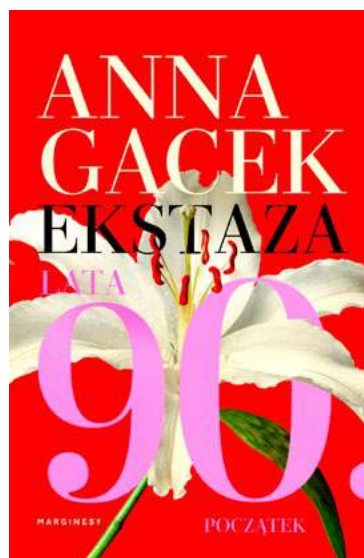


McCLOUD

Żeby stworzyć komiks, pewnie wypadałoby go zrozumieć. Twórcą i teoretyk Scott McCloud, który przed niemalże trzydziestoma laty opublikował przełomowy komiks o komiksie, gości na naszym rynku z nowym projektem, którego tematem jest sam proces tworzenia.

O ile jego wydane także i u nas, bestsellerowe „Zrozumieć komiks” było swoistym podręcznikiem dla czytelnika, o tyle świeżutkie „Stworzyć komiks” to wskazówki dla tych, którzy chcieliby go narysować tudzież napisać. Oczywiście nie tylko, zakresy tematyczne obu tych publikacji płynnie się przenikają, ale obie wykorzystują ten sam genialny sposób na prowadzenie dyskursu o komiksie, czyli za jego pomocą.

McCloud w „Stworzyć komiks” nienachalnie i trafnie tłumaczy, na czym polega dobry sposób prowadzenia narracji, jak komponuje się strony i, co bodaj najważniejsze, jak myśleć o akcie tworzenia. Przy czym nie jest to pozycja wyłącznie dla aspirujących (lub chcących poprawić swój warsztat) komiksarzy, bynajmniej. Każdy czytelnik może dzięki niej spojrzeć na medium z zupełnie innej strony i perspektywy, uświadomić sobie pewne mechanizmy rządzące komiksem. Oraz, rzecz jasna, docenić, że omawiana pozycja to, po prostu, przede wszystkim dobry komiks. (BC)



KSIĄŻKA POPKULTUROWA EKSTAZA. LATA 90. POCZĄTEK

Każdy miał swoje lata dziewięćdziesiąte. Na przykład ja – Amigę, eurodance, NBA i „Park Jurajski”, Anna Gacek – „Miasteczko Twin Peaks”, supermodelki, MTV i grunge.

Oczywiście jeśli tematem książki jest kultura popularna na przestrzeni kilku lat, rzecz musi być wyborem, i tym właśnie jest podążająca za fascynacjami autorki „Ekstaza”. Mamy więc w tym kociołku trochę o telewizji, głównie teledyskach i „Miasteczku Twin Peaks” (jeśli ktoś jeszcze tego serialu nie oglądał, a chciałby, uwaga na paskudny spoiler!), więcej o modzie (swoją rozdział dostaje na przykład Kate Moss), najwięcej zaś o muzyce: są George Michael, U2, Madonna, a przede wszystkim

MTV

brzmienia Seattle – Pearl Jam oraz zwłaszcza Nirvana (samobójcza śmierć Kurta Cobaina w 1994 roku stanowi cenzurę zamykającą książkę). Dlaczego tak? To dobre pytanie, bo lista wydarzeń i postaci z popkulturowej historii wczesnych lat dziewięćdziesiątych, które były równie ważne lub ważniejsze, a autorka nie poświęciła im nawet zdania, byłaby długa, można by też zryzykować się na amerykocentryzm tej narracji, ale nie szukajmy w „Ekstazie” prób wartościowania czy monograficznego ujęcia – są to po prostu szkice o tym, co Gacek uznała w tamtej dekadzie za ciekawe.

A przy tym ta znakomita skądinąd dziennikarka radiowa solidnie wykonała swoją pracę: spieje (może nawet zbyt hojnie) faktami, nazwiskami i tytułami, cytuje stare gazety i wspomnienia gwiazd, przytacza anegdoty i dykteryjki... Młódzież może trochę pogubić się w gąszczu wątków, których jest wiele i które mają brzydki zwyczaj znikania, by powracać wiele stron dalej, starsi natomiast, bardziej zorientowani w temacie, prawdopodobnie i tak już znają większość tych historii (ile razy można czytać o oszustach z Milli Vanilli?). O dziwo, ja jednak – choć należę do tej drugiej grupy – spędziłem z książką dwa udane wieczory, a trzeci minął mi na oglądaniu na YouTube teledysków z tamtych lat (przynajmniej powstrzymałem się przed przyniesieniem z piwnicy pudła kaset magnetofonowych i walkmana). Pochwalić należy też – a rzecz to w dzisiejszych realiach wydawniczych nieoczywista – staranny i kompletny dobór ilustracji. Bardzo pomaga w lekturze, gdy nie trzeba sięgać do Google'a, by sprawdzić, jak wygląda okładka czy zdjęcie, o którym opowiada autorka. Czekam na ciąg dalszy. (BK)

GRAMY

TEŻ BEZ PRĄDU



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

PLANSZÓWKA

BLOODBORNE

Pół roku temu pierwsi mieszkańcy Yharnam zostali dotknięci plagą. Wtedy jeszcze nie wiedzieliśmy, że zamienią się w ohydne potwory, które pożrą wszystkich stojących im na drodze.

Potworów jest coraz więcej, czas więc użyć radykalnych środków. „Bloodborne – gra planszowa” to adaptacja tytułu konsolowego, która spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem. Podczas rozgrywki wcielamy się w Tropiciele i współpracujemy ze sobą, by zrealizować cele jednej z czterech dostępnych w grze kampanii. By to zrobić, musimy eksplorować miasto, walczyć z potworami, ulepszać swój ekwipunek i leczyć się, bo pewne jest, że nieraz znajdziemy się na skraju śmierci. „Bloodborne – gra planszowa” jest dungeon crawlerem w mrocznych, wiktoriańskich klimatach. Atmosfera przynębnienia wylewa się z ilustracji na kartach postaci i kaflach, szczegółowych figurkach oraz tekstów fabularnych na kartach kampanii. Do tego dochodzi jeszcze niepewność generowana



przez stopniowe odkrywanie kafli planszy, po których się poruszamy, i upływ czasu przybliżający nas do starcia z bossem. Każda walka z bestiami to również sporo decyzji do podjęcia – użyć mocniejszego, wolniejszego ataku czy słabszego, ale szybszego? A może nie atakować i poczekać na to, co zrobi potwór? Zachować możliwość obrony czy uderzyć wszystkim, co mamy? Te dylematy sprawiają, że nie ma tu miejsca na nudę. Nigdy też nie wiemy, jak zachowa się nasz przeciwnik, zawsze będzie to jedna z trzech możliwych opcji. Świętą sprawą jest zaimplementowanie do rozgrywki wspomnianej już szybkości ataku, od której zależy, kto zaatakuje pierwszy, co może mieć niebagatelny wpływ



na przebieg starcia. Oprócz misji głównych możemy wykonywać zadania poboczne, ale mechanizmy gry nie pozwalają na zrealizowanie ich wszystkich w jednej rozgrywce. Podnosi to regrywalność tytułu, podobnie jak fakt, że za każdym razem plansza, po której się poruszamy, może wyglądać inaczej. „Bloodborne – gra planszowa” to ociekający ciężką atmosferą tytuł, zdecydowanie mniej losowy niż takie pozycje Erica Langa jak „Zombicide” czy „Cthulhu: Death May Die”. Tam mamy radosne rzucanie mnóstwem kostek, tu kości nie znajdziemy, a losowość jest bardzo ograniczona. (KP)

PLANSZÓWKA

DESTINIES

„Destinies” należy do gier hybrydowych, w których specjalizuje się Lucky Duck Games. Podobnie więc jak w opisywanych w poprzednich numerach Pixela „Kronikach zbrodni” do rozgrywki potrzebujemy smartfona z zainstalowaną, darmową aplikacją. Jedną z najmocniejszych stron tego tytułu jest fabuła osadzona w świecie dark fantasy stylizowanym na średniowiecze. To, co mi się bardzo spodobało, to wprowadzenie do każdego ze scenariuszy kwestii czytanych przez lektora oraz udźwiękowienie całej aplikacji. Rozgrywcę towarzyszy klimatyczna muzyka, a gdy wejdziemy do jakiejś lokacji, słyszemy charakterystyczne dla niej dźwięki. Wszystko to pozwala zanurzyć się w opowieściach zawartych w pięciu scenariuszach, z których cztery stanowią kampanię. W każdym z nich wcielamy się w inną postać mającą swoje przeznaczenie w postaci dwóch celów do zrealizowania – my decydujemy, do którego z nich będziemy dążyć, choć czasami w trakcie rozgrywki zdarzy się, że zmienimy decyzję. Możemy stać się zakonnicą, wiedźmą, szlachcicem, drwalem, tchórzliwym żołnierzem albo okrutnikiem – galeria dostępnych

charakterów jest zróżnicowana. Eksplorujemy okolicę, odwiedzamy nowe lokacje, rozmawiamy z napotkanymi postaciami i dokonujemy wyborów, które mają wpływ na przebieg rozgrywki, reakcje NPC itp. Będąc w kościele, możemy złożyć datkę albo okraść świątynię; widząc raną osobę, możemy opatrzyć jej rany lub pójść swoją drogą itp. Niemal każdą napotkaną postać możemy zapytać o wskazówki dotyczące realizacji naszego przeznaczenia. I tu pojawia się ciekawy element – pozostali gracze nie znają naszych celów, ale wiedzą, co mówią do nas NPC w grze. Wskazówki, które nam dają, są na tyle ogledne, że pozostali mogą się jedynie próbować domyśleć, co jest naszym celem. Rozgrywka w „Destinies” to wyścig – o to, kto pierwszy wykona swoje zadanie. Interakcji między graczami prawie nie ma, choć można próbować pokrzyżować plany przeciwnikom, o ile nasze przypuszczenia co do ich misji okażą się trafne. Stopniowo dowiadujemy się też coraz więcej o wydarzeniach, w których centrum się znaleźliśmy. Sięgając po ten tytuł, należy pamiętać o jego ograniczonej regrywalności. Każdy scenariusz to około dwóch i pół godziny grania, jego ponowne przejście ma sens, o ile nie odkryliśmy wszystkich lokacji (jest bardzo prawdopodobne, że tak będzie), ale ta druga rozgrywka będzie kryła dużo mniej niespodzianek niż pierwsze podejście. Niemniej historia zawarta w grze warta jest poznania i jestem pewien, że w wielu miejscach was zaskoczy. (KP)



LUCKY DUCK

KARCIANKA DARK SOULS

Dark Souls to tytuł kochany przez rzesze komputerowych graczy. Jak wyszła jego adaptacja na grę karcianą? Zaczęlbym od fabuły, gdyby jakakolwiek była, ale instrukcja o niej nie wspomina, więc jeśli nie graliśmy w wersję



wideo, a chcemy mocniej wejść w świat gry, musimy sięgnąć do zasobów internetu.

W tej kooperacyjnej karciance wcielamy się w bezimienną postać: rycerza, czarodzieja, zabójcę lub herolda i wyruszamy, by walczyć z hordami potworów. Każda z nich ma swoją unikalną talię, każdą gra się inaczej. Przykładowo jako rycerz staniemy się typowym tankiem, grając zabójcą, będziemy szukać okazji do zadania ciosu w plecy, a prowadząc herolda, dostaniemy możliwość leczenia i wzmocnienia innych postaci. Z pokonanych przeciwników zbieramy łupy i punkty duszy, które posłużą nam do wzmocnienia naszej talii. Bez tego nie pokonamy mocniejszych przeciwników i bossów, z którymi będziemy walczyć w finale rozgrywki. Kluczowe w „Dark Souls” jest szacowanie ryzyka. Broniąc się i zadając ciosy, zagrywamy karty z ręki; są one jednocześnie odpowiednikiem naszej wytrzymałości. Jeśli je stracimy, zginiemy. Po wyczyszczeniu każdej lokacji zadajemy sobie pytanie – idziemy dalej czy wracamy do ogniska, by się wzmocnić i dopakować zdobytymi łupami? Pamiętajmy przy tym, że kolejne powroty zbliżają nas do końca gry. Jeśli wrócimy lub zginiemy o jeden raz za dużo – przegramy.



„Dark Souls” to wymagająca gra, co cieszy, bo starczy na dłużej. Trzeba jednak pamiętać, że im więcej graczy, tym poziom trudności spada, a przy czterech osobach jest – w mojej ocenie – zbyt łatwo. Konsolowcy znajdą tu wiele znajomych rzeczy, począwszy od przeciwników, na grafikach skończywszy. Odpowiadając na pytanie zadane na początku: operację przeniesienia świata cyfrowego na wersję analogową można uznać za udaną. Mamy tu wyzwanie, trudnych przeciwników, otaczający nas mrok i ryzyko. (KP)

KARCIANKA DICE THRONE

„Dice Throne” to gra kościano-karciana, trochę podobna do „Potworów w Tokio”, ale zdecydowanie ciekawsza i bardziej zróżnicowana. Jeśli miałbym ją porównać do jakiegoś gatunku gier wideo, to można powiedzieć, że to typowa bijatyka w stylu Street Fightera.

To tradycyjna gra dwuosobowa, choć instrukcja podaje również warianty wieloosobowe – aby grać w ten sposób, potrzebujemy dwóch zestawów wojowników. I tu potrzebne jest małe wyjaśnienie. „Dice Throne” zostało wydane jako cztery samodzielne zestawy zawierające po dwie postacie potrzebne do rozgrywki. Do wyboru mamy: barbarzyńcę i księżycową elfkę, mnicha i paladyna, drzewca i ninję oraz piromantkę i mrocznego złodzieja. Mając kilka pudełek z grą,



możemy mieszać poszczególne postacie i grać każdą przeciw każdej. Daje to bardzo dużo możliwości, bo każda z nich ma swoją specyfikę, a bohaterowie są łatwiejsi i trudniejsi do opanowania.

Jedno starcie trwa około pół godziny i zazwyczaj po zakończeniu gry mamy potrzebę rewanżu tymi samymi lub innymi wojownikami. Celem gry jest znokautowanie przeciwnika, czyli wyzerowanie jego punktów życia. Rozgrywka jest bardzo dynamiczna, a rozłożenie i wyjaśnienie zasad trwa w sumie kilka minut. „Dice Throne” to prosta gra, ale im lepiej poznajemy poszczególnych wojowników, tym więcej satysfakcji ona nam daje. Na pewno nie jest to tytuł dla tych, którzy nie lubią losowości – wszak jej istotą są kości. Mamy oczywiście na nią pewien wpływ przez zagrywanie różnych kart, korzystanie ze zdolności

postaci i przrzucanie kostek, ale nadal jej wpływ na poszczególne starcia będzie znaczący. Nie jest to wada tej gry, tylko jej cecha. Można się przy niej świetnie bawić zarówno z planszówkowymi wydajcami, jaki i z osobami, które na co dzień w gry bez prądu nie grają. Przede mną jeszcze sporo rozgrywek, zanim dokładnie ogram wszystkie postacie – i to jest zaleta tej serii. I na koniec dwa słowa o wykonaniu, które jest kapitalne. Customowe kości, ładne grafiki, wypraska, w której wszystko się mieści. Całość jest naprawdę solidna. (KP)



KDPR 77



JUŻ PIĘĆ LAT BUJAM SIĘ ZE SWITCHEM, PONAD SETKA GIEREK ZAKUPIONYCH W CYFRZE I NA CARTACH, ALE DOPIERO DRUGI X-COM PRZEKONAŁ MNIE DO KUPNA KARTY PAMIĘCI DO KONSOLKI.

DOTYCHCZAS UZALEŻNIAŁEM CYFROWE ZAKUPY OD OBJĘTOŚCI TYTUŁU (MAKS 2 GB), ALE PRZESTAŁEM SIĘ WYGŁUPIAĆ.

ŚCIAGANIE WSZYSTKIEGO ZAJĘŁO PÓŁ DNIA. DZIELNIE SIEDZIAŁEM NAD KAJKOSZAMI, TYLKO OD CZASU DO CZASU ZERKAJĄC NA EKRAŃ, OBLICZAJĄC W GŁOWIE, ILE CAŁA OPERACJA ZAJMIE JESZCZE CZASU.

Downloading data...



PRZY OKAZJI - CIEKAWOSTKA. JEDNOCZESNA, MAKSYMALNA LICZBA POBRAŃ NA PSTRYKU TO 64.

WIECZOREM USIADŁEM DO SPRAWDZENIA, CO TAM PRZEZ TE WSZYSTKIE LATA WPADŁO DO BIBLIOTEKI. NIE O KAŻDYM TYTULE PAMIĘTAŁEM, W CZĘŚĆ NIE GRAŁEM.



ALE WSZYSTKIE TE ZAKUPY ŁĄCZY JEDNO - TO GRY, KTÓRE KUPIŁEM OZCAMI, KTÓRE ZACHWYCIŁY STYLIZACJĄ, PALETĄ KOLORÓW...



I BYŁY W BARDZO KORZYSTNEJ PROMOCJI, OCZYWIŚCIE.

GRY, W KTÓRE NIEKONIECZNIE MUSZE JAKOŚ DŁUŻEJ POGRAĆ, TO ZĄZWYCZAJ MAKS GODZINA. ALE CHCĘ JE ZOBACZYĆ W AKCJI CHOĆ NA CHWILĘ.

JEDNĄ.



SPRAWDZIĆ, CZY TA ZACHWYCAJĄCA PLASTYKA IDZIE W PARZE Z SOLIDNIE WYEGZEKWOWANYMI MECHANIKAMI. DLATEGO SAM FILM TO ZA MAŁO, A PEŁNA CENA - ZA DUŻO.



ROZCZAROWUJĘ SIĘ CZĘSTO. ORYGINALNE SHADERY, PROJEKTY POSTĄCI I OTOCZENIA NIE REKOMPENSUJĄ ZBYT WOLNO REAGUJĄCEJ NA MOJĘ POCZYNIANIA, KIEROWANEJ PRZEZE MNIE POSTĄCI, NIECZYTELNEJ MAPY, DŁUGICH CZASÓW ŁADOWAŃ, POWOLNEGO POZĄTKU.

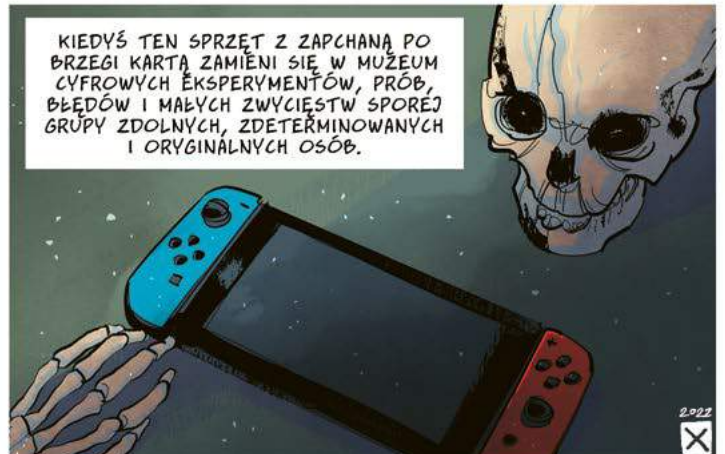


ALE TO NIEISTOTNE. NA DŁUGIE GRANKO MAM SWOJĄ PĘTLĘ KILKU SERII I GATUNKÓW, WIĘCEJ MI NIE TRZĘBA. PO PROSTU CHCĘ MIEĆ TE KUPIONE OZCAMI CUKIERECZKI NA DYSKU CZY KARCIE PAMIĘCI, CHOĆBY PO TO, ABY POKAZAĆ JE MNIEJ GRAJĄCYM ZNAJOMYM.

O, PATRZI MOŻNA I TAK.



KIEDYŚ TEN SPRZĘT Z ZAPCHANA PO BRZEGI KARTĄ ZAMIENI SIĘ W MUZEUM CYFROWYCH EKSPERYMENTÓW, PRÓB, BŁĘDÓW I MAŁYCH ZWYCIĘSTW SPOREJ GRUPY ZDOLNYCH, ZDETERMINOWANYCH I ORYGINALNYCH OSÓB.

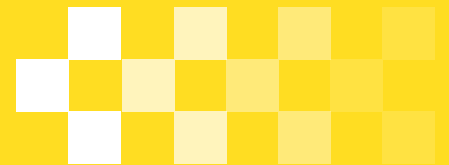


CZARNA MIED TOST CSO



F E L I E T O N Y

- 109 Łukasz Orbitowski
- 124 Piotr Gawrysiak
- 126 Aleksy Uchański
- 128 Marcin Borkowski



**CZY JESTEŚ TYM JEDNYM NA
MILION, KTÓRY POTRAFI MYŚLEĆ
W MIKROSEKUNDACH, A NIE MINUTACH?
TO REKLAMOWE HASŁO METRO-CROSSA.**



WA

(Nie)zapomniane gry zręcznościowe na ZX Spectrum

DARWIGSIM

KONOWU

TECZY

Sir Clive Sinclair odszedł do lepszego świata, ale pozostanie nieśmiertelny we wszystkich grach, jakie kiedykolwiek powstały na ZX Spectrum – jedyną platformę ośmiobitową, która przez lata co rusz raczyła nas nieśmiertelnymi hitami i z wdziękiem czyni tak do dziś. Mimo to wiele produkcji powstałych w złotych latach osiemdziesiątych skryło się z czasem w cieniu konkurencji i w końcu popadło w zapomnienie. Najwyższy czas przypomnieć niektóre z nich!

■ Marcin M. Drews

Trudno zliczyć gry, jakie pojawiły się na ZX Spectrum, zwłaszcza że przygoda ta trwa nieprzerwanie i wciąż pojawiają się na rynku nowe produkcje. Przekrój jakościowy jest naprawdę szeroki, a propozycji tyle, że nawet wytrawni pasjonaci ozdobionej tęczę platformy Sinclaira pamiętają tylko te najlepsze.

Co więcej, wiele tytułów nigdy nie trafiło do Polski – kiedy na Grzybowskiej

handlowano grami przywiezionymi prosto z Wielkiej Brytanii, nikt nie zdawał sobie sprawy, że nad podziw prężny rynek deweloperski funkcjonował również w... Hiszpanii! Multum produkcji nigdy też nie doczekało się oficjalnego wydania, trafiając jedynie jako dodatki na kasety dołączane do drukowanych magazynów traktujących o elektronicznej rozrywce.

Pamiętamy do dziś Renegade'a, Arkanoida, Bomb Jack, Dynamite

Dan, Rainbow Islands czy New Zealand Story, bo gry te świeciły jasno na firmamencie ośmiobitowego nieboskłonu gier zręcznościowych. Co jednak z tymi, które szybko skryły się w cieniu przebojów? Oto kolekcja (nie)zapomnianych tytułów wybranych specjalnie dla was przez Pixel. Wszystkie wymienione tytuły możecie odnaleźć (i zagrać w nie online!) na stronie spectrumcomputing.co.uk.

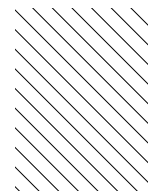
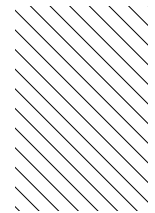


METRO-CROSS

CZY JESTEŚ TYM JEDNYM NA MILION, KTÓRY POTRAFI MYŚLEĆ W MIKROSEKUNDACH, A NIE MINUTACH? TO REKLAMOWE HASŁO GRY DOSKONAŁE ODZWIERCIEDLA JEJ CHARAKTER. METRO-CROSS TO SZALONA AKCJA ZRĘCZNOŚCIOWO-SPORTOWA. NIE MA WIELKIEGO TŁA FABULARNEGO, A ZROBIONA ZOSTAŁA BEZ ZBĘDNEGO ZADĘCIA. Zadanie jest proste – jako futurystyczny biegacz musisz pokonać szesnaście miejskich, najeżonych pułapkami tras, ścigając się z uciekającym czasem.

Magazyn Your Sinclair uznał ją za totalnie uzależniającą! Wydana w 1987 roku wersja ośmiobitowa jest portem gry ze stajni Namco, która dwa lata wcześniej zadebiutowała na automatach. Oryginał uchodził w 1986 roku za dziewiąty najpopularniejszy tytuł w Japonii. Za wersję na ZX Spectrum odpowiada nie byle kto, bo Nick Bruty, człowiek orkiestra, który maczał palce w wielu tytułach, od ośmiobitowych hitów, jak Dan Dare III, po gry nowej epoki, jak chociażby Giants: Citizen Kabuto.

✚ Jeden ze znanych polskich deweloperów planował stworzenie remake'u na smartfony. Niestety pomysłu nigdy nie zrealizowano.



IMPOSSABALL

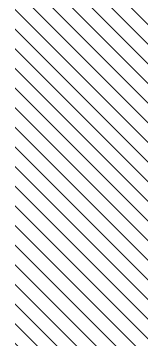
TYTUŁ GRY STANOWI ZGRABNĄ GRĘ SŁÓW („IMPOSSIBLE” I „BALL”) I ZARAZEM DOSKONAŁE CHARAKTERYZUJE ROZGRYWKĘ. TO PRAWDZIWA PERŁA WŚRÓD PRODUKCJI LOGICZNO-ZRĘCZNOŚCIOWYCH, RÓWNIE REWOLUCYJNA CO, NIESTETY, ZAPOMNIANA. MIMO GORĄCEGO PRZYJĘCIA W WIELKIEJ BRYTANII NA POLSKICH GIEŁDACH PRZESZŁA ZUPEŁNIE BEZ ECHA. „IMPOSSABALL POSZERZY GRANICE TWOJEJ WYOBRAŹNI” – NAPISAŁ RECENZENT MAGAZYNU YOUR SINCLAIR. „MUSIAŁBYŚ BYĆ OGRANICZONY, BY SIĘ TYM NIE CIESZYĆ”:

Zasady gry są proste. Musisz umiejętnie sterować skaczącą piłeczką w szalenie ciekawej i rzadkiej w tamtych czasach przestrzeni 2,5D. W ściśle określonym czasie masz w trakcie ośmiu etapów odnaleźć i wyeliminować specjalne cylindry umieszczone na podłodze i suficie, unikając przy tym wszelkich zabójczych przeszkód. Proste? Przeciwnie! Szalenie trudne, ale obłędnie wręcz satysfakcjonujące!

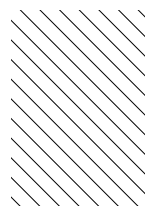
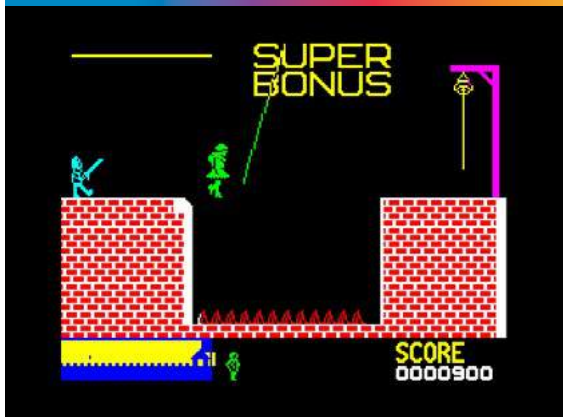
Za wydaną w 1987 roku grę odpowiadał John M. Phillips, którego nazwisko pojawiło się potem na listach płac takich tytułów jak Sensible Soccer i Cannon Fodder!



✚ Ta gra miała prawie wszystko: wspaniałą jak na ówczesne czasy grafikę i niezwykle oryginalny pomysł. Zabrakło tylko fanów...



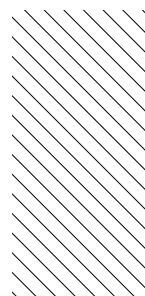
HUNCHBACK



Brzydka, krótka i trudna, ale nad podziw uzależniająca. W roku swego wydania gra była prawdziwym przebojem!

DOŚĆ WCZESNA, BO POCZĄDZĄCA Z 1984 ROKU PRODUKCJA STANOWIĄCA PORT GRY WYDANEJ ROK WCZEŚNIEJ NA AUTOMATY. PRZEZ DŁUGI CZAS UCHODZIŁA ZA KULTOWĄ, ALE DZIŚ MAŁO KTO JUŻ O NIEJ PAMIĘTA. BOHATEREM JEST QUASIMODO, DZWONNIK Z NOTRE DAME, KTÓRY MUSI POKONAĆ LICZNE PRZESZKODY, BY URATOWAĆ UKOCHANĄ ESMERALDĘ. CO CIEKAWE, PIERWOTNIE MIAŁ TO BYĆ ROBIN HOOD W MISJI NA ZAMKU NOTTINGHAM. W TRAKCIE PRODUKCJI Z PRACY ODSZEDŁ JEDNAK AUTOR GRAFIKI GŁÓWNEGO BOHATERA, A KTOŚ ZAUWAŻYŁ, ŻE WYKREOWANA PRZEZ NIEGO POSTAĆ JEST NIECO GARBATA...

Tytuł docenią wszyscy fani gier z grafiką w rzucie izometrycznym. To wciąż ciekawa gra, nawet jeśli wiele jej brakuje.



Jeden z najlepszych przykładów bezpretensjonalnej, prostej strzelanki o bardzo wysokim stopniu grywalności.



Gra nie należy do największych, najdłuższych czy najładniejszych. Jej atutami są raczej minimalizm i wysoki poziom trudności. Warto sprawdzić, czy współcześni mistrzowie klawiatury poradzą sobie z produkcją sprzed trzydziestu ośmiu lat.

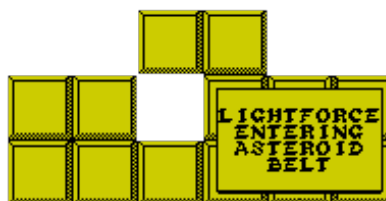
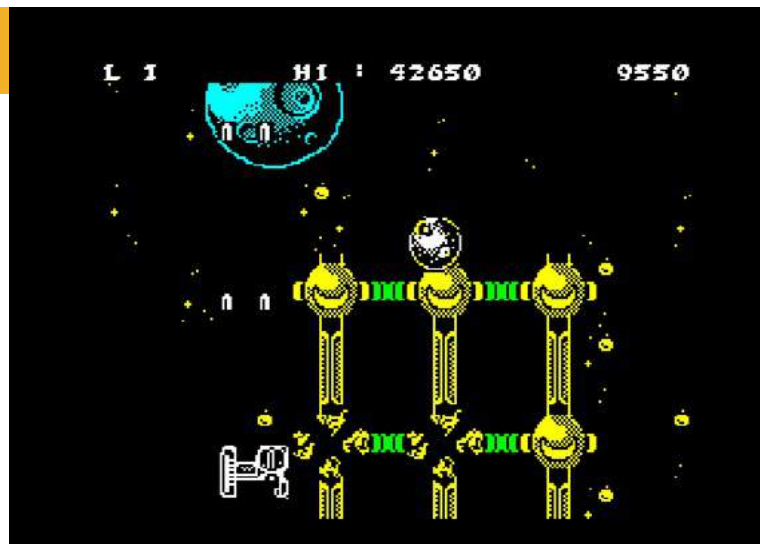
Głównym programistą Hunchbacka był Christian Urquhart. Można go dziś śmiało określić jako weterana produkcji zapomnianych. Na swym koncie ma bowiem takie tytuły jak Robot Messiah (1985), Action Reflex (1986), Gunrunner (1987) czy Soldier of Light (1988).

LIGHTFORCE

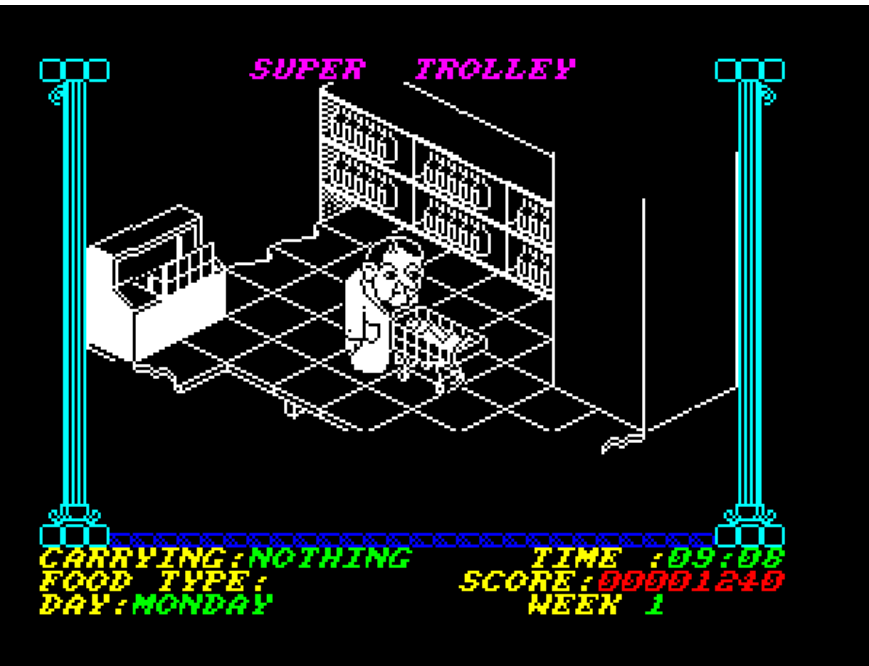
„LIGHTFORCE TO ZEMSTA. LIGHTFORCE TO KARZĄCA RĘKA GALAKTYCZNEGO DOWÓDZTWA!” – TAKIMI SŁÓWAMI ROZPOCZYNAŁA SIĘ OPowieść o ZASIEDLONYM PRZEZ TERRAN DALEKIM SYSTEMIE GWIEZDNYM, KTÓRY ZOSTAŁ ZAATAKOWANY PRZEZ OBCYCH. NA-PRZECIW STAJE WOJOWNIK ŚWIATŁA – SAMOTNY PILOT MYŚLIWCA LIGHTFORCE.

Wydana w 1986 roku gra to krótki, lecz niezwykle satysfakcjonujący kosmiczny scrolling shooter o przyjemnej, wciąż akceptowalnej grafice. W trakcie rozgrywki będziesz się przebiegać przez pas asteroid, a także zwiedzisz lodowe i pustynne planety, by w końcu dotrzeć do złowrogich, orbitalnych instalacji obcych.

Tytuł stworzyli Roy Carter i Greg Follis, współzałożyciele Gargoyle Games Ltd. Nazwiska te znacząco należą, bo panowie zapisali się w historii gier czterema tytułami wręcz wybitnymi: Tir Na Nog, Dun Darach, Marsport i Heavy on the Magick!



SUPER TROLLEY



BODAJ NAJBARDZIEJ ZAPOMNIANA GRA W RZUCIE IZOMETRYCZNYM NA ZX SPECTRUM, O CIEKAWEJ, LECZ DOŚĆ MONOTONNEJ I MONOCHROMATYCZNEJ GRAFICE. PRZYGODĘ ROZPOCZYNASZ W PONIEDZIAŁEK JAKO SKROMNY, SMUTNY POMOCNIK W SUPERMARKECIE. GDY TYLKO PRÓBUJESZ ODPOCĄĆ NA ZAPLECZU, KIEROWNIK ZLECA CI NOWE ZADANIA, KTÓRE MUSISZ WYKONAĆ W OKREŚLONYM CZASIE. Twoją misją jest układanie towarów na półkach, prace porządkowe, wyganianie ze sklepu bezpańskich psów i unikanie wrednych klientów. „To zabawnie frustrujące” – napisał recenzent magazynu Crash. „Kupującymi są stare wiedźmy, które zamieniły mioty na wózki sklepowe i ładują się wprost na

ciebie akurat wtedy, gdy niesiesz karton z jajkami!”. Ta niewielka gra ma jednak swój happy end. Wykonanie wszystkich zadań sprawi, że nękający cię kierownik straci swoją pracę, a ty zajmiesz jego miejsce! Niezwykłe są okoliczności powstania tego niezwykle-go tytułu. Autorem pomysłu był nastolatek Andrew Collett, który zgłosił się do szaleni popularnego programu BBC „Jim’ll Fix It” z prośbą o wsparcie w rozwinięciu konceptu. Prowadzący show Jimmy Savile skontaktował się z firmą Mastertronic, która zgodziła się zaprogramować i wydać grę. Postać Savile’a znalazła się też na okładce gry. Niestety zresztą, gdyż już po śmierci prezentera udowodniono, że był on winny wielu odrażających przestępstw na tle seksualnym...



COMANDO QUATRO

GRA Z 1989 ROKU, NIE TYLKO ZAPOMNIANA, CO RACZEJ NIEPOZNANA. DLACZEGO? TO JEDNA Z WIELU HISZPAŃSKICH PRODUKCJI, KTÓRE NIGDY OFICJALNIE NIE PRZEKROCZYŁY GRANICY RODZINNEGO KRAJU. NIE TRAFIWSZY WIĘC DO WIELKIEJ BRYTANII, NIE MOGŁY POJAWIĆ SIĘ I W POLSCE. Z PEWNOŚCIĄ BARIERĄ BYŁA TEŻ WERSJA JĘZYKOWA. O ILE ANGIELSKI W NASZYM KRAJU BYŁ STOSUNKOWO POPULARNY, O TYLE HISZPAŃSKI ZNANY BYŁ RACZEJ SŁABO. NIELICZNE WYJĄTKI, JAK GAME OVER, JEDYNIENIE POTWIERDZAŁY TĘ REGUŁĘ. WIE TO KAŻDY, KTO KLĄŁ W ŻYWY KAMIEŃ, PRÓBUJĄC ZDEFINIOWAĆ KŁAWISZE.

W grze sterujemy naprzemiennie czterema dziwnymi postaciami w czterech odrębnych lokacjach – w bazie wojskowej, na starym, nawiedzonym cmentarzu, w opuszczonej kopalni i pełnej dzikich stworzeń dżungli. Wszyscy bohaterowie – przeniesiony w przyszłość pilot RAF, zamieniony w demona biznesmen, górnik, którego życie obrócono w koszmar, i goryl teleportowany z zoo do dzikiej, tropikalnej gęstwiny – muszą dotrzeć do celu, by przełamać ciężącą na nich kłątę. Za wydanie gry odpowiadała dość płodna hiszpańska firma Zigurat Software S.L., a głównym programistą okazał się niejaki José Ramón Palacios. Kimkolwiek był, inne gry w jego portfolio nie zaistniały już nigdy. Za fantastyczną wręcz, bajecznie kolorową grafiką stali z kolei César Díez i Fernando Clavijo. Poza Comando Quatro duet ten ma koncie tylko jedną grę – również w Polsce nieznaną Turbo Girl.



PROHIBITION

PÓŁ ŻARTEM, PÓŁ SERIO MOŻNA STWIERDZIĆ, ŻE BEZ TAKICH GIER NIE BYŁOBY WCZESNYCH PRODUKCJI CITY INTERACTIVE. PROHIBITION Z 1987 ROKU TO BOWIEM SŁYNNY „CELOWNICZEK” – FIRST PERSON SHOOTER, W KTÓRYM STERUJEMY NIE POSTACIĄ, ALE JEDYNI BRONIĄ, SUKCESYWNIE ELIMINUJĄC PRZECIWNIKÓW. GRA INSPIROWANA BYŁA WYDANĄ NA AUTOMATY ROK WCZEŚNIEJ JAPŃSKĄ PRODUKCJĄ EMPIRE CITY: 1931.

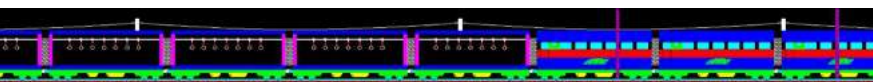
Tło fabularne, jak zawsze w takim przypadku, jest nieskomplikowane. Chicago (w innej wersji Nowy Jork) zalewa fala zbrodni. Miejski departament policji ledwo dyszy pod jarzmem korupcji, więc musisz wziąć sprawy w swoje ręce. Wyruszasz do jednej z najgorszych dzielnic, by rozgrać do czerwoności lufę swojego karabinu snajperskiego, eksterminując podłych gangsterów. Podobnie jak w słynnym Operation Wolf przesuwasz ekran gry, sterując



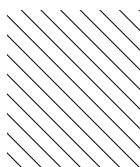
celownikiem. Strzałki na ekranie podpowiadają ci, gdzie znajdują się przeciwnicy, a licznik wskazuje, ile sekund zostało do momentu, gdy ktoś okaże się tęczy od ciebie. Za grę odpowiadał pancernik przepasany tęczą, czyli Infogrames – studio, które wstawiło się krótko potem jako twórca słynnego, szalenie popularnego na Amidzie i zapomnianego na ZX Spectrum tytułu Hostages.



STOP THE EXPRESS



✦ Prawdziwa perła! Dziwna, ale zaskakująco urodziwa gra, która w przyszłym roku obchodzić będzie swe czterdziestolecie!



PODRÓŻ BYŁA SPOKOJNA, DOPÓKI KTOŚ NIE ZAUWAŻYŁ, ŻE POCIĄG WYMKNĄŁ SIĘ SPOD KONTROLI. JESTEŚ PASAŻEREM FERALNEGO SKŁADU I PODRÓŻUJESZ W OSTATNIM WAGONIE. DECYDUJESZ SIĘ JEDNAK DOTRZEĆ DO LOKOMOTYWY, BY ZAPOBIEC KATASTROFIE. ZE ZDZIWIENIEM ODKRYWASZ JEDNAK, ŻE DRZWI MIĘDZY WAGONAMI SĄ ZABLOKOWANE. MUSISZ WEJŚĆ NA DACH, NICZYM ETHAN HUNT W PIERWSZEJ ODSŁONIE „MISSION IMPOSSIBLE”; I POKONAĆ DWADZIEŚCIA WAGONÓW, OMIJAJĄC SABOTAŻYSTÓW ODPOWIEDZIALNYCH ZA CAŁĄ TĘ SYTUACJĘ. ODWAGI JEDNAK, NIE JESTEŚ SAM! JEŚLI UWOLNISZ NAPOTYKANE W DRODZE PTAKI, TE ODWDZIĘCZĄ CI SIĘ, ATAKUJĄC TERRORYSTÓW!

Zaskakujące, jak wdzięczne i sympatyczne potrafią być takie produkcje! Stop the Express to gra dość wczesna, bo pochodząca z 1983 roku, a jednak niezwykle kolorowa i dynamiczna. Choć szybko można się nią znudzić, pozostaje produkcją cudownie bezpretensjonalną i znakomicie definiuje gatunek wczesnych gier zręcznościowych na ZX Spectrum. Your Sinclair przyznał jej w 1991 roku wysokie czwarte miejsce na liście stu najlepszych gier na platformę Sinclaira (kultowe Head over Heels zajęło pozycję piątą!). Za grę odpowiedzialne było japońskie studio Hudson Soft, a wydana została przez nie byle kogo, bo Sinclair Research Ltd!

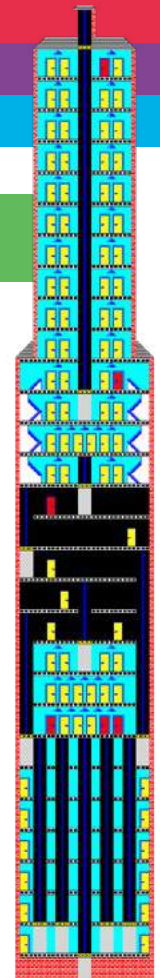


SAVAGE

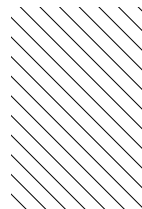
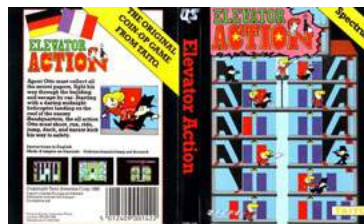
GDYBY TA GRA POJAWIŁA SIĘ DZIŚ NA PIXEL AWARDS, PRAWDOPODOB-
NIE MIAŁABY SZANSE NA STATUETKĘ. TAK ZAAWANSOWANA, KOLORO-
WA GRAFIKA, NADAJĄCA PRZY TYM ZA DYNAMICZNĄ ROZGRYWKĄ,
TO NAJLEPSZY DOWÓD NA KREATYWNOŚĆ TWÓRCÓW, KTÓRZY MUSIELI
ZMIĘŚCIĆ SIĘ W 48 KILOBAJTACH PAMIĘCI OPERACYJNEJ.

Tytułowy Savage to godny He-Mana bohater żywcem wyjęty ze świata heroica fantasy. Rozpalony gniewem pogrąża się w orgii przemocy, dzierżąc swój wierny topór bojowy. W szale walki likwiduje wszystkich, którzy staną mu na drodze! Gra urzeka dosłownie wszystkim! Co ciekawe, w drugim etapie przechodzisz do trybu FPP, a w trzecim telepatycznie kierujesz Orlim Wojownikiem – wiernym towarzyszem Savage’a. Tylko pod koniec zabawy pojawia się pewna rozbieżność. Instrukcja mówi bowiem, że musisz uratować naszą dziewczecę, a sama gra informuje cię na finiszu, że wolność wróciłeś współwięźniom. Tymczasem rzeczona oblubienica głównego bohatera nie pojawia się ani na moment. Niewielka to jednak cena za tak wspaniałą rozgrywkę!

Za tytuł odpowiadali David Perry (Dan Dare III) i wspomniany już Nick Bruty. Gra wydana została w 1988 roku przez Firebird Software.



ELEVATOR ACTION



☛ Czy gra kiedykolwiek wyjdzie na Atari? Wróżbita Maciej powiedziałby zapewne, że szanse są raczej nikłe...

PIERWOTNIE GRA WYDANA ZOSTAŁA W 1983 ROKU NA AUTOMATY. CZTERY LATA PÓŹNIEJ JEJ PORT POJAWIŁ SIĘ NA KOMPUTERACH OŚMIOBITOWYCH, W TYM OCZYWIŚCIE NA ZX SPECTRUM (ATARI JAK ZAWSZE OBESZŁO SIĘ SMAKIEM).

Jesteś Agentem nr 17 (kryptonim „Otto”). Helikopter właśnie dostarczył cię na dach siedziby wrogiej agentury. Twoim zadaniem jest zabezpieczenie wszystkich ściśle tajnych dokumentów. Niestety uzbrojeni szpiegzy rozsiani są po wszystkich trzydziestu piętrach i mają tylko jedno zadanie – dopaść cię i zabić! Jedyną szansą, byś wyszedł z tego cało, jest sprawne operowanie windą, by jak najszybciej odzyskać wszystkie dokumenty i w końcu uciec podstawionym wcześniej autem. W niniejszym zestawieniu to prawdopodobnie najmniej zapomniana produkcja, choć faktycznie niezwykle rzadko wymienia się ją podczas rozmów o kanonie gier na ZX Spectrum. Sam tytuł z powodzeniem funkcjonuje do dziś na innych platformach – od 2017 roku grać w niego mogą użytkownicy PlayStation 4!

Wydawniczo za wersję na ZX Spectrum odpowiadała firma Quicksilva Ltd, która w swym portfolio miała imponującą liczbę gier, które szybko popadły w zapomnienie. Spółka pamiętana jednak będzie po wsze czasy za pionierski tytuł w rzucie izometrycznym – Ant Attack z 1983 roku.

SHAO-LIN'S ROAD

KOLEJNY NIEZWYKLE GRYWALNY, CHOĆ ZAPOMNIANY JUŻ DZIŚ PORT GRY NA AUTOMATY WYDANEJ W 1985 ROKU PRZEZ KONAMI. TYTUŁ ZNAJNY W STANACH ZJEDNOCZONYCH JAKO KICKER ODNIÓSŁ KOMERCYJNY SUKCES, STAJĄC SIĘ HITEM W SALONACH GIER. W 1986 ROKU POJAWIŁ SIĘ RÓWNIEŻ NA ZX SPECTRUM, Z MARSZU PODBIJAJĄC SERCA GRACZY.

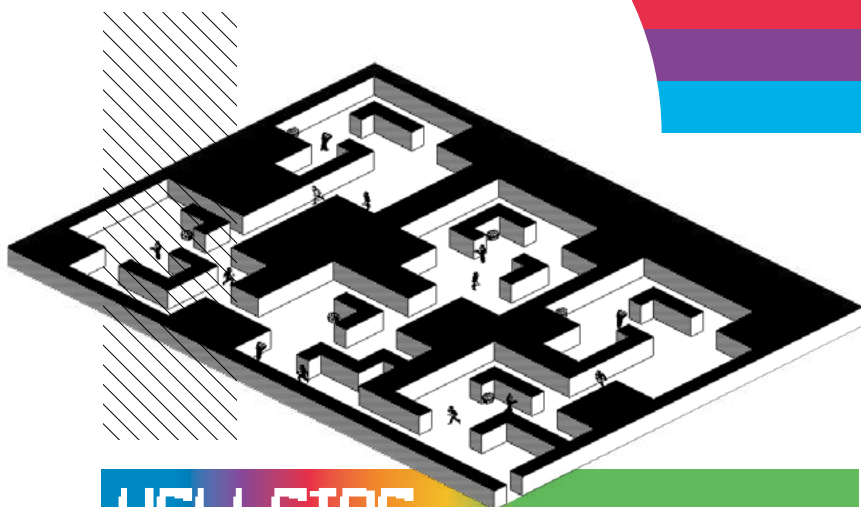
Produkcja rozczaruje wszystkich fanów symulacji walk, jednak niezmiernie uciechy tych, którzy uwielbiają dobrą zabawę. To szybka gra zręcznościowa z uproszczonym, ale bardzo satysfakcjonującym systemem mordobicia.

Bohaterem jest Lee, wojownik, który poznał tajniki sztuki Chin's Shao-lin. Uwięziony w świątyni przez oprawców działających na zlecenie Triad, musi wywalczyć (czy raczej wykopać) sobie wolność w trzech różnych lokacjach.

Dziś tytułowi zarzucić można tylko jedno – przez brak możliwości zdefiniowania klawiszy rozgrywka jest mało wygodna, co odczują zwłaszcza ci, którzy na co dzień używają pada i z graniem na klawiaturze niewiele już mają wspólnego. Niemniej jednak warto spróbować. Dobra zabawa gwarantowana!



CREDITS



HELLFIRE



DZIWNA TO GRA, POZBAWIONA DŹWIĘKU I BRZYDKA, A JEDNAK ZAURÓCZYŁA UŻYTKOWNIKÓW ZX SPECTRUM. KILKA GODZIN SWEGO CZASU ODDAŁ JEJ KIEDYŚ I ADRIAN CHMIELARZ. CZY JEDEN Z ETAPÓW MOGŁ ZAINSPIROWAĆ GO W CZASIE TWORZENIA ZAGINIĘCIA ETHANA CARTERA? ZAPEWNE NIGDY SIĘ TEGO NIE DOWIEMY, ALE...

Wydany w 1984 roku tytuł przenosi cię do starożytnej Grecji, gdzie jako Ulisses poddany zostaniesz trzem próbom. Najpierw musisz się wspiąć po zdradliwych zboczach Olimpu. Przeciw sobie będziesz miał spadające glazy i Gorgonę o śmiertelnym spojrzeniu. Następnie trafisz do świątyni w Knossos, gdzie każdy filar teleportować cię będzie w inne, niespodziewane miejsce. Z tym właśnie etapem może kojarzyć się pewien konkretny fragment Ethana Cartera. W finale tymczasem eksplorować będziesz słynny labirynt, który nagle zamieni dotychczasową rozgrywkę 2D na rzut izometryczny.

Wydany przez Melbourne House tytuł zebrał mieszane, jednak na ogół dobre recenzje, a pismo ZX Computing przyznało nawet ocenę 9/10, zaznaczając, że to jest właśnie gra, na którą tak długo czekano...



➤ Z pewnością najdziwniejsza gra w niniejszym zestawieniu. Trudno dziś orzec, czy to wczesny off, czy też jednak zwykła amatorszczyzna.



NIGHTBREED

W 1990 ROKU NA EKRANACH POJAWIŁO SIĘ „NOCNE PLEMIEŃ” – NOWY HORROR CLIVE’A BARKERA NA PODSTAWIE JEGO WŁASNEJ POWIEŚCI, Z GOŚCINNIM AKTORSKIM UDZIAŁEM SAMEGO DAVIDA CRONENBERGA. W TYM SAMYM CZASIE NA ZX SPECTRUM I INNYCH POPULARNYCH PLATFORMACH WYSZŁA „EGRANIZACJA” WYDANA PRZEZ OCEAN SOFTWARE LTD. TO RZADKI PRZYPADEK INTERAKTYWNEGO HORRORU I GRY NA PODSTAWIE FILMU W JEDNYM!

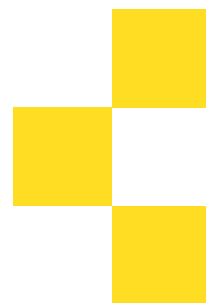
Boone to młody człowiek leczony z powodu domniemanych zaburzeń psychicznych. Kiedy własny psychiatra oskarża go o popełnienie potwornych morderstw, bohater ucieka i wiedziony niejasnym przecuciem trafia na teren wiekowej nekropolii, która s krywa pradawne podziemia zamieszkałe przez rasę starszą niż ludzie. Śladem Boone’a podążają siły policji i prawdziwy morderca. W grze przejmujesz kontrolę nad ściganym i rozpoczynasz przygodę nocą na cmentarzu. Przed tobą trzy dość spore lokacje – nekropolia, katakumby i najgłębsze, zamieszkane przez Nocne Plemię podziemia.

Gra do dziś zaskakuje zaawansowaną, kolorową grafiką. Magazyn Crash twierdził wręcz, że... zbyt kolorową i przesadzoną. Your Sinclair przyznał jednak tytułowi 86 procent, podsumowując recenzję tymi słowami: „Dość duża, dość sprytna i dość upiorna konwersja filmowa. Bravo!”




Łukasz Orbitowski

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



ZAGUBIONY W KOSMOSIE

Gram w Chorusa, kosmiczną strzelaninę.

Jako dziecko bardzo interesowałem się kosmosem i pisywałem nawet powieści o innych planetach, każdą w małym zeszycie zwanym w tamtych, pradawnych czasach preparatkami. Prócz tego marzyłem o lunecie i chciałem nawet zbudować obserwatorium u siebie w pokoju. Miałem osiem lat. Mieszkaliśmy na poddaszu starej kamienicy. Widziałem siebie, jak siedzę na obrotowym stołku i przykładam do gwiazd zaciekawione oczy.

W końcu mój ojciec wystarał się o lunetę. Nie potrafiłem utrzymać jej w dłoniach, ślizgała się po Księżycu, gwiazdy były takie same jak wcześniej, ja sam się trochę zmieniłem i miałem już inne marzenia.

Pokochałem „Gwiezdne wojny” równie mocno, jak teraz ich nienawidzę (przyczyną tego uczucia jest gargantuiczny rozrost tej franczyzy i moje rozmiłowane w niej dzieci). Sami rycerze Jedi od początku wydawali mi się głupi, naiwna mistyka Mocy również, za to kochałem bitwy kosmiczne i bardzo chciałem w takich uczestniczyć. Tak właśnie wyobrażałem sobie własną przyszłość: będę pilotem kosmicznego myśliwca i porozwalam mnóstwo złowrogich niszczycieli.

Mam czterdzieści pięć lat, moje dzieciństwo przypadło na schyłkowy etap podboju kosmosu, oglądałem każdy film science fiction, jaki tylko mogłem, i naprawdę wierzyłem, że niedługo polecimy na Marsa. A potem w telewizji pokazali katastrofę Challengera. Pamiętam biały wybuch na ekranie naszego ruskiego telewizorka i straszną informację o śmierci astronautów. Spłonęli żywcem, a z nimi moje marzenie. Zrozumiałem, że nigdzie nie polecę. Wyszło, że miałem rację. Zostaliśmy na Ziemi.

Śmiejecie się ze mnie, lecz Chorus przypomni mi to dziecinne marzenie. Gra jest niczym więcej jak strzelanką kosmiczną. Śmigam sobie po pięknie

zaprojektowanej, rozległej przestrzeni, rozwalam hordy wrogów i ulepszam swój okręt. Okręt jest zresztą szczególny, do czego jeszcze wrócę.


Przyznam, że wcześniej nie słyszałem o Chorusie, nie czekałem na tę grę i wzięła mnie zaskoczenia. Okazała się tym, czego akurat teraz potrzebuję. Gry w moim wypadku korespondują z życiem. Szukam takiej, która by się z nim choć trochę zazębiała. Czas był ciężki, domykałem bardzo wyczerpujące projekty, zdarzyły się jakieś domowe problemy i smutki, więc, mówiąc wprost, ganiałem po świecie z językiem na brodzie i sercem przeciwskającym się przez żebra.

Nagle okazało się, że mogę na pół godziny dziennie wskoczyć w głęboki kosmos, budząc w sobie małego chłopca. Rozwalam inne pojazdy i jestem bardzo szczęśliwy. Oczywiście gra zawiera jakąś fabułę, o coś w niej chodzi, o zemstę na jakimś facecie, organizacji, którą ten zarządza, o zmycie z siebie straszliwej winy i inne wielkie sprawy, których nie znam i które mnie nie obchodzą. Chcę latać i strzelać, niczego innego nie potrzebuję. Dopuszczam możliwość, że nigdy nie ukończę tej gry. Wolałbym, aby się nie kończyła.

Wartość dodaną stanowi sam okręt. Jest żywą, myślącą maszyną. Zachowuje się więc jak każdy, kto żyje i myśli: przepełniają go żale i pretensje, jest zawistny, zazdrosny, małostkowy, pretensjonalny, a także odważny, momentami wyrozumiały i szlachetny. Słowem – jawi się najbardziej ludzką z ożywionych maszyn, z jakimi się zetknąłem. Wyobraźcie sobie połączenie superkomputera z „2001: Odysei kosmiczną” i osiołka ze „Shreka”. W gruncie rzeczy lubię go bardziej niż dziewczynę, która nim steruje.

Tego jednego nie przewidziałem, będąc dzieckiem. Marzyłem o kosmicznych strzelaninach, lecz nie przyszło mi do głowy, że będę sterował gadającym okrętem, wysłuchiwał jego rad i pretensji, zabiegał o uwagę, obrażał się i złościł. Momentami czułem się jak w towarzystwie ciotki, której zapomniałem odwiedzić. Uznaję ten zabieg za wspaniały. Gadający statek znosi obecność stałego towarzysza długich podróży kosmicznych, mianowicie nudę.

Nim odpaliłem Chorusa, przyjaciel ostrzegł mnie, że gra ma długi i nużący próg wejścia, latasz i nic się nie dzieje, co potem wynagradza z nawiązką. Tak rzeczywiście jest, więc i ja was ostrzegam. Nie odpadnijcie od Chorusa przed czasem, ten mały pilot myśliwca, którego trzymacie pod sercem, może wam tego nie wybaczyć. ■



Nazywam się Mike Dawson,
działam w branży reklamowej,
jestem początkującym pisarzem
i miewam koszmary.

DARK SEED

CYBERDREAMS ZOSTAŁO ZAŁOŻONE PRZEZ PATRICKA KETCHUMA PO KILKU LATACH JEGO ODPOCZYNKU OD GIER WIDEO. WCZEŚNIEJ W FIRMIE DATASOFT ZASŁYNAŁ NAWIĄZYWANIEM KONTAKTÓW ZE ŚWIATEM FILMOWYM, Z KTÓREGO POZYSKAŁ NA POTRZEBY INTERAKTYWNYCH ZABAW TAKIE POSTACI JAK ZORRO CZY BRUCE LEE. W PRZEDEDNIU EPOKI MULTIMEDIALNEJ WYMYŚLIŁ Z KOLEI JEJ ZWIASTUN, GRĘ WYKRACZAJĄCĄ W SWEJ WIZJI POZA TO, CO W 1992 ROKU OFEROWAŁA ELEKTRONICZNA ROZRYWKA. DARK SEED BYŁO RÓWNIEŻ KOSZMAREM O NIEZNANEJ WCZEŚNIEJ SILE RAŻENIA.

2



That sure was some nightmare. It even left me with a monster headache. My head is killing me! My head feels like it's going to explode!

Potęźny ból głowy nie pozwala na szczęście zapomnieć, że kupując rezydencję w Woodland Hills, zrobiłem całkiem niezły interes.

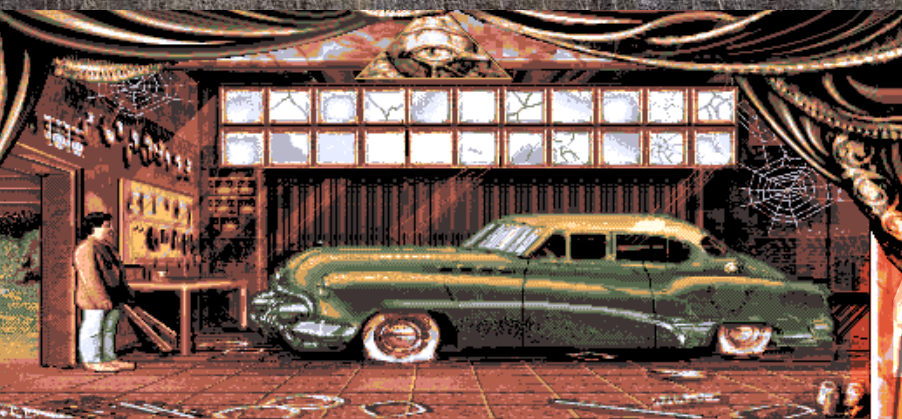
3



My head feels like it's going to explode!
You clean yourself up.

Pastylki nie pomagają, aż zaczynam w końcu wierzyć, że w mojej głowie załęgła się jakaś anomalia.

4



Samochód nie jeździ, zaś jego radio jest nastrojone na tajemniczą częstotliwość. Po co poprzedni właściciel trzymał coś takiego w garażu?



5

Wreszcie udało mi się zejść po linie z tarasu i opuścić rezydencję. Słucham muzyki przynoszącej myśl o szczęśliwym świecie, jeśli takowy w ogóle istnieje.

Outside, a calm surrounds the neighborhood. Your house seems somehow, out of time, a relic of a dark past, or perhaps a dark future.



Życie na zewnątrz wydaje się toczyć normalnym trybem, jednak spokój okolicy nie jest normalny. Rzeczywistość wydaje się mieć podszewkę o bardzo mrocznych barwach.

7



To nie pies sąsiada jest wyjątkowy, lecz patyk, który aportuje. Coś mi podpowiada, że stanie się on kluczowym przedmiotem w moich peregrynacjach.



W bibliotece pracuje niezwykła kobieta. Pod grzeczną maską jej twarzy kryje się coś bardzo niepokojącego.

This room reminds you of your study, full of leather bound books.



9

CREDITS

To znów ja, Mike Dawson.
W stojącym w mojej rezydencji
lustrze wyglądałem złowieszczo...



10

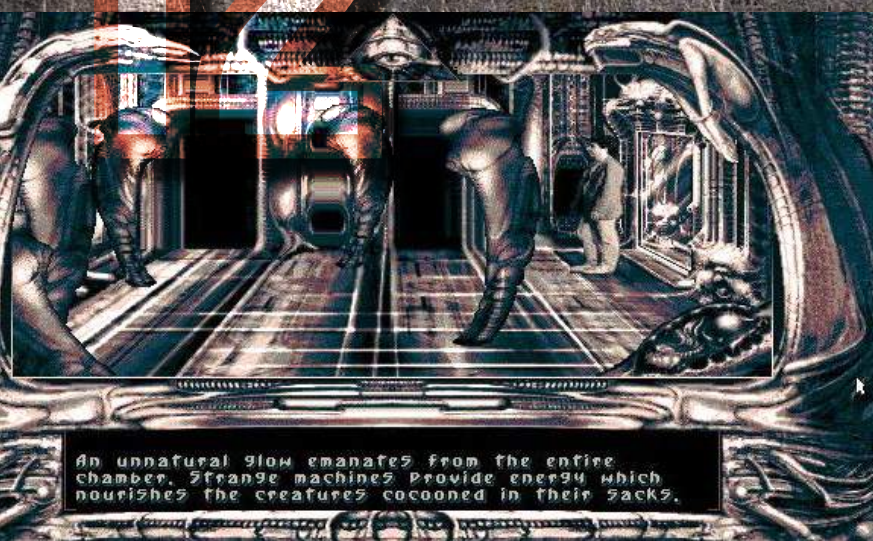
...i właśnie w tym miejscu
odkryłem drogę do
Mrocznego Świata.



Wszystko tutaj stanowi odbicie
rzeczywistości widziane
z perspektywy nieszczęścia i bólu.

12

Płody, kobiety, lateks,
a może coś jeszcze
bardziej nienasyconego
nieokielznanymi żądzami?

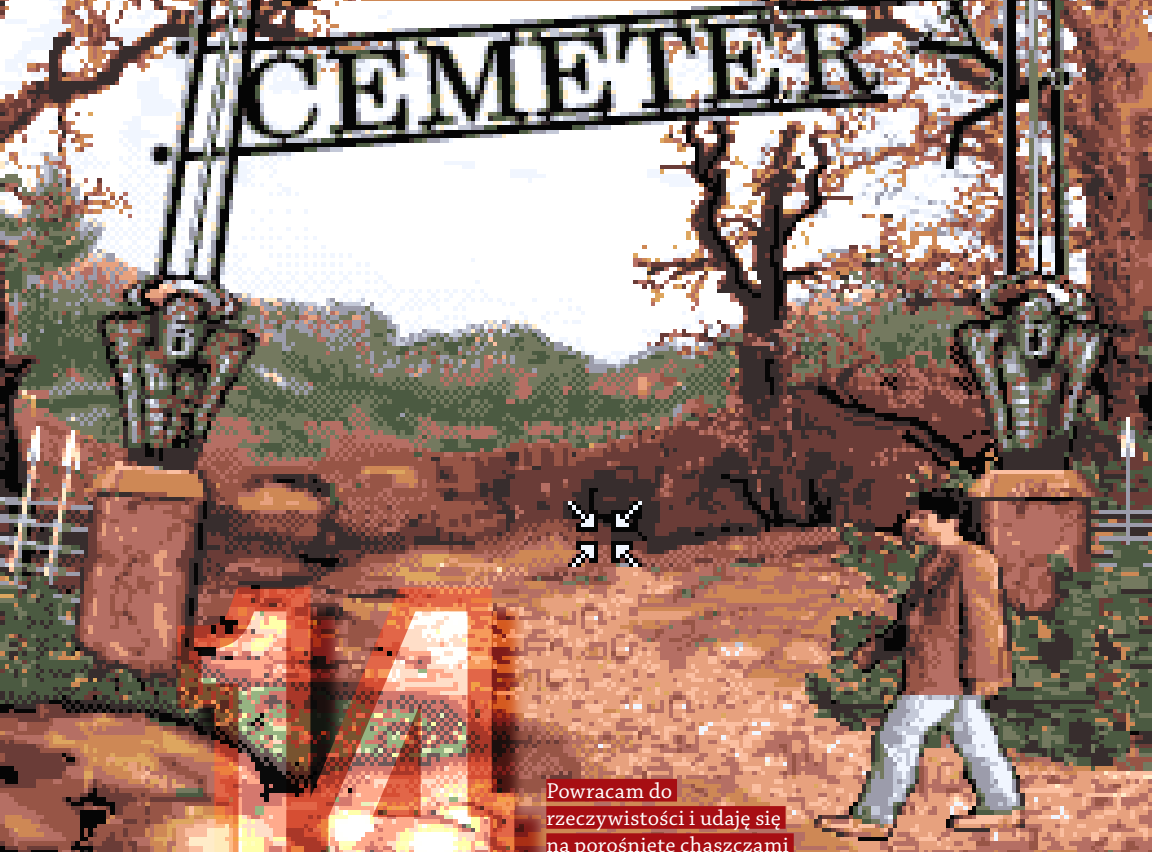


An unnatural glow emanates from the entire chamber. Strange machines provide energy which nourishes the creatures cocooned in their sacks.

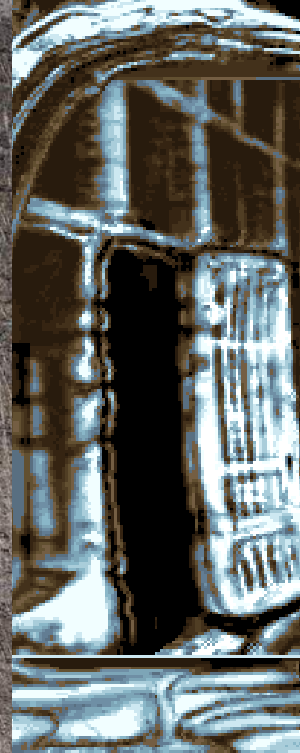


13

Wąski most prowadzący
przez bezkresną otchłń ma
swojego lokatora.



Powracam do rzeczywistości i udaję się na porośnięte chaszczami miejsce, do którego mieszkańcy Woodland Hills nader rzadko zagląдают.



16

„Niektórzy mówią, że moja sztuka jest depresyjna i pesymistyczna, z podkreśleniem śmierci, krwi czy dziwnych istot, lecz nie sądzę, żeby mieli rację”
– H.R. Giger.



Nawet gdyby wszystkie wszechświaty się sprzyściły, i tak nie zdołałyby wykreować bardziej samotnego miejsca.



To, jak bardzo niekorzystną dla siebie transakcję zawarł Sargo, da się wytłumaczyć jedynie tym, że od dziewięciu lat gnije w lochu Mrocznego Świata. Wymieniłem spinkę na dar niewidzialności.

CREDITS

18



„Nadzieja oraz specyficzny rodzaj piękna istnieją, jeśli tylko znajdziesz w sobie dostatecznie dużo siły, żeby je dostrzec”
— H.R. Giger.

19

Twarz Strażniczki Pergaminów wydaje się znajoma, na pewno gdzieś już tę osobę widziałem...



You see the Keeper of the Scrolls.
"Greetings, Michael. I've been sending you messages over the radio. The ancients have implanted an alien embryo into your brain.

20

Kimkolwiek są te wszędobylskie ufole, w moim domu nie będzie żadnego centrum kontroli statku kosmicznego.



Holdin' gloves.
It's okay to leave fingerprints here.
Holdin' gloves.

21



Teraz już rozumiem... To byłaś ty, samotna wśród tysiąca książek. Od momentu poznania na jawie czułem, że istniejesz w dwóch światach.



FIREWATCH

GDY MNIEJ ZNACZY WIĘCEJ

Firewatch studia Campo Santo wszedł na rynek przebojem, z marszu podbijając serca użytkowników i recenzentów. Co więcej, tytuł stał się obok Zaginięcia Ethana Cartera wiodącą grą eksploracyjną, przekonując do siebie nawet zdeklarowanych przeciwników produkcji prześmiewczo określanych mianem symulatorów spacerowicza. Co zdecydowało o sukcesie przygód samotnego strażnika leśnego? Czy po sześciu latach od premiery tytuł broni się nadal? Co mówią o nim sami twórcy?

■ Marcin M. Drews



PRZYSIĄGŁBYŚ, ŻE TO ZDJĘCIE
Z TWOJEGO OSTATNIEGO WYPA-
DU W KARKONOSZE, TYMCZA-
SEM OGLĄDASZ AMERYKAŃSKI
PARK NARODOWY...

Firewatch

studio

Campo Santo

wydawca

Panic Inc.

premera

9.02.2016 PC, PS4

cena na dzień premiery

19,99 usd / 19,99 euro

dotatkowe edycje

Xbox One 21.09.2016

Switch 17.12.2018

Metacritic

PC 81%, Xbox One 85%,

PS4 76%, Switch 87%

co poszło dobrze

stylizowana grafika, znakomite dialogi i gra aktorska, intrygująca historia

co poszło źle

banalne zakończenie, wybory bez większego znaczenia dla fabuły, niewykorzystany potencjał głównej tajemnicy



**ZIMNA, PORANNA MGŁA W DZICZY.
ZJAWISKO NA TYLE INTERESUJĄCE,
ŻE MOŻESZ JE ZGŁOSIĆ SWOJEJ
SZEFOWEJ PRZEZ KRÓTKOFALÓWKĘ.**

Od czasów artystycznego i narracyjnego eksperymentu, jakim było Dear Esther z 2012 roku, niemal każda znacząca gra eksploracyjno-narracyjna niesie ze sobą pewną dozę rewolucyjności, zaskakując unikalnymi cechami.

Wspomniany tytuł Roberta Briscoe na nowo zdefiniował interaktywną opowieść. Zaginięcie Ethana Cartera wprowadziło zaawansowaną grafikę opartą na fotogrametrii. Stories Untold pokazało, jak wywołać dreszcz fabułą rozgrywającą się w jednym

pomieszczeniu. Firewatch tymczasem zachwyił oryginalnym zabiegiem graficznym i... znakomitym, godnym nagród aktorstwem. Każdy z tych tytułów był więc pod pewnymi względami pierwszy i wyjątkowy, a wspomniane wartości, nawet jeśli powielane w kolejnych produkcjach, zapewniły tym grom poczesne miejsce w pantheonie elektronicznej rozrywki.

Tytuły te stały się zarazem zupełnie nową, świeżą inkarnacją umarłego gatunku przygodówek. Znów możemy eksplorować lokacje, rozwiązywać zagadki i chłonąć niespieszną narrację, jednak czynimy to już

w zaawansowanym, realistycznym środowisku 3D sprzyjającym immersji.

Jak na tym tle poradził sobie Firewatch i ile stracił ze swej pierwotnej świeżości przez minione od premiery lata? Odpowiedź w tym przypadku jest prosta, ale... zacznijmy od początku, oddając przy tym głos autorom - Jake'owi Rodkinowi, reżyserowi gry, i Jane Ng - artystce 3D.

ZACZEŁO SIĘ OD WIEŻY

Jake Rodkin: Sean Vanaman i ja mieliśmy w głowach kilka pomysłów, które jednak nigdy nie połączyły się w konkretne idee. A potem, kiedy odeszliśmy





COLD MORNING FOG
Report fog.

z Telltale, wieża widokowa wydała się nam interesującym miejscem do gry, choć nie znaleźliśmy wtedy jeszcze zbyt wielu szczegółów. Historia nie istniała w całości, nie czekała na opowiedzenie, projekt nie siedział gdzieś w segregatorze. Wszystko zaczęło się krystalizować, dopiero gdy zakładaliśmy firmę. Strażacka wieża widokowa w dziczy i samotna osoba pośrodku Wyoming. Co to mogłoby oznaczać? Bycie samotnym na łonie natury jest piękne, ale gdy jesteś pośrodku pustkowi bez żywej duszy w pobliżu... Co taka sytuacja niesłaby ze sobą? Takie przemyślenia były intrygujące, zanim ustaliliśmy jakiegokolwiek konkrety.

Firewatch zaczął funkcjonować jako konkretny pomysł, kiedy Sean i ja przedstawiliśmy ideę Olly'emu Mossowi. Był bardzo, ale to bardzo tym podekscytowany i to pomogło nam się rozkręcić. Pierwsze concept art zaczęły tworzyć bardzo wcześnie, ledwie tylko porozmawiał z nami o scenerii. Zrobił wszystko sam, a kiedy spojrzeliśmy na jego prace, wiedzieliśmy, że faktycznie coś w tym jest. Zaraz potem do naszego kręgu dołączyliśmy kolejne osoby i każda zaczęła coś od siebie wносить.

TŁO FABULARNE GRY DOTYKA POWAŻNEGO PROBLEMU, KTÓRY STAŁ SIĘ W USA TEMATEM DEBATY POLITYCZNEJ.

Prac nad grą nie zaczęliśmy więc od wielkiej, konkretnej wizji gotowej do realizacji. Firewatch jest sumą pomysłów wszystkich ludzi, którzy pojawili się przy wspólnym stole.

ROK 1989

Czas akcji wybrano nieprzypadkowo, a o osadzeniu gry w 1989 roku zdecydowały względy historyczne i... technologiczne.

Jake Rodkin: Wybraliśmy ten rok, ponieważ wyjątkowo wpisuje się on w historię Wyoming. Dlaczego? W 1988 roku w Parku Narodowym Yellowstone, leżącym niedaleko Shoshone (miejsca akcji Firewatch - przyp. aut.), wybuchły ogromne pożary lasów. W kraju rozgorzała debata polityczna. Czy powinniśmy pozwolić naturze realizować swój plan, czy też rozpoczynając akcję przeciwpożarową?

Dzięki temu wpadliśmy na pomysł, że po pożarach władze zdecydowały się na nowo obsadzić strażnikami

wieże obserwacyjne, które przecież powoli już wychodziły z użycia. Henry, główny bohater gry, tym sposobem otrzymuje więc pracę.

Jakie natomiast były względy technologiczne? Realia 1989 roku pozwoliły stworzyć historię, której bohaterowie nie mogli jeszcze porozumiewać się przez smartfony, sprawdzać swej tożsamości w mediach społecznościowych i korzystać z nawigacji GPS. Sprzyjało to poczuciu wyobcowania i budowało atmosferę tajemniczy.

Jake Rodkin: Sposób tworzenia i zrywania relacji międzyludzkich był wtedy po prostu inny i dobrze pasował do kierunku, w którym chcieliśmy poprowadzić grę.

NOWY ŁAD

Niezwykła okazała się oprawa graficzna, którą wielu recenzentów określało jako realizm uproszczony, sięgający korzeniami do socrealizmu i art déco. Taki kierunek nakreślił Olly Moss, uznany twórca autorskich plakatów filmowych, który stworzył pierwsze concept art, a zaraz potem odpowiadał za całą sferę wizualną gry.

Jane Ng otwarcie dziś przyznaje, że na początku nie była przekonana do koncepcji uproszczenia grafiki 3D tak, by dostosować ją do technik 2D Mossa.

Jane Ng: Na początku byłam sceptycznie nastawiona do tego, aby gra wyglądała tak plakatowo jak na conceptach Olly'ego. I oczywiście część mnie mówiła: „Ha, namalował to tylko dlatego, że nie wie, iż jest to niemożliwe do wykreowania w środowisku gry!”. Ale jednak to była mocna i cenna koncepcja, dzięki której tytuł uzyskał niepowtarzalny wygląd.

Charakterystyczna stylizyka i odważna, soczysta kolorystyka Firewatcha nieprzypadkowo budziły skojarzenie ze starymi afiszami National Park Service publikowanymi w okresie amerykańskiego Nowego Ładu.

Jane Ng: Olly zainspirował się tymi plakatami, a wynikający z tego kierunek artystyczny był zdecydowanie zamierzony. Zapytałam, w jaki sposób wymyślił konkretne palety kolorów, a Olly po prostu powołał się na swoje dziesięcioletnie doświadczenie w projektowaniu graficznym. „My tylko kręcimy gąłkami, aż będzie dobrze” - to zwykły żart,



KOLORY I PORY DNIA NA SCREENACH WYGLĄDAJĄ ZNAKOMICIE, ALE DOPIERO W GRZE POCZUJESZ, JAK WIELKI MAJĄ WPŁYW NA POZIOM IMMERSJI.



MARZENIE POLSKIEGO WĘDKARZA – JEZIORO, CISZA, SPOKÓJ I CAŁODZIENNE MOCZENIE KIJA. W WODZIE POJAWIA SIĘ JESZCZE NAGIE DZIEWCZĘTA...



ale nie jest to tak dalekie od prawdy. Powiedziała, że szczególnie lubi eksperymentować z krzywymi tonów i kolorów w Photoshopie.

Prace Mossa nie stanowiły jednak ostatecznych wytycznych dla grafika 3D pod względem kolorystyki. Jane Ng zaznaczyła, że dobrane w projektach 2D palety nie były kopiowane 1:1, ale były raczej sugestie, jaką gradacją podkreślić klimat danej sceny.

Jane Ng: *Jeśli chodzi o przekładanie tego, co jest w koncepcji Olly'ego, na grę, była to kwestia uchwycenia odczuć. Nie używam kropłomierza. Kolory są po to, aby przekazać nastrój i ton, a jeśli nie zrozumiesz, co artysta koncepcyjny lub scenograf stara się przekazać, używając kolorów, nigdy nie uchwycisz ich ducha.*

Chodzi więc bardziej o to, by osoby odpowiadające za programowanie i projektowanie uzgodniły, czy scena wydaje się odpowiednia. Rzadko mówimy: „Ta scena nie jest wystarczająco pomarańczowa”. Zamiast tego kwestia ta brzmiałaby tak: „Chcemy, aby było to uderzające, gorące, z lekkim poczuciem niepokoju”.

Na tak wyraźnych odczuciach Moss i Ng skupili się we wszystkich lokacjach gry i występujących w niej porach dnia. Te same miejsca wyglądały więc zupełnie inaczej w oparach porannej mgły, w kłębach dymu z pobliskiego pożaru czy nocą w świetle księżyca, co w konsekwencji wzmagало poczucie realizmu i zwiększało poziom immersji, nawet mimo wyraźnych uproszczeń w stylu graficznym.

MNIEJ ZNACZY WIĘCEJ

Strona graficzna gry od początku miała być uproszczona, jednak dzięki jasnej symbolice miała wspierać wyobraźnię gracza, sprzyjając zanurzeniu się w cyfrowe realia.

Jake Rodkin: *Jeśli spojrzysz na screenshoty, dostrzeżesz stylizację i konkretny projekt. Gdy jednak wejdiesz do gry i wcielisz się w jej bohatera, przestaniesz dostrzegać projekty, a otoczenie wyzwoli w tobie te same emocje, które odczułbyś w trakcie spaceru na tonie natury.*

Nigdy nie myśleliśmy, że będziemy w stanie uzyskać coś, co przypominałoby wyjątkowość prawdziwej dzicy. Wiedzieliśmy jednak, że jeśli spróbujemy uzyskać kształty, kolory i warstwy, które czujesz, gdy jesteś na zewnątrz, ale potem przesuniemy rzeczywisty poziom szczegółów z powrotem do stylu trochę bardziej blokowego, uda się nam uzyskać coś w rodzaju impresjonistycznej wizji bez potrzeby kreowania z osobna każdej igły na drzewie.

Jane Ng podczas swej prezentacji na GDC przyznała, że nie radziła sobie dobrze z narzędziami Unity do tworzenia drzew, więc postanowiła zaprojektować własne modele. W sumie stworzyła ich dwadzieścia trzy, które zostały w grze sklonowane, co dało około cztery tysiące sześćset drzew.

2014

marzec

TO WÓWCZAS DWÓCH TWÓRCÓW PRACUJĄCYCH WCZEŚNIEJ NAD „THE WALKING DEAD” WRAZ Z KOLEGAMI OGŁOSIŁO POWSTANIE FIREWATCHA.

W TEJ GRZE NIE RATUJESZ ŚWIATA, LECZ POMAGASZ POSTACIOM W ODNALEZIENIU ODKUPIENIA LUB PO PROSTU POCZUCIA SPOKOJU.





Jane Ng: *Artyści lubią tworzyć, ale jeśli możesz wybronić się dwudziestoma trzema drzewami, nie rób ich dwudziestu pięciu. Tak właśnie wygląda moja filozofia. Po prostu zrób kilka naprawdę dobrych modeli, a potem umieść ich tam od cholery!*

CZERWONE ŚLEDZIE

Najbardziej kontrowersyjnym elementem gry po dziś dzień pozostaje scenariusz. Chwalony przez recenzentów i graczy, jednocześnie jest mocno krytykowany z uwagi na zakończenie historii. Twórcy zdecydowali się bowiem na wprowadzenie poważnych „red herrings” – fałszywych tropów, które wydatnie wzbogaciły fabułę, ale zarazem rozbudziły wśród użytkowników niespełnione nadzieje.

Większość krytyków nie zwróciła jednak uwagi na fakt, jak archetypiczna była to decyzja. Kreacja wielkiej, niemalże mistycznej tajemnicy, która w finale odkrywa swe racjonalne, a czasem wręcz banalne oblicze, była wszak uznanym wzorem Conan-Doyle'owskim, na którym opierały się najlepsze opowiadania o przygodach Sherlocka Holmesa. Z tego samego archetypu garściami czerpały też detektywistyczne animacje dla dzieci ze Scoobym Doo czy filmy kinowe,

jak chociażby „Bunkier SS” Roba Greena.

Mimo to powszechnie doceniono historię właśnie za jej przyziemność. Bohaterowie Firewatcha nie ratują świata. Są ludźmi z krwi i kości, pełnymi wad i pokrzywdzonymi przez los. Delilah i Henry ze strachu przed życiem oddają się eskapizmowi – uciekają przed życiem, odpowiedzialnością, podjętymi wcześniej niewłaściwymi wyborami. Owszem, wplątują się co prawda w aferę, którą oboje demonizują, jednak w finale przekonują się, iż nie stali się bohaterami przygody spod znaku Archiwum X, a życie, cóż, pozostaje nadal szare i trudne. I potrafi dokopać.

Jeff Cork (Game Informer): *Natychmiast zostałem wciągnięty w świat gry, częściowo ze względu na siłę prostego, tekstowego wstępu, a także ze względu na nowość, jaką jest udział w czymś tak przyziemnym. Wszyscy już ratowaliśmy świat w grach. Mnie podoba się pomaganie postaciom w odnalezieniu odkupienia lub poczucia spokoju.*

Steven Hansen (Destructoid): *Najbardziej imponująca jest spójność tematyczna. Firewatch dotyczy ogólnie poczucia winy, które przekłada się tutaj na paranoję wywołaną izolacją.*

Ewan Roxburgh (press-start.com.au): *Firewatch to przede wszystkim eskapizm. Chodzi o ucieczkę od prawdziwego życia, od jego trudów, od własnych błędów. Prawie każda postać w grze ma burzliwą przeszłość, przed którą próbuje uciec, błędy, do których nie chce się przyznać, choć nie da się im zaprzeczyć. Firewatch przypomina nam, że nikt nie jest bezpieczny w trudnej rzeczywistości. Musimy stawić czoła trudnościom i poradzić sobie z konsekwencjami.*

Gra pozostaje przy tym opowieścią wielowarstwową. Dla jednych to kryminał, dla drugich wspomniane już studium eskapizmu i wyobcowania, dla jeszcze innych historia romansu, którego nie było, niczym w znakomitym „Wiek niewinności” Martina Scorsesego czy nieco już gorszym „Dowodzie życia” Taylora Hackforda.

SILA DIALOGU

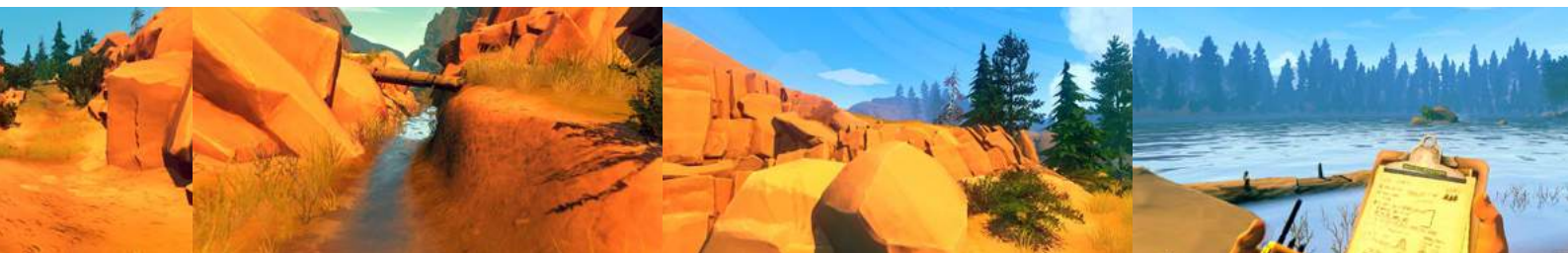
Za największy sukces gry uznaje się napisane przez Seana Vanamana dialogi, ponieważ niemal cała fabuła opiera się na rozmowach, jakie główny bohater prowadzi przez krótkofalówkę z Delilah – szefową leśnych strażników, rezydującą w odległej wieży obserwacyjnej.

Rolę Henry'ego powierzono Richowi Sommerowi, znanemu zwłaszcza ze znakomitego serialu „Mad Men”. Co ciekawe, aktor swego czasu spędził noc w opuszczonej wieży strażniczej – podobnej do tej, w jakiej służbę pełnił bohater Firewatcha. W Delilah z kolei wcieliła się Cissy Jones – weteranka dubbingu, znana dziś dobrze z innych, często topowych gier – Life Is Strange, Call of the Sea, Half-Life: Alyx, Red Dead Redemption II, Destiny 2, Dishonored 2 czy Mafia III.

Jak twierdzi Jones, dialogi często pisane są tak, że aktorzy muszą potem improwizować, by wnieść w nie więcej życia i naturalności. W przypadku Firewatcha nie było jednak takiej potrzeby. Według Cissy Vanaman to pisarz kompletny, mistrz w tworzeniu dla ludzi, a kwestie napisał tak, że wystarczyło je po prostu zagrać. Scenariusz miał wręcz imponować naturalnością.

Nie tylko jednak znakomite pióro i świetne zdolności aktorskie zdecydowały o sukcesie dialogów w grze. Wedle Jones jedną z szalenie ważnych kwestii było to, że Vanaman upart się, by oboje aktorzy nagrywali

**GŁÓWNI AKTORZY
NIGDY SIĘ NIE SPO-
TKALI, PODOBNI
JAK WYKREOWANE
PRZEZ NICH
POSTACIE W GRZE.
TAK STWORZONO
POTRZEBNE
NAPIĘCIE.**





dialogi, słysząc się nawzajem, choć oboje pracowali w swoich domach daleko od siebie. Dzięki połączeniu przez Skype'a mogli więc grać i reagować na wywołane emocje. Relacja między Jones i Sommerem, którzy komunikowali się ze sobą tylko głosowo, stała się więc podobna do tej, jaka istniała między granymi przez nich bohaterami - Delilah i Henrym.

Cissy Jones: *Sommer i ja nigdy się nie spotkaliśmy. Co więcej, podjęliśmy świadomą decyzję, by tego nie robić - po to właśnie, by utrzymać to napięcie.*

OKIEM KRYTYKA

Cabel Sasser, współzałożyciel Panic Inc., firmy, która zdecydowała się dofinansować i wydać Firewatcha, po premierze nie krył radości z obrotu spraw. W obszernym wpisie na łamach firmowego bloga zaznaczył, że nie tylko końcowy efekt, ale i wpływy oraz recenzje były dla niego nad wyraz satysfakcjonujące.

**FIREWATCH
WZNIÓSŁ AKTOR-
STWO W GRZE NA
NOWY POZIOM.
UŻYTKOWNIK
MOŻE WRĘCZ
POCZUĆ, ŻE ROZ-
MAWIA PRZEZ
KRÓTKOFALÓWKĘ
Z ŻYWĄ OSOBĄ.**

Cabel Sasser: *Nie będę kłamał. Tuż przed premierą mój żołądek był wrakiem. Czułem w nim ekstremalne motyle z gatunku tych, które trzymają cię w łóżku trochę za długo. Czuję je zawsze, gdy mierzę się z nieznanym. Kiedy jednak pojawiły się pierwsze recenzje Firewatcha, świat wrócił na swoje miejsce.*

Sasser przywołał kilka artykułów, wskazując zwłaszcza te, które skupiły się na psychologicznej warstwie gry. Zacytował też wprost garść wybranych recenzji, z których zwykle wylewał się potok pochwał.

Ryan McCaffrey (IGN): *To jedna z najlepszych produkcji gatunku narracji pierwszoosobowych. Przypomina nam, co storytelling w grach wideo może osiągnąć, gdy znajdzie się we właściwych rękach. To gra, do której wracam co rok lub dwa tylko po to, by ponownie odwiedzić jej piękne widoki i niezapomniane postacie. Zupełnie jak dobra książka.*

Chris Kohler (Wired): *To emocjonalny cios w brzuch z wielu powodów, a przede wszystkim przyjemność z odkrywania i zagubienia się - mentalnie, jeśli nie geograficznie. To twoja kolejna obowiązkowa historia, kolejna podróż do miejsca, w które gry rzadko nas zabierają.*

John Walker (Rock Paper Shotgun): *Firewatch to rzadkie i piękne dzieło, które pokazuje, jak prezentować grę narracyjną bez zbędnego napuszenia i tanich sztuczek. To gra delikatna, urocza, melancholijna i tęskna. I bardzo, bardzo zabawna. Mistrzowskie i porywające doświadczenie.*

LICZBY NIE KLAMIĄ

Campo Santo, nikomu wówczas nieznanemu studio niezależne, zapowiedziało grę w marcu 2014 roku. Premierę planowano wstępnie na rok 2015, ostatecznie jednak tytuł ujrzał światło dzienne w lutym 2016 roku. Nad grą pracowało około dziesięciu osób, co, jak stwierdził Andrew Webster



**WIECZORY I NOCE SĄ TU RÓWNIĘ PIĘKNE
JAK POGODNE DNI. WIELU GRACZY
MA WRAŻENIE, ŻE SPĘDZA W GRZE
NAPRAWDĘ UDANE WAKACJE.**



**GRA MA DWA
ZAKOŃCZENIA
– OBA SMUTNE,
A MOŻE PO PRO-
STU ŻYCIOWE.
ŻADNE NIE PRZY-
PADŁO GRACZOM
DO GUSTU.**

**2,5
miliona**
TYLU GRACZY
KUPIŁO GRĘ CAMPO
SANTO PRZEZ DWA
LATA OD PREMIERY
NA PC I PS4.

z The Verge, jest sporą liczbą jak na zupełnie nowe studio. Trudno o oficjalne dane sprzedażowe, jednak w sieci krążą szacunki próbujące doprecyzować, jak gra poradziła sobie na rynku. Najciekawsza informacja pojawiła się tuż po premierze. Według serwisu SteamSpy Firewatch w ciągu siedmiu dni sprzedał się w liczbie 169 tysięcy egzemplarzy. Po uwzględnieniu zniżki na zakup przedpremierowy dochód brutto miał wynieść 3 137 960 dolarów. Choć Steam nie ujawnia oficjalnie swojego udziału, uznaje się, iż otrzymuje około 30 procent ze sprzedaży, co pozostawia tu twórcom i wydawcom kwotę 2 196 572 dolarów. Oczywiście mowa tu o siedmiu kluczowych dniach po premierze PC. Szacuje się, choć zapewne nieco na wyrost, że sprzedaż na PS4 była podobna, co dałoby autorom kwotę przeszło 4 milionów dolarów w pierwszym tygodniu sprzedaży. I choć nie wiadomo dokładnie, jakie osiągi miała wersja konsolowa, Sony potwierdziło oficjalnie, że to właśnie Firewatch był w lutym 2016 roku najlepiej sprzedającą się w dystrybucji cyfrowej grą na PS4, wyprzedzając takie tytuły jak Far Cry: Primal, Street Fighter V, Grand Theft Auto V,

Call of Duty: Black Ops III, Star Wars: Battlefront czy Battlefield 4. Małe, nieznane studio przeskoczyło więc tuż rynku gier. Pamiętać jednak należy, że Firewatch dostępny był tylko i wyłącznie w dystrybucji cyfrowej, gdy tymczasem pozostałe wymienione pozycje kupować można było również na nośnikach fizycznych. „Mimo to wydaje się, że Firewatch odcisnął trwały ślad na rynku gier PS4” – podsumował serwis Game Rant. Oczywiście podana wyżej szacunkowa kwota 4 milionów dolarów stanowi nie dochód, lecz przychód. Jakie były natomiast koszty produkcji, które odliczyć należy od tego, co gra zarobiła? Według Tima Schafera zatrudnienie pracownika w studiu deweloperskim w rejonie zatoki San Francisco kosztuje około 10 tysięcy dolarów miesięcznie. Przy podstawowym zespole Campo Santo liczącym około dziesięciu osób i okresie prac nad grą wynoszącym dwa lata koszty produkcji to 2,4 miliona dolarów. Uwzględniając czynsz, licencje na oprogramowanie, nagrania audio i koszty marketingowe, można założyć, iż budżet wyniósł około 3 milionów dolarów. Co to oznacza? Całkowite koszty gry zwrócili się z milionową nawiązką w ciągu siedmiu dni sprzedaży! Co więcej, był to dopiero początek finansowego sukcesu gry, bowiem już 19 marca 2016 roku ogłoszono, że Firewatch sprzedał się w pełnej cenie w liczbie 500 tysięcy egzemplarzy, co daje kwotę blisko 10 milionów dolarów. Ostatecznie Sean Vanaman 9 maja 2018 roku ogłosił w wywiadzie dla serwisu Rock Paper Shotgun, że gra sprzedała się w liczbie 2,5 miliona egzemplarzy. Pamiętać należy, że wielkość ta nie uwzględnia wersji na Nintendo Switch, która swoją premierę miała siedem miesięcy po rozmowie z Vanamanem. Gra z powodzeniem sprzedaje się nadal, a dostępna jest również w serwisie GOG.com. Co ciekawe, analitycy twierdzą, że tytuł promował się niejako sam. Twórcy nie zdecydowali się bowiem na jakiegokolwiek specjalne działania marketingowe, ograniczając się do dystrybucji materiałów graficznych

czy bezspoileroowych pokazów na Youtube i Twitchu. Wygrała tu opcja minimum i polityka umiejętnego zarządzania... tajemnicą.

Nels Anderson (Campo Santo): *Firewatch to tajemnicza historia, więc musieliśmy być trochę ostrożni co do tego, czym była gra. Przy każdej okazji staraliśmy się nawiązać kontakt z jak największą liczbą osób. Sposób kontaktu musiał być jednak bardziej przemyślany, ponieważ nie można było powiedzieć „Oto dwie losowe godziny – graj!”. To po prostu nie była taka gra.*

Podczas gdy wiele niezależnych studiów reklamujących swoje tytuły dąży do maksymalizacji kontaktów z publicznością poprzez częste publikacje nowych zrzutów ekranu, coraz nowsze zwiastuny, otwarte blogi deweloperskie, Campo Santo ograniczyło tego rodzaju wydarzenia, starając się za to zwiększać ich wpływ. Możliwość redukcji spoilerów do minimum przy jednoczesnym eksponowaniu piękna gry pozwoliła twórcom wzbudzić (czy wręcz rozbuć!) oczekiwania i zachwyć wśród szerszej społeczności graczy.

Z PERSPEKTYWY CZASU

Firewatch nawet po latach pozostaje grą wyjątkową, a pod pewnymi względami wręcz wybitną. Nie zdezaktualizowała się oryginalna grafika, która dzięki koncepcji Olly'ego Mossa i realizacji Jane Ng nie tylko wciąż jest świeża, ale też niezmiennie zachwyca soczystą paletą barw i impresjonistycznym klimatem, a jej zmyślne uproszczenia gwarantują, iż będzie cieszyć oko niezależnie od wciąż wzrastającego fotorealizmu nowych produkcji. Pozostanie bowiem doświadczeniem artystycznym.

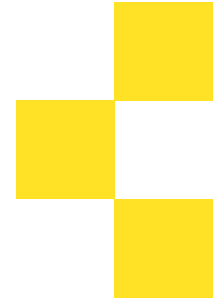
Co jednak najważniejsze, uniwersalna i ponadczasowa jest opowieść o dwojgu ludzi zagubionych i o tym, jak często nieporadnie próbują tłumaczyć sobie otaczający ich świat. Znakomicie napisana i doskonale zagrana, może stanowić wzór nie tylko dla innych gier, ale i kinowych filmów. Niczym dobra książka Firewatch pozostanie produkcją, do której z tęsknotą będziemy wracać. ■





Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



TO BĘDZIE KOLEJNY ROK!

Zjemy w ciekawych czasach. Takich, w których dzieją się rzeczy jeszcze do niedawna uznawane powszechnie za właściwie niemożliwe. Nie mam tu na myśli różnych pomysłów dotyczących pandemii koronawirusa, nie chodzi mi też o to, iż wreszcie udało się wystrzelić (ba, nawet rozłożyć i w dużej mierze z sukcesem uruchomić) Kosmiczny Teleskop Jamesa Webba. To wszystko zdarzenia mało prawdopodobne, ale jednak dające się ogarnąć moim ograniczonym umysłem. Co innego jednak wiadomość, którą tuż przed końcem ubiegłego roku podał serwis Neowin. Otóż przeważającą większość najlepszych – Top 100 – tytułów gier z serwisu Steam daje się uruchomić w systemie Linuks.

Tak, tak, wiem, nie wszystkim wydaje się to informacja znacząca, a już w szczególności dziwna. No i zresztą co to kogo obchodzi? Cóż, zatem kilka słów wyjaśnienia. Otóż Linuks „od zawsze” był uznawany za system operacyjny, któremu z grami komputerowymi nie do końca po drodze. Używam go jako jedyne systemu na swoich komputerach przeznaczonych do pracy już prawie dwadzieścia lat (a moja mniej lub bardziej bliska styczność z nim trwa już prawie lat trzydzieści, liczyć pewnie by trzeba od mojej bajtkowej, naiwnej recenzji dystrybucji Slackware, w którymś z numerów z 1994 roku) i przez cały ten czas właściwie jedynym powodem, dla którego uruchamiałem jakiś komputer z Microsoft Windows, było to, iż chciałem w coś zagrać. To nie znaczy bynajmniej, że Linux w ogóle nie umożliwia rozrywki elektronicznej. Ośmielię się wręcz twierdzić, że narzędzia miłośnika retrogamingu – emulatory starego sprzętu, DosBox, środowiska pozwalające uruchomić stare przygodówki i antyczne produkcje z czasów Windows 95 (ScummVM, Wine) – działają w nim nawet lepiej niż w systemie Microsoftu. Gdy jednak pragniemy zabawić się czymś choć w miarę współczesnym, to nie ma

wyjścia – trzeba Linuksa porzucić. To zaś „od zawsze” przywoływane było jako jeden z najważniejszych powodów, dla których system ten miał być pozbawiony szans, by zaistnieć na rynku konsumenckim. Dlatego też nigdy nie miał nadejść ów mityczny rok zwany The Year of Linux on the Desktop.

Gier natywnych dla Linuksa troszkę istnieje – część to oryginalne produkcje stworzone dla tego systemu w modelu open source, część to wersje tytułów dostępnych dla innych platform. Niektóre z nich to wynik działania teraz już firmy, a u swych początków inicjatywy Humble Bundle (wtedy gdy jeszcze była „Humble”, a w nazwie widniało słowo „Indie”), część zaś to przypadek wynikający z zastosowania jakiegoś wieloplatformowego silnika gier. Jednak większość tytułów, o których wspomina Neowin, daje się uruchomić nie dlatego, iż daną grę od samego początku pomyślano jako wieloplatformową, ale dzięki systemowi Proton, który Valve zaczęło tworzyć jeszcze na potrzeby projektu Steam Machine, a który jest, w bardzo dużym uproszczeniu, emulatorem Windowsa. Nie działa idealnie, ale na tyle skutecznie, że faktycznie już niedługo niemożność uruchomienia najnowszych gier przestanie być chyba dobrą wymówką przed całkowitym porzuceniem środowiska Windows. Nie sądzę jednak, że spowoduje to drastyczny wzrost liczby osób używających Linuksa. Profesjonaliści informatycy i tak przecież już z niego korzystają (chyba że dołączą ci, którzy używają MacOS; produkty Apple’a to jednak rodzaj narkotyków, łatwo zacząć, trudno porzucić), zaś pozostałym użytkownikom komputerów, którym poza grami niezbędna jest przeglądarka WWW i pakiet biurowy, jest i tak wszystko jedno.

Kto wie, może nawet spodziewać się można przeciwnego trendu? Moja sympatia dla Linuksa nie wynika bowiem jedynie z tego, iż uznaję ten system za dobrze opracowany, stabilny czy wygodny. Owszem, jest znacząco lepszy od tego, co udało się wyprodukować choćby ekipie z Redmond, ale do doskonałości i tak mu daleko. Był to jednak zawsze system niszowy, a ja lubię używać narzędzi tajemniczych, dziwnych i skomplikowanych – byle skutecznych. Gdyby zatem Linux („on the desktop”) stał się rzeczywiście popularny, to trzeba by zabrać swoje zabawki i przenieść się do kolejnej, niszowej piaskownicy. Hmm. Może Serenity? System operacyjny jak każdy inny, ale jego główny maintainer „nazywam się Andreas Kling i jestem uzależniony” to mój człowiek! ■



M O N I T O R

GDYBY PORÓWNAĆ MONITORY DO BAGAŻNIKÓW SAMOCHODOWYCH, TO PANORAMICZNE SĄ NICZYM KOMBIAKI PRZY SEDANACH. NIE CHODZI O ROZDZIELCZOŚĆ, ALE O SAME PROPORCJE OBRAZU 21:9. ZWYKŁE MONITORY MAJĄ NAJCZĘŚCIEJ PROPORCJĘ 16:9. W PANORAMICZNYCH WIDĄC WIĘCEJ.

Iiyama Red Eagle G-Master



PO PRZESIADCE NA MONITOR PANORAMICZNY NAGLE WSZYSTKIE ŚCIEŚNIONE IKONKI NA PULPICIE MAJĄ HEKTAR WOLNEGO MIEJSCA. W GRACH WIDZIMY ŚWIAT W SZERSZEJ PERSPEKTYWIE. PRZY PRZEKĄTNEJ EKRANU 34 CALI JAK W TESTOWANYM EGZEMPLARZU IİYAMA G-MASTER GB3461WQSU, Z MATOWO WYKOŃCZONYM, PŁASKIM PANELEM IPS, OBRAZ ROZCIĄGA SIĘ PRAWIE NA CAŁE POLE WIDZENIA. A PRZY PARAMETRACH DOSTROJONYCH POD GRACZY – ODŚWIEŻANIU 144 HERCÓW ORAZ CZASIE REAKCJI 1 MILISEKUNDY – OBRAZ JEST CUDOWNIE PŁYNNY, OCZYWIŚCIE O ILE PODPIĘTY KOMPUTER UDŹWIGNIE ODPOWIEDNIĄ LICZBĘ FPS. A JEŚLI JEST WYPOSAŻONY W KARTĘ GRAFICZNĄ AMD RADEON, TO SKORZYSTAMY DODATKOWO Z ADAPTACYJNEGO ODŚWIEŻANIA AMD FREESYNC PREMIUM.

Trzeba jednak mieć świadomość, że monitor panoramiczny w pełni wykorzystamy tylko do peceta. Konsole obecnej generacji, PlayStation 5 oraz Xbox Series X, nie obsługują proporcji obrazu 21:9. Natomiast w pececie nie tylko będziemy widzieć więcej, możemy też idealnie wykorzystać ultraszeroki obraz do gier dla dwóch graczy w trybie



21:9

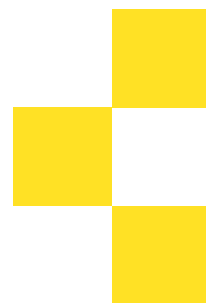
split screen. O wiele wygodniej też odpalać dwa okienka obok siebie, na przykład Teams z pracą albo lekcjami, a obok Netflix. Nastawy monitora wybieramy przyciskami. Opisy przycisków znajdują się z przodu, u dołu po prawej, natomiast same przyciski z tyłu. Z uwagi na grubość monitora wcelowanie w odpowiedni przycisk nie jest proste i nie jest to zbyt szczęśliwy pomysł. Monitor wyposażony jest w dwa wejścia HDMI 2.0 oraz dwa wejścia DisplayPort 1.4. Są też dwa gniazda USB-A 3.0 oraz jedno USB-B 3.0, wejście na słuchawki mini jack oraz wbudowane głośniczki 2 x 5 W. Mocowanie pozwala zarówno na obrót ekranu w lewo i prawo, co jest pomocne przy poziomowaniu, jak również odchylanie w płaszczyźnie

pionowej, dzięki czemu idealnie dopasujemy jego pozycję do wysokości oraz odchylenia fotela. A przy wielogodzinnej pracy padem ma to znaczenie. Gdyby ktoś zechciał z trzech takich monitorów zrobić monstrualny zestaw dookólny, należy mieć na uwadze jeden szczegół. Wyłączony monitor sprawia wrażenie bezramkowego, po bokach znajduje się circa milimetr plastiku, tyle co nic. Natomiast po włączeniu użyteczna część panelu zaczyna się 5 milimetrów od każdej krawędzi. Większości z nas i tak starczy miejsca na biurku tylko na jednego olbrzyma. Podsumowując – Iiyama G-Master GB3461WQSU jest solidnym panoramicznym monitorem z parametrami wyśrubowanymi z myślą o graczach oraz dobrym stosunkiem ceny do jakości. ■ ■ ■ ■ ■



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.



JESZCZE JEDEN PIERWSZY RAZ I NASTĘPNA DUŻA RZECZ

Jedni lubią epickie opowieści toczące się w otwartych światach. Inni kochają rywalizację lub współpracę z dziesiątkami innych osób. Znamy też wiele innych sposobów odnajdywania radości z gier. Co do mnie, najbardziej lubię pierwsze razy.

Pamiętam uczucie immersji w Doomie wywoływane jakością grafiki i tym bujaniem kamery, imitującym wrażenie chodzenia, którego nie miało się w Wolfensteinie, bo Blazkowicz sunął jak na łyżwach. Pamiętam grafikę Half-Life 2, niewyobrazalny, skokowy postęp, jakiego później już nie doświadczyłem. Pamiętam poczucie, że świat World of Warcraft jest buzującym życiem, autentycznym miejscem, w którym literalnie można by zamieszkać – i wielu to uczyniło. Ale też pamiętam pierwsze gry mobilne wykorzystujące dotyk i akcelerometr oraz kapitalne nowe doznania, które się z tym wiązały. (Statki szturmowe sunące w ogniu ku ramionom Oriona oczywiście też; miejmy to już za sobą).

Coraz trudniej o nowe pierwsze razy. W obrębie klasycznych urządzeń do gier zestaw mechanik i doświadczeń został już w zasadzie wyeksploatowany. PlayStation 5 jest wspaniałe, ale po prawdzie stanowi zniszczenie idei „szybciej, wyżej, dalej”, podobnie jak konkurencyjne next-genowe konsole. Czym będzie PS6? 7? 8? Raczej tym samym, tylko z ładniejszą grafiką i szybszymi czasami ładowania. I pewnie tylko Nintendo nas znów czymś zaskoczy – oni potrafią, chwała im za to.

Dlatego autentycznie oniemiałem z zachwytu, kiedy odkryłem VR.

Moja relacja z rzeczywistością wirtualną jest zupełnie stara, bo i ja nie jestem całkiem młody. Pamiętam jak w końcówce najntisów na targach ECTS pokazywano rewolucyjny hełm VFX-1.

Pamiętam, jak również wtedy Nintendo wprowadziło do sprzedaży Virtual Boya. Doznania z filmu „Kosiarz umysłów” miały się kryć tuż za rogiem. Rzecz jasna nic z tego nie wyszło. Dlatego później byłem sceptyczny wobec kolejnych prób i zapowiedzi nadejścia świata VR. Ostatnie wzmożenie, które zaczęło się jakieś pięć–sześć lat temu, uważałem za jeszcze jedno 3D w telewizorach. I jak zwykle się myliłem.

Pod względem inwestycyjnym zeszły rok upłynął mi pod znakiem VR, a skoro tak, to należało kupić headset – inwestowanie w rzeczy, których się nie zna, jest dość powszechne, wydaje mi się jednak prostą drogą do utraty pieniędzy. Wsiąknę na amen, podobnie jak i moja rodzina, w tym osoby zazwyczaj zupełnie ignorujące uroki gier i wirtualnych światów. Oculusowy VR – przyzwyczajajcie się powoli, że nie będzie innego – jest szybko rozwijającą się, ale już dojrzałą platformą z zaskakującą ofertą.

Kiedy w Sinners and Saints nie tylko oburącz przywała się zombiakowi siekierą w głowę, ale potem jeszcze szarpiąc, wyrywa ją z ciała, wrażenie jest niesłychane. Kiedy w Resident Evil 4 trzeba unikać rzucanych noży, wykonując krok w bok, ładować lewą dłonią magazynki do trzymanego w prawej dłoni pistoletu czy ruchem za plecy wyciągać strzelbę, a potem przeładowywać ją obiema rękoma – tak samo. A kiedy w Vader Immortal ujmuje się miecz świetlny, aby nim walczyć i odbijać strzały z blasterów... No cóż, wniosek jest tylko jeden: uniwersum Star Wars nie może być lepiej i głębiej doświadczone niż w taki sposób i żadne „płaskie”, odbijające się przez monitor/telewizor wrażenia nie mogą się z tym równać. Nawet najzwyczajsza w świecie gra VR w pingponga okazuje się zabawnym, a przy okazji stymulującym ciałem sposobem spędzania czasu.

VR jest przyszłością, jest następną dużą rzeczą. Szczerze mówiąc – nie dlatego że jest nam jako rodzajowi ludzkiemu do czegoś potrzebny. Konsole też nie są nam do niczego potrzebne. Telefony wystarczyłyby jako proste narzędzia do dzwonicia i nawigacji. VR jest przyszłością, bo zapewnia nam coś nowego. I jego potencjał zapewniania tego czegoś jest znaczny, a rozwój w najbliższych latach będzie spektakularny. Oczywiście to nie zagrozi pozycji stacjonarnych urządzeń do grania, podobnie jak i mobile tego nie uczynił. Ale bez dwóch zdań mamy trzecią wielką gałąź grania. I to ona będzie w najbliższych latach najszybciej rosnąć i najczęściej nas zdumiewać. ■

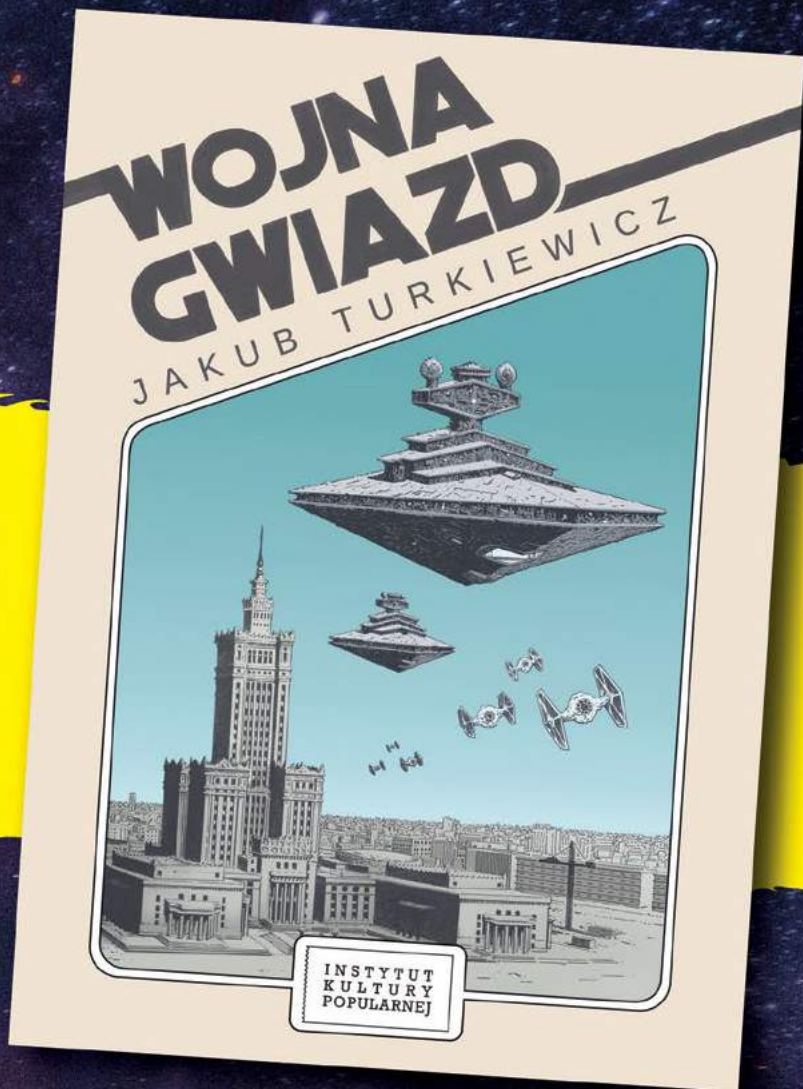
ALEX

FUNDACJA

INSTYTUT
KULTURY
POPULARNEJ

WOJNA GWIAZD

JAKUB TURKIEWICZ



POLECAMY RÓWNIEŻ





Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



DZIKIE RUBIEŻE

W sylwestra grałem w grę. Nie cały czas, oderwałem się na chwilę na toaścik, ale generalnie siedzieliśmy w domu w ciepłku i oddawaliśmy się cichym zajęciom własnym, od czasu do czasu wymieniając światłe uwagi na temat stanu świata i naszego do niego stosunku. Większość moich uwag nie nadawała się do zacytowania, bo dotyczyła gry, w którą. **Outer Wilds** – tytuł z 2019 roku, więc już ponad dwuletni, ale – jak wiadomo – w dzisiejszych czasach taki wiek to nie wiek. Bardzo mi się podobał (i podoba) pomysł i sposób budowania narracji, ale mocno irytowało mnie sterowanie: konieczność powtarzania identycznych, kilkuminutowych sekwencji trywialnie nudnych czynności, by dotrzeć w miejsce, gdzie i tak nie udało mi się sprawnie wykonać tych kilku precyzyjnych ruchów, po których miałem dowiedzieć się czegoś więcej. Taki nudny grinding, kręcenie korbką, daj, ac ja pobruszę.

Swojej frustracji, mocno wpływającej na ocenę całej gry, dałem wyraz publicznie. Napisałem między innymi: „mam cały czas silne skojarzenia, że Subnautica – która poza dodanym craftingiem wydaje mi się na pewnym poziomie dość podobna konstrukcyjnie: kolejne miejsca, kolejne kawałki historii – nie była tak męcząca”. Wywiązała się – jak to zwykle w internetach – dyskusja, zbiegli się przeciwnicy i miłośnicy, obrońcy i prokuratorzy, przy czym, żeby nie było – ą, ę, nie zgadzamy się, ale pełna kultura, żadnych inwektyw. Jeden z komentarzy dotyczył mojego porównania z Subnauticą: nie, to jest coś zupełnie innego, Subnautica to survival, Outer Wilds to timeloop, nie survival.

Tak, to prawda, to są dwie zupełnie różne gry. Ale też moje porównanie nie było próbą ich zrównania, tylko zwrócenia uwagi na to, że obie opowiadają w tle jakąś historię, obie wymagają docierania do jej fragmentów dzięki zbieranym poszlakom – i w jednej dzięki użytym mechanikom sprawiało mi to frajdę, a w drugiej frustrowało.

A potem dotarło do mnie, że zastosowaliśmy dwa zupełnie różne sposoby klasyfikacji, oparte na szukaniu podobieństw lub różnic.

Można klasyfikować gry, szukając podobieństw. Wtedy na przykład Wiedźmin 3 i Road to Redemption 2 stoją na półce obok siebie, choć jedno to fantasy, a drugie całkiem realistyczny Dziki Zachód. Tu trzeba uważać, bo idąc zbyt daleko, można dojść do wniosku zaproponowanego kiedyś przez Williama Fostera-Harrisa, że wszystkie opowiadane w literaturze historie są tak naprawdę wariantami jednej i tej samej.

Można klasyfikować, szukając różnic. Wtedy taki PUBG i Super People to są dwie zupełnie różne gry, choć obie to dość mocno realistyczne i współczesne battle royale (podejrzewam, że dla kogoś ich nieznanego odróżnienie screenshotów albo i fragmentów rozgrywki może być niemożliwe). To z kolei prowadzi do straszego rozdrobnienia kategorii oraz utrudnia systematyzację i klasyfikowanie.

Oba systemy mają swoje wady i zalety, żaden nie jest bezwzględnie lepszy, oba do pewnych celów sprawdzają się lepiej, a do innych gorzej. Optymalnie jest szukać między nimi złotego środka i w różnych momentach wybierać ten, który lepiej tłumaczy sytuację bądź zjawisko.

I kiedy już to sobie wszystko ułożyłem w głowie, dotarło do mnie coś jeszcze. Cała ta dyskusja była odbiciem pewnego smutnego problemu kształtującego naszą rzeczywistość. W naszym dyskursie zbyt często dominuje ta wersja z koncentrowaniem się na różnicach. Smutne to dlatego, że podczas gdy skupianie się na podobieństwach łączy i ułatwia budowanie wspólnot, to różnicowanie sprzyja podziałom i trybalizacji.

Rowy, granice i skłócone plemiona. Ale w końcu czego się spodziewać na dzikich rubieżach? ■

BOREK

PRZENIEŚ UZBROJONĄ TANUKI DO PASZCZY SMOKA

DOGOŃ SMOKA

PUNKTY ULEPSZEŃ POSTACI

PUNKTY ULEPSZEŃ
WISNIEJ ■ BY OTWÓRZYĆ ENKIPUNEK

ZDROWIE

24

220

SHADOW WARRIOR

PC PS4 XONE

WYDAWCA Flying Wild Hog Wersja PL: tak

Piotr Pieńkowski

Kiedy Lo Wang wreszcie dotarł do Studni Dusz, by pokonać Ameonę, jak to czasami bywa - a u Lo Wanga nader często - wszystko poszło nie tak. Według planu Zewnętrzne Wrota miały zostać zapieczętowane dzięki poświęceniu Kamiko, ale zamiast tego do ludzkiego uniwersum wkroczył smok. Tak zaczęła się apokalipsa. Niechcący, z głupoty, przypadkiem.

Tak z grubsza zakończyła się druga część Shadow Warrior z roku 2016. I od razu na wstępie uprzedzę, że kontynuacja - choć ciągnie ten wątek fabularny - zarazem całkowicie różni się od poprzedniczki.

Smok



W grze smok obrazuje oczywiście wierzenia chińskie, a nie europejskie, a jego skala przerasta nasze najśmielsze oczekiwania.

I nie chodzi tylko o mocniejszą kolorystykę czy fakt, że znana nam cywilizacja legła w gruzach i mamy apokalipsę, w której wspomniany smok pragnie połknąć cały świat. Polskie studio Flying Wild Hog postanowiło zdynamizować zabawę i zlikwidować mapę, misje główne i poboczne, przeszukiwanie skrzyń, handel, a w zamian dać maksimum walki na przemian z podróżą po świecie pełną najdzikszych akrobacji. Plus zwirowane teksty Lo Wanga i jego towarzyszy.

A jak to wygląda w praktyce? Zaczynamy od wspominków, jak to bezskutecznie usiłowaliśmy pokonać smoka zaraz po tym, gdy wkroczył do naszego świata. W efekcie z marszu pojawia się na jego olbrzymim cielsku pokrytym łuskami, lodem oraz naroślami, a zmierzając ku głowie, spotykamy po drodze kolejne stwory, które oczywiście





W przeciwieństwie do poprzedniej części trójka jest wyjątkowo barwna, a przy tym o wiele bardziej dynamiczna, co razem daje wybuchową mieszankę.

pokonujemy głównie kataną. Od razu wtrącę, że nie jest tak, że wystarczy nam tylko owa katana lub tylko broń palna. Walki zaprojektowano w ten sposób, zwłaszcza te późniejsze, że praktycznie nie uda się nam pokonać wrogów, używając tylko jednego rodzaju broni.

■ Starożytny ptaszor jako jeden z bossów - niby śmiech na sali, a jednak wyjątkowo upierdliwa persona.

Powiem nawet więcej - mądrze jest też tak osłabić demony, aby pozyskać od nich coś, co ułatwi nam dalszą potyczkę. W czym rzecz? Na wspomnianym smoku już na początku mamy informację, że na przykład Shogaia warto pochwycić, wyrwać mu głowę z kręgosłupem i zmiażdżyć ją, by w ten sposób zyskać dodatkowe punkty życia oraz krótkotrwałą niewrażliwość. Wiem, szokujące, ale to slasher co się zowie i takich elementów będzie tutaj całe mnóstwo. Wyobraźcie sobie zresztą, że wpadacie na arenę, gdzie pojawiają się zastępy demonów w trzech lub czterech rodzajach, każdy z innym atakiem i każdy inaczej wrażliwy na wasze ataki, a wy macie tylko kataną, pistolet i shotguna (łącznie jest siedem narzędzi mordu plus te pozyskane na kilka chwil od przeciwników jako efekt specjalny, jak ten wyrwany łeb Shogaia). No i macie też kotwiczkę, która potrafi czynić cuda podczas walki, bo nie tylko pozwala szybko przemieścić się

■ Pupilek czarodziejki Motoko. Milusińskich futrzaków nigdy dość w slasherach.

do innego miejsca, ale także błyskawicznie przybliżyć do wybranego demona i... wiadomo. Wszystko tutaj chce was zabić, napierając w tempie pracującego młota pneumatycznego, wy zaś brodziecie zalani krwią w strzępach wnętrzości, odrzucając mocą Chi cielska atakujących wściekle wrogów i siekąc je na oślep - zonk! - w przepięknej, azjatyckiej scenerii, z azjatycką muzyką w tle, jaką słyszymy czasem w azjatyckich restauracjach. Już rozumiecie?

A propos kotwiczki - podczas przerw między walkami, kiedy podróżujemy po świecie, większość odległości pokonujemy z jej udziałem, na przemian ze skokami (pojedyncze i podwójne) oraz bieganiem po ścianach (dzięki świecącym, zielonym ścieżkom na ścianach). I czasem jest tu naprawdę gorąco, bo niektóre przejścia to istna droga przez piekło. Technicznie, nie nastrojowo. Choć i pod tym drugim względem całość ma swój apokaliptyczny klimat i niektóre widoki po prostu zapierają dech w piersiach. Warto tu jeszcze dodać, że po drodze będziemy także zbierać kule mocy, które potem pozwolą nam upgrade'ować broń na wyższy poziom.

Niestety wszystko ma swoją cenę i aby uzyskać takie tempo rozgrywki, o jakim pisałem wcześniej,





■ Poza czystą akcją gra zawiera wiele świetnych przerwników filmowych.



■ Choć Lo Wang zmienił nieco wygląd, to teksty ma wciąż takie same.



Shadow Warrior 3 nie stroni od wulgaryzmów oraz od prostackich żartów, a jednak fabularnie ma to sens i daje grze ogromnego kopa podczas totalnej rozwałki.

zrezygnowano z wielu elementów znanych z poprzedniej części. Żeby nie owijać w bawełnę, jest to właściwie całkowicie inna, nowa gra, a obie części łączy tylko fabuła. No i główni bohaterowie ze swoim dziwnym poczuciem humoru. Nietrudno przewidzieć, że część fanów serii będzie wściekła, że grę – jak to pewnie określą – spłaszczono do samej tylko akcji, choć inni wręcz przeciwnie, będą rozpyliwać się w zachwytach nad tempem rozgrywki i cieszyć się, że wywalono zbędne według nich elementy rozmydlające zabawę. Nie wiem, czy ten eksperyment obiektywnie się udał.

■ Niektóre elementy w grze są naprawdę szokujące. I zazwyczaj oglądamy je na zbliżeniu.



Mnie na początku taka formuła nieco irytowała. Wspomniana wędrówka po smoku jest bez wątpienia zachwycająca i to coś, co na długo zapamiętam, podobnie jak wiele innych sekwencji, ale chciałoby się coś więcej niż tylko akrobacje i walkę nieomal na oślep. Bo całość to właśnie takie wariackie bieganie z tekstami bohaterów w tle, byle dotrzeć do zamkniętej areny, a potem walka na niej z coraz nowszymi stworami, by później znów biec do następnej areny. I wszystko jak po sznurku, ani kroku w bok.

A jednak... No właśnie, w pewnym momencie – ku swojemu zdziwieniu

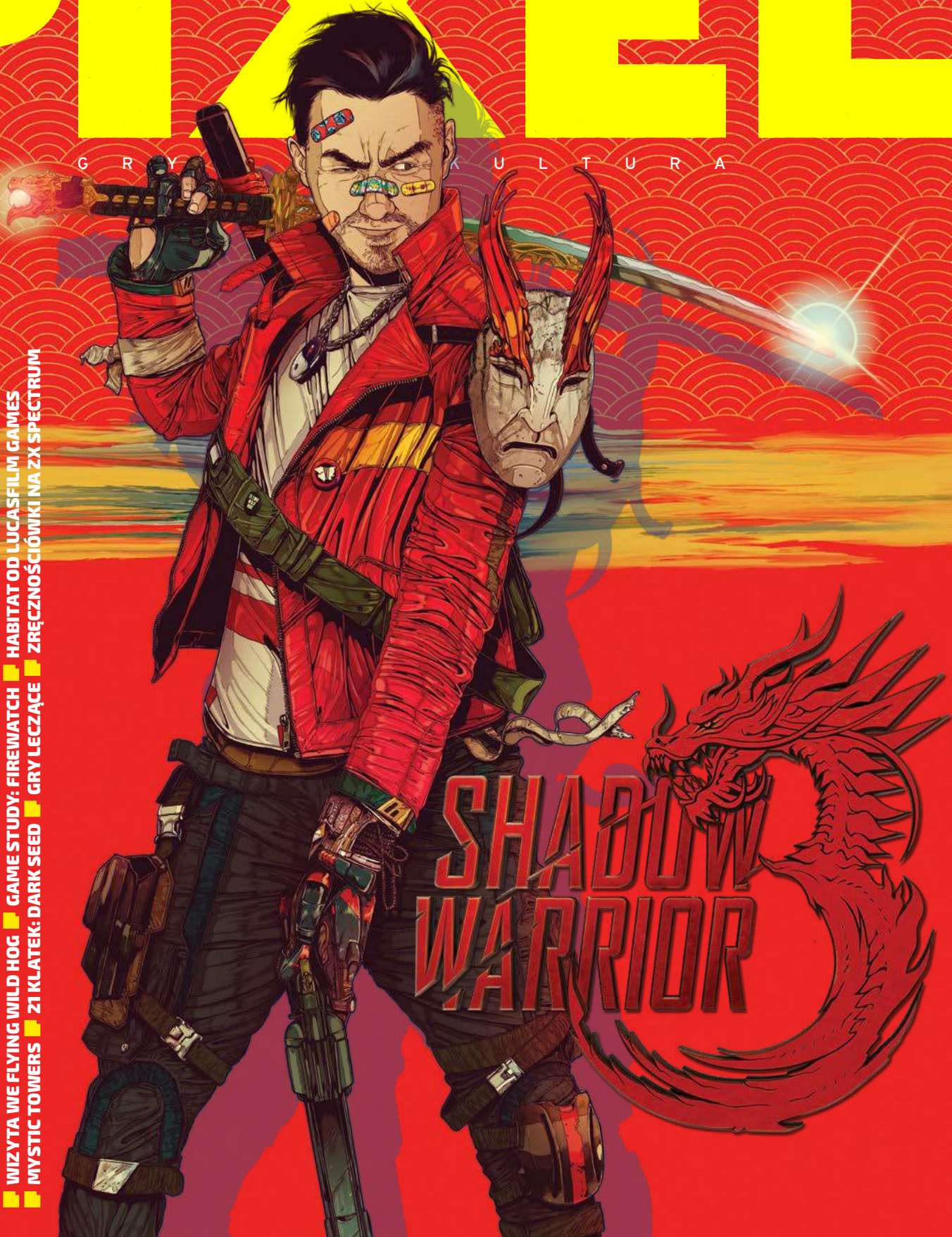
zresztą – w końcu złapałem tego nowego bakcyła. I nawet nie wiem dlaczego. Czy spowodowały to szokująco wręcz piękne widoki, czy może azjatycka muzyka przygrywająca w tle na przemian z rockowymi kawałkami, czy też szalone, czasem wręcz prostackie teksty bohatera (co w pewnym momencie skojarzyło mi się z Duke Nukem 3D, którą to strzelankę bardzo kiedyś przecież lubiłem). Dość powiedzieć, że przez bite dwanaście godzin rżnąłem kataną demony na lewo i prawo, wspierając się bronią palną i sztuczkami godnymi ninja, a na mojej twarzy – jestem tego pewien – błąkał się dziwny, szelmowski uśmiezek. Dokładnie taki sam, jaki ma Lo Wang, kiedy wkracza do akcji. A gdy skończyłem, pomyślałem sobie, że może rozgrywka jest powtarzalna, może poziomy do bólu liniowy, może dowcip przesadzony, ale emocjonalnie było to porównywalne z jazdą na największym na świecie rollercoasterze bez zapiętych pasów. ■

83

■ Trzecia odsłona przygód Lo Wanga, narwanego mistrza katany. Może i nie dla wszystkich, ale miłośnicy rozwałki na maksa będą zachwyceni. No i ta oprawa audiowizualna.

PIXEL

G R Y K U L T U R A



INSIDE

- DYING LIGHT 2 ■ EXPEDITIONS: ROME ■ ELEX II ■ POKEMON LEGENDS: ARCEUS
- HORIZON FORBIDDEN WEST ■ CYBERPUNK 2077 NA PS5 ■ THE KING OF FIGHTERS XV
- WIZYTA WE FLYING WILD HOG ■ GAME STUDY: FIREWATCH ■ HABITAT OD LUCASFILM GAMES
- MYSTIC TOWERS ■ 21 KLATEK: DARK SEED ■ GRY LEŻĄCE ■ ZRĘCZNOŚCIÓWKI NA ZX SPECTRUM

SHADOW WARRIOR

