PREMIERA MIESIĄCA MARTHA IS DEAD

TERAZ 148 STRON

PIXEL

GRY I HOBBY

- GRAN TURISMO 7
- TRIANGLE STRATEGY
- LAST CUBE
- FAR: CHANGING TIDES
- STRANGER OF PARADISE
- DISCWORLD
- CIVILIZATION 2
- HISTORIA JOYSTICKA
- AMAUROTE
- INSOMNIAC GAMES
- GRY MUZYCZNE
- ZX SPECTRUM: NARODZINY LEGENDY
- MARIENBAD
- 21 KLATEK: BETRAYAL AT KRONDOR
- GAME STUDY: ZAGINIĘCIE ETHANA CARTERA



ISSN 2391-7962 INDEKS 404098
04 (78) / 2022 / KWIECIEŃ
CENA 24,90 zł (w tym 8% VAT)
pixel-magazine.com
78


DRAW_DISTANCE
СЛАВА
УКРАЇНІ!

ARCHEOLOGIA MIROWSKA



MICZ

Do Doliny Krzemowej jeździłem głównie po to, żeby oglądać budynki, w których niegdyś mieściły się świątynie Atari, Accolade, SSI czy Electronic Arts. A ponieważ fizjoterapeuta kazał mi robić dziesięć tysięcy kroków dziennie, spaceruję teraz wieczorami po obszarze Mirowa, czyli styku Śródmieścia i Woli, i patrzę, co się stało z miejscami, w których rodziła się nasza branża growa.

Maluch CD Projektu nie dość, że nie miałby dziś gdzie zaparkować, to jeszcze chłopaki nie byłyby w stanie rozstawić łóżka polowego z towarem, bo na placu dawnej giełdy na Grzybowskiej jak maczuga stoi wbity hotel Westin. W jego cieniu gnieździ się jedyny niezmieniony element dawnego świata, Szkoła Podstawowa numer 25 imienia Komisji Edukacji Narodowej, ze swoimi nieodłącznymi mocarnymi drzwiami, których musiał w każdy weekend pilnować założyciel giełdy Jan Popończyk. Nawiasem mówiąc, na KEN znajduje się baza Pixela, ale to przeplatanie się miejsc, znaczeń i symboli zaobserwowałem już dawno i zrzucam to na barki tajemniczego, kosmicznego żartownisia.

Pobliska Hala Mirowska z zewnątrz wygląda jak dawniej, tyle że w środku nie ma już przeważającego spożywczego charakteru jak za PRL. Na piętrze, w samym rogu na przestrzał od wejścia, znajdowało się unikatowe laboratorium komputerowe dysponujące oprogramowaniem na Amstrada. To tam z kolegą z Francji kopiowaliśmy Way of the Tiger i Pyjamaramę. Ciekawe, czy ten czterdziestoparoletni jegomość, który nas obsługiwał, jeszcze żyje. Raczej nie ma już natomiast szewca mającego swoje stanowisko obok redakcji Secret Service. Facet był już wówczas pod siedemdziesiątkę, a kojarzę go, bo często zatrzymywałem się przy jego stanowisku na Wroniej, zajeżdżając tam autobusem linii 155.

Secret Service… samotna budka strażnicza przy szlabanie wjazdowym na teren Wojskowych Zakładów Graficznych. Tam na pierwszym piętrze wiele rzeczy się zaczęło. Budkę zburzono w okolicach 2013 roku, gdy na całej parceli pomiędzy Towarową, Wronią i Grzybowską wznoszono kompleks biurowy Warsaw Spire. W jej miejscu działa knajpa Stixx, serwująca wyrafinowane potrawy z grilla, a na malutkim parkingu, gdzie Martinez parkował swojego seledynowego rovera, znajduje się wyschnięte oczko wodne.

Pod dokładnie tym samym numerem na sąsiedniej ulicy ulokował się w pawilonie Reset. Na Chłodnej pozostały historyczne kocie łby z kawałkami torów tramwajowych, ale południowa pierzeja ulicy całkowicie się zmieniła. Na pobliskich terenach dawnych browarów wyrósł inny świat, lecz czarny, nadjedzony przez szczęki kruszące pawilon trwa dalej, jak spróchniały ząb czekający na ekstrakcję. Jego dni są już policzone.

Restauracji Natu Rest & Wine na Chłodnej, w której Pegaz zaoferował mi prowadzenie reaktywowanego Secret Service, też już nie ma. Dawno temu zniknęła siedziba Digital Multimedia Group na parterze jednego z mrówkowców Za Żelazną Bramą. Zwinął się Granet, legendarna kafejka growa, z Pereca 2 – miejsca, gdzie przy poczcie spotkaliśmy się kiedyś przypadkiem z Pegazem i Gulashem. Nie ma siedziby L'Art przy Łuckiej, gdzie Kajtuś z Mamutem próbowali zrealizować Najlepszą Grę na Świecie o mało odkrywczym tytule Dogs of War. Dział PlayStation z Ogrodowej przeniósł się do pięknego biura w Browarach i on jako jedyny pozostał w Mirowie, kultywując jego tradycję.

Pozostał też konstrukt myślowy błąkający się po zakamarkach pamięci. Chcę o tym pamiętać, próbuję podtrzymać jego istnienie nie dlatego, że jestem słaby i boję się myśleć o teraźniejszości, ale z powodu wagi przeszłości. Dzięki jej zrozumieniu łatwiej jest funkcjonować i trwać przy tym, co się kocha. Do zobaczenia 5 maja w kolejnym Pixelu.

PIXEL

GRY I POPKULTURA

REDAKCJA PIXELA KŁANIA SIĘ NISKO PATRONOM.

Dzięki Wam i dla Was działamy ze zdwojoną mocą!

PATRONITE.PL/PIXEL



Marcin Sztanderski
Piotr Czerpa
Bartosz Lisek
Lukasz Gratkowski
Michał Wrocławski
Rafał Mazurek
Michał Boruta
Marcin Bors
Jan Prociak
Tomasz Wiśniewski
Sławomir Jagiełło
Bartosz Korczyński
Krooger
Andrzej Rajfura
Tomasz Jagiełło
Daniel Bieńkowski
Lukasz Kowalczyk
Lukasz Rewerenda
Zbigniew Wojtynek
Marcin Molak
Michał Tyrpa
Marcin Łabeński
Robert Łapiński
Radek Baranowski
Jakub Smołka
Przemysław Endzel
Marcin Nowak (marcowy)

Grzegorz Koniec
Marcin Frystacki
Patryk Matuszewski
Bogusław Szawara
Mirosław Pleśniak
Xenor
Paweł Lampe
Maciej Szewczyk
Karol Wawryszuk
Michał Bodek
Geekweb
Dariusz ZX Freeq
Luken RetroFan
Rodrick
Izabela Durma
Piotr Lewandowski
Paweł Jermolonek
Adam Oksiuta
Paweł Szczeciński
Dawid Kucharski
Witold Szczerba
Jakub Konewka
Tom Zet
Paweł Sobotka
Michał Zając
Marcin Lewicki
Black Order

Piotr Michniewski
Robert Czato
Marcin Raubo
Kamil Kłosek (Deveel)
Ma Bl
Wojciech Jakóbczyk
Grzegorz Stanek
Marcin Spławski
Marcin Stępnicki
fleja
Jacek Sklepowicz
Rafał Szychowski
Tomasz Machnik
Bartek Czartoryski
Rozpad Eternitu
Dominik Witczak
Marta Hetman
Piotr Rybałtowski
Iwona Karmowska
Michał Karkuciński
Tomasz Kuc
Michał Pisarewicz
Bartłomiej Feruś
Arkadiusz Bis
Artur Isbaner
Sulik
Tomasz Mularczyk

Jarosław Wójtowicz
Michał Dziwniel
Ewa Maria Szczepanowska
Igor Orwat
Wiktor Zychla
Michal Nowakowski
Radek Sobiecki
Maciej Segiet
Mantis Kozlowski
Grzegorz Surma
Cezar Pokorski
Wojciech Żółkiewicz
Don
Piotr Japko Jabłoński
Michał Kołodziejski
Kamil Pietrzyk
Aleksy Uchanski
Tomasz ‘Ciacho’
Paweł Ludew
Łukasz Markiewicz
s3quel
Jarosław Rybacki
Dariusz Bieniek
Szymon Góraj
Marcin Wichrowski
Marek Ołdak
Michał Staroszczyk

Marcin Spoczyński
Adam Klimaszewski
Tomasz Dybizbański
Michał Miler
Szymon Mencwal
Grzegorz Radziejewski
zax
Tomasz Merda
Yu Andriichuk
Grzegorz Kaluzny
Marcin Mizak
Radosław Kołodziej
Krzysztof Łubkowski
Andrzej Bazylczuk
Tomasz Zyrek
Kajetan Kałużyński
Wiktor Jurdeczka
Radosław Nałęcz
Pawel Syczewski
Jarosław Mitoński
Adam Cabaj
Michał Sobczak
Mateusz Borowski
Wiktor Wieczorek
KLOCKOZAUR
Łukasz Chmielewski
Mateusz Kreft



Rafał Michno
Koyomi Blog
Michal Klimek
Artur Więckowski
starewilki.pl
Bartek Bogaczewicz
Scisle Tajne
Marcin Skierski
Wojciech Kompała
Jakub Wójcik
Sebastian Duchnicki
Leszek Wroński
R. Syre
Jakub Jakubowski
Jacek Wolnicki
Łukasz Maśko
Luke Czernal
Jaromir33
Paweł Pawlak
Paweł Karwat
Lepiej Wiedzieć
Oskar Wojciechowski
Sławomir Essmalinowy
Astronomia
Piotr Cichocki
Mateusz
Michał Kaszubowski

Tomasz Kalinowski
Paweł Awdejuk
Paput
Dead RAM
Łukasz Grzelak
Łukasz Kozłowski
TraP_zyx
Dariusz AXL Aksamit
Nemesis US
Michał Marcysiak
kryształ
arturp82
Tomasz Porębski
Tomasz Motyka
Jerzy Szczepkowski
Pożar
Piotr Pawłowski
Piotr Kopniak
widi999

Dziękujemy!



PIXEL
GRY I POPKULTURA

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 Góraj, Marcin M. Granat, Bartłomiej Kluska, Jacek Marczewski, Michał Marek, Dariusz J. Michalski, Piotr Pieńkowski, Piotr Pocztarek, Paweł Schreiber, Michał Śledziński, Aleksy Uchański, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz, Piotr Żymełka

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

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

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

W związku z barbarzyńską ruską agresją wobec Ukrainy jesteśmy myślami z ofiarami dziejącej się na naszych oczach tragedii. Gratulujemy i dziękujemy wszystkim, w tym przedstawicielom branży gier wideo, którzy zdali egzamin w tej sytuacji i realnie wspierają ludzi w potrzebie.

PIXEL POST.pl
Codziennie świeża dawka popkulturalnej rozrywki.

SPIS TREŚCI

08-26
LOADING

08. Autofire · **12**. Indykarium
16. Vive VR Corner · **18**. RetroExpress
20. Wywiad z Wojciechem Wawszczykiem ze studia Human Ark · **23**. Pixel Kids
24. Wywiad z Lucasem Lagravette'em ze studia Microïds

27-42
PLAY THE GAME

28. Syberia: The World Before · **30**. Martha Is Dead
32. Gran Turismo 7 · **34**. Triangle Strategy · **35**. Model Builder
36. Alfred Hitchcock – Vertigo · **37**. Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin · **38**. FAR: Changing Tides · **40**. Last Cube
41. Expedition Zero · **42**. Animallica

43-68
HALL OF FAME

44. Najlepsza Gra na Świecie: Civilization 2
50. Pitfall! – historia i legenda
56. Discworld według Terry'ego Pratchetta
64. Amaurote wczoraj i dziś

69-96
SECRET LEVEL

70. Historia joysticka
76. Narodziny ZX Spectrum
82. Big Box: Secret of Monkey Island SE
84. Kosmiczne klocki
86. Sidequest · **96**. Felieton Śledzia

97-130
CREDITS

98. Insomniac Games · **104**. Gry muzyczne
109. Felieton Łukasza Orbitowskiego
110. 21 klatek: Betrayal at Krondor · **116**. Marienbad
126. Felieton Gawrona · **127**. Hardware miesiąca
128. Felieton Alexa · **130**. Felieton Borka

118-125
GAME STUDY

The Vanishing of Ethan Carter

NOWY DZIAŁ

MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI



„Przepraszam, że nie o wojnie", chciałoby się napisać za każdym razem, gdy człowiek pisze o czymś innym niż najbardziej dojmujące doświadczenie współczesności. Historia jako tragedia i farsa dzieje się naraz – jedna w świecie rzeczywistym, druga w memosferze: dziwne dni.

MARCIN BORKOWSKI



Po trzydziestu latach odkurzyłem stary projekt, którego w czasach MS DOS nie mogłem zrealizować, bo... nie miałem jeszcze myszy. Taka dłubanina, której pewnie nie da się zmonetyzować, ale pozwala uciec przed ponurą rzeczywistością.

PAWEŁ SCHREIBER



Przypadkowy tweet uświadomił mi, że film z sieci pokazujący zniszczenie rosyjskiego czołgu został nagrany w miejscu, gdzie zaczyna się kampania ukraińska w Combat Mission: Black Sea. Sprawdziłem. Tak. Stacja paliw Okko, Droga E95 przy wsi Zalissja pod Kijowem. Trudno zebrać myśli.

LOADING

INDYCY CZĘSTO STAJĄ PRZED DYLEMATEM – CZY PRÓBOWAĆ STWORZYĆ GRĘ Z WŁASNYCH ŚRODKÓW I WYDAĆ JĄ SAMEMU, CZY POSZUKAĆ POMOCY W FINANSOWANIU I MARKETINGU.

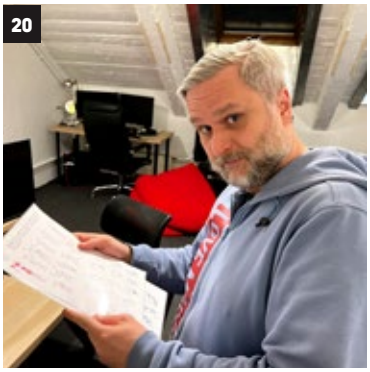

08


12


16



18


20


23


24



SZYMON GÓRAJ

Po latach powróciłem do Batman: Arkham Knight. Fakt, ma więcej poważnych wad niż poprzednik i bywa symulatorem czołgu, ale flirtujący wręcz chwilami z horrorem klimat, oszałamiająca nawet po siedmiu latach grafika i perfekcyjne fabularne domknięcie trylogii robią swoje.



ANDRZEJ BAZYLCZUK

Zwracanie uwagi na ocenę i pogoń za 10/10 mogą być bardzo zdradliwe. Właśnie przechodzę Guardians of the Galaxy i co chwila natykam się na bugi i wątpliwe rozwiązania designerskie, ale fabuła i bohaterowie sprawiają, że mimo to bawię się znakomicie. Gra nie musi być idealna, żeby być dobra.



PIOTR MAŃKOWSKI

Pięćdziesiąt metrów od dawnej redakcji Secret Service powstało małe Soho. Zrujnowany teren po Browarach Warszawskich został zamieniony w kosmiczną, zrewitalizowaną architekturę XXI wieku. Zwłaszcza wieczorem czuć tu emocje i wibracje zupełnie jak w Londynie za czasów ECTS.



Fani mangi Hirohiko Arakiego tej jesieni dostaną prawdziwy rarytas w postaci JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle R.

STATE OF PLAY, CZYLI **HOGWART I RESZTA ŚWIATA**

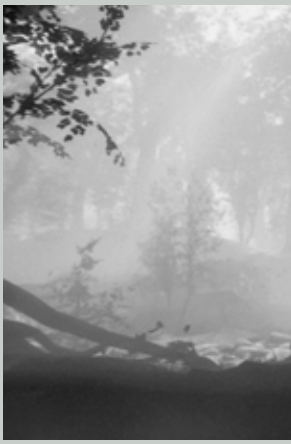
W PIERWSZEJ POŁOWIE MARCA SONY PRZEDSTAWIŁO GRACZOM KILKA NADCHODZĄCYCH POZYCJI. TYM RAZEM W WIĘKSZOŚCI ZAPREZENTOWANO MNIEJ OCZEKIWANE GRY BĄDŹ TAKIE, KTÓRYCH TEMATYKA BYŁA EKSPLOATOWANA JUŻ WCZEŚNIEJ, ALE TO NIE ZNACZY, ŻE NIE BYŁO CIEKAWIE. ZWŁASZCZA JEŚLI CHODZI O DANIE GŁÓWNE.



MAGIA POWRACA

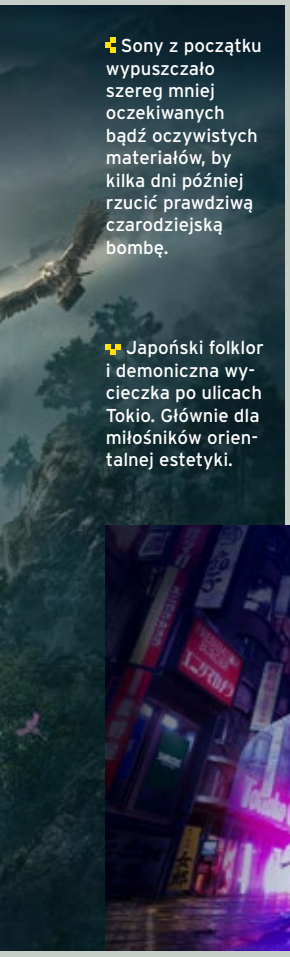
Co prawda tytuł osadzony w uniwersum Harry'ego Pottera pojawił się w specjalnej edycji State of Play kilka dni po tej zbiorczej, ale wielu z was zapewne i tak przekartkowałaby pismo, by tam dotrzeć, więc mogę równie dobrze od niego rozpocząć. Jeżeli ktokolwiek miał jeszcze dotąd wątpliwości co do tego, czy Hogwarts Legacy będzie największym tytułem rozgrywającym się w świecie słynnego okularnika, ten materiał zapewne rozwieje wszelkie wątpliwości. Projekt wygląda na wprost gargantuiczny, a jako że akcja umiejscowiona została na długo przed narodzinami Harry'ego Pottera, deweloperzy mogą na swój sposób zjeść ciastko i mieć ciastko. Mogą bowiem podrzucić masę nawiązań do filmów i książkowej sagi J.K. Rowling, jednocześnie wciąż pozostawiając sobie masę szlaków do przetarcia. W końcu informacje o „przedpoterrowym" świecie są w najlepszym razie mgliste i pełne luk. I choć z jednej strony może martwić kolejny patetycznie brzmiący wątek wybrańca (starożytna magia i te

Trek to Yomi uderza w popularne ostatnio klimaty, ale jego siłą jest ich oryginalne ujęcie.





Liczę na to, że Hogwarts Legacy wreszcie pozwoli mi swobodnie i bez sztucznych ograniczeń eksplorować okolice słynnej szkoły.



Sony z początku wypuszczało szereg mniej oczekiwanych bądź oczywistych materiałów, by kilka dni później rzucić prawdziwą czarodziejską bombę.

Japoński folklor i demoniczna wycieczka po ulicach Tokio. Głównie dla miłośników orientalnej estetyki.



sprawy), z drugiej jakoś uzasadni to naszą dominację na różnych polach, no i mimo wszystko stworzymy własną postać, która zostanie przydzielona do Tiary Przydziału do jednego z czterech domów w słynnej Szkole Magii i Czarodziejstwa. Warto też zaznaczyć, że dzięki pewnemu zabiegowi fabularnemu nie przyjdzie nam mozolnie rozpoczynać przygody od pierwszego roku, tylko od przełomowego dla każdego ucznia piątego. Długi zapis rozgrywki obiecuje nam między innymi podróże po zapierających dech w piersiach miejscach okołohogwartowych (tych bardziej znanych oraz nieco mniej), poznawanie innych uczniów, naukę eliksirów, zaklęć i pracę na rzecz jednego z domów, a także dynamiczne starcia z ludzkimi przeciwnikami i nie tylko (czyżby wreszcie pojawił się szerszy arsenał zaklęć?). RPG w otwartym świecie ma się pojawić pod koniec 2022 roku, więc wiele osób może otrzymać wymarzony gwiazdkowy prezent.



NOWOŚCI MAŁE I WIĘKSZE

Powróćmy do ogólnej części State of Play. Skoncentrowano się w niej przede wszystkim na produkcjach wypływających z Kraju Kwitnącej Wiśni, co oczywiście oznacza, że nie są to zazwyczaj najbardziej łakome kąski na rynku. Ale nie ma też co narzekać, jako że za rogiem czeka chociażby zestaw bardzo rozbudowanych rozszerzeń do Returnala. Hit ubiegłego roku na PlayStation 5 i zarazem niezwykle wymagający kosmiczny roguelike dostanie aktualizację Ascension, zawierającą nade wszystko wyzwanie w postaci Wieży Syzyfa: wielopoziomowego molocha z rosnącymi w siłę falami wrogów, nowymi mocami i bronią. Posiadacze PS Plus będą mogli też sprawdzić rewolucyjny tryb kooperacji, dzięki czemu eksploracja mrocznej planety nie musi być już tak samotna. Część graczy spodziewała się też Dino Crisis, jednak przynajmniej na razie będzie musiała uzbroić się w cierpliwość. Ale na pocieszenie nowe IP w podobnych klimatach wygląda całkiem zachęcająco. Exoprimal połączy bowiem motyw wielkich mechów z dinozaurami. Ich zmagania w wielkiej metropolii mogą przynieść mnóstwo frajdy. Swój czas dostały także GhostWire Tokyo i Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin, którego recenzję możecie przeczytać w tym numerze. W tego pierwszego z kolei właśnie gramy – porządna recenzja za miesiąc. Wrażenie mógł robić dynamiczny zwiastun Forspoken. Przełożony na jesień 2022 roku exclusive na PS5 może być kolejnym projektem wykorzystującym potencjał konsoli nowej generacji, a to dzięki przepięknym kadrom oraz mocom głównej bohaterki, pozwalającym jej stawać w szranki nawet ze smokami.

Zupełnie nowe projekty wyda także Square Enix. Valkyrie Elysium to action RPG, które przyciągnie wielbicieli Final Fantasy, ale moją uwagę bardziej przyciągnął inny projekt. The DioFeld Chronicle od studia Lancarse będzie łączyć w sobie elementy jRPG oraz RTS. Uniwersum natomiast jest o tyle ciekawe, że stanowi mieszankę motywów średniowiecznych ze współczesnymi, za swoje spoiwo mając obowiązkowo fantasy. Akcja będzie się rozgrywać w krainie rozdartej wojną pomiędzy Imperium a uformowanym przeciwko niemu Przymierzem. Gracze wcielą się zaś w najemnika należącego do pewnej legendarnej grupy, który został wplątany w sam środek konfliktu.

Nie mogliśmy też przegapić szansy na wzmiankę o kolejnej grze Flying Wild Hog. Polscy deweloperzy zawiązali współpracę z niezależnym twórcą Leonardem Menchiarim, czego owocem ma być Trek to Yomi – oryginalna side-scrollowa platformówka z klimatem nawiązującym do filmowych arcydzieł Kurosawy. Chwycimy za oręż jako młody samuraj pragnący obronić swoją rodzinną wioskę. Widowiskowe starcia, monochromatyczna grafika i świetny soundtrack – czegóż chcieć więcej?

Wspomnijmy jeszcze o Gigabash – arenowym brawlerze dla wielu graczy, w którym wcielimy się w różne bestie – barwnej i bogatej w wojowników bijatyce JoJo's Bizarre Adenture: All Star Battle R oraz oldschoolowej kompilacji trzynastu gier w postaci Teenage Mutant Ninja Turtles: The Cowabunga Collection i dostaniemy obraz krótkiego, acz upchanego w całkiem różnorodny arsenał tytułów eventu. (SG)

STEAM DECK



W LIPCU UBIEGŁEGO ROKU, ZWIEDZAJĄC NA ROWERZE PRZEPIĘKNĄ SZWECJĘ, DOSTAŁEM WIADOMOŚĆ OD ZNAJOMEGO, ŻE VALVE OGŁOSIŁO WŁAŚNIE SWOJĄ KONSOLĘ, PRZYPOMINAJĄCĄ WYGLĄDEM NINTENDO SWITCH, POD NAZWĄ STEAM DECK, ORAZ ŻE BĘDZIE MOŻNA ZŁOŻYĆ NA NIĄ PRE-ORDER JUŻ ZA TYDZIEŃ.

Tydzień później, wciąż w szwedzkiej dziczy, uzbrojony w aplikację Steam na telefonie, pomimo spowolnionych reakcji witryny udało mi się wyklikać pre-order na tyle sprawnie, że już w dzień premiery dotarł do mnie e-mail z prośbą, abym dokończył zakup w ciągu trzech dni. Po zamówieniu i opłaceniu urządzenia otrzymałem informację, że paczka została wysłana z lokalnego centrum dystrybucji w Holandii i kilka dni później Steam Deck był już u mnie.

W porównaniu do Nintendo Switch Lite Steam Deck jest całkiem spory, jednak nie jest od niego dużo grubszy. Waga też robi swoje – jedną ręką nie da się utrzymać konsoli w żadnej pozycji. Jednak mimo tego gra się całkiem przyjemnie, a wielkość ekranu, w przeciwieństwie do Switch Lite, jest adekwatna do rozdzielczości. Wszystkie przyciski, gładziki, gałki i spusty są usytuowane bardzo wygodnie i czuć, że Deck leży w dłoniach, jak trzeba. Wydajność konsoli w porównaniu do peceta czy chociażby gamingowego laptopa może pozostawiać wiele do życzenia, jednak miejmy na uwadze, że Steam Deck kosztuje kilkakrotnie mniej, mniej więcej tyle, ile zwykły biurowy laptop o podobnych parametrach, a do grania nadaje się o wiele lepiej.

Grać możemy praktycznie we wszystko, i to całkiem nieźle. Ja przygodę zacząłem ze Scarlet Nexus, które działa świetnie nawet z włączonym antyaliasingiem, ale udało mi się pograć nawet w Elden Ring, i to całkiem płynnie! Najlepiej Steam Deck radzi sobie jednak z grami z poprzednich generacji, więc jest idealnym urządzeniem, żeby zmusić nas do zagrania w te wszystkie tytuły, które w szale zakupów nabyliśmy na ostatniej zimowej wyprzedaży na Steamie.





Granie w nowsze pozycje też jest możliwe, ale na dłuższą metę uciążliwe z powodu głośności pracującego na pełnych obrotach wentylatora, wysokiej temperatury urządzenia (choć uchwyty się nie nagrzewają) oraz baterii, która przy wymagających tytułach rozładowuje się całkiem szybko. System operacyjny SteamOS odgrywa tutaj dużą rolę. Nie tylko pozwala on na uruchomienie prawie wszystkich tytułów z naszej biblioteki, ale także optymalizuje niektóre z nich w taki sposób, że te same gry na Steam Decku pod Windowsem nie działałyby tak dobrze. Pod przyciskiem zmiany jasności możemy na bieżąco zmieniać parametry takie jak TDP procesora czy wyświetlić aktualne dane FPS, co jest gratką dla prawdziwych pecetowców. Najważniejszą jednak funkcją systemu jest tryb uśpienia. Dzięki temu grając w dowolną produkcję, możemy w każdej chwili nacisnąć przycisk Power i odłożyć konsolę, a rozgrywka zatrzyma się automatycznie i będziemy mogli do niej powrócić, gdy tylko weźmiemy konsolę z powrotem do ręki. Jest to zupełny game changer w świecie, gdzie trzeba wyciągnąć laptopa z plecaka, włączyć go, poczekać, aż uruchomi się Steam, i odpalić grę za każdym razem, kiedy chcemy usiąść do rozgrywki. Steam Deck jest świetnym urządzeniem dla osób, które mają rozległą bibliotekę Steama pełną gier, w które jeszcze nie grali, lecz dla kogoś, kto nie ma w tym sklepie nawet konta, może to nie być tak smakowity kąsek. Możliwość uśpienia konsoli w każdym momencie i dostęp do całej biblioteki Steama wystarczyły, żeby mnie przekonać. (Sos)







W ROKU 1987 COMMODORE WYPUŚCIŁO UPROSZCZONĄ, PRZEZNACZONĄ DO ZASTOSOWAŃ DOMOWYCH AMIGĘ 500, W PORĘCZNEJ, KOMPAKTOWEJ OBUDOWIE, NAWIĄZUJĄCEJ DO STYLISTYKI POPULARNYCH MIKROKOMPUTERÓW 8-BITOWYCH.



"Dzięki Amidze 500 zrozumiałem, czym jest demoscena, zacząłem stawiać pierwsze kroki w elektronicznej muzyce i kupiłem swój pierwszy profesjonalny edytor tekstu (CygnusED).

Bartek „V0yager" Dramczyk

PRZEDSPRZEDAŻ KSIĄŻKI

AMIGARULEZ.PL

INDYKARIUM

Borek

NIE MOGĘ POMINĄĆ BIEŻĄCEJ POLITYKI: DZIEJE SIĘ DUŻO, W EFEKCIE TO WYDANIE INDYKARIUM JEST BAŁAGANIARSKIE. MIMO ŻE ROBIŁEM OKAZJONALNE NOTATKI DO TEMATU OD KILKU MIESIĘCY, DO PRACY NAD TEKSTEM SIADŁEM W TŁUSTY CZWARTEK, PLANUJĄC UPORZĄDKOWANIE CAŁOŚCI I EWENTUALNE DOPYTANIE LUDZI O SZCZEGÓŁY. U NAS POLECIAŁY PĄCZKI, W UKRAINIE BOMBY. WIELU NASZYCH INDYKÓW WSPÓŁPRACUJE Z KOLEGAMI Z UKRAINY I MIELI NA GŁOWIE SPRAWY WAŻNIEJSZE NIŻ JAKAŚ BZDURNA RUBRYKA W PIXELU. PEŁNY SZACUNEK DLA ICH DZIAŁAŃ, WYBACZCIE, ŻE TYM RAZEM BARDZO MAŁO ODNIESIEŃ DO KONKRETNYCH TYTUŁÓW.

Indycy często stają przed dylematem – czy próbować stworzyć grę z własnych środków i wydać ją samemu, czy poszukać pomocy w finansowaniu i marketingu za podzielenie się zyskami. Wydając samemu, mają pełną kontrolę nad efektem końcowym i poza prowizjami sklepów nie muszą się z nikim dzielić. Równocześnie trzeba mieć z czego sfinansować produkcję i marketing, mieć za co przeżyć do momentu, kiedy zaczną spływać pierwsze pieniądze (co następuje dopiero jakiś czas po premierze), startuje się od zera z wszelkimi działaniami promocyjnymi, trzeba dopiero mozolnie nawiązywać kontakty, w końcu nie ma co liczyć na rady kogoś mającego duże doświadczenie.

Wydawca zwykle dysponuje kasą na dofinansowanie projektu, ma doświadczony dział marketingu, jeżeli gra pasuje do jego portfolio, jest w stanie doradzić, co warto zmienić, w końcu najczęściej ma własny dział QA, który pomoże wyłapać błędy. Tyle że oczywiście trzeba liczyć się z tym, że pierwsze pieniądze poza tymi wspomagającymi produkcję otrzyma się, dopiero kiedy przychody ze sprzedaży pokryją koszty poniesione przez wydawcę (tzw. recoup).

Na pewnym poziomie ogólności każda umowa powinna zawierać dokładny harmonogram i definicję zakresu prac do wykonania, definiować płatności za milestone'y i sposób ich akceptacji, określać koszty i zakres działań marketingowych, opisywać zasady przepływu informacji o sprzedaży po premierze i sposób rozliczeń. Do tego zwykle NDA określające, co komu wolno o współpracy powiedzieć, a czego nie.

Diabeł oczywiście tkwi w szczegółach, ale wszystko powinno być dogadane i zapisane w umowie. Bywa… różnie. Są wydawcy, z którymi daje się sensownie dogadać, zostawiają pewną dozę swobody i uczciwie robią to, do czego się zobowiązali. Są wydawcy z piekła rodem, na dokładnie drugim końcu skali. Są wydawcy pasożyty, kombinujący, jak się podpiąć i zarobić przy minimalnym wkładzie własnym. I wreszcie są wszystkie odcienie pośrednie.

Jak się okazało w czasie pracy nad tekstem, o wydawców z tej pierwszej grupy jest trudno. Właściwie to po kilku pierwszych rozmowach byłem przekonany, że materiał będzie się składał z samych horrorów. Co gorsza, to oznaczało kłopoty ze zilustrowaniem tekstu, bo zwykle wrzucam screenshoty gier ludzi, z którymi gadam, a te horrory były opowiadane raczej anonimowo, zresztą często nawet bez podawania nazw wydawców – ale zbyt często powtarzały się pewne fakty i zbyt duże mam zaufanie do ludzi, od których to słyszałem, żeby nie wierzyć w przewijające się schematy.

SZUKANIE

Wszystkie wypowiedzi anonimowe. Mam w notatkach drugie tyle podobnych historii. Polacy chętniej narzekają, niż się cieszą, więc nie zakładam, że to jest reprezentatywny obraz wydawców w branży, ale niektóre uwagi powtarzały się zbyt często, żeby mogły być przypadkiem.

Nie szukałem wydawcy aktywnie. Jak zrobiłem stronę Steama i złapałem jakąś popularność na Twitterze, wydawcy sami zaczęli się odzywać. Przy każdym z nich były jakieś problemy, najistotniejsze to:

- mimo że sam sfinansowałem większość prac, pieniądze miały do mnie zacząć spływać, dopiero gdy sprzedaż zwróci wszystkie koszty wydawcy,
- sztywne harmonogramy: w epoce COVID-19 to było w sumie najbardziej problematyczne dla mnie, mam troje dzieci, które dużą część pandemii spędzały w domu, co bardzo utrudnia pracę,
- nierealistyczne prognozy sprzedaży: wiem, jakie nakłady podobnych gier się sprzedają, więc jak mi ktoś obiecuje minimum 100 tysięcy kopii, to jest jedna, wielka, czerwona lampa,
- wolna komunikacja: niektóre firmy były szybkie, ale czasem (mimo że to nie ja zaczynałem korespondencję) odpowiedzi przychodziły po wielu tygodniach,
- brak możliwości wglądu w projekt umowy na etapie rozmowy o warunkach,
- jeden wydawca chciał gwarancji, że podczas procesowania przez ich zarząd warunków nie będę rozmawiał z nikim innym.

Znalazłem jednego wydawcę, z którym bym podpisał umowę, poznałem go na Discordzie devowym. Fajnych rad mi udzielił i pomógł trochę bezinteresownie. Tylko akurat jego interesują inne typy gier.

W skrócie: w Polsce nie ma z kim, chyba że masz jakiś oczywisty temat. Gry to biznes wysokiego ryzyka, u nas raczej się wybiera sprawdzone rozwiązania, ubija się koszty, ile się da, ale przez to traci się wiele możliwości. Pierwszy nasz wydawca był z grupy PlayWay i z jednej strony nigdy nie spóźnili się z żadną płatnością, obrót papierów był super, komunikacja bezproblemowa, a z drugiej to poza wysłaniem przelewów i rozliczeń po premierze niewiele więcej zrobili. Marketing, jak już nie było wyjścia, zlecili agencji. Dla odmiany teraz mamy wydawcę spoza Polski i już na wstępie dostaliśmy większą porcję wartościowych rad niż od poprzednich przez cały okres produkcji.

Szukaliśmy i w Polsce, i w Stanach Zjednoczonych. W USA jest inna rozmowa i inne problemy. Przede wszystkim inne pieniądze: u nas milion ludzi przerażał, w USA w kółko słyszeliśmy, że projekt jest niedoszacowany i że nie można zrobić gry za mniej niż 10 milionów. W Polsce wszyscy mają jakiegoś bzika na punkcie wishlist, w USA nikt o to nie pyta.

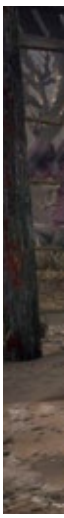
Nagminne: damy wam kasę, ale musicie przygotować Kickstartera. Pieniądze oczywiście spłyną do wydawcy.

Zjawił się inwestor, ale prosił o założenie spółki giełdowej z kosztami po naszej stronie. Kiedy powiedzieliśmy, że mamy kolidujące zobowiązania, powiedziano nam, że w sumie w radzie nadzorczej możemy przecież być incognito albo podstawić ciocię Halinkę, a poza tym to nie będzie płatne. Rozmowy dotyczyły kwoty, która pozwoliłaby na utrzymanie studia góra miesiąc.

Wielka bitwa o wishlisty – jak będziecie mieć 100 tysięcy, to do mnie przyjdźcie. Jak będziemy tyle mieć, to już nie będziemy musieli do pana przychodzić, proszę pana.

Przez dwa i pół roku pisałem grę jako projekt hobbystyczny. Wystawiałem dema, zbierałem uwagi, startowałem w różnych showcase'ach i w końcu zaczęli kontaktować się ze mną wydawcy. Początkowo miałem wrażenie, że to jakiś cyrk.

Pierwsi: odezwali się, że są zainteresowani „współpracą". Nie zaproponowali nic konkretnego poza „będziemy twoim wydawcą" lub „pomożemy ci wejść na Switcha". Nie byli zainteresowani finansowaniem. Portfolio mają szerokie, ale żadnych znanych tytułów. Proponują sensowny podział zysków, ale ewidentnie ich model biznesowy to ściąganie tytułów, zerowy wkład własny i liczenie na złoty strzał.



Inny: zadzwonił, powychwalał grę, obiecał wysłać wzór umowy i bardziej szczegółową rozmowę wkrótce. Poprosił też o najnowszy build gry, który posłałem. Potem cisza. Minęły miesiące i nagle odezwał się po raz kolejny. Tylko że nie pamięta, że już ze mną rozmawiał, przedstawia mi wszystko od początku, tak samo chwali grę i zadaje te same pytania. Po mojej uwadze, że już jakiś czas temu rozmawialiśmy – cisza, kontakt się urywa.
Zadzwoniło dwóch panów – jeden tłumaczył, że w sumie to gra mu się nie podoba, ale ten drugi go namawia, żeby jednak dał jej szansę. Ten drugi tłumaczy, że gra jest fajna i żebym się szybko decydował, bo chcieliby ruszyć z pierwszą kampanią już teraz. Na pytanie, czy nie chcieliby najpierw pogadać na temat planów jej dowiezienia, odpowiedzieli „dowiezienie gry nie ma tu znaczenia".
O dziwo w końcu się udało, znalazł mnie ktoś, z kim udało się dogadać, że na sensownych warunkach sfinansuje mi koszty, żebym mógł zacząć pracować nad grą na pełny etat.

Wydawca po zobaczeniu vertical slice (rodzaj dokumentu opisującego stan projektu) – zmieńcie mechaniki. Zmieniliśmy. Zmieńcie nieco mapy lokalizacji – zmieniliśmy. A w sumie to jednak nam się aktor głosowy nie podoba… Odpadliśmy z tego rajdu, bo nie było sensu.

Wydawca – pokażcie nam GDD (game design document). Pokazaliśmy, bardzo staranny i dokładny. Zapadła cisza, po czym widzimy, że rekrutują ludzi do bardzo podobnego projektu.

Wydawca – dostali pitch (jeszcze inny dokument opisujący projekt), poprosili o demo i podpisanie NDA. W umowie małym druczkiem widniało, że IP i wszystkie materiały wysłane im przechodzą na ich własność. Nie podpisaliśmy tego. Kontakt się urwał.

Są fajni i sympatyczni wydawcy, ale albo należy się wstrzelić w to, czego szukają (często nie znając ich planów wydawniczych), albo trzeba już być na rynku z jakimś tytułem.

PORAŻKI

Chyba najbardziej znana z ostatnich lat historia wojny z wydawcą przydarzyła się Frogwares z Naconem (wcześniej BigBen Interactive). Frogwares to Ukraińcy, autorzy The Sinking City, Nacon to ich wydawca, firma francuska. Znam tylko wersję Frogwares, więc może nie być kompletna, ale przynajmniej w części potwierdzają ją już wyroki francuskich sądów.



THE SINKING CITY

Zaczęło się od kłopotów z płatnościami za zaakceptowane kamienie milowe – pieniądze się spóźniały, Frogwares musiało wielokrotnie występować z ponagleniami. Nacon nie wywiązywał się również z innych ustaleń umownych, utrudniając planowanie finansów studia. 27 lipca 2019 roku gra miała premierę, a chwilę później Nacon wysłał list, że wycofuje akceptację wszystkich kamieni milowych i w związku z tym nie będzie płacić tantiem (IP pozostało przy Frogwares, Nacon był tylko licencjobiorcą). Nie chodziło tylko o pieniądze – naruszeń umowy, dotyczących praw autorskich i wydawnictw powiązanych, było znacznie więcej. Po wielu miesiącach Frogwares zdecydowało się wypowiedzieć umowę. Nacon powołał się na francuskie prawo (zmienione w związku z pandemią) i stwierdził, że umowy nie można wypowiedzieć. Tu nastąpiły jakieś prawne przepychanki zakończone wyrokiem francuskiego sądu: Frogwares ma rację, umowa jest nieważna. To pozwoliło na usunięcie gry ze sklepów. Co zrobił Nacon? Zatrudnił ludzi, którzy przeprowadzili reverse engineering gry, ze zrekonstruowanych kawałków zmontowali słabą, bo słabą, ale działającą wersję – i zaczął ją sprzedawać jako swoją.
Nie mam żadnych informacji o tym, jak sprawa wygląda dzisiaj, podejrzewam, że trwa proces i może upłynąć jeszcze trochę czasu, zanim rzecz się ostatecznie wyjaśni.

INDYGO



Takich historii ocierających się o kryminał (na kradzież własności intelektualnej są paragrafy) jest niewiele. Co nie znaczy, że nie można mieć pecha, nawet kiedy sprawy odbywają się zgodnie z prawem. Przekonało się o tym Pigmentum Game Studio. Ich grę, Indygo, wydało w 2017 roku Fat Dog Games. W 2019 roku zrobił się szum, że wydawca nie chce się wywiązać z umowy i oddać studiu praw do gry. Ten ripostował, że oczekuje rozliczenia swojego wkładu, zaczęły się prawne przepychanki. Dzisiaj studio zniknęło z rynku („Niekoniecznie padliśmy, bo hajsy w sumie jakieś mamy, ale jakoś tak wyszło"), a i wydawca zniknął. To znaczy niezupełnie, po aferze, jaka wtedy wybuchła, i po kilku kolejnych aferkach z innymi tytułami najpierw nastąpiła zmiana zarządu, potem zmiana nazwy na No Gravity Games, a potem zapadła cisza. A nie, przepraszam, w zeszłym roku NGG wydało komunikat, że wchodzą na rynek NFT. Nie rozśmieszajcie mnie, bo mam zajady. Indygo jest cały czas na itch.io.

Skoro już jesteśmy na naszym rynku, to przypomnę historię, o której już chyba kiedyś wspominałem – fajna gra, wydawca ze znanym w branży nazwiskiem… I totalna wtopa techniczna, komuś po stronie wydawcy źle się kliknęło w zakładkach interfejsu Steama i zamiast wypuścić

INDYKARIUM

w świat demo, opublikował wersję ostateczną – której jeszcze nie było. Pożar, próby gaszenia, próby ratowania sytuacji, negatywy, próby ponownej premiery – z winy jednego nieogarniętego kliknięcia wszystko, co mogło, poszło nie tak, co na pewno nie pomogło w sprzedaży.

Przy tych historiach takie drobiazgi, jakie zdarzają się przy redagowaniu Indykarium (proszę indyka o dwa zdania na określony temat, przysyła, ale pisze „skonsultuję jeszcze z wydawcą", wydawca dosyła dwa akapity bełkotu marketingowego, który decydujemy się z indykiem wyrzucić w cholerę), właściwie nie mają znaczenia.

SUKCESY (I SUKCESIKI)

Miałem same horror stories, więc postanowiłem uderzyć do ludzi, o których wiem, że wydali z wydawcą i którzy we wcześniejszych rozmowach sprawiali wrażenie zadowolonych. Tu też nie było łatwo. Wersja oficjalna była, że jest OK, ale potem padało pytanie, czy to będzie podpisane, a jak mówiłem, że nie, że może być anonimowo, robiło się mniej przyjemnie („Krótko? Nie opłaca się"). Ale coś tam jednak się znalazło.

WOODLAND GAMES

Pracowaliśmy do tej pory z małym wydawcą butikowym, co miało swoje plusy i minusy. Z plusów: dobry kontakt, zaangażowanie w projekt, dobry plan, można się dogadać na różne rzeczy (na przykład nie ma dużych problemów, jak jest lekki poślizg z terminami). Z minusów: problemy z ostatnią płatnością, brak dobrego testowania oraz marketingu, czyli brak dobrego przebicia w relacji z mediami.

HELL ARCHITECT



Anonim

Znaleźliśmy polskiego wydawcę, z którym dopinamy port i wydanie naszej gry na Switcha, czego sami nie bylibyśmy w stanie zrobić. W dodatku na sensownych warunkach, za prowizję od sprzedaży (czyli wydawca również ponosi ryzyko, bez zakładania, że zacznie płacić dopiero po przekroczeniu pewnego poziomu sprzedaży).



CARRION

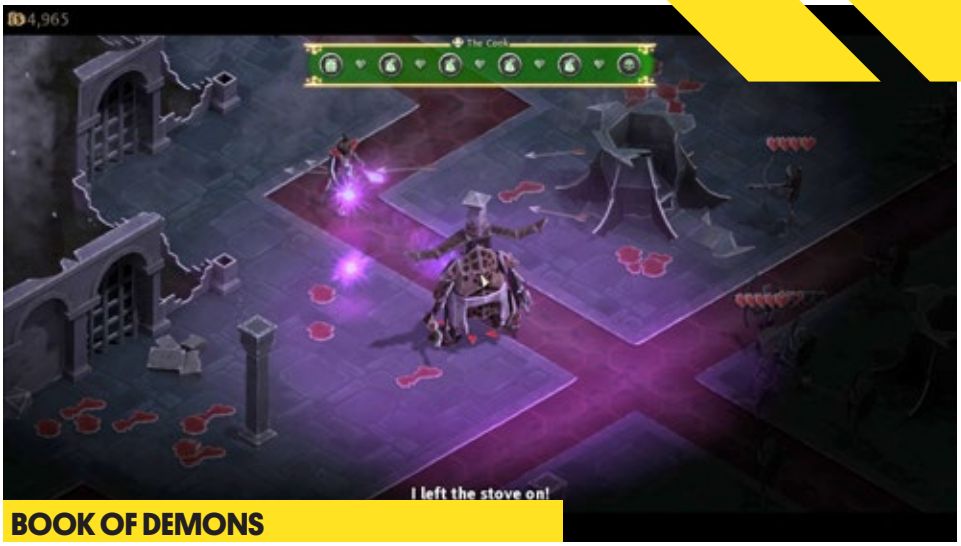
PHOBIA GAME STUDIO

Wystawialiśmy demo Carriona na różnych eventach. W efekcie zgłosiło się do nas kilkunastu wydawców, mniejszych i większych, którzy byli nim zainteresowani. To było czasochłonne, ale dało nam multum doświadczenia i dobrze wiedzieliśmy, o jakie warunki możemy walczyć. Devolver Digital był jedynym wydawcą, do którego odezwaliśmy się bezpośrednio. Efekt był taki, że pod koniec mogliśmy zawęzić rozmowy do dwóch–trzech najciekawszych propozycji i na spokojnie negocjować na zasadzie „Mamy ofertę na podział x/y – jesteście w stanie przebić?". Umowę z DD negocjowaliśmy długo, bo bardzo pilnujemy takich rzeczy (plus nasz prawnik przywiązuje wagę do szczegółów), ale potem było dosyć gładko. DD ma politykę zostawiania devów w spokoju, jeśli tylko nie widzą żadnych alarmujących problemów. W tamtym czasie nie mieliśmy jeszcze nawet strony gry na Steamie, więc nie było żadnej wishlisty, rozmowy bazowały tylko na wrażeniach z demka, zbieranych nagrodach i reakcjach na Twitterze (których mieliśmy całkiem sporo – najlepsze tweety zbierały po 4k lajków, podczas gdy w Butcherze było ich po cztery – bez „k").

Jeśli pominiemy detale finansowe, to był taki klasyczny deal – zainwestowali, wzięli na siebie marketing, zyski do podziału. My się głównie udzielaliśmy przy trailerach, bo mieliśmy do nich dużo uwag, plus sporą część materiału nagrywaliśmy sami, ale oprócz tego marketingowo praktycznie wszystko ogarniali. I też byliśmy w umowie chronieni przed sztucznym pompowaniem kosztów, mieliśmy zapisane konkretne budżety, których przekroczenie wymagało naszej zgody (to znaczy przekraczać i tak by mogli, ale bez naszej zgody nie mieli prawa przerzucić na nas tych dodatkowych kwot). Bardzo transparentnie działali pod tym względem, nie było żadnych dzikich akcji za naszymi plecami. I w ogólnym rozrachunku jesteśmy zadowoleni ze współpracy i efektów końcowych.



Anonim
Tak, w końcu po wielu miesiącach poszukiwań (część informacji na sąsiedniej stronie) podpisałem. Od ponad roku współpracujemy razem, byłem w stanie rzucić poprzednią pracę. Do premiery jeszcze trochę, ale jeśli wszystko będzie szło tak, jak idzie do tej pory, powinno być dobrze.



BOOK OF DEMONS

THING TRUNK
Jedyny wydawca, z którym współpracowaliśmy przy Book of Demons, to 505 Games. Naszą polityką jest „PC First", nie chcemy robić portów, jeśli ma to zabierać zasoby naszym nowym produkcjom na pecetach. Dlatego zdecydowaliśmy się przekazać portowanie zewnętrznej firmie, a wydawanie na konsolach pozostawiliśmy 505 Games. Współpracuje się nam z nimi bardzo dobrze i pozostajemy w dobrym kontakcie.
Generalnie, jeśli miałbym coś poradzić innym zespołom, to to, żeby starały się ogarniać wydawanie samodzielnie. Na pecetach jest teraz do tego dużo narzędzi i zasobów, z których można się tego nauczyć. Oczywiście czasem nie ma wyjścia, bo potrzebne jest finansowanie produkcji, jednak nikt nie wyda cię tak dobrze jak ty sam.

I jeszcze wrzutka z drugiej strony od indyka, który zaczął wydawać innych:

HYPERSTRANGE
Na rynku wydawniczym jest w tej chwili ogromny głód projektów. Wiarygodny deweloper (z potwierdzonymi kompetencjami) znajdzie właściwy katalog dla swojej gry bez żadnego problemu. O ile koncepcja nie jest zbyt oryginalna... Te wymagają najwięcej elastyczności i pracy ze strony wydawcy. Czasami wydawca, aby lepiej rozumieć projekt (i móc go łatwiej sprzedać), podsuwa sugestie, często bardzo wartościowe – ale trzeba zachować rozum i ostrożność. Kilka lat temu, jeszcze jako studio deweloperskie pracujące jedynie nad ELDERBORN, posłuchaliśmy takiej sugestii w ciemno, licząc, że pomoże to podpisać umowę z dużym i doświadczonym wydawcą. Ostatecznie nie nawiązaliśmy współpracy, a cała sytuacja skończyła się dla nas sporymi tarapatami, których konsekwencje odczuwaliśmy przez lata. Dobra nauczka. Dziś bez odpowiedniej umowy nie bierzemy pod uwagę żadnych sugestii do naszych projektów ani nie oczekujemy niczego podobnego na wczesnych etapach rozmów od współpracujących z nami deweloperami, których gry zamierzamy wydać.



GŁOŚNE PSTRYKANIE (OD HYPERSTRANGE)

MOBILE WORLD CONGRESS W BARCELONIE JEST MIEJSCEM, GDZIE FIRMY, NICZYM MODELKI NA WYBIEGU, CHWALĄ SIĘ NOWOŚCIAMI TECHNOLOGICZNYMI. DWA LATA TEMU IMPREZA ZOSTAŁA ODWOŁANA ZE WZGLĘDU NA PANDEMIĘ, W ZESZŁYM ROKU ODBYŁA SIĘ Z OPÓŹNIENIEM I W DUŻEJ MIERZE ONLINE, A W TYM ROKU WRÓCIŁA W DOBREJ FORMIE. JESZCZE NIE TAKIEJ JAK PRZED PANDEMIĄ, BO HALE WYSTAWIENNICZE NIE BYŁY WYPEŁNIONE I DAŁO SIĘ BEZ PROBLEMU ZŁAPAĆ TAKSÓWKĘ, ALE Z TŁUMAMI ZWIEDZAJĄCYCH I CIEKAWYMI ZAPOWIEDZIAMI, RÓWNIEŻ DOTYCZĄCYMI VR.

User Jama





VIVEVERSE

Modnym terminem wśród entuzjastów technologii oraz inwestorów jest ostatnio metaverse, postrzegany jako kolejny etap ewolucji internetu. Ogromny, otwarty świat, a właściwie zbiór światów, w których będziemy obecni za pośrednictwem VR i w których zasadniczo moglibyśmy żyć, pracować i się bawić. No i oczywiście kupować – cyfrowe ciuchy, meble, nieruchomości itd. Taki Matrix na miarę obecnych możliwości technologicznych.

HTC jako jeden z głównych graczy w dziedzinie gogli VR zaczął budować pewne elementy wirtualnego uniwersum, zanim do obiegu trafiła nazwa „metaverse". Firma swoje miejsce w tej przestrzeni nazwała Viveverse. Na targach zapowiedziano nowe aplikacje. Vive Connect będzie bramą do Viverse'u dla wszystkich typów gogli tego producenta. Vive Guardian umożliwi kontrolę rodzicielską, aby zapewnić dzieciom bezpieczne doświadczenia. Vive Avatar pozwoli nam zaprojektować swój wygląd. Vive Browser jest przeglądarką internetową do wygodnej obsługi w VR.

Nawiasem mówiąc – briefing HTC dla polskich dziennikarzy, dotyczący zapowiedzi firmy na MWC, również odbył się w VR za pośrednictwem aplikacji Vive Sync. Spotkaliśmy się w wielkiej, reprezentacyjnej sali ze wspaniałym widokiem. Rozmowy na osobności prowadzi się tu podobnie jak w prawdziwym świecie. Wystarczy odejść z kimś trochę dalej, inni słyszą tylko to, co jest mówione w ich bezpośrednim otoczeniu. Następnie przeszliśmy razem do audytorium, gdzie obejrzeliśmy wszystkie nowości. Wszystkie te drobne elementy – odejście na bok, przejście do innego pomieszczenia, zajęcie miejsca siedzącego, podniesienie ręki – sprawiają, że czujemy się obecni na spotkaniu, a w porównaniu z tym Teams czy Zoom wydają się płaskie i nudne.







HOLORIDE

Firma z Monachium, która jest partnerem HTC, obiecuje zamienić każdy pojazd w ruchu w tematyczny park rozrywki. Holoride pobiera z czujników samochodu informacje między innymi o przyspieszeniu, hamowaniu, skręcaniu, planowanej trasie z systemu nawigacji, aby na ich podstawie dostosować w czasie rzeczywistym świat, który widzimy w goglach VR. Dzięki spójności ruchu świata fizycznego ze światem wirtualnym z jednej strony minimalizowane jest ryzyko choroby lokomocyjnej, z drugiej – VR jest jeszcze bardziej wiarygodne dla naszych zmysłów.

Rozwiązanie wymaga kompatybilnego sprzętu. Pierwszymi goglami VR zdolnymi do współpracy z Holoride'em są kompaktowe Vive Flow. Na tych goglach zresztą pokazywano dema na MWC. Ponadto należy się wyposażyć w odpowiedni samochód. Pierwszymi wehikułami dostosowanymi do Holoride'u będą produkowane od czerwca wybrane pojazdy Audi. Oprócz tego trzeba będzie wykupić usługę Holoride. Natomiast kiedy będziemy mieli już to wszystko w ręku, nudną, wielogodzinną podróż nad morze z monotonnymi widokami za oknem możemy zamienić w grę komputerową albo podróż po powierzchni innej planety. Rzecz jest rozwojowa, ponieważ z nastaniem autonomicznych samochodów wszyscy będą się nudzić w trakcie podróży.







LBE

Skrót LBE oznacza Location Based Entertainment, który w kontekście VR używany jest w przypadku gier umieszczonych w specjalnie przygotowanych salach dla kilku osób. Te dwa elementy zapewniają nową jakość, szczególnie dla rodzinnej rozrywki. Mało kto ma w domu na przykład cztery komplety gogli VR i salon wielkości sali gimnastycznej. Jedyną możliwością jest pójście razem do parku rozrywki, najbliższym zapewniającym taką zabawę jest bodajże Europa-Park w Niemczech. Tu dodatkową atrakcją jest synchronizacja świata fizycznego – ścian, schodów – z tym, co widzimy w VR.

Na MWC ogłoszono trzy nowe gry VR, które będą dostępne właśnie w Europa-Parku. W Alpha Mods staniemy się częścią elitarnego oddziału policyjnego na dalekiej planecie, który ściga złoczyńców wypasionymi samochodami. Ed & Edda przeniesie nas w magiczny, bajkowy świat, gdzie gonimy za skradzionym artefaktem, wykorzystując latające parasole. A w Moon to Mars zaczynamy przygodę na stacji kosmicznej, a kontynuujemy ją na Czerwonej Planecie.
To oczywiście pieśń przyszłości, ale obstawiam, że przynajmniej część obecnych sal kinowych zostanie kiedyś przekształcona w areny LBE. W związku z powszechnością wielkich ekranów w domach oraz dostępnością platform streamingowych potrzeba wspólnego wyjścia do kina zostanie kiedyś zastąpiona potrzebą wspólnej wyprawy w świat VR.

RETROEXPRESS

Twórcy nowych gier na stare komputery postanowili spędzić długie, zimowe wieczory przed klawiaturami swoich spectrusiów i komodorków, w efekcie zaś redaktor niniejszej rubryki ten czas poświęcił na przegląd kilkunastu premierowych produkcji, by z natłoku nowości wyselekcjonować te najbardziej warte uwagi czytelników. A jako że Retroexpress nie jest z gumy, po więcej odsyłamy do naszego bloga.

Bartłomiej Kluska

Cyclus

MIGUETELO

ZX SPECTRUM





ŚLIMAKI ZBYT RZADKO TRAFIAJĄ DO GIER WIDEO. CYCLUS – HISTORIA MIĘCZAKA WYRWANEGO Z DOMU W CELACH KULINARNYCH, KTÓRY UCIEKA PRZED PONURYM LOSEM PRZYSTAWKI – TROCHĘ NADRABIA TEN BRAK: TO WŁAŚCIWIE DWIE ŚLIMACZE GRY W JEDNEJ.

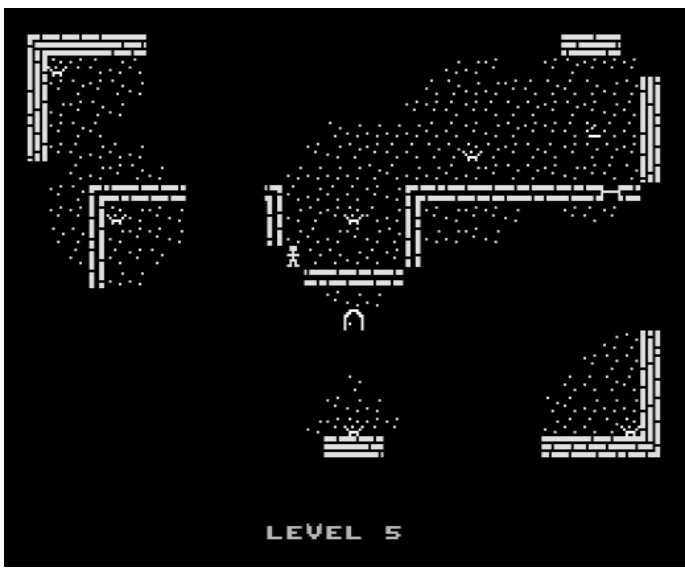
W pierwszej części nasz bohater po prostu pełznie przed siebie, nie zważając na niebezpieczeństwa i przeszkody terenowe. Gracz natomiast musi tak zrzucać pudła na trasę marszu upartego protagonisty, by zmieniać kierunek jego wędrówki i chronić na przykład przed upadkiem w przepaść lub kontaktem z kolcami. Jeśli to zadanie się powiedzie, w drugim epizodzie zabawy gracz przejmuje kontrolę nad bohaterem i wędruje przez kolejne plansze, zbierając monety. Tu kluczowe jest wykorzystanie ślimaczej supermocy, czyli umiejętności przyklejania się do ścian i sufitów. Część pierwsza to zabawa bardziej logiczna, druga – zręcznościowa, obie jednak cieszą nieoczywistą mechaniką i ciekawie zaprojektowanymi planszami. Pomysłowa rzecz nie tylko dla fanów ślimaków!

Inny autor zapewne zrobiłby z tego dwie osobne gry, ale Miguetelo dwie różne mechaniki pomieścił w jednej ślimaczej odysei.

Tenebra

HAPLO

COMMODORE 64



Ascetyczna, czarno-biała oprawa graficzna wystarcza, by opowiedzieć tę historię i nadać jej odpowiednio mroczny klimat.

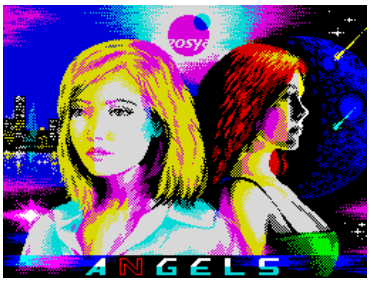
MROCZNA ŁAMIGŁÓWKA DLA TYCH, KTÓRZY NIE BOJĄ SIĘ CIEMNOŚCI. BO BOHATER GRY, NIESTETY, BOI SIĘ JEJ BARDZO.

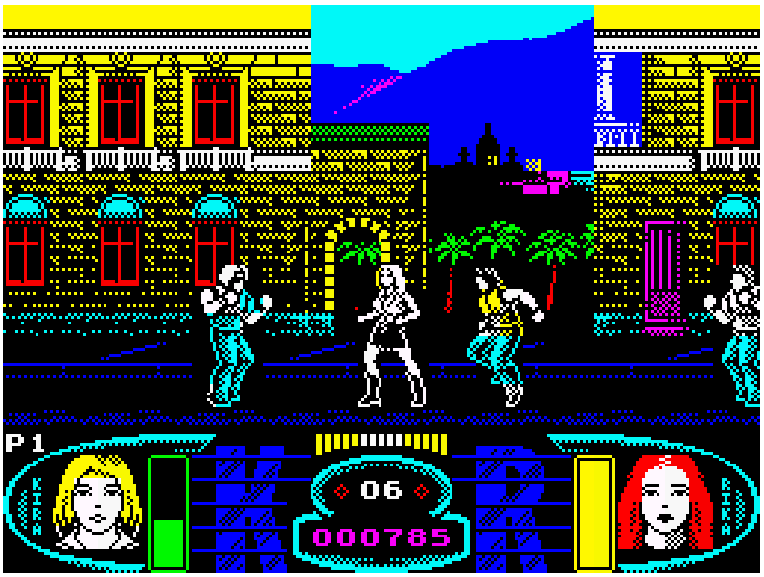
Musi więc z pomocą gracza dotrzeć do wyjścia z planszy tak, aby pozostać zawsze w kręgu światła. Zapewniają je lampki olejne, które jednak mają ograniczony zasięg, trzeba więc je nosić ze sobą, by rozświetlać mrok wokół protagonisty. A że nie wszędzie da się wcisnąć z lampką w dłoni, to zabawa robi się skomplikowana. Zwłaszcza że autor szybko komplikuje ją jeszcze bardziej, umieszczając na ciemnych planszach drzwi, do których potrzebny jest klucz, przejścia pozwalające na ruch tylko w jedną stronę czy otwierane za pomocą czujnika światła, a nawet źródła oliwy zwiększające moc lampy i ruchome lampki na wózkach... Mówiąc krótko: dostajemy tutaj kawałek niezłej gry logicznej. „Kawałek", nie „kawał", bo poziomów jest zaledwie dwadzieścia pięć. A to niestety zostawia gracza z poczuciem niedosytu.

Angels

ZOSYA ENTERTAINMENT

ZX SPECTRUM





Jak się okazuje, w brutalnym, tradycyjnie męskim świecie zorganizowanej przestępczości kobiety mogą radzić sobie znakomicie.

DWIE PIĘKNE KOSMITKI PRZYBYWAJĄ NA ZIEMIĘ, BY ZROBIĆ PORZĄDEK Z PRZESTĘPCAMI. OPRÓCZ WYGLĄDU ICH ATUTAMI SĄ UMIEJĘTNOŚCI WALKI WRĘCZ. Angels to reprezentant gatunku nazwanego niegdyś przez redakcję magazynu Top Secret „mordobiciem chodzonym". A zatem mamy tu rozgrywkę w stylu prastarego Target: Renegade, w której bohaterki przemierzają kolejne miasta i za pomocą kopnięć, uderzeń oraz ciosów specjalnych rozprawiają się z hordami złoczyńców. Jedna z pań jest silniejsza, druga szybsza, kluczem do sukcesu okaże się więc wystawianie ich do kolejnych walk zgodnie z naturalnymi predyspozycjami. Ważne jest również stosowanie rozmaitych technik, przeciwnicy bowiem szybko się uczą i bezlitośnie stłuką amatorów, którzy próbują przejść całą grę, używając tylko jednego ciosu. Inne atuty Angels to świetna, kolorowa grafika (w tym imponujące detalami tła), ładna animacja postaci oraz będący esencją tego typu produkcji tryb kooperacji. Do pełni szczęścia brak tylko możliwości korzystania z broni białej i odrobinę większej dynamiki walk. Ale i tak jest znakomicie.

Robot Jet Action

CARRION/C64PORTAL.PL

COMMODORE 64



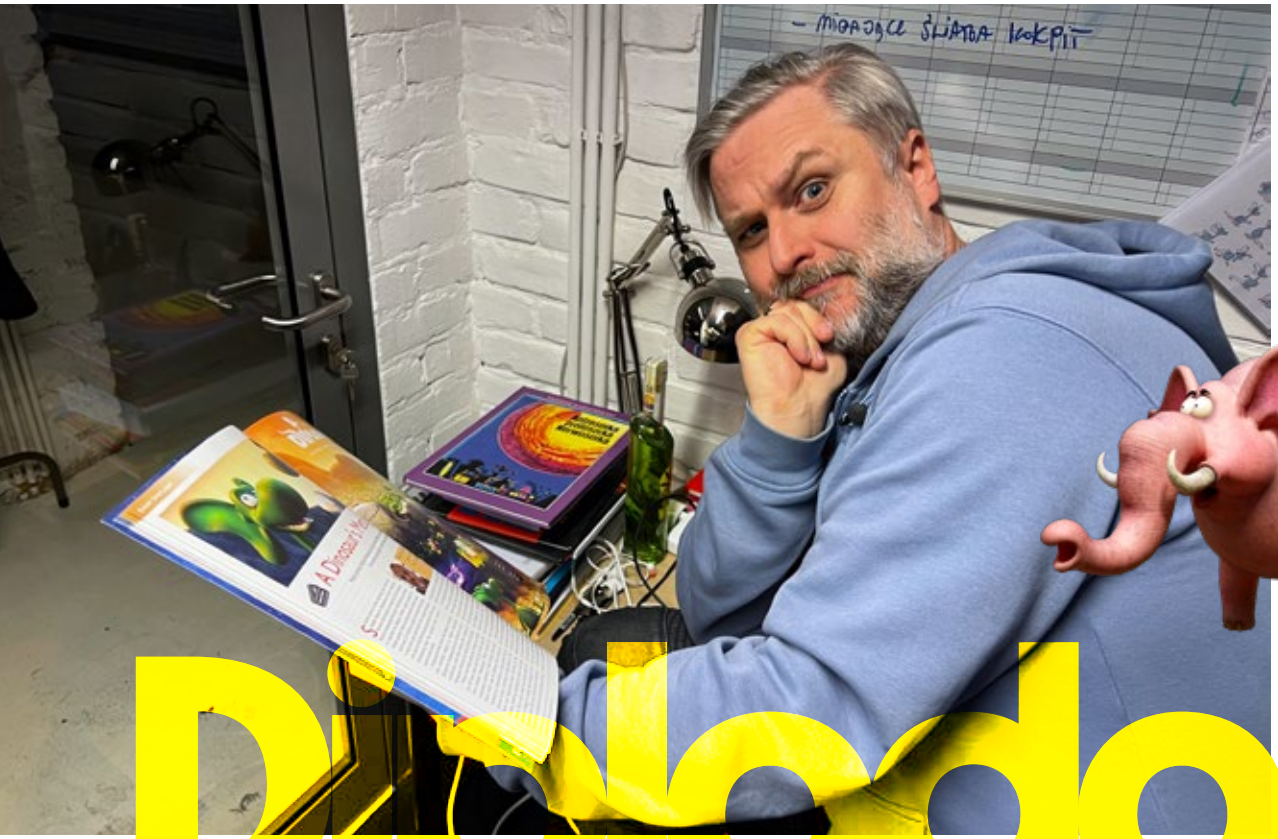


Fizyczne wydanie gry na kasecie magnetofonowej to jedna z nagród dla osób wspierających polskie wydanie książki „Historia Commodore 64 Piksel po Pikselu".

Ponieważ Retroexpress jest z papieru, a nie z gumy, dłuższą recenzję Robot Jet Action opublikowaliśmy na naszym redakcyjnym blogu (link w kodzie QR).

ARMIA ROBOTÓW NAPADŁA NA SPOKOJNĄ KRAINĘ, KTÓREJ CHRONI TYLKO JEDEN DOBRY ROBOT. NA SZCZĘŚCIE TEN DYSPONUJE JETPACKIEM, A DO POMOCY MA WETERANA OŚMIOBITOWYCH BOJÓW. CIEBIE, GRACZU. Robot Jet Action to nieskomplikowana zręcznościówka o solidnych arkadowych korzeniach. Po wypełnionych platformami planszach przemieszczają się wrogie roboty, które nasz protagonista musi omijać, chodząc, spadając lub podlatując za pomocą jetpacka. Zadaniem gracza jest zbieranie kosztowności z planszy, gdy zaś tego dokona, musi jeszcze dotrzeć do wyjścia prowadzącego do kolejnego etapu. Plusy: ładna grafika i skoczne motywy muzyczne, pięć zróżnicowanych światów do eksploracji, wciągający – inspirowany Bomb Jackiem – gameplay. Minusy: przydałoby się więcej atrakcji, bonusów i urozmaiceń, już nie mówiąc o trybie multiplayer, bo jednak gra zbyt szybko pokazuje wszystko, co ma do zaoferowania. Ale jest darmowa, każdy więc może osobiście sprawdzić, ile wieczorów spędzi przy Robot Jet Action, zanim odłoży ten sympatyczny drobiazg na półkę.

DZIESIĘĆ LAT PRODUKCJI, DWADZIEŚCIA WERSJI SCENARIUSZA...



Diplodok



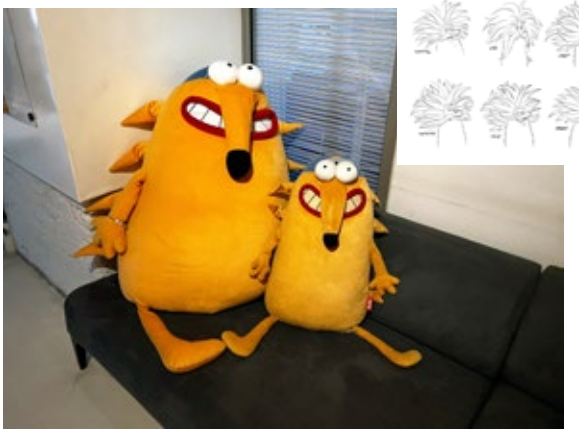
Paweł Gawlikowski

I znów pewnego dnia odezwał się telefon, a (baczność) Naczelny (spocznij) przekazał mi misję, może nie za bardzo tajną, ale jak zwykle istotną - przeprowadzić szybki wywiad i dowiedzieć się, jak postępuje produkcja jednego z najbardziej wyczekiwanych polskich filmów animowanych – „Diplodoka". Naładowany więc dobrą energią i pełen radości z możliwości spotkania kogoś, kto pracuje nad tak wiekopomnym dziełem, przekroczyłem progi studia **Human Ark**. Na miejscu powitał mnie **Maks Sikora**, CEO, wcielenie profesjonalizmu. W zacisznej sali konferencyjnej zasiedliśmy naprzeciwko siebie: Maks, ja i **Wojtek Wawszczyk**, dla wielu z nas już powoli legenda polskiej animacji, odpowiedzialny między innymi za „Jeża Jerzego" i „Pana Żarówkę" – najlepszy polski komiks 2019 roku, nie licząc wielu reklam i innych, pobocznych projektów.

P Może na początek zadam jedno z bardziej standardowych pytań – skąd pomysł na film?
Wojtek Wawszczyk: Wychowałem się na komiksach Tadeusza Baranowskiego, pierwsze moje rysunki to były kopie jego postaci, które przerysowywałem przez papier śniadaniowy. Miałem wtedy kilka lat, gdy mama kupiła mi album „Skąd się bierze woda sodowa". Oczywiście czytałem również wtedy Świat Młodych.
Dla mnie „Diplodok" to przede wszystkim chęć nawiązania dialogu z rzeczami, które robiłem w dzieciństwie. Pamiętam, że moje początki jako komiksiarza wiązały się z próbą ukazania zaszczepionego mi przez dzieła Tadeusza absurdalnego humoru, który wydaje się połączeniem Monty Pythona z „Incepcją" dla dzieci.

P Lepiej bym tego nie ujął.
W.W.: Zabawa formą, konwencją, przełamywanie „czwartej ściany" – to była absolutnie nowa jakość w polskim komiksie. Wszyscy, którzy pracują obecnie nad filmem, włącznie ze mną – starają się nawiązywać do oryginału, zachować jego ducha.

P Znasz większego od siebie fana komiksów Tadeusza?
W.W.: Nie, wydaje mi się, że większy nie istnieje.





Wszelkie podobieństwo nie jest przypadkowe – stoi za nim Tomasz Leśniak, lead designer projektu.

Czy w związku z tym pisanie scenariusza to była formalność, czy może jednak kosztowało to więcej pracy, niż przewidywałeś?
W.W.: Komiksy Baranowskiego są często strumieniem świadomości, film mógłby tego nie wytrzymać. Stworzyłem około dwudziestu różnych wersji, które później konsultowaliśmy z międzynarodowymi ekspertami i script doctorami. Zebraliśmy dziewięcioosobową grupę i zaczęliśmy od pytania: O czym jest ten komiks? („Podróż Smokiem Diplodokiem"). Każdy odpowiedział inaczej. Wiele tygodni zajęły nam dyskusje, kto będzie bohaterem – Diplodok czy Lord Hokus-Pokus. Doszliśmy do wniosku, że Hokus-Pokus będzie postacią rozdartą, nieszczęśliwym typem, dzięki temu stanie się ciekawszy, a całość będzie zawierała również motywy fabularne z „Antresolki Profesorka Nerwosolka".

Kiedy rozpoczęły się wstępne prace nad filmem? Jak długo dochodziliście do obecnego etapu?
W.W.: Około dziesięciu lat temu. Na razie mamy skończone pięć minut, jak obliczył jeden z fanów, a przy uwzględnieniu tempa prac premiera powinna mieć miejsce w 2115 roku. Dowodzi to jedynie kiepskiej orientacji widzów w procesie powstawania filmów animowanych – taki na przykład „Frozen" powstawał czternaście lat, a raczej nikt tego nie wypomina jego twórcom. Najdłużej trwa zazwyczaj etap przygotowawczy, ale kiedy produkcja już wystartuje, to są to dwa, góra trzy lata.

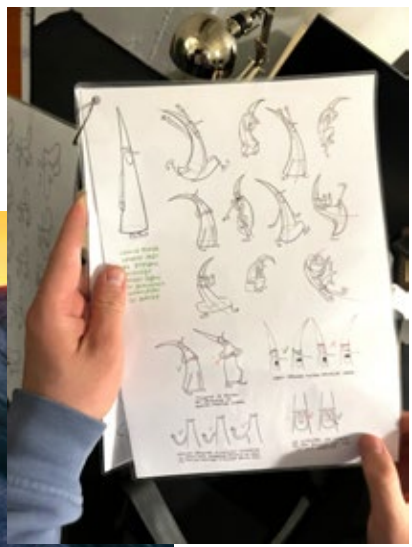
Maks Sikora: Nigdy nie mieliśmy wątpliwości, że film powstanie. Wojtek dołączył do Human Ark z gotowym konceptem, a większość projektów, które od tego czasu realizowaliśmy, miała na celu sfinansowanie „Diplodoka". W 2012 roku powołaliśmy grupę scenariuszową.
W.W.: W 2014 roku na Cartoon Movie we Francji pokazaliśmy pierwszy zarys fabuły i został on fantastycznie przyjęty.
M.S.: Na początku myśleliśmy o produkcji lokalnej, ale po tej wizycie wiedzieliśmy już, że mamy produkt globalny. Zdecydowaliśmy wtedy, że całość powstanie po angielsku. Dzięki zainteresowaniu, jakie wzbudził projekt, mogliśmy liczyć na współpracę znanych w branży osób, takich jak Phil Parker (Aardman Studios) czy Kris Pearn – człowiek odpowiedzialny za drugą część „Klopsików", który wręcz zakochał się w projekcie.

W.W.: W 2020 roku powstały ostateczna wersja scenariusza, szósty storyboard i wtedy...
M.S.: I wtedy zaczęła się pandemia... Przy tej okazji zdobyliśmy ciekawe doświadczenia, takie jak zdalne reżyserowanie aktorów. Entomologia w Los Angeles i Nerwosolek w Nowym Jorku, kiedy mieli grać scenę kłótni, musieli uwzględniać między swoimi kwestiami kilkusekundowe opóźnienie dźwięku.

Human Ark mieści się na czwartym piętrze dość niepozornego budynku, jednak wnętrza to już profesjonalne studio nieustępujące w niczym zachodnim odpowiednikom.

Jaką długość będzie miała ostateczna wersja?
W.W.: W tej chwili to dziewięćdziesiąt trzy minuty.







Młodość Diplodoka będzie jednym z istotnych motywów przedstawionej historii.

Szczegółowo rozrysowane studium postaci pomaga animatorom w codziennej pracy. Ilustracja: Agata Karelus.

Ile osób pracuje obecnie nad projektem?
M.S.: W sumie ponad sześćdziesiąt, w tym ludzie z praskiego studia PFX. W 2018 roku, kiedy szukaliśmy doświadczonych partnerów, nawiązaliśmy z nimi współpracę.
W.W.: Ich studio mieści się w atelier zbudowanym przez dziadka Vaclava Havla. Kiedy ubiegaliśmy się o dofinansowanie, nauczyłem się na pamięć piętnastominutowej przemowy po czesku i udowadniałem, jak dużo ta produkcja ma wspólnego również z czeskim kinem. W końcu Lord Hokus-Pokus to taki nasz Rumburak...
M.S.: Ostatnio doszło jeszcze w dość małej skali studio Deyhey ze Słowacji, możemy więc powiedzieć, że produkcja stała się prawdziwie międzynarodowa.

Kto pełni funkcję lead designera? Zazwyczaj jest to kluczowa postać dla powodzenia dzieła.
W.W.: Lead designerem jest Tomasz Leśniak, którego pamiętamy z rysunków do „Jeża Jerzego" czy „Tymka i Mistrza". Przechodzi przez niego absolutnie wszystko, aż do najmniejszego rekwizytu. Siedemdziesiąt kilka postaci to wszystko jego projekty. Całość jest robiona „na ekranie", ale nadal mamy w rogu pokoju pudło gliny. Chciałbym uhonorować cały core team: Łukasz Derda prowadzi dział modelowania, Kamil Salem riguje, Kuba Tarkowski zarządza layoutem, a Rafał Schubert jest głównym animatorem w filmie. Również Tadek Baranowski, o czym oczywiście musimy wspomnieć, traktuje nas, jak i cały projekt po przyjacielsku. Jeździmy do niego, on przyjeżdża do nas, pokazujemy fragmenty, rozmawiamy. Często wysłuchujemy jego opinii, nasza relacja opiera się na ogromnym zaufaniu i staramy się, aby duch dzieł Tadeusza wylewał się z każdego kadru.

W wywiadach często trochę po macoszemu traktuje się takie kwestie jak muzyka czy dźwięk – kto odpowiada za te kwestie w „Diplodoku"?
W.W.: Muzykę na orkiestrę i syntezatory pisze Mikołaj Stroiński. Użyliśmy również kilku licencjonowanych utworów, na razie to tajemnica, ale widzowie na pewno je skojarzą. Dodatkowo współpracuje z nami Macio Moretti (Mitch & Mitch), taki muzyczny Baranowski, z którym nawiasem mówiąc dobrze się znają. Krajobraz muzyczny jest mocno eklektyczny, skąpany w duchu lat osiemdziesiątych.
M.S.: Z kolei o dźwięk dba Soundmaking Studio, Sebastian i Mateusz, którzy są obecnie prawdopodobnie najlepszymi realizatorami dźwięku w Polsce.





Dom Profesorka Nerwosolka, po części taki, jakim go pamiętamy z komiksu. Część wnętrz i plenerów trzeba było oczywiście wymyślić od nowa.

Tutaj nastąpiła prezentacja pięciu minut ukończonego materiału filmowego, składającego się z trzech scen, w których można obejrzeć małego Diplodoka, Lorda Hokusa-Pokusa, jak również Profesorka Nerwosolka i Entomologię.

Niesamowity poziom produkcji. Muzyka, dźwięk, technika animacji... To, co zobaczyłem, nie różni się poziomem od animowanych filmów europejskich...
M.S.: Bardzo dziękujemy, tak to sobie zaplanowaliśmy.
W.W.: To również zasługa fachowców, z którymi przez cały czas współpracujemy.

W jaki sposób przez dziesięć ostatnich lat znajdowaliście pieniądze na finansowanie? To bywa trudne.
M.S.: Wojtek wyreżyserował dużo reklam. Oprócz tego nawiązanie współpracy ze studiem PFX umożliwiło sfinansowanie całości, domknięcie budżetu i umiędzynarodowienie projektu. W zasadzie zamknięte są już rozmowy z agentami dotyczące dystrybucji zagranicznej. Przewidujemy dystrybucję na całym świecie.

A kiedy możemy spodziewać się premiery?
M.S.: To trochę skomplikowane, bo zależy od planów dystrybutorów, ale przewidujemy, że nastąpi ona około roku 2024.

Na koniec oczywiście pytanie, które po prostu muszę zadać: czy planujecie grę na podstawie filmu?
M.S.: Tak, czekałem, kiedy o to zapytasz. Myśleliśmy od tym w zasadzie od początku...
W.W.: Ja wyobrażałem sobie coś w stylu Gobliiins. Obecny tam poziom absurdu jest bardzo zbliżony do twórczości Tadeusza. A jeżeli chodzi o platformę, kiedy zamykam oczy, widzę Switcha.

Może coś w stylu Raymana?
W.W.: Tak, jak najbardziej. Jedno nie wyklucza drugiego.
M.S.: Chcielibyśmy tutaj, na łamach Pixela, zaprosić wszystkich zainteresowanych współpracą i stworzeniem gier i aplikacji opartych na licencji, jesteśmy otwarci na wszelkie formy współpracy. Kontakt na stronie www.diplo.film.

Bardzo dziękuję za rozmowę, mam nadzieję, że spotkamy się na premierze, a „Diplodok" szturmem zdobędzie międzynarodowe kina.

Wojtek Wawszczyk, legenda polskiej animacji, tutaj z nie do końca martwą naturą na tle żywej sztuki.



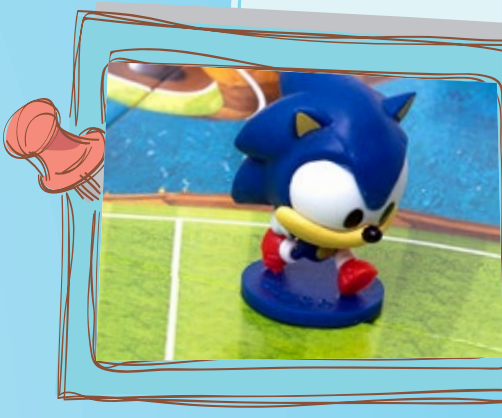
PIXEL KIDS

Sonic i superdrużyny

planszówka

WIEK: 8+





„Sonic i superdrużyny" to wyścigowa gra planszowa, w której ścigamy się postaciami znanymi z konsolowych produkcji Segi. Na planszy mamy tor z elementami, które nas przyspieszają (pierścienie), spowalniają (kolce) lub trzeba pokonać je w jednym ruchu (pętle). Są to czytelne nawiązania do konsolowych tytułów z Sonikiem w roli głównej.

Podczas rozgrywki staramy się, by nasza drużyna, składająca się z dwóch postaci reprezentowanych przez kolorowe figurki, dotarła do mety jako pierwsza. I właśnie w mechanice ruchu pojawia się element, który sprawia, że mimo prostych zasad jest tu miejsce na myślenie. Poruszamy się, zagrywając karty o wartościach od 1 do 6. Czym to się różni od rzutu kością? Ano tym, że to my decydujemy, którą kartę zagramy w danym momencie. Do tego możemy dostać kartę służącą do poruszania figurek przeciwników, dzięki czemu możemy na przykład wepchnąć ich na kolce lub uniemożliwić skorzystanie z przyspieszenia. Oczywiście nie znaczy to, że nie ma tu losowości – nie wiemy, jakie karty dojdą nam na rękę, ale gdy je już dobierzemy, to my decydujemy, w którym momencie z nich skorzystamy. I ten pomysł sprawdza się świetnie, bo z jednej strony mamy prościutką grę, której zasady spokojnie ogarnie sześciolatek, a z drugiej sporo tutaj zależy od decyzji gracza. Jest też opcja obrony przed wrednymi zagraniami współgraczy za pomocą kart specjalnych, które zdobywamy, stając na odpowiednim polu. „Sonic i superdrużyny" to sympatyczne nawiązanie do gier Segi z sympatycznym jeżem w roli głównej. Czuć tu emocje wyścigu i to, że wygrana zależy również od nas. (KP)

Gibbon: Beyond the Trees

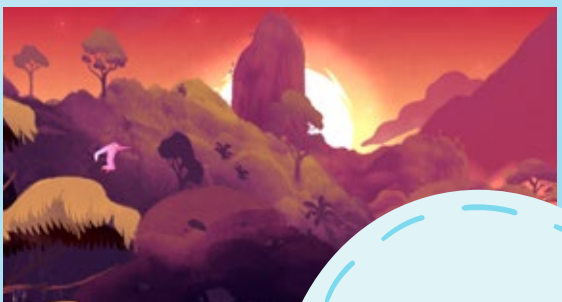
Apple Arcade, wkrótce także na Switchu i PC

WIEK: 4+



Nie znam żadnej innej gry o gibbonach. Znam za to inne gry firmy Broken Rules – grywam w nie od kilkunastu lat. And Yet It Moves, Old Man's Journey, ELOH... Recepta na sukces jest zawsze ta sama – wysmakowana oprawa (ostatnio najczęściej malarska) i spokojna, relaksująca rozgrywka.

Tu jest podobnie. Wcielamy się w gibbona, który podróżuje przez korony drzew w towarzystwie swojej rodzinki. Sterowanie jest proste, jak się tylko da – albo biegniemy po gałęzi, albo huśtamy się za pomocą ramion, albo wyskakujemy w powietrze, mając nadzieję, że po drugiej stronie będzie się czego złapać. Gibbon porusza się z niesamowitą gracją i cudownie się patrzy na to, jak wykorzystuje otoczenie, żeby płynnie realizować to, co obmyśli sobie gracz. Z czasem uczymy się coraz bardziej efektownych manewrów. G:BtT można porównać do wspaniałego Alto's Odyssey – maksymalnie proste sterowanie i maksymalna uciecha z patrzenia na to, jak nasza postać pięknie się porusza. Niższy jest natomiast poziom trudności wyzwań. Po prostu trzeba pilnować prędkości, żeby od czasu do czasu przeskoczyć nad większą przepaścią. Poza tym – pełny relaks. I opowieść, która zaczyna się spokojnie, ale w końcu prowadzi do konfrontacji z największym niebezpieczeństwem – człowiekiem. Gra piękna wizualnie, prosta w obsłudze, a przy okazji ucząca tego i owego o zagrożonym gatunku. Polecam! (PS)



TWORZENIE NOWEJ SYBERII BYŁO PASJONUJĄCYM, ALE ZARAZEM TRUDNYM ZADANIEM

PISZĄC KOLEJNY ROZDZIAŁ

Syberia, legendarna seria przygodówek o perypetiach Kate Walker, amerykańskiej prawniczki, która została poszukiwaczką przygód, powraca z nową odsłoną. Po chłodno przyjętej trójce Microïds musiało zewrzeć szyki i udowodnić fanom, że nadal jest w stanie dostarczyć grę na poziomie dwóch pierwszych części. Z **Lucasem Lagravette'em**, jedną z czołowych osób odpowiedzialnych za Syberia: The World Before, rozmawia **Piotr Żymełka**.



Lucas brał udział w pracach nad poprzednią częścią Syberii, więc projektowanie czwórki było dla niego powrotem na znajome tereny.

P Czy możesz powiedzieć czytelnikom kilka słów o sobie? Nad jakimi grami pracowałeś w przeszłości?
Jestem reżyserem i głównym scenarzystą Syberia: The World Before, czyli najpierw współtworzyłem scenariusz pod nadzorem Benoît Sokala, a później odpowiadałem za to, by zamienić wymyśloną historię na intrygującą grę. Pracowałem nad tym ze świetną ekipą.
Natomiast pierwszym tytułem, przy którego powstaniu brałem udział, był thriller autorstwa znanego projektanta gier Erica Viennota, Alt-Minds, wydany przez Lexis Numérique. Później zajmowałem się Syberią 3. To była długa i skomplikowana produkcja, a dodatkowo w jej trakcie pomagałem również projektantom i scenarzystom przy dwóch innych tytułach: Agata Christie – The ABC Murders oraz Subject 13 Paula Cuisseta.

P Porozmawiajmy o Syberia: The World Before, czwartej odsłonie serii. Pierwsze dwie części są już legendarne. Trzecia, choć solidna, zebrała mieszane recenzje. Czy czuliście w związku z tym presję podczas pracy? A może po prostu skupialiście się, by stworzyć jak najlepszą grę?
Presja pojawia się zawsze, gdy pracujesz nad nową odsłoną jakiejś serii, szczególnie jeśli mowa o tak zasłużonym dla gatunku i wielbionym przez fanów tytule jak Syberia. Wszyscy chcieliśmy zrobić lepszą odsłonę cyklu od trójki. Jednocześnie chodziło nam nie tylko o to, aby powstała jak najbardziej udana gra, co jest naturalnym pragnieniem każdego twórcy, ale również najlepsza możliwa część Syberii. Taka, która będzie zawierała wszystko to, za co fani pokochali poprzedniczki, ale również będzie stała na własnych nogach – zarówno pod względem opowiadanej historii, jak i mechaniki rozgrywki.

P Zważywszy na to, że Syberia: The World Before jest już czwartą częścią serii, czy trudno było wymyślić nową historię osadzoną w tym świecie? A może mieliście ją już od dawna zaplanowaną, bo przecież poprzednia odsłona skończyła się cliffhangerem.
Krótko po wydaniu Syberii 3 Benoît Sokal wyjawił nam ogólny zarys kolejnej części. Rozwinięcie jej w szczegółową historię zajęło mniej więcej rok. Powstała wielowątkowa, skomplikowana opowieść, która toczy się na kilku płaszczyznach czasowych oraz kładzie duży nacisk na psychologię postaci i ich rozwój. Niosło to ze sobą sporo trudności, ale równocześnie pomysły Benoîta dawały tyle możliwości fabularnych, że od razu poczułem wielką ekscytację, a pisanie czwartej części stało się świetną zabawą. W przypadku tego typu opowieści scenarzysta ma wręcz za dużo materiału i musi zdecydować, co jest istotne, a co można usunąć.

P Skąd zatem czerpaliście inspiracje przy tworzeniu historii? Było tylko jedno jej źródło czy też wiele różnych opowieści wpłynęło na ostateczny kształt gry?



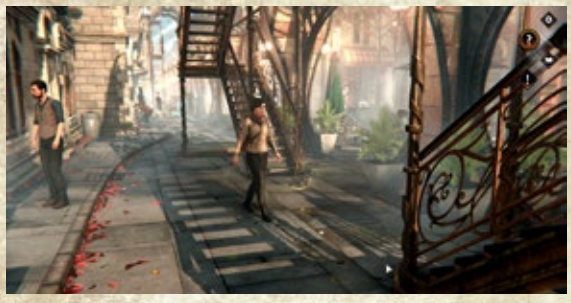
Vaghen, stolica Osterhalu, odsłoni przed Kate wiele tajemnic z przeszłości. I nie wszystkie będą przyjemne.





W czwartej Syberii nie brakuje mrocznych fragmentów, a historia nie zawsze biegnie szczęśliwym dla bohaterów torem.

Plac Muzyczny w Vaghenie upamiętnia piękną, a jednocześnie tragiczną kartę historii, która mogłaby wydarzyć się i w naszym świecie.





W CZWARTEJ SYBERII POSTAWIONO GŁÓWNIE NA REALIZM, CHOĆ NIE USUNIĘTO WSZYSTKICH WĄTKÓW, Z BRAKU LEPSZEGO OKREŚLENIA, FANTASTYCZNYCH.

Główny wątek, a szczególnie losy Dany, Benoît zaczerpnął z historii własnej rodziny. Podczas prac nad grą członkowie ekipy wnosili swoje inspiracje oraz pomysły. Ja chciałem, żeby konstrukcja fabularna przypominała powieści sensacyjne. Kate prowadzi śledztwo, którego tropy sięgają w przeszłość. W jego trakcie natrafia na ślad Dany, co wywołuje wspomnienia prowadzące do kolejnej wskazówki. Nie chodziło nam o stworzenie kryminału z seryjnym zabójcą w roli głównej, tylko czegoś na kształt powieści historycznej, która skupia się raczej na głębi postaci, pokazuje ich emocje. Tak jak w twórczości Dennisa Lehane'a. Pracując nad wątkiem Dany i jego zakończeniem, inspirowałem się wyprodukowanym przez HBO serialem Damona Lindelofa „The Leftovers", w którym łączą się piękno, smutek oraz poszukiwanie własnej psychicznej odporności.

P Historia została świetnie napisana i zawiera dwa główne, równie interesujące wątki – Kate i Dany. Oba są nasycone emocjami i mają kilka fabularnych zaskoczeń. Czy mieliście gotowy cały scenariusz i po prostu przełożyliście go na grę, czy też pewne części powstały wskutek improwizacji?

Gdy zaczynaliśmy, gotowa była pierwsza wersja scenariusza, o której wcześniej wspominałem. Ale w trakcie prac pewne rzeczy się zmieniały, inne dodawaliśmy, a jeszcze inne usuwaliśmy. O ile jednak dobrze pamiętam, żaden z istotnych elementów obecnych w pierwotnym zarysie nie został znacząco zmodyfikowany. Poza jednym... Nie chcę zdradzać szczegółów fabuły, ale chodzi o bohaterkę, która reżyseruje filmy. Pierwotnie były to dwie postacie, lecz Benoît w końcu doszedł do wniosku, że należy połączyć je w jedną. I z perspektywy czasu muszę przyznać mu rację. To była rzecz, z której wszyscy zdawali sobie cały czas sprawę, ale ktoś musiał wypowiedzieć ją na głos... I wtedy nagle stało się oczywiste, że to właściwy krok!

P Niestety podczas prac nas grą zmarł Benoît Sokal, twórca i ojciec serii (Syberia: The World Before jest mu dedykowana). Jak bardzo jego strata wpłynęła na proces produkcji?

Strata Benoîta była okropną tragedią. Dla produkcji, ale przede wszystkim na gruncie osobistym. Moje myśli są z wdową po nim, Martine, oraz z jego dwoma synami, Hugo i Julesem. Ze względu na nich nie będę się zbytnio rozwodził na ten temat. Powiem tylko, że Benoît przed śmiercią zatwierdził każdą z decyzji dotyczących scenariusza i innych spraw związanych z projektem oraz zapoznał się ze wszystkimi najistotniejszymi aspektami gry, co jest dla mnie bardzo ważne. Chciałbym też zaznaczyć, że Benoît ufał ekipie pracującej nad Syberią: The World Before, czemu publicznie dał kilkakrotnie wyraz. Cieszę się, że mogliśmy w jego imieniu doprowadzić ten projekt do końca.



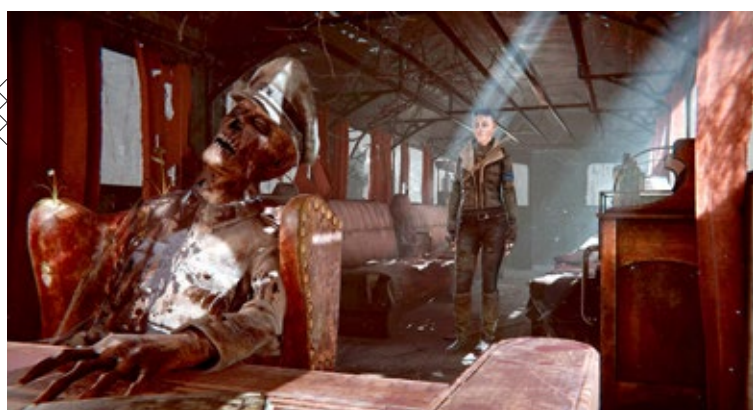
ŚLEDZTWO KATE POZWALA JEJ ZAPOMNIEĆ O WŁASNYCH PROBLEMACH, SKUPIĆ SIĘ NA CZYMŚ INNYM. OCZYWIŚCIE DO CZASU.

Promienie słońca przebijają się przez szczeliny między skałami, ale myśli Kate krążą zupełnie gdzie indziej...

P Chociaż historia została w zasadzie zamknięta, pozostała otwarta furtka do przyszłych części. Czy macie już jakieś plany na kolejny rozdział Syberii?

Nie mam na razie żadnych zaskakujących informacji na ten temat. Ale mogę powiedzieć, że Benoît myślał o przyszłości serii. I gdy byłem po uszy zanurzony w pracach nad Syberia: The World Before, poprosił mnie, byśmy odbyli kilka nieformalnych spotkań na temat tego, w którą stronę pokierować naszą opowieść w ewentualnych kolejnych odsłonach. Jestem pewien, że rozmawiał o tym również z pozostałymi członkami ekipy.

W trzewiach kopalni soli Kate natrafia na wrak pociągu, którego losy sięgają drugiej wojny światowej. Zaczyna się przygoda.



P Na koniec powiedz jeszcze, czy sam grasz po godzinach? Czy jako twórca masz dość gier i po pracy wolisz spędzać wolny czas w jakiś inny sposób?

Uwierz lub nie, ale wcale nie mam dość gier! To jak pragnienie, którego nie da się ugasić. Jednak w miarę jak się starzeję, dzielę czas między rodzinę, pracę, a także książki i filmy. Dlatego muszę starannie wybierać tytuły, w które gram. Wczoraj wreszcie udało mi się skończyć wszystkie główne misje w Cyberpunk 2077. Próbuję swoich sił również w ostatnim DLC do Dark Souls 3 (niech cię szlag, Darkeater Midir!). A po przerwie, którą sobie zrobię, gdy Syberia: The World Before już się ukaże, zamierzam podejść do Elden Ring, i zapewne sromotnie polec. Bardzo czekam też na jakiekolwiek newsy na temat Alana Wake'a 2.



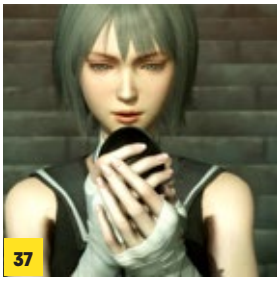














TAK
OCENIAMY GRY

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

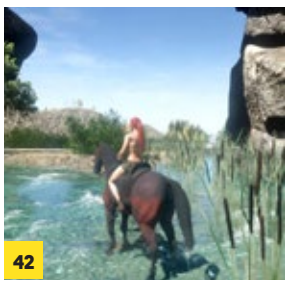
DYSKUTUJ NA
FB.COM/GROUPS/SECRETLEVEL

PLAY THE GAME

TWOJE SPOKOJNE ŻYCIE MŁODEJ KOBIETY ZOSTAJE ZRUJNOWANE JEDNEJ NOCY, GDY ZNAJDUJESZ UNOSZĄCĄ SIĘ NA TAFLI WODY SWOJĄ MARTWĄ BLIŹNIACZKĘ.







Już od pierwszych scen gra emanuje nostalgiczną, tęskną atmosferą dawno minionych, lepszych czasów. Od razu jesteśmy wciągnięci w snutą historię i losy bohaterów...





Motorniczymi tramwajów w Vaghenie są mechaniczne automaty Voralberga. Zarówno w latach trzydziestych, gdy podróżowała nimi Dana, jak i w 2005 roku, gdy jeździ nimi Kate.

Górskie schronisko stanie się miejscem wielu dramatycznych zdarzeń. Jak w życiu – czasem będzie radośnie, czasem smutno, a czasem dramatycznie.



Próbując rozgryźć tajemnicę pewnego obrazu, Kate będzie zwiedzać malownicze alpejskie ścieżki wijące się pośród górskich szczytów. Widoki zapierają dech w piersiach.



PC PS4 XONE

PRODUCENT: Koalabs **Wersja PL:** tak

Piotr Żymełka

Kate Walker powraca w czwartej odsłonie słynnej serii, by zbadać tajemnicę sięgającą lat trzydziestych ubiegłego wieku i przeżyć kameralną w gruncie rzeczy, ale niezwykle emocjonującą przygodę.

PIXEL POLECA

Po zakończonej cliffhangerem, słabo przyjętej trzeciej części kontynuacja Syberii stała pod znakiem zapytania. Twórcy pod wodzą Benoît Sokala mieli przed sobą trudne zadanie – musieli odzyskać zaufanie graczy i zrehabilitować się, dostarczając solidną, godną pierwszych dwóch części przygodę. Wywiązali się z zadania. I to jak!

Opowieść rozpoczyna się w 1937 roku w fikcyjnym, niemieckojęzycznym państwie Osterhal. Poznajemy młodą pianistkę, Danę Roze, stojącą u progu dorosłości. Na horyzoncie gromadzą się czarne chmury w postaci nadchodzącej drugiej wojny światowej. Drugi wątek skupia się na Kate Walker, którą spotykamy w 2004 roku jako więźnia w zagubionej pośród tajgi kopalni soli. Wkrótce bohaterka trafia na pewien namalowany jeszcze przed wojną obraz i postanawia zgłębić jego tajemnicę, co pozwoli odkryć jej zaskakujące informacje z własnej przeszłości...

Obie linie fabularne rozwijają się jednocześnie, a gra przełącza się między nimi. Sterujemy więc na przemian dwiema kobietami, okazjonalnie wcielając się też w innych bohaterów. Zagadki są dosyć proste, zazwyczaj skupiają się na tym, by dotrzeć w odpowiednie miejsce, porozmawiać z kimś, dokładnie obejrzeć daną lokację lub jakiś przedmiot. Tych ostatnich zdarza się również używać, ale rzadko kiedy mamy ich w kieszeni więcej niż pięć, więc nie zdarza się nam desperackie próbowanie wszystkiego na wszystkim. Sprawia to, że Syberia 4 jest do pewnego stopnia bardziej symulatorem chodzenia niż klasyczną przygodówką. W każdym momencie możemy skorzystać z podpowiedzi, a także wyświetlić listę aktualnych celów. Do dyspozycji mamy dziennik zawierający podsumowanie działań Kate oraz przemyślenia Dany. Oprócz celów głównych zdarzają się zadania poboczne. Nie wpływają one na przebieg rozgrywki, ale wzbogacają wiedzę o świecie i oferują mnóstwo ciekawostek, zdecydowanie warto więc je wypełniać. Ponadto można natknąć się na kilka mrugnięć okiem na przykład do fanów „Z Archiwum X" czy Amerzone, pierwszej gry Benoît Sokala. Na każdym kroku trafiamy też na będące wizytówką serii mechaniczne automaty Voralberga, z którymi najczęściej wiążą się zagadki logiczne.

Grę napędza silnik Unity i trzeba przyznać, że krajobrazy i lokacje zapierają dech w piersi. Czy będą to górskie ścieżki, malownicze schronisko położone na alpejskich szczytach, wnętrze pracowni malarskiej, czy pokoje gościnne w pensjonacie – można poczuć atmosferę danego miejsca. Wszystko skąpane jest w stonowanych kolorach, z przewagą brązów, i lekko zamglone. Dzięki temu atmosfera tchnie melancholią i tęsknotą za minionymi czasami, doskonale podkreślaną przez nastrojową ścieżkę dźwiękową Inona Zura, w której dominują tony skrzypiec i pianina. Trochę gorzej wypadają modele postaci, szczególnie w zbliżeniach, gdy bohaterowie piją ze szklanki lub wykonują precyzyjne ruchy dłońmi. Przydałaby się też możliwość szybkiego opuszczenia lokacji, na przykład za pomocą dwukliku – oczekiwanie, aż postać dotrze do wyjścia, odrobinę irytuje. Jednak te drobnostki w ogóle nie psują pozytywnego odbioru całości. Autorzy nie wprowadzili opcji zapisu, a zamiast tego często wykonywany jest autosave, co jednak w zupełności wystarcza. Niestety zdarzają się również bugi – w pewnym momencie gra się zacięła i musiałem rozpocząć zabawę od początku.

Bezsprzecznie największą zaletą najnowszej Syberii jest dojrzała, pełna emocji historia, przywodząca na myśl najlepsze dokonania Kena Folletta. To ona stanowi najważniejszy element i wszystko zostało jej podporządkowane. Twórcy świetnie grają na naszych emocjach – podczas rozgrywki zżyłem się z bohaterami i razem z nimi przeżywałem wszystkie radosne i tragiczne chwile, chciałem, by ich losy potoczyły się szczęśliwie. A po zakończeniu przygody (na co potrzeba kilkunastu godzin) z jednej strony czułem smutek, a z drugiej miałem wrażenie uczestnictwa w czymś wspaniałym. Czwarta Syberia doskonale pokazuje, że gry jako medium narracyjne już od dawna stoją na tej samej półce, co literatura i film. Potrafią dostarczyć wielkich wzruszeń, oczarować klimatem i snuć wielowątkową opowieść.

Benoît Sokal niestety nie doczekał premiery Syberia: The World Before. Gra została poświęcona jego pamięci. Jednak nie wymarzyłby sobie chyba lepszego epitafium. A Kate Walker może znów z podniesionym czołem stanąć wśród innych protagonistów przygodówek.

Fabuła



Tematem gier Benoît Sokala zawsze było przemijanie. W najnowszej odsłonie Syberii dochodzi do tego jeszcze konieczność zmierzenia się z konsekwencjami swoich wyborów. I to zarówno w przypadku Dany, jak i Kate. W efekcie powstała dojrzała, poważna historia.

PIXEL 87

Szalenie emocjonująca przygoda, zahaczająca o drugą wojnę światową, pełna wzruszeń i zapadających w pamięć scen z dwiema wyrazistymi protagonistkami oraz historią godną wielkiego ekranu lub dobrej książki.



MARTHA IS DEAD

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT LKA **Wersja PL:** tak

Marcin M. Granat

La Romola w Toskanii, błogie lato, 1944 rok. Twój ojciec jest wysokiej rangi żołnierzem faszystowskich Włoszech, czujesz się więc bezpiecznie. Wojna jest gdzieś daleko.

Twoje spokojne życie młodej kobiety zostaje zrujnowane jednej nocy, gdy znajdujesz unoszącą się na tafli wody swoją martwą bliźniaczkę. Próby ratunku spełzają na niczym. Gdy po chwili odnajdują cię rodzice, podejmujesz mimowolnie najdziwniejszą decyzję w swoim życiu – udajesz swoją martwą siostrę i zaczynasz żyć jej życiem.

Martha Is Dead to opowieść wielowątkowa. Z jednej strony mamy codzienne, sielskie życie na włoskiej prowincji. Możemy wybrać się na spacer po lesie lub wsiąść na rower i pojechać na łąkę, gdzie upalne słońce pada na skórę leniwymi promieniami, a zastygłe w bezruchu powietrze wypełnia cykanie świerszczy. Z drugiej strony do naszej świadomości przedzierają się informacje wojenne. Na niebie od czasu do czasu rozdziera się warkot samolotowych silników, z radioodbiornika słyszymy nazistowskie obwieszczenia dla obywateli, a w lasach grasują partyzanci.

Bohaterka gry zmaga się ze swoimi wewnętrznymi demonami. Przejęcie osobowości siostry dodatkowo obciąża jej psychikę.

PIXEL POLECA



Lato marzeń w Toskanii. W miarę postępów w fabule do tego rejonu zbliży się wojna, a krajobraz się zmieni.



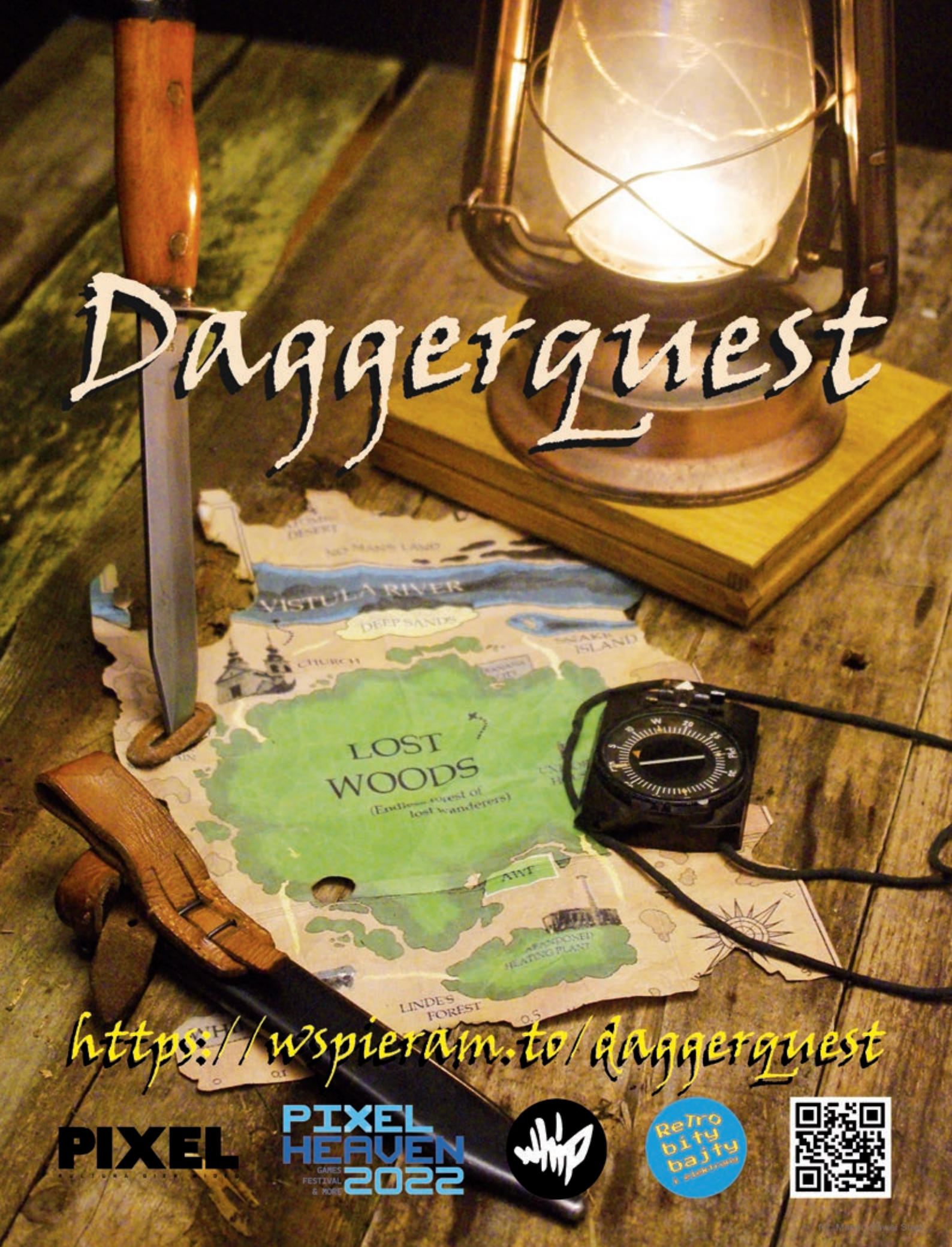
Kolejną warstwą gry jest horror. Po części opiera się on na banalnym motywie ducha białej damy. Mamy jednak też coś więcej, a dokładnie złowrogie jezioro czy przejmowanie czyjejś osobowości, co nasuwa skojarzenia z niezłym włoskim serialem „Curon". Miejscami tytuł jest bardzo brutalny – jesteśmy świadkami samookaleczeń, pojawiają się obrazy rozczłonkowanego ciała. Warto to wziąć pod uwagę szczególnie w wersji pecetowej, gdyż konsolowe zostały ocenzurowane.

Gra powala graficznie i dźwiękowo. Liście na drzewach, trawy na łąkach i przedmioty codziennego użytku – wszystko to zostało opatrzone fotorealistycznymi teksturami. Wzorowo wykonano także grę świateł oraz animacje postaci. Zachwycająca jest również muzyka. Nie towarzyszy nam ona przez całą rozgrywkę, tylko pojawia się w specjalnie wyreżyserowanych momentach. Raz słyszymy kobiece chórki, męski operowy wokal czy bigbandowe utwory z radia. Kiedy indziej, gdy fabuła skręca w stronę thrillera, w głośnikach zaczynają pojawiać się dźwięki awangardowe: kakofonia uzyskana między innymi szarpaniem strun.

Nieprawdą jest twierdzenie, że Martha Is Dead to tylko symulator chodzenia. Owszem, w pewnym stopniu nim jest, lecz zawiera także elementy typowe dla klasycznych przygodówek, a za przykład może posłużyć pewna zagadka z telegrafem. W ogólnym rozrachunku jest pozycją oryginalną i godną uwagi. Dla lubiących psychologiczne przygody z dreszczykiem to wręcz gra obowiązkowa.

PIXEL 90

Doskonała formuła interaktywnego horroru sprawdziła się po raz kolejny – klasyczne motywy przetworzono w ciekawą i wielowarstwową opowieść. Ponarzekać można na projekty niektórych postaci, ale wzmacniają one jeszcze atmosferę niezwykłości. Czekam na kolejną odsłonę cyklu.


Daggerquest
VISTULA RIVER
DEEP SANDS
SNAKE ISLAND
CHURCH
LOST WOODS
(Endless quest of lost wanderers)
ABANDONED HEATING PLANT
LINDES FOREST
https://wspieram.to/daggerquest
PIXEL
PIXEL HEAVEN
GAMES FESTIVAL & MORE
2022
Retro bity bajty

GRAN TURISMO 7

THE REAL DRIVING SIMULATOR



Fajna bryka, nie? Niestety, żeby się nią przejechać, trzeba zebrać najpierw nieco kasy – to najwyraźniej element „symulacji".

W pierwszej części auta były zbudowane z trzystu wielokątów. W siódmej używają około 500 tysięcy.



PS4 PS5

PRODUCENT Polyphony Digital **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

Wspaniała wyprawa w świat wysokiej kultury samochodowej – teraz także dla nowych graczy.

Muszę się przyznać, że seria Gran Turismo zawsze mnie onieśmielała. To zbyt poważna sprawa, myślałem sobie, patrząc na stanowiska z kierownicami i eventy sportowe. Tymczasem GT7, które właśnie wjechało na PlayStation 5 (i PS4), świętuje ćwierćwiecze serii i za punkt honoru postawiło sobie otwartość na nowych graczy.

Pierwsze wrażenie – ta gra jest jak japoński bar z alkoholem, kulturalne miejsce, w którym kelner nosi kamizelkę i jest uprzejmy dla klientów. To zupełne antypody wulgarnych i ulicznych Need for Speed; tu o historii motoryzacji opowiada się jak o kulturze wysokiej, bez obleśnych błaznów z „Top Gear". Od muzyki po oprawę graficzną – wszystko jest po prostu eleganckie. Centralnym punktem na mapie świata jest kawiarnia, której właściciel zleca kolejne misje – takie jak zebranie trzech klasycznych miniaut czy amerykańskich wyścigówek. Można je kupić w sklepie z używanymi samochodami (gra wygląda wtedy jak strona Otomoto) lub salonie, ale najprościej – wygrać w specjalnych wyścigach. Są one organizowane na torach Ameryki, Europy i Azji. Doskonale oddano okolice, zmieniające się pory dnia i warunki pogodowe.

Nauka jazdy odbywa się dzięki liniom pomocniczym (pokazującym optymalną trasę i miejsca, gdzie trzeba zahamować), które można wyłączyć, gdy pozna się już tory i zasady. Kolejne wyzwania wymagają ukończenia „prawa jazdy" – serii misji, w których należy wykonać odpowiednie czynności. Nauczymy się tu podstawowych manewrów, jak i zachowania się w przeróżnych sytuacjach podczas wyścigów. Pad DualSense sprawdza się znakomicie, gra dobrze wykorzystuje jego możliwości, czujemy zmiany biegów czy powierzchnię pod kołami.

Za każdy wyścig – wygrany czy nie – dostajemy kredytki, które możemy wydawać na auta i ulepszenia do nich.



Swój samochód możemy dowolnie ozdabiać, wgrywając naklejki w formacie .svf przez internet.



PIXEL POLECA

GRAN TURISMO 7 POKAZUJE WYŚCIGI SAMOCHODOWE JAKO ELEMENT KULTURY, ROZRYWKĘ DLA OSÓB NA POZIOMIE.

W zasadzie na tym polega gra – zdobywamy samochód, wyposażamy go (goły nie ma szans) i od nowa. Symulacja dobrze oddaje sposób prowadzenia aut – zupełnie inaczej jedzie się małym fiatem 500, a inaczej przesterowanym, dopalonym mustangiem. Pojazdów do zdobycia jest czterysta – wydaje się, że to dużo, ale część z nich to sportowe warianty „ulicznych" wersji. Niektóre pojazdy to prototypy, są też auta z „fantazji" GT. Z ciekawostek należy wymienić współczesną, znacznie poprawioną wersję deloreana, elektryczną teslę czy jeepa do pościgów w błocie. Mnie ucieszyły przeróżne, zakorzenione w popkulturze pojazdy, jak wspomniany fiat 500 („Lupin III"!) lub toyota AE86 (kultowy pojazd z anime „Initial D").

Kolekcjonowanie jest dość żmudnym procesem, a opcja zakupu kredytów w sklepie PSN wydaje się niepokojąca. Niektóre pojazdy możemy zdobyć w losowaniu (nagrodami pocieszenia są kredytki).

Zabawy dla jednego gracza jest sporo – zaliczamy kolejne „menu z kawiarni", za co nagradzani jesteśmy krótkimi dokumentami na temat poszczególnych samochodów. Ciekawy jest tryb muzyczny (wedle twórców gry przeznaczony dla dzieci), w którym ścigamy się na zasadach OutRuna w rytm muzyki. No właśnie, muzyka – raczej klasyczna, nieco elektroniki i rocka, brak natomiast przebojów, ale to w ogóle nie przeszkadza; gra robi zupełnie inne wrażenie niż popularne ścigałki.

GT7 pozwala poczuć się nie tylko jak kierowca rajdowy, ale też jak Jaś Fasola, gdy pędzimy przez świat w klasycznym mini morrisie...

GT7 prawie przekonało mnie, że kultura samochodowa to poważna sprawa, ale czy to wciąż nie są po prostu resoraki?

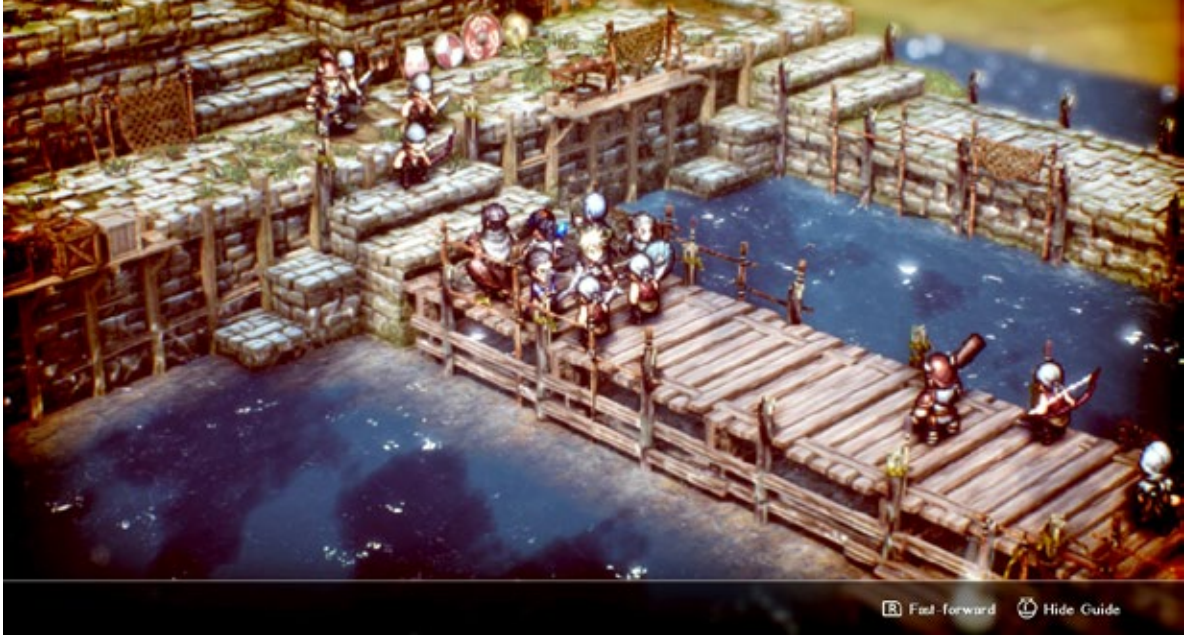
Dużą radość daje dekorowanie aut – można wygrać własne projekty naklejek w formacie .svg przez internet, a potem używać ich do personalizacji samochodu, kombinezonu i kasku. Świetna jest opcja fotograficzna (z pełną symulacją aparatu), pozwalająca na robienie zdjęć wirtualnych pojazdów wkomponowanych w prawdziwe krajobrazy i ikoniczne lokacje. Oprócz tego oczywiście pstrykamy fotki w czasie powtórek, a potem dzielimy się nimi z innymi.

Możemy ścigać się z kanapy na podzielonym ekranie, ale świat otwiera się po odblokowaniu trybu sportowego i połączeniu z innymi graczami (do czego wymagany jest oczywiście abonament PS+). Ponieważ jeździmy naszymi autami (i pewnie też z racji mechanizmu gacha), gra nawet dla jednej osoby domaga się stałego połączenia z internetem. Czy w 2022 roku stanowi to jeszcze problem?



PIXEL 90

Najnowsza odsłona serii Gran Turismo to obowiązkowa pozycja dla miłośników motoryzacji i znakomity tytuł, żeby przesiąść się ze ścigałek arkadowych na coś poważniejszego i dającego znacznie więcej satysfakcji z opanowania pojazdu. Elegancka gra dla ludzi kultury.



PIXEL POLECA

Trochę mi nawet żal tych zbójców, którzy na mnie napadli, ale jakoś tak w granicach rozsądku.

Triangle Strategy

SWITCH

PRODUCENT Square Enix **Wersja PL:** nie

Paweł Schreiber

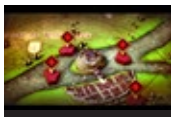
W ostatnich latach grałem w sporo świetnych japońskich RPG – nadrabiałem zaległe Fire Emblem z 3DS, sprawdzałem Three Houses na Switchu, cieszyła mnie każda kolejna Disgaea... Ale wciąż tęskniłem za powrotem do absolutnej klasyki.

Rzut izometryczny, solidny pixel arcik, górki i doliny, pozycjonowanie żołnierzy tak, żeby byli w stanie zaskoczyć wroga od tyłu, w tle intryga polityczna tak skomplikowana, że w połowie zapominamy, o co komu chodziło i kto jest z kim spokrewniony, ale wszystko jest pomyślane tak zręcznie, że z radością sobie tę wiedzę odświeżamy... Krótko mówiąc – Tactics Ogre i Final Fantasy Tactics. Jasne, pojawiały się czasem próby powrotu do takiej formuły, ale... to jednak nie było to.

Z radością donoszę, że Triangle Strategy to jest to. Z pewnymi zastrzeżeniami, ale jednak poczucie zanurzenia zarówno w skomplikowaną intrygę, jak i w różnorodnie skonstruowane pola walki jest bardzo podobne. Fabuła zaczyna się w momencie, kiedy trzy wielkie państwa zawarły wreszcie pokój po długiej wojnie. Glenbrook to potęga handlowa z dostępem do wielkiej rzeki, Aesfrost ma bogate złoża żelaza, a Hyzante wydobywa sól. Każdy z tych krajów ma coś, czego pragną pozostałe, ich władcy dochodzą więc do wniosku, że może najlepiej będzie dla odmiany trochę powspółpracować. Oczywiście z realizacją tego pomysłu pojawią się spore problemy. Intrygi są smakowite i wielopiętrowe. Ze złożonością tła politycznego wiąże się podstawowa wada TS – gadania jest tu NIESAMOWICIE dużo. Poza dialogami, które czasami trwają kwadrans, między bitwami są jeszcze sekcje, w których swobodnie spacerujemy po lokacjach i gawędzimy ze wszystkimi w okolicy. Z początku trudno się do tego powolnego tempa narracji przyzwyczaić, ale fabuła jest na tyle wciągająca, że po pewnym czasie już tak nie przeszkadza. Prawdziwym rarytasem jest to, że kluczowych decyzji nie podejmujemy sami – nasza ekipa głosuje, którą opcję wybrać, a naszą rolą jest przekonać innych do swoich racji (a wcześniej znaleźć odpowiednie argumenty).

Na szczęście bitwy są kapitalne. Nie możemy tu kształtować armii tak swobodnie jak na przykład w Tactics Ogre czy Disgaei, bo kierujemy tylko konkretnymi postaciami z niezmiennymi umiejętnościami. Na szczęście zdolności te są bardzo różnorodne i łatwo je łączyć w twórcze kombinacje. Dużą rolę odgrywa teren (zwłaszcza wysokość), który można modyfikować za pomocą czarów (kałuża roztopionego ogniem lodu jest dobrym celem dla zaklęć opartych na błyskawicach...), i mechanika otaczania wroga, pozwalająca na dodatkowe ataki w tej samej turze. Wszystko to w pięknej oprawie łączącej grafikę trójwymiarową z pixel artem, znanej już z Octopath Traveler. Różnorodność pól bitwy jest spora – od miast, gdzie umieszczamy łuczników na dachach, po kopalnie, w których jeździmy na drugi koniec mapy wagonikami. Są wyzwania, jest kombinowanie – i jest duch starych, dobrych Final Fantasy Tactics i Tactics Ogre.

Mapa



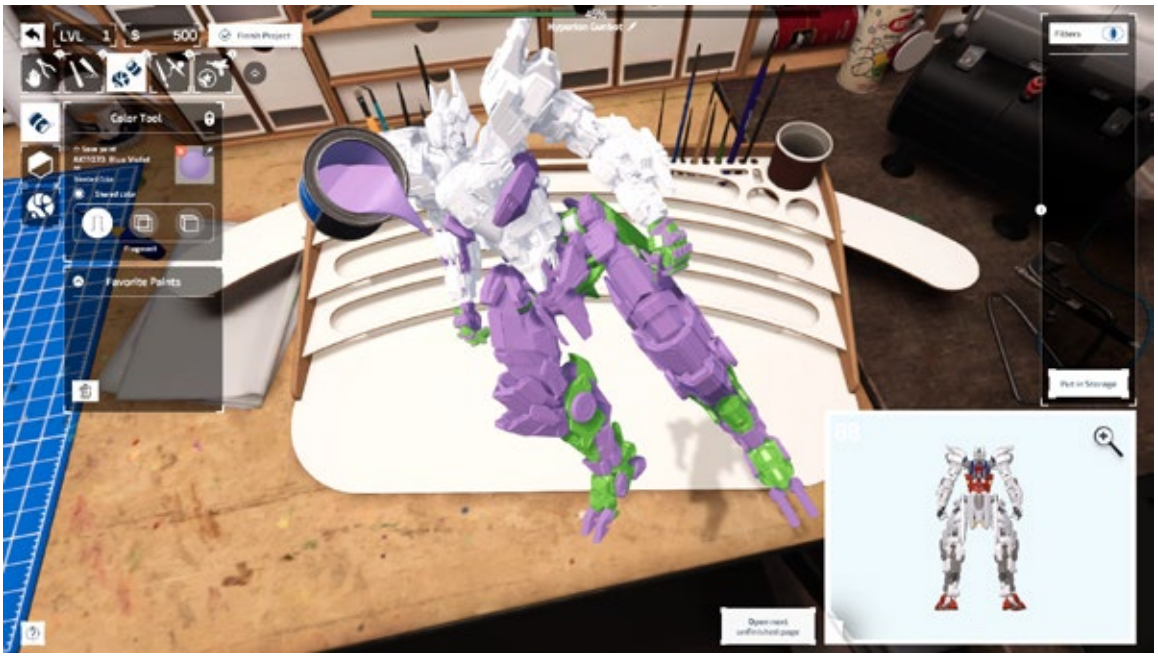
Między bitwami podziwiamy pięknie wykonaną mapę świata gry, która miejscami mocno przypomina pamiętną mapę z czołówki „Gry o tron". Nic dziwnego, bo piętrowe, amoralne intrygi w Triangle Strategy wyraźnie się inspirują cyklem Martina.



Jedni panowie chcą przejść, drudzy nie bardzo chcą ich przepuścić. Oczywiście poleje się krew.

PIXEL 88

Świetna gra taktyczna, bliski krewniak Tactics Ogre i Final Fantasy Tactics, grzeszy właściwie tylko przegadaną fabułą.



W trybie piaskownicy można bawić się dowolnie odblokowanymi modelami, na przykład pomalować podróbkę Gundama w kolory Evangeliona.

Zanim przejdziemy do klejenia, czeka nas zabawa ze skalpelem – na szczęście gra nie przewiduje możliwości skaleczenia.

Model Builder

PC MAC

PRODUCENT Moonlit SA **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

Model Builder to symulator modelarza – radość ze składania rzeczy z małych części bez sklejonych palców.

Ze wszystkich symulatorów, jakimi przyszło mi się bawić, ten chyba najbardziej rezonuje z moim własnym doświadczeniem – nigdy nie jeździłem traktorem ani nie ścigałem się na torach Daytony, ale zdarzyło mi się w życiu skleić kilka modeli – parę samochodów, samolotów i czołg. To doświadczenie nauczyło mnie, że chyba wolę wirtualną rzeczywistość od wkładania paluchów do kleju czy stresu związanego z mocowaniem kalkomanii, a głód dotyku można przecież zaspokoić klockami Lego.

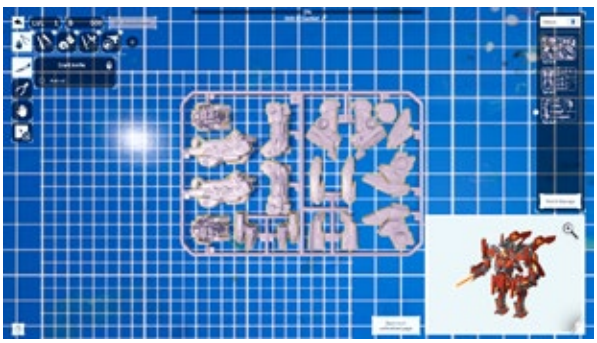
Model Builder oferuje dwa tryby – fabularny i piaskownicę. W tym drugim możemy bawić się dostępnymi modelami wedle życzenia, ten pierwszy wprowadza nas za rękę do tajemniczego świata klejenia, malowania i oklejania. Zaczyna się jak w każdym porządnym symulatorze – od śmierci dziadka, który w spadku zostawia nam swój warsztat modelarski i kontakty do modelarskiego światka.

Po kolei uczymy się więc sklejania modeli, malowania figurek krasnoludów, wykańczania suchym pędzlem, psikania aerografem i umieszczania kalkomanii. Z początku spotkał mnie nieprzyjemny zgrzyt – gra nie obsługuje gamepada, więc musiałem wyciągnąć z szafy nieużywaną od lat myszkę. A potem wpadłem w trans. Klikanie i przeciąganie, wirtualnym nożykiem wycina się elementy z plastikowych ramek, maluje niczym cyfrową kolorowankę (wystarczy klikać farbką na elementy), pędzelek i aerograf przypominają jakiegoś Photoshopa, psik, psik, smyr, smyr – żeby się w tym wszystkim nie pogubić, pomaga instrukcja krok po kroku wskazująca, co należy zrobić. Wystarczy kliknąć na obrazek i w podręcznym okienku pojawia się odpowiednia część.

Wirtualne składanie jest w zasadzie proste i wymaga jedynie podstawowej orientacji w 3D, tak aby obrócić element, by pasował do tego, który będzie przyklejany. Seans z modelem to kilkadziesiąt minut, w zależności od jego skomplikowania (dużo czasu pochłania malowanie i zdobienie).

Tryb fabularny pozwala na branie udziału w konkursach i przyjmowanie zleceń, a także poznawanie (niezbyt pasjonującej) fabuły dziadkowego modelarstwa. Gotowy model możemy postawić na wirtualnej półce albo sfotografować.

To całkiem relaksująca i wciągająca zabawa. Cieszy różnorodność modeli – od aut, przez czołgi, okręty, figurki i statuetki fantasy, po rakietę Saturn V i podróbki Gundama; niestety gra jest uboga w licencje. To w zasadzie jej jedyny mankament, ale i Farm Simulator nie od razu pozwalał cieszyć się parkiem maszynowym złożonym z prawdziwych marek.



Zestawy



Gra cierpi na brak licencji, ale stara się nadrobić pomysłowością – można zbudować na przykład model pociągu przypominającego lokomotywę z pewnej książki, której autorka wzbudza ostatnio niesmak, więc może to i lepiej, że to tylko podróbka...

PIXEL 70

Pocieszna gra z gatunku „symulator relaksu", która pozwala wrócić do czasów dzieciństwa albo odkryć zupełnie nową pasję. Im dłużej klikałem, tym bardziej myślałem o tym, że może pora zmierzyć się z prawdziwym modelem?



Alfred Hitchcock – Vertigo

PC ■ MAC ■ PS4 ■ PS5 ■ XSX ■ SWITCH

PRODUCENT Pendulo Studios **Wersja PL:** nie

User Jama

Gra nie jest adaptacją filmu Hitchcocka o tym samym tytule z roku 1958. Podpieranie się nazwiskiem mistrza kina suspensu ma z pewnością swój cel marketingowy, ale jest poniekąd uzasadnione podobną metodą budowania napięcia, pracy kamerą oraz korzystania z symboliki i motywów.

Vertigo na pierwszy rzut oka przypomina produkcje Quantic Dreams. Mamy tu interaktywny film, wizualnie olśniewające scenerie, wielkie na pół ekranu postacie, rozbudowaną historię, nawet sposób interakcji z szybkim wciskianem przycisków w określonych momentach jest praktycznie taki sam.

Ślinka cieknie, a potem dostajemy obuchem w łeb. W grach takich jak



Detroit: Become Human te różne wybory były ważne i miały zasadniczy wpływ na rozwój historii, a tutaj akcja jest liniowa i w większości wypadków interakcje ograniczają się do drobnych, manualnych czynności typu przekręcanie klucza w stacyjce czy otwarcia drzwi, które z natury rzeczy nie mogą mieć wielkiego wpływu na dalsze wydarzenia. Początkowo odczułem spore rozczarowanie, ale po dwóch godzinach grania złapałem bakcyla. Potem było jak z książką, której nie można odłożyć, aż się jej nie doczyta do końca.

Rzecz w tym, że nagle kilka wydawałoby się niezwiązanych ze sobą wątków zaczęło się splatać w większą całość. Te same zdarzenia widzimy oczami różnych postaci, przez co nabierają innego znaczenia. Spora część rozgrywki to psychoanaliza głównego bohatera, Eda Millera, który z jednej strony cierpi na tytułowe zawroty głowy, z drugiej – po traumatycznych przeżyciach znajduje się na granicy obłędu. Kiedy Ed opowiada, jak coś pamięta, wyłania się sielankowy obraz, ale kiedy zastosujemy hipnozę, obraz ten diametralnie się zmienia. Cała narracja jest tu niczym obieranie dorodnej cebuli.

Wygląda, jakby świeżo upieczony tatuś wracał do domu do wspaniałej żony, prawda? Nieprawda na wielu poziomach.

Postacie



Podstawowym chwytem jest tu przepracowanie wydarzeń oczami różnych postaci. Wcielimy się w Eda Millera, lokalnego szeryfa Reyesa oraz psychoterapeutkę, doktor Lomas, a w retrospekcjach do ich młodszych wersji.

Zastępca szeryfa z małego miasteczka jest spokojnym człowiekiem, ale też ulega tytułowemu wyprowadzeniu z równowagi.

Zdjęliśmy warstwę, a pod spodem jest kolejna, a potem następna. Rozgrywka czy raczej spektakl zajmuje kilkanaście godzin, w trakcie których wielokrotnie wszystko, co wiemy, staje na głowie, coraz bardziej wciągając nas w matnię, jak w dobrym kryminale.

Całość jest mocno windowana właśnie przez tę pokręconą, zaskakującą fabułę. Do pozytywów zdecydowanie należy też grafika, z pięknymi, drobiazgowymi modelami różnych codziennych przedmiotów. Na plus jest także aktorstwo i cała oprawa dźwiękowa, w której również zadbano o szczegóły, na przykład inny jest odgłos kroków na drewnianym podeście, a inny na leśnej ścieżce. Do poprawienia zostało kilka drobnych kiksów technicznych, typu okazjonalne rozsynchronizowanie ruchu ust postaci z dialogami.

PIXEL 80

Gratka dla fanów kryminałów, o ile zaakceptują, że interaktywność jest tu zbliżona do przekładania kolejnych kartek w książce, co tytuł nadrabia nadzwyczajną stroną wizualną i mocno zakręconą historią.



Po co komu machanie ciężkim żelastwem, jeśli okutego w stal rycerza można pokonać potężnym kopniakiem!

STRANGER OF PARADISE: **FINAL FANTASY ORIGIN**

■PC ■PS4 ■PS5 ■XONE ■XSX

PRODUCENT Team Ninja **Wersja PL:** nie

Zdan

Jedliście kiedyś produkt czekoladopodobny? Niby to pozostałość z poprzedniego systemu, ale pewnie niektórzy to jeszcze pamiętają. Z innej beczki – mieliście kiedyś tak, że ktoś opisał jakąś muzykę jako – powiedzmy, bo to moja bajka – heavy metal i okazało się, że niby przypomina heavy metal, ale... jednak nie?

No właśnie. To nie znaczy, że ten wyrób musi być czymś niesmacznym, a muzyka kiepska, ale czy tego właśnie chcieliśmy? Nie do końca. Po co taki wstęp? Cóż – widać tytuł omawianej tu gry. Są tam dwa słowa – „Final Fantasy". Niech was one nie zmylą...

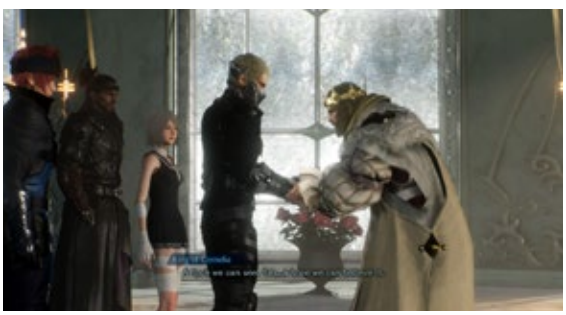
Powiedzmy sobie od razu – ta gra to nie jest Final Fantasy. Albo inaczej – to nie Final Fantasy, jakie gracze znają i lubią. Bo w gruncie rzeczy mamy tu do czynienia z grą w stylu Dark Souls (choć poziom trudności zdecydowanie nie jest tak wyśrubowany jak w tytułach FromSoftware) z bardzo lekkim posmakiem à la FF. Za całość odpowiada Team Ninja – czyli twórcy obu części Nioha – więc rzecz nie powinna dziwić. Odrobiny Finala można się doszukać w pojawiającej się magii, profesjach bohaterów czy w pewnych fragmentach historii, ale to piąta woda po kisielu i co ważne – nie ma tu większego znaczenia. Elementów tych równie dobrze mogłoby nie być i gra nic by na tym nie straciła. Ma się czasem wrażenie, że one są dodane tutaj jakby na siłę i wręcz dopchnięte kolanem. Do tego nasz główny bohater, Jack, nie jest najbardziej chwytającym za serce protagonistą. A bardziej bezpośrednio – ma się ochotę w pewnym momencie wyłączyć jego (i niestety także jego kompanów) dialogi, bo są wręcz odrzucające w swojej monotonii i prostocie. Jest jednak w tym całym mroku światło nadziei, które z każdą godziną gry świeci coraz wyraźniej. Chodzi o mechanikę – walka jest zrobiona naprawdę znakomicie, niektóre lokacje zachwycają, a możliwość kombinowania z klasami postaci, umiejętnościami i ekwipunkiem jest na najwyższym poziomie. Niby jest to gra RPG, gdzie historia powinna być najważniejsza, ale powiem wam otwarcie – równie dobrze mogłoby jej nie być. Idziemy do przodu głównie po to, by odblokować kolejne klasy, lepsze bronie i dalej tłuc przeciwników po twarzach, bo zrobione jest to znakomicie – zwłaszcza warto zwrócić uwagę na świetny system dwóch typów bloków.

Czy można polecić grę tylko z powodu mechaniki? Myślę, że w tym przypadku wręcz trzeba. Jeśli gry soulsopodobne nie powodują u was wysypki i nie będziecie postrzegać takiego tytułu jako gwałtu na marce Final Fantasy, to spokojnie możecie zanurzyć się w Stranger of Paradise. Nie jest to może powalający hit, ale dla tak dobrej mechaniki – warto!

Zwróćcie uwagę na ten głaz. To okaz głazu. To bardzo ładny głaz.



Przed naszymi dziarskimi herosami (oraz panią heros!) musi się pokłonić nawet szykownie odziany król.



PIXEL 70

Tytuł z serii Final Fantasy, który z serią ma niewiele wspólnego. Świetna mechanicznie gra soulsopodobna z tragicznie nudzącym bohaterem i historią, której mogłoby nie być.





Wyraźnie czuć najlepsze z możliwych inspiracji – Dishonored!

Postapokaliptyczne chmury są dużo ładniejsze od chmur zwyczajnych.

FAR: CHANGING TIDES

PC PS4 PS5 XONE XSX SWITCH

PRODUCENT Okomotive **Wersja PL:** tak

Paweł Schreiber

Kilka lat temu ukazała się krótka, ale urocza gra FAR: Lone Sails. Pamiętam, że ostatecznie nie rzuciła mnie na kolana, ale momentami chwytała za gardło. Malarska estetyka, świetnie dobrana muzyka, wizja świata zniszczonego katastrofą klimatyczną... stanowczo coś w tym było. Do dzisiaj lubię sobie włączyć ten tytuł i pooddychać jego dziwną, niepokojącą atmosferą.

Druga część Lone Sails – wydane właśnie FAR: Changing Tides – to typowy sequel. Bierze pomysł pierwowzoru i bardzo ostrożnie go rozbudowuje. Znowu po prostu suniemy powolutku przed siebie ogromnym pojazdem, (niemal) cały czas w prawo, podziwiając rozległe krajobrazy i pilnując, żeby nasz wehikuł się nie zatrzymał z braku paliwa albo wiatru w żaglach. W poprzedniej części poruszaliśmy się po lądzie, a tu płyniemy. Trzeba wciąż dbać o działanie statku – mały ludzik, którym sterujemy, musi biegać od stanowiska do stanowiska, wrzucać opał do pieca, zmieniać prędkość czy dbać o to, żeby żagle jak najlepiej łapały wiatr. Mimo to mamy też czas na podziwianie imponujących widoków, które się rozciągają w tle. Z jednej strony – imponująca potęga natury. Lasy, góry, wielkie równiny, po których biegają ocalałe zwierzęta. Z drugiej – porzucone resztki dawnej cywilizacji. Puste domy, opuszczone fabryki, rdzewiejące pojazdy wciąż zwisające z mostu, który zawalił się lata temu w trakcie panicznej ewakuacji. Od czasu do czasu musimy wysiąść, żeby usunąć blokujące dalszą drogę przeszkody, rozwiązując proste, ale dobrze skonstruowane zagadki. To skutecznie urozmaica rozgrywkę.

W porównaniu z poprzednią częścią grafika jest odrobinę bardziej realistyczna – mniej impresjonizmu, wyraźnych pociągnięć pędzla i zabaw kolorami, więcej Half-Life 2. Wolałem stylistykę poprzedniej części, ale to już kwestia gustu.

Pod wodą



Nowy FAR pozwala również na nurkowanie, a dzięki temu możemy się od czasu do czasu przyglądać morskiej faunie, na której koniec świata nie zrobił wielkiego wrażenia.



Jest nieco więcej do roboty – w trakcie podróży pojazd zyskuje kolejne funkcje, więc zarządzanie nim jest trochę ciekawsze niż w Lone Sails. Zaczynamy od żagli, ale z czasem dostajemy do dyspozycji silnik, a potem nawet możliwość zanurzania się pod wodę. Zagadki poza statkiem też są bardziej różnorodne – tym bardziej że nasz mały ludek umie też nurkować. Cała gra jest też stanowczo dłuższa, bo pierwszą część dawało się przejść w około dwie godziny... I nie wiem, czy to nie jest główny problem tej, skądinąd sympatycznej, produkcji. Pierwsza część była krótkim, medytacyjnym doświadczeniem. Druga próbuje działać na większą skalę, ale dodaje jednak za mało, żeby przez cały czas utrzymywać zainteresowanie gracza. Wiadomości o historii świata dostarczane przez otoczenie są śladowe, kolejne wyzwania są do siebie dość zbliżone, więc mało jest scen mocno zapadających w pamięć. Te, które są, bywają niesamowite, ale całość jest nieco zbyt... rozwodniona. Polecam i tak, bo widać tu ogromny talent twórców i wiele dobrych pomysłów, ale jednak mogło być lepiej.

PIXEL 69

Medytacyjna gra o podróży przez zniszczony i zatopiony świat. Trochę zbyt monotonna i za długa, ale miewa momenty prawdziwej wielkości.

RTV EURO AGD

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

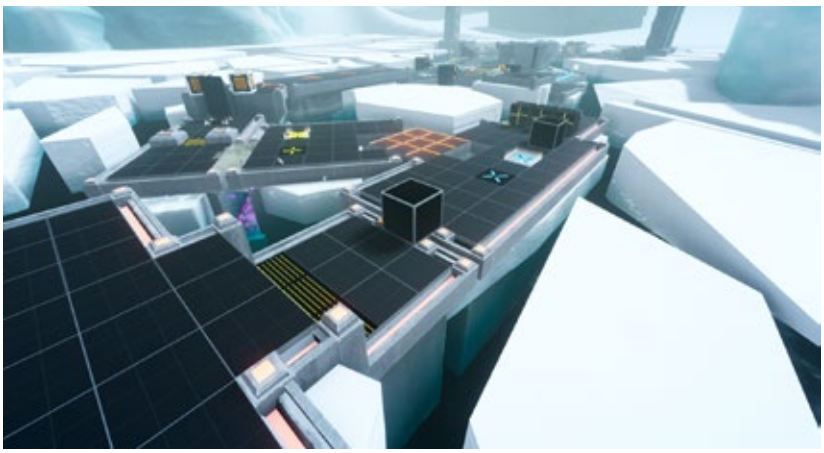
euro.com.pl

LAST CUBE

PC MAC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Improx Games **Wersja PL:** nie

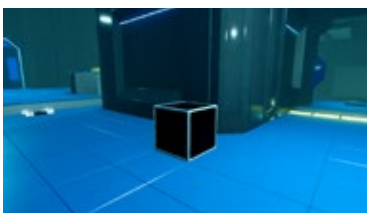
Michał R. Wiśniewski



Wyobraź sobie, że jesteś kostką i turlasz się przez świat.

„Łamigłówka w tajemniczym świecie" to dość popularny gatunek, opierający się na dwóch filarach – łamigłówce i tajemniczym świecie, czyli mechanice i fabule. Ta druga często służy urozmaiceniu gry i dodaniu jej głębi, co stawało się niebezpieczne w rękach grafomanów silących się na oniryczny mistycyzm i zrobienie metafory wszystkiego z zabawy w przechodzenie labiryntów.

Zatem – łamigłówka. Celem Last Cube jest przeprowadzenie do wyjścia kostki przez labirynt złożony z kwadratowych pól. Na niektórych z nich znajdują się kolorowe naklejki – sześć rodzajów. Gdy taki obrazek przyklei się do naszej kostki, to gdy ustawimy się tak, żeby był na górze, możemy wykorzystać specjalną moc – obrót, przesunięcie do przodu, tymczasowe sklonowanie, teleport i tak dalej. Naklejki służą też do naciskania odpowiadających im przycisków czy sterowania aktywującymi laserami. Całość sprowadza się więc do kombinowania, jak dotrzeć do odpowiedniego nalepsa, a potem odpowiednio go wykorzystać. Przeszkadzają w tym pola mokre (po wdepnięciu naklejka się odkleja) czy wręcz czyszczące kostkę. Zagadki są bardzo przyjemne, poziom trudności rośnie stopniowo, a dla chętnych każdy etap (jest ich osiemnaście, w każdym trzy zagadki) ma specjalne wyzwanie (typu „przejść planszę w odpowiednim czasie").



To, co zachwyciło mnie w Last Cube, to sposób, w jaki został przedstawiony ten tajemniczy świat. Narracja nie narzuca się – fragmenty historii przedziwnej planety w kształcie kostki odnajdujemy, zbierając świecące elementy, nierzadko ukryte w trudno dostępnych miejscach. Owe znajdźki służą jako żetony odblokowujące bonusowe poziomy pełne bardziej skomplikowanych zagadek i dają dużo zabawy, a także odblokowują wpisy w dołączonej encyklopedii. Znajdziemy tam opis każdego z sześciu światów (odpowiadają jednej stronie Wielkiej Kostki), naklejek i kostek, a także historię świata, niezwykle spójną z mechaniką gry. Od narodzin „obywatelskiej kostki" w fabryce, przez jej przejście przez pełną testów Ścieżkę, po szczęśliwe zakończenie – wszystko się klei. Wątek fabularny jest po prostu dobrze napisany, a mitologia kostkowego uniwersum okazuje się niezłym metakomentarzem na temat tego, jak rodzą się religie. W fabule umocowana jest również oprawa graficzna – każdy z sześciu światów jest inny, dzięki czemu chociaż nie zaskakuje czymś nowym, jest na tyle różnorodny (technoabstrakcyjne plansze sąsiadują z bardziej żywymi i „biologicznymi") i poprawnie wykonany, że całość doświadczenia jest satysfakcjonująca.



Poprzez miedze, poprzez łąki, poprzez leśne ścieżki pędzi sobie kostka – niektóre światy są organiczne, inne wyglądają jak z filmu „Tron".

Myślenie



Gra wymaga wyobraźni przestrzennej – i pomaga ją trenować. Zwłaszcza gdy trzeba operować kilkoma wchodzącymi w interakcje kostkami – w tym klonami i niezależnymi botami.

Fani „Star Wars" rozpoznają miejsce, gdzie Anakin Skywalker stracił kończyny. Na szczęście kostka nie ma kończyn.

PIXEL 75

Niezależna gra logiczna, która doskonale wywiązuje się z postawionego zadania, dostarczając zarówno doskonałych czterowymiarowych łamigłówek, jak i niegłupiej fabuły. Wyzwania i bonusowe plansze przedłużają zabawę, ale nie narzekałbym, gdyby było ich więcej.



Expedition Zero

PC

PRODUCENT Enigmatic Machines **Wersja PL:** nie

Piotr Pieńkowski



Duchy w kościele mogą nas nastraszyć, ale są całkowicie nieszkodliwe. Zarażeni drwale sprawią więcej problemów. Ale prawdziwe zło czai się w koronach drzew.

Wbrew opiniom czarnowidzów branża gier ma się całkiem dobrze. Choć mam wrażenie, że coraz częściej jest to głównie zasługą małych studiów deweloperskich, które raz po raz zaskakują swoimi produkcjami. Nie inaczej jest z czeską Expedition Zero.



Pierwsze ognisko zarazy łatwo usunąć, potem jednak będzie o wiele gorzej.

Twórcy przenoszą nas do czasów ZSRR i wrzucają w sam środek syberyjskiej tajgi, gdzie spadł tajemniczy meteoryt. Ponoć krótko po tym zdarzeniu wielu okolicznych mieszkańców zachorowało lub zniknęło, dlatego władze postanowiły wysłać na miejsce grupę badaczy i sprawdzić ów fenomen. Niestety dzień po dotarciu do strefy zero utracono z nimi kontakt radiowy i sprawy się tylko pogorszyły. Cała nadzieja w nas, wcielamy się bowiem w ostatniego ocalałego z tej grupy.

Do gry zasiadałem po zapowiedzi, że to surwiwal w otwartym świecie, dziwiąc się, że przy tej fabule twórcy zdecydowali się akurat na ten podgatunek. I miałem rację, bo szybko okazało się, że Expedition Zero to w istocie... surwiwal horror – a to, jak wiecie, kolosalna różnica. Nie ma w tym zresztą niczego złego, bo przecież współczesne przygodówki często sięgają po rozwiązania z innych gatunków i często wychodzi to im na dobre. Tak jak i tym razem, choć nie od razu to widać.

No właśnie, gra zaczyna się niemrawo. Niestety. Przez jakiś czas nie bardzo nawet wiemy, do czego to wszystko zmierza. Kiedy jednak w końcu wejdziemy w głąb lasu i zniszczymy kolejne siedlisko zarazy, groza nadejdzie z pełnym impetem. Dość powiedzieć, że w moim przypadku w pewnym momencie siedziałem przerażony w jakiejś zrujnowanej szopie, wiedząc, że za chwilę umrę z powodu hipotermii albo – jeśli odważę się wyjść i ruszyć do obozu – w paszczy tego cholerstwa, które skrzeczy w koronach drzew w pobliżu. Jak ja wtedy klątem tego stwora! I nie były to ostatnie wyzwiska rzucane w tej grze na poczwary. Zresztą nie tylko na nie, bo w Expedition Zero mamy dwa rodzaje przeciwników. Jednym są krwiożercze, nieuchwytne stwory, z którymi trudno wygrać, a drugim – przeciwności losu, że tak to ujmę. Najgorszym jest wszechobecny mróz, który nas zabije, kiedy w porę nie ogrzejemy się przy ogniu. Ale mamy też polarny cykl dobowy, wściekłe burze, trujące chmury gazu, ograniczoną pojemność baterii dla czołówki lub noktowizora, a także niedoskonałości naszego skafandra (który jednak możemy upgrade'ować w drukarkach 3D). A do obrony mamy tylko starą, pięciostrzałową flintę, łom i siekierę. Bosssko.

Z technikaliów wypada dodać, że graficznie gra wypada przeciętnie i do tego ma parę rzeczy do poprawki (na przykład sejwy, które nie zapisują wszystkich zmiennych), ale po pewnym czasie przestajemy to zauważać. W końcu mamy tu polarną szarugę, a wizualne braki uzupełnia znakomita oprawa audio. W efekcie głównie nasłuchujemy otoczenie, kalkulujemy ryzyko i... nieustannie przeklinamy tajgę i meteoryty.

Mapy



W grze mamy kilka lokacji do odwiedzenia, ale większość to niewielkie poziomy. Kluczowym miejscem jest las i to w nim spędzimy najwięcej czasu.

PLUS 70

Czeska przygodówka w klimatach horroru z fabułą osadzoną w czasach ZSRR. Tajga, mróz, mrok, a wokół przedziwne stwory. Grafika trochę toporna, a parę rozwiązań do poprawki – za to ogólna wizja, efekty dźwiękowe i nastrój grozy na szóstkę z plusem.

Animallica

PC

PRODUCENT Animallica Games Studio **Wersja PL:** nie

User Jama



Aby nie degradować pięknych widoków, wolno ścinać tylko te drzewa, które są całe uschnięte.

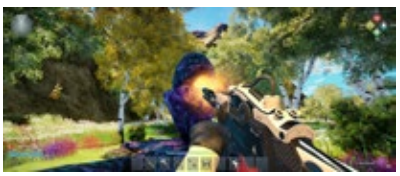


Ratujmy zwierzęta, skoro na ludzi jest za późno. Tajemniczy wirus wypuszczony na świat przez doktora Morsa sprawił, że większość ludzi pozamieniała się w zombiaki, a zwierzęta, choć bardziej odporne na patogen, zaczęły masowo chorować i trzeba je ratować przed wyginięciem.

Animallica to gra dla jednej osoby z elementami surwiwalu i budowania, która jest dziełem rumuńskiego, niezależnego studia. Taki lapidarny opis jest niczym pocałunek śmierci, ale absolutnie nie oddaje grze sprawiedliwości, podobnie jak oceny na Steamie z czasów, kiedy tytuł był na etapie wczesnego dostępu. Akcja rozgrywa się w rozległym, otwartym świecie podzielonym na wyspy, pomiędzy którymi podróżujemy balonem na gorące powietrze. Na wyspach znajdują się biodomy Animallica, organizacji zajmującej się ratowaniem zwierząt. Idylliczna przyroda, z szumiącymi drzewami, zabudowaniami, malowniczym oceanem i uroczymi zwierzakami przeplata się tu z widokami zwłok naukowców w kałuży krwi czy trupów zawiniętych w zakrwawione szmaty. Zwierząt różnych gatunków jest tu tyle, co na arce Noego. Aby je uleczyć, trzeba je trafić środkiem usypiającym. Mniejsze zwierzęta raz, większe kilka razy, przy czym jeleń rzuci się do ucieczki i trzeba go gonić, a pies zacznie nas atakować. Potem taką krowę albo hipopotama zabieramy na plecy do lecznicy, podajemy antidotum i wypuszczamy w bezpiecznym miejscu. Ratowanie zwierząt wbrew pozorom jest mocno wciągające. O wiele bardziej niż walka z zombiakami, które są trochę głupawe i sztampowe. Mimo różnorodnych dostępnych broni sama walka nie sprawia aż takiej satysfakcji.

Słoneczko świeci, ptaszki ćwierkają, ale ktoś ewidentnie nie przestrzegał zasad BHP i zwalił się ze schodów.

Podczas gry trzeba pamiętać, by regularnie się odżywiać, nawadniać i spać. Należy też nastawić się na patologiczne wręcz zbieractwo. Zabieramy wszystko, co jest do wzięcia, z czasopism i książek odzyskujemy papier, z europalet drewno, ze śmieci plastik, ze złomu metal itd. Ekwipunek zdaje się być z gumy, choć nie zawsze. Zebrałem wielkie wory z żyzną ziemią, stosy cegieł i drewno z wycinki kilku sporych drzew. Chciałem wziąć kosz śliwek – nie zmieścił się, ale udało się za to wziąć całe łóżko. Wszystkie surowce przydadzą się do wytwarzania broni, lekarstw, antidotum, budynków, warsztatów i wielu innych. Liczba rzeczy, które można tu zbudować, przyprawia o oczopląs. Jeśli lubisz wytwarzać i budować, to znajdziesz tu prawdziwy raj i możliwość spędzenia dziesiątek, jeśli nie setek godzin na tworzeniu i dopieszczaniu swoich osad.



Warto najpierw zniszczyć wylęgarnię, a dopiero potem okoliczne zombiaki, robota będzie łatwiejsza.



Co prawda ten pojazd zastajemy już zniszczony, ale pewnie dałoby radę ubić podobny łukiem i strzałami zapalającymi.

PLUS 80

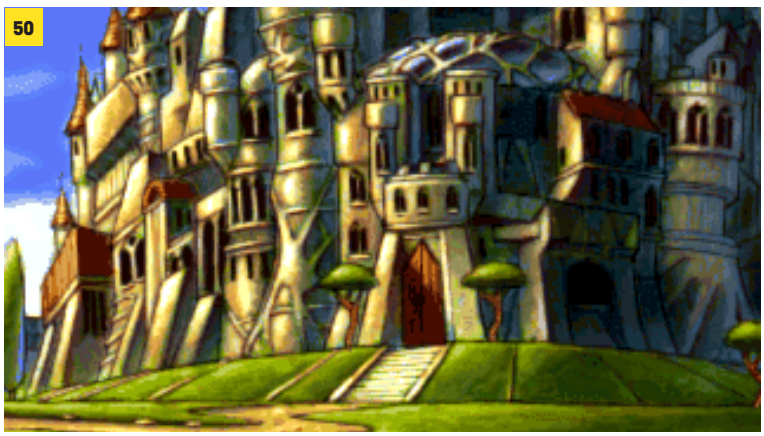
Wystawna uczta dla zbieraczy-budowniczych z zamiłowaniem do ratowania zwierząt. Obszerne menu surowców, obiektów i budynków zadowoli każdego smakosza, ale jeśli gustujesz w ostrzejszej walce, to nie będzie właściwe danie.

HALL OF FAME

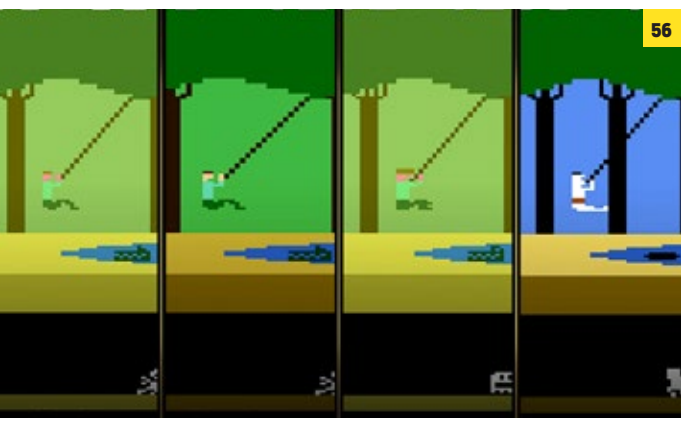
JAK GŁOSI BLURB ZAMIESZCZONY NA OKŁADKACH POLSKICH WYDAŃ, ŚWIAT DYSKU TO ZWIERCIADŁO, W KTÓRYM MOŻEMY SIĘ PRZEGLĄDAĆ.



Cywilizacja Sida Meiera zmieniła podejście do gier strategicznych, otworzyła nową kartę w historii elektronicznej rozrywki. Wielu graczy porzuciło zręcznościówki i zaczęło budować świat. Tymczasem jako Najlepszą Grę na Świecie prezentujemy Civilization 2.



Literackie iniekcje do gier wideo przez długie lata nie były nadzwyczaj spektakularne. Zaczęło się to zmieniać wraz z nadejściem epoki multimedialnej, ale Discworld pochodził ze starego świata, trzymał się dawnych reguł, a mimo to był przygodówką doskonałą, która zrodziła dwie kontynuacje.



Mleczny brat Indiany Jonesa nazywał się Harry Pitfall i miał za zadanie w określonym czasie zdobyć trzydzieści dwa skarby. To dzięki tej grze narodziła się sława Activision, a platformówki zyskały nowe oblicze.



Amaurote – już sam ten tytuł fascynował i zachęcał do grania. Gdy jeszcze okazywało się, że eksplorujemy wielkie, tajemnicze miasto, od razu zapominało się, że w 1987 roku epoka ośmiobitowa umierała. Proponujemy zupełnie nowe spojrzenie na fenomen tej wypuszczonej przez Mastertronic produkcji.

NAJLEPSZA GRA NA ŚWIECIE

SID MEIER'S CIVILIZATION II

Drugą Cywilizację kupiłem u progu XXI wieku, wraz z jednym z numerów Świata Gier Komputerowych. Znałem już wtedy jej legendarną poprzedniczkę, więc spodziewałem się wybornej strategicznej uczty. I rzeczywiście – po uruchomieniu gry całkowicie przepadłem, raz za razem przeprowadzając ludzkość trudną drogą od epoki kamienia łupanego do współczesności.

Piotr Żymełka

Również w kolejnych latach, gdy co jakiś czas do niej wracałem, Civ 2 wciągała jak bagno. Dzisiaj, dwie dekady później, uczucia, którymi darzyłem to dzieło, ani trochę nie zmalały. Co więcej, podczas rozgrywki (a właściwie kilku) przed napisaniem tego artykułu znów dopadł mnie syndrom jeszcze jednej tury. Panie i panowie, oto Sid Meier's Civilizaton 2, Najlepsza Gra na Świecie.

NARODZINY CYWILIZACJI

Po ogromnym sukcesie Civilization Sid Meier, jej główny autor, postanowił trochę odpocząć. Nie zamierzał tworzyć kolejnej części swojego przeboju, zamiast tego skupił się na jednym z planowanych od dawna projektów, czyli napisaniu programu do generowania barokowej muzyki, podobnej do tej komponowanej przez Jana Sebastiana Bacha. Aplikacja, zatytułowana C.P.U. Bach (co stanowi parafrazę inicjałów jednego z synów niemieckiego kompozytora, Carla Philippa Emanuela Bacha), ukazała się w 1994 roku na nieco zapomnianą dziś konsolę 3DO i przeszła bez większego echa.

Tymczasem władze MicroProse postanowiły spieniężyć popularność przygodówek i na autorskim silniku MADS (MicroProse Adventure Development) stworzono trzy gry: Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender, Return of the Phantom oraz Dragonsphere. Tytuły te dawały sporo frajdy, ale szybko stało się jasne, że konkurencja na zdominowanym przez Sierrę i LucasArts rynku jest zbyt duża. Zarzucono więc dalsze eksploatowanie tego gatunku, a samo MicroProse zostało wkrótce kupione przez Spectrum HoloByte, choć nazwa studia nie zniknęła ze świadomości graczy.

Jednym z najważniejszych ludzi pracujących przy wspominanych wyżej przygodówkach był programista Brian Reynolds. Gdy przestano rozwijać MADS, on również postanowił zabrać się za coś, co od dawna chodziło mu po głowie. Jako wielki fan Civilization rozpoczął pracę nad własnym tytułem, opartym na mechanice wielkiego przeboju z 1991 roku. Umyślił sobie napisać grę o podboju Nowego Świata - od momentu wyruszenia osadników z Europy aż do ogłoszenia niepodległości w koloniach. Sid Meier zadowolił się stanowiskiem doradcy, udzielając Reynoldsowi mnóstwa dobrych rad, ponieważ nie miał on doświadczenia w tworzeniu strategii (znał je jedynie od strony gracza). Meier zgodził się również użyczyć swojego nazwiska w tytule gry, na co nalegał dział marketingu MicroProse. W efekcie w 1994 roku ukazała się Sid Meier's Colonization.







Każdą jednostkę symbolizuje czytelna ikona. Dodatkowo podczas ataku pojawiają się dźwięki, na przykład odgłosy armat.


2
Munich
2
Heidelburg
3
Konigsberg
2
Hamburg
12
Leipzig
6
Berlin



Zadowolony lud spontanicznie buduje salę tronową władcy. Gracz może wskazać, który element udekorować.

JEFF BRIGGS POWIEDZIAŁ, ŻE SPRZEDANO OKOŁO TRZECH MILIONÓW KOPII CIVILIZATION 2. TYTUŁ DO DZISIAJ POJAWIA SIĘ W RANKINGACH STRATEGII TUROWYCH LUB ZESTAWIEŃ „GIER, KTÓRE SKRADŁY NAM DZIECIŃSTWO”.





Wybudowanie cudu świata, oprócz korzyści podczas rozgrywki, nagradza gracza animacją lub krótkim filmem.

Zazwyczaj w momencie wynalezienia czołgu żarty się kończą. Cywilizacja, która pierwsza tego dokona, zyskuje dużą przewagę.



Opowiadająca o kolonizowaniu lądu za Wielką Wodą gra sprzedała się bardzo dobrze, choć jej popularność nie dorównała znakomitej poprzedniczce. Podnoszono zarzuty, że Colonization zmuszało gracza, by w trakcie rozgrywki zwalczał rdzenne plemiona Ameryki. Wprawdzie można uznać to za element zgodny z prawdą historyczną, ale idąc tym tropem, jak wytłumaczyć w Kolonizacji całkowity brak niewolnictwa? Mimo to ogólnie pozytywny odbiór gry, a także chęć zdyskontowania sukcesu Cywilizacji sprawiły, że zaczęto poważnie myśleć o sequelu hitu z 1991 roku.



Cywilizacja na wczesnym etapie rozwoju. Na początku najlepiej stawiać na eksplorację i zająć jak największy obszar.

POWTÓRZYĆ NIEPOWTARZALNE

Tylko kto miałby się za to zabrać? Wszak Sid Meier nie miał ochoty drugi raz wchodzić do tej samej rzeki. Po stworzeniu C.P.U. Bach zajął się przeniesieniem karcianki „Magic: The Gathering” na komputery i nie chciał słyszeć o dalszych częściach swojego największego przeboju. Na szczęście właściwy kandydat znalazł się niemal od razu i był to, jak łatwo się domyślić, Brian Reynolds. Mający już na swoim koncie Colonization, został kierownikiem projektu roboczo ochrzczonego Civilization 2000. Zarząd MicroProse dał mu w zasadzie wolną rękę, co więcej, jego żona dostała intratną posadę, a to wiązało się z roczną przeprowadzką z USA do Anglii. Zatem prace nad



drugą częścią Cywilizacji odbywały się w dużej mierze zdalnie i w zasadzie bez interwencji zarządu. A działo się to w czasach raczkującego internetu, gdy o wideokonferencjach nikt jeszcze nie marzył!

Sid Meier i tym razem ograniczył swoją rolę do konsultanta, przy czym jego zaangażowanie w projekt było jeszcze mniejsze niż w przypadku Colonization. Reynolds razem z Jeffem Briggsem oraz Douglasem Kaufmanem raźno zabrali się do roboty. Ten pierwszy pracował głównie z domu w Anglii – obserwował przez okno przyrodę i, czerpiąc z niej natchnienie, projektował sequel, kodując algorytmy w C++ (dwójkę, podobnie jak oryginał, pisano właśnie w tym, jednym z najpopularniejszych języków programowania). A właściwie nie projektował, tylko gdzieniegdzie ulepszał mechanikę. Jako zapalony gracz pierwszej części doskonale znał jej liczne zalety oraz nieliczne wady i zdawał sobie sprawę, że ogólne założenia muszą pozostać takie same i to z dwóch powodów: po pierwsze – nie należy zmieniać czegoś, co świetnie działa, a po drugie – Reynolds nie chciał przejść do historii jako „ten, który schrzanił Civilization". Oprócz własnych doświadczeń korzystał również z licznych sugestii fanów, którzy masowo słali do MicroProse listy, oraz przeglądał fora dyskusyjne, na których wypowiadali się gracze. Po każdej większej zmianie przesyłał kolejną wersję (tak zwanego builda) do Sida Meiera. Ten odpalał całość i zgłaszał swoje uwagi, choć jak sam po latach przyznał, nie przykładał się zbyt gorliwie do tego zadania. Gotowa gra ukazała się w lutym 1996 roku pod Windows. Rok później wyszła na Mac OS, a w 1998 roku swoją wersję dostali posiadacze PlayStation.

LEPSZE PRZYJACIELEM DOBREGO

Przebieg i cel rozgrywki nie zmieniły się w stosunku do oryginału. Nie będę ich tu szczegółowo przytaczał, bo każdy wie, o co chodzi. Jedynie pokrótce: gracz zaczyna w roku 4000 p.n.e. i musi doprowadzić cywilizację do współczesności. Wygrać można na dwa sposoby – jako pierwszy wysyłając statek kosmiczny do systemu Alpha Centauri lub też wybijając wszystkich konkurentów. Na każdą turową rozgrywkę składają się cztery składniki, które należy odpowiednio balansować, prowadząc cywilizację przez dziejowe zawieruchy: eksploracja, by zwiększać przestrzeń życiową; ekonomia, by społeczeństwo rosło w siłę i się bogaciło; wiedza, by zapewnić ludzkości postęp, oraz podbój, bo konflikty z innymi przywódcami są nieuniknione. Na starcie dostajemy pod komendę osadnika i musimy znaleźć dogodne miejsce do wybudowania pierwszego miasta. A później kierujemy rozwojem naszej cywilizacji, biorąc pod uwagę wiele różnych aspektów, od ukształtowania terenu, poprzez odkrywanie nowych technologii, aż do wyboru ustroju politycznego. Wznosimy kolejne metropolie, rozbudowujemy je, łączymy siecią dróg, kolei oraz powiązań handlowych i militarnych, dzięki czemu rośniemy w potęgę. W pewnym momencie nieunikniona stanie się rywalizacja z innymi kulturami.

Civilization 2, oparta na w gruncie rzeczy dość prostej mechanice, oferuje zaskakująco skomplikowaną rozgrywkę. Łatwe do opanowania reguły oraz miła dla oka, czytelna grafika sprawiają, że szybko można w ten świat wsiąknąć, ale już dojście do perfekcji zajmuje długie godziny. To zatem klasyczna ilustracja starego anglosaskiego powiedzenia: easy to learn, hard to master.

Największą zmianę w stosunku do oryginału można zaobserwować w warstwie graficznej. Tym razem twórcy zafundowali nam bowiem rzut izometryczny w przeciwieństwie do znanego z jedynki widoku z góry. Oprócz tego wprowadzono nieco lepszy balans między jednostkami, położono większy nacisk na dyplomację, dorzucono garść jednostek, budynków i cudów świata, pojawił się nowy poziom trudności oraz kilka parametrów, które wybiera się przed rozpoczęciem rozgrywki. Doszła również jeszcze jedna, bardzo istotna opcja w menu, o czym niżej. Ale najważniejsze pozostało niezmienione – niesamowicie wciągająca i uzależniająca rozgrywka.

Ponieważ gra ukazała się w 1996 roku, gdy masowo eksploatowano pojemność płyty kompaktowej, również i w przypadku sequela Cywilizacji postanowiono skorzystać z dobrodziejstw CD-ROM i dodano kilka wodotrysków. Zakończenie budowy każdego z cudów świata okraszone jest krótką animacją bądź fragmentem filmu, a w doradców (militarnego, naukowego, ekonomicznego, spraw zagranicznych oraz szczęścia) wcielają się aktorzy. Ich ubiór różni się od epoki, w której aktualnie się znajdujemy (najpierw paradują w rzymskich togach, później w średniowiecznych strojach, a na koniec we współczesnej odzieży). Na szczęście wszystkie te multimedialne elementy stanowią tylko miły dodatek i nie przesłaniają treści.

Nie zabrakło też subtelnego i inteligentnego humoru. Na przykład doradca do spraw szczęścia (attitude) wygląda, mówi i zachowuje się jak Elvis Presley, natomiast ekspert militarny brzmi jak opętany żądzą wojny szaleniec. A podczas fazy zmiany ustroju, gdy panuje anarchia, ministrowie wchodzą sobie nawzajem w słowo i nieustannie się przekrzykują. Z kolei „następcą" dyplomaty jest szpieg. Między bajki włożyć należy wszelako plotkę o błędzie w kodzie skutkującym przeobrażeniem się Gandhiego z najbardziej pacyfistycznego z występujących w grze przywódców

BRIAN REYNOLDS SZACUJE, ŻE IMPLEMENTACJA ALGORYTMÓW AI ODPOWIEDZIALNYCH ZA DYPLOMACJĘ SPOWODOWAŁA CZTEROKROTNE ZWIĘKSZENIE ILOŚCI KODU.





w „Nuklearnego Gandhiego", który zrzuca na przeciwników bomby atomowe niczym Donkey Kong beczki z dachu. Bug rzekomo miał zostać usunięty z późniejszych wersji. Opowieść tę zdementował po latach sam Brian Reynolds, a sekundował mu Sid Meier.

Do historii przeszło natomiast tłumaczenie gry u naszych zachodnich sąsiadów. Przekład tekstów na język Goethego powierzono jednemu z pracowników MicroProse, którego jedyną kwalifikacją było to, że spędził kilka lat w Niemczech. Skutkiem tego w grze pojawiały się takie kwiatki jak „Rosjanie złapali Wielki Mur".

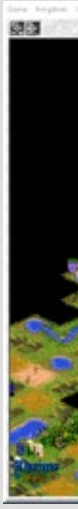
KREATYWNI OSZUŚCI

Interfejs Civilization 2 w dużej mierze opiera się na systemie okien i rozwijalnych menu. I właśnie wśród tych drugich zwraca uwagę opcja Cheat. Po jej wybraniu gra pyta, czy na pewno chcemy ją uaktywnić, ponieważ fakt ten zostanie uwzględniony w końcowym wyniku. Jeśli jednak się na to zdecydujemy, możemy kompletnie przemodelować rozgrywkę – dodać sobie złota, wymazać wrogą cywilizację z księgi dziejów, odkryć całą mapę czy stworzyć dowolną jednostkę, nawet jeśli technologia jeszcze na to nie pozwala. Niemało frajdy daje na przykład zbudowanie w starożytności kilku czołgów i dosłownie rozjechanie przeciwnika gąsienicami. Jeśli komuś znudzi się klasyczna wersja gry, można ją fantastycznie urozmaicić i uatrakcyjnić, wykorzystując tę opcję. Ale to nie wszystko! Za jej pomocą oraz dzięki temu, że plik rules.txt, zawierający parametry programu (z których korzystają algorytmy), jest możliwy do odczytania zwykłym edytorem tekstu i da się go łatwo modyfikować, zaawansowani gracze wprowadzali kompletnie nowe jednostki, zmieniali ukształtowanie terenu oraz bawili się regułami i mechaniką rozgrywki, tworząc absolutnie fantastyczne rzeczy. Ich kreatywność nie znała granic. Ponadto menu to ma jeszcze jedno istotne zastosowanie.

Pierwotnie bowiem Civilization 2 nie przewidywała trybu gry dla kilku graczy, co może dziwić, ponieważ rozgrywka turowa aż się o to prosi. Częściowo było to związane z rozwijaną mniej więcej w tym samym czasie grą CivNet, czyli jedynką z funkcją gry sieciowej. Oficjalnie multiplayer pojawił się dopiero w późniejszej edycji (Sid Meier's Civilization 2: Multiplayer Gold), ale nawet w pierwotnej wersji dało się go uaktywnić, właśnie za pomocą opcji Cheat. Pozwala ona na wcielenie się w dowolną z obecnych na mapie cywilizacji, więc wystarczy zmieniać strony konfliktu po każdej turze, by toczyć boje z przyjaciółmi na zasadzie hot seat.

Sidowi Meierowi menu Cheat oraz zaoferowanie graczom tak potężnych możliwości ingerencji w mechanikę nie przypadły do gustu. Twierdził, że zabijało to ducha gry i pozwalało na zdecydowanie zbyt dużo. Dopiero po latach przyznał się do błędu, widząc, jak bardzo tryb „oszusta" i ujawnienie parametrów przedłużyły żywot Civilization 2. Zachwyceni gracze tłumnie zaczęli tworzyć coś, co dzisiaj nazwalibyśmy modami, i zamieszczać swoje savegame'y na forach dyskusyjnych. A w annałach elektronicznej rozrywki zapisze się dziesięcioletnia rozgrywka użytkownika o pseudonimie Lycerius zatytułowana Eternal War (Wieczna wojna). Gracz ten doszedł do roku 3991 n.e., w którym istnieją trzy potężne cywilizacje. Tocząc ze sobą nieustanną wojnę, znajdują się w impasie. Warto samemu ściągnąć savegame i spróbować zakończyć odwieczny konflikt.

Wspomniana Civilization 2: Multiplayer Gold pojawiła się na rynku w 1998 roku. Oprócz trybów wieloosobowych i niewielkich zmian w sztucznej inteligencji przeciwników w wersji tej można było znaleźć również dwa wydane wcześniej dodatki – Conflicts in Civilization oraz Fantastic Worlds. Ten pierwszy zawierał nowe scenariusze (również napisane przez fanów), ale ciekawszy wydaje się ten drugi, ponieważ twórcy udostępnili w nim kampanie osadzone w uniwersach z innych gier MicroProse (Master of Orion czy X-COM). Można także spróbować swoich sił podczas kolonizacji Marsa, a także utworzyć armię dinozaurów.



W każdej chwili można wywołać szczegółowy widok miasta. Widać na nim wszystkie budowle wzniesione w danej metropolii, również cuda świata.



Sid Meier, choć jego nazwisko widnieje w tytule, nie jest faktycznym twórcą drugiej części Cywilizacji. Główne autorstwo należy przypisać Brianowi Reynoldsowi.

POZOSTAŁOŚCI CYWILIZACJI

Z kronikarskiego obowiązku muszę wspomnieć jeszcze o remake'u zatytułowanym Civilization II: Test of Time,



Cywilizacja na wyższym etapie rozwoju – widać już linie kolejowe i nowoczesne jednostki wodne.

CIVILIZATION 2 ZEBRAŁA BARDZO WYSOKIE NOTY W BRANŻOWEJ PRASIE. REDAKTORZY BYLI ZGODNI, ŻE TO WSPANIAŁA GRA.



GDY SPECTRUM HOLOBYTE WYKUPIŁO MICROPROSE, NIE WIERZYŁO W SUKCES CIVILIZATION 2. ZAKŁADAŁO SŁABĄ SPRZEDAŻ I NAWET NIE CHCIAŁO REKLAMOWAĆ GRY.





Ministrowie w każdej chwili służą poradą. Z wyjątkiem okresu anarchii, gdy stanowią po prostu rozwrzeszczaną bandę.

który ukazał się w 1999 roku. Ani Sid Meier, ani Brian Reynolds nie brali udziału w pracach nad tą grą (zresztą nie pracowali już wtedy w MicroProse), a jest ona w zasadzie Civilization 2 z nieco lepszą grafiką, lekko zmodyfikowanym interfejsem i kilkoma niewielkimi zmianami w mechanice.



Oryginalna seria oczywiście nie skończyła się na dwójce, powstały kolejne części, spośród których chyba największą estymą darzona jest czwarta. Każda wprowadzała jakieś zmiany i nowe reguły, coraz bardziej komplikując związki między poszczególnymi elementami rozgrywki, nie rozmywając jednak przy tym pierwotnego założenia i nadal oferując wspaniałą przygodę w rozwijaniu potęgi swojej cywilizacji.

Jednak według mnie to właśnie Civilization 2 ma w sobie najwięcej miodności. Choć z oczywistych przyczyn brak w niej wielu udogodnień i opcji znanych z późniejszych odsłon (na przykład nie pojawia się religia), zawiera w sobie samo „mięso" rozgrywki, bez nadmiarowych dodatków. Nawet dzisiaj gra się w nią doskonale, co regularnie sprawdzam na sobie.

SPUŚCIZNA

Na koniec zostawiłem sobie największą zaletę Civilization 2 (a poniekąd i całej serii). Otóż stanowi ona swoistą odę do humanizmu, jest wspaniałą afirmacją postępu dokonanego przez ludzkość od epoki kamienia łupanego aż do współczesności, gdy podbijamy kosmos, leczymy straszliwe choroby i pokonujemy kolejne granice. Wprawdzie zabrzmi to nieco patetycznie, górnolotnie, a może nawet lekko komicznie (wszak można w trakcie rozgrywki bezlitośnie wyrżnąć przeciwników w pień), ale gdy gram w arcydzieło od MicroProse, w głowie rodzą mi się podobne refleksje, co podczas kontemplacji dzieł największych artystów, by przywołać tu choćby dokonania Leonarda da Vinci czy spuściznę jego rywala Michała Anioła. I nie chodzi o to, by stawiać Civilization 2 w Luwrze obok „Mony Lisy", lecz o to, że każda rozgrywka jest w istocie hymnem na cześć osiągnięć ludzkości, zawiera w sobie podziw dla ponadczasowego piękna sztuki, architektury, inżynierii oraz pozostałych dziedzin, które przeprowadziły nas długim i krętym szlakiem od zaostrzonego kawałka drewna aż do statku kosmicznego. Bo jeśli potrafimy łamać kolejne bariery, sięgać coraz dalej, wydzierać wszechświatowi jego tajemnice oraz tworzyć takie arcydzieła jak „Narodziny Wenus", freski w Kaplicy Sykstyńskiej czy wieżę Eiffla, to może jednak nie jest z nami aż tak źle?

PITFALL!™

Pierwszy wirtualny poszukiwacz skarbów obchodzi właśnie czterdzieste urodziny. Choć obecnie przebywa na przedwczesnej emeryturze, ma do opowiedzenia wiele pasjonujących historii.

Bartłomiej Kluska

Pierwsze kluczowe wydarzenie z życia Davida Crane'a to na pewno rok 1977, gdy ten początkujący elektronik i wynalazca hobbysta podczas partii tenisa z zatrudnionym w Atari Alanem Millerem dowiedział się, że pracodawca tego ostatniego szuka nowych ludzi – przyszłych autorów gier wideo.

Następnego dnia Crane był już pracownikiem Nolana Bushnella. Drugi moment przełomowy nastąpił, gdy dwa lata później Crane i jego koledzy, rozczarowani niskim wynagrodzeniem i brakiem należytego docenienia ich starań przez nowe kierownictwo Atari, podjęli decyzje o opuszczeniu firmy. Panowie założyli wtedy Activision, by tworzyć



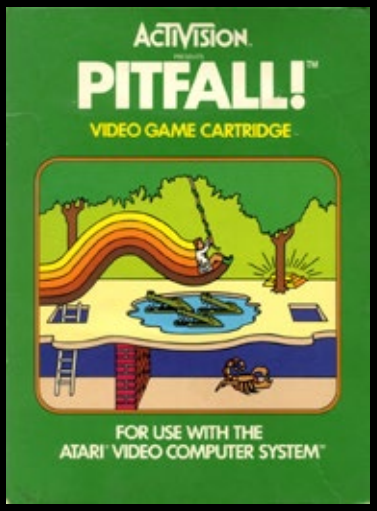
Przygoda zaczyna się niewinnie. Trzeba przeskoczyć wejście do podziemi i uniknąć strącenia przez toczącą się kłodę. Potem będzie znacznie trudniej.



Gra w wersji na mikrokomputery Atari XL/XE różniła się od konsolowego pierwowzoru tylko grafiką – rozgrywka pozostała niezmieniona.



Pitfall, choć zaczynał jako biegnąca przez dżunglę kupka pikseli, szybko stał się bohaterem animacji i dorobił się przyjaciół – lwa oraz siostrzenicy.



Activision dbało o spójną szatę graficzną swoich gier. Ich okładki to zazwyczaj małe dzieła sztuki.

gry na własny rachunek. Trzecie kluczowe wydarzenie w życiu Davida Crane'a to rok 1982 i Harry Pitfall.

ŚWIAT Z WIELU EKRANÓW

Historia ta zaczęła się od pragnienia, by bohaterem gry wideo uczynić człowieka. Na początku lat osiemdziesiątych już to wyróżniałoby nową produkcję, jako że gracze sterowali wówczas głównie statkami kosmicznymi, samolotami lub czołgami. Tymczasem Crane jeszcze na początku poprzedniej dekady zakodował na Atari VCS animowaną postać mężczyzny w biegu. Chudego, bo o zaledwie ośmiu pikselach szerokości, ale i tak wyglądało to bardzo realistycznie. Teraz pozostawało tylko wykorzystać ten nowatorski efekt w grze. Pewnego dnia Crane usiadł więc nad pustką kartką i... wymyślił grę, a o procesie tym opowiedział wiele lat później na Game Developers Conference w San Francisco. Najpierw narysował biegnącego człowieczka. „Spojrzałem na niego i powiedziałem: «OK, biegnie, dajmy mu więc drogę, po której ma biec». Narysowałem dwie kreski i miałem drogę. «Gdzie ona jest?». Narysowałem dżunglę. «A po co on biegnie?». Dodałem przeszkody do omijania i skarby do zbierania... Po dziesięciu minutach miałem projekt... Tysiąc godzin programowania później gra była gotowa". Tak narodził się Pitfall!

Fabuła opowiadająca o losach poszukiwacza skarbów, którego zamiłowanie do cennych przedmiotów przywiodło do najeżonej niebezpieczeństwami dżungli, w oczywisty sposób nawiązywała do przygód doktora Indiany Jonesa i stanowiła istotny atut nowej gry. Wszak „Poszukiwacze zaginionej Arki" byli kinowym przebojem w 1981 roku, a już rok później każdy posiadacz konsoli Atari mógł poczuć się jak filmowy bohater. Prawdziwy geniusz gry Crane'a tkwił jednak nie w dekoracjach, lecz w pomyśle, by protagonista, który dotrze do krawędzi ekranu, pojawiał się po jego drugiej stronie, z planszą o nieco zmodyfikowanym układzie elementów. Dawało to graczom wrażenie podróży przez ogromny, bo składający się z wielu ekranów świat. Z tej właśnie idei wyrósł później cały gatunek platformówek.

Po latach David Crane wspominał, że najważniejsze podczas projektowania gry na Atari VCS było dostosowanie swoich planów i twórczych aspiracji do ograniczeń i możliwości konsoli. Podobne problemy towarzyszyły mu na etapie programowania – gdy okazało się, że kod gry ma aż 6 kilobajtów długości, trzeba było go przepisać tak, by zmieścił się w 4 kilobajtach pamięci. Co jednak szczególnie istotne, wszystkie te wyzwania – począwszy od tworzenia grafiki na papierze w kratkę, przez komponowanie efektów dźwiękowych bezpośrednio w kodzie maszynowym (tu szczególnie imponował okrzyk wydawany przez bohatera podczas skoku z lianą), aż po tworzenie składającej się z dwustu pięćdziesięciu pięciu lokacji mapy – Crane rozwiązywał praktycznie w pojedynkę. W ówczesnym Activision standardem było, że każdy z autorów, niczym piszący książkę literat, miał własną grę do zrobienia. Wiązało się to również z miłym zwyczajem, że – w przeciwieństwie do

Krokodyle można było przeskoczyć za pomocą liny albo przejść po paszczach tych gadów.



W sequelu Pitfall penetrował podziemia – było mroczniej, ale na naszego bohatera czekało tu więcej atrakcji.



Atari, gdzie twórcy pozostawali anonimowi – broszurkę towarzyszącą kartridżom Activision wieńczyły refleksje autora gry oraz jego zdjęcie. W tym miejscu Crane radził graczom, którzy kupili Pitfalla, tak dobierać trasę eksploracji, by poruszać się głównie w lewo – w tym samym bowiem kierunku toczyły się zabójczo groźne kłody drewna, które w przypadku biegu w prawo trzeba było przeskakiwać.

Po uruchomieniu gry szybko jednak się okazywało, że na życie awanturnika i łowcy skarbów Harry'ego Pitfalla czyha znacznie więcej niebezpieczeństw: krokodyle, mokradła, węże... A na domiar złego na odnalezienie wszystkich ukrytych przez autora w dżungli kosztowności nasz bohater miał zaledwie... dwadzieścia minut. By zachować choćby cień nadziei na końcowy sukces, trzeba było korzystać ze skrótów – podziemnych korytarzy – tam jednak z kolei czaiły się jadowite skorpiony. W brutalnym świecie Pitfalla dla graczy była tylko jedna pozytywna wiadomość: aż trzy życia do dyspozycji. Dopiero po latach Crane przyznał się, że jeszcze na tydzień przed premierą zamierzał, by protagonista – jak prawdziwi ludzie – miał tylko jedno życie, którego utrata powodowałaby bezapelacyjny koniec gry.

KLUB ODKRYWCÓW

Kto jednak zdołał ukończyć grę, osiągając przy tym rezultat 20 tysięcy punktów lub więcej, i udokumentował ów fakt zdjęciem ekranu telewizora przesłanym do Activision, mógł liczyć na przynależność do elitarnego „klubu odkrywców Harry'ego Pitfalla" poświadczoną specjalną odznaką. Ile osób takową zdobyło – nie wiadomo. Wiadomo natomiast, że wielu próbowało. Pitfall! przez sześćdziesiąt cztery tygodnie był numerem jeden na liście najlepiej sprzedających się gier wideo, ostatecznie znajdując ponad 4 miliony nabywców. Daje mu to czwarte miejsce wśród najpopularniejszych produkcji w całej historii Atari VCS.

Wynik ten na pewno poprawiły jeszcze udane konwersje gry, które szybko ukazały się między innymi na konsolach Intellivision i ColecoVision, a także na komputerach Atari XL/XE i Commodore 64. Harry Pitfall jako jeden z pierwszych bohaterów gier wideo zaistniał także w popkulturze: trafił do planszówki oraz animowanego filmu CBS. Całkiem nieźle jak na dziesięć minut projektowania...



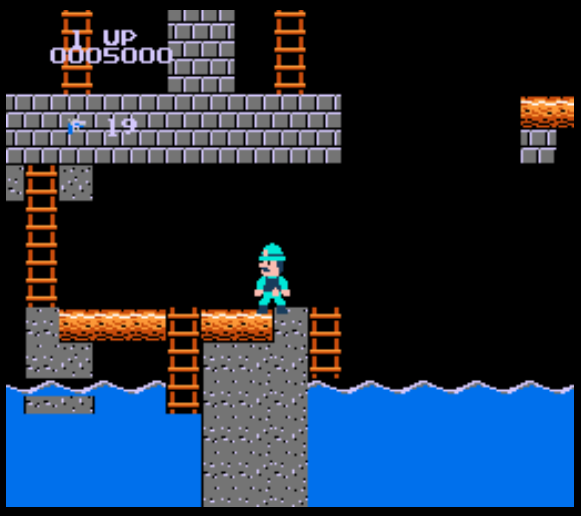
Wersja na MSX miała nieco bardziej jaskrawe kolory w stosunku do tych działających na sprzętach z Ameryki.



Klimat nagle zmienia się i z dżungli trafialiśmy na pustynne grunty.

PITFALL! TO JEDNA Z NAJWAŻNIEJSZYCH GIER W DZIEJACH KONSOLI ATARI VCS I PIERWSZY DUŻY PRZEBÓJ W HISTORII ACTIVISION.

W 1984 roku David Crane stworzył sequel swojego przeboju pod tytułem Lost Caverns. Tym razem Pitfall penetrował tajemniczą jaskinię gdzieś w Peru, a w wyprawie towarzyszyli mu (znani z kreskówki) tchórzliwy lew Quickclaw oraz siostrzenica Rhonda. Od poprzedniej przygody nasz bohater znacząco rozwinął też wachlarz swoich umiejętności: mógł nie tylko biegać i skakać w lewo i prawo, ale także wędrować w górę i w dół (co w jaskini było bardzo przydatne), latać (z balonem), a nawet pływać (uwaga na rażące prądem węgorze!). Gra niosła znacznie więcej innowacji, na przykład dynamiczną ścieżkę dźwiękową. Już sam fakt, że Atari VCS umilało eksplorację grającą w tle melodią, był jak na standardy tej konsoli dość wyjątkowy, ale tutaj muzyka zmieniała się w zależności od sytuacji gracza! Niespotykany jak na owe czasy pomysł stanowiła też rezygnacja z „żyć", których utrata powodowała zawsze wyświetlenie ekranu z napisem „game over" i konieczność rozpoczęcia zabawy od początku. W nowej grze Crane'a bohater nie ginął, lecz cofał się do ostatniego punktu kontrolnego i tracił tylko punkty. Nie było też limitu czasu, co nawykłym do niewygód ośmiobitowym graczom mogło się wydawać już nadmiernym ułatwieniem, niemniej skłaniało do nieskrępowanej eksploracji. Wszystko to sprawiło, że po latach magazyn Retro Gamer uznał Pitfall II: Lost Caverns za najlepszą grę w historii Atari VCS.



Przygody Pitfalla na konsoli NES nie należą do chlubnych epizodów w jego karierze. No i zwróćmy uwagę, że wyglądał wtedy zupełnie inaczej.

GRA DAVIDA CRANE'A UZNAWANA JEST ZA PIONIERA GATUNKU PLATFORMÓWEK. CHOĆ TWÓRCY Z ANGLII TEŻ NIE PRÓŻNOWALI...

Jednak w 1984 roku konsola ta była już w schyłkowym okresie swojej popularności, a i samo Activision też ledwie przetrwało wielki krach na rynku gier wideo.



Activision wraz z Pitfallem rozpoczęło modę na dedykowane swoim tytułom naszywki.

Upływ czasu najwyraźniej nie szkodził naszemu bohaterowi. Tak według szkiców koncepcyjnych miał wyglądać u zarania ery 3D.



Na szczęście Pitfall okazał się bohaterem wielu platform. Jego przygody skonwertowano między innymi na Commodore 64 i Atari XL/XE (w tym drugim przypadku gra zawierała bonusowy poziom, który otwierał się po ukończeniu standardowej gry). Sega przygotowała także bardzo popularną konwersję na automaty arcade.

NIE MA MOWY O EMERYTURZE

Innymi platformami z powodzeniem zajął się także sam David Crane. Na Commodore 64 stworzył interaktywną wersję kinowego hitu Ghostbusters (zdobywcę tytułu Najlepszej Gry na Świecie w Pixelu #48) oraz pradziada The Sims, czyli wizjonerskie Little Computer People. Z kolei na konsolę NES napisał nowatorską platformówkę A Boy and His Blob (która też na pewno doczeka się miejsca w naszym redakcyjnym Hall of Fame).

Nieco gorzej bez wsparcia ojca radził sobie sam bohater tego tekstu. Niewielu zwolenników znalazła gra

Super Pitfall na NES (1986), oparta w znacznym stopniu na koncepcji Lost Caverns. Tu jednak, na co warto zwrócić uwagę, Harry po raz pierwszy był uzbrojony w coś więcej niż zręczność i refleks – przeciwników mógł zwalczać także celnym wystrzałem z pistoletu. Nie dało się jednak ukryć, że ów pionier platformowego gatunku – kiedyś innowacyjny i dynamiczny, teraz zaś wtórny i ślamazarny – nie wytrzymywał już porównania choćby z Super Mario Bros. Na szczęście nasza opowieść nie kończy się w tym miejscu.

Gdy bowiem wszystkim graczom (a przynajmniej tym, którzy wciąż go pamiętali) wydawało się, że słynny poszukiwacz cieszy się zasłużoną emeryturą, Harry Pitfall niespodziewanie powrócił w grze The Mayan Adventure (1994). Co ciekawe, w tym tytule kierowało się nie samym Harrym, tylko... Harrym juniorem, synem łowcy skarbów. Pitfall senior został uwięziony w trakcie eksploracji w dawnym królestwie Majów, potomek zaś musiał ojca uratować. The Mayan Adventure okazała się bardzo przyzwoicie wykonaną, choć niezbyt innowacyjną platformówką, podobną w duchu do tytułów takich jak disneyowski Aladdin. Trzeba też zauważyć, że powrót legendy nastąpił na wielu platformach: gra ukazała się pierwotnie na konsolę Sega Mega Drive, później zaś doczekała się wielu konwersji: na SNES, Jaguara (czyli ostatnią konsolę Atari), a także na peceta. Warto zwrócić uwagę, że ta edycja działała pod kontrolą nie poczciwego DOS, lecz Windows 95, systemu niekojarzonego wówczas z rozrywką. Nic dziwnego, że nowe przygody Harry'ego Pitfalla chwalił nawet sam Bill Gates, traktując je jako dowód, że „okienka" świetnie nadają się do platformowego, dynamicznego grania. Przy czym doskonale odnajdujące się w nowych czasach Activision nie zapomniało o swoich korzeniach. W trakcie rozgrywki Harry junior przenosił się na dwadzieścia minut do świata znanego z pierwszej części przygód Harry'ego seniora, a i niektóre zwierzęta i lokacje z królestwa Majów wyglądały podejrzanie podobnie do tych, które czyhały na życie ojca w dżungli ponad dekadę wcześniej. Jakkolwiek The Mayan Adventure trudno uznać za przełom w historii gier, scena, w której syn



David Crane

Ojciec Pitfalla, choć w branży gier aktywnie działa od czterdziestu pięciu lat, nie myśli o emeryturze. W 2021 roku, wraz z inną legendą Activision Garrym Kitchenem założył firmę Audacity Games, która tworzy nowe tytuły na... Atari VCS. Zatytułowany Circus Convoy debiut nowej inicjatywy Crane'a (który jak za dawnych czasów programował grę osobiście) pozwala wcielić się w cyrkowego siłacza skaczącego po jadących autostradą pojazdach. Tą grą zachwycaliśmy się w Pixelu #70.

W grze Pitfall: The Lost Expedition wizerunek bohatera zmienił się na bardziej dziecinny, ale przynajmniej Harry zyskał nowe środki do rozprawiania się z krokodylami.



odnajduje uwięzionego tatę, mogła wycisnąć łzy z oczu weteranów joysticka...

O tym, że Harry Pitfall może sprostać wyzwaniom nowych czasów, świadczyła natomiast kolejna odsłona serii pod tytułem Beyond the Jungle (1998). Gra ukazała się wyłącznie na konsoli Sony PlayStation i zgodnie z ówczesnymi trendami przenosiła akcję w trzeci wymiar. Do tradycyjnych zadań takich jak walka z groźnymi przeciwnikami (znów były skorpiony!), skoki i huśtanie na lianach oraz zbieranie kryształów dochodziła tu również fabuła, w której nasz bohater nie tylko szukał skarbów, lecz również ratował świat, ale w gruncie rzeczy nadal była to bardzo konserwatywna platformówka. Tyle że – wzorem choćby Crasha Bandicoota czy Super Mario 64 – już trójwymiarowa. Uwaga! Po wpisaniu kodu CRANESBABY można było na PlayStation zagrać w oryginalnego Pitfalla.

Na ostatnią wyprawę nasz bohater wybrał się w roku 2004. Wydana wówczas Pitfall: The Lost Expedition pozwalała posiadaczom pecetów, Xboksa, PlayStation 2 i GameCube'a odbyć kolejną wirtualną wycieczkę do dżungli. Znów było trójwymiarowo i z większym niż na eksplorację naciskiem położonym na walkę i zagadki, ale tym razem chyba Harry odnalazł to, czego szukał. Albo jego przełożeni z Activision uznali, że ów cyfrowy weteran zestarzał się tak bardzo, że nie nadaje się już na kolejne ekspedycje. Tak czy inaczej – jeśli nie liczyć epizodu w roli mobilnego endless runnera – Pitfall zniknął ze świata gier.

Zapisał się jednak w historii elektronicznej rozrywki złotymi zgłoskami. W końcu to on jako pierwszy pozwalał graczom poczuć się jak prawdziwy poszukiwacz skarbów. Teraz niech po dżunglach i jaskiniach uganiają się młodzi jak Lara Croft czy Nathan Drake. Harry może wreszcie odpocząć.



Czasy się zmieniają, ale wpadnięcie do dołu z piaskiem wciąż oznacza natychmiastowy zgon bohatera.

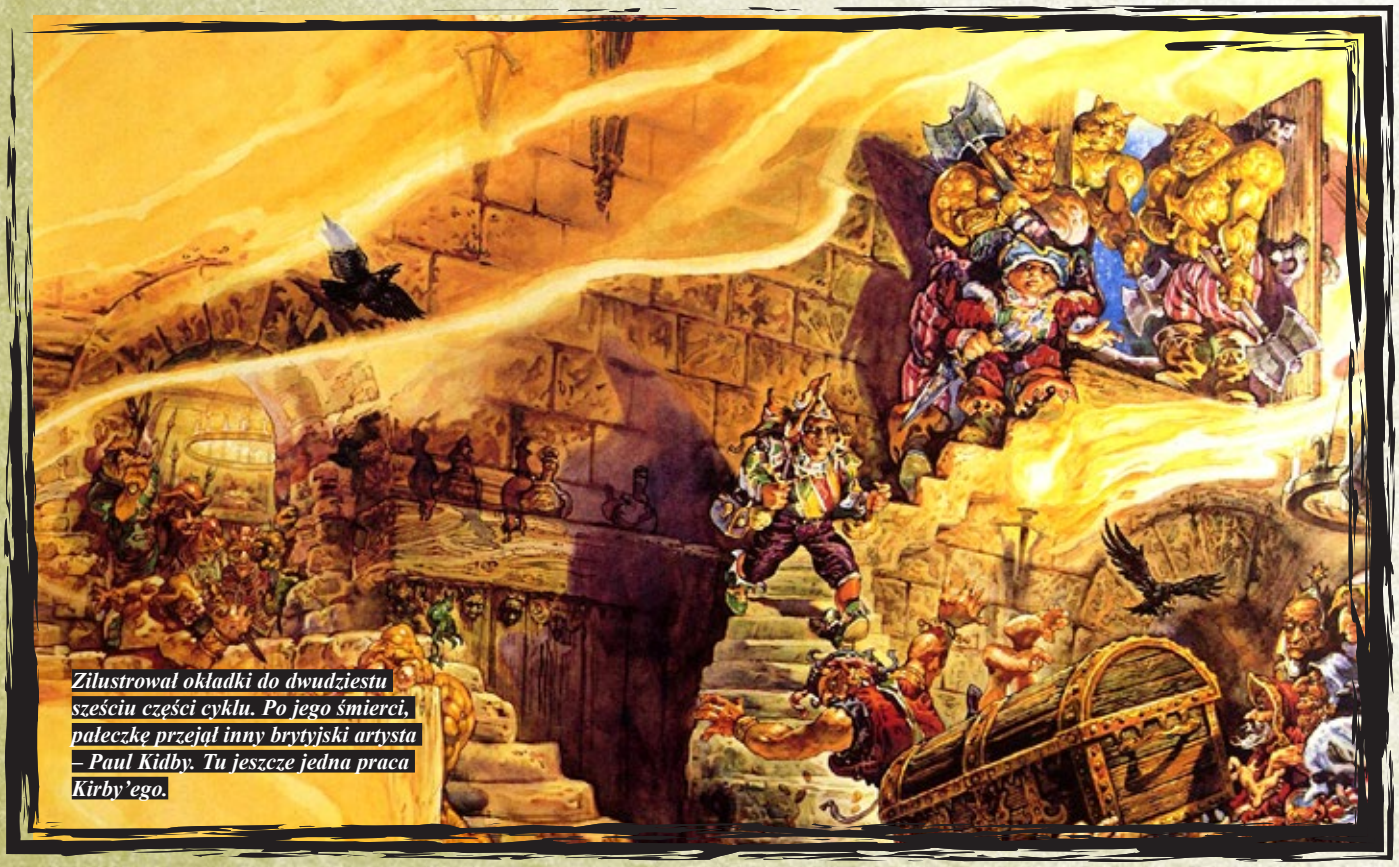
Nawet w trzech wymiarach skorpion pozostaje jednym z głównych przeciwników Harry'ego Pitfalla.



HARRY PITFALL, CHOĆ PÓŹNIEJ WYSTĄPIŁ JESZCZE W KILKU UDANYCH PLATFORMÓWKACH, NAJWIĘKSZE SUKCESY ODNOSIŁ W ERZE ATARI VCS.



Grafika autorstwa Josha Kirby'ego – brytyjskiego artysty, nadwornego autora okładek do powieści ze Świata Dysku. Miał charakterystyczny, niemożliwy do podrobienia styl.



Zilustrował okładki do dwudziestu sześciu części cyklu. Po jego śmierci, pałeczkę przejął inny brytyjski artysta – Paul Kidby. Tu jeszcze jedna praca Kirby'ego.

DISCWORLD

W krainie racjonalnego absurdu

Onegdaj, w pewnym nieistniejącym już periodyku literackim, jeden ze znanych pisarzy fantastów oceniał opowiadania nadesłane przez potencjalnych debiutantów. Miał taką zasadę, że jeśli w utworze pojawiały się elfy, trolle czy krasnoludy, to tekst od razu był na straconej pozycji. Zapewne w wielu przypadkach dałoby się to podejście obronić, bo zazwyczaj trudno ustrzec się odtwarzania typowych w danym gatunku elementów, wszelako zdarzają się również uniwersa, które korzystając z dobrze znanych klocków fabularnych, oferują coś na wskroś oryginalnego.

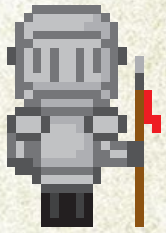
Piotr Żymełka

Na przykład tak jak stworzony przez Terry'ego Pratchetta cykl o Świecie Dysku. Zawiera on bowiem wszystkie charakterystyczne dla fantasy składniki: są czarodzieje, rozmiłowane w górnictwie krasnoludy, pojawiają się wiedźmy, gildie złodziei, magia oraz barbarzyńcy.

Jednak wszystko zostało przepuszczone przez wyobraźnię pisarza i nabrało całkowicie nowych barw. Każdy z wyświechtanych wątków Pratchett przedstawił z nowego, często zaskakującego punktu widzenia, czym zdobył rzeszę czytelników oraz wymyślił potężną krainę, święcącą triumfy na całym świecie.

Na początku był Dysk

Pierwsza powieść osadzona w Świecie Dysku, „Kolor magii", ukazała się w 1983 roku, a jej pierwotny nakład wynosił zaledwie pięćset sześć egzemplarzy. Pratchett chciał napisać historię fantasy zawierającą silne akcenty komediowe, właściwie parodię gatunku. Pragnął stworzyć opowieść, która będzie się miała tak do uniwersów posttolkienowskich, jak „Płonące siodła" Mela Brooksa miały się do klasycznych westernów. Sztandarowe wątki zostały tutaj sparafrazowane, niby są znajome, jednak w przewrotny sposób wybrzmiewają całkowicie oryginalną nutą. Głównemu bohaterowi, magowi Rincewindowi, daleko do zwyczajowych postaci pokroju Gandalfa czy Raistlina z Dragonlance. To niezdara i tchórz pragnący po prostu mieć święty spokój i nudne życie. Tymczasem los rzuca go na wielką wyprawę, w której towarzyszy mu inteligentny kufer na nogach,



Pojawiają się lokacje znane z powieści – między innymi zwiedzimy Niewidzialny Uniwersytet i jego ogrody...



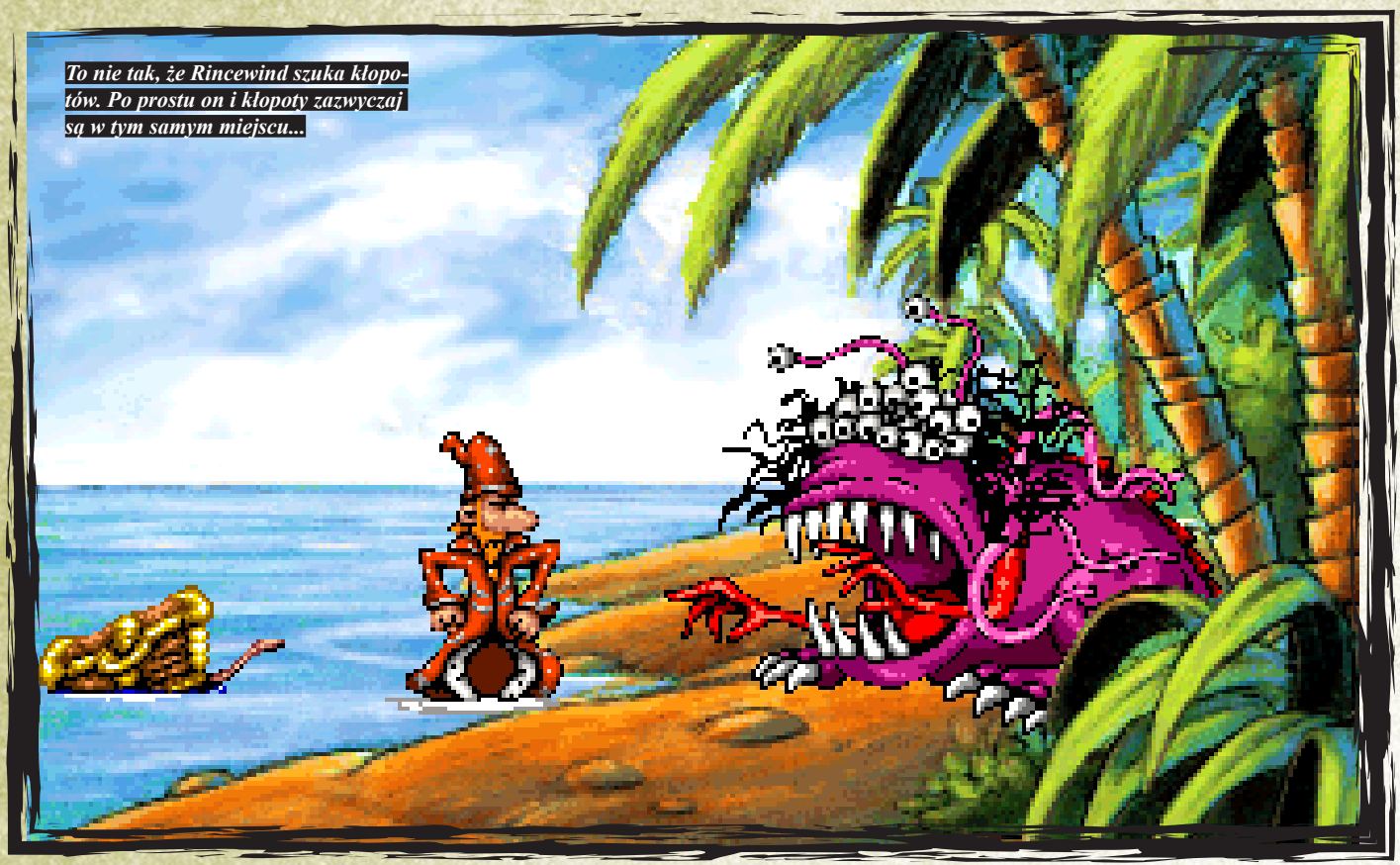
...a także sporą część Ankh-Morpork, największej metropolii w Świecie Dysku, i poznamy wielu jej mieszkańców...



...na przykład Patrycjusza Havelocka Vetinariego, któremu lepiej się nie przeciwstawiać.







To nie tak, że Rincewind szuka kłopotów. Po prostu on i kłopoty zazwyczaj są w tym samym miejscu...

wykonany z drewna myślącej gruszy. Podczas swoich podróży w tej i kolejnych częściach Rincewind spotyka różne postaci, między innymi turystę Dwukwiata czy Śmierć (rodzaj męski), mówiącego „dużymi literami", a także bierze udział w awanturze wpływającej na losy całego świata.

Pierwszy tom odniósł sukces, więc powstały kolejne, a dziś cykl liczy ponad czterdzieści powieści. I, co ważne, wszystkie w miarę trzymają poziom, co rzadko się zdarza w obszernych zazwyczaj światach fantasy. Pratchett przez ponad trzydzieści lat regularnie publikował kolejne odsłony, dopiero śmierć w następstwie choroby Alzheimera sprawiła, że zaprzestał pisania.

Formuła sukcesu

Jak głosi blurb zamieszczony na okładkach polskich wydań, Świat Dysku to zwierciadło, w którym możemy się przeglądać. Bo w gruncie rzeczy, mimo że Pratchett opowiada o wymyślonej krainie, to mówi o nas i naszym świecie. Bohaterami rządzą te same namiętności, co ludźmi na Ziemi, a motywacje postaci są zrozumiałe dla każdego. Co więcej, autor wprowadza elementy naszej rzeczywistości, przedstawiając je w krzywym zwierciadle. W jednym z tomów mamy na przykład mecz piłki nożnej (oczywiście odpowiednio dostosowany do pełnych absurdu realiów), w innym magowie przeżywają perypetie w światodyskowej wersji Chin, a w jeszcze innym przenosimy się do ironicznie przedstawionej Australii

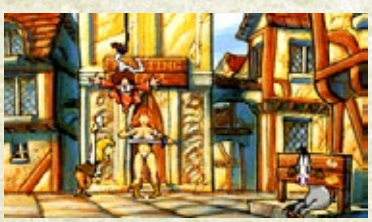
Miłe mrugnięcie do ekipy Lucasfilm Games. Brakuje jeszcze tylko mumii za tymi kurtynami wanny!



Aparat fotograficzny w Świecie Dysku. Unikalny mechanizm mechaniczno-biologiczny, wyposażony w interfejs białkowy.



Ta gra ma wszystko – humor, przygodę, walkę dobra ze złem, ciekawe pomysły i golą babę!



Terry



Sir Terry Pratchett (1948 – 2015). (S)twórca Świata Dysku. Zanim napisał „Kolor magii", wydał trzy inne powieści, ale dopiero przygody fajtłapowatego Rincewinda przyniosły mu sukces i światową rozpoznawalność. Publikował średnio dwie książki rocznie. Ostatnia powieść autorstwa Pratchetta ukazała się pięć miesięcy po jego śmierci.

(gdzie spotykamy alter ego Mad Maksa oraz Micka „Krokodyla" Dundee). Nawet miłośnicy „Upiora w operze" znajdą tutaj bliźniaczą historię, przepuszczoną przez Pratchettowską konwencję. Właściwie w każdym tomie znajdziemy jakieś „prawdziwe" elementy, wątki czy postacie sparodiowane i obśmiane przez pisarza.

To prowadzi nas do drugiej charakterystycznej cechy twórczości Pratchetta, czyli humoru. Z każdej strony dobiega nas sarkastyczna nuta, która wykrzywia wszystko w Świecie Dysku. Począwszy od dialogów, poprzez zachowania bohaterów, aż do sytuacji, w których ci się znajdują – całością rządzi dowcip. Często absurdalny, nierzadko zrozumiały wyłącznie dla obeznanych z tym, co akurat jest jego przedmiotem, okazyjnie sensowny jedynie dla garstki czytelników, ale zazwyczaj celny i pomysłowy. Już sam pomysł wyjściowy – że tytułowy Dysk opiera się na grzbietach czterech słoni, stojących na skorupie ogromnego żółwia A'Tuina płynącego przez kosmos – daje przedsmak absurdu, jaki zrodziła płodna wyobraźnia pisarza. Jednak w poszczególnych powieściach nie chodzi o sam humor, który ma stanowić substytut fabuły. Ta zawsze znajduje się na pierwszym planie, a żarty jedynie ją ubarwiają.



Rincewind spotka na swojej drodze Śmierć, który okazuje się postacią obdarzoną ironicznym poczuciem humoru. Sympatycznym niemalże gościem.

TWÓRCY CHCIELI, BY GŁOS POD RINCEWINDA PODŁOŻYŁ JOHN CLEESE, A POD ŚMIERĆ CHRISTOPHER LEE LUB ROWAN ATKINSON.

Ponieważ Pratchett był nieodrodnym synem Brytanii, jego twórczość została mocno zakotwiczona w wyspiarskim klimacie. Wiedźmy uwielbiają popołudniową herbatkę z ciasteczkami, a na Niewidzialnym Uniwersytecie magowie stanowią odzwierciedlenie angielskich arystokratów, zanurzonych w swoim świecie. Również skojarzenia z Monty Pythonem będą jak najbardziej na miejscu, gdyż pomysły Pratchetta pasowałyby do odcinków „Latającego cyrku". Dokładnie tak jak w przypadku skeczów legendarnej grupy największą frajdę z obcowania ze Światem Dysku odczują czytelnicy o szerokich popkulturowych horyzontach, gdyż w każdej książce można natknąć się na dziesiątki nawiązań do znanych (a także tych mniej rozpoznawalnych) elementów z innych dzieł sztuki, literatury czy filmu. Nie oznacza to bynajmniej, że nieobeznani z kulturą popularną nie znajdą nic ciekawego w perypetiach Rincewinda lub członków Straży Miejskiej w Ankh-Morpork. Fabuły poszczególnych książek same w sobie również wciągają, niejako w oderwaniu od całej otoczki.



Skoro kraina w Świecie Dysku jest... dyskiem, to da się dotrzeć do jego krawędzi. Rincewind widział ją na własne oczy (naturalnie wbrew swojej woli).

Panie! Czego tu nie ma!

Niewątpliwą zaletą cyklu jest to, że w zasadzie nie trzeba czytać go w kolejności powstawania. Seria składa się z kilku podcykli. Jeden traktuje o magach (na czele z tchórzem Rincewindem), inny o wiedźmach

(gdzie pierwsze skrzypce gra niezwykle charyzmatyczna i inteligentna Babcia Weatherwax), jeszcze inny o nieudolnych, a jednak skutecznych stróżach porządku ze Straży Miejskiej. Niezależnie jednak od głównych bohaterów, pod płaszczykiem zgrywy, Pratchett często dotyka ważkich problemów – czy będzie to wyobcowanie jednostki należącej do mniejszości, rola religii w społeczeństwie, czy też problemy w miłości rodem z Szekspira. Nawet Śmierć wydaje się w gruncie rzeczy sympatycznym gościem, dzięki czemu autor oswaja i przybliża rzeczy ostateczne. Dlatego każdy znajdzie tu coś dla siebie, oczywiście pod warunkiem że lubi fantasy, bo nie da się Świata Dysku oderwać od korzeni. Jak w przypadku innych uniwersów powstała obszerna mapa tytułowej krainy, a pisarz eksploatował jej różne zakątki, często bardzo od siebie odległe (zarówno geograficznie, jak i kulturowo).



Discworld 2 ma śliczną, kreskówkową grafikę i wciąż wygląda dobrze.

Ogromny sukces i uwielbienie czytelników na całym świecie zaowocowały produktami z logo Świata Dysku w innych mediach. Pojawiły się gry planszowe, książki opisujące świat, systemy RPG, komiksy, animacje, adaptacje radiowe (wyprodukowane prze BBC), sztuki teatralne, a także filmy i seriale telewizyjne. Podejmowano również próby przeniesienia twórczości Pratchetta na ekran kinowy, ale jak dotąd spełzły na niczym, ponieważ trudno oddać na taśmie filmowej charakterystyczny klimat dzieł spod znaku Świata Dysku. Większości ze wspomnianych utworów nie uświadczy się niestety na naszym rodzimym rynku, ale przynajmniej można zakupić wszystkie tomy, w świetnym przykładzie Piotra Cholewy (który z biegiem czasu stał się dla polskich czytelników integralną „częścią" Świata Dysku, mniej więcej tak samo jak Tomasz Beksiński dla twórczości Pythonów czy Maria Skibniewska dla Śródziemia).

Tym bardziej dziwi, że w świecie elektronicznej rozrywki mieszkańcy Ankh-Morpork gościli zaledwie kilka razy. Z jednej strony pozostawia to fanom pewien niedosyt, z drugiej – te produkcje, które istnieją (zwłaszcza trzy graficzne przygodówki), stanowią bardzo dobre propozycje nie tylko dla fanów twórczości Terry'ego Pratchetta.

TERRY PRATCHETT ZADEBIUTOWAŁ W MŁODYM WIEKU POWIEŚCIĄ „DYWAN". PÓŹNIEJ, GDY BYŁ JUŻ ZNANY, WYDAŁ JĄ PONOWNIE.



W poszukiwaniu Śmierci Rincewind przemierzy kawał Świata Dysku. Jak zwykle niechętnie i pragnąc jedynie świętego spokoju.

Cyfrowy Dysk

Po raz pierwszy Świat Dysku pojawił się na ekranach monitorów stosunkowo szybko, bo już trzy lata po premierze „Koloru magii", za sprawą The Colour of Magic, gry opartej na inauguracyjnej powieści cyklu i ściśle trzymającej się jej fabuły, a zagrać w nią mogli posiadacze ZX Spectrum, Amstrada CPC oraz Commodore 64. Była to przygodówka tekstowa z okazjonalnymi prostymi grafikami, na wzór słynnego Hobbita. Zawierała jednak kilka ciekawych pomysłów. Przede wszystkim, ponieważ akcja toczy się w świecie, w którym nie ma klasycznych kierunków – południa, północy, zachodu i wschodu – sterujący poczynaniami głównego bohatera śmiałek musiał nawigować w stronę osiową, krawędziową, obrotową lub opaczną (w oryginale brzmi to: Hubward, Rimward, Widdershins oraz Turnwise). Jak wspominałem, fabuła podąża za literackim oryginałem – Rincewind, stanowiący dokładne przeciwieństwo typowego herosa z krain fantasy, wyrusza w podróż, podczas której spotka mnóstwo dziwnych osób, a także (zupełnym przypadkiem rzecz jasna) ocali Świat Dysku. Oczywiście nie mogło zabraknąć tego, z czego utwory Pratchetta są najbardziej znane, czyli humoru. Gra zebrała wysokie noty w prasie branżowej. Również sam autor był z niej zadowolony, choć krytykował słaby marketing. Wydawało się więc, że The Colour of Magic będzie stanowić preludium do większej ofensywy tytułów opartych na twórczości Pratchetta.



Rincewindowi w jego eskapadach wszędzie towarzyszy Bagaż – inteligentny kufer na nogach, który, w razie zgubienia, zawsze i wszędzie znajdzie właściciela.

Jednak dość sceptyczny pisarz odmawiał kolejnym prośbom przeniesienia jego dzieł na ekran monitora. Taki los spotkał między innymi twórców z Adventure Soft (co zaowocowało mocno inspirowaną Światem Dysku serią przygodówek Simon the Sorcerer).

Na kolejną produkcję przyszło czekać aż sześć długich lat. Dopiero bowiem w 1992 roku ukazał się Discworld MUD, przeznaczony na DOS oraz wczesne wersje Windowsa (3.x). Gatunkowo mieliśmy tym razem do czynienia z... RPG przeznaczonym do użytku sieciowego! MUD, czyli Multi-User Dungeon, to przodek dzisiejszych gier MMO. Gracz tworzył swoją postać, a następnie trafiał do obszernego świata złożonego z kilku dużych metropolii (z najsłynniejszą Ankh-Morpork na czele), dwóch kontynentów oraz pomniejszych miast, spotykał NPC, walczył z przeciwnikami, a także handlował w sklepach. Można było łączyć się za pomocą raczkującego internetu, ale ceną za to był niemalże całkowity brak grafiki. Rozgrywka toczyła się właściwie

Discworld: The Color of Magic – skromna gra na mobilki. Turysta Dwukwiat pragnie zwiedzić Ankh-Morpork...



...ale że miasto bywa niebezpieczne, szczególnie dla takich łatwowiernych osób jak Dwukwiat, Patrycjusz Vetinari...



...zobowiązuje Rincewinda do zapewnienia wczasowiczowi ochrony. Mag fajtłapa nie jest tym zachwycony.







W Świecie Dysku kwitnie kultura. Tutaj rzeźbiarz przy pracy. W blasku świec powstaje sztuka przez duże S.

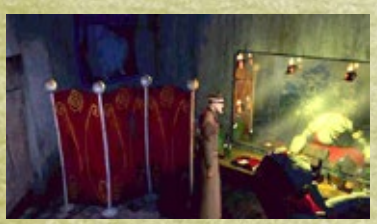
wyłącznie w trybie tekstowym. Mimo skromnej formy Discworld MUD ma sporą rzeszę fanów i jest wciąż aktywny, co można samemu łatwo sprawdzić w internecie.

Triumf Świata (Cyfrowego) Dysku

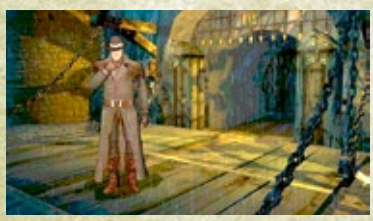
W zasadzie dopiero w przypadku trzeciej gry czerpiącej z książek Pratchetta możemy mówić o pełnym wykorzystaniu licencji. W 1995 roku, gdy przygodówki wciąż trzymały się mocno (aczkolwiek dało się już dostrzec sygnały zwiastujące koniec ich panowania na dyskach twardych), Psygnosis zaatakowało rynek grą Discworld (PC, Macintosh, PlayStation, Sega Saturn), dającą wreszcie graczom to, na co od dawna czekali – wspaniałą przygodę w uniwersum Świata Dysku. Fabularnie czerpie ona z kilku powieści, jednak najwięcej punktów wspólnych ma z tomem „Straż! Straż!". Za projekt odpowiadał Gregg Barnett, ale Pratchett sprawował pieczę nad całością. Autor pierwotnie chciał, by ponownie zaadaptowano „Kolor magii", jednak w końcu przystał na pomysły Barnetta.

W głównej roli twórcy kolejny raz postawili Rincewinda, a całość to klasyczna w wymowie przygodówka point'n'click i to jedna z najlepszych, jakie zostały wydane w roku, w którym LucasArts wypuściło Full Throttle oraz The Dig, a Sierra przypuściła multimedialny atak za pomocą swojej siedmiokompaktowej Phantasmagorii. Przyjemna dla oka grafika, świetne udźwiękowienie – na czele z wchodzącym w skład Monty Pythona Erikiem Idle'em podkładającym głos pod głównego bohatera – oraz znane z kart powieści poczucie humoru zapewniły bardzo dobry tytuł, trzymający się nieźle również po latach. Jedyną poważną wadą, jaką zarzucano grze, były bardzo trudne, nawet jak na standardy gatunku, zagadki, a w recenzjach sugerowano, że rozgrywka może zająć nawet ponad sto godzin! Niektórzy narzekali też na nieciekawą oprawę muzyczną.

Lewton w trakcie śledztwa przesłuchuje między innymi trollkę Saphir, wokalistkę, która ma podejrzanie dużo pieniędzy.



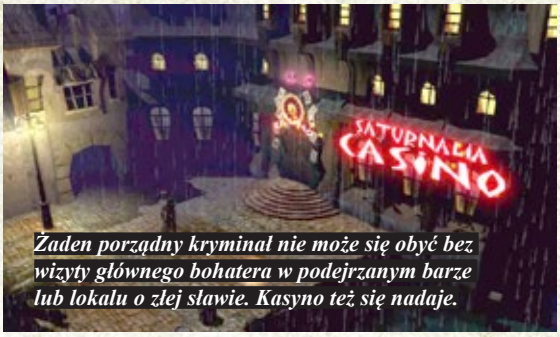
Prywatny detektyw nie ma łatwego życia. Musi odwiedzać podejrzane miejsca, najczęściej przy paskudnej pogodzie.



A także składać wizyty w Pseudopolis Yard, miejscu będącym kwaterą główną Straży Miejskiej Ankh-Morpork.



ZE WZGLĘDU NA SWÓJ STAN ZDROWIA OSTATNIE KILKA POWIEŚCI PRATCHETT „NAPISAŁ", UŻYWAJĄC PROGRAMÓW DO ROZPOZNAWANIA MOWY.



Żaden porządny kryminał nie może się obyć bez wizyty głównego bohatera w podejrzanym barze lub lokalu o złej sławie. Kasyno też się nadaje.

Nie przeszkodziło to jednak, by Discworld okazał się wielkim hitem na europejskich rynkach, zwłaszcza w ojczyźnie pisarza. Nieco gorzej sprzedał się za Wielką Wodą, jednak to w zupełności wystarczyło, by twórcy usiedli do prac nad sequelem.

Ukazał się on kilkanaście miesięcy później pod tytułem Discworld II: Missing Presumed...!? (w USA znany jako Discworld II: Mortality Bytes!) na PC i PlayStation. Wszystkie zalety oryginału zostały w nim podkręcone, a wady poprawione. Już na pierwszy rzut oka zachwyca grafika, utrzymana w kreskówkowym stylu i o wiele lepsza niż w oryginale. Również twórcy muzyki nie mają się tym razem czego wstydzić, gdyż towarzyszące rozgrywce kompozycje świetnie budują klimat. Gracz ponownie wskakuje w szaty Rincewinda, który tym razem musi odszukać Śmierć. Mroczny Kosiarz postanowił udać się na urlop, skutkiem czego zaniedbał swoje obowiązki i w Świecie Dysku powstał niezły bajzel. Tak jak poprzednim razem fabuła nie opiera się na żadnej powieści, tylko stanowi kompilację wątków z kilku książek oraz oryginalnych pomysłów. Pratchett znowu brał udział w pracach nad grą, ale w mniejszym stopniu niż w przypadku oryginału. Nie zawiódł humor, a Eric Idle znów dwoił się i troił, podkładając głos pod maga fajtłapę. Sequel powtórzył sukces pierwowzoru, a przy okazji okazał się jedną z najlepszych przygodówek 1996 roku.

Na kolejną wizytę w wirtualnym Świecie Dysku przyszło graczom czekać niecałe trzy lata. W czerwcu 1999 roku, za sprawą GT Interactive, ukazał się Discworld Noir (PC, PlayStation). Tym razem fabuła jest całkowicie oryginalna i nie została (nawet częściowo) oparta na żadnej z powieści, choć pojawiają się postaci znane z książek.



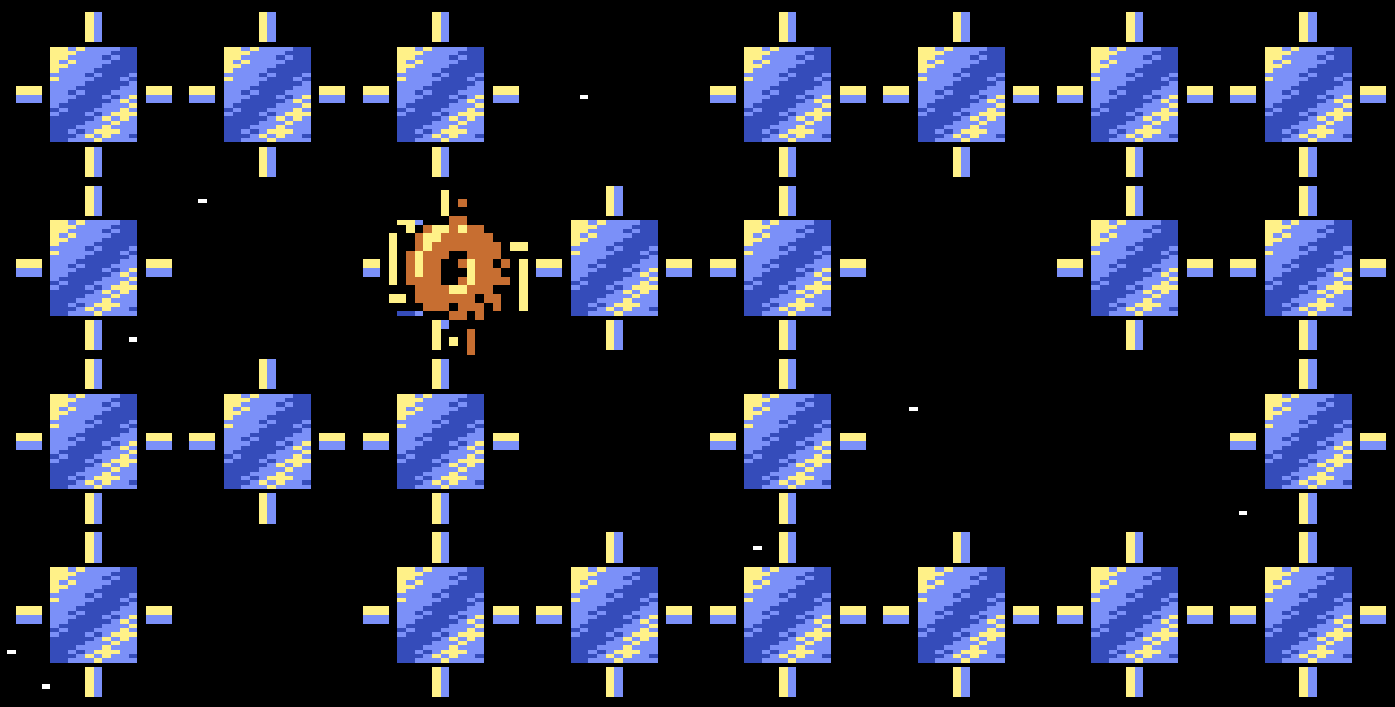
Głównym bohaterem uczyniono prywatnego detektywa Lewtona, a całość jest przede wszystkim parodią kryminałów noir, na przykład „Sokoła maltańskiego" z Humphreyem Bogartem czy książek Raymonda Chandlera. Niezmieniony pozostał ironiczny humor, natomiast grafikę tym razem wyrenderowano, a nie narysowano ręcznie. Klimat nasuwa mocne skojarzenia z lucasartsowym Grim Fandango. Terry Pratchett uczestniczył w pracach nad grą, ale jego rola była jeszcze bardziej ograniczona niż przy Discworld II. Noir ukazał się tylko w Europie, został przyjęty dość ciepło i okazał się, wprawdzie mniejszym niż poprzedniczki, ale sukcesem.

Ostatnią jak na razie grą w uniwersum stworzonym przez Pratchetta jest wydana w 2006 roku przez Blue Sphere Games, przeznaczona na urządzenia mobilne, Discworld: The Colour of Magic. Kolejny raz gracz ma możliwość wcielenia się w Rincewinda, który musi ochraniać turystę Dwukwiata pragnącego zwiedzić Ankh-Morpork. Jest to skromna, nie najgorsza produkcja, ale nijak nie można jej postawić na tej samej półce, co trzy opisane wyżej przygodówki.

Przyszłość

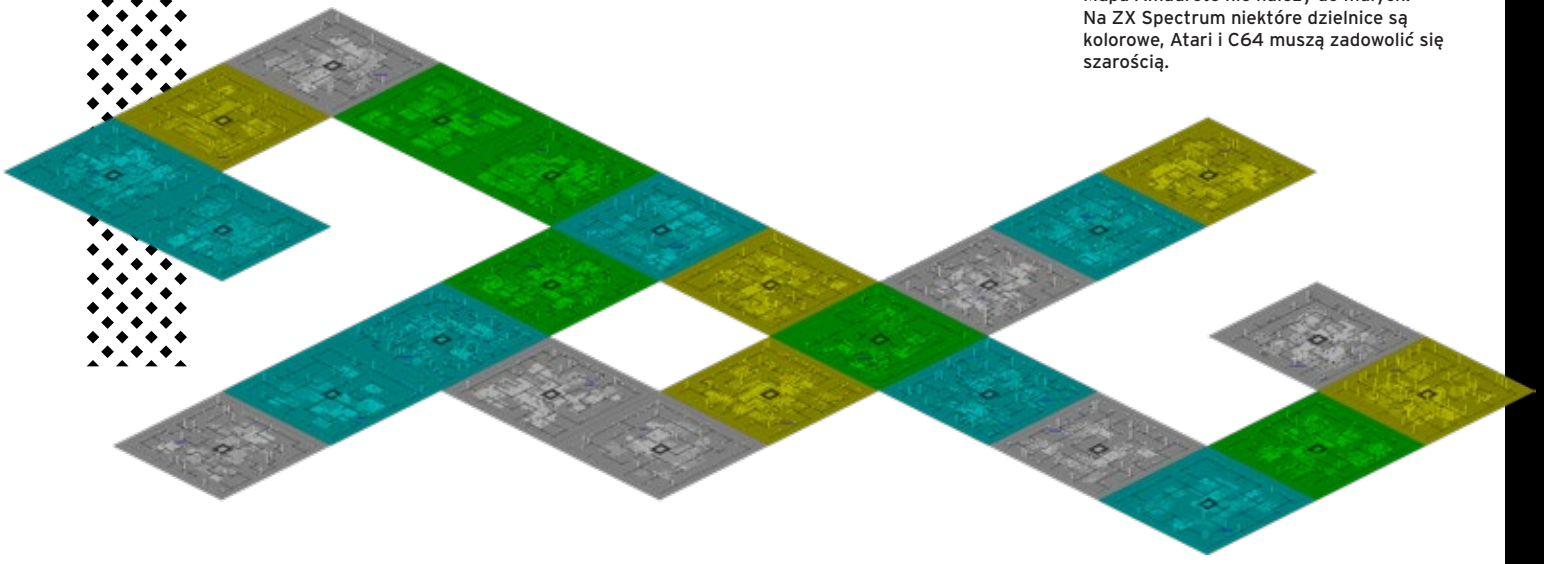
Śmierć Terry'ego Pratchetta wydaje się przekreślać szanse na kolejne tomy cyklu (choć może ktoś podejmie się tego, chyba z góry skazanego na porażkę, zadania). Jednak produkty oparte na licencji Świata Dysku z pewnością będą się pojawiać. I sądzę, że znajdą się wśród nich gry, chociażby z tego względu, że córka pisarza, Rhianna, jest mocno związana z branżą elektronicznej rozrywki. A tymczasem zdecydowanie warto wrócić do trzech przygodówek opartych na twórczości angielskiego pisarza. Oraz do poszczególnych tomów cyklu. I to jeszcze zanim usłyszymy za sobą głucho brzmiące: WITAJ. OD DAWNA CZEKAŁEM NA NASZE SPOTKANIE.

AMAUROTE



„Atarowca wal z gumowca!”. „Commodorowców powsadzamy do grobowców!”. Pamiętacie? Oczywiście, że pamiętacie, jesteście wszak czytelnikami Pixela. To jednak nie będzie tekst o wojnach klanowych, nie będziemy też wspominać Krzysia Kubeczki. Czas bowiem leczy rany i dla większości z tych, którzy kilkadziesiąt lat temu wykrzykiwali te hasła, pytanie – które wtedy rozpalało do czerwoności nastoletnie głowy – przestało być istotne. A cóż to za fundamentalne pytanie? Otóż, rzecz prosta, o to, który z owych komputerów jest lepszy!

Gawron

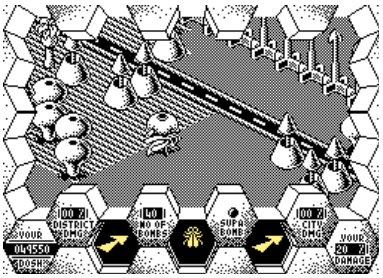


Miasto jedno, dzielnic wiele. Mapa Amaurote nie należy do małych. Na ZX Spectrum niektóre dzielnice są kolorowe, Atari i C64 muszą zadowolić się szarością.

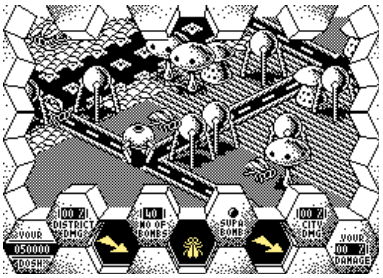
Dziś powyższa kwestia zaprząta uwagę już jedynie historyków oraz tych, dzięki którym ośmiobitowy sprzęt pozostaje wciąż żywy, czyli członków demosceny. Ci pierwsi analizują dane techniczne oraz wyniki sprzedaży urządzeń i oprogramowania, nie dochodząc oczywiście do żadnych konstruktywnych wniosków.

Ci drudzy przedkładają czyny nad ślęczenie nad danymi statystycznymi i tworzą nowe dema i gry, zmuszając ulubione maszyny do ekwilibrystyki, o której nie śniło się ich konstruktorom. Celem nie jest zresztą już wykazanie wyższości ulubionej platformy, tylko raczej przyjazna rywalizacja, pokazanie, że efekt osiągalny na Atari jest także możliwy, przynajmniej w przybliżeniu, w przypadku Commodore'a – i vice versa. Możliwości sprzętowe w obu przypadkach są bowiem porównywalne. Jest to zresztą szczególnie widoczne w przypadku gier. Zwykle jeśli jakaś produkcja wyszła w wersji dla „małego" Atari, to dostępna jest także i jej odmiana dla Commodore 64, zaś jeśli nie, to konwersja jest pewnie bliska ukończenia. Różnice pomiędzy nimi najczęściej nie są zbyt istotne. Koneserzy oczywiście bez problemu rozpoznają niuanse grafiki i oprawy dźwiękowej, jakie zwykle będą je odróżniać (odmienne odwzorowanie kolorów, charakterystyczne brzmienie itd.), ale dla zwykłych śmiertelników, szczególnie tych wychowanych na maszynach szesnastobitowych i więcej, będą one bardzo, bardzo podobne – i rzecz prosta lepsze niż wersja dla komputera „tych trzecich", czyli ZX Spectrum! Tu bowiem nie ma i nigdy nie było żadnych wątpliwości. Możliwości graficzne tego kultowego produktu sir Clive'a są po prostu mniejsze (więcej o szczegółach organizacji grafiki w ZX Spectrum możecie przeczytać w tekście Borka w Pixelu #75) i takie musiały być, aby osiągnąć podstawowy cel Sinclaira, czyli jak najmniejszy koszt produkcji komputera. Rzeczą naturalną jest zatem to, że bardzo często klasyczne gry nie mają wersji dla Spectrum, a jeśli takowa istnieje, to łatwo ją rozpoznać właśnie po grafice o dużo gorszej jakości.

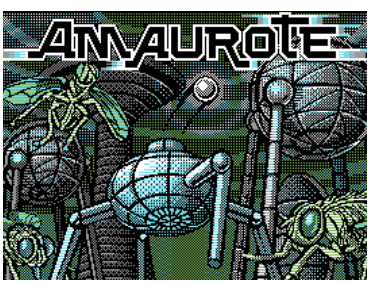
Od każdej reguły istnieją jednak wyjątki. Nie inaczej jest i w tym przypadku. Są takie gry – i nie mam tu na myśli niszowych tytułów, ale pozycje sprzedające się w dziesiątkach tysięcy egzemplarzy – które nie doczekały się swojej wersji dla innych popularnych platform ośmiobitowych albo jeśli zostały stworzone, to oryginał wygląda i działa najlepiej właśnie na niepozornym „gumiaczku". Gyron. Dragontorc. Knight Lore. Czy wreszcie Amaurote, o którym to



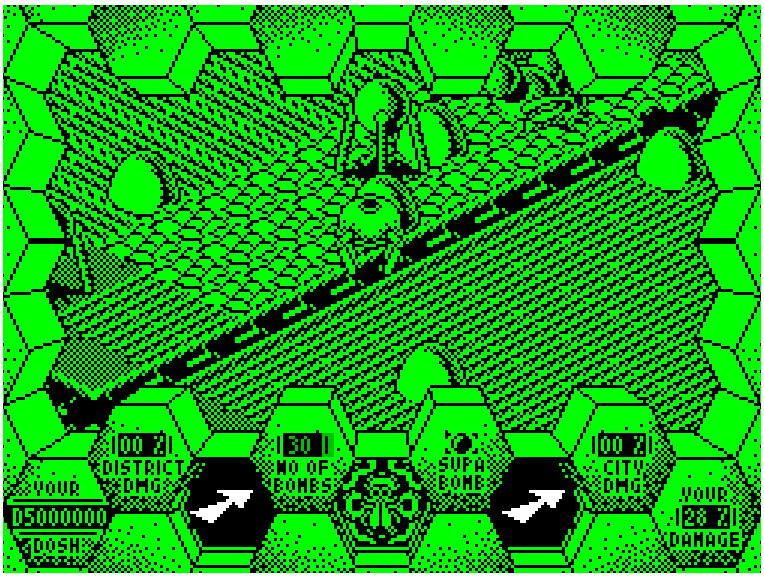
Trujcie muchy! Nie są bardzo groźne – tu jedna usiłuje podgryzać naszego Arachnusa – ale denerwują. Najważniejsze to jednak dostać się do królowej, w czym pomaga kompas.



Grafika bywa zaskakująco skomplikowana i wymaga sporej mocy obliczeniowej, więc przepisanie gry na wolniejsze komputery może nie być proste. Jak jednak widać - tu nowa wersja dla C64 - daje się zrobić!



Commodore C64 może mieć wolniejszy procesor niż ZX Spectrum, ale w kwestii grafiki, szczególnie w trybach trikowych, jest nie do pobicia. Tu nowy screen tytułowy z wersji C64.



Tak to wygląda na ZX Spectrum. Czytelniku, znajdź dziesięć szczegółów, którymi... a nie, to się nie powinno niczym różnić od wersji dla Commodore'a.



WIELKIE, PUSTE MIASTO I TE DZIWNE DŹWIĘKI... NIKT NIE WIEDZIAŁ, O CO CHODZIŁO W AMAUROTE.

tytule chcę wam dzisiaj nieco więcej opowiedzieć.

Amaurote powstało w pierwszej, złotej erze świetności brytyjskiego przemysłu gier komputerowych, czyli w połowie lat osiemdziesiątych, kiedy to wielu nastolatków, otrzymawszy pod choinkę lub na urodziny ZX Spectrum, uczyło się programowania. Co zdolniejsi i zaradniejsi szybko się zorientowali, że nowo nabyte umiejętności mogą posłużyć do tworzenia gier. Najbardziej przedsiębiorczy zakładali wydawnictwa, które sprzedawały owe gry rzeszom nabywców tanich ośmiobitowców. CRL, Ultimate Play the Game, Mastertronic – nie wszystkie z tych firm przetrwały do dzisiaj, a raczej przetrwały tylko niektóre, ale dzięki nim powstały podwaliny współczesnego przemysłu gier komputerowych, a przy okazji wielu ludzi dorobiło się bardzo dużych pieniędzy. O tym zresztą, znacznie lepiej niżbym mógł, opowiadają Caulfieldowie w chyba już kultowym dokumencie „From Bedrooms to Billions". Kto nie oglądał, ten musi!

Dokładnie w połowie owej magicznej dekady dwóch braci – Ste (Steve) i John Pickfordowie – decyduje, że to właśnie gamedev jest ich przeznaczeniem. Pierwszy z nich jest niezłym grafikiem (w wieku siedemnastu lat zostaje szefem działu grafiki Binary Design), drugi przyzwoitym programistą. Pierwszą ich wspólną grą stworzoną dla profesjonalnego studia (właśnie Binary Design), wydaną przez Mastertronic w 1987 roku, był Zub – prosta platformówka, która mimo że okazała się niezłym sukcesem sprzedażowym, to jednak nie stanowiła większego wyzwania dla umiejętności braci. Kolejny tytuł, nad jakim mieli razem pracować dla studia, musiał być zatem inny. Przede wszystkim miała to być gra wykorzystująca grafikę izometryczną, pseudotrójwymiarową. Tego rodzaju obrazowanie nie było w owym czasie zupełną nowością dla graczy, przykładem może tu być przede wszystkim wspomniane już Knight Lore – wydane przez Ultimate rok wcześniej – jednak w nowej grze grafika, w szczególności tło, po którym miał się przemieszczać gracz i przeciwnicy, była znacznie bogatsza. Co więcej, nieruchome elementy interfejsu nie zostały zaprojektowane jako prostokąty, ale jako sześciokątne panele częściowo przesłaniające widok, co dla ZX Spectrum, które nie obsługuje sprzętowych sprite'ów czy choćby prymitywnego blittera, było niemałym wyzwaniem.

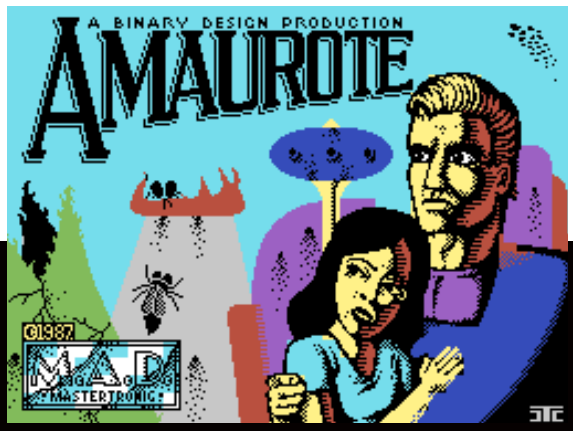
Dlaczego jednak sześciokąty? Cóż, jak to dziś wspomina John Pickford, chodziło przede wszystkim o zabawę z grafiką, każdy kształt – byle nie był



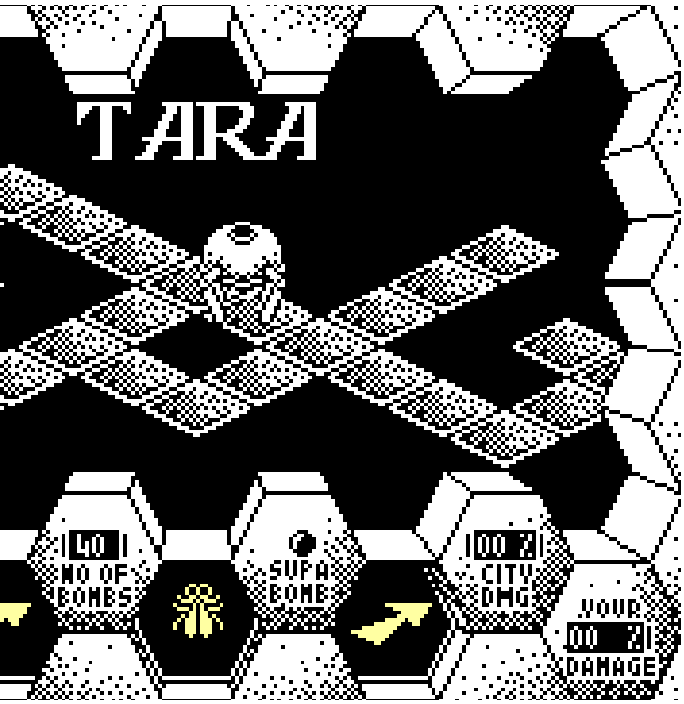
Tak wyglądała oryginalna wersja na C64.



Gdyby nie kompas i muzyka, to pewnie trudno byłoby się zorientować, iż wersje gry na ZX Spectrum i C64 to ten sam tytuł.



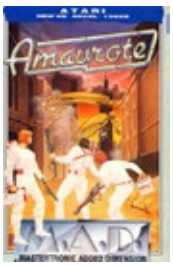
Oczywiście z możliwości graficznych Commodore'a też trzeba umieć korzystać. Porównajcie ze screenem tytułowym z poprzedniej strony.



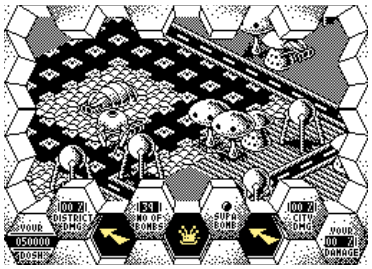
to zwykły prostokąt – by pasował. Sześciokąty wymyślił jego brat, inspirując się kształtem plastrów miodu. Stąd już prosta droga do fabuły, w której gracz zostaje obsadzony w roli bohaterskiego obrońcy miasta napadniętego przez przybyłe z kosmosu gigantyczne insekty. Trudno powiedzieć, czy robactwo to powinno być określane mianem pszczół (zgodnie z tym, co mogłaby sugerować wspominana oprawa graficzna, oraz dlatego że aby je eksterminować, należy pozbyć się królowych matek), czy też much (które przypominają wyglądem), dość, że wojnę z nimi mamy toczyć za pomocą opancerzonego, pająkopodobnego pojazdu zwanego Arachnusem. Sterowanie nim nie jest proste, strzelanie jeszcze trudniejsze, tym bardziej że owe królowe matki zniszczyć można jedynie ekstrabombą, o którą musimy poprosić drogą radiową.

Przyznacie, że powyższa historyjka nie należy do zbytnio frapujących. Sama nazwa gry także jest mało rynkowa. Amaurote to stolica państwa opisywanego w „Utopii" Tomasza Morusa, ale stawiam dolary przeciwko orzechom, że mało które z dzieci namawiających rodziców do kupna tej gry o tym wiedziało. A dzieci namawiały, ponieważ bogata, izometryczna grafika, płynna animacja (w szczególności ruchu Arachnusa) i wreszcie mroczna, nastrojowa muzyka Davida Whittakera (szczególnie dla Spectrum 128) kusiły.

Jako się rzekło, dzielnic w tym mieście dużo – za każdym razem operujemy w jednej z nich, przenosząc się pomiędzy nimi dzięki temu ekranowi.



A może te paskudztwa, które tu tępimy, to nie są ani muchy, ani pszczoły, tylko jakieś inne gigantyczne skorupiaki? Grafik Mastertronic chyba sam nie był pewien, z kim my tak naprawdę w Amaurote walczymy.



Walczymy tak długo, aż im te chitynowe pancerzyki popękają. Tak wygląda królowa matka – zanim rozprawimy się z nią naszą superbronią!

Wraz z wersją dla ZX Spectrum wydano edycję dla Amstrada CPC, która technicznie była prostą konwersją (ten sam procesor), oraz dla Commodore 64, która... była zupełnie inną grą! Tak, już na samym początku projektu zespół Binary Design, ponoć poturbowany po pracy nad inną grą dla Commodore'a (Glider Rider), zdecydował, iż takiej izometrycznej grafiki na C64 nie da się zrobić. Zamiast tego przygotowano prymitywną strzelankę z grafiką widzianą z góry, którą z oryginałem łączy właściwie jedynie fabuła i oprawa muzyczna. To trochę tak, jakby id Software pokolorowało na brązowo Wolfensteina i przekonywało wszystkich, że to Quake. Nic zatem dziwnego, że o ile recenzje wersji ZX Spectrum były bardzo dobre czy wręcz entuzjastyczne, o tyle te odnoszące się do wersji dla Commodore'a – tragiczne. Co ciekawe nie miało to zbyt wielkiego wpływu na sprzedaż (która była podobna dla wszystkich trzech odmian gry), w kolejnym roku stworzono zatem – znacznie już mniej popularne – wersje dla MSX i małego Atari. Wkrótce zaś zarówno bracia Pickfordowie, jak i wydawca zajęli się innymi przedsięwzięciami, zaś o Amaurote zapomniano...

Nie wszędzie jednak. Przede wszystkim miłośnicy małego Atari nie mogli przeboleć, że wersja dla ZX Spectrum jest lepsza. Konwersja dla Atari nie była rzeczą trywialną. Co prawda dzięki elastyczności procesora graficznego docelowej maszyny nie było większych problemów z odwzorowaniem grafiki, układy GTIA i ANTIC pozwalają bowiem na dość swobodne definiowanie trybów graficznych przez programistę w tak zwane DisplayList, rzecz jasna w granicach narzuconych przez możliwości fizyczne sprzętu. Możliwe jest zatem odtworzenie trybu graficznego Spectrum o rozdzielczości poziomej 256 pikseli. Pozostało jednak jeszcze konwertowanie całego kodu gry – a raczej napisanie go od nowa, dla procesora o zupełnie innej architekturze (Zilog Z80 w Spectrum vs. MOS 6502). To nie było proste zadanie, ponadto, pomimo że procesor 6502 jest sporo wydajniejszy od Z80, to i szybkość zegara w małym Atari to raptem połowa tego, co w ZX Spectrum. Efekt końcowy był taki sobie – gra działała, ale niezbyt płynnie, widoczne też były błędy. Długo nikomu nie udawało się niczego z tym zrobić, aż wreszcie Jakub Husak, jeden z bardziej znanych rodzimych atarowców, niespodziewanie ogłosił w 2012 roku wydanie ulepszonej wersji. Poza ogromem poprawek Kubie udało się przede wszystkim przyspieszyć działanie gry o ponad połowę. Wreszcie na Atari można było grać tak jak na ZX Spectrum!

Co jednak z wersją dla Commodore'a? Sukces Kuby Husaka odnotowano nie tylko w świecie entuzjastów małego Atari – wspominałem przecież, że mamy teraz erę „przyjaznej rywalizacji". Na forum demosceny C64 zaczęto rozważać, jakie są szanse na pełnoprawną wersję dla tejże platformy. Sprawa jednak wydawała się beznadziejna. Przede wszystkim trudno uzyskać na tym komputerze – w sposób wydajny i oszczędny pamięciowo – niezbędny tryb graficzny.

DAVID WHITTAKER OBECNIE PRACUJE DLA WARNERA PRZY OPRAWIE DŹWIĘKOWEJ GIER Z SERII LEGO.

Owszem, koprocesor graficzny VIC-II ma niebagatelne możliwości, większość z nich jednak wykorzystuje sprzętowe sprite'y, które w Amaurote nie dają się zastosować. Dostępne tryby graficzne także niezbyt pasują do specyfiki tej gry. To oczywiście nie oznacza, że niemożliwe jest w Commodore tworzenie grafiki w trybach innych niż 320 x 200 i 160 x 200 punktów, ale wymaga to rozwiązań trickowych, bardziej sprawdzających się w demach niż grach. Drastycznym przykładem może być tu choćby tryb VSP, dzięki któremu możliwy jest płynny, sprzętowy scrolling zawartości całego ekranu, ale który działa tylko na niektórych komputerach (a inne „zawiesza", wszystko w zależności od pojemności pasożytniczych i rezystancji ścieżek na płycie głównej). Drugi problem to szybkość. Mamy tu bowiem właściwie taki sam procesor, ale taktowany dużo wolniejszym zegarem (tylko 1 megaherc, zaś w Atari 1,7 megaherca). Do rozgryzienia tego problemu potrzeba było zatem naprawdę dobrego programisty.

Jak łatwo się domyśleć, ten tekst nie powstałby, gdyby taki człowiek się nie znalazł. Krzysiek Dąbrowski, w kręgach demosceny znany bardziej jako Brush z grupy Elysium (tak tak, tej samej, z której wywodzi się Rafał Piasek, czyli Jetboy), ogłosił bowiem właśnie, że udało mu się zakończyć proces przepisywania wersji Jakuba Husaka na małe Commodore. Zabrało to aż siedem lat (choć po prawdzie, biorąc pod uwagę to, czym Krzysiek się zajmuje w „profesjonalnym" życiu, to i tak szybko), zaś efekt końcowy to mała, techniczna perełka. Problem z trybem graficznym został rozwiązany poprzez zastosowanie trybu tekstowego wraz z dynamicznym definiowaniem generatora znaków, zaś kod został zoptymalizowany. Całość nie działa co prawda tak samo szybko jak na Atari, ale jest jak najbardziej grywalna. To jednak nie koniec. Gdy uruchomimy Amaurote na Commodore 128 (w trybie C64), to część kodu wykonuje się z szybkością 2 megaherców, co znacznie poprawia płynność. Dla tych zaś, którzy chcieliby grać bez zupełnie żadnych zacięć, Krzysiek przygotował wersję specjalną, wykorzystującą dopalacze takie jak SCPU (choć przyznajmy, to już jest oszustwo). Dochodzi do tego jeszcze nowy, wielokolorowy ekran tytułowy oraz – to akurat zmiana kontrowersyjna – nowa muzyka napisana przez Michała Hoffmana (także z Elysium). Rzeczywiście ta oryginalna nie była w klimacie gier na Commodore'a, ale dla niektórych stanowi istotny element uroku Amaurote. Niemniej mam już obiecaną wersję specjalną ze ścieżką dźwiękową Whittakera.

Wszystko zatem dobre, co dobrze się kończy. A teraz wybaczcie, muszę iść, te muchy same się nie wytłuką...



Tak wita nas najnowsza wersja dla C64. Szkoda tylko, że Brush nie dorobił polskich znaków diakrytycznych w tej czcionce...



W każdej chwili możemy poprosić o wsparcie drogą radiową. Amunicję jednak warto oszczędzać.

Wersja na ZX Spectrum zawiera jeszcze proste, animowane intro – tego już w konwersji na C64 nie udało się zmieścić.



W AMAUROTE POBRZMIEWA DALEKA FASCYNACJA ANT ATTACK – PIERWSZĄ GRĄ IZOMETRYCZNĄ NA ZX SPECTRUM.



KRZYSIEK "BRUSH" DĄBROWSKI

Absolwent Politechniki Warszawskiej i miłośnik programowania, jeszcze w szczenięcych latach (dziewięćdziesiątych) szkolnych i studenckich aktywny uczestnik demosceny Commodore'a. Potem zaś z pozoru nudny i do bólu profesjonalny informatyk biznesowy – szef międzynarodowego działu tworzenia oprogramowania firmy Roche, CTO Allegro, kierujący pracą wszystkich tamejszych informatyków, wreszcie zaś wiceprezes mBanku do spraw informatyki i operacji. A sercem – jak widać – wciąż demoscenowiec. Kiedy on na to znajduje czas, nie mam pojęcia!



70



76



82

SECRET LEVEL



84



86



96

DRĄŻEK STEROWY BYŁ DOBRYM WYNALAZKIEM, WIĘC BARDZO SZYBKO OPANOWAŁ – DO SPÓŁKI Z WOLANTEM – KOKPITY SAMOLOTÓW.

JOYSTICK

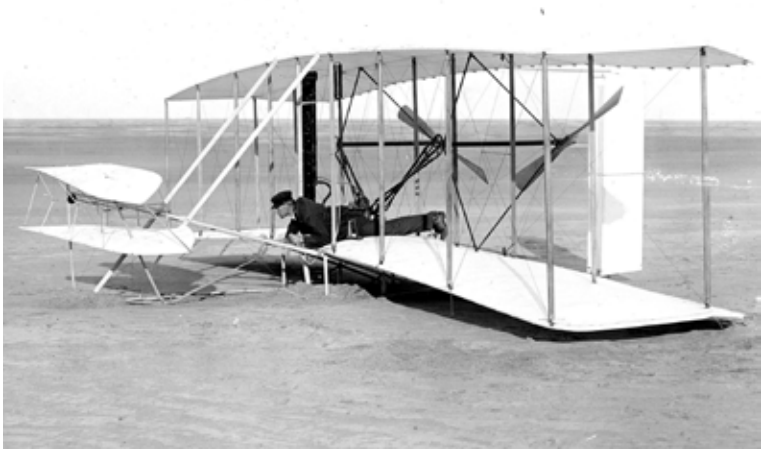
NASZ POWSZECHNY

SKĄD WZIĄŁ SIĘ KIJ, KTÓRY DAJE RADOŚĆ?

Współczesna branża gier stoi pod znakiem padów, myszy i klawiatur. Dawny hegemon, JOYSTICK, to obecnie rozwiązanie niszowe, wielbione zwłaszcza przez entuzjastów symulatorów lotu. Czyżby historia zatoczyła wielkie koło, a JOYSTICK powrócił tam, skąd pochodzi, czyli do prawdziwych i wirtualnych kokpitów? Szukając odpowiedzi na to pytanie, warto prześledzić losy urządzenia, które przez lata było synonimem elektronicznej rozrywki. Skąd w ogóle wziął się JOYSTICK?

Łukasz Michalik





Za pierwszych pilotów samolotu uznaje się braci Wrightów (choć jest kilku innych pretendentów do tego tytułu). Ich Flyer 1 był sterowany drążkiem, widocznym po prawej (dla nas) i lewej (dla pilota) stronie.



Porozumienie ponad podziałami: nawet Commodore produkował własny joystick Atari.

JOYSTICKI SŁUŻĄCE ROZRYWCE I DRĄŻKI STEROWE MYŚLIWCÓW Z DRUGIEJ WOJNY ŚWIATOWEJ DZIELĄ DZIESIĘCIOLECIA. ŁĄCZY WSPÓLNY POMYSŁ, KTÓRY NIE ZESTARZAŁ SIĘ MIMO UPŁYWU CZASU.

Trop sugerujący rozpoczęcie poszukiwań wśród pionierskich samolotów wydaje się dobry. Gdy spojrzymy na dzieło Orville'a i Wilbura Wrightów, samolot Flyer I, to przed legowiskiem pilota po prawej stronie dostrzeżemy sterczący kij odpowiadający za sterowanie samolotem.

Ale to nie bracia Wrightowie wpadli na pomysł, by w taki sposób sterować obiektem poruszającym się w trójwymiarowej przestrzeni. Palmę pierwszeństwa w tej dziedzinie dzierży austriacki wynalazca, Wilhelm Kress. Choć jego zbudowany w 1901 roku hydroplan wykonał zaledwie kilka krótkich skoków, to pilot próbował zmusić machinę do lotu, szarpiąc za drąg połączony cięgnami z powierzchniami sterowymi. Nie zmusił – miał za słaby silnik.

Pierwszeństwo pana Kressa, choć uzasadnione chronologią, musi jednak ustąpić przed jednoznacznym zapisem wniosku patentowego z 1908 roku, w którym drążek sterowy (bo jeszcze nie joystick!) opisał i wykorzystał w swoim samolocie Louis Blériot, francuski pionier lotnictwa, automobilizmu i motocykli, mający na koncie między innymi pierwszy przelot nad kanałem La Manche.

KTO WYMYŚLIŁ NAZWĘ „JOYSTICK"?

Warto pochylić się na chwilę nad kwestią fundamentalną – skąd w ogóle pomysł, aby określając drążek sterowy, użyć słowa „joystick"? Nie ma zgody co do tego, kto pierwszy użył go w dzisiejszym znaczeniu – jako udokumentowany przykład często przywoływany jest brytyjski pionier lotnictwa, Robert Loraine, choć nie brak hipotez łączących nazwę z odniesieniami do penisa i ekscytacji związanej z możliwością wzniesienia się w powietrze.

Zasadne jest zatem pytanie o pierwszeństwo kury i jajka. Czyżby Loraine odwoływał się do dobrze znanego mu słowa? A może to slang zareagował na nowe określenie? Wiele wskazuje na to, że lotnicze konotacje były pierwsze – słowo „joystick" pojawia się w zapiskach Loraine'a już w 1910 roku, gdzie wspomina on o „środkowej dźwigni", nazywając ją właśnie joystickiem, a przy okazji przytacza jej drugą nazwę, która nie przetrwała do współczesności – francuskie słowo „cloche" (klosz).

Ciekawy trop prowadzi do pilota i wynalazcy z Missouri, Jamesa Henry'ego Joyce'a, którego mechanizm sterowania samolotem określono rzekomo mianem Joyce Stick. Jest on jednak niedostatecznie udokumentowany, więc pozostaje



Drążek sterowy niemieckich myśliwców sprawdziłby się w roli współczesnego joysticka.



Meandry ewolucji joysticka: piloci brytyjskich spitfire'ów mieli kolisty uchwyt, by móc sterować dwiema rękami.

traktować go jedynie jako ciekawostkę.

Niezależnie od tego wydaje się, że pierwotne, powiązane z lotnictwem znaczenie słowa przez dekady ewoluowało, do czego odwołuje się między innymi magazyn Kill Screen, tropiący przypadki użycia słowa „joystick" w erze przedgamingowej.

Ślady wiodą tu do samego Stephena Kinga, który przystępując do pisania książki, stara się możliwie wiernie odtworzyć różne detale występujące w przedstawianej rzeczywistości. W tym także charakterystyczny slang. W powieści „Dallas '63" możemy zatem trafić na wątek o kupieniu joysticka, a w „Zielonej mili", gdzie akcja toczy się trzy dekady wcześniej, wzmiankę o joysticku krążącym po okręgu wśród więźniów. Joystick jest tam niczym innym jak skrętem z marihuaną, któremu dopiero później branża gier przywróciła pierwotne znaczenie.

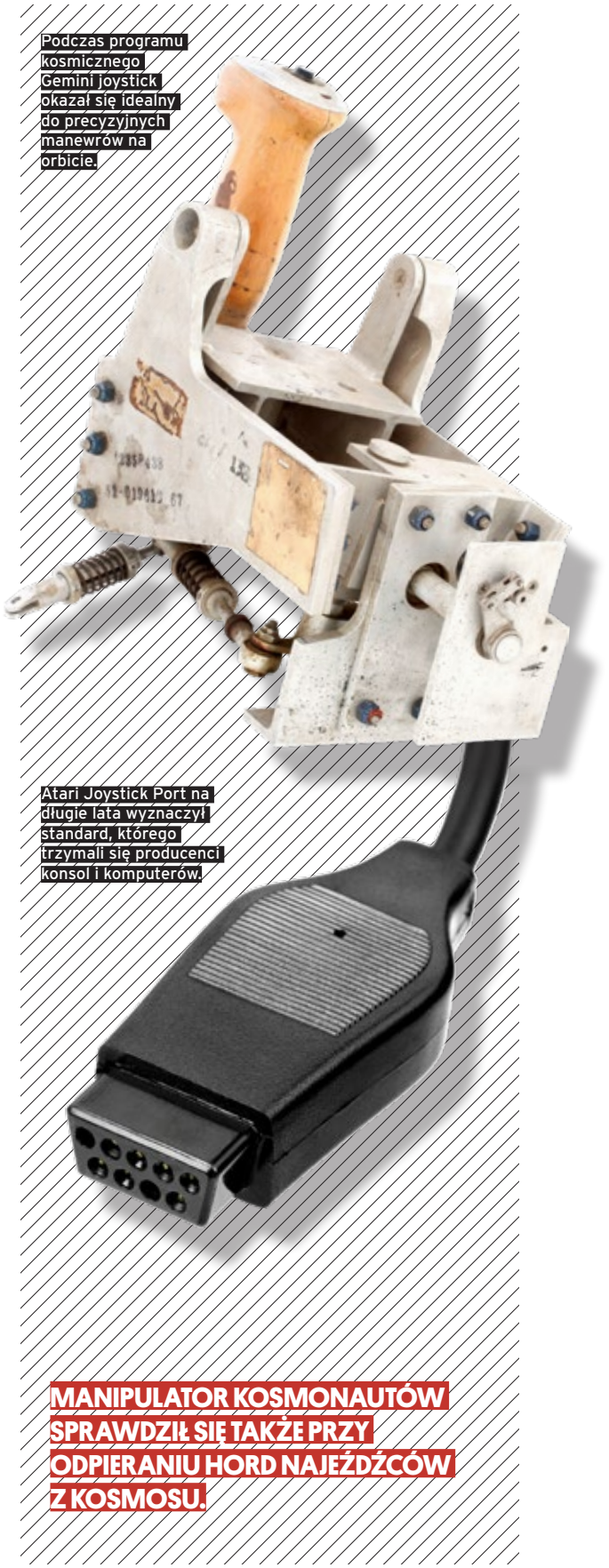
DRĄŻEK DO NAPROWADZANIA BOMB

Zanim to jednak nastąpiło, joystick z powodzeniem ewoluował jako element używany w lotnictwie. Drążek sterowy był dobrym wynalazkiem, więc bardzo szybko opanował – do spółki z wolantem – kokpity samolotów. W swoim wczesnym wydaniu miał jednak istotną cechę, która nie dość, że utrudniała życie pilotom, to pod względem zasady działania była odległa od znanych nam joysticków: było to rozwiązanie czysto mechaniczne.

Drążek był fizycznie połączony z odpowiednimi powierzchniami aerodynamicznymi. Sprawiało to, że pilotaż stawał się ciężką, fizyczną pracą, bo wraz ze wzrostem prędkości wzrastał także opór stawiany przez powierzchnie sterowe. Rozwiązaniem okazało się zastosowanie hydraulicznego zazwyczaj wspomagania albo – co skokowo zbliża nas do koncepcji gamingowego joysticka – użycie aktywowanych wychyleniem drążka, elektrycznych przełączników, co z czasem zostało rozwinięte do systemu sterowania o nazwie fly-by-wire, gdzie nie istnieje mechaniczne połączenie pomiędzy drążkiem a powierzchniami aerodynamicznymi.

Razem z bombą atomową, sztuczną inteligencją i trasowaniem cebulowym zawdzięczamy pradziadka joysticka amerykańskiemu Naval Research Laboratory. To właśnie tam C.B. Mirick opracował i opatentował (patent 1 597 416) drążek z przełącznikami jako sposób na zdalne kontrolowanie bezzałogowych samolotów.

Ale to nie stare bezzałogowce, tylko bomby kierowane w pełni wykorzystały możliwości tego wynalazku. W czasie drugiej wojny światowej Niemcy zbudowali radiowy system kontroli o nazwie Kehl-Straßburg FuG 203, dzięki któremu mogli – używając joysticka – naprowadzać na cel



Podczas programu kosmicznego Gemini joystick okazał się idealny do precyzyjnych manewrów na orbicie.

Atari Joystick Port na długie lata wyznaczył standard, którego trzymali się producenci konsol i komputerów.

MANIPULATOR KOSMONAUTÓW SPRAWDZIŁ SIĘ TAKŻE PRZY ODPIERANIU HORD NAJEŹDŹCÓW Z KOSMOSU.

bomby Henschel Hs 293 i Fritz X (zatopili nimi między innymi włoski pancernik Roma). Podobne rozwiązanie opracowali Amerykanie, choć ich bomby Azon były naprowadzane tylko w kierunku (stąd nazwa – od „azimuth only").

HISTORYCZNY SPRZĘT, WSPÓŁCZESNY WYGLĄD

Wszystkie te urządzenia, choć można je uznać za dalekich przodków współczesnego joysticka, działały wprawdzie na podobnej jak on zasadzie, ale z wyglądu przypominały jego bardzo odległych i bardzo ubogich krewnych. Zazwyczaj były to po prostu pręty czy uchwyty zakończone, dla wygody, jakąś gałką.

Estetyczny zgrzyt następuje, zwłaszcza gdy porównamy je z ówczesnymi drążkami sterowymi, jako żywo wyciągniętymi zs całkiem współczesnych snów wielbicieli symulatorów.

O ile konstruktorzy na przykład myśliwca Spitfire próbowali jeszcze kombinować, wieńcząc drążek okrągłym uchwytem (miał pomagać przy sterowaniu dwoma rękami), o tyle drążek sterowy najpopularniejszego niemieckiego samolotu z czasów drugiej wojny światowej, Messerschmitta Me-109, wyglądał zupełnie jak współczesny joystick. Drążek o nazwie KG13A miał nie tylko wyprofilowany uchwyt, ale także wielofunkcyjną głowicę z licznymi przyciskami, odpowiedzialnymi między innymi za obsługę uzbrojenia i radia.

JOYSTICK W KOSMOSIE

Pełne połączenie zarówno wyglądu, jak i sposobu działania różnych urządzeń sterowych w jeden, bliski współczesnemu joystick nastąpiło wraz z epoką losów kosmicznych. Projektując moduły załogowe pionierskich programów Mercury i Gemini, Amerykanie musieli jakoś rozwiązać kwestię precyzyjnego sterowania w warunkach panujących w przestrzeni kosmicznej. Odpowiedzią na ten problem okazał się system sterowania reakcyjnego (Reaction Control System), umożliwiający kontrolę położenia statku kosmicznego w warunkach, gdy znane z samolotów powierzchnie sterowe byłyby bezużyteczne, bo nie działają na nie siły aerodynamiczne.

PODBÓJ KOSMOSU ZAPEWNIŁ WIELE PRZYDATNYCH WYNALAZKÓW. OBOK LIOFILIZACJI, PIANKI POLIURETANOWEJ I BEZPRZEWODOWYCH NARZĘDZI NALEŻY DO NICH TAKŻE JOYSTICK.

O ile program Mercury skupiał się przede wszystkim na dopracowaniu technologii, dzięki którym można wysłać człowieka w kosmos, a później w możliwie dobrym stanie sprowadzić go na Ziemię, o tyle nieco późniejszy program Gemini miał znacznie ambitniejsze założenia.

Przewidywał on nie tylko spacery kosmiczne, ale także złożone manewry na orbicie, w tym kosmiczne dokowanie, a także odpowiednie ustawianie statku przed deorbitacją. Oznaczało to konieczność ręcznego, bardzo precyzyjnego sterowania skomplikowanym systemem szesnastu dysz (Orbit Attitude and Maneuvering System), odpowiedzialnych za manewry i położenie statku kosmicznego w przestrzeni.



Wyżyny ergonomii. Pilot może obsługiwać najważniejsze funkcje samolotu bez odrywania rąk od joysticków.



Sterowanie pierwszą grą arcade, Computer Space (Pixel #64), było dla niektórych zbyt skomplikowane.


Manipulator Magnavox Odyssey to zaprzeczenie ergonomii: kanciaste pudełko z pokrętłami i przyciskami.

Nintendo stworzyło zabójcę joysticka. Pad kierunkowy, znany jako d-pad, okazał się bardzo wygodny.

Odpowiedzią na te wyzwania okazał się właśnie elektroniczny joystick. W kabinie załogowego modułu Gemini były dwa tego typu manipulatory. Pierwszy nadal nie zachwycał finezją – był metalowym prętem z gałką na końcu i odpowiadał za ruchy statku do przodu, tyłu, w górę i w dół. Drugi był znacznie bardziej zaawansowany i obsługiwał nie tylko wychylenia, ale także przesunięcia w jednej płaszczyźnie, odpowiadając za wszelkie wychylenia, przechyły i zmiany orientacji statku w przestrzeni. Dzięki takiemu rozwiązaniu pilot statku kosmicznego mógł w pełni kontrolować jego położenie i manewry, wykorzystując do tego tylko jedną rękę.

RĘCE NA KIJU I PRZEPUSTNICY

Ewolucja drążka sterowego miała wpływ także na branżę lotniczą, gdzie wystający z podłogi kijek w wielu przypadkach ustąpił rozwiązaniu znacznie bardziej zaawansowanemu, znanemu pod nazwą HOTAS (a także – w połączeniu ze sterowaniem głosowym – jako V-TAS).

Polega ono na takim zaprojektowaniu interfejsów pozwalających na obsługę systemów samolotu, aby najważniejsze funkcje mieć w zasięgu bez odrywania rąk od sterów, reprezentowanych w tym przypadku nie przez jeden, ale dwa joysticki umieszczone po bokach pilota. HOTAS (Hands on Throttle and Stick) oznacza, że pilot może wykonywać swoje zadania bez odrywania dłoni od sterów, a wzroku od wyświetlacza przeziernego, prezentującego najbardziej istotne i potrzebne w określonej sytuacji dane.

O tym, jak dużym ułatwieniem okazało się wprowadzenie joysticka, dobitnie świadczy los urządzenia znacznie mniej zaawansowanego od statków kosmicznych NASA czy nowoczesnych myśliwców – pierwszego automatu do gier o nazwie Computer Space.

Zaimplementowany w nim model lotu statku kosmicznego, mniej więcej zgodny z naukową wiedzą, połączono z interfejsem, gdzie za sterowanie odpowiadały cztery przyciski. Dla części użytkowników okazało się to problemem nie do przejścia – sposób sterowania był na tyle nieintuicyjny, by zniechęcić ich do grania. Popularność automatów eksplodowała dopiero wraz z nowym interfejsem, gdzie część przycisków zastąpiono wystającym z obudowy drążkiem – joystickiem.

ATARI WYZNACZA TRENDY

Nie trafił on jednak od razu pod strzechy. Wystarczy rzut oka na konsole reprezentujące tzw. pierwszą generację, by się przekonać, że producenci sprzętu gamingowego mieli wiele osobliwych pomysłów na to, w jaki sposób obsłużyć sterowanie.



Konsola Atari 2600 była przełomem z kilku powodów. Jednym z nich był charakterystyczny joystick.

ATARI WYZNACZYŁO STANDARD, ALE Z CZASEM ULEGŁO KONKURENCJI. JOYSTICK Z OBOWIĄZKOWEGO AKCESORIUM GRACZA STAŁ SIĘ SPECJALISTYCZNYM, DOCENIANYM PRZEZ WĄSKIE GRONO, KONTROLEREM.

Branżowym standardem tamtej epoki były bowiem wszelkiego rodzaju pokrętła, potencjometry i mało poręczne pudełka, z których wystawały gałki i przyciski.

Zmianę przyniosła dopiero druga generacja konsol. Podczas gdy modele takie jak Intellivision od Mattela czy Fairchild Channel F oferowany przez Fairchild Semiconductor upartcie kazały użytkownikom sterować za pomocą obrotowych gałek, powiew świeżości przyniosła przełomowa konsola Atari 2600, produkowana od 1977 roku.

Wraz z nią w dłoniach graczy zagościły prawdziwe joysticki – model CX10 i bardzo do niego podobny, ale lepiej dostosowany do masowej produkcji CX40, zaprojektowany przez Jamesa Ashe'a. Słowa „masowa produkcja" nie są tu jedynie ozdobnikiem – szacunki sprzedaży wskazują, że CX40 znalazł się w co piątym amerykańskim domu.

JOYSTICKOWY STANDARD

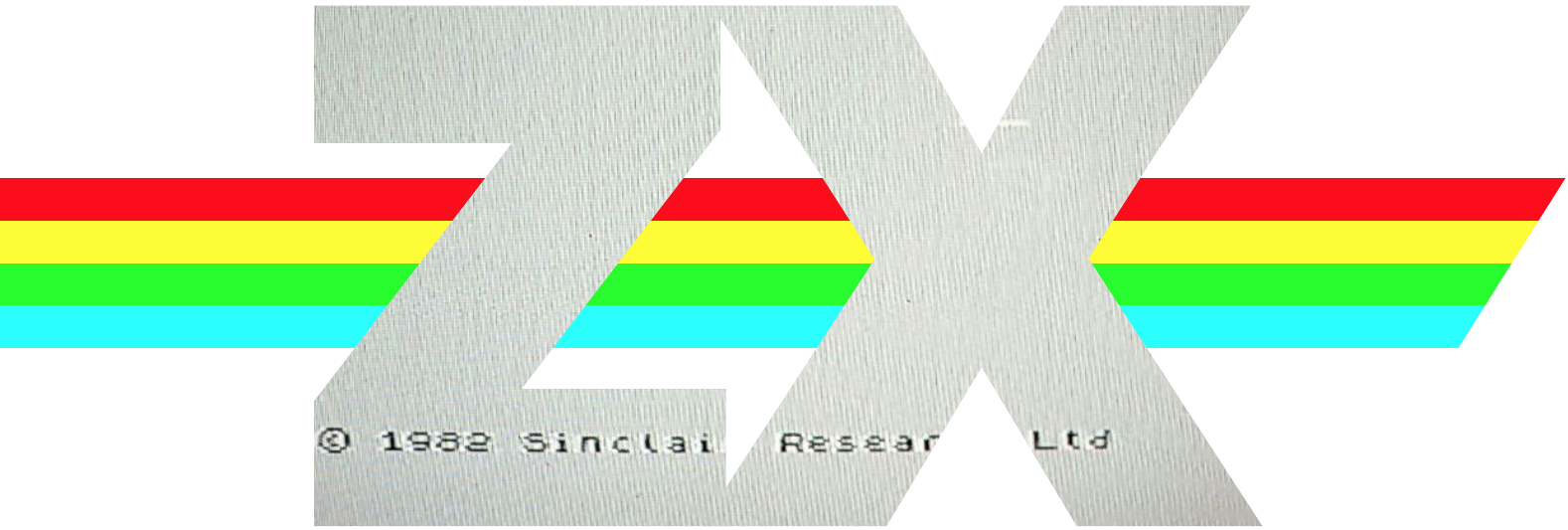
Wraz z joystickami Atari dało światu coś jeszcze – Atari Joystick Port. Było to dziewięciopinowe gniazdo D-Sub, pozwalające na podpięcie do konsoli kontrolera, niekoniecznie wyprodukowanego przez Atari. Co więcej, standard ten trafił nie tylko do sprzętu spod znaku góry Fudżi (choć Nolan Bushnell, współzałożyciel Atari, podkreśla, że początkowo logo nie miało z górą nic wspólnego), ale także do całej masy konsol i komputerów, zalewających właśnie rynek na fali popularności domowych ośmiobitowców. Atari Joystick Port został użyty między innymi w pierwszym masowo sprzedawanym (ponad milion sztuk) komputerze Commodore'a – VIC-20.

W pierwszej połowie lat osiemdziesiątych Atari Joystick Port stał się branżowym standardem, za pomocą którego podłączano nie tylko kontrolery, ale także różnego rodzaju peryferia, moduły rozszerzeń, cyfrowe termometry czy akcesoria spod znaku AtariLab. Jeśli jakiś komputer nie miał portu Atari – jak w przypadku Apple'a II – na rynku szybko pojawiały się odpowiednie przejściówki.

NISZA DLA JOYSTICKA

Czas największej popularności joysticków w branży gier wideo minął wraz ze zmierzchem ery komputerów ośmiobitowych. Choć jeszcze w Amigach czy Atari ST można było podłączyć standardowe joysticki, wyzwanie rynkowemu standardowi rzuciło Nintendo, oferując swojego NES z D-padem wyposażonym w krzyżowy, płaski kontroler kierunkowy.

Odrębny standard w postaci GamePortu zagościł także w pecetach. Same joysticki – z akcesorium będącego synonimem gier wideo – w krótkim czasie, jeszcze w XX wieku, stały się niszowym rozwiązaniem, cenionym przede wszystkim przez wielbicieli różnego rodzaju lotniczych symulatorów i klimatów retro.



SPECTRUM

NARODZINY LEGENDY

Jak powstają rzeczy wielkie? Niekiedy w pośpiechu, ze złości oraz w organizacyjnym i personalnym chaosie.

Bartłomiej Kluska

W 1981 roku Clive Sinclair był już w Wielkiej Brytanii osobą publiczną – jako „wujek Clive" firmował własną twarzą i nazwiskiem popularne mikrokomputery ZX80 i ZX81 (Pixel #74). A choć nie zaprojektował żadnego z nich, przez prasę przedstawiany był jako wybitny umysł, wizjoner i geniusz. Magazyn The Sun pisał o nim nawet jako o „największym wynalazcy od czasów Leonardo". Gdy więc publiczna sieć radiowo-telewizyjna BBC ogłosiła konkurs na komputer dla brytyjskich szkół, Sinclair był praktycznie pewien sukcesu.

NA ZŁOŚĆ BBC

Prawdopodobnie oczyma wyobraźni widział już ZX82 – pozostającego na razie w sferze planów następcę ZX81 – w każdej klasie, cieszył się również, że rodzice, myśląc o komputerze domowym, zapewne kupią ten, który dziecko dobrze zna z lekcji. Dla Sinclair Research wsparcie ze strony BBC, która miała zapewnić audycje telewizyjne reklamujące sprzęt i podręczniki, byłoby nie tylko prestiżowym sukcesem, ale również żyłą złota. Clive szybko przygotował ofertę urządzenia taniego i prostego w obsłudze, będącego udoskonaloną wersją popularnego ZX81 – i spokojnie czekał na decyzję urzędników.

Wiosną 1981 roku decydenci z BBC wybrali jednak komputer zaproponowany przez firmę... Acorn. Chris Curry, były przyjaciel i współpracownik, obecnie zaś zawzięty konkurent Sinclaira, zaprojektował i wykonał urządzenie wyposażone w solidną klawiaturę, zdolność wyświetlania kolorowej grafiki, 16 kilobajtów pamięci RAM, bardzo użyteczne z punktu widzenia nauczycieli funkcje sieciowe oraz daleko idące możliwości rozbudowy. To właśnie ten model – nazwany ostatecznie BBC Micro – stał się oficjalnym komputerem nie tylko BBC, ale i brytyjskich szkół. Program miał wystartować wiosną 1982 roku. Wściekły i rozgoryczony Sinclair potraktował sprawę ambicjonalnie i na chwilę przestał myśleć o telewizorach z płaskim ekranem oraz samochodach elektrycznych, które miały stać się następnymi wielkimi wynalazkami „nowego Leonardo".



Miał teraz inny cel – wypuścić na rynek komputer, który pokaże ludziom z BBC, jak bardzo się mylili.



ZX Spectrum wraz z akcesoriami, oprogramowaniem i literaturą można było kupić nie tylko wysyłkowo, ale także po prostu w sklepie, a profesjonalnie przeszkolony przez producenta sprzedawca był często dla nabywcy pierwszym przewodnikiem po świecie komputerów.

KOLOR I DŹWIĘK

Spieszył się, by zdążyć przed startem szkolnego programu, dlatego atmosfera w zespole od początku była bardzo napięta. Za elektronikę nowego komputera odpowiadał Richard Altwasser (Jim Westwood, twórca ZX81, został oddelegowany przez Sinclaira do pomocy przy budowie... płaskoekranowego telewizora). Podstawowym zadaniem młodego inżyniera było zaimplementowanie w urządzeniu kolorowej grafiki (kolor – synonim komputerowej nowoczesności – był już bowiem obecny we wszystkich konkurencyjnych konstrukcjach ze znienawidzonym BBC Micro na czele). Altwasser zmusił więc maszynę do wyświetlania na ekranie standardowego odbiornika telewizyjnego piętnastu odcieni (siedem kolorów na dwóch poziomach jasności plus czerń) w rozdzielczości 256 x 192 punkty. Dodatkowo cały system obsługi obrazu zajmował 7 kilobajtów, co zostawiało programistom jeszcze sporo przestrzeni do działania (ZX82 w najuboższej wersji miał bowiem dysponować aż 16 kilobajtami pamięci RAM). Jeden haczyk: w polu o wielkości 8 x 8 punktów dało się wyświetlić tylko dwie z piętnastu dostępnych barw.

Projektant nowego komputera udoskonalił również sposób odczytu i zapisu danych z kasety magnetofonowej, zwiększając szybkość transmisji i poprawiając niezawodność całego procesu (na które to czynniki skarżyły się rzesze zirytowanych posiadaczy ZX81), a także umożliwił maszynie wydawanie dźwięków za pomocą wbudowanego monofonicznego głośniczka (nie, jak robiła to konkurencja, głośników w telewizorze). Efekty nie mogły wprawdzie zachwycić audiofilów, niemniej wcześniejsze konstrukcje z logo Sinclaira pozostawały konsekwentnie nieme, postęp był zatem wyraźny.

Jednocześnie, niemiłosiernie ponaglany przez swojego szefa, Steve Vickers w pocie czoła pracował nad oprogramowaniem komputera. Najwięcej kłopotów sprawiała mu implementacja obsługi wszystkich potencjalnych rozszerzeń ZX82, które wciąż były zaledwie w sferze planów, zmuszając do projektowania na



B B C M I C R O

Gdy Christopher Curry, po trzynastu latach współpracy z Sinclairem, opuścił swojego mentora, by założyć własną firmę – Acorn Computers – z pracownika i przyjaciela stał się rywalem. Do tego groźnym, bo jego BBC Micro (1981) nie tylko było komputerem, od którego większość młodych Brytyjczyków zaczynała szkolną edukację informatyczną, ale także trwale zapisało się w historii kultury popularnej. To właśnie na BBC Micro powstawały efekty specjalne dla brytyjskiej telewizji (między innymi do serialu „Doctor Who"), BBC Micro do komponowania wykorzystywał także Vince Clarke (Depeche Mode, Yazoo, Erasure). Wreszcie – to na komputerze Curry'ego David Braben napisał kultowe Elite. Więcej o BBC Micro pisaliśmy w Pixelu #3.



Z X 8 1

Wyprodukowany w 1981 roku poprzednik ZX Spectrum z grona konkurencyjnych modeli wyróżniał się przede wszystkim niższą ceną, co konstruktorzy Sinclaira osiągnęli głównie dzięki zastosowaniu przełomowego układu ULA. Odpowiadał on za szereg czynności takich jak generowanie obrazu i dźwięku czy obsługa magnetofonu oraz klawiatury. W efekcie ZX81 kosztował zaledwie 50 funtów w zestawie do samodzielnego montażu i 20 funtów drożej w wersji gotowej do użycia (dla porównania za Commodore VIC-20 trzeba było zapłacić 300 funtów). Nic zatem dziwnego, że – choć pozbawiony prawdziwej klawiatury, trybów graficznych i zdolności generowania dźwięku – komputer wujka Clive'a był oczywistym wyborem dla Brytyjczyków łaknących kontaktu z informatyką. ZX81 w ciągu trzech lat został kupiony przez ponad półtora miliona osób.

przykład obsługi nośnika Microdrive „w ciemno", bez choćby działającego prototypu. Vickers zdołał jednak również rozbudować wykorzystywany przez maszynę język programowania.

GUMOWA KLAWIATURA

Jednym z rozwiązań zastosowanych w poprzednich mikrokomputerach Sinclaira, najbardziej napawających dumą wujka Clive'a, było przypisanie poszczególnym przyciskom na klawiaturze konkretnych komend i funkcji. I tak, by wprowadzić do pisanego na ZX81 programu na przykład bardzo lubiany przez młodocianych adeptów BASIC rozkaz GOTO, nie trzeba było wpisywać go ręcznie (co wymagałoby naciśnięcia czterech różnych przycisków), lecz wystarczyło skorzystać z klawisza z literą „G". Kłopot w tym, że pod tym samym przyciskiem kryła się również funkcja ABS (wartość bezwzględna), instrukcja LLIST (zapewniająca komunikację z drukarką) oraz oczywiście litera „G". To, co działo się na ekranie po wciśnięciu niepozornego klawisza, zależało więc od trybu pracy urządzenia oraz skorzystania przez użytkownika z odpowiedniej sekwencji dodatkowych przycisków Shift i Function, co powodowało – zwłaszcza u początkujących posiadaczy maszyny – spory zamęt i trudności w opanowaniu obsługi komputera.

BASIC wbudowany w ZX82 miał jednak więcej komend niż jego poprzednik i by przypisać je wszystkie do konkretnych przycisków, wyposażono komputer w dodatkowy klawisz Shift (tzw. Symbol Shift) oraz zastosowano kombinacje wciskania i zwalniania Shiftów w odpowiednich momentach, co powodowało przechodzenie urządzenia w odmienne tryby, które symbolizowała zmiana litery na kursorze. W efekcie



Horace był pierwszym popularnym bohaterem w świecie gier na ZX Spectrum. Twórcy tej postaci, firma Psion, prawdziwy sukces odnieśli jednak na rynku elektronicznych organizerów.



W reklamach ZX Spectrum śmiało podkreślano, że mikrokomputer ten - wyświetlający kolorową grafikę i odgrywający dźwięki - jest nie tylko pożytecznym narzędziem, ale też świetnie nadaje się do zastosowań rozrywkowych.



URODZINY TEJ KONSTRUKCJI TO ZNAKOMITA OKAZJA, BY PRZYPOMNIEĆ, W JAK NIEKONWENCJONALNY SPOSÓB POWSTAWAŁ MIKROKOMPUTER ZX SPECTRUM.



pod każdy klawisz przypisanych zostało aż pięć różnych możliwości jego użycia! Clive Sinclair był z tego rozwiązania bardzo zadowolony, nie chcąc zauważyć, że wprowadzenie do komputera operatora logicznego AND czy funkcji ATN byłoby znacznie szybsze i wygodniejsze, gdyby zamiast korzystać z nowatorskiego systemu Shiftów, użytkownik mógł banalnie wpisać je na klawiaturze.

Układ klawiszy w ZX82, choć generalnie przemyślany (przykładowo występujące często obok siebie komendy THEN i GOTO czy FOR i TO umieszczono pod tymi samymi przyciskami), miał jeszcze jeden poważny feler. Był nim łatwy dostęp do ukrytego pod przyciskiem z literą „A" rozkazu NEW, który bez prośby o potwierdzenie błyskawicznie wymazywał program przechowywany aktualnie w pamięci komputera. Tak samo prosty do wprowadzenia jak na przykład niewinna instrukcja PRINT rozkaz NEW – w połączeniu z faktem, że by zachować kopię bezpieczeństwa opracowywanego aktualnie kodu, nie wystarczyło wówczas skorzystać z kombinacji Ctrl + S – przyczynił się w przyszłości do wielu programistycznych tragedii.

Jeszcze jedna sprawa dotycząca klawiatury: w odróżnieniu od swoich poprzedników ZX82 otrzymał klawisze z prawdziwego zdarzenia, a nie tylko ich nadruki na folii. Choć klawiatura wykonana została nie – jak u konkurencji – z plastiku, lecz z gumy, wreszcie fakt skorzystania z danego przycisku użytkownik mógł fizycznie odczuć (oraz usłyszeć dzięki wbudowanemu głośnikowi), co umożliwiło bezbłędne wprowadzanie programów i wpisywanie tekstów. Przynajmniej do momentu, w którym klawisze nie przestały działać, szybko okazało się bowiem, że to bodaj najbardziej awaryjny element całej konstrukcji.

WYGLĄD I NAZWA

W międzyczasie Rick Dickinson, odpowiedzialny wcześniej za wygląd ZX80 i ZX81, pracował nad wizerunkiem nowego komputera. Clive Sinclair uważał, że czasy hobbystów, którym nie przeszkadzały wystające na zewnątrz elementy MK14, odeszły do przeszłości. Na początku lat osiemdziesiątych mikrokomputer powinien wyglądać przede wszystkim estetycznie, dlatego Dickinson stworzył urządzenie małe i zgrabne, zamknięte w czarnej obudowie z charakterystyczną, kolorową tęczą w rogu oraz klawiszami otoczonymi tajemniczo brzmiącymi słowami. W odróżnieniu od konkurencyjnych, raczej topornych urządzeń, gdzie wygląd liczył się zdecydowanie mniej niż walory użytkowe, nowy komputer wujka Clive'a prezentował się po prostu ładnie – jak element nowoczesnego gospodarstwa domowego, który właściciel może bez wstydu postawić w salonie oraz pokazać sąsiadom i gościom.

Opłacało się zainwestować w design ZX Spectrum, a Rick Dickinson (na zdjęciu powyżej) dobrze wykonał swoją pracę. Mimo stosunkowo niskiej ceny mikrokomputer Sinclaira był po prostu ładniejszy niż jego konkurenci spod znaku Atari czy Commodore.

Prace nad następcą ZX81 osobiście nadzorował Clive Sinclair, dbając głównie o cięcie kosztów i utrzymanie ceny komputera na poziomie zdecydowanie niższym niż w przypadku konkurencji. A niespodziewanie rywalami dla ZX82 zostali także Richard Altwasser i Steve Vickers, którzy postanowili opuścić Sinclaira. Poszło – jak łatwo odgadnąć – o pieniądze, a na dodatek dwóch ambitnych twórców miało pomysł na zupełnie nowy mikrokomputer, który chciało zbudować wspólnie i wydrzeć część rynku zdominowanego przez produkty wujka Clive'a. Tymczasem była już wiosna 1982 roku, a BBC Micro Chrisa Curry'ego zaczęło się pojawiać w brytyjskich szkołach. Sinclair nie miał wyjścia i choć jego najnowszy produkt był wyraźnie niedopracowany, z kiepską klawiaturą, nieoprogramowanymi rozszerzeniami i bardzo wolnym interpreterem

BASIC, musiał szybko trafić na rynek. W ostatniej chwili postanowiono jeszcze zmienić nazwę – miała ona podkreślać największą zaletę komputera wujka Clive'a i cechę, na którą najbardziej zwracali uwagę potencjalni kupujący: kolor. Następcę ZX81 nazwano zatem ZX Spectrum.



Dostojny jubilat złotymi zgłoskami zapisał się w historii informatyki, ale i popkultury. Tu widzimy go jako podstawowe narzędzie pracy bohatera filmu „Czarne lustro: Bandersnatch".

PREMIERA

23 kwietnia 1982 roku – czterdzieści lat temu! – Clive Sinclair oficjalnie pokazał urządzenie światu oraz podał do wiadomości jego cenę. Wersja wyposażona w 16 kilobajtów pamięci RAM miała kosztować 125 funtów, a wersja z 48 kilobajtami – 175 funtów. Za najtańsze BBC Micro z 16 kilobajtami pamięci trzeba było zapłacić prawie 300 funtów. Do Wielkiej Brytanii zaczął wówczas docierać również amerykański Commodore 64, szokując parametrami (pełnowymiarowa klawiatura, 64 kilobajtów pamięci, szesnaście kolorów, bijące Spectrum na głowę możliwości graficzne i dźwiękowe), ale odstraszając ceną – 350 funtów było poza zasięgiem większości Brytyjczyków. Jednak, jak miało się okazać, połowa tej kwoty stanowiła sumę, którą chcieli oni wydać na mikrokomputer.

ZNACZNIE CIEKAWSZE OD NARODZIN SPECTRUM BYŁO TO, DO CZEGO PRZEZ NASTĘPNE LATA WYKORZYSTYWANO TĘ MASZYNKĘ.

Chcieli, lecz nie mogli, ponieważ po premierze ZX Spectrum obecny był głównie w recenzjach prasowych. Do Sinclair Research docierały tysiące zamówień od potencjalnych użytkowników (wraz z zaliczkami), jednak szkocka fabryka Sinclaira, wciąż produkująca również ZX81, nie nadążała za rynkowym zapotrzebowaniem. Pod koniec roku, gdy gniew klientów oczekujących na nowy komputer osiągnął apogeum, a wujek Clive na łamach prasy przepraszał wszystkich, którzy nie otrzymali jeszcze zamówionego ZX Spectrum, sytuację opanowano. Większość chętnych zdołała kupić swój wymarzony mikrokomputer na gwiazdkę, pozostali – na początku roku 1983. Rewolucja mogła się wreszcie rozpocząć.



Choć ZX Spectrum ma dla nas twarz Clive'a Sinclaira, prawdziwi jego twórcy to Richard Altwasser i Steve Vickers. Obaj, choć ich kariera w świecie informatyki trwała jeszcze wiele lat, nigdy nie powtórzyli już tego sukcesu.

JUPITER ACE

Altwasser i Vickers po rozstaniu z Sinclairem założyli własną firmę Cantab i postanowili wyprodukować komputer, który pokona ZX Spectrum. Jupiter Ace (1982), wizualnie przypominając konkurenta (gumowa klawiatura!), możliwościami jednak dorównywał co najwyżej ZX81 (bolesny okazał się zwłaszcza brak kolorowej grafiki). Ciekawym, choć chybionym pomysłem twórców było także wbudowanie w maszynę nie popularnego BASIC, lecz dającego większe możliwości, ale trudnego w nauce języka Forth. Ostatecznie wszyscy i tak kupili niewiele droższe ZX Spectrum, a Jupiter Ace pozostaje dziś kolekcjonerskim rarytasem.



PROFESJONALNY SKLEP DLA GRACZY



PRO-GAMER

DON'T ACT LIKE PRO
JUST BE A PRO

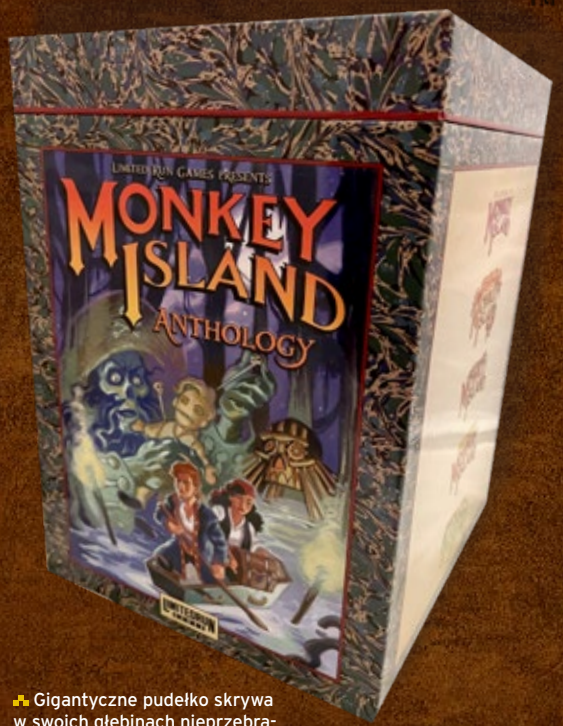
WWW.PRO-GAMER.PL

MONKEY ISLAND

Paweł Gawlikowski

Nazywam się Guybrush Threepwood – chcę zostać piratem! Któż nie słyszał tych słów? A ilu z nas, starym wyjadaczom, dane je było usłyszeć w latach 1990 i 1991 podczas pierwszego zetknięcia się z, nie bójmy się tego powiedzieć, absolutnym arcydziełem wśród gier przygodowych, na wieki wieków i powiedzmy, że amen. Secret of the Monkey Island ma status „Obywatela Kane'a" i „Ben Hura" razem wziętych.

W 2020 roku gruchnęła wiadomość, że Limited Run Games zamierza wydać najbardziej kolekcjonerską edycję, jaką kiedykolwiek nosiła ziemia i jakakolwiek półka sklepowa. Już początkowe zapowiedzi mówiły o tak wielkim bogactwie dodatków, że nawet piszący te słowa podobnie jak wszyscy chętni na zakup oniemieli w zachwycie. Co prawda cena wyjściowa oscylowała wokół 180 dolarów i po doliczeniu cła i wysyłki wychodziło dość drogo, jednak od czego jest rodzina, która wie, co to jest prawdziwa pasja kolekcjonera?



Gigantyczne pudełko skrywa w swoich głębinach nieprzebrane skarby, którymi nie pogardzi nawet Largo LaGrande! Arrrr!



Infolinia LucasArtsu urywała się od telefonów awanturujących się klientów, którzy żądali dyskietki numer 22. Nareszcie jest!



Wspaniale oddane za pomocą dłuta rzeźbiarza rysy postaci doskonale współgrają z martwą naturą w postaci gumowego kurczaka (z kółeczkiem w środku).

Do moich rąk gigantyczne pudło trafiło pod koniec 2021 roku – aby tradycji stało się zadość, puściłem z głośników amigową wersję głównego tematu muzycznego i z pietyzmem zabrałem się do rozpakowywania największego pudełka, jakie kiedykolwiek widziałem (czy może to było drugie takie pudełko?). Oglądając się co jakiś czas za siebie, aby sprawdzić, czy nie ma tam trzygłowej małpy, wyjmowałem kolejne elementy, które każdego fana na zawsze już będą przyprawiać o szybsze bicie serca.

Największym zaskoczeniem była dla mnie figura Guybrusha trzymającego gumowego kurczaka (z kółeczkiem w środku). Piękne wykonanie, szlachetne rysy twarzy i tajemniczy uśmiech błąkający się po obliczu dzielnego pirata – czegóż chcieć więcej? W ponad stuseśćdziesięciostronicowej księdze zawarto nigdy dotychczas niewidziane rysunki z procesu tworzenia wszystkich części, pięć plakatów z okładkami na drugiej stronie to mapy z przedstawionych na awersie przygód, a czterodyskowa kolekcja DVD łechce ego każdego kolekcjonera, pozwalając na fizyczne obcowanie z nośnikiem. Ale prawdziwe złoto czeka na pendrivie – część pierwsza na PC (EGA, VGA), Amigę, Maca, edycja specjalna, część druga – PC, Amiga, Mac, edycja specjalna, reszta już standardowo, ale i tak dostajemy chyba najbardziej kompletny zbiór wszystkich części, jaki można sobie wyobrazić.

Reszta zawartości to czysta orgia dla fanów LucasArtsu i samej serii: gipsowa czaszka Murraya, którą można umieścić na szczycie świeczki, trójwymiarowy, oprawiony obrazek bohatera w scenie, gdzie możemy na całe dziesięć minut wstrzymać oddech, trzy przypinki z CMI, oryginalne kółka kodowe do obydwóch pierwszych odsłon (działające), bilet do parku rozrywki Big Whoop (ważny), plakietka „Ask me about LOOM" (przypinam na kolejne Pixel Heaven), certyfikat z podpisem Rona Gilberta (autentycznym) i na koniec, oczekiwana przez wszystkich, a najbardziej pracowników linii telefonicznej Lucasfilm Games, dyskietka #22, od dawna uznana za zaginioną, pozwalająca na odkrycie najgłębszych zakątków Mêlée Island TM. Tak przynajmniej twierdzą trzej piraccy przywódcy z tawerny, a oni przecież nie mogą się mylić, prawda?

11/2022
Niezależny dodatek do magazynu PIXEL

ONE LIFE LEFT



Telewizja PRLowskich nerdów oraz geeków

Część druga, ta fantastyczna i zagraniczna

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/RPGp&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.



W poprzednim numerze „One Life Left" opowiedziałem nieco o historii telewizji jako takiej, ale przede wszystkim przedstawiłem te najważniejsze programy popularnonaukowe. To między innymi one poruszały wyobraźnię PRLowskich »geeków« i »nerdów«. Teraz przejdę do tematu znacznie bliższego memu sercu, albowiem skupię się na prezentacji w moich oczach najważniejszych seriali z gatunku zwanego fantastyką. To będzie szeroko pojęta fantastyka, pojawią się więc nie tylko klasyczne opowieści *science fiction*. Będzie też *fantasy*, a nawet *urban fantasy* (choć w owych latach pojęcie to w Polsce nie istniało), nadto nieco postapo. Owe telewizyjne seriale – obok nielicznych kinowych premier i filmów puszczanych na małym ekranie – były najważniejszą pożywka dla dusz złaknionych fantastycznej rozrywki. Oto co mogliśmy oglądać w czasach, gdy przyjaźń z ZSRR była wpisana do konstytucji PRL i gdy akurat prądu nie wyłączyli. To serie zagraniczne, przeznaczone dla widzów młodszych i starszych, ale zwykle oglądane po prostu przez wszystkich – tak jak i wszyscy oglądali Kaszpirowskiego, „Dziennik telwizyjny" czy wciągającą „Kobrę".



Uwaga: W nawiasach podaję lata produkcji serii oryginalnych (ewentualne kontynuacji z lat późniejszych umieszczam już w opisie) oraz w nawiasach kwadratowych rok premierowej polskiej emisji. Kolejność alfabetyczna wedle tytułów oryginałów. Oczywiście lista nie obejmuje wszystkiego. Rzecz jasna w czasach, gdy oglądałem te dzieła na telewizorze w wątpliwej jakości kolorystycznej i formacie 4:3 wielu z przedstawionych dalej informacji nie posiadałem.

Ostrzegam: są spoilery!

Arabela (1978–1980) [1983]

1 seria, 13 odcinków, ~30 minut każdy





Czechosłowacki, niezwykle zabawny i wyjątkowy w charakterze serial, którego twórcy połączyli świat baśni z socrealistyczną rzeczywistością. Historia kręci się wokół tytułowej córki króla bajek. Księżniczka Arabela ucieka przed zarozumiałym czarodziejem Rumburakiem i z krainy baśni trafia do Czechosłowacji lat 70. XX wieku, gdzie zakochuje się w zwykłym człowieku, Petrze Majerze. Oczywiście jej śladem podąża zły czarodziej. Jak łatwo się domyślić, dochodzi do wymieszania świata rzeczywistego z magicznym. Zadziwiająca socrealistyczna rzeczywistość zderzona z czarami, pierścieniami spełniającymi życzenia i magicznymi przedmiotami „robi robotę". Na ekranie pojawiają się jednak nie tylko magiczne postacie, ale także niezwykła ówczesna popkulturowa menażeria, w tym niezapomniani diabeł Blekota, Doktor Frankenstein, a także Fantomas. Zderzenie momentami paradoksalnego świata Czechosłowacji sprzed 40 lat z baśniami (Baba Jaga, wilk z Czerwonego Kapturka czy Śpiąca Królewna)







samo w sobie jest pomysłem ciekawym, a uzupełnione abstrakcyjnym humorem i smaczkami z masowej kultury owych czasów okazało się wybuchową mieszanką. Warto zaznaczyć, iż scenariusz – choć na pierwszy rzut oka chaotyczny – okazywał się naprawdę przemyślany. To było niezwykłe, zapewne pierwsze nasze spotkanie z *urban fantasy*.

Do polskiej telewizji serial trafił nieco po czechosłowackiej premierze, bo w 1983 roku. Pojawił się w niedzielnym kinie Teleranka i szybko stał się niezwykle popularny. Doczekał się licznych powtórek, stając »stałym wyposażeniem« tzw. Teleferii. O magicznym pierścieniu marzył chyba każdy z nas, choć piękna Arabeli jeszcze nie docenialiśmy… Co nietypowe jak na owe lata, serial otrzymał naprawdę świetnej jakości dubbing (w większości wypadków oglądaliśmy zagraniczne produkcje z lektorem), który niestety po 1989 roku gdzieś znikł – powtórki w TV4 czy DVD od Monolith Films były go pozbawione.

Serial był kultowy nie tylko w Polsce, ale także w Czechosłowacji. Zapewne z tego też powodu doczekał się kinowej kontynuacji. Film „Rumburak" wszedł na ekrany w 1984 roku, ale zabrakło w nim Arabeli i wielu innych, tak lubianych postaci. Obraz skupiał się na przygodach tytułowego czarodzieja drugiej kategorii, który zostaje uwięziony w świecie ludzi. W Polsce emitowany był z dubbingiem. Kultowości serialu dowodzi też ciąg dalszy kręcony w latach 1990-1993 – wyprodukowany już po roku przemian, przez telewizję czeską, również we współpracy z niemieckim Westdeutscher Rundfunk. W „Powrocie Arabeli" zabrakło aktorki wcielającej się w słynną księżniczkę (Jana Nagyová wyjechała za granicę), a irracjonalny socjalizm zastąpił twardy kapitalizm. Pomimo wielu fajnych pomysłów, serial nie miał już klimatu znanego z pierwowzoru i nie podbił serc publiczności. W naszym kraju zaś pojawił się ponad pięć lat po premierze w państwowej telewizji, przechodząc w zasadzie bez decha w nawale znacznie ciekawszych produkcji.

WYBRANE MAGICZNE PRZEDMIOTY

W świecie serialu wbrew pozorom nie ma wielu zaklęć czy magicznych przedmiotów. A te nieliczne są użyte w sposób bardzo celowy i scenariuszowo przemyślany. Co więcej, twórcy pokazują, że to nadużywanie magii prowadzi do kłopotów.



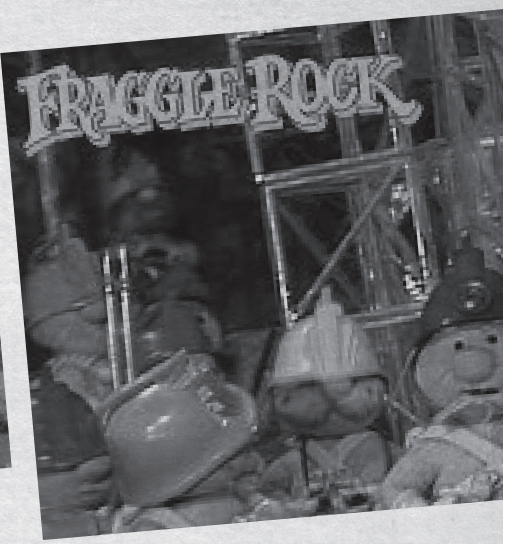
CZARODZIEJSKI PIERŚCIEŃ: Oczywiście spełnia życzenia – wystarczy jakieś pomyśleć i przekręcić go na palcu. Ma pewne ograniczenia, bo choćby nie pozwala »dublować« mocy innych magicznych przedmiotów, na przykład przenosić się między światem magicznym a naszym. Nie potrafi też uzupełnić niewiedzy, tzn. czarodziej nie jest w stanie zażyczyć sobie działającego telewizora, bo nie wie ani co to jest, ani jak działa. Pozwala natomiast dokonywać polimorfii – np. biedny Pan Majer za jego sprawą stał się jamnikiem. W serialu pojawiają się trzy pierścienie.

PŁASZCZ PODRÓŻNY: To ten przedmiot jest bramą pomiędzy krainą ludzi a baśni (i z powrotem). Wystarczy okryć się płaszczem i zapiąć guzik, by przenieść się do drugiego z wymienionych światów. Świadomy użytkownik może trafić w wybrane miejsce, a przypadkowo zapięty płaszcz oznacza też przypadkowe przeniesienie. Ponadto gdy osoba mająca na sobie płaszcz przykryje nim inne osoby, to po zapięciu guzika wszystkie się przeniosą. Przez „Arabelę" przewijają się trzy płaszcze.

SZKLANA KULA: Zgonie z tradycją, pokazuje ona, gdzie znajduje się osoba, o której użytkownik myśli. Pozwala podglądać co się dzieje w innym świecie.

ZACZAROWANY DZWONECZEK: Dzwoniący weń przyzywa czarodzieja drugiej kategorii, który musi spełnić każde życzenie. Ten przedmiot pojawia się na początku opowieści i staje się przyczyną wszelkich kłopotów…





Fraggle Rock (1983–1987) [1985]

5 serii, 96 odcinków, ~25 minut każdy

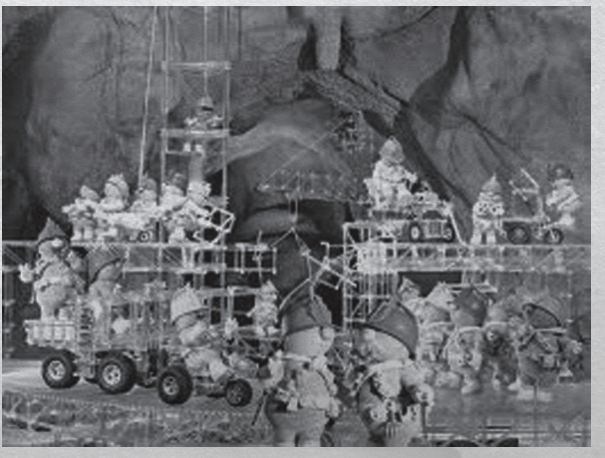
„Fraglesy" (lub „Fraglesi", bo tak wpierw brzmiał polski tytuł) to lalkowy serial koprodukcji amerykańsko-brytyjsko-kanadyjskiej, wymyślony przez mistrza Jima Hensona, twórcy słynnych muppetów. W odróżnieniu od „The Muppet Show", ten cykl od początku powstawał z założeniem, iż będzie międzynarodowym hitem. Miał też spójniejszą fabułę niż powstający od lat 70. XX wieku lalkowy program, w którym pojawiali się wszak goście (o „The Muppet Show" pisałem w „One Life Left" nr 8). Serial otrzymał wiele nagród, w tym Emmy (w 1983 roku – Outstanding Program for Children and Young People). Tytułowe beztroskie Fraglesy przypominają nieco muppety, bo również są lalkami, również są zabawne i również śpiewają. Mierzą nieco ponad 55 centymetrów, żyją w jaskiniach, żywiąc się rzodkiewkami oraz konstrukcjami budowanymi przez pracowitych Doozersów/Duzersów (15 centymetrów wysokości) – innych mieszkańców tych samych pieczar. Z podziemnego kompleksu jest kilka różnych wyjść, z których jedno prowadzi do świata ludzi, a inne do siedziby Gorgów (670 centymetrów wzrostu) – dużo większych i niebezpieczniejszych stworów, które nie przepadają za Fraglesami, bo te podjadają im hodowane rzodkiewki. Zabawne, różnorodne i wciągające przygody mieszkańców pieczar uzupełniają wesołe lub nostalgiczne piosenki.

Słowa piosenki z czołówki

Odrzuć smutki swe
Nikt nie lubi martwić się
Gdy zabawa trwa
Świat do przodu gra
Zatańcz z nami tu
Śmiej się do utraty tchu
Gdy uśmiechniesz się
To szczęście znajdzie cię
Odrzuć smutki swe
Nikt nie lubi martwić się
Gdy kapela gra
Rock'n'rolla tańcz
Rock'n'rolla tańcz

Świat serialu pełen jest niesamowitych postaci. Z jednej strony mamy wszechwiedzącą Wiedźmę Ple Ple, która żyje nieopodal Grogów i która doradza Fraglesom w różnych aspektach, choć jest kupą śmieci. Z drugiej słynnego podróżnika Matta – wyruszył on do świata ludzi, skąd wysyła kartki opisujące zaskakujące doświadczenia i spostrzeżenia. Jest też pies Sprockett oraz jego pan, człowiek. Rzecz jasna głównymi bohaterami kolejnych odcinków są tytułowe Fraglesy, a na pierwszy









plan wysuwa się piątka przyjaciół. Liderem grupki jest Gobo (Matt to właśnie jego wujek), który wciąż poszukuje nowych przygód w pieczarach, gra na gitarze i stara się kontrolować każdą sytuację. Mokey to Fragleska uduchowiona, lubiąca malować i pisać poezję, optymistka dążąca do doskonałości. Najlepszym przyjacielem Gobo jest Wembley – zawsze poddenerwowany, z głową pełną różnych dziwnych teorii i obaw. Depresyjny Boober to przesądny, niezwykle ostrożny hipochondryk, miłośnik prania i czytania. Jest wreszcie Red – przeciwieństwo Mokey, Fragleska żywiołowa i atletyczna, ale przy tym dość cynicznie drocząca się z przyjaciółmi.



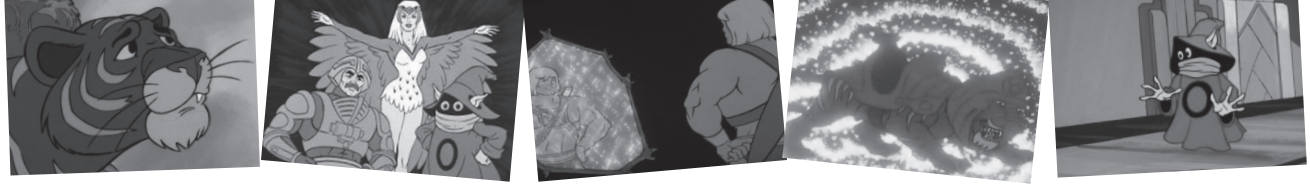
Sukces serii przyczynił się do prób rozwinięcia pomysłu. Nie każda idea jednak sprawdza się w innych postaciach. Porażką była nieznana w czasach PRLu animacja „Fraggle Rock: The Animated Series" (1987), zdjęta z anteny po ledwie 13 odcinkach. Produkcja pełnometrażowego filmu była wiele razy anulowana i przenoszona. Lata później pojawił się serial „The Doozers" (1. seria 2013-2014, 2. – 2017-2018), będący klasycznym spin-offem. A dość niedawno, w świecie strumieniowanego kontentu, dostaliśmy na Apple TV+ komputerowo generowane wpierw króciutkie „Fraggle Rock: Rock On!" (2020), a potem dłuższe „Fraggle Rock: Back to the Rock" (2022).

W Polsce premiera pierwszego odcinka serii miała miejsce w dzień dziecka. Od 1 czerwca 1985 roku mogliśmy zakochać się w piosenkach, postaciach i pomysłach Hensona. Na kolejne odcinki niestety nieco się czekało, jako że powstawanie dubbingu trochę trwało (był to jeden z tych seriali, który doczekał się dobrej polskiej ścieżki dźwiękowej). Wpierw wyemitowano u nas jedynie 78 z 96 odcinków, ale z czasem serial powracał, także z nowym dubbingiem – był w „Wieczorynce" TVP1, potem w MiniMaksie, a nawet w TV Puls. A z czasem słowo »fragles« weszło też do powszechnego użycia. Nie ma swojego wpisu na SJP.pl, ale przed laty sformułowanie „Spadaj fraglesie!" było równoważne ze „Spadaj, głupku!".

I to pamiętne: Mamo! Złapałem Fragglesa







He-Man And The Masters Of The Universe (1983–1985) [1988]

2 serie, 130 odcinków, ~25 minut każdy



O Adamie, księciu Eternii, i o potędze Posępnego Czerepu nieco wspomniałem w „One Life Left" nr 8. Przypomnę więc tylko, że serial powstał na potrzeby promocji zabawek firmy Mattel. Tytułowy He-Man ścierał się ze Szkieletorem i jego coraz dziwaczniejszymi poplecznikami, pomagając potrzebującym, a często prawiąc morały, w czym wspierał go Orko. Akcja podstawowej serii rozgrywała się na Eterni. Główny bohater to syn władców tej planety, króla Randora i królowej Marleny. Kiedy wypowiada on słowa „Na potęgę Posępnego Czerepu! Mam władzę!" (wciąż nie wiem, dlaczego nie mógł mieć potęgi w polskim tłumaczeniu, choć to z czasem przemieniło się szczęśliwie w »mocy przybywaj«), zyskuje nadzwyczajną moc i z Adama staje się He-Manem, najmożniejszym człowiekiem we wszechświecie. A w walce z siłami zła wspierają go różni pomocnicy. Zło uosabia w serii postać Szkieletora, która do dziś bywa tematem memów.

Popularna franczyza rozrosła się do komiksów, pełnometrażowej animacji „He-Man and She-Ra: The Secret of the Sword" (1985), nieudanego filmu aktorskiego z Dolphem Lundgrenem (1987), odpryskowej serii „She-Ra:





Princess of Power" (1985-1986), zabaw z czasem w cyklu „The New Adventures of He-Man" (1990-1991), rebootu „He-Man and the Masters of the Universe" / „Masters of the Universe vs. The Snake Men" (2002) czy netfliksowych „Masters of the Universe: Revelation" (2021) i „Masters of the Universe" (2021).

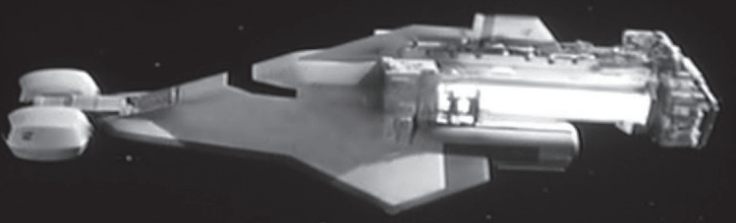
Oryginalna seria zadebiutowała u nas 7 stycznia 1988 roku w czwartki w TVP2, czyli u schyłku PRLu. Mimo to zrodziła cała serię bootlegowych figurek oraz masę fanów. W latach 90. XX wieku pojawiła się w Polsacie, a na początku XXI wieku w TVN. Różne polskie emisje miały odmienne wersje lektorskie. Pomimo naiwności, pierwszy cykl robił wrażenie na wciąż niewyrobionych jeszcze odbiorcach złaknionych jakiejkolwiek fantastycznej rozrywki.



GŁÓWNE POSTACI SERII

HE-MAN I KSIĄŻĘ ADAM W JEDNYM: Tchórzliwy następca tronu zmienia się w potężnego He-Mana dzięki mocy nadanej mu przez Czarodziejkę.
KOT BOJOWY I KICIUŚ W JEDNYM: Potrafiący mówić tygrys niby jest leniwy i strachliwy, ale gdy zmienia się w Kota Bojowego… sami wiecie co!
TEELA: Córka Czarodziejki i kapitan królewskiej straży. Odpowiada za szkolenie księcia Adama. Podziwia He-Mana i pragnie, by tchórzliwy następca tronu zmienił się w takiego odważnego wojownika.
ZBROJNY RYCERZ (DUNCAN): Dowódca królewskiej armii, wynalazca i przybrany ojciec Teeli. Zawsze spokojny, opanowany i cierpliwy. Zna sekret księcia Adama.
ORKO: Nadworny magik rasy trollan, wywodzącej się z innego wymiaru. Jego czary częściej nie działają niż działają. Zgodnie ze zwyczajem swej rasy, ukrywa twarz w cieniu. On też zna sekret He-Mena.
CZARODZIEJKA: Strażniczka Posępnego Czerepu. Zmienia się w ptaka, zyskując miano Zoar. W tajemnicy skrywa, że jest matką Teeli. Zna sekret księcia.
SZKIELETOR: Przybyły z innego wymiaru demon o czaszce zamiast głowy. Planuje zdobyć moc Posępnego Czerepu i zawładnąć Eternią. Włada magią, dzięki której potęgą równa się z He-Manem.
WIEDŹMA: Żądna władzy czarownica na usługach Szkieletora.
BESTIA: Przypominający goryla władca zwierząt i potworów. Niezbyty inteligentny oddany sługa Szkieletora.
ŻELAZNOSZCZĘKI: Tworzy broń Szkieletora. To cyborg mający sztuczną żuchwę i robotyczne ramie.
TRI-KLOPS: Dzięki specjalnemu przedmiotowi strzela promieniami z oczu.





Jason of Star Command

(1978–1979) [1986]

2 serie, 28 odcinków, ~30 minut każdy



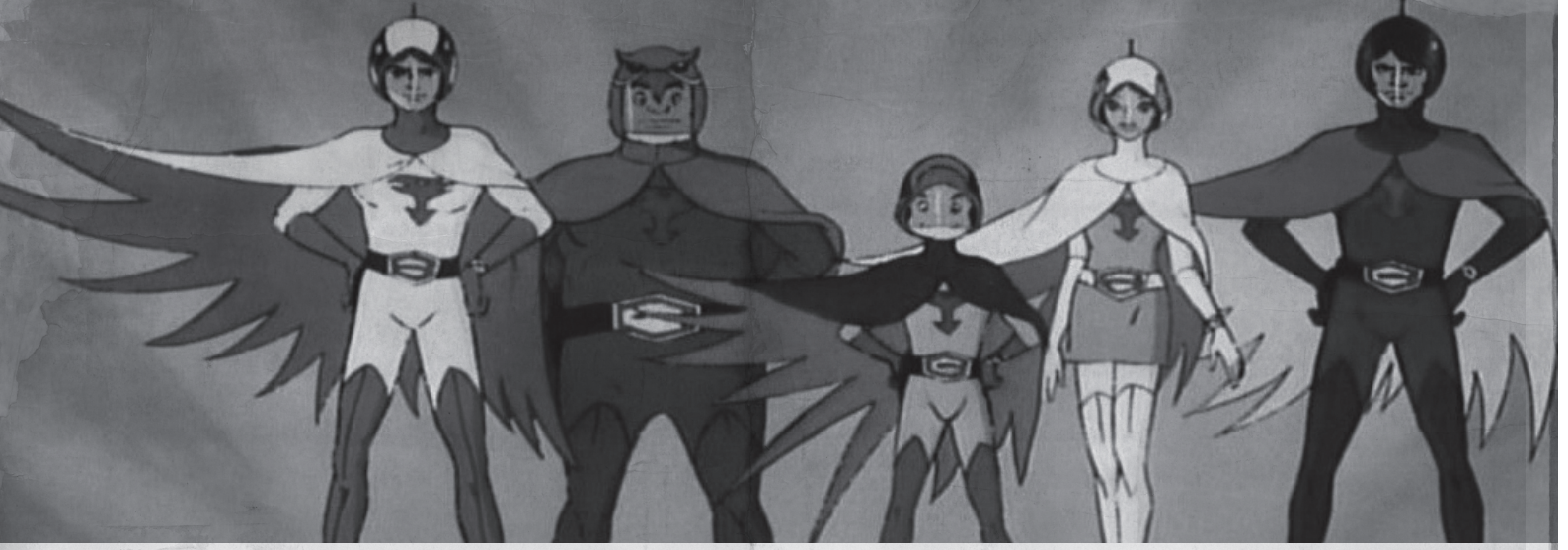
„Jazon z Gwiezdnego Patrolu" opowiadał o przygodach tytułowego awanturnika oraz jego przyjaciół, czyli profesora Parsafoota i „kieszonkowego" robota W1K1. Już na pierwszy rzut oka widać, że główny bohater był silnie inspirowany postacią słynnego Hana Solo z „Gwiezdnych Wojen". Mało rozsądna fabuła opowiadała zaś o perypetiach młodego oficera Gwiezdnego Patrolu, który miał za zadanie chronić znajdującą się na asteroidzie Kosmiczną Akademię. Ta ostatnia była głównym tematem serialu, którego my nie mieliśmy szansy obejrzeć, a dla którego „Jazon" był cyklem odpryskowym. Co więcej, „Jazon" w oryginale wchodził w skład sobotniego pasma młodzieżowego stacji CBS „Tarzan and the Super 7", co oznaczało dość specyficzną formułę serii – widać to w pierwszy sezonie, gdzie każdy odcinek to dwa ok.15-minutowe »rozdziały« kończące się zawieszeniem akcji („cliffhangerem"), z przerwą na nieemitowane w czasach PRL reklamy. Jeśli chodzi o przedstawienie kosmosu, to serialowi było blisko do „Star Treka" oraz... przedwojennego „Flasha Gordona" (to bardzo retro-retro sf). Niezniszczalni bohaterowie, pełen odgłosów kosmos, plastikowe kostiumy, słabe efekty specjalne. Do tego naiwności i prześmieszny główny zły, czyli jednooki lord Dragos otoczony głupiutkimi pomocnikami – tu z kolei widać silny »ukłon« w stronę „Gwiezdnych Wojen", Vadera i szturmowców. Dziś spacer w przestrzeni kosmicznej bez skafandrów budzi pusty śmiech, a idea systemu namierzania działającego w całym wszechświecie – poza wybranymi, potrzebnymi ze względu na scenariusz miejscami – trudno uznać za dobry trick fabularny. Nic dziwnego, że serial nie zyskał światowej popularności, co niejako potwierdza fakt, że nawet wcielający się w główne role aktorzy skończyli grając „ogony" w zupełnie nieznanych już produkcjach – z chlubnym wyjątkiem Jamesa Doohana (rola w „Jazonie" była jednak dla niego przerywnikiem w kreacji słynnego Montgomery'ego Scotta, komandora „USS Enterprise").



Mimo słabizny jakościowej, oczarowane około-dziesięcolatki siadały w sobotnie przedpołudnie od roku 1986, by obejrzeć szalone przygody Jazona w paśmie kina „Sobótki" (to był taki „Teleranek", tyle że w sobotę o 9.00). A potem z pudełek próbowaliśmy kleić statki o niezwykle fantazyjnych kształtach, choć odrobinę przypominających te z serialu. Nie irytowały nas te same kostiumy, co w oryginalnej serii, dla której „Jazon" był spin-offem (piętnaście 30-minutowych odcinków „Space Academy" powstało w latach 1977-1979). Produkcyjna taniość nie budziła niepokoju, bo porównań wielkich nie mieliśmy. Kartonowe, paździerzowe dekoracje, żenujące efekty specjalne czy gumowe maski noszone przez dziecięcych aktorów zamiast odstraszać, przyciągały.







Kagaku ninja tai Gatchaman (1972–1974) [1980]

1 seria, 105 odcinków, ~25 minut każdy

„Załoga G", znana także pod tytułem „Wojna planet", to dla wielu pierwsze anime oglądane w życiu, o czym nawet nie mieliśmy pojęcia. Jak na dzisiejsze czasy, oryginalna seria była potężnych rozmiarów (105! odcinków), ale nie zakończyła wcale opowieści o „Technologicznych Ninja Gatchaman" (jak brzmi przekład japońskiego tytułu).

Fabuła całego tasiemca opowiadała oczywiście o odwiecznej walce Dobra ze Złem. Gdzieś w niedalekiej przyszłości – serial przenosił nas ponoć do roku 2001 – Ziemi zagraża tajemnicza organizacja Galactor/Galaktor (lepiej nam znana pod nazwą Spektra). Jej szef pragnie podporządkować sobie mieszkańców trzeciej planety od Słońca, m.in. zastraszając, co czyni w klasycznie animowy sposób, nasyłając mechaniczne potwory, które sieją spustoszenie. Naprzeciw wrogowi staje Międzynarodowa Organizacja Naukowa, która posyła do walki piątkę młodych osób – specjalnie przeszkolonych i wyposażonych.

W zasadzie każdy odcinek „Załogi G" miał podobną akcję. Spektra nasyła potwora, którego próbuje powstrzymać policja i/lub wojsko. To się nie udaje, więc pojawia się tytułowa Załoga G, która w ostatnich scenach łoi mechanicznego przeciwnika.



Trzeba teraz zaznaczyć, że oryginalna, japońska wersja serialu była nazbyt okrutna dla młodych widzów – nie tylko tych polskich. Emitowaną też u nas amerykańską adaptację ochrzczono mianem „Battle of the Planets", czyli wojna planet, co było oczywistym nawiązaniem do niezwykle wówczas popularnych „Star Wars". Powstała ona za sprawą słynnego telewizyjnego magnata, Sandy'ego Franka (maczał też palce choćby w „The Bill Cosby Show" czy „ Name That Tune" aka „Jaka to melodia"). I adaptacja owa okazała się na tyle udana, że była to najpopularniejsza seria anime w Stanach Zjednoczonych w latach 70. XX wieku. Co ważne, zmodyfikowany oryginał stał się międzynarodowym hitem, który trafił też do Polski.

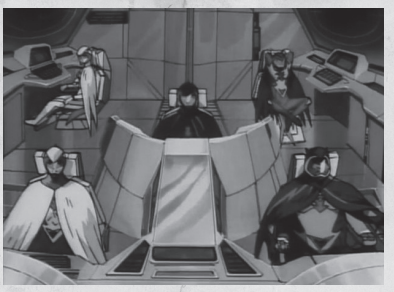
Ze 105 odcinków oryginału wycięto 85, zachowując wątki fabularne, ale unikając kontrowersyjnych scen przemocy czy wycinając przekleństwa. Za kosmetyczny zabieg należy uznać nadanie bohaterom bardziej amerykańsko brzmiących imion. Oryginalną czołówkę z japońską piosenką zastąpiono wersją instrumentalną, robiącą wrażenie. A sama piosenka pojawiała się w tle w wielu odcinkach.

Największą zmianą było najpewniej wprowadzenie koordynator z Centrum Neptuna, robota Seven-Zark-Seven / 7-Zark-7. To on z bazy kontaktował się z Załogą G i ewentualnie opisywał co się dzieje, gdy oryginale sceny okazywały się nazbyt brutalne dla młodych widzów poza Japonią. Robot był bardzo podobny do R2-D2 z „Gwiezdnych Wojen", ale w odróżnieniu od »pierwowzoru« mówił, nie bipczał. Z czasem Zarkowi zaczęli towarzyszyć pies 1-Rover-1 oraz żeński głos komputera imieniem Susan, a na ekranie pojawiał się przed





nim Mark (choć widać wówczas było różnicę w animacjach).
Ciekawostką jest wyeliminowanie obojniaczości Zoltara, głównego czarnego charakteru zwanego w oryginale Berg Katse. Ten potrafiący zmieniać płeć i wygląd mutant – dzięki temu unikający uwagi Załogi G – dorobił się w amerykańskiej wersji siostry, czyli przykrywki na hermafrodyczność, ale w ludzkiej postaci zwał się Mala Latroz („Latroz" to anagram od „Zoltar"), co można uznać za wskazówkę dla widzów.
Finalnie japońska animacja opowiadająca o piątce technologicznych ninja broniących Ziemi przed inwazją Galaktora przemieniła się za sprawą amerykańskiej inwencji w opowieść o piątce sierot, które walczą z obcymi w całej galaktyce jako Załoga G. Nadzwyczajne moce członkowie zawdzięczali implantom, a sterowali zmieniającym się statkiem kosmicznym, Feniksem.
To ponoć amerykanie wymyślili też zmiksowanie scen, które przyczyniła się do powstania licznych podwórkowych zabaw. Hasło „Transformacja!", która rozpoczynało sekwencję zmiany zwykłych ludzi w członków Załogi G,



odmieniło rzeczywistość chyba wszystkich PRLowych smyków. Jak łatwo się domyślić, biegaliśmy, wspinaliśmy się po drzewach i skakaliśmy po kamieniach, wykrzykując „Transformacja" i przemieniając się w bohaterów serialu. A potem, wieczorami, rysowaliśmy rozkład „Feniksa"...
Polska premiera amerykańskiej wersji japońskiego anime miała miejsce w czerwcowy czwartek 1980 roku. Wówczas pierwszy odcinek „Wojny Planet" – tradycyjnie w wersji z lektorem – pojawił się jako element „Kina Teleferii", rozpoczynającego coś na kształt ówczesnej wakacyjnej ramówki. Młodych oraz starszych zafascynowały kosmiczne statki, potwory i międzygwiezdne starcia. To była zaskakująca odmiana wobec ówczesnej serwowanej nam ugrzecznionej animacji, czyli „Reksia", „Bolka i Lolka" oraz znienawidzonego przeze mnie „Filemona". Transformacja z ówczesnych polskich bajek w galaktykę pełną przygód była szokiem, szczególnie biorąc pod uwagę wciąż żywą premierę w naszym kraju „Gwiezdnych wojen" (marzec 1979).
Po emisji kilkudziesięciu odcinków tytuł przemianowano na „Załogę G" – najpewniej, by oddalić się od skojarzenia ze Stanem Wojennym, a może by podkreślić »kolektyw« tworzony przez piątkę głównych bohaterów? Polska telewizja nie wyemitowała wszystkich odcinków pierwszej amerykańskiej wersji japońskiej serii. Jeśli wierzyć internetowi, otrzymaliśmy ich tylko 71, a oszczędzono nam kilku ostatnich, nie ujawniając tajemnicy Zoltara i nie pokazując poświęcenie Kondora.
Jak wspomniałem, serial oddziaływał też na starszych. Choćby w skeczu Kabaretu TEY pod tytułem „Na chorobowym" z 1986 roku pojawiły się taki oto fragment:
– *Wyrażaj się oględnie, bo się obudzisz którejś niedzieli i znów nie będzie „Teleranka"* – pouczał Janusz Rewiński Bohdana Smolenia. – *Tylko u drzwi stanie Załoga G* – odpowiadał tenże.
Warto chyba zaznaczyć, że dziś liczące niemal już pół wieku anime to zabytek zamierzchłych czasów. Animacja, postaci czy sposób prowadzenia fabuły niespecjalnie się bronią. Trzeba jednak podkreślić, że serial poruszał wiele poważnych tematów, co do dziś wyróżnia wiele anime. Niektóre kwestie podane









są nachalnie, inne zaginęły w efekcie popularności amerykańskiej „Wojny Planet", zmieniającej też przesłanie oryginału. Ochrona środowiska, racjonalna gospodarka naturalnymi dobrami czy wykorzystanie energii atomowej to tematy wciąż żywe i obecne w obu wersjach serii. Nie-japońskim widzom »oszczędzono« problematykę skomplikowanego pochodzenia Berga Katse i jego tożsamości płciowej. Niemniej nawet oglądający „Battle of the Planets" otrzymali jakieś pozostałości po poważnych tematach, które poruszali twórcy „Gatchaman", albowiem nawet zmodyfikowany scenariusz nie unikał śmierci, cierpienia, zniszczeń, bólu czy rozpaczy – oczywiście stosownie do ówczesnych ograniczeń. Może dlatego podobał się też starszym odbiorcom?
Jak to często bywa z japońskimi animacjami, szczególnie tymi popularnymi, otrzymaliśmy kilka kontynuacji i rozwinięć. Pojawiły się dwie serie będące klasycznymi ciągami dalszymi – 52-odcinkowe „Gatchaman 2" (1978) i 48-odcinkowe „Gatchaman Fighter / Gatchaman F" (1979), które poza Krajem Kwitnącej Wiśni zyskały na popularności w latach 90. XX wieku za sprawą 65-odcinkowej adaptacji pod tytułem „Eagle Riders" (w Polce „Eskadrę Orłów" z dubbingiem emitował Fox Kids). W 1978 roku odbyła się premiera filmu „Kagaku Ninjatai Gatchaman: Gekijōban", w którym przedstawiono najważniejsze wątki z serii, korzystając z już użytych animacji i nieco tylko dokładając. Jeszcze w latach 90. XX wieku pojawiły OAV, ale próba reebootu sprzed kilku lat – pod tytułem „Battle of the Planets: Phoenix Ninjas" – spaliła na panewce.

CZŁONKOWIE ZAŁOGI G

Do młodych widzów z pewnością przemawiał fakt, iż główni bohaterowie opowieści na co dzień byli normalnymi ludźmi, którzy w wyniku słynnej transformacji przemieniali się w superbohaterów w ptasich strojach.

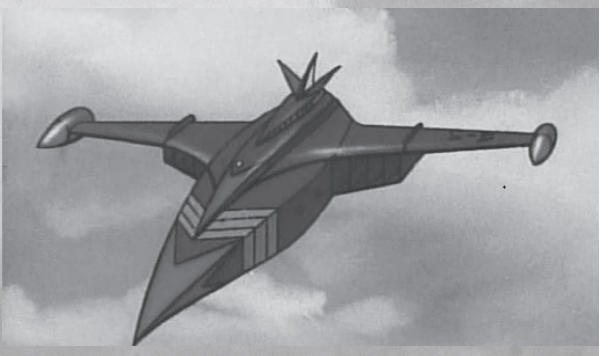
MARK / ORZEŁ KEN / W ORYGINALE OWASHI NO KEN: Przywódca grupy, karateka, oblatywacz prototypów samolotów. Wpierw przesadny ryzykant, z czasem – po tragicznym wypadku – staje się ostrożniejszy. Posługuje się minibumerangiem, lata szybowcem i oczywiście jego symbolem jest orzeł.

JASON / KONDOR JOE / W ORYGINALE CONDORU NO JOE: Samotny wilk, drugi po Marku w hierarchii grupy. Poważny, nieco sarkastyczny. Prowadzi auto Formuły 1 i rzecz jasna jest mistrzem kierownicy. Walczy ostrym strzałką-piórkiem-shurikenem, a za symbol ma kondora.

AGGIE JUNE / ŁABĘDŹ JUN / W ORYGINALE SHIRATORI NO JUN: Lepiej znana jako Księżniczka. Wraz z adoptowanym bratem Keyopem prowadzi bar. Gra na gitarze, a walczy przy użyciu jojo. Jeździ motocyklem, a jej symbolem jest łabędź.

KEYOP / JASKÓŁKA JINPEI / W ORYGINALE KOSABURO NO JINPEI: Najmniejszy, najmłodszy członek Załogi G. Przybrany brat Księżniczki, która znalazła go jeszcze gdy był niemowlakiem. Walczy przy użyciu dwóch bomb bolo. Jeździ gokartem, a za symbol ma jaskółkę.

TINY / SOWA RYU / W ORYGINALE MIMIZUKU NO RYU: Wesołek, siłacz, trzeci najważniejszy w hierarchii. Wraz z Keyopem tworzy zabawny duet. Symbolizuje go puchacz, a posługuje się pistoletem (choć rzadko po niego sięga). To on pilotuje „Feniksa" („Ognistego", „Boskiego" czy „Boga-Feniksa"), czyli machinę, z którą łączą się pozostałe pojazdy członków Załogi G.



Les Mondes Engloutis

(1985–1987) [1987]

2 serie, 52 odcinki, ~25 minut każdy

Ten francuski serial animowany znany jest pod różnymi tytułami – od angielskiego „Spartakus and the Sun Beneath the Sea" aż po dwie nasze wersje: „Szagma albo zaginione światy" oraz „Szagma i zaginione światy". Dla wielu polskich widzów było to pierwsze spotkanie z klimatem postapokalipsy, choć oczywiście nieco odartym z brutalności, jako że produkcja skierowana była do dzieci. Niemniej niektóre krainy pojawiające się na ekranie budziły zrozumiałe obawy, jako że toczył je rak wojny i degeneracji, widoczny pomimo komiksowego stylu.

Wypada też dodać, że francuskojęzyczni fani serii otrzymali komiksy, które z oczywistych powodów do nas nie dotarły.

Tytułowa w polskiej wersji językowej Shagma to sztuczne słońce, które stworzyli mieszkańcy Arkadii – jedna z najbardziej zaawansowanych cywilizacji sprzed wieków. W wyniku kataklizmu, musieli się oni schronić pod powierzchnią, gdzie jak wiemy jest ciemno i zimno. Chcąc rozświetlić i ogrzać wnętrze, stworzyli Shagmę, ale ta zaczęła gasnąć.

Zrozpaczone dzieci Arkadii złamały prawo i włamały się do zakazanego archiwum, próbując znaleźć rozwiązanie problemu, przed jakim stanęła Arkadia. Chcąc uratować gasnące słońce, posłały na powierzchnię stworzoną przez siebie wysłanniczkę oraz statek „Szag-Szagu". Poza humanoidalną posłanką, Arkaną, na pokładzie statku znajdują się śmieszne stworki Bic i Bac. W skład grupa bohaterów wchodzą jeszcze rodzeństwo, Bob i Rebeka, oraz mężny gladiator, Spartakus. Ten ostatni przyłącza się do zespołu, ratując wpierw wspomniane dzieci z niewoli piratów, którzy są głównymi czarnymi charakterami całej opowieści. Gang groźnych korsarzy pod wodzą Maskagaza pragnie porwać Arkanę i wykorzystać jej zdolności

W Polsce serial zadebiutował w 1987 roku, wpierw w paśmie programowym TVP1 „Drops", który z czasem zastąpiło słynne „5-10-15", przenoszące się zresztą z TVP2 do Jedynki. Oczywiście animację niszczyła lektorska wersja językowa, ale nawet ona nie była w stanie zabić świetnej fabuły, ciekawego świata oraz fenomenalnej ścieżki dźwiękowej. Albowiem skomponowana przez Vladimira Cosmę genialna muzyka budowała niesamowity klimat. A tytułowa piosenka, w wykonaniu nastolatków z grupy Le Ministar, dźwięczała jeszcze przez wiele minut po emisji serialu. Albo i wiele lat – nie tylko w moich uszach, serial był pokoleniowym doświadczeniem.:

Otóż polska grupa Pathfinder, specjalizująca się w symfonicznym power metalu, w 2012 roku opublikowała album „Fifth Element", w skład którego wszedł m.in. utwór „Spartakus And The Sun Beneath The Sea", będący interpretacją angielskiego intra serialu.

Jak wspomniał mi gitarzysta zespołu, Karol Mania, na pomysł ten wpadł basisty i lider, Arkadiusz E. Ruth, na którym serial wywarł największe wrażenie, choć wszyscy członkowie zapamiętali przygody Spartakusa i innych.

Arkadiusz mówi wprost, że to hołd dla czołówki oraz dla całej animacji.

Na marginesie należy wspomnieć, iż Nina Wolmark, współscenarzystka „Les Mondes Engloutis" wcześniej zasłynęła francusko-japońską animacją „Ulisses 31" („Uchū Densetsu Yurishīzu Sātīwan") opartą na „Odysei" Homera i greckiej mitologii, tyle że przeniesionej w kosmos XXXI wieku. Premiera tego cyklu miała miejsce w 1981 roku, ale do Polski trafił on dopiero po przemianach, w 1991 roku.

Tekst piosenki z intra

O, dziecko Ziemi, posłuchaj
Ty znasz tajemnicę Szagmy
Przeniknij w głąb ziemi
pójdź za Spartakusem,
Bobem i Rebeką

O, dzieci jasnego dnia
wy wiecie co się działo
w dawnych czasach
więc pójdźcie z nami ku światom,
które zapadły się w otchłań
ku Arkadii, żeby nas ratować

Podążaj ku światom,
które pochłonął czas
które pogrążyły się
w czeluściach Ziemi.
Wyruszymy do legendarnych krain,
które pochłonął czas.











Létající Čestmír (1984) [1985]

1 seria, 6 odcinków, ~40 minut każdy

Kolejny serial twórcy „Arabeli", czyli Václava Vorlíčeka, to koprodukcja czechosłowacko-zachodnioniemiecka. Ten krótki dość cykl również charakteryzował się nietypowym humorem, ale zabrakło tu tego »czegoś«, by powtórzyć sukces wybuchowej mieszanki baśniowo-socrealistycznego abstrakcyjnego dowcipu. Pewnego ranka Czestmir Trnka w drodze do szkoły natrafia na dziwny błękitny kamień, który dosłownie spada mu pod nogi. Za jego sprawą chłopiec przenosi się na niezwykłą planetę kwiatów, gdzie znajduje nasiona roślin pozwalających latać oraz zmieniać postać. Po powrocie na Ziemię, wieczorem, leci do szkoły i odzyskuje zabrany przez nauczycielkę eksperymentalny aparat. Z czasem magiczne kwiaty stają się jednak źródłem różnych kłopotów tak Czestmira, jak i jego rodziny, szczególnie gdy chłopiec zmienia się we własnego ojca i idzie w tej postaci do szkoły. Rzecz jasna cudowna moc kwiatów zwraca też uwagę złych ludzi, choćby sprytnego fryzjera Blechy, który chce je wykorzystać. Przeróżnych perypetii starcza na sześć całkiem zabawnych, ale też dramatycznych przygód.
„Latający Czestmir" zawitał do polskiej telewizji w 1985 roku. Ten tytuł szybko stał się synonimem kilku substancji »psychoaktywnych«, które pozwalały na przeróżne odloty.

Приключения Электроника (1980) [1983]

1 seria, 3 części, ~65 każda

Ten radziecki młodzieżowy film muzyczny był emitowany w częściach pod wspólnym tytułem „Przygody Elektronika".
Jego scenariusz oparł na na motywach własnych książek Jewgienij Wieltistow: „Электроник — мальчик из чемодана" (1964) oraz „Рэсси – неуловимый друг" (1971). Obraz kręcono ledwie 8 miesięcy w podówczas rosyjskiej Odessie. Odbyły się dwie premiery: kinowa całości (w maju) oraz późniejsza, telewizyjna, już w odcinkach.
Fabuła opowiada o profesorze Gromowie – ten radziecki naukowiec stworzył androida, któremu nadał imię Elektronik (Elik), a którego oblicze było twarzą chłopca z czasopisma imieniem Sierioża. Robot wpierw skupia się na grze w szachy czy rozwiązywaniu matematycznych zadań, ale potem okazuje się,



iż chce być człowiekiem. Kiedy profesor tłumaczy mu, że to niemożliwe, ucieka. Oczywiście spotyka swój »pierwowzór«. Sierioża okazuje się być kiepskim uczniem, który postanawia się wyręczyć robotem. W międzyczasie pojawia się postać niejakiego Stampa, który szefuje przestępczemu gangowi. W krótkim czasie Sieriożę-Elika wszyscy zaczynają bardzo lubić, co budzi zazdrość prawdziwego chłopca, który w końcu ujawnia maskaradę. Robota zaś porywa jeden z członków gangu, ale na pomoc rusza mu robo-pies Ressi, którego zresztą Elektronik stworzył.

Jak wspomniałem wcześniej, był to film muzyczny dla młodzieży. Poza 11 piosenkami, pojawiło się w nim dużo humoru oraz kilka efektów specjalnych, które dziś budzą zabawne odczucia. Na początku XX wieku reżyser „Przygód Elektronika", Konstantin Bromberg, rozważał realizację 30-odcinkowego serialu pod tytułem „Elektronik – 25 lat później", niestety nie doszło do finalizacji tego pomysłu.
W czasach Polskiej Rzeczpospolitej Ludowej trzyodcinkowa seria była gościem wakacyjnych niedzielnych telefeerii – premierowa emisja odbyła się chyba w 1983 roku.



Robin of Sherwood

(1984–1986) [1986]

3 serie, 26 odcinków, ~50 minut każdy

Brytyjski „Robin z Sherwood" oczywiście nawiązywał do słynnej legendy o Robinie Hoodzie, a jego akcja rozgrywała się w Anglii przełomu XII/XIII wieku, w czasach panowania króla Ryszarda Lwie Serce i jego brata, Jana bez Ziemi. Serial pokazywał ograną wydawałoby się historię w nowy sposób, zmniejszając liczebność banitów, a także wprowadzając mnóstwo wątków typowych dla fantasy, które pasowały do nastoletniej widowni. Ciekawym rozwiązaniem było też wprowadzenie dwu »Robinów«, albowiem w pierwszych dwóch seriach w roli tytułowej występował Michael Praed, w trzeciej zaś Jason Connery (syn słynnego Seana Connery'ego).

Poza magią i niezwykłym klimatem mrocznej, ponurej średniowiecznej Anglii w serialu pojawiły się odwołania do bretońskich podań. Tytułowy Robin przestał być zwykłym banitą w kapturze – stał się synem leśnego boga Herne'a. W efekcie głównym wrogiem „wesołej kompanii" byli nie tylko wojacy Sheryfa z Notthingam, ale również siły ciemności, mające postać mrocznych zamczysk, diabolicznych baronów, tajemniczych bractw oraz wiedźm i czarowników.

Serial zyskał na popularności niemal od razu, a z czasem stał się kultowy. Wielkie gwiazdy brytyjskiego teatru i telewizji »stawały na głowie«, by dostać choćby epizodyczną rolę (np. króla Ryszarda Lwie Serce zagrał John Rhys-Davies, późniejszy Sallah, Gimli czy profesor Maximillian Arturo). Zrodziło się wiele fanklubów, tworzonych przez zatwardziałych miłośników cyklu. O długofalowej popularności zadecydowało nie tylko nowe podejście do ogranego wydawałoby się tematu, ale również świetnie zarysowane postacie, w które wcielili się dobrze dobrani, ale mało znani aktorzy. Wielu z nich było na początku kariery, co nie znaczy, że nie stanęli na wysokości zadania. Wręcz przeciwnie. Z ekranu wyłaniali się pełnokrwiści bohaterowie, a ponieważ ekipa dobrze się rozumiała i lubiła, kolejne odcinki robiły coraz lepsze wrażenie. Ponoć jeszcze kilka lat po kręceniu członkowie zespołu spotykali się na »konwencie« Srebrna Strzała. Duże znaczenie w „zgraniu" aktorów zapewne miał »obóz szkoleniowy«, który miał miejsce przed rozpoczęciem zdjęć. W jego trakcie uczyli się oni jeździć konno i walczyć bronią białą. Filmowane później starcia dopasowano do ich umiejętności.

Pomimo niewielkiego w sumie budżetu i zmian reżysera, serial był realizowany nowocześnie – jak na lata 80. XX wieku. Kręcono dużo zdjęć „z reki", szczególnie w lesie. Atmosferę budowało bieganie po kniejach operatorów z kamerami. Stosowanie czerwonych filtrów w ujęciach wody oraz nieba tworzyło złowrogi klimat. W wyniku tych zabiegów nawet ujęcia powtarzające się pomiędzy odcinkami przesadnie nie raziły.

Na pozytywny odbiór serialu miał też duży wpływ stosunek twórców do wierności realiom magicznej średniowiecznej Anglii. Wiele uwagi poświęcili oni rekwizytom, a szczególnie broni i strojom. Z czasem okazało się, iż nie ustrzegli się błędów – pojawiły się choćby samurajskie miecze, które raczej w XII/XIII wieku nie dotarły do Europy.

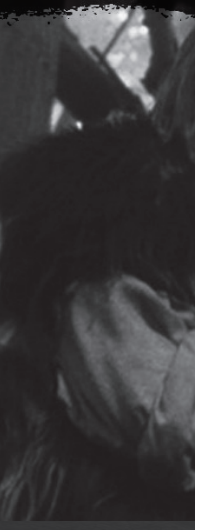
Warto wspomnieć o efektach specjalnych, w tym robiącej wrażenie przed laty scenie nadejścia Lucyfera, która powstała poprzez nagranie topiącej się woskowej figury, które puszczono wstecz. Co ciekawe, był to jeden z niewielu postprodukcyjnych zabiegów – w większości wypadków twórcy osiągali zamierzone wyniki za sprawą odpowiedniej pracy z kamerą. Na pewno znaczenia miał fakt, iż odcinki kręcono w oryginalnych, średniowiecznych zamkach, a nie na telewizyjnych planach. To jednak zmuszało twórców czasem do przerabiania scen stosownie do panujących warunków.

Ogromne znaczenie dla odbioru serialu miała też muzyka, w całości zrealizowana przez zespół Clannad z Enyą na czele. Podobno twórcy „Robina z Sherwood" planowali wykorzystać irlandzką folkową / folkowo-rockową grupę tylko do nagrania czołówki. Kiedy jednak członkowie Clannad zobaczyli pierwsze efekty pracy i zapoznali się ze scenariuszem, postanowili opracować muzykę dla całej serii. Charakterystyczny utwór otwierający serial – „Robin (The Hooded Man)" – z magicznym głosem Enyi i dźwiękiem cięciwy towarzyszył (w głowach oczywiście) późniejszym podwórkowym zabawom. A zbierający muzykę z „Robina z Sherwood" album „Legend" zespołu Clannad przez wiele lat grał w walkmanach. Warto tu podkreślić, że muzyka powstawała niezależnie od scenariusza, co pozwalało ją wielokrotnie wykorzystać, dokładając ścieżkę do scen.

Po serialu widać niestety upływ czasu, choć klimat demonicznej tajemniczości i mroczna magia w średniowiecznej Anglii wciąż działają na wyobraźnię. Warto podkreślić, że dziś klasyczne tematy wymieszane z czarostwem i popkulturowymi pomysłami są na









porządku dziennym – ale wówczas nie tylko w Polsce były nowe. Wiele odcinków wciąż broni się a to klimatem (np. „Cromm Cruac"), a to ciekawą mieszaniną wątków („Miecze Weylanda"). W pewnym sensie wyjątkowość serialu podkreśla fakt, że w zasadzie żaden z grających w nim aktorów nie uwolnił się od jego ciężaru. Praed i Connery nigdy nie przeskoczyli poprzeczki drugoligowych telewizyjnych produkcji (pierwszy ma w dorobku rolę w „Dynastii", a drugi główną w skasowanym po pilocie serialu „Merlin: The Quest Begins"). Chyba tylko Ray Winston zdołał przełamać klątwę – zagrał m.in. u Martina Scorsese czy Stevena Spielberga, a ostatnio widzieliśmy go choćby w „Black Widow".

W Polsce serial pojawił się na początku 1986 roku i był wielkim popołudniowym hitem weekendowym. Na czas premierowych emisji podwórka pustoszały, a wszyscy śledzili losy młodego banity. Potem cykl zawitał m.in. do RTL 7, TV Puls, a nawt ATM Rozrywka.

GŁÓWNE POSTACIE

ROBIN Z LOXLEY, czyli człowiek w kapturze i Syn Herna, bóstwa lasów. Tę rolę powierzono brytyjskiemu aktorowi, Michaelowi Praedowi. Wypada podkreślić, iż Robin w jego kreacji porzucił archetyp czarującego łotra i stał się kimś na kształt melancholijnej gwiazdy gotyckiego rocka. Nie tylko polskie nastolatki oczywiście oszalały na jego punkcie i płakały, gdy Robin umierał. Z czasem dowiedzieliśmy się, że Praed po dwóch sezonach odszedł z serialu i próbował swych sił w roli D'Artagnana w nieudanych broadwayowskich „Trzech Muszkieterach". Scenarzyści wpadli jednak na nietypowy pomysł, wprowadzając w trzecim sezonie drugiego Syna Herna.

ROBERT Z HUNTINGDON – w tej roli Jason Connery – pojawił się w czołówce w zasadzie w identycznych scenach co pierwowzór. Tego szlachcica początkowo pozostali członkowie drużyny nie akceptowali. W efekcie pokaźną część serii Robert poświęca na przekonywanie kolejnych postaci do siebie. Finalnie nie udało mu się podbić serca Lady Marion, choć to z jej powodu przyjął rolę Syna Herna. Twórcy serialu planowali ponoć nakręcić ślub tych dwojga, ale z różnych przyczyn do tego nie doszło.

LADY MARION to córka krzyżowca, Ryszarda z Leaford. Właśnie za sprawą tego serialu postać stała się pełnoprawnym członkiem „wesołej kompanii". Jest także osią fabuły pierwszego odcinka – chcąc uniknąć małżeństwa z baronem de Belleme udaje się do opactwa Kirklees, by złożyć śluby zakonne. Czyni to dopiero później, gdy widzi ciało, które bierze za zwłoki Roberta. Wcielająca się w Marion Judi Trott otrzymała tę rolę zupełnie przypadkiem – jej zdjęcie akurat leżało na biurku podczas castingu. Po latach uznano to za jeden z najlepszych debiutów w historii brytyjskiej telewizji.

WILL SZKARŁATNY jest byłym żołnierzem, który uczy banitów władać orężem. To osobnik brutalny,nie odpuszcza przeciwnikom, których zabija bez wahania czy wyrzutów sumienia. Jest rozgoryczonym pesymistą, podważający nawet przywództwo Robina. Ponure, okrutne usposobienie Willa – różne od klasycznego wizerunku tej postaci – wynika z jego przeszłości: otóż widział on, jak pijani żołdacy gwałcą i zabijają jego żonę. Wcielający się w tego bohatera Ray Winstone o roli dowiedział się w pubie. Do castingu i późniejszych występów podszedł bardzo ambitnie. Z czasem uznano go za jednego z najlepszych aktorów w serii. To dzięki niemu Will Szkarłatny stał się niezwykle wyrazistą postacią.

MAŁY JOHN wpierw jest zaczarowanym sługą barona Simona de Belleme. Uwolniony, przyłącza się do Robina. Jako osoba wrażliwa i dobroduszna stanowi przeciwwagę dla Willa. Świetnie posługuje się kosturem, radząc sobie przy jego użyciu z wyszkolonymi żołnierzami. W tym przypadku niewiele zmieniono względem klasycznego wizerunku masywnego, zabawnego Małego Johna z Hathersage. Clive Mantle świetnie odegrał postać olbrzyma o wrażliwym sercu.









BARON SIMON DE BELLEME (Anthony Valentine) włada czarną magią, a jego niewolnikami na początku są Nasir i Mały John. Pragnie poświęcić Lady Marion siłom ciemności, demonowi Azaeleowi. Nawet po śmierci potrafi zagrozić Robinowi i jego towarzyszom, za sprawą różnych sług, jak choćby Lilith (w jednym odcinku próbuje nawet ożywić barona).

BRAT TUCK (w tej roli Phil Rose) jest dobroduszny, wyrozumiały i jowialny. Lubi gotować i jeść. Przypomina klasyczną wersję Braciszka Tucka, oczytanego i znającego się na dworze oraz na Kościele.

NASIR/NAZIR (Mark Ryan), a raczej Nasir Malik Kemal Inal Ibrahin Shams Ad Dualla Wattab ibn Mahmud to postać, która przez przypadek stała się nie tylko jednym z głównych bohaterów serii, ale też pierwowzorem saraceńskiego asasyna pojawiającego się później w wielu miejscach. Niegdyś Nasir należał do sekty asasynów, którzy w Ziemi Świętej walczyli z Krzyżowcami. Do Anglii trafił za sprawą barona de Belleme. Uwolniony przez Robina i przyjaciół, przyłącza się do drużyny raczej bez przekonania i fabularnie nie jest to najlepiej wyjaśnione – dziś już wiemy, że twórcy serialu tak się przywiązali do tej postaci w pierwszym odcinku, iż nie chcieli jej uśmiercić. Nasir niewiele mówi – w pierwszej serii ledwie kilka słów w ostatnim odcinku i nie do członków „wesołej kompanii", do których odzywa się dopiero na początku drugiego sezonu. Jest za to świetnym wojownikiem i idealnym partnerem w boju dla Szkarłatnego Willa. Nasir z czasem stał się archetypem saraceńskiego wojownika-zabójcy, który przeniósł się do gier fabularnych (niejeden znajomy stworzył wzorowaną na nim postać) oraz do kina. Trudno wszak nie zauważyć, iż grana przez Morgana Freemana w filmie „Robin Hood: Prince of Thieves" z 1991 roku postać Azeema Edina Bashira Al Bakira bardzo przypomina serialowego asasyna. Nasir we własnej osobie pojawia się także w trylogii „Sherwood" Tomasza Pacyńskiego.

MUCH, czyli przyrodni brat Robina z Loxley, jest najmłodszym i najbardziej naiwnym z „wesołej kompanii". Na początku to najsłabsze ogniwo drużyny. Wcielający się w tę postać Peter Llewellyn Williams był debiutantem i w chwili rozpoczęcia zdjęć miał ledwie 18 lat.

ROBERT DE RAINAULT, szeryf z Nottingham, to główny przeciwnik Robina – przynajmniej w klasycznej wersji legendy, w której jest on raczej nieudolny, nieporadny, a nadto często bywa ośmieszany przez Robina i jego towarzyszy. Ten ostatni element fabularny jest też obecny w serialu. Ale szeryf w „Robinie z Sherwood" to osobnik niebezpieczny, bezduszny, cyniczny i przebiegły, oczywiście też łasy na złoto. Nie brak mu co prawda poczucia humoru, ale podszyte jest ono okrucieństwem. W tej roli świetnie się sprawdził Nickolas Grace.

GUY Z GISBURNE (Robert Addie) to ambitny strażnik lasu Sherwood wprowadzający coś, co dziś jak wiemy zwie się „comic relief". Nienawidzi „wesołej kompanii" i robi wszystko, by zabić jej członków. W trzecim sezonie okazuje się, iż jest bratem przyrodnim Roberta z Huntingdon, o czym nie wie. Twórcy wpadli na ten pomysł, gdy okazało się, iż Addie i Connery to jedyni blondyni na przyjęciu ekipy kręcącej serial.

HERN MYŚLIWY (John Abineri) używa Robina niczym narzędzia przywracającego równowagę między siłami światła i ciemności. Jest bogiem lasów w ludzkiej postaci. To on wręcza Robinowi łuk i strzały. To on posiada wiedzę dotyczącą magii, choćby Srebrnej Strzały.

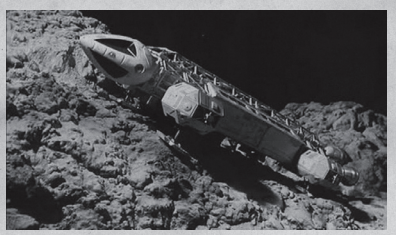
TRYLOGIA SHERWOOD (2001-2004)
Polski pisarz Tomasz Pacyński (1958-2005) sięgnął po legendę o Robin Hoodzie i jego serialowe przedstawienie, biorąc jednak pod uwagę tylko dwa pierwsze sezony. Fabuła nieukończonej z powodu śmierci autora trylogii odwołuje się do historii banity, który wpierw stał się ludowym bohaterem, by później popaść w zapomnienie. Akcja cyklu toczy się w kilka lat po rozbiciu „wesołej kompanii". Do Sherwood przybywa Jason, szuler i oszust, który w klasztorze spotyka Matcha. Były towarzysz Robin Hooda prowadzi bohatera przez mroczne karty legendy. Pacyński sięga po prawdę historyczną, miesza ją ze znaną legendą i postmodernicznymi wątkami (muzyka Led Zeppelin czy Lech Wałęsa).
Pacyńskiemu trzeba oddać, iż świetnie przedstawił postaci, które poznaliśmy dzięki serialowi. Galeria obejmuje nie tylko Matcha, ale też nieporadnego Guya z Gisburne czy cynicznego szeryfa, a nade wszystko zabójczego Nasira. Wyraźnie widać, jak potężny wpływ na autorze – oraz na wielu widzach w czasach PRL – wywarł „Robin z Sherwood". Dla Pacyńskiego serialowe postaci były ciekawsze niż klasyczne ich wersje. Sięgną po nie, by rozwinąć wątki, dopracować charaktery, ponownie je ożywić...



Space: 1999 (1977–1979) [1977]

2 serie, 48 odcinków, ~50 minut każdy

Brytyjski serial „Kosmos 1999" powstawał w czasach, gdy podbój przestrzeni okołoziemskiej wydawał się bardzo bliski – 1999 to oczywiście rok. Dlatego też w pilocie cyklu pojawia się Księżyc, na którym składowane są radioaktywne odpady. Kiedy te wybuchają, satelita Ziemi wyrusza w podróż przez wszechświat. A wraz z nim uwięzieni na Księżycu członkowie stacji kosmicznej Alfa. Oczywiście głupota tego wstępu jest porażająca, ale dalej wcale nie było lepiej. »Dryfująca« przez przestrzeń kosmiczną stacja przemierza galaktyki, odwiedza obce cywilizacje oraz doświadcza niezwykłych fenomenów fizycznych, jak choćby zakrzywienia czasu. W serialu pojawiają się naiwności, a scenarzyści nie znają nawet podstaw matematyki (do dziś pamiętam, jak przy którymś oglądaniu natrafiłem na naukowca z przejęciem mówiącego „Prawdopodobieństwo zajścia tego zdarzenia jest bliskie nieskończoności" – podczas gdy prawdopodobieństwo zawsze mieści się w przedziale liczb rzeczywistych od 0 do 1).



Twórcy silnie inspirowali się słynnym filmem Stanleya Kubricka „2001: Odyseja kosmiczna", poruszali więc również tematy mistyczne, a nie tylko skupiali się na akcji. Drugą inspiracją był serial „Star Trek" („The Original Series" powstawało w latach 1966–1969, ale w Polsce zawitało dopiero w – nomen omen – 1999 roku), co z kolei oznaczało dość niecodzienne pomysły fabularne. To zapewne także za sprawą „Kosmicznej wędrówki" do „Kosmosu 1999" zawędrowały »archetypiczne« postaci, jak dowódca stacji, komandor John Koenig (w tej roli Martin Landau), oficer medyczny, dr Helena Russell (Barbara Bain), oficer naukowy Maya (Catherine Schell) czy doradca naukowy prof. Victor Bergman (Barry Morse).

„Kosmos 1999" był pierwszym emitowanym w polskiej telewizji serialem science fiction – nic więc dziwnego, że wzbudzał ogromne emocje. Premierowy odcinek – pod tytułem „Cosmos 1999" – pojawił się 8 stycznia 1977 roku, a kolejne emitowano aż do 1979 roku. Wchodziły w skład słynnego „Studia 2" (patrz „One Life Left" nr 8), ale nie zabrakło też powtórek. Drugi sezon wybrańcy zobaczyli kilkanaście lat później, dopiero w 1994 roku, gdy pojawił się na antenie warszawskiej kablówki.



Serial szybko stał się kanwą podwórkowych zabaw. Dzieciaki – wpierw oglądające z wypiekami na twarzy kolejne odcinki, często ze strachem (jeden osobiście obserwowałem spod kanapy, kątem oka), częściej z fascynacją – odtwarzały różne wydarzenia, wykrzykiwały wymiennie „Orzeł 1 wylądował" i „Orzeł 1! Czerwony alarm!". Z nielicznych klocków lego odtwarzaliśmy wygląd słynnego pojazdu startującego ze stacji Alfa. Rzeczony Orzeł został zresztą »pożyczony« przez twórców „Przybyszów z Matplanety" (o czym było w poprzednim numerze).

W 2012 roku HDFilms zapowiedziało kontynuację serialu, okraszając ją tytułem „Space 2099". Ani fabuły, ani obsady nie ujawniono do dziś – projekt został zawieszony.

Zwieńczenie

Jak widać, nerdy i geeki lat 70. i 80. XX wieku łatwo w naszym kraju nie miały. Dostaliśmy ledwie kilka pozycji na światowym poziomie, będących hitami nie tylko w PRLu. W większości wypadków musieliśmy się cieszyć powtórkami i produkcjami bratnich narodów. Nie znaliśmy odwołań ani tła wielu serii. Nie mieliśmy informacji o przyczynach przerwania emisji czy zmianach w obsadzie.

Mimo to mnóstwo tych produkcji odciskało piętno na naszych spragnionych fantastycznej rozrywki sercach. Ominęły nas przeróżne międzynarodowe hity, które – oglądane po latach, w innej rzeczywistości i w innych okolicznościach – nie mogły już zrobić takiego wrażenia. Pokazany w latach 90. „Knight Rider" z lat 80. jako „Nieustraszony" na Polsacie po prostu śmieszył. Z kolei „The Twilight Zone", czyli „Strefa mroku", niewątpliwie przełomowy serial istniejący od 1959 roku, zawitał do nas pod koniec lat 80. XX wieku,



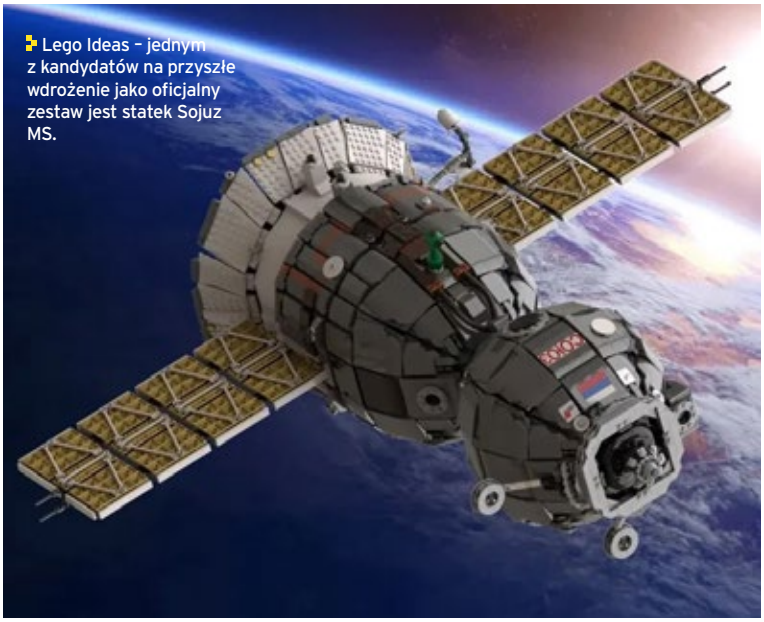
w swej drugiej odsłonie – i musiała się już zmierzyć z mnóstwem nowszych, świeższych produkcji. O „Star Treku" nie ma co chyba pisać...

Niemniej warto podkreślić, iż nie tylko zagranicznymi produkcjami telewizyjnymi żyli polscy fani szeroko pojętej fantastyki. Ale o tym w następnej odsłonie tej historii.


Soppy melancholy is a no go here!
PIXEL HEAVEN
GAMES FESTIVAL & MORE 2022
PIXEL HEAVEN
10-12/06/2022
Warsaw, Poland
pixelheavenfest.com
10TH EDITION
Powered by
PIXEL
PSX EXTREME
PIXEL HEAVEN
GAMES FESTIVAL & MORE 2022



Lego 21321 – w zestawie oprócz samej stacji kosmicznej jest też kilka znanych statków i kapsuł.



Lego Ideas – jednym z kandydatów na przyszłe wdrożenie jako oficjalny zestaw jest statek Sojuz MS.



Lego 92176 – rakieta Saturn V jak żywa, choć gazy wylotowe z dysz trzeba dorobić we własnym zakresie.



Lego Ideas – kolejnym kosmicznym kandydatem na zestaw jest model Falcon Heavy w wersji Block 5.



KOSMICZNE KLOCKI

Dla większości entuzjastów kosmosu temat budowy własnej rakiety jest stosunkowo prosty, tyle że w miniaturze. Kosmos, skądinąd poważna dziedzina, jest idealnym pretekstem dla zakupu z natury zabawowych klocków oraz świetną wymówką do późniejszego wielogodzinnego budowania i puszczania wodzy fantazji.

User Jama

Przygodę z kosmicznymi klockami najlepiej rozpocząć od oficjalnych zestawów Lego. Jeśli szukamy klasyki, to dobrym początkiem będą modele związane z misją Apollo. Zestaw 92176, który jest odświeżoną wersją zestawu 21309, to monstrualna rakieta Saturn V, która składa się z 1969 klocków i w której odwzorowane są trzy stopnie najmocniejszego wehikułu kosmicznego w historii. Choć już niedługo, ponieważ zarówno Space Launch System NASA, jak i Starship SpaceX będą potężniejsze, i dobrze – po ponad pięciu dekadach wypadałoby odpalić jakąś wielką rakietę. Saturn V Lego ma równy metr wysokości i stanowi imponujący widok.

Następnym zestawem tematycznym jest 10266 Lądownik księżycowy Apollo 11. Tutaj w oczy rzucają się złote elementy modelu.



Lego 21104 – charakterystyczne koła łazika Curiosity zostały w modelu zastąpione kołami pneumatycznymi.



Lego 10283 – wahadłowiec Discovery wraz z ładunkiem w postaci teleskopu Hubble'a.

Oryginalny lądownik był owinięty cienką, choć złożoną aż z dwudziestu pięciu warstw, folią termoizolacyjną, której zewnętrzna powłoka wykonana była ze złotej taśmy poliamidowej Kapton. W modelu udatnie uchwycono mocno nieregularny kształt lądownika, za to dość słabo wyglądają hełmy skafandrów kosmicznych na minifigurkach astronautów. Zupełnie, ale to nijak, nie przypominają hełmów Neila Armstronga i Buzza Aldrina.

Zestaw 10231 Ekspedycja kosmiczna pozwoli nam zbudować model wahadłowca kosmicznego w konfiguracji startowej, czyli wraz z wielkim zbiornikiem paliwa oraz dwoma boosterami. Zbiornik jest w brązowym kolorze tak jak w większości prawdziwych misji. Po prawdzie biały zbiornik wystąpił tylko w dwóch pierwszych lotach, kiedy obawiano się o destrukcyjny wpływ ultrafioletu. Gdy się okazało, że nie jest to problemem, zrezygnowano z warstwy białej farby, co oszczędziło prawie 300 kilogramów wagi oraz sporo pieniędzy. Wahadłowiec jest wyposażony w koła wysuwane z podwozia, oczywiście ma też otwierany luk załadunkowy. Zestaw został wypuszczony na rynek w 2011 roku i nie był od tej pory wznawiany, przez co trudno go dostać i ma wysoką cenę. Alternatywą jest zestaw 10283 Wahadłowiec Discovery, który został wypuszczony w 2021 roku. Tutaj dostajemy wahadłowiec, który jest nawet ładniejszym, lepiej odwzorowanym modelem, tyle że bez zbiornika i boosterów. Za to w luku załadunkowym mamy w komplecie teleskop kosmiczny Hubble.

Do rozważenia jest też zestaw 21321 z Międzynarodową Stacją Kosmiczną. Prawdziwa stacja to największy zbudowany przez człowieka obiekt w kosmosie. Ponieważ ma on wielgachne panele słoneczne, same moduły stacji odwzorowane są w dużym zarysie bez detali. Natomiast w tym zestawie pozyskamy bardzo dużo paneli słonecznych, których możemy z powodzeniem użyć we własnych kosmicznych konstrukcjach.

W oficjalnej kosmicznej kolekcji Lego brakuje wielu znanych rakiet, ale jest też mechanizm, który pozwala je stopniowo uzupełniać. Każdy może zgłosić swój pomysł do Lego Ideas. Potrzebny jest opis modelu oraz jego zdjęcie. Trzeba przestrzegać kilku warunków, między innymi maksymalna liczba składowych klocków to trzy tysiące, tematyka oraz konieczność stosowania tylko istniejących wariantów klocków. Po wstępnym sprawdzeniu pomysły są publikowane na stronie Lego Ideas, gdzie poddawane są głosowaniu. Jeśli projekt uzbiera dziesięć tysięcy głosów, kwalifikuje się do ewaluacji przez Lego i po ostatecznym szlifowaniu designu może się stać oficjalnym zestawem.

Przykładowo dzięki pomyślnemu przejściu przez Lego Ideas mamy zestaw 21104 z marsjańskim łazikiem Curiosity. Chociaż jeśli ktoś chciałby go eksponować, to najlepiej z kołami przysypanymi marsjańskim piachem, bo są kompletnie inne niż w oryginale. O wiele lepiej prezentują się projekty, które dopiero czekają na swoją szansę. Projekt rosyjskiego statku Sojuz zgłoszony przez użytkownika Toma Bricka jest na dobrej drodze do uzyskania wymaganej liczby głosów. Trzymam kciuki, bo jest świetny i wiernie oddaje ducha dzieła Siergieja Korolewa, choć dotyczy najnowszej wersji Sojuz MS, która weszła do służby w 2016 roku. Trzy części składające się na statek – moduł orbitalny, lądownik i moduł serwisowy – można rozłączyć, wszystkie mają piękne detale. Inny projekt użytkownika The Half Blood Baron dotyczy samej rakiety Sojuz, uzbierał wymaganą liczbę głosów i teraz podlega ewaluacji. Warto przejrzeć Lego Ideas, bo jest tam kilka innych kosmicznych ciekawostek.

TUNGUSKA

AUTORZY

AB – Andrzej Bazylczuk
BC – Bartek Czartoryski
MG – Marcin M. Granat
BK – Bartłomiej Kluska
RŁ – Robert Łapiński
PM – Piotr Mańkowski
JM – Jacek Marczewski
MRW – Michał R. Wiśniewski
PŻ – Piotr Żymełka

FILM ANIME
BELLE



Mamoru Hosoda to jeden z nielicznych japońskich twórców, którego dzieła dość regularnie goszczą w polskich kinach. Co jakiś czas w obiegu festiwalowym można obejrzeć jego poprzedni film „Mirai", w zeszłym roku dołączyło do niego najnowsze „Belle", które od kwietnia 2022 roku wejdzie do zwykłych kin.

To spory ewenement – produkcje z Japonii nie cieszą się powodzeniem dystrybutorów; tym razem film pojawi się nie tylko (co ucieszy fanów anime) w wersji z napisami, ale i dla młodszych widzów w pełnej polskiej wersji językowej, w której główną rolę zagra i zaśpiewa Daria Zawiałow. To doskonały wybór z uwagi na to, że młoda piosenkarka flirtuje z estetyką anime na swoich płytach i nawet ma na swoim koncie animowany teledysk „Wojny i noce".

„Mirai" opowiadał o chłopcu, w którego życiu pojawia się młodsza siostra; Hosoda skorzystał tam z realizmu magicznego, żeby dać przestrzeń do przetworzenia dziecięcych emocji. „Belle" idzie w zupełnie inną stronę imaginarium cyberpunkowego. Akcja filmu dzieje się współcześnie, ale obok zwykłych iPhone'ów (bohaterka korzysta na przykład z aplikacji Garage Band) istnieje tu metawersowa apka U, która dzięki dołączonym sensorom pozwala na odbieranie wirtualnej rzeczywistości wszystkimi zmysłami. To raczej pretekst do atrakcyjnego ukazania współczesnej sieci i internetowej społeczności – w bardziej realistycznym ujęciu mógłby to być film o nastolatce, która robi karierę, przebierając się i śpiewając na TikToku. Ale nie byłoby to takie piękne i magiczne.

To film o traumie – nastoletnia Suzu nie może się pogodzić ze śmiercią mamy, co objawia się przez niemożność śpiewania – głos więdnie jej w gardle. Przełamuje się dopiero w wirtualnej przestrzeni, gdzie ukryta pod awatarem Belle (wygenerowanym przypadkowo na podstawie zdjęcia atrakcyjnej koleżanki, chociaż zostają jej piegi) robi niezwykłą karierę, śpiewając swoje piosenki. Film w oryginale nosi tytuł „Ryū to Sobakasu no Hime", czyli „Smok i piegowata księżniczka"; jest bowiem oparty na motywach „Pięknej i bestii". Bestią jest rzeczony smok – tajemniczy wirtualny wojownik ścigany przez samozwańczych obrońców porządku. Zafascynowana Belle próbuje zgłębić jego sekret, trafiając do ukrytego zamczyska.

Hosoda szanuje swoich bohaterów i świat, w którym żyją. Film nie straszy „pokoleniem smartfonów", pokazując metawers takim, jaki jest naprawdę – miejscem, w którym można zostać gwiazdą, stać się obiektem hejtu, ale i odnaleźć bezpieczną przestrzeń do poradzenia sobie ze swoim życiem. (MRW)

APKA U



FILM KRYMINAŁ
ŚMIERĆ NA NILU

Zachęcony dobrym przyjęciem „Morderstwa w Orient Expressie", Kenneth Branagh postanowił zekranizować kolejne śledztwo Herculesa Poirota, detektywa wymyślonego przez Agathę Christie.

W „Śmierci na Nilu" ekscentryczny Belg będzie musiał rozwiązać sprawę zabójstwa, do jakiego doszło na pokładzie wycieczkowego statku płynącego po tytułowej rzece. Oczywiście cała intryga jest bardzo skomplikowana, a każdy z pasażerów może być winnym zbrodni. Podobnie jak pierwsza część sequel to klasyczny w formie i treści kryminał. Kenneth Branagh (reżyser i odtwórca głównej roli) nadał postaci Poirota sympatyczny rys, choć niepozbawiony tragicznej nuty.

SERIAL SUPERBOHATERSKI
PEACEMAKER

HBO GO zmieniło się w HBO Max – serwis bogatszy w treści, w tym pakiet produkcji DC. Obok przeróżnych (i o dziwo nie wszystkich) Batmanów można znaleźć tam serial „Peacemaker", bezpośrednio kontynuujący wątki filmu „The Suicide Squad" z kinowego uniwersum DC.

Pojawiła się tam postać rzeczonego Peacemakera (John Cena), walczącego o pokój „bez względu na to, ile mężczyzn, kobiet i dzieci" będzie musiał zabić. W dzisiejszych ponurych czasach, gdy zaspanej Europie przyszło zrewidować pacyfistyczne postawy, ten żart nie wydaje się aż tak śmieszny.



Detektywowi zdarza się pomylić lub też wyciągnąć mylne wnioski, a dodatkowo zaserwowano widzom kilka informacji z jego prywatnego życia (włącznie z wyjaśnieniem, dlaczego nosi on te kuriozalne wąsy), które zostały wymyślone na potrzeby filmu – Christie w powieściach nie wgłębiała się za bardzo w przeszłość Poirota. Scenariusz częściowo podąża za literackim oryginałem, aczkolwiek znajdą się w nim wątki, których próżno szukać na papierze. Zaletą z pewnością jest kilka znanych twarzy, które można dojrzeć na ekranie – rozchwytywana ostatnimi czasy Gal Gadot, Annette Bening, Tom Bateman czy Russell Brand w roli odmiennej od swojego zwyczajowego emploi. Film przeleżał na półce dwa lata – najpierw na skutek pandemii, a później przez ekscesy Armiego Hammera, wcielającego się w jednego z głównych bohaterów. „Śmierć na Nilu" ogląda się nieźle, choć w kilku miejscach trochę szwankuje tempo, a efekty specjalne miejscami pozostawiają nieco do życzenia (na przykład spadający w egipskiej świątyni głaz). Odniosłem również wrażenie, że pierwsza część miała lepszą muzykę. Generalnie jednak fani klasycznych zagadek kryminalnych powinni być usatysfakcjonowani. (PŻ)

FILM SUPERBOHATERSKI
BATMAN

Zawodowi narzekacze narzekają, że nowy „Batman" jest znowu mroczny. Halo, typ ma ksywkę Mroczny Rycerz, to jaki ma być? To kino, nie klocki Lego.

Kiedy już się pogodzimy z tym, że filmy o Człowieku Nietoperzu są mroczne, będzie można porozmawiać o różnych rodzajach mroku. Jest więc mrok gotycki, a przy tym teatralny, jak z dylogii Tima Burtona. Jest mrok rozświetlony campowymi neonami Joela Schumachera. Jest trylogia Christophera Nolana, który to odejście w absurd skontrował fantastycznym realizmem w stylu filmów o Jamesie Bondzie. Jest wreszcie nowy „Batman" w reżyserii Matta Reevesa, podchodzący do tematu „najlepszego detektywa świata" jak do thrillera w stylu „Siedem" Finchera. Ciężka atmosfera, w której dominuje czerń i czerwień, a czas płynie powoli.

Młody Bruce Wayne (rewelacyjny Robert Pattison), żyjący jak wycofana gwiazda rocka, w drugim roku batmańskiej kariery musi się zmierzyć z tajemniczym Ridlerem, który tym razem nie wygląda jak leprechaun ani zielony klaun, tylko chowa się pod zieloną wojskową maską, okularami i płaszczem; postać nie tylko wyjęta z thrillerów, ale i umocowana w klimacie politycznym znacznie lepiej niż filmy Nolana (który chyba nie do końca rozumie Amerykę). Zachwyciło mnie wiele rzeczy – chemia Batmana i Catwoman (Zoë Kravitz), elementy humorystyczne (scena z Pingwinem!), Batmobil jako muscle car, duet Batmana i Gordona i wreszcie – uczłowieczenie postaci superherosa, który przed skokiem z dachu przez chwilę okazuje zwyczajny lęk. (MRW)



PATTISON



Za serią (jak i filmem) stoi James Gunn, twórca, którego szanuję za grę Lollipop Chainsaw, a normiki – za „Strażników galaktyki". Jest to śmieszek, więc są tu śmieszne dialogi, lubi „fajną" muzykę, więc cały soundtrack to glam metal (w tym wspaniały cover „Pumped Up Kicks"). Wiralową robotę robi czołówka, w której cała obsada po prostu tańczy.

Scenariusz jest dość typowy dla tego rodzaju produkcji – oto grupa agentów przy pomocy superherosa (lub superłotra, jak twierdzą inni) Peacemakera musi się zmierzyć z zagrożeniem, którym z różnych powodów nie mogą się akurat zająć herosi z Ligi Sprawiedliwości. Rzecz jest dość kameralna, skupiona na relacjach między postaciami i samej figurze Peacemakera – seksistowskiego, brutalnego mordercy, który zarazem ma złote serce (bije ono głównie dla pupila: orła imieniem Eagly). Oczywiście we współczesnym kinie i telewizji nie można być po prostu skurczybykiem, więc pojawia się smutny wątek traumy bohatera, ale i tak jest fajnie – rozrywkowo i stylowo. (MRW)

HBO

FILM ANIMOWANY
CUPHEAD

NETFLIX



Netfliksową kreskówkę na podstawie Cupheada zapowiedziano już w 2019 roku, ale nie śledziłem newsów dotyczących tego projektu, a w końcu zupełnie o nim zapomniałem. Premiera serialu wzięła mnie więc z zaskoczenia. Platformówka o perypetiach igrających z diabłem naczyń wyróżniała się przepiękną grafiką wzorowaną na klasycznych kreskówkach z lat trzydziestych oraz piekielnie wysokim poziomem trudności.

Chyba właśnie dlatego założyłem, że serial będzie skierowany do starszych widzów. Wprawdzie nie spodziewałem się czegoś tak obrazoburczego jak choćby „Rick i Morty", ale liczyłem na klimat zbliżony do produkcji Matta Groeninga. Tymczasem okazuje się, że „The Cuphead Show!" – w Polsce nazywający się „Filuś i Kubuś" (co ma sens, gdy uświadomimy sobie, że bohaterowie to filiżanka i kubek) – to rzecz przeznaczona raczej dla młodszych odbiorców, bez dwuznacznych żartów czy mrugnięć okiem do starych koni. W żadnym razie nie znaczy to, że dojrzałemu widzowi nie przystoi jej oglądać. Przede wszystkim serial, podobnie jak gra, urzeka fantastyczną kreską. Tym razem mogłem się nią zachwycać bez obawy, że przez chwilę zagapienia stracę ostatni punkt życia i będę musiał zaczynać odcinek od samego początku. Dostajemy też całą gamę bohaterów znanych z Cupheada, co z pewnością fani hitu Studia MDHR docenią. Znajomość postaci nie jest jednak absolutnie potrzebna, by dobrze się bawić. Wiem to z pierwszej ręki, ponieważ moja lepsza połowa nawet nie podchodziła do cyfrowego pierwowzoru, a perypetie ceramicznego rodzeństwa skutecznie ją wciągnęły.

Oprócz charakterystycznej kreski serial oferuje też inne elementy żywcem wyjęte z wczesnych animacji Disneya, w tym piosenki czy slapstickowy humor, ale też nawiązania do śmierci. W jednym z odcinków można na przykład dostrzec inspirację „Tańcem szkieletów" z 1929 roku, a przez cały cykl przewija się znany z gry diabeł, który wraz ze swą świtą poluje na dusze Cupheada i innych postaci. Przyznacie, że takich motywów raczej nie znajdziecie w „Psim Patrolu". Sprawia to, że całość wypada dojrzalej niż współczesne produkcje dla dzieciaków i może porwać widza niezależnie od wieku. W dodatku odcinki trwają około kwadransa, a każdy z nich stanowi zamkniętą opowieść, więc znakomicie nadają się jako przerywnik między codziennymi zajęciami. (AB)

SERIAL SF
ROZDZIELENIE

MARK



Serial dostępny w Apple TV jest dystopijnym SF, które pomimo skromnych środków wizualnych i spokojnego tempa ma siłę młota pneumatycznego. Fundamentem świata jest tu genialny w swojej prostocie pomysł. Jeśli chcesz zostać pracownikiem Lumon Industries, musisz poddać się zabiegowi chirurgicznego implantu w mózgu, w wyniku którego następuje tytułowe rozdzielenie wspomnień. Wszystko to, co dzieje się poza firmą, jest niedostępne, kiedy osoba jest na terenie firmy i vice versa. Magiczną granicę stanowi przejażdżka jednoosobową windą do przepastnych podziemi korporacji, w trakcie której następuje przełączenie. Mark Scout (Adam Scott), świeżo awansowany szef zespołu, kiedy jest w domu, nie ma pojęcia, czym zajmuje się w pracy, jak jest tam traktowany, kim jest jego szef, jakich ma kolegów, czy ma biurowy romans. Za to kiedy jest w pracy, nie wie, gdzie mieszka, czy ma żonę, dzieci, kim są jego sąsiedzi, co lubi robić wieczorami. Takie, zdawałoby się, minimalne oddanie swojej wolności na rzecz korporacji ma jednak daleko idące konsekwencje dla bohaterów. Korporacyjne ja Marka ma wrażenie, że całe świadome życie spędza w pracy. Ono nie śpi, nie ma rozrywek, nie wychodzi na spacer do parku. Dzień zaczyna się i kończy przy drzwiach feralnej windy. Domowego ja Marka właściwie nie interesuje, jak bardzo jego alter ego jest eksploatowane w pracy, jest dla niego niczym obca osoba, ale jednak powiązana. Jeśli Mark w biurze złamałby nogę, to Mark wychodzący z pracy odkryłby, że ma ją w gipsie.

Oprócz często zaskakujących skutków rozdzielenia ciekawość widza napędza zgłębianie korporacyjnych tajemnic, których Lumon zazdrośnie strzeże. Do zespołu Marka przydzielony jest sympatyczny, diaboliczny pan Milchik (Tramell Tilman). Jego szefowa, Harmony (Patricia Arquette), zdaje raporty do zarządu przez głośniczek, do którego się mówi, ale z którego rzadko ktoś odpowiada.

Sam Mark sortuje liczby na archaicznie wyglądających monitorach, ale nie wie, co się za nimi kryje. W rozległych, podziemnych korytarzach kryją się inne zespoły, ale nikt nie wie, czym zajmują się one oraz cała firma, ale z uwagi na konieczność rozdzielenia – niczym dobrym. (JM).

KOMIKS SF

ZAŁOGA PROMIENIA

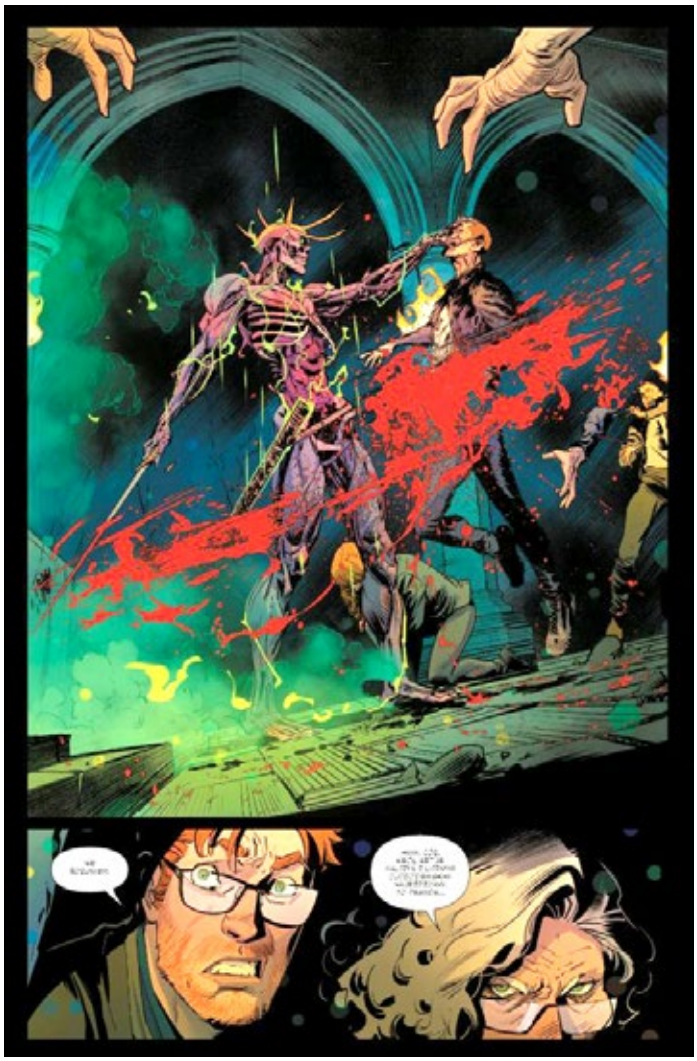


Tytułowa załoga to grupa młodych kobiet przemierzających galaktykę i odbudowujących rozlatujące się budynki. Nie dla idei, ale dla zarobku, ich zleceniodawczynie to deweloperki i muzealniczki, a feminatywy nie są tu użyte przypadkiem.
Misternie skonstruowany i niepowtarzalnie piękny, choć oparty na paru tylko kolorach, świat komiksu Tillie Walden zaludniają bowiem wyłącznie kobiety. Naniesiona jest na niego zamaszysta fabuła mieszająca bombastyczne dramaty z intymnymi relacjami, opowieść o dojrzewaniu i opowieść dla dojrzałych. Bohaterka komiksu, Mia, to zbuntowana uczennica szkoły z internatem, która poznaje tam introwertyczną outsiderkę Grace, lecz historię ich rodzącego się związku poznajemy retrospektywnie. Bo tu i teraz dziewczyna jest na pokładzie Promienia i uczy się fachu od nowych koleżanek. Co ją tam sprowadziło? Dokąd lecą? I gdzie wylądują? Walden, domykając jeden wątek, zaraz bez ociągania się otwiera drugi, a wszystko przeplata się ze sobą bezszwowo, zachęcając do dalszego przewracania stron. „Załoga Promienia" to komiks ze wszech miar oryginalny, z jednej strony kuszący sztafażem sci-fi, z drugiej mówiący szczerze o uczuciach i wyrażający tęsknotę za podstawowymi ludzkimi potrzebami miłości i przynależności. (BC)

MIA

KOMIKS SF

RAZ I NA ZAWSZE

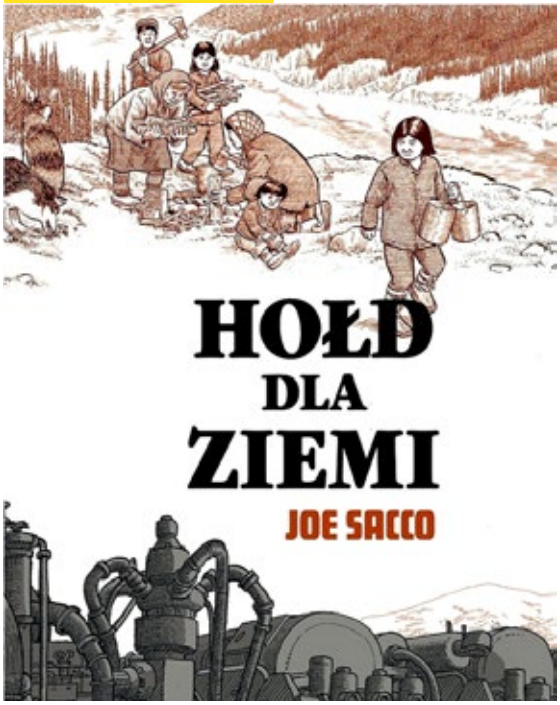


Odrobina prywaty. Na anglistykę poszedłem nie dlatego, że zakochany byłem w rybie i frytkach, ale że od dzieciaka uwielbiałem wyspiarskie mity i legendy, a nade wszystko chciałem kiedyś zobaczyć Stonehenge i okrągły stół z Winchesteru. Sądziłem, że studia popchną mnie w tamte strony. Jak istny świr spędzałem w Anglii każde wakacje przez dobrych piętnaście lat.
Kieron Gillen, scenarzysta „Raz i na zawsze", zrozumiałby mnie jak nic. Bo jego komiks, będący brawurowym remiksem arturiańskich opowieści, które przerobione są z jednej strony na rodzinną sagę, a z drugiej na historię apokaliptyczną, gdzie nacjonaliści chcą ożywić demonicznego króla Artura, to dzieło faktycznego pasjonata. Nie zdziwię się, jeśli podczas lektury komuś przypomni się popularny serial „Nie z tego świata", bo tutaj też mamy motyw wielopokoleniowej rodziny polującej na potwory i ratującej świat przed mitycznymi stworzeniami. Do tego Gillen wysyła sygnały godne Granta Morrisona, sugerując, że opowieść staje się prawdziwa wtedy, kiedy w nią na serio uwierzymy, niezależnie, jak niewiarygodna by była.
„Raz i na zawsze" to porządna, niewymagająca rozrywka, idealna nie tylko dla brytofili. Ciekawostka: Gillen, niegdyś dziennikarz branżowy, to jeden z naszych, fan gier Spectora, miłośnik także Amigi, jak i peceta. (BC)

LEE

KOMIKS DRAMAT

HOŁD DLA ZIEMI



Nie mam pewności, jak wyglądają statystyki, dlatego potraktujmy to jako dowód anegdotyczny, ale literatura faktu zdobyła rynek, nierzadko wypierając z topek beletrystykę. Dlaczego miałoby być inaczej także na półkach z komiksami? Pytanie jest, oczywiście, retoryczne, ale kto już czytał dzieła Joego Sacco, który zajmował się poprzednio chociażby wojną w Bośni tudzież skomplikowanymi relacjami izraelsko-palestyńskimi, ten zdążył już poznać wagę i powagę uprawianej przez niego sztuki.
To bowiem reporter pełną gębą i jego komiksy są dokumentalną rejestracją wydarzeń, gdzie minimalizuje swoją obecność jako autora, a oddaje przestrzeń wypowiedzi osobom będącym jego tematem. Tak jest też i w opasłym „Hołdzie dla ziemi", który tylko pozornie nie jest reportażem z konfliktu. Historia tubylczych mieszkańców wysuniętych na północ terytoriów Kanady to również wojna, tyle że kulturowa.
Sacco z ogromną empatią dzieli się opowieścią o żyjących tam od pokoleń plemionach, między które wbito nagle cywilizacyjny klin, zupełnie nie licząc się z ich obecnością. Rdzenni mieszkańcy tych terenów zostali wykorzenieni ze swoich tradycji, a miłowana przez nich przyroda brutalnie sprasowana przez kapitalizm. Nie jest to lekka lektura, a Sacco nie stroni od pytań o ekologię i katastrofę klimatyczną. I te nie są już retoryczne. (BC)

SACCO

KOMIKS SF

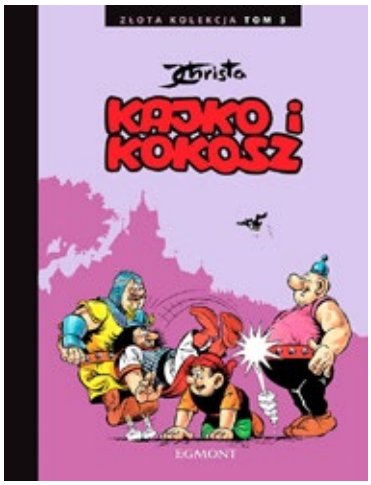
WIĘZIEŃ GWIAZD



Wydawnictwo Elemental to nie tylko ciągnięty przez nich od lat tasiemiec „Jeremiah", ale także interesujące wydania europejskich klasyków. Warszawska ekipa pozyskała prawa do komiksów Denisa Bajrama, a także do dzieł Hiszpana Alfonso Fonta, który na początku lat osiemdziesiątych snuł awangardowe opowieści SF. Jego „Clarke & Kubrick" wydał mi się nadmiernie przesiąknięty naftalinowym humorem i przepakowany dymkami, za to „Więzień gwiazd" okazał się czymś znacznie lepszym.
Rzecz ukazała się tuż przed „Yansem", a czytając go, miałem wrażenie, że to coś podobnego. Bohater cały czas ucieka, a ścigający go mają ukryte cele i nie zamierzają go tak po prostu dopaść. Plus nietypowy wątek miłosny, plus tajemnicza przeszłość dodająca mu znacznie większego sznytu niż standardowe fizys naburmuszonego buntownika. Komiks jest czarno-biały, bogactwem rekwizytorni SF i graficznym stylem Fonsa kojarzy się delikatnie z „Funky Kovalem", aczkolwiek nie ma ambicji politycznych. To po prostu awanturnicze sci-fi, bez zadęcia i z wyraźnym posmakiem vintage. (PM)

KOMIKS PRZYGODOWY

KAJKO I KOKOSZ ZŁOTA KOLEKCJA TOM 3



Akurat wielkim fanem zamieszczonych w tym tomie „Wojów Mirmiła" nie jestem, bo nie od nich rozpoczynała się moja komiksowa edukacja dokonywana przez Janusza Christę wespół z Papciem Chmielem. To długa opowieść, mniej naznaczona pamiętnymi skeczami. Ale, ale – trzeci album Złotej Kolekcji jest wyjątkowy z zupełnie innego powodu. Zawiera kilkadziesiąt stron materiałów dodatkowych, jakich żaden Christofil nie może pominąć.
Najpierw Tomasz Kołodziejczak opowiada o swoim fanowskim zamiłowaniu do „Kajka i Kokosza", pierwszym spotkaniu z twórcą z Sopotu w 1994 roku, a potem o wydawaniu jego albumów. Zupełnym objawieniem jest natomiast to, co na końcu albumu robią mój kolega Kamil Śmiałkowski wraz Krzysztofem Janiczem, odgrzebując swój wywiad rzekę z Januszem Christą i czyniąc z niej bezcenną minibiografię. Przede wszystkim poznajemy powojenne losy nastoletniego Janusza i jego uwikłanych w działania militarne starszych braci. Dowiadujemy się, skąd w życiu chłopaka z Wilna wziął się Sopot, a wraz z nim kultowy Wieczór Wybrzeża. Wszystko to, co najciekawsze, bo pokazujące drogę do sławy. A już w kolejnym albumie „Zamach na Milusia"! (PM)

1994

KOMIKS AWANGARDOWY
JEDZENIE/PICIE





A to nietypowa pozycja jak na portfolio Mucha Comics, wydawnictwa sięgającego zwykle albo po historie superbohaterskie, fantastyczne, albo, generalnie, komiksy amerykańskie. Czyżby był to krok ku dywersyfikacji oferty? Cóż, jeśli kolejne propozycje Muchy miałyby trzymać poziom „Jedzenia/Picia", to nie miałbym nic przeciwko.

Chciałoby się o tej pozycji napisać, że to mały, wielki komiks, mimo banalności owego stwierdzenia. Ale ta ledwie broszurka z dwoma krótkimi opowiadaniami zawiera taki ładunek emocjonalny, że potrafi wyrwać z obuwia. Pierwsza z nich, „Majowski", to drugowojenna historia o tytułowym restauratorze polskiego pochodzenia, którego po przeprowadzce do Berlina zastaje nazizm. Jako że jego lokal na przestrzeni lat odwiedzają niemieccy oficerowie, jest to dla czytelnika okazja do spojrzenia na zmieniające się nastroje społeczne. Lecz atrakcyjności przydaje jej fakt, że jest to historia prawdziwa, do tego efektownie spuentowana.

Bohaterem drugiego opowiadania, „Sleepwalk", jest strażnik więzienny jadący przez kawał kraju, żeby namówić kucharkę z przydrożnej jadłodajni do upieczenia mu placka z jabłkami. Nie powiem, w jakim celu, bo i tutaj finał, nieprzesadnie sentymentalny, chwytający za serce prawdą i prozy, i życia, nadaje całości sens. Komu będzie mało, to duet Filipe Melo i Juan Cavia gościł już na naszym rynku z komiksem „Wampiry". (BC)



TYNION IV

KOMIKS THRILLER
DEPARTAMENT PRAWDY

Ziemia faktycznie jest płaska, przywódcy globalnych potęg to humanoidalne jaszczury, a sam diabeł ukrywał podprogowe przekazy na rockowych albumach. Innymi słowy, co by było, gdyby wszystkie teorie spiskowe były prawdziwe?

Tyle że „Departament Prawdy" ani myśli odpowiadać na to pytanie, bo podobne wytwory kolektywnej świadomości są tutaj nadal wymysłami. Tyle że im więcej ludzi w nie wierzy, tym chętniej przenikają do rzeczywistości. A może jednak to tytułowe biuro, którym kieruje Lee Harvey Oswald (tak, ten Lee Harvey Oswald), kreuje świat podług siebie? Świeżo upieczony agent Departamentu Prawdy, niejaki Cole Turner – sam za młodu ofiara tak zwanej satanicznej paniki, która narodziła się na pierwszych stronach brukowych gazet – będzie musiał zdecydować, komu ufać. O ile komukolwiek. Pierwszy tom całkiem intrygującej serii, zatytułowany „Koniec świata", to rzecz z pogranicza horroru i szpiegowskiego kryminału, który mnoży pytania, umyślnie udzielając jedynie mętnych odpowiedzi. Jak na razie ambitny scenariusz Jamesa Tyniona IV rodzi tyle samo obaw, co nadziei, podobnie kreska Martina Simmondsa (przypominająca lekko rysunki Bena Templesmitha), intencjonalnie szarpana i brudnawa, aczkolwiek precyzyjnie wyrażająca emocje postaci. Nie sposób pozostać obojętnym na tę serię. Fani „Z Archiwum X" powinni być ukontentowani. (BC)

KSIĄŻKA O GRACH
AMIGA RULEZ!

„Amiga Rulez!" stanowi dzieło zbiorowe autorów i współpracowników magazynów Pixel oraz PSX Extreme.

Teksty w niej ujęte powstawały na przestrzeni ostatnich dziesięciu lat i kompleksowo przedstawiają zjawisko, jakim jest Commodore Amiga. Począwszy od walorów sprzętowych, poprzez ikoniczne gry i studia je tworzące, po sztukę cyfrową, w tym oczywiście demoscenę i całą subkulturę amigową. Pełna jest ciekawostek, wywiadów i wspomnień osób, które zaprojektowały ten komputer, a następnie na nim tworzyły cuda elektronicznej rozrywki i kultury.

W tle opisane zostały wyboiste losy firmy Commodore związane ze stworzeniem i rozwojem marki Amiga, a w końcu upadkiem przedsiębiorstwa na skutek fatalnych decyzji osób zarządzających. Książka ukaże się w formacie 21 x 28 cm w objętości prawie czterystu stron. Można ją nabyć w przedsprzedaży w promocyjnej cenie i z pakietem dodatków. Więcej informacji: amigarulez.pl. (RŁ)



400 STRON



KSIĄŻKA O GRACH
GO STRAIGHT

Najnowsza pozycja wydawnictwa Bitmap Books o podtytule „The Ultimate Guide to Side-Scrolling Beat-'Em-Ups" autorstwa Dave'a Cooka skupia się w całości na chodzonych bijatykach.

Na czterystu pięćdziesięciu sześciu stronach otrzymujemy przegląd ponad dwustu gier powstałych na przestrzeni czterdziestu lat, do każdej z nich opis zawierający nazwę dewelopera, datę wydania, platformy, na które dana gra jest dostępna, a także wybór ciekawostek, wskazówek czy charakterystyk wrogów. Całość dopełniają starannie dobrane zrzuty ekranu, a dla wybranych produkcji opisy tzw. classic moments, czyli zilustrowanych stosowną rozkładówkową grafiką scen, które zapisały się w historii gatunku. Nie trzeba dodawać, że Bitmap Books to od lat synonim najwyższej jakości, a niniejsza publikacja to przykład perfekcji pod względem edytorskim, estetycznym i drukarskim. Książkę można kupić na stronie wydawcy bitmapbooks.com.uk, a do zamówienia dołączana jest gratis wersja w PDF. (RŁ)

BITMAP

KSIĄŻKA O GRACH

THE 100 GREATEST COMMODORE 64 GAMES

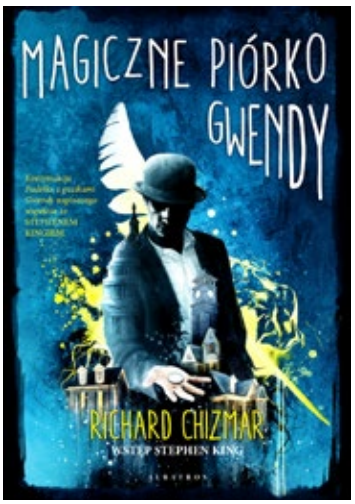


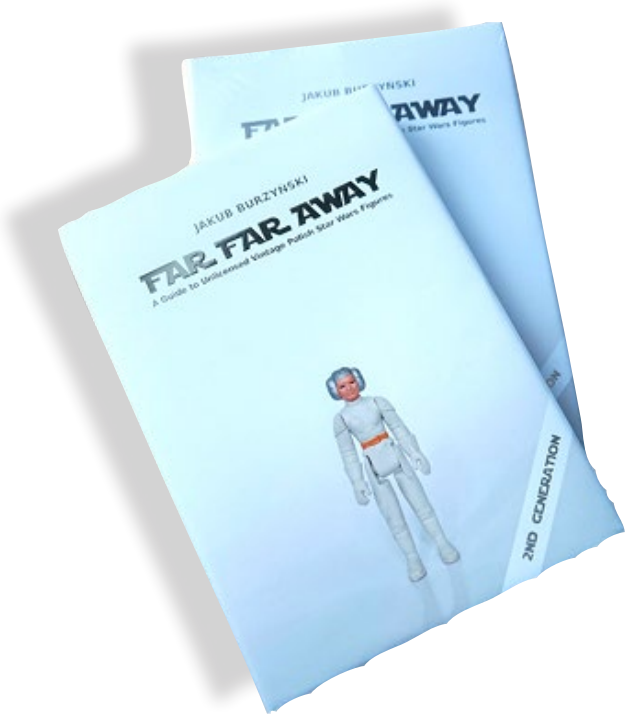
Książka Toma Crosslanda jest stosunkowo świeżą pozycją, gdyż została wydana w ubiegłym roku. Zgodnie z tytułem obejmuje ona encyklopedyczny spis stu najlepszych, subiektywnie wybranych przez autora gier na C64. Tytuły są posegregowane alfabetycznie, a ich zakres zaczyna się od Fort Apocalypse z 1982 roku, a kończy na Creatures 2: Torture Trouble z roku 1992. „The 100 Greatest Commodore 64 Games" to na poły szaleńcza wędrówka po ośmiobitowych światach, która biegnie od symulatora statku kosmicznego w Elite, dotyka po drodze tematyki horroru w Alienie, a kończy się na zawodach sportowych w Winter Games. Jej język jest przystępny, a opisy gier ciekawe. Te ostatnie to nie tylko streszczenia fabuły, ale i odnośniki do podobnych gier, po które warto sięgnąć, gdy dana produkcja się nam podoba. Książka zawiera niewielkie błędy (na przykład gatunki shoot 'em up i beat 'em up pisane są bez apostrofu). Chciałbym też, aby więcej miejsca poświęcono warstwie audio. W książce jest co prawda informacja o godnych zapamiętania efektach dźwiękowych w Wizballu, lecz wzmianki nie doczekała się już świetna muzyka z mojego ukochanego Ghosts 'n Goblins. Książka jest nie tylko nostalgiczną podróżą po dawnych produkcjach. Jest też dowodem, że o grach na C64 można wciąż pisać w formie drukowanej, a przede wszystkim świadectwem, że tytuły na sprzęt od Tramiela bawią współcześnie tak samo mocno jak lata wcześniej. Przygodę z nią można określić słowami samego autora: „always terrific fun". (MG)

KSIĄŻKA HORROR

MAGICZNE PIÓRKO GWENDY

Richard Chizmar to u nas praktycznie anonim, lecz za oceanem facetowi niewiele brakuje do rangi działacza kultowego. Umyślnie nie użyłem słowa „pisarz", bo przede wszystkim Chizmar to redaktor i założyciel magazynu Cemetery Dance oraz wydawnictwa o tejże nazwie, które zajmuje się pięknymi i niejednokrotnie nagradzanymi, limitowanymi edycjami dzieł największych nazwisk z branży. Dlatego zna wszystkich i wszyscy znają jego, a na szczycie tej listy jest nie kto inny jak Stephen King. Mówię o nim, bo pierwszy tom trylogii o Gwendy Peterson panowie napisali razem. „Pudełko z guzikami Gwendy" było mocno inspirowanym prozą Richarda Mathesona, dłuższym opowiadaniem, z którego biła iście młodzieńcza energia. Innymi słowy, staremu mistrzowi najwyraźniej duet dał energetycznego kopa. Do tomu drugiego, „Magicznego piórka Gwendy", Chizmar musiał zasiąść sam. Od wydarzeń z poprzedniej książeczki minęło kopę lat, bohaterka jest już dorosłą pisarką i polityczką, ale po powrocie do Castle Rock – tak, rzecz jest mocno osadzona w Kingowskim uniwersum literackim – znowu potyka się o swoje błogosławieństwo i przekleństwo zarazem, czyli spełniające życzenia pudełeczko. Tyle że każdy cud ma pewną cenę.
Chizmar nie radzi sobie bez Kinga już tak dobrze, rozwadnia charakterologiczny portret Gwendy, czyniąc z niej niemalże istną Mary Sue, ale na poziomie fabularnym połączenie obyczaju i thrillera sprawdza się nieźle. Ogólnie wypada przeczytać obie nowelki, bo w maju poznamy zwieńczenie trylogii, już pełnowymiarowej objętości i znowu ze Stephenem Kingiem jako drugim, a może i pierwszym pilotem. (BC)





KSIĄŻKA POPKULTUROWA

FAR FAR AWAY

VINTAGE

Publikacja o podtytule „A Guide to Unlicensed Vintage Polish Star Wars Figures" stanowi pierwszy na świecie przewodnik poświęcony wszystkim bootlegowym figurkom inspirowanym serią „Gwiezdnych wojen". Autor książki, Jakub Burzyński, na co dzień jest śpiewakiem, teoretykiem muzyki, dyrygentem i pracuje w Filharmonii Narodowej. Jest też jedną z trzech osób na świecie, które posiadają wszystkie dostępne wzory nieoficjalnych figurek „Gwiezdnych wojen" powstałych w Polsce. W swojej książce pokazuje prawie pięćset figurek uzupełnionych o dokładne opisy i okraszone o w sumie tysiąc sześćset pięćdziesiąt zdjęć. Gumowe i plastikowe odlewy polskich, nielicencjonowanych zabawek z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych miały niewiele wspólnego z oryginałami z Zachodu, z czasem stały się jednak wartościowymi obiektami kolekcjonerskimi, małymi dziełami sztuki i obrazem minionej epoki. Książka jest pięknie wydana, stanowi ucztę dla zmysłów i zapewnia solidną dawkę nostalgii. Dostępna jest w języku angielskim, a nabyć ją możemy wyłącznie, kontaktując się bezpośrednio z samym autorem. (RŁ)

GRAMY TEŻ BEZ PRĄDU

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

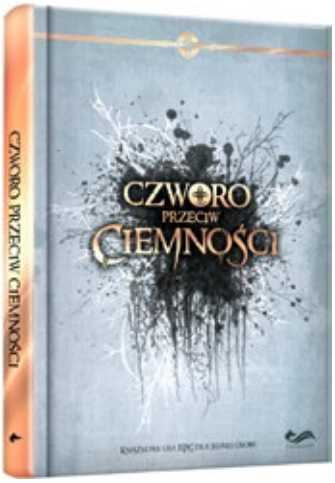
PLANSZÓWKA
BÓR



„Bór" to gra, która na pierwszy rzut oka wygląda na pozycję rodzinną, a nawet dla dzieci. Wszystko za sprawą specyficznych grafik, które niektórym kojarzą się z klimatami anime Hayao Miyazakiego.

Ilustracje są estetyczne, a customowe, rzeźbione kości w pastelowych barwach przyjemnie leżą w dłoniach. Pod względem wizualnym jest miło i sympatycznie. Fabuła gry jest krótka i w sumie równie dobrze mogłoby jej nie być. Oto w naszym świecie zakłócona zostaje równowaga, pory roku się wymieszały, a my próbujemy ją przywrócić, zbierając surowce, warząc eliksiry i oswajając magiczne stworzenia. Rodzinna atmosfera kończy się, gdy odkrywamy, że ta gra pełna jest negatywnej interakcji. W trakcie rozgrywki zbieramy sobie surowce, przejmujemy bory, w których się one znajdują – innymi słowy robimy wiele rzeczy, by pokrzyżować plany przeciwnikom. „Bór" ma bardzo niski próg wejścia, stąd można go potraktować jako grę rodzinną, ale wymaga też myślenia i zmusza do śledzenia poczynań innych graczy. Jest tu nawet specjalna akcja, która służy wyłącznie temu, by zaszkodzić przeciwnikom i sprawić, że nie będą mogli skorzystać z określonych pól i zdobyć przewagi. W „Borze" staramy się wykorzystywać zależności między zdolnościami naszych postaci, umiejętnościami zwierząt po to, by pozyskać jak najwięcej korzyści. Podczas rozgrywki budujemy minisilniczek pozwalający nam zdobywać coraz więcej surowców, które później przerobimy na punkty potrzebne do wygrania rozgrywki. „Bór" to gra o prostych zasadach, przy której dobrze będą bawić się zarówno gracze początkujący, jak i zaawansowani. Trzeba jednak pamiętać, że każda partia to ciągłe siłowanie się z przeciwnikami, zyskiwanie i tracenie przewag – i tak w kółko. Warto wspomnieć jeszcze o długości rozgrywki: według wydawcy jest to od czterdziestu pięciu do dziewięćdziesięciu minut, ten czas zależy nie tylko od liczby graczy, ale też od tego, jak podchodzimy do rozgrywki – jeśli przy planszy zbierze się czterech myślicieli, to cała gra może się znacznie wydłużyć. Sam preferuję rozgrywki dwuosobowe z uwagi na to, że skupienie się na ruchach jednego przeciwnika jest dla mnie optymalnym rozwiązaniem. (KP)

GRA KSIĄŻKOWA
CZWORO PRZECIWKO CIEMNOŚCI





„Czworo przeciwko ciemności" to obecnie chyba jedyna tego typu gra na polskim rynku. Jest to gra książkowa, która nie jest ani paragrafowa, ani RPG, zawiera za to elementy ich obu oraz planszówki z gatunku dungeon crawler.

Książka dzieli się na dwie części: pierwsza opisuje zasady rozgrywki, druga zawiera narzędzia do jej prowadzenia – głównie tabelki informujące o tym, co i kogo napotykamy na swej drodze oraz jakie są efekty tych spotkań. Wybieramy więc czteroosobową drużynę śmiałków z dostępnych klas postaci, zaopatrujemy się w dwie sześcienne kostki i ruszamy. A nie, zaraz, jeszcze najważniejsze – przed wyruszeniem w drogę należy... wziąć kartkę w kratkę formatu A4, ołówek i rzucić kostkami. I tu pojawia się element oldschoolowy, bo lochy, przez które będziemy wędrować, rysujemy na kartce. Dzięki rzutom i odpowiednim tabelom dowiadujemy się, jak wygląda korytarz czy komnata, do której wkraczamy, czy znajdziemy w nich wrogów, czy postacie, które zlecą nam zadania; a może trafimy na jakąś pułapkę? I to właśnie owa niewiadoma jest elementem budującym emocje podczas rozgrywki. Co do reszty – wszystko zależy od naszej wyobraźni. Jeśli ktoś grał w papierowe lub komputerowe RPG, to szybko się tu odnajdzie. Mimo że przed rozgrywką trzeba przeczytać kilkadziesiąt stron (łącznie z opisami postaci i potworów), to zasady nie są zbyt skomplikowane. Jest to gra solo, ale nic nie stoi na przeszkodzie, żeby zagrać w nią na przykład w dwie osoby, w której jedna wcieli się w Mistrza Gry opowiadającego o tym, co się dzieje. Zresztą taki tryb jest opisany w zasadach i proponowany w sytuacji, gdy doświadczony gra z mniej wyrobionym albo rodzic z dzieckiem. Sama książka nie przedstawia fabuły w formie złożonej opowieści, ot dowiadujemy się, że za zakrętem trafiliśmy na oddział goblinów. Fajne jest to, że nawet w tak prostej grze mamy zarówno zróżnicowanie postaci, jak i przeciwników. Podobają mi się też szczegóły dodające grze klimatu i pewną dozę realizmu, na przykład ograniczona liczba strzał w kołczanie, dopuszczalne obciążenie postaci, to, że w korytarzu obok siebie mogą iść maksimum dwie postacie itp. Celem rozgrywki jest dotarcie do Władcy Podziemi i pokonanie go. I tutaj znów pojawia się element zaskoczenia, bo nigdy nie wiemy, który z potworów będzie finałowym bossem. Decyduje o tym oczywiście rzut kostką. Czasem trafimy na mumię, innym razem na Lorda Chaosu – każdy z sześciu Władców Podziemi ma inne zdolności. „Czworo przeciwko ciemności" to dobra pozycja dla tych, którym nie przeszkadza losowość w grze i oldschoolowe rysowanie lochów na kartce, lubią klimat dungeon crawlerów i mają w miarę rozwiniętą wyobraźnię. (KP)

KARCIANKA

ŚLEDZTWA – CLAIRE HARPER NA TROPIE

Był taki czas w moim życiu, gdy bardzo lubiłem czytać kryminały, szczególnie te klasyczne – Agathy Christie. Polubiłem zarówno słynnego Herkulesa Poirota, jak i pannę Marple.

Piszę o tym dlatego, że w „Śledztwach – Claire Harper na tropie" znajduje się wiele nawiązań do książek słynnej pisarki; począwszy od tego, że tytułowa bohaterka jest jej fanką i detektywem, przez okres, w którym toczy się gra – lata 1934-1935, na sprawach, które przyjdzie nam rozwiązać, skończywszy. Jako świeżo upieczona absolwentka kryminologii dostajemy do rozwiązania trzy sprawy (rozdziały). Za każdym razem będzie to morderstwo, ale nie wystarczy, że odpowiemy na banalne pytania, kto i dlaczego zabił. By wygrać, musimy znaleźć odpowiedzi na pięć oryginalnych pytań sprawiających, że zagadka jest bardziej intrygująca. Pierwszy rozdział to „Morderstwo w Alister Manor"; oto młoda narzeczona lorda Alistera zostaje znaleziona martwa, uduszona. Podczas śledztwa poruszamy się po sporej posiadłości i rozmawiamy z poszczególnymi członkami familii.



Od usłużnego kamerdynera dostajemy nawet drzewo genealogiczne, by móc się połapać, kto jest kim w rodzinie. Po rozwiązaniu tej zagadki wieść o nas się roznosi, nic więc dziwnego, że przyjaciółka wzywa nas do Edynburga, by pomóc odkryć przyczynę dziwnych wypadków mających miejsce w trakcie przygotowań do premiery jej sztuki. Trzeci rozdział przerywa nam urlop w Egipcie – komisarz policji w Luxorze prosi o pomoc w rozwiązaniu zagadki morderstwa Johna Sandersa – archeologa, który tuż przed śmiercią w starożytnym grobowcu znalazł skarb Oko Horusa z przypisaną do niego tajemniczą klątwą.

Mimo że wszystkie sprawy to zabójstwa, są one bardzo zróżnicowane. Nic się tu nie powtarza, do każdej sprawy trzeba podejść inaczej, by ją rozwiązać. Rozgrywkę rozpoczynamy od przeczytania fabularnego wprowadzenia, następnie zapoznajemy się z pomocami, na przykład planem miejsca zbrodni, po którym będziemy się poruszać. Następnie decydujemy, z kim chcemy rozmawiać, jakie ślady obejrzeć, to wszystko trochę przypomina grę paragrafową, tyle że zamiast w książce opisy tego, co widzimy, oraz dialogi znajdujemy na kartach.

Celem rozgrywki jest rozwiązanie śledztwa i odpowiedź na pięć pytań z nim związanych w jak najkrótszym czasie. Im mniej wskazówek zużyjemy, tym więcej punktów otrzymamy. Rozwiązanie każdego śledztwa znajdujemy na kartach ukrytych w dedykowanej sprawie kopercie.

Muszę przyznać, że autorom poszczególnych scenariuszy udało się przenieść klimat powieści Agathy Christie do gry, nic tu nie jest takie, jak wygląda na początku, pojawiają się mylne tropy, pozory. Pomoce i opisy wprowadzają w klimat epoki, szkoda, że w grze mamy tylko trzy sprawy do rozwiązania. Mam nadzieję, że gra dobrze przyjmie się na rynku i doczekamy się do niej kolejnych rozdziałów. (KP)



1934

KARCIANKA

SIEGE STORM: SIEGE MODE

Na początku był Chaos... na początku była dwuosobowa karcianka „Siege Storm" wydana w niewielkim pudełku jako gratis dla wspierających grę „Lord of Hellas" na Kickstarterze.

Po jakimś czasie wydawca postanowił rozwinąć ten tytuł i tak powstał „Siege Storm: Siege Mode" z dodatkowymi trybami: solo, kooperacyjnym i wieloosobowym dla maksimum czterech graczy. Zacznijmy od klasycznego pojedynku jeden na jednego. Celem rozgrywki jest uśmiercenie przeciwnika, co następuje wówczas, gdy skończy mu się talia, z której dobiera karty. Twórcy gry zastosowali tu bardzo fajny zabieg zwiększający wagę decyzji gracza.

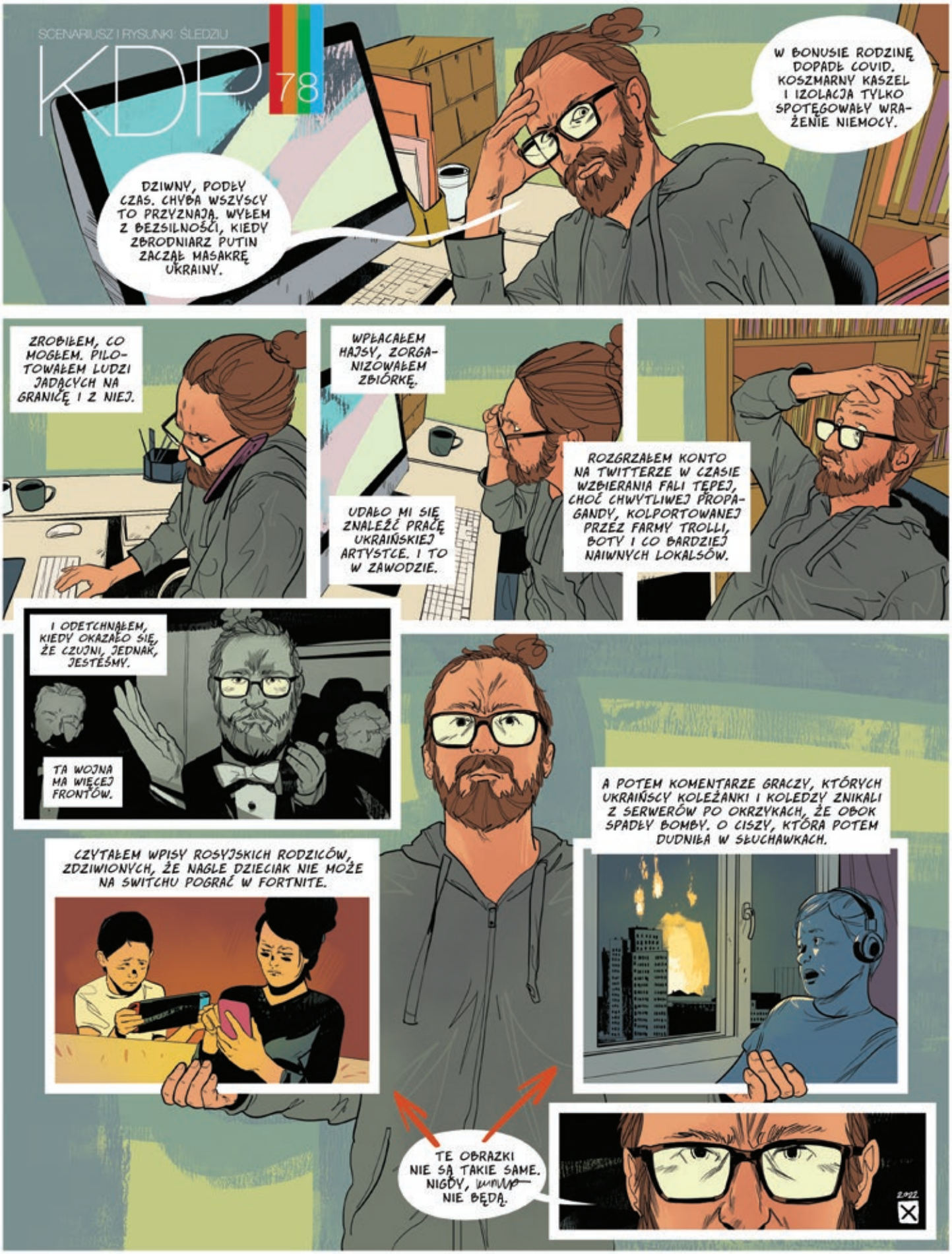




Z tej samej talii ciągniemy karty, by atakować nimi przeciwnika, odrzucamy, by zapłacić za zagrane karty i by zaznaczyć otrzymane obrażenia. To sprawia, że musimy grać bardzo rozważnie, by nie pomóc przeciwnikowi, zbyt szybko zmniejszając swoje punkty życia. Frakcje, którymi gramy, są zróżnicowane – mamy do dyspozycji Khung'lai z mnóstwem tanich jednostek, jednak bez szczególnych zdolności specjalnych, i Ysra, którzy zamieniają słabsze kreatury na silniejsze. Tymi samymi taliami gramy w trybie kooperacyjnym i solo, gdzie do pokonania mamy bossa i armie jego popleczników. Tryb wieloosobowy wprawdzie jest, ale nie zagramy w niego bez dokupienia dodatków, a raczej dodatku, bo w polskiej wersji jest jeden – „Rewolwerowcy", będący krzyżówką Dzikiego Zachodu ze steampunkiem. Samo pudełko gry podstawowej jest tak zaprojektowane, by zmieścić kilka dodatkowych frakcji, które na razie były dostępne wyłącznie w wersji anglojęzycznej na Kickstarterze. Wszystko wskazuje jednak na to, że Awaken Realms ma w planach wydać po polsku również pozostałe frakcje, choć zapewne będzie to zależeć od wyników sprzedaży wersji podstawowej.

„Siege Storm: Siege Mode" to dla mnie przede wszystkim gra pojedynkowa, choć wersja kooperacyjna również jest ciekawa, głównie z uwagi na to, że mamy do wyboru dwie talie przeciwników. Rozgrywka jeden na jednego to przede wszystkim reagowanie na posunięcia przeciwnika i próby zaskoczenia go. Jak to w takich karciankach bywa, z uwagi na losowy dociąg zbyt wiele tu nie zaplanujemy. Staramy się po prostu grać optymalnie tym, co mamy na ręce. Pewna strategia jest obecna na etapie składania talii, z dostępnych jednostek wybieramy część, kierując się kilkoma prostymi zasadami. Jeśli jednak nie mamy ochoty tego robić, możemy grać taliami zdefiniowanymi przez wydawcę. (KP)

CHAOS


SCENARIUSZ I RYSUNKI: ŚLEDZIU
KDP 78
DZIWNY, PODŁY CZAS. CHYBA WSZYSCY TO PRZYZNAJĄ. WYŁEM Z BEZSILNOŚCI, KIEDY ZBRODNIARZ PUTIN ZACZĄŁ MASAKRĘ UKRAINY.
W BONUSIE RODZINĘ DOPADŁ COVID. KOSZMARNY KASZEL I IZOLACJA TYLKO SPOTĘGOWAŁY WRAŻENIE NIEMOCY.
ZROBIŁEM, CO MOGŁEM. PILOTOWAŁEM LUDZI JADĄCYCH NA GRANICĘ I Z NIEJ.
WPŁACAŁEM HAJSY, ZORGANIZOWAŁEM ZBIÓRKĘ.
UDAŁO MI SIĘ ZNALEŹĆ PRACĘ UKRAIŃSKIEJ ARTYSTCE. I TO W ZAWODZIE.
ROZGRZAŁEM KONTO NA TWITTERZE W CZASIE WZBIERANIA FALI TĘPEJ, CHOĆ CHWYTLIWEJ PROPAGANDY, KOLPORTOWANEJ PRZEZ FARMY TROLLI, BOTY I CO BARDZIEJ NAIWNYCH LOKALSÓW.
I ODETCHNĄŁEM, KIEDY OKAZAŁO SIĘ, ŻE CZUJNI, JEDNAK, JESTEŚMY.
TA WOJNA MA WIĘCEJ FRONTÓW.
CZYTAŁEM WPISY ROSYJSKICH RODZICÓW, ZDZIWIONYCH, ŻE NAGLE DZIECIAK NIE MOŻE NA SWITCHU POGRAĆ W FORTNITE.
A POTEM KOMENTARZE GRACZY, KTÓRYCH UKRAIŃSCY KOLEŻANKI I KOLEDZY ZNIKALI Z SERWERÓW PO OKRZYKACH, ŻE OBOK SPADŁY BOMBY. O CISZY, KTÓRA POTEM DUDNIŁA W SŁUCHAWKACH.
TE OBRAZKI NIE SĄ TAKIE SAME. NIGDY, ~~NIGDY~~ NIE BĘDĄ.
2022

CD-ROM









FELIETONY

109 Łukasz Orbitowski

126 Piotr Gawrysiak

128 Aleksy Uchański

130 Marcin Borkowski

W EDGE OF NOWHERE WALKA Z POTWORNYMI, NA POŁY ZDEFORMOWANYMI ISTOTAMI ZADZIWIAJĄCO ZGRABNIE WSPÓŁGRA Z SUROWYM PIĘKNEM ANTARKTYDY.



HISTORIA INSOMNIAC GAMES

OD STRZELANKI DO WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI

Historia Insomniac Games sięga 28 lutego 1994 roku, kiedy to Ted Price założył spółkę pod nazwą Xtreme Software. Nazwa nie przetrwała zbyt długo, gdyż inna firma, działająca już pod tym samym szyldem, wniosła sprawę do sądu. Twórcy nie przejęli się falstartem i zaczęli szukać nowej nazwy. Wśród propozycji pojawiły się Black Sun Software, Ragnarok czy The Resistance Incorporated. Ostatecznie padło na Insomniac Games i do dzisiaj nazwa ta pozostała niezmieniona.

Marcin M. Granat



Disruptor to oldskulowa strzelanka: kanciaste obiekty i mgła ograniczająca widzenie, ale za to szybka rozgrywka.

Pierwszą produkcją wydaną przez Insomniac Games był Disruptor z 1996 roku. Wzorowana na Doomie strzelanka o zawrotnym tempie rozgrywała się pod koniec XXII wieku. Choć Disruptor mógł wydawać się kopią klasyka id Software, w rzeczywistości był jego zgrabnym pastiszem z rozgrywką opierającą się na przeczesywaniu trójwymiarowych map i eliminacji wszystkiego, co się rusza. Dodawał jednak wiele od siebie: psioniczne moce, za pośrednictwem których zadawaliśmy wrogom obrażenia lub chroniliśmy naszą postać, a fabularnie – możliwość zostania prezydentem Zjednoczonej Ziemi.

Co ciekawe, Disruptor był tworzony z myślą o konsoli 3DO Interactive Multiplayer od Panasonica, ostatecznie został jednak wydany na PlayStation. Pomimo ciepłego przyjęcia przez recenzentów (oraz samego Johna Romero) gra nie odniosła niestety sukcesu komercyjnego, a po zapoznaniu się z wynikami sprzedaży morale twórców było niskie.



Smok ze Spyro the Dragon miał się pierwotnie nazywać Pete, lecz ze względu na prawa autorskie Disneya do filmu „Pete's Dragon", nie zdecydowano się na takie imię.



Czym jest familijna zabawa, jeśli nie ratowaniem świata z przyjaciółmi?



Mimo to ich wydawca, Universal Interactive Studios, zdecydował się dać autorom kredyt zaufania i pozwolił im stworzyć kolejną grę. A ta miała być tym razem mniej brutalna i skierowana także do młodszych graczy. „Na rynku jest teraz wielka próżnia, Nintendo posiada cały rynek gier rodzinnych. Powinniście rozważyć pójście w innym kierunku. Pomyślcie o tym" – stwierdził Price do swoich pracowników, zachęcając ich do działania.

FAMILIJNY SMOK

W Insomniac Games zaczęła się burza mózgów. Wiedziano, że kolejna porażka finansowa będzie oznaczała dla studia bankructwo. Jeden z pracowników, Craig Stitt, zaproponował, aby w kolejnej produkcji historia obracała się wokół smoka. Pomysł został ciepło przyjęty, a kolejny pracownik, Alex Hastings, rozpoczął pracę nad silnikiem gry, który wyświetlałby panoramiczny widok konieczny do poruszania się fantastycznym stworzeniem.

Platformówka, której plansze imitowały otwarty świat, przedstawiała graczom wspomnianego smoka o imieniu Spyro i jego nieodłącznego towarzysza: ważkę Sparx, którzy – jak przystało na grę familijną – ratowali świat przed zagrażającymi mu niebezpieczeństwami. Spyro the Dragon wydany został w 1998 roku. Po premierze na ekipę Insomniac Games padł przez

Lot

Poziomy w Spyro the Dragon zostały tak zaprojektowane, aby promować eksplorację, dlatego mogliśmy na nich latać. Do zaprogramowania tej mechaniki zatrudniono inżyniera z NASA, Matta Whitinga.



Jak przystało na komiksową, kolorową rozgrywkę bez zobowiązań, szwarccharaktery muszą wyglądać strasznie.

chwilę cień grozy. Produkcja bowiem znów zdobyła uznanie wśród krytyków, lecz na początku niewielu graczy ją kupowało. Na szczęście pomimo kiepskiego startu sprzedaż ruszyła, a twórcy mogli odetchnąć z ulgą.

Kwestią czasu było rozpoczęcie prac nad sequelem. Pretekstowe fabuły zarówno Spyro 2: Ripto's Rage! z 1999 roku, jak i trzeciej części Spyro: Year of the Dragon opierały się na tej samej filozofii co pierwowzór. Były też podobne graficznie. Trylogię łączyło jeszcze jedno: muzyka. Skomponował ją bowiem Stewart Copeland, perkusista znanyz zespołu The Police. We wszystkich trzech częściach postawiono na szybką i dynamiczną oprawę dźwiękową, softrockowe brzmienia z wyraźnie zaznaczoną rytmiką i akcentami na początku taktu.

NOWE MILENIUM

Gdy w roku 2000 na sklepowych półkach pojawiło się PlayStation 2, ludzie z Insomniac Games postanowili zaprezentować światu produkcję nowej generacji. Myślano o wydaniu Girl with a Stick, grze wzorowanej między innymi na Tomb Raider. Projekt jednak spalił na panewce, a sam Price przyznał, że była to pierwsza porażka jego studia.

Nowe milenium niosło dla Insomniac Games zmiany. Studio zmieniło wydawcę z Universal Interactive Studios na Sony. Zaczęto też prace nad nową marką: Ratchet & Clank. Choć platformówkowe środowisko nowej gry było z pewnością inspirowane cyklem Spyro, to przejście z klimatu fantasy na science fiction diametralnie zmieniło charakter rozgrywki. Ratchet & Clank był trzecioosobowym shooterem, lecz walki w nim ukazane nie epatowały przemocą, tylko były raczej komiksowe.

Seria z kotopodobym Ratchetem i jego robotem-pomagierem Clankiem spotkała się z pochwałami od recenzentów i wiadome było, że twórcy zaczęli pracę nad kolejnymi odsłonami. Ratchet & Clank: Going Commando wydany rok po oryginale, czyli w 2003 roku, nie wprowadził do rozgrywki nowości. Podobnie było z kolejnym tytułem, Ratchet & Clank: Up Your Arsenal z 2004 roku, który nadal prezentował się świetnie jako strzelanka oraz jako pierwszy tytuł Insomniac Games zawierał tryb multiplayer.

NASTĘPNA GENERACJA

Nieubłaganie pędzący czas przywitał twórców premierą PlayStation 3. Tym razem ekipa Insomniac Games była lepiej przygotowana niż w przypadku poprzedniej generacji konsol. Miała bowiem w chwili premiery





POZA POZIOMEM Z KATEDRĄ W MANCHESTERZE W RESISTANCE: FALL OF MAN POPULARNOŚCIĄ CIESZYŁY SIĘ TAKŻE MAPY NOTTINGHAM I GRIMSBY.

konsoli gotową grę: Resistance: Fall of Man. Tytuł, który pierwotnie miał być osadzony podczas wielkiej wojny, zmienił jednak swój anturaż na alternatywną rzeczywistość lat pięćdziesiątych, podczas których Europę opanowała rasa obcych. Pozwoliło to twórcom na wykorzystanie nietypowego uzbrojenia – zarówno ludzi, jak i przybyszów z kosmosu.

W grze online w Resistance: Fall of Man występowały różne rasy obcych.



Rozgrywka wieloosobowa w R:FoM była możliwa dla liczby od ośmiu do czterdziestu graczy.

Resistance: Fall of Man był wzorowym shooterem i zebrał pozytywne recenzje, nie obeszło się jednak bez kontrowersji. W grze można było bowiem strzelać również w pieczołowicie odwzorowanej katedrze w Manchesterze. Swoje niezadowolenie wyraził Kościół anglikański, a w całą sprawę zaangażował się nawet ówczesny premier Wielkiej Brytanii, Tony Blair. Na szczęście żadna część gry nie została ocenzurowana, a Sony wystosowało oświadczenie, w którym opisało prawa rządzące tym uniwersum oraz brak intencji obrażania czyichkolwiek uczuć. Koniec końców afera wyszła wszystkim na dobre: podczas całego zamieszania sprzedaż gry w Zjednoczonym Królestwie wzrosła. Całkiem nieźle poradziła sobie też sama katedra, której przybyło zwiedzających.

KONTYNUACJE I NOWOŚCI

Wydawanie gier na PlayStation 3 szło Insomniac Games bardzo przyzwoicie. Marka Resistance wzbogaciła się o dwie kolejne odsłony, powstało też kilka nowych części serii Ratchet & Clank i żadna z nich nie zawiodła fanów. Nie oznacza to, że studio nie eksperymentowało. Wśród pomysłów na nowe uniwersa pojawiło się chociażby Fuse. Choć opinie krytyków były w przypadku tej gry podzielone, jest ona ważna z dwóch powodów. Po pierwsze, nie wyszła wyłącznie na PlayStation 3, lecz pojawiła się równolegle na Xbox 360. A po drugie, kontynuowała strzelankowe ambicje Insomniac Games. Fabuła, podobnie jak w przypadku Resistance, znacząco odbiegała od rzeczywistości, dając twórcom pole do popisu. Nie zabrakło też elementów fantastyki naukowej, a dokładnie fabuły skupionej na tytułowej Fuse – substancji pozaziemskiego pochodzenia umożliwiającej produkcję nowej generacji broni, a ludziom dającej ponadnaturalne zdolności.

Jeszcze szybsze tempo rozgrywki łączące trzecioosobową strzelankę z parkourowymi wyczynami przedstawiono odbiorcom w Sunset Overdrive z 2014 roku. Była to nie tylko pierwsza gra Insomniac Games, która została wydana na system Windows (za port odpowiadało Blind Squirrel Games), ale też jedna z lepszych gier studia w ogóle. Zdobyła wiele nominacji, między innymi za ścieżkę dźwiękową, grafikę czy projekty poziomów. Los niestety chciał, że w żadnej kategorii nie wygrała.

Twórcy próbowali swoich sił także na rynku mobilnym, wydając chociażby Bad Dinos czy Digit & Dash. Szybko powrócili jednak do większych platform za sprawą Song of the Deep. Gra skierowana była raczej do młodszego odbiorcy i przedstawiała historię córki rybaka, której ojciec nie wrócił do domu



Rozgrywka w Sunset Overdrive jest trochę jak w Serious Sam: wielcy wrogowie i szybka akcja.



Biała Antarktyda z Edge of Nowhere jest zabójcza i tylko naiwny myśli, że można z niej uciec.



Zmutowane potwory z jaskiniowych czeluści, przed którymi lepiej uciekać.



Nasza narzeczona Ava Thorne. To jej zaginięcie jest główną przyczyną poszukiwań bohatera z Edge of Nowhere.

po morskiej wyprawie. Zadaniem gracza było przygotowanie się do przygody w wodnych odmętach. Przypominająca metroidvanię rozgrywka i inspiracje irlandzką mitologią sprawiły, że tytuł był mocno grywalny.

W SZPONACH SZALEŃSTWA

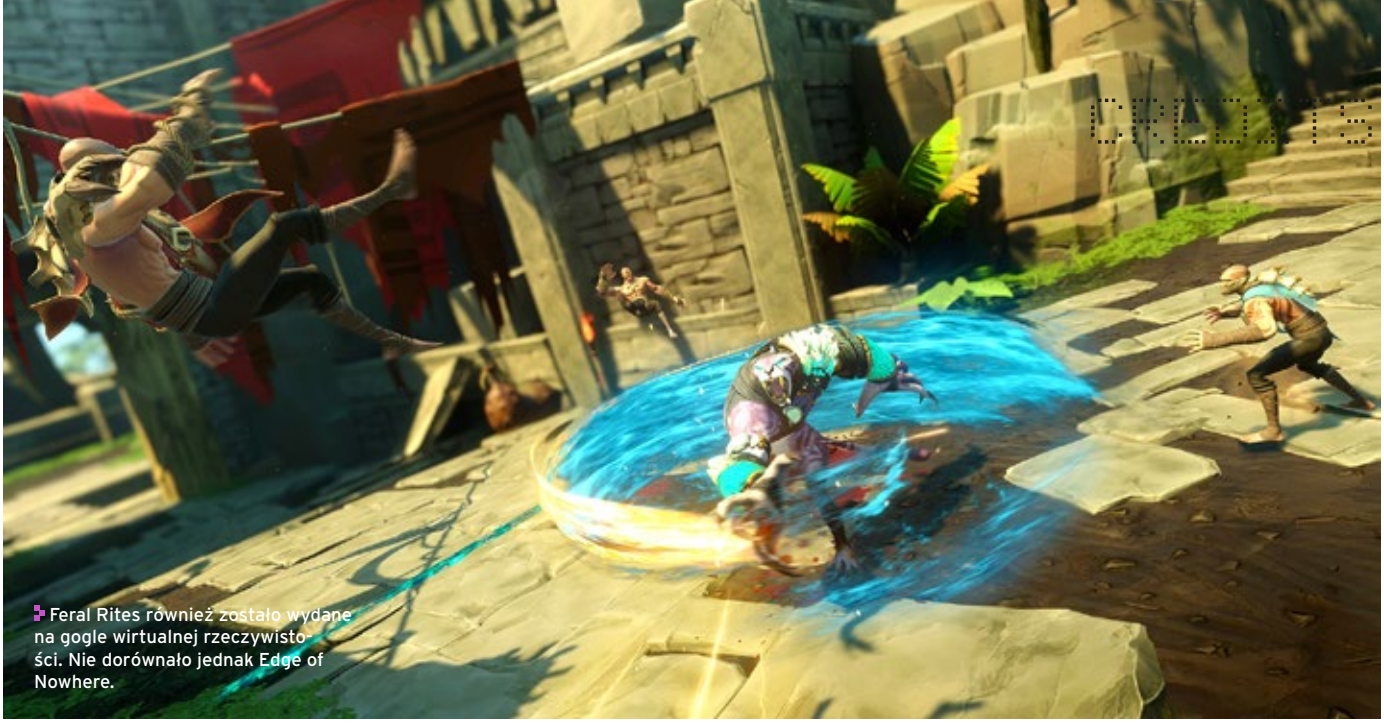
Choć Song of the Deep zabierało gracza w kierunku nieznanego, nikt się nie spodziewał, że najlepsze ma dopiero nadejść. Mowa o Edge of Nowhere z 2016 roku. Gra została wydana we współpracy z Oculusem i do dziś dostępna jest wyłącznie na gogle tej marki, choć można ją uruchomić także na HTC VIVE Cosmos za pośrednictwem emulatora ReVive.

Jej fabuła jest oparta na powieści „W górach szaleństwa" Howarda Phillipsa Lovecrafta i tak samo jak ona rozgrywa się na Antarktydzie. Na skuty lodem kontynent trafiamy w poszukiwaniu narzeczonej, która była jedną z uczestniczek naukowej wyprawy.

Już na początku gry mamy hitchcockowskie trzęsienie ziemi, czyli awarię samolotu. Po twardym lądowaniu znajdujemy się między płonącymi silnikami a lodowymi ścianami. Rozpoczynamy wędrówkę ku ukochanej, nie wiedząc jeszcze, że droga ta zostanie okupiona popadnięciem w szaleństwo. Edge of Nowhere wymaga od nas walki, ale przede wszystkim jest horrorem psychologicznym. Często nie wiemy, co jest prawdziwe. Raz pośrodku lodowej jaskini widzimy dom, innym razem przemierzając ciemności, natrafiamy na bal, w którym kiedyś uczestniczyliśmy. Zdarza się, że zwały lodu rozstępują się, a przed nami stają ogromne drzwi prowadzące na salę wykładową Uniwersytetu Miskatonic, gdzie poruszany jest temat przełomowego odkrycia nowego gatunku.

Nic nie przebije jednak innego zwrotu fabularnego. Po długiej przeprawie udaje się nam wreszcie dotrzeć do statku gotowego opuścić zakazany ląd. Trafiamy do Providence, zostajemy

W EDGE OF NOWHERE SZALEŃSTWO DOTYKA UMYSŁU NASZEGO BOHATERA. WIDZIMY ILUZJE BALU POŚRODKU JASKINI, PRZENOSIMY SIĘ TEŻ NA UNIWERSYTET MISKATONIC.



Feral Rites również zostało wydane na gogle wirtualnej rzeczywistości. Nie dorównało jednak Edge of Nowhere.

jednak na pokładzie w celu odbycia kwarantanny. To właśnie wtedy naszym oczom ukazują się zarażeni nieznaną chorobą pasażerowie. Chowamy się przed nimi, uciekając w głąb miasta, tylko po to, aby iluzja prysła, zostawiając nas ponownie wśród śniegów Antarktydy.

STRASZNE I PIĘKNE

W Edge of Nowhere walka z potwornymi, na poły zdeformowanymi istotami zadziwiająco zgrabnie współgra z surowym pięknem Antarktydy. Tylko w tej grze pingwiny ślizgają się na swoich brzuchach do wody, mewy wysiadują jaja na skalnych ścianach, a w jaskiniach czają się potworności.

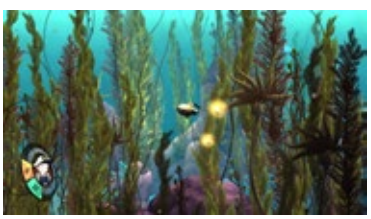
Spotykamy tu także prehistoryczne, drapieżne rośliny, które polują, wysuwając śmiercionośne kolce. Miliony lat ewolucji i izolacja w przerażający sposób dotknęły też zwierząt. Bezokie, reagujące tylko na dźwięk stwory, kroczące istoty z bąblami na plecach czy będące kiedyś ludźmi abominacje z mackami. Wszystkie najczęściej omijamy, a wyłącznie w newralgicznych sytuacjach używamy strzelby, do której nabojów jest jak na lekarstwo.

Edge of Nowhere jest produkcją przełomową. Tak jak Alone in the Dark z rewelacyjną jak na swoje czasy grafiką wektorową, tak i ten tytuł stworzony na potrzeby gogli wirtualnej rzeczywistości przeraża lovecraftowskimi okropnościami za pośrednictwem najnowszej technologii. Gra okazała się klejnotem w koronie Insomniac Games i jej pozycja jest na razie niezagrożona.

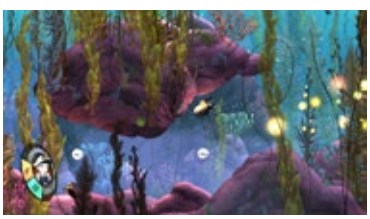
NOWE MARKI

Romans z Oculusem przerodził się dla Insomniac Games w stały związek. Jeszcze w 2016 roku na rynku pojawiły się The Unspoken oraz Feral Rites. Pierwszy przenosił nas do nadprzyrodzonego świata, w którym rzucaliśmy czarami za pośrednictwem ruchów kontrolerów. Drugi był z kolei trzecioosobową bijatyką rozgrywającą się na egzotycznej wyspie.

Lepszym tytułem od powyższych okazał się jednak Stormland z 2019 roku.



Song of the Deep stawiało na elementy zręcznościowe, a jego podwodne klimaty przypominały podmorskie poziomy z serii Rayman.



Pomimo zgłębiania czeluści mórz Song of the Deep nie było mroczne. Było też łatwiejsze niż Barotrauma czy Subnautica.



Gra prezentowała oryginalny świat, w którym sterowaliśmy androidem. Tytuł był dojrzały, a sprawne oko gracza dostrzegało w nim syntezę najlepszych aspektów poprzednich gier studia. Widoczne było na przykład to, że pierwszoosobowy widok zaczerpnięto z The Unspoken, a walki o zawrotnym tempie z Sunset Overdrive. Stormland został doceniony, a jego największą zaletą było to, czego innym tytułom VR często brakuje: ogromny, otwarty świat ze swobodą przemieszczania się.

Obecnie Insomniac Games zdaje się nie zapominać o swoich korzeniach. Znów współpracuje z Sony, czego efektem jest kolejna odsłona Ratchet & Clank na PlayStation 5. Studio macza też palce w produkcjach superbohaterskich, czego przykładem jest wydanie w 2020 roku Spider-Man: Miles Morales. Szkoda, że na razie lovecraftowski horror nie zaprząta umysłów twórców. Lecz może nie wszystko jeszcze stracone. W końcu nie wiadomo, kiedy Przedwieczni upomną się o swoje.

Stormland, czyli ciepło przyjęta przez krytyków przygoda androida Vespera na obcej planecie.

Przyszłość

Insomniac Games wciąż działa i ma w naszej branży jeszcze wiele do powiedzenia. Na 2023 rok zapowiedziano premierę Marvel's Spider-Man 2. W planach jest także Marvel's Wolverine. Obie produkcje mają zostać wydane na PlayStation 5.

Gry i muzyka

od Guitar Hero do pianoli

Niedawna przeprowadzka, a dokładniej przenoszone w jej trakcie kartony z plastikowymi instrumentami (w tym konsoletą z DJ Hero), przypomniały mi o złotej erze gier muzycznych. Ich zawrotna, ale krótka kariera to tylko wycinek długiej historii związków gier i muzyki.

Mirek Filiciak



ZESTAW PERKUSYJNY DO ROCK BAND – WYZWANIE KOORDYNACYJNE, ALE I PRZESTRZENNE: GDZIE TO ROZSTAWIĆ?

Pamiętacie Guitar Hero i Rock Band? Przyznaję, że trochę za nimi tęsknię. Muzyka zawsze była świetnym pretekstem, by zagrać z ludźmi, którzy pada w ręku trzymają raczej sporadycznie, stąd te pozycje świetnie sprawdzały się podczas towarzyskich spotkań. Mam też sentymentalne wspomnienia związane ze wspólną grą ze swoimi dziećmi, kiedy przez chwilę myślałem, że wspólne odgrywanie repertuaru Beatlesów na plastikowych gitarkach pozwoli nam międzypokoleniowo uwspólnić wiedzę o historii muzyki (choć dziś jako ojciec nastolatków mam świadomość, jak bardzo to było naiwne).

Guitar Hero, poprzedzone dobrze przyjętymi Frequency i Amplitude, trafiło do Europy i USA w roku 2005. I odniosło natychmiastowy sukces, dowodząc, że odpowiedni repertuar jest w stanie przekonać masową publiczność do gatunku kojarzonego wcześniej głównie z „japońskimi dziwactwami". Kolejne odsłony Guitar Hero i Rock Band w ekspresowym tempie zalewały rynek, pojawiały się spin-offy rozszerzające paletę gatunków muzycznych (jak wspomniane i, przyznajmy to, średnio udane DJ Hero), a rockowe instrumentarium zasilały kolejne urządzenia, w tym plastikowa perkusja, klawisze i mikrofon. Boom wspierały rozkręcające się usługi internetowe dla konsol i możliwość kupowania pakietów z nowymi utworami – to były czasy, kiedy nowy album Metalliki miał w grze premierę tego samego dnia, co w sklepach muzycznych. Szał na muzyczne produkcje z kontrolerami w kształcie instrumentów nakręcał się błyskawicznie i równie szybko jak się zaczął, przygasł. Sprzedaż kolejnych odsłon nie dorastała do oczekiwań, a kryzys finansowy nie zachęcał do kupna kolejnych gadżetów. Może też po prostu już te leżące w szafach wystarczały, by pobawić się od czasu do czasu ze znajomymi. I choć stojące za Rock Band studio Harmonix, po serii zmian właścicielskich, próbuje co pewien czas reaktywować serię, to rok 2011, kiedy Activision „zgasiło światło" serii Guitar Hero, wciąż często postrzegany jest jako koniec efektownej, ale krótkiej

uzyka:

GRY MUZYCZNE PRZYPOMNIAŁY, ŻE CHOĆ KULTURA KAŻE NAM MYŚLEĆ INACZEJ, GRA NA INSTRUMENCIE POLEGA TAKŻE NA ZRĘCZNOŚCI.



PIANOLA BYŁA SILNIE OBECNA W POPKULTURZE MIĘDZYWOJNIA. W SŁYNNYM, SKANDALIZUJĄCYM „BŁĘKITNYM ANIELE" Z ROKU 1930. FILMIE, OD KTÓREGO ZACZĘŁA SIĘ ŚWIATOWA KARIERA MARLENY DIETRICH, GRANA PRZEZ NIĄ LOLA ŚPIEWA PIOSENKĘ, W KTÓREJ INSTRUUJE MĘŻCZYZN, JAK OBCHODZIĆ SIĘ Z JEJ „PIANOLĄ".

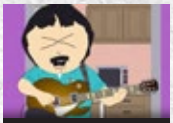
kariery gatunku. Ale przecież to tylko kawałek historii, której korzenie można znaleźć znacznie wcześniej. Przyjrzyjmy się więc prehistorii gier muzycznych – i jej związkom ze współczesnością.

Tę opowieść można zacząć od… palców. Choć często nam to umyka, to gry wymagają specyficznego treningu dłoni. Łatwo myśleć, że możliwości naszych kończyn zależą od biologii, ale przecież nie tylko, bo ćwiczenia przesuwają granice tego, co potrafimy zrobić. Zresztą nie tylko kończyn – w ciągu ostatnich dwóch stuleci zmienił się choćby sposób, w jaki wgryzamy się w jedzenie. Pojawienie się sztućców wpłynęło na to, jak wyglądają nasze szczęki. W wypadku rąk kluczowe jest edukowanie nas do pisania, ale najbardziej ekstremalne wymagania stawia przed ludźmi gra na instrumentach muzycznych.

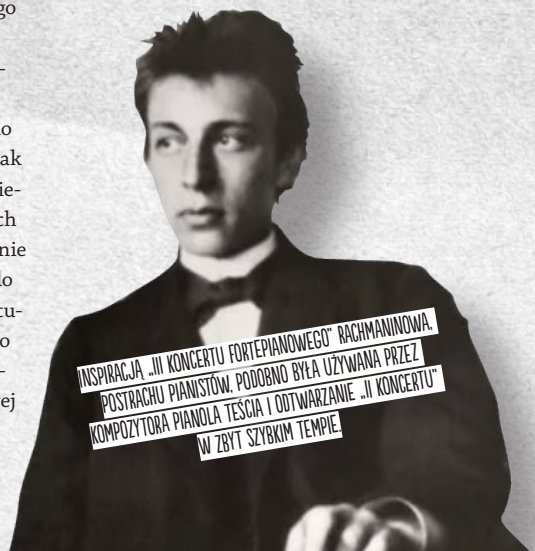
„Popychając rękę do jej anatomicznych granic, wymusza rozwój siły i niezależności ruchu czwartych i piątych palców, niepotrzebnych w takim stopniu żadnemu innemu narzędziu ani zadaniu" – pisał o pianinie w wydanej w 1983 roku książce „Pilgrim in the Microworld" David Sudnow. To niesłusznie zapomniana opowieść o obsesji związanej z próbami poskromienia Breakouta na konsoli Atari 2600. Erudycyjna rozprawa pisana z perspektywy socjologa, ale też zapalonego pianisty jazzowego, który stworzył własną metodę nauki gry na fortepianie. I w taki właśnie sposób Sudnow myślał o elektronicznej rozrywce: jako o czymś, czego należało się nauczyć tak jak gry na instrumencie. To do dziś nieoczywiste, a w latach osiemdziesiątych rzecz jasna jeszcze bardziej: zestawienie szlachetnego instrumentu i konsoli do gier mieszało przecież hierarchie kulturowe. Ale z perspektywy precyzyjnego kontrolowania ruchu palców – na klawiaturze, padzie czy gryfie plastikowej gitary – jak najbardziej logiczne. Warto sobie te związki przypomnieć. Bo przecież gry, komputery i muzyka mają ze sobą wiele wspólnego. Nie przypadkiem na komputerach i konsolach „gramy". I nierzadko kończy się to ponaciąganymi stawami i bólem nadgarstków.

„Ugrowienie" pianina, instrumentu, wokół którego skupiało się wiele towarzyskich zabaw, ma długą historię. Jednym z pomysłów na urozmaicenie wspólnych sesji było wprowadzenie do kompozycji elementów losowych.

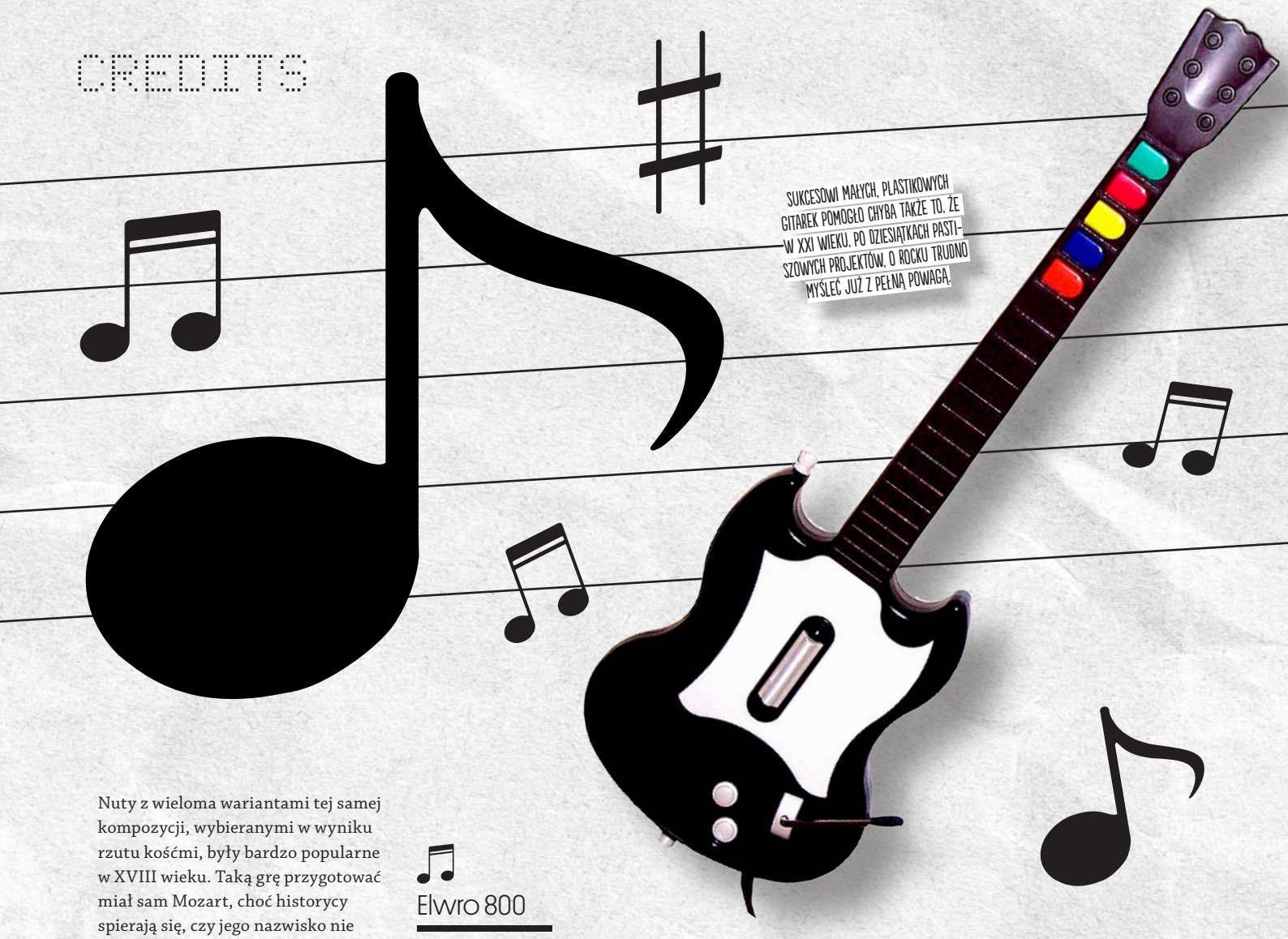
South Park



Guitar Hero doczekało się poświęconego mu (znakomitego) odcinka serialu „South Park" – „Guitar Queer-O".



INSPIRACJĄ „III KONCERTU FORTEPIANOWEGO" RACHMANINOWA, POSTRACHU PIANISTÓW, PODOBNO BYŁA UŻYWANA PRZEZ KOMPOZYTORA PIANOLA TEŚCIA I ODTWARZANIE „II KONCERTU" W ZBYT SZYBKIM TEMPIE.



SUKCESOWI MAŁYCH, PLASTIKOWYCH GITAREK POMOGŁO CHYBA TAKŻE TO, ŻE W XXI WIEKU, PO DZIESIĄTKACH PASTISZOWYCH PROJEKTÓW, O ROCKU TRUDNO MYŚLEĆ JUŻ Z PEŁNĄ POWAGĄ.

Nuty z wieloma wariantami tej samej kompozycji, wybieranymi w wyniku rzutu kośćmi, były bardzo popularne w XVIII wieku. Taką grę przygotować miał sam Mozart, choć historycy spierają się, czy jego nazwisko nie służyło jedynie celom marketingowym. Opublikowany w 1787 roku menuet to nuty z instrukcją opisującą reguły gry. Całość składa się z dwunastu części – oprócz pierwszej kolejne są losowane, spośród łącznie stu siedemdziesięciu sześciu taktów, których kolejność można zmieniać, co pozwala na uzyskanie biliardów różnych wariantów utworu. Takie gry miały jednak kluczowy mankament, z perspektywy salonów europejskiej burżuazji niezbyt jednak dokuczliwy: wymagania stawiane kompetencjom grających. To kłopot, który dotykał muzyki (a więc i zabaw na niej opartych) przez większą część historii. Żeby usłyszeć oczekiwane dźwięki, trzeba było je sobie zagrać, ewentualnie namówić lub opłacić kogoś, kto mógłby zrobić to dla nas. Z pomocą przyszła mechanizacja, która zmieniła przecież nie tylko sposoby pracy, ale i zabawy – i położyła podwaliny pod współczesne formy grania.

Elwro 800

Dobrze znana jest historia komputera Elwro 800 Junior z epoki PRL, którego obudowa pochodziła z syntezatora Elwirka (o czym przypominała podstawka na nuty). Ale już mniej historia wczesnych klawiatur do wprowadzania treści, co pokazuje choćby telegraf Hughesa, popularny od połowy XIX wieku aż do końca ery „wiktoriańskiego internetu". Do wprowadzania znaków służyła klawiatura identyczna jak ta w pianinie. Nie chodziło tylko o prosty recykling: siłą rzeczy łatwiej było znaleźć osoby grające na pianinie niż wyszkolonych telegrafistów – stąd ten układ przetrwał długo po pojawieniu się maszyn do pisania.

W XVIII wieku na ulicach europejskich miast pojawiają się katarynki, umożliwiające odtwarzanie muzyki z walców lub dysków z zapisem dźwięków. Jednak tym, co jest bez wątpienia ciekawsze z perspektywy (pre)historii gier, jest pojawienie się urządzenia do użytku domowego: pianoli. Próby automatyzacji pianin podejmowano od początku ich istnienia, ale aż do końca XIX wieku nie udawało się stworzyć satysfakcjonujących mechanizmów, o przyciągnięciu licznej klienteli nie wspominając. Zmieniło się to w roku 1896 za sprawą amerykańskiego wynalazcy i biznesmena – Edwina S. Voteya. Stworzona przez niego pianola stała się bohaterką gigantycznej kampanii promocyjnej – jej narzędziem były nie tylko reklamy w prasie, ale też specjalne koncerty, gdzie pianole ustawiano obok fortepianów, na których grali wirtuozi. Tę kampanię prowadził największy wówczas na świecie producent instrumentów, amerykańska firma Aeolian, której Votey został wiceprezesem.

Pianola to pianino lub przystawka do pianina, do wydobywania dźwięku wykorzystująca mechanizm instrumentu i sterująca nim za pomocą systemu pneumatycznego. Urządzenie było napędzane pedałami – podobnie jak

WSPÓLNE MUZYKOWANIE, W WYDANIU MNIEJ LUB BARDZIEJ ELITARNYM, ZAWSZE BYŁO WAŻNĄ PRAKTYKĄ SPOŁECZNĄ. TYTUŁY TAKIE JAK GUITAR HERO POSZERZYŁY JĄ TYLKO O NOWE WARIANTY.



DZIURKI W TAŚMIE PIANOLI BYŁY NIE TYLKO DOŚĆ NIESAMOWITYM SPOSOBEM ZAPISU INFORMACJI – TAKŻE GOTOWĄ WIZUALIZACJĄ GRY. NIEMAL IDENTYCZNĄ Z TĄ Z PÓŹNIEJSZYCH GIER.



W CIĄGU ZALEDWIE KILKU LAT RYNEK ZALAŁY PLASTIKOWE ODPOWIEDNIKI WIELU KLASYCZNYCH MODELI GITAR. TUTAJ: GIBSON EXPLORER. W OCZEKIWANIU NA NAKLEJKI I NAPISY UPODABNIAJĄCE GO CHOĆBY DO GITAR JAMESA HETFIELDA.

przy pianinie przy pianoli trzeba było siedzieć (i naprzemiennie naciskać pedały, był więc i element sportowy!). W pianolach zastosowano chyba jeden z najciekawszych w historii systemów zapisu informacji. Utwory były odtwarzane z papierowej taśmy perforowanej, nakładanej na rolkę podłączoną do systemu rurek. Pianola zasysała przez nie powietrze – i jeśli na taśmie umieszczona była dziurka, powietrze trafiało do instrumentu, uruchamiając uderzający w strunę młoteczek. Pianolista widział – trochę jak w grach muzycznych z pojawiającymi się na ekranie dźwiękami, w które należy trafić – schodzące z góry dziurki, często układające się w dłuższe nacięcia. Ten widok stanowił podpowiedź, jak grać, zwłaszcza że na rolkach często umieszczano informacje dla grających. Często włączano też element, który dziś nazwalibyśmy karaoke, bo dostępne były również rolki z tekstami piosenek.



TELEGRAF HUGHESA MÓGŁBY PODOBAĆ SIĘ STAROŻYTNYM GREKOM: ICH ALFABET TEŻ WYKORZYSTYWAŁ JEDEN SYSTEM DO ZAPISU SŁÓW, LICZB I DŹWIĘKÓW.

Niebywały sukces pianoli, wokół której powstał ogromny biznes (oferowano tysiące rolek z utworami), oparty był na dwóch elementach. Pierwszym było odtwarzanie muzyki, duży atut w czasach przed pojawieniem się gramofonów, który dawał przewagę nawet później, w pełnych trzasków i przede wszystkim cichych początkach technologii odtwarzania zapisanego dźwięku. Dlatego z pianoli chętnie korzystali nawet muzycy – na przykład Ignacy Jan Paderewski podobno miał aż dwie. Drugim był jednak umiejętnie podsycany przez producentów element growy. Za pomocą umieszczonych na obudowie przełączników ustawiano tempo, ale też regulowano dynamikę utworu, bo do pianoli wprowadzono możliwość wzmacniania brzmienia niższych lub wyższych tonów. Znajomość odtwarzanej kompozycji miała też przełożenie na sposób „pedałowania" – szybkie sekwencje akordów wymagały dostarczenia maszynie większej ilości powietrza, potrzebne było więc generowanie wyższego ciśnienia (bez tego uderzenia młoteczków w struny były słabsze). Dlatego gra na pianoli dawała



PRZY OKAZJI PREMIERY ROCK BAND 3 FIRMA MAD CATZ WPROWADZIŁA NA RYNEK PLASTIKOWĄ GITARĘ DLA HARDKOROWCÓW: FENDERA MUSTANGA. KTÓRA NA GRYFIE MIAŁA NIE PIĘĆ AKTYWNYCH PRZYCISKÓW. LECZ. SYMULUJĄC LICZBĘ STRUN. AŻ SZEŚĆ... NA KAŻDYM PROGU. ŁĄCZNIE STO DWA!



W RAMACH PROMOCJI W ROKU 1912 PIANOLISTA WYSTĄPIŁ RAZEM Z LONDYŃSKĄ ORKIESTRĄ SYMFONICZNĄ – REAKCJA PUBLICZNOŚCI BYŁA PODOBNO ENTUZJASTYCZNA...



WŚRÓD ILUSTRACJI NIE MOŻE TEŻ ZABRAKNĄĆ KLAWISZY – KTÓRE ZRESZTĄ MOŻNA WYKORZYSTYWAĆ POZA GRĄ JAKO STANDARDOWY KONTROLER MIDI.



satysfakcję, choć przecież znaczną część roboty związanej z graniem muzyki wykonywało samo urządzenie. Brzmi znajomo? Kto nie ekscytował się wykonaniem trudnej solówki na wysokim poziomie trudności w Guitar Hero? Przecież ważną przyjemnością płynącą ze współczesnych gier muzycznych również była szansa, by przez chwilę poczuć się jak Slash czy inny wirtuoz gitary, nawet jeśli nasza wirtuozeria polegała na wciskaniu plastikowych, kolorowych guziczków.

To obniżenie poprzeczki – opowieści o graniu muzyki bez znajomości nut – przy równoczesnym przekonaniu, że gra na pianoli to jednak edukacja muzyczna, było też istotną częścią przekazów promocyjnych. Aeolian pytał w swych reklamach: „Znasz Dickensa, ale czy znasz Beethovena?”. Pianoliści mieli szeroką gamę narzędzi, by czuć wpływ na to, co dociera do ich uszu – jeśli rozumiałeś, jak to działa, miałeś trochę muzycznej wrażliwości, znałeś repertuar, a do tego dobrze panowałeś nad swoim ciałem, grałeś po prostu lepiej. Co ciekawe, choć na rynku pojawiły się szybko rolki nie tylko z zapisanymi utworami, ale też z ich interpretacją przez wirtuozów – co było także powiązane z pojawieniem się nowych rodzajów pianoli – to te dające większą przestrzeń dla użytkowników traktowano jako dające więcej przyjemności.

Oczywiście z czasem pianole wyszły z użytku, ostatnie modele przestano produkować pół wieku temu. Kluczową rolę odegrał w tym rozwój technologii zapisu i odtwarzania dźwięku. Przy okazji na śmietnik historii trafił jednak specyficzny model interakcji z instrumentem – w jakimś stopniu reaktywowany przez konsolowe gry muzyczne. Bo prześledzenie kariery tych tytułów przypomina, że historia gier to także po prostu historia relacji ludzi z maszynami. Urządzeniami, które towarzyszą nam w pracy, ale też urozmaicają czas wolny. I choć zmieniają się, tak jak zmieniają się nasze sposoby korzystania z muzyki, to przecież w gruncie rzeczy zaspokajają podobne potrzeby. Pianole, plastikowe gitarki czy cokolwiek, co pojawi się po nich.



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

GRA O SZCZURACH! GRA O SZCZURACH!

Przeszedłem Tails of Iron, zachwycającą platformówkę.

Kiedy ostatni raz zakochaliście się w grze? Mówię o tym szczególnym, niedorzecznym rodzaju uniesienia, kiedy myślicie o grze, nawet w nią nie grając, i chcecie, aby dowiedzieli się o niej wszyscy. Dla wielu takie doznanie jest czymś bardzo częstym. Mnie zdarza się rzadko, góra raz w roku. Tak już mam. Stygnie mi zdolność do ekscytacji.

Gram, bo lubię to doświadczenie i uważam, że granie mi służy. Podczas grania głowa mi się wietrzy, otwiera, a myśli płyną swobodnie. Przechodzę grę za grą, poświęcając temu jakąś godzinę dziennie. Kończę jedną i zaczynam drugą, jakbym robił przysiady i pompki. Tak to właśnie wygląda.

Ale na punkcie Tails of Iron naprawdę zwariowałem, wrzucałem mnóstwo relacji, paplałem w domu o tym tytule i wykorzystywałem każdą okazję, żeby trochę pocisnąć. Nie wiem do końca, dlaczego tak się stało. Może po prostu dawno nie trafiłem na dobrą, wciągającą grę? Ostatnie miesiące były trudne dla mnie i najbliższych. Nigdy się nie skarżę, mocno trzymam gardę i walczę do ostatniej kropli krwi, nie pozwalając sobie na bezradność. Ale jakaś część mnie potrzebowała ucieczki, świata, w którym mogłem się schować jak dawno temu, w nastoletniości, kiedy nie wiedziałem, kim jestem i co dzieje się naokoło.

Dopuszczam jednak możliwość, że Tails of Iron to po prostu znakomita gra, która zasługuje na zachwyt. Pokochałem ją, bo zasługuje na zachwyt i już. Sama opowieść jest prosta i baśniowa. Mamy szczurze królestwo zagrożone inwazją ze strony żabiego imperium. Ofiarą zamachu pada stary król (jak znam życie, w chwili śmierci mógł mieć prawie cztery lata). Jego miejsce zajmuje, chcąc nie chcąc, jego młody syn Redgie. Musi pokonać nikczemne płazy, a ponieważ szczurze królestwo znajduje się w rozsypce, poświęca mnóstwo czasu na zdobycie jakichś surowców, walczy o dostęp do kopalń, nawiązuje też kooperację z państwem kretów, depozytariuszy nowoczesnych technologii.

Cała ta opowieść wywodzi się z baśni. Młody książę ma łysy ogon i przypuszczalnie roznosi mnóstwo zarazków. Baśniowość podkreśla też wspaniała oprawa graficzna Tails of Iron. Może właśnie tego szukałem, jakiegoś powrotu do dzieciństwa? Baśniowych gier znajdziemy masę, mnie ujęła ta jedna, ponieważ twórcy pamiętali o koniecznym elemencie składowym każdej baśni. O okrucieństwie.

Już same żaby są paskudne, brudne takie, owrzodzone, o wyłupiastych oczach i krzywych zębiskach. Reszta towarzystwa, jakieś czerwie i robale, wypada jeszcze gorzej. Walki, które toczy Redgie, oddano w prosty, lecz epatujący przemocą sposób. Mój kochany szczur miażdży i przebija mieczem swoich przeciwników bez żadnej litości. Okrucieństwo umowne, narysowane, prostackie dalej pozostaje okrucieństwem. A prawdziwe baśnie są straszne. Pomyślmy o czarownicy-kanibalce z „Jasia i Małgosi", o tym, jak spłonęła żywcem.

Okrucieństwu towarzyszy, paradoksalnie, wiara w dobro. Jedno z drugim składa się na głęboką naturę, sedno każdej baśni. Świat jest okrutny, lecz zmierza ku czemuś dobremu. Dlatego ja, chłop w połowie lat czterdziestych, ponury realista bez żadnej nadziei, zacząłem sprzyjać mojemu szczurowi. Chciałem, żeby pokonał przeciwności i zaprowadził pokój w swoim królestwie. Wiem przecież, że przeciwności najczęściej nie możemy nawet obejść, a pokój, zwłaszcza teraz, odszedł do przeszłości.

Dawno też nie widziałem tak pięknej gry. Mam na myśli projekty postaci, poszczególnych plansz, kolory, ale coś jeszcze. Ten świat żyje. W moich ukochanych platformówkach – Dead Cells, Blasphemous – tło pozostaje statyczne. Jest wielką planszą, przed którą przesuwa się prowadzona przeze mnie postać i jej przeciwnicy. W Tails of Iron tło wręcz pulsuje życiem, widzę dalekie oddziały, jak przemaszerowują ku bitwie, gdzieś przemknie wróg, z którym niebawem przyjdzie mi się zmierzyć, jakiś szczur kręci się nie przy swoim gospodarstwie, przelecą ciężkie czerwie, zadrży nocne niebo. Czułem, że wędruję po pulsującym życiem świecie i zwiedzam tylko mały fragment ogromnej szczurzej krainy.

A sama gra jest trudna, satysfakcjonująca w wyzwaniach, które stawia. Jak to rzekł mój przyjaciel: albo jesteś prawdziwym szczurem, albo nim nie jesteś.



1



Nadmorski trakt wiedzie brzegiem Gorzkiego Morza wprost do Krondoru. To świat pełen gór, drzew i zapomnianych domostw. Nigdy wcześniej gra wideo nie oferowała takiego wizualnego bogactwa.

BETRAYAL AT KRONDOR

Przygody Goratha i spółki w krainie Midkemii działy się tak dawno... Dziś jednak wracamy w te magiczne progi do miejsc zrodzonych w wyobraźni Raymonda E. Feista, a przełożonych na komputery przez specjalistów z Dynamiksu, w tym obu braci Łukaszuków.

Micz



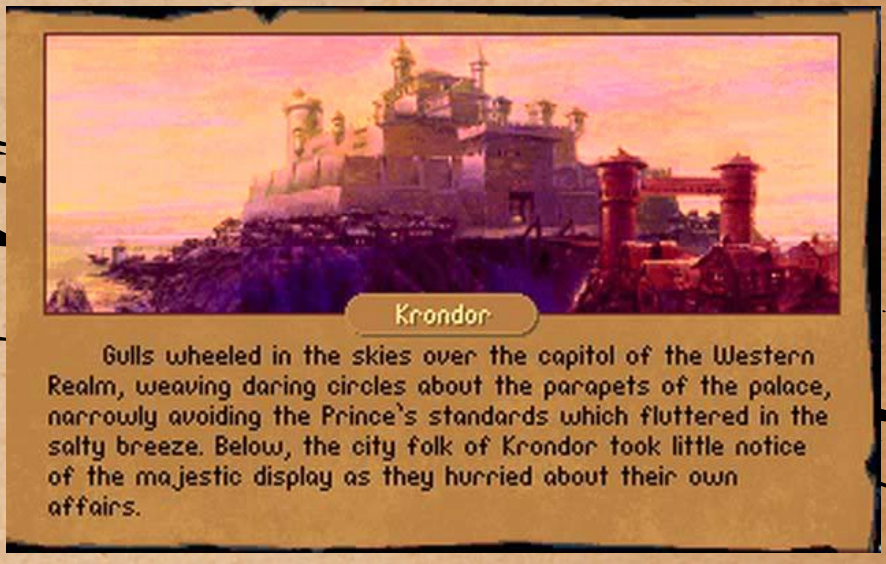


2

LaMut, pierwsza większa osada napotkana podczas naszej marszruty. Krasnoludzkie chaty i elfie sklepy, a w rzece dziesiątki wrzuconych na szczęście świecidełek.

3

Krondor. Wizytę w stolicy nowoczesnego świata zaczynamy od penetracji podgniłych lochów. Losowi udało się zrobić z nas szczury.





4

Zaczynał jako eskortowany do Krondoru więzień nobliwego rycerza Lockleara, ale szybko okazało się, że trzeba mu zdjąć kajdany, jeśli drużyna nie chce skończyć jako kompost dla agrofagów w pobliskim rowie.



5

Eortis, świątynia wzniesiona eony temu. Nikt nie wie, skąd się wzięła...



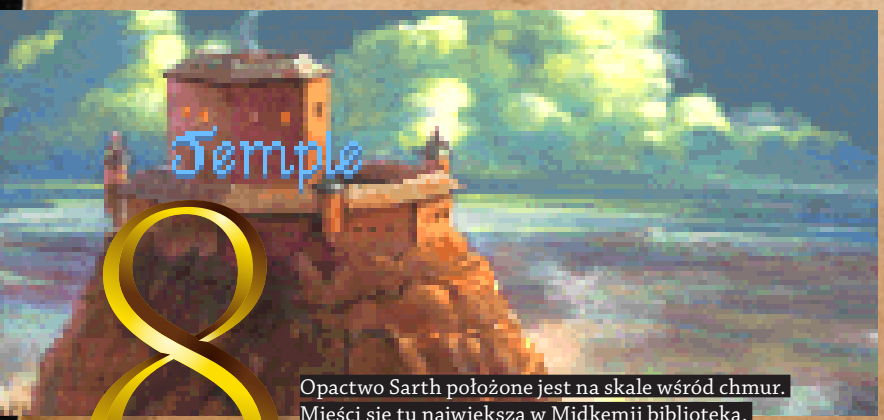
6

... ale z całą pewnością wiadomo, kto jest tutaj główną kapłanką. Drużyna w takim towarzystwie szybko wyliże się z ran, na szerszą pomoc nie ma jednak co liczyć.

7

Malac's Cross – gwarne miasto oddzielające wschód od zachodu. Egzotyka rodem z zamorskich krain miesza się tu z jakże swojskim zapachem ale.





8

Opactwo Sarth położone jest na skale wśród chmur. Mieści się tu największa w Midkemii biblioteka, stacjonują też zakonnicy zdolni odpowiedzieć na pytania, na które odpowiedzi nie zna nikt inny.



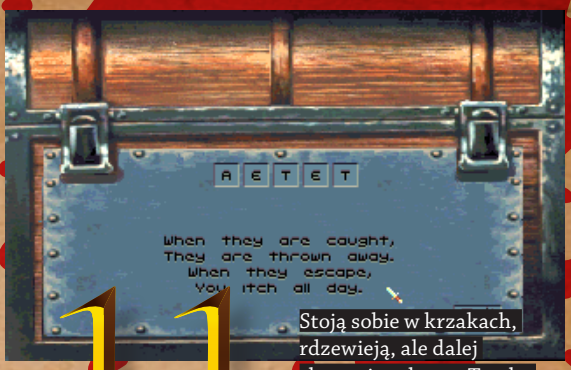
9

Drużyna przemierza skałki znane z symulatorów Dynamiksu, wzmocnione widokiem drzewek skalowalnych algorytmem Piotra Łukaszuka.



10

Northwarden – wzniesiona przez baronów górska twierdza, mająca strzec przesmyku prowadzącego do Zębu Świata. Nie jest wojownikiem, kto choć raz nie spojrzał stąd na doliny.



11

Stoją sobie w krzakach, rdzewieją, ale dalej skrywają sekrety. Trzeba tylko rozwiązać kolejny szalony rebus.



12

Podczas potyczki z kolejnym miotem łotrów przyłączony do drużyny mag Pug serwuje jednemu z delikwentów elektrycznego piarda.



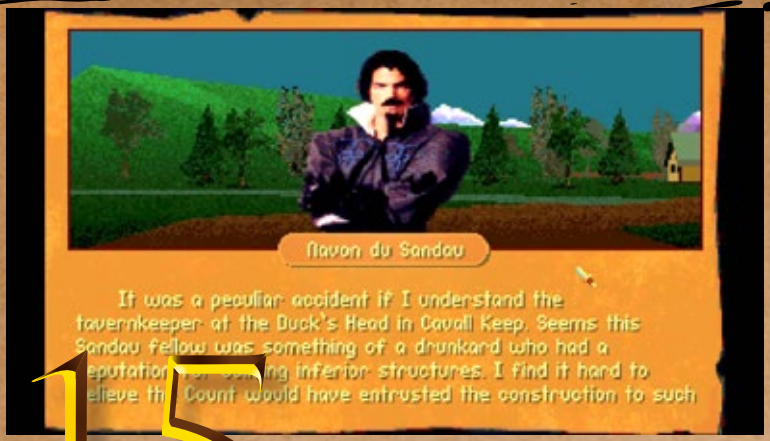
13

Owyn... jego peruka nigdy nie była dobrze dopasowana, nie jest zbyt wygadanym towarzyszem, a jednak dzięki niemu ta pielgrzymka dalej trwa.

14

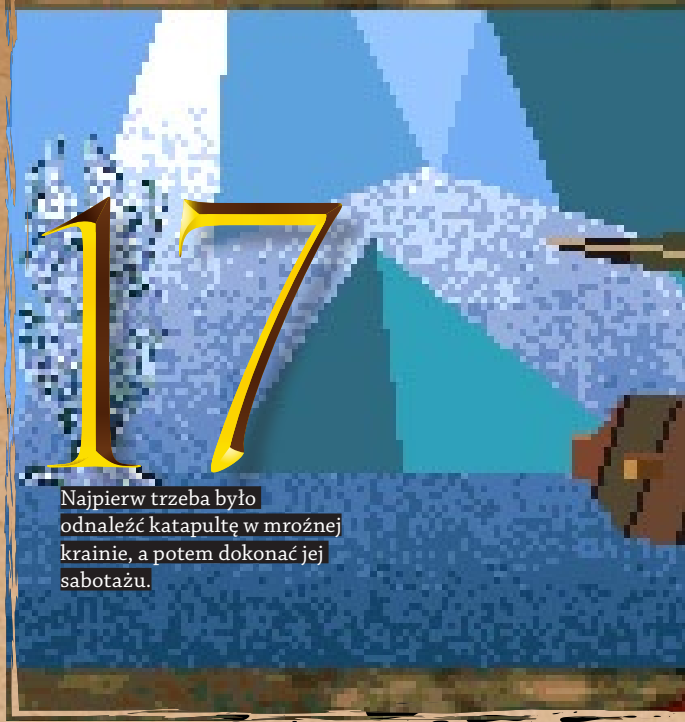
James, znany także jako Jimmy the Hand. Syn ladacznicy i czołowego złodzieja w Krondorze, namaszczony przez księcia Aruthę jako kawaler miecza.





15

Człowiek wyglądający na delikatnego arystokratę nazywa się Navon du Sandau. W trakcie rozmowy z nim drużynę przechodzi zimny dreszcz – Navon zrzuca tunikę i ujawnia się jako lider Nighthawksów, ruszając z miejsca do boju.



17

Najpierw trzeba było odnaleźć katapultę w mroźnej krainie, a potem dokonać jej sabotażu.



16

Grumbling Magician – najbardziej niezwykły sklepik z magią. Położony z dala od głównych szlaków, ma na stanie takie cacuszka jak Glory Hand, pozwalające kraść przedmiot wprost z inwentarza wroga.



18

Szefowa klanu moredhelskich Śnieżnych Leopardów. Z powodu pochodzenia najłatwiej jej rozmawiać z Gorathem, któremu przekazuje zatrważającą wiadomość.



19

Sethanon. Ruiny legendarnego miasta Moredheli przypominają, że nic nie jest wieczne.



20

Główny zausznik sił zła okazał się ledwo poruszającym się bez laski staruszkiem.



21

Delekhan, przywódca ludów północy, w ostatecznym zwarciu z Gorathem. Aby ich uwolnić z okowów zaklętej klingi, potrzebna będzie moc dwóch magów.





Wrocławskie zakłady Elwro znane były w PRL każdemu pracownikowi naukowemu.

TAJEMNICA MARIENBADU

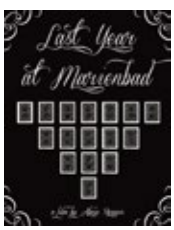
JAKO NASTOLATEK NAJPIERW ZOBACZYŁEM W DYSKUSYJNYM KLUBIE FILMOWYM „HIROSZIMĘ, MOJĄ MIŁOŚĆ", A ZARAZ POTEM „ZESZŁEGO ROKU W MARIENBADZIE" FRANCUSKIEGO REŻYSERA ALAINA RESNAIS. KOMPLETNIE NIE ROZUMIAŁEM, O CO W NIM CHODZIŁO, ALE PODOBAŁA MI SIĘ SURREALISTYCZNA SCENERIA OGRODU, TAK SAMO JAK DELPHINE SEYRIG, A NAJWIĘKSZE WRAŻENIE WYWARŁA NA MNIE SCENA GRY W ZAPAŁKI. BOHATER PRZEGRYWAŁ Z TAJEMNICZĄ POSTACIĄ O BEZNAMIĘTNEJ TWARZY, WYGLĄDAJĄCĄ BARDZIEJ NA DIABŁA NIŻ ANIOŁA. TAK JAKBY ÓW DELIKWENT WIEDZIAŁ COŚ WIĘCEJ O OTACZAJĄCEJ NAS RZECZYWISTOŚCI.

Micz

Wiele lat wcześniej ta scena przyczyniła się do powstania czegoś, co niektórzy uznają za pierwszą polską grę komputerową. Sytuacja jest tu trochę jak z Polybiusem – obecnie nie ma na świecie osoby, która mogłaby potwierdzić, że widziała na własne oczy Marienbad. Ten komputerowy.

Pod adresem Aleksandra Ostrowskiego we Wrocławiu stoi pozbawiony indywidualnych cech budynek w duchu setek zakładów pracy wypełniających szarość Peerelu. Od końca lat pięćdziesiątych mieściła się tutaj siedziba firmy Elwro. W tym samym czasie w Massachusetts powstało Digital Equipment Corporation, zaś IBM przygotowywał działa do rewolucji mającej zawładnąć światem. W elektronicznej części USA buzowało jak w ulu, zaś nasi informatycy nie chcieli być gorsi i także wymyślali superkomputery. Po wypuszczeniu prototypu Odry 1001, która była w gruncie rzeczy sondą testującą ogrom możliwości elwrowców, nadeszła jej następczyni o numerku większym o dwa oczka. Stała się pierwszym dziełem wrocławskiej fabryki wdrożonym do produkcji seryjnej – warsztat opuściły całe czterdzieści dwie sztuki.

W zakładzie pracował już wówczas dwudziestotrzyletni absolwent Wydziału Łączności Politechniki Wrocławskiej – Witold Podgórski. Swoje pierwsze zadanie bojowe opisywał słowami „Celem mojej pracy było zastąpienie w pamięci bębnowej Odry 1001 układów lampowych tranzystorami". Jakkolwiek by to upiększać, była to praca czysto techniczna, wymagająca cierpliwości i samozaparcia. Na szczęście pan Witold czytał w wolnym czasie tygodnik Przekrój. W grudniowym numerze z 1961 roku znalazł się opis gry Nim – dokładnie tej samej z „Z zeszłego roku w Marienbadzie". Polega ona na zabieraniu kamieni z kilku kupek. W jednym ruchu można zabrać dowolną liczbę kamieni z jednej kupki. Ten, komu zostanie ostatni kamień, przegrywa. Zdolny informatyk filmu Resnais nie widział, ale zainspirował się całą sytuacją i wpadł na pomysł, że Odrę 1003 można by wykorzystać w celu nieco bardziej zabawowym niż dokonywanie matematycznych obliczeń. A działo się to dokładnie w czasie, gdy w Stanach Steve Russell wymyślał Spacewara, zaledwie cztery lata po wypuszczeniu przez Willy'ego



Plakat reklamowy filmu Resnais jasno wskazywał, że to gra Nim jest jednym z kluczowych elementów scenariusza.



Słynne ujęcia z filmowego „Marienbadu" zostały nakręcone w ogrodach podmonachijskiego pałacu Nymphenburg.



W Narodowym Muzeum Techniki znajdują się trzy modele Odry, ale nas najbardziej interesował ten z numerkiem 1003.

Higinbothama legendarnego już wówczas Tennis for Two.

Witold Podgórski miał w 1962 roku gotowy algorytm działania gry. Wiadomo było, że wykonujący ruch jako drugi, jeśli nie popełni błędu, zawsze będzie wygrywał, ale to nikomu nie przeszkadzało. Ważne było to, że można było rywalizować z maszyną. Ten dziwny produkt został nazwany Marienbad. Poza samym autorem i jego kolegami nikt inny nie miał ponoć okazji zagrać w to cudo – wiemy to z relacji samego Podgórskiego. O ile mi wiadomo, nie istnieje żaden film ani zdjęcie dokumentujące oryginał w akcji.

Odra 1003 stoi w warszawskim Narodowym Muzeum Techniki. Dumna nazwa jak na lokal, w którym obecnie funkcjonują tylko dwie sale z eksponatami, ale mniemam, że będzie lepiej, bo w obszarze poświęconym polskiej komputeryzacji już jest nieźle. Wystawione zostały różne dzieła



Witold Podgórski pracował w Elwro do 1985 roku. Pod koniec kariery był kierownikiem zakładu i głównym specjalistą ds. układów elektronicznych.

Elwro i Mery, zaś wspomniana szafa oznaczona numerem 1003 wydaje się znajdować w stanie mint. Logo lśni czystym błyskiem stali. Patrząc na ten sprzęt z analogowej ery, warto sobie uświadomić, że nie miał on monitora, a komunikacja z maszyną odbywała się za pomocą taśmy jak w dalekopisie. Urządzenie obliczało pozycję kamieni w Marienbadzie i wysyłało wynik. Algorytm został tak napisany przez Podgórskiego, że w sytuacji, gdy komputer nie rozpoczynał gry, zawsze musiał ją wygrać. Podobnie jak złowieszczy brunet z „Zeszłego roku w Marienbadzie".

Po powrocie do domu uświadomiłem sobie, że coś w tej układance nie gra. Gra miała rzekomo powstać w 1962 roku, podczas gdy Odra 1003 weszła do użytku dopiero rok później. Może Witold Podgórski tworzył algorytm na prototypie superkomputera z Wrocławia? Miałem go o to zapytać, miałem do niego maila z niesamowitym „Axon" na początku, już miałem pisać, gdy dotarła informacja, że adresat zmarł w październiku 2021 roku. Miał osiemdziesiąt dwa lata. Spóźniłem się, ale z relacji Bartka Kluski, który rozmawiał z nim dekadę temu, dowiedziałem się, że historia Marienbadu nie jest zerojedynkowa. Przede wszystkim brakuje świadków opisujących swój kontakt z tą grą na Odrze 1003. Wiadomo, że grę Nim pokazywał w telewizji niezastąpiony Wojciech Pijanowski, tyle że robił to na egzotycznym komputerze MOMIK 8b od niezawodnej Mery. Natomiast relacje innych ludzi Elwro o Marienbadzie raczej milczą.

Elwro na początku lat osiemdziesiątych znalazło się w pułapce. Wyrafinowane komputery dla nauki i szkolnictwa stanęły w obliczu zagrożenia ze strony maszyn produkowanych dla mas w garażach i na poddaszach USA. Jeszcze dodatkowo IBM odgrażał się, że wkrótce wyczyści rynek mikropocesorów żelazną szczotką. Witold Podgórski czuł się załamany sytuacją, stwierdzając z sarkazmem, że nadeszły czasy, gdy każdy i wszędzie może wyprodukować komputer. Magia z budynku Elwro już dawno wyparowała. Czas, gdy DEC mógł się ich obawiać, należał do innej ery.
A Marienbad? Czy istniał naprawdę? Myślę, że tak, ponieważ Witold Podgórski był zbyt poważną osobą, żeby go zmyślić. I nawet jeśli nie mamy ani jednego zdjęcia ani dokumentu potwierdzającego, że w 1962 roku we Wrocławiu ktoś grał z maszyną w Nim, ja w to wierzę. Uwierzmy wszyscy, że sześćdziesiąt lat temu, gdy Castro groził wywołaniem trzeciej wojny światowej, na legendarnym MIT Steve Russell i na ulicy Ostrowskiego we Wrocławiu młodziutki Witold Podgórski zmieniali świat. Szykowali go na nadejście nowej cyfrowej ery, epoki, w której maszyny stały się towarzyszami ludzi. A to, jak było dokładnie, rozmywa się w lustrze czasu niczym uczucia bohaterów z „Zeszłego roku w Marienbadzie".



THE VANISHING OF ETHAN CARTER

SUKCES ETHANA CARTERA

To niewiarygodne – mam wrażenie, że dopiero co dyskutowaliśmy na pixelowych imprezach na temat świeżo wydanego The Vanishing of Ethan Carter, tymczasem we wrześniu minie osiem lat od jego premiery. Można już na spokojnie próbować opowiedzieć o grze w czasie dokonanym – nie dlatego, że przestała się sprzedawać i zniknęła z rynku, ale dlatego że wszystkie najważniejsze związane z nią wydarzenia mamy już raczej za sobą.

Borek



The Vanishing of Ethan Carter

studio
The Astronauts
wydawca
The Astronauts
premiera
26.09.2014 PC
cena na dzień premiery
74,50 pln
dodatkowe edycje
PS4 15.07.2015
VR 31.03.2016
Xbox One 19.01.2018
Switch 5.08.2019
Metacritic
82%
co poszło dobrze
kamień milowy w użyciu fotogrametrii, sukces finansowy
co poszło źle
gra obiecywała więcej, niż dostarczyła, został niedosyt



SPACER PO RED CREEK VALLEY I DZISIAJ ROBI WRAŻENIE, W CHWILI PREMIERY OSZAŁAMIAŁ REALIZMEM.

Historię powstawania tytułu można zacząć w wielu miejscach. Załóżmy, że początek to odejście z People Can Fly trzech osób. Adrian Chmielarz (który został frontmanem i będzie się w tym tekście przewijał bardzo często jako A.Ch.), Andrzej Poznański i Michał Kosieradzki uznali, że nie do końca pasuje im kierunek, w którym rozwija się PFC, i postanowili sami ruszyć w nieco inną stronę.

Spróbować czegoś mniejszego, gry na jeden-dwa wieczory, skromnej w wyrazie, ale mocnej w emocje. Po robionych w PFC przez ostatnie lata grach akcji miał to być powrót do korzeni, w okolice przygodówek, od których zaczynała się kariera Chmielarza.

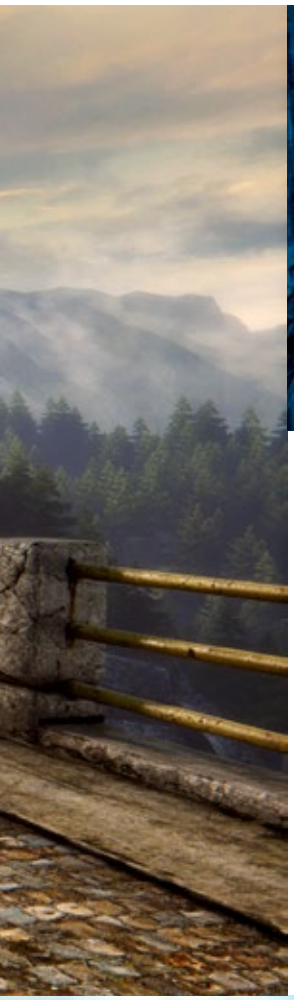
A przynajmniej taka jest oficjalna wersja. Nie mam powodów jej nie wierzyć, chociaż doświadczenie uczy, że każdy mit założycielski jest trochę podkolorowany – zgaduję więc, że jest to tylko część historii. Odejście trzech zawodników wagi ciężkiej z firmy to nie jest normalna sytuacja, ale nie wiemy nic poza dość ogólnikowymi uwagami o innych wizjach przyszłości firmy i reguł tworzenia kolejnych gier po jej przejęciu przez Epic Games (przy czym nic nie wskazuje na to, żeby to była dramatyczna awantura, raczej kulturalny rozwód). Na skalę projektu, przedstawianą jako świadomy wybór krótkiej formy, musiała wpłynąć choćby kwestia finansowania: panowie mieli gigantyczny kapitał w postaci wieloletniego doświadczenia i kontaktów, ale na pewno nie nieograniczone fundusze (uprzedzając wypadki: zainwestowali wszystko, co mogli, indagowany o szczegóły Adrian Chmielarz odpowiedział: „Dojechaliśmy nawet nie tyle na oparach, co

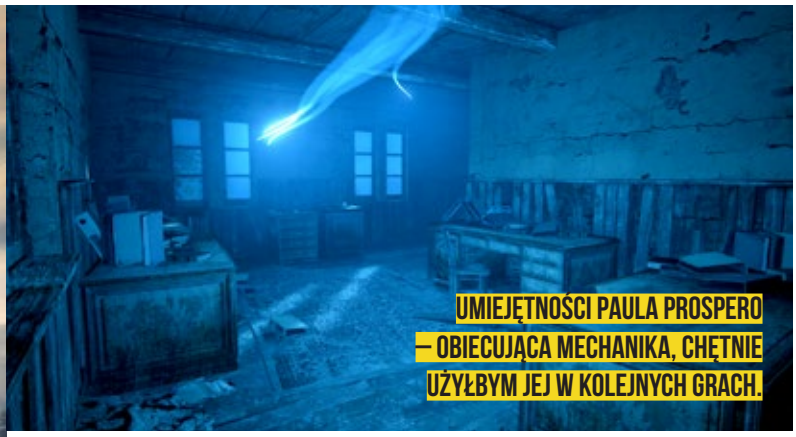












UMIEJĘTNOŚCI PAULA PROSPERO – OBIECUJĄCA MECHANIKA, CHĘTNIE UŻYŁBYM JEJ W KOLEJNYCH GRACH.

pchając auto pod górkę"). Podczas pracy nad grą musieli iść na pewne kompromisy, a jej rozmach musiał być dopasowany do możliwości studia. Zwłaszcza że Astronauci z góry założyli, że nie szukają wydawcy i biorą wszystko na siebie.

BAZA ASTRONAUTÓW

Sama firma (The Astronauts, A.Ch.: „Nazwa fajnie wyraża to, czym chcę się w życiu zajmować: odkrywaniem i przygodą") powstała we wrześniu 2012 roku. Do trzech założycieli doszło jeszcze kilka kolejnych osób, w kwietniu 2013 roku liczyli na to, że prace uda się skończyć do końca roku (nie udało się). Pytany kilka lat temu na potrzeby Indykarium o pracochłonność produkcji, A.Ch. napisał: „Przy The Vanishing of Ethan Carter jądro zespołu to przez dwa lata było osiem osób. Do tego doszło kilka innych, które trudniej policzyć, bo na przykład muzyk pracował ponad rok, ale nie ciurkiem, więc gdyby pracował na etat, to by pewnie wyszło pół roku. Ale tak szacunkowo: muzyk około pół roku, dźwiękowiec i dwóch pisarzy – każdy po mniej więcej kwartale, i jeszcze kilka dodatkowych osób (na przykład koncepciarz) po około jeden-dwa miesiące. Assetów praktycznie nie kupowaliśmy, wszystko in house. Jak to pododawać, wychodzi jakieś osiemnaście osobolat". To zupełnie normalne, że twórcy dbają o PR i marketing, nie inaczej było w tym przypadku. Częścią podbijania bębenka był komiks (można go i dzisiaj znaleźć na stronie Astronautów) sugerujący klimat rozgrywki, ale gros wysiłku wziął na siebie Chmielarz. Adrian czasem się kryguje, że nie lubi się tym zajmować, że woli pracować bezpośrednio nad samą grą, ale wszyscy, którzy mieli z nim do czynienia, wiedzą, że to gawędziarz, że lubi pogadać, że lubi błysnąć, nic więc dziwnego, że to on od powstania firmy do premiery dość regularnie udzielał wywiadów i wrzucał informacje w mediach społecznościowych. Wszystko oczywiście zależy od bańki, ale w mojej było tego dużo. Na tyle dużo, że – zwłaszcza po filmie na YouTubie, w którym A.Ch. pokazywał kawałek rozgrywki i opowiadał o świecie i nowych mechanikach – miałem ochotę zagrać.

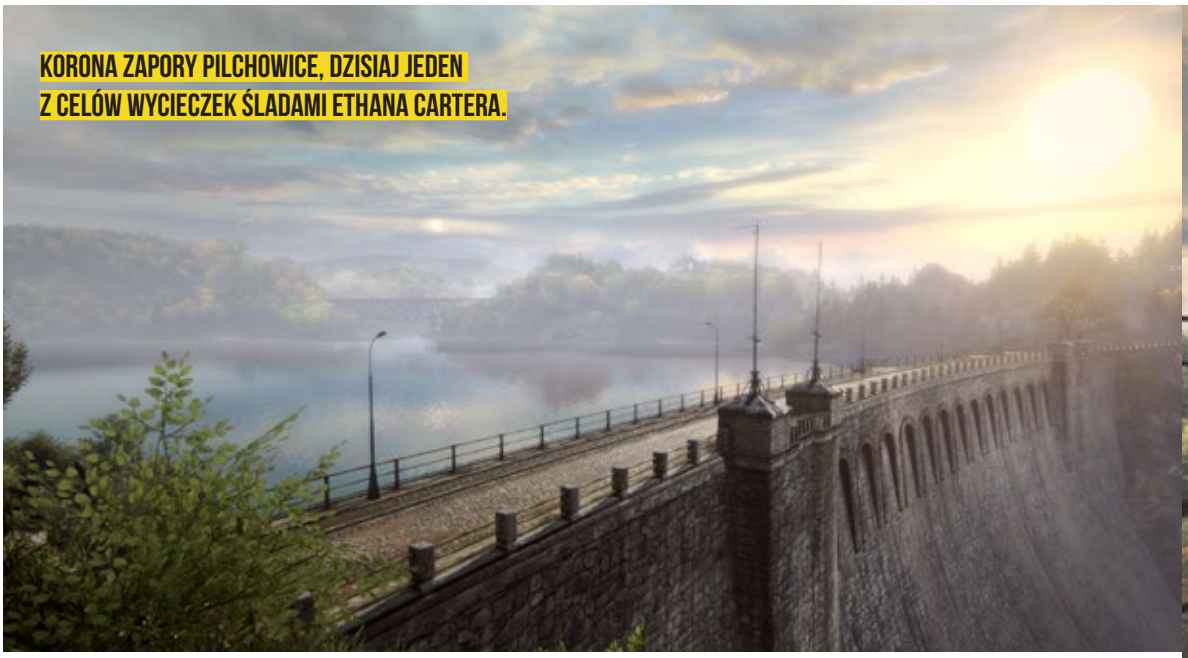


DUŻE, PIĘKNE PRZESTRZENIE, W KTÓRYCH NIC SIĘ NIE DZIEJE – TO BYŁ JEDEN Z CZĘSTYCH ZARZUTÓW.

Rozgrywka miała być prosta, właściwie symulator spaceru, trzymający się zasady „show, don't tell", ale z kilkoma twistami (A.Ch.: „Dear Esther z gameplayem i trupami"). We wspomnianym filmie pojawiła się informacja o głównym bohaterze (obdarzony paranormalnymi umiejętnościami detektyw Paul Prospero, sygnalizowany już wcześniej w komiksie) oraz nowatorska mechanika polegająca na „grzebaniu" w pamięci znalezionych zwłok i odkrywaniu okoliczności zbrodni. W odróżnieniu od typowej gry akcji najważniejsza miała być historia, nawiązująca do weird fiction sprzed stu lat, opowiadań spod znaku Lovecrafta, M.R. Jamesa czy naszego rodzimego Stefana Grabińskiego – horror oparty nie na prostym straszeniu gracza, ale na sugerowaniu istnienia sił nadprzyrodzonych, okrutnych i potężnych, usiłujących zaprowadzić na Ziemi swoje porządki. W dodatku historia miała być wielowarstwowa jak cebula, miała się dawać obierać i obierać.

SERCE MACHINERII

Scenariusz i rozgrywka to jedna rzecz, silnik i wygląd gry – druga. Założyciele The Astronauts od lat pracowali na Unreal Engine 3, na których działały stworzone przez PFC Bulletstorm i Gears of War: Judgment. To znaczyło, że doskonale



KORONA ZAPORY PILCHOWICE, DZISIAJ JEDEN Z CELÓW WYCIECZEK ŚLADAMI ETHANA CARTERA.

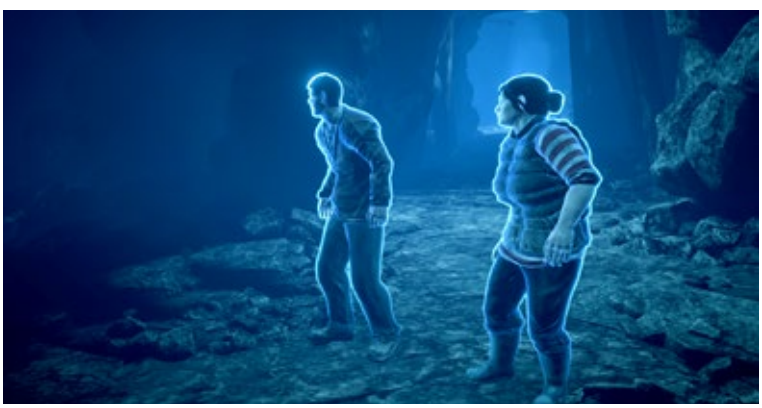


wiedzą zarówno o tym, co można w UE3 zrobić, jak i z czym będą problemy. Niestety następca silnika, Unreal Engine 4, mimo że potencjalnie nadawał się o wiele lepiej, nie miał jeszcze stabilnej wersji, którą można by zastosować przy dużym projekcie, w dodatku projekcie o dość ograniczonym budżecie, w którym strata czasu na walkę z niedopracowaną technologią może być gwoździem do trumny. Stanęło więc na UE3.

FOTOGRAMETRIA

Do tworzenia assetów Andrzej Poznański wykorzystał fotogrametrię. To metoda właściwie tak stara jak fotografia, pierwsze jej udokumentowane zastosowania w topografii datuje się na połowę XIX wieku, ale w grach przed 2012 rokiem używano jej bardzo rzadko. Oczywiście kiedyś wszystkie niezbędne pomiary i obliczenia wykonywano ręcznie, ale od kilkunastu lat dostępne ilości pamięci i mocy obliczeniowej pozwalają na automatyczną analizę obrazów, co przyspiesza proces i pozwala tworzyć modele o bardzo dużej dokładności. Zadanie i tak było wymagające, komputer, na którym robione były obliczenia, to była topowa maszyna, wyposażona bodaj w 128 gigabajtów pamięci (to i dzisiaj jest dużo, a mówimy o roku 2012), puszczana na dziesiątki godzin.

Przy czym każdy, kto próbował bawić się fotogrametrią, wie, że to nie jest tak, że zrobi się kilka zdjęć, puści program i hop, mamy gotowy model do wrzucenia. Efekt w dużej mierze zależy od jakości zdjęć, robienie ich w plenerze wymaga sprzyjającej pogody i odpowiedniego oświetlenia (bynajmniej nie ostrego słońca, lepsze jest światło rozproszone, bez cieni), potrzebny jest obiektyw z minimalną aberracją – samo dopracowanie metodologii i procedur trwa miesiące. Przy opracowywaniu zdjęć algorytmy często idą w krzaki i tworzą modele potworki, niemające żadnego związku z rzeczywistością, ale nawet kiedy wszystko działa zgodnie z oczekiwaniami, trzeba modele czyścić, modyfikować i poprawiać, przy czym jest zawsze dużo żmudnej, ręcznej roboty. I w końcu tworzone modele są zwykle zbyt skomplikowane, trzeba szukać sposobów ich uproszczenia, żeby mieściły się w budżecie trójkątów, jakie jest w stanie obsłużyć silnik gry.



Równolegle członkowie zespołu spędzili również mnóstwo czasu, szukając pięknych, majestatycznych miejsc i plenerów. Fenomenalny okazał się Dolny Śląsk: w grze znalazły się między innymi tunel pod górą Czyżyk, most, stacja i zapora w Pilchowicach, dom ze szczytu zapory Leśniańskiej, świątynia Wang (wbrew dalekowschodnio brzmiącej nazwie będąca ponad osiemsetletnim norweskim stavkirke, sprowadzonym w 1842 roku do Karpacza przez Fryderyka Wilhelma IV) i tak dalej.

Wyszło aż za dobrze – przygotowane assety były fenomenalnej jakości, niezwykle realistyczne, ale brakowało im duszy. Trzeba było poświęcić czas

MACKI PRZEDWIECZNEGO NIE TYLKO DOSIĘGNĘŁY RODZINY ETHANA, ALE I POJAWIAJĄ SIĘ NA EKRANIE.





MOST Z PIERWSZYCH SCEN W 2020 ROKU WYSTĄPIŁ W AFERZE ZWIĄZANEJ Z PLANAMI JEGO WYSADZENIA NA PLANIE „MISSION IMPOSSIBLE 7".

na ich „zepsucie", nadanie lekko nierealistycznego wyglądu, lepiej pasującego do paranormalnych klimatów przewijających się na ekranie.

PREMIERA

Niemal dokładnie po dwóch latach pracy, 26 września 2014 roku, gra ujrzała światło dzienne. To był sukces: w ciągu pierwszego miesiąca sprzedało się ponad 60 tysięcy sztuk. Taki wynik osiągają dziesiąte procenta wszystkich tytułów wychodzących na Steamie. Oprócz wersji cyfrowej były i pudełkowe (z bonusowym albumem ze zdjęciami miejsc, które pojawiły się w grze), w Polsce dystrybuowane przez CD Projekt, na zachodzie przez Nordic Games.

Recenzenci i gracze kochali i chwalili, ale nie zabrakło łyżki dziegciu. Grafika została zaakceptowana przez aklamację (chociaż poza posiadaczami wypasionych komputerów mało kto mógł ją docenić w pełnej krasie, do płynnego działania potrzebny był sprzęt blisko dwa razy mocniejszy niż do wydanego rok później Wiedźmina 3). Powszechnie chwalono oprawę muzyczną i dźwiękową, choć już polskie dialogi pozostawiały trochę do życzenia. Trochę gorzej było z długością rozgrywki (w często wyrażanej opinii graczy kilka godzin potrzebne do jej ukończenia okazało się – wbrew oczekiwaniom Astronautów – za krótkie). Najgorzej przyjęto system zapisywania stanu gry (A.Ch.: „Ja go nazywam kontrowersyjnym, gracze słabym"). I w końcu sama historia podzieliła odbiorców – wprawdzie większość chwaliła, ale niektórzy krzywili się na charakterystyczną dla weird stories domniemaną głębię ukrytą w mroku niedopowiedzeń. Oceny graczy jakoś to odzwierciedlają: na Metacriticu 82 procent od recenzentów, 8,0 od graczy, na Steamie 87 procent ocen pozytywnych. W dniu, w którym piszę te słowa, 82 procent wystarcza na 3320. pozycję wśród wszystkich recenzowanych tytułów. Wyniki bardzo dobre, ale do czołówki trochę zabrakło.

Podejrzewam, że przynajmniej na początku za częścią negatywnych reakcji stały oczekiwania graczy, nakręcone przez zapowiedzi i wideo, na którym A.Ch. chwalił się rozgrywką. Pokazane mechaniki wyglądały interesująco, ale okazało się, że są wykorzystywane w grze dosłownie kilka razy i że to, co widać na filmie, to kilkadziesiąt procent samego gęstego. Mieliśmy więc protagonistę wyposażonego w nadprzyrodzone umiejętności, z których nie było kiedy skorzystać. Również zapowiadana wielowarstwowość okazała się dość skromna, pod układaną z odkrywanych scen historią leżała potencjalnie druga, spekulatywna, ale niewiele więcej. A przynajmniej nie trafiłem na informacje, że ktoś znalazł coś ponadto.

O ile świat koncentrował się na grze jako takiej, o tyle w kraju doczekaliśmy się jeszcze burzy w szklance wody. Jeden z recenzentów, zaczynając swój tekst od dramatycznego „Dlaczego rodzimi twórcy wstydzą się swojego kraju?", skrytykował umieszczenie akcji gry nie w Polsce, skąd pochodziły assety, ale w fikcyjnej Red Creek Valley gdzieś w uogólnionych Stanach Zjednoczonych. Oczywiste, że ze względów marketingowych najłatwiej było się odwołać do znanych graczom i czytelnikom klimatów, a najszerzej znane jest weird fiction anglosaskie, ale w sprowokowanej dyskusji (poza błotem, jakim obrzucali

9GB

ZAJMOWAŁA PIERWOTNA WERSJA, CO W 2014 ROKU NIE ROBIŁO JUŻ WIELKIEGO WRAŻENIA.








się co bardziej krewcy adwersarze) padło sporo ciekawych i merytorycznych argumentów za obydwoma miejscówkami.

Reakcje graczy i recenzentów znalazły swoiste potwierdzenie w kolejnym roku: grafika i zastosowanie do jej przygotowania fotogrametrii doczekały się nominacji i – 13 marca 2015 roku - nagrody BAFTA w kategorii Game Innovation. Gra została również nominowana w kategorii Excellence in Audio na Independent Games Festival 2015. Ani historia, ani sposób jej opowiedzenia nie zostały dostrzeżone i nie doczekały się żadnych wyróżnień.

SPRZEDAJEMY I ZARABIAMY

A sprzedaż trwała. Wspomniane 60 tysięcy po premierze to był dopiero początek, gra sprzedawała się świetnie i w następnych miesiącach – ale też jej długość zemściła się na wynikach. W pierwszych miesiącach po debiucie

DOSTĘPNOŚĆ GRY NA NIEMAL WSZYSTKICH ISTOTNYCH PLATFORMACH TO I DOWÓD, I ELEMENT JEJ SUKCESU.

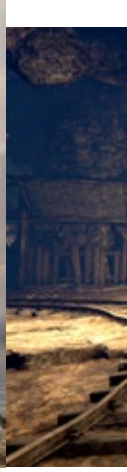
A.Ch. w wywiadach powtarzał, że uwagi graczy o zbyt krótkiej produkcji, nie mają wiele sensu, bo ci sami gracze mało który tytuł kończą, ale po roku czy dwóch zmienił narrację i przyznał, że krótkość zaowocowała szklanym sufitem sprzedażowym. Gdyby gra była dłuższa, mogłaby się sprzedać jeszcze lepiej.

Oczywiste było, że trzeba robić porty na inne platformy. Konwersja okazała się bardziej skomplikowana, niż można by się spodziewać. Pisałem już, że ze względu na datę rozpoczęcia prac użytym silnikiem był UE3 – niewspierający PlayStation. Zrobienie wersji na PS4 było możliwe pod UE4 – ale to wymagało napisania większości kodu od nowa, więc zajęło sporo czasu. To oczywiście było i tak mniej pracy niż napisanie całości od zera. Najważniejsze decyzje już zostały dawno podjęte, assety były generalnie gotowe i wymagały głównie drobnych retuszy, nie trzeba ich było tworzyć od początku. Jednak to i tak dużo pracy, a zwłaszcza testowania, bo niewielkie różnice w pracy silników czasem skutkują bardzo trudnymi do wyłapania i zidentyfikowania błędami. Wersja na PS4 wyszła 15 lipca 2015 roku (też okazała się sukcesem), przy okazji wydana została również pecetowa wersja redux, jako darmowe DLC dla wszystkich posiadaczy gry. Najważniejszą różnicą dla graczy był wreszcie porządny system zapisywania stanu gry, różne inne zmiany były głównie kosmetyczne i nie zmieniały znacząco ani historii, ani rozgrywki.

Premier było jeszcze kilka – w kolejnych latach gra wyszła również w wersji VR, na Xbox One i na Nintendo Switch. Najsłabiej wypadła ta pierwsza odsłona. Oczywiście porównywanie sprzedaży na VR z innymi platformami jest mało miarodajne, bo nie jest to sprzęt tak popularny jak pecety i konsole, więc niewielka liczba sprzedanych sztuk o niczym nie świadczy.



JAK TO W WEIRD FICTION BYWA, HISTORIE UKRYTE ZA IDYLLICZNYM KLIMATEM NIE PODDAJĄ SIĘ LOGICZNYM INTERPRETACJOM.





5GB

POPRAWIONA WERSJA REDUX WYGLĄDAŁA RÓWNIE DOBRZE, ALE BYŁA BLISKO DWA RAZY MNIEJSZA.

Ważniejsze są oceny – a te są znacznie słabsze. Trudno za to winić Astronautów, przemieszczanie się w VR to rzecz, która do dzisiaj nie doczekała się rozwiązania równie naturalnego jak sterowanie myszą i klawiaturą w FPS. Wzrok swoje, mózg i błędnik swoje, dla większości graczy w większości tytułów poruszanie się nie jest komfortowe i nie inaczej było z Ethanem. W dodatku wersja VR wyszła w czasach, kiedy rozwiązania w tej technologii były w fazie eksperymentów: Astronauci spróbowali zaimplementować autorski pomysł na sterowanie i okazał się on taki sobie.

Jednak kłopoty z wersją VR były marginalne i nie wpłynęły na odbiór wszystkich innych edycji, które sprzedawały się dalej. I sprzedawać się nie przestają. Od pewnego momentu pytany o sprzedaż A.Ch. machał ręką: „Po 250 tysiącach sztuk przestałem liczyć". Ktoś jednak liczył, bo cztery lata temu pojawiła się informacja, że sprzedał się milion („Przestałem liczyć, ale tym razem już naprawdę").

Przychody ze sprzedaży pozwalają Astronautom spokojnie dopieszczać następną grę bez nerwowego wyskrobywania resztek z dna kuferka. Nie ulega też wątpliwości, że The Vanishing of Ethan Carter stało się kamieniem milowym i punktem odniesienia w kwestii grafiki, fotogrametryczne assety – jak choćby darmowe dla użytkowników Unreal Engine Megascans – są dzisiaj chlebem powszednim twórców i jest ich pełno we wszystkich sklepach. O takim dziedzictwie większość indyków może tylko marzyć. Trzymam za Astronautów kciuki, żeby nie gorsza rola przypadła Witchfire.

WYBIEGAJĄC W PRZYSZŁOŚĆ: WITCHFIRE TEŻ KORZYSTA Z FOTOGRAMETRII.



ROZMOWA Z ADRIANEM

P O samych początkach projektu wielokrotnie opowiadałeś, ale nie pamiętam, żeby gdziekolwiek padło pytanie, dlaczego akurat fotogrametria? Mieliście jakieś wcześniejsze doświadczenia z jej użyciem?
Po prostu ten tech rozwalał wizualnie na łopatki, ot, cała filozofia. Idea, że pstrykniesz trochę fotek, po czym wrzucisz to do programu i ten po chwili wypluje z siebie piękny model 3D, do dziś nie mieści mi się w głowie. A jednak. Oczywiście nie jest to aż takie proste, niemniej istnieje i działa. Jako fani dobrych wizualiów, którzy potrzebowali jakiegoś graficznego magnesu, cieszyliśmy się i ciągle cieszymy z fotogrametrii jak dzieci.

P Jeśli chodzi o odzew graczy – czy coś zwróciło waszą uwagę?
To, że gra ma bardzo długi ogon. Utrzymuje studio już osiem lat... I ciągle na Twitterze ktoś nowy zagra i pochwali, czy to grafikę, czy fabułę. Taki nasz mały evergreen.

P Kurz opadł, więc już macie kilkuletni dystans. Gdybyś dzisiaj, znając te reakcje, robił Ethana jeszcze raz, zrobiłbyś coś inaczej?
Absolutnie nic. Jasne, że gra nie jest idealna, ale zrobiliśmy więcej, niż mogliśmy zrobić, i odniosła ona sukces zarówno artystyczny, jak i komercyjny. Jestem przeszczęśliwy.

P W wywiadzie dla Eurogamera mówiłeś, że drażnił cię szklany sufit – okazało się, że krótkie gry nie są w stanie uzyskać dużej popularności. Czy to znaczy, że mimo jednoznacznego sukcesu sprzedażowego czujesz pewien niedosyt?
Nie, krótkie gry mnie ostatnio mniej przekonują. Świat też ostatnio bardziej kocha seriale niż filmy kinowe, zwłaszcza jeśli nie mówimy o blockbusterach. Ale mam nadzieję na drugie życie dla takich produkcji, jeśli inicjatywy takie jak Game Pass przejmą władzę nad rynkiem. Wtedy zrobienie krótszej produkcji może znowu mieć sens.

P W tym samym wywiadzie dla Eurogamera padło, że w grze są rzeczy, których nikt nie zrozumiał i nie połączył („many of the deeper meanings of the game remain undiscovered") – zmieniło się to czy jednak perły przed wieprze?
Jest sporo rzeczy w Ethanie, których krytyka nie dostrzegła, bo po prostu nikt nie oczekuje od gier większej głębi. Na szczęście, gracze i fani dostrzegają. Dlatego między innymi najlepszych artykułów o Soulsborne'ach nie robi prasa, tylko youtuberzy czy randomki na Reddicie.

P Czy korzystając z okazji, chcesz coś powiedzieć o tym tytule graczom?
Ethan to niby walking simulator, ale jednak wsadziliśmy tam tyle rozgrywki, ile się dało. A drugie tyle mocy wsadziliśmy w klimat, wizualia, muzykę, dźwięki... Te kilka godzin detektywistycznej podróży przez zamgloną i zroszoną krwią dolinę zajęło nam dwa lata harówki, ale wiem, że było warto. Dziękuję za to, że zagraliście – jeśli zagraliście, oczywiście - i mam nadzieję, że się podobało.



Piotr Gawrysiak
Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.

A MIAŁO BYĆ TAK PIĘKNIE...

Lubię podróże. A już w szczególności lubię podróże samolotem. Właściwie to nawet nie bardzo wiem dlaczego, albowiem jest to sympatia niedająca się logicznie wytłumaczyć. Wszak to irracjonalne, że nawet wyschnięta pizza kupiona na pokładzie samolotu Ryanaira smakuje jakoś tak lepiej niż to, co podają w knajpkach w Pompejach i Neapolu, że nie wspomnę już o potrawce z królika czy eskalopkach cielęcych zapijanych prosecco w tych – przyznam nieczęstych – momentach, gdy udawało się załapać na podróż w klasie biznes.

Niestety wciąż panująca pandemia – oby sczezła jak najrychlej, na co zresztą w momencie, w którym piszę te słowa, całkiem poważnie się zanosi – spowodowała, że dawno już nie było mi dane znaleźć się na pokładzie statku powietrznego. Na tyle dawno, że dopiero przejrzenie mojego archiwum zdjęć pozwoliło mi się upewnić, że było to aż w 2019 roku, podczas podróży na Google I/O, grubo przed początkiem roku zarazy (nie liczę tu oczywiście krótkiego wypadu tuż przed ostatnimi świętami, ale ten był jednak, excusez le mot, Top Secret i oficjalnie nie miał przecież miejsca).

Zatem 2019 rok. Rok, w którym świat wydawał się prostszy i piękniejszy. A także rok, w którym Google ogłosił owemu światu powszechną dostępność nowej usługi streamingowej. Usługa miała się nazywać Stadia i miała być czymś zupełnie niespotykanym do tej pory – według słów przedstawicieli firmy, którym przysłuchiwałem się pod gorącym kalifornijskim słoneczkiem – w świecie rozrywki elektronicznej. Miała pozwalać na streaming gier AAA w rozdzielczości 4K (a „wkrótce" 8K) na mizernym, jeśli chodzi o moc obliczeniową, sprzęcie. Ba, do pomyślenia powinno być granie w tego rodzaju gry na zwykłym telefonie komórkowym, nawet bez dedykowanego kontrolera. Możliwe dzięki niej miało być tworzenie zupełnie nowych rodzajów gier, w których zachodziłaby jednoczesna interakcja tysięcy graczy wpływających na swoje zachowanie i środowisko gry w czasie rzeczywistym. Czy też takich, do których można by dołączyć w dowolnym właściwie momencie rozgrywki z jednego z posiadanych urządzeń, po czym płynnie przenieść się na inny sprzęt. To wszystko zaś dzięki infrastrukturze technicznej Google'a, mądrości pracowników – zarówno już tam zatrudnionych, jak i tych zwabionych z innych korporacji (Phil Harrison czy Jade Raymond) – no i wreszcie niemal nieskończonym zasobom gotówki, którą posiada firma Alphabet. Miało być pięknie!!!

A jak wyszło? Cóż, najlepiej to chyba oddaje sowiecka czernomyrdinka "ХОТЕЛИ КАК ЛУЧШЕ, А ПОЛУЧИЛОСЬ КАК ВСЕГДА". Katalog gier, które oferuje nam Stadia, jest, co tu dużo mówić, wciąż żałosny (i tak, wliczam tu Cyberpunka). Studio deweloperskie, gdzie miały powstawać owe nowatorskie gry nowej generacji, rozpędzono na cztery wiatry. Wreszcie zaś coraz głośniej ostatnio o pomysłach zmiany koncepcji całego serwisu. Ponoć Google rozważa udostępnianie technologii Stadia dla innych producentów gier jako swego rodzaju silnik streamingowy. To zresztą może i miałoby sens biznesowy, gdyby nie ciągnąca się za tą firmą już od pewnego czasu niesława organizacji chorującej na wyjątkowo ciężką odmianę ADHD, która nie potrafi rozwijać i utrzymać żadnego nowego produktu dłużej niż kilka czy kilkanaście miesięcy. Tym samym taki producent gry musi się bardzo poważnie zastanowić, czy warto w ogóle wykorzystywać jakiekolwiek rozwiązania technologiczne powstające w Mountain View.

Otóż właśnie. O tym, że Google jest firmą, która potrafi zepsuć absolutnie wszystko, czego się dotknie (poza search & advertising, choć i tu zaczynają się drobne problemy), wiadomo było już w owym 2019 roku. Upadek Stadii (czy raczej pewnie należałoby napisać „schyłek", serwerów nikt jeszcze nie wyłącza, a powolne umieranie usług Google'a nierzadko trwa długie lata) nie jest zatem żadnym zaskoczeniem, to rzecz absolutnie normalna. Czemu zatem w ogóle o tym wspominam? Cóż, zapewne dlatego, że bardzo mnie to denerwuje. Problemy serwisu nie wynikają bowiem z niedostatków technologii. Przeciwnie, ta była obiecująca i można było mieć nadzieję, że będzie to coś więcej niż to, co oferuje konkurencja (Nvidia et consortes), czyli „komputer gamingowy na wynajem". Coś, co pozwoli budować – dzięki infrastrukturze sieciowej – gry massive multiplayer, gdzie pierwsze z tych dwóch słów nie jest traktowane z przymrużeniem oka. Cóż, nadzieja jest niestety matką głupich…

Tylko że głupi podobno mają szczęście. Może…



Słuchawki gamingowe
KFA2 SONAR – 04



SŁUCHAWKI TO PRZYDATNE AKCESORIUM DLA KAŻDEGO GRACZA – ZWIĘKSZAJĄ IMMERSJĘ I BYWAJĄ PO PROSTU NIEZBĘDNE CHOĆBY WÓWCZAS, KIEDY CHCEMY GRAĆ W NOCY I NIE ZAKŁÓCAĆ SNU DOMOWNIKOM. WARTO WIĘC, ŻEBY BYŁY WYGODNE, DOBRZE WYCISZONE I FAJNIE GRAŁY. A JEŚLI DO TEGO SĄ PRZYZWOICIE WYKONANE I NIE RUJNUJĄ BUDŻETU – MAMY WŁAŚCIWY PRODUKT DLA CASUALOWEGO GRACZA.

Do takiego właśnie odbiorcy skierowany jest opisywany zestaw. Słuchawki dobrze dopasowują się do kształtu głowy, mają dodatkową regulację i mimo swojej wagi nie odczuwamy jej nawet po kilkugodzinnym używaniu. Pady są miękkie i przyjemne w dotyku, a jakość dźwięku wystarczająca, oczywiście dla przeciętnych użytkowników, nie mówimy o audiofilach – to nie jest sprzęt dla nich. Na dobrze wykonanym, nieplączącym się kablu mamy panel sterowania głośnością, opcję wyciszenia mikrofonu czy możliwość włączenia podświetlenia ledowego. Słuchawki podłączymy do komputera za pomocą złącza USB, możemy też używać ich z innym urządzeniem, na przykład telefonem, korzystając z dołączonego do zestawu przewodu z wtyczką jack 3,5 milimetra. Osobom, które lubią pogrzebać w konfiguracji i ustawieniach dźwięku, producent zestawu proponuje dedykowane oprogramowanie z szerokim spektrum kombinacji.

Podsumowując – jeżeli szukacie zestawu słuchawkowego, który będzie wygodny i solidnie wykonany, albo chcecie podarować niedrogi, ale niezły jakościowo sprzęt dziecku – zestaw KFA2 SONAR-04 spełni oczekiwania, tym bardziej że można go nabyć za niewiele ponad 100 złotych. (RŁ)

Odświeżona linia monitorów
AOC GAMING G2

NOWE MODELE 24G2SP ORAZ 27G2SP OPARTE SĄ NA SZYBKICH 24- I 27-CALOWYCH PANELACH IPS O ROZDZIELCZOŚCI FULL HD, PRACUJĄCE Z ODŚWIEŻANIEM PODNIESIONYM ZE 144 DO 165 HERCÓW. ICH ZALETAMI SĄ SZEROKIE KĄTY WIDZENIA ORAZ DOBRE ODWZOROWANIE BARW.

Bez zmian pozostaje wsparcie dla technologii synchronizacji obrazu Adaptive Sync, która minimalizuje efekt rozrywania obrazu w grach. Jest ona aktywna w zakresie odświeżania obrazu od 48 do 165 herców. Dodatkowym udogodnieniem dla graczy jest funkcja wyświetlenia celownika na środku ekranu. Może ona pomóc w grach, gdzie celownik nie występuje wcale albo nie jest wyświetlany w przypadku niektórych broni. Nowe modele efektownie prezentują się na biurku, wyposażone są również we wbudowane głośniki 2 x 2W. Cena od około 1100 do 1300 złotych w zależności od wielkości matrycy wydaje się rozsądna. Jeśli konfigurujemy zestaw, który ma mieć korzystny stosunek ceny do jakości, to ta oferta jest warta rozważenia.(RŁ)



AMIGARULEZ.PL
REKLAMA



Aleksy Uchański
Top Secret, Gambler, Play, a ostatnio gamedev. Od ponad ćwierćwiecza związany z polskim rynkiem gier. Miłośnik porcelany ze Stanowic, Orwella, whisky oraz kotów. Obecnie inwestor i wykładowca.

WAR, WAR NEVER CHANGES

Lata dwudzieste, lata trzydzieste… Od początku czułem, że coś z nimi będzie nie tak. Na razie przerobiliśmy całe 12 procent tego materiału, pozostaje 88. Ładna liczba, neonaziści używają jej do kodowania zawołania „Heil Hitler!”.

Skądinąd führer w swoich dniach ostatnich przewidywał, że następny taki jak on przywódca narodzi się może za sto lat. Wygląda na to, że niewiele przestrzelił. Nie lubię pisać pod przymusem, ale przymus ma to do siebie, że nie ogląda się na to, co kto lubi. Mamy wojnę za naszą granicą, mamy już literalnie miliony poszkodowanych uchodźców wśród nas. Nie potrafiłbym od tego abstrahować, zwłaszcza że wcale nie chcę.

Kiedy przyszedł COVID-19, napisałem tu z rozpędu chyba trzy teksty na jego temat. Wydarzenie było nowe, groźne, o nieszacowalnych skutkach; skądinąd wydaje mi się, że do dziś nie umiemy ich w pełni ocenić, stan psychiczny Putina może być jednym z nich. Globalna zaraza to było coś silnie niepokojącego, ale do pewnego stopnia, nie umiem tego nazwać inaczej, ekscytującego – bo za diabła nie było wiadomo, co też właściwie się stanie.

Co do wojny, sprawa wydaje się pozbawiona tego wątku. Wojna nigdy się nie zmienia i jak dobrze widzimy – dalej wygląda tak samo. Pociski przeciwpancerne mogą się same naprowadzać „jak w grze komputerowej”, a pociski powietrze–ziemia mogą być odpalane z maszyn pozbawionych wkładki białkowej, to prawda – ale to wszystko są didaskalia. Treść dramatu pozostaje niezmienna, a polega on na tym, że na głowy lecą bomby, kamienice obracają się w pył, a w ich środku ludzie giną, cierpią od ran albo od niewyobrażalnego lęku o to, co się stanie za kilka chwil czy kilka dni.

Oczywiście wiem, co to znaczy sprawiedliwa wojna obronna, w pełni wspieram i wysławiam wielką Ukrainę w tym dziele, jak zapewne czyni też ogromna większość czytelników. Rozumiem, czym jest heroizm wojenny, podziwiam go i jestem przekonany, że bez niego Ukraina dawno by upadła. A jednak ostatecznie, według innego popkulturowego hasła, które należy odczytywać literalnie, wojna jest piekłem i to jest jej jedyna cecha. Tę opinię, jak się zdaje, podziela znaczna większość ludzi, którzy jej doświadczyli, także tych uznanych za bohaterów.

Wojna unieważnia nasz stary, dobry, cywilny świat, sprawia, że nasze marzenia, aspiracje i projekty stają się błahe, a zazwyczaj również nierealne. Nie byłoby gier komputerowych, jakie znamy, bez toposu wojny, od pięciu dekad rozkładanego w nich na najdrobniejsze aspekty. A przecież gdy przychodzi doświadczać oryginału, wszelkie popkulturowe naśladownictwo staje się nieciekawe, nie na miejscu, wręcz niestosowne.

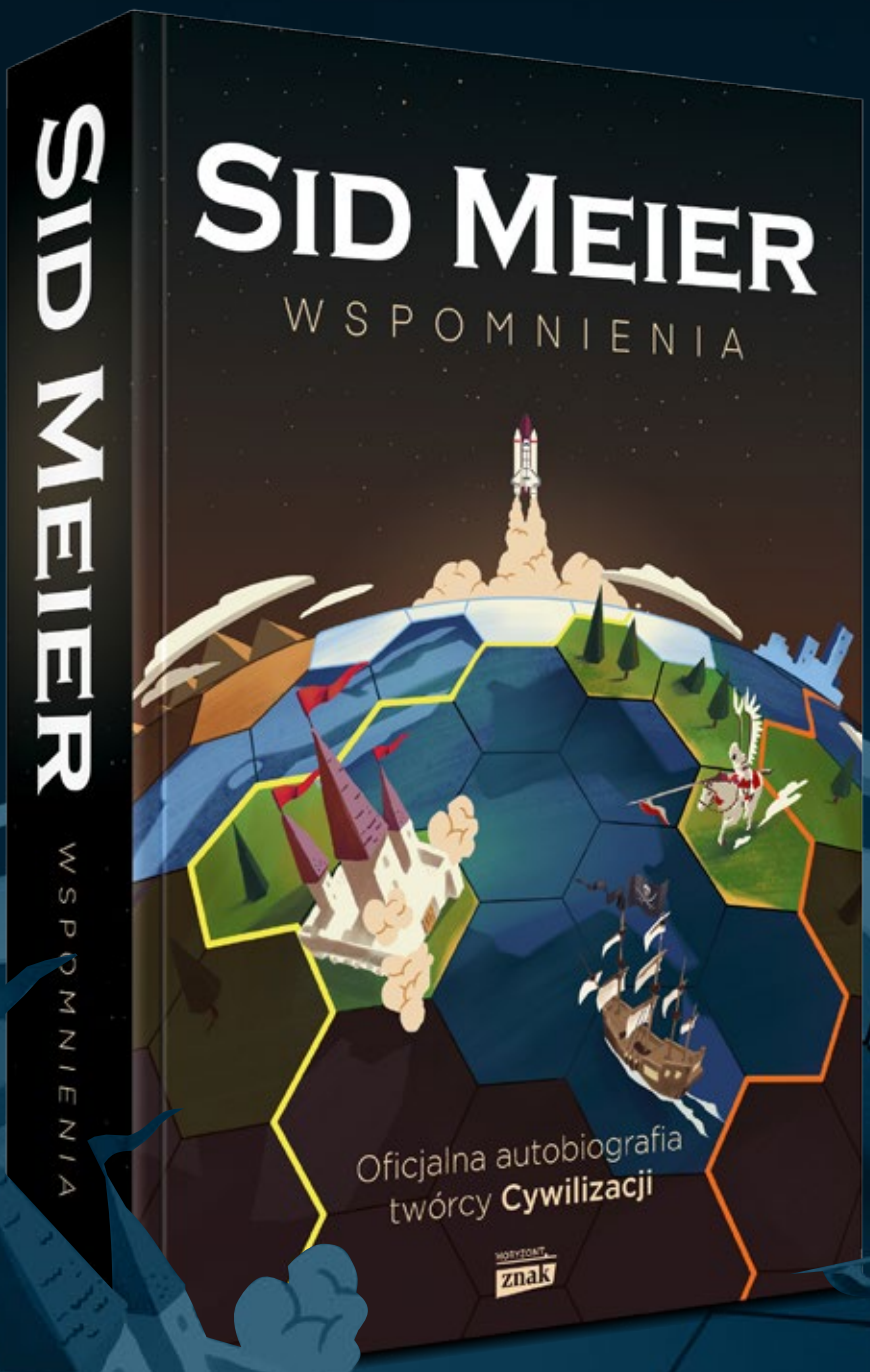
Przede wszystkim jednak wojna zawiesza naszą podmiotowość i indywidualizm, wojna wprowadza podział „my” i „oni” oraz wyznacza nam ścisłe miejsce w szeregach „naszych”. Ja ten fakt oczywiście akceptuję, wszak to jest jedyna możliwość obronienia się przed Rosją, gdyby zechciała tu przyjść, a chce na pewno, choć chyba nie bardzo umie (chwała wielkiej Ukrainie!). Niemniej odroczone koszty tego poświęcenia są ogromne i bynajmniej nie mam na myśli tych materialnych, jakkolwiek warto się zastanowić na trzeźwo, ile lat będzie się podnosić Ukraina (o ile w ogóle odniesie taki sukces, że będzie miała szansę zacząć się podnosić).

Na Facebooku pozwoliłem sobie na refleksję, że będę bardzo nierad, jeśli się okaże, że żyłem w Belle Epoque, tylko nikt mi o tym nie powiedział. I chyba nie umiem tu mądrzej zakończyć. Gdyby tak było, no cóż, przynajmniej poznałem wielu fajnych ludzi i zagrałem w parę fajnych gier komputerowych. To wiele, będzie co wspominać. Wspierajcie uchodźców, wspierajcie Ukrainę.



JESZCZE TYLKO *JEDNA TURA*... JEST!

PIERWSZE I JEDYNE WSPOMNIENIA *SIDA MEIERA*, OJCA CHRZESTNEGO GIER KOMPUTEROWYCH, *TWÓRCY KULTOWEJ CYWILIZACJI!*





Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny Top Secretu, komentator spraw bieżących, postać znana i lubiana.

GRY NA POMOC

Mimo że Pixel nie jest miejscem na publicystykę militarno-polityczną, nie umiem w tej chwili napisać felietonu, nie odnosząc się do tego, co się dzieje w Ukrainie. Ale jest sporo tematów okołogrowych i branżowych jakąś nitką powiązanych z wybuchem wojny i kryzysem humanitarnym.

Od pierwszych chwil było dla mnie oczywiste, że wojna wpłynie na graczy i gamedev. Spodziewałem się gier-wygłupów (jak po wybuchu pandemii) i informacji o planowanych grach strategicznych (jak to po każdym większym konflikcie). Na te drugie jeszcze na pewno przyjdzie czas, te pierwsze już się pojawiają, ale przede wszystkim i gracze, i gamedev (zresztą tak samo jak reszta świata) kompletnie mnie zaskoczyli skalą pomocy okazanej Ukrainie i Ukraińcom, zarówno bezpośrednio, jak i finansowo.

Przez kilka pierwszych dni próbowałem nawet notować, kto i co, ale było tego za dużo na felieton. Więc bez nazw. Niemal natychmiast grupa znajomych, graczy i indyków, ruszyła na granicę, by wozić pomoc i uchodźców. Po kilku dniach dowiedziałem się, że u dwóch dziewczyn, które poznałem przez branżę, mieszkają uchodźcy. Ci, którzy nie zaangażowali się bezpośrednio, dzielili się informacjami o tym, gdzie i na co wpłacać – i wpłacali. Kilka firm momentalnie uruchomiło czystą, żywą gotówkę i przekazało ją fundacjom pomocowym, kilka firm zobowiązało się w tym samym celu przekazać wpływy ze sprzedaży swoich tytułów. Pojawiły się stypendia dla ukraińskich deweloperów, oferty pracy dla nich i zaproszenia. Ze strony dużych firm spłynęła informacja, że zamykają sprzedaż na terenie Rosji i Białorusi.

To to, co widziałem w Polsce, ale podobnie zaangażował się cały świat. Streamerzy zbierali pieniądze. Po kilku dniach itch.io wydało paczkę gier – blisko tysiąc tytułów, z których cały dochód był przeznaczony na pomoc dla Ukrainy. Zebrali prawie 6,4 miliona dolarów. W tym samym czasie HumbleBundle zaczął organizację swojego zestawu (nie są dystrybutorem, musieli najpierw ogarnąć logistykę). Sprzedaż ruszyła 18 marca, po trochę ponad dwóch dobach i zebraniu 8 milionów euro zaczęły się kończyć klucze i trzeba było szybko załatwiać dodatkowe.

Drugi tor to były działania wpisujące się w blokadę gospodarczą. O ile mniejsi zareagowali błyskawicznie, o tyle więksi wykazywali się mentalnością liczykrup i ociągali z decyzjami. Microsoft po kilku dniach zamknął sprzedaż swoich produktów i usług w Rosji, wliczając w to gry. Sony wolno, bo wolno, ale też się przyłączyło. Activision Blizzard zawiesiło sprzedaż w Rosji, EA zaczęło od usunięcia rosyjskich drużyn ze swoich rozgrywek e-sportowych, potem wstrzymało też sprzedaż. Epic wstrzymał sprzedaż, nie blokując dostępu do posiadanych przez Rosjan gier. Największy zawód sprawiło Valve, które nie wykonało żadnego ruchu, nawet nie zareagowało na review bombing, jaki rosyjscy gracze zafundowali polskim grom w zemście za wsparcie dla Ukrainy. Cnotę stracili, rubelka nie zarobili, ze względu na ograniczenia bankowe Rosjanie i tak nic nie kupują.

Też growym, dość zaskakującym tropem okazały się pojawiające się w sieci filmy z gier opisywane jako nagrane na pierwszej linii. Przewijały się zwłaszcza ArmA III i DCS, szybko identyfikowane jako fejki, ale odnotowuję same próby ich użycia.

I w końcu po lżejszej stronie – trwa również wojna memowa. O ile na lądzie Rosja nie zrealizowała swoich szybkich celów, ale końca nie widać, a rozstrzygnięcia nie są wcale jasne, o tyle w mediach społecznościowych przegrywa sromotnie. Na razie widziałem dwie zręcznościówki – w jednej zbierało się traktorem czołgi, w drugiej sterowało gołębiem obsrywającym pomnik (zgadnijcie czyj).

Nie ma we mnie wiele optymizmu, że ta wojna się szybko skończy, nie sądzę też, żeby ten zryw solidarności trwał wiecznie. Ale to był przez chwilę najjaśniejszy kawałek ponurej rzeczywistości.



GAMEDEV & CREATIVE
CAREERS EXPO 2022

23 - 24 / 04 / 2022

WARSAW FILM SCHOOL / ELEKTRONIK CINEMA

CREATIVE
EMPLOYER
AWARDS2022

PIXEL

PSX EXTREME

Warsaw
Film
School

GCCE.EU



PIXEL 78 - Plik PDF dla: lukas.krawczyk83@gmail.com. Plik podpisany cyfrowo.