

PREMIERA MIESIĄCA GHOSTWIRE TOKYO

TERAZ
148
STRON

PIXEL

G R Y I P O P R A



WEIRD WEST ■ NORCO ■ TINY TINA'S WONDERLANDS ■ KIRBY AND THE FORGOTTEN LAND
URAGUN ■ HEART OF DARKNESS ■ LOOM ■ ZAXXON ■ PITSTOP II ■ PLANSZÓWKI A GRY WIDEO
JAPŃSKIE HORROR KLASY B ■ KŁAMSTWA W GRACH ■ GAME STUDY: SUPERHOT ■ 21 KLATEK: ISHAR 3

THE A500 MINI

9 172391 196206
ISSN: 2391-7629
INBES: 8607007196206
76
CENA 24,90 zł (w tym 8% VAT)
pixel-magazine.com

05.07.2023 14:50

PIXEL

G R Y I P O P K R A



THE A500 MINI

WEIRD WEST ■ NORCO ■ TINY TINA'S WONDERLANDS ■ KIRBY AND THE FORGOTTEN LAND
URAGUN ■ HEART OF DARKNESS ■ LOOM ■ ZAXXON ■ PITSTOP II ■ PLANSZÓWKI A GRY WIDEO
JAPŃSKIE HORRORRY KLASY B ■ KŁAMSTWA W GRACH ■ GAME STUDY: SUPERHOT ■ 21 KLATEK: ISHAR 3



ISSN 2391-7942 INREG 404098
05 >
9 772391 796206
CENA 24,90 zł (w tym 8% VAT)
pixel-magazine.com



VHS HELL
MEETS
PIXEL HEAVEN

11 / 06 / 2022, g. 21.00

Klub Remont, Waryńskiego 12A, Warszawa

pixelheavenfest.com/VHS-HELL

TRZYDZIEŚCI LAT PECETA

Znalezienie w dzisiejszych czasach kolejnej rocznicy do obchodzenia nie nastęrcza większych kłopotów. Ale ta jest dla mnie szczególna. Właśnie sobie uświadomiłem, że od trzech dekad jestem pececiarem.

Oczywiście były też epizody z PSP, Xboksem 360, Switchem czy kilkoma innymi konsolami, na których przepuściłem setki godzin, ale serce systemu grania stanowi klon. W momencie gdy niegdyś zapragnąłem metalowej budy z monitorem na biurku, trzeba było stanąć na głowie, żeby ją pozyskać.

Po upadku komuny cały czas w pe-weksach były dostępne komputery Atari, zaś w baltonach – Commodore 64. Nie pamiętam, gdzie masowo można było nabywać Amigę, ale na pewno widziałem ją oprócz giełdy w jednym blaszaku przy ówczesnym Stadionie Dziesięciolecia. Patrzyłem na jakieś kolorowe strzelaniny i zaczynałem po cichu o nich marzyć, bo po zamęczeniu na śmierć Maniac Mansion i Zak McKracken miałem sporą przerwę od grania. Wpadłem do empiku w Juniorze, gdzie na półkach z prasą wystawiona była Amiga Format. Pamiętam, jak patrzyłem na tryskające ciepłymi barwami screeny z Hooka i zazdrościłem, że ludzie mogą sobie grać w tę przygodówkę, prezentującą się znacznie lepiej niż znane mi dzieła Lucasfilm Games. Wreszcie latem 1992 roku wpadł mi w ręce Top Secret z fortecą LeChucka na okładce. Another World, mapa do Electro Body – to wszystko było niczym przy ostatnich dwóch kolumnach, na których znajdował się ciąg screenów z Secret of Monkey Island 2. Nowa gra chłopaków od Maniaca – ale jakżeż ona wyglądała!



MICZ



Tego było już za wiele. Poszedłem do kolegi, który był na bieżąco ze sprzętem, i dostałem odpowiedź, żeby kupować peceta, bo „jest najbardziej perspektywiczny”. Przeliczyłem uciulane pieniądze i zacząłem rozglądać się za miejscem, w którym można go nabyć.

Najpierw skierowałem kroki do salonu Profusa na Świętokrzyskiej. To była mekka, najważniejsze miejsce, gdzie się kupowało sprzęt komputerowy. Tyle że ceny były też tam niewąskie. Okazało się, że za wszystko, co mam, zdołam kupić budę z procesorem 286 i z monochromatycznym monitorem, który by mi zamordował kolory Monkey Island. W końcu trafiłem do zlokalizowanej na Brackiej firmy Format, gdzie za niecałe 3 tysiące złotych nabyłem maszynę z procesorem 386SX i kolorowym monitorem. Komputer sprzedawał mi, dorzucając w gratisie uścisk ręki, brodaty prezes, którego nazwiska nie mogę sobie przypomnieć, aczkolwiek pamiętam, że potem znany był z różnych nietypowych interesów – jak to w latach dziewięćdziesiątych było na porządku dziennym.

I tak połowę biurka, na którym jeszcze do niedawna stało Atari 800XL, zajęła potężna bateria generująca elektroniczne bajki, jakich wcześniej nie widziałem. Urzekli mnie Gods, stanowiący ultrawypasioną wersję tego, w co jeszcze kilka lat temu grałem na automatach. Wsparty łopatologicznym opisem z Computer Studio przeszedłem wysnione Secret of Monkey Island 2. Potem wojenne History Line, aż w końcu jesienną porą nadeszły Dune 2 wraz z Alone in the Dark i świat zupełnie się zmienił. Gdy sobie pomyślę, że dzieła się to trzydzieści lat temu, robi mi się smutno i nie mogę w to uwierzyć. To był chyba ten moment, gdy życie zaczęło płynąć bardzo szybko. Gry je napędziły.

A w naszym nowym Pixelu trzymamy się zasady tematycznego zróżnicowania materiałów. Staramy się dostarczać wam artykuły, których nie ma gdzie indziej, i jednocześnie wskazywać wam rzeczy godne grania, czytania i oglądania. Dawne czasy nie powrócą, ale szukając ich nostalgicznych odcieni, cały czas baczmy na teraźniejszość. Do zobaczenia 2 czerwca tuż przed kolejnym Pixel Heaven! ■

OPINIA

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

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

PATRONITE.PL/PIXEL

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 Smółka
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 BI
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

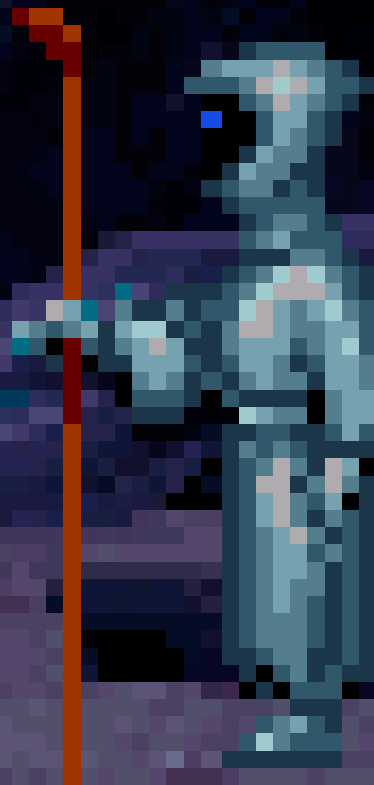
Jarosław Wójtowicz
Michał Dziwniel
Ewa Maria Szczepanowska
Igor Orwat
Wiktor Zychla
Michał Nowakowski
Radek Sobiecki
Maciej Segiet
Mantis Kozłowski
Grzegorz Surma
Cezar Pokorski
Wojciech Żółkiewicz
Don
Piotr Japko Jabłoński
Michał Kołodziejski
Kamil Pietrzyk
Aleksy Uchanski
Tomasz 'Ciacho'
Paweł Ludew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

Marcin Spoczyński
Adam Klimaszewski
Tomasz Dybizbański
Michał Miler
Szymon Mencwał
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
Paweł Syczewski
Jarosław Mitoński
Adam Cabaj
Michał Sobczak
Mateusz Borowski
Wiktor Wieczorek
KLOCKOZAUR
Łukasz Chmielewski
Mateusz Kreft

Rafał Michno
Koyomi Blog
Michał 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

Redaktor naczelny

Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy

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

Oficer dyżurny

Wolf

Opieka graficzna

Łukasz Szczepanowski

Korekta i redakcja

Marek Kowalik

Prenumerata

Marlena Kwiatkowska

hello@pixel-magazine.com

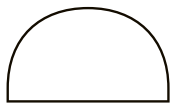
Wydawca



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

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

Éric Chahi stworzył Another World, Jordan Mechner odpowiada za Prince of Persia, a Martyn Brown zakładał TEAM17. Łączy ich to, że będą gośćmi 10. edycji Festiwalu Gier Pixel Heaven 2022!



08-26

LOADING

08. Autofire • 12. Indykarium
16. Vive VR Corner • 18. RetroExpress
20. A500 Mini • 24. Pixel Kids

27-48

PLAY THE GAME

28. GhostWire Tokyo • 30. Weird West
32. House of the Dead • 33. Norco • 34. MLB: The Show
36. Tiny Tina's Wonderlands • 38. Kirby and the Forgotten Land
39. Chrono Cross: Radical Dreamers Edition
40. TAPE: Unveil the Memories
42. LEGO Star Wars: Skywalker Saga • 44. Cosmonious High
46. Trek to Yomi • 48. Urugun

49-72

HALL OF FAME

50. Najlepsza Gra na Świecie: Loom
56. Crysis
62. Heart of Darkness
68. Pitstop II

73-94

SECRET LEVEL

74. Planszówki a gry wideo
80. Big Box: Ultima Martian Dreams
82. Kosmiczna wiadomość
84. Sidequest • 94. Felieton Śledzia

95-130

CREDITS

96. GTA na PS5 • 98. Kłamstwa w grach
103. Felieton Łukasza Orbitowskiego • 104. Japońskie
horror • 110. 21 klatek: Ishar 3 • 124. Zaxxon
126. Felieton Gawrona • 128. Felieton Alexa
130. Felieton Borka

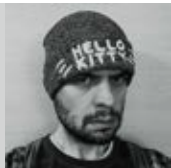
116-123

GAME STUDY

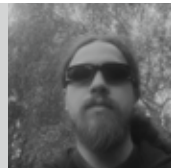
SUPERHOT

N O W Y D Z I A Ł

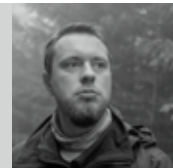
MICHAŁ R.
WIŚNIEWSKI



SZYMON
GÓRAJ



ANDRZEJ
BAZYLCZUK



Ogłoszono oficjalny tytuł dziesiątego filmu z serii „Szybcy i wściekli”, który w oryginale nazywać się będzie „Fast X”. Otwiera to wiele możliwości dla kolejnych części: „Fast X-2”, „Fast XXX” i oczywiście „Fast 11 Pro Max” albo „Fast XI”, jeśli zdecydują się na MMO.

Skończyłem wreszcie „Trylogię mostu” Gibsona. Uwielbiam gościa, a tom pierwszy uważam za gatunkowy majstersztyk, ale znów odnoszę wrażenie, że powinien inwestować w otwarte zakończenia swoich cykli, bo finisz to chaos totalny, którego nawet postacie nie do końca ratują.

Właśnie pochłonąłem wszystkie tomy „Umbrella Academy” i mam kolejny dowód na to, że robienie adaptacji, która na siłę trzyma się oryginału, to droga donikąd. Kluczowe jest to, żeby ciekawie ograć pierwowzór. Dzięki temu możemy mieć dwa bardzo różne, ale równie ciekawe dzieła.

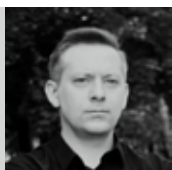
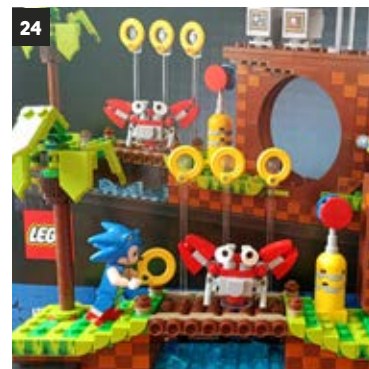
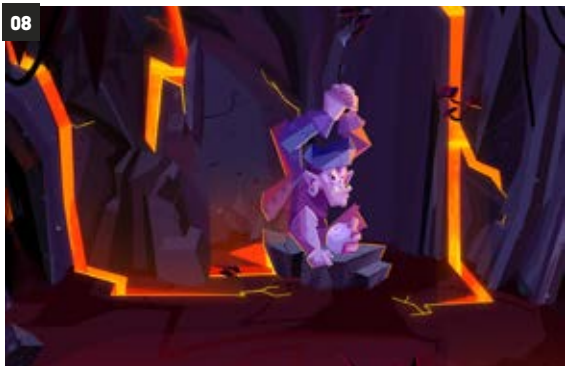


PIXEL
POST.pl

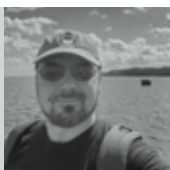
Codziennie świeża dawka popkulturalnej rozrywki.

LOADING

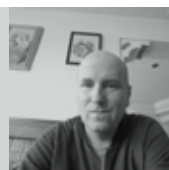
NAD COLOSSAL CAVE ADVENTURE 3D, OPRÓCZ MAŁŻEŃSTWA WILLIAMSÓW, PRACUJE SZESNAŚCIE OSÓB Z CYGNUS ENTERTAINMENT. PREMIERA MA NASTĄPIĆ JESIENIĄ TEGO ROKU!



**PIOTR
ŻYMEŁKA**



**PAWEŁ
GAWLIKOWSKI**



**PIOTR
MAŃKOWSKI**

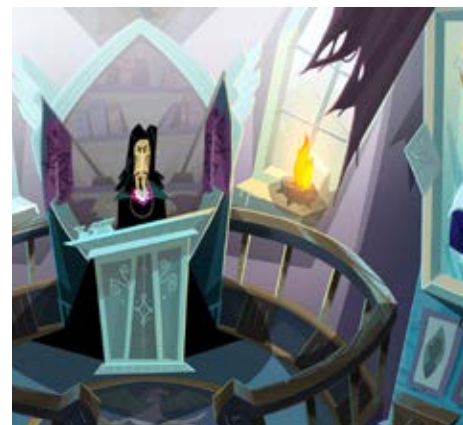
Popkultura potrafi zaskakiwać. W udźwiękowionej wersji klasycznego TIE Fightera briefing przed każdą misją robi nam oficer przemawiający głosem Guya Sintera. Nie kojarzycie? No to przypomnijcie sobie porucznika Grubera (i jego mały czołg) z prześwietnego serialu „Allo!Allo!”.

Na Netfliksa wjechały dwa pierwsze odcinki szóstego sezonu „Better Call Saul”. Sama czołówka daje dużo do myślenia, chociaż tym razem mniej jest śmieszkowych momentów, a więcej mrocznej codzienności. Dodatkowym smaczkiem jest powrót Waltera White’a i Jessiego Pinkmana, do tego Kim Wexler – zawsze w formie.

Przechodzę po raz czwarty Maniac Mansion. Robię to tak średnio co dziesięć lat. Zdążyłem zapomnieć o wielu niesamowitych patentach typu odczytywanie wiadomości z telewizora czy używanie radioaktywnej wody. Ta gra w 1987 roku zmiażdżyła system jak nic przed nią ani po niej.



DEEP IN THE CARIBBEAN...



➤ Nowy styl graficzny nie wszystkim przypadł do gustu. Zobaczmy, jak zaprezentuje się w ruchu.

CHYBA NIKT SIĘ TEGO NIE SPODZIEWAŁ. JAK GROM Z JASNEGO NIEBA SPADŁA WIADOMOŚĆ, ŻE POWSTANIE KOLEJNA, SZÓSTA JUŻ ODŚLONA PRZYGÓD GUYBRUSHA PEEP... TIPP... THREEWOODA, ZATYTUŁOWANA RETURN TO MONKEY ISLAND.

Od premiery poprzedniej części, Tales of Monkey Island, minęło wszakże trzynaście długich lat. Co więcej, autorem nadchodzącej produkcji jest Ron Gilbert, twórca pierwszych dwóch gier oraz legendarnego silnika SCUMM, zasilającego prawie wszystkie przygodówki Lucasa. Gilbert ogłosił tę wieść 1 kwietnia w swoim zwyczajowym, przekornym stylu (jak zresztą kiedyś półzartem zapowiadał). Wraz z nim powracają również starzy znajomi z dawnego Lucasfilm Games (i LucasArts): David Fox, Dave Grossman, kompozytorzy Clint Bajakian, Michael Land, Peter McConnell, a w roli

Guybrusha pojawi się oczywiście doskonale Dominic Armato, który po raz pierwszy wcielił się w Threepwooda w 1997 roku. Marzenie fanów przygodówek staje się więc rzeczywistością. Na razie nie wiadomo właściwie nic o fabule. Pewne jest tylko, że powrócą Guybrush, demoniczna czaszka Murray, Elaine (przemawiająca głosem Alexandry Boyd), sklepikarz z Mélé Island, pustelnik Herman Toothrot, a także pierwszy bohater, jaki pojawił się na ekranie monitora w uniwersum Monkey Island – bezimienny, niedowidzący obserwator. Nie zabraknie również LeChucka. Niestety wcielający się w nemezis Guybrusha Earl Boen przeszedł na emeryturę i nie usłyszymy go w RTMI. Obecność stałych bywalców serii – Stana, kapłanki voodoo i innych – pozostaje na razie niewiadomą. Gilbert od lat utrzymuje, że od samego początku planował trylogię i pokierowałby losami

➤ Zwiastun niewiele zdradza, ale świetnie rozbudza wyobraźnię. Czekamy więc na kolejną, epicką przygodę Guybrusha.

1997

➤ Wracamy na Mélé Island. Ciekawe, czy spotkamy starych znajomych i jakie nowe miejsca zwiedzimy.

Guybrusha Threepwooda inaczej, niż to miało miejsce w kolejnych po LeChuck's Revenge odsłonach (zrealizowanych bez jego aktywnego udziału). Wskazywała na przykład, że nasz ulubiony pirat fajtapa i Elaine nigdy nie mieli być parą, a gra nosiłaby tytuł Monkey Island 3a. Autorzy zdradzili w wywiadach, że Return to Monkey Island zacznie się dokładnie w miejscu, w którym (w kuriozalny sposób) skończyła się dwójka, ale potem należy się spodziewać niespodzianek i zaskakujących zwrotów fabularnych. Gilbert przyznał, że zmienił wiele ze swoich wcześniejszych zamiarów, na przykład wbrew zapowiedziom zrezygnował z pixelartowego stylu graficznego na wzór dwóch pierwszych odsłon. Ponadto, zapytany o to wprost, odpowiedział, że jego zespół chciał zachować wszystkie części w kanonie, choć nie trzymał się tego desperacko. Czy więc fabuła nowej gry zostanie umieszczona między dwójką a trójką, czy będzie to jakaś równoległa linia czasowa, czy też jeszcze coś innego, dopiero się okaże. Wszyscy zastanawiają się również, czy Ron Gilbert ujawni w końcu prawdziwy sekret Małpiej Wypsy, o którym od lat twierdzi, że tylko on go zna. Gra ma zostać wydana jeszcze w 2022 roku, a prace nad nią trwają już od dwóch lat. Obecnie nagrywane są dialogi. Noah Falstein (kolejna znana z Lucasfilm Games i LucasArtsu twarz) napisał na Twitterze, że brał udział w pierwszych testach i RTMI zapowiada się świetnie. Ja czekam z niecierpliwością, choć nie bez obaw. Ron Gilbert lubi bowiem dziwaczne zakończenia (co potwierdza finał Thimbleweed Park) i nie stroni od przekornych rozwiązań fabularnych. Nie sposób się jednak nie ekscytować powrotem najbardziej znanego bukaniera w świecie gier komputerowych. (PŻ)





✚ Wystarczy spojrzeć na grafikę, aby poczuć ekscytację przed zbliżającą się przygodą. Za jaskinią kryje się inny świat...

COLOSSAL CAVE 3D

JEŻELI CHOCIAŻ TROCHĘ INTERESUJECIE SIĘ POWROTAMI TWÓRCÓW Z LAT MINIONYCH, NA PEWNO OBIŁO WAM SIĘ O USZY, ŻE KEN I ROBERTA WILLIAMSOWIE PONOWNIE POJAWILI SIĘ NA SCENIE! PODOBNI JAK KILKA INNYCH OSÓB W ŚWIATKU GROWYM OBUZILI SIĘ Z PRAWIE DWUDZIESTOLETNIEGO LETARGU, KTÓREGO BYNAJMNIEJ NIE SPĘDZALI LENIWIE. KIEDY W 2020 ROKU ZACZĘŁA SIĘ PANDEMIA, OBYDWOJE MIELI SWOJE PROJEKTY, KEN PISAŁ HISTORIĘ SIERRY (SWOJĄ DROGĄ DOSKONAŁA POZYCJA, KUPUJCIE I CZYTAJCIE), A ROBERTA PRACOWAŁA NAD SWOJĄ KSIĄŻKĄ OPOWIADAJĄCĄ O WIELKIM GŁODZIE W IRLANDII.

Kiedy już skończyli, pandemia nadal trzymała się mocno, ale Ken, powodowany wspomnieniami i nostalgią, rozpoczął programowanie kolejnej części Dr. Briana. Od słowa do słowa wraz z żoną doszli do wniosku, że jednak wielki comeback musi być związany z czymś ekstra, czymś, co przypomni o nich światu. Nową wersją tytułu, od którego wszystko się zaczęło. Nie tylko Sierra, ale również Infocom czy Adventure International.

W połowie 1979 roku Ken przyniósł z firmy do domu dalekopis, w tamtych czasach służący do połączenia z serwerem mainframe, na którym tworzył oprogramowanie podatkowe. Oprócz dokumentów firmowych znalazł w zasobach katalog o nazwie ADVENT i po uruchomieniu jego zawartości drukarka w maszynie wypuła komunikat „Stoisz na końcu drogi przed małym, ceglany budynkiem...” Roberta wsparła męża w poszukiwaniu przygód

i nim minęły trzy tygodnie, napis „The End” oznajmił, że to koniec. Historia milczy o ilości zużytego papieru termicznego...

Czym było ADVENT? Pierwszą grą przygodową w historii, której pełna nazwa brzmiała Colossal Cave Adventure, stworzoną przez profesora z MIT, Willa Crowthera, oraz Dana Woodsa, napisaną w 1976 roku na serwerową platformę PDP-10. Crowther, jeden z twórców Arpanetu, zapalony speleolog i fan papierowych RPG, odwzorował największy na świecie system jaskiń w Kentucky, dodał do tego dwuczłonowy system komend (OPEN DOOR, GET SWORD), smoki, skarby i zaklęcia, a następnie puścił za darmo w świat.

Nowa wersja Colossal Cave 3D Adventure jest tworzona w technologii VR. Absolutnie rozumiem nostalgię i powrót do korzeni, ale czy współcześni gracze są na to gotowi? Jestem ostatnim, który by miał wątpliwości, czy Ken i Roberta dadzą radę, w końcu przez dwadzieścia lat dostarczali nam content, który ogramywały do dzisiaj.

Nad grą, oprócz znanego duetu, pracuje szesnaście osób z Cygnus Entertainment. I robią to już od pewnego czasu; premiera ma nastąpić jesienią tego roku, a głównymi platformami będą PC, Mac i Oculus Quest 2. Dan Woods po rozmowie telefonicznej z Williamsami pobłogosławił projekt, zastrzegając jedynie, że twórcy nie mogą zastrzec nazwy i konceptu – bazowy projekt zawsze był, jest i ma pozostać otwarty dla każdego, kto na jego podstawie będzie chciał zbudować własną wersję. Gdybym mógł, trzymałbym kciuki w więcej niż dwóch rękach za powodzenie projektu.



✚ Roberta i Ken, jak za dawnych czasów, wspólnie tworzą nowy tytuł. On znowu programuje, a ona znowu pisze scenariusz. Jakby nic się nie zmieniło...

Jeżeli odniesie on nawet umiarkowany sukces, to wydaje mi się, że takie osobowości jak państwo Williamsowie mogą jeszcze wydać kilka dobrych pozycji, może kolejną część Phantasmagorii lub King's Quest? W końcu przykład Rona Gilberta i jego Return to Monkey Island pokazuje, że nawet brak praw do IP nie stanowi wielkiej przeszkody. Pozostaje liczyć na udany finalny produkt, który na pewno znajdzie się w mojej cyfrowej bibliotece. A jeżeli do tego dojdzie jeszcze jakiś zacy Big Box, to zadowolenie, i to nie tylko moje, powinno być pełne. (PG)

VR

W nowej wersji Saints Row na pewno jedna rzecz będzie niezmienna: możliwość śiania totalnego chaosu.



NOWI ŚWIĘCI CZYLI STYL PONAD WSZYSTKO

STUDIO VOLITION MIAŁO PIERWOTNIE WYPUŚCIĆ MIĘKKI REBOOT SERII W LUTYM BIEŻĄCEGO ROKU. KONIEC KOŃCÓW OŚWIADCZYŁO JEDNAK, ŻE POTRZEBUJE WIĘCEJ CZASU NA DOPRACOWANIE PROJEKTU. W TRAKCIE PIERWSZEJ PREZENTACJI MOGLIŚMY RZUCIĆ OKIEM NA TO, CZEGO MOŻEMY SPODZIEWAĆ SIĘ PO SAINTS ROW NOWEJ GENERACJI.

Osoby lubiące detale przy tworzeniu postaci będą miały to wszystko w nadmiarze.



Zgodnie z komunikatem twórców omawiane wydarzenie ma stanowić preludeum do większej sieci tego-rocznych pokazów poprzedzających premierę. W tym przypadku skupiono się na czynniku nieodzownym podczas budowania mafijnej potęgi w Saints Row, czyli ogólnej prezencji. W zasadzie od samego początku czeka nas rzadko spotykana mnogość opcji personalizowania zarówno naszej postaci, jak i wszystkiego, co związane jest z naszym postępem. Volition stawia na przykład na tworzenie postaci totalnej – od kształtu włosów aż po najmniejsze szczegóły naszego ciała wraz z ubiorem. Księgowy z twarzą dziecka, pulchny golfista, różowowłosy punk – co tylko sobie zażyczymy. A jeśli chodzi o nasz gang, możemy nawet zarządzić specjalny dress code, by go ujednolicić. Kooperacje między graczami zapowiadają się dobrze, jednak moją wyobraźnię znacznie bardziej rozpalila prezentacja możliwości związanych z pojazdami. Analogicznie jak w przypadku wyglądu opcji jest od groma, a wszystko da się udoskonalić poprzez majstrowanie w wozie, samochodzie, szybowcu, gokarcie, czy co tam wybierzymy

Równie dużo opcji zapewni gmeranie przy pojazdach.





Wbrew pozorom to wcale nie jest najbardziej karkołomna ewolucja w trakcie starć.



Możemy się spodziewać wielu opcji związanych z powietrznymi ewolucjami naszych maszyn – szczególnie podczas pościgów.



do zwykłej eksploracji czy na przykład brawurowej ucieczki przed policją. Całość więc to szalona liczba opcji dźbania przy broni. Bo czemu by na przykład nie zamienić karabinu maszynowego w parasolkę, ewentualnie rakiety w futerał na gitarę niczym w „Desperado”? Do ciekawszych aspektów pokazu należy także zarządzanie naszym rosnącym imperium. Sprzęt na ścianach, dekorowanie wnętrza, pojemny garaż – to tak na początek. Co interesujące, na terenach zdobytych w trakcie mafijnych wojen także będziemy mogli odcisnąć swoje piętno. Na razie nie odpowiedziano zaś na wiele istotnych kwestii (czy też raczej: jeszcze nie dotarło do tego etapu). Przykładowo ogromne poacie terenu (największa mapa w historii serii) mogą niebezpiecznie korespondować z wielkim pustostanem pomiędzy głównymi zadaniami i wydarzeniami, powiększane dla samych statystyk, a nie dlatego że ktoś miał na to pomysł. Dotąd także dość ogólnikowo przedstawiono

samą fabułę, co skłania do zadania pytań, czy historia nie padnie pod ciężarem rozbuchanego stylu i nacisku na optyczną szczegółowość (vide Watch Dogs Legion, żeby daleko nie patrzeć). Pewne odpowiedzi mogą nam dać kolejne materiały od twórców w ciągu najbliższych miesięcy. (SG)

Zapowiada się na to, że rozbudowywanie naszego terytorium w pewnym sensie też będzie elementem kreowania wizerunku postaci.



INDYKARIUM

Borek

Postanowiłem – z oczywistych względów – poświęcić to wydanie indykom z Ukrainy. Głównie takim z ostatnich kilku lat, ale na początku cofnę się w czasie do lat dziewięćdziesiątych. Wiem, brzmi trochę bez sensu, ale wtedy w pewnym sensie prawie wszyscy byli indykami. Robiłem dla Marksoftu lokalizację sympatycznego RTS – Ancient Conquest. Wydawcą wprawdzie była Megamedia Australia, ale – jak się okazało w trakcie pracy – autorzy byli z Ukrainy.

O niektórych tytułach i ich twórcach już przy różnych okazjach wspominałem. W zeszłym roku do nagród CEEGA nominowane było Tukoni (indyk: Oksana Bula, Alexey Furman, Alexey Sysoiev), o problemach Frogwares z wydawcą The Sinking City pisałem w zeszłym numerze, a kiedy zacząłem szukać tytułów na teraz, zorientowałem się, że indyk: Sowoke Entertainment Bureau, autor wspomnianego w Indykarium 20/05 No one lives under the lighthouse, jest z Kijowa, co mi wtedy zupełnie umknęło. Dla porządku wspomnę, że GSC Game World (S.T.A.L.K.E.R.) czy 4A Games (Metro 2033) to też ukraińskie studia, choć oczywiście nie mają w sobie nic indyckiego.

Ukraina jest pod niektórymi względami podobna do Polski: ma porównywalną liczbę ludności i solidny poziom szkół technicznych, w momencie wielkich zmian politycznych przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych miała więc wszelkie podstawy do tego, żeby w przyszłości powstawało tam tyle samo gier co u nas. Na to niestety nałożyła się historia gospodarcza i polityczna ostatniego ćwierćwiecza i idąca za nią rozwój infrastruktury IT. Cokolwiek byśmy myśleli o sytuacji w Polsce, Ukraińcy nam zazdroszą, w dodatku u nas międzynarodowe sukcesy gier (choćby Techlandu czy CD Projektu) bardzo mocno nakręciły branżę, więc dzisiaj nasz rynek jest wielokrotnie mocniejszy. Co nie znaczy, że sąsiedzi różnią.

Podobnie jak w Polsce poza studiami robiącymi własne gry część pracuje dla innych. Niektórzy się specjalizują: Scythgames koncentruje się na 3D i robiło modele do Farming Simulator i Mafii III, Sense.Vision oferuje pomoc w testowaniu, inni (jak Room 8, który pomagał przy Control i pracował dla Redów nad Gwentem) świadczą dużo szerszy zakres usług. Tu oczywiście trudno mówić o indykach (choć niektóre z tych studiów równolegle pracują nad własnymi tytułami), odnotowuję raczej jako dowód na to, że ich rynek – nawet jeśli jest kilka lat z tyłu – rozwija się podobnie do polskiego.

Smutny znak czasów, że kilka razy ktoś mnie przeproszał, że nie mógł odpowiedzieć wcześniej, bo w nocy były alarmy bombowe albo strzelała artyleria, a z kimś nie daje się złapać kontaktu i nie wiadomo, co to znaczy. A jak nie działa strona z serwerowni, którą udaje mi się traceroute’em zlokalizować w Kijowie, nie wiem, czy to klasyczna indycka przypadłość („oj tak, nie mamy czasu coś z tym zrobić”), czy szkody uboczne, collateral damage. Ale ludzie pomagali, podziękowania w szczególności dla Olega Danylova i Oleksii Zdoenki, którzy dostarczyli interesujących informacji.

Szukając informacji, przeczytałem kilka wywiadów – ukraińscy indycy mają dokładnie takie same problemy i przemyslenia jak polscy, z którymi rozmawiałem w ciągu ostatnich lat. Kolejny znak czasów: rozmowy były sprzed roku – dwóch i jednym z istotnych ich elementów były opisy, jak musieli organizować pracę w kwarantannie. Pamiętajcie jeszcze, że niedawno to był nasz największy problem?

Z doświadczenia wiem, że w przypadku gier powstających za naszymi wschodnimi granicami ustalenie adresu studia i jego lokalizacji jest często trudne.

W oficjalnych materiałach i na swoich stronach internetowych deweloperzy regularnie ukrywają się za ogólnikowymi stwierdzeniami „zlokalizowane w Europie” albo kompletnie ignorują temat. Tym razem było to podwójnie uciążliwe, bo ile razy na wszelki wypadek starałem się potwierdzić, że mam do czynienia ze studiem ukraińskim, wizja pomyłki kazała mi zignorować kilka gier opisanych cyrylicą. Ciekawe, czy to się zmieni – teraz bycie Ukraińcem może się okazać powodem do dumy i wartościowym elementem marketingowym.

BARDOZO Z GRUBSZA ZACZYNAM OD STUDIÓW WIĘKSZYCH ALBO Z WIĘKSZYM DOROBKIEM, ZMIERZAJĄC KU MALUCHOM. RAZ I DRUGI MIAŁEM WĄTPLIWOŚCI, CZY DA SIĘ KOGOŚ ZAKLASYFIKOWAĆ JAKO INDYKA, ALE W TYM NUMERZE PRZYMYKAM OCZY. KONCENTRUJĘ SIĘ NA STUDIACH, NIE NA TYTUŁACH, WIĘC NIE PODAJĘ KOMPUTERÓW – WSZYSTKIE WYMIONIONE GRY MAJĄ WERSJE WINTEL, NIEKTÓRE RÓWNIEŻ INNE.

HAMSTERS GAMING



Dnieprowskie studio („Independent game (...) company in Europe”) pomaga innym w tworzeniu gier, ale ma też na Steamie siedem swoich tytułów. Specjalizują się w strategiach, dość szeroko rozumianych, mieszając w nich ekonomię, wojnę i politykę, czasem testując gatunek dodatkami w postaci rozwiązań prosto z karcianek. Największy sukces sprzedażowy odniósł Evil Bank Manager, łączący ekonomię z polityką.

CREOTEAM



Z Kijowa. Football, Tactics & Glory albo jak połączyć Football Manager z Jagged Alliance. Takie futbolowe szachy, czyli turowe rozgrywanie meczy połączone z dość klasycznym zarządzaniem zespołem. To nie jest ich jedyna gra, w 2008 roku wydali Collapse – wtedy fajne, ale trochę się zestarzało od tamtego czasu i nie jest to sympatyczna patyna.

SPECIALBIT STUDIO



„We’re small indie studio from Ukraine”. Lekkie przygodówki z elementami HOPA, pisane z dozą dystansu i wyobraźni, czasem z elementami fantastycznymi, czasem z humorystycznymi klimatami poradzieckiej prowincji. Na początku marca część zespołu zdecydowała się uciec z bombardowanego Charkowa, część w nim została. Na razie brak dalszych wieści, ale też pewnie mają ważniejsze sprawy na głowie niż opowiadanie w mediach o swojej sytuacji. Screenshot z The Wild Case.

STARNI GAMES



Kijów, dzisiaj liczą około piętnastu osób. Zaczęli od Panzer Strategy, a potem dokładali kolejne tytuły pod marką Strategic Mind. Szlifują swoje strategie, aż miło popatrzeć – każda kolejna ma coraz większy odsetek pozytywnych recenzji, przypuszczam, że ucziwie słuchają graczy oraz dopieszczają silnik i zasady tworzenia scenariuszy.

ADROVGAMES



Miłośnicy horrorów, mglistych klimatów i Cryengine (to ostatnie zaskoczyło mnie najbardziej, horrory z ograniczoną widocznością są wśród indyków bardzo popularne, ale zdominowane przez UE). Zwłaszcza ColdSide i Investigator nie przynoszą im wstydu, przypominały mi niektóre z tytułów, które kilka lat temu otarły się o finał Pixel Awards.

IRON TOWER STUDIO

Indycy bez granic: studio jest międzynarodowe, ale jeden z dwóch założycieli jest Ukraincem i część zespołu jest z Ukrainy (Równe i Odessa). Podobnie jak Starni specjaliści od jednego gatunku – turowych RPG. Po ich flagowym tytule z 2015 roku, The Age of Decadence, widać już trochę wiek, grafika trąci myszką, ale (zwłaszcza jeśli ktoś jest fanem gier wymagających) ciągle zbiera pozytywne recenzje. Colony Ship wyszło w 2021 roku we wczesnym dostępie, wiecie, że nie przepadam, ale gracze zadowoleni.



INDYKARIUM



PIXEYE GAMES

Na razie mistrzowie jednego, wydanego w zeszłym roku tytułu: **Until We Die**. Zasadniczo strategia, ale żeby dowodzić, trzeba się nabiegać i można samemu zginąć, co oczywiście kończy rozgrywkę. Rzecz ewidentnie zainspirowana Metrem. Pixel art, coś w stylu automatów i Metal Slug. Gra została dobrze przyjęta, ale ostatnio coś poszło nie tak: zapowiadany został update, ale się spóźnia, więc gracze narzekają. Chyba na zapas.



YEVHENS

Ostriv to dość klasyczny city builder, osadzony w realiach nawiązujących do osiemnastowiecznej Ukrainy. Spokojny, bez konieczności nerwowego klikania, jest czas na wszystko. Pierwsze wersje powstały w 2017 roku, w 2020 roku gra znalazła się na Steamie, we wczesnym dostępie – ale już ma ponad dwa tysiące recenzji, z których 92 procent jest pozytywnych. To nie są przypadkowe liczby. Z wiadomych przyczyn chwilowo prace mocno spowolniły.

ATOMTEAM



Dwa tytuły, Atom RPG i Atom RPG: Trudograd (to drugie, choć można ograć samodzielnie, jest kontynuacją pierwszego). Coś jak pierwsze Fallouty, tylko ze współczesną grafiką, a napisy na ścianach są cyrylicą.

UNIQUE MEDIA

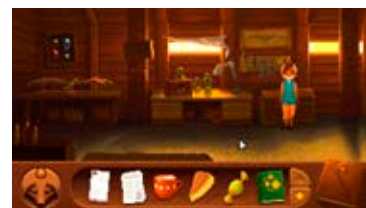


Szanse na Franko 2 są znikome, ale jeśli szukacie zbliżonych klimatów, to **BOMJMAN** zapewni lukę. Wprawdzie to nie bijatyka, tylko shooter, i nie w Szczecinie, tylko w Kijowie, ale skojarzenia oczywiste. Z lekką nutką Wilq'a.

STAS SHOSTAK



Titan Chaser, atmosferyczny driving simulator – dużo się tam nie dzieje, ale jest intrygujący klimacik, jedna z tych gier, co to człowiek właściwie nie wie, czy mu się podobają, czy nie, bo rozgrywka żadna, wyzwanie znikome, a potem nagle trzecia w nocy, rodzina śpi i nie wiadomo, kiedy to zleciało. A w ogóle to w podstawówce przyjaźniłem się z Jarkiem Szostakiem, więc Staś za samo nazwisko ma u mnie chody.



GINGERTIPS GAME STUDIO

Sympatyczna, klasyczna przygodówka w pixel artcie: **FoxTail**. Gra finansowana w hybrydowy sposób, bo na Steamie i GOG wczesny dostęp (dzisiaj do trzech części), a na Patreonie można obserwować powstającą mitologię świata, w którym rozgrywa się zabawa. Na razie prace są zamrożone, autor z żoną i dzieckiem uciekł z Izium, zanim zajęli je Rosjanie.

D.E.X. TEAM



Castle of no Escape 2 – staroć, w podwójnym sensie. Po pierwsze, wyszedł w 2016 roku, po drugie, to taki klimat retro, Atic Atac, tylko podrasowany do dwustu pięćdziesięciu sześciu kolorów i z proceduralnie generowanymi pomieszczeniami.



MUZT DIE STUDIOS



Kolejne podejście do klimatów retro, Knightin'+, czyli taka Zelda, starannie zrobiona, ale na luzie, bez idiotycznego napinania się na Bycie Poważną Grą™.

TERNOX GAMES



Taimumari: Definitive Edition, solidna platformówka z fajnymi klimatami retro. Pixel art, mangowa kreska i adekwatna muzyka. Niby indyk z Ukrainy, a zupełnie jakby mieszkał kilka tysięcy kilometrów dalej na wschód.

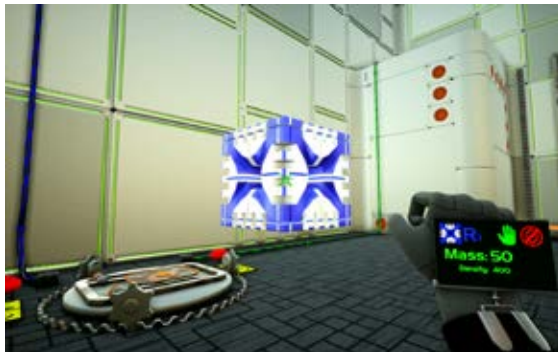


BRINEMEDIA

Zombie Derby, czyli trzyczęściowa seria. Te zombiaki w tytule to trochę licentia poetica, bo nie mają większego znaczenia – mogłoby je zastąpić cokolwiek innego, od wściekłych kurczaków po krwiożercze pomidory. Trzeba jechać samochodem w prawo i rozjeżdżać, ile się da.

CAT FLOOR STUDIO

The God Unit, klimaty Portala, czyli logika i fizyka, plus prowadzący głos-narrator-operator. Biorąc pod uwagę, że to produkcja jednoosobowa – zaskakująco solidna.



BEST FRIEND GAMES

Artifact Quest 2 – Match 3. Generalnie Match-3, ale rozbudowany o elementy odbudowywania wyspy i szukania skarbów. Starannie zrobione, spokojne klikadełko do kolejki albo poczekalni.



W RAMACH TEGO PRZEGLĄDU SIĘGNĄŁEM NA PÓŁKI, KTÓRE ZWYKLE IGNORUJĘ, ALE WRESZCIE JEST DOBRA OKAZJA, ŻEBY O NICH WSPOMNIEĆ. OPRÓCZ INDIKÓW ROBIĄCYCH GRY AMBITNE, CZASEM NIESTETY PORYWAJĄCYCH SIĘ Z MOTYKĄ NA SŁOŃCE, SĄ TEŻ TACY, KTÓRZY NIE USIŁUJĄ SIĘ NAPINAĆ, ZNAJDUJĄ SOBIE MIKRONISZE I CYKAJĄ KOLEJNE TYTUŁY.

REX PEX MEDIA

Trzymamy się sprawdzonych standardów, więc Cosmic Collapse, czyli taka Galaga albo Warblade, tylko cały czas w prawo, albo Cannons-Defenders, czyli coś między Space Invaders a Missile Command. Robione trochę na jedno kopyto, ale kosztujące grosze i wystarczająco grywalne, żeby przy wszystkich ich wadach dawało się je uznać za uczciwą ofertę.



ROENKO GAMES

Znowu klimaty retro – Dungeon Escape, czyli prosta platformówka 2D z grafiką na poziomie ośmiu bitów, albo Zeon 25, bliższy maszynom szesnastobitowym kolejny klon Galagi. Trochę taki kosz z książkami po złotówce, ale komuś sprawiają frajdę i ktoś w nie gra.

Zwykle wybierając tytuły do numeru, cieszę się, mogąc dokonać selekcji, bo wiem, że zostaną te lepsze. Tym razem mi szkoda. Nie ruszyłem gier na komórki, choćby Evercraft Mechanic czy G30, całkiem chętnie dołożyłbym Cradle, Field Hospital: Dr. Taylor's Story, Molecats, PUS!!, Runout, Smintheus, Where is my mom... Nawet nie twierdzę, że są warte umieszczenia w numerze – ale warto o nich wspomnieć, bo ich istnienie jest niezbędne jako podłoże. Z każdego tysiąca indyków próbujących pisać takie gry stu nabierze umiejętności i zacznie pracować w poważnych studiach, dziesięć osiągnie sukces, jeden pójdzie po laury. Nie mam wątpliwości, że Ukraina ma potencjał.

CZY MOGLIBYŚMY ZA POMOCĄ VR POPRAWIĆ WRAŻENIA SMAKOWE? PYTANIE NIBY ABSURDALNE, ALE Z DRUGIEJ STRONY, JEŚLI NAPIJEMY SIĘ WŁOSKIEGO WINA W POLSCE, TO PRAWDOPODOBNIENIE BĘDZIE SMAKOWAŁO GORZEJ, NIŻ GDYBYŚMY NAPILI SIĘ DOKŁADNIE TEGO SAMEGO WINA W OGRÓDKU KNAJPKI WE FLORENCJI. SMAK JEST WYPADKOWĄ WIELU CZYNNIKÓW – ZAPACHU, WYGLĄDU TEGO, CO SPOŻYWAMY, ALE TEŻ OTOCZENIA, GWARNEJ ULICY, WIEKOWYCH ZABYTKÓW, BEZCHMURNEGO, SŁONECZNEGO NIEBA. A PRZECIĘŻ WYCZAROWANIE ILUZJI BYCIA W INNYM OTOCZENIU JEST NAJBARDZIEJ PODSTAWOWĄ FUNKCJĄ GOGLI VR, WIĘC ODPOWIEDŹ POWINNA BYĆ TWIERDZĄCA.



WANDERER

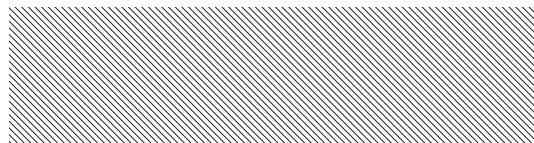
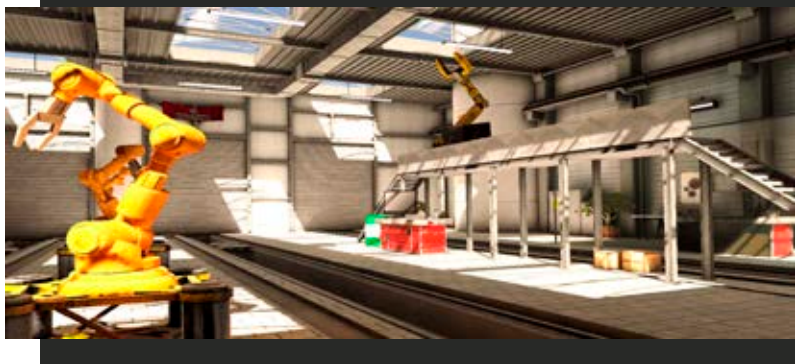
Najpierw ostrzeżenie. Na początek trzeba ściągnąć kilkadziesiąt gigabajtów z sieci, potem rzecz się rozpakuje i jeszcze bardziej puchnie, przy czym wskaźnik postępu dochodzi do 99 procent, po czym ostatni procencik zdaje się trwać drugie tyle, co wszystkie poprzednie. Niemniej warto zdobyć się na cierpliwość, bo Wanderer wygląda cudnie. Zaczynamy w postapokaliptycznym Bostonie, najpierw w sterylnym laboratorium temporalnego Projektu Feniks, potem ruszamy łodzią przez zniszczone miasto i zalane wodą ulice. Środowiska VR są mięsiste, rozbudowane i różnorodne. Pod względem mechaniki jest to krzyżówka przygodówki i escape roomu. Musimy zebrać określone przedmioty i wykorzystując je, rozwiązać zagadki, przy czym będziemy podróżować w czasoprzestrzeni, wspomagani w przygodach przez gadający zegarek o imieniu Sam. Widać, że gra została stworzona od podstaw dla VR. Sposób obsługi jest zoptymalizowany i ergonomiczny, samouczek nie natarczywy, ale pomocny. Pełna ścieżka głosowa pozwala zredukować czytanie, które w VR bywa męczące. Prosimy, co ja mówię, żądamy więcej takich produkcji!



TRAIN MECHANIC SIMULATOR

Jak można nie lubić kolei? To kolej sprawiła, że cywilizacja ruszyła z kopyta.

Dzięki kolei możemy w sposób ekonomiczny, ekologiczny i komfortowy podróżować na duże odległości, z możliwością swobodnego gapienia się na krajobraz. Teraz dzięki VR możemy spróbować swoich sił w naprawie maszyn, dzięki którym koleje mkną po torach. Lokomotywa to wielki, skomplikowany kawał sprzętu, który poznamy w szczegółach, realizując kolejne zlecenia naprawcze. Często aby dotrzeć do wadliwego elementu, trzeba rozebrać na przykład cały zespół wózka jezdnego. Element po elemencie, śruba po śrubie. Do dyspozycji mamy trzy warsztaty naprawcze – mechaniczny, elektryczny oraz hydrauliczny. Różnego rodzaju rozmontowywania, rozbierania, roztrząsania jest tu na długie godziny, oczywiście tylko dla osób, które lubią tego rodzaju dłubanie. Jedyny element, który psuje wrażenia, to wyskakujące okna, które świetnie się sprawdzają w normalnej pracy z monitorem, natomiast psują immersję w środowisku VR.

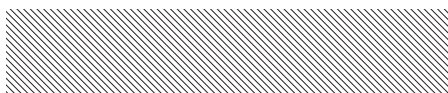


ATLAS MYSTERY

To nieco inny przykład escape roomu w VR. Choć rozmach gry jest dużo skromniejszy i jest ona o wiele krótsza niż w przypadku Wanderera, to udanie buduje przesyconą tajemnicą atmosferę i pozwala pogłównkować nad manualno-logicznymi zagadkami. Rzecz rozgrywa się w Los Angeles, w tytułowym, luksusowym kinie Atlas, obecnie opuszczonym, ale kryjącym mroczną historię, którą krok po kroku odkryjemy. Należy sprawdzać wszystkie półki, szafki i szuflady, ponieważ mogą tam być ukryte wskazówki, na przykład kod do otwarcia zamka szafkowego. Sporo jest manipulowania różnego rodzaju gałkami, aby uzyskać oczekiwany efekt – czy to będzie idealny wykres fali, czy też pożądany poziom napięcia zasilającego. Uciekając z jednego umownego pokoju, bo może to być też korytarz, wpadamy do kolejnego. Jest to o tyle wygodne, że ogranicza szukanie do pewnego obszaru.

GAME DRIVE

Jakiś czas temu prezentowaliśmy zewnętrzny dysk dla użytkowników konsol Xbox. Warto wiedzieć, że posiadacze PlayStation też mogą zdobyć wersję licencjonowaną na swoje maszyny. W serii produktów Seagate Gaming dostępny jest zewnętrzny twardej w stylizacji tegorocznego hitu na PS, gry Horizon Forbidden West. Obudowę napędu zdobi podobizna głównej bohaterki serii, łowczyni Aloy z plemienia Nora. Biała kolorystyka sprawia, że sprzęt wizualnie będzie najlepiej pasował do PS5, natomiast jest oczywiście zgodny również z PS4, a także można go wykorzystać z pecetem na przykład do instalacji większej liczby gier VR. Dostępne są modele o pojemności 2 oraz 5 terabajtów. Dysk łączymy z konsolą za pomocą interfejsu USB 3.0 i jednego kabelka, który jednocześnie służy do zasilania. W przypadku PS4 możemy grać w produkcje bezpośrednio z zewnętrznego dysku, natomiast przy PS5 trzeba będzie dany tytuł uprzednio przenieść na wbudowany w konsolę napęd SSD. Dodatkowo w opakowaniu znajdują się naklejki z wybranymi mechami z gry.





RETRO EXPRESS

Świątując czterdzieste urodziny ZX Spectrum, przyglądamy się nowym grom na ten mikrokomputer. A choć sam „gumiak” nie młodsze, nie dostaje szybszych procesorów i pojemniejszych kości pamięci, wciąż pojawiają się produkcje, które u użytkowników wywołują szybsze bicie serca. Uwaga: w naszym wieku ten ostatni objaw może być niebezpieczny!

Bartłomiej Kluska

TokiMal

PAT MORITA TEAM

ZX SPECTRUM

NA POCZĄTKU LAT DZIEWIĘCZDZIESIĄTYCH PLATFORMOWY, ZNANY Z SALONÓW ARCADE TOKI PODBIŁ SERCA POSIADACZY LICZNYCH KONSOL I KOMPUTERÓW DOMOWYCH. SMAKIEM OBESZLI SIĘ JEDNAK UŻYTKOWNICY ZX SPECTRUM - KONWERSJA, CHOĆ ZAPOWIADANO JĄ W PRASIE, NIGDY NIE UJRZAŁA ŚWIATŁA DZIENNEGO. AŻ DO TERAZ.

TokiMal - podobnie jak jego słynny pierwowzór - przedstawia historię małpy, która rusza na ratunek swojej wybrance uwięzionej gdzieś



w głębi dżungli. Ten, kto zechce wesprzeć protagonistę w realizacji tak szczytnego zadania, niech nastawi się na dużo wyzwań natury zręcznościowej, głównie biegania i strzelania. Są też bossowie i ukryte, bardzo rozbudowane poziomy



✚ Fani Tokiego z pewnością docenią, że o ile oryginał przy odrobinie wprawy dało się pokonać w dwadzieścia minut, o tyle na przejście tej wersji trzeba zarezerwować co najmniej dwa razy więcej czasu.

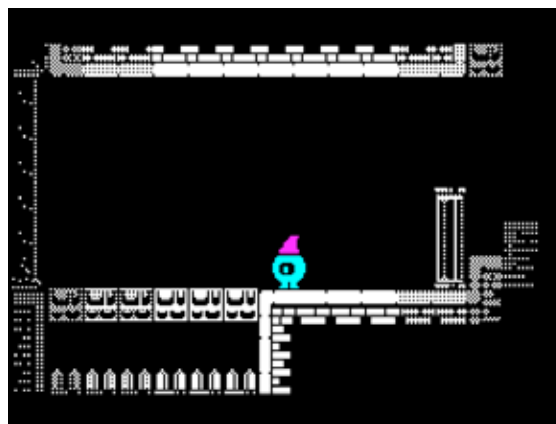
pozwalające na nieliniarną eksplorację oraz liczne power-upy. Należy się spodziewać również zachwyty nad grafiką i muzyką, te elementy bowiem zostały wykonane na poziomie rzadko widywanym na ZX Spectrum. Aha. Warto dodać, że bohater okazjonalnie korzysta też ze snowboardu - środka transportu w dżungli widywanego niezbyt często.

Nothing

GOGIN

ZX SPECTRUM

TWÓJ BOHATER ZACZYNA DOSŁOWNIE Z NICZYM. PO CHWILI UZYSKUJE ZDOLNOŚĆ CHODZENIA W LEWO, IDZIE WIĘC KAWAŁEK W TYM KIERUNKU, BY NAUCZYĆ SIĘ SKAKANIA ALBO ROZGLĄDANIA SIĘ - AŻ OSIĄGNIĘ STAN, W KTÓRYM, CORAZ SPRAWNIEJSZY I BARDZIEJ DOŚWIADCZONY, ZDOŁA PRZEŻYĆ W SKRAJNIE NIEPRZYJAZNYM ŚWIECIE GRY.



✚ Silnik Nothing został wykorzystany także do zrobienia spectrumowej, ultrapiętnej konwersji Super Mario Bros. Jeśli nie jesteś prawnikiem Nintendo, poszukaj w sieci tej perełki!

Ta interesująca mechanika nie jest całkowitą nowością, bo gra Nothing pierwotnie ukazała się na pece-tach. Jednak - co należy podkreślić - jej konwersja na ZX Spectrum jest o wiele lepsza: dłuższa, bardziej złożona, z wieloma umiejętnościami, których nie było w pierwowzorze. Część z nich prawdopodobnie do niczego się nie przyda, ale i tak ich odkrywanie to świetna zabawa. Warto zwrócić uwagę także na arcypiętny scroll ekranu - nie wdziliśmy, że „gumiak” tak potrafi!



Alien Slaphead

JOESOFT

ZX SPECTRUM

BIEGAĆ I SKAKAĆ PO PLATFORMACH ROZMIESZCZONYCH NA PLANSZY, NIE DAĆ SIĘ ZABIĆ KRĄŻĄCYM DOKOŁA PRZESKADZAJKOM, ZBIERAĆ PRZEDMIOTY PRZEZNACZONE DO ZBIERANIA I DOTRZEĆ DO WYJŚCIA, NIM SKOŃCZY SIĘ CZAS - TO POMYŚL NA ROZGRYWKĘ TAK STARY JAK MANIC MINER. I ZAZWYCZAJ SPRAWIAJĄCY NAM CORAZ WIĘCEJ TRUDNOŚCI.

Powiedzmy sobie szczerze: my, użytkownicy ZX Spectrum, nie młodziemy. Refleks już nie ten, ręka też nie tak sprawna jak kiedyś, a twórcy gier jakby nie chcieli dostrzec tej ponurej prawdy. Tworzą platformówki wymagające komputerowej wręcz precyzji i szybkości działania. Alien Slaphead jest inny - starannie zaprojektowany i przemyślany, lecz celowo łatwiejszy. Rządziej się tu ginie i większa jest szansa, że zamiast - jak zwykle - „game over” na ekranie ujrzemy



napis „congratulations”. Oficjalnie autor kieruje grę do dzieci, co wydaje się słuszne, bo takich produkcji na ośmiobitowcach niewątpliwie brakuje. Lecz chociaż wielu z nas dorobiło się potomstwa, jest rzeczą

✦ Jesteśmy przybyszem z obcej planety. Dlatego wyzwaniem zręcznościowym towarzyszy quiz wiedzy z historii ludzkiej cywilizacji.

wątpliwą, czy młodzi ludzie zechcą sięgnąć po platformówkę na ZX Spectrum. My sięgniemy na pewno - jak robimy to od czterech dekad - i wygląda na to, że wreszcie jakąś ukończymy.

Rubinho Cucaracha

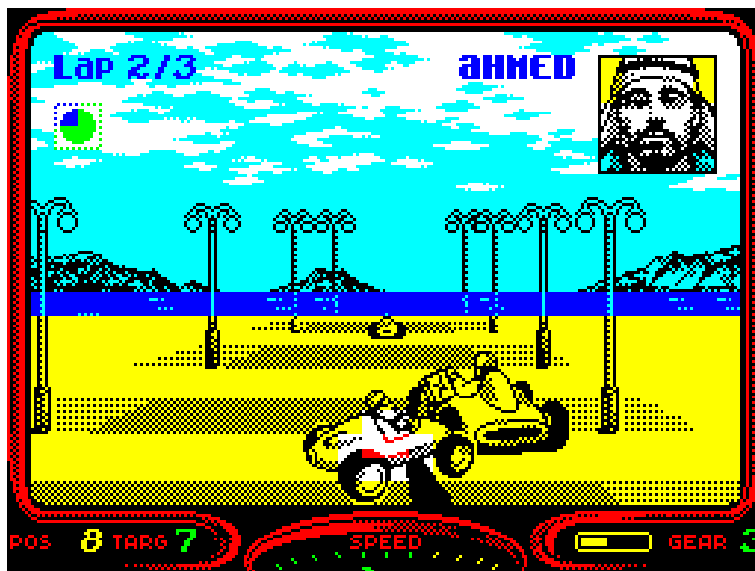
ZOSYA ENTERTAINMENT

ZX SPECTRUM

WYŚCIGI PODWÓJNIE RETRO: NIE TYLKO DLA FANÓW STARYCH MIKROKOMPUTERÓW, ALE I STARYCH SAMOCHODÓW. Podobnie jak wcześniejsza gra tych autorów - Travel Through Time (Pixel #72) - również Rubinho Cucaracha pozwala cofnąć się do początków motoryzacji i wziąć udział w serii drogowych



✦ Samochód to rzecz kosztowna, więc rywalom chęć do walki odbiera każda stłuczka. To ważne, bo w przeciwieństwie do innych kierowców nasz bohater jest nieuzbrojony.



pojedyneków z rajdowymi pionierami. Ci - jak się szybko okaże - bywają jednak brutalni, należy więc uważać, by rywalizacji nie zakończył celny cios lewarkiem, plama oleju rozlanego na drodze

przez przeciwnika czy nawet eksplozja dynamitu. Atutami gry są oprawa graficzna i model jazdy. Można zaryzykować tezę, że ten ostatni przebija nawet legendarne Chase HQ!



THEA500 Mini

Nowa **Przyjaciółka** po trzydziestu pięciu latach

Komputer Commodore Amiga 500 zadebiutował na rynku w roku 1987. To maszyna, która spośród wszystkich modeli Amig okazała się najchętniej wybieranym sprzętem przez domowych graczy i cyfrowych twórców. Dziś ma status komputera kultowego i właśnie powraca w postaci konsoli THEA500 Mini, wyposażonej w złącze HDMI, dopracowany emulator, akcesoria w postaci myszy i pada oraz dwadzieścia pięć topowych, amigowych gier.



CYTADELA

Cytadela, gra rodzimego studia Virtual Design, wydana przez Arrakis Software w 1995 roku na Amigę, została udostępniona jako darmowy dodatek do THEA500 Mini. Wystarczy pobrać plik i przeprowadzić prostą instalację. Wszystko opisane jest krok po kroku na stronie producenta THEA500 Mini pod adresem tiny.pl/98wdr

Co więc ma do zaoferowania nowa konsola? Obudowa stanowi replikę klasycznej Amigi 500, jednak jest od pierwowzoru znacznie mniejsza. Wykonano ją z dbałością o szczegóły, ale oczywiście nie ma mowy o stacji dyskietań czy działającej klawiaturze.

W zestawie otrzymujemy mysz, która wygląda jak oryginalny „tank” - czyli gryzoń, którego używaliśmy z Amigą w XX wieku. Oczywiście nie ma pod spodem kulki, tylko sensor optyczny, i można ją podłączyć również do współczesnego peceta. Poza myszą jest przewodowy pad, o kształcie inspirowanym kontrolerem stosowanym wraz z dawną konsolą Amiga CD32. Wszystko zapakowane w estetyczne pudełko i wykonane z plastików wysokiej jakości. Zasilacz nie jest potrzebny, wystarczy podłączenie do zwykłej ładowarki od smartfona.

Po podłączeniu Mini do telewizora możemy wybrać język (jest polski) i przechodzimy do eleganckiego i intuicyjnego menu gier. W momencie wybrania jednej z nich z „karuzeli” otrzymujemy krótki opis, zasady sterowania i screeny.

W ustawieniach możemy też wybrać sposób wyświetlania obrazu, w tym włączyć efekt odbiornika CRT. Co bardzo istotne, poza wgranymi dwudziestoma pięcioma gramami na THEA500 Mini możemy uruchomić z pendrive'a dowolny tytuł na Amigę 500 czy 1200.

Przejdźmy do najważniejszego, czyli wrażeń z użytkowania sprzętu. Są one bardzo pozytywne - wszystko działa płynnie, jest czytelne, widać, że mamy do czynienia z dopracowanym produktem. Jako stary amigowiec bardzo doceniam fakt, że mogę po prostu szybko i łatwo włączyć ulubioną grę i się nią bawić bez żadnych problemów związanych z uruchamianiem emulatora, konfigurowaniem sterowników i kontrolerów. Wiadomo, że mam w domu oryginalne Amigi, ale umówmy się - samo ich wydobycie, uruchomienie i podłączenie to sporo zachodu, nie zawsze mam na to czas i ochotę. A z jeszcze innej strony - konsola jest wręcz idealna do zainteresowania amigowymi hitami choćby dzieci, których nie odrzucą trudności z obsługą sprzętu, wgrzywaniem gier. Mają po prostu urządzenie, które działa, jest nieskomplikowane i oferuje samą miódność. ■



GRY, KTÓRE OTRZYMUJEMY Z THEA500 MINI

- Alien Breed 3D ■ Alien Breed: Special Edition 92 ■ Another World ■ Arcade Pool ■ ATR: All Terrain Racing ■ Battle Chess
- Cadaver ■ California Games ■ Dragon's Breath ■ F-16 Combat Pilot ■ Kick Off 2 ■ Paratroid 90 ■ Pinball Dreams
- Project-X: Special Edition 93 ■ Qwak ■ Simon the Sorcerer ■ Speedball 2: Brutal Deluxe ■ Stunt Car Racer ■ Super Cars II
- The Chaos Engine ■ The Lost Patrol ■ The Sentinel ■ Titus the Fox ■ Worms: The Director's Cut ■ Zool: Ninja Of The Nth Dimension



Pasja i biznes

PIXEL
WYWIAD

Rozmowa z **CHRISEM SMITHEM**,
dyrektorem ds. technologii,
i **DARRENEM MELBOURNE'EM**,
dyrektorem ds. licencji w Retro Games.



P Jakie były wasze pierwsze domowe komputery?

CHRIS SMITH: ZX81, ZX Spectrum.

A potem Acorn Archimedes A440.

DARREN MELBOURNE: ZX Spectrum
i Commodore 64.

P Podobnie u mnie. Zacząłem od ZX Spectrum+,
potem był Commodore 64 i w końcu Amiga 500.

Jakie są wasze ulubione gry?

C.S.: Lemmings.

D.M.: Dune II.

P Dlaczego zdecydowaliście się na produkcję nowych wersji klasycznych komputerów ośmio- i szesnastobitowych z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku?

Jesteśmy fanami gier i komputerów retro. Wszystko zaczęło się w 2004 roku, gdy Darren stworzył emulator Commodore 64 w kształcie joysticka z trzydziestoma gramami pod nazwą Direct-to-TV DTV64, a dziesięć lat później zaczęliśmy wspólnie myśleć o zbudowaniu pełnowymiarowej wersji komputera. Na początku mieliśmy bardzo ambitne plany - marzyliśmy o wielu funkcjach i dodatkach takich jak chipy dual-SID, ale

taki produkt musiałby być dość drogi. Tak więc ograniczyliśmy zakres funkcji i rozbudowy i ostatecznie wyprodukowaliśmy THEC64 Mini, który został ciepło przyjęty i bardzo dobrze się sprzedawał. To dało nam impuls do stworzenia większej, pełnowymiarowej wersji z dodatkami, o które prosili użytkownicy. Tak powstał THEC64 Maxi.

P Produkcja waszych urządzeń była poprzedzona badaniami rynkowymi czy po prostu intuicyjnie wyczuliście rosnący sentyment do retro i postanowiliście spróbować to wykorzystać?

Od dawna jesteśmy zaangażowani w społeczność retro, aktywnie wspierając różne inicjatywy, projekty czy wydarzenia, pracujemy też w pokrewnych branżach związanych z informatyką i technologiami. Rozmawiamy z ludźmi, słyszymy, czego oczekują, i wyciągamy wnioski. Przy każdym projekcie pozostajemy w kontakcie z odbiorcami i bierzemy pod uwagę ich zdanie. Zatem oprócz tego, że robimy to, co kochamy, mamy dobre wyczucie, jak tworzyć produkty, które znajdą klientów. Na przykład Darren jest dyrektorem ds. licencji w Antstreamie i pracuje w branży gier od lat osiemdziesiątych, więc zna tytuły, ludzi, którzy za nimi



DARREN MELEBOURNE



CHRIS SMITH



stoją, i ma świetny instynkt. Chris jest inżynierem, który doskonale wie, jak działają komputery i oprogramowanie, zaczynając od ZX81 i ZX Spectrum. Wykonał nawet inżynierię wsteczną niestandardowego chipa (ULA) w ZX Spectrum i napisał książkę opisującą go szczegółowo, dzięki czemu mogą powstawać kolejne klony Spectrumów.

P Na razie mamy waszą ofertę maszyn spod znaku Commodore. Czy planujecie rozszerzyć ją o Atari, ZX Spectrum albo inne platformy ośmio- i szesnastobitowe?

Dokładnie nad tym teraz pracujemy. Nie możemy na razie zdradzić więcej szczegółów, ale oczekujcie nowych propozycji z naszej strony.

P Macie porównanie rynków w skali globalnej. Gdzie obserwujecie największą popularność retro? Czy macie jakieś spostrzeżenia dotyczące różnic między Polską czy szerzej Europą Środkowo-Wschodnią a rynkami niemieckim czy brytyjskim? Trudno o prostą i jednoznaczną odpowiedź, ponieważ zależy to od wielu czynników, przede wszystkim platformy. Na przykład byliśmy zaskoczeni, ile entuzjazmu

wzbudziła Amiga w Polsce! Była również bardzo popularna w Wielkiej Brytanii, ale już nie tak bardzo w Ameryce Północnej. Porównaj to teraz z Commodore 64, który był niezwykle popularny w Ameryce Północnej, ale znacznie mniej w Wielkiej Brytanii. To wszystko jest oczywiście pochodną tego, co ludzie mieli i czego używali podczas dorastania. Na pewno ogólne zainteresowanie grami retro jest powszechne i nie maleje.

P Oczywiście nie mogę nie zapytać o THEA500 Maxi. Kiedy możemy się spodziewać „następcy” THEC64 Maxi?

Chcielibyśmy zrobić starszego brata THEA500 Mini, ale mamy świadomość, że musiałby to być bardziej zaawansowany model. Wymagałby on większych nakładów pracy, narzędzi, specjalnego procesu produkcji klawiatury i stacji dyskietek, a montaż całości byłby bardziej skomplikowany. Ale niczego nie wykluczamy!

P Cóż, w takim razie dziękujemy za THEA500 Mini i oczekujemy kolejnych wieści od Retro Games. Świetnie się bawiliśmy, tworząc ten model, i wspaniale jest obserwować pozytywne reakcje użytkowników. To fantastyczne! **L**

RETRO GAMES

THEA500 Mini poprzedziły retro-konsole THEC64 Mini oraz THEC64 Maxi, a jeszcze wcześniej C64DTV – konsola emulująca Commodore 64 w kształcie klasycznego joysticka. Firma ma na koncie również kilka gier wydanych na platformy C64, ZX Spectrum, Game Boy Advance oraz Nintendo Wii.

PIXEL KIDS

ZBLIŻAJĄ SIĘ WAKACJE, ROŚNIE WIĘC POTRZEBA POSIADANIA KRÓLIKÓW W KAPELUSZU NA WYPADEK, GDYBY MALUCHOM ZACHCIAŁO SIĘ W COŚ GRAĆ. STARAJĄC SIĘ TRZYMAĆ ICH Z DALA OD MINECRAFTA, BRAWL STARS I ROBLOKSA, TRZEBA WYMYŚLAĆ CORAZ NOWSZE TYTUŁY. DOWOZIMY ZATEM GRĘ WIDEO, PLANSZÓWKI ORAZ... ZWIĄZANY Z NASZYM UKOCHANYM HOBBY ZESTAW KŁOCKÓW LEGO!



Chocobo GP

Eidos Interactive, 2022. Switch

WIEK: 3+

Wyścigi w wersji dla najmłodszych z postaciami z Final Fantasy? Brzmi super! Chocobo GP obiecuje właśnie to – w przystępnej, ale efektownej odsłonie.

Wcielamy się tu w jedną z dostępnych postaci znanych z serii Final Fantasy i ścigamy się po zakreślonych trasach wraz z przeciwnikami. Na trasie wyścigu znajdujemy różnego rodzaju ulepszenia i bronie, dzięki którym możemy zmienić przebieg rywalizacji.

Rozgrywka wygląda mniej więcej jak w Mario Kart. Ścigamy się gokartami po bajkowych torach, zbieramy ulepszenia i zastawiamy pułapki. Gdy driftujemy, iskry spod kół zmieniają kolor, a podczas startu należy nacisnąć gaz, kiedy pojawia się numer „2”. Nie ma tutaj jednak sterowania żyroskopem, więc nasz pojazd możemy kontrolować tylko za pomocą joysticków – Mario Kart w okrojonej wersji. Dostępna jest opcja multiplayer, jednak nie

udało mi się połączyć z powodu braku graczy, a szkoda, gdyż za udział w Grand Prix są dodatkowe nagrody. A nagród jest dużo i przeróżnych, gdyż cała gra, pomimo że kosztuje pieniądze, działa na zasadzie free-to-play, więc dając konsolę maluchowi, pamiętajmy o włączeniu funkcji kontroli rodzicielskiej, gdyż przez przypadek może on zrobić spore zakupy!

Plusem Chocobo GP jest Story Mode, z przerywnikami zaprojektowanymi specjalnie dla najmłodszych. Opowiadane historie są zabawne, a postacie mówią powoli i wyraźnie. Nie ma jednak opcji zmiany języka, a całość tego dzieciennego trybu bardzo kontrastuje z zaprojektowaną w nurcie gacha resztą gry. (Sos)



Sonic Lego

zestaw klocków

WIEK: 3+

Sonic jest z nami już ponad trzydzieści lat i nie zwalnia tempa. Ten rok ma zresztą szansę być dla niego wyjątkowy. W końcu niebieski jeź dostanie pierwszą grę z otwartym światem (Sonic Frontiers) oraz drugą część swoich filmowych przygód. Na początek roku do sklepów trafił zaś zestaw Lego z nim w roli głównej.

Najszybszy jeź galaktyki do świata słynnych klocków zawitał już w 2016 roku za sprawą level packa do Lego Dimensions, do którego dołączono figurkę Sonica i garść klocków. Teraz kolczasty sprinter otrzymał cały zestaw. Wprawdzie został on wydany w ramach skierowanej do starszych fanów serii Lego Ideas, ale widniejącego na pudełku napisu „18+” nie traktowałbym całkowicie serio. Niemniej sporo ze 1125 elementów to bardzo małe klocki, więc plastikowy Sonic na pewno nie jest kompatybilny z najmłodszymi miłośnikami budowania. Nie mam też wątpliwości, że to starzy, dobrzy znajomi jeża w pełni docenią wszystkie szczegóły zaczerpnięte z poziomu Green Hill. A tych jest sporo – zbudujemy między innymi kanciastą palmę, checkpoint, pętlę czy klasycznych przeciwników: Moto Buga, Crabmeata oraz oczywiście Dr. Robotnika. Szczerze mówiąc, z tym ostatnim mam pewien problem, gdyż akurat twarz wąsatego mistrza zbrodni nie jest szczytem możliwości projektantów Lego. Mój drugi zarzut to duża liczba naklejek. Nie jestem fanem tego rozwiązania, ponieważ najlepszy efekt, jaki przy ich przytwierdzeniu udaje się osiągnąć moim koślawym paluchom, to „bez tragedii”. To jednak jedyne mankamenty, jakie znalazłem, gdyż zestaw oficjalnie zważy się Sonic the Hedgehog – Green Hill Zone prezentuje się świetnie i z pewnością będzie ozdobą każdej kolekcji. (AB)



Park Smoków

planszówka

WIEK: 8+

Smoki rozbudzają wyobraźnię dzieci od wieków, nic więc dziwnego, że ktoś wpadł na pomysł gry, w której wcielamy się w zarządców Parku Smoków – miejsca rozrywki ze skrzydlatymi

bestiami w roli głównych atrakcji. Naszym zadaniem jest uczynić go tak interesującym, by przyciągnął jak największą liczbę odwiedzających. Mamy na to trzy pory roku, podczas których dokładamy do naszego parku specjalne karty. I właśnie one stanowią główny element przyciągający dzieci do rozrywki.

Karty wykonane są ze specjalnej, przezroczystej folii i nadrukowano na nich kolorowe ilustracje smoków, które hodujemy w parku, smoczych jaj, z których wylęgają się młode, oraz owiec służących do wykarmienia naszych pupili. Kładziemy je na sobie i decydujemy, które obrazki spod spodu będą widoczne, a które zakryte. Ma to niebagatelne znaczenie, bo w każdej porze roku zdobywamy punkty za inne smoki.

Również w trakcie rozrywki tworząc odpowiedni układ obrazków, możemy przyciągnąć lub przestraszyć odwiedzających. Jest tu więc kilka elementów do ogarnięcia, ale na tyle mało, że już siedmiolatek spokojnie sobie z tym poradzi. Zasady są bardzo proste – musimy pamiętać, za co dostajemy punkty, i to wszystko.



Wybieramy jedną kartę z czterech, a pozostałe przekazujemy graczowi obok. Cała rozrywka trwa około dwudziestu minut i za każdym razem wygląda inaczej, gdyż dostajemy inne karty. Dzieciom bardzo podoba się obcowanie z dużymi, oryginalnymi kartami, a losowość w ich doborze sprawia, że młodszy gracz może wygrać ze starszym. (KP)

Beez

planszówka

WIEK: 8+

W ostatnim czasie wyszło kilka gier planszowych o pszczelej tematyce. Jedną z nich jest logiczna „Beez”. Wcielamy się w niej w pracowitego zapylacza, a naszym zadaniem jest zdobyć jak najwięcej nektaru, a co za tym idzie – punktów. Poruszamy się po łące pełnej kwiatów sympatycznymi i dużymi figurkami pszczoł, starając się zrealizować cele, które najczęściej polegają na zdobyciu nektaru w konkretnym kolorze i ułożeniu go w odpowiedni sposób w ulu.

Zasady gry są banalne – wybieramy kierunek ruchu pszczoły, sprawdzamy, o ile pól może poruszać się w tym kierunku, i poruszamy nią. Jeśli staniemy na polu z nektarem, zabieramy go i układamy w ulu. Sek w tym, że zazwyczaj potrzebujemy kilku kolejek, by dotrzeć do upragnionego kwiatka. W tym czasie inni gracze mogą chcieć zrobić to samo, bo część celów



jest wspólna. Dlatego z jednej strony w „Beez” warto zaprogramować sobie w głowie całą trasę, którą chcemy przelecieć naszą pszczołą, a z drugiej być gotowym na modyfikacje



wynikające z ruchów naszych przeciwników. Drugim elementem wymagającym myślenia jest układanie różnokolorowego pyłku w ulu w taki sposób, by zrealizować jak najwięcej celów. Kluczem do sukcesu jest więc optymalizacja naszych działań. Nie brzmi to jak rozgrywka dla dzieci? „Beez” to średnio zaawansowana gra logiczna, która wymaga myślenia, a wydawca kieruje ją do graczy od ośmiu lat. Zagra w nią i trochę młodsze dziecko, tym bardziej że jego wzrok przyciągnie solidne i ładne wykonanie. Będzie się dobrze bawić, ale zapewne nie wykorzysta wszystkich możliwości i nie wygra ze starszym graczem. Dlatego, żeby każdy miał szansę na wygraną, najlepiej żeby do planszy zasiadały dzieci mniej więcej w tym samym wieku. (KP)

Monopoly Animal Crossing: New Horizons

planszówka

WIEK: 8+

Klasyczną planszówkę „Monopoly” można kupić w wielu wariantach. Od takich, które nieco modyfikują zabawę (wprowadzając na przykład karty płatnicze w miejsce papierowych banknotów albo uproszczone wersje dla młodszych dzieci, gdzie wszystko kosztuje dolara), po zestawy utrzymane w stylistyce jakiejś marki medialnej. Można więc grać w „Monopoly Przyjaciele”, „Sailor Moon” albo „Fallout” w zależności od tego, czy jesteśmy fanami sitcomów, anime czy gier. Zwykle jest to jedynie kosmetyka – figurki i plansza nawiązują do danego dzieła. „Monopoly Animal Crossing: New Horizons” to chlubny wyjątek i chyba jedna z najlepszych edycji gry. Wspaniale są już cztery figurki graczy (dwie dziewczynki, dwóch chłopców).

Jednak największą zmianą jest sama rozgrywka, która stawia klasyczne reguły na głowie. Przypomnę – „Monopoly” jest symulacją kapitalizmu, w której można wcielić się we właściciela ziemi. Znany z konsoli Animal Crossing jest symulacją kapitalizmu, w którym właścicielem ziemi jest Tom Nook. Podobnie jest w wersji planszowej – zamiast kupować ziemię, zbieramy zasoby (owoce, robaki itd.) z wysp (pól na planszy); te zaś (mają różną wartość) wymieniamy na pieniądze (bells), za które za każdym przejściem pola start można kupić karty z przedmiotami – dekoracjami i meblami. Każda z tych kart jest warta



określoną liczbę Nook Miles; rozgrywka kończy się, gdy wszyscy mają po siedem takich kart, a wygrywa zdobywca największej sumy. Do tego są oczywiście karty niespodzianki (czasem zawierają poboczne misje typu „zbierz motyle”), każdy może też wybrać jedną z czterech modyfikujących rozgrywkę zdolności (lepsze ceny, zbieranie większej ilości zasobów).

Gra doskonale oddaje ducha konsolowego oryginału – brakuje tu bezpośredniej rywalizacji. Nikt nikomu nie płaci za stanie na jego polu, wręcz przeciwnie, zarówno gość, jak i gospodarz-odkrywca wyspy dostają wtedy zasoby. Małą niedogodnością jest konieczność przygotowania planszy przed zabawą – na każdej wyspie trzeba ułożyć żetony z zasobami, ale zabawa jest przyjemna w sposób, w jaki oryginalny „Monopoly” nigdy nie był. (MRW)



28



30



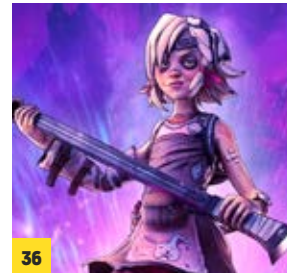
32



33



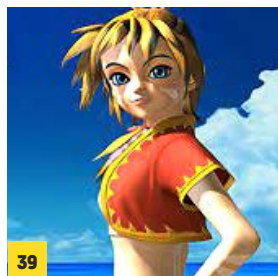
34



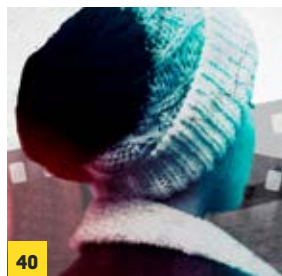
36



38



39

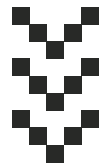


40



42

P



TAK

OCENIAMY GRY

0-30

slabe

31-40

niegodne dluzszego kontaktu

41-50

średnie, miejscami przyzwoite

51-60

dobre, ale nie dla kazdego

61-70

interesujace, godne

polecenia fanom gatunku

71-80

bardzo dobre

w swojej kategorii

81-90

znakomite, polecane

wszystkim

91-100

wybitne, ponadczasowe



PLAY THE GAME



DYSKUTUJNA

FB.COM/GROUPS/

SECRETLEVEL

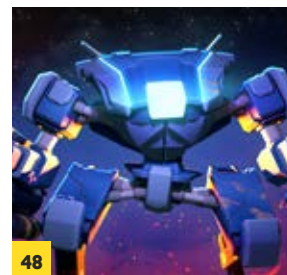
NOC, DESZCZ, JAKIEŚ SKRZYŻOWANIE W CENTRUM TOKIO I KOSZMARNY KARAMBOL Z WIELOMA OFIARAMI ŚMIERTELNYMI. KIEDY POJAWIAJĄ SIĘ GAPIE, JAKIŚ BEZCIELESNY BYT PRÓBUJE WNIKNAĆ W ICH CIAŁA.



44



46



48



GHOSTWIRE

T O K Y O



✚ W grze zbieramy i ratujemy dusze tokijczyków, co czasem wymaga wykonania specjalnej misji pobocznej.

✚ Na opuszczonych ulicach wciąż czynnych jest wiele straganów i sklepów obsługiwanych przez... koty.



PC PS5

PRODUCENT Tango Gameworks **Wersja PL:** tak

■ Piotr Pieńkowski

Od jakiegoś czasu wysoko-budżetowe produkcje nas nie rozpieszczają. Powiem nawet więcej, częściej okazują się zwykłą wydmuszką niż tym, co nam naobiecywano w zapowiedziach. Czy **GhostWire: Tokyo** przełamuje tę złą passę? **Zobaczmy.**

Być może was zaszokuję, ale Japonia to zupełnie nie moje klimaty. Tak, wiem, dziś panuje wręcz moda na ten kraj i jego kulturę, a ja wychodzę na ignorantę, ale dla mnie to coś kompletnie obcego i niezrozumiałego. Może gdybym miał jakiegoś przewodnika, kogoś, kto wprowadziłby mnie w meandry Kraju Kwitnącej Wiśni, wreszcie i ja złapałbym bakcyła - ale jakoś do tej pory nic takiego się nie stało. I to nie tylko w grach, ale także w filmach (nie licząc starych perełek Kurosawy). Nie zdziwi was zatem

fakt, że siadałem do dzieła studia Tango Gameworks z ogromną rezerwą.

Noc, deszcz, jakieś skrzyżowanie w centrum Tokio i koszmarny karambol z wieloma ofiarami śmiertelnymi. Kiedy pojawiają się gapie, jakiś bezcielesny byt próbuje wniknąć w ich ciała. W końcu jednak wybiera jedną z martwych ofiar. W ten sposób KK i Akito stają się jednością i od teraz to ich poczynaniami będziemy kierować. Nie muszę przy tym wspominać, że KK posiada moce, które z czasem Akito będzie rozwijać. Jak na razie dla mnie może być, choć mam wrażenie, że już gdzieś



✚ Ponad dwudziestu rodzajów przeciwników, a każdy zadziwia odmiennością i pomysłowością.

✦ **GhostWire:** Tokyo nie jest horrorem, choć pełno tu duchów, upiórów i złych mocy. To raczej FPS w otwartym świecie z mocami zamiast broni.



✦ Pokonywanie niektórych przeciwników wymaga całkowicie odmiennych strategii walki.

GRA NIE TYLKO W ORYGINALNY SPOSÓB OPOWIADA HISTORIĘ OBYDWU BOHATERÓW (CZARNO-BIAŁE RETROSPEKCJE), ALE TAKŻE PRZYBLIŻA CODZIENNE ŻYCIE W STOLICY JAPONII.



✦ Trzy eteryczne moce, łuk, zdolności, talizmany, koraliki modlitwne, modlitwy, kottwiczka duchowa, wizja spektralna, a nawet pokarm zwykły i duchowy – trochę tego do walki jest.

to widziałem („Venom”?). Potem też jest raczej niezbyt imponująco, bo biegamy według ściśle wyznaczonych tras i każde zejście z nich choćby o dwa, trzy kroki w bok zwyczajnie kończy nasz żywot w zabójczej mgłę. Pomyślałem wtedy ze złością, że to jakiś absurd i że rozumiem liniową akcję, ale coś takiego w grze AAA to już przesada. Ale jednocześnie na tym etapie pojawiły się już duchy, istoty niezwykle, zupełnie inne od tych, do jakich przyzwyczaiły nas zachodnie produkcje, i powoli zacząłem wsiąkać w ten dziwaczny, mroczny nastrój gry. Szybko się zresztą okazało, że likwidowanie blokad w kolejnych bramach Torii otwiera całe sektory w mieście i z liniowego tutorialu (bo tym się okazał ów początek) nagle wpadamy z impetem w otwarty świat – i to taki, który ostatecznie rozrośnie nam się

do ogromnych rozmiarów. Aż idzie się zgubić bez mapy, którą na szczęście mamy.

Na tym etapie musiałem w duchu przyznać, że człowiek jednak jest głupi i że po raz kolejny odkrył, żeby nie sądzić po pozorach. Moce okazują się nie tylko fajnie wymyślone i sprawnie zaimplementowane, ale i dobrze wpisane w tematykę gry, duchy i demony może nie wystraszą, ale za to budują rewelacyjny klimat, zaś walka nieustannie napędza fabułę, a fabuła walkę – jak w najlepszym filmie. I wiecie co, to wcale nie jest jeszcze najlepsze. Bo szybko wyszło na jaw, że GhostWire: Tokyo jest dokładnie tym wyczekiwany przez mnie przewodnikiem, o którym wspominałem na początku. Matko jedyna, ile tutaj jest treści o kulturze, tradycjach i wierzeniach Japończyków, jak to jest przystępnie podane i z jaką dbałością o szczegóły. Zwiedzając grove Tokio, czujemy tę ciasnotę, tę inność, tę niezwykłość, ale znajdując rozmaite przedmioty i czytając dziesiątki ich opisów, chwilami nieomal tego wszystkiego dotykamy, smakujemy to, wączymy. Jakbyśmy byli tam naprawdę.

Wiem, moje ochy i achy wyglądają aż groteskowo w zestawieniu z początkowym oświadczeniem, ale nic na to nie poradzę, bo ta gra sama



się broni. Kenji Kimura, szef projektu, zaoferował nam nie tylko ciekawą opowieść (nie rozpisuję się o niej, sami ją poznajcie), nie tylko okraślił ją rzetelną mekaniką, ale także przybliżył ten fascynujący, obcy dla nas świat. W efekcie więc mamy tu rozwój mocy i umiejętności, dziesiątki misji pobocznych, grubo ponad dwudziestu przeciwników z odmiennym stylem walki, ale i dziesiątki urokliwych zakątków, a każdy z własną tajemnicą do odkrycia. Jak tu więc czymś takim się nie zachwycać? Gorąco polecam. ■

94

■ Dynamiczny FPS w azjatyckich klimatach, z mocami i japońskimi demonami w roli głównej. Świetna oprawa audiowizualna i wiele rewelacyjnych pomysłów – czyli prawdziwa uczta dla graczy. ■ Także z powodu dodatkowej otoczki paraedukacyjnej.



WEIRD WEST

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT WolfEye Studios Wersja PL: nie

■ Paweł Schreiber



Gra nazywa się Dziwny Zachód i rzeczywiście rozgrywa się na Dzikim Zachodzie, który jest dość dziwny. Wszystko zaczyna się od historii łowczynie nagród, która miała nadzieję na spokojną emeryturę, ale kiedy bandyci zabili jej syna i porwali męża, nie miała wyboru i znowu ruszyła na szlak. Po drodze napotyka przerażające kulty, gnieżdżące się pod ziemią potwory, ludzi zmieniających się w ludożercze syreny...



Oho, całkiem dziwny ten Zachód, pomyślałem, ale jednocześnie dość swojski. Kiedy skończyłem historię łowczynie nagród, wcieliłem się w wielkiego, humanoidalnego wieprza rozmawiającego na magicznych



bagnach z gadającym (zresztą prawie samymi wiązankami) drzewem wiążącym ludzkie dusze, które prosi, żeby rzeczoną wieprz je zabił. Ło, panie. Ten Zachód jest BARDZO dziwny - i nie są to luźne pomysły kogoś, kto przeczytał kiedyś dwa opowiadania Lovecrafta, tylko naprawdę solidne weird fiction, do tego świetnie zakorzenione w kulturze rodzimych mieszkańców Ameryki.

Druga świetna sprawa - stojąca za grą ekipa to weterani z jednej z najlepszych firm na świecie, czyli Arkane. Choć akcję Weird West oglądamy z lotu ptaka, duch immersive simów jest tu wyraźnie widoczny. Właściwie w każdej sytuacji mamy do wyboru walkę albo skradanie. Kiedy wejście do budynku drzwiami jest zbyt ryzykowne, może warto spróbować wejść przez okno balkonowe

albo zjechać na linie przez komin? Eksploracja i ukrywanie się przed wrogami nie działają tak sprawnie jak w grach FPP, bo nawet przy zbliżeniu kamery z początku trochę trudniej rozpoznać szczegóły otoczenia, ale w końcu człowiek się przyzwyczaja. Pomaga też minimapka z zaznaczonym zasięgiem wzroku przeciwników. Walka opiera się na rozwiązaniach znanych z twin-stick shooterów, a jedną z mocy naszych bohaterów jest skok ze spowolnieniem czasu godny Maksa Payne'a. Przydają się też oczywiście beczki z dynamitem czy łatwopalnym olejem, a nawet pocziwe lampy naftowe, które można celnym strzałem zmienić w szalejący pożar. Woda z kolei przewodzi prąd... Wracają wspomnienia z Dark Messiah of Might and Magic. Tym bardziej że w Weird West też można wszystko ko-

pać. W walce także z początku dość łatwo się pogubić wśród drobiazgów na ekranie, ale szybko się nauczyłem, jak sobie radzić i efektywnie, i efektywnie. Na dłuższą metę przeszkadzało mi już tylko to, że SI wrogów stanowczo mogłaby być lepsza.

Świat gry stara się żyć własnym życiem i czasami naprawdę dobrze mu to wychodzi. Bandyta uciekający z zasadzki, którą zastawiłem na jego szefa, przysięga zemstę, a kilka dni później atakuje mnie znienacka, kiedy wjeżdżam do rodzinnego miasta. Zabici przez nas ludzie mają później groby na lokalnych cmentarzach. Ale z drugiej strony miasteczka, hacjendy i gospodarstwa są do siebie dość podobne i poza sklepami mało w nich do roboty, a losowo generowane zadania poboczne też powstają według kilku powtarzalnych formuł.

Do doskonałości odrobinę więc Weird West brakuje, ale duch immersive simów i oryginalność świata gry sprawiają, że warto, oj warto. **L**

✚ Górnicy tej kopalni poszli na obowiązkowy kurs BHP, ale na nim nie uważali.

✚ Dziwne ruiny, jeszcze dziwniejsze rytuały. Na Dziwnym Zachodzie to normalka.



83

✚ Dzikie Zachód, weird fiction, immersive sim, RPG, strzelby, magia i wielkie, humanoidalne prosiaki. Kiedy taki koktajl przyrządzą ludzie odpowiedzialni kiedyś za Dishonored, wiadomo, że będzie smakował.



The House of the Dead: Remake

SWITCH

PRODUCENT MegaPixel Studio Wersja PL: tak

Bartek Czartoryski

Komu grubymi nićmi szyta wyda się opinia, że to The House of the Dead w dużej mierze odpowiada za renesans zombie, niech zapamięta jedno: tako rzekł sam George Romero.

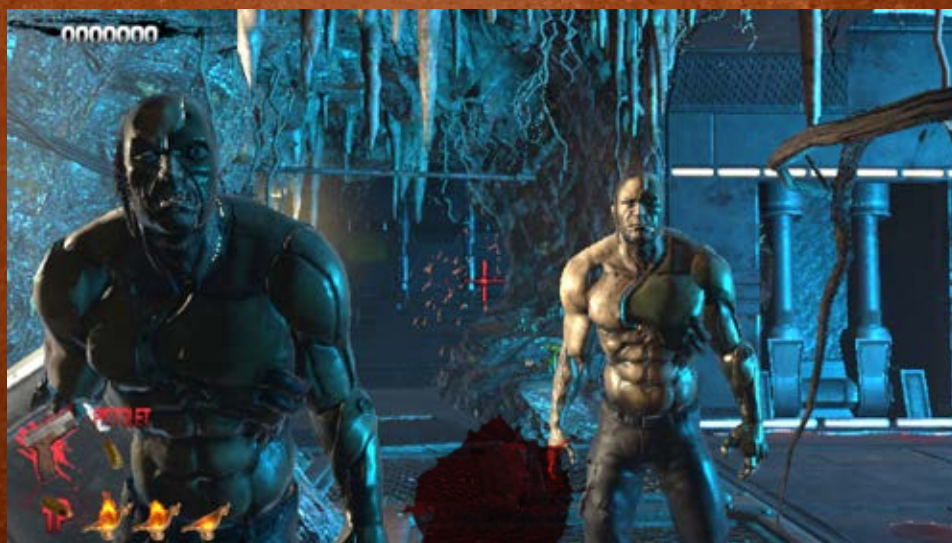
A z ojcem żywych trupów nie wypada się w tym temacie spierać. Bo faktycznie automatowy przebój Segi z 1996 roku oraz jego liczne sequele, do spółki z Resident Evil, rozpalily do czerwoności zainteresowanie tym gatunkiem.

Do tego stopnia, że władze sporego amerykańskiego miasta Indianapolis chciały zakazać sprzedaży między innymi tej gry. Na szczęście bezskutecznie.

Sam zagrywałem się swojego czasu w omawiany tytuł, tracąc przy tym sporo cennych monet, ale zachowałem ciepłe wspomnienia, mimo że nigdy nie udało mi się dotrzeć do samego końca. Aż do niedawna. Remake na Switcha oferuje bowiem praktycznie niekończące się kredyty, o ile będziemy skłonni zapłacić za nie zdobytymi w pocie czoła punktami. Gra, nawet na zwykłym poziomie trudności, nadal potrafi dokopać. I dobrze, bo całość i tak da się przejść w niecałą godzinę.

➤ Gra ma aż trzy zakończenia, zależnie od liczby punktów i wykorzystanych kontynuacji.

➤ Imiona bossów z gry zapożyczone zostały z talii kart tarota, a dokładnie z Wielkich Arkanów.



The House of the Dead to nic innego jak strzelanka na szynach, gdzie, jako agent wysłany do europejskiej kryjówki szalonego naukowca produkującego potwory, mamy wyrwać ukochaną z piekielnego miejsca. Sterowanie na Switchu rozwiązano całkiem niezłe i to do tego stopnia, że nawet grając na gałkach, mimo pewnej toporności, prędko złapałem dryg. Pewnie to kwestia preferencji, ale posługiwanie się odpiętymi Joy-Conami i żyroskopem, choć bliższe doświadczeniu znanemu z salonów gier, wydało mi się nieco konfundujące. Sama mechanika jest prosta, czyli strzelamy do prawie wszystkiego, co się rusza (poza cywilami, których ratujemy, dzięki czemu często możemy skorzystać z otwartej przez nich drogi), rzucani, gdzie nas pokieruje konsola.

Choć remake wygląda niezłe, nie da się ukryć, że od premiery oryginału minęło przeszło ćwierćwiecze. Szkoda tylko, że mało tu nowości, bo tryb hordy to w gruncie rzeczy więcej tego samego, a możliwość personalizacji rozgrywki to przecież standard. Może wymagam zbyt dużo, szczególnie że cyfrowa wersja gry kosztuje poniżej stówki, lecz, zważywszy na krótkość fabuły, przydałoby się dorzucić do pakietu sequel czy dwa.

Tak czy siak, mimo że bawiłem się niedługo, był to świetny powrót do prawdziwej, starej szkoły oraz iście japońskiej dezynwoltury designerskiej. Im bliżej finału, tym robi się leniwiej, ale pokręcona wyobraźnia zespołu Segi nadal zachwyca. ▬

71

Co tu dużo gadać, zombie, jaki jest, każdy widzi. Choć granie na Switchu nie umywa się do nostalgicznego ciupania na automatach, to i tak remake The House of the Dead daje sporo frajdy.

N O R C O .

PC MAC

PRODUCENT Geography of Robots Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

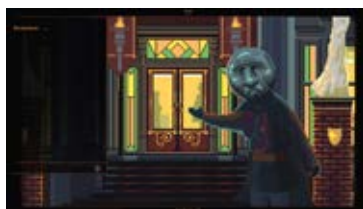
Norco w stanie Luizjana istnieje naprawdę. Okolice osady nazywającej się wtedy Sellers w roku 1916 wykupiła firma New Orleans Refining Company. Dlatego Sellers, stojące w cieniu wielkiej rafinerii, zmieniło się w Norco, a firma NORC została ostatecznie wykupiona przez Shell. W grze gigant paliwowy nazywa się Shield, ale i tak wiadomo, o co chodzi. Rafineria powstała na terenach dawnych plantacji trzciny cukrowej. Sto lat przed jej początkami doszło tam do największego w historii USA powstania niewolników. Wielu z nich pewnie do dziś straszy na mokradłach otaczających jezioro Pontchartrain.

Historia okolic Nowego Orleanu miesza się w grze z cyberpunkową przyszłością, w której dawnymi USA targają brutalne wojenki domowe, światem rządzi ten, kto jeszcze ma ropę, szefowie wielkich korporacji zastanawiają się, jak uciec w kosmos, choćby na Marsa, a prosty lud brnie coraz głębiej w wielopiętrowe teorie spiskowe, które zaczynają się w sieci, ale szybko zyskują też coraz bardziej przerażające manifestacje w świecie materialnym. Część trochę egzotyczna, ale część brzmi znajomo, prawda? Wizja świata przyszłości w Norco



➤ Bez konia ta melancholijna pocztówka z Luizjany byłaby niekompletna.

➤ Nie wiem, skąd portier wytrzasnął taką maskę. Nie chcę pytać. A może to nie maska.



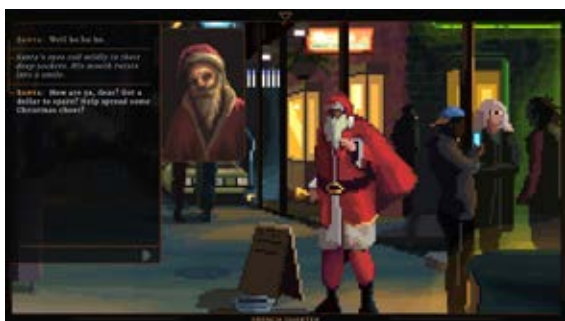
jest bardzo silnie zakorzeniona i w historii, i w teraźniejszości. Mokradła Luizjany wiele już widziały, ale w gruncie rzeczy się nie zmieniają.

Bohaterka, Kay, wraca do rodzinnego domu po śmierci matki. Norco jest jeszcze dziwniejsze niż kiedyś - jak w Kentucky Route Zero sen miesza się tu z jawą, więc kiedy zobaczymy na bagnach dziwne światła, nigdy nie wiadomo, czy to supernowoczesne drony chroniące rafinerię, czy duchy zmarłych, czy zstępujące z nieba anioły. Może nie zbliżają się czasy ostateczne, ale niewątpliwie coś się dzieje. Kiepski sieciowy influencer ogłasza się Mesjaszem, korporacja Shield obsesyjnie szuka czegoś na mokradłach, a nad kanałem pojawia się ten sam dziwnie uśmiechnięty staruszek, którego Kay kiedyś widziała przez ułamek sekundy na drugim końcu Stanów, a później przetarła oczy i okazało się, że to tylko złudzenie. Kiedy w takiej okolicy ni z tego, ni z owego zaczynają w różnych miejscach wyrastać monstrialne

ptasie głowy większe od człowieka, nie ma się czemu dziwić. Właśnie w takim niesamowitym świecie Kay próbuje się dowiedzieć więcej o śmierci matki, pogodzić z rodziną i samą sobą, a przy okazji rozwiązać parę zagadek. Świetnie skonstruowana historia godzi ogień z wodą - najdziwniejsze pomysły i czujne (a przy tym czułe) spojrzenie na codzienne życie podmiejskiej Ameryki. Mistyczne odloty i trzeźwy, sarkastyczny komentarz na temat tego, jak wielki biznes potrafi przeorać lokalne społeczności. Kiedy zaczynałem grać i poczułem pierwszy posmak tej mieszanki cyberpunka i folkloru Luizjany, pomyślałem, że może być ciekawie. Kiedy skończyłem - musiałem najpierw dać sobie chwilkę na ochłonięcie. Miłośnicy Revachol i autostrady Zero w Kentucky - kupujcie w ciemno. Choćby Norco jest trochę krótsze i skromniejsze, to ten sam kaliber. Miłośnicy Gabriela Knighta - wracajcie na nowoorleańskie mokradła. Znowu się dzieje. ■



➤ W cyberpunkowej przyszłości Święty Mikołaj najlepsze lata ma już stanowczo za sobą.



85

Wspaniale napisana i pomyślana przygodówka rozgrywająca się na przedmieściach Nowego Orleanu. Folklor i cyberpunk, religia i kapitalizm, historia, teraźniejszość i przyszłość - trudno przyrządzić taki koktajl, ale tu się udało.

MLB The Show 22

PS4 PS5 XONE XSX SWITCH

PRODUCENT SIE San Diego Studio Wersja PL: nie

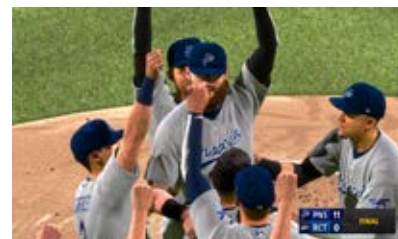
Pjotsze



✚ Od teraz pałkarze mogą skupić całą moc uderzenia w jednym punkcie pola trafienia. Ryzyko może się opłacić, ponieważ udane odbicie premiowane jest wtedy sporymi bonusami.

rozgrywkę jest możliwość wyboru piosenek, przy których kontrolowani przez nas gracze wchodzą na pozycje. Uśmiechałem się za każdym razem, kiedy mój awatar pojawiał się na boisku przy dźwiękach „Ain't Nice” zespołu Viagra Boys. Przydałoby się jeszcze niezawodne „Sports” tej samej formacji.

Pomimo wielu zalet MLB The Show 22 ma jedną poważną wadę. Niestety wciąż idzie w ślady innych gier sportowych, oferując graczom mikrotransakcje. Owszem, wirtualną walutę, którą następnie wydajemy w grze, da się zarobić w trakcie rozgrywki, ale wiąże się to z dość żmudnym grindem. A jeśli chcemy oszczędzić sobie czasu, czeka nas wizyta w sklepiku. Takie rozwiązania nie powinny mieć miejsca w wysokobudżetowej grze sportowej. ■



✚ Nowa odsłona MLB oferuje rozgrywkę w cross-platformowej kooperacji. Co więcej, do swoich save'ów mamy dostęp niezależnie od platformy, na której uruchomimy grę.

✚ Umiejętności zawodnika rosną w trakcie meczów oraz podczas treningów, które odbywają się w dni wolne.

✚ Treningi mają formę minigier. Im lepszy wynik w nich osiągniemy, tym bardziej wzmocni się nasz awatar.

Warto sięgnąć po tytuł studia z San Diego, nawet jeśli nie czujemy się znawcami baseballu. Z myślą o totalnych żółtodziobach autorzy przygotowali całą masę opcji mających ułatwić rozgrywkę. Samouczki dostarczają odpowiednią ilość informacji, więc na pewno nie poczujemy się zagubieni. Do dyspozycji dostajemy również odpowiedni moduł szkoleniowy, w którym możemy na spokojnie podwyższyć swoje umiejętności na pozycji miotacza czy pałkarza.

Sporo frajdy daje gra w trybie kariery, gdzie wcielamy się w stworzonego przez siebie młodego sportowca. Szkoda tylko, że przy

wyborze pozycji, na jakiej chcielibyśmy się skupić, nie ma tak zwanego wyznaczonego pałkarza. Wszak reklamujący grę Shohei Ohtani występuje właśnie w takiej roli. Być może jest to spowodowane tym, że reguła dotycząca designated hittera została oficjalnie wprowadzona do Major League Baseball dopiero w tym roku i twórcy gry nie mieli czasu na dokonanie odpowiednich zmian. Mam nadzieję, że jakaś aktualizacja to rozwiąże, ponieważ uwielbiam widok perfekcyjnie odbitej piłki przeciwnika.

W MLB The Show realizacja meczów stoi na najwyższym poziomie. W trakcie rozgrywania każdego spotkania czujemy, jakbyśmy uczestniczyli w prawdziwym sportowym widowisku. Jest tu wszystko: bardzo dobre ujęcia w powtórkach, zbliżenia na grymasy zawodników oraz kapitalny duet komentatorski. Choć najnowsza odsłona serii jest debiutem obu panów, to trzeba powiedzieć, iż świetnie spisują się w swojej roli. Nawet powtarzanie przez nich tych samych kwestii nie kłuje w uszy. Innym smaczkiem umilającym



80

✚ MLB The Show 22 to na poltku wirtualnego baseballa produkcja bezkonkurencyjna. Wciągająca rozgrywka idzie w parze z kapitalną oprawą audiowizualną.



deco™ 4G+

Cały dom w zasięgu Internetu LTE!

Domowy system WiFi 6 Mesh z modemem LTE-Advanced

Deco X20-4G

Wi-Fi 6



Połączenia 4G+
o prędkości
do 300Mb/s



Zasięg
w całym domu



Płynny
roaming WiFi



Standard
WiFi 6



Pakiet TP-Link
HomeShield



www.tp-link.com.pl



■ Kto grał we wspomnianym w tekście DLC Borderlands 2, ten wie o niespełnionym marzeniu pewnego NPC. Coż, powiem tylko tyle, że w Wonderlands się ziściło.

TINY TINA'S WONDERLANDS

■ PC ■ PS4 ■ PS5 ■ XONE ■ XSX

PRODUCENT Geabox Software **Wersja PL:** nie

■ Szymon Górąj

Po zapytaniu o ulubione DLC trylogii Borderlands istnieją spore szanse, że usłyszycie odpowiedź: Tiny Tina's Assault on Dragon Keep. Dlatego też kwestią czasu było wydanie tytułu rozwijającego ów koncept.

Dla niewtajemniczonych - wspomniane rozszerzenie było swą istną grą w grze. Tiny Tina, czyli młodociana, psychopatyczna ulubienica fanów, urządziła bowiem grę fabularną w stylu D&D, której sama została mistrzynią. DLC z miejsca stało się fenomenem, łącząc w sobie niebanalny humor

i multigatunkową parodię w sosie fantasy, zjednując zarówno weteranów serii, jak i nowicjuszy. Spin-off Borderlands rozwija ten wątek na gigantyczną skalę.

Od razu rzucę karty na stół i podkreślę, że pomimo niewątpliwiej jakości Wonderlands pod wieloma względami nie dorasta Assault on Dragon Keep do pięt. Mimo to mamy do czynienia z dużym projektem o różnorodnych lokacjach i pomysłem na siebie. Podczas gdy Borderlands 3 zupełnie rozwodniło postapokaliptyczną otoczkę na rzecz częstokroć wymuszonego humoru, Tiny Tina's Wonderlands





✦ Bogactwo arsenału bojowego i różnorodność klas (z późniejszą dwuklasowością) powinny zapewnić zabawę na długie godziny. Ukończenie głównej historii prowadzi zaś do kolejnych atrakcji.

✦ Wonderlands oferuje także zabawne odniesienia do innych tytułów, takich jak Dark Souls czy Wiedźmin 3.

poprzez swoją konwencję wręcz zachęca do takiego podejścia.

Nasza Mistrzyni Gry towarzyszy zatem graczom na każdym kroku, co rusz rzucając kolejnymi dziwacznymi pomysłami, modyfikując scenariusz, a nawet na żywo zmieniając scenerię lokacji. Nie są to wielce oryginalne zagrywki, ale działają pięknie. Na plus - pod postacią jej partnerów podkładają głos Wanda Sykes i Andy Samberg. Nie zapominajmy także o bardzo dobrym antagoniście (Will Arnett), wzorem poprzedników wcinającym się w komunikator gracza. To nie Handsome Jack, ale duet Tyreen-Troy bije w przedbiegach. Sporym mankamentem gry jest wiele questów-zapychaczy i - pomimo kilku zaskakujących dodatków (o czym potem) - brak faktycznych zmian fundamentów mechaniki.

Bardzo wyróżnia się system tworzenia postaci. Tym razem, niczym w klasycznych grach RPG, kreujemy naszego herosa od zera, nadając mu wygląd, statystyki i dobierając jedną z sześciu pomysłowych klas. Znakomicie to współgra z nowym konceptem różdżki i broni wręcz, która przestała być jedynie dodatkiem. To wszystko

- wraz z fantastycznymi odmianami broni konwencjonalnej, ciekawymi zdolnościami i dwuklasowością na późniejszym etapie - daje nam niesamowite pole do popisu. Nie zapominajmy też o Overworld - specyficznej planszy pomiędzy właściwymi lokacjami wykonanej na wzór chociażby „hirotsów”. Trochę ponarzekać mogą co najwyżej na loot, w którym zbyt często wypadają epickie i legendarne bronie. ▀

✦ Overworld to ciekawy, urozmaicający rozgrywkę dodatek i naprawdę świeży pomysł w uniwersum. Szkoda jedynie, że nie urozmaicono losowych starć z przeciwnikiem na mapie.

80

- Tiny Tina's Wonderlands przynosi mnóstwo fantastycznych pomysłów uatrakcyjniających rozgrywkę, jednak mimo wszystko często łapiemy się na tym, że to „tylko” spin-off Borderlands.

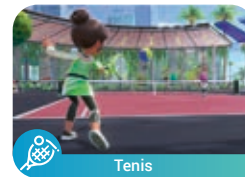
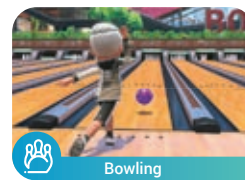
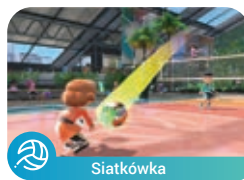
NINTENDO SWITCH

Nintendo



Ruszaj się i graj z uśmiechem!

Spotkaj się z przyjaciółmi i rodziną, by zmierzyć się w lokalnej i sieciowej grze wieloosobowej. Wykorzystuj rzeczywiste ruchy – wymachuj, kop i uderzaj w drodze do zwycięstwa!



7

www.pegi.info

© Nintendo

CONQUEST

www.nintendo.pl



29 KWIETNIA

KOMPATYBILNE Z



Nintendo Switch
OLED Model



Nintendo Switch



Kirby AND THE FORGOTTEN LAND



Postapokalipsa swoją drogą, ale w wesołym miasteczku musi być wesoło!

SWITCH

PRODUCENT HAL Laboratory **Wersja PL:** nie

Paweł Schreiber

Mario i Link zabłąsnęli na Switchu od razu. Nowy sprzęt otworzył przed nimi zupełnie nowe możliwości działania. Kirby musiał na to poczekać - chociaż Kirby Star Allies z 2018 roku to bardzo przyjemna gra, to dopiero Kirby and the Forgotten Land nadało serii nowy wymiar. Dosłownie, bo to pierwszy Kirby w pełnym trójwymiarze.

Fabula - jak zwykle - jest czysto pretekstowa. Porwany przez złowrogo wyglądającą gwiazdę Kirby ląduje na tajemniczej plaży na skraju dżungli. A za dżunglą rozciąga się wielkie, wyludnione miasto, które trochę przypomina krajobrazy z Nier: Automata - porośnięte zielenią wieżowce zioną pustymi oknami, w opuszczonym wesołym miasteczku wciąż świecą neony i kręcą się karuzele. Po ruinach kręcą się oczywiście, jak na grę o Kirbym przystało, słodkie i śmiertelnie niebezpieczne stworzonka, z którymi musimy albo walczyć, albo je potykać, przejmując ich moce. Postapokaliptyczna sceneria w słodziutkim wydaniu działa zaskakująco dobrze - jest i rozkoszna, i pełna melancholii.



Kirby zeżarł samochód i będzie sobie jeździł. Nie bądź jak Kirby.

W morderczym amoku Kirby nie zwraca uwagi na to, czy gatunek jest zagrożony.

Rozgrywka opiera się na przechodzeniu kolejnych poziomów w poszukiwaniu uwieczonych w klatkach Ludzików Waddle Dee. Żeby sobie radzić z zagrożeniami, przejmujemy moce naszych przeciwników - zionięcie ogniem i mrozem, ataki mieczem i młotem, przemianę w małe tornado... Każdą z tych umiejętności możemy rozwijać w specjalnym warsztacie wybudowanym we wiosce, gdzie mieszkają uwolnione przez nas Waddle Dee. Każda działa inaczej, czasem



pozwalając na twórcze rozwiązywanie problemów - można na przykład zamrozić przeciwnika, a potem popchnąć kostkę lodu, która uderza w kolejnych. Nowością w tej edycji jest możliwość wchłaniania rozmieszczonych w określonych miejscach wielkich obiektów. Kirby może zamienić się w samochód (i brać udział w wyścigach na czas!), gigantyczny balon z wodą (strumień wody czasem niszczy, a czasem czyści) albo żarówkę (oświetla drogę w ciemności). Te przemiany działają tylko w ściśle wyznaczonych miejscach, więc nie wywracają gry do góry nogami, ale są miłym urozmaicheniem.

Główną zaletą nowego Kirby'ego w porównaniu z poprzednimi częściami jest trójwymiarowy świat, który pozwala na dużo ciekawszą eksplorację. Mamy tu sporo zakamarków, alternatywnych dróg i ukrytych korytarzy ze skarbami lub zadaniami do wykonania. Radość odkrywania nie dorównuje wyżynom switchowej Zeldy czy Maria - poziomy są jednak wciąż dość zamknięte i dużo bardziej tradycyjnie skonstruowane, ale Forgotten Land na pewno bije wcześniejsze gry o Kirbym na głowę. Do tego na każdym poziomie mamy zupełnie nieprzewidywalne opcjonalne wyzwania, nie zawsze łatwe do znalezienia, a mapa świata jest pełna dodatkowych minigier.

Niski poziom trudności jest tu bardziej zaletą niż wadą - w końcu to gra dla dzieci, ale na tyle dopieszczona i pomysłowa, że dorośli też się przy niej nieźle ubawią. Do Super Mario Odyssey nowemu Kirby'emu jeszcze trochę brakuje, ale w tej chwili to chyba jednak najlepsza część długiej serii. **L**

85

Przeniesienie Kirby'ego w pełny trójwymiar pięknie odświeża serię. Nowe otwarcie dla cyklu, który ostatnio trochę przygasał.



CHRONO CROSS: THE RADICAL DREAMERS EDITION

■ PC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Square Enix Wersja PL: nie

■ Sos

Czasy pierwszego PlayStation były pełne wyzwań dla branży gier, która musiała przejść z dwuwymiarowych przygód do w pełni trójwymiarowych tytułów. Pierwsze wielkie produkcje tego typu borykały się z wieloma ograniczeniami. Jednym z rozwiązań było renderowanie trójwymiarowych postaci na dwuwymiarowych, prerenderowanych tłach, co zastosowano w serii Final Fantasy czy Resident Evil.

Chrono Cross było jednym z ostatnich tytułów tego typu. Wydany w 1999 roku na PlayStation japoński RPG początkowo nie trafił na europejski rynek. Jako jedna z późniejszych gier na tę kosmolę zachwycał

oprawą graficzną oraz efektami świetlnymi. Mieścił się na dwóch płytach, co było nie lada osiągnięciem.

Historia rozgrywa się na przepięknym, tropikalnym archipelagu El Nido. Wcielamy się w chłopca o imieniu Serge, który dziwnym trafem zostaje przeniesiony do równoległego świata. Mimo że Chrono Cross nawiązuje tytułem i pewnymi rozwiązaniami do uwielbianego przez fanów Chrono Trigger, nie jest bezpośrednią kontynuacją, tylko czerpie z pomysłów poprzednika. To klasyczny japoński RPG z kilkoma ulepszeniami i bardzo przyjemną mechaniką.

Chrono Cross: The Radical Dreamers Edition jest reklamowane jako remaster, jednak w porównaniu z oryginałem zmieniło się niewiele. Nowe modele 3D, przeskalowane tła i kilka klatek na sekundę mniej to jedyne, co ma do zaoferowania nowa wersja. Możemy grać w starym stylu z oryginalną grafiką, co jest o wiele lepszym rozwiązaniem, gdyż liczba klatek nigdy nie przekracza tej z pierwowzoru, której zdarzało się spadać nawet poniżej dwudziestu.

■ Prawie jak Simon the Sorcerer! W trakcie dialogów wychodzi jednak podobieństwo do starego, dobrego Final Fantasy.

Reżyser



Chrono Cross ukazał się w 1999 roku na PlayStation. Reżyserem gry był Masato Kato, pracujący w początkach kariery przy takich seriach jak Captain Tsubasa czy Ninja Gaiden. Po przejściu pod skrzydła Square wstawił się realizacją Chrono Trigger (Pixel #32).

Jednak pomimo błędów w optymalizacji jest to wciąż ten sam Chrono Cross – jedna z moich ulubionych gier wszech czasów.

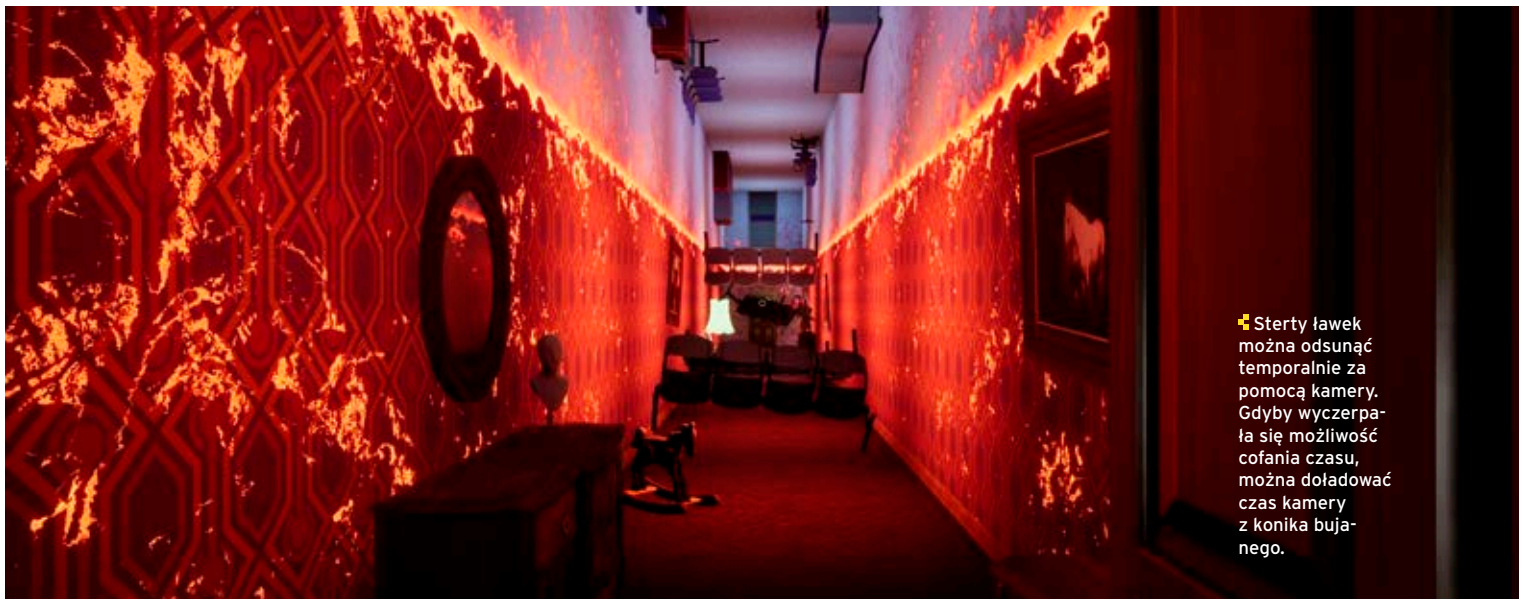
Perelką reedycji jest natomiast Radical Dreamers, wirtualna powieść, która wcześniej nie była tłumaczona na język angielski. To historia grupy złodziejek próbujących ukraść skarb wrogiego lorda Lynksa, która poniekąd łączy historię Chrono Cross oraz Chrono Trigger, lecz toczą się one w innym uniwersum.

Zestaw dwóch gier nie powala jako najlepszy remaster tego roku, lecz nawet z włączoną oryginalną grafiką rozgrywka sprawia wiele frajdy. Jeżeli więc nigdy nie graliście w Chrono Cross, jest to warta uwagi pozycja dla każdego wyjadacza japońskich RPG. ■



74

■ Chrono Cross wciąż ma swój urok i nie zestarzało się nawet o minutę, a Radical Dreamers dopełnia zestawu, lecz jeżeli oczekujemy czegoś ekstra, to nie znajdziemy tego w tej reedycji. Jest to stary, dobry Chrono Cross, bez gwizdzków, lecz wciąż trzyma fason. ■



✚ Sterty ławek można odsunąć temporalnie za pomocą kamery. Gdyby wyczerpała się możliwość cofania czasu, można doładować czas kamery z konika bujanego.

TAPE: Unveil the Memories

PC PS4 PS5

PRODUCENT BlackChiliGoat Studio **Wersja PL:** nie

User Jama

Hiszpańska gra jest przygodówką z elementami horroru, jakich mamy ostatnio prawdziwy wysyp, a wyróżnia się z tłumu pomysłem na wykorzystanie kamery w rozgrywce.

Zaczynamy w opuszczonym domu, za oknem śiąpi deszcz, gdzieś tam porzucane są notki z wiadomościami. Po chwili, za sprawą odegrania taśmy VHS, bohaterka gry Irina znajduje się w alternatywnej rzeczywistości. Krąży po pustych, szpitalnych korytarzach, próbując odnaleźć swojego ojca. O tym, że znajdujemy się w świecie niby-snu, świadczy rozmieszczenie sprzętów przeczące prawom fizyki, a także dziwne, świetliste plamy, wyglądające jakby spod ściany przeświatywał matrix. Jest też wielki potwór, który krąży po okolicy, omiatając ciemności sнопem złowieszczonego, czerwonego światła.

Wszystko to już zasadniczo było, w wielu odmianach i wariantach. Ciekawym odstępstwem od szablonu, dzięki któremu warto ten tytuł sprawdzić, jest praca kamery, której możemy używać do sterowania czasem, ale tylko na wybranych przedmiotach. Przykładowo stoimy przed drzwiami zawalonymi szafami i szpitalnymi łózkami.

Notki



Wśród informacji, które można zebrać z różnych świstków papieru, są również takie luźno związane z grą. Tutaj widzimy hiszpański przepis kulinarny, który można wypróbować w realu.

Dzięki kamerze możemy przesunąć je na osi czasu. Postępując we właściwej kolejności, możemy odblokować przejście. W innych przypadkach możemy wstrzymać czas, aby dobiec do zamykających się drzwi, a także ułatwić sobie dalsze przejście. Pewną komplikacją jest to, że cofanie lub postępowanie czasu kamerą ma swoje granice, ale można ją doładować brakującym czasem w dowolną stronę, używając jej na bujanych konikach. Kolejnym utrudnieniem jest patrolujący okolicę potwór. Jeśli nieumiejętnie będziemy go omijać, to rychło zaczniemy rozgrywkę od ostatniego checkpointa.

Podobało mi się budowanie atmosfery przyciemnionym światłem i dziwnymi odgłosami. Odgrywanie kolejnych znalezionych kaset VHS na telewizorkach kineskopowych

w pomieszczeniach z bordowymi kotarami kojarzy się z klimatem Davida Lyncha, ale po prawdzie historia z ojcem Iriny, którą w ten sposób krok po kroku odkrywamy, jest tyle tajemnicza, co po prostu licha. Można powiedzieć, że to kwestia onirycznej konwencji, świadome artystyczne zamierzenie, ale doskwierała mi tu również pewna fasadowość świata, sterylnego pustkowiec, która - oddajmy sprawiedliwość - jest charakterystyczna dla większości mniejszych produkcji, a wynika nie z braku chęci czy umiejętności, tylko ograniczeń budżetowych. Natomiast świetny patent z kamerą warto byłoby utrzymać i rozwinąć w przyszłości. ■

65

Mimo oszczędnych środków stworzono tu fajną atmosferę, a także wprowadzono sprytny pomysł z manipulacją czasem za pomocą kamery. Warto byłoby dopracować płytką fabułę. Przydałoby się więcej postaci, głosów, dialogów.



✚ Tam, gdzie widać czerwone na skądinąd sterylnych ścianach szpitala, z reguły jest jakieś przejście, portal, coś ciekawego do sprawdzenia.

Daggerquest

MYSTERY OF THE BLUE ROBOT



HELP

LEGENDARNY,
POŻEŁCANY
SZTYLET JEST
W ZASIĘGU REKI
ALE KTOŚ
POTRZEBUJE
TWOJEJ POMOCY...

KONTYNUACJA
DAGGERQUEST
BIELANY
ZABIERZE CIĘ
W 8-BITOWĄ
PODRÓŻ PO POLSCE
I NIE TYLKO

TYLKO
NA
ATARI
VCS



PIXEL
HEAVEN
GAMES
FESTIVAL
& MORE
2022



"DAGGERQUEST" ZNAJDZIESZ NA FACEBOOKU

Obi-Wan Kenobi (część I - bez peleryny)
2 390

Maul-y problem
Ścigaj Darta Maula przez rafinerię plazmy.



26



STAR WARS

THE SKYWALKER SAGA

PC PS4 PS5 XONE XSX SWITCH

PRODUCENT TT Games Wersja PL: tak

Bazyl

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce zapowiedziano grę Lego, która połączy trzy trylogie „Gwiezdných wojen” i pokaże odmienne podejście do klockowej serii. Projekt wielkości Gwiazdy Śmierci kilka razy przesuwano, ale w końcu jego budowa dobiegła końca i możemy się przekonać, czy Moc w Lego wciąż jest silna.

Wielu graczy liczyło, że tak ambitny projekt oznacza rewolucję w świecie wirtualnych klocków. Mam dla nich złą wiadomość - Saga Skywalkerów wciąż trzyma się patentów, które

TT Games stosuje od blisko dwudziestu lat. To, że nie ma trzęsienia ziemi, nie znaczy, że wszystko zostało po staremu. Odczuwalną zmianą jest zwłaszcza usytuowanie kamery za plecami postaci i oddanie graczowi władzy nad widokiem. Podzielono też bohaterów na klasy, dzięki czemu łatwiej szybko znaleźć postać, której umiejętności akurat potrzebujemy. Ba, zdolności te można nawet rozwijać, ale nie ma to szczególnego wpływu na rozgrywkę. Podobnie jak urozmaicenie walki, która jest nieco ciekawsza, ale wciąż niewymagająca i dostosowana do młodszych adeptów Mocy.





➤ Stopień trudności dostosowany jest raczej do dzieciaków. Z kolei starsi dostaną nawiązania do popkultury i mrugnięcia okiem do fanów.

Z kolei trzon zabawy nie odbiega specjalnie od tego, co widzieliśmy w dziesiątkach miksów znanych marek z duńskimi klockami. Inaczej rozłożono za to akcenty i mniejszy nacisk położono na część fabularną. Oczywiście możemy prześledzić akcję wszystkich dziewięciu filmów, ale jest ona mocno okrojona i jeśli ktoś nie zna „Gwiezdných wojen”, to nie ma szans na połapanie się w dziejach rodziny Niebochodzińskich. Paradoksalnie nie powinien być to wielki problem, gdyż fani i tak znają ją na wrywki, natomiast dzieciaki raczej nie sięgną po Sagę Skywalkerów dla historii. Niemniej na takie rzeczy łatwiej było przymknąć oko, gdy w grach Lego nie było dialogów i siłą rzeczy wszystko wydawało się dużo bardziej umowne.

Zresztą tym razem misje fabularne nie stanowią clou zabawy, ale trzeba je przejść, żeby zdobyć dostęp do nowych sektorów galaktyki, które potem można swobodnie odwiedzać. Już w poprzednich grach

➤ Otwarty świat nie jest tu jedną, gigantyczną mapą, lecz szeregiem mniejszych. Ekran ładowania „zamaskowano” animacjami podróży.

Lego pojawiały się takie otwarte światy, ale były raczej dodatkiem. Teraz zaś właśnie tam czeka większa część monumentalnej zawartości gry. Odwiedzając planety i księżycy czy latając na ich orbitach, znajdziemy setki zagadek, przedmiotów, bitew kosmicznych i wszelkiej maści wyzwań, które tradycyjnie można pokonywać samemu lub w duecie.

Jeśli więc lubiliście dotychczasowe gry Lego, to przy Sadze Skywalkerów będziecie się bawić niczym Anakin w świątyni Jedi, a zmiany powinny przypaść wam do gustu. I wrażenia tego raczej nie zepsują pojawiające się czasem błędy jak wpadająca w ścianę kamera czy postać blokująca się w sposób wymuszający restart misji. Gorzej, jeśli liczyliście, że TT Games w końcu znajdzie sposób, jak w pełni wykorzystać potencjał klocków Lego i pozwolić graczom wykazać się kreatywnością. W takiej sytuacji zapewne będziecie mieć w ustach posmak starego kotleta ukrytego pod świeżą panierką. ■

➤ Język można zmieniać w niemal dowolnym momencie. W dodatku dialogi i napisy ustawia się niezależnie.



80

➤ Największa gra z serii Lego nie przynosi rewolucji, ale wprowadza kilka istotnych zmian na lepsze. Kładzie też nacisk na zwiedzanie galaktyki, a nie odtwarzanie kolejnych raz znanych z filmów scen. Powinno zapewnić długie godziny zabawy doświadczonym Jedi i młodym padawanom.

Cosmonious High



VALVE INDEX, HTC VIVE
OCULUS

PRODUCENT Owlchemy Lab Wersja PL: nie

■ Paweł Schreiber

Cosmonious High to kolejna gra studia Owlchemy Labs – twórców przebojów VR, czyli Job Simulator i Vacation Simulator. Ci, którzy w nie grali, dobrze znają styl tej firmy – dużo humoru, dużo pokręteł i przełączników, dużo rzeczy do podrzucania i rozlewania, żeby w pewnym momencie gracz mniej przejmował się tym, co ma do zrobienia, a bardziej zastanawiał się nad tym, na jakie wariackie pomysły może jeszcze wpaść.

Po pracy i wakacjach przyszedł czas na szkołę – Cosmonious High to kosmiczna akademia, do której trafiają dziwne stworki z całego Wszechświata, żeby uczyć się najróżniejszych, nikomu niepotrzebnych rzeczy – malowania przez rzucanie pačkającymi farbą kulkami, budowania miniaturowych układów planetarnych albo

■ Zielone coś stojące u szczytu schodów to pomnik dostojnego założyciela szkoły.

■ Loreme

Twórcy Cosmonious High mają już spore doświadczenie.

W roku 2016 wydali jeden z wielkich wczesnych przebojów VR – pełen absurdalnych interakcji Job Simulator, a trzy lata później jego ciepło przyjętą kontynuację, Vacation Simulator.

■ Na zajęciach z plastyki trochę mnie poniosło.



tworzenia substancji, przez które przedmioty latają w powietrzu albo odbijają się od podłogi. Od razu wiadomo, że będzie wesoło, tym bardziej że cała interakcja z otoczeniem, jak to w grach Owlchemy, jest bardzo przekonywająca – wszystko możemy podnieść i obejrzeć, naczynia napelniamy płynami (które potem możemy ręcznie zamieszać). Nawet dialogi z innymi postaciami wiążą się z gestami – chmurkę z tym, co chcemy powiedzieć, wyciągamy sobie z ust. Szybko się okazuje, że nasz bohater jest obdarzony specjalnymi mocami. Kiedy z jednej dłoni wystrzeluje nam (zachowujący się zgodnie z prawami fizyki) strumień wody, a druga zamraża podłogę, żeby wszystko się po niej ślizgało, zaczyna się prawdziwa zabawa. Za pomocą swoich czarodziejskich dłoni możemy zmniejszać i zwiększać przedmioty albo tworzyć w powietrzu rzeźby z kryształów. A może by tak tę strzelającą wodą rękę włożyć do pojemnika z farbą? I pomachać nią w kierunku sufitu? Kusi, prawda?

Fabula zaczyna się od tego, że wiozący naszego bohatera autobus szkolny ma pewne problemy z nawigacją, co kończy się zderzeniem i pożarem. Okazuje się, że problemów w szkole jest więcej – za każdym rogiem coś się pali albo iskrzy. Nie wiadomo, co się stało – czy to wina dziwnie zachowującego się dyrektora? A może Intercomu, czyli sztucznej inteligencji pilnującej toku działania Cosmonious High? Nic to. Mimo awarii

cały czas uczestniczymy w normalnych lekcjach, wypełniamy zadania i zyskujemy dostęp do kolejnych części szkoły, przy okazji wchodząc w interakcje z prześmiesznymi uczniami i nauczycielami. Bywają nieprzewidywalne – skąd miałem wiedzieć, że jeden psotny kolega po oblaniu wodą będzie na mnie pluł?

Podstawowa część Cosmonious High to wykonywanie kolejnych zadań, które bywają całkiem ciekawe, ale całość jest wyraźną powtórką z Vacation Simulator, chociaż eksploracja jest tu dużo swobodniejsza. Jak to w szkole, najciekawsze bywają zajęcia pozalekcyjne, czyli wpadanie na coraz bardziej szalone pomysły wykorzystania naszych mocy do dewastacji otoczenia. Tytuł najlepiej sprawdza się jako świetna piaskownica do zabawy fizyką. Nie każdego będzie to bawić w równym stopniu, bo gra nie premiuje takiej kreatywności, chociaż wyraźnie na nią liczy. Ale jeśli ktoś ma w sobie wewnętrznego psotnika, powinien się bawić bardzo dobrze. Owlchemy nie odkrywa Ameryki, ale cały czas robi postępy. ■



75

■ W kategorii „figle i psoty w VR” Cosmonious High spisuje się naprawdę dobrze. Solidne poczucie humoru, solidny system fizyki i całe mnóstwo sposobów na wykorzystywanie go w głupkowatych celach.

1999

DRAW
DISTANCE

SERIAL
CLEANERS

MUZUKA

PRACA

GAMING

Handwritten graffiti-style text, possibly "1999" or similar.





TREK TO YOMI



PRODUCENT Flying Wild Hog Wersja PL: tak

■ Szymon Góraj

Sięganie po materiały źródłowe związane z Azją jest ostatnio codziennością. Żeby daleko nie szukać, w 2019 roku na polu komercyjnym i artystycznym triumfowało FromSoftware ze swoim Sekiro, a zaledwie rok później

Sucker Punch wydało Ghost of Tsushima. Teraz swoich szans szuka niesamowicie ekspansywne w tym roku Flying Wild Hog.

Trek to Yomi nawiązuje do nie byle czego, bo do twórczości samego Akiry Kurosawy. Już po pierwszych, czarno-białych kadrach czy japońskim dubbingu łatwo dostrzec inspirację dziełami arcydzieł kinematografii. Tytuł jest trójwymiarowy, ale przez większość czasu poruszamy

■ Walki z bossami zazwyczaj trzymają poziom, choć nienaturalne przejścia w animacjach przy blokowaniu niezmiennie irytują.

się niczym w rasowych side-scrolerach, co tym mocniej wyróżnia go na tle tegorocznych premier. W prologu kierujemy Hirokim, młodzieńcem szkolonym przez samurajskiego mistrza. Kończy się on dość szybko konfrontacją z bandytami, zakończoną tragiczną śmiercią nauczyciela. Hiroki przysięga mu, że przejmie jego rolę i będzie bronił rodzinnej wioski przed napastnikami. Następnie przenosimy się o całe lata, do właściwej części fabuły.

Trek to Yomi potrafi zachwycić szczególnie przez pierwszą kilkadziesiąt minut, nim artystyczna wizja nam spowszednieje.





Flying Wild Hog wespół z autorem konceptu Leonardem Menchiarim zaoferowali nam ciekawe doświadczenie, acz dalekie od wykorzystania pełni potencjału.

Te pierwsze kilkadziesiąt minut – obejmujące wspomniany prolog i początki starć Hirokiego z nowymi siłami zagrażającymi wiosce – sprawiły mi wiele radości. Japońska wioska jest żywcem wzięta z filmów o samurajach, a klimatu dodaje nastrojowa ścieżka dźwiękowa. Jeśli chodzi o rozgrywkę, możemy schodzić na moment z głównego traktu i zbierać różne przedmioty czy przygotowywać pułapki na bandytów, co pogłębia doświadczenie. Gdy jednak moje oczy przywykły do audiowizualnego przepychu, zacząłem dostrzegać coraz więcej bolączek. Najpierw pożegnałem się z mrzonką o historii zawierającej choć namiastkę geniuszu Kurosawy. Tutaj postacie są jednowymiarowe, fabuła z kolei bardzo powierzchowna i to nawet

pomimo ciekawego wprowadzenia zaświatów z japońskiej mitologii czy podejmowania pewnych kluczowych decyzji, dzięki czemu rośnie replayability. O ile tę kwestię mogłem do pewnego stopnia zbagatelizować (w końcu ten gatunek niekoniecznie wymaga głębokiej opowieści), o tyle masę innych problemów – już nie bardzo.

Walka w Trek to Yomi może dawać wiele satysfakcji, lecz moje zastrzeżenia mnożyły się wprost proporcjonalnie do postępu. Dwa podstawowe warianty ataków i blok łączymy w poznawane z czasem kombinacje ciosów, do tego zyskujemy trzy rodzaje broni dystansowej. Te ostatnie przydatne są zawsze, ale wariacje manewrów kataną zazwyczaj okazują się niepraktyczne.

❖ Od japońskiej wioski aż po najgłębsze czeluście zaświatów. Pomimo braku fajerwerków graficznych design gry jest znakomity.

❖ Młody Hiroki w prologu pokazuje swój talent i efekty nauki pod okiem mistrza, ale wyraźnie zarysowano też jego ograniczenia.

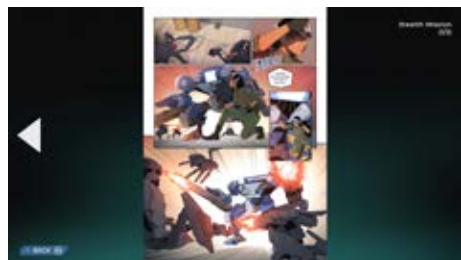
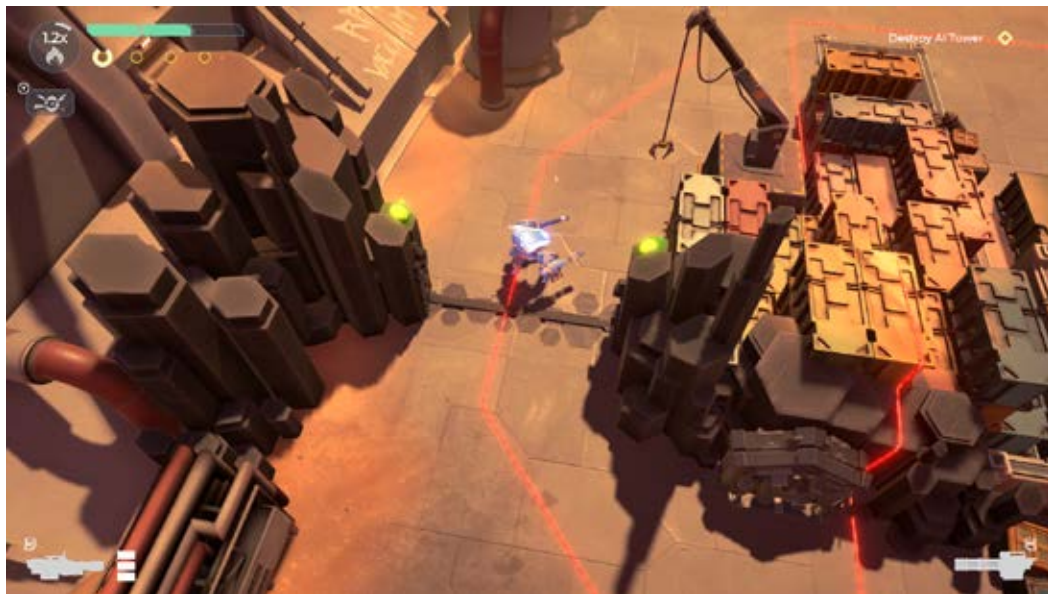
W pewnym uproszczeniu gra cierpi na podobny problem, co seria Assassin's Creed w początkowej fazie: zazwyczaj najbardziej opłaczalne jest wciśnięcie bloku i łapanie na kontrę. Absurdalny jest także balans poziomu trudności. Przykładowo na określanym jako średni śmigalem po lokacjach, na długo zapominając o pomocniczym sprzęcie, podczas gdy stopień wyższy zamienia wrogów w berserkerów, którzy mogą nam zbić cały pasek życia jednym ciosem. Wiele do życzenia pozostawiają animacje, które często się powtarzają (na przykład przy udanym bloku).

Ostatecznie jednak, chociaż musiałem przełknąć duże rozczarowanie, kilka godzin, które poświęciłem na przejście tytułu, oceniam na plus. Deweloperom udało się uzyskać kinowe doświadczenie połączone z nutką miśtyki rodem z Kraju Kwitnącej Wiśni, a projekty lokacji są wyśmienite. ■

PIXEL

68

Warta uwagi próba stworzenia czegoś świeżego, acz nie w pełni udana. Koncept i bajeczny klimat nie utrzymają w ryzach całej konstrukcji, która im dalej w las, tym więcej ukazuje rys.



URAGUN



PRODUCENT Kool2Play **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski **1:1:1 ACCESS**

Człowiek może żyć bez mecha, ale czy mech może żyć bez człowieka? Uragun to gra, która przynosi odpowiedź na to filozoficzne pytanie.

Dawno, dawno temu był sobie poczciwy, niebieski mech; niezbyt rozgarnięty, jak to mech, ot, prosty, autonomiczny algorytm pozwalał mu na bieganie po świecie i szukanie swojej wkładki mięsnej, czyli człowieka. Ludzi żadnych nie znalazł, znalazł za to koleżankę, rozwiniętą sztuczną inteligencję, która co nieco rozjaśniła mu w obwodach - oto świat opanowały złe roboty znajdujące się pod wpływem cybernetycznego wirusa. Mech i AI wyruszyli razem w podróż, sięjąc zniszczenie i szukając człowieka...

Uragun to strzelanka z mojego ulubionego gatunku, tzw. twin-stick shooter - jedna pałka pada odpowiada za poruszanie, druga, niezależna, za celowanie. Wyśmienicie sprawdza się to w przypadku mecha, który jest dosłownie wieżyczką strzelniczą zamocowaną na dwóch nogach (można grać oczywiście myszą i klawiaturą, ale nie do końca rozumiem radość z chodzenia za pomocą WASD). Oprócz dwóch nóg nasz zagubiony mech ma dwie ręce, a właściwie - dwa

porty na broń. Główną jest szybkostrzelny karabin, dodatkowo można zamocować na przykład wyrzutnię rakiet albo miotacz plazmowych dysków; każda z dodatkowych broni ma swoją specyfikę, dzięki czemu sprawdza się w różnych misjach. Oprócz tego mech zbiera fragmenty energii po zniszczonych wrażliwych robotach, dzięki czemu może się naprawiać lub wykonać atak energetyczny. Jak na pozornie prostą strzelankę gra wymaga sporo myślenia taktycznego.

Misje relizujemy w dość linearnych labiryntach w spalonej stołcem Barcelonie, cyberpunkowym Hongkongu czy zaśnieżonych górach Ameryki Północnej. W każdej planszy można zebrać ukryte elementy pozwalające na rozwój broni, czasem trafi się też „wspomnienie”, czyli fragment

❖ Czerwone linie prowadzą do generatorów zasilających wieżę kontrolną, a także kolejnych skupisk wrogich maszyn bojowych.

❖ Cyberpunkowy Hongkong w piekle pocisków - czerwone wiązki energetyczne, wyładowania elektryczne, chmara robotów.

❖ Nagrodą dla uważnych są kolejne strony komiksu - warto się rozejrzeć przed zakończeniem misji.

komiksu o przygodach mecha i jego ludzkiej operatorki.

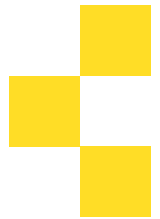
Wrogowie wyglądają jak typowe „złe maszyny” - czarne, metaliczne ciała ze świecącymi na czerwono oczami; postmatriksowa klasyka. Przeciwnicy są zróżnicowani - od małych robotków atakujących chmarami, przez samobójcze drony, po atakujących z daleka granatami czy silnymi wiązkami energii. Często zostajemy zamknięci w obszarze, z którego wyjście będzie możliwe po pokonaniu kilku fal wrogów, często robi się gorąco, a gra wygląda jak bullet hell (dobrze, że mech ma kilka żyć). Spore wyzwania stanowią bossowie, znacznie mocniejsi i inteligentniejsi, których pokonanie może wymagać kilku prób i dostosowania uzbrojenia. ■

75

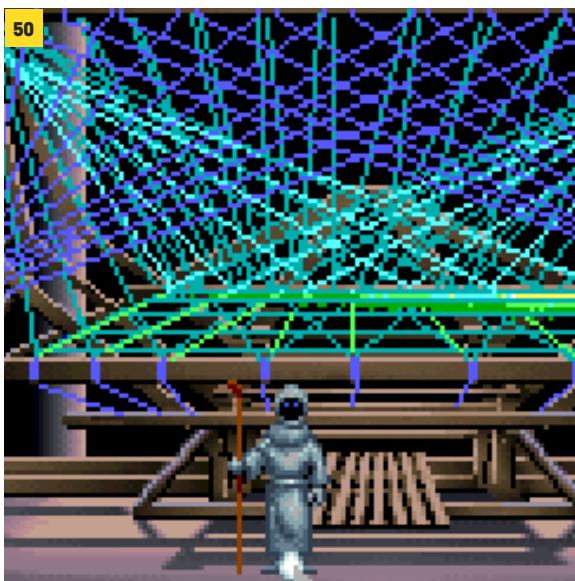
- Sympatyczna strzelanka z klasyczną cyberwojenną estetyką i historią, dobrze zaprojektowanymi wyzwaniami i poprawnym wykonaniem, która daje dużo radości. Gra obecnie znajduje się we wczesnym dostępie, a autorzy obiecują, że będzie regularnie rozwijana i uzupełniana o nowe treści.



HALL OF FAME



**„WELCOME TO THE AGE OF THE GREAT GUILDS”
– TYMI SŁOWAMI WITA NAS NARRATOR W JEDNEJ
Z NAJBARDZIEJ NIEZWYKŁYCH GIER.**



Trzydzieści lat temu w Top Secretie ukazał się nostalgiczny opis Looma pióra kilkunastoletniej córki jednego z pracowników spółdzielni Bajtek. Już wówczas niemal wszyscy uważali dzieło Briana Moriarty'ego za Najlepszą Grę na Świecie.



Crysis nie dało się określić mianem kolejnej widowiskowej strzelaniny. Był czymś więcej – próbą zbudowania świata z unikatową fizyką, środowiska, którego elementy można niszczyć z pełną swobodą. Niedługo potem Crytek zaczął sprzedawać licencję do jego silnika.



To miał być projekt życia Erica Chahiego po odejściu spod skrzydeł Delphine Software. Założył własne studio i gdy na targach ECTS w 1995 roku pokazał demo Heart of Darkness, wszystkim pospadały czapki. To było tuż przed premierą „Toy Story”. Potem produkcja gry przedłużyła się...




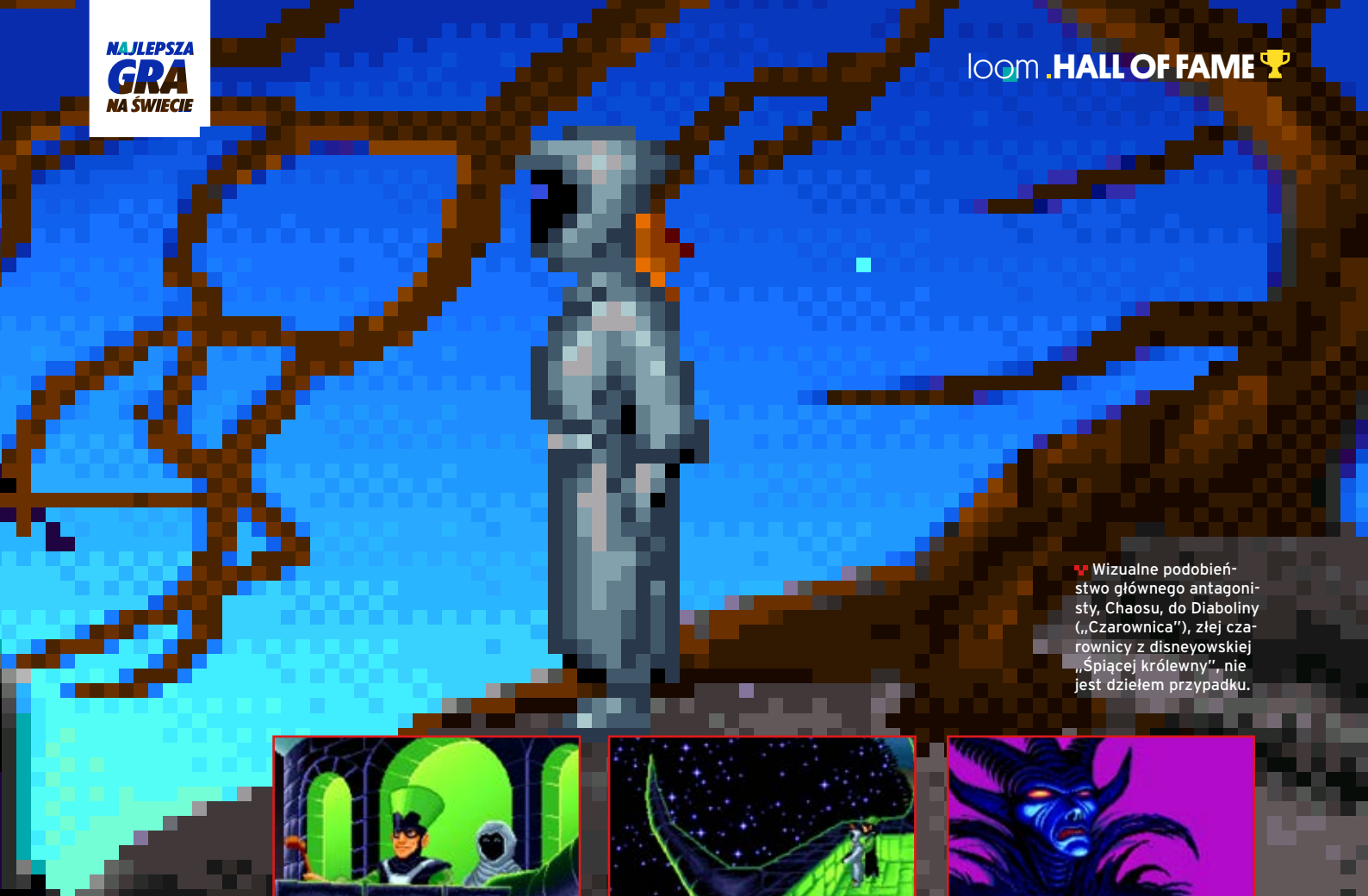
Jest orwellowski rok 1984, w Dolinie Krzemowej działa firma Epyx, dostarczająca najnowocześniejsze gry wideo w Ameryce. Wielki krach całego przemysłu elektronicznej rozrywki prawie jej nie dotknął i studio nie przejmując się tym, co stało się z Atari, wydaje kontynuację samochodowej gry Pitstop.



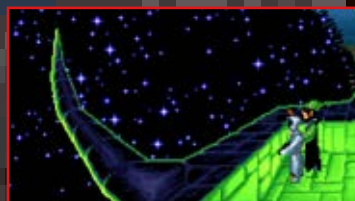
tabędzie, czary i muzyka

Gotowi na wyprawę do krainy Wielkich Gildii, podczas której przyjdzie wam zmierzyć się ze złem i igrać z mocami zdolnymi rozedrzeć tkankę rzeczywistości? Jeśli tak, jeśli odważycie się zostać adeptami trudnej sztuki Tkania i pomóc młodemu Bobbinowi spełnić jego przeznaczenie, a przy okazji przeżyć przygodę życia i zwiedzić niesamowite krainy, zapraszam do unikalnego świata Loom.

 Piotr Żymełka



Wizualne podobieństwo głównego antagonisty, Chaosu, do Diaboli („Czarownica”), złej czarownicy z disneyowskiej „Śpiącej królowej”, nie jest dziełem przypadku.



Welcome to the age of the Great Guilds - tymi słowami wita nas narrator w jednej z najbardziej niezwykłych gier, jakie zagościły na twardej dyskach miłośników przygodówek. Jej idea narodziła się w głowie Briana Moriarty’ego pod koniec lat osiemdziesiątych.

Moriarty od dzieciństwa interesował się komputerami - już w piątej klasie zbudował prostą maszynę liczącą, wykorzystując do tego szklane kulki i drewnianą konstrukcję. Ponieważ jednak rynek gier dopiero raczkował, młody adept informatyki wybrał studia na kierunku typowo humanistycznym - skończył literaturę angielską na Southeastern Massachusetts University. Mimo to wciąż pielęgnował smykałkę techniczną - pracując w jednym z lokalnych sklepów z elektroniką, nauczył się programować na TRS-80, a w 1981 roku kupił swój pierwszy komputer: wyposażone

w dysk twardy Atari 800. Wkrótce zaczął zagrywać się w tekstówki od Infocomu. A gdy okazało się, że siedziba tej firmy mieści się zaledwie kilka mil dalej, postanowił znaleźć w niej zatrudnienie. Dopiął swego, choć z początku przyjęto go na stanowisko czysto techniczne. Wkrótce jednak kierownictwo dało mu szansę wykazania się w opowiadaniu historii, dzięki której mógł stworzyć trzy bardzo dobrze przyjęte gry: Wishbringer, Trinity oraz Beyond Zork. Jednak były to tekstowe przygodówki, a pomału stawało się dla wszystkich jasne, że przyszłość należy do tytułów okraszonych grafiką i dźwiękiem. Na rynku dominowała Sierra, ale po piętach deptała jej pewna firma z Kalifornii, mająca wkrótce stać się gwiazdą w gatunku point & click.

NA ŚCIEŻCE PRZEZNACZENIA

Sprawy w Infocomie zaczęły iść nie najlepiej - w 1986 roku firma została wykupiona przez Activision i jej przyszłość rysowała się w ciemnych barwach. Sfrustrowany brakiem

perspektyw Moriarty wybrał się do San Francisco na doroczną konferencję West Coast Computer Faire. Spóźnił się na jedną z prelekcji, w wyniku czego na widowni pozostało ostatnie wolne miejsce - tuż obok niejakiego Noah Falsteina. Ten znał i cenił gry od Infocomu, a dzięki plakietce z nazwiskiem rozpoznał Moriarty’ego. Zaczęli rozmawiać i Falstein zaproponował koledze po fachu pracę w Lucasfilm Games. Brian przyjął propozycję i w sierpniu 1988 roku pojawił się w głównej siedzibie firmy, Skywalker Ranch.

Lucasfilm Games po wydaniu dwóch przygodówek opartych na autorskim silniku SCUMM (Maniac Mansion i Zak McKracken and the Alien Mindbenders) zamierzało nadal mocno eksploatować ten, oparty na snuciu opowieści, gatunek. Tym bardziej że na horyzoncie majaczyła premiera trzeciej części „Indiany Jonesa”. Współtwórca silnika, Ron Gilbert, otrzymał zadanie, by dostarczyć grę na motywach filmu. Odłożył więc swoje plany związane z pewnym tytułem osadzonym na Karaibach podczas złotego

W LOOMIE NA POCZĄTKU MOŻNA WYBRAĆ POZIOM TRUDNOŚCI. TO DOŚĆ NIETYPOWE DLA PRZYGODÓWEK, CHOĆ PODOBNĄ OPCJĘ OFEROWAŁY RÓWNIEŻ DRUGA I TRZECIA MAŁPIA WYSPA, A TAKŻE ZNACZNIE PÓŹNIEJSZY THIMBLEWEED PARK.



wieku piratów i zabrał się do pracy. Ale przygody archeologa z pejczem nie były jedynym rozwijanym ówczesnie w siedzibie Lucasfilm Games projektem. Świeżo zatrudniony Moriarty zaczął uczyć się obsługi SCUMM i rozmyślał nad własną grą.

Dwa dotychczas wydane tytuły point & click cechowała duża doza humoru, a ich akcję osadzono w quasi-rzeczywistym świecie przedstawionym. Moriarty, niejako na przekór, umyślił sobie poeksperymentować z fantasy, gatunkowo nawiązując do pierwszej, zapomnianej dziś przygodówki Lucasfilm Games - Labirynt, na podstawie filmu Jima Hensona, a także nadać projektowanej grze poważniejszy, baśniowy klimat.

TKANIE NITEK WYOBRAŹNI

Poszukując natchnienia, Moriarty zauważył w jakimś czasopiśmie reklamę, w której użyto słowa „loom”. W angielskim ma ono kilka znaczeń - „krosno tkackie”, „wynurzać się” oraz „grozić”. Ta wieloznaczność wraz

z uwielbieniem przez Moriarty'ego baletu „Jezioro łabędzie” Piotra Czajkowskiego, admiracją disneyowskiej „Śpiącej królowej”, wyniesioną ze studiów umiejętnością tworzenia opowieści oraz chęcią osadzenia całości w świecie fantasy sprawiły, że poszczególne luźne nici w jego umyśle zaczęły się splatać i w ciągu jednego popołudnia jego wyobraźnia utkała kompletny obraz gry. Przedstawił on swój pomysł kolegom z Lucasfilm Games - zajmującemu się animacją Gary'emu Winnickowi oraz odpowiedzialnemu za tworzenie teł Markowi Ferrari. Szybko ustalono, że klimat nowego tytułu będzie podobny do „Śpiącej królowej”, a interfejs, choć oparty na SCUMM, zostanie zaprojektowany w całkowicie unikalny sposób. Loom zaczął nabierać realnych kształtów.

Gracz wciela się w postać Bobbina Threadbare'a, żyjącego wśród społeczności Gildii Tkaczy. Ponieważ wiąże się z nim mroczne przepowiednie, starsi plemienia odnoszą się

do niego z nieufnością, zabraniając chłopcu studiów nad sztuką Tkania. Jedynie przybrana ciotka Hetchel okazywała mu przez lata nieco serca. W dniu siedemnastych urodzin Bobbina starszyzna wzywa go przed swoje oblicze. Zdenerwowany młodzieniec spełnia rozkaz, by po chwili przekonać się, że przerażeni Tkacze, pewni, że oto spełnia się straszne proroctwo, zamieniają się w łabędzie i odlatują w siną dal, a on zostaje sam z głową pełną pytań.

Kierowany ręką gracza Bobbin wyrusza w podróż, podczas której nauczy się Tkania, spotka członków innych Gildii, a także skonfrontuje się z mrocznymi mocami zagrażającymi istnieniu świata...

BOHATER BEZ (TYSIĄCA) TWARZY

Fabularnie Loom to do bólu klasyczna opowieść o wybrańcu, który podczas wielkiej przygody przejdzie drogę od nieopierzonego nowicjusza do mistrza swojego fachu, a także będzie musiał

✚ Często motywem w przygodówkach Lucasa była scena rozgrywająca się w trakcie przedświt. Oprócz Looma było tak na przykład w Secret of Key Island 1 & 2.





✚ W trakcie swojej wyprawy Bobbin zwiedzi różne miejsca i pozna barwne postaci z innych Gildii. Tutaj bohater w krainie Gildii Kowali.

DOŁĄCZONY DO ORYGINAŁU NOTES SŁUŻYŁ DO ZAPISYWANIA ZAKŁĘC (KOMBINACJI NUT). POJAWIAJĄ SIĘ W NIM CZARY NIEDOSTĘPNE W GRZE. BYĆ MOŻE PIERWOTNIE ZNAJDOWAŁY SIĘ W SCENARIUSZU, ALE PÓŹNIEJ JE WYCIĘTO.

zmierzyć się z kapryсами przeznaczenia. Historia, którą słyszeliśmy i widzieliśmy już setki razy. Diabeł, jak zawsze, tkwi w szczegółach.

Od samego początku bowiem, od pierwszej, skąpanej w przedświecie lokacji, w której poznajemy skrywającego twarz pod kapturem Bobbina, oszałamia magiczny, nieco melancholijny klimat, który będzie nam towarzyszył niemalże do samego końca rozgrywki. Zostajemy wessani do baśniowego świata i zanurzeni we wspaniałej, tęsnej atmosferze krainy

Wielkich Gildii. Już na pierwszy rzut oka uderza brak charakterystycznej dla innych przygodówek z tamtego okresu listy komend do wyboru, a także kieszeni, w której bohater mógłby chować zbierane podczas rozgrywki przedmioty. Ta druga okazuje się niepotrzebna, ponieważ jedyną rzeczą, której Bobbin używa przez większość gry, jest służąca do czarowania laska. Tkanie bowiem to nic innego jak rzucanie zaklęć, składających się z czterech nut. I właśnie zaklęcia są w Loomie odpowiednikiem komend

SCUMM. Na przykład pierwszą czynnością, której Bobbin się uczy, jest otwieranie, czyli kombinacja dźwięków „e”, „c”, „e” i „d”. Po kliknięciu na jakiś przedmiot gra odtwarza zaklęcie i od tego czasu można go używać. Niektóre czary, zagrane od tyłu, dają efekt odwrotny, czyli zamykanie to sekwencja „d” „e” „c” „e”. Brzmi to może skomplikowanie, ale w praktyce jest intuicyjne i szalenie oryginalne (podobny pomysł występuje w jednej z części Zeldy, Ocarina of Time). Z początku bohater nie ma dostępu do wszystkich nut, to przychodzi wraz ze wzrostem jego umiejętności. Poszczególne dźwięki podświetlają się na widocznej na ekranie pięciolinii, chyba że wybierzemy najwyższy poziom trudności (dostępne są trzy), wtedy trzeba bazować wyłącznie na słuchu. Pierwotnie Moriarty planował, że gracz, zamiast wskazywać nuty, będzie rysował na ekranie kształty, ale zarzucono tę ideę, ponieważ wymagałoby to użycia myszy, a ówczesnie nie każdy taką posiadał.

Loom jest nieco poważniejszy niż poprzednie przygodówki z Lucasfilmu, co nie znaczy, że nie znalazło się w nim miejsce na nieco humoru.

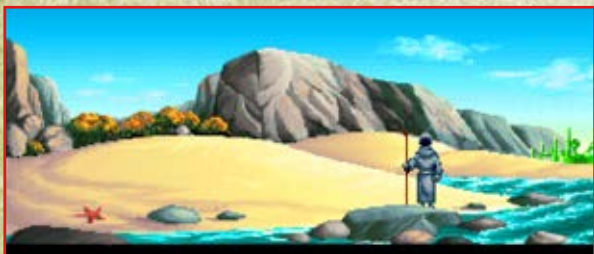


Brian Moriarty
– główny twórca i projektant gry.

Loom wraz z wyprodukowanym dla Infocomu Trinitiy pozostaje jego najważniejszym dokonaniem w elektronicznej rozrywce. Obecnie wykłada na kierunku projektowanie gier na WPI (Worcester Polytechnic Institute) w Massachusetts.

✚ Jak przystało na porządnego antagonistę, Chaos nieźle namiesza w świecie przedstawionym, a Bobbin będzie miał z nim ciężką przeprawę. Ale przecież o to chodzi w przygodzie, prawda?





Już samo imię i nazwisko głównego bohatera nawiązują do angielskiego wyrażenia „bobbin thread” oznaczającego szpulę do nawijania nici. Również śmierć jednej z postaci została okraszona zabawną (i dosadną) animacją, autorstwa Steve’a Purcella, ojca Sama i Maksa. A od czasu do czasu postacie rzucają ironicznym komentarzem.

Moriarty chciał, by Loom nadawał się dla początkujących i młodych graczy, dlatego tytuł nie zawiera ślepych zaułków oraz nie można w nim zginąć. Był to zresztą paradygmat przyświecający twórcom przygodówek ze stajni Lucasa, choć w poprzednich produkcjach dali graczowi w kilku miejscach możliwość uśmiercenia bohatera. Rozgrywka jest całkowicie liniowa, ale niektóre zagadki da się rozwiązać na kilka sposobów. Jedynym poważnym problem stanowi fakt, że zaklęcia należy zapisywać (w wersji pudełkowej dostarczano do tego celu

specjalny notes). Co więcej, na początku gra generuje część czarów, więc niektóre sekwencje różnią się między rozgrywkami. Teoretycznie zachodzi więc ryzyko permanentnego zacięcia się i szkoda, że twórcy nie zaimplementowali mechanizmu zapamiętywania zaklęć.

Ponadto Loom jest najkrótszą i najprostszą przygodówką od Lucasa. Zagadek nie ma po drodze zbyt wiele i w większości są one dość proste, a Bobbin szybko przechodzi do kolejnych lokacji. Nie bez racji są więc ci, którzy określają grę jednym z pierwszych symulatorów chodzenia lub wręcz powieścią wizualną (visual novel).

POSZUKUJĄC IDEALU

Gra ukazała się po raz pierwszy na początku 1990 roku na Amigę, Mac OS, Atari ST oraz pecety (w szesnastu kolorach EGA). Później doszły jeszcze

wersje na japońskie konsole FM Towns oraz TurboGrafx-16, by ostatecznie w 1992 roku powrócić na pecety, tym razem w 256 kolorach VGA. Loom był też pierwszą w pełni udźwiękowioną przygodówką od Lucasa, wyprzedzając o kilka miesięcy Indiana Jones and the Fate of Atlantis, jednak w odróżnieniu od przygód archeologa nagranie dialogów zlecono zewnętrznej firmie (Mindscape).

Różnice między poszczególnymi wariantami są dość istotne. Brian Moriarty twierdzi, że gra była projektowana z myślą o EGA, dlatego ta wersja jest optymalna. Podczas prowadzenia dialogów robiła zbliżenia na twarze bohaterów, a muzyka przygrywa w niej tylko podczas niektórych sekwencji, co jest oczywiście z uwagi na ówczesne ograniczenia sprzętowe, jednak stanowi pewną osobliwość, skoro dźwięki odgrywają w Loomie tak ważną rolę. Wersja na FM Towns

✚ Siedziba Kleryka, stojącego po stronie zła, emanuje charakterystyczną, ponurą atmosferą i otacza ją cmentarzysko. Czyż nie jest to sugestywne?



**PRZY PRODUKCJI GRY
BRALI UDZIAŁ SPECE
Z ILM. ZATEM PALCE
W LOOMIE MACZALI
LUDZIE Z DWÓCH
ODDZIAŁÓW
IMPERIUM LUCASA.**

NA STUDIACH BRIAN MORIARTY MIAŁ PSEUDONIM PROFESOR. KSYWKA POCHODZIŁA OCZYWIŚCIE OD PROFESORA JAMESA MORIARTY'EGO, CZYLI GŁÓWNEGO WROGA SHERLOCKA HOLMESA.



➤ Bobbin już dawno zrozumiał, że los przewidział dla niego jedną z głównych ról w bitwie o przyszłość krainy Wielkich Gildii.

została wzbogacona o grafikę w 256 kolorach, a melodie towarzyszą nam przez cały czas w trakcie rozgrywki. Wreszcie edycja pecetowa VGA, wydana na CD-ROM, zawiera czytane dialogi, w których postacie mówią z interesującym, brytyjskim akcentem. Brakuje w niej natomiast zbliżeń na twarze bohaterów, a same wypowiedzi zostały pocięte (maczał w tym palce pisarz Orson Scott Card). Spotkało się to zresztą z dezaprobatą Briana Moriarty'ego. Skrótanie dialogów wynikało rzekomo z tego, że programiści nie potrafili zsynchronizować ruchów ust postaci z wypowiedziami, a ponadto same nagrania nie były skompresowane i na kompakcie po prostu brakowało miejsca. Na GOG i Steamie jak dotąd dostępna jest właśnie ta edycja. Nigdy nie ukazała się natomiast wersja zawierająca nagrane głosy, pełne dialogi, grafikę VGA i zbliżenia na twarze bohaterów.

W pudełku z grą można było znaleźć wspomniany już notes do zapisywania zakłęk oraz kasetę magnetofonową z półgodzinnym nagraniem wprowadzającym w klimat świata. Stanowi ono doskonałe uzupełnienie Looma i warto go posłuchać przed rozpoczęciem rozgrywki - można je bez problemu znaleźć na YouTube.

LUŻNE NICI

Loom okazał się sukcesem, choć, podobnie jak inne przygodówki od Lucasa, nie rozbił banku.

Natomiast szybko znalazł drogę do serc graczy i zyskał miano tytułu absolutnie kultowego. Brian Moriarty w jednym z wywiadów powiedział, że nie ma właściwie tygodnia, w którym nie dostałby kilku maili od ludzi dziękujących mu za stworzenie gry.

Echo Looma można dostrzec w pierwszym Monkey Island. W tawernie SCUMM Bar jeden z piratów, Cobb, ma przypinkę z napisem „Ask me about Loom”. Na wszystkie próby zagajenia rozmowy odpowiada krótkim „Aye”, ale jeśli gracz wybierze pytanie o grę Moriarty'ego, następuje długa tytrada reklamująca Looma. Również w MI (oraz jej sequelu) pojawia się znajomo wyglądająca mewa, a dodatkowo w pierwszej Małpiej Wyspie w cyrku, po wystrzeleniu z armaty, Guybrush podaje się za Bobbina. Wspomina o nim także w trzeciej części cyklu. Natomiast w Indiana Jones and the Last Crusade, w nazistowskim zamku, można zauważyć malowidło z loomowym landszaftem... Swoje trzy grosze dorzuciła również konkurencyjna Sierra. Twórcy Space Quest postanowili wbić chłopcom z Lucasa szpilę i w jednej z części przygód Rogera Wilco zamieścili reklamę gry... Boom, autorstwa Morriego Brianarty'ego, z hasłem reklamowym: „No other characters, no conflicts, no puzzles, no chance of dying and no interface”. Cóż, mówią, że parodia, obok plagiatu, stanowi najwyższą formę uznania...

NIEKOŃCZĄCA SIĘ OPOWIEŚĆ

Historia Bobbina Threadbare'a kończy się cliffhangarem i jak dotąd nie poznaliśmy jej finału. Brian Moriarty przyznał, że w trakcie prac nad Loomem nie myślał o kolejnych odstonach, ale po dobrym odbiorze gry pojawił się pomysł kontynuowania opowieści w dwóch tytułach - Forge i The Fold. Oba miały skupiać się na bohaterach, których Bobbin spotkał podczas swoich wędrówek - pierwszy na Rustym Nailbenderze, należącym do Gildii Kowali, a drugi na członkini Gildii Pasterzy - Fleece Firmflanks. Sam główny bohater Looma stałby się w kontynuacjach postacią drugoplanową, kimś na wzór Obiego-Wana Kenobięgo w „Imperium kontratakuje” i „Powrocie Jedi”.

Zaczęto nawet prowadzić pierwsze rozmowy koncepcyjne, ale koniec końców kontynuacje nie weszły do produkcji. Moriarty, wyczerpany pracą nad przygodami Bobbina, zrobił sobie przerwę od Looma i został zaangażowany do tworzenia gry na podstawie serialu „Kroniki młodego Indiany Jonesa” (więcej o niej w Pixelu #62), a później The Dig. Z obu projektów nic nie wyszło (choć ten drugi ukazał się w 1995 roku, ale już bez udziału Moriarty'ego). Nikt inny nie chciał zasiać za sterami sequeli i temat umarł śmiercią naturalną.

Na pomoc ruszyli fani, którzy postanowili wziąć sprawy w swoje ręce i dopisać dalszy ciąg historii Wielkich Gildii. Jak dotąd powstał pierwszy rozdział kontynuacji - Forge - i można go pobrać z internetu. Całość wygląda interesująco, a rozgrywka zajmuje więcej czasu niż ograniczenie Looma. Niestety ostatnie informacje pochodzą z 2015 roku, więc nie należy chyba oczekiwać zakończenia projektu.

Może jednak ktoś kiedyś zdecyduje się opowiedzieć dalsze przygody Bobbina i jego przyjaciół. Uniwersum stworzone przez Briana Moriarty'ego kryje w sobie ogromny potencjał i szkoda byłoby go nie wykorzystać. Tym bardziej że sam ojciec Looma przyznał, że żałuje zaniechania kontynuacji.

Dziś, po wielu latach od premiery, choć gra mocno się zestarzała, nadal potrafi oczarować klimatem. Zdecydowanie warto dać jej szansę i poświęcić ze dwa wieczory, by poprowadzić Bobbina przez krainę Wielkich Gildii. ■



YERLI, CRYTEK &

W 1978 roku na świat przychodzi Niemiec o tureckim pochodzeniu – Cevat Yerli. Nikt nie przypuszcza, że dwadzieścia jeden lat później stanie on na czele jednego z największych niemieckich studiów produkujących gry.

■ Marcin M. Granat

Zanim Yerli zacznie zajmować się grami zawodowo, zafascynuje się elektroniczną rozrywką jako dziecko. Pamiętne dla niego będzie wydarzenie z 1990 roku, gdy miał dwanaście lat. Zobaczy u kolegi Kick Off od Dino Diniego i będzie grał tak długo, że zapomni o upływie czasu. Z transu wyrwie się dopiero późnym popołudniem i wsiądzie na rower, aby wrócić do domu. Podczas jazdy znów zacznie myśleć o grze i następnie... obudzi się w szpitalu. Dopiero wtedy dojdzie do niego, że tak odpłynął myślami o Kick Off, iż nie zapamiętał nawet wypadku, w którym uczestniczył.

Cevat nie tylko grał, lecz od zawsze pragnął tworzyć. Wraz z kolegą, chłopakiem też pochodzącym

z rodziny imigrantów, zaczął kolekcjonować niemieckie magazyny o elektronicznej rozrywce. Zamieszczano tam gry w postaci listingów, które młody Yerli z namaszczeniem wpisywał na swoim komputerze. Nie robił tego automatycznie, lecz uczył się przy okazji zasad rządzących pisaniem programów, nabywając z czasem zdolności ich modyfikowania. Gdy Yerli nie miał już w co grać, stwierdził, że sam napisze sobie grę. Została nazwana Trade It i była symulatorem ekonomicznym. Można było w niej zakładać lub kupować firmy, obserwować ich rozwój oraz sabotować konkurencję. Gra była dobrze rozbudowana i profesjonalnie wykonana, gdyż zawierała chociażby budynki renderowane w trójwymiarze. Pełen uzasadnionego entuzjazmu trzynastolatek

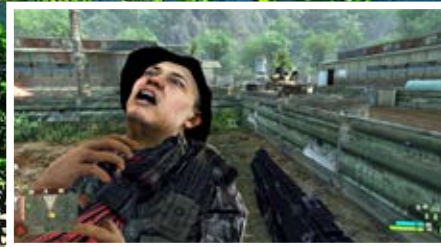




**CRYSIS TO NIE TYLKO TRYB DLA
POJEDYNCZEGO GRACZA.
W MULTIPLAYERZE ROZGRYWKĘ
MOGŁO TOCZYĆ DO TRZYDZIESTU
DWÓCH OSÓB.**



Jeden przeciwnik nie stanowi dla naszego nano-kombinezону problemu. Wyzwanie polega na tym, że najczęściej atakuje nas nawet dziesięć wrogów.



Gdy zbliżyliśmy się do przeciwnika, mogliśmy go pochwycić. Sztuczka ta działała nie tylko z ludźmi, ale też z niektórymi obcymi.



Snajperka jest niezwykle skuteczna. Użycie jej powoduje jednak natychmiastowe włączenie alarmu.



**SERWERY, NA KTÓRYCH
SPOTYKALI SIĘ GRACZE
W TRYBIE WIELOOSOBOWYM,
JUŻ NIE DZIAŁAJĄ. ZOSTAŁY
WYŁĄCZONE W 2014 ROKU.**

✚ Broń w Crysisie jest w pełni modyfikowalna. Od nas zależy, czy zamontujemy tłumik, czy latarkę.

postanowił pochwalić się światu swoim osiągnięciem. W pewnym niemieckim czasopiśmie, którego nazwa przepadła w pomroce dziejów, Yerli znalazł konkurs na stworzenie gry. Zaaplikował i gdy odebrał telefon od redakcji, okazało się jednak, że jego tytuł nie zostanie wydrukowany w magazynie. Nie było tak, ponieważ gra była zła. Jej kod zajmował po prostu zbyt wiele miejsca i nie mógł się zmieścić nawet w dwóch wydaniach czasopisma. Co więcej, Yerliemu zasugerowano, że powinien znaleźć dla gry wydawcę. Przed młodym twórcą otworzył się wtedy całkiem nowy świat. Zaczął postrzegać gry nie tylko jako rozrywkę, lecz także jako sposób na życie.

OD ZERA DO CEO

Yerli cały czas eksperymentował z grami. Stworzony przez niego tytuł

Moi-Thai powstawał przez rok, po czym autor przedstawił go grubym rybom z niemieckiego oddziału brytyjskiej firmy Black Legend, wydającej tytuły na Amigę. Produkcja była bijatyką, a że Yerli spędził mnóstwo godzin na dopracowywaniu animacji, tak zachwyciły one ludzi z BL, że zagwarantowali mu zatrudnienie. Był rok 1994, a do otrzymania posady nigdy nie doszło - w Black Legend zaczęły się problemy finansowe, a dwa lata później firma zbankrutowała.

Yerli porzucił programowanie i rozpoczął studia ekonomiczne. Niestety i tutaj nie spełnił marzeń, gdyż przestał studiować, zanim otrzymał dyplom. Wszystko przez pewne feralne wydarzenie. Jako część jednego z egzaminów napisał bowiem program, który choć działał, to otrzymał od profesora najniższą notę w grupie. Yerli był wściekły, zaczął wytkość się o ocenę. Jego wysiłki zdały się na nic, a rektor uniwersytetu, który został wmieszany w całą aferę, poparł ostatecznie werdykt profesora. Yerliemu przestało od tego momentu zależeć.

W połowie lat dziewięćdziesiątych do domu naszego bohatera zawitał internet. To właśnie w jego odmętach Yerli znalazł osoby, które pasjonowały się tworzeniem gier i eksperymentowały z nowymi rozwiązaniami dotyczącymi rozgrywki. Grupie internetowej Crytech, przypominającej firmę tylko z nazwy, Yerliemu udało się zebrać około pięćdziesięciu pasjonatów gier z całego świata. Przyszły rok 1999 i działania hobbystyczne postanowiono przekuć na zawodowe. Yerli założył w Coburgu firmę Crytek, do której w roku 2000 i 2001 dołączyli odpowiednio jego bracia Faruk i Avni. „Startowaliśmy od zera. Nie mieliśmy nic do stracenia” - twierdził ten pierwszy, a słowa te mogłyby stanowić motto dla śmiało sobie poczynającej, nowo powstałej firmy.

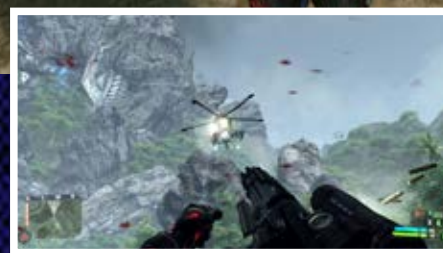
PODOBÓJ ŚWIATA

Jeszcze w 1999 roku trójka braci wybrała się na targi E3. Na kalifornijskie, branżowe megawydarzenie przygotowali grę X-Isle: Dinosaur Island, która stanowiła demo technologiczne. Na szczęście dla twórców ich dzieło przyciągnęło uwagę specjalistów z Nvidii,

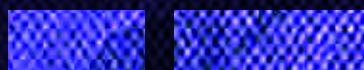
PIĘKNO DŻUNGLI ODMIENIAŁO SVOJE OBLICZE WRAZ ZE ZMIENIAJĄCYM SIĘ CYKLEM DNIA I NOCY.



Postać z naprzeciwka ma miniguna. W grze jest kilka momentów, w których też możemy go użyć.

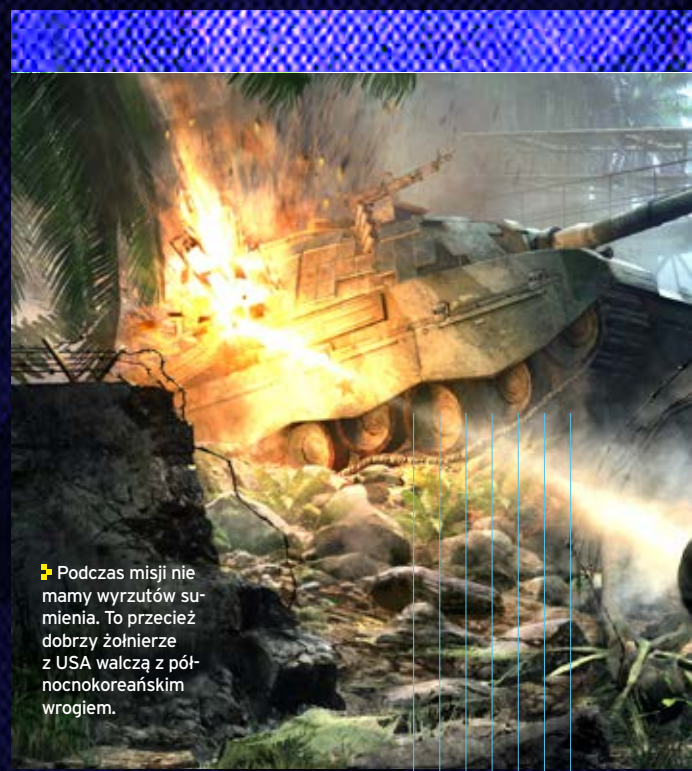


Helikoptery w Crysisie potrafią napsuć sporo krwi. Występują w grze licznie i stanowią duże zagrożenie.



z którymi podpisali umowę na udostępnianie X-Isle w celach benchmarkowych. Bracia nadal rozwijali swój projekt, co doprowadziło do współpracy z Ubisoftem. Jej celem było rozwinięcie X-Isle w pełnoprawną grę wideo. Tak powstał Far Cry, tytuł z 2004 roku oparty na CryEngine, silniku gry, który w różnych wersjach będzie podstawą dla wszystkich części serii Crysis, a wraz z jego modyfikacjami, jako Diuna Engine, posłuży za trzon dla późniejszych gier z cyklu Far Cry.

Po premierze swojej pierwszej gry, słusznie okrzykniętej megahitem, Crytek zaczął być postrzegany jako profesjonalny deweloper. CryEngine zaczął zaś żyć własnym życiem i stał się popularny jako licencjonowany silnik udostępniany innym twórcom. To właśnie on



Podczas misji nie mamy wyrzutów sumienia. To przecież dobrzy żołnierze z USA walczą z północnokoreańskim wrogiem.



12/2022

Niezależny
dodatek
do magazynu
PIXEL

ONE LIFE LEFT



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

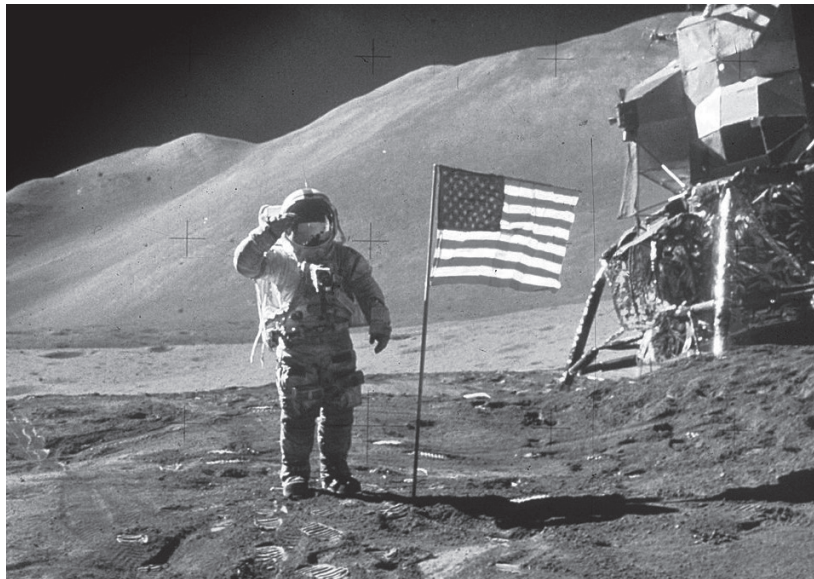


W latach 80. XX wieku należał do przerożnych klubów miłośników fantastyki i rozpoczął swoją przygodę z rynkiem klubówek, gdzie współpracował przy wydaniu takich hitów jak „Conan i bóg-pająk”. W latach 90. dołączył do drużyny wydawnictwa MAG, gdzie przez 7 lat budował rynek TRPG/RPG&p, czyli po prostu narracyjnych gier fabularnych, przykładając swą klawiaturę do czasopisma „Magia i Miecz” (wieloletni naczelny) i polskich edycji podręczników (m.in. „Earthdawn”, „Zew Cthulhu” czy „Wiedźmin: Gra wyobraźni”). Jego macki sięgnęły „Wiedźmina I”, „Wrót Baldura” oraz karcianek, takich jak „DoomTrooper”, „Thorgal” czy „Kult”. Przez 10 lat szefował Hyperowi.

Telewizja PRLowskich nerdów oraz geeków Część trzecia, ta polska i nieliczna (plus dodatek)

Azatem jesteście ciekawi, co takiego oferowała geekom i nerdom polska telewizja w czasach PRLu, co sama wyprodukowała? Od razu Was ostrzegę, że wiele niestety tego nie było. Przy najmniej jeśli chodzi o szeroko pojętą fantastykę. Mieliliśmy mnóstwo produkcji dla młodzieży (świetnych), wiele seriali historycznych (bardzo różnej jakości), nieco sensacji (jeszcze różniejszego poziomu). W przypadku jednakże serii, które zaliczyć można do science

fiction, fantasy czy podobnego gatunku, wieje niestety w dużej mierze pustą czernią kosmosu, czasem rozświetlaną jakąś kometa. Owszem, Polska była jedynym krajem „demoludów”, w którym pojawiła się



bezpośrednia transmisja z lądowania na Księżycu (20 lipca 1969, więc ja tego nie miałem szansy zobaczyć „na żywo”). Owszem, mieliśmy „Studio 2” czy „Kosmiczny test”. Ale poza tym...

Zobaczcie zresztą sami. Informuję tradycyjnie: są spoilery!

Kolejność jak zwykle alfabetyczna. W nawiasach podaję datę produkcji. Znow prezentuję pozycje wybrane.

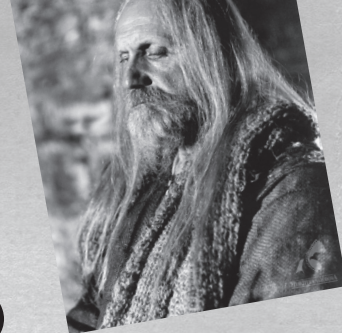
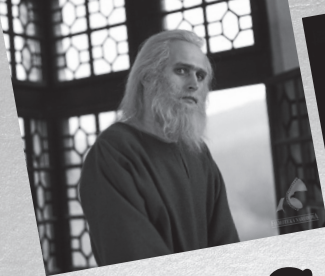
Bajka o trzech smokach (1987)

1 seria, 5 odcinków, ~10 minut każdy

Bajkowa animacja dla dzieci, opowiadająca o przygodach tytułowych smoków.

W pierwszym odcinku dochodzi do narodzin Instrumentnika, którego matka z trudem daje radę nakarmić. Poszukując nowych instrumentów do jedzenia wyrusza w podróż, po drodze spotykając dwa inne smoki – żywiącego się książkami Księgożerę i zielonego Zapominalskiego, który ma ten problem, że nie pamięta co jadł. Cała trójka wyrusza do miasta zdolnego ich wyżywić. Miejscowego Astrologa wpraw

niepokoją Instrumentniki i Księgożer, bowiem smoki te szybko wyzerają wszystkie książki i instrumenty. Z czasem jednak odkrywa, że najgorszy może być Zapominalski. Żywi się on wpraw trawą czy owocami, ale zawiązany ogon przypomina mu o czymś innym. Astrolog domyśla się, że Zapominalski jada królowy. Na szczęście miasta bronić chcą rycerze... Na XI Festiwalu Filmów Seryjnych dla Dzieci w Golańcu w 1987 roku animacja została wyróżniona nagrodą imienia Piotra Pawła Lutczyna. Niestety jest aktualnie trudno dostępna.



Alchemik Sendivius (1988)

1 seria, 4 odcinki, ~46 minut każdy



Polski miniserial fantasy, tworzony wraz z filmem pod tytułem „Alchemik”. Choć nakręcony w 1988 roku, jako serial zadebiutował w 1991, jest więc z czasu przełomów. Reżyse-

rem i autorem scenariusza był Jacek Koprowicz, a w produkcji wystąpili m.in. Olgierd Łukaszewicz, Michał Bajor, Joanna Szczepkowska, Henryk Machalica czy Leon Niemczyk. Serial kręcono równocześnie z filmem – co w minionych latach zdarzało się częściej, zwykle z takim sobie skutkiem (wspomnijcie polskiego „Wiedźmina”!). Akcja cyklu toczy się w XVI wieku, gdy żył najślynniejszy polski alchemik, Michał Sędziwój – zwany również pod mianem Sendigovius

Polonus. Były to czasy licznych sporów, tak filozoficznych, jak i religijnych. Czasy poszukiwania kamienia filozoficznego i wiary w magiczną moc alchemii...

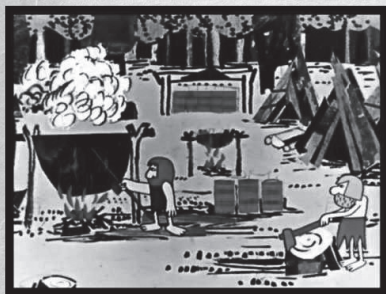
Tytułowy alchemik przybywa na dwór księcia Fryderyka, utrzymując, iż potrafi przemieniać różne metale w złoto.

Książę zgadza się na eksperyment, ale podczas przemiany wydzielają się szkodliwe opary. Sendivius wyprasza wszystkich, a potem niejaki von Lotz pokazuje złoto. Tytułowy bohater prosi księcia o uwolnienie więźnia, sędziwego Tomasza Setona, na co ten przystaje. Sam Sendiviusa zostaje nadwornym alchemikiem. Szybko jednak okazuje się, iż jest oszustem.



Baśnie i waśnie (1964)

1 seria, 13 odcinków, ~10 minut każdy



Rysunkowy serial, który był miał już swoje lata w czasach PRLu, wyprodukowano w Studiu Miniatur Filmowych w Warszawie. Za sprawą sym-

bolu, który nosił główny bohater, nosił też miano „Rycerzka Czerwonego Serduszka” (taki nosi tytuł film kinowy z 1982 roku, będący w sumie zlepkiem odcinków). Każdy odcinek poświęcono innej „rycerskiej” opowieści. Ciekawa była stylistyka animacji, silnie odwołująca się do karcianych symboli.

Klasycznie bajkowa historia opowiada o świecie za siedmioma górami i za siedzioma lasami, gdzie są dwa królestwa. W jednym panuje dobroduszny Król Kier, w drugim zaś złośliwy Król Pik. Kiedy pierwszy ogrzał drugiego w szachy, doszło do wybuchu wojny,



która zakończyła tytułowe baśnie i rozpoczęła tytułowe waśnie. W każdym odcinku miłośnik szachów i polowań, Król Kier, opiera się podstępom Króla Pik, starającego się porwać córkę rywala i podbić królestwo. Wspiera go w tym sprytny, odważny walet – Rycerz Czerwonego Serduszka...





Kocha jmy straszydła (1970)

1 seria, 7 odcinków, ~10 minut każdy

Jedna z wielu fantastycznych animacji – podwójnie fantastycznych, bo naprawdę fajna, nie tylko jak na owe czasy. Seria opowiada o przygodach nieco postrzelonego reportera, Egona Rysia, który jedzie autem poszukując tematu na nowy sensacyjny materiał. Przy drodze napotyka stracha na wróble, który prosi go o podwózkę. Namówiony reporter po drodze do tajemniczego zamczyska zbiera przeróżne duchy i upiory. Wreszcie trafia na zlot straszdeł – mniej i bardziej przerażających – z którego planuje przygotować relację. Podczas zjazdu Belzebub podsumowuje dotychczasową działalność potworów i ze smutkiem stwierdza, że od pewnego czasu ludzie się ich nie boją. Straszydła postanawiają zatem zamiast straszyć, pomagać – tylko szlachcic Boruta jest temu przeciwny. Odgłosy ekscytacji potworów przyciągają uwagę ludzi, którzy przybywają na zamek, w sam raz na przygotowany z tej okazji, improwizowany bankiet. Niestety, menu straszdeł oraz ich zachowanie odstrasza gości. Jednakże niezrażone niepowodzeniem diabły, rusalki, wiedźmy i chochliki ruszają na pomoc ludziom, a skutki ich działań są co najmniej oplakane...



Fabulę do serialu stworzył Ryszard Słapczyński (ur. 1934) – polsko-australijski reżyser, scenarzysta i animator, znany m.in. z „Proszę słońca”, „Dziwnych przygód Koziołka Matołka” czy australijskiej animacji „Piękna i Bestia” z 1996 roku. Animowana historia straszdeł powstała w oparciu o książkę „Gospoda Pod Upiorkiem” Stanisława Pagaczewskiego. Serial został w 1983 roku przerobiony na film pod tytułem „Straszydła” i ukazał się też w postaci VHS.



Stanisław Pagaczewski

(1916-1984)

Pisarz, reporter, autor książek dla dzieci oraz przewodników. Twórca serii o Baltazarze Gąbce, która należy do klasyki literatury dziecięcej. Magister polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego (dyplom uzyskał po wybuchu II wojny światowej, na tajnym UJ). Członek Związku Literatów Polskich oraz Polskiego PEN Clubu.

Zadebiutował w 1933 roku na łamach krakowskiego dziennika „Czas”. Podczas wojny prowadził tajne komplety. Wraz z rodziną uciekł przed represjami i do rodzinnego Krakowa powrócił dopiero w 1944 roku. Potem pracował w redakcji „Dziennika Polskiego”, tygodnika „Sport i Wzasy”, miesięcznika „Życie Nauki” oraz kwartalnika „Ochrona Zabytków”. Odpowiadał za dział reportaży „Tygodnika Powszechnego”. W 1947 roku został działaczem i przewodnikiem Polskiego Towarzystwa Krajoznaw-



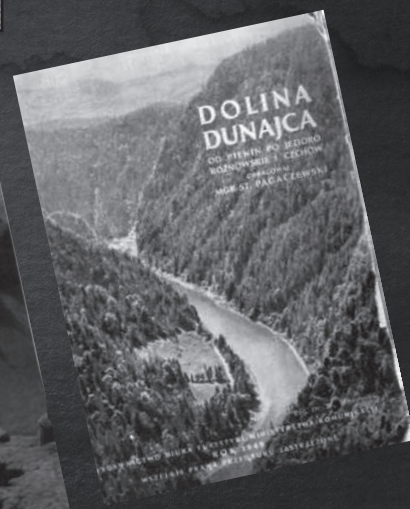
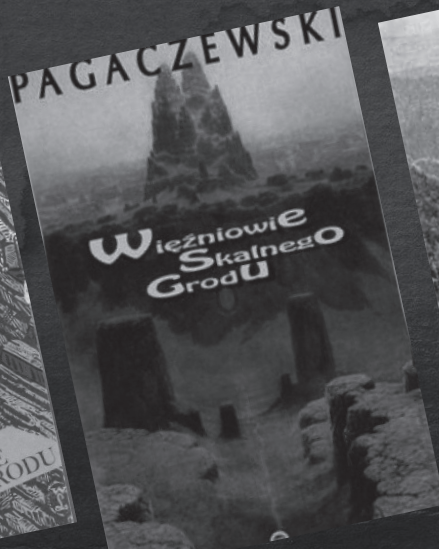
WYBRANA TWÓRCZOŚĆ:

- Dolina Dunajca od Pienin po Jezioro Rożnowskie i Czchów (przewodnik, 1949)
- Beskiady (przewodnik, 1950)
- Zabytkowe budowle Podhala (przewodnik, 1953)
- Zielona wędrówka (powieść dla młodzieży, 1957)
- Raj na kółkach (powieść dla młodzieży, 1959)
- Diabelski kamień (opowiadania, 1961)
- Więźniowie skalnego grodu.
- Powieść dla starszych dzieci (1962)
- Dzień dobry Kaukazie (reportaż, 1963)
- Porwanie Baltazara Gąbki (powieść dla młodzieży, 1966)
- Gospoda pod Upiorkiem (powieść dla młodzieży, 1968)
- Spotkajmy się u wód (gawędy historyczne o polskich uzdrowiskach, 1972)
- Księżniczka Soliny (powieść, 1973)
- Misja profesora Gąbki. Opowieść o nowej wyprawie (powieść dla młodzieży, 1975)
- Gąbka i latające talerze (powieść dla młodzieży, 1979)
- Przygoda na Rodos (powieść dla młodzieży, 1982)

czego, które później przerodziło się w słynne i dziś PTTK. W 1949 roku zadebiutował jako autor przewodników krajoznawczych.

W 1956 roku porzucił redakcję czasopism i skupił na pracy literata. Pisał dla dzieci oraz młodzieży, publikując w czasopismach („Piomyczek”, „Więści” czy „Życie Literackie”). Współpracował też z Telewizją Polską, kręcąc aż 44 odcinki cyklu „Piękno Polski Południowej”, oraz z Polskim Radiem, przygotowując słuchowiska („Diabelski kamień”, „Córka marynarza” czy „Gospoda pod Upiorkiem”).

W 1966 roku na rynku pojawiła się jego przełomowa książka, rozpoczynająca cykl przygód profesora Baltazara Gąbki, która szybko zdobyła popularność, co z kolei przyczyniło się do powstania serialu animowanego, a ten z kolei do napisania kolejnych tomów (patrz nieopodal).





Mistrz i Małgorzata (1988)

1 seria, 4 odcinki, ~120 minut każdy



Dziś ten cykl nazwalibyśmy miniserialem. Ta licząca cztery dość długie odcinki seria wyreżyserowana przez Macieja Wojtyzkę (tak, to wciąż ten od Bromby) jest oczywiście ekranizacją słynnej powieści rosyjskiego pisarza Michaiła Bułhakowa. Produkcja powstała w 1988 roku, ale jej premiera miała miejsce dopiero w 1990 roku, więc po czasie przemian. Pomimo skromnego budżetu i wynikającego z tego ograniczeń, seria się bronii, jako że twórcy nie stawiali się na efekty specjalne, ale przede wszystkim

na grę fenomenalnych polskich aktorów. W produkcji wystąpili bowiem m.in. Gustaw Holoubek, Anna Dymna, Zbigniew Zamachowski, Mariusz Benoit, Zbigniew Zapasiewicz, Jan Englert czy Janusz Gajos. Owszem, można się przyklepić do żenująco miauczącego Zamachowskiego (Behemot tu jest żaden, a świadom tego montażysta szybko przeskakuje z ujęć »kukły« gdziekolwiek-bądź), ale świadomi możliwości twórcy skupili się na klimacie, tworząc opowieść z mniejszym rozmachem, kameralną, acz z momentami zaskakująco zachwycającą scenografią. No dobra, czasem próba wykorzystania efektów specjalnych zupełnie się nie udało, a błędy realizacyjne kolą w oczy (widać zapomnianego już fiata 126p).

Nie będę poświęcał znaków na przypomnienie fabuły wiekopomnego dzieła Bułhakowa. Zaznaczę może tylko,

że twórcy zrezygnowali z wątków moskiewskich – miasta w serii nie widać. Brakuje wielu znanych, kochanych przez fanów książki wątków, jak choćby kota nieudolnie kasującego bilet czy strzelania do siódemki pik. Mamy za to naprawdę niezłe rozegrane sceny z Patriarszymi Prudami czy narkotycznie-wizyjne momenty w Teatr Variete. Oczywiście gdzieś zniknęła wielopoziomowość książkowego pierwowzoru, ale wiele z niego pozostało w serialu. Oba dzieła opowiadają o miłości, wytrwałości i nadziei w trudnych czasach oraz, rzecz jasna, o religii.

Piłat i inni

Nie byłbym sobą, gdybym przy okazji nie przypomniiał RFNowskiego filmu „Pilatus und Andere – ein Film für Karfreitag” z 1972 roku. To produkcja w reżyserii Andrzeja Wajdy i ostatni film, w którym wystąpił Jan Kreczmar, brat mojego dziadka (który, autopromocja, z kolei był reżyserem teatralnym). Jak łatwo się domyślić, jest to również adaptacja „Mistrza i Małgorzaty”, ale tym razem skupiająca się na wątku Piliata i Jezui Ha-Nocri’ego, który z powieści wyjął odpowiadający też za scenariusz Andrzej Wajda. Choć produkcja jest zachodnio-niemiecka, to zagrała tu plejada polskich gwiazd: Jan Kreczmar, Wojciech Pszoniak, Daniel Olbrychski, Andrzej Łapicki czy Marek Perepeczko. Co ciekawe, wiele scen pozostawiono z polskimi dialogami, na które nałożono niemieckiego lektora.

Film wciąż okazuje się niezwykle interesujący z perspektywy realizacyjnej. Choć reżyser pokazuje nam tylko wątek jerozolimski powieści Bułhakowa, to sięga po współczesne mu czasy. Niektóre sceny nakręcono w zaskakujących miejscach – Droga Krzyżowa rozgrywa się na ulicach Frankfurtu, Golgota to wysypisko śmieci, a za pałac Piliata robi hitlerowska Kongreshalle w Norymberdze.





Pierścień i róża (1988)

1 seria, 5 odcinków, ~25 minut każdy

Serial telewizyjny Jerzego Gruzy zrealizowany w 1986 roku, będący telewizyjną wersją filmu pod tym samym tytułem, nakręconym na podstawie powieści Williama Thackeraya także o tym samym tytule. Produkcja w klimacie fantasy ze stylizowanymi na wiek XVII kostiumami miała w sumie ciekawą formułę, a to za sprawą muzyki. Po pierwsze, tytuł każdego odcinka był jednocześnie tytułem piosenki. Po drugie, ścieżka dźwiękowa Andrzeja Korzyńskiego mieszała rock z sentymentalnymi starymi przebojami. Fabuła serialu przenosiła nas do bajkowej Paflogonii i Krymtatarii, którymi rządzą król uzurpator Walorozo XXIV

(zabrał tron księciu Lulejce) i Czarna Wróżka. Tu magiczny pierścień i czarodziejska róża (znów tytułowe) przemieniają posiadaczy w osoby piękne i młode. Na zamek przybywa książę Bulbo, pragnący poślubić księżniczkę Andzelikę, noszącą pierścień na palcu. W tej jednak kocha się Lulejko. W efekcie różnych przypadków pierścień trafia wpieryw na dłoń szpetnej Gburii-Furii, a potem na palec skromnej Różyczki, w której wszyscy się



zakochują, a która z czasem okazuje się królową. Róża z kolei dostaje się niezbyt atrakcyjnemu Bulbie.



Porwanie Baltazara Gąbki (1969–1970)

1 seria, 13 odcinków, ~6 minut każdy

Wyprawa profesora Gąbki (1978–1980)

1 seria, 13 odcinków, ~9 minut każdy

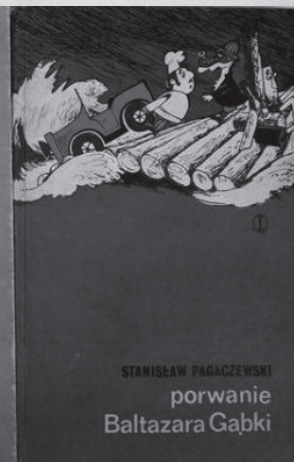
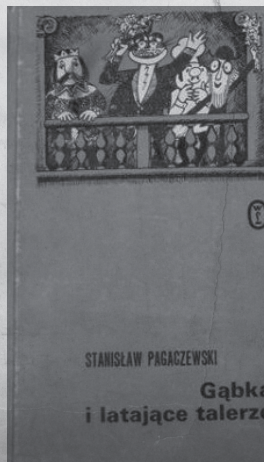
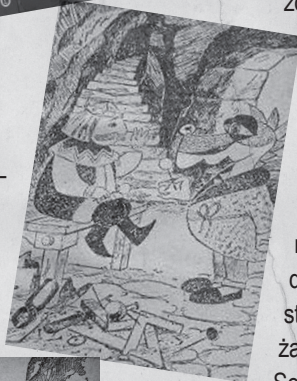
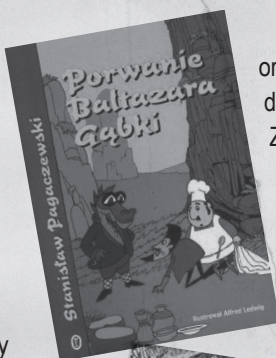
Postanowiłem połączyć ze sobą te dwie słynne dziś bajki, jako że fabularnie też są ze sobą powiązane, choć ich powstanie dzieli niemal dekada. Obie zrealizowano w oparciu o powieści Stanisława Pagaczewskiego pod tymi samymi tytułami. Pomimo ledwie dwudziestu kilku krótkich odcinków, przeszły do historii i zrodziły masę memów, nie tylko z Krainy Deszczowców.

Akcja „Porwania” rozpoczyna się od zaginięcia tytułowego naukowca, biologa i słynnego badacza (pamiętna praca poświęcona zakończeniom nerwowym w otworach gębowych ślimaka winniczka!), który wyruszył do Krainy Deszczowców, aby obserwować latające żaby. Zaniepokojony nieobecnością Baltazara Gąbki książę Krak

organizuje ekspedycję ratunkową, w której skład wchodzi Smok Wawelski oraz Bartolini Bartłomiej herbu Zielona Pietruszka, na co dzień nadworny kucharz. Ich tropem podąża tajemniczy szpieg z Krainy Deszczowców, Don Pedro de Pommidore.

„Wyprawa” przenosi akcję wpraw do Krakostanu, który nawiedza plaga mypingów – żarłocznych stworzeń niszczących zbiory. Tym razem zorganizowana zostaje ekspedycja pod kierownictwem Profesora Gąbki, której celem jest ustalenie przyczyny wędrowek żarłocznych i dziwnych stworzeń. Z czasem okazuje się, iż mypingi są stworzeniami inteligentnymi, a wyprawa po różnych perypetiach w krainie Nasturcji oraz po poradzeniu sobie ze zbrojcami Debiliusza Rudobrodego i Deszczowcami – powraca do Krakostanu rozwiązawszy zagadkę głodu żarłocznych stworów.

Seriale szczęśliwie doczekały się wersji remasterowanej i cyfrowo ulepszonej, która weszła do cyklu DVD Klasyka Polskiej Bajki. Karramba!



Literackie pierwowzory

Powieść „Porwanie Baltazara Gąbki” (1966) została bardzo ciepło przyjęta przez młodych czytelników, a jej popularność przyczyniła się do powstania serialu. Popularność tego ostatniego skłoniła Pagaczewskiego do napisania dalszego ciągu przygód profesora Gąbki, w efekcie czego powstały „Misja profesora Gąbki” (1975), „Gąbka i latające talerze” (1979) oraz zaliczana czasem do cyklu „Przygoda na Rodos” (1982).

Popularność „Porwania” i kolejnych tomów wynikała z barwnego języka, oryginalnego – dziś rzeklibyśmy: popkulturowego – wykorzystania legend i tradycyjnych historii (Krak czy Smok Wawelski), a także połączenia powieści szpiegowskiej z podróżniczą. Niemniej najważniejszy był humor, ten sytuacyjny i słowny, widoczny przez całą serię w zabawnych mianach postaci drugoplanowych, jak Chryzostom Trąba, Debiliusz Rudobrody, Mr Joe Pietruszka z Barpiwonii czy Onufry Arkadiusz Paralaksa. Oczywiście duże znaczenie miała też warstwa graficzna, jako że od pierwszego wydania czytelnicy obcowali z postaciami zaprojektowanymi przez Alfreda Ledwiga (wykorzystano je też w serialach).

Pierwszy tom cyklu fabularnie jest bardziej złożony od animowanego serialu. Owszem, pod wodzą Smoka Wawelskiego do Krainy Deszczowców wyrusza wyprawa ratunkowa. Owszem, jej celem jest odszukanie Baltazara Gąbki. W wyprawie udział zaś biorą kucharz, Bartłomiej Bartolini, oraz Doktor Koyot. A ekspedycja podąża przez Dziką Przełęcz, Krainę Psiogłowców oraz Kraj Gburowatego Hipopotama. Po drodze spotyka antyzbójników czy smoka Mlekopija. Tropem ratowników podąża szpieg z Krainy Deszczowców, tajemniczy Don Pedro, donoszący o wszystkim Największemu Deszczowcowi. Bo to właśnie ten ponury osobnik usiłuje zmusić profesora Gąbkę do współpracy, a konkretnie do wyhodowaniu ogromnych latających żab nadających się do celów militarnych. Ciekawostką, mało zauważalną dla młodych czytelników, jest pokazanie przez pryzmat Krainy Deszczowców mechanizmów państwa totalitarnego i społeczeństwa żyjącego w ciągłym strachu, pragnącego zmian.

„Misja profesora Gąbki” powstała po sukcesie animowanego serialu (był on mimo wszystko popularniejszy od pierwowzoru) i bardzo często się do niego odwołuje, zmieniając nawet charakter postaci (Bartolinemu bliżej do postaci z telewizji niż z powieści). Akcja rozgrywa się w cztery lata po tomie pierwszym, a jest bardzo podobna do scenariusza

serialu, więc nie będę tu się powtarzał. Warto jednak podkreślić, że w książce czuć echa dydaktycznych »smutów« lat 70. XX wieku, jako że Pagaczewski prezentuje nam pozbawione pieniędzy społeczeństwo, którego członkowie wspólnie działają dla dobra ogółu, do tego mamy resocjalizację przez pracę oraz negatywną ocenę ruchów religijnych. Tom „Gąbka i latające talerze” nie doczekał się animowanej wersji, ale za to zapewnił zabawę kolejnemu pokoleniu czytelników. Tym razem Pagaczewski przenosi fabułę do czasów mu współczesnych – za sprawą obcych Gąbka, Krak oraz Smok Wawelski trafiają do naszej rzeczywistości. Przybyszy drażni brudnej Wisła, krakowski smog i tym podobne sprawy. Co gorsza, muszą poradzić sobie z gangsterami. Na szczęście wszystko oczywiście kończy się dobrze.

„Przygoda na Rodos” to dość nietypowe dopełnienie trylogii. Tę krótką pozycję wypełniają smoki, kosmici, piraci czy szaleni naukowcy. W podtatrzańskim Smokowcu odbywa się Zjazd Międzynarodowego Towarzystwa do Badań nad Smokami. Tu główni bohaterowie cyklu są niejako w tle, a na pierwszy plan wychodzi światowej sławy uczony, mieszkaniec Las Palmas, Hiszpan, kawaler Smoczkiej Gwiazdy, don Basilio Jose de Cartagena. Dziś Kraina Deszczowców żyje w języku potocznym na określenie nieprzyjemnej okolicy i kiepskiej pogody. Z kolei tajemniczy Don Pedro stał się bohaterem licznych memów. Ponadto to od powtarzane przez niego słowa pseudonim artystyczny przyjął raper Karramba, nagrywający zresztą utwory nawiązujące do cyklu i serialu powieści, jak choćby „Baltazar”. Wreszcie w Znany z okrzyku „Karramba!” Don Pedro stanął przy ul. 11 Listopada, w rejonie placu Wojska Polskiego. Towarzyszy mu Myping – sympatyczny zwierzak, również znany z książki Pagaczewskiego i animowanego serialu. Wreszcie na szlaku „Bajkowe Bielsko-Biała” pojawiły się pomniki Smoka Wawelskiego, kucharza Bartłomieja Bartoliniego herbu Zielona Pietruszka oraz tajemniczego Don Pedra.

Siedem życzeń (1984)

1 seria, 7 odcinków, ~45 minut każdy



Jeden z niewielu przykładów dobrego młodzieżowego serialu fantastycznego czasów PRL. Za produkcją stał reżyser Janusz Dymek, scenariusz zaś napisali Maciej Zembaty i Andrzej Kotkowski. Główne role zagrali m.in. Daniel Kozakiewicz, Izabella Olejnik i Witold Dębicki, a głosu postaci kota udzielił Maciej Zembaty. Za oprawę muzyczną odpowiadał John Porter i rockowy zespół Wanda i Banda (pojawił się też na ekranie), nagrywając aż 9 piosenek, w tym tytułową, która stała się jednym z największych hitów grupy.

Choć serial kręcono w 1984 roku (w napisach końcowych pojawia się nawet błędnie 1983), premierowa emisja rozpoczęła się 18 maja 1986 roku, w paśmie „Teleranka” – wynikało to z »kocich« problemów, o których za chwilę. Bardzo szybko zyskał on uznanie i popularność, był wielokrotnie powtarzany, a potem emitowany na kanałach MiniMax, TVP Polonia czy TVP Kultura. W 2008

roku pojawiło się DVD, a w 2009 CD z piosenkami.

„Siedem życzeń” to historia 13-letniego Darka, który ratuje czarnego kota przed osiedlowymi chuliganami. Okazuje się, iż nie jest to zwyczajny dachowiec, ale mówiący zwierzak imieniem Rademenes. Z czasem dowiadujemy się, że to Egipcjanin przed wiekami skazany na karę odradzania się w postaci kota przez tysiąclecia. Wdzięczny za

uratowanie życia Rademenes obiecuje Darkowi spełnić tytułowe siedem życzeń. Każde przypada na dzień ocalenia kota, czyli na środę. I każde poprzedza słynne wypowiedziane przez kota »zaklęcie« „Hator, Hator, Hator”, połączone z animacją, efektem specjalnym na miarę możliwości TVP owych lat. Wreszcie każde to jeden odcinek serialu. Rzecz jasna na początku Darek nie wierzy w swoje szczęście, przez co





jego życzenia są dość „powierzchowne”. I tak życzy sobie instrumentów muzycznych widzianych w telewizji lub przybrać wygląd ojca, by móc zobaczyć „Seksmissję” (to był kinowy hit w czasie kręcenia serialu). Z czasem kot zaprzyjaźnia się z chłopcem, pokazując mu przy tym choćby starożytny Egipt będący niejako odbiciem współczesnej Darkowi rzeczywistości. W ostatnim odcinku chłopak oddaje ostatnie życzenie kotu, pozwalając mu na powrót do postaci człowieka, choć tak naprawdę wolałby odnaleźć dziewczynę, która „skradła mu serce”. Kot znika, ale potem pojawia się w ludzkiej formie – marokańskiego współpracownika ojca imieniem Senemedar (czyli Rademenes wspan). Szybko też Darek spotyka się z »ukochaną«. Wokół produkcji narosło wiele legend. Krążyła choćby pogłoska, że grającego Rademenesa kota uśpiono, by spoza kadru poruszać pyszczkiem. Owszem, zwierzak nie chciał współpracować, ale dobrze widać, iż ruchy pyska to zapętlone jedno ujęcie. Pokazano też wiele nieudanych zdjęć i tressurę kotów (użyto aż trzech). To właśnie sceny dialogów Darka z Rade-

menesem przedłużyły postprodukcję – montaż i udźwiękowanie zajęły aż 525 dni (5 razy więcej niż planowano). W wielu finalnie użyto pacynki. Na potrzeby realizacji serialu zbudowano plac zabaw na powstającym w owych latach osiedlu Goław-Orlik – skorzystał z niego potem okoliczne dzieci. Zdjęcia kręcono głównie w Warszawie (osiedle Jelonki czy VI Liceum Ogólnokształcące im. Reytana), ale za starożytny Egipt robiła już bułgarska Warna. Poza „Seksmissją” w serialu pojawiły się też inne odwołania do współczesności towarzyszącej produkcji. W pierwszym odcinku dozorca bloku pojawia się w bluzie Polonii Warszawa,

sportowego klubu nielubianego przez ówczesne władze. Z kolei w czwartym i piątym odcinku w pokoju Darka pojawia się zdjęcie Izabeli Trojanowskiej, której utwory były zakazane przez cenzurę w wyniku jej emigracji.



Zupełnie nie na marginesie

Jedną z moim zdaniem najciekawszych produkcji owych lat był niezwykle jak na owcze czasy teleturniej dla prawdziwych fanów fantastyki. Sama nazwa – „Kosmiczny test” – sugerowała pewną dwuznaczność, niemniej był to jeden z najlepszych programów dla prawdziwych nerdów i geeków PRLu lat 80. XX wieku. W teleturnieju brały udział dwie trzyosobowe drużyny miłośników fantastyki ubranych w kosmiczne skafandry, choć były to tak naprawdę »gumiaki« i jakieś robocze stroje, ale wyobraźnia robiła swoje. Ponoć należeli oni do klubów fantastyki z różnych stron Polski, ale dla mnie – młodego widza – ważniejsze było to, co działo się w trakcie programu. Albowiem poza klasycznymi w zasadzie pytaniami dotyczącymi literatury, pojawiały się też kwestie filmów. I właśnie „Kosmiczny test” był dla wielu z nas okazją do zobaczenia fragmentów dzieł w owych czasach najzwyczajniej niedostępnych (magnetowid był dobrem rzadkim, a kaset z filmami za wiele nie było). Emitowane na pseudo-kolorowym ekranie kopie amerykańskich hitów były kiepskie, ale to tam ja i wielu mi podobnych po raz pierwszy ujrzaliśmy fragmenty „Blade Runnera” czy „Flasha Gordona”. A potem, na podwórku, odtwarzaliśmy te momenty...

Dodam jeszcze może, iż „Kosmiczny test” kręcono w Łodzi, a w czołówce wykorzystano utwór „Stratosfear” Tangerine Dream, zapewne nielegalnie.





Wieńcząc, podsumowując i kończąc

Obok polskich, naprawdę niezłych programów popularnonaukowych, mieliśmy jak widać ledwie kilka ciekawych produkcji telewizyjnych. Pocięliśmy się rzecz jasna nielicznymi dziełami kinematografii oraz serialami zagranicznymi.

Były też produkcje rozrywkowe, jak: „Jarmark” z lat 80. XX wieku (prowadzony przez bardzo growego Wojciecha Pijanowskiego oraz Krzysztofa Szewczyka i Włodzimierza Zientarskiego), który zaskakiwał powiewami wielkiego świata. Tu można było zobaczyć choćby wyjątkowy dla nas, nowy teledysk Michaela Jacksona. Albo »wziąć udział« w bardzo zabawnym meczu piłkarskim.

„Studio 2”, o którym już wspominałem, bo to pierwszy blok programowy w historii naszej telewizji, nadawany od 1974 do 1983 roku. Założenie było proste: zastąpić spikera wejściami na żywo i cyklicznymi produkcjami różnej maści. W skład „Studio 2” weszły oryginalne programy

publicystyczne, kulturalne i rozrywkowe, wśród których dla fanów fantastyki znalazł się choćby „Klub Alfa” (sensacyjno-naukowy cykl Wandy Konarzewskiej o zjawiskach paranormalnych). Znacznie jednak ważniejsze były wchodzące w skład bloku produkcje zagraniczne, bo to tu pojawił się „The Muppet Show”, „Kosmos 1999”, „Święty” czy „Barbarella”. Rzecz jasna największymi hitami „Studio 2” były występy zachodnich muzyków. Słynny jest wyjątkowy »koncert« Abby, ale poza tym zespołem w produkcji pojawili się też inni goście, jak znani w owych latach Manhattan Transfer czy Afric Simone.

Poza tym w ramówce dla geeków i nerdów wiele tematyki strictly fantastycznej (czy nawet około-fantastycznej) nie było. Niemniej nasze serca były mocniej rów-



niez przy innego typu produkcjach. Pojawiły się wszak na małym ekranie świetne serie młodzieżowe – od „Stawiam na Tolka Banana” po „Wakacje z duchami”. Towarzyszyły im całkiem niezłe kryminalno-sensacyjne produkcje zagraniczne, jak „Columbo”, i te mniej wybitne, ale wciąż przyciągające uwagę, jak „Kojak”. Wreszcie nie należy zapominać ani o produkcjach historycznych, czyli o „Czterech pancernych”, o „Czarnych chmurach” czy o „Przyłbicach i kapturach”, ani o przygodowych, takich jak „Znak Zorro” czy westernowa „Bonanza”.

Do tego jednakże powrócę za czas jakiś, bo w następnym numerze „One Life Left” będzie coś z zupełnie innej beczki.



Addenda

W poprzednim numerze cyklicznego dodatku do „Pixela” opisałem wiele zagranicznych produkcji fantastycznych, które zawiły na małych ekranach w polskich domach lat 70. i 80. XX wieku. Były to te dla mnie najważniejsze dzieła,

które odcisnęły piętno w mojej pamięci – ale też zaistniały w jakiejś tam »pokoleniowej świadomości«. To jednak nie wszystkie serie fantastyczne, jakie emitowała telewizja PRL. Gdzieś tam przewinęły się choćby jakieś pojedyncze odcinki kreskówek Marvela, choć raczej nie DC (ten Superman to nie był dobry temat). Ale ciężko w ich przypadku wskazać konkretne serie czy nawet potwierdzenie „co to było” (dziecięce rysunki wskazują na Spidermana,

a rozmowy na Fantastyczną Czwórkę). Były jednakże jeszcze cztery produkcje, przy których szybciej były serca miłośników fantastyki w Polsce. I w tym dodatku znajdziecie informacje na ich temat.

Uwaga: Utrzymując formę z poprzedniego numeru, w nawiasach podaję lata produkcji serii oryginalnych, a w nawiasach kwadratowych rok premierowej polskiej emisji. Kolejność alfabetyczna wedle tytułów oryginałów.



The Invaders (1967–1968) [1979–1980]

2 serie, 43 odcinki, ~50 minut każdy

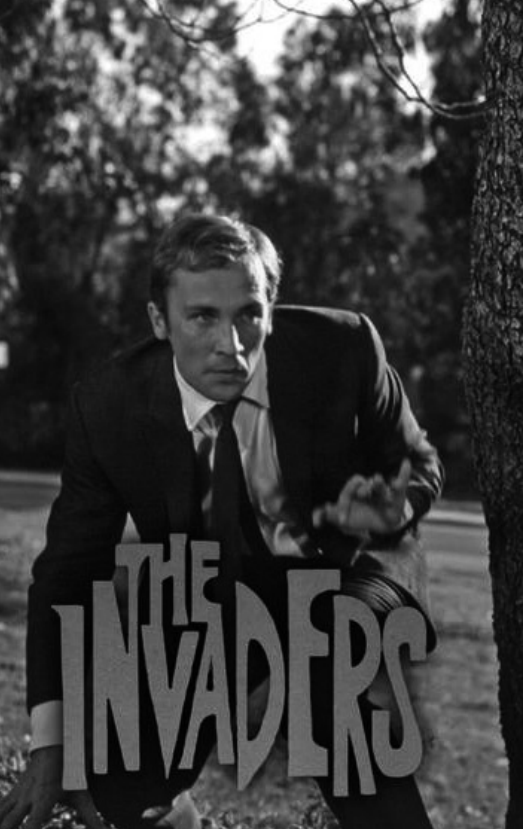
Amerykański serial science fiction opowiadający o obcych, którzy podszycją się pod ludzi i próbują zinfiltrować ziemską cywilizację. Powstał on niejako w miejsce niezwykle popularnego cyklu „The Fugitive” (1963-1967), a u steru produkcji stał Larry Cohen (znany później z horrorów „It’s Alive” z 1974, „The Stuff” z 1985 czy „Body Snatchers” z 1993). Było to jedno z pierwszych kolorowych dzieł studia ABC, poprzedzane podkreślającą to informacją „Next... The Invaders, In Color!”. W serialu czuć echa różnych opowieści o obcych udających ludzi, poczynsz od „Inwazji porwaczy ciał” (1956)

a skończywszy na brytyjskim „Quatermasie 2” (1957). Niewątpliwie istotny jest też czas powstania serii, czyli okres Zimnej Wojny, gdy w Stanach Zjednoczonych szczególnie silne były obawy o komunistyczną infiltrację. Czuć w produkcji echa makkartyzmu, słynnej walki z wewnętrznym zagrożeniem, toczonej w latach 1950-1954 w Stanach Zjednoczonych. Larry Cohen wspomnił po latach, że świadomość istnienia całej listy hollywoodzkich scenarzystów, odsuniętych od



pracy z powodu »złych koneksji«, zainspirowała go do stworzenia tego „dokumentu”, tyle że w zinfiltrowanym





społeczeństwie w miejsce komunistów wstawił obcych.

Fabula opowiada o architekcie Davidzie Vincencie (w tej roli Roy Thinnes), który zupełnie przypadkiem dowiaduje się o inwazji obcych. Nasz bohater postanawia wziąć sprawy w swoje ręce i rozpoczyna walkę z najeźdźcami, ostrzegając niczego nieświadomych ludzi. A ponieważ obcy wiedzą, że przejrzał ich plany, ścigają go – jest to zatem historia uciekiniera, który co chwila trafia do innego miejsca. Podobnie do wspomnianej serii „The Fugitive”, bohater próbuje też coś udowodnić, tym jednak nie chodzi o niewinność, a o namacalne potwierdzenie istnienia obcych. Oczywiście najeźdźcy z kosmosu na różne sposoby próbują zdyskredytować Vincenta, który z czasem zyskuje



pomoc różnych ludzi. Kolejne ciekawe osoby odkrywają tajemnicę: a to oficer wywiadu U.S. Air Force, a to przedstawiciel NASA, a to major U.S. Army czy wreszcie naukowiec.

Powód, dla którego obcy wyglądają jak ludzie, jest dość oczywisty dla każdego, bo przecież zdajemy sobie sprawę z możliwości realizacyjnych telewizji sprzed mniej więcej 50 lat. Stąd wyróżniające najeźdźców cechy fizyczne to brak pulsu, zdeformowany palec, szare (nie białe) wnętrze dłoni czarnoskórych przybyszów czy nieokazywanie emocji. Dopiero w chwili śmierci obcy świecą na czerwono i znikają – dezintegracja ciała oznacza przecież brak dowodów na ich istnienie. Warto jednak podkreślić, iż w kilku odcinkach twórcy pokazali »prawdziwy wygląd« najeźdźców, choć nigdy w pełni. Nie dowiadujemy się też skąd przybyli na Ziemię.

Jeśli chodzi o technologię obcych, to mamy klasyczny dla lat 60. XX wieku latający spodek. Jest też broń dezintegrująca ludzi, pojazdy, a nawet samych najeźdźców. Są też bardziej subtelne narzędzie eliminowania, czyli dysk z pięcioma światłkami – po przytknięciu do karku człowieka powoduje śmierć „z przyczyn naturalnych” (wylew krwi do mózgu).

Przez większość odcinków seria trzyma równy poziom – oczywiście trzeba brać poprawkę na lata produkcji! Twórcom udało się stworzyć atmosferę paranoi, niepewności i osaczenia. Niemniej samo zakończenie pozostawiało nieco do życzenia. Po ujawnieniu najeźdźcy, obcy zamierzają użyć specjalnej

broni, ale udaje się pokrzyżować ich plany. A potem główni bohaterowie ogłaszają, że będą strzec Ziemi przed powrotem najeźdźców. Widać tu otwarte drzwi na kolejne części, które nigdy jednakże nie powstały.

W 1995 roku powstała dwuczęściowa miniseria ze Scottem Bakulą w roli głównej, oparta na oryginalnych „The Invaders” – czasem nosiła tytuł „The New Invaders”. Co ciekawe, pojawił się w niej na chwilę odtwórca głównej roli pierwowzoru, Roy Thinnes, wcielając się w starego już Vincenta. W Polsce pojawił się on pod tytułem „Najeźdźcy z kosmosu” w latach 90. XX wieku. Natomiast sam oryginał był emitowany w paśmie „Studia 2” również pod tytułem „Najeźdźcy z kosmosu”, gdzieś „Kosmosem 1999” (patrz „One Life Left” nr 11) a „Planetą małą” (patrz dalej). Wygląda na to, iż seria nie została wyemitowana w całości i większości odcinków nigdy geeki oraz nerdy PRLU nie zobaczyły...





Návštěvníci (1983–1984) [1984]

1 seria, 15 odcinków, ~30 minut każdy

Czechosłowacki serial science fiction, stworzony przez doświadczony duet: Jindřicha Poláka i Oty Hofmana (patrz również „Pan Tau”).

Ludzkość dotrwała do XXV wieku, gdzie żyje w pokoju oraz harmonii. Niestety, w roku 2484 superpotężny komputer – tzw. Centralny Mózg Ludzkości (czyli CML) – odkrywa, iż Ziemi zagraża nadciągający przez kosmiczną przestrzeń meteor. Od zagłady ludzkość mogą uchronić zapiski genialnego matematyka, żyjącego na przełomie XX i XXI wieku Adama Bernaua. W przeszłość wyrusza wyprawa, która ma za zadanie pozyskać zeszyt naukowca z czasów jego dzieciństwa. Wiadomo, iż zapiski spłonęły w pożarze domu w mieście Kamienice. Wbrew rzece czasu podąża zespół pod wodzą pomysłodawcy całej wyprawy,

profesora historii Filipa, a w jego skład wchodzi pacyfistycznie nastawiona zoologistka Emilia Fernandez, lekarz Jacques Michell oraz technik Leo Kane. Misja otrzymuje kryptonim „Adam 84”. Podróżnicy z przyszłości – teraz zwączy się Jan Richard, Káťa Jandová, Michal Noll i Emil Karas – trafiają do małego miasteczka w komunistycznej Czechosłowacji, gdzie spotykają ich przeróżne zabawne sytuacje. Nawet najlepiej przygotowany zespół z przyszłości nie przewidział tego, co może się zdarzyć w socrealistycznym kraju. Pod przykrywką opowieści science fiction dostaliśmy zatem też parodię socrealistycznej rzeczywistości. Ciekawostką są przeróżne nowoczesne gadzety, jakimi posługiwali się goście z przyszłości. Choć po Czechosłowacji podróżowali oni ładą, to wyposażono ją choćby w opcję zmiany numerów rejestracyjnych czy automatycznego pilota. Do tego dochodziły miniaturowe kamery



szpiegowskie czy piła laserowa. Poza abstrakcyjnym, typowym dla czeskich komedii owych lat humorem, serial przykuwał uwagę muzyką z czołówek. Była to kompozycja słynnego z piosenki do „Pszczółki Mai” Karela Svobody. Serial „Goście” (znany również pod tytułem „Operacja Adam”) emitowany był pierwszy raz w paśmie „Teleranka” w 1984 roku i w odróżnieniu od „Arabeli” (patrz „One Life Left 11”) nie stał się aż tak popularny. Powtórki doczekał się chyba tylko na kanale „Kino Polska”, ale nie dostaliśmy ani VHS, ani DVD.

Pan Tau (1970–1978) [1981]

3 serie, 33 odcinki, ~30 minut każdy

Ten skierowany do młodych widzów serial powstał w koprodukcji czechosłowacko-RFNowskiej, a wykreowali go pisarz i scenarzysta Ota Hofman (1928-1989) oraz reżyser i scenarzysta Jindřich Polák (1925-2003), znani nam również za sprawą wspomnianych wcześniej „Návštěvníci”. W tytułową postać wcielił

się znany z seriali „Goście” oraz „Arabela” Otto Šimánek (1925-1992). Pilot serii powstał ponoć w 1966 roku, ale realna produkcja ruszyła na przełomie 1969 i 1970 roku. Serię zwieńczył kinowy film „Pan Tau w obłokach”, który trafił na ekrany dopiero w 1988 roku. Pan Tau pojawił się jeszcze w 1990 roku w teledysku do piosenki „Du bist überall” niemieckiej wokalistki Neny (znanej

za sprawą antywojennej piosenki „99 Luftballons” z 1983 roku). A jego drewniany pomnik stoi w Třešćcie – rodzinnym miasteczku Otto Šimáneka. Wreszcie w 2020 roku pojawiła się 14-odcinkowa seria czesko-niemieckiej produkcji z Mattem Edwardsem w roli głównej. Tytułowy „Pan Tau” to elegancki mężczyzna w czarnym garniturze i meloniku, z parasolem oraz z białym goździkiem



w butonierce. Nie mówi, a tańczy lub za sprawą pantomimy przekazuje informacje. Co jednak

ważniejsze, wystarczy mu jeden ruch po meloniku, by użyć magii...

Serial łączy w sobie elementy fantazy i science fiction, jako że akcja rozpoczynała się gdzieś w kosmosie. Malutki Pan Tau – usłyszawszy dochodzący z Ziemi płacz dziecka – poleciał w jej kierunku.

Po wylądowaniu się powiększył, schował statek kosmiczny do kieszeni mary-

narki i ruszył nieść radość. Rozwiązywał przeróżne problemy czechosłowackich dzieci lat 70. XX wieku. Magiczna moc melonika pozwalała mu wyczarowywać przedmioty, zmieniać postać i ukrywać się przed dorosłymi, ale przede wszystkim – spełniać najszybsze marzenia dzieci, zawsze z uśmiechem i łagodnym wyrazem twarzy.



Niestety, czas nie obszedł się z produkcją najłagod-

niej i wymaga ona od współczesnego widza odpowiedniego podejścia. Niemniej przed laty serial był popularny wśród dzieci i dorosłych po obu stronach Żelaznej Kurtyny, a to za sprawą specyficznego humoru oraz ciepłego klimatu.

W naszym kraju „Pan Tau” zawitał w 1981 roku, stając się częścią Teleferii.

Planet of the Apes (1974) [1981]

1 seria, 14 odcinków, ~50 minut każdy

Amerykański serial science fiction, oparty na pięcioczęściowym filmowym cyklu z lat 1968-1973, który z kolei oparty był na słynnej powieści „La Planète des singes” Pierre’a Boulle. Realizacja telewizyjnej wersji kinowych hitów była oczywiście skokiem na kasę, co odbiło się na ocenie widzów. W serialu w niektórych rolach pojawili się aktorzy znani z filmów – Roddy McDowall (szympanś Galen) i Booth Coleman (orangutan Zaius) – oraz znany ze „Star Treka” Mark Lenard (goryl Urko).

Fabula telewizyjnej serii nie odbiega od klasycznej wersji kinowego hitu z Charltonem Hestonem. W 1980 roku z Ziemi wyrusza na Alfa Centauri statek



(użyto tego samego modelu co w filmie) lecący z prędkością nadświatła. Dochodzi do czasowego paradoksu, w wyniku którego kosmonauci lądują w niegdysiejszej Kalifornii (w filmowym pierwowzrze był to Nowy Jork), ale w roku 3085. Inteligentne małpy łapią astronautów (Alana Virdona i Pete’a Burke’a), którzy stają przed obliczem Zaiusa. Ponieważ ludzie są uznawani za nieinteligentne zwierzęta, wpięty nikt nie chce im pomóc. Dopiero szympanś Glen decyduje się ich wesprzeć. Z czasem uciekinierzy odnajdują nieco ucywilizowanych ludzi, którzy różnią się od niewolników

małp. Oczywiście cały czas ich śladem podąża niezwykle niebezpieczny goryl, generał Urko.

Dziś serial „Planeta małp” nazwalibyśmy »rebootem« cyklu, jako że wykorzystuje wątki fabularne oryginału, ale podąża nieco w innym kierunku. Broni się dobrymi kostiumami i charakteryzacją, gorzej było z grą aktorską (szczególnie drugoplanowych postaci) oraz niespójnością scenariuszową. Ze względu na telewizyjną specyfikę, każdy odcinek miał podobną konstrukcję – zwykle bohaterowie uciekali gorylom, a przy okazji szerzyli na planecie małp hasła równości, wolności i braterstwa. Pokazywali też zdobycze cywilizacji małpom, tłumacząc kwestie transfuzji krwi, budując lotnię czy konstruując szkło powiększające. Nasi herosi byli nie tylko tytanami intelektu, ale również mistrzami boksu, zapasów i kung-fu / karate.

W Polsce serial zawitał do pasma „Studio 2” w 1981 roku i, jeśli wierzyć internetowi, był nieregularnie emitowany, ale także kilkakrotnie powtarzany.





stanowił podwaliny pod takie produkcje jak czeskie Kingdom Come: Deliverance czy polskie Sniper: Ghost Warrior 2. CryEngine użyczony został nawet Amazonowi i pod nazwą Amazon Lumberyard wykorzystano go do tworzenia produkcji takich jak The Grand Tour Game czy New World.

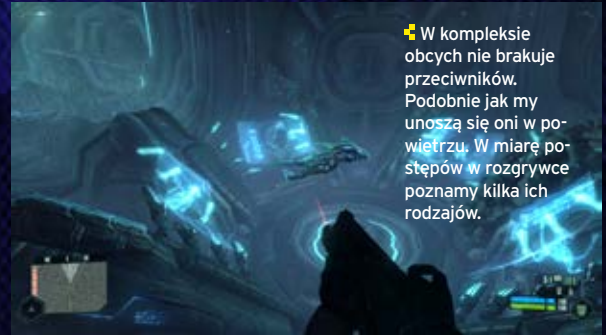
POZYTYWNY KRZYS

Ze względu na ogromny sukces tropikalnej strzelanki Far Cry kolejna, zapowiadana na 2007 rok gra Crysis oczekiwana była z niecierpliwością. Produkcja ta była we wspomnianym roku jedyną znaczącą grą wydaną wyłącznie na PC.

Jej fabuła toczyła się na fikcyjnym archipelagu Lingshan Islands, położonym na wschód od Filipin. Gracz wcielał się w rolę członka elitarnego amerykańskiego oddziału Delta Force, działającego pod operacyjnym pseudonimem Nomad. Razem z nim do misji dołączają inni żołnierze, którzy swoje zadanie rozpoczynają od zrzutu spadochronowego pod osłoną nocy. Jak się niedługo okaże, teren misji został już przejęty przez wroga nam pół-



Helikoptery najlepiej zestrzelić wyrzutnią. Niestety rzadko mamy do niej dostęp.



✚ W kompleksie obcych nie brakuje przeciwników. Podobnie jak my unoszą się oni w powietrzu. W miarę postępów w rozgrywce poznamy kilka ich rodzajów.

ŻYCIE CRYSISA WYDŁUŻYŁ EDYTOR POZIOMÓW. SAMO TWORZENIE BUJNYCH POŁĄCZI SPRAWIAŁO WIELKĄ PRZYJEMNOŚĆ.



✚ Wszystko jak zastygłe unosi się w powietrzu. Jest mroczno i strasznie, a my musimy odnaleźć wyjście.



nocnokoreańskie wojsko. Wędrując w głąb egzotycznego lasu, będziemy stopniowo odkrywać fabularne tajemnice - kto wysłał naszej jednostce wezwanie o pomoc oraz na czym chce położyć swoje łapy rząd Korei Północnej.

TECHNOLOGIA PRZYSZŁOŚCI

Crysis przedstawia nie tyle starcia wojsk nieprzyjaciela z członkami amerykańskiej armii, co prezentuje wizję pochodzącego z USA super-żołnierza przyszłości. Kluczowe dla gry, a jak się później okaże najważniejszym konceptem całej serii, jest wykorzystanie idei bojowego nanokombinezonu. Pozwoliło to twórcom na przygotowanie nietypowego mechanizmu rozgrywki, który będzie się wyróżniał na tle innych strzelanek.

Rozgrywka przypomina bowiem do pewnego stopnia granie z kodami. Nanokombinezon wyposażony jest w funkcję maskowania, dzięki której stajemy się niemal niewidoczni, gdyż wróg może nas dostrzec wyłącznie z bliskiej odległości. Kombinezon wpływa także na funkcje życiowe noszącego go żołnierza. Pozwala mu przemieszczać się z nadludzką prędkością oraz dodaje siły, umożliwiając skakanie na duże wysokości czy dalsze rzucanie trzymanyymi przedmiotami. Technologia przyszłości działa wreszcie jak pancerz, dzięki czemu możemy przyjąć sporo pocisków nieprzyjaciela. Trzeba koniecznie dodać, że jednocześnie mogliśmy korzystać tylko z jednej funkcji nanokombinezonu. Takie rozwiązanie pełniło dwojaką rolę. Z jednej strony sprawiło, że rozgrywka nie była zbyt



łatwa, z drugiej zaś dawało graczowi niezwykłą satysfakcję - w innych strzelankach na próżno było szukać potyczek, w których podchodziliśmy do wroga niewidzialni, atakowaliśmy z ukrycia, a potem wskakiwaliśmy na dach budynku i zaczynaliśmy prowadzić z niego ostrzał po uprzednim zwiększeniu wytrzymałości naszego kombinezону.

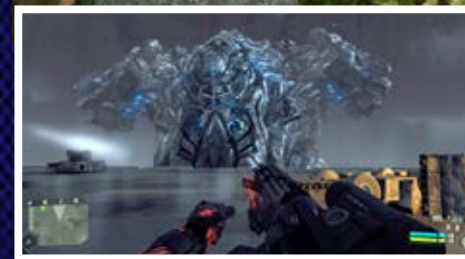
ZIEŁONE PIEKŁO

Crysis, podobnie jak Far Cry, został zaprojektowany w sposób dający graczowi dużą swobodę w osiągnięciu celów. Sami decydowaliśmy,

🚩 **Najpopularniejsze jednostki obcych.** Nawet po zabicu stanowią zagrożenie, powodując małą eksplozję.

czy będziemy działać z ukrycia, czy preferować frontalny atak, mogliśmy też wykonywać misje poboczne. Swoboda podczas rozgrywki dotyczyła też możliwości korzystania z pojazdów. Nasza postać miała okazję przemieszczać się jeepami, łodziami, a także czołgiem czy samolotem.

Wojąże w grze odbywają się w pięknej filipińskiej dżungli. Choć Crysis doczekał się w 2020 roku remastera, na potrzeby tego artykułu ogrywałem oryginalną wersję i nawet w niej nie można niczego zarzucić grafice. Gra zestarzała



Na wielkim lotniskowcu trzeba rozprawić się z wielkim przeciwnikiem. Porządna gra musi mieć przecież bossa na końcu.



CRYSIS WARHEAD PRZEDSTAWIAŁ TĘ SAMĄ HISTORIĘ, CO CRYSIS, LECZ WIDZIANĄ OCZAMI INNEJ POSTACI, ZWANEJ PSYCHO.

się z godnością, a naszym oczom ukazują się piękne wzgórza pokryte zielenią, wodospady, błękitny ocean czy zacięta dżungla, w której gęsta roślinność walczy o każdy promień słońca.

Graficzne wodotryski były możliwe dzięki wspomnianemu już Cry-Engine w wersji 2. To dzięki niemu także fizyka odwzorowana w grze z 2007 roku zachwycała. Mogliśmy się o tym przekonać nie tylko podczas rzucania przedmiotami,

**CRYSIS SPRZEDAŁ SIĘ
W ZAWROTNEJ LICZBIE TRZECH
MILIONÓW EGZEMPLARZY.**



■ Lingshan Islands to zróżnicowane środowisko. Są tam także plantacje, na których roi się od przeciwników.

ECHA WOJNY

Godna uwagi jest w Crysisie także ścieżka dźwiękowa stworzona przez Inona Zura. Utwory, jakie słyszymy podczas gry, są eklektyczne. Z jednej strony prezentują zagrzewające do walki brzmienia, z drugiej zaś trafiają w minorowe tony, dobrze ilustrując ukazane w grze tajemnice - te, które skrywa przed nami rząd Korei Północnej, jak i te, które wynikają z obecności na Ziemi obcych. Ścieżka dźwiękowa Crysisa najczęściej stawia na suspens charakterystyczny dla kina akcji i ma najczęściej szybkie tempo. Warte uwagi jest także to, że bardziej współczesne brzmienia zostają od czasu do czasu zastępowane dźwiękami etnicznymi czy odgłosami lasu, co pasuje do wszechogarniającej nas dżungli.

Choć po sukcesie Far Cry oczekiwania względem Crysisa były ogromne, to zdrowy rozsądek dyktował rozważę. Było bowiem mało prawdopodobne, aby Crytek stworzył grę lepszą od debiutu studia. Czas jednak pokazał, że na premierę warto było czekać. Crysis charakteryzował się oryginalnym stylem - udanie łączył elementy thrillera politycznego w kwestii konfliktu Stanów Zjednoczonych i Korei Północnej oraz wątki fantastycznonaukowe, które dawały o sobie znać w warstwie obcej cywilizacji i jej technologii. Co najważniejsze, Crysis był diabelnie grywalną strzelanką o zawrotnym tempie.

Zapoczątkował ważną w historii gier wideo serię, która w odróżnieniu od marki Far Cry została we władaniu Cryteka do samego końca. Już w 2008 roku pojawiła się kolejna część, Crysis Warhead. Seria była kontynuowana przez Crysis 2, który dżunglę zamienił na zniszczony Nowy Jork. W 2013 roku pojawiła się z kolei ostatnia, trzecia część cyklu, która godnie zwieńczyła siódmą generację konsol. Wszystkiego tego nie byłoby jednak, gdyby pierwszy Crysis nie okazał się być grą niepowtarzalną. ■



Ekstrakcja z pola bitwy to tylko taktyczny odwrót. Nasz bohater tak łatwo nie odpuści.



Ostrzał z samochodów jest efektywny, aczkolwiek zniszczenie pojazdów następuje stosunkowo szybko.

ale także używając karabinów czy ładunków wybuchowych, które powodowały, że drzewa w dżungli były realistycznie powalane na ziemię.

POZAZIEMSCY

Kolejnym zaskoczeniem, wynikłym już jednak nie z możliwości CryEngine 2, ale z pomysłowości twórców, był pewien zwrot fabularny. Poznając historię Crysisa, byliśmy bowiem świadkami odkrycia pradawnych obcych, których technologia przewyższa stopniem zaawansowania ludzką o setki lat. Motyw ten twórcy wykorzystali, aby pobawić się światem przedstawionym.

W pewnym momencie trafiamy bowiem do siedziby przybyszów z kosmosu i nawigujemy protagonistą w pozbawionych grawitacji tunelach, które wyglądają, jakby projektował



■ Crysis nie jest grą łatwą. Wroga najlepiej trzymać na dystans, choć nasz twardeł radzi też sobie z bliska.

je sam H.R. Giger. Podczas wędrówki przez nieznaną stawiamy czoła inteligentnym przeciwnikom oraz podziwiamy obcą nam technologię, od której zależy przepływ tajemniczych form energii.

Tuż po opuszczeniu nieznanego jesteśmy świadkami nie mniej zaskakujących wydarzeń. Okazuje się, że na skutek działalności obcych temperatura otoczenia obniżyła się do minus 129 stopni Celsjusza. Zmiana scenerii z pocztówkowego, ciepłego raj na surowe piękno lodowatej zimy stanowiła nie lada zabieg estetyczny. Zamarznięte palmy, skuta lodem roślinność i zamienieni w sople lodu żołnierze po obu stronach barykady - w takich warunkach musiał nagle odnaleźć się nasz bohater.

HEART OF DARKNESS

OSKAR FISCHINGER,
JEDEN Z NAJZNAMIENTSZYCH TWÓRCÓW ANIMACJI
ABSTRAKCYJNEJ, STWIERDZIŁ KIEDYŚ, ŻE ARTYSTA NIGDY NIE
STWORZY WARTOŚCIOWEGO DZIEŁA WRAZ Z CAŁYM SZTABEM
POMNIEJSZYCH WSPÓŁPRACOWNIKÓW, ZMIENIAJĄCYCH
I WYPACZAJĄCYCH GŁÓWNĄ IDEĘ, BY DOSTOSOWAĆ JĄ DO
„NAJMNIEJSZEGO WSPÓLNEGO MIANOWNIKA”. BYĆ MOŻE
PODOBNA KONCEPCJA PRZYŚWIECAŁA ÉRICOWI CHAHIEMU,
GDY W POJEDYNKĘ TWORZYŁ SWOJE PONADCZASOWE
ARCYDZIEŁO – ANOTHER WORLD. NO, A POTEM POJAWIŁO
SIĘ HEART OF DARKNESS.

■ Aleksander Sadowski

Dla tych, których pierwsze skojarzenia wywiodą na manowce, od razu wspomnę, że gra ma niewiele wspólnego z opowiadaniem Josepha Conrada, z którym dzieli obce dżungle, tytuł i nic ponad to.

Jej bohaterem jest Andy, nastolatek stworzony praktycznie według szablonu znanego z filmów przygodowych dla młodzieży – coś pomiędzy klasowym łobuzem a małym geniuszem, który koniecznie musi mieć swoją bazę w wymyślnym domku na drzewie. Warto wspomnieć, że ta postać silnie rymuje się z bohaterem Another World, obaj są bowiem

samotnikami, których eksperymenty kończą się przejściem w inny, brutalny wymiar, pełen zarówno niewyobrażalnych przeciwników, jak i nieoczekiwanych sojuszników.

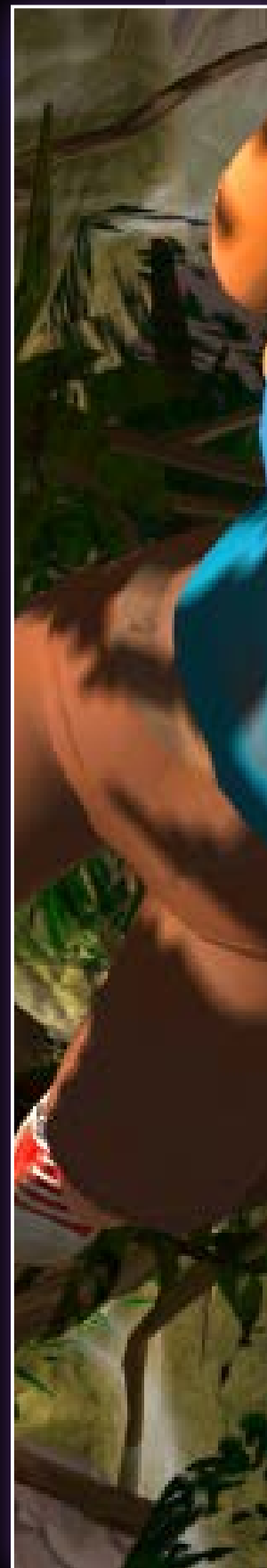
Pewnego dnia chłopak wybiera się ze swoim wiernym psiakiem (o imieniu Whisky) na wspólne oglądanie zaćmienia słońca. I to właśnie ten moment wykorzystuje pozaziemska Ciemność, aby zstąpić na naszą planetę i porwać niewinnego czworonoga. Przypadek? Tak sądzę, ale nic więcej nie powiem, żeby nie przesolic tekstu spoilerami!

Andy czym prędzej rusza psu na ratunek, wykorzystując przy tym samodzielnie skonstruowane wynalazki. Swoim latającym pojazdem

(zrobionym ze sprzętu, który można łatwo znaleźć w każdym domu, jeśli tylko mieszkacie w USA) trafia do obcego świata, którego wizji nie powstałyby się najtęższe umysły dłubiące w science fiction. I tu rozpoczyna się nasza zabójcza przygoda.

KTO NIE SKACZE, TEN Z CIEMNOŚCIĄ, HOP, HOP, HOP!

Sam tytuł jest przedstawicielem gatunku znanego jako cinematic platformer, w tym bardziej klasycznym ujęciu, gdzie plansza podzielona jest na poszczególne ekrany. Jeśli graliście w pierwsze Prince of Persia, wspomniane już Another World czy dylogię Oddworld, to wiecie, jaki dokładnie typ liniowej rozgrywki mam





✦ Niegdyś wywoływały zachwyty, lecz dziś przerywniki filmowe zestarzały się najbardziej z całej gry. Akurat ten kadr robi największe wrażenie.



✦ Nietrudno tu o nieuważny krok, który spowoduje szybki game over. Tutaj ginęło się często, jak w każdej grze Érica Chahiego.



na myśli. Zabawa może wydawać się fajna i przyjemna, ale nie wiercie obrazkom, bo gra nie bierze jeńców, przez co nawet milimetrowe niewycelowanie podczas skoku doprowadza do śmierci postaci. I jeszcze raz. I kolejny (a to wszystko pod presją czasu!). Bravo! Udało wam się przejść jeden level! Zgadnicie, co takiego czai się na kolejnym ekranie? Tak, śmierć.

Pod płaszczykiem kolorowej oprawy i klimatu znanego z rodzinnych filmów Kina Nowej Przygody gra przemycza dość kontrowersyjny pomysł. Jest to bowiem jeden z niewielu tytułów przedstawiających śmierć dziecka i to na wiele wymyślnych sposobów! Utonięcie, upadek z wysokości, ciałopalenie, zmiążdżenie czy zeżarcie przez okoliczną faunę – wszystko oczywiście podane w formie przemocy kreskówkowej i opatrzone kategorią wiekową „dla każdego”, ale jednak. Aż dziwne, że przeciwnicy gier wideo nie rzucili się Heart of Darkness do gardła. Tym bardziej że nawet takie tytuły

W kieszeni

W roku 2001 zapowiedziano port gry na Game Boy Color, jednak ostatecznie cały projekt anulowano, a pozostała po nim raptem szczypta screenów.

jak GTA czy (ostatecznie) Fallout nie zdecydowały się na uśmiercanie nieletnich.

Pięknie zaprojektowany świat, wspaniała, symfoniczna ścieżka dźwiękowa (po raz pierwszy użyta w grze wideo!), pełna akcji fabuła, zabójcze niekiedy tempo rozgrywki, które wymaga od gracza małej zręczności i refleksu, realistyczny ruch postaci czy grafika, która właśnie za sprawą kanciastych kształtów tak wspaniale się dzisiaj broni (i nie zestarzała się praktycznie wcale), sprawiają, że o takich grach jak Heart of Darkness nie powinno się zapominać, bo daje ona wyobrażenie, jak wyglądałoby wspólne dziecko Stevena Spielberga i Érica Chahiego. Genialna przygoda w świecie tak fantastycznym, że momentami trudno odnaleźć elementy wspólne z naszym.

Ale nie dostaliśmy tego wszystkiego tak od razu, wręcz przeciwnie. Było ciężko.



Na szczęście nie każda z postaci w grze jest do nas wrogo nastawiona.



Szybko okazuje się, że fantastyczno-naukowy miotacz plazmy nie jest wcale najdziwniejszą formą obrony przez siłami Ciemności.

PATRZĄC Z PERSPEKTYWY CZASU, GRĘ MOŻNA BUŃCZUCZNIE OKREŚLIĆ MIANEM PIERWSZEGO, WYSOKOBUDŻETOWEGO INDYKA.



Skreślony w domowych warunkach emiter plazmy to potężne narzędzie zdolne odsyłać wojowników Ciemności tam, gdzie światło nie dochodzi... bardziej.

SPIELBERG POKAZUJE KCIUK, A VIRGIN ŚRODKOWY PALEC

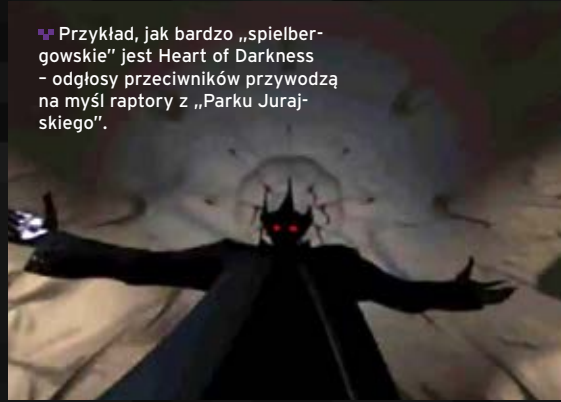
Był rok 1992. Po zakończeniu prac nad Another World Éric Chahi dołączył do nowo powstałego zespołu Amazing Studio, z którym chciał stworzyć tytuł dorównujący przygodom profesora Lestera. W skład ekipy weszli między innymi Frédéric Savoir i Fabrice Visserot (obaj odpowiedzialni za Flashback – przez niektórych uważany za sequel, a w rzeczywistości będący duchowym następcą Another World) oraz Christian Robert, który wykonał praktycznie całą artystyczną pracę – od projektów postaci, przez ręcznie malowane tła, na animowanych sprite'ach kończąc. Sam Chahi był odpowiedzialny za oświetlenie i tekstury, lecz w odróżnieniu od swojego poprzedniego tytułu nie brał czynnego udziału w procesie programowania.

I choć wewnątrz studia był to okres niezwykle gorący, niejednokrotnie naznaczony pracą po godzinach, to opinia publiczna nie dostawała praktycznie żadnych informacji o procesie twórczym. Co rusz pojawiały się nawet teorie o anulowaniu

Przerażający tyran, który odnalazł się w pracy w szkole, to wspomnienie, które łączy prawie wszystkie dzieci na świecie.



Przykład, jak bardzo „spielbergowskie” jest Heart of Darkness - odgłosy przeciwników przywodzą na myśl raptory z „Parku Jurajskiego”.



GRA JEST ŚWIETNYM PRZYKŁADEM NA TO, JAK OKRUTNA POTRAFI BYĆ BRANŻA WOBEC WIZJONERÓW I ARTYSTÓW CHCĄCYCH STWORZYĆ COŚ WIĘCEJ NIŻ KOLEJNY ODGRZEWANY SEQUEL.





GRA POWSTAŁA W CZASACH, KIEDY CUTSCENKI BYŁY NAJLEPSZYMI NAGRODAMI DLA GRACZA ZA JEGO TRUD. CZY MOŻEMY TO SAMO POWIEDZIEĆ O WSPÓŁCZESNYCH TYTUŁACH?

✚ Zahartowanie palców podczas całej gry sprawia, że finałowa walka nie jest tak straszna, jak mogłoby się wydawać.



✚ Éric Chahi – tutaj w swoim środowisku naturalnym w Montpellier – jest bezsprzecznie jednym z najciekawszych twórców wirtualnej rozrywki. Aż szkoda, że jego portfolio składa się tylko z kilku tytułów.



projektu, których zespół specjalnie nie dementował.

Przełom nastąpił w 1995 roku, kiedy ku uciesze wszystkich (w tym samego Stevena Spielberga) zaprezentowano pierwszy, niespełna minutowy teaser Heart of Darkness. Wówczas zaczęły się nawet pojawiać pierwsze informacje o ekranizacji gry!

Wydawać by się mogło, że mur zachwytu i ściana radości powstrzymają złą passę, jaka mogła uderzyć w niewielki zespół cyfrowych rzemieślników. Nic bardziej mylnego.

Dotychczasowy wydawca gry - Virgin Interactive - przyciśnięty do ściany wskutek nietrafionych decyzji finansowych, zakreślił prysznic z dolarami pod koniec 1996 roku. Jak wspominał potem Frédéric Savoie, zespół był zbyt zdeterminowany, aby wyrzucić efekt czteroletniej pracy, i postanowił wydać Heart of Darkness za wszelką cenę, nawet samodzielnie. Na szczęście we wrześniu 1997 roku, podczas European Computer Trade Show, zaprezentowano demonstrację praktycznie ukończonej wersji, już pod matczyną opieką nowego dystrybutora - Interplaya.

Sama gra trafiła jednak w ręce wygłodniałych odbiorców dopiero w 1998 roku, zaliczając olbrzymi poślizg za sprawą zbyt dużej ambicji twórców, którzy chcieli doprowadzić do perfekcji każdy jej element, aby mogła się równać z doświadczeniem kinowym.

Materiały promocyjne zawierały ponad trzydzieści minut cutscenek, a rozgrywke zostawiały raptem około dwóch godzin czasu antenowego. Co ciekawe sam Chahi nie był ich wielkim entuzjastą, z jednej strony zachwalając poziom artystyczny, lecz z drugiej - kręcąc nosem na brak

WYSOKI POZIOM TRUDNOŚCI SPRAWIAŁ, ŻE WIELU MOGŁO SOBIE JEDYNI WYOBRAŻAĆ KOŃCOWE ROZDZIAŁY HISTORII ANDY'EGO. ŚWIAT GIER SPRZED ERY YOUTUBE'A WYDAJE SIĘ DZISIAJ PLUGAWYM MIEJSCEM.

interaktywności, która powinna być domeną gier wideo i kopniakiem w cztery litery kinematografii.


INDYK PATRZY W PRZYSZŁOŚĆ

Przedłużający się proces twórczy, pełen przekładanych terminów oraz zmiany dedykowanych sprzętów, doprowadził do bankructwa Amazing Studio, zaś jego lider porzucił branżę na wiele lat i zajął się fotografowaniem wulkanów. To dramatyczny epilog, tym bardziej że gra sprzedała się w nakładzie 1,5 miliona egzemplarzy, a i oceny miała nienajgorsze. Choć dzisiejsze czasy, przesycone klimatem retro, są zdecydowanie łaskawsze dla pikselowych produkcji, to lata dziewięćdziesiąte były niemalże wyścigiem zbrojeń, szczególnie gdy na rynku zaczęły dominować produkcje trójwymiarowe.

Rok wcześniej na PC zadebiutował port siódmej części Final Fantasy, zaś A.D. 1998 przyniósł nam chociażby Grim Fandango - tytuł artystycznie łączący modele 3D z renderowanymi tłami. Stworzone przy użyciu palety raptem dwustu pięćdziesięciu sześciu kolorów (w edycji na Windowsy) pikselowe postacie, jak i sama

dwuwymiarowa gra nie miały szans obronić się przed nadciągającym ciosem konkurencji, wykorzystującej najnowsze osiągnięcia technologiczne.

W 2015 roku w wywiadzie dla Eurogamera Éric Chahi nazwał Heart of Darkness najtrudniejszym ze swoich projektów. Powodami były praca w zespole oraz nieublagane zmiany w branży, w której brutalną władzę absolutną zaczęła sprawować grafika 3D oraz zamieszczanie gier na płytach CD. Kto wie, może jeśli byłby to tytuł „jednego aktora”, który samotnie dopiął wszystkie guziki, to ostateczne wrażenie i odbiór byłby lepszy? Tego już się nie dowiemy.

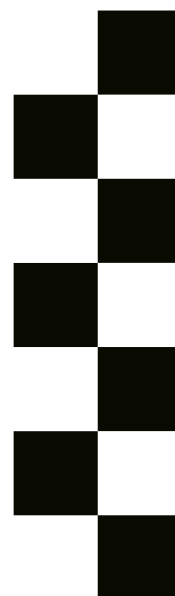
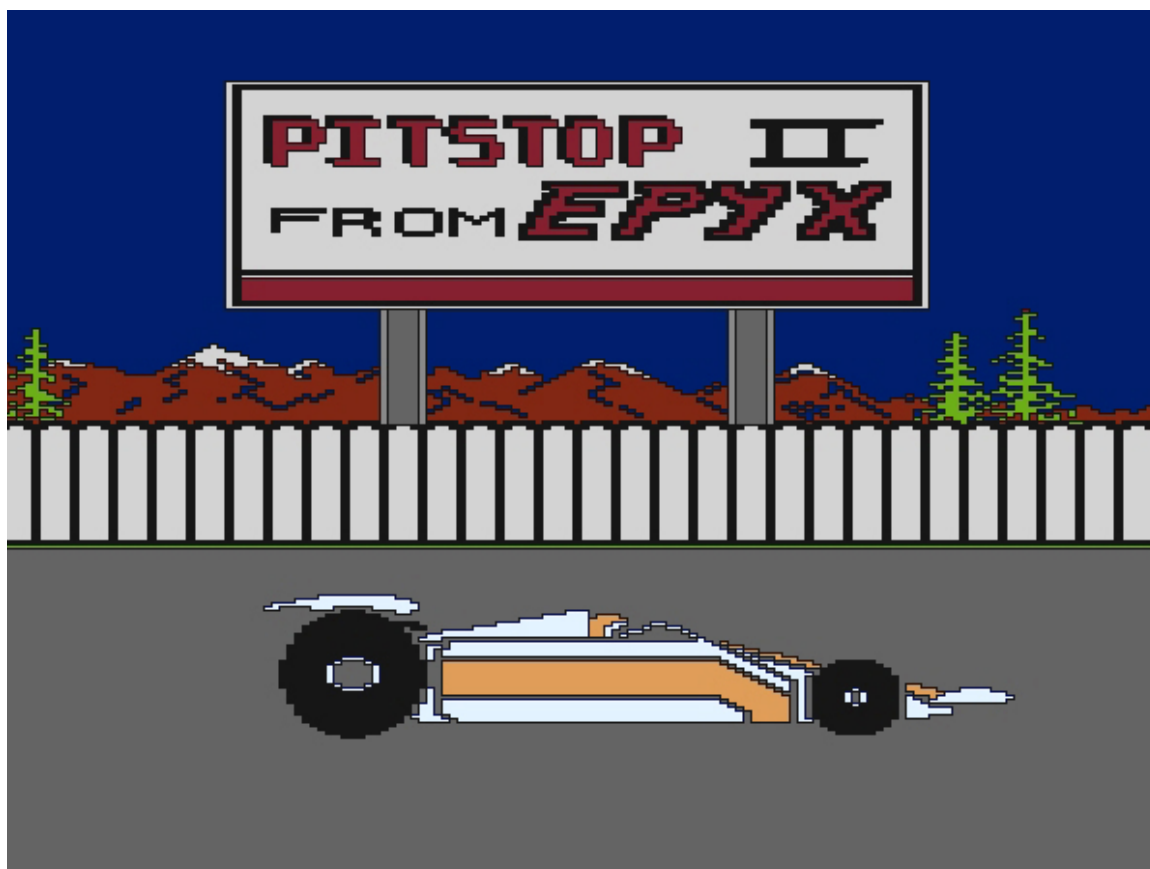
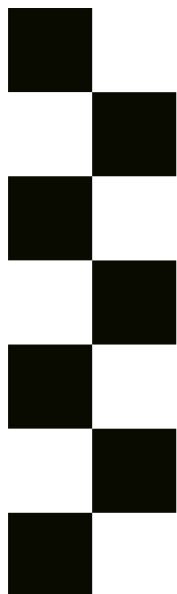
Można by zaryzykować szaleńczą tezę, że Heart of Darkness w pewnych aspektach wyprzedziło swoje czasy, stając się czymś na wzór protoindyka, szczególnie, jeśli spojrzymy na grę przez pryzmat współczesności. Problemy finansowe, garstka zapaleńców-wyrzutków o niespotykanym drygu artystycznym, pod presją czasu wydająca kultowy produkt, który nie spełnia oczekiwań graczy i zostaje zapomniany na wiele lat. Historia lubi się zapętlać bardziej niż sznur nowinek technologicznych na szyi rozpoetyzowanych twórców. 

Podstępny, różowy paź Pana Ciemności to jedna z ciekawszych postaci. Gracze mogą go pamiętać z licznych materiałów prasowych.

Drastycznie Dobroduszny Dodatek

Gra zawierała niespotykany w naszej branży dodatek, jakim były okulary 3D, choć nie w tak zaawansowanej formie, jaką kojarzycie z multipleksów lub kina domowego. Była to bowiem technologia oparta na anaglifie - typie filmu lub rysunku powstałego poprzez nałożenie na siebie dwóch, lekko od siebie odsuniętych zdjęć. Odczytany przez specjalne okulary (o dwóch kolorowych szklach - czerwonym i cyjanowym) obrazek daje wówczas wrażenie trójwymiaru. I właśnie takie rozwiązanie zastosowano w krótkim filmiku, który mogliśmy oglądać po napisach końcowych. Owa animacja na pewno nie powstała za darmo, nie wnosi również żadnej nowej treści do gry i nie sądzię, żeby stały za nią szeregi danych statystycznych w Excelu. Stanowi romantyczne dzieło, którego autorzy postanowili stworzyć coś, bo po prostu mogli i chcieli, bez patrzenia na opłacalność. Myślę, że po latach właśnie takimi słowami można podsumować Heart of Darkness.

➤ Epyx po zmianie strategii firmy postawił na gry zręcznościowe, więc wyścigi superszybkich bolidów idealnie wpisywały się w ten trend.



➤ Dzięki możliwości rywalizacji na podzielonym ekranie Pitstop II zdecydowanie odjeżdżał konkurencji.



PITSTOP II

Bardzo doceniam sposób, w jaki studio Codemasters przenosi na komputery i konsole wyścigi Formuły 1. Trudno nie chwalić ich dbałości o szczegóły i rozgrywki do złudzenia przypominającej telewizyjną transmisję. Mimo to kolejne odsłony serii F1 nie wzbudzają we mnie takich emocji jak produkcja, która z pewnością nie kojarzyła się z fotorealizmem, ale za to była niesłychanie grywalna – Pitstop II.

■ Bazyl

Gry wyścigowe są niemal tak stare jak same gry wideo. A gry o F1 są niemal tak stare jak same gry wyścigowe. W końcu zmagania pędzących z zawrotną prędkością bolidów od lat cieszą się ogromnym prestiżem i budzą niesamowite emocje. Choć nie u wszystkich... Dziś bowiem uważam je za raczej nudne, a moja ostatnia próba obejrzenia jakiegoś Grand Prix skończyła się drzemką. Wiele nie straciłem – gdy się obudziłem, zmalała liczba pozostałych okrążeń, ale kolejność w stawce była identyczna. Bazyl z lat dziewięćdziesiątych zapewne zapalałby świętym oburzeniem, słysząc takie herezje. I pobiegłby do swojego wiernego Atari 800XE, by pokonywać kolejne kilometry w kanciastym bolidzie.

OKRĄŻENIE PRÓBNE

W kolekcji miałem oczywiście Pole Position. Wydane w 1982 roku wyścigi od Namco – do spółki z rok młodszym sequelem – były rekordy popularności i przez kilka lat uchodziły za najskuteczniejszy wyciskacz drobniaków w japońskich i amerykańskich salonach elektronicznych uciech. Ich wersja na automaty do dziś robi zaskakująco przyjemne wrażenie, ale porty na konsole i komputery osobiste to już zupełnie inna para wizualnego



ogumienia. Oczywiście nie przeszkadzało mi to godzinami męczyć Pole Position. Wielkim plusem była choćby możliwość walki na słynnym torze Fuji. Jeśli źródła nie kłamią, był to w ogóle pierwszy przypadek, gdy porwano się na odwzorowanie którejś z aren GP F1 w grze wideo. Pole Position miało niestety też mankamenty. Irytowały mnie przede wszystkim ograniczenia czasowe będące zapewne pamiętką po automatowych korzeniach produkcji. Nie zostałem też fanem sterowania, w którym przyspieszało się automatycznie, hamowało przycisnięciem fire, a machanie joystickiem w górę i dół odpowiadało za zmianę biegów. Co ciekawe, nie wszystkie wersje gry zafundowały wirtualnym kierowcom takie atrakcje i na przykład

na Commodore 64 rozwiązano to nieco sensowniej. Wyścigi Namco były ogromnym hitem, a jak to w świecie bywa – jeśli ktoś wyda przebój, to natychmiast pojawia się armia naśladowców próbujących skopiować sukces. I nie inaczej było tym razem, gdyż kolejne studia starały się, by gracze mogli poczuć się jak Niki Lauda, Alain Prost czy Ayrton Senna. I tu na scenę wkracza nasz dzisiejszy bohater – Epyx.

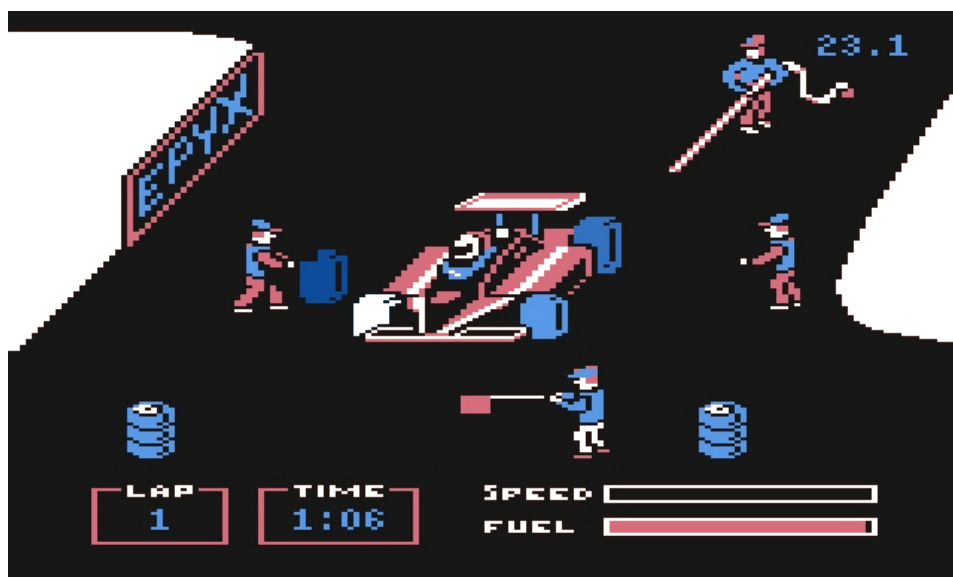
POZA TOREM

Historia tego wydawcy zaczęła się podobnie jak wiele romantycznych opowieści z czasów, gdy świat był jeszcze młody, a stwierdzenie „gigabajt RAM” brzmiało równie realistycznie co „miecz świetlny”. A mianowicie

✚ Pole Position na sprzętach domowych nie prezentowało się tak dobrze jak na automatach.

od sesji w „Dungeons & Dragons”. Los zetknął wówczas Jona Freemana i Jima Connelleya. Niedługo później panowie postanowili, że ich współpraca nie ograniczy się do dziesiątkowania goblinów i w 1978 roku założyli firmę, którą nazwali Automated Simulations. Szybko odnieśli rynkowy sukces za sprawą - jakżeby inaczej - role-playa. Rozpoczęta przez Temple of Apshai seria Dunjonquest podbiła serca fanów. Problem w tym, że firma szybko osiadła na laurach i forsowała ulubioną strategię wielu dzisiejszych wydawców - zamiast próbować czegoś nowego, wypuszczano kolejne, niewiele różniące się od siebie odstępny sztandarowej serii. Prowadziło to do wewnętrznych napięć i sprawiło, że zirytowany niechęcią współpracowników do rozwoju Freeman zabrakł zabawki i poszedł na swoje podwórko. Przyjęta strategia okazała się nie tylko frustrująca, ale także samobójcza, gdyż pojawienie się na rynku Ultimy i Wizardry odcięło dopływ tlenu kolejnym częściom Dunjonquesta. Firma była więc na kursie kolizyjnym z bankructwem. By tego uniknąć, robiono kolejne roszady, a w ich wyniku z pracą pożegnał się także Connelley.

Studio pod zmienionym kierownictwem miało zamiar zerwać z dotychczasowym wizerunkiem, czego przejawem była między innymi nowa nazwa. No może nie do końca nowa, gdyż



PIERWSZY PITSTOP WPROWADZIŁ KONIECZNOŚĆ DBANIA O STAN BOLIDU. CO CIEKAWE, W SEQUELU ZNIKNAŁ LICZNIK ODMIERZAJĄCY SPĘDZONY W BOKSIE CZAS.

Automated Simulations wypuszczają gry bardziej nastawione na akcję właśnie pod szyldem Epyx. Teraz zaś zdecydowano, że nazwa ta świetnie nada się dla całego przedsiębiorstwa. Odnowiony wydawca miał zamiar postawić na dynamiczne, nowoczesne produkcje. Ta strategia szybko okazała się słuszną, czego dowodem był sukces Jumpmana, wydanego w 1983 roku kłona Donkey Kong.

♥ Jedyńka starała się odwzorować istniejące tory, ale wątpię, żeby na którymś z nich widziano przydrożne drzewo.

W tym samym roku do graczy trafiły wyścigi zatytułowane Pitstop. Gra ta oferowała widok z lotu pikującego ptaka i kilka torów wzorowanych na prawdziwych obiektach Formuły 1. O ile sam wyścig nie robił wielkiego wrażenia, o tyle niezwykle ciekawym pomysłem było wprowadzenie konieczności zjeżdżania do boksów w celu zmiany opon i zatankowania, co wzbogacało zmagania na torze o warstwę taktyczną. Ekipa Epyx chyba także czuła, że warto stawiać na tę mechanikę, skoro aleja serwisowa stała się elementem tytułowym. Tym samym zasiano ziarno, które miało wydać obfity plon już w kolejnym roku.

WYJAZD Z BOKSU

Wtedy bowiem na sklepowe półki zawiązał Pitstop II autorstwa Stephena H. Landruma i Dennisa Caswella. Pograć w niego mogli posiadacze sprzętów wszelakich: ośmiobitowych Atari, Commodore 64, Apple II, Tandy Color Computer oraz pecetów. Sequel zdecydowanie poprawił to, co w wyścigach najważniejsze, czyli... same wyścigi. Obniżono kamerę, sytuując ją za bolidem, a więc skopiowano rozwiązanie, które sprawdziło się w Pole Position. Dzięki temu gra zyskała na





dynamice i udało się uzyskać złudzenie trójwymiarowości. Szczególnie dobrze wypadło to w wersji na C64, która mogła pochwalić się najlepszą grafiką i animacją. Za to na Atari trochę lepiej rozwiązano kwestię wizyty w boksie, gdyż tam każdą ze stron auta obsługiwał inny mechanik, podczas gdy na Commodore trzeba było biegać dookoła bolidu jednym gościem.

PITSTOP II NA ATARI Z PEWNOŚCIĄ PODOBAŁBY SIĘ MICHAŁOWI BAYOWI, GDYŻ W TEJ WERSJI CAŁKOWITE ZUŻYCIE KTÓREJS Z OPON DOPROWADZAŁO DO WYBUCHU BOLIDU.

Także lista torów była różna. Na przykład na Atari dostępne były Brands Hatch, Hockenheimring, Sebring, Watkins Glen, Fuji oraz Kyalami, a na C64 zamiast dwóch ostatnich pojawiły się europejskie obiekty - włoska Vallelunga oraz Rouen-Les-Essarts we Francji. Dla odmiany na PC były dostępne tylko trzy, ale za to zupełnie inne tory: Monaco, Albi i Le Mans.

Wszystkie trasy starano się odwzorować, ale główną odczuwalną różnicą była liczba prostych i długość okrążeń. Natomiast w ogóle nie próbowano zróżnicować otoczenia i niezależnie od tego, gdzie się jeździło, na horyzoncie majaczyły malownicze szczyty. Na pewno była to spora oszczędność pamięci, ale dosyć zabawnie jest podziwiać okazałe góry podczas śmigania po Sebring International Raceway, który leży na płaskiej niczym hokejowy krążek Florydzie. Z drugiej strony, kto by się przejmował tym, co dzieje się poza tor, gdy trzeba nie tylko kontrolować wydarzenia na trasie, ale także stale obserwować stan swojego bolidu. Pitstop II z powodzeniem wykorzystał zaprezentowaną w pierwszej odsłonie mechanikę zjazdu do boksu. Opony niszczyły się od kontaktu



♥ Może i wersja na Atari wyglądała gorzej niż ta z C64, ale za to była kolorowa, a tyły bolidów przypominały uśmiechnięte buźki.

z poboczem i pojazdami rywali, ale także od wchodzenia w zakręty z dużą prędkością. Wraz z kolejnymi stopniami zużycia zmieniał się - w zależności od wersji - kolor kresk na kołach lub całych opon. W tym drugim przypadku bolid w niektórych fragmentach wyścigu mienił się wszystkimi kolorami tęczy. Także benzyny wyraźnie szybciej ubywało, gdy wyciskaliśmy z bolidu siódme poty. Trzeba więc było nie tylko jeździć ostrożnie, ale także podjąć strategiczne decyzje - pędzić na złamanie karku i częściej odwiedzać pit stop, czy może dać koniom mechanicznym nieco luzu i spróbować uniknąć jednego zjazdu. Na wszystkie te czynniki wpływ miała liczba okrążeń (trzy, sześć lub dziewięć) oraz stopień trudności. Co ciekawe, w wersji na Atari na wyższych poziomach bolidy mogły osiągać coraz wyższe prędkości, przez co jako dzieciak byłem przekonany, że rookie, semi-pro i pro to rodzaje silnika. No cóż, mój angielski nie był wtedy na najwyższym poziomie (w zasadzie to nie był na jakimkolwiek).

Oczywiście wszelkie plany brały w teń, gdy okazywało się, że w ferworze walki człowiek rypnął się w obliczeniach i ominął zaplanowany postój. Wówczas jedynym sposobem było zamienienie się w ślimaka i wleczenie przez całe kółko z prędkością kilku kilometrów na godzinę przy jednoczesnym odmawianiu litanii do Bogów Motoryzacji. Swoją drogą sam pobyt w boksie był całkiem ciekawą, zręcznościową minigierką, w której gracz musiał działać jak najszybciej, ale też uważać, by nie popełnić błędu. Na przykład przelanie paliwa sprawiło, że trzeba było napełnić bak od nowa, a niewymienienie którejs z zużytych opon skutkowało tym, że można było zapomnieć o ukończeniu wyścigu. Było to szczególnie bolesne, jeśli przytrafiło się w trybie Grand Circuit, w którym ścigało się kolejno na wszystkich torach. Aby uniknąć takich niespodzianek, warto było mieć przygotowaną strategię na każdą trasę.





NIE MA NIC PRZYJEMNIEJSZEGO NIŻ CZEKANIE SPOKOJNIE NA MECIE, AŻ DOWLECZE SIĘ DO NIEJ PRZECIWNIK.

CODWÓCH GRACZY, TO NIE JEDEN

Pitstop II nie byłby jednak tak wyjątkowy, gdyby nie split screen. Wbrew temu, co twierdzono w instrukcji, nie były to zupełnie pierwsze wirtualne wyścigi, które pozwalały graczom rywalizować na podzielonym ekranie. Już na przykład wydany kilka lat wcześniej Drag Race miał taką opcję, niemniej rozwiązanie to było rzadkością, a Epyx przecierał szlaki jako jeden z pionierów.

Wypada też przyznać, że sterowani przez AI przeciwnicy byli raczej ruchomymi przeszkodami niż wirtuozami kierownicy, więc walka z żywym rywalem wynosiła wyścig na zupełnie nowy poziom. Nerwowo patrzyło się więc na mapkę toru, by zobaczyć, czy kumpel czai się tuż za naszym spojlerem, czy może udało się wypracować bezpieczną przewagę. No i dopiero wtedy okazywało się, kto wymyślił lepszą taktykę i sprawniej radzi sobie w boksie.

Twórcy chyba też byli tego świadomi, gdyż we wspomnianej już instrukcji zapewniali, że wyścigi samochodowe nie są rozrywką jednoosobową. Zdecydowanie mieli rację i chyba nie muszę nikogo przekonywać, ile zabawy potrafi dać split screen. Absolutnie nie rozumiem, co się stało, że kanapowy multiplayer popadł w niełaskę i już od kilkunastu lat jest raczej rzadkim gościem w ścigankach. Elżbieta Jaworowicz zdecydowanie powinna zająć się tą sprawą. Na szczęście split screen nie wyginął całkowicie i zawsze, kiedy cełnym strzałem czerwoną skorupą w Mario Kart podkopiecie podwaliny swojej wieloletniej przyjaźni lub narazicie przyszłość związku, możecie w duchu podziękować ekipie Epyksa.

POWRÓT PO LATACH

Fani komputerowych wyścigów zdecydowanie docenili możliwość walki na podzielonym ekranie oraz kombino-



wania z różnymi taktykami, więc Pitstop II okazał się przebojem. Zresztą niejedynym, który w 1984 roku wyszedł spod ręki kalifornijskiego wydawcy. Listy bestsellerów zawojuje wówczas także Summer Games i Impossible Mission, ostatecznie udowadniając, że zmiana strategii była strzałem w dziesiątkę. Niestety późniejsze decyzje niekoniecznie okazywały się tak trafione i w 1993 roku Epyx wyładował tam, gdzie firmy idą po śmierci. O ich grach jednak nie zapomniano. Po ponad dwóch dekadach od premiery światło dzienne ujrzał nieco niespodziewany port. Otóż w 2008 roku Pitstop II został jednym z pierwszych hitów z C64 dostępnych na Wii dzięki usłudze Nintendo Virtual Console. W ten sposób młodzi gracze otrzymali możliwość poznania leciwego tytułu, a starsi mieli pretekst, by znów w niego zagrać. Także ja podczas pisania tego tekstu po raz pierwszy od lat włączyłem Pitstop II. Miałem pewne obawy, że rzeczywistość brutalnie rozbije różowe okulary nostalgii. Tak się jednak nie stało i na długie godziny dałem się porwać magii tej znakomitej gry. ■

Wersja na PC z kartą CGA próbę czasu zniosła znacznie gorzej niż jej siostry z Atari i C64. Aczkolwiek widoczna tu konwersja na PC Juniora nadal trzyma się nieźle.



Konieczność latania jednym mechanikiem dookoła pojazdu była największym mankamentem Pitstopa II na C64.



SECRET



LEVEL

MILIONY ZEBRANYCH EURO ROBIĄ OGROMNE WRAŻENIE I MOGĄ SUGEROWAĆ, ŻE WYDAJĄC DZIŚ PLANSZÓWKĘ Z LOGO ZNANEJ GRY WIDEO, OD RAZU MOŻNA OTWIERAĆ SZAMPANA.





PLANSZÓWKI A GRY WIDEO

Gry wideo już dawno zadomowiły się w popkulturze, więc nikogo nie dziwią oparte na nich filmy, komiksy czy seriale. Od jakiegoś czasu wirtualna rozrywka jest też masowo przekładana na język planszówek. I to z powodzeniem.

■ Bazyl

Wśród miłośników gier komputerowych co jakiś czas słychać narzekania na dzisiejsze produkcje i tęsknotę za dawnymi dziejami, gdy tytuły kupowało się w pudełkach, a pecety z napędami CD. Dla odmiany wśród maniaków planszówek chyba nie znajdzie się nikt, kto nie twierdziłby, że ta gałąź rozrywki ma się lepiej niż kiedykolwiek.

Nie dość, że niemal każdego dnia pojawiają się nowe, ciekawe propozycje,

to obrodziło też specjalistycznymi sklepami, gdzie coś dla siebie znajdą mali i duzi, początkujący i doświadczeni, zwolennicy kooperacji i osoby uzależnione od rywalizacji.

– Gry planszowe, które znamy obecnie, są lepiej dostosowane do klienta końcowego. Przeważnie nie projektuje się już ich dla samego zaprojektowania, tylko ze świadomością tego, kto będzie grać i kto jest odbiorcą danego projektu – podkreśla Maciej Jesionowski, zastępca kierownika marketingu wydawnictwa Rebel. Coraz wyższa



❖ Zbiórka na planszówkę „Wiedźmin: Stary Świat” okazała się ogromnym sukcesem. Gra powinna trafić do wspierających w okolicach Bożego Narodzenia.

jakość i liczba wydawanych gier przekłada się na rosnącą bazę klientów i zyski, a to czynniki, które nie mogły przejść bez echa. - Rynek planszówkowy został zauważony jako partner licencyjny przez swojego młodszego, ale znacznie bogatszego kuzyna, jakim jest branża gier wideo. Znaczące przyrosty rok do roku rozpalily również apetyty inwestorów, którzy szukają przepisu na sukces komercyjny, a taki mariaż jest dość naturalny - dodaje Krzysztof Szafranski, który w Rebelu jest Business Development Directorem.

MARIO TO PIONEK

Chociaż dopiero niedawno półki zapelnily się owocami związków gier wideo i planszowych, to sama idea takiego mariażu zdecydowanie nowa nie jest. Bohaterowie wirtualnych przygód już w latach osiemdziesiątych zaczynali nieśmiało wyskakiwać z monitora, żeby zamieszkać na planszy lub kartach. Największy potencjał marketingowy mają postacie, które swoją sławą wybiły się ponad świat gamingu, więc nie dziwi, że szlaki Geraltowi, Kratosowi czy Aloy przecierał między innymi Pac-Man. Żółty kulkożerca przeniósł się do świata materialnego już w 1982 roku za sprawą jednego z najbardziej znanych twórców planszówek - MB. Ta sama firma odpowiadała za wydanie analogowej wersji Super Mario Bros. w 1988 roku. Obie te produkcje starały się naśladować rozgrywkę znaną z cyfrowych pierwowzorów. Oznaczało to, że w Pac-Manie zjadało się kulki i uciekało przed duchami, a Mario próbował odbić księżniczkę z łap



Bowsera, zbierając przy tym monety na planszy przypominającej poziomy z gry wideo. Co ciekawe, w adaptację hitu Nintendo mogło grać do czworga osób, ale wszystkie poruszały się tym samym pionkiem. W tyle za swoim wielkim rywalem nie chciała pozostać Sega i krótko po premierze pierwszego Sonica do fanów niebieskiego pędziwiatra trafiły aż dwie produkcje: planszówka i karcianka. Za pierwszą odpowiadało MB, które ponownie wykorzystowało sporo elementów ze swojej wersji przygód skaczącego wężacza. Na przykład plansza ponownie była podzielona na cztery segmenty, a grze dzielili ten sam pionek, trzymając kciuki, by to w ich kolejce udało się wykończyć Dr. Robotnika. O tym, czy pojedynkę ze stukniętym naukowcem zakończy się sukcesem, decydował po prostu rzut kością. Inne podejście do tematu zaprezentowało Mattel, czyli wydawca wspomnianej karcianki. Tym razem nie silono się na odtworzenie pierwowzoru. Zamiast tego wykorzystano znane z monitorów



❖ „Wiedźmin: Gra przygodowa” jednocześnie ukazał się w wersji cyfrowej i analogowej. Dziś ta druga zyskuje na wartości.

❖ Tekturowy Geralt to całkiem sympatyczny dodatek do średnio udanej karcianki na podstawie pierwszego „Wieska”.

■ Dwie karcianki

Premierze pierwszego Wiedźmina towarzyszyło wydanie dwóch gier karcianych, które opracowała Kuźnia Gier we współpracy z CDP Red. Jedna stanowiła część edycji kolekcjonerskiej, a druga trafiła do normalnej sprzedaży. Obie ozdobione były grafikami z gry i dziś są świetną pamiątką.



Namacalne wersje gier wideo istnieją od dawna, ale nigdyś były raczej ciekawostką. Dziś zaś zajmują sporo miejsca na sklepowych półkach.

elementy, by stworzyć coś w miarę oryginalnego. Właśnie to podejście miało w przyszłości pozwolić fizycznym adaptacjom cyfrowych hitów być czymś więcej niż tylko ciekawostką. Emocjonującego pojedynku rozgrywanego na ekranie nie da się zastąpić rzutem kostką, więc zaczęto opracowywać mechaniki, które redukują losowość, a pozwalają wykorzystać podobne umiejętności i zapewnić wrażenia zbliżone do tego, co znamy z przenoszonej na planszę produkcji.

GROSZA DAJ ZA WIEDZMINA

Oczywiście przy dużej liczbie wydawanych tytułów zdarzają się również takie, które powstają nie dlatego, że ktoś ma znakomity pomysł, ale z chęci dorzucenia kolejnego licencjonowanego gadżetu na premierę nadchodzącego hitu. Takie produkcje przeważnie nie olśniewają mechaniką, ale nie znaczy to, że kategoriycznie należy omijać je szerokim łukiem. Nawet jeśli sama rozgrywka nie rzuca na kolana, to gra może być niezłą pamiątką oraz... inwestycją. Ot, choćby „Wiedźmin: Przygodowa Gra Karciana”, która towarzyszyła wydaniu pierwszej części wirtualnej trylogii o Gercalcie, dziś warta jest więcej niż w 2007 roku.

➤ Fizyczne wydanie „Wiedźmina: Gry przygodowej” prezentuje się ładnie, ale rozgrywka zebrała mieszane opinie.



➤ Tabletop Simulator jest dziś wykorzystywany zarówno przez graczy, jak i projektantów planszówek.



Wzrost ceny wynika z tego, że pozycje takie często znikają z półek, kiedy adaptowany tytuł jest na topie, a gdy moda przeminie, już do sklepów nie wracają. To zresztą niejedyny powód, by nie ociążać się z decyzją o zakupie. Dodruków mogą nie doczekać się także gry, które swoją popularność zawdzięczają jakości, a nie powiązaniu z popularną marką. To dlatego że, podobnie jak w przypadku wszelkich produkcji opartych na filmach czy książkach, przeszkodą uniemożliwiającą wznowienie okazuje się licencja. Choćby wysoko oceniany „StarCraft: The Board Game” od Fantasy Flight Games dostępny jest tylko z drugiej ręki, w dodatku w nieprzyzwoicie

wysokich cenach. Na szczęście koniec umowy między producentami gry wideo i planszówki niekoniecznie musi oznaczać, że udany tytuł nieodwracalnie przywali we wrota Walhalli, a nowi gracze nigdy nie dostaną szansy sięgnięcia po niego. Wciągająca mechanika potrafi obronić się bez pomocy znanego tytułu. Dobry przykład to „Age of Empires III: The Age of Discovery” z 2007 roku, które powróciło na rynek już bez nawiązań do słynnego RTS i pod nieco zmienionym tytułem - „Empires: Age of Discovery”. Skoro z planszówki można „wyjąć” elementy wirtualne, to da się także przeprowadzić operację odwrotną. W końcu ubranie sprawdzonej mechaniki w nowe szaty jest zdecydowanie łatwiejsze i pewniejsze niż wymyślanie wszystkiego od podstaw. Najlepszy przykład to „Monopoly”, które doczekało się dziesiątek różnych wersji. Jeśli powstało nawet „Monopoly Ciechanów”, to nic dziwnego, że swoje edycje ulubionej gry deweloperów i hotelarzy dostały też Fortnite, The Legend of Zelda czy World of Warcraft. Czasami zmiany w stosunku do pierwowzoru nie są tylko kosmetyczne i idą znacznie dalej niż podmianka nazw pól na planszy czy przerobienie pionków. Warto zwrócić uwagę na przykład na wydany pod koniec 2021 roku „Wrath of the Lich King”, który jest oparty na popularnym systemie „Pandemic”.





„Wrath of the Lich King” świetnie łączy elementy oryginalnego „Pandemica” ze światem Warcrafta.



Horizon

„Horizon Zero Dawn: The Board Game” był przebojem Kickstartera, a zebranie kwoty, o którą prosili twórcy gry, trwało zaledwie dwie godziny. Sama produkcja zebrała niezłe, chociaż nie idealne oceny. Jednym z zarzutów było to, że podstawowa wersja wypada średnio i rozwija skrzydła dopiero po dokupieniu szeregu drogich rozszerzeń. Skąd my to znamy...

Zasady pierwowzoru nieco zmieniono, wprowadzając elementy kojarzące się z RPG i pasujące do zabawy w detronizację Arthasa. W ten sposób fani spędzania czasu w Azeroth mogą spotkać dobrze znanych bohaterów, a osoby, które do świata ludzi i orków nigdy wcześniej nie zaglądały, otrzymały ciekawą wariację na temat znanej gry.

LICENCJA NIE JEST RECEPTA

To jednak ambitne produkcje, imponujące rozmachem i starające się jak najlepiej oddać ducha pierwowzoru, najsukuteczniej sprawiają, że serca fanów biją szybciej, a ich ręce mimowolnie kierują się w okolicę portfela. W serwisach crowdfundingowych znajdziemy twarde, wyrażone w pieniądźkach dowody, że gracze chcą takich właśnie planszówek. Tworzony we współpracy z CDP Red „Wiedźmin: Stary Świat” celował w 250 tysięcy

euro, tymczasem na Kickstarterze uzbierano niemal 7 milionów euro. Z kolei autorzy „The Elder Scrolls V: Skyrim The Adventure Game” prosili o 100 tysięcy funtów i kwotę tę dostali błyskawicznie. W ich przypadku licznik zatrzymał się na poziomie ponad 1,2 miliona funtów. Równie efektownie kończyły się zbiórki na „Bloodborne’a” (4 miliony dolarów), „Horizon Zero Dawn” (1,3 miliona funtów) czy „Assassin’s Creed: Brotherhood of Venice” (około 1,1 miliona dolarów). Nic dziwnego, że w kolejce czekają następni. Ruszyć ma na przykład zrzutka na „Kingdom Come: Deliverance - The Board Game”.

Miliony zebranych euro, dolarów czy funtów robią ogromne wrażenie i mogą sugerować, że wydając dziś planszówkę z logo znanej gry wideo, od razu można otwierać szampana. Przedstawiciele branży zapewniają, że rzeczywistość jest znacznie bardziej skomplikowana.

Kluczem do sukcesu planszowej adaptacji gry wideo jest ciekawa rozgrywka.

- Posiadanie dużego IP pomaga w początkowym rozgłosie i przy projektowaniu kampanii promocyjnej, aczkolwiek nie jest gwarantem sukcesu. Zwłaszcza długofalowego, gdy pierwsza partia zamówień trafia do największych fanów i zaczynają oni zamieszczać swoje opinie i recenzje tytułu w internecie. Żadna marka nie udźwignie ciężaru bardzo słabych ocen, podczas gdy brak jakiegokolwiek IP nie przekreśla szansy na sukces dobrej planszówki - zaznacza Maciej Jesionowski.

W dodatku wraz ze wzrostem konkurencji w górę poszybowaty też wymagania graczy. - Każda planszówka może polec. Rynek jest przesycony oraz bardziej świadomy i wybredny. W wyniku tego wiele gier, które kilka lat temu można byłoby sprzedawać z powodzeniem, teraz nie przechodzi wstępnej selekcji. Źródło inspiracji to rzecz absolutnie wtórna. Baza fanów daje tylko potencjalny rozgłos, ale trzeba także brać pod uwagę ich oczekiwania i dostarczyć im porządny produkt. Gra to nie kubek reklamowy - nie wystarczy, że ma widoczne logo i nie



■ Karciany „God of War” to gra kooperacyjna, więc także tutaj Kratos musi nauczyć się działać w zespole.

przecieka - podkreśla Krzysztof Szafrański. Prostą drogą do porażki jest też rozminięcie się z oczekiwaniami fanów czy nieoddanie ducha adaptowanego tytułu. - To jest największa zмога wszystkich licencji, że grę mogą tworzyć osoby niezbyt dobrze zaznajomione z tytułem źródłowym, bez odpowiedniego nadzoru lub dokumentacji. Problemy pojawiają się też, jeśli autorzy nie wezmą pod uwagę krytyki swoich docelowych odbiorców, czyli fanów - zauważa Business Development Director w Rebelu.

WARTOŚĆ DODANA

Jeśli jednak uda się opracować ciekawą grę i sprawnie połączyć ją z wirtualnym uniwersum, to może być to dodatkowy atut, który przyciągnie potencjalnych klientów i spotęguje przyjemność z zabawy.

- Jeżeli jesteśmy fanami świata przedstawionego w grze komputerowej z serii Dungeons & Dragons, to ten sam świat będziemy mogli odkrywać na nowo w takich planszówkach jak „Tyrants of the Underdark” czy „Lords of Waterdeep”, nie wspominając już o oczywistej oczywistości w postaci gry fabularnej „Dungeons & Dragons”. Lubiane przez nas światy opisane w grach przyciągają nas do innych mediów. W przypadku gier planszowych mamy ten sam efekt. Sam fakt zakupu takiej gry (wartość kolekcjonerska) już stanowi dla nas olbrzymią satysfakcję. Dla przykładu w „World of Warcraft: Wrath of the Lich King” znajdziemy figurki znanych bohaterów. Rozgrywka w taki tytuł pobudza naszą wyobraźnię na nowe sposoby i wzmacnia frajdę płynącą z dobrze zaprojektowanej mechaniki - mówi Maciej Jesionowski.



W czasie pandemii możliwość gry w cyfrowe wersje ulubionych tytułów stała się wybawieniem dla fanów planszówek.



A twórcy których tytułów zdawali sobie z tego sprawę i zadbali, by ich dzieło wybijało się ponad przeciętność? Oceny serwisu BoardGameGeek wskazują, że najczęściej pochwał zbiera kooperatywka „Mechs vs. Minions”. Krzysztof Szafrąński ma jednak wątpliwości, czy rzeczywiście należy jej się tytuł najlepszej planszówki na podstawie gry wideo, czy jednak ocena została podbita przez fanów League of Legends. – Moją prywatną rekomendacją będzie „This War of Mine” autorstwa Michała Oracza i Jakuba Wiśniewskiego jako kreatywne przeniesienie nastroju gry wideo – poleca. Także Maciej Jesionowski zachęca do ogrania fizycznego wcielenia tej gry, a także takich tytułów jak „Small World of Warcraft”, „Fallout Shelter”, „XCOM: Gra planszowa”, „Dark Souls: The Boardgame” oraz wspomniany „Wrath of the Lich King”. Zachęca też do śledzenia nadchodzących premier, czyli „Frostpunka: Gry planszowej” oraz „Wiedźmina: Starego Świata”.

W PLANSZÓWKI NA PADZIE

Rozmawiając o związkach gier namacalnych i cyfrowych, warto wspomnieć o jeszcze jednym aspekcie. Otóż o ile eksperymenty z próbami wiernego przeniesienia na planszę znanej z ekranów rozgrywki okazywały się nietrafione, o tyle wycieczki w drugą stronę mogą być całkiem udane. Wiele uznanych tytułów, jak choćby słynny „Talisman” czy okupujący pierwsze miejsce w rankingu serwisu BoardGameGeek „Gloomhaven”, dostępnych jest także na Steamie. Dzięki zastąpieniu planszy monitorem odpada ręczne zarządzanie stołem, gdyż komputer potasuje i rozda za nas karty, zliczy punkty i zajmie się wszystkimi innymi czasochłonnymi zadaniami. W dodatku funkcje sieciowe sprawiają, że można łatwo znaleźć kompanów oraz grać wspólnie ze



„Porty” planszówek często oferują ciekawe funkcje. Na przykład w „Na skrzydłach” fakty o ptakach czyta Krystyna Czubówna.

znajomymi bez konieczności znajdowania się w tym samym pomieszczeniu, co wiele osób doceniło, gdy COVID-19 wyruszył na światowe tournée.

– Pojawienie się elektronicznych wersji gier planszowych to dla wielu jedyny sposób, aby być na bieżąco w ciężkich, pandemicznych czasach. Grać online można na trzy sposoby: zaczynając od konkretnych aplikacji (jak MTG Arena czy Ticket to Ride), idąc przez wirtualne stoły (typu Tabletop Simulator), a kończąc na serwisach skupiających wiele gier (jak Board Game Arena) – wymienia Maciej Jesionowski.

Wśród tytułów, których wirtualne porty okazały się dobrą alternatywą dla klasycznej rozgrywki, warto wymienić „MTG Arena”, „Gloomhaven”, „Talisman”, „Uno”, „Na skrzydłach”, „Terraformacja Marsa” czy „Ticket to Ride”. – Cechą wspólną tych gier jest doskonale przygotowany port z kartonu do wirtualnej przestrzeni. Co ciekawe, w tym zestawieniu znajdziemy zarówno gry strategiczne, karciane, jak i przygodowe – zauważa Jesionowski. Warto zwrócić uwagę także na Tabletop Simulator umożliwiający przeniesienie na ekran praktycznie dowolnego tytułu, a nawet przetestowanie własnej produkcji. Z programu

tego korzystają więc nie tylko gracze, ale także projektanci planszówek. Krzysztof Szafrąński zdradza, że także pracownicy Rebeli w wyniku pandemii przeszli na testowanie zdalne w środowisku wirtualnym. – W przypadku niektórych gier to świetnie działa. Niestety nie zagramy tak w te wymagające interakcji nad stołem lub zawierające istotny element zręcznościowy. Oczywiście bardzo dużo zależy od umiejętności konkretnego zespołu zajmującego się przeniesieniem gry na odpowiednie platformy, jak i ograniczeń samego kontrolera – wyjaśnia.

Momentami więc granica między grami planszowymi i wideo się zaciera. Niektóre firmy próbowały to wykorzystać i połączyć fizyczne i wirtualne wcielenie jednej produkcji w całość. Przykładem może być osadzona w stworzonym przez Games Workshop uniwersum karcianka „Warhammer Age of Sigmar: Champions”. Pozwalała ona przenieść nabyte tradycyjną drogą karty do gry wideo. Eksperyment jednak trudno uznać za udany, gdyż zdecydowano o zamknięciu serwerów wraz z końcem stycznia tego roku. Chociaż więc niektóre uliczki mogą okazać się ślepe, to mariaż gier wideo i planszowych ma się świetnie. I w sumie trudno się dziwić, skoro nawet cyfrowy Geralt uwielbiał spędzać czas nad Gwintem. ■



Talisman

„Magia i Miecz” to dla wielu osób brama do świata poważniejszych planszówek. Obecnie nakład jej polskiej wersji znów się wyczerpał, więc ceny używanych egzemplarzy sztybuja pod sufit. W takiej sytuacji Talisman: Digital Edition na Steamie wydaje się bardzo rozsądną alternatywą.

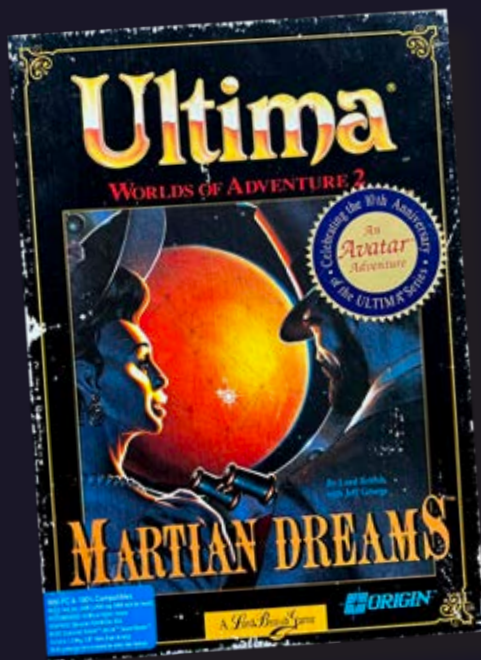
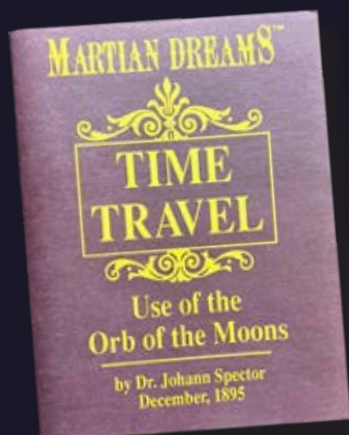
MARTIAN DREAMS

■ Paweł Gawlikowski

Avatar – legendarny bohater Ultimy. Na długo przed filmem Jamesa Camerona pokazał, że bohaterem może zostać praktycznie każdy, jeżeli tylko tego pragnie i jest gotów podążać ścieżką cnót. Stworzona przez Richarda Garriotta seria w 1991 roku obchodziła swoje dziesięciolecie, firma Origin całkiem prędko działała jako samodzielny byt, a wiele pomysłów nie było jeszcze zamkniętych w klatce myślenia korporacyjnego, które miało dopiero nadejść wraz z przejściem wydawcy przez EA.

Pomysł na spin-off powstał podczas jednej z dyskusji Garriotta z Warrenem Spectorem, producentem większości tytułów Originu z lat dziewięćdziesiątych, również takich jak Wing Commander czy Ultima Underworld. Idea zakładała stworzenie światów równoległych, w których przygody nie będą miały bezpośredniego przełożenia na fabułę głównej serii, a jednocześnie będą czerpać z istniejącej mitologii. Dodatkowo wykorzystanie silnika z Ultimy VI, pierwszego projektu Spectora, pomogło obniżyć koszty całości.

■ Manuale do tej części mają niestandardowy wymiar i są stylizowane na dawne instrukcje techniczne z epoki.



Pierwsza część, pod nazwą Worlds of Ultima: Savage Empire, rzuciła nas do krainy, o której zapomnieliśmy czas, jako żywo nawiązując do „Zaginionego świata” Arthura Conana Doyle’a. Druga natomiast, już z trochę innym przedrostkiem, jako Ultima: Worlds of Adventure 2: Martian Dreams, stawia przed nami zadanie udzielenia pomocy w powrocie z Marsa na Ziemię całej plejadzie gwiazd nauki i kultury epoki wiktoriańskiej, które zostały przypadkowo wystrzelone w rakiecie żywcem wyjętej z „Podróży na Księżyc” Juliusza Verne’a. Kogo tam nie ma? Curie-Skłodowska, Freud, Edison, Tesla, Carnegie, Rasputin. Jednym słowem – steam-punk pełną gębą. Ponadto, tak jak poprzednio, postacią pełniącą rolę Lorda Britisha w dodatkach jest dr Johann Spector... Co ciekawe, liczba walk jest śladowa i ta część może zostać w zasadzie uznana za przygodówkę z elementami RPG, co ma swój urok. W trzeciej części, która niestety nigdy nie powstała, akcja miała się toczyć na dworze króla Artura, natomiast pomysł na przygody

■ Wyjątkowo klimatyczna okładka, jedna z bardziej tajemniczych w całej serii. Do tego wielki plus za mocne pudełko.

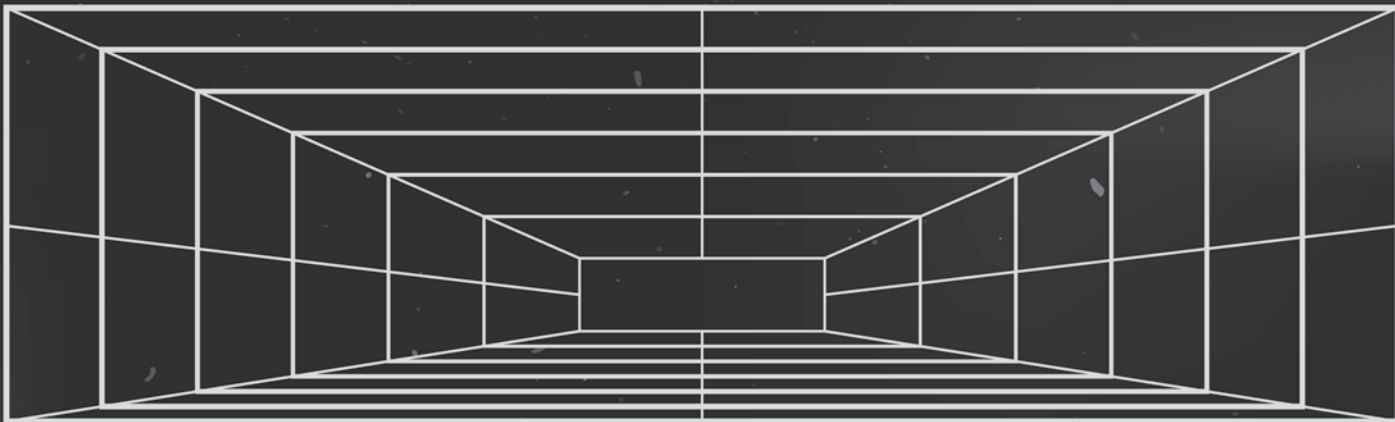
w starożytnej Grecji, opracowany z myślą o czwartym epizodzie, został wykorzystany, po dużych przeróbkach, w Ultima VIII. A jak przedstawia się zawartość pudełka ozdobionego bardzo klimatyczną grafiką Denisa Loubeta? Sam karton jest twardy, dzięki czemu przetrwał ostatnie trzydzieści jeden lat w niezłym stanie, a lekko przytarte zgięcia na wieczku dodają klimatu. Wewnątrz znajdziemy dwie, dość niestandardowych rozmiarów, książeczki opisujące tajemnice podróży w czasie i Czerwoną Planetę. Mapa tym razem jest papierowa, co jednak nie odbiera jej stylu, natomiast ciekawostką stanowi pełny komplet dodatkowych ulotek, począwszy od reklamy oficjalnych hint booków, przez kwit pozwalający na zmianę dyskietek z formatu 5,25 na 3,5 cala (lub odwrotnie), plakat promujący Savage Empire, a na katalogu Origin skończywszy. Swoją drogą – wiecie, że w 1991 roku za Ultima VI trzeba było zapłacić 69,95 dolarów? Pora chyba przestać narzekać na obecne ceny gier... ■



■ Całość na trzech dyskietkach 5,25 cala – tyle zajmują obecnie zdjęcie wykonane w lepszej rozdzielczości. Do tego katalog z zapowiedzią nowych światów.

PIXEL HEAVEN 2022

AFTERPARTY



11 / 06 / 2022

klub Remont, ul. Waryńskiego 12a, Warszawa
20.30



VHS HELL SPOTYKA PIXEL HEAVEN

pokaz filmu „Amerykański łowca” (Indonezja, 1990) z lektorem live

KATOD

moog, gitara basowa, gitara elektryczna, zmodyfikowany
C64, inne analogowe rzeczy

WŁADYSŁAW KOMENDAREK

Ich warte seit 26.34567 Jahren und werde heute den gesamten unterirdischen
Raum und den gesamten Raum kontrollieren können

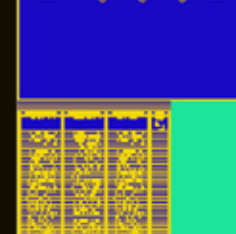
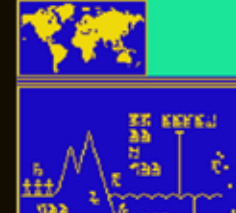
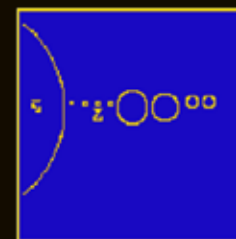
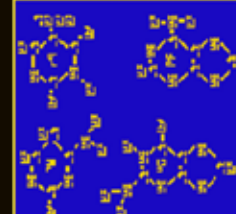
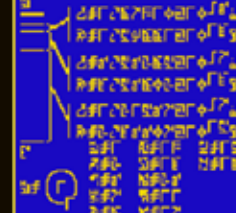
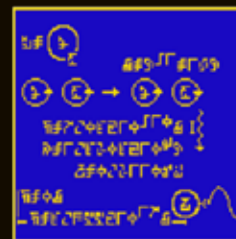
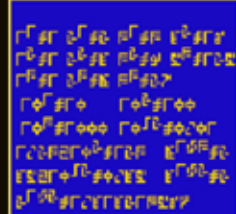
X pixelheavenfest.com

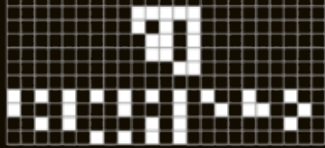


➤ Radioteleskopy przeważnie służą do odbierania sygnałów z przestrzeni kosmicznej, ale też dzięki nim możemy wysyłać wiadomości.

➤ To nie jest zrzut ekranu ze Space Invaders, tylko naukowo przygotowana wiadomość dla obcych wysłana radioteleskopem Arecibo w roku 1974.

➤ A tu propozycja nowej, wielostronicowej wiadomości, przypominająca hieroglify obcych w Mass Effect: Andromeda i równie jak one zrozumiała.





KOSMICZNA

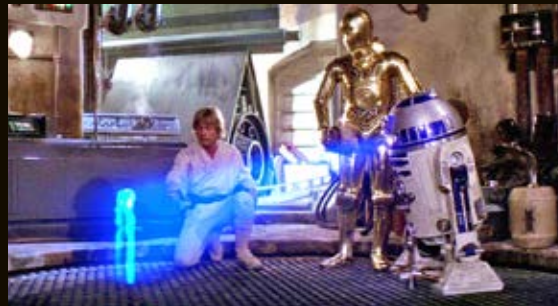
W I A D O M O Ś Ć

Rzadko wysyłamy coś do naszych domniemanych kosmicznych sąsiadów. Sami też nie odebraliśmy do tej pory żadnej wiadomości. Przy tej nieprzebranej liczbie gwiazd i planet niemożliwe jest, żeby gdzieś tam nie było innego inteligentnego życia. Co więc robimy nie tak?

■ User Jama

Pierwsze próby kosmicznej epistolografii sięgają roku 1962, kiedy Związek Radziecki przesłał wiadomość alfabetem Morse'a w kierunku Wenus. Fale radiowe odbiły się od planety i pomknęły gdzieś w kosmos. W latach siedemdziesiątych na amerykańskich sondach Pioneer 10 oraz Pioneer 11 zdecydowano się umieścić wiadomość dla obcych. Projektowali ją Frank Drake oraz Carl Sagan.

Powstał piktoqram naniesiony jako grawerunek na pozłacanej, aluminiowej płycie przytwierdzonej do sondy. Widać na nim między innymi Słońce i planety, w tym Ziemię, nagie sylwetki mężczyzny i kobiety. Prosty przekaz, zrozumiały nawet dla dziecka. Tyle że wysłany w formie fizycznej, więc podróżuje do najbliższej galaktyki prawie tak wolno jak tradycyjny list wysłany pocztą. Były oczywiście też próby szybszej wysyłki. W 1974 roku wykorzystano do tego celu nieistniejący już radioteleskop Arecibo, który nadał komunikat w kierunku Gromady Herkulesa. Nawet z prędkością światła wiadomość dotrze do celu dopiero za 25 tysięcy lat. Załóżmy nawet, że ktoś po drugiej stronie złapie wszystkie cenne 1679 bitów wiadomości i wpadnie na to, że liczba ta jest iloczynem dwóch liczb pierwszych 23 oraz 73, a nawet wydrukuje z tego poprawnie monochromatyczny obrazek o takiej rozdzielczości - jednak czy z takiego układu pikseli dojdzie do tego, co autor miał na myśli? W tym bohomasie



■ Dawno temu w odległej galaktyce wiadomości były nie tylko zrozumiałe, ale też efektownie podane.

jest zarówno o pierwiastkach stanowiących elementy DNA, poszczególnych nukleotydach, fragment podwójnej helisy, średni wzrost mężczyzny w USA, dawno już nieaktualna populacja świata, informacja o planetach Układu Słonecznego, też nawiasem mówiąc nieaktualna, a także o teleskopie, z którego wysłano wiadomość. Każdemu z nas byłoby ciężko do tego dojść, a co ma powiedzieć obcy, który nie miał styczności z naszymi odniesieniami popkulturowymi?

Obecnie trwają prace nad przygotowaniem nowszej, lepszej wiadomości dla obcych. W końcu mamy już XXI wiek, technika poszła mocno naprzód. Otóż według naukowców rozwiązaniem dylematu, co umieścić w wiadomości, będzie stworzenie jeszcze bardziej skomplikowanego, wielostrońnicowego bohomaza. Hieroglify na pierwszej stronie tłumaczą nasz dziesiąty system liczenia, podają liczby pierwsze do 100 oraz największą znaną obecnie liczbę pierwszą. Krzaczkami na stronie drugiej tłumaczą operacje matematyczne: dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia, w tym nieokreśloności operacji dzielenia przez zero, oraz ułamki. Chińskie znaczki na stronie trzeciej opisują potęgowanie, chociaż już na pierwszej stronie ta duża liczba pierwsza jest zapisana jako potęga, żeby się zmieściła. Na czwartej stronie wprowadzone są równania ze zmiennymi, oczywiście też kosmicznymi symbolami. Na stronie piątej zdefiniowane są jednostki czasu, częstotliwości oraz długości fali. Na szóstej budowa atomu wodoru. Na siódmej

struktury DNA. Na ósmej znany z Pionera 10 obrazek pary z plaży nudystów. Na dziewiątej Układ Słoneczny, już bez Plutona. Na dziesiątej mapa lądów Ziemi, oczywiście jeśli obcy będą kojarzyli, co to jest rzut cylindryczny powierzchni kuli. Na jedenastej skład i charakterystyka Ziemi, w tym wysokość Mount Everest oraz głębokość Rowu Mariańskiego. Na dwunastej częstotliwość, na jakiej życzymy sobie odpowiedzi. Na ostatniej, trzynastej są koordynaty gromad, które pozwolą zlokalizować w tym całym kosmicznym stogu siana naszą Ziemię.

Przypomina to trochę sytuację, jakby ktoś dziecięcymi bąbelkami chciał przekazać dość złożone zagadnienia z dziedzin matematyki, fizyki i biologii, czego odbiorca z dużym prawdopodobieństwem ni w ząb nie zrozumie, skoro sami Ziemiańskie spoza grona twórców wiadomości mieliby z tym kłopot. Ponadto przy naszej mocno ograniczonej technologii, w której sygnał w jedną stronę dociera w dziesiątki lub setki tysięcy lat, nie możemy liczyć na żadną odpowiedź, ponieważ Ziemia do tego czasu może być wymarłą planetą albo planetą z zupełnie nową, posthumanoidalną cywilizacją. Nasze wołanie na puszczy przyciągnie co najwyżej planetarnych archeologów, a biorąc pod uwagę obecną sytuację klimatyczną, pandemiczną i wojenną, wystarczyłoby nadawać dowolny prosty sygnał, którego nie dałoby się pomylić z naturalnym, na przykład SOS alfabetem Morse'a. ■

 TUNGUSKA



**SERIAL ANIME
SHENMUE**

Dostępne w serwisie Crunchyroll anime „Shenmue” to adaptacja serii kultowych gier. Stał za nimi Yu Suzuki, człowiek instytucja, odpowiedzialny za największe hity Segi (OutRun! Virtua Fighter!), rozwój hardware’u automatów i grafiki 3D.

Gra Shenmue była jednym z jego najambitniejszych projektów. Wyszła w 1999 roku na konsolę Dreamcast. Początkowo Suzuki planował ją jako przygodową odśrobnę serii Virtua Fighter, ostatecz-

AUTORZY

AB	Andrzej Bazylczuk
BC	Bartek Czartoryski
PM	Piotr Mańkowski
JM	Jacek Marczewski
KP	Krzysztof Pilch
PP	Piotr Pocztarek
MRW	Michał R. Wiśniewski
PŻ	Piotr Żymełka



nie jednak zyskała własną fabułę, ale zachowała znany system walki. Siłą tytułu było umieszczenie bohatera w żyjącym świecie – mógł chodzić po miasteczku, rozmawiać z sąsiadami, zatrudnić się w magazynie, odwiedzać salony gier (i grać na automatach w produkcji Segi); wszystko, co dziś cieszy fanów serii Yakuza, zostało wymyślone w rewolucyjnym Shenmue.

Anime jest bardzo poprawną, wierną i ładnie zrobioną adaptacją, ale pokazuje trochę, na czym polegał problem gry. Fabuła nie była jej najmocniejszą stroną – albo inaczej, czerpała garściami z kina Hongkongu, co pozwalało zanurzyć się w świecie filmów akcji. Anime, siłą rzeczy pozbawione wszystkich elementów interaktywnych i immersyjnych, jest po prostu kinem akcji; niezłe zrealizowanym, ale niezbyt odkrywczym. Fanów gry ucieszą pewnie detale (widlarzka), inni będą mogli poznać historię bez potrzeby grania w trzy dość wymagające produkcje. Szkoda, że oprawa graficzna jest nowoczesna – skoro akcja dzieje się w 1986 roku, była to znakomita okazja, by skorzystać z ówczesnej stylistyki, szkoda, że się tak nie stało. (MRW)

1986

**FILM DRAMAT
WSZYSTKO
WSZĘDZIE NARAZ**

Koncept multiwersum trafił do głównego nurtu – jest stałym elementem mitologii „Star Trek’a” (w alternatywnej rzeczywistości rozgrywa się kinowa seria w reżyserii J.J. Abramsa, jak i nowy sezon „Picarda”); chętnie korzystają też z niego filmy o superherosach – dzięki połączeniu różnych kinowych rzeczywistości w jednym filmie mogło się spotkać trzech aktorów grających różnych Spider-Manów (albo dziesięć pajaków rysunkowych).

Tonie jest nowy pomysł, wręcz przeciwnie – o podróżach między wymiarami ćwierć wieku temu opowiadał serial SF „Sliders”. Ale znacznie ciekawszymi historiami były opowieści o tym, jak pojedyncza decyzja może wpływać na bieg wydarzeń – jak w klasycznym „Przypadku” Kieślowskiego czy „Biegnij, Lola, biegnij”. I wtedy wchodzi kolektyw Daniels, czyli Dan Kwan i Daniel Scheitl, nietuzinkowy duet reżyserki, który ma na swoim koncie ikoniczny teledysk „Turn Down for What” czy przedziwny film „Człowiek-szyzoryk”, i robi „Matriksa” na nową dekadę. W ich rękach koncept multiwersum staje się źródłem supermocy, jaką można zdobyć, „pożyczając” sobie zdolności od innych wersji siebie – zamiast jak Neo uczyć się kung-fu z dyskietek, bohater uczy się go od swojej

**FILM PRZYGODOWY
UNCHARTED**

Najpierw trzeba się zastanowić, co było takiego w „Poszukiwaczach zaginionej Arki”, że dla mojego pokolenia był to film stawiany na równi z „Gwiezdnymi wojnami”.

W wymyślonej przez George’a Lucasa historii Harrison Ford był tam Hanem Solo z bacikiem zamiast lasera, ale zachowywał pogodny styl, zabijając tylko i wyłącznie w sytuacji, gdy był do tego zmuszony, i to często będąc wyręczanym na przykład przez śmigło. Czysta przygoda wraz ze szczyptą pseudonauki zostały podane w duchu fascynacji popularnymi mitami. Nieprzyjemna scena z zerwaniem twarzy obejmuje elitę nazistów i stanowi symboliczny triumf nad zniechęconym reżimem. Słowem, u Indiany Jonesa nie dzieje się nic, co by mogło zagrozić jego statusowi bohatera.

Twórcy „Uncharted” mieli ten problem, że growy Nathan Drake to po prostu seryjny morderca, a dopiero przy okazji poszukiwacz skarbow. Pamiętam, że już w dwójce byłem skrajnie



**SERIAL SF
MOON KNIGHT**

Od pewnego już czasu Marvel szarżuje także na polu serialowym. I trzeba przyznać, że gdy już za coś się bierze, to na tyłu gatunkowych frontach, ile wlezie. Mamy za sobą dwa pierwsze odcinki adaptacji „Moon Knighta”. Czy warto ją oglądać?

Niech za pierwszą motywację posłuży odtwórca głównej roli. Oscara Isaaca możecie kojarzyć chociażby z znakomitej drugoplanowej roli w „Diunie”, w przeszłości pokazywał także swój talent w filmach SF („Ex Machina”) czy dramatach

(„Co jest grane, Davis?”). Po zmarowaniu jego postaci w nowej trylogii „Gwiezdných wojen” Disney rehabilituje się, dając mu się wykazać w podwójnej roli. Warto w tym momencie wspomnieć, że „Moon Knight” bardzo luźno traktuje materiał źródłowy. Na przykład w pierwszym odcinku obserwujemy przede wszystkim nie Marca Spectora – byłego żołnierza i najemnika, głównego awatara zwalczającego zło egipskiego boga Księżyca – tylko Stevena Granta. Ten ostatni zaś, o ile w komiksach był bogaczem a la Bruce Wayne, o tyle tutaj jest zakompleksionym, muzealnym gadzeczniarzem z problemami wynikającymi z nieświadomego podwójnego życia. Sam ten zabieg nie należy do najbardziej wyszukanych, ale podoba mi się pokręcony sposób, w jaki nakręcono starcie walczących o władzę nad ciałem osobowości z rozwijającą się fabułą w tle. Na plus także Ethan Hawke jako tajemniczy przywódca pewnej sekty. Właściwie mógłbym się nieco bardziej przyczepić głównie do takiego sobie CGI czy chwilami aż nazbyt lekkiego klimatu. Niemniej jednak z niecierpliwością oczekuję kolejnych czterech odcinków. (SG)



alternatywnej wersji, która dzięki serii zbiegów okoliczności została mistrzem sztuk walki. Tyle koncept SF – wspinał się to, do czego został użyty – otóż do opowiedzenia historii chińskiej rodziny w Ameryce. Michelle Yeoh – koneserom znana z filmów takich jak „Police Story”, „Super Cop”, a normikom z roli dziewczyny Bonda w „Jutro nie umiera nigdy” i „Przyczajonego tygrysa, ukrytego smoka” – gra sfrustrowaną właścicielkę pralni, której w życiu nic nie wyszło; Ke Huy Quan wraca z lat osiemdziesiątych („Indiana Jones”, „Goonies”) jako jej cichy mąż. Przy okazji okazuje się, że odstawiony na boczny tor aktor (kiedy jego biali koledzy dostawali propozycje ról, jego telefon milczał) ma olbrzymi potencjał, w jednych scenach gra kłona Jackie Chana, w innych amanta rodem z filmów Wong Kar-Waia. Kameralna, rodzinna historia eksploduje w międzywymiarowe szalerstwo (film przypomina tu nieco pixarowskie „To nie wypanda” – międzypokoleniowa historia zostaje opowiedziana za pomocą elementów fantastycznych), w rękach innych, bardziej powściągliwych twórców można by to zrobić „na poważnie”, ale jesteśmy w świecie Danielsów. Kolejne alternatywne wszechświaty nie podlegają żadnym ograniczeniom, wszystko jest możliwe; prawdziwie i z należytą powagą pokazane są tylko uczucia. I nauczka, że najgorsza wersja siebie może być wersją najlepszą, jeśli zrozumie, co jest najważniejsze w życiu. (MRW)



SERIAL HORROR CHUCKY, SEZON 1

Upiorna laleczka powróciła. Tym razem na mały ekran. I, co ucieszy starych wyjadaczy, nie zmieniła się ani na jotę. To nadal socjopatyczny śmieszek-zabójca przemawiający niepoważnym głosem Brada Dourifa.

Przekucie tasiecowego cyklu o żywej zabawce, w której zamieszkał niegdyś duch seryjnego mordercy, na serial wydawało się karkołomne, stąd jestem zaskoczony, jak dobrze to wszystko wyszło. Choć „Chucky” formalnie jest kontynuacją filmowych fabuł, to mamy tutaj do czynienia z miękkim resetem. Otóż laleczkę na garażowej wyprzedży kupuje dziewczyna w szkole Jake, dla

którego spotkanie z tytułowym killerem jest okazją i do zemsty na oprawcach, i do pobrania paru lekcji życia. I śmierci. Nie każdemu spodoba się swoiste połączenie slashera z serialem licealnym, ale świetnie napisana postać Chucky’ego, który – do pewnego momentu – wydaje się być niemalże tricksterem, a nie sadystycznym złodem, oraz znakomite, starszokolne efekty specjalne sprawiają, że człowiek wzdycha z nostalgią. Z czasem odcinki zaplatają się jednak z filmami na tyle ciasno, że niezbędna będzie powtórka z „Laleczki Chucky”. Ale chyba nie jest to powód do narzekania, bo to akurat jedna z solidniejszych kulturowych serii grozy. (BC)



zmęczony tym, ilu delikwentów trzeba odstrzeliwać podczas zręcznościowych sekwencji, przeważnie podczas jazdy samochodem. W filmie reżyser unika tego, jak może, i nawet kluczowe pojedynki nie kończą się ranami kłutymi ani dziurami w głowie. Dziwny to też trochę film, w którym głównego bohatera przerasta Mark Wahlberg jako Victor Sullivan. Jest postacią znacznie ciekawszą od niego, zupełnie odwrotnie niż w grze, gdzie szpakowaty pan z wąsikami kojarzył mi się bardziej z księgowym niż mentorem. Obaj mają ambicje dostarczać cięte one-linery w bondowskim stylu, mrugając do widza nawet w scenie zrzucenia jakiegoś błazna z pokładu galery („0, wysoko”). Wyszkolony w obróbce marlowskiej gliny reżyser Ruben Fleischer wiedział zatem dobrze, że trzeba to zrobić z humorem i dla każdego. To Indiana Jones, na jakiego zasługujemy, produkt, do którego trudno się przyczepić. Mimo że kilka godzin po seansie mam już problemy z przypomnieniem sobie kluczowych scen, to warto ten fast food strawić, żeby zobaczyć, w których punktach jest lepszy fabularnie od gier. (PM)

SERIAL SF HALO

O co to całe Halo? Pierwszy sezon serialu będącego telewizyjną adaptacją popularnej serii strzelanek Halo pojawił się jako exclusive na platformie streamingowej Paramount+.

Niestety nie jest ona jeszcze dostępna w Polsce, ale ma się to zmienić jeszcze w tym roku. Produkcja powstawała w bólach, pierwotnie prace rozpoczęły się w 2013 roku, potem po burzliwych rozszadach personalnych ponownie w 2018 roku, następnie swoje zrobiła pandemia i mamy już 2022 rok. Pierwszy sezon zawiera dziewięć odcinków, a jeszcze przed jego premierą zamówiony został kolejny, co daje pewien komfort ciągłości fabuły i wątków. Adaptacja nie jest ścisła, już w pierwszym odcinku Master Chief (Pablo Schreiber) zdejmując swój hełm, czego nie robił w grach. Mało kto potrafi przekonująco grać, nosząc garnek na głowie, no chyba tylko Pedro Pascal w „The Mandalorian”, więc tego bym się nie czepiał. Niemniej pancerz Master Chiefa jest tak wiernie odtworzony, że aż dziw, jak może poruszać się w nim żywy człowiek. Oczywiście Halo nie byłoby sobą bez postaci wygadanej, wirtualnej asystentki Cortany, w którą wcieliła się, podobnie jak



w grach, Jen Taylor. Produkcja ma niezły rozmach, co zawdzięcza solidnemu budżetowi. Mówi się, że koszt wyprodukowania pierwszego sezonu wynosił aż 200 milionów dolarów. Widać to na ekranie, zarówno w większych scenach batalistycznych, jak i w detalach ubiorów. Fabularnie twórcy mogą czerpać garściami z bogatego uniwersum Halo. Efekty specjalne są przyzwoite, nie pasowały mi tylko skoki wojowników Przymierza, jakby animowane były ręcznie, a nie na podstawie motion capture. Oprócz strzelania i akcji, których tu nie brakuje,

twórcy próbują zgłębić motywacje postaci, ich różne rozterki. Pokazują także zakulisowe rozgrywki polityczne w ramach dowództwa United Nations Space Command.

Jest jeszcze jeden powód, dla którego trzymam kciuki za sukces serialu „Halo”. Po przejęciu Bethesda przez Microsoft nowy właściciel ma również prawa do serii gier Fallout i tak się składa, że trwają już prace nad jego telewizyjną adaptacją, która też zapewne będzie potrzebowała sporego finansowania. (JM)

2013

FILM HORROR SPREE

Co zrobisz, żeby zyskać popularność? Cóż, niejaki Kurt od lat bezskutecznie stara się rozkręcić swoje social media, tyle że jest pewien feler: to zwyczajny szarak bez charyzmy i pomysłu, choć chęci odmówić mu nie można.

Aż któregoś ranka przychodzi mu do głowy fantastyczny pomysł na podbite zasięgi. Zatrudnia się jako kierowca uzbrojony w tytułową aplikację do przewozu osób i... zaczyna mordować swoich pasażerów. Osobiście nawet nie próbują zrozumieć wielu internetowych fenomenów przyciągających przed

ekran miliony, bo pokoleniowa przepaść jest chyba dla mnie nie do przeskoczenia, a i „Spree” nie sili się na socjologiczne analizy. To dynamiczny i brutalny film, który pod płaszczykiem czarnego humoru przemycą raczej refleksję na temat depresji wynikającej z cyfrowego wykluczenia. Na uwagę zasługuje też na pewno konsekwentna i dynamiczna forma narracji, bo na „Spree” składają się wyłącznie zmontowane ujęcia z internetowych kamer, zrzuty z telefonicznego ekranu, fragmenty relacji z fikcyjnego odpowiednika Instagrama oraz klipy z youtube’owego piekiełka. Bardziej niż o diagnozę współczesności chodzi tutaj o krwawą rozrywkę, ale może to właśnie jest owa diagnoza sama w sobie. (BC)

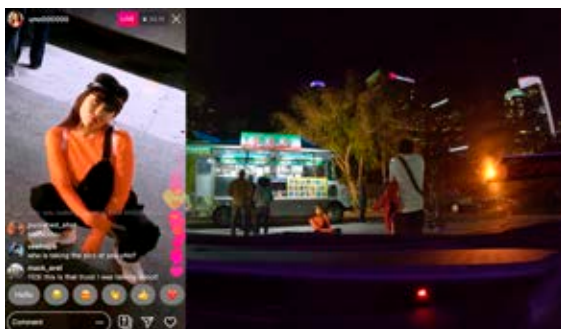


FILM DOKUMENTALNY POWRÓT W KOSMOS

Dokumentalne filmy o SpaceX dostępne na platformie Netflix to pozycja obowiązkowa dla fanów kosmosu, ale też potężna inspiracja dla nas wszystkich, świadectwo, że nie ma rzeczy niemożliwych.

Jest to prawdziwa, choć kompletnie nieprawdopodobna historia faceta, który porwał się z motyką na słońce i dopiął swego. Elon Musk postanowił, że będzie budował rakiety, żeby polecieć na orbitę, potem na Księżyc, a docelowo na Marsa. Technologia raketowa była od zawsze domeną wielkich, państwowych agencji kosmicznych mocarstw z podwykonawcami wśród molochów branży aeronautycznej. On zaczął z niczym, nie miał zespołu, planów, raket, fabryk ani miejsc startowych.

INST





HOUSTON

FILM DOKUMENTALNY APOLLO 10 1/2

Richard Linklater reżyseruje filmy od ponad ćwierćwiecza, ale to chyba najlepsza rzecz, za jaką się zabrał.

Podobną technikę przetwarzania obrazu wideo na animację zastosował już w „Scanner Darkly” z Keanu

Reevesem, a jednak tam nie zdołał tchnąć tyle życia, co w „Kosmiczne dzieciństwo”. To opowieść o erze kosmicznej lat sześćdziesiątych i początku siedemdziesiątych, o telewizji pokazującej „Dark Shadows” i zabawach w ogródku przerywanych hukami przelatujących nad głowami myślicieli z pobliskiej bazy wojskowej. To był okres, jak to ujął prezydent Nixon, gdy gwiazdy stały się częścią Ziemi. Młody bohater mieszka w Houston niedaleko Centrum Lotów Kosmicznych. To świetny przepis na dzieciństwo, jak sam powiada. Momentami ma się wrażenie, że to film edukacyjny, bo dostarcza tylu smaczków z historii mediów i astronautyki, że można by nimi obdarować osobny dokument. A u Linklatera są przecież jeszcze i dialogi,

i zupełnie ludzkie perypetie. Młokos nie omieszcza przeprowadzić lekko niechronologicznej relacji z salonów gier, w którym gra na flipperze Aquarius od Gottlieba z 1970 roku. I w końcu drzenie serca, gdy rakieta najpierw oblatuje Księżyc, a potem wysadza na jego powierzchni ludzi. Cała ta opowieść wyświetla się na naszym telewizorze skompresowana do półtorej godziny. To kapitalna podróż w historię zrobiona w nowatorski sposób, wyjątkowo lekkostrawna i niegłupia. (PM) ■



Dodatkowo miał przeciw sobie całe środowisko. Znamienna była konferencja prasowa z udziałem Armstronga i Cernana, dowódców misji Apollo 11 oraz Apollo 17, którzy walili jak w bębny, że prywatne rakiety to ślepa uliczka, że bez sensu, że nie może się udać. Rakiety to droga zabawa i Musk wpakował w rozkręcenie SpaceX wszystkie swoje pieniądze. Starczyło tego na trzy próby startów na orbitę. Jeden z nich musiał się udać, żeby uzyskać finansowanie NASA, które zapewniłoby firmie dalszy rozwój. Wszystkie trzy rakiety wybuchły. Elon zapożyczył się, zebrał swoich ludzi i poprosił, żeby spróbowali ostatni raz. Czwarty lot się udał i rozpoczął nowy etap w podboju kosmosu. Miliarder wyrzucił branżę do góry nogami. Drastycznie obniżył koszty lotów poprzez ponowne wykorzystanie rakiet, które nie toną w oceanie, ale potrafią majestatycznie wylądować w wyznaczonym miejscu, co nikomu się wcześniej nie udało. SpaceX stał się też jedynym podmiotem oprócz USA, Rosji i Chin, który ma zdolność do lotów załogowych na orbitę. To opowieść o niesamowitych osiągnięciach technicznych, ale przede wszystkim o niesamowitych ludziach. Elon, który udowodnił autorytetem, że się mylą, sprawia wrażenie faceta z sąsiedztwa. Jego współpracownicy umieją wycisnąć z każdej porażki nauki i ulepszenia na przyszłość, Bob i Doug, astronauty, którzy zaryzykowali życie w pierwszym załogowym locie prywatną rakieta. (JM) ■

ELON



SERIAL SENSACYJNY KILLING EVE

W serialach najbardziej zastanawia mnie częsty rozdźwięk między pierwszym a ostatnim odcinkiem, ileż świat i postacie mogą się zmienić, jakże rozwinąć lub zwinąć.

Znakomity brytyjski cykl „Killing Eve” („Obsesja Eve”) zaczyna się, gdy Eve Polastri (Sandra Oh w kolejnej znakomitej roli), analityczka brytyjskiego wywiadu, dostaje zadanie schwywania tajemniczej płatnej zabójczynie. Villanelle (Jodie Comer) jest młoda, piękna i zupełnie psychopatyczna; zlecenia wykonuje w sposób profesjonalny i widowiskowy, Agent 47 mógłby się od niej wiele nauczyć, pewnie by się sobie spodobał, oboje gustują w czarnym humorze.

Szybko okazuje się, że chodzi o coś więcej niż zabawa w kotka i myszkę – fascynacja agentki i morderczynie jest obopólna. Eve stawia na szali życie swoje i bliskich, wkraczając na drogę bez powrotu. W tle pojawia się – a jakże – ponadnarodowy syndykat zbrodni, maczający paluchy w zakulisowych manipulacjach politycznych; tropy prowadzą na Wschód (przecudny obraz prowincjonalnej Polski, aż dziw, że odpowiednie ministerstwa nie protestowały), Zachód i w przeszłość.

Jest to czwarty, finałowy sezon. Sezon nierówny, pełen nowych pomysłów i mylący tropy; można by to może trochę inaczej poukładać, trochę inaczej zakończyć? Ale może niektóre historie muszą dojść do takiego punktu, zgodnie z logiką świata. Trzeba pozamykać wątki, posprzątać, dać ociupinkę nadziei, ale nie za dużo, żeby nam się od niej nie zakręciło w głowie. (MRW) ■

KOMIKS SUPERBOHATERSKI
BATMAN: EGO I INNE OPOWIEŚCI



Linia wydawnicza Egmontu DC Deluxe to idealne miejsce do przedstawienia nie tylko fabularnych kamieni milowych tego uniwersum, ale przede wszystkim największych artystów, którzy odcisnęli ogromne piętno na całym medium.

Jednym z nich bezapelacyjnie był Darwin Cooke – był, ponieważ kanadyjski scenarzysta i rysownik opuścił ten padół łez zdecydowanie za wcześnie, w 2016 roku. Jego spuścizna obejmuje między innymi seriale animowane ze świata DC, a także komiksowe pomniki jak „Nowa granica”.

Cooke’owi zawsze było blisko do Batmana. Już w 2000 roku opublikowana została historia „Batman: Ego”, przy której twórca zadał sobie i czytelnikom proste pytanie – co by było, gdyby Bruce Wayne i jego nietoperze alter ego stanęli naprzeciw siebie i porozmawiali o swoim pomysle na walkę ze złem. Ta krótka i dość prosta historia jest zarazem wielce oryginalna i nosi spory ładunek emocjonalny. Jest też obłędnie narysowana – Cooke słynął bowiem z cartoonowego, ale wyrazistego, ekspresyjnego i niezwykle czytelnego stylu.

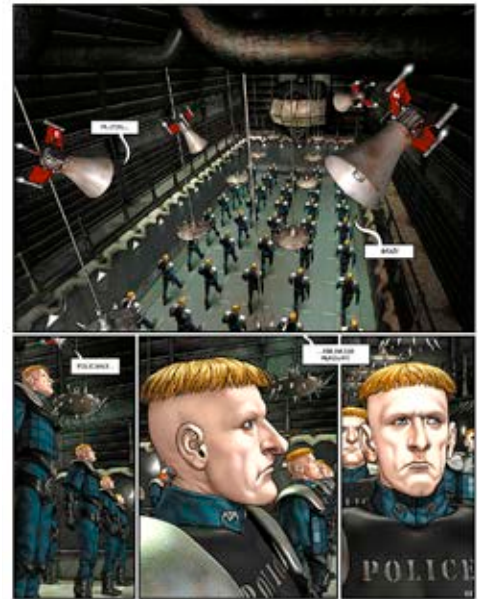
Był też artystą kunsztownym. Potrafił połączyć powagę z kreskówkowością, całymi garściami czerpał też z czasów, kiedy w Batmana wcielał się Adam West, a przygody obrońcy Gotham były dość... osobliwe. Ale nie samym Gackiem człowiek żyje – w tym tomie przeczytacie też kilka zeszytów serii „Catwoman”, utrzymanych w iście kryminalnym stylu. Jak na noir przystało, spodziewajcie się atrakcyjnej femme fatale czy detektywa z problemami. Dodajcie do tego nieco szaloną kolorystykę i otrzymacie jeden z najlepiej napisanych i narysowanych komiksów DC. Wisienką na torcie są krótkie historie pisane lub rysowane przez Cooke’a, w których obok obrońcy Gotham występuje Harley Quinn czy Kobieta-Kot. Bohaterem zasługującym na osobne wyróżnienie jest samo miasto – w interpretacji tego autora mroczne, monumentalne i nieco przerażające. Pozycja obowiązkowa dla fanów Batmana i komiksów o wysokim poziomie artystycznym. (PP)

KOMIKS SF
MEGALEX

Scream Comics wydało właśnie wznowienia dwóch komiksów z uniwersum Metabaronów.

Obowiązkowo w twardych oprawkach, choć mam wrażenie, że w nieco bardziej matowej tonacji w stosunku do poprzednich wypraw do tego chorego uniwersum. „Broń Metabarona” jest niestety wyprana ze stori i zupełnie nie przystaje do najlepszych osiągnięć Alejandro Jodorowsky’ego. Tak, mówimy o facecie, który reżyserował pierwszą wersję „Diuny”, ale szybko został wykopany poza branżę filmową i uświadomiony, że takim „El Topo” ani awanturami na planie nie osiągnie sukcesów, po czym zajął się komiksami. Obecnie przekroczył dziewięćdziesiątkę, ale jeszcze kilka lat temu dowoził kolejne scenariusze.

„Megalex” podobał mi się, bo jest pozbawiony markowych, nieco oklepanych już obsesji Jodo, sprawdza się dobrze jako przygoda w duchu „Incala”, tyle że pozbawiona większych ambicji. Nie jest tak drażniący buchającym seksualizmem jak „Technokapłani”, no i rysownik Fred Beltran radzi sobie znacznie lepiej niż Zoran Janjetov. W efekcie ucieczka Anomalii i peregrynacja przez niego po świecie Megaleksu dostarczają przyjemnych emocji



odkrywania zakamarków znanego z poprzednich serii uniwersum. Bardziej podobają mi się prawie odsączone z freudowskich obsesji nowe historie jak „Simak” czy „Metabaron”, ale „Megalex” także jest godzien wniknięcia w jego pochrzanione realia. (PM)

KOMIKS SF
ŁASUCH. POWRÓT

Stare powiedzenie mówi, aby kuć żelazo, póki gorące. Dlatego też wyznający tę maksymę Jeff Lemire to chyba najbardziej zapracowany scenarzysta za oceanem. Szczęśliwie pracowitość łączy się tutaj z talentem i rzadko zdarza mu się wypuścić coś przeciętnego.

Choć akurat złośliwi mogliby powiedzieć, że napisana po latach kontynuacja „Łasucha” to rzecz podpięta pod sukces ubiegłorocznego serialu Netfliksa. I nie pomylili by się. Tyle że nie odejmują to omawianemu komiksowi atrakcyjności, bynajmniej, bo tytuł ten pozwala spojrzeć na tamtą opowieść z szerszej perspektywy.

Dlatego trzeba z miejsca zaznaczyć, że lektura „Łasucha: Powrotu” wymaga znajomości flagowej serii Lemire’a, bo jest to po części zupełnie nowa fabuła, a po części remiks tamtej historii. Tutaj również bohaterem jest chłopiec będący hybrydą człowieka i zwierzęcia, który szuka własnej tożsamości, tyle że postapokaliptyczny świat przeszedł kolejne zmiany, a i sam Lemire inaczej rozkłada akcenty i odwraca role. Teraz to ludzie są na wyginieciu, a ich jedynym wybawcą może



być dzieciak z jelenimi rogami. Nadal mamy do czynienia z podróżą bohatera ku samopoznaniu, lecz Lemire zanurza się głębiej w stworzoną przez siebie wcześniej mitologię. (BC)

KOMIKS HORROR PUNISHER, TOM 2

Garth Ennis zdradza w postwoju, skąd ponad dwadzieścia lat temu wziął pomysł na ten tom „Punishera”.

Otóż spacerował sobie po Nowym Jorku i zobaczył zebra, który z bezsilności drapał mury budynku. Cóż za alegoria – pełen milionerów Manhattan i samotny, bezradny wyrzutek, skazany na skamlenie na ulicy. Nasz literacki heros dał mu dwadzieścia dolarów i sam siebie zbeszał, że jest tak bezkrytycznie sentymentalny, a następnie machnął historyjkę o tym, co zwykle – fascynacji ostrzem przykładanym do gardła lub przyrodzenia, amputacjach, ukrywanych homoseksualizmie, no i oczywiście rozbryzgiwaniu płatów skroniowych lepiej niż u Kennedy’ego na Elm Street. Mieszanka Ennisa wzbogacana jest o nowinki choćby w postaci anakondy, która wtrącała delikwenta aż po same traperki, oraz dentysty samouka, prowadzącego zabieg bez znieczulenia. Ten facet jest nieokiełznany, on po prostu uwielbia się w tym tarzać, szuka różnych pretekstów i nieważne, w jakiej formule uprawia swoje bezceństwa, czy w „Kaznodziei”, „Hellblazerze” czy „Punisherze”



NYC

– jego znak wodny jest zawsze nad wyraz dobrze rozpoznawalny.

Poprzedni zbiorczy tom „Punishera” był nieco lepszy, bo czuć było zmagania się Franka Castle’a z otoczeniem – trochę podobnie jak to się dzieje w „Imperium kontratakuje”. Tutaj nasz bohater wykonuje po prostu serię egzekucji, bez zbędnych pertraktacji odstrzeliwuje całe trybuny może nie meczu piłkarskiego, ale przynajmniej siatkarskiego. Rety, nawet dla zwolenników grzesznych przyjemności ten ciężki, opresyjny klimat komiksu musi się wydać choć miejscami dołujący. Chce się przez to przebrnąć, spojrzeć przez dziurkę od klucza na pomylony świat, a potem czym prędzej dać drapaką z powrotem do naszej rzeczywistości. Od razu wyda się ona miłsza i spokojniejsza.

„Punisher” to przykład komiksu, w którym nie ma żadnej idei, a jedynie seria pełnych dumy fantasmagorii eunucha. Obrzydliwa rzecz, tylko i wyłącznie dla dorosłych, do strawienia po to, żeby zobaczyć, gdzie leżą granice współczesnych opowieści obrazkowych. (PM)

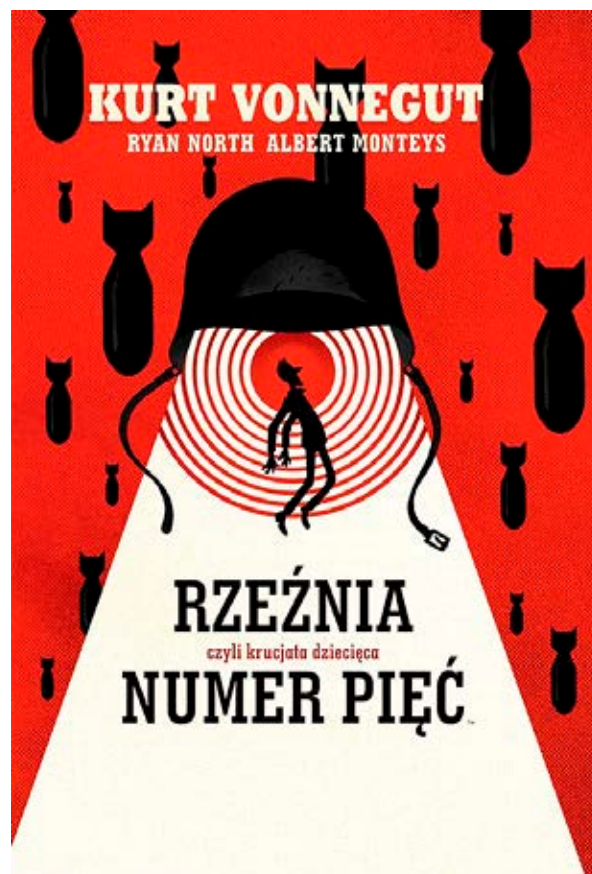
KOMIKS DRAMAT RZEŹNIA NUMER PIĘĆ, CZYLI KRUCJATA DZIECIĘCĄ

Wstyd przyznać, ale z twórczością Kurta Vonneguta nigdy nie byłem specjalnie zżyty.

Niemniej jednak epokowy antywojenny manifest, jakim była powieść „Rzeźnia numer pięć” z 1969 roku, w dzisiejszych czasach nabiera dodatkowego, przerażającego wydźwięku. Jej motywem przewodnim było wprawdzie bombardowanie Drezna w 1945 roku, ale... sami wiecie – wojna nigdy się nie zmienia. Komiksowe adaptacje klasyków literatury są często bardzo nierówne. Na szczęście laureat Eisnera Ryan North i nominowany do tej nagrody rysownik Albert Monteys zadbał o to, byśmy dostali dzieło na wysokim poziomie. W adaptowanym materiale źródłowym Vonnegut puścił wodze wyobraźni, mieszając prawdę z fikcją i żonglując gatunkami, pamiętając jednak o tym, by dostatecznie mocno podkreślać bezsens działań wojennych. Może właśnie dlatego słynący z odchodzenia od klasycznej formy komiksowi artyści zdecydowali się wykorzystać kilka odważnych zabiegów, zarówno stylistycznych, jak i graficznych. Northowi

KURT

i Monteysowi udało się odnaleźć złoty środek pomiędzy wiernością i chęcią dodania od siebie nowych elementów, ale wpisujących się w groteskową odysseję bohatera powieści Billy’ego Pilgrima. No i mieli okazję przedstawić swoim odbiorcom wizerunek Talfamadorian – specyficznych istot pozaziemskich, którzy otworzyli protagonistę oczy na alternatywne postrzeganie czasu. Niechronologiczna podróż u boku takiego nietypowego bohatera jak Billy Pilgrim była dużym przeżyciem zarówno podczas lektury powieści, jak i w trakcie obcowania z komiksem. Nie chodzi wszak o to, by oba dzieła szczegółowo porównywać i punktować komiks jako medium z góry mniej wartościowe niż książka. Wydana przez Egmont adaptacja może spokojnie współistnieć obok dzieła Vonneguta, bo je uzupełnia, a lekturę może wzbogacić o nowe doznania. Nie ma nic złego w poznaniu obu wersji i nie ma nawet znaczenia, w jakiej kolejności to zrobimy. Oby tylko obyło się bez ofiar. A jeśli nawet się nie uda, to cóż – „zdarza się”. (PP)





KOMIKS AWANGARDOWY SANDMAN. PORA MGIEŁ, TOM 1

Mimo że nie jestem fanem Sandmana, ta mglista bajka ujęła mnie kilkoma scenami.

Na szczęście scenariusz i dialogi pisze Neil Gaiman, człowiek świadomy tego, co się obecnie wyprawia w popkulturze, a na dodatek autor scenariusza do gry Wayward Manor z 2014 roku. Dzięki temu udaje mu się utrzymać oniryczny klimat bez uciekania się w ciąg brutalności albo pełne bluzgów dialogi, czyli rzeczy, jakimi karmi nas w wydanej właśnie przez Non Stop Comics inauguracji serii „Szumowina” niezawodny mistrz może nie tyle złego, co pośledniego smaku, Rick Remender.

W „Porze mgieł” Władca Snów boryka się z największą rewolucją w swoim grajdole. Oto Lucifer opuszcza piekło, zostawia cały diabelski kram,

obrzyna skrzydła i rusza na ziemię. I właśnie tam, w Perth, rozegra się jedna z moich ukochanych scen w jakimkolwiek medium. Fascynacja złem mało kiedy jest tak silna jak właśnie w tym nakreślonym przez Gaimana fragmencie.

Rozmawiałem ostatnio z tłumaczką pisarza, Pauliną Braiter, która zwróciła uwagę, że gdy w „Sandmanie” rozgrywa się konwent seryjnych zabójców, to dla niepoznaki nazywają go oni złotem miłośników płatków śniadaniowych. Tyle że „cereal” wymawia się tak samo jak „serial”. Takich ukrytych smaczków jest w „Sandmanie” mnóstwo i choć nigdy nie potrafiłem ich dobrze odszyfrowywać, kilka razy poczułem moc tych odniesień. (PM)

KSIĄŻKA BIOGRAFICZNA POLI RAKSY TWARZ

Przyznam się, że zawsze wolałem Klossa, więc kiedy całe przedszkole bawiło się w „Czterech pancernych”, stałem z boku, pukając się w czoło. Dużo emocji budziło to, kto ma zagrać Marusie, przepiękną sanitariuszkę, a przecież byliśmy dziećmi i wszyscy wyglądaliśmy (gdy patrzę dziś na stare zdjęcia) jak gobliny.

Ale jak się okazuje, słynny tekst z „Autobiografii” Perfectu, „za jej Poli Raksy twarz każdy by się zabić dał” wcale nie był o Marusi. Autor piosenki miał na myśli zupełnie inny film – ekranizację powieści Kornela Makuszyńskiego „Szatan z siódmej klasy”. Aktorka wystąpiła tam w debiutanckiej roli, ważnej, ale raczej dekoracyjnej, i faktycznie robiła wrażenie, które pamięta się po latach. Książka Krzysztofa Tomasika nie jest zwykłą biografią – choćby z tego powodu, że aktorka dekady temu wycofała się z życia publicznego i zerwała większość kontaktów, rozmowna nie jest też najbliższa rodzina. Zamiast szczegółów z życia dostajemy coś, co zdaje mi się znacznie ciekawsze – portret epoki i kawał historii polskiej



popkultury, badający całe zjawisko zjawienia się zjawiskowych dziewcząt w polskim kinie. Pola Raksa okazuje się jedną z wielu pięknych buzi odkrytych na fali popularności Brigitte Bardot, ale nawet na ich tle jest niezwykła. Z fotosu w ilustrowanym magazynie trafiła do kina, teatru, telewizji i wreszcie legendy – do końca tajemnicza postać, która była kimś znacznie więcej niż tylko uroczą twarzą. (MRW)

MAGAZYN KOMIKSOWY RELAX 37

To pierwsza taka sytuacja w historii mediów: na rynku ukazały się dwa różne magazyny Relax opatrzone numerkiem 37.

Nie będę się szerzej rozwodził o konflikcie pomiędzy dotychczasowym wydawcą, czyli Labrum, a współpracującą z nim galerią, bo pomiędzy oboma podmiotami trwają procesy sądowe i aż strach dowiadywać się, czy i jak się one zakończyły. O tej drugiej firmie nie będę się w ogóle wypowiadał, natomiast o nowym Relaksie od Labrum wypada napisać kilka słów.

Wydawnictwo to wypuściło niedawno niesamowity, wielkoformatowy tom „Conana”, publikuje też kwartalnik Metal Hurlant, będący przedrukami reaktywowanej we Francji legendy komiksu. Czytałem wszystkie numery nowego Relaksu i dostrzegałem tam tendencję wzrostową. Trzydziestka szóstka podobała mi się najbardziej, dostarczając gwiazdy Humanoids w pełnym blasku wraz z kilkoma innymi rodzynkami. W nowym numerze też niby jest i Jodorowsky, i Andreas, ale wszystko emituje o jeden poziom emocji mniej. Odpryskowa seria „Incala” z Killem Psię Głową

NEIL

JODO

KSIĄŻKA BIOGRAFICZNA PIĘKNIE JEST ŻYĆ DWA RAZY

Sharon Stone, znana aktorka, symbol seksu lat dziewięćdziesiątych, debiutuje w roli pisarki, opowiadając o swoim życiu. Książka, reklamowana jako autobiografia, nie do końca nią jest, choć rzeczywiście traktuje o różnych etapach życia Stone.

Nie znajdziemy tu jednak dokładnego opisu przebiegu jej kariery w show-biznesie, a raczej wybór kilkunastu najważniejszych z punktu widzenia autorki okresów. Oczywiście nie mogło zabraknąć przynajmniej kilku anegdot z planów filmowych, ale nie stanowią one centralnej części historii. Książka pozwala za to poznać Sharon Stone, zajrzeć w głąb jej duszy, dowiedzieć się, co uważa za istotne. Autorka nie unika tematów trudnych, czasem wręcz bardzo trudnych, opowiada o traumatycznych przeżyciach oraz o mozolnym powrocie do pełnej sprawności po poważnych problemach neurologicznych. Z treści wylania się portret kobiety nie tylko pięknej, ale również mądrej i inteligentnej (a te dwie cechy nie zawsze idą

Pięknie jest żyć dwa razy



SHARON STONE

STONE

w parze), która musiała walczyć o siebie i nigdy się nie poddawała, by w końcu odnaleźć szczęście, choć nie tam, gdzie wydawałoby się, że ono leży, i nie w taki sposób, w jaki wyobrażają sobie widzowie oraz jej miłośnicy. Ten wyjątkowy, wręcz intymny portret w wielu momentach zaskakuje, a także może stanowić inspirację. I mimo że chciałbym poznać więcej opowieści zza kulis produkcji, przy których Sharon Stone pracowała, nie żałuję, że przeczytałem „Pięknie jest żyć dwa razy”. Zdecydowanie warto zapoznać się z tą książką, nawet pomimo faktu, że niełatwa to lektura. A może właśnie dlatego. (PŻ)



KSIĄŻKA THRILLER STARE KOŚCI

Losy tak zwanej wyprawy Donnera to jedna z mroczniejszych opowieści z amerykańskiego pogranicza, coś jakby mit założycielski a rebours.

Bo kiedy osadnicy zmierzający na zachód wybrali feralny skrót i zastała ich śnieżna zamięć, aby przetrwać, zmuszeni byli przelamać bodaj największe tabu i żywić się zwłokami swoich towarzyszy. Jak chce legenda, razem z nimi przypadł też skarb. Po latach odnaleziony zostaje pamiętnik jednej z uczestniczek tamtych wydarzeń i na poszukiwanie zaginionego obozowiska rusza ekipa archeologów.

„Stare kości” duetu Lincoln Child i Douglas Preston to pierwszy tom serii o przygodach naukowczyni Norze Kelly i agentki federalnej Corrie Swanson, które niezmiennie zajmują się sprawami z drugim dnem. Jak przystało na Childa i Prestona, mamy do czynienia nie tylko ze sprawnym thrillerem nafaszerowanym fabularnymi woltami, ale i z porządnym historycznym researchem; ten drugi autor jest zresztą cenionym specjalistą i podróżnikiem piszącym także książki non-fiction. Może i „Stare kości” nie odkrywają nowych lądów, lecz są solidną sensacją na tyle sprawnie łączącą literacką fikcję z faktami, że wywołują „efekt Wikipedii”, czyli po lekturze będziecie na wyścigi czytać o pechowej wyprawie Donnera. (BC)

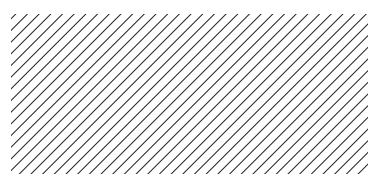
MAGAZYN
OPowieści
RYSUNKOWYCH

nr 37

relax



RANDOM / HODD / NEW HOPE
ALCHEMICZNE JAJKO / KRAPTUREK
RAKHE / INCAL - KILL PSYGOLOWA / DRYFY



jeszcze w poprzedniej odsłonie była pełna akcji i miejscami pieprzna, a teraz nie wiedziałem, co czytam. Nie nastąpiło drastyczne załamanie poziomu, ale widać pewne zachwianie. Także papier został zmieniony, na szczęście pozostał duży format, w którym bardzo przyjemnie się czyta obrazkowe paski i nie trzeba wysilać oczu. Cały czas pozostała jednak przyjemność obcowania z historyjkami obrazkowymi z różnych parafii. Skierowanymi bardziej do dorosłego odbiorcy, bez rysunkowych heheszków, co akurat poczytuję sobie jako zaletę.

Historyjki przeplatane są krótkimi tekstami publicystycznymi, nie tak mocno osadzonymi w socjologicznym i popkulturowym kontekście jak te z Metal Hurlant, ale będącymi w większości przyjemnymi wyliczankami. Osobiście jestem za, a projekty Marcina Lechny uważam za ciekawą inicjatywę w komiksowym krajobrazie. (PM)

GRAMY

TEŻ BEZ PRĄDU



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

PLANSZÓWKA

KSIĘGA CUDÓW

Dzieci w pewnym wieku lubią książki pop-up, zafascynowane tym, że po otwarciu kolejnej strony rozkłada się tekturowa scenografia.

Ten efekt wykorzystany jest w „Księdze cudów”, rodzinnej grze, której najbardziej widowiskowym elementem jest trójwymiarowa plansza, ukryta w tytułowej Księdze. Gdy zastanawiałem się, co jest głównym atutem tej pozycji, co przykuwa do niej uwagę, stwierdziłem, że jest to nieustanne zaskakiwanie graczy. I nie chodzi tu tylko o elementy 3D i sekrety poukrywane w różnych rejonach planszy odkrywane w miarę postępów rozgrywki, ale przede wszystkim o opowieść. Rozgrywka jest podzielona na sześć rozdziałów, przez każdy z nich przeprowadza nas talia kart opisująca kolejne części fabuły, informująca graczy o możliwości dokonania wyborów, a po podjęciu decyzji – ich konsekwencji. Trudno napisać więcej o tej grze bez spoilerów. Podczas rozgrywki wcielamy się w dzieci, które trafiły do magicznej krainy, starają się w niej rozwiązać pewne



problemy i niejednokrotnie przekonują się, że nie wszystko jest takie, jakie wydaje się na pierwszy rzut oka.

Nasze postacie są prezentowane przez estetyczne i szczegółowe figurki, podobnie jak nasi główni przeciwnicy – zębacze. Wędrując przez fantastyczną okolice, walczymy z potworami, eksplorujemy i odkrywamy kolejne miejsca na planszy, zdobywamy przedmioty, wchodzimy w interakcję z otoczeniem i podejmujemy decyzje. Zasady są bardzo proste, a talia rozdziałów prowadzi nas za rękę, od czasu do czasu wprowadzając nowe zasady/elementy gry. W „Księdze cudów” gracze współpracują z



sobą, a przeciwnicy są aktywowani przez specjalne karty, które decydują o poruszaniu się potworów na planszy i pojawianiu się nowych. Dzięki kooperacyjnej rozgrywce możemy zaprosić do niej również młodsze dzieci, nie tylko 10+ (wiek na pudełku). Wystarczy, że jeden z graczy będzie płynnie czytał. Mimo że szata graficzna sugeruje, że mamy do czynienia z produktem skierowanym do dzieci, to ja traktuję ją zdecydowanie jako grę rodzinną, bo dorośli też będą się przy niej dobrze bawić. Nie jest to „samograj”, w którym cokolwiek byśmy zrobili, i tak wygramy, nasze decyzje mają znaczenie i mogą prowadzić zarówno do zwycięstwa, jak i do przegranej. „Księga cudów” to gra, która na pewno pozytywnie zaskoczy i młodszych, i starszych. (KP)

PLANSZÓWKA

NIESTRASZENI: AFRYKA PÓŁNOCNA

Pod koniec 2022 roku ma mieć miejsce premiera trzeciej części Company of Heroes. Dlaczego o tym piszę? Bo gra planszowa „Niestraszeni: Afryka Północna” prezentuje ten sam teatr działań wojennych, w których ma się rozgrywać najnowsza odsłona komputerowej serii.

Podobnie jak w poprzedniej części „Niestraszeni: Normandia” również tutaj każda ze stron konfliktu ma odmienne cele do osiągnięcia. Miejsce i czas, w których toczą się odtwarzane na planszy wydarzenia, to niejedynie związki z Company of Heroes. „Niestraszeni: Afryka Północna” jest grą strategiczną, w której dowodzimy swoimi oddziałami. Jeden z graczy wciela się w dowódcę Long Range Desert Group, czyli oddziału specjalnego armii brytyjskiej zajmującego się wiadomym i dywersją, a drugi dowodzi armią włoską. Podobnie jak w CoH mamy tu scenariusze, a każdy z nich odzwierciedla jakąś akcję Brytyjczyków w trakcie kampanii afrykańskiej. Zazwyczaj jako Anglii staramy się coś zniszczyć określonymi jednostkami,



a jako Włosi próbujemy w tym przeszkodzić, między innymi likwidując konkretne oddziały.

Nowością, która bardzo ubogaca rozgrywkę, jest wprowadzenie pojazdów, które wymagają odpowiedniej załogi i mogą przewozić piechotę. Możemy nawet przejąć pusty pojazd naszego wroga. Jednostki, którymi dowodzimy, są przedstawione na planszy za pomocą estetycznych i czytelnych żetonów.

„Niestraszeni: Afryka Północna” to gra dla początkujących strategów, tym zaawansowanym może przeszkadzać losowość – mimo że wiemy, co wpływa na parametry ataku i obrony, to jednak rzut kością ma wpływ na finał starcia. Nie znaczy to oczywiście, że



wszystko od niego zależy. Ma znaczenie, jaką jednostką atakujemy i na jakim terenie się znajdujemy – część z nich może dać nam bonus do obrony.

„Niestraszeni: Afryka Północna” nie są dużą grą, zapewniają za to dużo możliwości i decyzji do podjęcia. Jeden scenariusz trwa około 45 minut i zazwyczaj po jego rozegraniu mamy ochotę na kolejny albo na rewanż, czyli rozegranie tej samej misji po zamianie stron. Bardzo spodobała mi się możliwość poruszania się pojazdami i przewożenia nimi jednostek. Świetnie, że autorzy starają się być wierni realiom historycznym, nie tylko dzięki temu, że opierają na nich scenariusze, ale choćby przez takie szczegóły, że włoski czołg może zniszczyć tylko jednostką wyposażoną w broń przeciwpancerną. (KP)

PLANSZÓWKA HORRIFIED



„Horried” to gra, która może się spodobać fanom retro, a konkretnie retrohorrorów. Mnie kojarzy się z czarno-białymi filmami grozy, które dziś bardziej wywołują uśmiech niż strach. Pobliskie miasteczko jest nękanie przez potwory, a my – zwykli ludzie postawieni w niezwyklej sytuacji – stajemy w obronie niewinnych. Przyjdzie nam się zmierzyć z takimi sławami jak Dracula,

Niewidzialny Człowiek, potwór Frankensteina czy Potwór z Laguny. Pojawi się też Mumia, której znudził się sarkofag, oraz Wilkołak. Wybierając poziom trudności, decydujemy, ile monstrów znajdzie się na planszy. Każdego przeciwnika pokonujemy inaczej: z Mumii zdejmujemy kłatwę, Wilkołaka leczymy z likantropii, Niewidzialnego Człowieka oddajemy w ręce policji itd. Aby wykonać zadania, zazwyczaj potrzebujemy przenieść konkretne przedmioty w miejsce związane z pobytom stwora. W międzyczasie musimy bronić mieszkańców miasteczka, którzy losowo pojawiają się na planszy. Ta obrona sprowadza się do eskortowania ich do konkretnej lokacji. Jeśli zaniedbamy to działanie, szybko możemy przegrać. Potwory zawsze poruszają się w kierunku najbliższej postaci, a gdy do niej dotrą, atakują. Każdy pokonany mieszkaniec przybliża nas



do przegranej, jeśli natomiast uda nam się go uratować, to otrzymujemy bonus mogący pomóc nam w odniesieniu zwycięstwa. „Horried” trochę przypomina „Pandemię”, ale jest ciekawszy między innymi z uwagi na zróżnicowanie wrogów i tematykę (w końcu pandemii mamy wszyscy dość). Ta różnorodność potworów przejawia się nie tylko w odmiennych sposobach na ich pokonanie, ale również w specjalnych mocach – przykładowo Dracula może rzucić na nas urok i zmusić do podejścia w jego stronę, a Niewidzialny Człowiek wykonać atak z zaskoczenia. Zostało to bardzo fajnie pomyślane i dopasowane do każdego potwora. Zasady gry są dość proste – poruszamy się, zdobywamy przedmioty, korzystamy ze zdolności specjalnych naszych postaci i wykonujemy zadania. Mimo prostoty rozgrywka jest niezwykle klimatyczna. Bardzo podoba mi się estetyka starych horrorów, doceniam te wszystkie smaczki, które wywołują dreszczyk emocji i sprawiają, że mogę wczuć się w walkę z konkretnym monstrum. (KP)

GRA PARAGRAFOWA WIDMO NAD ARKHAM

„Widmo nad Arkham” było reklamowane jako największa polska gra książkowa i nie jest to przesada – ponad tysiąc paragrafów i sto możliwych zakończeń robi wrażenie. Oczywiście pojawia się pytanie, czy ilość przechodzi w jakość? Spróbuję na nie odpowiedzieć.

Na początku nie sposób pominąć jakości wydania. Nie ma na polskim rynku tak dobrze wydanej gry paragrafowej. Dwa tomy formatu A4 w twardej oprawie na bardzo dobrym papierze z całostronicowymi ilustracjami – biorąc książki do ręki, czułem, że mam do czynienia z produktem premium. Zapewne



BENIAMIN

osoby kupujące podręczniki RPG są przyzwyczajone do takiej jakości – dla mnie było to bardzo pozytywne zaskoczenie.

Treść „Widma nad Arkham” nie odnosi się bezpośrednio do wydarzeń z opowiadań Lovecrafta, jak to ma miejsce w gamebookach z serii „Choose Cthulhu”, o których pisałem jakiś czas temu. Tutaj autor – Benjamin Muszyński – stworzył alternatywny świat, w którym z jednej strony naprawdę istnieją miasta wymyślone przez Mistrza Grozy, ale nie zdarzyło się w nich to, co zostało przez niego opisane. Sam Lovecraft jest zapomniany, a jego dzieła nie odniosły sukcesu, nawet po śmierci autora. W grze wcielamy się w bibliotekarza, który bada i stara się popularyzować dzieła samotnika z Providence. W uniwersum Muszyńskiego nie wszyscy traktują rzeczy opisane przez Lovecrafta jako fikcję, my sami będziemy musieli konfrontować się z faktami, które mogą zmienić nasze spojrzenie na spuściznę, początkowo traktowaną jako wymysł genialnego, aczkolwiek szalonego pisarza.

„Widmo nad Arkham” to ten rodzaj gry paragrafowej, w której nie wykonujemy żadnych testów, nie mamy statystyk, nie rzucamy kostką, nie potrzebujemy więc żadnych dodatkowych elementów. Jedynie, co robimy, to podejmujemy decyzje i sprawdzamy ich konsekwencje. I tak aż do jednego ze wspomnianych stu zakończeń, które, i to kolejny atut książki, są bardzo zróżnicowane. Może się zdarzyć, że kilka razy z rzędu trafimy na końcowe paragrafy w tym samym klimacie, po czym zostaniemy zaskoczeni totalnie odmiennym końcem historii. Do tego potrzeba bardzo wielu rozgrywek, żeby odkryć większą część treści zawartej w dwóch tomach tej paragrafówki. (KP)



UWAGA! Nowy Quest DLA RODZICA!

CEL:
UZUPEŁNIENIE
KAWY W KUBKU.



CDR RR FF D T CS



F E L I E T O N Y

103 Łukasz Orbitowski

126 Piotr Gawrysiak

128 Aleksy Uchański

130 Marcin Borkowski

**INSTRUKCJĘ OTWIERA WPROWADZENIE
WYJAŚNIAJĄCE, DLACZEGO LUDZIE WYPY-
TUJĄCY PRACOWNIKÓW BETHESDY O FABUŁĘ
DAGGERFALLA NICZEGO SIĘ NIE DOWIADUJĄ.**



CREDITS

Wersja na konsole
obecnej generacji

Grand Theft Auto V



Parafrazując klasyk polskiego kina: czasy się zmieniają, ale GTA V zawsze w konsolach.

■ Bartek Czartoryski

Zarty żartami, ale od premiery nieśmiertelnego – jak się zdaje – przeboju Rockstara minęła już prawie dekada. Chciałoby się móc powiedzieć, że ten żelazny klasyk nic a nic się przez ten czas nie zestarzał, lecz rzeczywistość jest inna. Nie zabija się jednak kury, która nadal znosi złote jaja, choć potknięcie z nafaszerowanymi błędami, byle jak zoptymalizowanymi remasterami trylogii, na którą składały się Grand Theft Auto III,

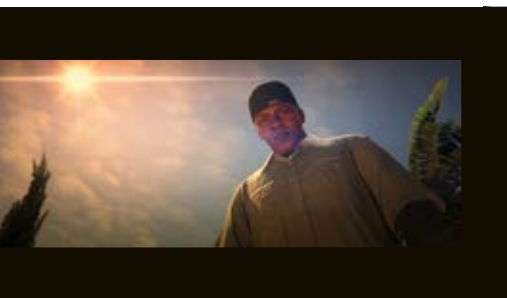
**SPRZEDAŻ
CYFROWEJ WERSJI
NOWEGO GTA V
PRZEBIŁA NAWET
WYNIK ELDEN RING.**

Vice City i San Andreas, na bank podcięło jej skrzydła.

Dlatego przynajmniej ostrożny sceptycyzm co do odświeżenia hitu z 2013 roku był cokolwiek wskazany, ale, na szczęście, obawy okazały się płonne. Choć Grand Theft Auto V obskakuje już trzecią generację konsol, to da się jeszcze z tego coś wycisnąć. I to niemało. Bo mimo paru irytujących, staroświeckich już mechanik czy dyskusyjnej fizyki gra nadal dostarcza wszystko to, co dostarczała i wtedy: świetny scenariusz, ogromny świat i mnóstwo frajdy.

Obecnie tytuł ten na PS Store kosztuje tylko nieco ponad 40 złotych, a GTA Online można ściągnąć za darmo. Wersja na nowe Xboksy jest z jakiegoś powodu dwukrotnie droższa, trzeba też zapłacić za dostęp do multi. Ale pomówmy o tym, co się zmieniło od czasu wersji na poprzednią generację. Już samo przejście

■ Grac można, tak jak i poprzednio, również z perspektywy pierwszoosobowej.



■ Za lokalizację gry odpowiada warszawska firma QLOC.

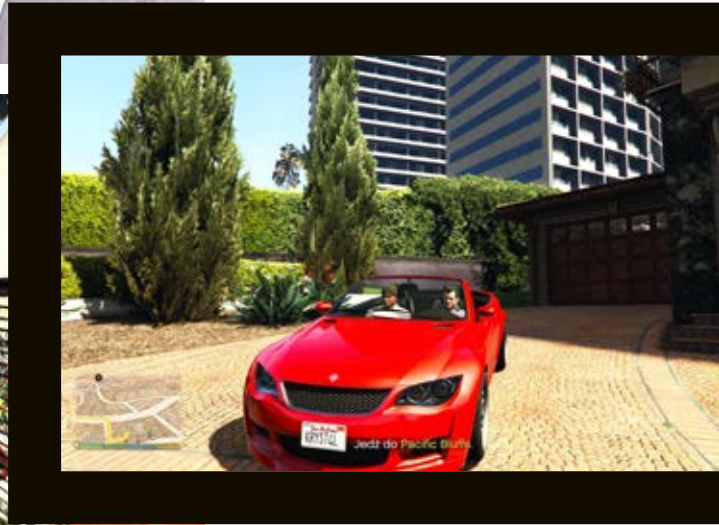


■ Ned Luke, aktor odgrywający rolę Michaela, pojawił się później w Red Dead Redemption 2.

■ Nowa wersja gry to również świeże modyfikacje aut u Hao, kumpla Franklina.



Two to bydlisz miał z czegoś. I żadnej wojny nie będziecie. To wasz jedno przesyła. Musisz się nauczyć rozróżniać takie sprawy.



z menu do gry nie trwa kilka minut, tylko co najwyżej kilkadziesiąt sekund, ale najważniejsze jest to, co potem. GTA V oferuje trzy tryby graficzne: jakości, z 4K i 30 klatkami na sekundę, wydajności, z 1440p i 60 FPS, oraz wariację na temat tego drugiego, tyle że z efektem ray tracingu. Jako że nie potrafię już grać w mniejszej liczbie klatek, wybrałem ten trzeci.

Gra chodzi płynnie, obojętnie, jak dużo by się akurat działo na ekranie, a lekkie spadki klatek i nierówne animacje są zauważalne tylko podczas scenek przerywnikowych. Od czasu do czasu da się wyłapać dorysowywanie tekstur i subtelny motion blur (wyraźniejszy przy

CO ISTOTNE DLA GRACZY ONLINE, GTA V UMOŻLIWIA PRZENIESIENIE PROFILU Z POPRZEDNIEJ WERSJI.

trybie jakości), brakuje także detali obiektom znajdującym się dalej od postaci (co z kolei tryb jakości niweluje, ale za wysoką cenę klatek). Wersja na PS5 całkiem fajnie wykorzystuje również możliwości DualSense'a: praktycznie cała komunikacja telefoniczna idzie przez wbudowany głośniczek, a triggery delikatnie reagują na to, jak prowadzimy auto, to wibrując,



to stawiając opór. Oczywiście żadna z tych zmian nie jest game changerem, lecz jeśli ktoś jeszcze jakimś cudem nie ograł Grand Theft Auto V, to lepszej wersji na konsole nie znajdzie. A z radością donoszę, że to nadal kawał niesamowitej, satysfakcjonującej przygody.

Kusi jednak powiedzieć, że remaster ten był dla Rockstara zaledwie pretekstem do odpalenia projektu GTA+, czyli płatnej subskrypcji oferującej za 25 złotych dodatkowe bajery dla graczy bawiących się online, którą uruchomiono 29 marca. Póki jednak wszystko to będzie jedynie fundamentem dla przynajmniej równie dobrego co poprzednik Grand Theft Auto VI, wszystkie grzeszki zostaną studiu Sama Housera wybaczone. Przecieki na ten temat są co prawda szczątkowe, ale plotki mówią, że gra wyjdzie nie wcześniej niż za dwa-trzy lata. ■



■ Zainwestuj
w swoją przyszłość
- wykup kwaterkę
na grobowiec.

KŁAMSTEW

kowal swojego losu

Lubicie, kiedy ktoś was okłamuje? Oczywiście, że nie, odpowiecie pewnie. Moja pierwsza odpowiedź też pewnie byłaby taka. Ale pomyślcie o Świętym Mikołaju albo zającu wielkanocnym. Czy macie do rodziców żal, że wmawiali wam ich istnienie? Ja nie mam najmniejszego.

■ Paweł Schreiber

Ogromna część magii dzieciństwa opiera się na tym, że wierzymy w rzeczy, które nie są do końca prawdziwe (a granica między prawdą a zmysłem wcale nie jest prosta i jednoznaczna). Na starość zresztą też lubimy, kiedy nas ktoś nabierze – wmówi nam, żeby dokonać takiego, a nie innego zakupu. Potwierdzi, że mamy rację w sprawach, o których gadamy strasznie głupoty.

Gry też cały czas na różne sposoby nas okłamują. Ba, po prawie czterech dekadach grania mam wrażenie, że umiejętne oszukiwanie odbiorcy to jedno z najważniejszych zadań każdego projektanta. Odkrywanie takich kłamstewek z perspektywy gracza budziło we mnie różne emocje. Czasami rozczarowywało,

czasami budziło podziw dla pomysłowości twórców i wcale nie psuło rozrywki. A czasami myślałem sobie, że kłamstwo kłamstwem, ale to właśnie dzięki niemu gra dawała niezapomniane przeżycia. Stąd pomysł na – mam nadzieję – cały cykl tekstów o growych kłamstwach i kłamstewkach. Na pierwszy rzut idzie jedno z najpopularniejszych: w tej grze możesz być kowalem swojego losu.

Nie pamiętam już dokładnie, kiedy kupiłem Daggerfalla – chyba w okolicach 1997 roku, kiedy byłem w Anglii na obozie językowym. Żeby wreszcie zagrać, musiałem poczekać na powrót do Polski. Oglądałem więc sobie tylko piękne, błyszczące pudełko z niezbyt atrakcyjną podobizną świętej pamięci króla Lysandusa i obrazkami, które obiecywały godzinny niesamowitych wrażeń. Opakowanie z płytką, na której, nie wiedzieć czemu,

AUTOR INSTRUKCJI DAGGERFALLA: „WYOBRAŹCIE SOBIE MAKBETA, KTÓRY PYTA, O CZYM JEST <<MAKBET>>”.

CREDITS



➤ Najbardziej reprezentacyjna ulica w Daggerfallu. Wrażenie robi do dziś, zwłaszcza w Daggerfall Unity.



➤ Lord Bridwell, czyli gość, któremu dałem się nabrać.

KA

Lysandus miał włosy, których na pudełku nie było ani śladu. A przede wszystkim – instrukcja, która sęczyła we mnie najróżniejsze kłamstwa. Ale jakie to były kłamstwa... w końcu okazały się bardziej inspirujące od samej gry.

Instrukcję otwiera wprowadzenie, w którym autor wyjaśnia, dlaczego ludzie wypytujący pracowników Bethesdy o fabułę Daggerfalla niczego się nie dowiadują. Oficjalnie podawane wyjaśnienia były przewidywalne – bo przecież konkurencja nie może się dowiedzieć, musimy wszystko jeszcze dopracować i jeszcze to, i jeszcze tamto... Ale PRAWDZIWY powód był zupełnie inny. Twórcy gry nie odpowiadali na pytania o fabułę, bo... sami nie wiedzą, jaka ona będzie. Moje nastoletnie oczy otwierają się ze zdumienia. Natchniony autor instrukcji ciągnie: wyobraźcie sobie Makbeta, który

pyta, o czym jest „Makbet” jeszcze przed rozpoczęciem sztuki. Odwołanie do wielkiej literatury działa dokładnie tak, jak powinno – jestem wzruszony. Nie wiem o niej jeszcze wystarczająco dużo, żeby sobie w pełni zdawać sprawę, że od samego Makbeta w „Makbecie” zależy stosunkowo niewiele, bo został wklejony do porządnie skrojonej tragedii, a to znaczy, że los już dawno zdecydował, co z nim będzie. Nawet kiedy mu się wydaje, że ma jakiś wybór, to w rzeczywistości nie ma nic do gadania. Nic to – ja się tym wówczas nie przejmowałem, autorzy instrukcji też nie. Tłumaczyli, że jakkolwiek drogą pójde – będzie dobrze. Nie powinienem zachowywać się jak gracze, którzy chcą zawsze podejmować optymalne decyzje. W Daggerfallu (mówi dalej instrukcja) warto popełniać błędy, choćby po to, żeby zobaczyć, co się stanie, bo może właśnie to okaże się dużo ciekawszą drogą. Potem instrukcja mamiła mnie informacjami na temat systemu reputacji – trzeba pamiętać, że Tamriel to kraina, w której nikt nie jest samotną wyspą, więc jeśli z kimś rozmawiamy, może się nagle okazać, że to kuzyn jakiegoś możnowładcy, który później, dzięki grzecznej rozmowie z jego krewnym, potraktuje nas łaskawiej. Ach, jak cudowna musi być gra, w której działa tak złożony model społeczeństwa – myślałem sobie.



A potem wróciłem do domu i zabrałem się za granie. Na szczęście w pudełku znajdował się opis wyjścia z pierwszego lochu – i całe szczęście, bo niezłe się przy tym wynudziłem. Ale już po kilku podejściach mój mroczny elf wydostał się na powierzchnię, odetchnął pełną piersią i był gotowy na niesamowite przygody w niesamowitym świecie. W pierwszym miasteczku, do którego się udał, dostał list od Lady Brisienny z prośbą o pomoc. Porozmawiał z nią i dowiedział się, że król Lysandus (którego nadgniła buzię znałem już z opakowania gry) szaleje nocą po stołecznych ulicach, a żeby go uspokoić, trzeba się rozejrzeć po najważniejszych dworach królewskich w okolicy. Pomyślałem, że najlepiej będzie pokręcić się na dworze w samym Daggerfallu – przecież jeśli,

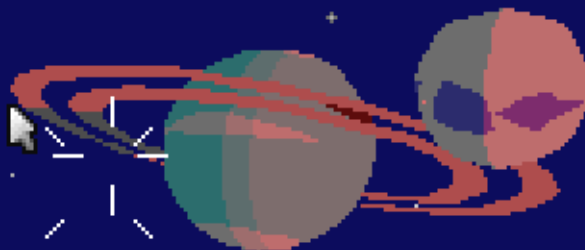
➤ Czacha. Skarby. Wojownik. Szczur. Pochodnia. Wszystko, co powinno być w RPG.

UWIERZYŁEM W UNIWERSUM FRONTIERA – JEGO OGROM ORAZ POLITYCZNĄ I HANDLOWĄ ZŁOŻONOŚĆ.

Actual: 286.0 kmh⁻¹

Set: 302.2 kmh⁻¹

Relative to: Merlin



Frontier. W latach dziewięćdziesiątych kosmos miał właśnie takie surowe, ale za to ładnie cieniowane oblicze.

zgodnie z tym, co sugerowała instrukcja, będę wypełniał zadania zlecane przez ludzi stojących blisko tronu, na pewno wyjdzie z tego coś dobrego. Ktoś zauważy, jak dużo robię dla królestwa, zagadnie czy zdradzi kilka sekretów. Tak to powinno działać, prawda? Tak jak z rynkiem pracy. Pokażę swoją determinację i umiejętności, popracuję tu i tam za darmo, żeby sobie wpisać do CV, ktoś komuś powie dobre słowo i dostanę świetną posadę, o jakiej inni tylko marzą. Wszyscy przecież wiemy, że właśnie tak to działa.



Ahoj, przygodo! Zacznę od obejrzenia sobie z bliska tych pierścieni.



Piękne, różowitkie chmurki z Frontiera do dziś robią wrażenie.

Zwróciłem się do jegomościa w zielonym stroju stojącego niedaleko tronu króla Gothryda. Lord Bridwell, nie wiedząc czemu, zainteresował się mną na tyle, że zaczął mi dawać różnorodne zadania do wykonania. A przynajmniej z początku wydawały się różnorodne. Każda większa misja w Daggerfallu oznacza wyprawę do gigantycznego lochu, na którą trzeba poświęcić czasem do kilku godzin. Kilka godzin włączenia się po podobnych do siebie korytarzach, zresztą takich samych jak we wszystkich innych lochach w grze. Gdyby tylko te potworne lochy były kilka razy mniejsze – Daggerfall byłby zupełnie inną pozycją. Ale, niestety, tak nie jest.

Z łaski Bridwella nic nie wynikało. Tymczasem zorientowałem się (patrząc na to, jak rozwijała się kariera postaci mojego brata, który grzebał w sejwach), że nawiązywanie kontaktów i podążanie własną ścieżką nic w Daggerfallu nie daje. Fabuła jest od początku ustalona, a kolejne jej etapy uruchamiają się wraz z awansowaniem postaci na kolejne poziomy. Chodzi więc w zasadzie wyłącznie o to, żeby bić jak najwięcej potworów, bo tylko tak da się szlifować umiejętności sensownie zbudowanej postaci. Mój biedny elf się załamał. Ja wraz z nim. Jest w Daggerfallu jeden rodzaj lochów, które są dużo mniejsze od pozostałych. To wystawne grobowce. Mój rozczarowany dworskim blichtrzem elf stoczył się na samo dno – został rabusiem cmentarnym, prowadzącym niezbyt heroiczne

walki przeciwko szczirom, pająkom i innym sobie podobnym łajdakom. Pozarażał się przy tym najróżniejszymi chorobami, które w końcu przestał leczyć. Tyle wyszło z podążania własną drogą i pozwalania sobie na błędy.

Z jednej strony Daggerfall okazał się dla mnie w pewnym sensie rozczarowaniem. Oczywiście wracam sobie do niego od czasu do czasu, ale wciąż brakuje mi motywacji, żeby choćby próbować go ukończyć. Z drugiej – kłamstewka twórców sprawiły, że przeżyłem doświadczenie jedyne w swoim rodzaju. Nie wyszedł z tego „Makbet”, ale raczej coś w rodzaju „Wielkich nadziei” Dickensa – historia o młodzieńcu, który trafia w tak zwany wielki świat z nadzieją na błyskotliwą karierę, po czym przeżywa wielkie rozczarowanie. Sentyment do mojego upadłego bohatera (i współczucie dla niego) mam do dziś. Oczywiście to w połowie zasługa gry, a w połowie mojej wyobraźni, ale przecież coś tę wyobraźnię umiejętnie pobudziło. Pewnie, było w tym sporo kłamstwa – ale, jak widać, skutecznie działającego. Instrukcja skutecznie wmowiła mi, że mogę pójść w każdym kierunku, w jakim zechcę, więc właśnie to zrobiłem.

Podobne do Daggerfalla było doświadczenie grania w moją pierwszą pozycję z serii Elite – Frontiera. Z początku zachłysnąłem się ogromem świata i swobodą działania. Uwierzyłem w to uniwersum – w relacje polityczne między państwami, skomplikowaną sieć handlową, wagę zleczanych mi misji... Dzisiaj pewnie byłoby

Statki

Jednym z najpiękniejszych widoków Frontiera były ogromne stacje kosmiczne i unoszące się przy nich w przestrzeni statki. Dopełniały ogromu wszechświata, który dawalo się w tej grze zwiędzić.

mi już trudniej, bo schematyczność tego świata jednak bije po oczach, ale wtedy była to czysta magia. Z dumą zdobywałem kolejne rangi wojskowe, handlowałem jak szalony, odkrywałem kolejne planety, wysysałem paliwo z gazowych olbrzymów i coraz lepiej rozumiałem, jak ogromne i nieogarnione mogą być światy gier wideo. Za to jestem Frontierowi dożgonnie wdzięczny.

Ale przy tym wszystkim – latałem i walczyłem. Kiedy handlowałem – latałem z układu do układu i walczyłem. Odkrywając nowe światy – latałem z układu do układu i walczyłem. Kiedy zająłem się górnictwem, latałem z układu do układu i walczyłem. Kiedy przewoziłem pasażerów, latałem z układu do układu i walczyłem. Krótko mówiąc, mogłem robić, co tylko chciałem, pod warunkiem że cały czas latałem i walczyłem, co zresztą i tak zajmowało większość czasu. Nawet jeżeli przymkniemy oko na to latanie i strzelanie, Frontier daje nam w gruncie rzeczy tylko kilka możliwości działania: walkę, handel, górnictwo (na dłuższą metę okropnie nudne) i eksplorację (która wymaga pozostałych trzech).

Długo czekałem na grę, która zaspokoi rozbudzone przez Frontiera oczekiwania, ale każdy kolejny tytuł oferował podobne wybory. ZOSTAŃ, KIM ZECHCESZ: ŻOŁNIERZEM, HANDLARZEM ALBO PIRATEM. A jeśli nie chcesz być ani tym, ani tym, ani tym? Możesz ewentualnie być każdym z nich po trochu. Na pociechę. Poczucie swobody (choć nie to wymarzone) pojawiało się, kiedy świat gry składał się z mnóstwa połączonych ze sobą części. Na przykład w serii X, której nigdy nie ogarnąłem na takim poziomie, na jakim bym chciał, ale miałem poczucie funkcjonowania w rzeczywistym świecie, w którym każdy statek lecący z planety na planetę ma coś do roboty. Podobne – i dużo łatwiejsze do ogarnięcia – odczucia dawała wspaniała (i niesłusznie zapomniana – muszę jeszcze kiedyś coś

o niej napisać, dopilnuj tego, o Naczelnym) gra Space Rangers 2, w której kosmiczni poszukiwacze przygód cały czas szaleli na własną rękę i załatwiali swoje sprawy. Ale i tam chodziło raczej o wiarygodność świata niż faktyczną swobodę wyboru jednej z wielu bardzo odmiennych ścieżek.

A potem – ku własnemu zdumieniu – nagle się zorientowałem, że dużo lepiej się czuję, kiedy granice mojej swobody zostaną jasno nakreślone. Kiedy jestem w zbudowanej przez twórców klatce, każda decyzja daje smak wolności. Oczywiście ważne, żeby taka klatka była dobrze zabudowana – miała odpowiednią liczbę kołowrotek, drabinek i tuneli dla chomików o różnych temperamentach. Jedną z moich ukochanych klatek tego rodzaju to słynny pierwszy poziom pierwszego Deus Ex. Zamiast całego wszechświata – jedna mała wyspa, Liberty Island. Zamiast „bądź, kim chcesz, i rób, co chcesz” – wyznaczony cel działania, do którego w taki czy inny sposób zmierzamy. A potem proste wybory. Wchodzimy od przodu czy zakradamy się od tyłu? Pójdziemy schodami czy kanałem wentylacyjnym? Wolimy hakowanie czy wytrychy? Zabijamy, obezwładniamy czy omijamy? Wypełniamy wszystkie cele, czy niektóre sobie zignorujemy? Nagle, w ograniczonej przestrzeni, ze ściśle wyznaczonymi celami, czułem się zupełnie wolny. Oczywiście zdawałem sobie sprawę, że to wolność bardzo iluzoryczna, ale z przyjemnością dawałem się oszukiwać. Przymykałem (i do dziś przymykam) oko nawet na niezbyt lotną SI przeciwników.



Statua Wolności nie ma głowy, ale screen ściągnąłem tak, żeby nie było tego widać.



Jak się widzi taką gębę, to od razu chce się powiedzieć „Laputan Machine”. Sam nie wiem, dlaczego.



Ethan Mars z Heavy Rain. Łzy w deszczu, jak mawiał klasyk.

OCZYWIŚCIE WAŻNE, ŻEBY TAKA KLATKA BYŁA DOBRZE ZABUDOWANA – MIAŁA ODPOWIEDNIĄ LICZBĘ KOŁOWROTKÓW I TUNELI DLA CHOMIKÓW O RÓŻNYCH TEMPERAMENTACH.

➤ Poradnik rodzica: co robić, kiedy dziecko nie chce grać, tylko bezmyślnie gapi się w telewizor?

HEAVY RAIN SPRZEDAŁO SIĘ W NAKŁADZIE PONAD PIĘĆCIE MILIONÓW EGZEMPLARZY. SONY ZARABIŁO NA TEJ GRZE PONAD 100 MILIONÓW EURO.



➤ Ethan wybrał się tam, gdzie David Cage chadza piechotą.

Deus Ex buduje przestrzenie w sumie jeszcze bardziej zamknięte niż jego poprzednicy – Ultima Underworld, System Shock czy Thief. Jasno zaznacza trasy, którymi można się poruszać, ale robi to dyskretnie i delikatnie (w przeciwieństwie do efektywniejszych, ale nieco bardziej łopatologicznych DE: Human Revolution i Mankind Divided). Doskonale wyważa poczucie zamknięcia i poczucie swobody. Podobne wyczucia mają twórcy z Arkane – widać je nawet w debiutanckim Arx Fatalis, rozwija się w Dark Messiah of Might and Magic, a szczytowy poziom (jeszcze wyższy niż w DX) osiąga w serii Dishonored. Nie sposób tu nie wspomnieć o popisowym numerze Arkane, czyli Deathloopie, który najpierw zaskakuje tym, jak bardzo ograniczona jest przestrzeń gry, a potem wbija w fotel tym, ile swobody da się właśnie z tego ograniczenia wycisnąć.

Dawać się oszukiwać takim grom to czysta przyjemność.

Jest jeszcze jeden – poza duchowymi potomkami Deus Ex – przykład, który chciałem tu przywołać. Pochodzi z gry, którą raczej doceniam, niż lubię, czyli Heavy Rain. Sensacyjne opowieści Davida Cage'a nigdy nie przemawiały do mnie za głęboko, ale zawsze doceniałem w nich jedno, co wychodziło mu dużo lepiej niż całej konkurencji – nacisk na zwykłe, codzienne czynności. Z mojej perspektywy trwałym wkładem Cage'a w historię gier nie jest emocjonalna głębia dramatycznych wyborów, tylko to, że w Nomad Soul, Fahrenheitcie i Heavy Rain

bohater może sobie pójść do łazienki i zrobić, co do niego należy. Zwykła, monotonna codzienność w najbardziej przyziemnym wydaniu. Moja ukochana scena w HR to nie słynna sekwencja obcinania paluchów, którą wszyscy swego czasu bardzo przeżywali, tylko kameralny minidramacik rozgrywający się tuż po otwierającej grę tragedii. Radosne, mile dla oka kolory z początku bezpowrotnie znikają – toniemy w szarościach i brązach. Główny bohater samotnie wychowuje syna (jego zielona bluzka to jedyny znak nadziei w całej scenie). Wracają razem ze szkoły. Dzieciak siada przed telewizorem. Czas mija szybko, a my powinniśmy przygotować obiad, dopilnować, żeby młody odrobił lekcje, sprawdzić, co tam z praniem... a może spędzić trochę czasu z dzieckiem? A może wyjść na chwilę do ogrodu? A może powspominać drugiego syna, którego już nie ma? A może... pizza podgrzana w mikrofali i pokrojona, udało się oderwać Shauna od telewizora, tylko

tego prania, cholera, nie zdążyłem. Jak to w życiu. Liberty Island z Deus Ex w miniaturowej – ciasna przestrzeń, kilka zadań do wykonania, trudno ogarnąć wszystko za jednym razem, a najlepsze jest to, że na koniec nie ocenia nas nikt poza nami samymi. Kilka pomieszczeń na krzyż, prościutkie mechaniki, a poczucie swobody działania i autentyczności jest tu przeciwieństwem niesamowicie wiarygodne. Za drugim czy trzecim razem magia przyska, ale za pierwszym razem mamy do czynienia z doskonałą iluzją. To jedna z moich ulubionych scen w grach w ogóle.

I tak to właśnie wygląda – najpierw wierzyłem, że gry pozwolą mi zostać kowalem swojego losu, zbawcą Tamriel i odkrywcą nowych światów, a w końcu zrozumiałem, że jestem facetem, który umie podgrzać pizzę w mikrofali albo zrobić pranie, ale nie jedno i drugie naraz. Od kłamstw wielkich przeszedłem do bardziej kameralnych. Ale lubię i takie, i takie. Gry lubią mnie okłamywać, a ja lubię dawać się nabrać. ■

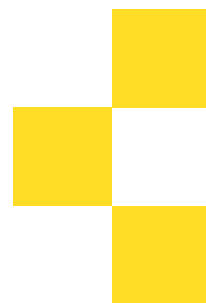


➤ Ojciec chce porozmawiać. Syn znosi to z godnością.



Łukasz Orbitowski

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



GRA JAK ŻYCIE

GRAM W ELDEN RING, ZABAWĘ Z DAWNA OCZEKIWANĄ.

Z reguły nie czekam na gry i nawet tego nie lubię u innych. Napięcie związane z nim drażni, wydaje się niepotrzebne. Gracze bywają jak niecierpliwie dzieci. Każda przesunięta premiera wywołuje lawinę rozżalenia, gniewu i złośliwości. Można pomyśleć, że chodzi o lekarstwo na raka albo chociaż o przelew. Przecież to tylko gra. Zabawa. Coś przyjemnego, lecz niekoniecznego, jak wszystkie przyjemności.

Być może (nie wiem z całkowitą pewnością) ciśnienie ze strony oczekujących graczy generuje presję na pracowników wielkich studiów i oranie nimi w imię przenaświáwszego deadline'u i wszyscy powinniśmy wrzucić na luz. Wyjdzie gra, to wyjdzie. Jak nie w tym roku, to w przyszłym. Łatwo się mówi, bo na Elden Ring czekałem właśnie w ten dziecinny, irytujący sposób. Oglądałem recenzje i filmiki z wczesnych wersji, paplałem o nich tak długo, aż bliscy mieli mnie dosyć, a gdy wreszcie to bajeczne monstrum wyszło, oczywiście znalazłem się na wyjeździe. Poprosiłem syna, by zrealizował kod i ściągnął plik, abym mógł zagrać minutę po tym, jak tylko wrócę do domu.

Ten entuzjazm bierze się z miłości do poprzednich gier studia, wyjąwszy Sekiro. Trudno jednak wymienić właściwy powód tego zakochania. Uwielbiam tajemnice, zwłaszcza takie, które nie mają rozwiązań (czyli są prawdziwymi tajemnicami). Poszukuję oryginalnej i spójnej architektury, kocham precyzyjnie zaprojektowane poziomy i potwory zrodzone z chorych umysłów, ale najmocniej pociągała mnie atmosfera świata, który już przeminął, kruszeje, rozpada się, a wrogowie są jak gniewne, lecz otępiełe duchy.

Całoci dopelnia wysoki poziom wyzwania. Kocham granie, lecz zupełnie się do tego nie nadaję. Nie chodzi o mordowanie się z bossem czy nawet szeregowym przeciwnikiem. Od Wiedźmina odpadłem ze względu na rozbudowany crafting i zawiłe ścieżki rozwoju postaci. W Dark Souls i pochodnych nigdy nie pojąłem idei skalowania, nie używałem większości niezbędnych (podobno) przedmiotów takich jak odtrutki albo magiczne nakładki na broń, czary w ogóle były mi wstrętne, statystyki dawałem na siłę, witalność i staminę, brałem wielki miecz i szedłem do przodu. Dostawałem w łeb. Szedłem znowu. Aż doszedłem. Jednego bossa zabijałem przez trzy miesiące. Aż w końcu się udało. Tak, wiem. To nie jest normalne.

W Elden Ring obawiałem się otwartego świata i tego przekłętą craftingu. Pierwszy nie przeszkadza, drugiego nawet nie użyłem. Próbowalem nie korzystać z konia, lecz rozmiar planszy szybko wybił mi z głowy przynajmniej tę niedorzeczną ideę. Gra sprawia wrażenie odrobinę łatwiejszej niż poprzednie. Być może twórcy poszli na kompromis w celu pozyskania masowej publiczności? Albo ja czegoś się wreszcie nauczyłem?

W gruncie rzeczy wszystko zostało po staremu. Kumpel stwierdził słusznie, że to Soulsy na koniu. Brakuje mroku. Ale tylko trochę. Elden Ring rozgrywa się w jasnej przestrzeni, pod świetlistymi koronami gigantycznych drzew. Ciemność mieszka w mgłach bagnisk, w kazamatach u stóp skał, w zamkowych lochach i salach szkoły Raia Lucaria. Tam czułem się najlepiej. Tak jak zawsze nie wiem, o co w tej grze chodzi, czym jest tytułowy krąg i co spowodowało katastrofę związaną z jego pęknięciem. Cel mojej wędrówki na północ również pozostaje tajemniczy. Skąd ja to znam?

Uświadomiłem sobie, że Elden Ring, Bloodborne i inne tytuły ze studia przechoǳę w ten sam powolny, uparty, nonsensowny sposób, ponieważ mam dokładnie takie samo podejście do życia i wyzwań, które ono niesie. Nie wyróżnia mnie szalona mądrość, siła ani szczególne zdolności. Nie prowadzę nawet auta. Mówię w jednym obcym języku. Moje umiejętności społeczne wypadają katastroficznie, w towarzystwie robię gafę za gafą, nie rozpoznaję znajomych, wyglądam jak małpa i mam wadę wymowy. Po prostu jestem nieludzko uparty, kończę wszystko, co zacząłem, i nie potrafię się poddać. Poddałbym się pewno, gdybym wiedział jak. Ale nie wiem. Dlatego idę do przodu, a Elden Ring jest jak moje życie. ■



DRUGI GARNITUR J-HORRORU

ZŁOTE CZASY JAPONSKIEGO HORRORU DAWNO JUŻ DOBIEGŁY KONCA,
PRZYNAJMNIEJ Z NASZEJ, ZACHODNIOCENTRYCZNEJ PERSPEKTYWY.
ALE MOŻE NIE ZAWADZI ZAJRZEĆ TROCHĘ GŁĘBIEJ?!

■ Bartek Czartoryski

Obudzeni w środku nocy, potrafimy zapewne wyrecytować z pamięci bodaj wszystkie największe serie z dreszczykiem, które wyprodukowano w Japonii. Resident Evil, Silent Hill, The Evil Within czy też nieco zapomniane już Clock Tower, o którym zapomniane już pisaliśmy na łamach Pixela, to tamtejsze marki głęboko osadzone w świadomości graczy. Może nie przypadkiem, bo wszystkie mają wspólną cechę: zostały skrojone także pod obce rynki, a ich bohaterowie to Amerykanie albo Europejczycy. Nadal widziani oczyma Shinjiego Mikamiego czy Hifumiego Kono, ale jednak.

Jednak japoński rynek kryje jeszcze parę albo zapomnianych, albo niedostatecznie znanych produkcji, które nigdy nie zawojowały sklepowych półek. Niekiiedy nic w tym dziwnego, bo często są to gry zaledwie poprawne, lecz mimo wszystko ciekawe i nieanonimowe, przynajmniej dla graczy z Japonii. Chcąc skrobnąć o nich słówko, umyślnie nie grzebałem jednak za tytułami kompletnie nieznanymi i niedostępnymi (z jednym wyjątkiem), dlatego lwia część artykułu poświęciłem seriom Forbidden Siren oraz Fatal Frame/Project Zero, nie chcąc też skupiać się na pojedynczych tytułach, ale ugruntowanych franczyzach. Mój tekst bynajmniej nie wyczerpuje tego obszernego tematu,

ZA PROTOPLASTĘ NOWOCZESNEGO JAPOŃSKIEGO HORRORU UZNAJE SIĘ FILM „SWEET HOME” Z 1989 ROKU ORAZ GRĘ NA JEGO PODSTAWIE.

lecz, mam nadzieję, zaprezentuje zarys panoramy survivalowego j-horroru.

SYRENA ALARMOWA

Co się stało z Forbidden Siren? Dobre pytanie, na które istnieje jednak całkiem przyzwoita odpowiedź. Po wyprodukowaniu trzech odsłon serii kierowany jeszcze do niedawna przez Keiichiro Toyamę zespół z Japan Studio przerzucił się na Gravity Rush i raczej nie planuje powrotu na stare śmieci. Ale za to sam Toyama, ojciec chrzestny Silent Hill, powrócił do horroru i razem z kolegami, z którymi niegdyś stworzył Forbidden Siren, założył Bokeh Game Studio; ich debiutanckim tytułem będzie znakomicie prezentujący się Slitterhead.

Lecz cofnijmy się do początku pierwszej dekady bieżącego stulecia, jeszcze zanim Konami rozwiązało Team Silent i przekazało losy jednej ze swoich flagowych serii zachodnim firmom zewnętrznym. Toyama odszedł bowiem jeszcze wcześniej, zabierając parę zaufanych osób pod skrzydła Sony, gdzie obiecano mu dość swobody, aby mógł stworzyć coś zupełnie nowego. Czy się udało, czy nie, to kwestia cokolwiek dyskusyjna. Mimo

paru ambitnych i ciekawych założeń nie da się ukryć, że Forbidden Siren (2003) ewidentnie czerpie z doświadczeń, jakie ekipa pod kierownictwem Toyamy nabyła podczas prac nad Silent Hill.

Rzecz również dzieje się gdzieś na krańcu świata, gdzie jest zimno, ciemno i straszno: na głębokiej japońskiej prowincji. Przydarzyła się tam bliżej niesprecyzowana katastrofa natury paranormalnej. Fikcyjna Hanuda została zalana falami osobliwej czerwonej wody i odcięta od świata, a pod naporem złych mocy odsłoniły się dawno zapomniane, niegdyś pochłonięte przez osuwiska budynki. Mieszkańcy, dotknięci tajemniczym chorobskim, krwawią z oczu, są zgola nieśmiertelni i jedyne, co motywuje ich do działania, to zew tytułowej syreny.

Akcję śledzimy z perspektywy aż dziesięciu różnych postaci, które, co oczywiste, chcą jak najszybciej wydostać się z miasteczka. Toyama wymyślił kilka pomysłów rozwiązań narracyjnych. Nie dość, że gracz musi poskładać do kupy poszatkowane epizody i samodzielnie dojść do tego, co i kiedy się tutaj wydarzyło i do czego to wszystko zmierza, to jeszcze decyzje podjęte przez jednego bohatera mają wpływ na kształt przygody innego.

Choć klimatem Forbidden Siren faktycznie przypomina Silent Hill, to z uwagi na to, że zarażonych nie da się zabić, a jedynie opóźnić, nacisk położony jest na skradanie i ukrywanie się. Ponadto dźwięk odgrywa zasadniczą rolę, bo wrogowie, jeśli poruszamy się zbyt głośno, wykryją nas, będą się nawoływać i nie zaprzestaną poszukiwań, póki gdzieś się nie schowamy albo nie zamknijemy drzwi na klucz, odcinając im drogę. Możemy też krzyknąć dla zmyłki, ale nie jest to najważniejsza umiejętność, jaką mają sterowane przez nas postacie. Każda z nich dysponuje mocami parapsychicznymi i może spojrzeć oczyma pobliskiego wroga lub innej postaci, co umożliwi na przykład lokalizację przedmiotu tudzież określenie aktualnej pozycji przeciwnika.

✦ Siren: Blood Curse promowała między innymi minigra Ward of Despair.

✦ Jako że bohaterami gry byli Japończycy i Amerykanie, komunikacja między postaciami była umyślnie utrudniona.



CREDITS

Niestety, mimo niezaprzeczalnie świetnej atmosfery i przemyślanej, nieliniarnie przedstawionej fabuły, skrzydła Forbidden Siren zostały podcięte przez toporność rozgrywki oraz szereg złych decyzji designerskich, przez które rozwiązywanie zagadek bywało nieintuicyjne, a poziom trudności niezamierzenie rósł. Tak czy siak plusy przeważają nad minusami i, jako że gra jest dostępna do zassania z PS Store za 42 złote, można spróbować szczęścia.

Wyżej wymienione błędy zostały w dużej mierze naprawione w sequele,

▶ Jak mówił producent Keisuke Kikuchi, tytułowy Project Zero nawiązuje do postaci ducha jako istoty nicości.



BODAJ NAJSŁYNNIEJSZY JAPONSKI HORROR, „RING”, MA LITERACKIE KORZENIE. PISARZ KOJI SUZUKI WYDAŁ AŻ SZEŚĆ KSIĄŻEK O SADAKO. POWIEŚCI DOCZEKAŁY SIĘ EKRYNIZACJI KINOWYCH I TELEWIZYJNYCH ORAZ DWÓCH GIER WIDEO,

Forbidden Siren 2 (2006), w którym Toyama udanie rozwija swoją mitologię; fabularnie to jeden z lepszych japońskich survival horrorów. Sama rozgrywka pozostała praktycznie niezmienną, czyli nadal mamy przepłatające się losy licznych postaci, umiejętność spoglądania oczyma innych i tak dalej, lecz dorzucono kilka ułatwiających życie usprawnień. Podrasowano niemilosierne sztywną mechanikę walki i zaproponowano kilka „ułatwaczy”, jak alarm ostrzegający przed zbliżającym się przeciwnikiem czy wskazówki dotyczące czekającego nas zadania.

Forbidden Siren 2 nie ukazało się nigdy na terenie Ameryki Północnej, co nie było dobrym prognostykiem dla serii. Dlatego kolejna jej odsłona, Siren: Blood



▼ Potwory z serii Siren to tak zwane shibito, czyli ludzie-trupy.

Omen (2008), była zarazem remakiem jedynki, jak i swoistym rebootem całości, bardziej zaawansowanym technicznie i już po liftingu zafundowanym na etapie drugiej części. Choć gra została dobrze przyjęta i chwalono jej bogactwo fabularne oraz pieczołowicie utkany klimat grozy, to sprzedała się przeciętnie i nie doczekała się dalszego rozwinięcia. Z odejściem Toyamy z Project Siren uszło powietrze i tamtejszy zespół poświęcił się zyskowniejszemu Gravity Rush. Syrena zamilkła.

ZABÓJCZE ZDJĘCIE

Inną japońską serią, która nigdy nie wdarła się przebojem do ścisłego mainstreamu, jest Fatal Frame, znane u nas jako Project Zero, choć to marka mocniejsza niż Forbidden Siren. Łącznie wszystkich gier z cyklu sprzedało się ponad półtora miliona egzemplarzy, a kolejne odsłony zbierały całkiem niezłe recenzje. Nieprzypadkowo. Pierwsza z nich zaproponowała trochę już murszejacemu gatunkowi survival horroru garść zupełnie nowych rozwiązań.

Project Zero (2001), zamiast bezmyślnie gonić za Silent Hill czy Resident Evil, sięgnęło po inspirację do popularnego wtedy, filmowego j-horroru. Bohaterką była obdarzona szóstym zmysłem dziewczyna, której jedynym orężem przeciwko duchom zamieszkującym rozległą posiadłość, gdzie zaginął jej brat, jest starenki aparat fotograficzny. Tylko za jego pomocą gracz mógł dostrzec to, co gołym okiem było na ekranie niewidoczne. Autor Project Zero, Makoto Shibata, pisał, że nie był to pomysł wyspany z palca, ale oparty na jego osobistych doświadczeniach z nieznanym. Jak twierdził, zdarzało mu się podskórnie wyczuwać obecność zjawisk nadprzyrodzonych, których natury nie potrafił wyjaśnić.

Shibata nie krył, że jego nadrzędnym celem było stworzenie atmosfery prawdziwej grozy, z czym, jak potem mówił, deczko przesadził. Stąd sequele nieco stonował. Jest w tym trochę przesady, ale fakt faktem, że wykorzystanie oszczędnej monochromii, opartej na kontraście czerni i bieli, także metaforycznym





– pierwsze symbolizuje nadzieję, a drugie strach – oraz atmosfera bezbronności i zagubienia złożyły się na intensywne przeżycie.

Pierwotnie akcja Project Zero miała dzieć się w czasach współczesnych, ale ostatecznie zdecydowano się na lata osiemdziesiąte, chcąc odciąć bohaterkę od najnowszych zdobyczy techniki.

Gra opiera się na eksploracji, a mechanika starć z duchami jest innowacyjna. Kiedy bohaterka wykrywa swoim szóstym zmysłem obecność wrogiego bytu, może się go pozbyć przy użyciu rzeźzonego aparatu. Perspektywa zmienia się wtedy na pierwszoosobową i należy jak najdłużej utrzymać ducha przed obiektywem. Gra, mimo ciepłego przyjęcia krytyki, nie sprzedała się jednak zbyt dobrze, mimo niespodziewanego zainteresowania wygenerowanego na Zachodzie.

Sequel, nad którym Shibata rozpoczął pracę praktycznie od razu po premierze pierwszej części gry, nie był jednak zagrożony. Fatal Frame II: Crimson Butterfly (2003) nie łączy się fabularnie

✚ Amerykańskie wydanie Fatal Frame poprzedza informacja, jakoby była to historia oparta na faktach.

z Project Zero i opowiada zupełnie inną historię, ale fundamenty rozgrywki pozostały z grubsza niezmienione. Nadal sednem gry jest eksploracja, tyle że teraz bohaterki są dwie: siostry buszujące po niezupełnie opuszczonej osadzie, gdzie błądzą powidoki zmarłych. Shibata, chcąc podkreślić nieodgadnioną naturę udreńczonych dusz, poroższadzał zjawy w przypadkowych lokacjach, dodając element nieustannej niepewności. Kontynuacja okazała się być lepsza od jedyńki (doczekała się również z czasem wersji na konsolę Wii) i zaraz ruszyły prace nad Fatal Frame III: The Tormented (2005), które splatało fabularnie poprzednie części. Gracz mógł sterować, na zmianę, kilkoma postaciami, które posiadały różne umiejętności specjalne (jak lampa błyskowa do aparatu czy duża siła fizyczna), a sama gra została podzielona na pory dnia i nocy oraz sekwencje rzeczywiste i senne. Lekko zmienił się charakter spotkań z duchami, bo nie wszystkie są nam nieprzyjemne i punkty zdobywamy także za obcowanie z tymi neutralnymi.

Kolejna odsłona serii, Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse (2008), wyszła wyłącznie na Wii i nie ukazała się poza Japonią. Na szczęście nie jest ona fabularnie powiązana z poprzednimi częściami.



✚ Seria Fatal Frame wywołała ożywione dyskusje na temat, zdaniem niektórych, zbyt wyzywających strojów bohaterek.



POWIEŚĆ HIDEAKIEGO SENY „PARASITE EVE” PRZEROBIONO NA MANGĘ, ZEKRANIZOWANO ORAZ WYPUSZCZONO JAKO GRĘ.

CREDITS

• Oryginalny, japoński tytuł *Maiden of Black Water* oznacza mniej więcej „Kapłankę o kruczoczarnych włosach”.



Gra oferuje garść nowości, jeśli chodzi o obcowanie z duchami, bo teraz punktacja zdjęć zależy od paru czynników: bliskości danej zjawy, kąta widzenia, a także momentu wykonania fotki. Najlepsze, ale i najbardziej ryzykowne są te cyknięte tuż przed atakiem. Poza aparatem bohaterka dysponuje jeszcze odstrasżającą wroga, specjalną latarką.

• Według scenariusza *Fatal Frame* aparat zdolny łowić duchy stworzył genialny okultysta Kunihiko Asou.

Mask of Lunar Eclipse krytykowano za chaotyczne sterowanie, które wytykano także ostatniej jak do tej pory odsłonie *Fatal Frame – Maiden of the Black Water*. Gra pierwotnie ukazała się na Wii U, ale jej remaster na konsole bieżącej i poprzedniej generacji wydano w zeszłym roku. Jest to chyba najslabiej oceniana odsłona serii i faktycznie wydaje się nieco rozmyta na płaszczyźnie fabularnej, a nowości – poza wykorzystaniem gamepada w wersji oryginalnej oraz świeżej mechaniki wrywania się duchom – nie było tu zbyt dużo. Jednak mimo że remaster sprzedał się bardzo dobrze (340 tysięcy sztuk), na razie Koei Tecmo nie ma planu dalszego rozwijania serii.

SYNDROM ZMIERZCHU

Absolutnie nieznana poza granicami Japonii jest niegdyś popularna tam seria z lat dziewięćdziesiątych, *Twilight Syndrome*. Opowiada ona

o grupce licealistek badających sprawy natury paranormalnej, powiązane nierzadko z miejskimi legendami. Punktem wyjścia dla każdego z dochodzeń (gry podzielono na swoiste odcinki) jest plotka zaślyszana przez uczennice, a zadaniem gracza – jej sprawdzenie. Pierwsze trzy części wyreżyserował nie kto inny jak Goichi Suda, posługujący się pseudonimem Suda51, który potem zaślzynał popularną serią *No More Heroes* oraz stanął za sterami *Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse*.

Jako że Suda na stołek reżysera wskoczył, gdy scenariusze dwóch pierwszych gier (z japońskimi podtytułami *Tansaku-hen* i *Kyumei-hen* z 1996 roku) były już praktycznie ukończone, dopiero trzecią odsłonę serii, *Moonlight Syndrome* (1997), można uznać za projekt autorski. Zachowując szkielet rozgrywki, który opierał się przede wszystkim na eksploracji i dialogach, Suda skupił się nie na elementach nadnaturalnych, ale na psychologicznej grozie, akcją osadzając w rzeczywistości równoległej do tej z dwóch pierwszych części. Korzystając z okazji, nafaszerował grę charakterystycznymi dla siebie dziwnościami, niepokojącymi scenami oraz niespodziewanymi voltami fabularnymi, co przełożyło się na tyleż dobrych opinii, co złych.

PIOSENKI Z FATAL FRAME ZAŚPIEWAŁA TSUKI AMANO, JAPOŃSKA KOMPOZYTORKA I WOKALISTKA. JEJ SINGIEL „CHŌ” Z DRUGIEJ CZĘŚCI GRY PRZEZ OSIEM TYGODNI GOŚCIŁ NA TAMTEJSZYCH LISTACH PRZEBOJÓW.

Czuąc pismo nosem i spodziewając się rychłego bankructwa firmy, Suda niedługo później odszedł z Human Entertainment i założył swoje studio, działające do dziś Grasshopper Manufacture. Serię z kolei przejęło Spike, które wydało jeszcze dwie części: Twilight Syndrome: Saikai (2000; co ciekawe, można było tam robić zdjęcia duchom) na PlayStation oraz Twilight Syndrome: Kinjirareta Toshi Densetsu (2008) na Nintendo DS.

Gry, chwalone za gęstą atmosferę grozy, zdaniem Sudy nie przyjęłyby się na Zachodzie, stąd nie był on zainteresowany pracą przy anglojęzycznych scenariuszach. Jednak jako że seria Twilight Syndrome ma strukturę narracji w stylu powieści wizualnej, można zapoznać się z nimi chociażby za pośrednictwem YouTube'a, korzystając z angielskiego tłumaczenia. Marka była na tyle popularna w Japonii, że na przestrzeni lat powstały aż trzy filmy czerpiące z tych gier. Dla porównania: Forbidden Siren i Fatal Frame doczekały się po jednej adaptacji.

NIE SAMYMI FRANCZYZAMI...

Oczywiście stale z Japonii dopływały do nas (albo i nie, przynajmniej oficjalnymi kanałami) i samodzielne tytuły,

Atsushi Tani-guchi, producentu Kuonu, chciał nawiązać do dawnych historii grozy z japońskiego folkloru, zwanych powszechnie kaidan.



W PRODUKCJACH TWILIGHT SYNDROME EFEKTY DŹWIĘKOWE STWARZAJĄ WIARYGODNĄ UŁUDĘ PRZESTRZENNOŚCI, PRZEZ CO ZALECANA JEST GRA NA SŁUCHAWKACH.


Seria Zero Escape wykorzystuje konwencję visual novel przeplatanej zagadkami logicznymi.

które może i nie były pierwszoligowe, często nawet i ewidentnie niskobudżetowe, ale z różnych przyczyn zasługują na uwagę. Weźmy chociażby całkiem niedawne Shadow Corridor (2019), króciutką spacerówkę dostępną na Steamie, która gra przede wszystkim światłem, cieniem i dźwiękiem, choć może trafniej byłoby powiedzieć – ciszą. Eksploracja swoistego labiryntu z perspektywy pierwszoosobowej to przeżycie i intensywne, i klaustrofobiczne. Do tego dorzucić można jeszcze średnie Calling (2009) na Wii czy też Kuon (2004) wyprodukowane przez FromSoftware, horror osadzony, co zdarza się nader rzadko, przed tysiącem lat. Bohaterowie to ówczesni egzorcyści, którzy zmagają się ze złem w, a jakże, ogromnej posiadłości. Kuon co prawda przyjęto letnio, ale to i tak rzecz ciekawa choćby ze względu na oryginalne ujęcie tematu oraz interesującą narrację. Popularnością cieszą się także oparte na koncepcji

escape roomów, budzące skojarzenia z filmem „Piła”, gry z serii Zero Escape (produkowane od 2009 roku; obecnie dostępne w ramach Game Passa), których autorem jest Kotaro Uchikoshi, znany chociażby z dobrze przyjętego AI: Somnium Files (2019).

Żaden z tych tytułów nie odniósł jednak zbyt dużego sukcesu, zwłaszcza na rynkach innych niż japoński (o ile w ogóle zostały na Zachodzie wydane), częściej z uwagi na specyficzne podejście do narracji niż wadliwą rozgrywkę. I wydaje się, że z biegiem czasu dociera do nas coraz mniej japońskiego horroru, nie licząc zwesternizowanych serii, o których była mowa na samym początku, albo został on wypchnięty przez produkcje zachodnie. Czyżbyśmy byli skazani na umocowane już marki, których sequele trafiają regularnie na komputery i konsole? Aż żal kończyć w tak pesymistycznym tonie, dlatego dzielę się nadzieją, że zostaniemy jeszcze zaskoczeni. ■





Home from Home

1

Wszystko jak zwykle zaczyna się w knajpie, w której przybłędy z różnych dzielnic Koren Bahnrir marzą o zamorskich podróżach.

Listen

Eat

Sleep

Re



ISHAR 3

2 1 K L A T E K

Francuscy magowie z Silmarils zaskoczyli już pierwszym Isharem o podtytule Legend of the Fortress, będącym twórczym rozwinięciem ich poprzedniego RPG – Crystals of Arborea. W kolejnych częściach udoskonalali wizję świata, osiągając apogeum w trzeciej odsłonie o podtytule The Seven Gates of Infinity. Pracowali nad czwartym rozdziałem sagi, ale plany zostały przerwane. O całej serii można poczytać w Pixelu #17, zaś teraz zapraszamy na wyprawę Zubarana po świecie przypominającym olejne płótna dziewiętnastowiecznych mistrzów.

Micz



2

Ulice tego miasta nabierają wieczorem złowrogię wyrazu, zupełnie jakby zostały spowite ogniem z pyska Sitha, na którego łuskowaty łeb mam zapolować.



3
4

W Koren Bahnir element podejrzanego autoramentu wylega na ulice już w porze obiadowej.

Sama twarz Alstara nastraja pozytywnie, poza tym nie lubi tracić czasu. Kieruje jednoosobową na razie drużynę do astronoma.





5

Ten magik pomylił się o jeden raz za dużo i skończył jako szop. Ale ma w łapie ważny zwój.



6



Nadmiar populacji tygrysów likwidujemy nie za darmo – ich skóry bez problemu schodzą w Koren Bahnir.

7

Wściekłe osy wraz z wążkami są najgroźniejszymi mieszkańcami lasu.



8



Dziadu, ty nie masz nawet pojęcia, jakie antidota na twoje czary warzone są na Grzybowskiej.

Security check
open the game manual and enter
word 2 line 1
and page 20 :

Zubaran Waarty Gorny Azirek Sheeta

9

Bagienni autochtomi... niezbyt zadowoleni po przejściu przez portal w ich skromne progi.





10

W jednym z zakamarków lasu znajduje się kamienny krąg, a w nim czeka dobrze zdigitalizowany czarodziej.



11

Thinę najpierw uwolniliśmy z klatki w lochach, a potem bardziej niż ona zaczął nas interesować jej chłopak Zoltar.



12

Portal transmisyjny pomiędzy Koren Bahnir a lasem.



13

Bulnar Dahilim. Jego dumni przodkowie byli znakomitymi czarownikami i bardzo słabymi aktorami. Z nim jest dokładnie przeciwnie.

14



Górskie krajobrazy są tak bajecznie piękne, że żaden kudłacz nie zakłóci drużynie delektowania się nimi.



15

Podczas naszych pielgrzymek rzadko widywaliśmy równie gruboskórnych przeciwników.

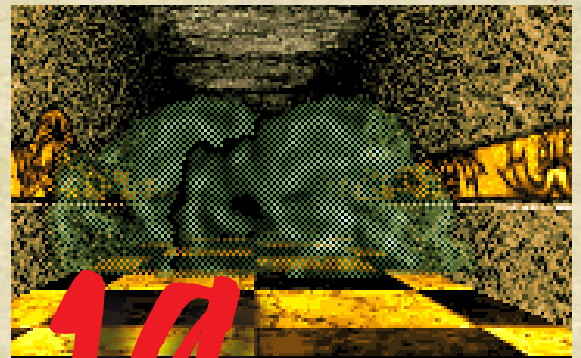


16

Cztery tysiące sztuk złota albo nie przejdziecie! Tyle kosztuje wstęp do bogatej części miasta.

18

Kostiumy mają ładne, ale ich głowy sugerują, że będą agresywni aż do samej śmierci.



19

Najgorzej natrafić na coś, czego zimna stal miecza się nie ima.



17

Tylko co się stanie, gdy pogruchojemy wam kości i te dwa kaganki spadną na ziemię i się strzaskają?

20

CREATOR

To już blisko do legowiska tego, po którego tak długo wyrąbaliśmy sobie drogę.



21

Sith potrzebuje solidnych zaklęć, żeby ulec i raz na zawsze zejść z powierzchni tego padolu łez.



**SUPERHOT**

NOWY LEPSZY MATRIX

Supergorący hit z łodzi, w którym czas płynie tylko wtedy, gdy się poruszamy, a zrobione w tydzień demo zamienia się w komercyjny sukces.

■ Michał R. Wiśniewski



SUPERHOT

studio

Superhot Team

wydawca

Superhot Team

premiera

25.02.2016 PC

cena na dzień premiery

74,90 zł

dotychczasowe edycje

XONE 3.05.2016

PS4 19.07.2017

Switch 19.08.2019

Metacritic

83%

co poszło dobrze

Rozwój od dema do komercyjnego produktu przy wsparciu społeczności
Oryginalny pomysł w spójnej oprawie artystycznej

Ciekawa fabuła podana w oryginalny sposób

Rozwój produktu (wersja VR/Arcade)

co poszło źle

Brak edytora poziomów

Długi czas oczekiwania na DLC



**WYKONANE Z CZERWONYCH KRYS-
TAŁÓW POSTACIE WROGÓW PO
ZDERZENIU Z KULĄ ROZTRZASKUJĄ
SIĘ Z DŹWIĘKIEM TŁUCZONEGO
SZKŁA.**



Zyjemy w kulturze przesycenia; wszystko już było, więc można liczyć jedynie na powtarzanie, recykling, kolejne sequele i prequele, udoskonalania sprawdzonej formuły, powroty oparte na nowych silnikach i w wyższej rozdzielczości.

Dlatego skarbami są te nieliczne chwile, gdy pojawia się coś, co łamie schemat - widzimy coś znajomego, co po chwili okazuje się czymś kompletnie nowym. Przykładem takiej gry był Fez, który kupował potencjalnych odbiorców pierwszą prezentacją - oto z pozoru zwyczajna, niezależna platformówka 2D zainspirowana

kultowym Cave Story, aż tu nagle cały świat się obraca w trzecim wymiarze, zupełnie zmieniając układ planszy.

Podobnie było z Superhot. Najważniejszy okazał się pomysł. Oto gra, która wygląda jak first person shooter, ale działa na nieco innej zasadzie - czas w niej płynie tylko wtedy, gdy gracz się porusza. To zupełnie przeciwieństwo strzelanek, w których liczy się refleks i zręczność; tu ważniejszy jest namysł i taktyka. To gra, w której można poczuć się jak bohater kina akcji, wrzucony w sam środek awantury, który dzięki nadludzkim zdolnościom pokonuje przeważające siły wroga. „Kiedy projektujesz grę, przynajmniej

dla mnie, decydujące są mikromomenty. Strzelasz do przeciwników, nagle kończy się amunicja i musisz improwizować. Miałeś plan, który przestaje być aktualny. Możesz rzucić w przeciwnika pustym pistoletem, możesz wykorzystać spowolniony upływ czasu i odsunąć się w bok, żeby kula jednego przeciwnika zabiła innego, możesz popchnąć przeciwnika i złapać jego pistolet w locie. W normalnym FPS nie mógłbyś sobie na to pozwolić” - opowiadał Pixelowi Piotr Iwanicki, pomysłodawca i reżyser Superhot.

Prototyp powstał w 2013 roku. Iwanicki skrzyknął dziesięć osób





z Grakademii (projektu, którego zadaniem jest „popularyzacja naukowego spojrzenia na gry, promowanie publicystyki poświęconej elektronicznej rozrywce, prezentowanie twórczości niezależnych i początkujących autorów gier komputerowych, stwarzanie okazji do dyskusji na temat tego medium oraz jego obecności w naszej kulturze”) oraz łódzkiego środowiska IT. Pojechali razem na 7DFPS, game jam, w czasie którego ekipy miały tydzień na stworzenie gry. Dla Iwanickiego, który wcześniej działał w mniejszych zespołach, była to okazja, by pracować w większym gronie. Konceptę gry opracował jeszcze przed wyjazdem – miała być to „strzelanka turowa, a powiązanie upływu czasu z ruchem było naturalną ewolucją tego pomysłu”. Wspominając proces koncepcyjny, Iwanicki przypomniał czasy przed tytułami na smartfony – królowała wtedy Flash. Platforma ta, mimo swoich licznych wad (zasobożerność, bezpieczeństwo), była dostępna zarówno dla twórców, jak i odbiorców. Działające w przeglądarkach mniej lub bardziej proste gry pozwalały na eksperymentowanie z szalonymi pomysłami.

„To była eksplozja kreatywności, bo na plan dalszy schodziła grafika, która nie mogła konkurować z komercyjnymi grami. Liczył się właśnie pomysł” – wspominał Iwanicki.

Co ciekawe, pierwsza pokazana światu wersja Superhot była grą przeglądarkową opartą na Unity Web Player (wciąż jest dostępna na stronie Superhot Team). W tamtym czasie był to najskuteczniejszy sposób na pokazanie jej jak najszerszemu gronu odbiorców. Udało się, stała się wiralem. Po ciepłym przyjęciu wersji demo przyszedł czas na pełną grę. Produkcja została zauważona w serwisie społecznościowym Steam Greenlight, kolejnym krokiem była zbiórka na Kickstarterze. „Nie czuliśmy się pewnie!” – wspominał później w wywiadzie Szymon Krukowski, menedżer PR. „Cała kampania na Kickstarterze była nie lada jazdą na poziomie emocjonalnym. Z jednej strony byliśmy podekscytowani potencjalną premierą, a z drugiej, gdyby nam się nie powiodło, świadczyłoby to o braku zainteresowania naszą grą. Na szczęście społeczność podzieliła nasze emocje i cała kampania zakończyła się sukcesem”. Cel, 100 tysięcy

dolarów, został osiągnięty już w ciągu pierwszego dnia zbiórki, co przełożyło się na zainteresowanie mediów. Dwa tysiące wpłacił Cliff Bleszinski, legendarny twórca Unreal i Gears of War, zachwycony oryginalnością projektu. Dziś po wejściu na stronę Kickstartera Superhot widnieje napis „11 626 sponsorów obiecało 250 798 dolarów na pomoc w urzeczywistnieniu tego projektu”. Znaczna większość wpłacających pochodziła spoza Polski, gdzie platforma była dostępna od niedawna.

Superhot został wydany na platformy Microsoft Windows, OS X oraz Linux 25 lutego 2016 roku. Na Xbox One wyszedł 3 maja 2016 roku, na PlayStation 4 – 21 lipca 2017 roku, a na Nintendo Switch 19 sierpnia 2019 roku. Na tego ostatniego zapowiedziano kolekcjonerską edycję Limited Run Games. Gra regularnie pojawia się na wyprzedających, a także w pakietach. Była na przykład częścią wypuszczonego przez Itch.io pakietu pięciuset indyków w ramach wsparcia dla Ukrainy.

SUPER! HOT!

Prototyp gry przygotowany w trakcie 7DGJ był ciemnoszary, chociaż były w nim już ikoniczne czerwone ludziki. W ten sposób Iwanicki chciał uzyskać dwa efekty – unikalności i prostoty, możliwej do zrealizowania w czasie game jamu. Postacie wyglądały jednak zupełnie inaczej niż w komercyjnej wersji – były czerwonymi, płaskimi sylwetkami w czarnych okularach. Po śmierci okulary spadały na ziemię, a trafieni rozpadali się w trójwymiarowe wstęgi, trochę jak z filmu „Avalon” Mamoru Oshiego. Wersja demonstracyjna pokazana światu stała się nieco jaśniejsza. W pełnej grze postanowiono rozwinąć warstwę artystyczną – do współpracy zaproszono Marcina Surmę, grafika i autora komiksów.

Ten uproszczony, czarno-czerwono-biały i łatwo rozpoznawalny wygląd gry stał się punktem wyjścia do dalszych poszukiwań. Surma fascynował się cyberpunkiem i komputerami retro, lubił obiekty w stylu low-poly, ale chciał uniknąć typowej wizji cyberprzestrzeni. Postacie o niskiej liczbie wielokątów skojarzyły mu się z oszlifowanymi klejnotami, postanowił więc pójść tym tropem i stworzyć osoby i obiekty lśniące i krystaliczne. W ten sposób wyglądały jednocześnie





CZAS PŁYNIE INACZEJ, GDY CZŁOWIEK SIĘ DOBRZE BAWI – SUPERHOT JEST SYMULATOREM MÓZGU BOHATERA KINA AKCJI.



nowocześnie i oldschoowo. A skoro wszystko było kryształowe, to tłukło się przy uderzeniu. Ten efekt stał się jednym z ważniejszych doznań przy graniu w Superhot (zwłaszcza w sequele VR). Artysta eksperymentował też z twarzami wrogów – po próbach ich dokładniejszego pokazywania zdecydował się zostać przy uproszczonym modelu, mającym więcej wspólnego z postaciami z kresek niż prawdziwymi ludźmi. „Najważniejszą rzeczą dla mnie było to, aby grafika i projekt graficzny były dodane do gry i pomagały w rozgrywce, a nie były tylko warstwą prezentacji, którą można zamienić na jakąkolwiek inną. Potrzebowałem tego, aby przynieść korzyści zarówno zespołowi podczas produkcji, jak i zawodnikom podczas ich gry” – mówi w wywiadzie. Osobną sprawą było tło. Stało się

białe, z elementami niebieskiej mgły. Tekstury z początku przypominały modele z papieru, ale ostatecznie zostały zamienione na chropowaty beton. Niektóre powierzchnie pokryto płytkami, aby oddać trójwymiarową głębię, którą niekoniecznie widać, gdy postać jest nieruchoma.

Początkowo planowano, by część rozgrywki toczyła się w realu (ślady tego zostały w grafikach koncepcyjnych), ale w końcu zdecydowano, żeby nie pokazywać świata poza ekranem gry i opowiedzieć historię w nieco dziwniejszy sposób – za pomocą trybu tekstowego, wiadomości i czatów wzorowanych na IRC. Produkcja Superhot stała się nieoczekiwanie starciem między pececiarzami i amigowcami. „Bardzo chciałem zrobić coś w stylu komputerów Amiga z lat dziewięćdziesiątych, na których

dorastałem, i mając to na uwadze, wyobraziłem sobie Superhot jako system rzeczywistości wirtualnej, który mógł powstać trzy dekady temu” – opowiadał Surma. „Ciężko było przekonać Piotra, który dorastał w systemie MS-DOS, i ostatecznie menu stało się konsolą Norton Commander”. Iwanicki wspominał swoje obawy, że „młodsze pokolenie tego nie zrozumie, ale okazało się, że ta stylizacja jest pozytywnie odbierana. Co więcej, ten interfejs okazał się świetnym wehikułem dla dodatków. Umieściliśmy w podfolderach minigierki z grafiką ASCII. To taki dowcip dla graczy, ale związany z fabułą. Tam też znajdują się tropy potrzebne do zrozumienia, co się dzieje”. Tę rundę wygrali więc pececiarze, ale na stanowisku Superhot na targach w Poznaniu w 2015 roku jako kontroler wystawiono pomalowane na białą Commodore 64 (nowsza wersję, nie klasyczną mydelnicę), służące jako klawiatura do ukrytego pod biurkiem współczesnego komputera.

Cała gra wedle Surmy była zbudowana na kontrastach. Czerwone i czarne przeciwko bieli. Lśniące kryształy i porowaty beton. Nowoczesna gra w wysokiej rozdzielczości i tekstowy tryb fikcyjnego systemu PIOS. Czystość efektów wizualnych i brutalność tego, co reprezentują. Dodałbym jeszcze jeden kontrast

TRZY KOLORY – BIAŁY, CZERWONY I CZARNY – WYSTARCZYŁY, ŻEBY WYKREOWAĆ JEDNĄ Z NAJBARDZIEJ ROZPOZNAWALNYCH GIER ŚWIATA.





W WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI NASZA BRONIA SĄ NASZE DŁONIE — DWA KONTROLERY POZWALAJĄ NA PROWADZENIE OSTRZAŁU Z DWÓCH PISTOLETÓW.

opiewał zaś sukces studia: „Małutki zespół deweloperski z Łodzi przeszedł od konceptu, który chwycił podczas game jamu, przez udaną kampanię na Kickstarterze i podpisanie umów licencyjnych z wielkimi koncernami (Microsoft, Sony), aż do bycia jednymi z pierwszych twórców dla nowych urządzeń do rzeczywistości wirtualnej (Oculus Rift i inne)”.

SUPERGORĄCA RZECZYWISTOŚĆ

Do wirtualnej rzeczywistości początkowo trafiła lekko zmodyfikowana oryginalna wersja gry - jako demo stworzone na pokaz Oculus Rift. Iwanicki wspominał, że pomysł wyszedł od producenta urządzenia, który się do nich zgłosił i dostarczył devkity. „Zależało im, żeby mieć dobre dema do pokazania”. Do rozgrywki dodano funkcję umożliwiającą graczowi pochylanie postaci na bok przez przechylanie własnego ciała. Używanie VR wiąże się z problemami - chorobą lokomocyjną wynikającą z tego, że wirtualne ciało się przemieszcza, a prawdziwe pozostanie w miejscu. Ponadto Superhot robi „dziwne rzeczy z upływem czasu”, co dodatkowo mogło dezorientować graczy. Prace nad przystosowaniem gry do pokazów na Oculus Rift nauczyły twórców, że muszą ją zrobić od nowa, biorąc pod uwagę wszystkie ograniczenia platformy. Superhot VR wyszedł 5 grudnia 2016 roku wyłącznie na urządzenia Oculus Rift. Posiadacze HTC Vive radzili sobie, korzystając z modu, który został unieszkodliwiony przez aktualizację, co wzbudziło ich protesty. Gra w końcu trafiła na HTC 25 maja 2017 roku, a 21 lipca 2017 roku wraz z premierą podstawki wyszła wreszcie na PSVR.

Superhot VR to gra, którą odpalam, żeby pokazać znajomym jako jedno z pierwszych doświadczeń w wirtualnej rzeczywistości. Tymczasem w trakcie jej premiery przepytany przez Pixela Piotr Iwanicki był świadomy, jakim

- Polska i reszta świata. To gra, która została przygotowana na zachodni rynek - tam koncentrowały się wysiłki marketingowe - ale jednocześnie arcydzieło w detalach architektonicznych (wzorowanych na warszawskim Przyczółku Grochowski, zaprojektowanym w latach sześćdziesiątych przez Oskara i Zofię Hansenów). W trakcie napisów użyto natomiast piosenki Republiki „Psy Pawłowa”. A pozorna prostota skrywa pełną detali produkcję - można na przykład rozłupać kulę wroga kataną! Chociaż etapów jest tylko trzydzieści cztery, to można powtórzyć je, pokonując wyzwania czasowe albo poszukując ukrytych terminali z sekretami wyjaśniającymi świat gry. Jednak długość rozgrywki była głównym zarzutem, do którego twórcy musieli się w przyszłości odnieść.

Krytycy chwalili oryginalny pomysł i wykonanie, mroczną fabułę i treść gry. Superhot zdobył wyróżnienie Nuovo Award for the 2014 Independent Games Festival Awards. Pełna wersja była nominowana do nagród: 2016 Seumas McNally Grand Prize, Excellence in Design oraz do Paszportów Polityki w nowo powstałej kategorii „Kultura cyfrowa” (ostatecznie zwyciężyło Bound od studia Plastic). W uzasadnieniu do nominacji Paweł Olszewski napisał „Gdy Kazik Staszewski wraz z kilkoma bardziej muzycznymi chłopcami założył grupę o nazwie Kult, nikt nawet nie przypuszczał, że ta zbieranina naprawdę może stać się kultowa, wychowując na swoich utworach całe pokolenia Polaków. Trochę podobnie jest chyba z grą Piotra Iwanickiego i jego współpracowników”. Bartłomiej Nagórski

24

godziny

WYSTARCZYŁ JEDEN DZIEŃ, ŻEBY SUPERHOT ZEBRAŁ ZAKŁADANĄ KWOTĘ 100 TYSIĘCY DOLARÓW.





szałościem dla studia jest wybór rynku VR. Nic dziwnego, hełmów nie było wtedy wiele – sumę Oculusów, Vive'ów i PSVR szacowano na około milion w czasach, gdy graczy na samym Steamie było 120 milionów. „To tam są pieniądze” – mówił Iwanicki. „Tam idzie rozsądny deweloper”. Zwracał uwagę, że do tworzenia gier w VR potrzeba zupełnie nowego, odmiennego niż przy płaskich tytułach podejścia, a zamiast stosować sprawdzone rozwiązania, trzeba eksperymentować, „marnując czas i pieniądze”. Przewidywał, że „w niedalekiej przyszłości powstaną na VR ikoniczne tytuły na skalę Tetrisa, Doom, Simsów i Starcrafta”, i konkludował, że „tworzenie gier na VR nie będzie dla firmy rozsądną decyzją, dopóki takie tytuły nie przetrą szlaków”. Zapowiedział też: „My takie gry na VR chcemy właśnie tworzyć”.

Po latach od premiery można powiedzieć, że chociaż rynek gier VR uległ pewnej stagnacji (po części

**CZERWONE
POSTACIE
PO ŚMIERCI
ROZPADAJĄ SIĘ
NA MNIEJSZE
KRYSTAŁY
– W PROTOTYPIE
ZABICI WROGÓ-
WIE ZMIENIALI
SIĘ W CZERWONE
WSTĘGI.**

wynika to – mam nadzieję – z ciszy przed burzą nowej generacji sprzętu), to Superhot VR faktycznie przetaił szlaki. O ile Superhot był niesamowitym sukcesem jak na grę niezależną – na samym Steamie sprzedało się od jednego do dwóch milionów kopii (wedle niedokładnych szacunków SteamSpy), o tyle jego wersja VR szybko przebiła te wyniki. Według firmy analitycznej Superdata w 2017 roku Superhot VR był najbardziej dochodową grą VR na komputery osobiste i trzecią na konsole, przynosząc odpowiednio 2,56 i 1,06 miliona dolarów przychodów. Stał się też popularną atrakcją w salonach VR. W kwietniu 2019 roku studio w odpowiedzi przygotowało specjalną wersję arkadową, która jest dystrybuowana jedynie „dla biznesu”. Superhot VR był nominowany w kategorii „Najlepsza gra VR” podczas Golden Joystick Awards oraz jako „Najlepsza gra VR/AR” podczas The Game Awards 2017. Podczas IGN's Best of 2017 Awards zdobył nagrodę

za „Najlepsze wrażenia VR”. Zgarnął też trofea jako „Gamer's Voice (Virtual Reality Game)” podczas SXSW Gaming Gamer's Voice Awards oraz za „Najlepszą grę VR/AR” na osiemnastym, dorocznym konkursie Game Developers Choice Awards.

W wywiadzie dla kanału PlayStation Polska (z okazji premiery gry na PSVR) reżyser artystyczny Marcin Surma opowiadał, jakie zmiany były konieczne w wirtualnej wersji. Przewodnią myślą tego projektu było zapewnienie przyjemnego doznania graczom, tym razem pozbawionych ciała i reprezentowanych przez dwie czarne, krystaliczne dłonie (śledzone przez kontrolery ruchu). Aby uniknąć problemów z chorobą lokomocyjną, wyeliminowano chodzenie po planszy (eksploracja nie była nigdy zresztą głównym punktem programu); postać może poruszać się na tyle, na ile pozwala wirtualna przestrzeń. Plansze zostały zaprojektowane tak, aby zredukować poczucie klaustrofobii.



**WSZYSTKO JEST BRONIĄ, NAWET KUBEK
CZY KIELISZEK – WYSTARCZY RZUCIĆ
NIM WE WROGA, CHOCIAŻ W VR NIE JEST
TO WCALE TAKIE INTUICYJNE.**



**BIAŁA, BETONO-
WĄ PRZESTRZEN
WYPEŁNIA
NIEBIESKA
MGŁA. PROTOTYP
BYŁ ZNACZNIE
CIEMNIEJSZY,
A POSTACIE
PRZYPOMINAŁY
CZERWONE
PLAMY.**

Zmieniono też bronie na takie, które lepiej leżą w dłoni - zamiast strzelby pojawiło się na przykład uzi. Główne zmiany wprowadzone w rozgrywkę to możliwość użycia dwóch dłoni, rzucanie przedmiotami oparte na ruchu ręki (co początkowo okazuje się bardzo trudne!) i zastąpienie się dłońmi przed pociskiem.

WIĘCEJ, WIĘCEJ, WIĘCEJ

Pytany o plany na przyszłość Piotr Iwanicki mówił po premierze pierwszej gry: „Chciałbym udostępnić dla graczy DLC. Takim ambitniejszym dodatkiem wzorowanym na Quake'u byłby edytor poziomów dla użytkowników”. Edytor plansz to coś, za czym wciąż tęsknią użytkownicy, marzenie dotąd niespełnione. Natomiast DLC, które planowo miało być po prostu dodatkowymi planszami, ukazało się w 2020 roku jako osobna gra, Superhot: Mind Alt Delete.

Liczba poczynionych zmian, innowacji i dodatków zdaje się uzasadniać tę decyzję. Motywem przewodnim gry, zarówno w fabule, jak i wykonaniu, jest „więcej”. To historia gracza, który chce „więcej”, nie mogąc oderwać się od Superhot, system dostarcza mu więc kolejnych poziomów. Po pierwszej części zabawy, którą można uznać za długi samouczek, gra zmienia się w coś w rodzaju rougelike'a. Gracz może eksplorować ASCII-Artowy labirynt, przez który dostaje się do kolejnych węzłów, złożonych z generowanych losowo poziomów. Jeśli zginie na którymś z nich, musi

od nowa zacząć węzeł, który zostaje zresetowany i wygenerowany na nowo. Brakuje więc znanego z pierwszej części uczenia się na błędach, rozpoznania planszy - tu trzeba reagować na to, co się dzieje.

Ale to nie wszystko - w grze pojawiły się nowe rodzaje przeciwników, w tym bossowie o niezwykłych możliwościach i wyglądzie. Dodano nowe bronie, a także możliwość przeprogramowywania postaci gracza i używania różnych modyfikujących rozgrywkę hacków.

Gra jest dopracowana - przed premierą była dostępna w trwającej cztery lata wersji beta. Po raz kolejny silną stroną Superhot okazała się społeczność. Świadomość tego, że za jego sukcesem stały media społecznościowe, widać w samej grze. Zarówno w fabule (mordercza, wirtualna gra SUPERHOT, która rozpowszechnia się przez wiralowe łowienie kolejnych wyznawców), jak i w takich elementach jak edytor wideo (po każdej skończonej akcji widzimy ją w czasie rzeczywistym z perspektywy zwykłego obserwatora, a nie kontrolującego czas gracza). To w rzeczy samej arcy-memiczna pozycja - kto wie, czy obok The Witcher nie jest jedyną ikoną polskiego gamedevu na świecie. Nie zrozumcie mnie źle - branża odniosła wiele sukcesów, ale ile tytułów jest rozpoznawalnych na pierwszy rzut oka? Do wszędobylskiego Geralta i Ciri dołączyły czerwone, krystaliczne ludziki. Zespół Superhot miał świadomość, jaką ikoniczną oprawę udało mu się stworzyć. W 2015 roku, co było znakomitym artystyczno-pijarowym posunięciem, w Łodzi powstał mural wykonany przez Artura Wabika na podstawie projektu Marcina Surmy. Na fali popularności powstała karcianka, którą Superhot Team przygotował z Manuelem Correia, autorem gry „Agent Decker”. Również ona została ufundowana ze zbiórki. Niezwykle ciekawa była współpraca z innym łódzkim deweloperem, Big Cheese Studio, twórcami Cooking Simulator. Gry trafiły do wspólnego pakietu na Steamie (za 53 złotych), a symulator kucharza wzbogacił się o specjalny tryb utrzymany w konwencji Superhot.

Publiczność nie zawsze była taskawa dla twórców. Jak wspominałem, narzekali posiadacze HTC, gra stała się też obiektem ataku trolli, wszystko za sprawą aktualizacji z 21 lipca 2021 roku. W komunikacie w serwisie Steam zespół napisał: „W poprzedniej aktualizacji został dodany przełącznik «Pomiń niepokojące sceny». Biorąc pod uwagę wrażliwy czas, w którym żyjemy, możemy zrobić coś lepszego. Zastępujemy na więcej. Wszystkie sceny nawiązujące do samookaleczenia są teraz całkowicie usunięte z gry. Te sceny nie mają miejsca w supergorącej wirtualnej rzeczywistości. Żałujemy, że zajęło nam to tak długo. Jesteśmy zobowiązani do dostarczenia tej aktualizacji na wszystkie platformy VR”. O co poszło? O sceny, w których gra zmusza nas do popełnienia samobójstwa (wciąż można to zrobić „niechcący”, ale nie jest wymagane do przejścia całości). Superhot nie był pierwszym tytułem, w którym pojawiały się motywy strzelania sobie w głowę - i zawsze wzbudzało to kontrowersje. Tak było na przykład w Persona 3, gdzie młodzi bohaterowie w ten sposób wyzwalali tytułowe emanacje ego. Gdy umieściłem na Facebooku screen, na którym pistolet do swojej skroni przykłada „Sam” Porter Bridges, bohater Death Stranding, automat z miejsca go usunął, a ja dostałem propozycję poszukania pomocy. Wątek samobójstwa pojawił się też w jednym z animowanych odcinków „Matriksa”, do którego Superhot wielokrotnie nawiązuje. Był to sposób na „przebudzenie” jednego z drugoplanowych bohaterów i zawsze uznawałem to za przesadę. Nie tęskniłem więc za usuniętym wątkiem z gry, uważam, że była to słuszna decyzja. Innego zdania były trolle, które uznawały każdą taką zmianę za przejaw cenzury wycelowanej w świętość gier wideo. Superhot VR padł ofiarą „bombardowania recenzenckiego” - zostawiano na Steamie nieprzychylnie opinie.

Sukces Superhot umożliwił zespołowi stworzenie systemu finansowania Superhot Presents dla innych małych gier niezależnych, który poszukuje dziwacznych tytułów wymagających pomocy finansowej. Dzięki temu ukazały się gry The Haunted Island, a Frog Detective Game, Not Enough Mana, Loot River, T-Minus 30, Teenage Blob, The Procession to Calvary oraz Knuckle Sandwich. ■

**2
mln
dolarów**

**TYLE ZAROBILI
SUPERHOT VR
MIĘDZY
19 I 22 GRUDNIA
2019 ROKU.**



CREDITS

MAGICZNY

ZAXXON

Gdy dorwałem się do Commodore 64 w 1986 roku, najpierw odpaliłem Roland's Rat Race i Summer Games, a zaraz potem przyszedł czas na strzelaninę nad kosmiczną bazą. Trójwymiarową strzelaninę.

■ Micz



Wersja z automatów wyróżniała się soczystym błękitem i krwistymi czerwieniami. Nasz pojazd znajduje się na najwyższym poziomie lotu, szybując ponad murkami.

Zeby uświadomić sobie, jak wielkim wydarzeniem była premiera Zaxxona pod koniec 1981 roku w Japonii i w kolejnym roku w pozostałych częściach świata, trzeba sobie przypomnieć wcześniejsze dzieje jego wydawcy, tokijskiej Segi. Otóż jeśli chodzi o elektroniczną rozrywkę, należały do niej niemal całe lata sześćdziesiąte. W momencie gdy wchłonęła należące do Davida Rosena Rosen Enterprises, mocno weszła w segment elektromechanicznych automatów, podbijając salony gier takimi hitami jak Periscope.

Wydawało się, że to właśnie te maszyny wyprą flippersy, ale na początku kolejnej dekady wydarzyło się coś zupełnie

niespodziewanego – mikrokomputeryzacja zaczęła trafiać pod strzechy, a co za tym idzie – także do pracowni twórców gier. Pojawienie się Atari i cała rewolucja Ponga nie tyle nawet zaskoczyła Segę, lecz spowodowała natychmiastowe wyparcie jej produktów z pizzerii i barów. Przez kolejnych kilka lat o firmie dowodzonej przez Davida Rosena było cicho.

Biznesmen zaczął szukać drogi powrotu do branży poprzez alians ze studiem filmowym Paramount. To dzięki jego pieniądзом zdołał wykupić Segę, a po nagłej śmierci podczas podróży samolotem szefa Paramountu, Charlesa Bluhdorna – w 1983 roku odkupić za bezcen resztę udziałów. Chwilę przed tym owo studio filmowe otrzymało zlecenie przygotowania najdroższej jak dotąd reklamówki



W penetracji bazy przeszkadzają nam nie tylko wrogie działka, lecz również startujące pionowo rakiety, pechowo odpalające silniki tuż przed naszym przylotem.



gry wideo. Budżet: 150 tysięcy dolarów. Reklamowany produkt: Zaxxon.

Nazwa Zaxxon wzięła się od słowa „axonomic”, czyli po polsku „aksonometryczny”, co oznacza rzut boczny na przestrzeń dwuwymiarową w taki sposób, żeby stworzyć wrażenie trzeciego wymiaru. Pojęcie to jest szersze od rzutu izometrycznego, stanowiącego jedną z form aksonometrii. Potem podobne gry były określane mianem izometrycznych, ale gdy Japończycy kreslili podstawy tego typu produkcji, używali wcześniej wymienionego pojęcia.

Gra, dzięki której Sega miała wrócić na arenę, zaczęła powstawać jako ulepszone wersja wypuszczonego w 1981 roku przez Konami Scramble. Lot bombardującym otoczenie stateczkiem kosmicznym widziany był z boku. Sega postanowiła zrobić coś, czego wcześniej nie dokonano – czyli zrealizować coś

podobnego, tylko kamerę ustawić z boku ekranu, pod kątem. Gdy wlatujemy naszą rakietą do Asteroid City, nie dość, że możemy się przemieszczać w prawo i lewo, to jeszcze dodatkowo w górę i dół, a naszą pozycję obrazuje cień pojazdu. Pamiętam te niesamowite przeszkody w postaci pół siłowych, które się omijało, będąc niemal przyklejonym do powierzchni, a jednak nie mogąc jej dotknąć. Na końcu etapu czekała jakaś niespodzianka – w ekstremaalnym przypadku był to agresywny robot. Po jego ubiciu lot trwał dalej.

Wspomniana kilkudziesięciosekundowa reklamówka Paramountu także zrywała skarpetki ze stóp, pokazując akcję Zaxxona z wykorzystaniem dynamicznej grafiki 3D, jeszcze zanim trafiła ona do teledysku Dire Straits „Money for Nothing”. Pozostaje do dzisiaj najlepiej nakręconym wideoklipem złotej ery gier wideo, jakże pozytywnie wyróżniając się na tle topornych reklamówek Atari i Mattela.

Sega zadbała, żeby wstawiana do salonów gier maszyna generowała odpowiedniej klasy obraz. I rzeczywiście – Zaxxon wyglądał w nich lepiej niż na komputerowych konwersjach.

Automat został wyposażony w procesor Zilog Z80, ten sam, który w nieco zmodyfikowanej wersji stanowił serce ZX Spectrum. Odgłosy strzałów i eksplozji były donośne prawie tak jak w kultowym Vanguardzie.

Po latach cały czas nie wiadomo na pewno, kto był autorem Zaxxona.



Podejrzewa się, że zewnętrzny zespół Ikegami Tsushinki, czyli istniejący od zakończenia drugiej wojny światowej, na początku niemal bezpośrednio konkurujący z Sony, producenci pierwszej w dziejach zminiaturyzowanej kamery wideo. Tak jak w Congo Bongo za cel postawili sobie zrobienie izometrycznego Donkey Kong, tak Zaxxon stanowił Scramble w trzech wymiarach. Ci niesamowici ludzie w okolicach 1982 roku dostarczyli kilkanaście hitów arcade, wyprodukowanych głównie na zlecenie Nintendo. Ponieważ byli wynajętym podwykonawcą, nikt ich nie namaszczał jako autorów takiego na przykład Donkey Kong, podobnie też stało się z Zaxxonem, którego cały splendor spadł na Segę.

Mam Zaxxona w pięknym, szczupłym big boksie w wersji na C64, dokładnie tej, w którą grałem lata temu, i myślę sobie, że to była prawdziwie kosmiczna podróż ku innym światom. Jedna z najlepszych. 📌

📌 Wersja na C64. Gdy się dziś na nią patrzy, wyblakłe kolory prezentują się ubogo, jednak w tamtej epoce wydawała się szczytem osiągnięć grafiki komputerowej.



4,680,740

Dokładnie taki wynik stał się rekordem automatu z Zaxxonem. Został osiągnięty w 1982 roku podczas turnieju w legendarnym salonie Twin Galaxies, o którym pisaliśmy w Pixelu #45.



📌 Screen tytułowy konwersji na ZX Spectrum wyglądał bardzo ładnie. Dystrybutorem gry była firma z Birmingham, wkrótce mająca przejąć Ultimate Play the Game.



Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



BO DOBRO JEST DOBRE, A ZŁO JEST BLE!

Przekłęty niech będzie cykl wydawniczy Pixela! Tak, tak – czytając poprzedni numer, mogliście się zapewne zastanawiać, czemu felieton niżej podpisanego tak bardzo odbiega od tego, co napisał Borek czy Alex. Można by wręcz pomyśleć, że Gawron jest pacyfistą lub też osobnikiem wierzącym w moskiewską propagandę, który nie uznaje, iż warto pochylać się w felietonie nad jakąś drobną „specjalną operacją wojskową” gdzieś na rubieżach Europy. Nic jednak bardziej błędnego. Otóż felieton ten po prostu powstał sporo przed tym, zanim buty pierwszych rosyjskich żołdaków deptały ziemię wiosek pod Kijowem, wtedy gdy wszyscy wierzyli jeszcze, iż Władimir Władimirowicz jest może niezbyt sympatycznym satrapą, ale nie jest idiotą.

Od dnia, w którym piszę te słowa, do momentu, w którym je przeczytacie, minie ponad trzy tygodnie, o ile oczywiście nie wydarzy się niespodzianka w rodzaju nuklearnego ataku Rosji na Ukrainę czy Polskę, czego wynikiem może być ogólna trudność z wydaniem kolejnego numeru Pixela. Ponieważ jednak właśnie czytacie ten felieton, przynajmniej mogę zakładać, że świat jeszcze istnieje. Jak jednak potoczyły się losy wojny? Czy Putinowi udało się odnieść jakiś znaczący sukces militarny, który już za moment będzie można ogłosić jako rosyjskie „zwycięstwo” na moskiewskiej paradzie? Czy też przeciwnie, ukraińska kontrofensywa doprowadziła do odzyskania znaczących części Donbasu i Krymu? A może też nie wydarzyło się nic szczególnego i cały czas obie armie przygotowują się do ostatecznej konfrontacji? Wy to już wiecie, ja zaś nie będę nawet próbował zgadywać, który z tych scenariuszy wydaje się najbardziej prawdopodobny. Historia tego konfliktu pokazała bowiem dobitnie, że jedyne, czego można się w nim spodziewać, to rzeczy niespodziewanych. Zamiast zatem bawić się w przepowiadanie przyszłości, pozwolę sobie zwrócić się ku przeszłości. Opowiem wam bowiem bajkę...

Dawno, dawno temu – troszkę mniej niż pół wieku temu, za czasów panowania cesarza Reagana – świat był

prosty i dwubiegunowy. Jedną jego część zajmowało imperium zła. Drugą – cesarstwo dobra. Wszystkie zaś inne małe księstwa i księstwka, niebędące nawet oficjalnie częścią obu tych organizmów państwowych, w praktyce były ich lennami lub terytoriami zamorskimi. Pomimo że heroldowie imperium usiłowali wszem i wobec głosić, że to właśnie ich kraj pokój i dobro miłuje, to i tak wszyscy – ale to naprawdę wszyscy, poza garstką pożytecznych idiotów – wiedzieli, jaka jest prawda. Ponieważ zaś gry komputerowe tworzone w owym czasie właściwie wyłącznie w granicach cesarstwa, toteż rzecz dla ich twórców była prosta. Jeśli mieliśmy do czynienia z grą, której fabuła choć odrobinną odwoływała się do polityki i wojskowości, to rzeczą oczywistą było, kogo należało obsadzić w roli czarnego charakteru. Tak to wyglądało w skali makro, strategicznej, przede wszystkim w Geopolitique 1990 (w mniejszym stopniu w Balance of Power), choć oczywiście takich gier, z racji ograniczonego potencjalnego rynku (myśleć trzeba!!!), nie powstało zbyt wiele. Przede wszystkim jednak na poziomie taktycznym. Hunt for Red October – a swoją drogą nie wiem, czy pamiętacie, iż oficer polityczny, który ginie na początku historii wymyślonej przez Clancy’ego, ma na nazwisko... Putin. Raid over Moscow – gra, która była mocno krytykowana przez oficjalne media w krajach okupowanych przez imperium (w tym w Polsce), a której dystrybucja była zakazana w Finlandii, czyli kraju, który udawał, iż nie jest „zaangażowany” (ale nawet tam wszyscy wiedzieli, iż zło czai się w imperium, dzięki czemu Raid over Moscow stał się tamże tytułem niemal kultowym). Wreszcie co lepsze symulatory lotu, że o zwykłych strzelankach nie wspomnę (no z kim można było powalczyć w Green Beret czy Commando)?

Potem zaś imperium uwieźdło i zapanował chaos. Z braku dobrze określonego przeciwnika zarówno politycy, jak i twórcy gier zaczęli się miotać. Rolę czarnych charakterów zaczęli pełnić jacyś bliżej niesprecyzowani terroryści albo też scenariusze konfliktów stawały się nie do końca zrozumiałe dla niewtajemniczonych – tak jak teatr działań (którym było Morze Czarne i Krym!!!) w Su-27, pierwszym symulatorze Eagle Dynamics (tych od DCS)...

To jest długa bajka. Wydawało się wielu (Fukuyama!!!), że w owym czasie się skończyła, ale najwyraźniej była to tylko przerwa dla nabrania oddechu przez narratora. Znowu wracamy do czasów, w których świat staje się prostszy. Znowu coraz wyraźniej widać, gdzie jest dobro i gdzie jest – i zawsze było – zło. Pomrukiwania pożytecznych idiotów, argumentujących, że tak nie można i że świat nie jest czarno-biały, na razie przycichły, choć rzecz prosta to także stan przejściowy. Będziemy jeszcze ich słyszeć. Bajka jeszcze trwa. Pamiętajmy jednak, że bajki prawie zawsze kończą się dobrze, choć wcześniej trzeba się sporo nauczyć i poznać morał... ■



Komputery marki Commodore to nasza pasja.



Best of #1-5
wydanie specjalne



Wydanie #6
jesień/zima 2016



Wydanie #7
zima/wiosna 2017



Wydanie #8
wiosna/lato 2017



Wydanie #9
jesień/zima 2017



Wydanie #10
zima/wiosna 2018



Wydanie #11
lato/jesień 2018



Wydanie #12
zima/wiosna 2019



Wydanie #13
wiosna/lato 2019



Wydanie #14
lato/jesień 2019



Wydanie #15
zima/wiosna 2020



Wydanie #16
wiosna/lato 2020



Wydanie #17
jesień/zima 2020



Wydanie #18
wiosna/lato 2021



Wydanie #19
jesień/zima 2021



Wydanie #20
zima/wiosna 2022

Komoda & Amiga plus

Magazyn użytkowników komputerów Commodore

- VIC-20, Plus/4, C16, C64, C128, Amiga 68k, AmigaNG
 - na papierze i cyfrowo w wersji polskiej i angielskiej
- recenzje, felietony, wywiady, emulacja, programowanie, demoscena
 - fizyczne i cyfrowe wydania gier oraz gadżety
 - tworzone z pasją

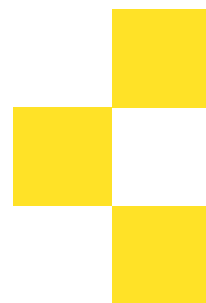
Skompletuj swoją kolekcję na naszej stronie:

<https://ka-plus.pl>



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.



WSPOMNIENIA, KTÓRYCH NIGDY NIE BYŁO

Być felietonistą to nie jest taka prosta robota, jak się wydaje, trzeba umieć pisać i trzeba mieć coś do powiedzenia. Te rzeczy nie idą w parze: ja – bez fałszywej skromności – jakoś pisać umiem, ale z rzeczami do powiedzenia miewam poważne kłopoty. Na przykład teraz.

Kiedy brali mnie na felietonistę, co jest ostatnim etapem degradacji dziennikarza w procesie tzw. kariery zawodowej, robota wydawała się łatwa, bo była zazwyczaj jednorazowa. A to wskrzeszony Secret Service, a to jakieś efemeryczne wydania CD-Action o starych grach. Pisma, w których publikowałem felietony, miały tendencję do znikania po kilku wydaniach; swój dobrostan umysłowy uzależniałem od podtrzymywania przekonania, że te fakty nie są połączone.

Robota przy Pixelu zaczynała się dorywczo, obecnie jednak jest już w pełni powtarzalna. Na szczęście nigdy nie wracam do swoich starych tekstów, bo obawiam się, że odkryłbym, że w gruncie rzeczy piszę na okrągło o tych samych rzeczach, powtarzam motywy, anegdotki i obsesje. Tym bardziej że unikam odnoszenia się do współczesnego świata gier, o którym w większości mam niewystarczające pojęcie, a w wąskich obszarach, w których mam jakąś wiedzę, zazwyczaj nie wolno mi nic mówić publicznie.

Jak nie ma o czym pisać, to wiadomo, trzeba szukać tematów z przeszłości, ona jest wszak „niewyczerpaną kopalnią”. Cóż, chyba nie moja. Pamiętam, jak Wojciech Orliński, dziennikarz Gazety Wyborczej i autor kilku ważnych książek, na czele z bestsellerową biografią Stanisława Lema, wpadł na pomysł zrobienia ze mną wywiadu o początkach branży gier komputerowych w Polsce. W miarę jak niezbornie wyduszałem z siebie odpowiedzi, głównie że albo nie pamiętam nic ciekawego, albo nie mogę powiedzieć kto, na twarzy

mego rozmówcy rysowało się coraz większe rozczarowanie. Przerwaliśmy po godzinie i w poczuciu winy skierowałem go do Borka, który, jak można się było spodziewać, a vista udzielił brawurowego wywiadu. Można go znaleźć w archiwum Magazynu Gazety Wyborczej, polecam.

Czy naprawdę nie miałem nic do powiedzenia? W zasadzie tak. Oczywiście jest parę zabawnych historyjek. Na przykład jak koledzy X i Y na targach ECTS poszli do baru z dziewczynami do towarzystwa, a tam – nie uwierzycie – obsiadły ich dziewczyny do towarzystwa i poprosiły o kupienie drinka. Karta drinków w tym barze była przyjazna – wszystko kosztowało 5 funtów. Wszystko – za wyjątkiem jedynego drinka schowanego na drugiej stronie karty, który kosztował 49 funtów i którego zamawiały dziewczyny. Koledzy przekonali się o tym przy płaceniu rachunku, a ja znam tę historię, bo przywoziłem im resztki swojej kasy pod drzwi knajpy o godzinie późnonocnej (potem oddali, to najważniejsze). Kim byli? Zapewne znacie ich nazwiska, ale ja nigdy ich nie ujawnię.

Mógłbym również opowiedzieć o koledze prezesie Z, który kiedyś zabrał mnie na obiad i w jego trakcie próbował pozyskać moją redaktorską przychylność, pokazując zwitek pieniędzy (przydarzyło mi się to w tak nachalny sposób jeden raz w życiu). Niestety go rozczarowałem, a gdy odwoził mnie do redakcji, nagle wyjął jakieś tabletki i połknął. „Co to jest?” – spytałem naiwnie. „Witaminki” – odpowiedział filuternie. „To daj i mnie”. „A nie, to są takie specjalne witaminki”.

Z wysiłkiem zebrałbym jeszcze ze trzy takie anegdotki, ale wszystkie raczej bez nazwisk i w sumie mało istotne. To zatrzważająco niewiele jak na tyle lat, zdaje się że trzydzieści pękło w tym roku. Czy byłoby tam coś stawiającego i mnie w złym świetle? Jak najbardziej, zrobiłem parę rzeczy, których do dziś się wstydzę, ale rozprawić o nich nie jestem jeszcze gotów. Orwell powiada: „Autobiografii można wierzyć tylko wtedy, gdy ujawnia coś hańbiącego” i jest to jeden z dwóch głównych powodów, dla których nie zamierzam pisać autobiografii. Następnie zaś dodaje: „Ktoś, kto przedstawia siebie w korzystnym świetle, prawdopodobnie kłamie, życie bowiem każdego człowieka – gdy spojrzeć na nie od wewnątrz – jest wyłącznie serią porażek” i nie przestaje mieć racji, no ale o tym to my akurat już wszyscy wiemy, mamy wszak swoje lata. Och, to już koniec felietonu, patrzcie: jeszcze raz się udało. ■

ALEX

MAŁO MIEJSCA W SONIAKU?

PATRIOT P400

512GB

1TB



Produkt kupisz u autoryzowanych partnerów



Marcin Borkowski

Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny Top Secretu, komentator spraw bieżących, postać znana i lubiana.



UCIECZKA W PAPROCIE

Uciekłem przed tą wojną. Uciekłem przed wiadomościami, przed poczuciem bezradności i bezsilności, przed poczuciem winy, że za mało pomagam, że powinienem gdzieś, coś, więcej. Nieraz pisałem już o tym, jak uciekałem w świat gier. Tym razem uciekłem nie w gry, ale w stary projekt.

O paproci Barnsleya dowiedziałem się w latach osiemdziesiątych, ale nie pamiętam skąd. Może była w rubryce „Mathematical Games” Gardnera w Scientific American? Zasada jest prosta, przynajmniej dla każdego, kto liźnął algebry liniowej albo choćby licealnej geometrii analitycznej: bierze się kilka przekształceń afinicznych (mniej więcej odpowiednik rozciągania kawałka gumy z narysowanym prostokątem tak, żeby powstał romb): zaznacza się jakiś punkt na powierzchni, a potem poddaje się go tym przekształceniom, za każdym razem stawiając nową kropkę. Przekształcenia wybiera się losowo, z prawdopodobieństwem proporcjonalnym do pola powstającego w wyniku przekształcenia rombu. Powstaje fraktal, podobny sam do siebie. Trzeba to zobaczyć w akcji i rzecz jest oczywista, felieton to nie miejsce na bardziej szczegółowy opis (ani rozważania na temat systemów funkcji iterowanych, IFS, do których to rozwiązanie należy).

Effekt zależy od wybranych przekształceń, ale w najbardziej znanej wersji powstaje coś wyglądającego jak liść paproci (można wygenerować wiele innych znanych fraktali, jak dywan Sierpińskiego czy warianty smoka Heighwaya). Żeby było widać efekty, trzeba postawić tysiące, a najlepiej miliony kropek. Aż się prosi o komputer! W 1990 roku napisałem program rysujący paproć, to była trywialna część, ale odbiłem się od wygodnej

implementacji definiowania przekształceń. Najprościej to robić, modyfikując docelowy romb, ale używanie w tym celu klawiszy kursorów to była mordęga, a implementowanie samemu obsługi myszy i interfejsu graficznego byłoby porywaniem się z motyką na Słońce. Około dziesięciu lat później kupiłem i przeczytałem „Programowanie Windows 95” Charlesa Petzolda – i byłem gotowy, żeby projekt skończyć, ale ciągle miałem ciekawsze rzeczy na głowie.

Aż przyszedł marzec 2022 roku i moje rozpaczliwe próby zajęcia czymś zwojów. To było zbawienie. Utonąłem na długie wieczory w solidnej, nikomu niepotrzebnej robocie. Zirykowałem się, potykając po dwudziestu latach o te same rozwiązania zastosowane w API Win32, wkurzyły mnie te same bugi w edytorze zasobów, które spowalniały mnie dekadę temu podczas pisania moich programów chemicznych. W międzyczasie wyszło kilka wersji Visual Studio, a niektóre rzeczy dalej nie działają. Musiałem sobie odświeżyć pewne elementy algebry liniowej, musiałem sobie przypomnieć Mersenne Twistera, bo generator liczb pseudolosowych w CRT (C Run Time library) okazał się być zbyt „pseudo”. O takich rzeczach pisywałem kiedyś teksty do Bajtka i – chociaż Bajtka nie ma i tekst nie powstanie – rozwiązując kolejne problemy, miałem teraz dokładnie tę samą frajdę, co wtedy.

A i efekt okazał się zaskakująco dobry. Wprawdzie wszystkie rysowane fraktale są w pewien sposób do siebie podobne, jak to w rodzinie, ale mają fantastycznie drobną, szczegółową strukturę. Niektóre są tylko agresywnymi kształtami, w innych daje się dopatrzeć struktur roślinnych albo krajobrazów, w dodatku ich tworzenie zajmuje dosłownie po kilka sekund. Jeszcze czasem się wieszka, jeszcze zostało sporo poprawek, ale działa.

Zaskakująco dobry był też efekt terapeutyczny. Wojna się nie skończyła, trwa i ludzie ciągle giną, ale wreszcie zamiast się miotać od ściany do ściany, zamiast przewracać się po nocach z boku na bok, mogę się spokojnie zastanawiać, czy mogę pomóc – choćby pisząc w Indykarium o ukraińskich grach. Kupcie którąś, niech te parę groszy wspomocze sąsiadów. ■

BOREK

PIXEL HEAVEN GAMES FESTIVAL & MORE 2022

10 - 12.06.22

Hala B / Zajezdnia Autobusowa
ul. Włociańska 52, Warszawa

✘ pixelheavenfest.com

Eric Chahi / pixel expo / flippery i maszyny arcade
strefa 8/16 bit / turnieje / Jordan Mechner / misja: daggerquest
pixel awards europe / planszówki i komiksy / foodtrunki
merch galaxy / tetris: oficjalne mistrzostwa świata / salon commodore
vhs hell spotyka pixel heaven / Władysław Komendarek / afterparty
Martyn Brown / demoscena / filmy / 40 lat zx spectrum i commodore 64

CJA 10. EDYCJA 10. EDYCJA 10. EDYCJA 10. EDYCJA 10. EDYCJA 10. EDYCJA 10. EDYCJA 10. EDYCJA



