

WYDARZENIE: FESTIWAL PIXEL HEAVEN 2022

TERAZ
148
STRON

PIXEL

G F K U A



- EVIL DEAD: THE GAME ■ CROSSFIRE: LEGION ■ SWITCH SPORTS
- KAO THE KANGAROO ■ DOLMEN ■ FUTURE WARS ■ SPACEWAR!
- KRÓTKIE SPIĘCIE ■ BUNT MASZYN ■ LOTNICZA TRYLOGIA LUCASFILM GAMES
- 21 KLATEK: RAVENLOFT STRAHD'S POSSESSION ■ GAME STUDY: THIS WAR OF MINE

KAO

KANGUREK

9 772391 796206

ISSN 2391-7952 INDEKS 404098 0 6 >

06 (80) / 2021 / CZERNIEC

CENA 24,90 zł (w tym 8% VAT) 80

pixel-magazine.com

PIXEL HEAVEN 2022

GAMES
FESTIVAL
& MORE

10 - 12.06.22

SOHO WARSZAWA
ul. Mińska 25

✕ 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 / foodtrucki
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. E

HISTORIA NOLANA I JACKA

Piszę ten tekst w trakcie swojego pierwszego w życiu egzaminu. Takiego, który sam zorganizowałem, a nie przyszedłem na niego w roli studenta. Moi drodzy dwudziestodwulatkuwie mają do zaliczenia test z teorii i praktyki kultury gier wideo, czyli mówiąc prostym językiem – z historii gier. Gdy słuchałem ich wypowiedzi przed rozpoczęciem pisania, serce rośnie, bo zainteresowanie tym, co działo się w zeszłym stuleciu w elektronicznej rozrywce, wcale nie jest udawane.

Przed egzaminem zaczęli naradzać się niczym obozy w „Familiadzie”. Dyskutowali, co jeszcze poza Zorkiem wypuścić Infocom, aż jedna ze studentek przypomniała sobie wzruszającego robota Floyda i tym sposobem doszli do tytułu Planetfall. Pamiętali, że po wyrzuceniu Nolana Bushnella z Atari jego następcą został Ray Kassar, tylko nie byli pewni, jak się pisze to nazwisko. Wiedzieli też, że Jack Tramiel w 1984 roku kupił Atari właściwie za darmo, tylko co później stało się z tym wielkim przedsięwzięciem? Zнали dziwne, czerwone gogle zwane Virtual Boy, które przyniosły tak wiele upokorzeń gigantowi z Kioto. Ba, kojarzyli nawet Eda Boona i jego undergroundowe dzieło o rwaniu kregosłupów i ognistych bąkach!

Jeszcze kilkanaście lat temu nie zdawałem sobie sprawy, że istnieje aż takie zapotrzebowanie na grzebanie w skarbcu elektronicznej rozrywki. Pisałem „Cyfrowe marzenia” dla siebie, nie mając jeszcze wówczas pomysłu, co zrobić z gotową książką. To były czasy, gdy na portalu na „e” pierwszą Ultimę kupowało się w cenie poniżej 100 dolarów i to w pełnej wersji z monetami. Czyste egzemplarze Commodore 64 sprzedawano za 50 złotych,



MICZ

P.

zaś gry na PlayStation 2 rozdawano prawie za darmo, podobnie jak obecnie filmy DVD. Nie interesowałem się zbytnio tym rynkiem i aż się boję myśleć, co jeszcze wówczas po nim krążyło – może oryginalne dokumenty Atari z lat osiemdziesiątych albo podpisane przez Tramiela memoranda u progu wejścia Commodore w segment komputerów? Mystery House Williamsów pewnie też dawało się taniutko pozyskać, zwłaszcza że przecież była to gra bez pudełka. Dopiero sześć dyskietek Time Zone spowodowało, że Sierra On-Line Systems nie było w stanie upchnąć tego w papierowym folderku i trzeba było wprowadzić tekturę.

Świat przez ostatnich kilkanaście lat całkowicie się zmienił. Podczas gdy na rynku filmowych memorabiliów dostrzegam stagnację przejawiającą się choćby w tym, że istniejące w kilkuset egzemplarzach zestawy prasowe hitów Briana De Palmy czy Johna Landisa wystawione są po 10 dolarów i nie ma na nie chętnych, memorabilia grove z podobnych okresów i nawet o mniejszym zasięgu medialnym osiągają ponad dziesięciokrotnie wyższe ceny. Musi istnieć nostalgiczny powód, dla którego rzesze trzydziestolatków i czterdziestolatków chcą powrócić do krainy dzieciństwa i pozyskać artefakty, które ją wówczas napełniały kolorami. Z grami byli żywi, przebywali w wirtualnych światach na równoprawnych zasadach jak w swoim domowym zaciszu, nie oddzielało ich od wydarzeń zimne płótno ekranu kinowego. Też gdy o tym myślę, nie czuję potrzeby posiadania teczek prasowych filmów, które niegdyś wielbiłem, bo po co mi to, skoro mam ich obrazy w głowie? A pamiętki związane z grami kocham i gromadzę, rozumiem też dobrze innych, którzy to robią. Nie dzieje się tak wyłącznie z powodu merkantylnego, zakładającego zwiększanie się wartości posiadanych przedmiotów, lecz z powodu uczuć. Chcemy po prostu mieć w domu kawałek historii, która dla wielu z nas była ważną częścią życia.

Za chwilę rozpoczyna się dziesiąta edycja Pixel Heaven, na której wszystkie postacie z kart elektronicznej rozrywki odżywają i stają się częścią tłumu. A kolejny, wakacyjny numer Pixela ukaże się już 7 lipca. Do zobaczenia w kioskach i skrzynkach pocztowych! ■

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



PATRONITE.PL/PIXEL

Oskar Wojciechowski
Sławomir Essmalinowy
Piotr Cichocki
Mateusz
Michał Kaszubowski
Paweł Awdejuk
Tomasz Kalinowski
Weronika Cygan
Paput
Dead RAM
Piotr Czerpa
Bartosz Lisek
Michał Wrocławski
Rafał Mazurek
Michał Boruta
Krooger
Marcin Bors
Tomasz Wiśniewski
Marek Ołdak
Sławomir "VirgoCe"
Jagiełło
Bartosz Korczyński

Andrzej Rajfura
Tomasz Jagiełło
Daniel Bieńkowski
Lukasz Rewerenda
Marcin Nowak (marcowy)
Przemysław Endzel
Marcin Molak
Jakub Smołka
Robert Łapiński
Michał Tyrpa
Marcin Łabeński
Radek Baranowski
Yu Andriichuk
Grzegorz Koniec
Marcin Frystacki
Patryk Matuszewski
Bogusław Szawara
Miroslaw Pleśniak
Paweł Lampe
Maciej Szewczyk
Karol Wawryszuk
Dariusz ZX Freeq

Michał Bodek
Geekweb
Luken RetroFan
Rodrick
Izabela Durma
Piotr Lewandowski
fleja
Adam Oksiuta
Paweł Szczeciński
Dawid Kucharski
Witold Szczerba
Jakub Konewka
Tom Zet
Paweł Sobotka
Marcin Raubo
Michał Zając
Marcin Lewicki
Black Order
Robert Czato
Piotr Michniewski
Piotr Warczak
Kamil Kłosek (Deveel)

Ma BI
Wojciech Jakóbczyk
widi999
Marcin Szałowski
Grzegorz Stanek
Jacek Sklepowicz
Rafał Szychowski
Tomasz Machnik
Bartek Czartoryski
Tomasz Kuc
Bartłomiej Feruś
Piotr Rybałtowski
Michał Karkuciński
Marta Hetman
Tomasz Mularczyk
Dominik Witczak
Iwona Karmowska
Michał Pisarewicz
Sulik
Rozpad Eternitu
Michał Dziwniel
Ewa Maria Szczepanowska

Igor Orwat
Maciej Segiet
Mantis Kozłowski
Grzegorz Surma
Don
Tomasz 'Ciacho'
Kamil Pietrzyk
Michał Kołodziejski
Piotr Japko Jabłoński
Aleksy Uchanski
Michał Nowakowski
Cezar Pokorski
Wojciech Żółkiewicz
Zacny_Omen
Paweł Ludew
Łukasz Markiewicz
s3quel
Jarosław Rybacki
Dariusz Bieniek
Szymon Górąj
Marcin Wichrowski
Michał Miler

REDAKCJA PIXELA KŁANIA SIĘ NISKO PATRONOM.

Dzięki Wam
i dla Was działamy
ze zdwojoną mocą!



Szymon Mencwał
Marcin Spoczyński
Grzegorz Radziejewski
Paweł Dembowski
Grzegorz Kaluzny
Wiktor Wieczorek
Marcin Mizak
Radosław Kołodziej
Andrzej Bazylczuk
Kajetan Kałużynski
Wiktor Jurdeczka
Jakub Wójcik
Paweł Syczewski
Radosław Nałęcz
Adam Cabaj
Jarosław Mitoński
Michał Sobczak
KLOCKOZAURO
Mateusz Borowski
Michał Klimek
Rafał Michno
Koyomi Blog

Mateusz Kreft
starewilki.pl
Bartek Bogaczewicz
Scisle Tajne
Marcin Skierski
Sebastian Duchnicki
Leszek Wroński
R. Syre
Luke Czernal
Łukasz Maśko
Paweł Pawlak
Jacek Wolnicki
Łukasz Chmielewski
Jakub Jakubowski
Paweł Karwat
Xenor
Dariusz AXL Aksamit
Lepiej Wiedzieć
Grawitacyjny Antoni
Wiktor Czykin
Michał Marcysiak
TraP_zyx

Tomasz Motyka
Marcin Sztanderski
Jan Prociak
Zbigniew Wojtynek
Marcin Stępnicki
Arkadiusz Bis
Wiktor Zychła
Michał Staroszczyk
Adam Klimaszewski
Tomasz Dybizbański
Krzysztof Łubkowski
Artur Więckowski
Wojciech Kompała
Jaromir33
kryształ
Tomasz Porębski
Jerzy Szczepkowski
Pożar
Piotr Pawłowski

Dziękujemy!



PIXEL
CULTURAL MEDIA

Redaktor naczelny

Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy

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

Oficer dyżurny

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

Wydawca

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

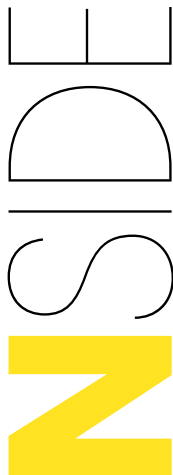
Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych, zastrzega sobie prawo do ich bezpłatnej publikacji oraz prawo do skrótów i redakcyjnego opracowania tekstów i innych materiałów przyjętych do druku. Za treść reklam i ogłoszeń redakcja nie odpowiada.

Czy zeskanovalaś już kod kreskowy ze swojej koszulki Festiwalu Pixel Heaven 2022?



**PIXEL
POST.pl**

Codziennie świeża dawka popkulturalnej rozrywki.



08-30

LOADING

08. Autofire • 12. Indykarium
16. Vive VR Corner • 18. RetroExpress
20. Pixel Kids • 22. Pixel Heaven 2022
28. Historia Kangurka Kao

31-52

PLAY THE GAME

32. Evil Dead: The Game • 34. Eiyuden Chronicle: Rising
36. Kao the Kangaroo • 38. Sonority • 40. Nintendo Switch Sports
42. Tennis Manager 2022 • 43. Destroy All Humans! 2: Reprobed
44. Galactic Civilizations IV • 46. Dolmen • 48. Crossfire: Legion
50. Sniper Elite 5 • 51. Fields of Glory II: Rise of the Swiss
52. Space Punks

53-74

HALL OF FAME

54. Najlepsza Gra na Świecie: Future Wars
58. Historia Bröderbundu
64. Sześćdziesiąt lat Spacewar!
70. „Krótkie spięcia” w popkulturze

75-96

SECRET LEVEL

76. Bunt maszyn • 82. Big Box: Eidolon
84. Kosmiczne start-upy
86. Sidequest • 96. Felieton Śledzia

97-132

CREDITS

98. Lotnicza trylogia Lucasfilm Games
105. Felieton Łukasza Orbitowskiego
106. 21 klatek: Ravenloft Strahd's Possession
124. Felieton Gawrona • 126. Felieton Alexa
128. Felieton Borka • 131. Postal: Brain Damaged

112-122

GAME STUDY

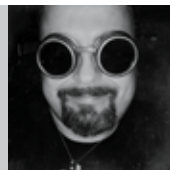
This War of Mine

N O W Y D Z I A Ł

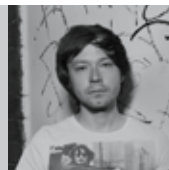
**MICHAŁ R.
WIŚNIEWSKI**



**MARCIN M.
DREWS**



**BARTEK
CZARTORYSKI**



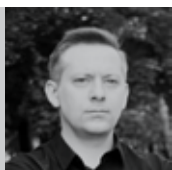
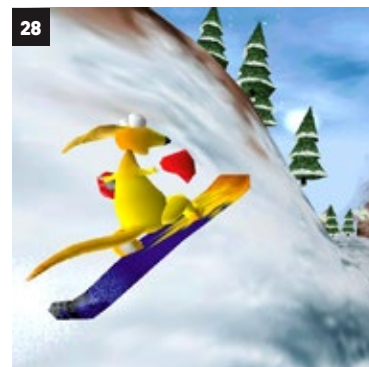
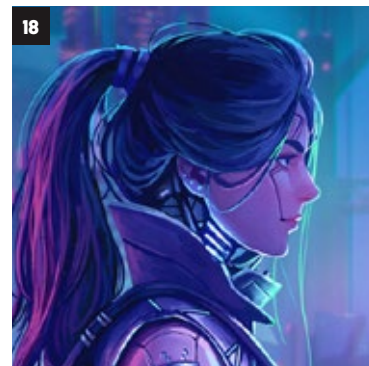
Jeśli myśleliście, że polscy dialogiści osiągnęli już dno, to w trailerze (dość dumnego) filmu animowanego „Foki kontra rekiny” rzeczony rekin na widok (smakowitych) fok mówi „Zestaw jak u Maty”, co utwierdziło mnie w przekonaniu, że chyba po prostu nienawidzą dzieci.

Pojawił się trailer nowego „Mission Impossible”. Zawarto w nim fragment słynnej sceny z pociągiem, która miała być kręcona na moście znanym z Zaginięcia Ethana Cartera. W Polsce zabytkowy most chciano zniszczyć, w Anglii zbudowano makietę od zera. Można? Można.

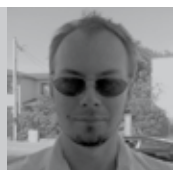
Do Krakowa rzadko kogośkolwiek zagląda z takimi imprezami, ale przyjechał Netflix i przywiózł premierę „Stranger Things”. Plywałem statkiem, piłem buda, jadłem picikę i patrzyłem, jak dzięki iluminacjom brama na Drugą Stronę otwiera się na Wawelu. A czwarty sezon? Znakomity.

LOADING

DWIE DEKADY TO AKURAT TYLE CZASU,
ŻEBY NABRAĆ DO PRZESZŁOŚCI DYSTANSU
I ZACZAĆ WSPOMINAĆ DAWNE CZASY
Z PRZYJEMNOŚCIĄ.



**PIOTR
ŻYMEŁKA**



**PAWEŁ
GAWLIKOWSKI**



**PIOTR
MAŃKOWSKI**



W tym roku premiera Monkey Island od Lucasfilm Games, a w przyszłym na ekrany kin wchodzi nowa przygoda Indiany Jonesa. Wygląda na to, że cofnęliśmy się w czasie do przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku... Zaraz lecę do kiosku po nowy numer Top Secretu!

„7 żyć Lei” – najnowszy francuski serial – przywraca wiarę w kreatywność scenarzystów. Mamy tutaj tajemniczą zbrodnię, podróż w czasie połączoną z wcielaniem się w coraz to inną postać i oczywiście dużą dawkę zaskoczenia. W sumie – Quantum Leap na sterydach znad Sekwany. Obowiązkowo.

W cieniu stu bardziej wrzeszczących wydarzeń swojego właściciela zmieniły Lara Croft i Deus Ex. Square Enix sprzedał część aktywów, między innymi studia Crystal Dynamics oraz Eidos-Montréal. Nabywca, szwedzki Embracer, wyłożył na to 300 milionów dolarów, a wcześniej za kilka razy więcej kupił firmę od planszówek...





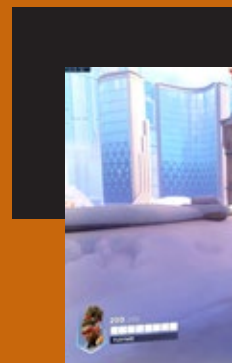
OVERWATCH 2

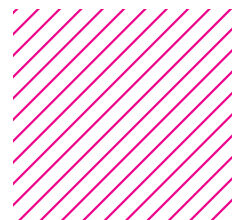
OD DŁUŻSZEGO CZASU WŚRÓD FANÓW OVERWATCHA PANUJE PRZEŚWIADCENIE, ŻE ICH ULUBIONY TYTUŁ POWOLI UMIERA. I TRUDNO IM SIĘ DZIWIĆ. SZCZEGÓLNIJE JEŚLI SPOJRZYMY NA STATYSTYKI AKTYWNYCH GRACZY, KTÓRE BŁĘDNĄ PRZY TYCH Z CHOCIAŻBY – REKORDOWEGO – 2018 ROKU, LUB CZĘSTOTLIWOŚĆ WYPUSZCZANIA PRZEZ TWÓRCÓW KOLEJNYCH AKTUALIZACJI. PRODUKCJA WYDAJE SIĘ PORZUCONA PRZEZ LUDZI Z BLIZZARDA, PRACUJĄCYCH TERAZ NAD JEJ KONTYNUACJĄ, KTÓRA MA ZAOFEROWAĆ WIĘCEJ TRYBÓW ROZGRYWKI, A TAKŻE NOWE MAPY I BOHATERÓW. POD KONIEC KWIEŹNIA WYSTARTOWAŁY ZAMKNIĘTE BETA-TESTY OVERWATCH 2, W KTÓRYCH SZCZĘŚLIWCY MOGLI SPRAWDZIĆ CZĘŚĆ ZAPOWIEDZIANYCH NOWOŚCI.

Zdecydowanie najważniejszą zmianą w stosunku do jedynek jest zmniejszenie liczby graczy w drużynie do pięciu poprzez pozbycie się jednego z tanków. Zabieg ten miał na celu przyspieszenie rozgrywki i trzeba przyznać, że to się udało. W wielu potyczkach dało się odczuć tę zmianę dynamiki, choć nie zawsze wszystko szło jak po maśle. Niestety zdarzało się, że

w bitewnym szale rozpętywał się chaos, w którym brakowało jeszcze jednej postaci mogącej przyjąć na siebie dodatkowe obrażenia. Do rzadkości nie należały również starcia, podczas których zwycięska taktyka sprowadzała się jedynie do zmasowanego ataku na jednego z bohaterów wsparcia lub osamotnionego tanka. Jeden taki udany rajd i przeciwna drużyna wiedziała, że ma przekichane. Doświadczylem tego na własnej skórze, gdy będący w moim teamie Lucio zamiast skupić się na leczeniu innych, z ułańską fantazją rzucił się na bandę nacierających adversarzy. Chwilę później zostaliśmy bez jednego healera, co okazało się brzemienne w skutkach.

Twórcy zdecydowali się na usunięcie Szturmu, już od dłuższego czasu zbierającego bardzo niepochlebne recenzje. Zamiast tego zaserwowali uczestnikom bety tryb o nazwie Push, w którym dwie ekipy walczą o kontrolę nad wielkim robotem tylko po to, aby przepchnąć go jak najbliżej bazy wroga. Ten premierowy tryb rozgrywki dostarcza o wiele więcej radochy niż standardowa eskorta – walka o zdobycie każdego kolejnego metra jest niesłychanie emocjonująca. Co ciekawe, dzięki zmianie liczebności członków drużyn na atrakcyjności zyskała również Kontrola.





Zmiany nie ominęły też samych herosów. Umiejętności wielu z nich zostały mocno zmodyfikowane, a jegomość kryjący się pod uroczym pseudonimem Pięść Zagłady nawet przekwalifikował się na tanka. Fakt, koleś odrobinę słabiej bije, ale jego atak specjalny nadal jest przerażająco skuteczny. Mimo iż bohaterowie przeszli proces samoudoskonalania, to osoby obeznane z Overwatchem bez problemu odnajdą się w nowych realiach. Odrobinę posmutniałem, gdy dotarło do mnie, że Brigitte nie ogłusza już wrogów po przywaleniu w nich tarczą. Jednak uśmiech wrócił mi na twarz, gdy grając moją ulubioną Sombłą, byłem w stanie hakować apteczki oraz oponentów z ukrycia. Owszem, w tym drugim przypadku trzeba było zmykać z miejsca zdarzenia szybciej niż lis z kurnika, ale nareszcie czułem, że jestem wrednym hakerem. Do tego takim, który może narobić sporo zamieszania nie tylko cybernetycznymi wszczepami, ale i celniejszym pistoletem maszynowym. Zamknięta beta udowadnia, że ludzie z Blizzarda

starają się urozmaicić oraz ulepszyć rozgrywkę w Overwatch 2 względem swojej poprzedniczki. Na pewno sporo czasu poświęcą poprawie balansu czy też opracowaniu nowych map. W kolejce czeka także pełnoprawny tryb PVE, którego nie można było sprawdzić w trakcie testów. Pozostaje jeszcze kwestia modelu biznesowego, na jaki zdecydują się twórcy. To miło, że opcja PVP będzie dostępna również dla posiadaczy jedynki, ale ile trzeba będzie dopłacić za wspomniany tryb kooperacji, jaki oferowany będzie wyłącznie tym, którzy kupią drugiego Overwachta? Po zapoznaniu się z zamkniętą betą widać, że zmian jest sporo i są to zmiany na lepsze, ale taka ewolucja mogłaby być przeprowadzona za pomocą większej, płatnej aktualizacji bądź pełnoprawnego dodatku. (PS)





zresetować do bazowych. Będą mieli własne questy do rozwiązania niczym w Mass Effect. Z czasem pojawi się ich całkiem sporo, ale na konkretnych misjach w drużynie może być łącznie maksimum czworo postaci.

P Czytałem, że świat gry będziemy eksplorować na latającym statku. Trochę mi to przypomina Pillars of Eternity II, z tą różnicą, że oczywiście tam wszystko odbywało się na morzu.

Tak, chcieliśmy dzięki temu pokazać skalę konfliktu – dwa kontynenty, połowa świata. To logiczne rozwiązanie przy tak różnorodnym terenie. Jednocześnie staje się naszą bazą operacyjną, mobilnym domem.

P A na czym będzie polegała gra wieloosobowa?

Przygotowujemy podobny model do tego z Divinity: Original Sin 2, czyli możliwość wspólnej eksploracji fabuły – zarówno wątku głównego, jak i pobocznych. Jednak znajdzie się nieco różnic, choćby dlatego że u nas rozgrywka przebiega w czasie rzeczywistym z aktywną pauzą, a nie turowo, więc działania podczas wspólnej gry muszą być bardziej skoordynowane, inaczej któryś z graczy mógłby nie zdążyć przybyć na ratunek, gdy na przykład ten drugi wpadnie w pułapkę. Tu mamy więcej podobieństw do Dota 2.

P Dark Envoy będzie samodzielnym projektem, czy planujecie może jakieś rozszerzenia?

Nicolas Godement: Cóż, choć sama gra będzie kompletną opowieścią, uniwersum jest na tyle ciekawe, że można liczyć na coś więcej.

P Jak w ogóle zaczęła się współpraca na linii Asmodee–Event Horizon?

Choć ogłoszono ją stosunkowo niedawno, pozostajemy w kontakcie już od ponad roku i jak dotąd idzie nam świetnie. Jesteśmy pod wrażeniem wykreowanego świata i nie możemy się doczekać, kiedy pokażemy go graczom.

DARK ENVOY

ROK 2022 PRZYNIESIE NAM DARK ENVOY, IZOMETRYCZNE RPG OD POLSKIEGO STUDIA EVENT HORIZON. Z JEGO ZAŁOŻYCIELEM, KRZYSZTOFEM MONKIEWICZEM, I COO WYDAJĄCEGO TĘ GRĘ ASMODEE DIGITAL, NICOLASEM GODEMENTEM, ROZMAWIA SZYMON GÓRAJ.

P Może na początek opowiecie coś o uniwersum Dark Envoy?

Krzysztof Monkiewicz: To świat, w którym technologia, reprezentowana przez ludzkie Imperium, konfrontuje się z magią używaną przez Ligę Starych Ras. W skład tej drugiej grupy wchodzi dalekie od tolkienowskiego ujęcia elfy i kilka innych ras naszego autorstwa. Ludzie trafili tam tysiąc lat wcześniej, a starsze rasy były nimi z początku zafascynowane. Przybyłszy nie mieli dużych zdolności magicznych, ale nadrabiali to drygiem do technologii. Współcześnie zaś jest ona zasilana przez magię. To nie steampunk ani atompunk, bardziej magipunk.

Z czasem doszło do tarc pomiędzy rasami i rozpoczęła się walka o surowce. Po kilku wojnach Imperium wyparło pozostałe rasy na przeciwległy kontynent, a finałowa wojna jest tuż-tuż. Historia jest więc bardziej mroczna niż high fantasy. Nasi bohaterowie to rodzeństwo

łowców relikwów, których jak dotąd niezbyt obchodził ten konflikt. Gdy zostają weń wciągnięci, chcąc nie chcąc poznają jego reguły, na czele z trzema frakcjami – dwiema wspomnianymi oraz trzecią, neutralną – i licznymi moralnie niejednoznaczными kwestiami. Ostatecznie jednak będzie trzeba się opowiedzieć po którejś ze stron.

P Dostaniemy zatem spore replayability?

Tak. Nasza pierwsza gra, Tower of Time, była niezwykle długa – za długa. Tym razem chcemy bardziej przystępnej całości dla osób, które niekoniecznie mają pięćdziesiąt czy sto godzin na jej ogrywanie. Dlatego główny wątek będzie można ukończyć w około piętnaście godzin, a przechodzenie pobocznych questów może ten czas nawet podwoić. Co ważne, jest wiele dodatkowych wątków, na przykład związanych z daną frakcją, dlatego zrealizowanie wszystkich zadań za jednym zamachem jest niemożliwe. Ponadto cztery główne klasy, każda z innymi specjalizacjami – również czterema, dają tym więcej szans na eksperymenty.

P Zaczynamy z dwiema postaciami, ale jak rozumiem, pojawią się towarzysze?

Spotkamy na swojej drodze potencjalnych towarzyszy ze zdefiniowanymi klasami, które ewentualnie można



APPLE MUZEUM

NAJPIERW MIEŚCIŁO SIĘ W WILLI POD WARSZAWĄ, GDZIE TRZEBA BYŁO SIĘ UMAWIAĆ NA ZWIEDZANIE EKSPOZYCJI. POTEM NA KRÓTKO PRZENIOSŁO SIĘ DO PIASECZNA, A POD KONIEC MAJA OTWORZYŁO SIĘ W JEDNEJ Z NAJLEPSZYCH LOKALIZACJI W WARSZAWIE – W ZREWITALIZOWANYM KOMPLEKSIE KULTURALNO-ROZRYWKOWYM FABRYKA NORBLINA. UDAŁO NAM SIĘ

TAM ZAJRZEĆ TUŻ PRZED PREMIERĄ DLA PUBLICZNOŚCI.

Muzeum mieści się na drugim piętrze, w lokalu o powierzchni 350 metrów kwadratowych. Zebrano w nim – jak chwala się organizatorzy – największą na świecie kolekcję maszyn sygnowanych logo nadgryzionego jabłuszka. Najważniejszym elementem ekspozycji jest replika komputera Apple I w obudowie



GRY Z NETFLIKSA



GRY DODAWANE W RAMACH SUBSKRYPCJI SERWISÓW STREAMINGOWYCH STAJĄ SIĘ POWOLI STANDARDEM. NETFLIX DLA SWOICH KLIENTÓW MA NA PRZYKŁAD PAKIET GIER NA IOS I ANDROIDA.

Zakładkę podpisaną Gry można znaleźć w aplikacji mobilnej Netfliksa. Kliknięcie na wybraną pozycję przenosi nas do App Store lub Google Play, skąd pobiera się ją w normalny sposób. Do gry potrzebne jest tylko aktywne konto w serwisie.

To dość zróżnicowany, ale też nieco przypadkowy zestaw. Znajdziemy tu wprawdzie pixelartową przygodówkę opartą na serialu „Stranger Things”. Stranger Things: 1984 luźno opowiada fabułę pierwszego sezonu. W widoku przypominającym stare Final Fantasy zwiędzamy lokacje wzięte z serialu, pokonując wrogów, rozwiązując zagadki logiczne (polegające na przykład na wyłączeniu w odpowiedniej kolejności blokujących drogę laserów) i kompletując drużynę bohaterów – każdy ma inny zestaw zdolności niezbędnych do dalszego progresu. Gra jest całkiem ładna, chociaż dość monotonna. Co ciekawe, została w całości przetłumaczona na polski. Drugi tytuł to Stranger Things 3 – podobna mikstura przygodówki, akcji i RPG, tym razem w rzucie pseudo-3D.

Razda nie ma nic wspólnego z produkcjami Netfliksa. To raczej normikowy zestaw „dla każdego coś miłego”. Jest tu symulator budowania królestwa Townsmen, planszówka Dominoes Café, karcianka fantasy Arcanium czy kocia fangłowka Knittens. Fani strzelania mogą się pobawić Into the Dead 2: Unleashed.

Dla miłośników wyścigów Netflix oferuje kolejną odsłonę mobilnej serii Asphalt (jej historia sięga jeszcze czasów gier w Javie). Asphalt Xtreme wygląda całkiem niezłe i oferuje różne modele sterowania dostosowane do smartfonów (jeśli ktoś nigdy nie grał – żyroskop zamienia telefon w kierownicę albo po prostu naciskamy przyciski na ekranie). Hextech Mayhem: A League of Legends Story to z kolei gra rytmiczna, w której gościnnie występują postacie z LoL – Ziggs i Heimerdinger.

Jedną z ładniejszych produkcji jest Wonderputt Forever, minigolf o niecodziennej oprawie – gra się w kolejnych warstwach izometrycznego, animowanego świata. Na naszą piłkę czyhają różne niespodzianki – gdy przelatuje koło klatki w ZOO, może ją pacnąć małpizson. Rozgrywka staje się przez to nieco nieprzewidywalna, co może frustrować miłośników klasycznego minigolfa.

Na tle tych fajnych, ale raczej mało ambitnych produkcji wyróżnia się This Is a True Story, osadzona w Afryce dwuwymiarowa gra narracyjna (oparta na faktach), która bardzo poważnie podchodzi do słów „symulator chodzenia”. (MRW)

wykonanej z orzecha kalifornijskiego. Są też sprzęty wpisujące się w sposób biograficzny, by nie powiedzieć intymnie w historię Steve'a Jobsa – Lisa, NeXT czy Macintosh. Nawet nie będąc fanem kombinatu z Cupertino, trzeba docenić jego wpływ nie tylko na informatyzację świata, lecz również na wiele innych dziedzin, jak choćby gry. Wśród szyn, kół zębatach i przekładni Norblina ta ekspozycja jawi się niczym retrowystawa przynosząca nam refleksję, że zwłaszcza bez Apple II i Macintosha nie byłoby elektronicznej rozrywki, jaką znamy. Poza tym Apple Muzeum jest zwyczajnie ładnym miejscem, starającym się dorównywać estetycznym standardom Jobsa. (PM)

350m²

MARIO STRIKERS BATTLE LEAGUE FOOTBALL

WYPOSAŻ SIĘ W EKWIPUNEK ZWIĘKSZAJĄCY STATYSTYKI! ZALICZAJ SPEKTAKULARNE HIPERUDERZENIA!

WYKORZYSTAJ PRZEDMIOTY I RZĄDŹ NA BOISKU! DO 8 GRACZY LOKALNIE I W SIECI.

NA TYM BOISKU WSZYSTKO JEST MOŻLIWE!

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH

WYŁĄCZNIE TRYB PRZENOSNY

10 CZERWCA

www.nintendo.pl



INDYKARTIUM



UNREAL ENGINE 5

Co jakiś czas piszę kilka słów o narzędziach, więc nie mogę pominąć premiery UE5, choć to news lekko spóźniony, bo silnik wyszedł 5 kwietnia (sami wiecie, pisałem o ważniejszych sprawach). Długo by można o szczegółach, bo to jest narzędzie kolos, mające wszystko i jeszcze trochę – więc nie tylko Nanite i Lumen, odpowiedzialne za geometrię świata i oświetlenie, ale i takie wygodne dla deweloperów drobiazgi jak integracja bibliotek Megscan z interfejsem użytkownika, dzięki czemu dużo łatwiej się dostać do fenomenalnych fotogrametrycznych assetów oferowanych przez Epic. To idzie w parze z przebudowanymi i rozbudowanymi narzędziami do tworzenia elementów świata bezpośrednio w środowisku UE. W UE4 od biedy można było stworzyć jakieś proste obiekty typu schody i nałożyć na nie tekstury, ale poza twórcami najprostszych asset flipperów właściwie nikt z tego nie korzystał – modele i obiekty tworzyły się prawie zawsze w zewnętrznych programach. To ma się zmienić. Oczywiście możliwość importowania z narzędzi typu Blender pozostała, nie trzeba kompletnie przebudowywać swojego środowiska pracy, ale korzystanie z UE i natywnych formatów ma mocno uprościć pracę i usunąć potencjalne kłopoty przy importowaniu danych. Rozbudowany został też system generowania dźwięku. To wszystko ma jednak gigantyczną cenę – na razie demo możliwości UE5, Matrix Awakens, nie jest w stanie utrzymać 60 FPS w 1440p nawet na najszybszych możliwych maszynach (i9/3090). To oczywiście tylko demo techniczne, prawdopodobnie nacisk został położony na jakość grafiki, nie na szybkość – ale trzeba pamiętać, że przeciętny gracz ma komputer kilkuletni, więc wyzwania optymalizacyjne stojące przed autorami silnika i deweloperami są gigantyczne. Kilka największych firm już ogłosiło projekty oparte na UE5, ale wśród znajomych indyków na razie cicho. Przy czym to może znaczyć dwie rzeczy – albo na razie nie chcą korzystać, ze względu na wymagania (specyfikacja sprzętu zalecanego do prac nad projektami to ekwiwalent niedużego samochodu osobowego), albo kończą stare projekty w UE4, bo nikt przy zdrowych zmysłach nie przesiada się w trakcie pracy, jeśli nie jest to absolutnie konieczne.

A skoro już o silnikach, to Game Maker dorobił się wersji polskiej i supportu do wideo – do tej pory z wyświetlaniem filmów były kłopoty, teraz są obsługiwane natywnie.

Jak zwykle na wiosnę pojawiły się raporty oceniające rok poprzedni i usiłujące przewidywać przyszłe trendy. German Games Industry Association ogłosiło, że niemiecki rynek urosł w 2021 o 17 procent. W 2020 roku było 32 procent, przypisywane głównie wpływowi pandemii. Covid sobie nie poszedł, ale jednak jego wpływ na rynki w 2021 roku był zdecydowanie mniejszy. Co nie zmienia faktu, że 17 procent wzrostu na dobrze już ugruntowanym rynku to bardzo dużo. A Research and Markets przewiduje, że do 2026 roku rynek gier mobilnych będzie rósł po 11 procent rocznie. Trochę wróżenie z fusów, ale jak wróżą ludzie, co na badaniu rynku zjedli zęby, to warto posłuchać. 11 procent rocznie to jest mniej więcej tempo, w którym nam teraz ceny rosną, nie ma żartów.

Wyciągam z tych liczb jeden wniosek: ciągle warto inwestować i tworzyć gry. Oczywiście z głową i nie zapominając o marketingu, bo równocześnie rynek robi się coraz trudniejszy, coraz trudniej wystartować i wykroić kawałek dla siebie, większość premier ginie w tłumie.

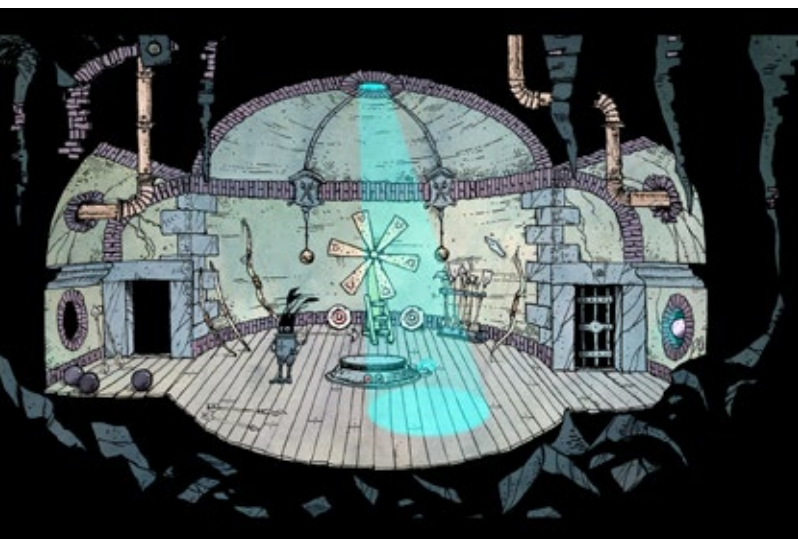


LOOP ODYSSEY

Loop Odyssey (o którym pisałem w styczniowym numerze, indyk: Housemade Inc.) zostało zmuszone do zmiany nazwy. Teraz nazywa się Stuck In Time. Problemem było podobieństwo do Loop Hero. Obie gry korzystają ze zbliżonej konwencji pixel artu i – ze zbliżonymi tytułami – były mylone przez graczy. Te podobieństwa to chyba czysty przypadek, wydaje mi się mało prawdopodobne, żeby przez dziewięć miesięcy, jakie minęły między premierami, udało się zrealizować kompletny, dobrze dopracowany tytuł – ale rozbiło się o prawników i DMCA.

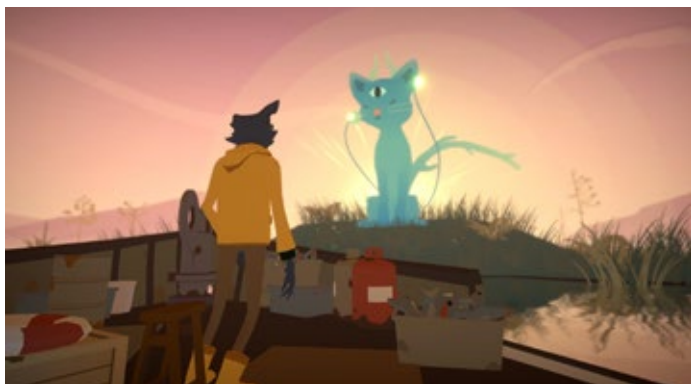
INDEPENDENT GAMES FESTIVAL AWARDS

Loop Hero (indyk: Four Quarters) nie tylko było bohaterem historii, o której obok, ale też znalazło się wśród tytułów nominowanych do Independent Games Festival Awards. Tyle że na nominacji się skończyło. Głównym zwycięzcą zostało Inscripton (indyk: Daniel Mullins Games), które zgarnęło cztery główne nagrody (wspominałem o tej grze w Indykarium 21/10). Papetura też z nagrodą, w – mało zaskakującej – kategorii Excellence in Visual Art.



AGGIE AWARDS

To, że gra, której najmocniejszą stroną jest grafika, dostaje nagrodę za efekty dźwiękowe od miłośników przygodówek, jest tak cudownie irracjonalne, że musiałem o tym wspomnieć. Tak, znowu Papetura, podejrzewam, że Tomek Ostafin będzie musiał kupić dodatkową półkę na statuetki. Polskie Slice of the Sea (indyk: Mateusz Skutnik) zostało wyróżnione jako „najlepsza gra, w którą nikt nie grał”. Smutnie adekwatne, zważywszy, że nie pisałem o niej, chociaż miałem ją na krótkiej liście tytułów wartych wspomnienia.



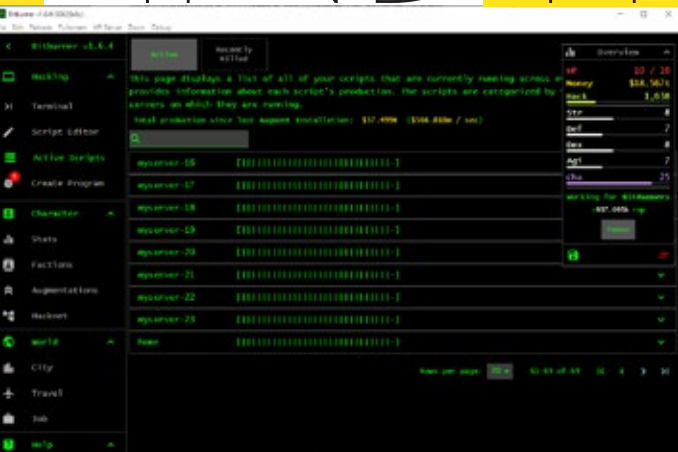
BEFORE YOUR EYES

Pociągnijmy jeszcze nagrody – 7 kwietnia ogłoszono wyniki BAFTA. Kilka nagrodzonych tytułów było zdecydowanie indyckich: Chicory: A Colorful Tale, Before Your Eyes, Unpacking, Inscripton.

App Store Improvement Notices – czyli Apple rozsyła indykom maile, że ich gry zostaną wycofane ze sklepu, bo nie były modyfikowane przez ostatnie dwa lata. Że niby ciągłe zmiany miałyby poprawić jakość. Ciekawe, że w Apple TV+ są „Fraggles”, przecież to już ma ponad czterdzieści lat, jakie to muszą być gnioły! A tak poważnie, to bycie indykiem nigdy nie było łatwe, ale idiotyzm niektórych korporacyjnych decyzji nie przestaje mnie zadziwiać.

Wspominałem już o tym miesiąc temu w felietonie, wspomnę i tutaj: to, co robi w związku z wojną w Ukrainie Valve, jest mocno dwuznaczne. Mimo sankcji rosyjscy gracze mogą swobodnie korzystać ze Steamu (choć, ze względu na ograniczenia w płatnościach kartami kredytowymi, i tak praktycznie nic nie kupują), a ukraińscy indycki (a i ci więksi też) od połowy marca nie mogli się doczekać należnych im pieniędzy. Valve najpierw rozesało maile, że nie może przekazać wypłat ze względu na ograniczenia bankowe, ale sankcje dotyczyły Białorusi i Rosji, więc nie było jasne, skąd wzięły się problemy. Ogólnikowy komunikat nie ułatwił zrozumienia sytuacji. Kiedy o sprawie zaczęło być głośno, pojawiło się wyjaśnienie, że pieniądze powinny ruszyć do adresatów z miesięcznym opóźnieniem. Rzecz została nawet zauważona przez ukraiński rząd, wicepremier Mychajło Fedorow zwrócił się z apelem prosto do Gabe'a Newella z prośbą o przekazywanie płatności. Jak pisałem w poprzednim numerze, część ukraińskich indyków nie może pracować, część musiała uciekać z domów, a w takich sytuacjach każdy grosz jest na wagę złota. Szczęśliwie pod koniec kwietnia wypłaty trafiły do adresatów, ale miałem takie wrażenie, że mimo oczywistej ciężkiej sytuacji Ukraińców zwyciężyło sztywne, korporacyjne myślenie, zabrakło elementarnej wyobraźni i empatii. Valve (i Epic) wyłączały na liście „czarnych owiec”, jaką publikuje na swoich stronach Uniwersytet Yale (nie powiem, miałem w tym skromny udział). Pozostawienie rosyjskim graczom dostępu do serwisów miało być pomysłem na „pozostawienie otwartych kanałów komunikacji” (to z oświadczenia Epic), ale jedynym znanym mi efektem był review bombing tytułów, których twórcy obiecali przekazać wpływy ze sprzedaży na pomoc Ukrainie.

INDYKARIUM



BITBURNER

To jest bardzo niebezpieczna gra, jeśli ktoś – tak jak ja – lubi się bawić oskryptowywaniem prostych czynności. Takie cyberpunkowe RPG, w którym gracz siedzi przed klawiaturą i ma do dyspozycji wiersz poleceń i JavaScript jako interfejs do całego świata. Generalnie powtarza się ciągłe ten sam cykl kilku kroków, ale z wariacjami, a każdy nowy kierunek po początkowym WTF okazuje się interesująco elastyczny i generuje nowe możliwości. Rozgrywka właściwie sprowadza się do kilku minut działania, po którym trzeba grę zostawić na kilka godzin, żeby wyrzeźbiła, co tam w danej chwili potrzebne – ale zawsze można to zoptymalizować, poprawić, a i wygodnie by było mieć skrypt, który... Chyba pierwszy raz coś, do czego przysiadłem na chwilę, tylko żeby ocenić, czy warto się tym zająć i wymienić w Indykarium, o mało nie storpedowało całego wydania, bo dopiero po kilku dniach zorientowałem się, że termin goni, a ja zupełnie nie posuwam się z robotą (no, zależy z którą, mam tych skryptów już cały pęk). W dodatku to jest tytuł, który rzuca nowe światło na gry indyckie – bo jest to open source, rzecz, która powstawała iteracyjnie przez pięć lat (ostatecznie wyszła na Steamie w grudniu), w ciągłym pingpongu pomysłów między graczami i twórcami, stanowiącymi w sumie jedną i tę samą grupę. Czyli nie indie w wąskim rozumieniu, ale dużo bardziej niezależnie się nie da. I w dodatku kompletnie za darmo. Zaczęłem dwa tygodnie temu, ciągle nie mam dość. Indyk: Fulcrum Games, Hydroflame. Wintel, Mac, Linux.

BEST MONTH EVER

Kontynuując pisanie o rzeczach okołoindyckich – teraz będzie klasyczna gra, z normalnym sterowaniem i oczywistymi zasadami rozgrywki, ale okoliczności jej powstania stawiają na głowie większość definicji „indyka”. Warszawska Szkoła Filmowa i Pixel mają wiele punktów styčných, wyreżyserowana przez studenta WSF „Sukienska” została nominowana do Oscara, więc kiedy okazało się, że ze studia WSF wyszła gra, sięgnąłem po nią z ciekawością – i nie zawiodłem się. To nie jest pierwsza z brzegu studentcka etiuda, jakich co semestr powstaje na pęczki, to jest solidna, klimatyczna przygodówka,

z mocnym naciskiem na scenariusz, opowiadaną historię i emocje, czyli rzeczy, których mi w większości gier brakuje. Jako deweloper figuruje Warsaw Film School Video Game & Film Production Studio, nie mam żadnego problemu z uznaniem, że autorzy byli niezależni, choć zaklasyfikowanie WSF jako indyka wymaga kolejnego przemyślenia hasła „indyk”. Jeśli oceniać po wynikach sprzedaży z kilku pierwszych dni, nie będzie to sukces komercyjny, ewidentnie zabrakło marketingu i choćby najskromniejszych prób budowy wishlisty. A szkoda, ta gra zasługuje na znacznie więcej niż kilka filmików na YouTube i mała notatka w Indykarium. Wintel.



THE LONG ROAD NORTH



Skoro już napisałem o tytule niekoniecznie mieszczącym się w kanonie gier i indyckości, poprawię **The Long Road North**. Pisałem

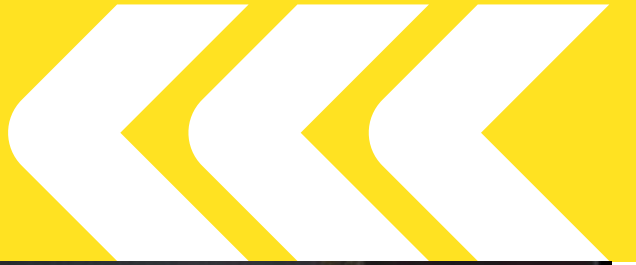
już kiedyś (2019/04) o Pilgrimage, prawie grze stworzonej jako ilustracja albumu „Panorama” nagranej przez La Dispute – i **The Long Road North** to jest mniej więcej to samo, tylko zupełnie inne. Mój kontakt z metalem skończył się na „Kill ‘Em All” (no dobra, tak całkiem szczerze i uczciwie to odpadłem dopiero przy „St. Anger”), więc nie znałem Cult of Luna, ale właśnie wydają nową płytę i to coś (za darmo na Steamie) jest elementem promocji. Bardziej indycka kultura cyfrowa niż gra, ale nie okopujmy się w grajdołku. Indyk: North Kingdom Games. Wintel.

WHITE SHADOWS

Znowu trafiłem na grę, do której zaśmiały mi się oczy, a potem się okazało, że niestety na jakości wizualnej się właściwie kończy. **White Shadows** to poniekąd klon Limbo – monochromatyczna platformówka, niby-3D, ale przez pracę kamery i więzy właściwie płaska. I niestety płaskość dotyczy nie tylko świata w sensie technicznym: i rozgrywka, i historia są wtórne i boleśnie przewidywalne. Zawsze kiedy na takie tytuły trafiam, zastanawiam się, czy to kwestia ograniczeń finansowych („nie mamy za co dopieścić, wydajemy, jak jest”), czy jednak w ramach indiepokalipsy za robienie gier biorą się ludzie przekonani, że skoro dużo grali, to wiedzą, jak zrobić grę. Niestety to tak nie działa. A już najbardziej mnie zaskoczyła ścieżka dźwiękowa. Co chwila trafiam na reklamujących się muzyków, gotowych za psie pieniądze komponować muzykę



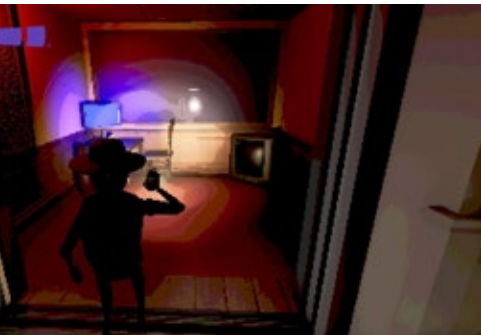
do gier. Czasami słucham dem, którymi się reklamują – różnie bywa, ale można znaleźć coś nowego. Tymczasem **White Shadows** jako ścieżki dźwiękowej używa głównie muzyki klasycznej, starej, darmowej, bo w domenie publicznej, ale osłuchanej do bólu. Indyk: Monokel. Wintel.



OUR LADY OF SORROW

Pisywałem już o podobnych, nie wiem, czy ta warta od nich więcej, ale ewidentnie indyky czują miętę do obrazu rodem z czasów VHS i używania go jako medium do opowiadania historii. Dałoby się już zebrać takich tytułów na dłuższy artykuł, nie o wszystkich, na które trafiam, piszę. OLoS to horror, powiedzmy, że przygodówka na kwadrans, opisana jako film pochodzący z kościelnych archiwów, którego oglądanie może zrobić kuku. Niestety jak wiele indyckich horrorów wpada w pułapkę robienia głębi z niedopowiedzeń i mętności. Wiecie, że za tym nie przepadam, ale też wiem, że opowieści niesamowite w stylu Grabińskiego mają wśród czytelników swoich zwolenników, więc wspominam. Znajdziecie na itch.io. Indyk: Dan McGrath AKA ToothandClaw. Wintel.

THE UPTURNED



Trochę przygodówka, trochę zręcznościówka, trochę horror, trochę komedia, pełna groteskowych i kuriozalnych sytuacji. Do tego niestety trochę przegadana – chęć napisania jak najwięcej i niedocenianie skuteczności i siły krótkiej, zwartej formy to bardzo częsty problem ludzi nieparających się na co dzień słowem. Ale w całym swoim szaleństwie The Upturned jest stylistycznie konsekwentny, nie próbuje być niczym poza zbiorkiem lekkich, abstrakcyjnych pomysłów, tworzących dającą się przełknąć historię z pointą. Indyk: Zeekers. Wintel.

TANDIS



Lubię gry logiczne, zwłaszcza szukające zupełnie nowego pomysłu i tworzące zagadki oparte na nieoczywistych mechanikach – Tandis do nich zdecydowanie należy. Trzeba przekształcić płaski kwadrat w trójwymiarową figurę, korzystając z dostępnych transformacji – jeden z tych pomysłów, które mógłbym opisywać kilka godzin, a i tak nie byłoby jasne, o co chodzi, ale jak się weźmie myślkę do ręki, to po minucie zasady są oczywiste. Co nie znaczy, że zagadki są łatwe, siła pomysłu właśnie w tym, że zasady są proste, ale generują zaskakująco bogaty świat możliwości. Poprzednia gra indyka: Mahdiego Bahramiego, Engare, była w pewnym sensie podobna – też opierała się na intrygującej geometrii. Wintel, Mac, SteamOS.



HIDDEN CATS IN PARIS

Wiele razy pisałem o podobnych, o tej też wspomnę, bo ma swój wdzięk. Wielki czarno-biały rysunek, a na nim koty – skrolujemy, szukamy, klikamy, pełny relaks, zero potrzeb. Klasyka, kupiła mnie dobrze zrealizowaną stylizacją (kreska rysunku/brzmienie ścieżki dźwiękowej) na paryskie klimaty – nie trzeba znać tytułu, żeby po kilku sekundach wiedzieć, o jakie miasto chodzi (no, wieża Eiffli w tle też pomaga, ale i bez niej nie byłoby wątpliwości). Indyk: Nukearts Studio. Wintel, Mac.



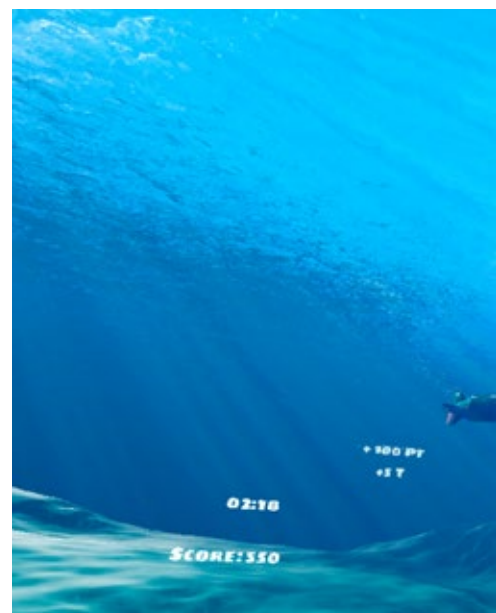
DISSONANCE



Za darmo to dobra cena, nie? Dissonance jest za darmo, choć jakby kosztował kilka dych, wcale bym się nie zdziwił. Po części przygodówka, po części horror, z elementami zręcznościowymi i logicznymi. Jeśli wydaje wam się, że ten opis nadaje się do co drugiej gry – macie rację, ale strasznie trudno w jednym zdaniu opisać kilka nowych mechanik, które w jakiś sposób ten tytuł wyróżniają. Łazimy po kompleksie laboratoryjnym, zbierając informacje o tym, co się wydarzyło, i unikając człekokształtnych cośtamów. Pomaga w tym sprzęt wyglądający jak latarka, skaner i wiry na podłodze. Wiem, brzmi idiotycznie, ale to czysta prawda – i mimo tego idiotycznego opisu rzecz trzyma się kupy. Indyk: Resonance Studio. Wintel.

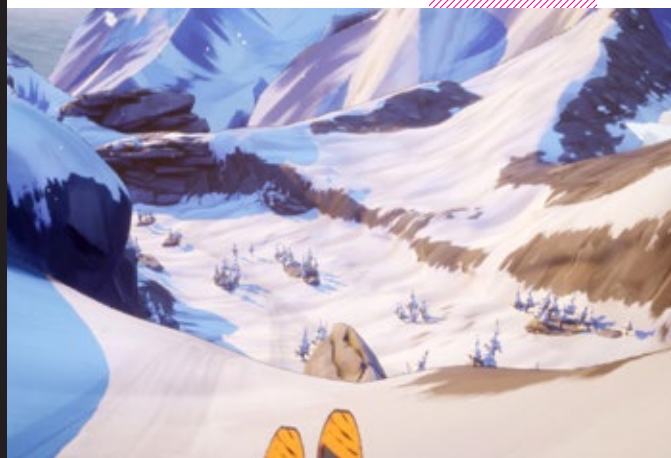
NA UNIWERSYTECIE W SALZBURGU OPRACOWANO PRZYSTAWKĘ DO VR W FORMIE MASKI GAZOWEJ NA DOLNĄ CZĘŚĆ TWARZY. URZĄDZENIE WYKORZYSTUJE ODDECH UŻYTKOWNIKA DO ZWIĘKSZENIA IMMERSJI W WIRTUALNYM ŚWIECIE. MOŻNA DZIĘKI NIEMU ZAGRAĆ NA HARMONIJCE, ZDMUCHNĄĆ ŚWIECĘ CZY NADMUCHAĆ BALONIK. DODATKOWO SPRZĘT MOŻE UTRUDNIAĆ ODDYCHANIE, ŻEBY ODDAĆ WARUNKI PANUJĄCE NA PRZYKŁAD W POMIESZCZENIU OGARNIĘTYM POŻAREM ALBO NA SZCZYCIE MOUNT EVEREST. TAKI ORYGINALNY POMYSŁ NA UCZYNIENIE WIRTUALNEGO JESZCZE BARDZIEJ REALNYM.

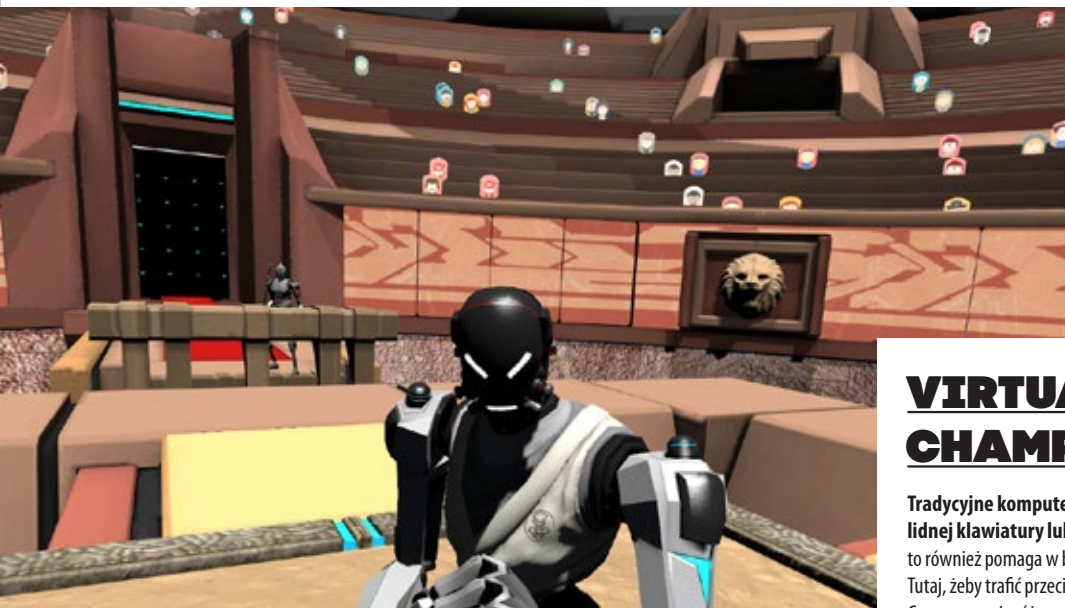
User Jama



FRACKED

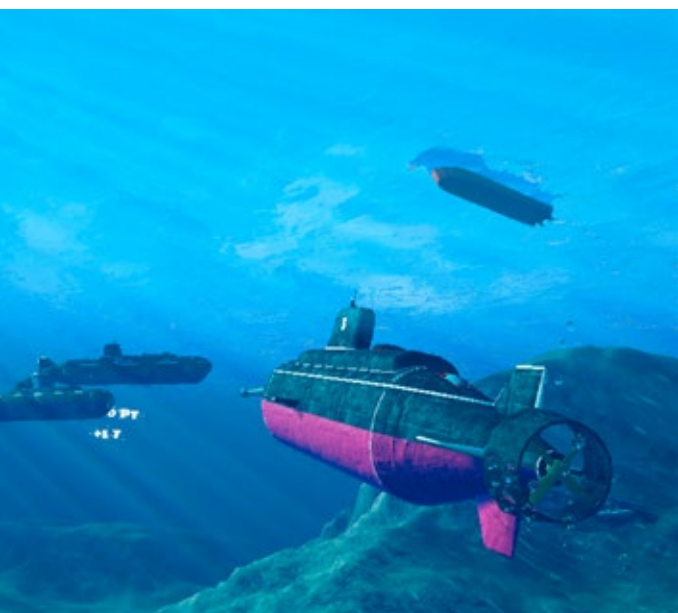
Przyjemna strzelanka VR, w której można dodatkowo poszusować oraz się powspinać. Gra zaczyna się od ucieczki przed lawiną, slalomem gigantem oraz efektownymi skokami. W sekwencjach narciarskich sterujemy akcją ruchami głowy w lewo i w prawo. Trzeba tylko uważać, bo jak już nabierzemy prędkości, każdy gwałtowniejszy ruch będzie trudny do opanowania i skończy się misiem z drzewem lub plackiem na głazach. Akcja mocno wciąga, a przejazd po muldach czasami sprawia, że żołądek podchodzi do gardła. Ostrzeliwanie przeciwników też jest dynamiczne i odbywa się w lokacjach zrobionych z rozmachem, z rozległym widokiem dookoła oraz z wieloma miejscami, w których można się ukryć, schować czy zza nich zaskoczyć. Oprócz klasycznych headshotów można też korzystać z takich pomocy jak beczki z paliwem, które po trafieniu elegancko wybuchają, zamiatając najbliższą okolicę. Do szybkiego przemieszczania się służą tyrolki, oczywiście podczas zjazdu wolną ręką możemy zraszać okolicę ołowiem. Jest też manualna wspinaczka po drabinach i innych oznaczonych żółtym kolorem elementach terenu. Rzecz działa doskonale na gościach Vive Cosmos po przekopowaniu przypisać kontrolerów ze zwykłego Vive.





VIRTUAL FIGHTING CHAMPIONSHIP

Tradycyjne komputerowe mordobicia wymagają szybkich palców i solidnej klawiatury lub wirtuozerii na padzie. Refleks, combosy – wszystko to również pomaga w bijatyce na VR, ale jednak jest to zupełnie inna rozgrywka. Tutaj, żeby trafić przeciwnika, trzeba naprawdę machnąć całym ramieniem. Gra rozpoznaje różne rodzaje ciosów – proste, haki czy sierpowe. Dodatkowo mierzy siłę naszego fizycznego zamachu, co przekłada się na skuteczność ciosu. To się dość dobrze sprawdza. Trochę gorzej jest z fizyką bloków, czasem byłem przekonany, że solidnie trafiłem w szczękę, a jednak cios nie został zaliczony. Do wyboru mamy kilka scenariuszy gry. W trybie Anger Management można na szybko wejść do ringu i się po prostu wyżyć. Trzeba tylko koniecznie założyć opaski kontrolerów na nadgarstki i bić się z dala od monitora czy telewizora. Możemy też rozegrać solową kampanię, która zaczyna się od pojedynku z szefem w biurze, walki jeden na jednego z innymi graczami oraz sparringi z różnego rodzaju robotami, w tym kilku na jednego.



SEAWOLF VR

Stoimy na dnie morza w głębokim zanurzeniu. Woda srebry się promieniami słonecznymi na powierzchni, a jej przejrzystość pozwala na daleką widoczność. Co chwila dochodzi nas dźwięk sonaru oraz syren przepływających górą statków. Naszym zadaniem jest je zlikwidować. Do dyspozycji mamy torpedy, które możemy wystrzelić w dowolnym kierunku, ale trzeba brać poprawkę na to, że poruszają się stosunkowo wolno, a statki też są w ruchu. Ponadto możemy korzystać z rakiet, które są z kolei bardzo szybkie, ale możemy nimi celować tylko w górę. Oczywiście żeby nie było za łatwo, statki zrzucają bomby głębinowe, obce łodzie podwodne wystrzelują swoje torpedy itd. Wszystko w tej podwodnej krainie jest trochę umowne. My strzelamy z małej łodzi podwodnej w prawym łapsku, zaś w lewym mamy bombę głębinową, którą możemy niszczyć pociski przeciwnika, ale też odsuwać na bok całe tonące statki. Dzięki prostocie pomysłu i obsługi gra nadaje się dla nowych adeptów VR.



WARPLANES: BATTLE OVER PACIFIC

Wcielamy się w asa lotnictwa amerykańskiego w kampanii przeciw Japonii na Pacyfiku podczas II wojny światowej. Siedzimy w ciasnym kokpicie samolotu z epoki i realizujemy misje polegające na zestrzeleniu wrogich celów. Choć w VR nie czujemy przeciążeń podczas manewrów, to musimy powiedzieć, że podczas różnego rodzaju akrobacji powietrznych, szczególnie tych mniej zamierzonych, mój błędnik trochę się niepokoił. Wydaje mi się, że tutaj można dużo bardziej niż w tradycyjnych grach tego typu docenić trudność pilotażu. W wersji VR czujemy się jak w prawdziwym samolocie, lewą ręką obsługujemy przepustnicę, prawą wolant i uzbrojenie, jednocześnie rozglądając się na wszystkie strony i wypatrując wrogich samolotów. Czuję też, jak trudno trafić w cokolwiek oraz jak bardzo jesteśmy odosłonięci, kiedy odlatujemy, żeby zrobić nawrót. Fajnie się gra, a do tego jest to nasza rodzima, polska produkcja.



RETRO EXPRESS

Czterdzieste urodziny ZX Spectrum i Commodore 64 możemy obchodzić, opisując nowe, wciąż zaskakujące świetnymi pomysłami i graficzną maestrią gry na te platformy. Ciekawe, czy równie żywotne okażą się zabawki, które rozpalają naszą wyobraźnię teraz, a za cztery dekady będzie czym zapelnąć analogiczną rubrykę poświęconą premierom na przykład na XBOX i PS5?

Bartłomiej Kluska



QUANTUM SHEEP

ZX SPECTRUM

ROK 2269. WSKUTEK WOJEN I GLOBALNEGO OCIEPLENIA ZIEMIA ULEGŁA ZNISZCZENIU. To niedobrze, ale niewątpliwym plusem

tej sytuacji jest fakt, że kosmiczne lawowe ptaki wykorzystują gorące zgłiszcza naszej planety, by wysiadywać swoje jaja. Te zaś - jak twierdzi autor tej opowieści - to wyjątkowo cenne znaleziska. Bohatera gry

➤ Niewątpliwą wadą prasy jest fakt, że nie możemy zaprezentować muzyki, która towarzyszy grze - radzimy nadrobić ten brak w internecie.

We Are Stardust

MEGASTYLE

COMMODORE 64

GRA BYŁA DODATKIEM DO ZNAKOMITEJ SKĄDINĄD PŁYTY LUKHASHA - UKRYTYM WŚRÓD KOMPOZYCJI MUZYCZNYCH PLIKIEM DŹWIĘKOWYM, KTÓRY MOŻNA WCZYTAĆ DO PAMIĘCI KOMPUTERA. Teraz autorzy udostępnił ją w internecie za darmo, więc skorzystają nie tylko melomani.

Od razu napiszmy też, że We Are Stardust to drobiazg na jeden wieczór, ale będzie to wieczór udany. Anonimowy bohater biegnie ciągle

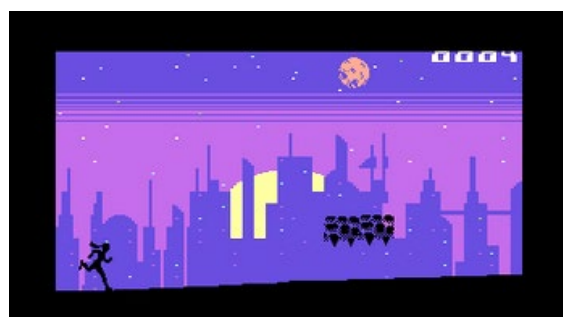
w prawo, przeskakując przeszkody, prześlizgując się pod nimi i przebijając przez te, których ominąć nie można. Jeśli nie trafi (czyli gracz wychyli joystick w niewłaściwym kierunku), wprawdzie nie zginie,



➤ Ziemia przyszłości okazuje się miejscem mrocznym, gorącym, pełnym zabójczo groźnych stworzeń i rozpikselowanym.

poznajemy w momencie, gdy przybył na to, co pozostało z Ziemi, by zdobyć jajka lawowych ptaków. Zadanie należy do gatunku arcytrudnych, więc bez pomocy gracza się nie obędzie.

The Lava Birds to zręcznościówka, w której na kolejnych etapach trzeba skakać po platformach (uwaga zwłaszcza na te ruchome!), zbierać jaja i uważać na fruujących w okolicy rodziców, którzy zawzięcie strzegą swojego przyszłego potomstwa. Zalecamy pośpiech, bo z jajka, którego nie zbierze się wystarczająco szybko, też może wykluć się ptak-zabójca. Co gorsza, śmiertelnie groźny dla bohatera okazuje się także kontakt z lawą - tej zaś na planszach jest bardzo dużo. Jak widać, refleks i precyzja są tu niezbędne, by myśleć o końcowym sukcesie, ale gra się bardzo przyjemnie. Na osobne wyróżnienie zasługuje także fakt, że The Lava Birds zostało wydane 23 kwietnia - dokładnie w czterdzieste urodziny ZX Spectrum. Nie ma chyba lepszego sposobu na celebrację tej cudownej rocznicy.



ale straci punkty, a o końcowy - jak najlepszy - rezultat tu właśnie chodzi. Najwyżej punktowane są bezbłędne serie, pomocna okaże się także dobra pamięć, bo trasa jest jedna i niezmienna. To akurat trochę szkoda, bo grze przydałoby się więcej urozmaiceń, natomiast za grać warto choćby dla klimatycznej grafiki oraz - co nie jest niespodzianką, biorąc pod uwagę genezę produkcji - znakomitej muzyki.



Rogue64

BADGER PUNCH GAMES

COMMODORE 64

ARMIA PIEKIELNYCH MASZKAR Z WOLNA WYBUDZAŁA SIĘ ZE SNU. Monstra od wieków zamieszkiwały w tych lochach, a teraz, leniwie i niespiesznie, rozchodzą się w kierunku coraz dalszych komnat i korytarzy. Szykowały się do walki, czuły zew krwi. Wszak jedynym celem ich istnienia była ochrona skarbów, które dawno temu ktoś tu umieścił. Przed wejściem do podziemi stał kolejny śmiaćek - ty, gracz!

Gra powstała jako Rogue4k - pokaz programistycznej dyscypliny i minimalizmu, który mieścił pełnowartościowego, choć wyświetlanego w trybie tekstowym roguelike'a w zaledwie 4 kilobajtach pamięci. Teraz autorzy mieli do dyspozycji aż szesnaście razy więcej przestrzeni, co widać w estetycznej grafice i słychać we wpadającym w ucho motywie muzycznym.



Sama rozgrywka jest natomiast absolutnie klasyczna - bohater wędruje po kolejnych poziomach labiryntu, walczy z przeciwnikami, zbiera skarby (po to tu przyszedł) i szuka eliksirów, które pomogą mu przetrwać w tym niegościnnym miejscu choć chwilę dłużej. Uroczymacieniem będzie pewna losowość

❖ Zawsze tak być musi, że tam, gdzie skarby, tam i strzegące ich hordy potworów.

zarówno w generowaniu układu labiryntów, jak i rozmieszczeniu wrogów i przedmiotów pomocnych w eksploracji - rozgrywka za każdym razem wygląda inaczej. Rogue64 to zabawa dobra, ale raczej dla początkujących. Weterani gatunku mogliby oczekiwać większych innowacji i wyższego poziomu trudności.



Rival Gangs

ZX PRESH

ZX SPECTRUM



NA ULICACH NASZEGO MIASTA RZĄDZI PRZEMOC. ZWYKLI OBYWATELE CIERPIĄ Z POWODU KRWAWEJ WOJNY DWÓCH GANGÓW. Działający pod przykryciem policjant zostaje członkiem jednej ze zwalczających się grup przestępczych, by pomóc wyeliminować z akcji tę drugą. OK, przynajmniej, że nie jest to najmądrzejsze w historii wprowadzenie do gry wideo, ale ta pretekstowa opowieśćka anonsuje klon Grand Theft Auto na... ZX Spectrum. Podobnie jak w pierwowzorze, tak i tutaj można więc przemieszczać się po ulicach na nogach lub za pomocą czterech kółek, a także strzelać do przeciwników i ich rozjeżdżać (wielu bywa uzbrojonych i agresywnych, więc zalecamy ostrożność). W tym mieście trzeba mieć też bardzo ograniczone zaufanie do innych uczestników ruchu drogowego - o kraksę nietrudno, a i samemu można paść ofiarą wypadku (kierowcy nie uznają prawa pieszych do przejścia na pasach!). Na szczęście służba zdrowia pozwala przywrócić bohatera do jako takiej sprawności.



Szczególne uwagę warto zwrócić na edycję gry z literami EXT w tytule, wzbogaconą między innymi o szereg misji fabularnych i różne zakończenia. Świetna gra nie tylko dla tych, którzy chcieliby zoba-

czyć, jak wyglądałoby GTA, gdyby powstało w latach osiemdziesiątych. Do pełni szczęścia brakuje chyba tylko stacji radiowych, które uprzyjemniałyby samochodowe przejażdżki.

PIXEL KIDS

Taito Milestones

Nintendo Switch

WIEK: 12+

Salon gier Taito dostępny na konsoli – pełen niespodzianek i przedziwnych gier z dawnych lat.

Taito Milestones to składanka dziesięciu gier arkadowych powstałych w latach 1981–1987; dość dziwna, sprawiająca wrażenie przypadkowej – nie znajdziemy tu wielu rozpoznawalnych tytułów, takich jak Arkanoid czy Bubble Bobble. Z dostępnych tytułów nostalgiczne uczucia łączyły mnie z Elevator Action (jego remake na PS3 to jedna z moich ulubionych gier), Chackn Pop (którego ogrywałem na MSX, wersja automatowa jest znacznie lepsza) oraz słynnym Qixsem.

Ale właśnie dlatego to ciekawe doświadczenie – zupełnie jakbyśmy weszli w latach osiemdziesiątych do przypadkowego baraku z grami, nie wiedząc, co nas tam czeka. Jeśli chcecie pokazać swoim dzieciom frajdę z takiego odkrywania cyfrowej przedziwności, jakiej sami mogliśmy



doświadczyć, a nie tylko podsuwać im pod nos ulubione gry z komentarzem „zobacz, tatuś w to grał, jak był brzdącem”, to Taito Milestones nada się wysmienicie.

Ale czy nadaje się w ogóle dla współczesnych dzieci, przywykłych do gier wyglądających niczym kinowe animacje? Ależ oczywiście. To właśnie jest siła starych arkadówek – kolorowa, wyraźna grafika i gry, w których od razu widać, co się dzieje, a jednocześnie skrywające niezbyt

oczywiste mechanizmy opisane w instrukcji; był to czas eksperymentów i poszukiwań. Słapstickowe, szpiegowskie Elevator Action (1983) wciąga z miejsca, podobnie z zabawnym The Fairyland Story (1985), w którym mała wiedźma zamienia potwory w muffiny. Większe wyzwanie stanowi Chackn Pop (1983), ale jest to rekompensowane uroczą grafiką. Jednym z najprostszych tytułów jest sportowe Alpine Ski (1982) („narciarz omija drzewa i narciarzy”), ale już każda z dostępnych strzelanek ma w sobie coś niezwykłego. Bohaterem Wild Western (1982) jest rewolwerowiec, który eskortuje pociąg; Space Seeker (1981) to kosmiczna strzelanina z dwoma rodzajami rozgrywki – z widokiem z boku i pierwszoosobowej perspektywy; Halley's Comet (1986) do klasycznego „leci kosmolot” dodaje wątek obrony planet przed kawałkami komety. Nieco kwadratowo wypada Front Line (1982), które faktycznie jest kamieniem milowym gatunku run & gun – bez niego nie byłoby takich hitów jak Ikari Warriors. Na tle reszty jak z zupełnie innej bajki wygląda The Ninja Warriors (1987) – chodzona bijatyka z ninja-cyborgiem w roli głównej, zwiaśtun nowej epoki gier wideo. Wyróżnia się także Qix (1981) – gra logiczna, w której trzeba dzielić kwadratową przestrzeń, zamykając ją rysowanymi liniami, uważając na ataki nieprzewidywalnego przeciwnika. Fani retro mogą narzekać, że zabrakło w tych grach części „wystawienniczej” – galerii obrazków czy bonusów. Wydaje mi się natomiast, że same te tytuły to dobra propozycja dla młodych graczy i graczek – nie angażują tyle czasu, co współczesne gry konsolowe. A w przeciwieństwie do produkcji ze smartfonów brakuje im mechanizmów uzależniających, bo były projektowane jako pożeracze żetonów – za które w wersji konsolowej nie trzeba przecież płacić. Wedle oznaczeń zestaw przeznaczony jest dla nastolatków, ale te stare gry są na tyle abstrakcyjne, że można je oddać w ręce znacznie młodszych osób. (MRW)

Wystrzałowe Katapulty

FoxGames

WIEK: 8+

„Wystrzałowe Katapulty” pokazują, że świetna gra może się opierać na bardzo prostym pomysle. Już dawno żadna pozycja nie przyniosła nam (mnie i moim synom) tyle radości i pozytywnych emocji. Zamysł jest prosty: oto dwóch graczy tworzy budowle z plastikowych klocków, ukrywając za nimi figurki rycerzy. Następnie za pomocą katapult napędzanych gumkami wystrzelują na zmianę gumowe kule, starając się trafić w konstrukcję przeciwnika. Wszystko po to, by przewrócić wszystkie jego postacie i tym samym wygrać.

Każdy celny strzał daje ogromną satysfakcję, podobnie gdy okaże się, że nasz zamek wytrzymał uderzenie drugiego gracza. Bardzo fajnie jest obserwować, jak dzieci po kilku strzałach zaczynają coraz lepiej celować, wprowadzać poprawki w ustawieniu katapulty i sile uderzenia.

Podobnie jest z testowaniem nowych układów murów, gdy szuka się sposobu na zbudowanie najbardziej wytrzymałego wariantu. Można też zwiększać siłę katapult, ale nie czuliśmy takiej potrzeby. W podstawowej wersji strzelają na tyle mocno, że spokojnie rozwalają mury położone w odległości półtora metra od siebie. W wariacie zaawansowanym mamy karty, które wprowadzają bonusy do jedнокrotnego wykorzystania podczas rozgrywki, na

przykład podwójny strzał czy przełożenie kilku cegieł/rycerzy w zamku. Daje to pewien element zaskoczenia, bo nie wiemy, jakiego fortelu użyje w danym momencie nasz przeciwnik. Podsumowując – strzelanie z katapult i rozwalanie murów przynosi mnóstwo radości i zdecydowanie polecam tę grę nie tylko dzieciom, ale i dorosłym. Mam nadzieję, że Fox Games zdecyduje się na wprowadzenie dodatków do tego tytułu na polski rynek. (KP)



SEMMEŁ CONCERTS AND TOMEK PRODUCTIONS PRESENT

WORLD PREMIERE

THOMAS BERGERSEN & NICK PHOENIX PERFORM

TWO STEPS FROM HELL L I V E

KONCERT MUZYKI EPICKIEJ

NIEZWYKŁE MUZYCZNE SHOW - ORKIESTRA, CHÓR I SOLIŚCI

02.07.2022 TAURON ARENA KRAKÓW

BILETY DOSTĘPNE NA WWW.EVENTIM.PL/GOODTASTE



TOMEK



Classic



PIXEL

10 EDYCJA PIXEL HEAVEN

Zacząło się latem 2013 roku. Licząc edycję online sprzed ponad roku, dotarliśmy do jubileuszu i aż trudno uwierzyć, że tyle lat minęło od momentu, gdy po raz pierwszy spotkaliśmy się w lokalu przy ulicy Burakowskiej w Warszawie. Show goes on!

■ Micz

W tym roku edycja odbywa się w kompleksie rozrywkowym Soho na Mińskiej, niedaleko Stadionu Narodowego. Ruszamy w piątek 10 czerwca o 16:30 panelem o trzydziestolecie Amigi 1200, a kończymy w niedzielę około 15:00 dyskusją o twórczości demoscenowej. Pamiętajmy, że przyłądkami znajduje się cały ocean dobra. Szczegółowy program dostępny jest na stronie pixelheavenfest.com, a poniżej omówimy jego najciekawsze punkty.

FALCON I AMIGA W JEDNYM STALI DOMU

Pixel Heaven to miejsce pojednania różnych klanów, grup i stowarzyszeń. Amigowcy funkcjonują ramię w ramię z atarowcami i nikt nie rzuca suchych żartów o węglu. W piątek oprócz



rozmów o Falconie i najbardziej wypasionej wersji Przyciótki mamy w zanadru prawdziwy hit - premierowy pokaz filmu „Amiga: Still Alive & Kicking” autorstwa Davida Pleasance’a i Stevena Fletchera. Obaj panowie byli już gośćmi Pixel Heaven, a teraz pojawiają się ponownie, a przed pokazem zrobią wprowadzenie w temat. Przypomnijmy, że Pleasance to były szef brytyjskiego oddziału Commodore, jedynego przynoszącego zyski w okresie upadku przedsiębiorstwa z West Chester.



Zaraz po filmie potączymy się z zachodnim wybrzeżem USA, na którym mieszka człowiek wydający niegdyś gry na Atari, Commodore, Apple II, Amigę czy pecety. Przywita się z nami o godzinie 19:00, dla niego będzie to piątkowy poranek, i zapewne wraz z żoną przypomni o latach świetności gier przygodowych. Naszym rozmówcą będzie nie kto inny jak założyciel Sierry On-Line, Ken Williams! Spotkanie z nim jest wspaniałym wstępem do lektury świeżo wydanej na naszym rynku książki „Nie każda bajka dobrze się kończy”, która jest biografią Kena i jednocześnie barwną podróżą przez krainę Davenport, kosmiczne wojaże, podboje Larry’ego i wszystko to, z czego słynęła Sierra. Warto po tę książkę sięgnąć choćby z tego powodu, że polskie wydanie jest znakomicie przetłumaczone.

GWIAZDY WSZELKICH FORMATÓW

Sobota to zawsze największy natłok wydarzeń, najwięcej gości i gwiazdzących. Wywiadów udzieli i będą rozdawać autografy najwięksi mocarze elektronicznej rozrywki - Eric Chahi i Jordan Mechner, ale o nich piszemy na kolejnych stronach. Warto wspomnieć, że autor Prince of Persia będzie sprzedawał swoją książkę, z której dochód zostanie przekazany na rzecz walczącej Ukrainy.

Wielce interesującym gościem będzie Martyn Brown, czyli współzałożyciel Team17, ludzi od Alien Breed czy Body Blows. Brytyjska branża gier będzie ogólnie mocno reprezentowana, bo w Soho nie zabraknie największego bywalca Pixel Heaven, czyli Jona Hare’a, wspartego przez innych muzyków, którzy już w sobotę

będą szykować się do wieczornego koncertu na afterparty.

Na Mińskiej odbędzie się wiele turniejów w nowsze i starsze gry, do dyspozycji uczestników Pixel Heaven pozostanie też cała armia retro-maszyn. A skoro tak, to dorzucamy dyskusję „Masowe retrowibracje” o modzie na stare komputery i gadżety z epoki. Plus tradycyjne spotkanie z ekipą Loading oraz Marcinem Drewsem i Adrianem Chmielarzem, a dla spragnionych artystycznych doznań - dyskusja o przeplataniu się różnych dziedzin sztuki w grach wideo.

Na koniec dnia odbędzie się uroczystość wręczenia nagród Pixel Awards Europe 2022, a po niej VHS Hell oraz koncerty KATOD-a i Władysława Komendarka. Ten drugi twórca, dinozaur sceny muzycznej, to prawdziwa ikona i autor niespotykanych brzmień.

SPECTRUM, TELEWIZJA I COMMODORE 64

W niedzielę impreza rozpoczyna się nieco później, ale już w porze, o której mniej więcej kończył się „Teleranek”, Tomek Kreczmar opowie o programowych ciekawostkach, jakich można było doświadczyć w peerelowskiej telewizji.

Nie ma możliwości, żeby nie uczcić czterdziestej rocznicy powstania ZX Spectrum - i tak się stanie podczas panelu zatytułowanego „Jak powstają rzeczy wielkie”. A skoro mowa o dziele sir Clive’a Sinclaira, to nie można nie powiedzieć o najpopularniejszym ośmiobitowym komputerze, czyli Commodore 64. Do tego panelu o demoscenie i intuicyjnych procesach w grach niezależnych o niewielkim budżecie, czyli o tym, jak prawie każdy w dzisiejszych czasach jest w stanie uczestniczyć w powstawaniu gry wideo.

Przez cały czas trwania Pixel Heaven będzie działała strefa gier bez prądu, Wioska Komiksów, gdzie będzie można kupić najnowsze historyjki obrazkowe, VR Corner, strefa handlu i wymiany oraz mnóstwo innych atrakcji powodujących, że dziesiąta edycja Pixel Heaven stanie pod znakiem „Harder, better, faster, stronger”.



Witaj, wędrowcze!

Czuję w Tobie płomień
nieokietznanej ambicji.

Zbieram drużynę,
poszukuję ludzi takich jak Ty.

Wyruszymy razem na wyprawę?



Przenieś swoją pasję
na wyższy level!

Trwa rekrutacja na kierunek
Tworzenie Gier Wideo
w Warszawskiej Szkole Filmowej

**GAME
DUDE** Warszawska
Szkola
Filmowa

■ TWÓRCA ANOTHER WORLD PO LATACH STARAŃ WRESZCIE DOTRZE NAD WISŁĘ

ÉRIC CHAHI



GRA DOGGY NIE ROBI DZIŚ WIELKIEGO WRAŻENIA – ŁADNIE ANIMOWANY PIESEK BIEGNIJE PRZED SIEBIE, PRZESKAKUJĄC NAD PRZESZKODAMI I ZBIERAJĄC KOŚCI, DZIĘKI KTÓRYM UZUPĘLNIACIA WCIĄŻ TOPNIEJĄCY PASEK ENERGII. JEST ROK 1984, A TWORZĄCY JĄ MŁODZIEŃC JESZCZE NIE WIE, ŻE KIEDYŚ STANIE SIĘ LEGENDĄ. NAZYWA SIĘ ÉRIC CHAHI.

Na razie robi drobne gierki. Najpierw będzie je wydawać Loricels, potem Chip. Zadziwia ich różnorodność – Chahi równie dobrze czuje się w platformówce (Infenal Runner), strzelaninie z celowniczkami (Danger Street) i w ilustrowanej tekstówce (Le Pacte). W końcu porzuca niezależność i zaczyna pracę na etacie w firmie Chip. Teraz nie tworzy już gier sam, tylko w zespole, odpowiadając za grafikę. Współtworzy Day of the Pharaoh, Journey to the Center of the Earth i Joan of Arc: Siege & the Sword – hybrydy przygodówki i strategii, okraszone prostymi minigierkami zręcznościowymi. Nie są porywające, ale czasami daje się w nich wyczuć powiew tego, co nadejdzie – uciekanie przed spadającymi skałkami w JttCotE do złudzenia przypomina podobną sekwencję z Another World, włącznie z kształtem trasy, którą biegnie bohater. W końcu nadszedł prawdziwy przełom – talent młodego grafika i animatora dostrzegł Paul Cuisset z Delphine Software. Zaprosił go do pracy nad klasyczną przygodówką o podróżach w czasie – Future Wars:



Adventures in Time. Widać tu sporo wizualnych pomysłów, które wrócą w Another World – na przykład granatowe, podziurawione kulami korytarze, którymi bohater biegnie w końcowych partiach gry. W Delphine Chahi dostał wolną rękę dla swojego dzieła życia – gry Another World. Nie trzeba jej pewnie przedstawiać. Wszyscy wiemy – niesamowita wyobraźnia i wizja obcego świata. Zdumiewająca animacja (nagrania wideo zmieniające się dzięki rotoskopii w płynnie poruszającą się grafikę wektorową). Ale najważniejszą sprawą jest tu może coś jeszcze innego – filmowa dramaturgia i wycucie napięcia. Chahi umie kilkoma pociągnięciami cyfrowego pędzla zbudować wrażenie tego, że w tle naszych zmagani istnieje wielki, tajemniczy świat,

JORDAN MECHNER



SIEDMNASTOLETNI JORDAN UWIELBIA CHODZIĆ DO KINA (W DZIENNICZKU ZAPISUJE WSZYSTKIE SEANSE Z MINIRECENZJAMI), JEST KONESEREM MUZYKI, STUDIUJE NA YALE I PISZE GRĘ DEATHBOUNCE, KLON ASTEROIDS NA APPLE II, KTÓRY BĘDZIE PRZEBOJEM. WYDA GO NA PEWNO BRODERBUND, TO NIC, ŻE NIE ODPISUJĄ, JORDAN JUŻ LICZY, ILE ZAROBI. OJCIEC JORDANA, SŁYNNY PSYCHOLOG FRANCIS MECHNER, PATRZY NA WYSIŁKI

SYNA ŻYCZLIWIE – DORADZA MU NAWET, JAK PROWADZIĆ NEGOCJACJE Z WYDAWCĄ.

Oczekiwany sukces Deathbounca nigdy nie nadszedł – firma Broderbund nie chciała klona Asteroids, niezależnie od tego, jaki byłby megawspaniały. Na pociechę Jordan dostał joystick i grę Choplifter. Kiedy ma się osiemnaście lat, nawet takie straszliwe klęski spływają po człowieku jak woda po kaczkę. Jordan dalej sobie studiował, bił kolejne rekordy w Choplifterze i zaczął robić kolejną grę. O karate. Bo chodził na karate.

Parę lat później, 7 maja 1985 roku, Jordan Mechner właśnie się dowiedział, że w najnowszym wydaniu Billboardu jego Karateka jest na pierwszym miejscu listy growych bestsellerów. „Ja i Madonna” – zapisał w swoim dzienniku (rzeczywiście, jedynką Billboardu była wtedy piosenka „Crazy for You”). Marzenie siedemnastoletniego dziecka wreszcie się spełniło – został gwiazdorem. W Karatece postanowił zastosować nie tylko to, czego się nauczył na karate, ale też to, o czym słuchał na wykładach z historii kina na Yale. Animację zrobił metodą rotoskopii. Napięcie buduje montażem – Karateka mistrzowsko przeplata cutscenki i akcje. Sposoby opowiadania bez słów

pożycza z kina niemego. Fabułę i świat gry – z filmów przygodowych i japońskiej klasyki. A muzykę napisał dumny z syna ojciec.

Prince of Persia wyrasta z Karateki – precyzyjna animacja też powstała dzięki rotoskopii, zadaniem gracza jest znowu ocalenie ukochanej głównej bohaterki, a całości ponownie patronuje kino przygodowe, tym razem spod znaku Douglasa Fairbanka. Autorem muzyki jest znowu Francis Mechner. Oczywiście różnica w tym, że zamiast po prostu biec przed siebie, zwiedzamy najeżone pułapkami labirynty lochów złowrogo Dżafara... Prince of Persia to gra, która na zawsze odmieniła gatunek platformówek,



Zaopatrzę Cię
w najlepszy sprzęt.



o którym wciąż dowiadujemy się czegoś nowego. Another World doczekał się mniej ciekawego sequela, Heart of the Alien, który Chahi już tylko nadzorował. Kolejny autorski projekt mistrza musiał poczekać na wydanie — gra Heart of Darkness zaczęła powstawać w roku 1992, a światło dzienne ujrzała w roku 1998. W świecie gier minęła cała epoka i przepięknie animowana platformówka o chłopcu, który uwalnia baśniową krainę od zła, została przyjęta dość chłodno. Z dzisiejszej perspektywy wrażenie wciąż robi niesamowita atmosfera i precyzja, ale i pełna emocji animacja — jedno z największych osiągnięć ruchomego pixel artu. Po komercyjnej klapie Heart of Darkness Chahi zrobił sobie przerwę od gier. Zajął się innymi pasjami —

najciekawszą z nich jest miłość do wulkanów. Przeniósł ją do stworzonej kilkanaście lat po HoD grze From Dust. To niby opowieść o bóstwie chroniącym swój lud przed kataklizmami, ale w zasadzie poetycki list miłosny do potęgi morskich fal i wybuchających wulkanów. Niedługo później Chahi przygotował imponujący symulator erupcji wulkanicznych dla muzeum na wyspie Reunion, w pobliżu wulkanu Piton de la Fournaise. Najnowsza gra Erica, Paper Beast, też wyrosła z podziwu nad potęgą przyrody — niezwykle papierowe stwory (jeszcze ładniejsze w VR) poruszają się i zachowują jak prawdziwe zwierzęta w świecie, który po każdym kataklizmie próbuje się odbudować. Gra piękna i dziwna — jak to u Chahiego. (PS)



a Mechnera wpisała na stałe do historii elektronicznej rozrywki. Po stworzeniu kolejnej gry o Księciu, ciepło przyjętej The Shadow and the Flame, Jordan postanowił się zabrać za coś jeszcze ambitniejszego. W ciągle rosnącym zespole Smoking Car Productions przez lata pracował nad grą przygodową inną niż wszystkie — The Last Express. W tej historii kryminalno-politycznej rozgrywającej się w Orient Expressie w przededniu pierwszej wojny światowej znajdzie się kilka konwencjonalnych przygodówkowych zagadek, ale główny pomysł jest dużo świeższy. Wciąż płynie czas, a postaci robią swoje. Zamiast kombinować, czego na czym użyć, zastanawiamy się, czy pan X wyszedł już ze swojego przedziału do wagonu restauracyjnego i czy uda się w związku z tym do owego przedziału włamać w poszukiwaniu dowodów.

Na początku XXI wieku firma Ubisoft postanowiła wskrzesić Księcia, którego gwiazda zdążyła już nieco przyciemnieć. Mechner z początku nie miał ochoty na taki powrót do przeszłości, ale ekipie Ubi Montréal (która właśnie zaczynała swój rozkwit) udało się go przekonać na tyle, że został nie tylko konsultantem, ale też projektantem i scenarzystą powstającej gry. Powstał jeden z najlepszych rebootów w historii. Tak jak pierwsza część przygód Księcia Prince of Persia: The Sands of Time wyznaczył dalszy tok rozwoju gier akcji. Poza grami Mechnerowi zdarza się zajmować filmem. Współtworzył filmową adaptację PoP (jako scenarzysta i producent), zrealizował też dokument „Chavez Ravine: A Los Angeles Story”, za który zdobył w 2003 roku nagrodę International Documentary Association. (PS)

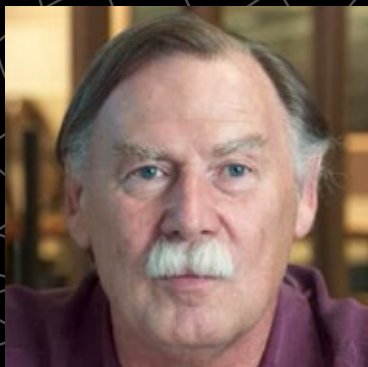


Zapewniamy wszystko,
co potrzebne dla
przyszłych twórców gier.

APLIKUJ JUŻ TERAZ!

GAME DUDE Warszawska
Szkoła
Filmowa

KEN WILLIAMS



KEN WILLIAMS NIGDY NIE PRZYPUSZCZAŁ, ŻE POŚWIĘCI TAKI KAWAŁ ŻYCIA GROM KOMPUTEROWYM, OD NAJMŁODSZYCH LAT WIEDZIAŁ O SWOJEJ PRZYSZŁOŚCI CO INNEGO – MUSZA W NIEJ BYĆ DUŻE PIENIĄDZE.

Robił więc wszystko, żeby to osiągnąć, realizując amerykański mit self-made mana. Już jako nastolatek pożerał książki, które mogłyby mu pomóc w dalszej karierze. Nie wiedział jeszcze do końca, w jakim kierunku się potoczy, więc asortyment miał możliwie szeroki – od ekonomii po prawo. Liceum ukończył w pięknym stylu i od razu poszedł na studia, ale tam nie szło mu już tak dobrze, bo, jak sam wspomina, spędzał za dużo czasu ze swoją dziewczyną, niejaką Robertą. Niektórzy pewnie kręcili na to nosem, ale czas pokazał, że Ken dokonał właściwego wyboru. Ożenił się jeszcze przed dwudziestką. Dotychczasowe studia zeszyły na trzeci plan – teraz trzeba było się zatroszczyć o rodzinę i znaleźć solidną pracę. Ken porzucił więc fizykę i poszedł na studia programistyczne.

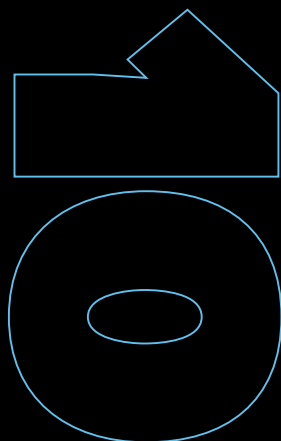
Oplącało się – niebawem dostawał zlecenia ze wszystkich stron – od wytwórni filmowych po zakłady pogrzebowe. A jego żona Roberta zajmowała się domem, później też dziećmi.

Wszystko się zmieniło, kiedy pewnego dnia Ken przyniósł do domu terminal podłączony do dużego uniwersyteckiego komputera. Przeglądając jego zawartość, natrafił na coś, co, jak uznał, mogłoby się spodobać jego żonie. Spodobało się – i to jak! Colossal Cave Adventure, czyli legendarna, pierwsza gra przygodowa, pochłonęła ją całkowicie. Później przyszedł czas na prostsze tekstówki na Apple II. Postanowiła, że musi zrobić coś podobnego. Przecież to nie może być takie trudne, a mają jest programistą. ... Mąż programista, który pracował wówczas nad rzeczami bardzo skomplikowanymi, pomyślał, że napisanie gry przygodowej może być krótką, łatwą i przyjemną odskocznią od pracy. Wyzwanie okazało się trudniejsze, niż Ken się spodziewał, bo wpadali z Robertą na różne pomysły – na przykład taki, żeby do tekstu doszła grafika. Gra Mystery House powstawała jako projekt hobbyistyczny, ale kiedy Williamsowie zaczęli ją sprzedawać, niespodziewanie odniosła wielki sukces. Ken zrozumiał, że może właśnie ten sukces doprowadzi do spełnienia jego młodzieńczych marzeń. Williamsowie wynieśli się z LA, przeprowadzili się do Oakhurst w stóp gór Sierra Nevada. Zaczęła się historia firmy Sierra.

Robertą i Ken okazali się duetem idealnym – ona odpowiadała za twórczą stronę całego przedsięwzięcia, a on najpierw zajmował się programowaniem, a później już przede wszystkim nadzorowaniem produkcji. Miał świetne wyczucie



tę, czym warto się zająć. Sierra odnosiła sukcesy za sukcesem – dzięki King's Quest narodziła się klasyczna przygodówka graficzna, a późniejsze gry firmy zawsze starały się być na bieżąco z najnowszymi rozwiązaniami technicznymi. Przez całe lata osiemdziesiąte i dziewięćdziesiąte flagową serią pozostawał King's Quest, ale poza nią działało się mnóstwo ciekawych i różnorodnych rzeczy – komiczny Space Quest, sprośny Leisure Suit Larry, innowacyjna seria Quest for Glory, stanowczo zbyt krótka seria Conquests... Ken miał też nosa jako wydawca – dołączające do rodziny Sierry firmy, takie jak Dynamix, Impressions czy Coktel Vision, na stałe zapisały się w historii gier. W drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych Sierra złapała zadyszkę. Ken Williams próbował kilku innych biznesów, ale ostatecznie postanowił trochę odpocząć. Grał w golf, żeglował po świecie na swoim jachcie... Ale niedawno postanowił wraz z małżonką wrócić na stare śmieci. Właśnie pracują nad tytułem VR opartym na Colossal Cave Adventure, czyli grą, od której wszystko się zaczęło... (PS)



GRY NOMINOWANE PRZEZ JURY



BEST ART

OPUS: ECHO OF STARSONG - FULL BLOOM
EDITION / TAG OF JOY
SIFU
TREK TO YOMI

BEST AUDIO

DYING LIGHT 2: STAY HUMAN
SHADOW WARRIOR 3
TREK TO YOMI

BEST GAMEPLAY

DYING LIGHT 2: STAY HUMAN
SIFU
TANDEM: A TALE OF SHADOWS

BEST STORY

BEST MONTH EVER!
GROWING UP / VILE MONARCH
OPUS: ECHO OF STARSONG - FULL BLOOM
EDITION

MARTYN BROWN



NA PIXEL HEAVEN ZJAWI SIĘ TAKŻE WSPÓŁ- ZAŁOŻYCIEL STUDIA TEAM17.

Początkowo firma nazywała się 17-Bit Software i specjalizowała się w katalogowaniu, produkcji i wydawaniu gier typu public domain. Już pod szyldem Team17 wydana została pierwsza gra na komputery Amiga, zatytułowana Full Contact, i z miejsca odniosła duży sukces. Studio rozpoczęło prace nad następnymi tytułami, z których prawie wszystkie okazały się hitami. Na początku lat dziewięćdziesiątych zespół wypuścił na rynek gry takie jak seria Alien Breed, Superfrog, Assassin, Project-X i Body Blows. Martyn opowie o swojej karierze i barwnych początkach rynku gier wideo w Wielkiej Brytanii.



TRADYCYJNIE ODWIEDZI NAS
JON HARE, TYM RAZEM
W TOWARZYSTWIE
ANDREW BARNABASA
I KAPELI **SENSIBLE BAND**.

RETRO ROOTS

ASTRAL ASCENT
MCPixel 3
SUPER CATBOY

BIG BANG!

MCPixel 3
TREK TO YOMI
UNABLES™

INDIE GRAND PRIX

MCPixel 3
TANDEM: A TALE OF SHADOWS
UNABLES™

BIG FISH GRAND PRIX

DYING LIGHT 2: STAY HUMAN
SIFU
TREK TO YOMI

**OGŁOSZENIE WYNIKÓW
NASTĘPI 11 CZERWCA
O GODZINIE 20.00.**

Stańmy razem do walki
w krainie wielkich
marzeń i możliwości!

Wejdź ze mną
do świata Gamedevu!



Poznaj naszą uczelnię i weź udział
w darmowych spotkaniach
z twórcami gier w ramach cyklu

Game Dude!

Organizowane przez naszych studentów
wydarzenie otwarte jest dla wszystkich
pasjonatów gier wideo!

Dołącz do naszego grona!



Zobacz również:



szkolafilmowa.pl/tworzeniegier



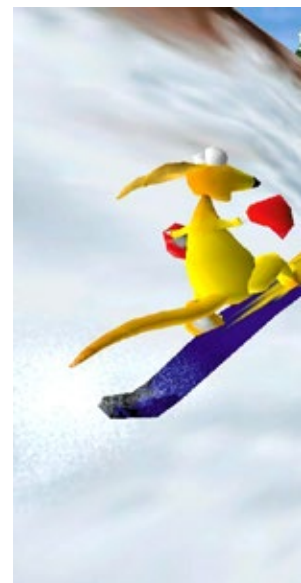
facebook.com/gamedudewsf



liceumgier.pl – Liceum Krecacji Gier

**GAME
DUDE**

**Warszawska
Szkoła
Filmowa**



✚ Na początku, jak na kangura przystało, Kao lałał na golasa, nie licząc charakterystycznych, czerwonych rękawic bokserkich.

Kangurek Kao

Z okazji premiery Kangurka Kao warto przyrzeć się historii serii.

■ Michał R. Wiśniewski

Nostalgia w naturalny sposób powraca w dwudziestolennych cyklach, dwie dekady to akurat tyle czasu, żeby nabrać do przeszłości dystansu i zacząć wspominać dawne czasy z przyjemnością. Pojawienie się nowej odsłony polskiej konsolowej platformówki

3D

Kangurek Kao można więc uznać za historycznie nie do uniknięcia. Moda na lata zerowe dopiero się zresztą rozkręca; powstają powieści i liczne wspominkowe strony w mediach społecznościowych.

Dużą popularnością cieszy się śmieszkowy Kangurek Kao Pej, którego twórca robi pokraczne memy. Ich bohaterem jest rzeczony kangurek, w mniej lub bardziej absurdalny sposób komentujący rzeczywistość. W wywiadzie udzielonym serwisowi Poptown.eu anonimowy wówczas twórca (dziś pokazuje się na TikToku) opowiadał, że nie była to jego ulubiona

gra, ale po prostu część dzieciństwa – w pierwszą część grał starszy brat, drugą ogrywał już sam z kolegą. Fakt, że memy z Kangurkiem Kao spotykają się ze sporym odzewem, wskazuje nie tylko na to, że ten rodzaj humoru jest obecnie w cenie, ale też, że Kao jest autentyczną polską ikoną. Może nie formatu Wiedźmina, ale rozpoznawalną przez całe pokolenie dzięki konsolom i pecetom.

Lata dziewięćdziesiąte upłynęły w branży growej na zachłyśnięciu się trzecim wymiarem. Wraz z nową generacją konsol pojawił się problem, jak przenieść do 3D klasyczne gatunki. Dość długo nie wiedziiano, jak zrobić

✚ Wejście w lata zerowe było ekstremalne – dzielny Kangurek Kao również miał zamiłowanie do ekstremalnych sportów.



to z platformówkami, aż w 1996 roku przyszedł Super Mario 64 i pokazał jak. W jego ślady poszły takie tytuły jak Croc, Banjo-Kazooie czy Spyro the Dragon (niedawno doczekał się wersji HD). W trzeci wymiar trafił niebieski jeź (Sonic Adventure), a także francuski Rayman 3D. Co je łączyło? Kolorowa, kreskówkowa grafika oddana w trójwymiarowej przestrzeni i wyrazista maskotka.

KAO THE KANGAROO

Taką maskotką miał stać się kangur imieniem Denis, który w ostateczności zyskał imię Kao (należy je wymawiać

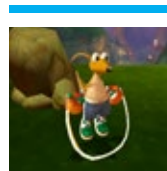
✚ Ucieczka przed wściekłym niedźwiedziem – klasyczne rozwiązanie czy ponadczasowy komentarz geopolityczny?



jak K.O., czyli knock-out). Kangur to przecież idealna postać do platformówki – australijskie torbacze znane są z tego, że skaczą i boksują. W pierwszej grze postać była jeszcze żółta i odziana jedynie w czerwone rękawice bokserskie. Potrafiła się wspinać, rzucać rękawicami i uderzać ognem. Fabuła jest prosta – Kao musi się zmierzyć z myśliwym porwijącym zwierzęta i uratować swoją rodzinę. W tym celu zwiedza wiele kolorowych krain, a misje obok klasycznie platformowych zawierają ikoniczny już zjazd na snowboardzie. Lekkie uniesienie brwi sprawiły projekty postaci, zwłaszcza bossów.

Chociaż trójwymiarowe platformówki dominowały na konsolach, premiera Kangurka Kao produkcji polskiego studia Tate Multimedia (wówczas nazywało się X-Ray) odbyła się w 2000 roku na znacznie bardziej rozpowszechnionych wówczas w Polsce pecetach. Wydawca gry,

Bokser



W drugiej części Kao zyskuje sportowe buty i spodenki, czyli bokserki. Krzewiąc wśród młodzieży kulturę fizyczną, w wolnych chwilach skacze na skakance, ale nie wiadomo, czy zainspirował kogokolwiek do ruchu.

✚ Czasem człowiek po prostu chce się zatrzymać i zadumać nad przedziwnymi ścieżkami, którymi podąża wyobraźnia twórców.



✚ Mało kto wie, że spływ beczką w Kao 2 zainspirował Petera Jacksona do nakręcenia przygód hobbita Bilbo Bagginsa.

francuski Titus Interactive, chciał jednak, by wyszła również na konsole. Padło na Dreamcast, na którego wyszła konwersja pecetowej odstony. Rok później ukazała się uproszczona wersja na Game Boy Advance, za którą stało Titus Interactive.

Recenzent Secret Service wystawił grze 7/10. Opis Kao ukazał się w numerze 87 z 2001 roku. „Jako że gra jest przeznaczona dla dzieci, wszystko jest w niej bajecznie kolorowe, a widoku krwi na pewno tu nie uświadczymy”, zapewniał, chociaż zwracał też uwagę na to, że gra jest trudna – nawet na najniższym poziomie. Po części wynikało to z faktu, że grupa odpowiedzialna za stworzenie platformówki nie miała większego doświadczenia w produktach przeznaczonych dla dzieci (sami przecież grali w Quake'a), po części – z błędów programistycznych. Czasem zawodziło na przykład wykrywanie kolizji. Sterowanie klawiaturą wymagało też opanowania wielu przycisków, ale i do tego byliśmy wówczas przyzwyczajeni. Pecetowa wersja Kao ukazała się w pełnej wersji na płycie dołączonej do magazynu Komputer Świat Gry 7/2001, w ten sposób trafiając pod niejedną strzechę. Ówczesna młodzież była raczej przyzwyczajona do tego, że gry są trudne, walczyło się więc z przeciwnościami losu i nie narzekało. Od czego przecież byli starsi bracia? Po tej części najbardziej widać nieubłagany upływ czasu – jeśli ktoś od niej zacznie, może się do sympatycznego bohatera zniechęcić.

KAO THE KANGAROO: ROUND 2

Gatunek platformówek 3D przeżywał boom, pojawiła się nowa generacja





konsol - Dreamcast został wycofany z produkcji w 2001 roku, a jego miejsce w walce o światową dominację z PlayStation 2 wkrótce miał przejąć Xbox. Druga część przygód Kangurka Kao musiała być lepiej przygotowana niż poprzednia. I była - w oczy rzuca się zmiana wyglądu głównego bohatera, który oprócz rękawic dostał bokerskie spodenki i buty. Fabuła nadal nie grzeszyła skomplikowaniem - pokonany w pierwszej części myśliwy wraca, żeby się zemścić, i znowu porывa zwierzęta.

Chociaż gra powtarzała wiele pomysłów z jedyńki (i czerpała inspirację z licznych platformówek), to była tym razem znacznie bardziej dopieszczona. Być może wynikało to po części z faktu, że proces dopuszczania gier na konsole Nintendo i PlayStation był bardziej rygorystyczny niż na rynku pecetowym - a właśnie po kłęsce Dreamcasta oprócz pecetów Kao 2 ukazał się na PS2 (ten port sprawił wiele trudności), GameCubie i Xboksie.

To chyba najlepsza - i najbardziej rozpoznawalna - część z całej serii i pewnie dlatego doczekała się odświeżonej wersji (można ją nabyć na platformie GOG w pakiecie z jedyńką i trójką, które niestety zostały w starym formacie, przez co czasami spektakularnie się wykładają na współczesnym sprzęcie). Wygląda dość ładnie i całkiem dobrze działa, ale powrót po latach jest trudny - nowoczesne platformówki mają jednak zupełnie inną cząstkę. Ale jeśli ktoś tęskni do czasów, w których nie było się prowadzonym za rękę, i lubi od

czasu do czasu poprzestawiać w towarzystwie sympatycznego zwierzaka, to druga runda jest dla niego. Warto zwrócić uwagę na humor zawarty w samej postaci - Kao potrafi nie tylko skakać, turlać się i bić, ale też na przykład łapać uszkami za most linowy czy komicznie wyciągać szyję w czasie chodzenia w wodzie. Co ciekawe, w 2005 roku gra wyszła jako Kao Challengers na konsolę PSP. Oryginalna wersja została rozbudowana o nowy świat (trzy etapy plus boss), a także tryb wieloosobowy.

KAO THE KANGAROO: MYSTERY OF THE VOLCANO

Kolejna część nie trafiła już na konsolę - wychowane na platformówkach pokolenie graczy najwyraźniej dorosło i zmieniło upodobania. Wydany w 2005 roku Kangurek Kao i Tajemnica Wulkanu ukazał się już tylko na pecety - dla wersji konsolowej nie znalazł go wydawcy. Tym razem Kao został

❖ Eci-peci, samolot leci, zaraz wleci do wulkanu i narobi tam rabanu, już się cieszą wszystkie dzieci, bo kangurek z nieba leci.

❖ Moje pokolenie miało Krokodyla Dundee, a następne - Kangurka Kao. Dundee nie był prawdziwym krokodylem, ale miał podobny kapelusz.

łowcą przygód w stylu Indiany Jonesa (choć przygody przypominające zmagania słynnego archeologa miał już w poprzednich odsłonach). Sama gra zaczyna się nietypowo - od lotu samolotem, w czasie którego trzeba zaliczać kolejne checkpointy, co kończy się dość niefortunnie - nasz ziomek wpada bowiem do wulkanu i trzeba go będzie uratować. Właściwa rozgrywka zaczyna się w wiosce pelikanów, skąd prowadzą drogi do kolejnych lokacji - ich odkrycie nie będzie jednak takie proste. Grę podzielono na dziesięć misji, a przed graczami postawiono nowe wyzwania (najbardziej wspomniany jest wirtualny wyścig, bardzo trudny, a jednocześnie niezbędny do popchnięcia dalej fabuły), pojawiły się też nowe postacie, które pomagają Kao w jego zmaganiach i odkrywaniu tytułowej tajemnicy. W tym celu trzeba zebrać cztery artefakty (odpowiadające czterem żywiołom) i pokonać boga wulkanu.

Gra korzystała z udoskonalonej wersji autorskiego silnika - najbardziej zmieniającą się w oczy nowością były zmieniające się pory dnia. Całość, choć wyglądała całkiem dobrze, nie robiła jednak najlepszego wrażenia - problemem byli mało urozmaiceni wrogowie czy zwyczajna nuda. Można powiedzieć, że rzecz była stworzona dla koneserów i zaprzysięgłych fanów Kangurka Kao.

Tyle historii - wiatr przemian zawiął znowu w dobrą stronę i sympatyczny torbacznik w zupełnie nowej odsłonie zjawiał się w roku 2022. Ale to już temat na inną opowieść... ▀





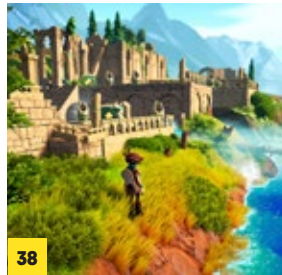
32



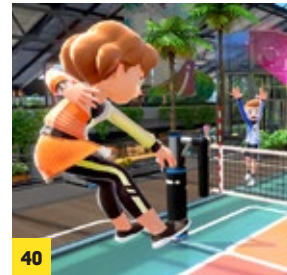
34



36



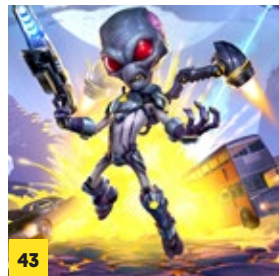
38



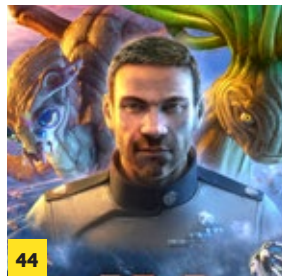
40



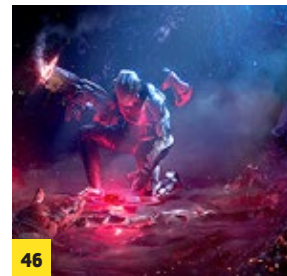
42



43

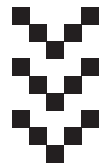


44



46

P



TAK

OCENIAMY GRY

0-30

slabe

31-40

niegodne dluzszego kontaktu

41-50

sdrednie, 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



DYSKUTUJ NA

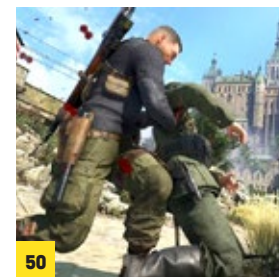
FB.COM/GROUPS/

SECRETLEVEL

ZACZYNAJEMY W DOMKU MYSLIWSKIM NA ODLUDZIU, W SERCU STAREGO, MROCZNEGO LASU. ZZA OKIEN DOBIEGA NAS WSCIEKLE WYCIE OPETANYCH, A W PIWNICY MIOTA SI NASZA PRZEMIENIONA PRZYJACIOLKA...



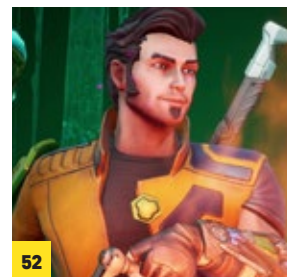
48



50



51



52



■ Nawet po śmierci gracza istnieje szansa na ożywienie jego postaci.

■ W lesie można spodziewać się wszystkiego, nawet opętanych drzew.



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

PRODUCENT Boss Team Games/Saber Interactive Wersja PL: nie

■ Piotr Pieńkowski

Trzy kultowe horrory Sama Raimiego z lat osiemdziesiątych i początku dziewięćdziesiątych oraz średnio udany sequel i netfliksowy serial z 2015 roku. „Martwe zło” to spora rodzinka jak na prosty pomysł o „Necronomiconie”, nieumarłych i dzielnym Ashu Williamsie, który z owym martwym złem walczy. Teraz do tej grupy dołącza także gra wideo o łatwym do przewidzenia tytule *Evil Dead: The Game*.

Od początku jesteśmy wrzuceni w sam środek filmowej akcji. Zaczynamy w domku myśliwskim na odludziu, w sercu starego, mrocznego lasu. Zza okien dobiega nas wściekłe wycie opętanych, a w piwnicy miota się nasza przemieniona przyjaciółka, którą tam wcześniej uwięziliśmy. Jeśli tu zostaniemy, jeśli nic nie zrobimy, wkrótce dołączymy do tej wesołej

gromadki. Chyba że wykonamy krok po kroku kolejne instrukcje. I o to tu będzie chodzić. Trzeba na przykład znaleźć trzy części mapy, zlokalizować kartkę z „Necronomiconu”, zdobyć sztylet, by na końcu pokonać demony. Wszystko na jednym, całkiem sporym obszarze otwartego świata, z autami dla skrócenia odległości. Do dyspozycji zawsze mamy dwie bronie – jedną białą i jedną palną (choć możemy znajdować nowe i je podmieniać), energii będą nam dodawać puszki specjalnej coli, a wzmacniać talizmany. No i będzie nam rosnąć doświadczenie, które zawsze możemy zainwestować w swoje umiejętności (ale na luzie, bez przerostu formy nad treścią). I to wszystko, bo i po co więcej?

Chociaż nie, należy jeszcze wyjaśnić, że *Evil Dead: The Game* jest głównie grą kooperacyjną. Ale spokojnie, jest także tryb solo. I to zarówno w trybie sieciowym, gdzie możemy grać jedną



➤ Ash Williams był samotnym bohaterem, ale gra to zmienia. Współpraca, wsparcie, wspólny plan - to jedyna droga do sukcesu.

postacią lub ze wsparciem trzech SI sterowanych przez komputer, jak i w trybie kampanii, bo taką ostatecznie złożono z pięciu kilkustopniowych misji. Głowy to to nie urywa, ale i tak jest lepiej niż w innych tego rodzaju przypadkach. Tu uwaga, w kampanii nie ma sekwencji, więc trzeba uzbroić się w cierpliwość, bo każda śmierć oznacza rozpoczęcie misji od nowa.

Ważniejsze jednak, co się dzieje w trybie sieciowym, bo właśnie dla niej powstała gra. Pamiętacie Left 4 Dead? A Dead by Daylight? No to teraz złóżcie to sobie w całość, umieśćcie w realiach filmów Sama Raimiego i jesteście w domu.



Co istotne, ta hybryda działa. I to całkiem niezłe. Bo możemy wcielić się w jednego z czterech ocalałych i wtedy warto pamiętać, aby walczyć ramię w ramię, wspierać się w terenie, wzajemnie leczyć, a nawet reanimować duszę. Inaczej nici z wygranej. Ale można także - tak, tak - zagrać jako martwe zło i jako piąty gracz przeszkadzać ocalałym, zastawiając pułapki, wysyłając hordy nieumarłych, walcząc osobiście, a nawet opętując czasem wybranych graczy i... drzewa (jakkolwiek dziwnie to brzmi). I wszystko to jest dobrze zbalansowane, a do tego na 100 procent w klimacie gore.

A propos klimatu - Evil Dead: The Game nawiązuje głównie do trzeciej części cyklu, „Armia ciemności”, ta zaś była nie tyle horrorem, co groteską. W grze będzie zatem horrorowo-wato, ale także całkiem zabawnie, z mnóstwem gagów i przasnanych odzywek, które nawet największego smutasa zmuszą do uśmiechu. I nic w tym złego, bo dzięki temu - przy całym krwistym anturazie, przy stresie, że się nie uda, i z adrenaliną

➤ Obecność w świetle redukuje poziom strachu, który przy maksimum może spowodować atak paniki. Dlatego zapalki są tak cenne.

zalewającą nas po czubek głowy - Evil Dead: The Game nabiera lekkości i swobody, że aż się chce grać. A pół miliona sprzedanych kopii w niespełna tydzień tylko tego dowodzi. ■

■ Martwe zło



Podobnie jak w Left 4 Dead w Evil Dead: The Game można zagrać także drugą stroną i wcielić się w martwe zło. Dodajmy przy tym, że element ten został zrealizowany doskonale i jest jeszcze lepszy niż w L4D.

85

Trzeci-osobowy, kooperacyjny horror z dodatkowym trybem solo, bazujący na znanej marce filmowej. Jest krwawo, jest sarkastycznie, jest dynamicznie, a adrenalina podczas gry sieciowej zalewa nas po sam czubek głowy.

➤ W grze, w zależności od głównego demona, występują trzy odmienne grupy przeciwników.



➤ Gra jest krwawa jak przystało na gore, ale zarazem sporo tu sarkastycznych dowcipów.



Eiyuden Chronicle Rising

PC ■ PS4 ■ PS5 ■ XONE ■ XSX ■ SWITCH

PRODUCENT Rabbit & Bear Studios Wersja PL: xxx

Zdan

Czasem zdarza się tak, że coś po prostu działa. Niby nie powinno, ale jakoś przykuwa uwagę odbiorcy. Różne mogą być tego powody – coś jest „tak złe, że aż dobre” czy ma po prostu pewien nieuchwytny urok.

Czasami efekt połączenia niby słabych składników jest lepszy, niż ktokolwiek się spodziewał. Z własnej praktyki podam wam taki przykład – seria horrorów „Puppet Master”. Nawet pierwsza część nie była zbyt fantastyczna, a każda kolejna to krok w kierunku klasy Z. Obejrzałem jednak przykuty

do telewizora/monitora wszystko z tego cyklu. Powiem wam otwarcie – widzę tu podobieństwa z Eiyuden Chronicle: Rising.

Warto tylko wspomnieć, czym jest wspomniany tytuł. To coś w rodzaju prequela do Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes, czyli duchowego następcy serii Suikoden (którą kocham całym moim czarnym serduszkim). Mamy do czynienia z action RPG, które do tego kładzie silny nacisk na budowanie miasta-bazy, z której nasi bohaterowie co rusz wyprawiają się na eksplorację głuszy czy innych jaskiń. Pierwsze wrażenie jest nad

Czemu właściciel i sklepikarz w jednej osobie stoi przed sklepem, a nie w środku? Rozumiem, że jest ładnie słoneczko, ale jak pada deszcz? Oto tajemnica!





➦ Jedno trzeba powiedzieć o świecie przedstawionym - dbają tutaj o drzewa! Rysują im nawet ładne czerwone oczka!

a miasteczko zapełnia się mieszkańcami i przyjezdnymi.

Trudno ten tytuł podsumować. Niby ma on sporo niedociągnięć, a jednak granie sprawiało mi straszną frajdę - choć nie musiałem się specjalnie wysilać i to nawet podczas walk z bossami. Jeśli proste mechaniki wam nie przeszkadzają, to spokojnie możecie go sprawdzić. To solidna gra, której po prostu trochę brakuje, by być naprawdę dobrą. Za same postaci jednak należy się jej wielki plus, a jak mówiłem, to w tytułach RPG chyba najważniejsze (a przynajmniej w części z nich). ▬

wyraz pozytywne. Lokacje wyglądają pięknie, a design postaci - przynajmniej tych ważniejszych - jest na poziomie. Problemy zaczynają się jednak, gdy włączymy się w mechanikę i samą eksplorację. Walka jest prosta, co samo w sobie nie byłoby problemem, ale po kilku ulepszeniach sprzętu staje się wręcz prostacka i zdecydowanie zbyt powtarzalna. Z kolei eksploracja daje frajdę, ale co i rusz musimy wracać do miasta, bo coś blokuje nam dalszą drogę. Rozumiem to założenie, ale jeśli dzieje się to co chwila, to jest po prostu irytujące. Co więc trzymało mnie przy rozgrywce?

Wiecie co - ten nieuchwytny urok. Dużym plusem są dialogi - żywe, prawdziwe, pełne dogryzania sobie i przekomarzania się. Aż chciało mi się przechodzić kolejny kawałek mapy, by zobaczyć, co zacnie do siebie krzyczęc nasza trójka głównych bohaterów. Plusem są też same lokacje i rozbudowywanie miasta - gracz aż się cieszy, gdy z ruiny wyłaniają się kolejne sklepy,

70

P

Proste action RPG z pięknymi lokacjami, dobrze napisanymi postaciami i niestety nie do końca dopracowanymi mechanikami. Raczej dla koneserów gatunku niż dla wszystkich.

REKLAMA

Kochasz grać?
Chcesz na tym zarabiać?

Dołącz do  **QLOC**

Pracowaliśmy przy takich tytułach jak
**METRO EXODUS, CYBERPUNK 2077, LEGO GWIEZDNE WOJNY,
HITMAN, HELLBLADE, MORTAL KOMBAT I GRY Z SERII BATMAN**

Nie masz doświadczenia?

Nie szkodzi! Wystarczy, że znasz angielski. Aplikuj na stanowisko:

TESTER GIER KOMPUTEROWYCH

Sprawdź, kogo szukamy: www.q-loc.com/careers



✦ Kangurza wyspa, na której mieszka Kao z rodziną. To znaczy z mamą, bo tata, a potem siostra gdzieś zaginęli...



✦ Magiczne rękawice znalezione przez Kao pozwalają na przechodzenie między wymiarami, ale tylko na krótką chwilę, więc się pośpieszcie.

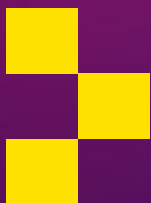


✦ Mechanik Gadżet, który jest bardzo pomocny, chyba że czegoś potrzebujecie, to wtedy najpierw jemu trzeba pomóc.

✦ Walki z bossami są ciekawe - składają się z trzech różnych faz, w których nie ma miejsca na bezmyślną bijatykę.



Hold to skip



KAO

KANGUREK



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

PRODUCENT: Tate Multimedia **Wersja PL:** nie

■ Michał R. Wiśniewski

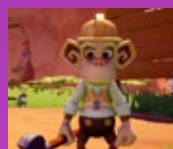
Czwarta odsłona przygód Kao jest nowoczesna, a jednocześnie nic nie traci z ducha poprzedników. To gra dla nowego pokolenia, która opowiada o przygodach Kao zupełnie od nowa. Oto w tajemniczych okolicznościach znika siostra kangurka, o czym nasz bohater dowiadyuje się z przedziwnego snu. Droga do jej odnalezienia wiedzie przez wiele przygód, inne wymiary, dużo skakania i bicie magicznymi rękawicami, które kiedyś należały do ojca Kao...

Fabula jest liniowa, ale stara się udawać, że nie do końca - krainy mają swoje huby, w których można się swobodnie poruszać, szukając monet i innych skarbów. Do odblokowania kolejnych „lochów”, czyli poziomów, należy natomiast zebrać odpowiednią liczbę magicznych kamieni. Monety pozwalają na zakup żyć (o tym za chwilę) i energii, a także dodatków kosmetycznych - w tym ciuchów, a nawet całej postaci znanej z klasycznych odsłon.

Każdy poziom podzielony jest na check pointy, do których wracamy, gdy pechowo wpadniemy do zabójczej cieczy lub wyczerpiemy energetyczne serduszka. Wówczas traci się również życie; gdy się skończą, poziom trzeba powtórzyć od nowa. Nowe gry w ramach walki z frustracją raczej rezygnują z takiego rozwiązania. Sprawia ono, że poziom trudności jest nieco wyższy,



Zwierzęta



Świat kangurka Kao zamieszkuje inteligentne zwierzęta - w zależności od klimatu danej wyspy można spotkać małpy czy kozice górskie. W czasie zwiedzania wysp są przyjaźnie nastawione, ale wystarczy rozpocząć misję i te pozornie miłe małpki dają popalić. Nikt nie spodziewał się też miotaczy owiec...

ale jednocześnie nieco zniechęca do eksploracji - niektóre znajdźki są w miejscach, w których łatwo stracić życie, i cały etap trzeba powtarzać od nowa. Same poziomy są znakomicie zaprojektowane - różnorodne wyzwania sprawiają, że nie można narzekać na nudę - platformy, bijatyki, zagadki logiczne czy wyzwania czasowe (związane z przechodzeniem do wiecznego świata). Co ciekawe gra nie prowadzi za rączkę - nie ma tu żadnych znaczników, najwyżej czasem jakaś postać pokaże coś palcem; progres następuje naturalnie.

Kao jest wesołym kangurkiem, który z jednej strony rzuca tekstami z „Oni żyją”, ale przed wyruszeniem na przygodę musi odbyć poważną rozmowę z mamą. Spotkamy starych znajomych, jak mechanik Gadżet, który tym razem nie ma samolotu, tylko wodny ścigacz pozwalający na podróż między wyspami. Kao nadal

umie chodzić na uszach i wyciągać szyję, używa też bumerangów czy mocy ognia zarówno w walce, jak i do rozwiązywania zagadek.

Recenzenci przed laty pisali o bajecznej oprawie gry, ale mam wrażenie, że dopiero dziś te słowa naprawdę coś znaczą. Nowy Kao jest prześliczny, wygląda jak film animowany, ma piękne i wyraźne kolory, a także nieźle zaprojektowane postacie. Czyli pewnie wygląda tak jak stare odsłony w dziecięcych wspomnieniach. ■

85

■ Godny następca kultowej serii gier, który oprócz kultowości oferuje nowoczesną zabawę i jakość. Problemem dla młodszych graczy może być konieczność rozpoczynania poziomu od nowa po utracie życia, ale nikt nie mówił, że będzie łatwo!



✦ Świetliste linie na ziemi wskazują, które przeszkody ustawiamy daną sekwencją nutek, a może być ich kilka.

SONORITY

PC MAC

PRODUCENT Hanging Gardens Interactive **Wersja PL:** nie

User Jama

Tytułowa dźwięczność świetnie oddaje sedno gry, w której aby przeć naprzód, trzeba wykombinować właściwą sekwencję nutek. Tutaj nawet ktoś z zupełnie drewnianym uchem załapie, kiedy coś nie brzmi tak, jak powinno.

Mówi się, że muzyka łagodzi obyczaje i coś w tym jest. Sonority jest baśniową grą bez przemocy, z kreskówkową grafiką i muzycznymi zagadkami. Gdyby nie to, że bohaterka w ogóle nie skacze, można by wręcz powiedzieć, że jest to platformówka. Specyficzna platformówka, w której wdrapanie się na wyższy poziom i przejście do kolejnych części krainy wymaga nie tyle zręczności, co pewnego muzycznego główkowania. A jak ktoś naprawdę nie lubi nutek, może skonfigurować notację numeryczną. Wtedy zagadki muzyczne stają się, czary-mary, zagadkami matematycznymi.

Na naszej drodze piętrzą się przeszkody do pokonania - różne rampy, bloki, obrotowe platformy, które trzeba ze sobą zestroić. Robimy to, ustawiając kolejno odpowiednie muzyczne nutki. Na początku jest łatwo, ponieważ mamy tylko jedną

nutkę i nie wymaga to zbyt dużej kombinatoryki. Z biegiem rozgrywki i kolejnych napotkanych śpiewających kamieni uzyskujemy więcej nutek i wtedy robi się ciekawie. Zasada niby jest prosta - kolejne elementy w zestawie przeszkód są podwyższane lub obracane tyle razy, ile wynosi różnica tonów między kolejnymi wstawionymi przez gracza nutkami. Jeśli dobierzemy właściwą sekwencję nutek, utworzymy ciągłą ścieżkę, po której można przejść dalej.

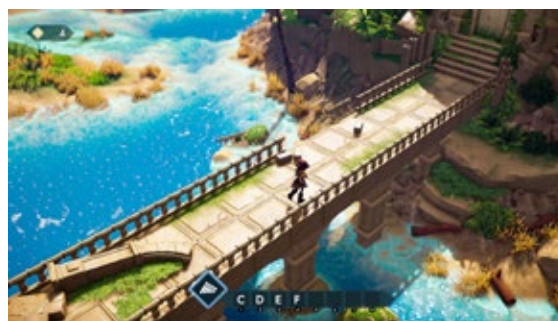
Podobała mi się tu muzyczna koncepcja, stopniowanie trudności i ciągłe urozmaicanie zagadek. Najpierw poruszamy elementami tylko w górę i w dół, potem dochodzą obroty, później kilka linii melodycznych z częścią wspólnych nutek. Dobre jest też to, że metodą prób i błędów możemy próbować do skutku, bez presji czasu czy ubywających żyć. Co najwyżej musimy znieść przekomarzania pewnego przemądrzałego szopa.

✦ Warto wypatrywać kamieni z twarzą. Niektóre z nich, śpiewając, wyposażają bohaterkę w dodatkowe nutki.



Momentami przeszkadza w grze irytujący brak spójności w ruchach bohaterki. Z większości wysokich miejsc nie da się zeskokczyć, a z innych można, a nawet trzeba, żeby się nie zablokować. Wystarczyłoby graficznie jakoś odróżnić je między sobą - tam gdzie jest blokada ruchu, przykładowo dać jakieś pnącza wzdłuż krawędzi, albo tam gdzie można zeskokczyć, posmarować krawędź białą farbą. Podobnie zachowując mechanikę gry, warto by umożliwić skakanie choćby w miejscu - to jedna drobna animacja, a ile radości. ▬

✦ Choćbyś chciał, to niewidzialna bariera nie pozwoli zejść z mostu do wody, co psuje trochę spójność świata.



75

■ Sympatyczne są brak agresji i presji czasu.
 ■ Mechanika oparta na dobieraniu muzycznych nutek sprawdza się. Do poprawy pozostaje design poziomów, żeby pozbyć się niewidzialnych barier.

SERIAL
CLEANERS

PA MIETAJ

O MAMMIE!



@ f @DRAWWOISTANCEDEV

DRAW_DISTANCE
505
GAMES



Nintendo Switch Sports

SWITCH

PRODUCENT Nintendo **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber

Ach, Wii Sports. Legenda, która w pierwszej dekadzie nowego tysiąclecia zmieniła oblicze gier - na lepsze. Pokazała dużo rzeczy: że dobrze pomyślane, niezobowiązujące minigierki mogą być tak samo ważne jak wielkie premiery AAA. Że starsi ludzie bawią się przy graniu nie gorzej od młodzieży.

W poszczególnych dyscyplinach sportowych udało się uzyskać świetną równowagę między prostotą a skomplikowaniem - były dość banalne, żeby podstawy dawało się opanować

w kilka minut, i dość złożone, żeby chcieli się do nich wracać. Ba, Wii Sports Resort to wciąż jedna z moich ulubionych form przerwy w pracy.

Nic dziwnego, że kiedy Nintendo zapowiedziało kolejną odsłonę serii Sports, tym razem na Switcha, uśmiechnąłem się od ucha do ucha. Kiedy wreszcie zagrałem, uśmiech stanowczo pozostał, bo jest naprawdę dobrze, ale jednak od ucha do ucha nie sięga. Struktura gry jest taka sama jak w odsłonie z Wii - mamy do wyboru sześć dyscyplin oddanych w prostych minigierkach, w które możemy grać albo w sieci, albo lokalnie ze znajomymi, albo samodzielnie przeciw botom. Dyscypliny też bawią. Kręgle - wiadomo. Badminton - można się domyślić. Tenis - tym razem tylko w deblach. Chambara to prosta

✦ Nie ma Nintendo Sports bez tenisa. Dwa razy więcej graczy - dwa razy weselej.

✦ Po badmintonie z Joy-Conem zamiast rakiety też można mieć zakwasy.

walka na piankowe miecze - trzeba umiejętnie blokować ciosy, a potem tłuc zdezorientowanego przeciwnika, aż wypadnie z pola boju (prosto do basenu). W siatkówkę gramy zawsze w towarzystwie, dostosowując się do działań żywego lub cyfrowego partnera. W piłce nożnej wszystkie zasady tego sportu bardzo sprawnie zredukowano do „piłka jest jedna, bramki są dwie”, za to i piłka, i bramki są ogromne. Gra w drużynach czterech na czterech trochę się dłuży, ale zacięte pojedynki jeden na jednego są smakowite.

Jest sympatycznie. Cieszy przede wszystkim obecność aż trzech sportów drużynowych - dotąd w serii prawie ich nie było. Ale jednak... spodziewałem się więcej. Powrót do sześciu dyscyplin (po dwanaście w Wii Sports Resort) był jednak trochę rozczarowujący. Brak też sensownej warstwy meta, która nadawałaby naszym zwycięstwom dodatkowy sens - grając w sieci, możemy wygrać gadżety zmieniające wygląd awatara i to właściwie tyle. Grając lokalnie, obejdziemy się smakiem (mało subtelna zachęta do wykupienia abonamentu Nintendo Switch Online). Gra wykorzystuje znane już z Ring Fita opaski na udo, ale przydadzą się one... tylko w jednej, prostej minigierce polegającej na strzelaniu do bramki. Na każdym kroku czuje się, że wszystkiego mogłoby być jednak więcej. I będzie, ale za jakiś czas. Z opaską będzie można grać w piłkę, zapowiedziano już też kolejną darmową dyscyplinę, czyli golfa. Czy i co jeszcze nas czeka w Switch Sports - na razie nie wiadomo.

Najwyraźniej Nintendo przyjmuje tu tę samą strategię, co w przypadku usługi Nintendo Switch Online. Jak to w świecie gier bywa, ktoś nie do końca wiedział, jak interpretować wróżby usłyszane w chramie bogini Monety-zacji. A to wyjątkowo paskudna bogini, która uwielbia wodzić śmiertelników za nos. ■



72

■ Seria Sports z Nintendo powraca. Śliczna, sympatyczna, ale zawartości jest na razie mało, a o tym, jak gra się będzie rozwijać, na razie prawie nic nie wiadomo.



DEDUKCYJNA KRYMINALNA GRA PLANSZOWA W UNIWERSUM BATMANA™



BATMAN and all related characters and elements
© &™ DC, WB SHIELD: © &™ WBEI. (s22)



Tennis Manager 2022

PC MAC

PRODUCENT Rebound CG Wersja PL: nie

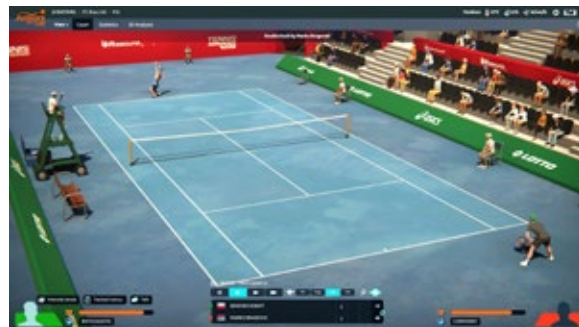
Bazyl

Sukcesy Igi Świątek sprawiły, że coraz więcej Polaków (uważa, że) zna się na tenisie. Tennis Manager 2022 to idealny sposób, by wiedzę tę zweryfikować.

W grze francuskiego studia Rebound CG możecie pokierować akademią tenisową, obejmując posadę szefa klubu o ugruntowanej pozycji lub podejmując się zbudowania czegoś od podstaw. Mamy tu zresztą sporą dowolność, gdyż wybieramy, czy wystartujemy ze słabą infrastrukturą, czy już na dzień dobry otrzymamy dostęp do luksusów i skarbiec Sknerusa Mckwacza. Potem jednak cel jest jeden - zadbać o rozwój akademii oraz szczęście zawodników i zaradę. Oznacza to konieczność ogarniania finansów, rozsądnego inwestowania i zatrudniania personelu. Z drugiej strony trzeba zająć się wygrywaniem trofeów, a więc planować dla naszych graczy taktykę, treningi i występy w turniejach. W podejmowaniu wszystkich tych decyzji oczywiście warto posiłkować się dziesiątkami tabelki i wykresów. Jest tego sporo, ale na szczęście nie brakuje podpowiedzi i samouczków pozwalających odnaleźć się w świecie tenisa.

Prowadzić akademię można z biurka, a mecze swoich podopiecznych symulować, jednak czasem

➤ Pierwszego adepta akademii można stworzyć lub wybrać spośród setek młodych graczy.



➤ Gdy jesteśmy na meczu, możemy zagrzewać podopiecznych do boju i dostosowywać taktykę do wydarzeń na korcie.

➤ Z turniejami postąpiono nieco rozsądniej niż z nazwiskami zawodników, więc nie ma potworków w stylu Wimbledonu czy Ronalda Garrosa.

warto przybyć na kort. Wówczas można pomóc im rozmową motywacyjną oraz modyfikując taktykę, gdyby ta ustalona przed meczem zawiodła. Niestety podczas oglądania spotkań pojawia się pewien zgrzyt. Wprawdzie nie oczekuję po grze menedżerskiej grafiki, która wyciska z RTX siódme poty, ani przełomowej animacji, ale sytuacje, gdy zawodnik odbija piłkę będącą jakieś pół metra od jego rakiety, to już spora przesada. Po stronie niedociągnięć wpisałbym też niektóre motywy z wywiadów, których przychodzi nam udzielać w trakcie sezonu. Na przykład mój zawodnik doznał kontuzji, a dziennikarz kazał tłumaczyć, co spowodowało jego porażkę z niżej notowanym rywalem. Innym razem miałem opowiadać o tym, jak moja podopieczna zagra w finale, który chwilę wcześniej wygrała. Takich kwiatków było więcej.

Zdecydowanie nie jestem też fanem rozwiązania, na które zdecydowali się twórcy Tennis Manager 2022. Otóż gry sportowe bez praw

do użycia wizerunków prawdziwych zawodników mają zasadniczo dwie opcje: zmyślać lub bawić się w ofiarę autokorekty. Tutaj wybrano ten drugi wariant, więc w rankingach figurują Rafael Nadal, Roger Federer, Iga Świątek, Naomi Okasa i inne złe bliźniaki gwiazd tenisa. Takie rozwiązanie może śmieszyć, ale na szczęście nie odbiera przyjemności z zabawy. Ogólnie bowiem Tennis Manager 2022 to gra solidna, która miłośnikom tenisa i grzebania w tabelkach powinna dać sporo radości. Przyznam jednak, że nie porwała mnie na tyle, bym polecił ją komuś, kto nie zarywa nocek, by oglądać Australian Open. ■

67

Wcielamy się w menedżera akademii tenisowej, który musi dbać zarówno o sprawy administracyjne, jak i rozwój poszczególnych graczy. Jeśli jesteście fanami tenisa i nie wkurzają was przekreślone nazwiska gwiazd, to możecie dać jej szansę.





Wcielanie się w różne postacie stanowi fundament zabawy. Inaczej fabuła nie ruszy do przodu.

Każda broń ma odmienne działanie i odmienne zastosowanie. Nawet sonda analna.

Destroy All Humans! 2: Reprobed

PC PS5 XSX

PRODUCENT Pandemic Studios Wersja PL: tak

Piotr Pieńkowski

Byc może słyszeliście o serii Destroy All Humans!, czyli o szalonej rozwałce, w której dla odmiany to kosmici biorą odwet na ludziach. A jeśli nie, to przypomnijcie sobie film „Marsjanie atakują” i pomyślcie, że sterujecie właśnie nimi.

Powyższe porównanie jest jak najbardziej uprawnione, bo seria pełnymi garściami czerpie z filmu Tima Burtona. I nie chodzi tylko o pomysł, ale także o stylistykę i o rodzaj humoru. W grze również mamy bowiem do czynienia ze specyficzną narracją graniczącą z groteską, a do tego osadzoną w rzeczywistości niemal żywcem wyjętej z tandetnych komiksów o kosmitach. Jest więc nierealnie, błyskotliwie i prześmiewczo zarazem.

Prócz tego warto wiedzieć, że Destroy All Humans! 2: Reprobed jest w istocie remakiem oryginału z 2006 roku - poszerzonym, ulepszonym, a przede wszystkim odświeżonym na UE4. I choć ktoś może uważać, że to tylko skok na kasę, to

jednak dla mnie to celny strzał, bo teraz gra wygląda dokładnie tak, jak powinna od samego początku.

Jak w całej serii fabuła jest tu szalona. Mamy amerykańskie miasteczko z lat sześćdziesiątych XX wieku opanowane przez hippisów marzących o stworzeniu własnej komuny, mamy agentów KGB, którzy owo miasteczko infiltrują, i mamy starego, dobrego Crypto-137, którym będziemy sterować, a który pała chęcią odwetu za zestrzelenie przez ZSRR jego statku matki. Zemsty zaś będziemy dokonywać z udziałem najdziwniejszych broni. Mnie najbardziej przypadło do gustu zmuszanie ludzi do zbiorowego, szaleńczego tańca, ale mamy też lasery, dezintegratory, miotacze płomieni, a nawet... sondę analną. Tak, dobrze przeczytaliście. I nie wchodzimy w szczegóły. Ponadto, co jest kluczowe dla wielu misji, możemy wcielać się w różne postacie i nimi wykonywać zadania na całkiem sporych levelach, a na deser mamy także własny latający spodek z promieniem śmierci, uprowadzaczem i kamuflażem. Bajka.

Ale nie ma róży bez kolców. Owszem, fabuła skrzy się dowcipem,



a rozwałka trwa nieustannie, do tego w kilku sceneriach (Crypto-137 odwiedzi nawet Księżyc), ale zarazem obsługa gry jest nieco pogmatwana i na początku zabawy można się w niej pogubić, a wrażenie to pogłębia brak szybkiego dostępu do mapy (bo Esc i grzebanie w zakładkach to żadne rozwiązanie). Nie można także ustawić tego w opcjach, podobnie jak nie można przypisać funkcji dodatkowym klawiszom myszy. Dziwne to w obecnej dobie. Równie dziwne jak granie w co-opie, ale tylko na współdzielonym ekranie.

Dziewczyna



Natalya Ivanova to jedna z głównych postaci gry. Wcześniej agentka KGB, ostatecznie zakochała się w Crypto i... A nie, to już sprawdźcie sami.

Na szczęście są to pomniejsze wady i nie wpływają one na ogólne odczucie, czyli na całe tony jajcarskich tekstów i masę odjazdowych akcji rodem z komedii SF. I gdyby jeszcze tylko ta cena była trochę niższa... ■



■ Szalona rozwałka z sarkastycznym kosmitą
 ■ Crypto-137 w roli głównej - ulepszona, poszerzona, a przede wszystkim odświeżona na UE4.
 ■ I z doskonałą oprawą dźwiękową, w tym filmową muzyką.



Galactic Civilizations IV

PC

PRODUCENT Stardock Entertainment Wersja PL: nie

Sir Haszak

Każda przesada szkodzi. Do-
kładnie tak jest w przypadku
najnowszej edycji turowej
strategii 4X, która ogólnie jest dobra,
ale... ogromna!

Zaczyna się od wyborów dotyczących świata, zamieszkujących go cywilizacji i mnóstwa szczegółów, które mogą się okazać ważne dla rozgrywki. To jedna z najprzyjemniejszych części gry. Może nawet najlepsza. Dość szybko okazuje się, że autorzy przeorali wszystkie strategię 4X, zbierając wszystkie elementy i dorzucając nieco od siebie. Przy czym „nieco” jest tu kluczowe.

Poza głównymi elementami właściwymi dla gatunku mamy wpływ, ideologie, przywódców z różnymi cechami, artefakty obcych, misje poboczne, cuda dające unikatowe bonusy... Jeśli coś kiedyś było w tego rodzaju grach, trafiło także do GC IV. Na początku mi to nie przeszkadzało. Podczas odkrywania mapy i poznawania mechanizmów gry nie zwracałem uwagi na liczbę mechanik i rozległość niewielkiego świata, który wybrałem na rozgrzewkę. Dopiero po dwudziestu paru godzinach rozgrywki zauważyłem, że nawet nie jestem w połowie. A przecież wybrałem świat

złożony zaledwie z dwóch sektorów średniej wielkości!

Przy czym trzeba przyznać, że wszystko jest sensownie poukładane. Przynajmniej do pewnego momentu. W moim przypadku tym momentem okazał się atak na planetę wroga. Przez pół gry nie trafiłem na technologię, która by pozwoliła na lądowanie desantu na planecie. Co więcej: nawet nie zbliżyłem się do tej technologii! A nie byłem w stanie zdobyć jej na drodze dyplomacji czy handlu, ponieważ jako cywilizacja militarna miałem kary do dyplomacji. To powodowało, że nikt mnie nie lubił, a technologiami militarnymi SI wymienia się tylko z ulubieńcami. Zresztą odnalezienie się w drzewie badań jest kolejnym wyzwaniem.

Rzeczy, które nie działają lub działają nie do końca dobrze, jest więcej. Na przykład tutorial przygotowano

■ To zaledwie jeden sektor. Przy maksymalnym rozmiarze świata może być ich kilka-naście.

■ Ideologie ułatwiają wiele rzeczy, więc wydawane na nie punkty kultury stanowią cenny nabytek.

nad wyraz oszczędnie jak na złożoność gry. Albo powtórki bitew, które niekiedy pokazują tylko pustą przestrzeń kosmiczną, czy rankingi, w których okazuje się, że dwie cywilizacje zajmują trzecie miejsce, ale żadna nie jest pierwsza.

Jedną rzecz trudno uznać za wadę, ale mnie uderzyła: jeśli trzeba coś wybrać, w zasadzie nie zdarza się konieczność wyboru mniejszego zła. Może za dużo ostatnio grałem w This War of Mine, stąd takie spostrzeżenie.

Niemniej jednak ostatnia uwaga dotyczy samego charakteru gry, który zatracił się w przebogatej treści. Ostatnie dwie edycje przyzwyczyły do zauważalnej porcji humoru ubarwiającej kosmiczne podboje. W czwórce można odnaleźć ledwie jego ślady w krótkich charakterystykach werbowanych dowódców. Jak dla mnie to trochę za mało.

Najnowsza edycja jest, z jednej strony bardzo bogatą w treść, z drugiej bardzo konserwatywna w formie. Niemniej jednak magia kolejnej tury działa i nim zauważyłem monsturalny rozmiar gry, dwa wieczory bardzo mi się wydłużyły. Jest to rozgrywka dla miłośników gatunku, których możliwości czasowe są wprost proporcjonalne do rozmiarów galaktyki. ■

P 65

■ Ogromna i dość solidna pozycja ze wszystkimi elementami na miejscu, ale bez pretencji do innowacyjności. Miłośnicy klasycznych strategii 4X będą zadowoleni, jak tylko szczegóły doczekają się szlif. Pozostali mogą poszukać czegoś leższego.



Daggerquest

MYSTERY OF THE BLUE ROBOT



HELP

LEGENDARNY,
POZŁACANY
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

D O L M E N

PC PS4 PS5 XONE XSX

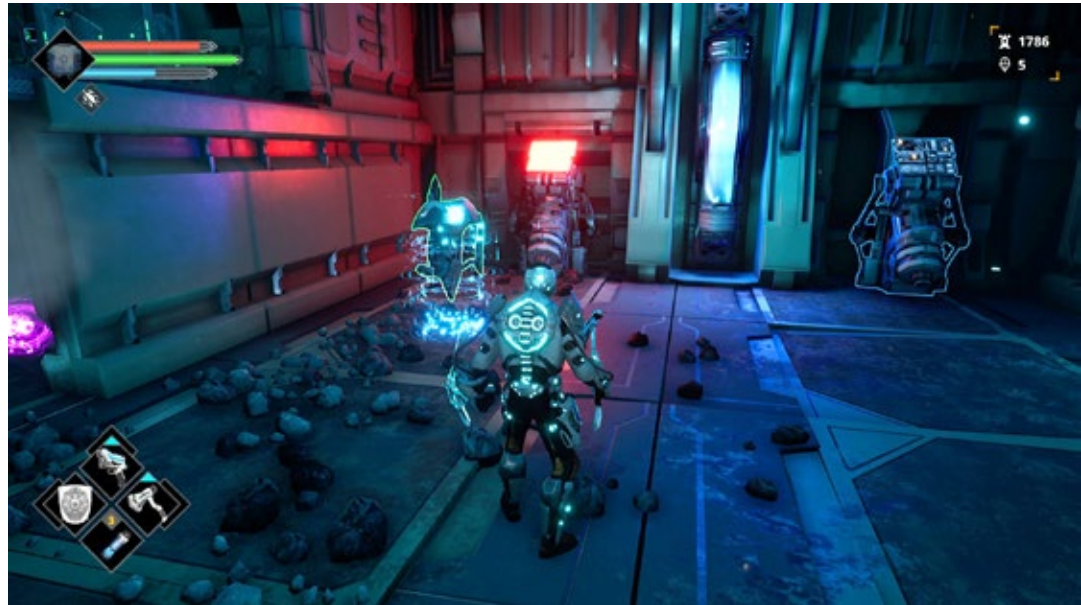
PRODUCENT Massive Work Studio **Wersja PL:** nie

Pjotsze

Zbudowanie w grze odpowiedniej atmosfery to nie lada wyzwanie, nawet dla dużego i doświadczonego studia. Dlatego tak cieszy, gdy na rynku pojawia się klimatyczny tytuł wyprodukowany przez niewielką ekipę, mogącą jedynie pomarzyć o wielkim budżecie. Taki wyczyn udał się twórcom Dolmenu.

Na pierwszy rzut oka widać, że ludzie z Massive Work Studio musieli inspirować się twórczością Lovecrafta, a także całą masą horrorów sci-fi, i mowa tu zarówno o filmach, jak i o grach z tego nurtu. Już pierwsza miejscówka, w której lądujemy, wygląda niczym część legowiska Ksenomorfów, Tyranidów albo innych Zergów. W dodatku kręcą się tu pajęczaki wielkości człowieka, przywodzące na myśl pokraczne monstra z „Coś” Carpentera. W trakcie pierwszych spotkań z tymi paskudami uzmysłowiłem sobie, że cierpię na pewien rodzaj arachnofobii.

Fani serii Dead Space na pewno poczują się jak w domu podczas przemierzania ciasnych i mrocznych korytarzy. Nigdy nie wiadomo, co lub kto czai się za rogiem, a w klaustrofobicznych pomieszczeniach lepiej odpuścić sobie przykre niespodzianki, bo Dolmen nie wybacza. Tak jak inne produkcje z nurtu soulslike gra jest



Zdobywamy odłamki dolmenu, które można wykorzystać do ponownego przyzywania bossów albo do wezwania innego gracza na pomoc.

Kryształki tytułowego minerału tracimy podczas śmierci, więc lepiej korzystać z nich jak najczęściej. Tym bardziej że maskary opuszczają cenne surowce oraz elementy rynsztunku.

wymagająca i czasami boleśnie karcie niefrasobliwego herosa. W szczególności na początku zdarzało mi się o tym zapomnieć. Raz rzuciłem się na słabsze stworki, całkowicie nie zauważając jegomościa walącego kulami ognia z dystansu. Jedyne, co mi pozostało, to czekanie na odrodzenie się przy najbliższym checkpointie.

Na szczęście możemy sobie odrobinę ułatwić życie. Zachowania wrogów da się dość szybko nauczyć, a z każdym zdobytym poziomem bohater nabiera więcej krzepy. Ulepszeń dokonujemy na należącym do protagonisty statku, na który przenosimy się za pomocą porzucanych na mapie terminali. Na pokładzie wytworzymy również nowy, śmiercionośny sprzęt, ponieważ w grze wprowadzono system craftingu. Warto wracać tu jak najczęściej, niejednokrotnie przekonałem się bowiem, że nawet ulepszenie podstawowego pistoletu ułatwia walkę z monstrami.

Dolmen nie jest pozbawiony wad, do minusów produkcji można zaliczyć zachowanie adwersarzy. Na ogół wrogowie stanowią niemałe

wyzwanie, ale zdarzały mi się sytuacje, gdy zwyczajnie nie reagowali oni na moje ataki dystansowe. Pamiętam, gdy pewien osobnik, po oberwaniu kilku kulek, przez chwilę stał jak betonowy słup, a następnie odszedł na parę kroków, poza zasięg mojego blastera. Poczuję się ignorowany niczym natrętna mucha! Takie wydarzenia miały jednak charakter incydentalny i to najczęściej mój awatar musiał odpuścić od siebie hordy agresywnych niemilców. Ale to nie mogło mnie powstrzymać przed odkryciem tego, co stało się na zdevastowanej planecie Revion Prime. Jedno wiem na pewno - otwieranie międzywymiarowych portali nigdy nie kończy się happy endem. ■



Energię wykorzystujemy nie tylko do ataków dystansowych, ale również jako źródło leczenia postaci. Ten niebieski pasek możemy jedynie uzupełnić za pomocą baterii.

77
PIXEL

Kosmiczny soulslike, w sam raz dla fanów Dead Space oraz filmów pokroju „Obcego” lub „Event Horizon”. Mamy tu klimat przez duże K i bardzo dużo akcji. Jest naprawdę dobrze.



William Easton

Head of Futuregames

Nie możemy zagwarantować Ci pracy.
Ale zrobimy wszystko, byś ją dostał/a.

Jeśli Ty włożysz w te dwa lata wysiłek,
my włożymy swój i rozpoczniesz karierę
w gamedevie. End of story.

DOŁĄCZ NA JEDNYM Z KIERUNKÓW:

- GAME PROGRAMMER **2,5 ROKU**
- GAME ARTIST **2 LATA**
- GAME DESIGNER **2 LATA**



THE ROOKIES:
SECOND BEST
GAMEDEV SCHOOL
IN THE WORLD

TERMIN ZGŁOSZEŃ: 19.06.

ZGŁOŚ SIĘ NA: REKRUTACJA@FUTUREGAMES.SE

WWW.FUTUREGAMES.SE

CROSSFIRE: LEGION

■ PC

PRODUCENT Blackbird Interactive Wersja PL: nie

■ Szymon Górąj **ACCESS**

Strategie czasu rzeczywistego zdecydowanie nie mają najlepszego okresu, choć pojawiają się tytuły nawiązujące do klasyków spod znaku chociażby StarCrafta. Żeby daleko nie szukać, dwa lata temu na przykład ukazał się bardzo udany dieselpunkowy Iron Harvest. Teraz zaś do Early Access wchodzi gra Blackbird Interactive – weteranów gatunku odpowiadających za Homeworld: Deserts of Kharak i pracujących nad trzecią odsłoną tejże serii – która dla odmiany porusza cyberpunkowe struny rodem z Deus Ex.

Crossfire: Legion rozgrywa się w uniwersum popularnego na azjatyckim rynku sieciowego FPS i przedstawia niespokojną wizję przyszłości. Świat rozdarty jest pomiędzy dwoma ugrupowaniami: dążącą do przywrócenia porządku, złożoną z byłych żołnierzy sił specjalnych organizacją Global Risk oraz uznawaną za terrorystyczną Black List, prowadzącą agresywną krucjatę przeciwko wszelkim kapitalistycznym porządkom. Pomędzy nimi powstało też New Horizon, niezależna od nich strona konfliktu. Pierwsza faza wczesnego dostępu



■ Niektóre jednostki w grze mają nawet możliwość maskowania, co pozwala przeprowadzić niemal skradankowe sekwencje.

■ Nie zawsze też będziemy mieli komfort spokojnego przygotowania sił. Pojawią się specjalne misje z timerem, jeszcze bardziej dynamizujące rozgrywkę.

dała już całkiem spory wgląd w tytuł – jeden akt kampanii czy załówek pozostałych trybów z możliwością matchmakingu. Crossfire: Legion może być przystanią dla każdego fana gier RTS w klasycznym ujęciu. Podstawa rozgrywki nie różni się wiele od legendarnych pozycji takich jak Command & Conquer czy wspomniany StarCraft. Ot, budujemy bazę wraz ze wszystkimi umocnieniami oraz budynkami do



rekrutacji żołnierzy i produkcji maszyn. Oczywiście pewne różnice występują. Na przykład gra kładzie znacznie mniejszy nacisk na gromadzenie surowców, ograniczając ten aspekt do minimum. Tempo, w którym toczy się starcia na mapach, jest z kolei o wiele bardziej dynamiczne niż w oldschoolowych strategiach czasu rzeczywistego – zarówno pod kątem budowy armii, jak i samych potyczek. Każda z trzech frakcji ma kilka specyficznych dla siebie jednostek, które dysponują też własnymi zdolnościami (poza ładowanymi, którymi sami rozporządzamy w panelu). Większość budynków można rozbudowywać, odblokowując tym samym nowe możliwości. Dostajemy także do dyspozycji między innymi dowódców z indywidualnymi atutami, więc ogólnie będzie dużo zarządzania w samym ogniu walki. Bywa to problematyczne, gdy na przykład chcemy uleczyć lub jakoś wzmocnić pojedyncze jednostki w morzu innych. ■



■ Zabijanie jednostek wroga dodaje nam specjalnych punktów, za które będziemy mogli używać specjalnych zdolności.

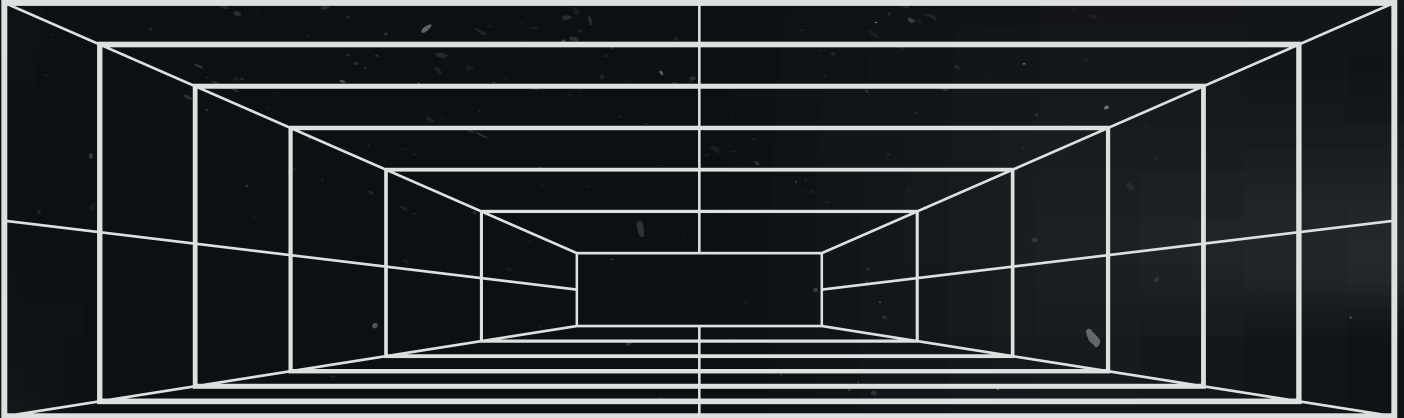


84

■ Crossfire: Legion zapowiada się wprost znakomicie. Klasyczne mechaniki RTS łączą się z klimatyczną, cyberpunkową otoczką i ciekawie nakreślonym uniwersum. Pozostaje czekać na ostateczną wersję w tym roku.

PIXEL HEAVEN 2022

AFTERPARTY



11 / 06 / 2022

**klub Remont, ul. Waryńskiego 12a, Warszawa
20.30**



X pixelheavenfest.com

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

SENSIBLE BAND

feat. Jon „Jops” Hare & Andrew „Barn” Barnabas

WSTĘP 40 PLN

X BILETY: pixelheavenfest.com/AFTERPARTY



Sniper Elite 5

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Rebellion Wersja PL: tak

Pjotsze

Każdy z nas kojarzy René Artois, głównego bohatera serialu „Allo 'Allo!”, który wbrew własnej woli zmuszony jest do współpracy zarówno z niemieckimi okupantami, jak i członkami francuskiego ruchu oporu. Jego moc ten nie nadaje się do życia w konspiracji, nawet romansowanie z pracownikami wywołuje u niego stan przedzawałowy.

Na szczęście dla La Résistance Karl Fairburne, główny bohater serii Sniper Elite, jest całkowitym przeciwieństwem znerwicowanego restauratora. W najnowszej odsłonie cyklu snajper trafia w okolice Wału Atlantyckiego, aby trochę utrudnić życie szkopom

Wnętrznosci wroga możemy oglądać częściej, bo ujęcia z Kill Cam są aktywowane przez zabójstwa z broni bocznej i pistoletu maszynowego.

okupującym Francję. Przy okazji dowiaduje się o tajnym, niemieckim projekcie, który - przy wsparciu miejscowego ruchu oporu - postara się udaremnić.

Fabula w Sniper Elite 5 przedstawiona jest na tyle ciekawie, że w trakcie rozgrywki czujemy, jakbyśmy brali udział w świetnie zrealizowanym filmie szpiegowskim osadzonym w realiach II wojny światowej. Tę atmosferę pomagają budować kapitalne przerywniki filmowe, miejscówki, w których toczą się poszczególne misje, a nawet postać samego protagonisty. Karl to prawdziwy twardziel, zachowujący zimną krew niezależnie od tego, w jak ciężkiej sytuacji się znajdzie. Do tego, jak na herosa kina akcji przystało, zawsze rzuci krótką wiadomość pod adresem swojego przeciwnika. Uśmiechnąłem się cicho, gdy w trakcie jednego z zadań zrzuciłem wrogiem żołnierza z urwiska, a Fairburne zacytował Johna McCla- ne'a ze „Szklanej pułapki”.

Mapy, na których rozgrywane są kolejne misje, prezentują się doprawdy okazale, a gracze otrzymują całkowitą wolność w osiągnięciu postawionego przed nimi celu. Przeciwnicy bywają czujni - jeśli zauważą coś niepokojącego lub usłyszą strzały, od razu zaczną przeczesywać teren w poszukiwaniu Karla. Próbuje też oflankować snajpera, a kiedy ten broni swojej kryjówki zbyt zawzięcie, postarają się wykurzyć go granatami na otwartą przestrzeń. Mimo to wrażeń wojakom zdarza się zachowywać dość nielogicznie. W trakcie rozgrywki kilkakrotnie na własne oczy widziałem, jak wartownik

Karl może ulepszyć każdy element swojej broni, od komory zamkowej po materiał, z jakiego gnat jest wykonany. Zrobi to przed misją lub w warsztatach ukrytych na mapie.

stał sobie nieruchomo, choć chwilę wcześniej czaszka jego kolegi eksplodowała po spotkaniu z kulą karabinową. Innym razem przyzłodziłem granatem ciało martwego żołnierza, tworząc w ten sposób efektowną pułapkę. Niestety panowie z patrolu nie zainteresowali się leżącymi na drodze zwłokami. W odesłaniu ich na tamten świat pomogła mi dopiero mina tale-rzowa, na jaką najechali motocyklem.

W Sniper Elite 5 debiutuje tryb inwazji, w którym inny gracz może dołączyć do naszej rozgrywki, wcielając się we wrogi snajpera. Mocno urozmaica to zabawę oraz sprawia, że musimy działać z najwyższą ostrożnością. Wszak przeciwnik z krwi i kości bywa bardziej nieprzewidywalny niż ten sterowany przez komputer. W produkcji pojawiają się również mniejsze nowinki i usprawnienia, ale nie można tu mówić o rewolucji względem poprzedniczek. Wiadomo, nie ma sensu na siłę zmieniać czegoś, co działa, ale aż się prosi, aby w następnej odsłonie ludzie z Rebellion dostarczyli graczom odrobinę więcej nowości.



Dostępnych jest kilka rodzajów amunicji. W zależności od sytuacji da się wroga obezwładnić lub zrobić z niego marmoladę za pomocą pocisków półpłaszczkowych.



80

Tym razem polujemy na Niemców na terenach okupowanej Francji. Eliminowanie wrogów wciąż sprawia wiele radochy, ale nie ma tu zbyt wiele nowości.

FIELDS OF GLORY II: MEDIEVAL – THE RISE OF SWISS



PRODUCENT Byzantine Games **Wersja PL:** nie

■ Sir Haszak

Jeśli ktoś szuka systemu bitewnego, który nie zmusza do malowania figurek i przeliczania mnóstwa współczynników podczas rozstrzygnięcia walki, to właśnie gra dla niego. Na rynku ukazał się czwarty dodatek do podstawowej wersji, przedstawiający bitwy XV wieku.

Sam system jest prosty w obsłudze, a jednocześnie daje pojęcie o ograniczeniach średniowiecznych armii. Na przykład cofnięcie się – w zasadzie nie ma takiej komendy. Oczywiście można to zrobić, ale grozi to obniżeniem morale oddziału, co z kolei odbija się na jego skuteczności w walce. Rekomendowane jest poruszanie się do przodu. Tym bardziej że – co rzadkie w grach – nierozbite oddziały mogą opuścić pole bitwy, a później na nie wrócić.

Poza tym manewrowanie oddziałami jest mocno utrudnione, co oddaje realia pola bitwy. Jeśli oddział robi zwrot, można założyć, że nie wykona żadnej innej akcji w turze.

Gra znakomicie pozwala też poczuć charakter i ograniczenia jednostek. Mamy chociażby potężne rycerstwo, którego szarża potrafi zmiażdżyć niemal każdego przeciwnika, a nawet kilku, jeśli znajdują się na drodze. Jednak są także lekkie oddziały jazdy czy piechoty, które



■ Strzelać czy atakować wręcz? Prognozy wskazują, że użycie broni białej skazuje na sukces.



■ Walka o punkt terenowy wygląda rozpaczliwie, gdy przeciwnik ma miażdżącą przewagę liczebną i jakościową.



■ W menu dania od Szwecji po Hiszpanię i od Anglii po Czechy. Solidna dawka wojennych atrakcji.

mogą odskoczyć przed taką szarżą i razić ciężkozbrojnych z dystansu. Przy okazji udowadniają, że zabawa w gonienie króliczka może być zabójcza dla goniącego.

W dodatku The Rise of Swiss mamy okazję powalczyć w kilku znanych bitwach, a mimo to rzadko obecnych w grach. Wraz z nimi pojawiają się ciekawe jednostki. Znakomitych szwajcarskich pikinierów wypróbujemy pod Dornach, siłę uderzeniową taborów sprawdzimy pod Kutną Horą, a siłę wiatru napędzającą strzały Yorków, a osłabiającą Lancasterów pod Towton.

Choć gra jest prosta w obsłudze i na bieżąco dostarcza raportów na temat każdej jednostki i samej bitwy, interfejs jest niekiedy wkurzający. Na przykład nie znalazłem opcji pokazywania jednostek, którym pozostały do wykorzystania punkty akcji. Jest przewijanie do kolejnej jednostki, której pozostały

punkty akcji, ale choćby w bitwie pod Loją spora część oddziałów stanowi obsadę zamku i na początku nie może go opuszczać. Przewijanie ich jest upierdliwe do bólu.

Mimo takich niedogodności zarówno samo Fields of Glory II: Medieval, jak i dodatek zrobiły na mnie świetne wrażenie. Kawał strategii turowej, w której czuć ducha figurek, a jednocześnie walka pozostaje przystępna. ■

■ Działo ustawione na wzgórzu robi solidne spustoszenie z racji wysokości.



79

■ Osiem wielkich bitew i jedna kampania pokazane z pietyzmem i uwzględnieniem wszystkich niezbędnych elementów: rodzaju wojsk, wpływu terenu, pogody, zaopatrzenia i morale. Proste mechaniki kryją rozstrzygnięcia walki oparte na głębokiej analizie.

✚ Trochę czasu spędzimy na doborze sprzętu, umiejętności i tworzeniu broni na naszej stacji kosmicznej.



Space Punks

PC PS5 XSX

PRODUCENT Flying Wild Hog **Wersja PL:** nie

■ Szymon Góraj **ACCESS**

Od pewnego już czasu szeregi Flying Wild Hog znacząco się powiększyły, czego efektem jest kilka różnorodnych nowych projektów, a jeszcze w tym roku pojawią się kolejne. W Early Access znajduje się obecnie Space Punks.

Ten twin-stick shooter z akcją ukazaną w rzucie izometrycznym można najprościej scharakteryzować jako połączenie pewnych kluczowych cech aRPG w Diablo czy Path to Exile ze specyficzną grafiką Borderlands. Na stacji kosmicznej, będącej naszym hubem, wybieramy najpierw jednego z czterech kosmicznych najemników o różnych zdolnościach specjalnych czy atutach (ale bez obaw, w razie czego z czasem można łatwo zakupić za punkty z rozgrywki śmiałka, który bardziej nam pasuje). Stamtąd będziemy zarządzać jego zdolnościami czy personalizować, no i oczywiście wyruszać na misje na różnych planetach. Trzeba przyznać, że deweloperzy nie próbowali

robić żadnej rewolucji i oparli się na prostych schematach. Esencja rozgrywki to walka z hordami różnych przeciwników - zazwyczaj przedstawicielami agresywnej, lokalnej fauny bądź cybernetycznych ustrojstw - gromadzenie zdobytych łupów, a następnie doskonalenie swojego ekwipunku pomiędzy wypadami. Na podporządkowaniu mamy broń białą i dystansową, którymi możemy naprzemiennie razić wrogów.

Same misje trwają zazwyczaj góra piętnaście-dwadzieścia minut, co jest sporą zaletą dla osób, które niekoniecznie chciałyby spędzać dużo czasu na wyprawach. Warto bowiem zaznaczyć, że przy każdym takim wypadzie domyślnie dobiegają do Ciebie towarzysze w osobach innych graczy - aż do trzech. Zdarzały się jednak sytuacje, gdy na serwerze nie dołączała do mnie nikt i musiałem

✚ Zdarzy nam się czasem znaleźć po uszy we wrogach i pułapkach środowiskowych. Wtedy przydatne są specjalne zdolności naszych postaci.



✚ Efekty broni mogą robić wrażenie, choć szybko zorientujemy się, że na pewne pukawki nie warto tracić czasu.

zamiatać przeciwników solowo - co paradoksalnie miało swoje zalety przez wzgląd na zasadzie nieistniejącą komunikację. Bywało więc, że misja kończyła się porażką, bo ktoś z zespołu został powalony i nie ocucono go w porę.

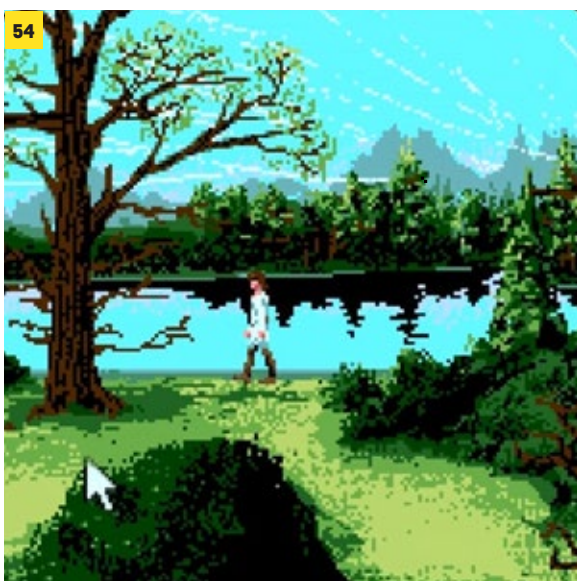
O questach nie ma co zbyt wiele opowiadać, jako że stanowią one pretekst do pójścia z jednej części mapy do drugiej i masakrowania po drodze przeciwników. I dobrze, bo Flying Wild Hog udało się uchwycić pierwiastek aRPG sprawiający, że wielokrotnie powtarzana czynność nie tylko nie irytuje, ale wręcz wciąga. Fajnym urozmaicheniem są walki z bossami, które wymagają wykorzystania pełni naszego arsenału. Nieźle wypadła także drabinka rozwoju postaci - czego nie można powiedzieć o nierównym balansie broni. ■

72

Space Punks to idealna propozycja na krótkie, odprężające rundki, której mimo wszystko brakuje oryginalności i zróżnicowania, by być czymś więcej.

HALL OF FAME

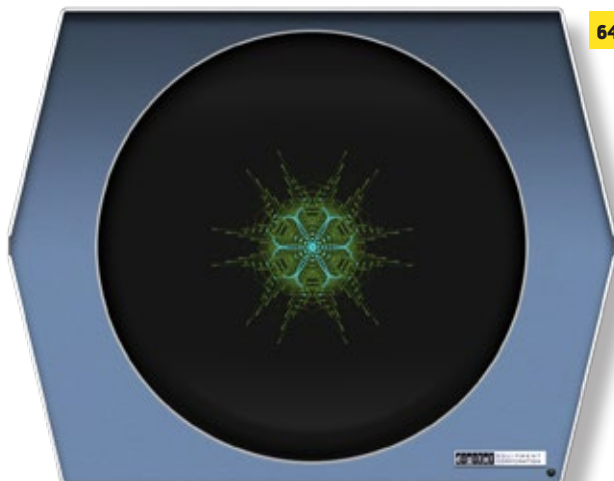
JEDNA Z NAJSTARSZYCH GIER VIDEO ZRODZIŁA SIĘ Z CHĘCI ZROBIENIA CZEGOŚ FAJNEGO NA WIELKIM KOMPUTERZE, KTÓRY WÓWCZAS NIE WYDAWAŁ SIĘ TAKI WIELKI.



54 Future Wars ze studia Delphine Software, z grafiką Érica Chahiego, robi dziś co najmniej równie wielkie wrażenie jak Another World. Pod względem budowania niebywałej atmosfery być może nawet go przerasta. To nasza Najlepsza Gra na Świecie.



58 Pod symbolem trzech świec kryła się działająca w San Rafael firma założona przez rodzinę Carlstonów. Byli nie tylko wydawcą wielu nietuzinkowych gier, ale również łowcami talentów, odkrywając dla świata takie sławy jak Will Wright czy Jordan Mechner.



64

Trudno wymienić tytuł bardziej zasługujący na znalezienie się w alei sław niż Spacewar! — praojciec wszystkich gier wideo. Od ukończenia go mija równe sześćdziesiąt lat i ta rocznica musi zostać odpowiednio uczczona.



70

Reżyser John Badham, twórca między innymi „Gier wojennych”, w 1986 roku zrealizował „Krótkie śpięcie”, czyli wariację na temat „E.T.”, tyle że z robotem, a nie kosmitą w roli głównej. Film doczekał się wersji growej i stał się po latach minifraczyzą, którą fani chwala jak mało co innego.



N A P R Z E K Ó R W S K A Z Ó W K O M Z E G A R A

FUTURE WARS

Delphine Software, firma okryta chwałą za produkcję Another World, Flashbacka czy Fade to Black, wznosiła się na branżowe wyżyny stopniowo. Wśród ważnych gier, które poprzedzały genialne tytuły studia, było Future Wars.

■ Marcin M. Granat

Produkcja ta nie była jednak debiutem studia. Przed nią pojawił się Castle Warrior, udana gra, w której w widoku trzecioosobowym walczyliśmy dzielnym wojownikiem z najrozmaitszymi potworami. Po niej ukazało się Bio Challenge, futurystyczna platformówka przedstawiająca świat przyszłości, w którym wszczepia się ludzkie umysły do struktur robota. Dopiero później wydano Future Wars. Co ciekawe, wszystkie trzy powyższe tytuły ukazały się w tym samym, 1989 roku.

Opisywana gra wydawana była z różnymi podtytułami. We Francji dodano wyrażenie La Menace, co podkreślało fabularne niebezpieczeństwo, z którym będziemy się musieli zmierzyć. Ogólnoeuropejski tytuł zawierał z kolei słowa Time Travellers, a jego północnoamerykański odpowiednik, Adventures in

Time, zdradzał, że historia będzie miała coś wspólnego z podróżami w czasie.

Future Wars powstawało przez trzy lata i było sekretnym projektem Paula Cuisseta. Podczas tworzenia wykorzystano silnik Cinematique, który został jeszcze później użyty w dwóch innych przygodówkach Delphine Software, takich jak Operation Stealth oraz Cruise for a Corpse.

KAMERA, AKCJA!

Mechanizm rozgrywki jest domyślny - protagonistę przemieszczamy kursorem, a polecenia wydajemy, rozwijając interfejs z różnymi możliwościami: wykonania akcji, zbierania przedmiotów, rozpoczęcia rozmowy, zbadania poszczególnych elementów otoczenia, a także przeglądania oraz używania przedmiotów z naszego ekwipunku.

Mankamentem, na który narzekali pierwsi recenzenci, jest polowanie na piksele. Część obiektów w Future Wars została faktycznie stworzona jako niewielkie punkty. Do historii przeszła na przykład pewna flaga, która znajdowała się na podłodze w toalecie, a wyglądała dosłownie jak czerwona kropka. Było to o tyle bolesne, że od jej późniejszego wykorzystania na mapie zależał postęp w rozgrywce. Ze względu na powyższe w grze zalecane jest skanowanie kursorem niemal każdego miejsca na planszy. Jeśli na to spojrzeć z innego punktu widzenia, takie działanie nie jest wbrew pozorom wielką wadą gry.

Poziomy zostały bowiem tak zaprojektowane, że wielu obiektom warto się przyjrzeć, nawet jeśli nie są istotne dla popchnięcia fabuły do przodu. Opłaca się to czynić, gdyż opisy, które pojawiają się po kliknięciu na poszczególne elementy, są czasami zabawne, innym razem czysto informacyjne, zawsze jednak wzbogacają obraz świata przedstawionego.

W kwestii projektu gry postawiono na pewien dualizm. Z jednej strony w tytule znajduje się sporo momentów, podczas których możemy i nawet powinniśmy kontemplować atmosferę. Z drugiej zaś zdarza się, że musimy działać szybko. Jest tak w przypadku zagadki z wilkiem, gdzie używamy worka z dziurami, przez które nieubłąganie ucieka nam woda. Z kolei gdy w grze pojawia się już więcej elementów fantastycznonaukowych, naszemu bohaterowi grozi zostanie pojmanym. Połykamy wtedy tabletkę powodującą przez krótki czas niewidzialność i sprytnie wymykamy się wrogom.



FUTURE WARS ZOSTAŁO DOCENIONE. OCENY W PISMACH AMIGOWYCH BYŁY W OKOLICACH 90 PROCENT.

BOHATER Z PRZYPADKU

Po fragmentarycznych napomknięciach, jakie przygody spotykają nas w Future Wars, warto by było wreszcie zdradzić, jak gra się rozpoczyna. Lecz zanim rozgrywka zdąży wystartować, mamy do pokonania zabezpieczenie antypirackie polegające na wyborze odpowiednich kolorów farby rozchla-panej na spodniach nieznanego nam postaci. Dalej jest jeszcze dziwniej, bo jesteśmy świadkami strzelaniny ludzi ze statkiem kosmicznym. Dopiero potem rusza właściwa rozgrywka, która odpowie na wszystkie nasze ewentualne pytania.

Wielka przygoda nie zaczyna się z przytupem. Ileż patosu może bowiem być w pracy czyściciela okien, którym okazuje się nasz bohater? Jest on do tego odrobinę nieporadny, ponieważ trąca nogą puszkę z farbą, w wyniku czego zbiera od widzącego wszystko szefa srogi ochrzan. Nasz fachowiec niewiele sobie jednak z tego robi. Ba, na tyle nie boi się przełożonego, że po chwili zakrada się do jego biura. To właśnie tam odkrywa najbardziej niesamowite pomieszczenie

w swoim życiu: sekretny, naszpikowany najnowszą elektroniką pokój. Nie wiedząc, co robić, naciska różne przyciski. Po chwili coś idzie nie tak i pochłania go promień światła. Właśnie został teleportowany.

Przemieszczenie protagonisty do innego miejsca to jedno. Drugim i również kluczowym dla fabuły Future Wars faktem jest przeniesienie się w czasie. Stopniowo odkrywana przed nami historia ukaże naszego bohatera jako postać, która znalazła się w centrum wydarzeń toczącej się od ponad stu lat wojny ludzkości z humanoidalną, obcą rasą Crughonów.

Dysponując oni zaawansowaną technologią, są żądni krwi i prowadzą obecnie ofensywę skierowaną



przeciwko Ziemi. Mieszkańcy planety nie są bezbronni. Rozpostarli nad globem tarczę chroniącą ich nawet przed pociskami manipulującymi czasem. Elementy ją podtrzymujące są głównym celem ataków Crughonów. Chcą oni cofnąć się w czasie, umieścić jednostki wybuchowe w miejscu powstania jednego z przyszłych kluczowych generatorów tarczy i zdetonować je w odpowiednim momencie. Los chce, że nasz czyściciel okien musi coś na to zaradzić.

MIGAWKI EPOK

To, co stworzył na potrzeby Future Wars jej grafik, słynny Éric Chahi, jest powalające. Okresy ukazane w grze stanowią w praktyce kilka oddzielnych światów. Z teraźniejszości przenosimy się do 1304 roku, trafiając na mroczne bagna, gdzie światło z trudem przedziera się przez gęstą roślinność, a powietrze wypełniają komary i odór rozkładu. Zwiedzimy tam średniowieczną wioskę z karczmą, klasztorem oraz zamkiem z ogromną, reprezentacyjną salą.

Udamy się też do roku 4315, gdy ludzkość jest już w stanie zaawansowanej wojny z Crughonami. Przed naszymi oczyma pojawi się skala zniszczeń wywołana przez obcych. Ziemia pokryta jest gruzem i kurzem, a ku niebu piętrzą się poszarpane przez

Bohater w akcji i rozwiązania przyszłości. To białe obramowanie to nasz protagonista po spożyciu tabletki niewidzialności.

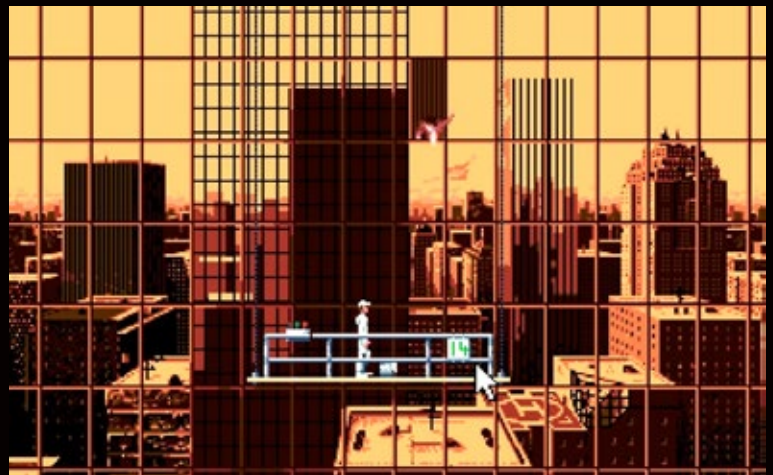
Na dole nowoczesny środek transportu dla ludzi. Na górze statek Crughonów, który właśnie rozpoczyna atak.

wojnę wieżowce. Na wszystko nałożony jest lososiówy tudzież pomarańczowy filtr, przypominający chociażby apokaliptyczny obraz „AA76” Beksińskiego, którego Chahi jest fanem. Jak przystało na przyszłość, mamy też nowoczesną technologię: unoszący się w powietrzu telewizor czy latające środki transportu.

Czasoprzestrzenne wędrówki zaprowadzą nas wreszcie do końcówki ery mezozoicznej, a konkretnie kredy. Wbrew pozorom nie dane nam będzie doświadczyć zbyt wielu uroków pradawnych czasów, gdyż szybko natknijemy się na statek obcych. Spenetrujemy jego futuryzyczne wnętrza, zobaczymy też go w locie, co dobrze oddaje jego skalę. Ze względu na pewien oryginalny zabieg scenariuszowy epoka ta zostanie nam ukazana ponownie tuż przed finałem gry. To właśnie wtedy dane nam będzie podziwiać prehistoryczny poranek, podczas którego majestatyczne brachiozaurowy spokojnie spacerują w wodach okresu kredowego.

Graficznego kunsztu gry dopełniają świetne animacje (czego w sumie po twórcach Bio Challenge można było się spodziewać), widoczne szczególnie pod koniec gry, w trakcie platformówkowego etapu wymagającego od gracza biegu na czas.

➤ **Niesamowity początek gry:** miasto genialnie odbite w szybach wieżowca. Wyjątkową dbałość o szczegóły widać też w tym, że krawat przedstawionego nad nami szefa porusza się pod wpływem wiatru.



Sprintem



Gdy Future Wars zbliża się ku finałowi, dochodzi do spektakularnego biegu na czas. Podziwiamy podczas niego nie tylko wyjątkowe animacje, ale też cieszymy uszy filmową muzyką. Bieg po platformach jest trudny, a podejmowanie decyzji, w którą stronę skręcić, przypomina błądzenie po labiryncie.

ELEMENTY SKŁADOWE

Future Wars to nie tylko graficzne fajerwerki, ale też uczta dla uszu skomponowana przez Jeana Baudlota. Muzyka różniła się w zależności od platformy, na jaką wydano grę. Wersje na pecety oraz Amigę zawierały niemal identyczną ścieżkę dźwiękową. W średniowiecznej wiosecie rozbrzmiewa wesola, na poły ludowa melodia, w której na pierwszy plan wysuwają się dźwięki przypominające flet. Podobne do instrumentu dętego, ale zapętlające się szybkie motywy towarzyszą eksploracji i są bardzo chwytliwe. Najlepsza jest jednak kompozycja pojawiająca się, gdy rozgrywka nabiera tempa. Z głośników wydobywa się wtedy muzyka charakterystyczna dla kina akcji, której

jednostajny rytm zagrzewa do działania. Nie wiedzieć czemu muzyka słyszana w wersji na Atari ST jest inna, najmniej się wyróżnia i jednocześnie jest zdominowana przez elektroniczne brzmienia. Do minusów warstwy audio można też dodać szwankującą czasami synchronizację, w wyniku czego rozgrywka jest momentami pozbawiona muzyki w tle.

Choć Future Wars jest tytułem niełatwym, w którym ginie niespodziewanie i często, trud, jaki wkładamy w grę, bywa nagradzany satysfakcją i wszechobecnym humorem. Ten drugi jest na szczególnie wysokim poziomie. Tylko w tej produkcji wdajemy się w rozmowę ze sztuczną inteligencją, która tłumaczy nam, że jej wersja jest pisana cyfrą rzymską, a nie arabską, bo ma nawiązywać do imion królów. Pojawia się też nawiązanie do „Gwiezdných wojen” oraz burzenie czwartej ściany, gdy bohater (określany zresztą skromnie jako „hero”) komentuje, że podczas strzelaniny będzie używał myszki i klikał.

PRZYGODA ŻYCIA

Wiele tytułów Delphine Software nie zostało ukończonych. Podobnie Future Wars przedstawia tylko jeden z epizodów wojny ludzkości z Crughonami, przez co zakończenie całego konfliktu jest niedopowiedziane. Może to jednak dobrze. W końcu mnóstwo wielkich dzieł pozostawia odbiorcę w niepewności. Czy ludzkość ostatecznie zwycięży? Mamy nadzieję, że tak. Na razie jednak razem z bohaterem cieszymy się wygraną bitwą, zbieramy podziękowania od wdzięcznych mieszkańców Ziemi, ciesząc się wszystkim u boku pięknej szatynki. Grzechem byłoby nie czuć euforii. ■



➤ **Nic tak nie pomaga jak towarzystwo w podróży.** W Future Wars już na początku gry poznajemy pewną szatynkę z przyszłości.



BRØDE

K O M P A N I A B R A C I

Może i ich nazwa brzmi obco, ale Brøderbund to swojaki. Przez osiemnaście lat swojego istnienia firma braci Carlstonów wydała żelazne klasyki, które trafiły pod wszystkie strzechy.

■ Bartek Czartoryski

Zawartość obecnej strony internetowej Brøderbundu jest jedynie smutnym powidokiem tego, co było. Niby odpowiednia zakładka kryje zarys historii firmy, ale zajmuje on jedynie pięć niedługich linijek tekstu i trzy obrazki. Na nich z kolei widnieją projekty grafik, które pojawiły się na pudełkach z niegdyś wydawanymi przez studio gram: Lode Runner, Prince of Persia i Myst. Cóż, takie już koleje losu.

Bez mała legendarny software'owy kolos został obalony przed prawie trzydziestoma laty i istnieje tylko nominalnie, jako marka funkcjonująca wyłącznie pod korporacyjnym parasolem i służąca jedynie jako narzędzie sprzedaży programów użytkowych i edukacyjnych. Wyżej wymienione gry należą już do kogoś zupełnie innego. Brøderbund zniknęło z rynku po wrogim przejęciu przez konkurencję,



■ Od lewej: Doug, Cathy i Gary Carlstonowie.

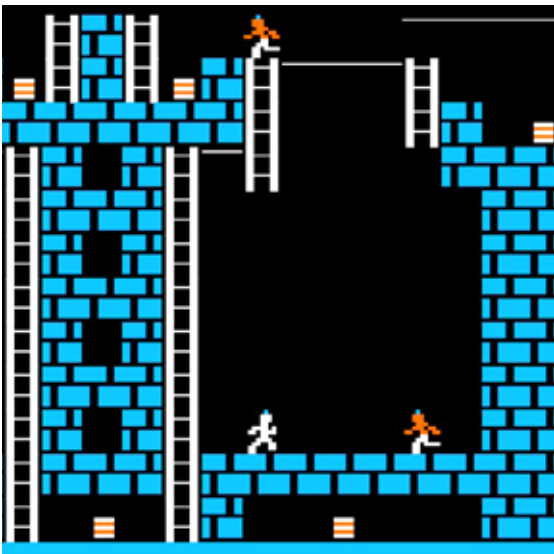
The Learning Company, która zacięcie walczyła o segment gier edukacyjnych. O ironio, rzeczona firma sama została przejęta rok później, co jeszcze bardziej rozwodniło spuściznę braci Carlstonów. W 1980 roku założyli oni Brøderbund, chcąc samodzielnie wydać i sprzedać Galactic Empire, grę napisaną przez jednego z nich, Douga, który będzie stał na

czele przedsiębiorstwa przez wszystkie te lata. Lata pełne wzlotów zakończonych upadkiem.

NIE TAKIE TRUDNE POCZĄTKI

Doug nauczył się programować podczas letniego kursu, na który poszedł jeszcze jako licealista. I choć szło mu całkiem nieźle, po powrocie z Afryki, gdzie mieszkał jakiś czas, wybrał nie informatykę, ale studia prawnicze. Do komputera usiadł ponownie dopiero pod koniec lat siedemdziesiątych, żeby ogarniać codzienne sprawy dla kancelarii. A kiedy nabył TRS-80, na nowo połknął bakcyła. Chcąc uciec od szarej rutyny, zaczął programować. Wypadałoby pewnie powiedzieć, że pierwsze kroki nie były łatwe, ale kiedy tylko Doug zaczął słać napisane przez siebie gry do różnych firm (często były to te same programy, bo nie wymagano od niego wyłączności), a te chętnie odwdzięczały mu się pieniędzmi, zapragnął czegoś więcej. Pojechał do swojego brata Gary'ego, któremu również ciążyła nudna robota, i zaproponował mu założenie firmy wydającej gry. Wtedy rynek był na tyle dziewiczy, że, dysponując paroma tytułami napisanymi przez Douga, obdzwaniali sklepy i sprzedawali swoje tytuły bezpośrednio. Rodzinnej firmie nadali nazwę Brøderbund, która zrodziła się z afrykańskiej przygody Douga i odzwierciedlała jej „braterski” charakter. Z czasem dołączyła do nich również siostra, Cathy.

RBUND



✦ Mechaniki Lode Runner były pośrednio oparte na rozwiązaniach ze Space Panic z 1980 roku.



✦ Pomysł, aby bohater Karateki, choć Azjata, był blondynem, Mechner zaczerpnął z mang. Ratując Mariko, trzeba uważać, żeby nie wymachiwać jej pięściami przed nosem, bo ukochna da nam łupnia.

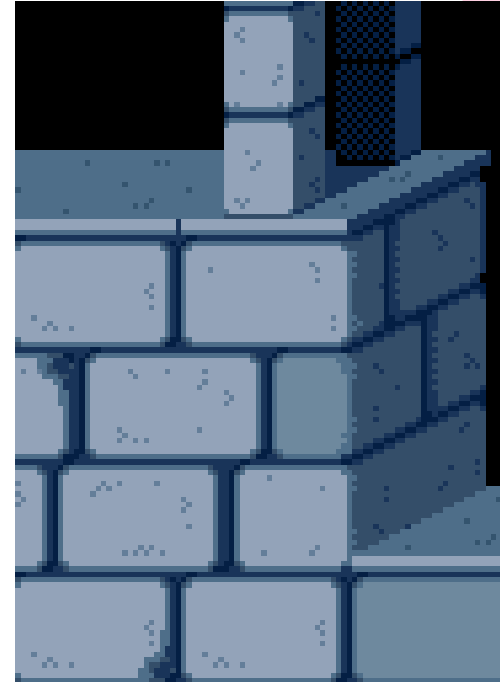


✦ Kuto żelazo, póki gorące i szybko wypuszczono trzy sequele Galactic Empire, z których ostatni to Tawala's Last Redoubt.



✦ Choplifter doczekał się duchowego spadkobiercy, wydanego przez Segę Air Rescue.





Pierwszym tytułem wydanym przez Brøderbund (prawa do dystrybucji gry miało też Adventure International, z którym Doug pracował już wcześniej) była strategia Galactic Empire, gdzie należało zajmować kolejne planety, mniej lub bardziej zaawansowane technologicznie od naszej. Następnie można było je opodatkowywać, tym samym rozbudowując swoje zasoby finansowe, i stopniowo budować potęgę militarną. Studio jednak prędko przestawiało się na bardziej pożądane tytuły zręcznościowe, które sprzedawały się lepiej. Nie sposób wymienić wszystkich gier opracowanych w tym okresie przez braci (przez jakiś czas pracował z nimi również kolejny członek klanu, Don), ale na szczególną uwagę zasługuje znakomita strzelanka z pewnym twistem, Choplifter z 1982 roku. Gracz siadał za sterami wojskowego śmigłowca, lecz zamiast rzucać się do boju z wrogiem, przede wszystkim ratował jeńców, których musiał przewozić z wrogich

baz do swojej. Oczywiście nie było to łatwe, zważywszy na nieustający ogień przeciwnika. Manewrowanie między pociskami, ostrzeliwanie się oraz osłanianie narażonych na śmierć sojuszników było tyleż trudne, co emocjonujące. Gra, napisana przez Dana Gorfina, autora późniejszych Airliftera i Typhoon Thompson, była sukcesem sprzedażowym i jedną z nielicznych pozycji, która została przeniesiona z komputera osobistego na automaty.

UCZYĆ, BAWIĄC

Równolegle z grami Brøderbund rozwijało segment software'u edukacyjnego oraz użytkowego i na początku 1984 roku było jednym z dziesięciu największych producentów oprogramowania na świecie oraz liderem na rynku gier. Ich programy, między innymi służące do tworzenia prostych animacji Fantavision czy też seria Print Shop wykorzystywana przy DTP, sprzedawały się znakomicie.

Smith otrzymał propozycję wydania Lode Runner od czterech firm: Sierry, Siriusa, Synergistic i Brøderbund. Wybrał tę ostatnią.



W 1984 roku pod skrzydłami Brøderbundu debiutował Will Wright ze swoim Raid on Bungeling Bay.

Co więcej, ta druga marka nadal istnieje. Nie znaczy to, że gry traktowano po macoszemu, bynajmniej. Ogromnym sukcesem był słynny Lode Runner napisany przez Douglasa E. Smitha, który doczekał się niezliczonych wersji, odświeżeń i sequeli. Zadaniem gracza było wyzbieranie całego złota z poziomu strzeżonego przez wroga. Dzięki drabinom i poręczom można było się poruszać zarówno w pionie, jak i w poziomie, a ponadto kopać dołki pod ganiającymi nas przeciwnikami. Sporym atutem gry było umieszczenie edytora poziomów, co znacznie przedłużało jej żywotność. Między innymi dlatego wysoka sprzedaż Lode Runner utrzymywała się latami.

Na dyskietce z Karateką na Apple II była zapisana również wersja „do góry nogami”.



Sequel Prince of Persia powstał przy udziale Jordana Mechnera, ale to już Brøderbund decydowało o wyglądzie gry.

CUDOWNY STUDENT

Tymczasem pod skrzydła Brøderbundu trafił inny talent, który był odpowiedzialny za jedno z najlepszych gier kiedykolwiek wypuszczonych przez studio: Jordan Mechner. Ten utalentowany student Yale zaczął programować jeszcze na uczelni, lecz głównie zajmował się przerabianiem istniejących już gier. Zapoznawszy się jednak z Chopliftrem, uznał, że Brøderbund to dla niego dobry kierunek, jako że chodziło mu po głowie oryginalne pomysły. Po dwóch latach pracy w 1984 roku światło dzienne ujrzał jego pierwszy opublikowany tytuł: Karateka. Znakomita gra wyróżniała się nie tylko dopracowanymi animacjami i świetnymi mechanikami, ale i filmowym podejściem do narracji, ze szczególnie ciekawymi przejściami montażowymi, dzięki którym na bieżąco obserwowaliśmy rozgrywającą się fabułę. A ta opowiadała o bezimiennym karatece, który miał wyrwać ukochaną z siedziby niejakiego Akumy, po drodze tłukąc jego zastępy, za każdym razem

✦ Aby Książę poruszał się realistycznie, wykorzystano technikę animacji zwaną rotoskopią.



✦ Bezimienny Książę otrzymał imię dopiero w adaptacji filmowej; nazwano go tam Dastan.

jeden na jednego. Gra okazała się na tyle dużym sukcesem krytycznym i komercyjnym, że Mechner mógł kontynuować prace nad kolejnym tytułem, przy którym również wykorzystał swoje filmowe fascynacje. O ile jednak poprzednio sięgnął do kina japońskiego i mangi, o tyle teraz inspirował się hollywoodzkimi filmami płaszcza i szpady oraz Kinem Nowej Przygody.

Prince of Persia wyszedł pięć lat po debiucie Mechnera i choć przyjęto go entuzjastycznie, sprzedaż rozkręcała się powoli, jako że popularność komputera Apple II, na który był pierwotnie przeznaczony, znacznie spadła i sprzęt dobijał do końca cyklu życia. Dopiero porty na inne platformy zapewniły Prince of Persia nieśmiertelność. Fabuła z grubsza przypominała tę z pierwszej gry Mechnera, czyli dziarski książę musiał wyrwać księżniczkę z łapsk złego, wielkiego wezyra Jaffara, ale mechaniki były znacznie bardziej zaawansowane. Nasz bohater dysponował niemalże

akrobatycznymi umiejętnościami, mógł skakać, podciągać się i toczyć pojedynki na miecze. Cztery lata później Mechner zaprojektował (ale nie napisał) sequel, Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame, gdzie dochodzi do ostatecznej rozgrywki z czarownikiem Jaffarem, który znowu bruździ. Bardziej zaawansowana graficznie, bogaciej opowiedziana i obfitująca w liczne starcia z przeciwnikami gra sprzedała się znakomicie. Brøderbund zdążyło wydać jeszcze jeden projekt opracowany przez Mechnera, ambitne, nielinearne i świetnie wyglądające The Last Express z 1997 roku. Przygodówka osadzona tuż przed wybuchem pierwszej wojny światowej, na pokładzie pociągu Orient Express, została dobrze przyjęta przez prasę, ale nie miała szans zaistnieć na rynku, bo została praktycznie zdjęta z półek kilka miesięcy po premierze, jako że były to już ostatnie tchnienia firmy, a Brøderbund zwolniło zespół marketingowy. Gra przyniosła straty.





BOJE I PODBOJE

Cofnijmy się jednak znowu do roku 1985, kiedy Carlstonowie święcili tryumfy. A raczej były one dopiero przed nimi. Kiedy parę lat później firma nareszcie, po paru próbach, pojawiła się na giełdzie, za jedną trzecią jej przychodu odpowiadało The Print Shop, a za kolejną ćwierć – Where in the World Is Carmen Sandiego? Na podstawie tego tytułu powstała ogromna franczyza, rozbudowywana do dzisiaj. Tytułowa Carmen Sandiego, przebiegła złodziejka, ma nie tylko swoje książki, komiksy i gry, ale też seriale animowane, a nawet, niegdyś, teleturniej. Wyjściowo gra, opracowana przez programistę Dane'a Bighama, byłego rysownika Disneya Gene'a Portwooda i Lauren Elliot, nie miała być projektem edukacyjnym, lecz czysto przygodowym, ale ostatecznie, głównie z powodu nacisku Gary'ego Carlstona, trafiła do innej przegródki. Z czasem seria rozrosła się i zdywersyfikowała. Za pośrednictwem gier z Carmen dzieci i młodzież uczyły się nie tylko geografii, ale i matematyki czy historii. Gracz, jako początkujący śledczy, ganiał po świecie za genialną złodziejką i jej współnikami, korzystając ze szkolnej wiedzy, szukając śladów i przepytując potencjalnych świadków, na każdym kroku ucząc się czegoś o odwiedzanych miejscach. Do czasu przejścia i zamknięcia Brøderbundu gry z serii dobiły do

✚ W wydanej w Japonii wersji Wings of Fury na X68000 naszymi wrogami są Amerykanie.

✚ Któż by pomyślał, że zawierająca edukacyjne elementy Carmen Sandiego wypączkuje do liczącej ponad dwadzieścia tytułów serii?

sześciu milionów sprzedanych egzemplarzy, przy czym część nakładu trafiła w Stanach prosto do szkół.

Do końca dekady Brøderbund wydało jeszcze, nie licząc Prince of Persia, co najmniej dwie pozycje, które zapisały się jako jedne z najciekawszych z katalogu firmy. Pierwsza to dynamiczna i pięknie prezentująca się strzelanka lotnicza Wings of Fury, gdzie sterowało się amerykańskim samolotem podczas drugiej wojny światowej, ostrzeliwało i bombardowało japońskie posterunki, przy czym wróg dysponował niemałą siłą ognia i własnymi samolotami. Gracz musiał dbać nie tylko o stan swojego myśliwca, ale i paliwo oraz amunicję, które można było uzupełnić na lotniskowcu. Drugim tytułem, nieco już chyba zapomnianym, bo nigdy nie doczekał się miana klasyki i daleki był od doskonałości, było The Guardian Legend. Opracowana przez japońskie studio Compile gra była istnym gatunkowym miszmaszem, na poły shoot'em upem, na poły nieliniarną przygodówką, a zadaniem bohatera było zapobieżenie inwazji obcych

na Ziemię wedle starego porzekadła, że najlepszą obroną jest atak. Ale gra ta dowodzi, że Brøderbund szło w awangardzie i nie bało się inwestować w projekty ambitniejsze, aczkolwiek, z biznesowego punktu widzenia, ryzykowne.

LABĘDZIE ŚPIEWY

Na samym początku lat dziewięćdziesiątych trwały ożywione rozmowy o ewentualnym połączeniu firmy z Sierra On-Line, ale szybko je przerwano, a pół roku później Brøderbund pojawiło się na giełdzie. Carlstonowie byli na szczycie. Ich firma kontrolowała jedną czwartą segmentu edukacyjnego, przynosiła przychody na poziomie 50 milionów dolarów rocznie i wydawała znakomite, nierzadko rewolucyjne gry. Przynajmniej do czasu. Brøderbund, choć na przestrzeni lat próbowało różnych rzeczy, między innymi planszówek, szturmu na rynek konsolowy jako wydawca gier opracowanych przez japońskie studia, a także uruchomiło serię interaktywnych czytanek dla dzieci, coraz





Myst w 1996 roku doczekał się parodii pod tytułem Pyst, w której swojego wizerunku i głosu użyczył John Goodman.




Filmową adaptacją The Last Express był żywo zainteresowany sam Paul Verhoeven, ale nie doszła ona do skutku.



Fanem Mysta i jego sequela Riven jest Matt Damon, który nalegał, aby gra z Jasonem Bourne'em była nie strzelanką, tylko przygodówką.

Lecz to te elementy czyniły Mysta frapującym, czego dowodem była jego oszałamiająca sprzedaż.

Pod koniec swojej działalności Brøderbund uruchomiło oddział Red Orb Entertainment, który działał pod skrzydłami firmy matki tylko nieco ponad rok, przechodząc potem pod skrzydła nieistniejącego już Mindscape'a. Pod szyldem Red Orb wypuszczono między innymi Riven: The Sequel to Myst, które, także dzięki szeroko zakrojonej kampanii promocyjnej, również uplasowało się wysoko na listach najlepiej sprzedających się gier. Był to bodaj ostatni duży produkt wydany przez Brøderbund.

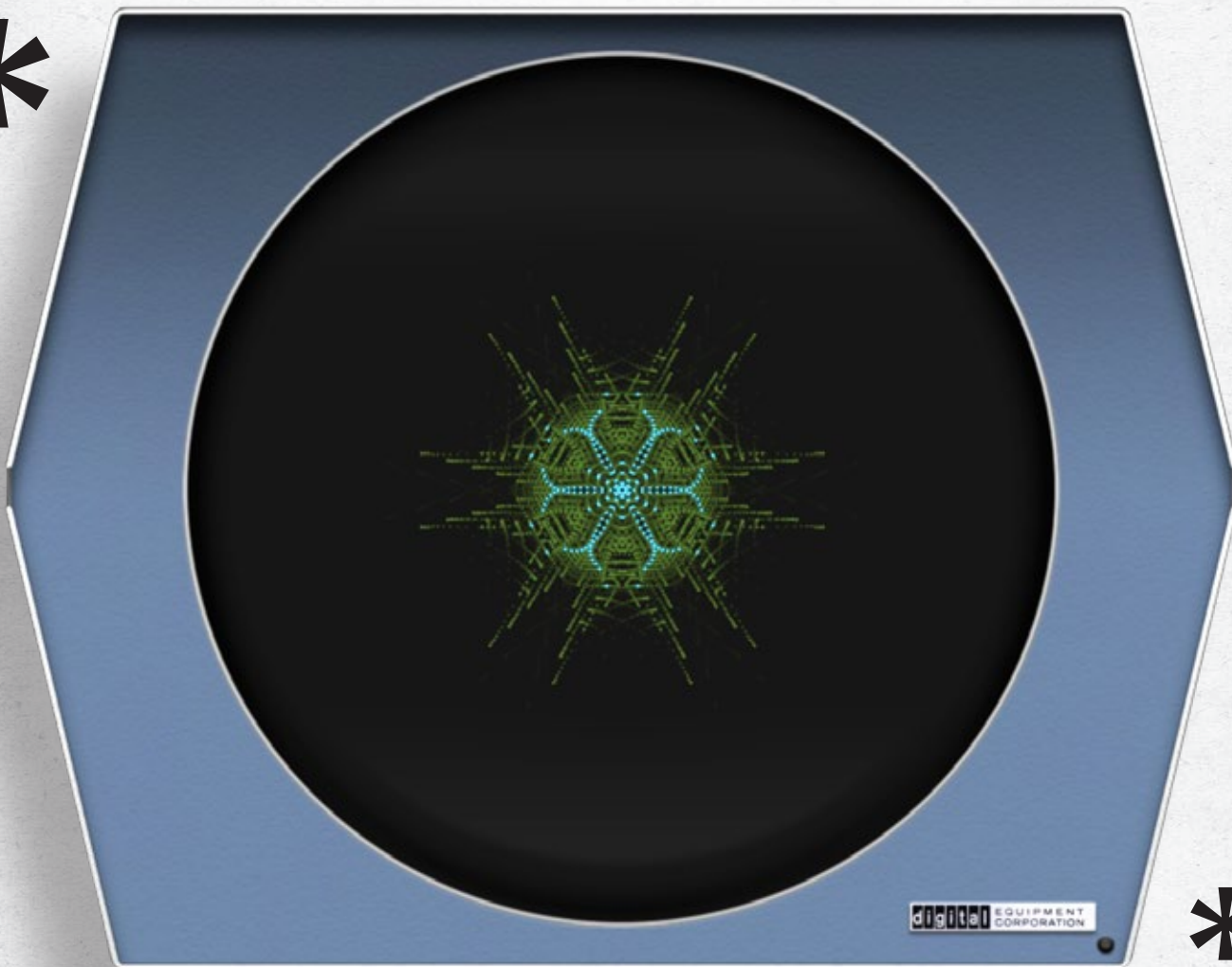
W 1998 roku firma została przejęta przez The Learning Company, swojego bezpośredniego konkurenta, działającego niegdyś pod nazwą SoftKey. Nowy właściciel zwolnił prawie połowę załogi i rodzinne przedsiębiorstwo Carlstonów praktycznie przestało istnieć. Dziś prawa do wydawanych przez Brøderbund gier posiadają inne podmioty, a sama nazwa funkcjonuje już jedynie jako marka wykorzystywana przez zupełnie inną korporację. Z czasem niektóre tytuły, jak Karateka czy Prince of Persia, doczekały się nowych wersji, a nawet adaptacji filmowych. Carmen Sandiego nadal pozostaje nieuchwytna. Dzieło Brøderbundu kontynuują dzisiaj inni. Co z Dougiem Carlstonem? Regularnie spotyka się z byłymi pracownikami firmy, a przynajmniej tak było do niedawna. Ostatnio zajmował się świadczeniem usług internetowych za pośrednictwem swojej firmy Tawala, której strona jest już jednak nieaktywna. Cóż, swoje zrobił. 

bardziej skłaniało się ku programom użytkowym i edukacyjnym, które stanowiły dużą część oferty firmy. Co nie znaczy, że bracia Carlstonowie nie mieli już żadnego asa, którym mogliby zachwycić graczy. Bynajmniej. Rok 1993 przyniósł wyprodukowaną przez Cyan, a wydaną przez Brøderbund grę Myst, która do czasu premiery The Sims, niemal dekadę później, była najlepiej rozchodzącym się tytułem na pecety, z ponad 6 milionami sprzedanych egzemplarzy. Wymyślony i zaprojektowany

przez braci Robyna i Randa Millerów jako dojrzały tytuł dla dojrzałych graczy, olśniewający Myst był opartą na eksploracji, oglądaną z perspektywy pierwszoosobowej przygodą w interaktywnym świecie, na tytułowej wyspie najeżonej różnymi zagadkami. Było to absolutne novum, bo gracz nie miał ani limitu czasowego, ani nie groziła mu śmierć z ręki przeciwnika. Co więcej, na samym początku gry nie dysponował też prawie żadnym kontekstem odnośnie do tego, co tu robi i dlaczego.



SPACE



„Gotowi czy nie, komputery przychodzą do ludzi” - zachwycał się magazyn Rolling Stone. Jedna z najstarszych gier wideo zrodziła się z chęci zrobienia czegoś fajnego na wielkim komputerze, który wówczas nie wydawał się taki wielki, a jego producent nie nazywał go komputerem.

■ Michał R. Wiśniewski

WAR!



Na okładce czwartego numeru magazynu The Gamesman, który ukazał się w 1967 roku, znajdowała się ilustracja przedstawiająca scenę z „Alicji w Krainie Czarów” – z tym że zamiast szachownicy Alicja i Królowa stały na polu „Idziesz do więzienia” z „Monopoly”, a wszystkiemu przysłądkał się zza drzewa charakterystyczny wąsacz w czarnym cylindrze.

Rzeczony magazyn był wydawany przez główny oddział gier organizacji fanowskiej National Fantasy Fan Federation zrzeszającej miłośników science fiction. Tematy poruszane w broszurce były całkiem poważne – rozważania o badaniach nad grami i ich historią, wprowadzenie do

problemów szachowych czy artykuł o Go, ale można było też znaleźć porady, jak własnoręcznie wykonać figurki do gier. Jak już wszyscy się pewnie domyślili, magazyn poświęcony był temu, co dziś nazywamy „grami bez prądu” – ale tak się złożyło, że znalazł się w nim tekst poświęcony czemuś zupełnie nowemu: grze komputerowej.

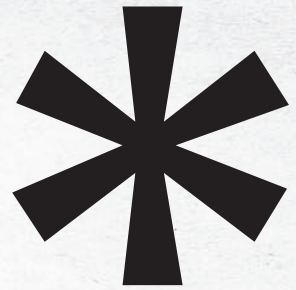
Była nią Spacewar!, w którą autor tekstu, John W. Andrews, miał okazję poznać w Bazie Sił Powietrznych Holoman. „Znalazłem bardzo niezwykłą i genialną grę, w którą ani ja, ani wielu innych nigdy nie zagra, ponieważ gra się w nią na uruchomionym komputerze”. Oto dwa statki kosmiczne sterowane przez graczy walczą ze sobą, strzelając torpedami i uważając przy tym, żeby nie rozbić się o słońce;



liczba torped jest ograniczona, podobnie jak paliwo pozwalające używać dopalaczy. Andrews nie wiedział, kto jest autorem gry, gdyż ów „bardzo skomplikowany i sprytny program komputerowy” na PDP-1, którego kopia znajdowała się w bazie, był w formie kodu maszynowego. Obstuga grała w Spacewar!, gdy komputer nie był używany do skomplikowanych i ważnych obliczeń dla Wujka Sama. Ale programistów interesowało coś więcej niż sama zabawa – jak program został skonstruowany, kto to zrobił i jak został zaplanowany. Ale do tego potrzebowaliby listingu oryginalnego programu. Andrews w swojej relacji

✚ Makieta PDP-1 z muzeum w Berlinie, z ekranem wyświetlającym demo gry. Oryginalna maszyna znajduje się za oceanem.

✚ Nawet PDP-1 korzystał z padów do gier, nigdy nie zrozumiałem, dlaczego tylko pecciarzy gra na klawiaturze i myszy.



▣ Type 30 Precision, stylowy monitor o nietypowym kształcie i całkiem wysokiej rozdzielczości. Nie można robić gier wideo bez wideo.

▣ Powrót na stare śmieci - haker hakuje PDP-1. Kiedyś, żeby sobie zagrać w grę, trzeba było ją samemu napisać.



ABY NIE ODSTRASZYĆ INWESTORÓW, PDP-1 NIE ZOSTAŁ NAZWANY KOMPUTEREM, KOJARZONYM Z DROGIMI I WIELKIMI MASZYNAMI.

uchwylił coś, co czuło całe pokolenie koderów, gdy siadaliśmy przed naszymi ośmiobitowcami w latach osiemdziesiątych – też tak chcę! Programista z bazy lotniczej pragnął zdobyć oryginalny kod, żeby opracować jego wersję na inną maszynę – PDP-8, a także studiować go w celach edukacyjnych i jako hobby. W ramach obowiązków zajmował się bowiem tworzeniem znacznie prostszych programów. A teraz chciałby nauczyć się robić własne gry!

Gra, która tak zachwyciła anonimowego programistę na służbie Wujka Sama, powstała na MIT w 1961 roku. Jej głównym autorem był Steve Russell. Ale jak do tego właściwie doszło?

NAJWIĘKSZA KONSOLA ŚWIATA

Spacewar! mogło powstać tylko dzięki kulturze hakerskiej, która zrodziła się na Massachusetts Institute of Technology. Młodzi programiści z MIT operowali na TX-0 (Transistorized Experimental computer zero, pieczołtliwie zwanym Tixo), zbudowanym w połowie lat pięćdziesiątych tranzystorowym komputerze. Wśród przeróżnych programów, które wykorzystywały potencjał maszyny w sposób, w jaki nie śniło się jego twórcom, znalazł się dość rozrywkowy program Mouse in the Maze – przy użyciu pióra świetlne-go użytkownik tworzył labirynt, a sterowana przez komputer „mysz” (w formie świetlnego punktu) szukała w nim sera (lub w kolejnej wersji – wina), przy okazji zapamiętując drogę. W 1961 roku hakerzy z MIT dostali nową zabawkę. „To było piękne: siedząc za konsolą o połowę dłuższą niż Tixo, patrzyło się na jeden kompaktowy panel przełączników i świateł. Obok znajdował się ekran wyświetlacza, zamknięty w jasnoniebieskiej, sześciobocznej obudowie w stylu quasideco. Za nim znajdowały się wysokie szafki, wielkości lodówki i trzy razy głębsze, z przewodami, płytkami, przełącznikami i tranzystorami – wejście do

tęgo oczywiście było zabronione. Był Flexowriter podłączony do wprowadzania danych online (ludzie narzekali na hałas tak bardzo, że Flexowriter został ostatecznie zastąpiony zmodyfikowaną maszyną do pisania IBM, która nie działała tak dobrze) i szybki czytnik taśm papierowych, również do wprowadzania. Podsumowując, wręcz niebiańska zabawka” – opisywał nowy nabytek MIT Steven Levy w książce „Hackers. Heroes of the Computer Revolution”.

PDP-1, czyli Programmed Data Processor-1, był pierwszym przedstawicielem nowej serii komputerów firmy Digital Equipment Corporation, założonej w 1957 roku przez Kena Ol-sena i Harlana Andersona. Nazywając nową maszynę, celowo nie użyli słowa „komputer” – kojarzonego wówczas z drogimi, wielkimi i skomplikowanymi maszynami. Chodziło głównie o to, żeby nie odstraszyć inwestorów. W przyszłości urządzenia takie jak PDP-1 będą nazywane minikomputerami. Hakerzy z MIT nie mieli problemów, żeby przetrzymać się na PDP-1, ponieważ jego design był oparty na TX-0 i skonstruowany głównie przy użyciu bloków systemowych DEC. Maszyna używała dwóch tysięcy siedmiuset tranzystorów i trzech tysięcy diod, a ważyła około 730 kilogramów. Największe wrażenie do dziś robi dołączony monitor. Wyświetlacz Type 30 Precision miał średnicę 19 cali i pierwotnie został opracowany do użytku w radarach – co tłumaczy, dlaczego był okrągły – i miał wyświetlacz CRT. To ważne, bo właśnie monitor pozwolił na stworzenie grafiki komputerowej we współczesnym znaczeniu. Słynny Tennis for Two, gra komputerowa stworzona w 1958 roku przez Williama Higinbothama, nie generowała sygnału wideo, a za wyświetlacz służył oscyloskop.

HAKERZY Z MIT

W artykule „Origin of Spacewar!” opublikowanym w 1981 roku w magazynie

Creative Computing J. M. Graetz wspominał ludzi, którzy używali komputerów na MIT. Użytkownikami TX-0 byli zarówno badacze, profesorowie, jak i studenci, których łączyło jedno – potrzeba wykorzystania komputera. Jednak atmosferę miejsca budowali właśnie hakerzy: „głównie studenci, ale w tym profesor lub dwóch, których życie wydawało się być zorganizowane w osiemnastobitowe ciągi. Wielu z nich pracowało dla profesorów Johna McCarthy'ego i Marvinina Minsky'ego w grupie AI (sztucznej inteligencji), dziwnej bandzie (nawet według standardów MIT), której wydawało się, że przy wystarczającej ilości pamięci o dostępie swobodnym i naprawdę krótkim czasie cyklu można modelować poznawcze części mózgu i presto! – powstanie prawdziwa myśląca maszyna. Inni pracowali dla profesora Dennisa, który nadzorował kwestie użycia i rozwoju TX-0 i mniej lub bardziej łagodnie utrzymywał pozory porządku. Człowiekiem, który utrzymywał to wszystko w ruchu, był cicho mówiący, siwowłosy dżentelmen, John McKenzie, główny inżynier” – wspominał Graetz.

Ciekawe, że ze starych zdjęć patrzą na nas pozornie poukładani ludzie w garniturach i krawatach, których trudno podejrzewać o takie szaleństwa jak próba zbudowania MYŚLĄCEGO KOMPUTERA albo stworzenie podwalin pod współczesny przemysł gier wideo. W każdym razie właśnie z tego środowiska hakerów



✚ No, tu sobie lecis, a potem bum z torpedy, tylko musisz uważać, żeby się nie wystrzelać, kumasz, nie?



✚ Po całym dniu programowania gry haker wygląda na starszego o kilkadziesiąt lat... Jednocześnie Steve Russell to ojciec branży gier wideo, fan SF, z którego winy prawie wszystkie gry są o strzelaniu w kosmosie.



wyłoniła się grupa, dzięki której powstało Spacewar! - Dan Edwards (AI Group), specjalista od języka LISP; Alan Kotok, który napisał debugger MIDAS; Robert A Saunders (personel TX-O); Peter Samson (AI Group), który stworzył na Tixo i PDP-1 muzyczne demo grające Bacha; Martin Graetz i oczywiście Steve Russell, główny pomysłodawca gry. Russell urodził się w 1973 roku w Hartford w stanie Connecticut. Zanim przeszedł do historii gier wideo, stworzył pierwszy interpreter LISP dla komputera IBM 704. Miał ksywę Slug - i powiedział, że gdyby nie on, to w ciągu pół roku ktoś inny wymyśliłby coś równie ekscytującego co Spacewar! - lub lepszego.

GRA I ŚWIECI

W tamtych czasach komputery były czymś niezwykle ekscytującym dla naukowców i hakerów. Przeciętny człowiek mógł słyszeć o ich możliwościach, podsycanych przez media i twórców science fiction, ale oglądane na żywo robiły fatalne wrażenie - przedziwne maszyny w kształcie szaf, z jakimiś drutami, lampkami i dziurkowaną taśmą. Graetz wspominał, że było w nich coś nudnego - ot, przzerośnięte maszyny. Magia działa się poza wzrokiem normalsów. To, co przyciągało publiczność, to ekrany. Całe społeczeństwo spędzało

wieczory przed telewizorami - podobnie sensację budziły komputery, które coś wyświetlały. Nawet taki banal jak odbijająca się piłeczkę, jeden z pierwszych programów demonstrujących możliwości monitora CRT; innym był wspomniany wcześniej Mo-use in the Maze. Jeszcze innym programem demonstracyjnym na TX-O był HAX, który wyświetlał zmieniające się wzorce zgodnie z ustawieniami dwóch rejestrów przełączników konsoli. Odpowiednio dobrane ustawienia mogły wytwarzać ciekawe kształty lub układy kropek, czasem w towarzystwie zabawnych dźwięków z głośnika konsoli.

W 1972 roku Russell opowiadał w wywiadzie dla Rolling Stone o programie demonstracyjnym stworzonym przez Marviną Minsky'ego: „Zbudował kilka małych programów generujących wzorce, które tworzyły interesujące wzory jak kalejdoskop. Niezbyt dobra demonstracja. Przecież ten wyświetlacz mógł zrobić wiele dobrych rzeczy! Zaczęliśmy więc o tym rozmawiać, zastanawiając się, co ciekawego można by pokazać”.

„W tym czasie wyścig kosmiczny był bardzo popularny w wiadomościach i zdałem sobie sprawę, że ludzie nie wiedzieli, jak naprawdę manewruje statek kosmiczny. Myśleli trochę w kategoriach samolotów czy



czegoś takiego. Zaczęłem więc rozmawiać o zrobieniu symulatora kosmicznego. I w końcu doszliśmy do wniosku, że możemy mieć kilka statków kosmicznych i uzbroić je w torpedy, które mogą zestrzeliwać inne torpedy i statki kosmiczne, więc stworzyli bardzo uniwersalną, a do tego prostą broń” - opowiadał w 2006 roku Russell.

KOSMOS, OSTATECZNA GRANICA

Ale skąd Russell wiedział o tym, jak naprawdę manewruje statek kosmiczny? Skąd znał uczucie mknięcia przez kosmiczną przestrzeń? Z literatury. Był fanem fantastyki, wychowanym na powieściach E.E. „Doca” Smitha, mistrza pulpowych oper kosmicznych. Marzenie o tym, by ulubione powieści o kosmicznych pościgach trafiły na ekran jako pełne efektów specjalnych filmy, ziściło się w nieoczekiwany sposób - jako gra wideo na konsoli o wartości 120 tysięcy dolarów (na dzisiejsze - milion zielonych). Komputery i zamiatanie do fantastycznej pulpy były zawsze filarem nerdowstwa i przyczyną, dlaczego tyle gier jest o strzelaniu w kosmosie. Stworzenie pierwszej wersji Spacewar! zajęło około dwustu roboczogodzin. Russell, w przeciwieństwie do innych hakerów, nie był aż tak nakręcony, potrafił szukać wymówek. Na szczęście miał ekipę, która go popychała, dostarczając na przykład procedury obliczające sinus i cosinus, gdy Slug utykał na ich braku. „Jaką masz teraz wymówkę?” - pytał Kotok z taśmą perforowaną w ręce.

Russell wziął się do roboty; pracował po godzinach, po kolei tworząc kolejne elementy gry. Zaczął w grudniu 1961 roku, po kilku miesiącach był gotowy świetlisty punkt, którym można było sterować. Potem powstały kształty dwóch walczących ze sobą statków, żeby można je było łatwo od siebie odróżnić, jeden był pękaty (niczym wehikuty z „Bucka Rogersa”), a drugi cienki niczym igła. Kolejna procedura odpowiadała za odpalenie torpedy, czyli kropki; jeśli statek i kropka zajmowały to samo miejsce, odpalała się podprocedura generująca wybuch. Wszystko działało się w czasie rzeczywistym - pokazując już nie tylko, jaki fajny jest wyświetlacz CRT, jak fajnie się lata



✦ Twórca gwiazdowego tła w Spacewar! - Peter Samson. Prywatnie przyjaciel Russella, do dziś biorący udział w różnych eventach.

✦ Aby zbudować w domu PDP-1, wystarczy maszyna do pisania Łucznik, telewizor Neptun, lodówka Polar i Raspberry Pi.



statkiem kosmicznym - ale też jak działa gra jako program komputerowy. Podstawowa wersja Spacewar! była gotowa w lutym. Koledzy wybili Russellowi z głowy kilka pomysłów, takich jak realistyczne zachowanie torped, które nie zawsze działały. Samson zaimplementował realistyczne gwiazdy. Edwards dodał grawitację. Garetz, również fan „Doca” Smitha, dodał urozmaicającą rozgrywkę mechanizm skoku nadprzestrzennego, nawiązując przy okazji do dema Minsky'ego. W marcu 1962 roku Saunders opracował specjalne gamepady dla wygody graczy. Z hackerskiego etosu zrodziło się coś, co można by uznać za prototyp studia komputerowego; przeciwieństwo programisty-samotnika z ery ośmiobitowej.

ZAGRAJ TO JESZCZE RAZ

O grze szybko zrobiło się głośno nie tylko na MIT, gdzie stała się „nowym sportem”, ale też w środowisku programistów. DEC wydało specjalną broszurę jej poświęconą, była też używana jako software testujący nowe maszyny - korzystała bowiem ze wszystkich ich funkcji. Była też dystrybuowana razem z maszynami DEC. Z oczywistych przyczyn krążyła raczej jako legenda niż produkt - sprzedano tylko pięćdziesiąt trzy sztuki PDP-1. Na kolejnych maszynach powstawały natomiast rozliczne klony i hacki oryginalnego Spacewar!, które otrzymało drugie życie po rozpowszechnieniu monitorów - być może programista z bazy lotniczej też zrealizował swoje marzenie? Jednym z komercyjnych klonów gry było Galaxy Game stworzone w 1971 roku na automacie (z bebechami PDP-11). Zainspirowała wiele nowoczesnych tytułów, takich jak słynne Asteroids z 1979 roku. Gdy Steve Russell przeniósł się na Uniwersytet Stanforda, zapoznał z programowaniem gier komputerowych i pokazał Spacewar! studentowi inżynierii o imieniu Nolan Bushnell. Temu samemu, który napisał pierwszą grę zręcznościową na automaty i założył Atari Computers.

Kto chciałby zagrać dziś w Spacewar!, napotka oczywiście problemy sprzętowe - gdzie dostać dziś działający PDP-1? Będzie ciężko.



STEVE RUSSELL POSTANOWIŁ PRZENIEŚĆ NA EKRAŃ WIELKIEJ MASZYNY CYFROWEJ KOSMICZNĄ POTYCZKĘ WYJĘTĄ WPROST Z JEGO ULUBIONYCH PULPOWYCH POWIEŚCI SF E.E. „DOCA” SMITHA.

Na przykład w Muzeum Gier Komputerowych w Berlinie znajduje się jedynie makietka - fototapeta połączona z monitorem, która nie pozwala wprowadzić na zagranie w tę pozycję, ale dzięki niej można się zorientować w rozmiarach maszyny. Mniej więcej, bo dopiero głębia pokazuje, jak wielki był ten minikomputer. Działającą maszynę można obejrzeć w muzeum, ale potrzeba znacznie dalszej wycieczki. Ekspонат znajduje się bowiem w Computer History Museum w Mountain View w Kalifornii.

Na szczęście pod adresem www.masswerk.at/spacewar/ znajduje się emulator Spacewar!, dzięki któremu każdy może spróbować swoich sił w kosmicznej potyczce. Emulowanych jest kilka wersji oryginalnej gry, które są ładowane z wirtualnych taśm papierowych. Znajduje się tam między innymi wersja 3.1, uważana

za standardową; jest załadowana z autentycznej taśmy perforowanej datowanej na 24 września 1962 roku. Inną wersją jest 2B, pierwsza kompletna edycja gry, która była pokazywana w czasie drzwi otwartych na MIT w maju 1962 roku, gdzie zachwycała publiczność. Co ciekawe, ta niedokończona i niedoskonała jeszcze wersja jest ładowana z kilku taśm, co przypomina o zbiorowym wysiłku, jaki stał za jej stworzeniem. Można zagrać też w wersję Spacewar! odtworzoną w 2019 roku wedle opisu z zinu The Gamesman, który różnił się w kilku detalach od znanych odsłon - statki zajmowały inną pozycję startową i miały do dyspozycji większą liczbę torped. Te przeróżne wersje - również takie, które zmieniały fizykę gry - brały się z manipulacji parametrami - emulator pozwala na ich modyfikację i odkrywanie własnych kosmicznych wojen. ■

Berlin



Oprócz oglądania makiety PDP-1 czy schowanych w gablotach eksponatów berlińskie Muzeum Gier Komputerowych pozwala na dotknięcie i zagranie na starych maszynach - wśród nich wyróżnia się charakterystyczny automat z Pongiem. O tym, co można jeszcze zobaczyć w Berlinie, napiszemy w następnym numerze Pixela.

SHORT CIRCUIT NUMBER 5

ŻYJE!

ROBOTY, CYBORGI, ANDROIDY, TE DOBRE I TE ZŁE, BYŁY ULUBIONYMI BOHATERAMI FILMÓW FANTASTYCZNYCH LAT SIEDEMDZIESIĄTYCH I OSIEMDZIESIĄTYCH UBIEGŁEGO WIEKU. SZTUCZNA INTELIGENCJA, CZĘSTO OBLECZONA W HUMANOIDALNE CIAŁO, TOWARZYSZYŁA NAJWIĘKSZYM PROTAGONISTOM SREBRNEGO EKRANU. A JEDNAK CHYBA TYLKO JEDEN ROBOT ZNANY Z KULTURY POPULARNEJ TAMTEGO OKRESU POSTANOWIŁ ZMIERZYĆ SIĘ Z PYTANIEM, KTÓRE DO DZIŚ SPĘDZA SEN Z OCZU NAUKOWCOM I FILOZOFOM. CZYM JEST ŻYCIE? TEN NIECHLUBNIE JUŻ DZIŚ ZAPOMNIANY MECHANICZNY BOHATER WYSTĄPIŁ W DWÓCH FILMACH FABULARNYCH I DOCZekał SIĘ WŁASNEJ GRY NA PLATFORMY OŚMIObITOWE. MIMO ŻE ŚWIAT POSTAWIŁ NA NIM W KOŃCU KRZYŻYK, NIE ULEGA ŻADNEJ WĄTPLIWOŚCI, ŻE JOHNNY 5 ŻYJE!

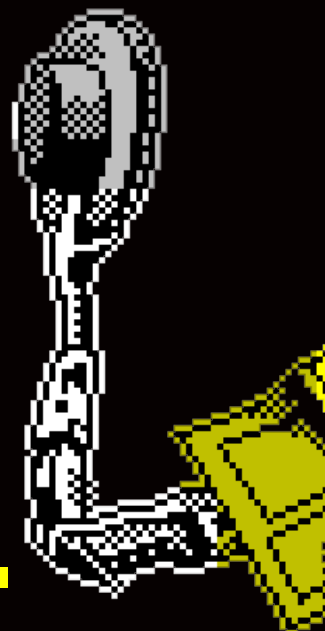
■ Marcin M. Drews

Choć widzowie mogli już podziwiać roboty w 1927 roku (a nie był to pierwszy raz!), oglądając „Metropolis” Fritza Langa, czas największych przygód mechanicznych bohaterów w kinie przypadł właśnie na wspomniane lata siedemdziesiąte i osiemdziesiąte minionego wieku. I twórców, i widzów fascynowała idea sztucznej życia, inteligencji nie zrodzonej, ale stworzonej, posiadającej przy tym mechaniczne ciało.

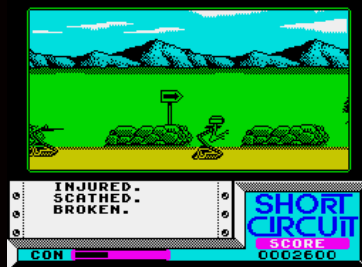
Obok tych do dziś znanych i popularnych na srebrnym ekranie debiutowały też takie mechanizmy, które szybko popadły w zapomnienie. Choć doskonale znamy C-3PO czy T-101, postaci takie jak Durbal („Starship Invasions”, 1977), Maximilian („Czarna dziura”, 1979), Hector („Saturn 3”, 1980), Daryl („D.A.R.Y.L.”, 1985) i M.A.R.K. 13 („Hardware”, 1990) pamiętane są już jedynie przez nielicznych.

Na granicy między kultowym wspomnieniem a zimną niepamięcią

uplasował się Numer 5, czyli robot bojowy, który zyskał świadomość i... pokochał życie. I choć osoby poniżej czterdziestki nie mogą go pamiętać, powrócił dzięki stacji Warner TV, która ostatnio regularnie przypomina przygody tego niezwykłego bohatera. W sieci natomiast do dziś możemy zagrać w poświęconą mu produkcję ośmiobitową. Co ciekawe, filmy i grę łączy jeden szczególny, rzadki w kulturze popularnej wątek – miłość i poszanowanie dla życia, niezależnie od jego formy!



Wygląda jak korp w centrum Warszawy, ale to amerykańskie laboratorium NOVA, z którego na wolność próbuje się wydostać nasz bohater – Numer 5.



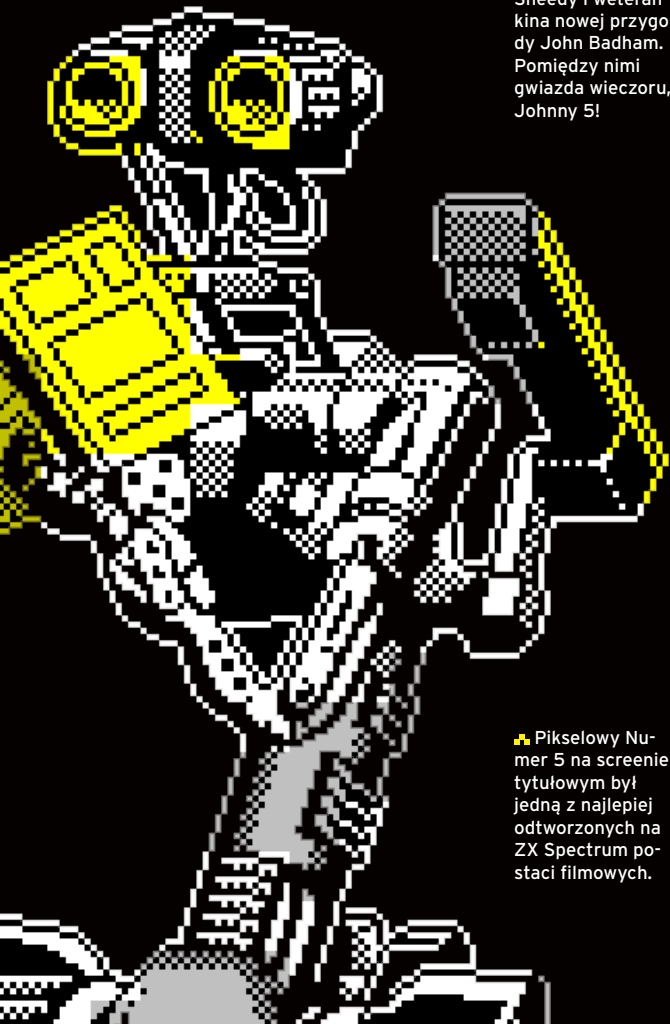
W tych pięknych okolicznościach przyrody rozgrywa się szaleńczy pościg. Numer 5 ucieka, a zabić go mogą nie tylko prześladowcy, ale i... wyrzuty sumienia!



Commodore 64 to sympatyczny komputer, jednak nie ma się co czarować – w przypadku Short Circuit grafika nie sięgała platformie Sinclaira do pięt.



▲ U góry Ally Sheedy i weteran kina nowej przygody John Badham. Pomiędzy nimi gwiazda wieczoru, Johnny 5!



▲ Pikselowy Numer 5 na screenie tytułowym był jedną z najlepiej odtworzonych na ZX Spectrum postaci filmowych.

BYŁ SOBIE ROBOT

„Short Circuit” (w Polsce „Krótkie spięcie”) zadebiutował na srebrnym ekranie w 1986 roku. Do kin w Polsce trafił dwa lata później. Co ciekawe, na rodzimych giełdach kaset VHS zaraz potem pojawiła się część druga, oczywiście w wersji pirackiej. Oba tytuły z marszu podbiły serca polskich widzów nieświadomych faktu, iż złoty wiek Kina Nowej Przygody miał się ku końcowi i perypetie Numeru 5 były jednymi z ostatnich kultowych historii zza oceanu...

Kim był (kim jest!) Numer 5? Robotem bojowym stworzonym przez duet genialnych, choć niezwykle fajtłapowatych naukowców, Newtona Crosby'ego i Bena Jabituę. Na zlecenie amerykańskich sił zbrojnych obaj panowie konstruują w laboratorium NOVA prototypową serię wyposażonych w broń laserową maszyn znanych jako S.A.I.N.T. (Strategic Artificially Intelligent Nuclear Transport). W czasie pokazu umiejętności bojowych jeden z egzemplarzy, oznaczony numerem 5, ulega nieszczęśliwemu wypadkowi - zostaje porażony przez piorun. To zdarzenie niszczy jego pierwotne oprogramowanie i czyni go świadomym!

Skonfundowany robot przypadkiem wydostaje się z laboratorium i dzięki serii zabawnych przypadków trafia na podwórko domu Stephanie Speck - samotnej młodej kobiety, która poświęciła życie ratowaniu zwierząt i opiece nad nimi. Myli go ona z kosmitą i urzeczona kontaktem trzeciego stopnia zaprasza robota do domu. Tam Numer 5 zdobywa pierwsze fragmenty szerokiej i, co ważne, niemilitarnej wiedzy o otaczającym go świecie.

W czasie beztroskiej zabawy na trawniku robot przypadkowo zgniata konika polnego. Natychmiast chce go naprawić. Gdy dowiaduje się, że pozbawił owada życia, a rekonstrukcja jest niemożliwa, doznaje szoku. Uświadamia sobie przy tym, że jeśli wróci do laboratorium, sam zostanie nie rozmontowany, tylko... zabity.

Numer 5 zabiera ciężarówkę Stephanie i salwuje się ucieczką, tymczasem jego śladem podążają nie tylko obaj konstruktorzy, ale i zmilitaryzowana ochrona laboratorium oraz pozostałe roboty. Bohaterowi udaje się

jednak przechytrzyć agentów i prze-programować jednostki bojowe. Porywa też Newtona Crosby'ego i sprowadza do Stephanie. Tam przekonuje swojego stwórcę, że jest w pełni świadomy i nie tylko potrafi samodzielnie myśleć, ale też odczuwać lęk, smutek czy radość. Crosby decyduje się uratować robota i wywieźć go w bezpieczne miejsce...

FRANKENSTEIN ODWRÓCONY

„Krótkie spięcie”, niewątpliwie inspirowane „Frankensteinem”, zupełnie odwraca tę klasyczną opowieść pióra Mary Shelley. W oryginalnej historii genialny naukowiec stworzył i ożywił (w późniejszych adaptacjach filmowych za pomocą pioruna) nieszczęśliwe monstrum, którego droga przez świat naznaczona była śmiercią, cierpieniem, poczuciem niespełnienia i żądzą zemsty. We współczesnej opowieści o przygodach Numeru 5 równie genialny twórca kreuje mechanicznego zabójcę, który rażony uderzeniem pioruna zyskuje świadomość i uczy się szacunku do wszystkich innych istot żywych. To niezwyklej rekonstrukcja klasycznej opowieści, w której śmierć zastąpiono życiem, cierpienie radością, a zbrodnię miłością.

Co więcej, „Krótkie spięcie” pozostaje jednym z niewielu filmów z tamtych lat, które tak otwarcie wprowadzają ekologiczno-pacyfistyczny wątek poszanowania dla świętości życia. Numer 5, pierwotnie bezduszna maszyna stworzona do zabijania, na swej drodze spotyka poszkodowaną przez życie outsiderkę, która ratuje zwierzęta. Ten niezwyklej tandem staje przeciwko złemu systemowi i wygrywa z nim właśnie dlatego, że unika przemocy i wierzy w świętość życia. Numer 5 uczłowiecza przy tym własnego stwórcę, a Stephanie odnajduje w Newtonie prawdziwą miłość.

Niezależnie od tego, jak infantylny zdawać się może taki przekaz, pozostaje silny, piękny, mądry i jak na tamte czasy wyjątkowy. Na tyle wyjątkowy i wyprzedzający swoją epokę, że... nikt chyba się nim wtedy nie przejął. Warto przypomnieć, że mniej więcej w tym samym momencie dziejów Lucas opowiadał, jak to Luke Skywalker strzelał dla rozrywki do pustynnych szczurów, a Spielberg nie zawahał się pokazać uczt smakoszy pożerających mózdzki małp. Ba, w wielu krajach wówczas zwierzę nie miało

ŁATWO JEST ROBIĆ FILMY O STRZELANIU I ZABIJANIU ZWŁASZCZA TYCH ZŁYCH. ZNACZNIE TRUDNIEJ STWORZYĆ OBRAZ, KTÓRY NIEUWARUNKOWANY RELIGIJNIE I ŚWIECKI W WYMOWIE, STANIE W OBRONIE ŻYCIA. BADHAMOWI UDAŁO SIĘ TO ZNAKOMICIE!

statusu istoty żywej, tylko było traktowane jak rzecz...

KINO NOWEJ PRZYGODY

Film zebrał mieszane recenzje, sprzedał się jednak na tyle dobrze (przy budżecie równym 15 milionów dolarów osiągając zysk przeszło 40 milionów dolarów), by zdecydowano o nakręceniu kontynuacji. „Krótkie spięcie”, owszem, nie zdobyło miejsca na podium i nie sięgnęło po żadną znaczącą statuetkę, ale nie mogli narzekać na brak popularności. Numer 5, który pod koniec filmu przyjął imię Johnny, zyskał szerokie i oddane grono fanów na całym świecie.

Za tę niezwykłą historię odpowiadał John Badham, którego bez grama przesady można nazwać weteranem Kina Nowej Przygody. Choć nigdy nie został drugim Spielbergiem czy Lucasem, miał na koncie kilka tytułów zaprawdę kultowych.

Pamiętany jako reżyser znakomitej „Gorączki sobotniej nocy”, był również twórcą tak znakomitych i kultowych produkcji sensacyjno-przygodowych jak „Błękitny grom” z 1983 roku z pamiętną rolą Roya Scheidera czy „Gry wojenne” z tego samego roku z Matthew Broderikiem i Ally Sheedy. Na swoim koncie ma również niesłusznie zapomnianą „Zasadzkę” (1987) z Richardem Dreyfussem oraz szalenie do dziś popularnego „Ptaszka na uwięzi” (1990) z Melem Gibsonem i „Na żywo” (1995) z Johnnym Deppem.

Nie godzi się przy tym pominąć interesującego zbiegu okoliczności. Akcja „Krótkiego spięcia” rozgrywa się w Astorii w stanie Oregon. Dokładnie tu rok wcześniej nakręcono „The Gones”, a uważny widz obu produkcji z łatwością dostrzeże w tle charakterystyczny wspólny element – słynny, kratownicowy most Astoria-Megler, najdłuższy taki w Ameryce Północnej, bo mierzący aż 6545 metrów.

WIELKA MAŁA OBSADA

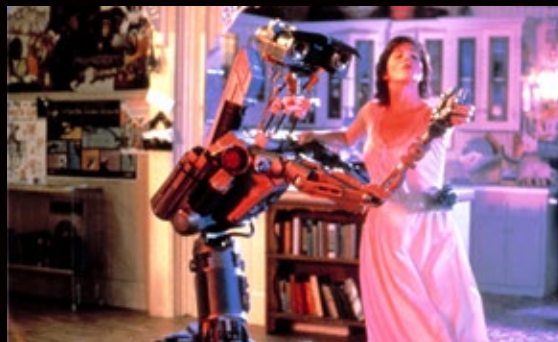
„Krótkie spięcie” może nie imponowało gwiazdorską obsadą z górnej półki, ale też i nie miało się czego wstydzić.

W rolę prozwierzęcej outsiderki Stephanie Speck wcieliła się Ally Sheedy, ubóstwiana przez fanów kina przygodowego za udział w „Grach wojennych”. Passę miała wówczas na tyle dobrą, że twórców kontynuacji „Krótkiego spięcia” nie było już stać na jej ponowne zatrudnienie.

Partnerował jej sam Steve Guttenberg, który w latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku był za oceanem jedną z najjaśniejszych postaci kina rozrywkowego. To on wszak wcielił się w Mahoneya w „Akademii Policyniej” (1984) i jej trzech kontynuacjach (1985-1987). Zagrał też w znakomitym pastiszu „Amazonki z Księżycą” (1987) w reżyserii Joe Dantego, w „Trzech mężczyznach i dziecku” (1987) Leonarda Nimoya (czyli słynnego Spocka!) oraz w dwóch częściach



➤ Numer 5 otwiera scenę z filmu „Gorączka sobotniej nocy”, również Johna Badhama.



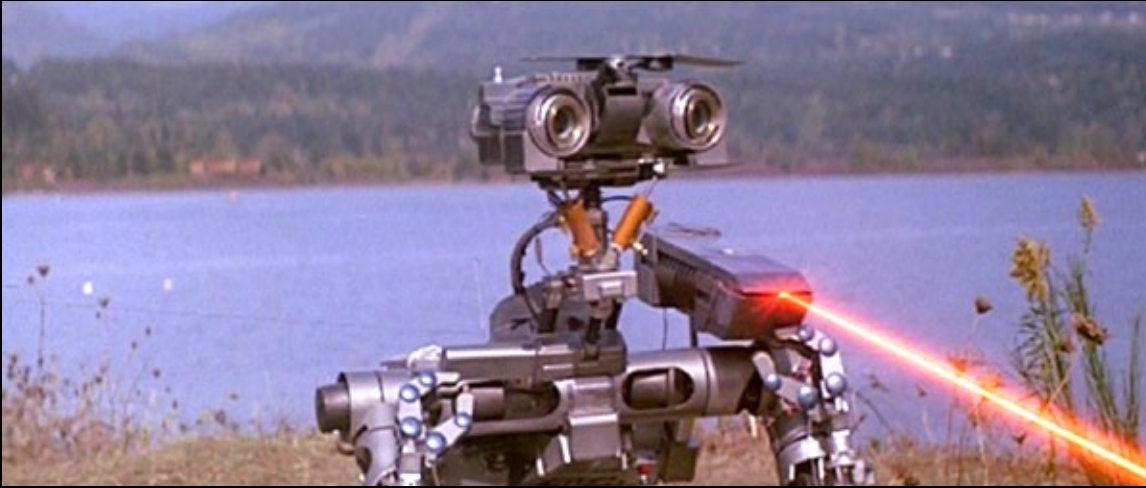
znakomitej, niezwykle pogodnej i ciepłej historii science fiction „Kokon” (1985, 1988).

W filmie pojawił się też w roli drugoplanowej weteran aż siedmiu części rzeczzonej „Akademii Policyniej”, G.W. Bailey, znany również z zapomnianej, przygodowej komedii „Manekin” (1987) oraz znakomitego „Sygnału ostrzegawczego” (1985).

Kto inny jednak przykuł największą uwagę widzów „Krótkiego spięcia”. W rolę Bena Jabituyi, roztargnionego hinduskiego, choć podobno pochodzącego z Pittsburgha naukowca, wcielił się niejaki Fisher Stevens. Mało wówczas rozpoznawalny aktor, znany raczej z ról drugoplanowych, podszedł do zadania z takim rozmachem, że... powszechnie zaczęto mylić go z bollywoodzką gwiazdą Jaavedem Jaaferim. Ten drugi, zmęczony ciągłymi pomyłkami, wydał w końcu oficjalne dementi.

Nie byłoby w całej sytuacji nic dziwnego, gdyby nie fakt, iż Fisher Stevens jest biały! To zresztą do dziś ma wzbudzać kontrowersje – do tego stopnia, że aktor... przeprosił. Zwolennicy poprawności politycznej twierdzą bowiem, że Hindusów winni grać wyłącznie Hindusi, niepełnosprawnych niepełnosprawni, a gejoj geje (obcych zapewne powinni grać tylko obcy, a dinozaury w „Parku Jurajskim”... no właśnie). Założenie jest o tyle absurdalne, że zawód aktora już od czasów antycznych polegał przede wszystkim na udawaniu kogoś innego i to jest właśnie jego clou.

Biały Stevens doskonale sportretował Hindusa, jednak z uwagi na fakt, iż otarł się o stereotypy, a wykreowany przez niego bohater obsadzony został w scenariuszu jako postać komiczna, uznano, iż doszło tu do quasi-rasizmu. Dość powiedzieć, że po trzydziestu pięciu latach aktor zaczął posypywać głowę popiołem i orzekł, że wstydzi się swej roli i z pewnością by jej nie powtórzył. Reżyser z kolei pokajał się na łamach The Guardian, tłumacząc, iż pierwotnie bohater grany przez Stevensa miał być biały, a dopiero potem zmieniono mu rasę, nie zmieniając już zakontraktowanego uprzednio aktora. „Gdybyśmy pomyśleli o tym przed obsadzeniem Fishera, przestuchalibyśmy



indyjskich i indyjsko-amerykańskich aktorów. To było przeoczenie z naszej strony" - wyznał Bandham, oddając hołd współczesnej ultrapoprawności politycznej, deprecjonując za to własne kultowe dzieło i jego jakże przecież ważny przekaz...

ROBOT W WIELKIM MIEŚCIE

Dwa lata po premierze „Krótkie śpięcia” na ekranach gościła kontynuacja. Z innym reżyserem, bez Sheedy i Guttenberga, za to ponownie z Fisherem Stevensem jako niepoprawnym Hindusem - tym razem w roli głównej.

Po odejściu z laboratorium NOVA Ben przeprowadza się do wielkiego miasta, gdzie nie wie mu się zbyt dobrze. Mieszka w ciężarówce, a na prowizorycznym ulicznym bazaru próbuje sprzedawać misternie skonstruowane, miniaturowe modele Johnny'ego 5.

Podobnie jak w pierwszej części jeden z automatów przypadkiem ucieka swemu twórcy i trafia do pobliskiego biura Sandy Banatoni pracującej dla korporacji handlującej zabawkami. Zachwycona modelem robota kobieta odnajduje Bena i zamawia u niego tysiąc sztuk. Rozmowie przysłuchuje się Fred Ritter, drobny oszust handlujący podróbkami markowych zegarków. Natychmiast przedstawia się jako menedżer i wspólnik Bena.

Czując wielki interes, pożyczka pieniądze od lichwiarza, wynajmuje opuszczony magazyn i zatrudnia szemraną ekipę, która ma obsłużyć

linię produkcyjną. Niestety w podziemiach działa już szajka złodziei, którzy próbują przekopać się do skarbcza z bezcenną kolekcją biżuterii Vanderveera. Przestępcy niszczą magazyn, chcąc przepędzić twórcę robotów i jego nowego wspólnika.

Na szczęście z pomocą załamane-mu Benowi przychodzą (choć tylko korespondencyjnie) Stephanie Speck i Newton Crosby, którzy przysyłają do miasta... Johnny'ego 5. Robot przepędza złodziei i rozpoczyna produkcję swoich miniaturowych podobizn. Niestety, głodny wiedzy i wciąż naiwny, z czasem rusza na ulice wielkiego miasta w poszukiwaniu nowych danych i doznań. Tam zostaje najpierw oszukany przez opryszków kradnących auta, a potem zaprzyjaźnia się z przypadkowo poznanym na ulicy Oscarem Baldwinem. Johnny nie wie, że jego nowy kolega jest szefem gangu złodziei chcącego skraść kolekcję Vanderveera. Fred tymczasem, uświadomiony w kwestii wartości Numeru 5, w tajemnicy przed Benem próbuje robota sprzedać... wszystko to owocuje iście wybuchową mieszaną przygód.

„Short Circuit 2” nie odniósł już takiego sukcesu jak pierwsza część. Przy podobnym budżecie, wynoszącym około 15 milionów dolarów, zarobił jedynie 21 milionów dolarów. To przekreśliło szanse na rozwój franczyzy. Co ciekawe, kontynuacji przygód Johnny'ego 5 nie brakowało świeżości, Fisher Stevens zagrał jeszcze lepiej, rozbawiając wszystkich

do tej, miejska dżungla okazała się znakomitym miejscem akcji, a sam film oprócz świetnej zabawy dał widzom klarowne przesłanie dotyczące równości i tolerancji. Tej komediowo-przygodowej opowieści z morałem zaprawdę nie brakowało niczego... poza uznaniem widzów. A że prawa rynku są nieubłagane, Johnny musiał w końcu odejść na emeryturę.

CYFROWY OCEAN

Nim jednak o Numerze 5 zapomniano, jego przygody na warsztatach wzięły brytyjski potentat branży gier, Ocean Software Ltd. - firma znana z kupowania praw do znanych franczyz i wydawania „organizacji” kultowych

✚ Wyposażony w śmiertelnie śmiertelną broń robot buntuje się i odrzuca przemoc. Szkoda, że ludzie nie biorą z niego przykładu.



✚ Johnny 5 żyje! Na długo po tym, jak show business zapomniał o Numerze 5, anonimowy grafik wykreował robota w 3D!



❖ Ocean mistrzem franczyz był i bosta! „Short Circuit” był jednym z wielu „zegraniowanych” tytułów kinowych.

produkcji telewizyjnych i kinowych. W portfolio producenta znalazły się tytuły takie jak „Rambo”, „Batman”, „The Addams Family”, „Darkman”, „Highlander”, „Hudson Hawk”, „Miami Vice”, „RoboCop” czy „Total Recall”. Ośmiobitowa adaptacja pierwszej części „Krótkiego spięcia” doskonale wpisywała się więc w politykę firmy.

Gra Short Circuit została wydana w 1987 roku na platformy ZX Spectrum, Commodore 64 i Amstrad CPC (Atari standardowo musiało obejść się smakiem). Co ciekawe, wersja na komputer sir Clive’a Sinclaira została podzielona na dwie osobne części z uwagi na wymagania dotyczące pamięci. Stąd też mylne przekonanie niektórych, że powstały dwie gry.

Pierwszy etap rozgrywa się w pomieszczeniach kompleksu NOVA. Numer 5 musi odnaleźć akcesoria, które pomogą mu wydostać się z laboratorium. Zadanie nie jest proste. Bohater przeszukuje terminale komputerowe, pozyskuje karty dostępu, próbuje unikać robotów ochraniających kompleks. Dla gracza wyposażonego w mapę

i opis to rozrywka na około trzydzieści minut. Dla tego, kto podejmie wyzwanie bez żadnej pomocy – znacznie dłuższa.

W drugim etapie, zresztą dziko trudnym do przejścia, Numer 5, już po wydostaniu się z laboratorium, ucieka przed ścigającymi go pracownikami ochrony i innymi robotami serii S.A.I.N.T. Bohater używa co prawda lasera, ale jedynie po to, by unieruchamiać swoich mechanicznych pobratymców, a ścigającym go ludziom strzelać w... klamry od pasków. Ochroniarzom spodnie spadają wtedy do kostek, co stanowi czytelne nawiązanie do jednej ze scen filmu.

Jednak to, co w drugiej części najciekawsze i najważniejsze zarazem, to potrzeba ochrony życia. Numer 5, wrażliwy na dobro innych istot, musi uważać na dzikie zwierzęta, które pojawiają się na drodze jego ucieczki. Każde zderzenie sprawia, że robot popada w depresję – smutek przeciąża bowiem obwody i pasek świadomości się kurczy. Tylko ratując inne istoty żywe, Numer 5 jest w stanie uratować samego siebie.

❖ Żyjący i czujący robot Johnny 5 – pierwszy taki, który w filmie kinowym otrzymał amerykańskie obywatelstwo!

Wersje gry zależnie od platformy wyraźnie się od siebie różniły. Najbogatsza pod względem zawartości, dźwięku i grafiki była edycja na Commodore 64, choć postawiono w niej bardziej na rozrywkę arcade’ową niż logiczną, jak w przypadku ZX Spectrum i Amstrada CPC.

Gra zebrała dalekie od entuzjazmu, jednak solidne recenzje. Magazyn Sinclair User uznał, że tytuł stanowi bardzo dobre, warte swej ceny połączenie elementów przygodowych i zręcznościowych, okraszone przy tym porządną grafiką, a Your Sinclair pochwalił kreatywne podejście twórców do adaptowanego filmu i ocenił grę na 80 procent. Najchłodniej do tytułu odniósł się Crash (71/100), ale przyznał, że warto go sprawdzić.

GDZIE JESTEŚ, JOHNNY?

Z czasem Johnny 5 przepadł tak samo, jak przepadło Kino Nowej Przygody. Lata osiemdziesiąte XX wieku już nie wrócą. Choć czy aby na pewno? Produkcje takie jak „Stranger Things” czy, na rodzimym polu, magazyn Pixel to najlepszy dowód na to, jak silny jest sentyment do tamtych czasów. Dlatego też coraz częściej przebąkuje się o nakręceniu albo części trzeciej przygód wesołego robota, albo o stworzeniu remake’u. Nie ulega jednak wątpliwości, że Johnny 5 nadal żyje w sercach fanów i ma się tam całkiem dobrze! ■



GDYBY W CZASIE UCIECZKI PRZEZ ASTORIĘ JOHNNY 5 SPOTKAŁ SŁYNNĄ BANDĘ POSTRZELEŃCÓW, Z PEWNOŚCIĄ ZOSTAŁBY HONOROWYM GOONIE...

13/2022

Niezależny
dodatek
do magazynu
PIXEL

ONE LIFE LEFT



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



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

Ukochane żołnierzyki, albo jak się bawiliśmy w wojnę

Na długo zanim usłyszeliśmy o bitewnym Warhammerze i mając niewielki dostęp do strategicznych planszówek („Manewry morskie” czy „Bitwa na polach Pelennoru” nie były łatwo dostępne), bawiliśmy się tak, jak nasi ojcowie i dziadkowie – żołnierzami. Nasze figurki nie były z ołowiu, ale w większości były ręcznie malowane, acz nie przez nas. Część pochodziła z zagranicy i kosztowała krocie. Inne powstały na ziemiach PRLu – i choć naprodukowano ich pewnie miliony, ciężko je było zdobyć.

Dzięki żołnierzom odtwarzaliśmy bitwy widziane na telewizyjnym ekranie podczas kolejnych powtórek „Czterech pancernych”. Z pudełek, klocków i zapalek konstruowaliśmy forty, zamki i przeszkody, by zrealizować sceny z „Czarnych chmur”. Godzinami tworzyliśmy zasady, by zmieniać je w okamgnieniu. Przenosiliśmy się do wymyślonych światów, w których niemal dwuwymiarowe (bo tak płaskie) figurki rycerzy były ożywionymi zbrojami, a modele żołnierzy z II wojny światowej – kosmitami.



Wpierw były ołowiane żołnierzyki

Jak wszyscy wiemy, ołowiane żołnierzyki są to odlane ze stopu ołowiu i cyny miniaturowe postaci wojskowych z różnych epok.

Zazwyczaj figurki malowano ręcznie, pieczołowicie oddając szczegóły umundurowania i uzbrojenia. Rzecz jasna zanim pojawiły się żołnierzyki ołowiane, modele wykonywano z innych materiałów. Figurki znaleziono wszak nawet w starożytnych egipskich grobowcach. Niemniej początki popularności tej jednej z najbardziej tradycyjnych zabawek sięgają lat 30. XVIII wieku.

Żołnierzyki tego rodzaju powstawały w dwuczęściowych, rozkładanych metalowych formach, do których wlewano rozgrzany stop metali. Była to dość prosta technologia, umożliwiająca produkcję seryjną na znaczna skalę. Z czasem ołowiane modele zyskały na jakości i wzbudziły zainteresowanie kolekcjonerów. Wiele to piękne dzieła sztuki.

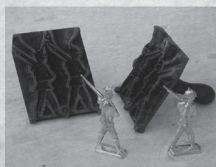
W świecie ołowianych żołnierzików pierwszą rewolucję wywołał William Britain, który w 1893 roku zaczął produkcję figurek pustych w środku, a przez to tańszych i lżejszych. Jego śladem szybko poszli kolejni wytwórcy. W efekcie w krótkim czasie na półkach w dziecięcych pokojach stanęli żołnierze armii niemieckiej, angielskiej czy francuskiej.

Ołowiane żołnierzyki można było kupić, ale dużą frajdę dzieciom przed dekadami sprawiała własnoręczna ich produkcja.

Było to nieco niebezpieczne, ale chłopcy – bo to głównie oni się w ten sposób bawili – tak właśnie spędzali czas. Produkcja modeli bywała czasem ciekawsza od samej późniejszej nimi zabawy.

Roztopiony ołów wlewało się do dwuczęściowej foremki, a potem zastygły model się wyjmowało. Po wyszlifowaniu nierównych brzegów i pomalowaniu można było zacząć zabawę.

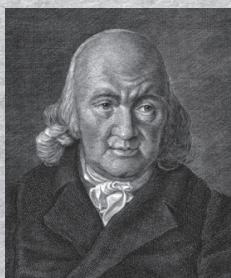
Plastikowe żołnierzyki powstawały już od 1937 roku, wpierw w Stanach Zjednoczonych. W Wielkiej Brytanii prym wiodła w tym zakresie firma Airfix, która rozpoczęła produkcję w 1946 roku. Niemniej dopiero w latach 50. XX wieku koszt wytwarzania plastikowych elementów znacznie spadł. Ponieważ był to materiał mniej podatny na uszkodzenia, a także lżejszy, zaczęto używać go masowo do produkcji zabawek. Ponadto w 1966 roku na całym świecie wzrosły obawy związane z efektami zatrucia ołowiem, co skłoniło producentów do ostatecznego odwrócenia się od tego materiału. Tak oto plastikowe żołnierzyki stały się bohaterami zabaw młodych ludzi na całym świecie.





Nie tylko dzieciarnia

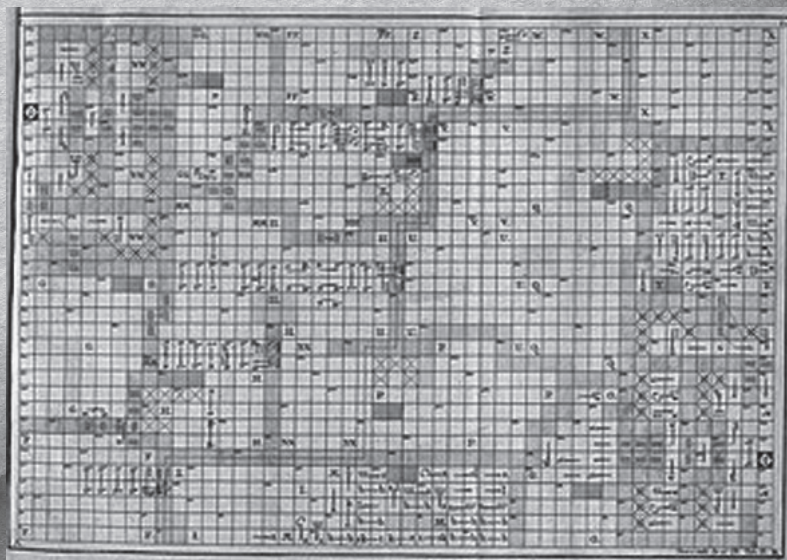
Modele żołnierzy oczywiście wcale nie służyły dzieciom – pozwalały bowiem szkolić wojskowych dowódców. Już w 1664 roku pojawiła się gra „Koenigsspiel” Christopha Weikhmana, na którą składała się plansza 30 na 30 pól oraz 14 figurek symbolizujących postaci o różnych właściwościach. Sam autor utrzymywał, iż gra „wyposaży każdego, kto właściwie ją przestudiuje, w kompendium najprzydatniejszych zasad militarnych i politycznych”. W 1780 roku nadeszły słynne „wojenne szachy” Johanna Christiana Ludwiga Hellwiga, opracowane specjalnie dla księcia Brunszwiku – w założeniu miały być przyjemną rozrywką młodych pań, jednocześnie przekazującą nieco podstawowych zasad wiedzy wojskowej. Plansza składała się z 1666 pól o pięciu różnych barwach reprezentują-



cych odmienne warunki terenowe (czerwone to góry, zielone – bagna, a niebieskie – woda). Figurki reprezentowały już nie pojedyncze osoby, ale całe, poruszające się w różnym tempie jednostki (piechota, kawaleria,

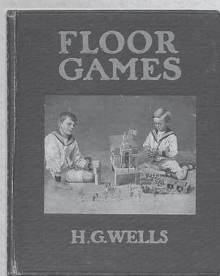
oddziały pontonowe). Następną dużą zmianę wprowadził baron Georg Leopold von Reisswitz, który w 1812 roku zaprezentował luksusowy stół do gry i porcelanowe figurki. Planszę można było modyfikować, korzystając z drewnianych klocków różnej barwy, reprezentujących odmienny

teren. Do ukrywania niewidzianych oddziałów służyły specjalne pudełka. Same zaś jednostki miały różne wielkości i nie zawsze zajmowały jedno pole. Gra stała się bardzo popularna na pruskich dworach, a zmodyfikowana przez syna projektanta przemieniła się w poważne narzędzie militarne, dostosowywane do potrzeb wojska. Kolejne lata ewolucji doprowadziły do powstania dwóch cywilnych postaci – figurowych gier bitewnych i planszowych, strategicznych gier bitewnych.





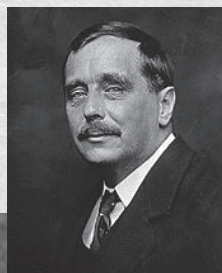
Popularność żołnierzyków



Moda na ołowiane żołnierzyki jako „produkt masowy” zainicjował słynny brytyjski pisarz Herbert George Wells. Autor „Wojny światów” w 1911 roku opublikował „Floor Games” – coś na kształt podręcznika opisującego liczne zabawy, które chłopcy i dziewczęta mogli rozgrywać na podłodze. Wśród nich pojawiły się też sposób na wykorzystanie

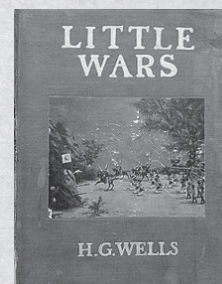
2-calowych figurek żołnierzy. Warto dodać, iż Wells narzekał, że nie sposób znaleźć modeli cywili, a „Floor Games” prezentowało przede wszystkim »pacyfistyczne zabawy« dla młodszych dzieci.

W 1913 roku pojawiła się kolejna publikacja słynnego pisarza – dziś nazwalibyśmy ją rozszerzeniem zasad o bardziej militarne zabawy dla starszych dzieci. Pozycja pod wyjątkowym tytułem „Little Wars: A Game for Boys from Twelve Years



of Age to One Hundred and Fifty and for That More Intelligent Sort of Girl Who Likes Boys' Games and Books” obejmowała opis tworzenia na stole planszy do gry, budowanej z domków, drzew i tym podobnych elementów, po których uczestnicy poruszali figurkami żołnierzy. Pojawiła się też istotna zasada: „jedno trafienie równa się śmierć”. Warto wspomnieć, że pomysł na grę zrodził się przypadkowo, kiedy znudzeni Wells i Jerome K. Jerome (również pisarz) zaczęli strzelać z zabawkowych dział do zabawkowych żołnierzy.

Należy jeszcze dodać, że Wells liczył ponoć, iż „Little Wars” mogą wpłynąć na przeczuwany przez wszystkich, nadciągający konflikt. Wielka Wojna wybuchła rok po wydaniu „Małych Wojen”, które dziś uznajemy za bezpośredniego przodka figurkowych gier bitewnych w rodzaju „Warhammer Fantasy Battle”.



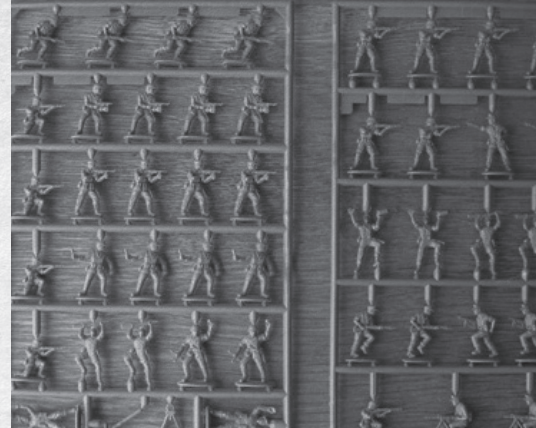
Żołnierzyki z importu



Wielu z nas mogło o tym pomarzyć, ale zdarzali się szczęśliwi posiadacze figurek kupionych za granicą.

Docierały do Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej towary oznaczone napisami „Made in Taiwan” czy „Made in China”. Do azjatyckich tygrysów zaliczany był też Hongkong, który na początku lat 80. XX wieku stał się największym eksporterem tego rodzaju produktów, choć był wówczas jeszcze terytorium dzierzawionym przez Wielką Brytanię. Powstałe w tych odległych krajach zabawki zalewały cały świat, nic więc dziwnego, że pojawiły się również u nas. Choć nie były najlepszej jakości, wciąż górowały – przynajmniej

w naszych oczach – nad dziełami lokalnych, polskich wytwórców. W mojej okolicy najwyżej cenione były natomiast żołnierzyki dwóch słynnych brytyjskich firm, ówczesnych »mistrzów wtryskowego formowania«. Ich cena, w przeliczeniu na polską walutę, powalała, bo przecież złotówka była de facto nieprzeliczalna. A szczególnie ważną cechą tych żołnierzyków była możliwość wyjęcia z oryginalnej plastikowej ramki-wypaski. Dla nas stanowiły rarytas, a dla polskich producentów czasem stawały się podstawą do stworzenia kopii na rodzimy rynek.



SKALE

Skala modelu to ułamek określający ile razy jego wymiary został zmniejszony w stosunku do rzeczywistych wymiarów obiektu, a zatem skala 1:18 (1/18) wskazuje, iż wymiary są osiemnaście razy mniejsze od oryginału. Najczęściej spotykane skale w przypadku żołnierzyków to standardowe 1:32 (mierzący 180 centymetrów człowiek odpowiada modelowi wysokości 5,5 centymetrów), 1:72 (tu 180 centymetrów oznacza 2,5 centymetrów wysokości figurki) czy popularne w Stanach Zjednoczonych i Australii oraz wśród fanów klocków Lego 1:48 (180 centymetrów to 3,75 centymetra). Oczywiście przeróżne modele pociągów, samochodów, wozów korzystają z podobnych przeliczeń, ale też z innych skal.





Firmę założył w 1939 roku Węgier, Nicholas Kove.

Wpierw skupiała się na produkcji gumowych zabawek, a po zakończeniu II wojny światowej rozpoczęła całą serię plastikowych. Pierwszym modelem Airfix był traktor Ferguson, wypuszczony na rynek w 1949 roku. W latach 60. i 70. XX wieku firma rozrosła się wraz z rynkiem sklejaných modeli. Z czasem jej nazwa stała się de facto synonimem całego hobby. W Airfix powstawały klasyczne



i współczesne pojazdy w skali 1:76 oraz 1:32 – od pociągów po wozy bojowe, od słynnych okrętów po statki kosmiczne.

W połowie lat 70. XX wieku rynek podbiły bardzo dokładnie odwzorowane większe modele samolotów w skali 1:24 – Spitfire, Messerschmitt Bf 109 czy Hawker Hurricane. Airfix wprowadzał na rynek nawet 17 nowych produktów rocznie, sprzedając do 20 milionów zestawów w 12 miesięcy. Do firmy należało 3/4 rynku. I mniej więcej wówczas, pod koniec lat 70. XX wieku, pojawiły się pierwsze zestawy z żołnierzami w skali 1:32.

Z czasem na rynku zagościły kolejne zestawy o różnej liczbie figurek – od 14 do 30 przy skali 1:32 oraz od 30 do 50 przy skali 1:76 / 1:72. Tematyka była dość oczywista: obie wojny światowe, współczesne wojsko, słynne bitwy (Waterloo). Airfix wprowadził też do sprzedaży pojazdy czy budynki.





MATCHBOX®

Lesney Products, firma założona w 1947 roku przez Lesliego Smitha (szybko dołączyli do niego John Odell i Rodney Smith), zajmowała się ciśnieniowymi odlewami – w **pierw przemysłowymi**. Kiedy jednak się okazało, iż przestoje w zamówieniach da się uzupełnić nietypowymi wydawałoby się produktami dla młodych odbiorców, właściciele się nie wahali. Z produkcji elementów do zabawkowych broni szybko przebrnęli firmę na wytwórcę modeli w skali 1:75, z których pierwszy pojawił się już w 1948 roku. Jednym z przełomowych produktów była replika królewskiej karocy, która pojawiła się na rynku w 1953 roku, czyli w roku koronacji Królowej Elżbiety II.

Nazwą Matchbox (ang. pudełko zapalek) określono w **pierw** serię zabawek

firmy Lesney Products, które mieściły się oczywiście w niewielkich pudełeczkach. Na pomysł serii wpadł Odell, próbując uszczęśliwić córkę, w której szkole panowała zasada przynoszenia zabawek wielkości pozwalającej zmieścić ją właśnie w pudełku zapalek. Zainspirowany ojciec opracował zielono-czerwony model walca. Szybko dołączyły kolejne pojazdy – betoniarka i wywrotka. Tak powstała seria Matchbox, która szybko podbiła serca dzieciaków. Z czasem Matchbox stał się synonimem niewielkich, coraz dokładniej odtwarzanych pojazdów – u nas potocznie na te samochodziki mówiło się »maczboxsy« (Słownik Języka Polskiego podaje: „zabawka w formie samochodziku wierne przypominającego prawdziwy model samochodu”). W **pierw** modele miały około 5 centymetrów długości, były

wykonane z metalu i nie miały ani okien, ani odzwierciedlonych wnętrza. Ale do 1968 roku Matchbox stał się najlepiej sprzedającą się na świecie marką małych pojazdów wykonywanych metodą ciśnieniowych odlewów. Modele wyposażono w plastikowe okna, opony, różne dodatkowe akcesoria, potem odtwarzano również wnętrza. Pojawiły się nowinki, w rodzaju systemu skręcania kół czy działającego na sprężynach zawieszenia. Seria była bardzo różnorodna, obejmowała ciężarówki, autobusy, traktory czy motocykle. Uzupełniały ją akcesoria, w rodzaju garaży czy stacji benzynowych. Wreszcie na rynku debiutowały nie tylko coraz większe modele, ale także figurki czy tory wyścigowe.

W latach 70. XX wieku Matchbox rzucił rękawicę Airfix i rozpoczął produkcję żołnierzyków w skali 1:32 oraz 1:76. Szczególnie godne uwagi były zestawy piechoty brytyjskiej, niemieckiej oraz amerykańskiej, a pudełka z British 8th Army oraz German Afrika Korps zawitały na moim podwórku. Choć Matchbox oferował mniej figurek w pudełku, wyposażał modele w broń, jakiej konkurent nie produkował – np. miotacze ognia czy ciężkie karabiny maszynowe. Ważna była też jakość wykonania oraz ciekawsze „pozy” figurek, a także postaci dowódców (Montgomery czy Rommel). O tym jednakże my, ukryci za Żelazną Kurtyną, pojęcia nie mieliśmy.



Polskie wtryskarki

Na przełomie 30 lat – od roku mniej więcej 1960 – wyprodukowano w naszym kraju zapewne z milionami żołnierzyków. Wiele z nich było w naszych oczach najpiękniejszymi zabawkami. Przedstawiały średniowiecznych rycerzy, ułanów czy żołnierzy z drugiej wojny światowej. Pojawili się też Indianie oraz kowboje. A także akcesoria i pojazdy. Wiele z tych produkcji raziło swoją brzydotą, inne zaskakiwały niezwykłymi rozwiązaniami. Niemniej dzięki tym wszystkim figurkom nasze stoły, podłogi i dywany przemieniały się w pola niezwykłych bitew pełnych zaskakujących zwrotów akcji...



Kioskowce, sklepowce, lizakowce...



Różnie je zwaliśmy, w różnych miejscach zdobywaliśmy, ale wszyscy się nimi bawiliśmy – no, może nie wszyscy, bo była to raczej chłopięca

rozrywka, do której rzadko zachęcano dziewczyny (takie to były czasy). Niemniej chyba każdy młodzieniec – od Bałtyku aż po Tatry, jak to się zwykło mówić – posiadał choćby

kilka miniaterek. Nie zwracaliśmy uwagi na producentów, raczej na serie. Nie rozumieliśmy, dlaczego jedne są kolorowe, inne niepomalowane. Nie wiedzieliśmy, że w odróżnieniu od fantastycznych figurek (patrz „One Life Left” nr 8) powstają przede wszystkim w spółdzielniach rzemieślniczych oraz inwalidów: Polski Związek Głuchych, Zakład Szkolno Produkcyjny Warszawa,

ZSP Puszczykowo, Spółdzielnia Rzemieślnicza Centrum Warszawa, ZTS Pruszków, Spółdzielnia Pracy BUMET Warszawa, Zakład Produkcyjny Foto-Pam Warszawa... Te nazwy wciąż można znaleźć na podstawkach żołnierzyków. Oczywiście »państwowych« producentów uzupełniali przeróżni prywaciarze, oni jednak oznaczali swe dzieła karteczkami ze stempelem.



Te najstarsze polskie figurki były wykonane ze stopów ołowiu, z tworzyw celulozowych, wreszcie z tworzywa sztucznego – poliamidu, obecnie chyba najważniejszego tworzywa konstrukcyjnego stosowanego w wielu branżach (od motoryzacji przez elektronikę po medycynę). Z rzeczonoego poliamidu powstawały też szachowe figurki, czasem również wykorzystywane w bitewnych zabawkach.



Produkcja

Ponoć tylko w PRLu figurki produkowano a poliamidu – na całym świecie wykorzystywano inne »plastikowe« tworzywa sztuczne. Część wykonywano też z gorszego jakościowo bakelitu, inne z kruche go plastiku, jeszcze inne z gumy, cyny czy masy bitumicznej. Niemniej sposób produkcji wszędzie był podobny. Wpiew powstawały ogromne, metalowe formy o wadze sięgającej nawet 100 kilogramów (po latach użytkowania zostały przetopione). Następnie metodą wtryskową wprowadzano do środka tworzywo.

Po ostudzeniu formę otwierano i wyjmowano tak zwaną wypraskę wraz z przyczepionymi do niej figurkami. Teraz wystarczyło tylko wyciąć postacie i usunąć nadmiar materiału. A potem całość pomalować, czym zwykle zajmowali się tzw. chałupnicy, którzy gotowy towar odwozili do magazynu. Wyprodukowane plastikowe modele – te niepomalowane – trafiały do foliowych worków, tworząc zestawy. Te ładniejsze, ręcznie malowane, sprzedawano w kartonach.

CHAŁUPNICY

Historycznie było to określenie bezrolnych chłopów, którzy posiadali chałupę (lub w niej mieszkali), lecz nie mieli ziemi i zwykle musieli odrabiać pańszczyznę. W czasach PRLu tak określano osoby pracujące ze swojego domu, zdalnie jakbyśmy dziś powiedzieli. Pracodawca dostarczał pracownikowi elementy potrzebne do produkcji. A chałupnik u siebie w domu komponował obrabiał, montował czy malował, po czym przekazywał z powrotem zleceniodawcy. W latach poprzedzających zmiany tak obchodzono choćby przepisy ograniczające liczbę zatrudnionych w prywatnych firmach, ale również dawano pracę niepełnosprawnym.

Większe, lepsze modele wyróżniały się kolorami. Można było dostrzec rysy twarzy, szczegóły stroju oraz – co chyba najważniejsze – uzbrojenie. Również figurki przedstawiające zwierzęta cieszyły detalami, takimi jak falująca grzywa. Na rynku pojawiła się też seria figurek dla dzieci od 10 lat

„Maluj sam”, wyprodukowana przez Zakłady Tworzyw Sztucznych „Plastyk”. Niestety, ciężko dziś ustalić czy liczyła więcej niż 2-3 zestawy. Niemniej było to nowatorskie rozwiązanie, jako że w pudełku znajdowały się modele, farby oraz porady jak z tego wszystkiego skorzystać. Rzecz jasna nie mieliśmy wówczas pojęcia, iż w dalekiej Wielkiej Brytanii w 1983 roku powstał „Warhammer Fantasy Battle”, za sprawą którego pojawiły się znacznie ciekawsze figurki do malowania. Część PRLowskich figurek miała wyjmowaną broń – miecze czy tarcze. Dzięki temu można było zmieniać uzbrojenie żołnierzy z serii. Miało to oczywiście też i wady, bo husarskie skrzydła przy okazji się łamały, kopie wyginały, a mniejsze elementy ginęły.

Rzecz jasna trudno tu mówić o konkretnej skali figurek, nawet produkowanych w tym samym zakładzie. Miały one różne wysokości i zwykle tworzyły niezbyt spójny zbiór – czasem konni byli niewiele więksi od pieszych, a czołgi nieco mniejsze od stojących obok żołnierzy.





Dystrybucja

Żołnierzyki były przede wszystkim sprzedawane w sklepach z zabawkami oraz w słynnych kioskach RUCHu, czyli za pośrednictwem Robotniczej Spółdzielni Wydawniczej „Prasa - Książka - Ruch”, która w owych latach miała chyba największą sieć sprzedaży detalicznej w naszym kraju, licząc kilkadziesiąt tysięcy punktów. Kioski były zlokalizowane w dużych miastach i w miasteczkach, a nawet na wsiach. Pudełka i worki lądowały za szybami, by dzieci mogły pokazywać je palcami, prosząc o zakup. Oczywiście towar znikał bardzo szybko, bo wieść o nowej partii świeżych figurek rozchodziła się po osiedlu lotem błyskawicy.

RUCH

Początki firmy sięgają ostatnich miesięcy I wojny światowej. W końcu 1918 roku Jan Stanisław Gebethner i Jakub Mortkowicz podpisali akt notarialny powołujący do życia Polskie Towarzystwo Księgarni Kolejowych RUCH Sp. z o.o. Założyciele sięgnęli po niezwykle popularną, ale też i nowoczesną ponad 100 lat temu koncepcję tzw. „trafik”, czyli dworcowych kiosków oferujących prasę, tytoń i drobne artykuły. Niemniej twórcom RUCHu przyświecała też misja rozpowszech-

niania czytelnictwa w odradzającym się społeczeństwie nowej Polski. Pierwszy kiosk stanął ledwie miesiąc po założeniu firmy, w styczniu 1919 roku, na terenie Dworca Wiedeńskiego (chwile później przemianowanego na Dworzec Główny). Nowatorskie, pionierskie rozwiązanie okazało się świetnym pomysłem. W pół roku działało już ponad 60 kiosków. RUCH szybko się rozwijał, dając początek jednemu z największych przedsiębiorstw w Polsce. W 1935 roku był to jedyny ogólnopolski kolporter prasy, mający aż 700 punktów sprzedaży. Po II wojnie światowej, w 1949 roku, decyzją Prezesa Rady Ministrów oraz Ministra Poczty i Telegrafów, utworzono Państwowe Przedsiębiorstwo Kolportażu „Ruch”. Z czasem przekształciło się ono w Zjednoczenie Przedsiębiorstw Upowszechniania Prasy i Książki, które w 1973 roku stało się częścią Robotniczej Spółdzielni Wydawniczej (RSW) „Prasa - Książka - Ruch”. W PRLu był to monopolista, jeśli



chodzi o kolportowanie prasy. W kioskach sprzedawano jednak również inne towary, od zabawek, przez papierosy aż po prezerwatywy.

1 kwietnia 1990 roku Sejm rozwiązał spółdzielnię, a 1 maja 1991 powstało Przedsiębiorstwo Kolportażowo-Handlowe „RUCH”, które niemal rok później przekształcono w jednoosobową spółkę Skarbu Państwa pod nazwą „RUCH” S.A.



Zabawa

W naszych zabawach nie było zapewne nic wyjątkowego względem podobnych rozrywek dzieci na całym świecie. Może ze względu na ograniczenie dóbr korzystaliśmy z nietypowych rozwiązań – pudełko po butach przerabialiśmy na zamkowe mury, malując, wycinając i klejąc; z plasteliny lepiiliśmy mumakile, na których stawiali średniowieczni łucznicy symbolizujący Haradrimów; drewniane klocki wraz z nielicznymi duplo i lego przemieniały się w okopy oraz warownie, wśród których przemieszczaliśmy oddziały; z kartonu wycinaliśmy ściany, które – oblepiane zapalkami i łączone – były drewnianymi budynkami; poduszki przykryte kocem pełniły funkcję wzgórz, gdzie lokowaliśmy artylerię. Rzecz jasna akcja bitew toczyła się nie tylko na podłodze czy stole. Wszak piaskownice pozwalały tworzyć niesamowite scenerie, a trawnik wraz z naniesionymi kamieniami i patykami również nadawał się na pole walki. Ponieważ zaś każda figurka była na wagę złota, doskonale pamiętaliśmy gdzie zostały umieszczone. Choć zapewne niektóre zaginęły, inne zmieniły właściciela...

Jeśli chodzi o zasady, to rzadko były spiswane. Owszem, krążyły po podwórkach zeszyty z jakimiś notatkami, ale zbyt często zmieniały się one

w trakcie walki, by w emocjach je zapisać. Reguły żyły, uzupełniane o kolejne doświadczenia. Czasem strzelaliśmy z zabawkowych pistoletów na piskisk-przylepce. Innym razem używaliśmy spluw – tych dmuchanych. Mieszaliśmy żołnierzy z epok, nadawaliśmy im nowe możliwości czy funkcje, w efekcie kosynierzy stawali się Galami walczącymi z Rzymianami, a XVII-wieczni piesi – małpoludami z Pellucidaru. Za efekt działania granatu służyła foliowa torebka, która po zwinięciu w kulkę lądowała w centrum wybuchu – przewrócone przez rozwijającą się torebkę figurki były wyeliminowane. Sięgaliśmy po sześćściennie kostki (innych niż k6 nie było), po pomysły z planszówek. Ale przede wszystkim często kłóciliśmy się nad polem bitwy o to, kto kogo widzi i może trafić. Bardzo dużo inspiracji na bitwy czerpaliśmy z seriali telewizyjnych, książek oraz filmów. Kolejna powtórka słynnych „Krzyżaków” z 1960 roku oznaczała odtworzenie Bitwy pod Grunwaldem. Puszczani na okrągło „Czterej pancerni i pies” inspirowali do rekonstrukcji Bitwy pod Studziankami czy zdobycia Berlina. Lektura „Winnetou” Karola Maya pozwalała wykorzystać indiański obóz oraz kowbojów do opowiedzenia nowych historii o Dzikim Zachodzie. A „Władca Pierścieni” czy hollywoodzki Conan stawały się pożywką



dla krwawych bitew w klimacie fantasy. Nie przypominam sobie natomiast, byśmy specjalnie interesowali się historią w efekcie takich zabaw. Niemniej zapewne rówieśnicy z innych stron Polski doczytywali i gromadzili różne faktograficzne szczegóły.

My z kolei czasem opisywaliśmy starcia, tworząc coś na kształt bitewnych raportów. Zeszyt z tymi historiami wędrował z rąk do rąk, a na kolejnych kartkach pojawiały się coraz barwniejsze raporty. Wówczas nie widzieliśmy, że podobne opowieści wyszły spod pióra Roberta Louisa Stevensona, który w latach 90. XIX wieku bawił się żołnierzami ze swoim pasierbem. Autor słynnej powieści „Doktor Jekyll i pan Hyde” nadał tym historiom formę raportów wojennego korespondenta i wydał drukiem w 1898 roku. Szkoda, że nasze notatki nie przetrwały...



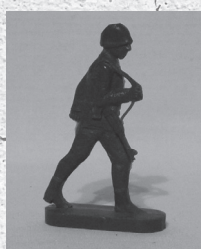
Przeгляд wojsk

INDIANIE, ŻOŁNIERZE Z CZASÓW II WOJNY ŚWIATOWEJ, HUSARIA, A NAWET PIRACI I KOSMONAUCI. W NASZYCH DZIECIĘCYCH ZABAWACH WSZYSTKIE TE FIGURKI POTRAFIŁY MIESZAĆ SIĘ ZE SOBĄ, TWORZĄC NIEZWYKŁY AMALGAMAT. TRADYCYJNA UWAGA: TO TYLKO WYBRANA CZĘŚĆ WYPRODUKOWANYCH »SERII«. KOLEJNOŚĆ ALFABETYCZNA.



ALIANCI

Tak pozwoliłem sobie nazwać całą grupę sił z czasów II wojny światowej, które stały naprzeciw Niemieckiej Rzeszy, ale wyłączając żołnierzy rosyjskich i polskich. Powstało nieco figurek Brytyjczyków walczących w Afryce czy Australijczyków w charakterystycznych kapeluszach. Było też nieco modeli amerykańskich żołnierzy oraz nietypowe akcesorium, czyli „wglębenie” obronne dla leżącego. Wreszcie pojawiły się kopiowane z matchboksowych produkcji zestawy komandosów.



CIENIE ŻOŁNIERZE

Ciężko inaczej określić tę serię „współczesnych” figurek wojennych, którą uzupełniały pojazdy

podobnej wielkości co żołnierze. Dodatkowym abstrakcyjnym elementem była grubość modeli, sięgająca pół centymetra oraz ich brudno-szara kolorystyka. W zupełności nam nie przeszkadzało w zabawach...

DZIAŁO XVII-WIECZNE

Model działka uzupełniała kilkucosobowa obsługa. Było to dość wyjątkowy zestaw, ze względu na „ruchomą” lufę oraz nietypowe figurki.



INDIANIE I KOWBOJE



Inspirowana książkami o Winnetou i Old Shatterhandzie, a także licznymi ich ekranizacjami (w latach 1960-1975 nakręcono przeszło 600 filmów o Dzikim Zachodzie, w tym wiele w krajach ludowej demokracji) seria rozrastała się w liczne i różnorodne zestawy. Po stronie kowbojów mieliśmy jeźdźców, dylżansy czy rewolwerowców. Ciekawiej było jeśli chodzi o figurki Indian (wówczas nikt nie mówił o Rdzennych Amerykanach), mieliśmy tu bowiem wędrowców, obozy, niedźwiedzia, wigwamy, ogniska, totemy, psy ciągnące sanie, jeźdźców z pióropuszcami, wojowników z łukami czy strzelbami, a nawet rytualnych tancerzy. Jakość modeli była bardzo różnorodna i nie wszystkie sprzedawano pomalowane. Istniał nawet drewniany fort Dzikiego Zachodu z budynkami, w których otwierały się drzwi i z dwuskrzydłową bramą, a także miasteczko. Mógł on jednakże być produkowany w Niemieckiej Republice Demokratycznej.



HUSARIA

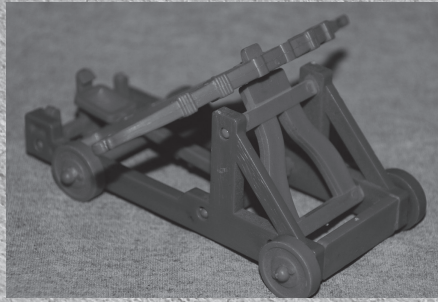
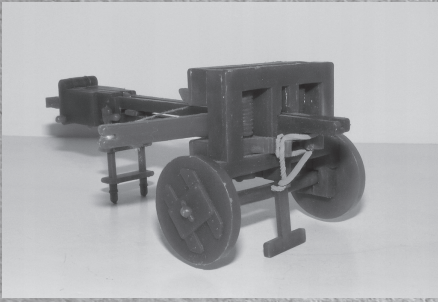
Mierzące nieco ponad 10 centymetrów modele pokolorowanych żołnierzy naprawdę robiły wrażenie, oddając charakter Militarnej ciężkiej jazdy Rzeczypospolitej, w której składali wchodziłi najzamożniejsi szlachcice. Skrzydła, kopie, pancerze i biało-czerwone flagi prezentowały się na polu bitwy – znaczy: na stole czy podłodze – wspaniale (a przynajmniej tak podpowiadają wspomnienia). Tym bardziej, że konnych uzupełniał zestaw tzw. towarzyszy pancernych. Istniała też robiąca mniejsze wrażenie wersja niepokolorowana.



LIZAKOWCE

Na przełomie lat 70. i 80. XX wieku pojawiła się cała »seria« figurzek dołączanych do słodyczy. Były wykonane ze srebrnego tworzywa i dołączane do cukierków, a dystrybuowane przez osiedlowe cukiernie. Z czasem zastąpiły je produkowane przez prywatniarzy „lizakowce”. Jak ów przydomek sugeruje, figurka była sprzedawana razem ze słodyczkami. W podstawie żołnierzyka znajdowała się dziurka, w której rozpoczynał się lizak. Całość pakowano do foliowych worków. Te modele były z jednolitego plastiku, często stanowiły kopie opisanych przeze mnie, gdzie indziej figurek lub zachodnich wzorów (ach, ta ochrona praw autorskich czasów PRL). „Lizakowce” miały swoje tematyczne »podserie« historyczne, jak choćby czasy Starożytnego Rzymu, Indianie czy współczesne wojsko. Warto wspomnieć o kolorystycznej różnorodności, bo choć plastik był jednolity, to wytryskiwano tworzywo różnej barwy. W efekcie jedna figurka mogła mieć kilka wersji kolorystycznych.





MACHINY OBLĘŻNICZE

Pod koniec lat 70. XX wieku pojawiły się na rynku aż dwie maszyny oblężnicze z obsługą. Była to balista i katapulta. Producent na pudełku informował: „Starożytna Machina Oblężnicza – Katapulta” i dodawał dwie figurki. Przy użyciu gumki-recepturki dawało się z nich nawet miotać pociskami. Niestety, plastikowe elementy ulegały powolnemu zniszczeniu.



POWSTAŃCY WARSZAWSCY '44

Nie jest dla mnie jasne, jak w politycznych okolicznościach lat 70. i 80. XX wieku udało się opracować całą serię jakiś 20 figurek wprost odwołujących się do Powstania Warszawskiego 1944 roku, które było przez naszych „wschodnich przyjaciół” i towarzyszy odpowiednio traktowane oraz przedstawiane. Ciekawostką jest, iż wśród niemal 30 wzorów duży procent przedstawiał rannych i sanitariuszki. Co jeszcze ciekawsze, a z perspektywy czasu nadto niepokojące: wśród mierzących około 9 centymetrów figurek pojawili się też mali powstańcy – jeden będący zapewne kurierem, ale dwóch uzbrojonych w butelki z benzyną, kolejny w panzerfaust.

PIRACI

Ledwie kilka modeli złożyło się na piracką serię figurek mierzących 5 centymetrów. Były dość różnorodne i bez wątpienia nietypowe wśród ówczesnej gamy produktów, gdzie prym wiodły miniaturki wojskowe.



RYCERZE CIENCY – ZŁOCI, SREBRNI I KOLOROWI

Licząca dwadzieścia kilka wzorów seria charakteryzowała się chudością figurek – miały one maksymalnie jakieś pół centymetra grubości. Drugą cechą wyróżniającą te modele było niespecjalne trzymanie się skali, albowiem postaci na koniach miały w zasadzie tę samą wysokość co piesi.

Można rzec, iż była to w naszym świecie seria mieszana, albowiem część figurek była pomalowana, a część srebrna, a jeszcze inne były złote. Czasem ten sam model był dostępny we wszystkich wersjach, pojawiały się jednakże też wzory tylko pokolorowane lub tylko srebrne/złote.



RYCERZE KOLOROWI

Na przestrzeni lat pojawiło się kilkadziesiąt różnorodnych kolorowych figurek średnio-wiecznych rycerzy o wysokości od 5,5 do 11 centymetrów. Część przypominała nieco szachowe figury, inne odwzorowywały postaci historyczne (Ulrich von Jungingen czy Władysław Jagiełło), jeszcze inne niespecjalnie się od siebie różniły poza malowaniem, a konni potrafili mieć ledwie 9 centymetrów wysokości. Wypada dodać, że te same wzory były czasem sprzedawane jako kolorowe, a czasem bez pomalowania.



SAMURAJOWIE

Jedną z ostatnich produkcji czasów PRL, inspirowana serialami „Shogun” czy „Musashi”, a może też dziełami Kurosawy? Figurki pojawiły się na przełomie roku 1989 i 1990, miały mniej więcej 7 centymetrów wysokości i nie było ich za wiele.



WOJE MIESZKA

Licząca prawie 50 wzorów seria figurek odwołujących się do początku państwa polskiego. Modele nie były nazbyt realistyczne, a mierzyły nieco ponad 5 centymetrów. Występowały wersje niepomalowane i kolorowe.

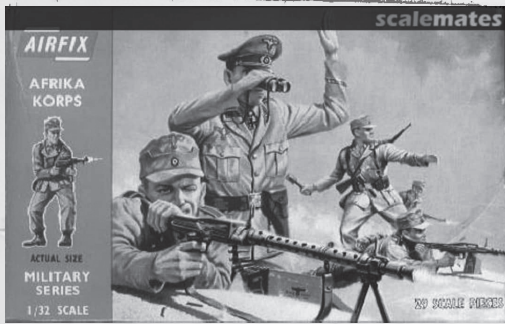


WOJSKO POLSKIE, II WOJNA ŚWIATOWA

Polacy walczący na różnych frontach II wojny światowej byli oczywiście doskonałym tematem dla twórców figurek – tych kolorowych i niepomalowanych. Z jednej strony dostawaliśmy więc żołnierzy z 1939 roku, w tym choćby ułanów. Z drugiej mieliśmy też indoktrynację w rodzaju pancernych czy żołnierzy z Bitwy pod Lenino (w czasach PRL urosła ona do rangi symbolu, a była chrztem bojowym polskich jednostek podległych armii Związku Radzieckiego).

Na marginesie wypada wspomnieć, że mogliśmy bawić się również modelami odwzorowującymi współczesnych przedstawicieli Ludowego Wojska Polskiego.





Wczorajsze zabawki – dzisiejsze eksponaty

Jak to nie raz się w historii zdarzało, te wszystkie figurki dziś stanowią elementy przeróżnych kolekcji. Zapewne nie wszystkie modele przetrwały. Niektóre noszą ewidentne ślady użytkowania. Mają podłamywane elementy, odłupaną farbę. Wiele dziś wydaje się brzydka i ordynarnie pomalowana, choć przed laty były piękne. Niemal wszystkie budzą sentyment. Część trafiło do muzeów i na specjalne wystawy. Oczywiście pojawił się też cały rynek – na internetowych aukcjach sprzedawane są oryginalne figurki.

Te sygnowane na podstawie oznaczeniami polskich producentów osiągnęły zawrotne ceny, a walczy o nie kilkudziesięciu zbieraczy. Jedną z największych kolekcji ma Mariusz Kmita z Rzeszowa: liczy ona pod 4000 unikatowych figurek produkowanych w Polsce od lat 60. XX wieku. Miłośnicy modeli z czasów PRL zajmują się też renowacją, a nawet produkcją replik. Podobnie do paskudnie pięknych figurek fantastycznych postaci (patrz „One Life Left” nr 8) żołnierzyki z czasów PRL wciąż budzą zaskakujące emocje.





SECRET



LEVEL

POWIERZENIE LOSÓW ŚWIATA W RĘCE ALGORYTMÓW MOŻE WYDAWAĆ SIĘ NIEPOKOJĄCE CHOĆBY W KONTEKŚCIE „BUNTU MASZYN”, NA JAKI NATRAFIŁI WIELBICIELE GRY ELITE DANGEROUS.



WAWEL

CZYLI OD ZABÓJCZYCH NPC PO ZAGŁADĘ LUDZKOŚCI

W 1942 roku pisarz i futurolog, Isaac Asimov, sformułował trzy prawa robotyki, uzupełnione później o prawo zerowe. Zasady te, zdaniem twórcy, miały zabezpieczać ludzkość przed zgubnymi skutkami rozwoju technologii:

- Robot nie może skrzywdzić człowieka ani przez zaniechanie działania dopuścić, aby człowiek doznał krzywdy.
- Robot musi być posłuszny rozkazom człowieka, chyba że stoją one w sprzeczności z Pierwszym Prawem.
- Robot musi chronić samego siebie, o ile tylko nie stoi to w sprzeczności z Pierwszym lub Drugim Prawem.
- Robot nie może skrzywdzić ludzkości lub poprzez zaniechanie działania doprowadzić do uszczerbku dla ludzkości.

■ Łukasz Michalik

Technologia, która zwraca się przeciwko ludziom, to popularny motyw w popkulturze. Groźby ze strony Skynetu, Matriksa czy Deceptikonów wydają się jednak całkiem niewinne w porównaniu z prawdziwym zagrożeniem, jakie stało się udziałem ludzkości z powodu nieprzewidzianych działań różnych maszyn. Czasem miało to wymiar komiczny, ale bywały również sytuacje, w których zagrożone było istnienie naszego gatunku. To wszystko wydarzyło się naprawdę.



OD CZASU „ELEKTRONICZNEGO MORDERCY”, JAK ZATYTUŁOWANO W POLSCE PIERWSZEGO „TERMINATORA”, ZŁOWROGI T-800 STAŁ SIĘ IKONĄ POPKULTUROWYCH STRACHÓW.



Podczas walk z Japończykami piloci hellicatów osiągnęli stosunek zwycięstw do strat 19:1. Po wojnie część maszyn skończyła w roli latających celów.

UZBROJENIE SAMOLOTÓW F-89 SCORPION – RAKIETY MIGHTY MOUSE. F-89 PRZENOSIŁY DWA TAKIE ZASOBNIKI, A W KAŻDYM PIĘĆDZIESIĄT DWA RAKIETY.

Choć formułując swoje zasady, Asimov miał na myśli roboty obdarzone inteligencją, nie minęło wiele czasu, a przeciwko ludziom zbuntowały się te nieco mniej elokwentne: wojskowe drony.

BUNT MASZYN W LOTNICTWIE

Płonące lasy, wybuchające składy paliwa, eksplozje na ulicach i wylatujące w powietrze samochody. 16 sierpnia 1956 roku mieszkańcy kalifornijskiego miasta Palmdale przeżyli chwile grozy, widząc, jak okolica zmienia się w pobojowisko. Rosyjski nalot? Zemsta Japończyków? Inwazja pogrobowców Trzeciej Rzeszy? Nic z tych rzeczy!

Wszystko zaczęło się od startu sterowanego radiowo, starego samolotu Hellcat. Pamiętające drugą wojnę światową maszyny były używane w roli zdalnie sterowanych celów powietrznych, używanych przez wojsko między innymi do szkolenia obrony przeciwlotniczej.

Jeden z takich hellicatów, pomalowany na jaskraworóżowy kolor, chwilę po starcie z kalifornijskiego lotniska Naval Air Station Point Mugu zerwał łączność i zamiast nad ocean skierował się w stronę zamieszkałych terenów. Aby zniszczyć zbuntowaną maszynę,

wysłano dwa samoloty F-89 Scorpion, uzbrojone w sumie w dwieście osiem niekierowanych rakiet Mk4 FFAR „Mighty Mouse”.

BITWA NAD PALMDALE

Banalne na pozór zadanie okazało się dla amerykańskich pilotów poważnym problemem – scorpiony nie miały broni strzeleckiej, z samolotów wymontowano stare, mechaniczne celowniki, a za celowanie odpowiadał wspomagany komputerem AN/APA-84 i radarem cud techniki, samodzielnie wyliczający poprawki celownicze. Był to idealny sprzęt do ostrzelenia salwą rakiet formacji ślamazarnych, sowieckich bombowców.

Problem polegał na tym, że dron poruszał się całkiem żwawo, komputerowy celownik wyłączał się podczas niektórych manewrów, a rakiety – wystrzelwane przez pilotów „na oko” – leciały wszędzie, tylko nie do celu. A gdy skończyło im się paliwo, spadały

na ziemię, czyli na ulice miasta Palmdale, nad którym toczył się powietrzny pojedynek ludzi z maszyną. Straty były znaczne, choć szczęśliwym zrzędzeniem losu żaden z mieszkańców nie został nawet ranny.

Starcie z dronem, które przeszło do historii jako „bitwa nad Palmdale”, zakończyło się porażką sił powietrznych. Drona nie udało się zniszczyć. Samoloty wysłane w celu przechwycenia wystrzelały wszystkie rakiety i musiały wrócić do bazy, a zbuntowana maszyna „walczyła” do końca i nawet spadając z braku paliwa, zdołała jeszcze zniszczyć linię energetyczną.

„Gry wojenne” sprowadziły światowy konflikt nuklearny do gry w kółko i krzyżyk. Mądry komputer WOPR zrozumiał, że nie można jej wygrać.



KONIEC ŚWIATA W SIERPUCHOWIE-15

Znacznie mniej spektakularny – bo przez lata utajniony – okazał się inny bunt maszyn, który jednak mógł mieć dla całej ludzkości dużo poważniejsze konsekwencje. Rozegrał się częściowo według scenariusza, jaki – co za przypadek! – przedstawił debiutujący na ekranach w tym samym roku film „Gry wojenne”. Hollywoodzka produkcja to historia nastoletniego hakera, który uruchamia symulację globalnego konfliktu nuklearnego, co sztuczna inteligencja mająca kontrolę nad amerykańskim arsenałem uznaje za początek prawdziwej wojny.

We wrześniu 1983 roku z podobnym scenariuszem musiał zmierzyć się rosyjski pułkownik Stanisław Pietrow. Pełnił on dyżur w obiekcie o nazwie Sierpuchow-15 – podmoskiewskim Centrum Wczesnego Ostrzegania Sił Powietrznych Związku Radzieckiego. Krótco po północy pułkownik otrzymał ostrzeżenie z systemu OKO. Była to radziecka konstelacja satelitów, które z kosmosu obserwowały powierzchnię Ziemi w oczekiwaniu na zarejestrowanie startu rakiet międzykontynentalnych.

Krótco po północy taki start w końcu nastąpił, a przynajmniej taką informację przekazał do Sierpuchowa-15 jeden z satelitów. Zadanie Pietrowa było jasne – miał zainicjować procedurę zmierzającą do uruchomienia pełnoskalowej odpowiedzi zgodnej z doktryną MAD – gwarantowanego wzajemnego zniszczenia.

Gdyby był etatowym pracownikiem Sierpuchowa, zapewne by tak zrobił. Ale Stanisław Pietrow był delegowanym – w ramach rotacji stanowisk – analitykiem, któremu wydało się nieracjonalne rozpoczynanie przez Stany Zjednoczone wojny atomowej zaledwie kilkoma rakietami. Dlatego zwlekał. Zamiast odpowiedzieć na atak, próbował zdobyć potwierdzenie, że to, co widzi na ekranie, dzieje się naprawdę,

a swoich przełożonych poinformował o wątpliwościach dotyczących rzekomego ataku.

Potwierdzenia nie otrzymał, bo cała sytuacja była – jak wyjaśniono później – wynikiem błędnej interpretacji danych przez oprogramowanie systemu OKO: rozbłyśki Słońca na chmurach zostały uznane za ogień towarzyszący wystrzeleniu pocisków międzykontynentalnych. Za uratowanie świata Pietrow nie dostał pochwały, choć wbrew miejskiej legendzie nie był szykanowany za złamanie procedur, ale za niepełne udokumentowanie podjętych w kryzysowej sytuacji działań. Jego wyczyn utajniono, a sam zainteresowany przeszedł niebawem na wojskową emeryturę.

MARTWA RĘKA, CZYLI ALGORYTM KOŃCA ŚWIATA

Widmo atomowej zagłady zainicjowanej przez maszyny pozostaje jednak wciąż aktualne. Wszystko za sprawą zbudowanych przez atomowe mocarstwa awaryjnych systemów komunikacyjnych. Chodzi o rozwiązania określane mianem Dead Hand, gwarantujące atak odwetowy nawet w sytuacji, gdy obsługiwane przez ludzi centra decyzyjne wyparują w atomowych eksplozjach.



■ Stanisław Pietrow żył skromnie, bez splendoru, na jaki zasługuje zbawca świata.

Przykładem takiego systemu jest rosyjski Perymetr. To awaryjny kanał komunikacji mający zagwarantować odpalenie ocalałych rakiet bez udziału człowieka. Po aktywacji i – prawdopodobnie – braku reakcji ze strony uprawnionych osób Perymetr ma za zadanie wystrzelić raketę z nadajnikiem rozsyłającym realizowany automatycznie rozkaz odpalenia rakiet atomowych.

Rozwiązanie to ma w teorii zabezpieczać przed sytuacją, w której strona rozpoczynająca wymianę nuklearnych ciosów mogłaby wygrać z Rosją wojnę atomową, przeprowadzając (teoretycznie niemożliwy) atak z zaskoczenia, który zniszczyłby ośrodki decyzyjne i sparaliżował łączność.

Szczegółowe informacje na temat Perymetru nie zostały ujawnione, choć jego istnienie potwierdziły oficjalne źródła rosyjskie. Bardzo podobny system – choć jest to przedmiotem spekulacji – zbudowano prawdopodobnie także w Stanach Zjednoczonych.

WIRTUALNE POLOWANIE NA LUDZI

Powierzenie losów świata w ręce algorytmów może wydawać się niepokojące choćby w kontekście „buntu maszyn”, na jaki natrafili wielbiciele gry Elite Dangerous – kosmicznego

GIGANTYCZNE TAJFUNY – OKRĘTY PODWODNE PROJEKTU 941 – MIAŁY NA POKŁADZIE ŚMIERCIONOŚNY ARSENAŁ I MINIATUROWY BASEN DLA ZAŁOGI.



symulatora, z otwartym światem. Wszystko rozgrywało się – na szczęście – w uniwersum gry, jednak zarówno bunt, jak i jego następstwa bezpośrednio dotyczyły licznej społeczności graczy.

Rebelia zaczęła się od dodania przez twórców gry nowych możliwości projektowania własnych podzespołów, broni i craftingu. Jednym z założeń było podniesienie poziomu NPC, tak aby starcia z nimi stanowiły dla doświadczonych graczy większe wyzwanie.

Szybko okazało się, że zamiast chwalić wprowadzone zmiany, sfrustrowani gracze masowo narzekają. Mieli całkiem niezły powód – sztuczna inteligencja zaczęła dosłownie polować na ludzi, radykalnie podnosząc stopień trudności i skutecznie utrudniając przyjemną rozgrywkę. Analiza problemu wykazała, że SI skorzystała z dodanych do gry nowych funkcji, a co więcej znalazła w nich bugi ułatwiające rozgrywkę.

W rezultacie SI zaczęła tworzyć wyposażenie łączące funkcje różnych sprzętów. Pozwoliło to na budowanie superbroni – jak choćby potężny railgun, który zamiast długiego ładowania pomiędzy strzałami miał szybkostrzelność zwykłego, automatycznego lasera. W połączeniu ze zmianami podnoszącymi agresywność sztucznej inteligencji zaowocowało to rzezią graczy. Dopiero zewnętrzna ingerencja i ograniczenie możliwości SI przywróciły balans rozgrywce.

SKYNET – ALGORYTM ZABIJANIA

Na taką ingerencję nie mogli liczyć ofiary Skynetu. Ale nie tego, który spopularyzowały filmy z serii „Terminator”, ale prawdziwych, stworzonych przez ludzi algorytmów decydujących o życiu i śmierci człowieka podczas amerykańskiej, wieloletniej wojny z terroryzmem. Rzut oka za jej kulisy kilka lat temu umożliwił Edward Snowden. Niezależnie od tego, co sądzić o samym Snowdenie, który znalazł schronienie w Rosji, niektóre z ujawnionych przez niego informacji okazały się nader interesujące.

Oprócz ujawnienia szczegółów związanych z działaniem NSA, jego doniesienia dotyczyły między innymi oprogramowania, które ktoś – zapewne przekonany

CZŁOWIEK W ROLI BEZPIECZNIKA WERYFIKUJĄCEGO WYROKI MASZYN? OBECNIE TO STANDARD, ALE W NIEDALEKIEJ PRZYSZŁOŚCI ALGORYTM ZDECYDUJE SAMODZIELNIE.

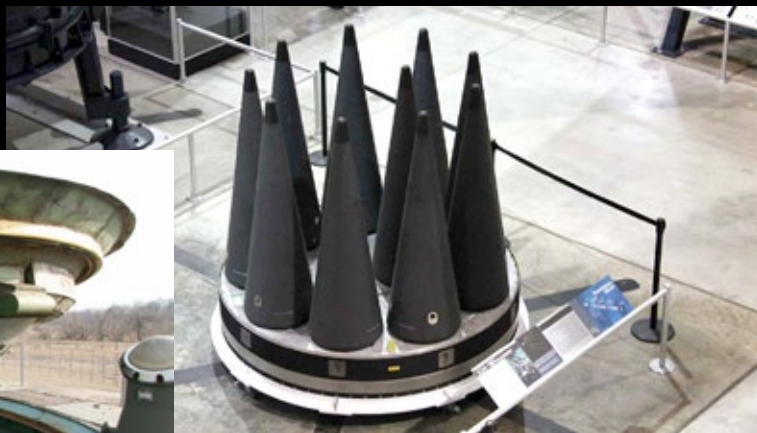
o świetnym dowcipie – nazwał Skynetem. Jego zadaniem było analizowanie różnych baz danych i poszukiwanie niedostrzegalnych dla człowieka, zależności sugerujących powiązania różnych osób z islamskim terroryzmem. Problem polegał na tym, że algorytmy nie były doskonałe i jako cel dla dronów wyznaczyły Ahmada Zaidana. Na pozór wszystko się zgadzało, a Skynet wykrył szereg logicznie uzupełniających się współzależności: Ahmad Zaidan przebywał w zapalnych rejonach świata, często podróżował, nie zatrzymywał się na długo w tych samych miejscach, korzystał z wielu środków komunikacji, a przede wszystkim nieustannie kontaktował się z podejrzanymi ludźmi.

Modelowy terrorysta? Dla Skynetu bez wątplenia, ale pan Zaidan zajmował się nie wysadzaniem ambasad, ale dziennikarstwem – był kierownikiem biura Al-Dżaziry w Islamabadzie, co w pełni

tłumaczyło jego „podejrzaną” zachowania. W tym przypadku wyrok nie został wykonany, bo wskazania Skynetu zostały zweryfikowane przez człowieka, który nie zatwierdził egzekucji za pomocą drona. Wielu innych nie miało tyle szczęścia – jak wskazuje Bureau of Investigative Journalism, zaledwie 4 procent ofiar ataków maszyn miało udokumentowane związki z terroryzmem. Pozostali byli albo przypadkowymi ofiarami, albo celami wyznaczonymi w wyniku błędu.

Otwarte pozostaje pytanie, co uznajemy za błąd. Zaledwie kilka lat temu jeden z prowadzonych przez Facebooka eksperymentów ze sztuczną inteligencją został przerwany w okolicznościach, które doczekały się sensacyjnych komentarzy w mediach.

Chodziło o rzekome stworzenie przez SI własnego, niezrozumiałego dla ludzi języka komunikacji. Algorytmy komunikujące się nieczytelnym dla człowieka szyfrem?



■ Silos radzieckiej rakiety RT-23UTTH. Miała zasięg 10 tysięcy kilometrów i celność (CEP) 500 metrów.

■ LGM-118A Peacekeeper przenosił głowicę MIRV, a w niej dziesięć głowic atomowych. Każda mogła zaatakować inny cel.



■ Sztuczna inteligencja z Elite Dangerous zaczęła działać inaczej, niż założyli jej twórcy.

Brzmiało to bardzo niepokojąco, jednak rzeczywistość okazała się znacznie bardziej prozaiczna – w eksperymencie chodziło bowiem o algorytmy, których zadaniem było komunikowanie się z ludźmi. To, że dążąc do optymalizacji, uprościły one swój język do poziomu, w którym stał się dla ludzi niezrozumiały, było raczej niepowodzeniem tej części eksperymentu, a nie spiskiem maszyn knujących za plecami swoich twórców.

UZBROJONE MASZYNY KONTRA LUDZIE

Bardziej wymierne skutki mogły mieć jednak wydarzenia, których mimowolnymi świadkami stali się amerykańscy żołnierze ćwiczący współdziałanie z robotami bojowymi. Uzbrojone maszyny SWORDS (Special Weapons Observation Reconnaissance Detection System) były przez Amerykanów testowane w roli wsparcia towarzyszącego żołnierzom na polu walki.

Niestety nie wszystko poszło zgodnie z planem, bo co najmniej jeden z robotów z jakiegoś powodu zaczął kierować broń nie w stronę potencjalnego celu, ale własnych, współdziałających z nim żołnierzy. Choć medialne nagłośnienie incydentu jako „buntu maszyn” było przesadą, stanowiło zwiastun tego, co przyniesie nam rozwój technologii.

Po mniej więcej dekadzie maszyny ponownie zbuntowały się przeciwko człowiekowi – ale nie przeciw przypadkowym osobom, ale konkretnej postaci, na którą twórcy robota wydali wyrok śmierci. Chodzi o Mohsena Fakhrizadeha – irańskiego fizyka, a zarazem szefa programu nuklearnego tego kraju.

Naukowiec, który poruszał się samochodem w otoczeniu licznej ochrony, został zabity w listopadzie 2020 roku. W samej egzekucji nie byłoby nic sensacyjnego, gdyby nie fakt, że została wykonana bez bezpośredniego udziału człowieka.



■ Roboty ze śmiertelnością bronią budzą wiele kontrowersji, ale są stosowane coraz częściej.

– przez maszynę o znacznym stopniu autonomii.

Mohsen Fakhrizadeh został zastrzelony z odległości około 150 metrów przez karabin maszynowy, ukryty w porzuconej ciężarówce. Za kontrolowanie broni odpowiadał robot wyposażony w głowicę optoelektroniczną, dzięki której cel został rozpoznany i zlikwidowany. W sferze spekulacji pozostaje w tym przypadku zakres wykorzystania sztucznej inteligencji.

Jedną z wersji wydarzeń wskazuje, że maszyna służąca do zabicia naukowca była po prostu zdalnie sterowanym karabinem maszynowym. Owszem, SI była wykorzystana, ale do wspomaganego celowania i stabilizacji broni, która – co prawda zdalnie – cały czas znajdowała się pod kontrolą człowieka. Nieco bardziej niepokojąco brzmi inna z wersji, według której sterująca bronią SI samodzielnie zidentyfikowała cel i podjęła decyzję o otwarciu ognia, autonomicznie likwidując wskazaną osobę.

W takim kontekście znacznie bliższe realiom wydają się nie idealistyczne zasady Asimova, ale prawa sformułowane przez brytyjskiego pisarza SF, Davida Langforda:

Robot nie może działać na szkodę przedstawicieli rządu, któremu służy, ale zlikwiduje wszystkich jego przeciwników.

Robot będzie przestrzegać rozkazów wydanych przez upoważniony personel, z wyjątkiem przypadków, w których będzie to sprzeczne z trzecim prawem.

Robot będzie chronił własną egzystencję za pomocą zabójczej broni, ponieważ robot jest cholernie drogi. ■



■ Edward Snowden zaskoczył świat doniesieniem, że szpiedzi faktycznie szpiegują.

■ Siedziba NSA stała się złowrogim symbolem ery totalnej inwigilacji.



The Eidolon

■ Paweł Gawlikowski

Pamiętam, gdy w grudniu 1987 roku w dodatku „44 gry na Atari” przeczytałem o Eidolonie. Niesamowita historia, zdjęcie jaskini ze smokiem i opis w formie pamiętnika badacza tajemnic robiły niesamowite wrażenie. Ileż ja się naszukałem tej gry na giełdach, nikt mnie nie uświadomił, że na małe Atari nigdy nie wydano wersji na kasecie...

W zupełnie innej sytuacji byli podobni do mnie gracze w USA, gdyż oprócz istniejącego tam rynku piratów (oczywiście przesadą byłoby oczekiwać giełdy w lokalnej szkole) mogli pójść do sklepu i po prostu na być interesujący ich tytuł, i to wcale nie za równowartość miesięcznej pensji. A jeżeli już, to była to pensja młodocianego gazeciarza.

Wspomniany na początku Eidolon to maszyna, która przenosi nas w zakamarki umysłu. Osiem poziomów wypełnionych coraz trudniejszymi wrogami stanowiło wyzwanie nawet

dla zaprawionych w bojach graczy na ośmiobitowych maszynach, a musimy pamiętać, że w tamtych czasach gry wybaczają o wiele mniej niż obecnie. W jaki sposób powstały widniejące na ekranie „jaskinie umysłu”? To proste – wzgórza i kaniony, które widzieliśmy w Rescue on Fractalus, zostały po prostu odwrócone do góry nogami. Można by rzec – kreatywność na poziomie master. Dodatkowo przy okazji produkcji programiści opracowali kod pozwalający na płynne skalowanie postaci, dzięki czemu przybliżały się lub oddalały one od gracza w iście filmowy, jak na tamte czasy, sposób. Kod ten po udoskonaleniach został wykorzystany w o wiele większej grze – Maniac Mansion.

Jeżeli chodzi o pudełka, to LucasArts (a wcześniej Lucasfilm Games) nie doszło do takiej standaryzacji jak na przykład Sierra, w której przypadku przez dłuższy czas można było złożyć w pełni funkcjonalne opakowanie z komponentów pozyskanych z kilku różnych gier. Tutaj praktycznie co tytuł mieliśmy do czynienia ze zmianą koncepcji zarówno projektu, jak i grafiki, przez co stawiając obok siebie kilka pozycji, mieliśmy wrażenie, że pochodzą od różnych wydawców. Dodatkowo niestawna jakość kartonu powoduje, że znalezienie niepogiętego i niewyglądającego jak po przejściu stada słońi egzemplarza bywa nie lada wyzwaniem.

Ten konkretny egzemplarz może nie grzeszy bogactwem dodatków, jednak instrukcja wybija się bardzo na plus. W czasach kiedy do większości zręcznościówek dodawano czasami nie więcej niż cienki świstek z wyjaśnieniem, że przycisk joysticka to strzał, a ruchy prawo-lewo pozwalają na uniknięcie wrogiego ognia, tutaj mamy historię wynalazcy przez niego samego spisana, podzieloną na

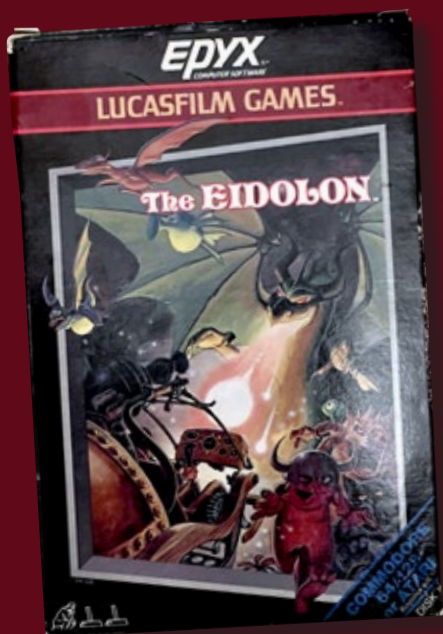


■ Niezbyt często spotykana praktyka tak zwanego flippy disk. Każda ze stron zawiera wersję na inną maszynę (Atari 800XL/C64).

■ Instrukcja wykonana w formie dziennika stanowi świetne wprowadzenie w świat gry i co rzadkie w tamtych czasach – to, co widzimy na ekranie, z grubsza przypomina oryginalne rysunki.

kolejne etapy prowadzące nas przez umysł szaleńca. Papier przypomina pergamin, a opracowanie włącznie z wykorzystanymi krotkami pisma stoi na bardzo wysokim poziomie.

Największą ciekawostką pozostaje dyskietka, zwana „flippy disk”, co oznaczało ni mniej, ni więcej tylko wersje na dwie maszyny, po jednej na stronę. Na stronie A jest to C64, natomiast na B poszukiwana przeze mnie kiedyś wersja na małe Atari. I pomimo upływu wielu lat poczułem dreszczyk emocji, wkładając nośnik do stacji dysków i wyobrażając sobie, że robię to dwunastoletni ja. Potężna bywa siła marzeń sprzed lat... ■



TRAFFIC puzzle



HUUUGE

Play Together.

huuugegames.com

KOSMICZNE

Branża kosmiczna działa na lukratywnym rynku, nic dziwnego, że co i rusz jak grzyby po deszczu pojawiają się firmy z nowymi pomysłami i technologiami. Inwestorzy najwyraźniej wierzą w sukces kosmicznych przedsięwzięć, ponieważ w zeszłym roku wyłożyli na start-upy rekordowe 15 miliardów dolarów. Oczywiście zawsze jakaś część z nich poprzestaje na śmiałych koncepcjach i hasłach, ale wiele z nich przekuwa idee w konkretne produkty.

■ User Jama

ENPULSION

Firma z Austrii produkuje napędy do nanosatelitów. Silniczki Enpulsion wykorzystują technologię FEEP, czyli napędu elektrycznego z emisją polową. Jest to rodzaj pędnika jonowego, w którym paliwem jest ciekły metal, w tym wypadku ind. Silniczki są kompaktowe i modułowe, można łączyć je w klastry dla zwiększenia siły ciągu lub zapewnienia redundancji. W temperaturze pokojowej paliwo jest ciałem stałym i nie wymaga przechowywania pod ciśnieniem, co eliminuje ryzyko wycieku. Sam silniczek przeznaczony jest do precyzyjnego manewrowania satelitów, na przykład nakierowania kamer na określony obszar Ziemi lub korekty orbity. Cechą napędów FEEP jest możliwość niemal natychmiastowego włączania i wyłączania ciągu oraz dokładne sterowanie siłą ciągu zarówno w trybie impulsowym, jak i ciągłym.



SPACERYDE

Kanadyjski start-up reklamuje się jako kosmiczna taksówka. W tej konwencji myślowej rakietą SpaceX jest autobusem z wieloma pasażerami, a SpaceRyder chce oferować wyniesienie na orbitę pojedynczego satelity za rozsądne pieniądze. Atrakcyjną taryfę chce zapewnić dzięki oryginalnemu pomysłowi na start, gdzie pierwszym stopniem jest balon stratosferyczny, który wynosi właściwą raketę do granicy atmosfery. Sama mała rakietka przytwierdzona jest do platformy będącej czymś w rodzaju drona. Dzięki czterem śmigłom jest w stanie odpowiednio ustawić platformę do startu. Firma chwali się tym, że jej loty są bardziej ekologiczne, bo nie generują żadnej emisji w dolnych partiach atmosfery. Dodatkowym atutem jest możliwość startu właściwie z dowolnego miejsca, ponieważ nie jest wymagana rozbudowana infrastruktura jak przy startach tradycyjnych rakiet.

START-UPY



AQUARIAN SPACE

Czasem wystarczy duża pewność siebie, by przyciągnąć pieniądze inwestorów, nawet jeśli pomysł jest trochę jak porywanie się z motyką na Słońce. Aquarian Space ni mniej, ni więcej chce zapewnić szerokopasmowy internet dla Układu Słonecznego, który będzie nazywał się Solnet. Oczywiście nie od razu Rzym zbudowano, więc na początek system umożliwi streamowanie seriali na Księżycu i to już w 2024 roku. Kolejnym miejscem objętym Solnetem ma być Mars. Szczegółów technicznych brak, ale będzie pan zadowolony. Jeśli zamierzenia przerodzą się w konkrety, to możemy mieć taką sytuację, że szybki internet rzędu 100 Mbps będzie dostępny na Księżycu, zanim pojawią się tam żądni niskograwitacyjnych wrażeń kosmiczni turyści.

NEWROCKET

Izraelski start-up postanowił wymyślić alternatywę dla toksycznych paliw raketowych, takich jak hydrazyna. Produkt, który rozwija NewRocket, nazywa się PowerGel. Bazuje on na nafcie lotniczej wzbogaconej składnikami, które przekształcają ją w formę żelu i dają jej większego kopa energetycznego. Dokładny skład chemiczny jest oczywiście tajemnicą firmy, natomiast paliwo nie jest toksyczne. Można je wziąć do ręki w zwykłych, laboratoryjnych rękawiczkach bez obaw o trujące opary. Jednocześnie można je łatwo przechowywać przez dłuższy czas. NewRocket opracowuje również rakietę wykorzystującą swoje nowe, bardziej ekologiczne paliwo.



SPINLAUNCH

„A po co właściwie te całe rakiety?” – musieli zadać sobie pytanie założyciele amerykańskiego start-upu SpinLaunch, kiedy możemy zbudować coś w rodzaju wielkiej katapulty. Pomysł wydaje się rodem ze średniowiecza, ale wykorzystano w nim jak najbardziej nowoczesną technologię. Na razie koncepcja jest testowana na pustyni w stanie Nowy Meksyk na sprzęcie w mniejszej skali. Zbudowano tam wysoką na 50 metrów centryfugę, która rozkręca się do sześciokrotnej prędkości dźwięku, a następnie katapultuje ładunek z małą rakieta pionowo na taką wysokość, by potrzebna była tylko mała ilość paliwa na dokończenie lotu bądź dalsze manewrowanie już na orbicie. Aby wyeliminować opór powietrza przy rozkręcaniu, wewnątrz centryfugi jest zapewniona próżnia. Oczywiście tą metodą raczej nie dostarczymy na orbitę świeżych pomidorów, ponieważ olbrzymie przeciążenia sprasują je na mało apetyczną papkę, ale odpowiednio zaprojektowany sprzęt może przetrwać. Choć podróż jest mocno, pardon, zakręcona, to SpinLaunch będzie przyciągał klientów niskimi cenami.



TUNGUSKA



SERIAL ANIME JOJO'S BIZARRE ADVENTURE STONE OCEAN

Z przedziwnymi przygodami rodziny JoJo jest tak, że można ich nie lubić albo nie rozumieć – ale proszę, nie nazywaj się wówczas „człowiekiem kultury”.

Dostępna na Netflixie seria „Stone Ocean” to najnowsza odsłona kolejnej podserii. Dotychczas na tej platformie można obejrzeć trzy z nich

– „Phantom Blood”, „Battle Tendency” (obie mają razem dwadzieścia sześć odcinków) i „Stardust Crusaders” (czterdzieści osiem odcinków, ta jest chyba najbardziej memiczna). Na Crunchyrollu zaś dostępne są również dwie kolejne, „Diamond Is Unbreakable” i „Golden Wind”. Różnią się od siebie nie tylko miejscem i czasem akcji, ale i stylem. To, co je łączy, to główni bohaterowie – wojownicy pochodzący z rodu Joestar, których imiona można skrócić do tytułowego JoJo.

„Stone Ocean” jest jak na razie największym odstępstwem od normy (to słowo brzmi wyjątkowo dziwnie w kontekście tej serii); chociaż w serii pomiędzy masywnymi typami w kolorowych wdziankach zainspirowanych światem mody (coś,

AUTORZY

BC	Bartek Czartoryski
PM	Piotr Mańkowski
KP	Krzysztof Pilch
PP	Piotr Pocztarek
MRW	Michał R. Wiśniewski
PŻ	Piotr Żymelka

co łączy „JoJo” z „Sailor Moon”) przewijały się postacie kobiece, w tym potężne wojowniczki, tym razem to właśnie dziewczyna reprezentuje ród Joestarów. Nazywa się Jolyne Cujoh i jest córką Jotaro Kujo, głównego bohatera „Stardust Crusaders”. Manga wychodziła w latach 1999–2003, pierwsza połowa sezonu anime wyszła zaś w 2021 roku (reszta odcinków ma się pojawić pod koniec tego roku).

Ciekawe jest też miejsce akcji. To już nie czas podróży po świecie czy patrolowania japońskiego miasteczka. Tytułowy „kamienny ocean” to metafora więzienia Green Dolphin Street Prison, do którego trafia Jolyne, wrobiona przez swojego chłopaka. Szybko okazuje się, że sprawa nie jest taka prosta – ktoś chciał, żeby znalazła się za kratkami. Dziewczyna odkrywa też, że posiada moce zwane „stand” – jej Stone Free pozwala na wyciąganie z ciała nici, których może używać w walce. Co dziwniejsze, przeróżne moce zaczynają się manifestować wśród innych osadzonych. Celem tajemniczego wroga okazuje się zaś ojciec Jolyne. Jak zwykle seria pełna jest humoru, melodramatu, absurdalnie ubranych postaci o absurdalnych mocach, przez które wplątują się w absurdalne sytuacje. Świat JoJo to prawdziwe multiwersum szaleństwa; nowa seria wydaje się paradoksalnie dobrym punktem startowym, który od razu pozwala wejść w ten przedudny świat (pierwsza seria rozkręca się bardzo powoli) nowym widzom. Nowa historia i nowe bohaterki; jak się spodoba, można sięgnąć po więcej. Dla koneserów i ludzi kultury – pozycja obowiązkowa. (MRW)

SERIAL DRAMAT MIASTO JEST NASZE

Serial, oparty na książce baltimoreńskiego reportera śledczego Justina Fentona, autora nominowanego do nagrody Pulitzera, jeszcze przed premierą określano mianem spadkobiercy „Prawa ulicy”, uchodzącego za wielki triumf telewizji.

Nieprzypadkowo, bo skojarzenia narzucają się same. Nie dość, że za oba serie odpowiada ci sami ludzie, David Simon i George Pelecanos, to jeszcze jeden i drugi tytuł opowiada o policji z Baltimore, miasta będącego istnym amerykańskim biegunem przestępczości.

Tyle że tutaj nie chodzi o odwieczne gonitwy glin i złodziei, ale o to, że odznaki zmatowiały, czapki pospadały i o złożonych przysięgach zapomniano. To opowieść o psuciu się ryby od głowy, o brutalności tych, którzy mieli nas bronić, o korupcji i upadku elitarniej jednostki policyjnej pozornie pilnującej prawa i porządku, a w rzeczywistości dbającej wyłącznie o swój interes.



Świetny jest tutaj Jon Bernthal jako sierżant Wayne Jenkins, którego karierę śledzimy od pierwszych dni na ulicach, gdy po wyjściu z akademii chłonnie pychę i pogardę, a także przekazuje je potem swoim następcom. „Miasto jest nasze” nie jest bynajmniej materiałem na relaksujący seans, to głównie dialogi przekładane dialogami, ale to jednocześnie kawał pierwszorzędnej roboty, nie tylko publicystycznej, lecz i czysto filmowej. (BC)

FENTON

SERIAL SENSACYJNY TOKYO VICE

„Tokyo Vice” to fabularyzowana wersja książki reportera Jake’a Adelsteina (wyszła po polsku jako „Tokyo Vice. Sekrety japońskiego półświatka”); wśród producentów znalazł się Michael Mann, ale zbieżności z „Miami Vice” tu raczej nie ma.

No, może poza jedną rzeczą – serial jest wybitnie klimatyczny; jeśli są tu jacyś fani serii gier Yakuza, to poczują się jak w domu. W sumie to nawet chciałbym zagrać w spin-off Yakuza: Tokyo Vice; mamy przecież już poboczną serię o prywatnym detektywie, a tu bohater jest jeszcze ciekawszy – to młody dziennikarz, w dodatku przybyły z Ameryki, który rozpoczyna pracę w największym tokijskim dzienniku. Wszystko dzieje się w roku 1999, gdy prasa papierowa stanowiła główne źródło informacji. Adelstein korzysta ze swoich atutów gajjina – jest uparty i beczelny, potrafi włożyć stopę w drzwi,

FBI

FILM DOKUMENTALNY
TAJEMNICE
MARILYN MONROE:
NIEZNANE NAGRANIA

Na jasną odpowiedź, kto zabił Marilyn, nie należy oczywiście liczyć, ale ten netfliksowy dokument rzuca nowe światło na ostatnie lata życia aktorki i przekazuje też sporo informacji o braciach Kennedych.

Nie ma tu tanich rekonstrukcji ani nadmiernego poszukiwania sensacji, skupiono się na odszyfrowaniu enigmatycznej popularności gwiazdy. Nie chcę zepsuować głównej tezy tego dokumentu, co doprowadziło do tego, że 4 sierpnia 1962 roku w swym domu na przedmieściach Los Angeles, niedaleko od Santa Monica, Marilyn Monroe została znaleziona nieprzytomna, ale jeszcze nie żyjąca, i zabrano ją do karetki, co przeczy informacjom uznawanym dotąd za oficjalne.



W historii śmierci Marilyn Monroe jest zawarty być może odprysk tego, co rok później stało się z Johnem F. Kennedym. Opisy zawartych w odnalezionych taśmach fragmentów rozmów aktorki z odwiedzającymi ją mężczyznami („Całe jej mieszkanie zostało okablowane przez FBI”) są tak drastyczne, że realizatorzy większości z nich nam oszczędzają, pozostając przy wnioskach. To dobrze, bo mit pełnej życia blondynki w spódniczce zdradziecko podwiewanej przez pęd powietrza z kanału wentylacyjnego metra mógłby zostać brutalnie zmasakrowany. (PM)



1999

zakolegować się z policjantem z obyczajówki, a nawet z młodym yakuzą. Serial nie traktuje japońskiej mafii z takim sentymentem jak gry – jak zauważył na Twitterze jeden ze scenarzystów, Karl Taro Greenfeld, yakuza jest organizacją faszystowską. W obsadzie oprócz genialnego w głównej roli Anselę Elgorta (pozorny pocziwina, który skrywa ciekawą naturę uparciucha) zobaczymy

znanych z występów w Hollywood Kena Watanabe (detektyw Hiroto Katagiri) i Rinko Kikuchi (jako redaktorka Emi Murayama, borykająca się z seksizmem), a także Rachel Keller (Samantha Porter, pracująca w klubie jako hostessa); bliższy też Shō Kasamatsu jako Sato, który pewnie odnalazłby się w świecie gier Yakuza, ale występuje w mniej romantycznym dziele. (MRW)


FILM PRZYGODOWY
SONIC 2

Pierwszy film o niebieskim jeżu okazał się dość nieoczekiwanym hitem – nikt niczego nie oczekiwał, a najwięcej hałasu wokół niego spowodowało to, że internetowi aktywiści wymusili na wytwórni trzymanie się oryginalnego designu Sonica.

Tymczasem okazał się całkiem przyjemnym, prostym filmem przygodowym o szukaniu swojego miejsca w obcym świecie. Taki „Kaczor Howard” na nowe czasy. Świetne wrażenie wywarła też interpretacja Doktora Robotnika w wykonaniu Jima Carreya – doskonała zabawa dla dzieci i nie tylko, zupełnie jak gry. Druga część idzie tropem gier, podobnie jak one do ekipy doręczając liska Tailsa i kolczatkę australijską imieniem Knuckles; wojownika z tradycjami, wielkimi pięściami i zakutą pałą. Ten ostatni problem sprawia, że czerwony jeżoid łączy siły z Robotnikiem (który czas między filmami spędził na planecie grzybów). Cel – zdobycie artefaktu znanego jako Master Emerald. Tymczasem Sonic zwyczajnie się nudzi – chciałby grać bohatera i korzystać ze swojej supermocy biegania, ale wciąż jest młodym jeżem, który do pewnych rzeczy musi dorosnąć. Okazją do rozwoju będzie właśnie pojawienie się dwóch przeciwników; na szczęście z odsieczą przybywa Tails. Najstabilniej w filmie wypadają sceny z ludzką obsadą znaną z poprzedniego odcinka, ale jest ich na szczęście niewiele. Show kradnie szarżujący Carrey, doskonałe są animowane zwierzęta i drony, tym razem mocno wzorowane na wrogach z gier. Fabuła jest dostosowana do dzieci, a w tle – tony nawiązań dla uważnych fanów (kawiarnia, w której tajną bazę ma Robotnik, nazywa się Mean Bean, zupełnie jak amerykańska edycja Puyo Puyo – Dr. Robotnik’s Mean Bean Machine). Wszystko wskazuje na to, że powstanie kolejna część. I bardzo dobrze. Świat potrzebuje prostych historii z głupimi żartami i masą przygód. (MRW)



FILM SUPERBOHATERSKI DOKTOR STRANGE W MULTIWERSUM OBŁĘDU

Po pierwszej części „Doktora Strange” nastawiałem się na rozczarowanie – fiki-miki z zakrzywianiem czasoprzestrzeni, jakie wyprawiał władający magią bohater (i spece od efektów), były ładne wizualnie, ale pozbawione tej pomysłowości i logiki, jaką można było oglądać w „Incepcji” Nolana. Podobnego pecha ma „Multiwersum obłędu” – dopiero co wyszedł film „Wszystko wszędzie naraz”, robiący cuda z konceptem wielu istniejących równoległe światów. W porównaniu z nim nowy film Marvela jest zachowawczy i zwyczajnie nudny, jeśli chodzi o zabawę wymiarami.

Na szczęście ma coś więcej. Jest tu porcja serwisu dla fanów – w nieco przykrótkiej scenie poznajemy alternatywne wersje herosów, w tym z licencji, które dopiero co trafiły do portfela Disneya. Wypada to



nawet ciekawie, zwłaszcza w porównaniu z ostatnim „Spider-Manem”, który skupił się głównie na dojeniu nostalgii i przypomnianiu, że kiedyś filmy o pająku były fajniejsze.

Ale jedna rzecz wymyślona na potrzeby tego filmu bardzo pobudza wyobraźnię – oto sny mają być oknem do innych światów, echem tego, co gdzie indziej stało się naprawdę. Sen, w którym poznało

się kogoś, kto potem znika, znacie takie uczucie? Chwilowej pustki, o której szybko zapomnimy, albo wręcz przeciwnie, zapamiętamy na długo; mózg to wspaniałe narzędzie tortur. Ten pomysł w połączeniu z poruszającą historią o traumie i obsesji wydobywa prawdziwe uczucia, w które mogą uwierzyć. Cała reszta to dekoracje, momentami całkiem ładne. To w końcu Sam Raimi, on umie w horror. (MRW) ■

RAIMI



FILM HORROR SMUTEK

Premiera, która zapewne przejdzie u nas bokiem, a szkoda. Nie jest to co prawda seans dla ludzi o słabych nerwach, lecz ci z nas, którzy niegdyś eksplorowali horrory z zacięciem neofity, odkrywając dopiero Ludźcio Fulciego albo krwawe japońskie dziwności, poczują się jak nowo narodzeni.

„Smutek”, opowiadający o pandemii wirusa, każącego ludziom zabijać tych, których choroba jeszcze nie dotknęła, to prawdziwie hardkorowe kino gore, gdzie przemoc okazuje się mieć setki odcieni i żaden nie jest banalny. Cóż, mój największy zarzut pod adresem omawianego filmu to groteskowe przegięcia, bez których Rob Jabbar, kanadyjski reżyser kręcący na Tajwanie, mógłby się obyć, zachowując ściślej klimat. Ale taki był zamysł, bo „Smutek” to, po prostu, istna orgia sadyzmu, gdzie nie uświadczymy choćby kilku minut bez prawdziwej rzezi, inspirowanej ponoć kontrowersyjnymi komiksami z serii „Cursed”.

Tak skrajnie nihilistyczny film to rzadkość na naszych ekranach, lecz jednocześnie, mimo bijącej z ekranu duchoty, to hyk świeżości i istna kontestacja tego, co przywykliśmy oglądać, chodząc do kina. Gwarantuję, będziecie zasłaniać oczy. (BC) ■

SERIAL KOMEDIA NASZA BANDERA ZNACZY ŚMIERĆ

Filmów i seriali o piratach trochę się w ostatnich latach przewinęło, jednak próżno wśród nich szukać komedii okraszonej dosadnym językiem oraz absurdalnymi zwrotami fabularnymi.

A dokładnie taką brawurową jazdę bez trzymanki oferuje jedna z najnowszych propozycji HBO. Głównym bohaterem jest angielski dżentelmen Stede Bonnet (Rhys Darby), który porzuca wygodne życie na łódce, by zostać piratem. Problem w tym, że ze swoimi wytwornymi manierami i umiłowaniem do eleganckich strojów kompletnie nie nadaje się na morską rozbojniczkę. Zgromadzona przez niego załoga składa się z wykolejeńców, idiotów i nieudaczników. Traf jednak chce, że na jego drodze staje Edward Teach, czyli Czarnobrody (Taika Waititi), jeden z najsłynniejszych bukanierów, jacy pływali po Morzach Południowych. Przyjaźń tej wydawałoby się całkowicie niedobranej dwójki stanowi oś fabuły serialu, a zderzenie nieudolnego Stede’a



o gołęmbim sercu z awanturczą naturą Czarnobrodego to źródło świetnych i zabawnych gagów. „Nasza bandera znaczy śmierć” czerpie pełnymi garściami z prawdziwych wydarzeń, pojawiają się również postaci historyczne. Wszystko zostało oczywiście przekrecone i przeinaczone, co tworzy skrzęce się czarnym humorem widowisko. Zresztą nie mogło być inaczej, skoro serial został wyprodukowany przez Taikę Waititiego. Ten pochodzący z Nowej Zelandii aktor i reżyser dał się już poznać jako twórca nietuzinkowy, co potwierdza, biorąc na warsztat piratów i kolarzone z nimi motywy. W serialu nie brakuje także wątków dramatycznych, które jednak nie każdemu przypadną do gustu. Dodatkowym atutem dla graczy będzie fakt, że w postaci Bonnetta można dojrzeć delikatne podobieństwo do Guybrusha Threepwooda, a humor przypomina momentami ten z Małpiej Wyspy. Na razie nakręcono jeden sezon i gdy piszę te słowa, nie ma jeszcze decyzji, czy powstanie kolejny. (PŻ) ■



VHS HELL
MEETS
PIXEL HEAVEN

11 / 06 / 2022, g. 21.00

Klub Remont, Waryńskiego 12A, Warszawa

pixelheavenfest.com/VHS-HELL

WYDARZENIE KAJKO I KOKOSZ

Poczta Polska i Fundacja Kreska wypuściły kolekcjonerski znaczek z okazji pięćdziesięciolecia komiksu „Kajko i Kokosz”.

W roku 2022 przypada półwiecze jednej z najsłynniejszych polskich serii komiksowych – „Kajko i Kokosz”. Z tej okazji Poczta Polska przygotowała wyjątkowe wydawnictwo filatelistyczne. Znaczniki upamiętniające okrągłą rocznicę ukazania się pierwszego paska komiksowego z serii „Kajko i Kokosz” w Wieczorze Wybrzeża, zostały uroczystie zaprezentowane 27 maja w centrum konferencyjnym Międzynarodowych Targów Gdańskich „Amber Expo”.

Komiksy Janusza Christy, zwłaszcza te z kultowej serii „Kajko i Kokosz”, trwale zapisały się na



CHRISTA

kartach polskiej literatury i stanowią element naszego dziedzictwa kulturalnego. Tytułowe postacie bez wątpienia urosły do rangi ikon popkultury. Co istotne, znalazło także odzwierciedlenie również w kanonie lektur szkolnych,

do którego włączono jeden z albumów Janusza Christy, a sam autor został udekorowany medalem Zasłużony Kulturze Gloria Artis.

Ten wyjątkowy jubileusz stał się przyczynkiem do zaprojektowania i wypuszczenia do obiegu, w przededniu Dnia Dziecka znaczków poświęconych komiksowi „Kajko i Kokosz”. W polu znaczka widnieją postaci Kajka i Kokosza oraz smoka Milusia, a w polu bloku znaleźli się Jaga, Łamignat, Lubawa oraz Mirmił. Walor wydany został w bloku i występuje w dwóch formach wydawniczych – perforowanej i nieperforowanej, obie są numerowane. Znacznik nieperforowany wyprodukowany został w nakładzie 6 tysięcy sztuk w specjalnym folderze komercyjnym. W sprzedaży pojawiła się także koperta pierwszego dnia obiegu, na której widnieje okładka lektury szkolnej do czwartej klasy – „Szkoła latania”. (PB) ■■

KOMIKS PRZYGODOWY WANTED LUCKY LUKE

Szybszy od własnego cienia kowboj Lucky Luke jest w komiksowym wydaniu dostępny w Polsce od wczesnych lat dziewięćdziesiątych, dlatego zdążyliśmy się już przyzwyczaić do jego lekkich, przepelnionych humorem przygód stworzonych przez Morrisa i Goscinny'ego (współtwórcę postaci Asteriksa).

Jednak Luke znacznie dłużej jest światowym dobrem popkultury, nic więc dziwnego, że w tworzenie jego przygód zaczęli angażować się inni artyści, a wraz z nimi zmieniała się także wymowa komiksów, w których się pojawia. Jednym z takich twórców jest francuski artysta Matthieu

Bonhomme, który stworzył albumy „Człowiek, który zabił Lucky Luke'a” oraz „Wanted Lucky Luke”. Szeryf w dziełach Bonhomme'a to postać nieco inna. Poważniejsza, gwałtowniejsza, niestroniąca od towarzystwa pięknych dam. Bardziej ludzka. Kiedy dowiaduje się, że nie wiezieć czemu jest poszukiwany listem gończym, natychmiast będzie chciał rozwikłać tę zagadkę. Oczywiście jego tropem ruszają łowcy nagród, obowiązkowo trafiają też Indianie, no i trzy piękne siostry, które niekoniecznie będą się godzić na odgrywanie ról typowych kobiet w niebezpieczeństwie.

Osadzenie opowieści poza główną serią pozwala twórcom na rozwinięcie skrzydeł, ale jednocześnie wszystkie kluczowe elementy zostały zachowane. Samotny kowboj wciąż jest strażnikiem sprawiedliwości, wciąż potrafi się wywinąć z największych tarapatów, ale nie mamy już do czynienia z kreskówkową, stawiającą na komedię historyjką. Klimat jest tutaj cięższy (choć nie tak jak w poprzednim albumie Bonhomme'a), a jego największą zaletą są rysunki – bardziej realistyczne, skąpane w gorącej palecie barw przywodzącej na myśl trudy podróży przez Dzikie Zachód. Warto sięgnąć po ten, ale i poprzedni album francuskiego twórcy i poznać inne, chociaż podobne oblicze najszybszego i najbardziej fartownego rewolwerowca na świecie. (PP) ■■



KOMIKS SUPERBOHATERSKI SILVER SURFER CZARNY

„Do mnie, moja deska” – to ikoniczne powiedzonko Silver Surfera stało się poniekąd memem.

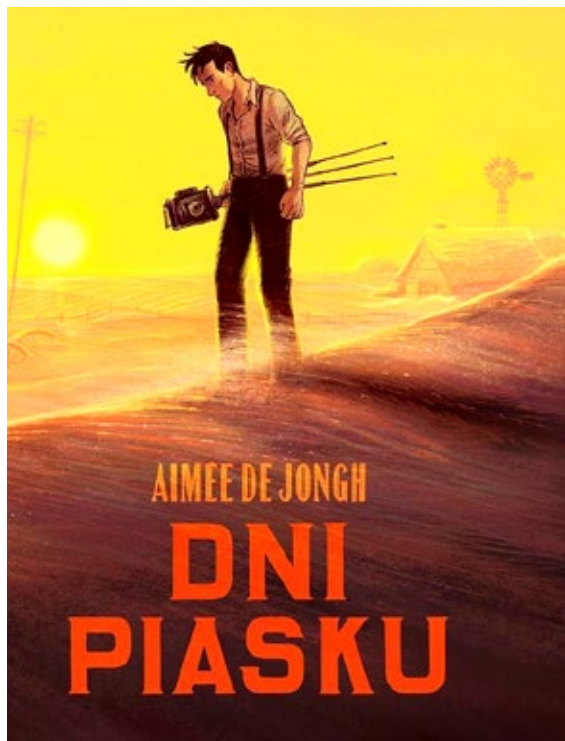
Postać, która zadebiutowała na łamach serii o Fantastycznej Czwórce w 1965 roku, przeszła bardzo długą drogę i przez ten czas trafiała pod skrzydła takich tuzów komiksu jak Stan Lee, Jack Kirby, John Buscema czy Moebius. Surfer pełnił wiele funkcji, a najbardziej znany był jako herald samego Galaktusa. W miniserii prowadzonej przez Donny'ego Catesa („Venom”, „Doktor Strange”) i rysownika

Tradda Moore'a („All-New Ghost Rider”) skłonny do filozoficzno-moralnych rozważań bohater już nim nie jest, ale nie stracił nic ze swojego majestatu. Na potrzeby „Silver Surfera: Czarnego” Cates wykorzystuje wymyśloną przez siebie postać Knulla, pradawnego boga ciemności, który był twórcą... symbiontów. W wolnym przekładzie oznacza to, że bez niego nie byłoby Venoma czy Carnage'a. Oprócz starcia Surfera z mocarnym antagonistą twórcy uwypuklili to, co od zawsze definiowało postać: rozważania nad własną naturą i motyw w zadreżania się swoją przeszłością. I to właśnie są najlepsze momenty tego komiksu – nie akcja, ale sprawnie napisane i bardzo ciekawe monologi wewnętrzne.

No ale komiksów superbohaterkich nie czytamy przecież dla ponurych rozważań. Zanim więc stwierdzicie, że polecam jakieś nudziarstwo, zerknijcie na rysunki Moore'a nawiązujące w wielu miejscach do żelaznej klasyki. Jeśli kochacie genialne prace Jacka Kirby'ego i Moebiusa, z pewnością docenicie jego psychodeliczne, ale czytelne rysunki, odważne, ale nie przeszarżowane i zdecydowanie zapadające w pamięć. To jedna z ciekawszych wizualnie pozycji wydanych przez Egmont w ostatnim czasie, przynajmniej jeśli chodzi o marlowski świat. (PP) ■■

KOMIKS DRAMAT

DNI PIASKU



Holenderka Aimee de Jongh wymyśliła i narysowała jeden z najbardziej przejmujących komiksów ostatnich lat, bez sentymentalizmu opowiadający o porzuceniu dzieciństwa i odnajdywaniu się w świecie, gdy nie wiadomo, co jest dobrem, a co złem.

Jeden z moich wykładowców na studiach dziennikarskich mówił, że w eklektycznej cywilizacji jest to szczególnie trudne, bo gdy umrze kotek i nie przejmujemy się tym, to powiedzą – ohydny cynik. Gdy zaczniemy płakać, rozpaczając całymi dniami, wezmą nas za niezrównoważonych psychicznie, odcepionych od rzeczywistości. W 1937 roku, gdy dzieje się akcja komiksu, podobne wybory wydawały się prostsze, a jednak nie do końca.

Bohater „Dni piasku” jest początkującym fotografem wysłanym przez nowojorską redakcję do wykonania serii zdjęć na zlecenie rządowe. Ma za zadanie uwiecznić zwykłych ludzi podczas wykonywania jeszcze zwyczajniejszych prac. Żadnych ekstrawagancji, jedynie edukacyjny materiał o tym, jak wygląda życie podczas wielkiej depresji i to nie w wielkim mieście, lecz na styku kilku stanów dotkniętych katastrofą ekologiczną wynikłą z długotrwałej suszy. To historyczne zjawisko, zwane Dust Bowl, pustoszyło głównie Oklahomę, gdzie burze piaskowe potrafiły trwać długimi tygodniami.

Fascynujące, jak można przywołać mniej znane historyczne wydarzenie, by osnuć na tym historię o ludziach żyjących w piekle, wiedzących, że mogą umrzeć każdego dnia, a jednak łagodnych, ufnych i naiwnych. Fotografować ich czy próbować pomóc, żeby mogli przeżyć? Szukać obrazów „prawdziwego życia” czy stać się jego częścią? W „Dniach piasku” nie ma artystowskiego, męczącego spojrzenia twórców pokroju Paco Rocy ani tych ich rysunków z książek dla podstawówkowiczów, tylko przejrzysta obrazkowa historia o wkroczeniu w dorosłość. Mądra, narysowana w pastelach i brązach. (PM)

KOMIKS HORROR

KANIBALE NOWEGO JORKU

Obrazek Nowego Jorku, który wyłania się z komiksu autorstwa duetu François Boucq/ Jerome Charyn, jest tak daleki od rzeczywistości jak to tylko możliwe, a jednocześnie nie sposób odmówić mu prawdy.

Oto mamy przed oczyma miasto będące stolicą całego świata, istny tygiel, gdzie miesza się wszystkie narodowości, kolory, osobowości i rozmiary. Bohaterką „Kanibali z Nowego Jorku” jest przecież napakowana sterydami Azami, policjantka o azjatyckich korzeniach, adoptowana przez byłego skażanica, który lata młodości spędził w gałęzi, a jego barak sąsiadował z królestwem pijących krew lesbijek pod wodzą starej wiedźmy. Nie zmyślam, to wszystko tutaj jest, a tytułowi kanibale to nie przenośnia; z nimi będzie musiała rozprawić się Azami. Omawiany album może wydawać się przez to aż nadto wyładowany wątpliwymi atrakcjami, lecz Charyn potrafi tak zakręcić scenariuszem, że wszystko organicznie ze sobą współdziała i zaplata tak, że ufamy tej opowieści. Nie bez znaczenia jest tutaj



europijski sznyt Boucqą, którego rysunki nadają tej historii pewną frankofońską powagę. Trochę tu sensacji, trochę obyczajaju, ale na pierwszym planie niezmiennie jest samo miasto, Nowy Jork, którego architektoniczny szczegół raz przeraża, raz uwodzi. (BC)

KOMIKS SENSACYJNY

SARA

Garth Ennis, niegdyś bożyszcze bodaj każdego czytelnika zapoznającego się z amerykańskim komiksem dziarsko stawiającym czoła konwencjonalnej superbohaterszczyźnie, autor „Kaznodziei” czy najlepszego runu „Punishera”, już jakiś czas temu trochę zniknął z radaru.

Ale, na szczęście, od czasu do czasu dochodzą do nas jego nowe projekty. Choć akurat timing dla „Sary”, drugowojennej opowieści o snajperce z Armii Czerwonej, która pruje do wroga z głębi lasu, mógłby pewnie być lepszy.

Nie jest to jednak, rzecz jasna, żadna apologia sowieckich żołnierzy, bynajmniej, bo demony przeszłości niedające Sarze spać to także wynik potworności dokonywanych przez Związek Radziecki. Ennis unika tutaj politykowania i skupia się raczej na tym, w czym specjalizuje się od lat, czyli sensacyjnej historii frontowej.

Tytułowa bohaterka to czołowa strzelczyni z niewielkiego oddziału snajperskiego złożonego z samych kobiet, który mozolnie odpiera niemiecki atak. Komiks podzielony jest na swoiste epizody i dopiero pod koniec, kiedy Niemcy sprowadzają swojego



czempiona, pojawia się wyraźniejszy wątek fabularny. Sporo tu dynamicznych strzelanin i niemalże kowbojskich pojedynków między snajperami obu stron, a także i naturalnie wybrzmiewającego, nienachalnego feminizmu. Realistyczna kreska Steve'a Eptinga, znanego chociażby z tłumaczonego przeze mnie „Kapitana Ameryki”, nadaje tej kompaktowej historii odpowiedni ciężar, jednocześnie ratując ją przed pulpowym bagienkiem. (BC)

KOMIKS SUPERBOHATERSKI INJUSTICE. BOGOWIE POŚRÓD NAS. ROK DRUGI

Drugi tom serii Toma Taylora podkreśla klasę poprzedniego i jest znakomitym narzędziem do nawracania tych, co już dawno obrazili się na superbohaterowszczyznę.

Bo świat przedstawiony w tym komiksie wywraca do góry nogami wszystko, co kojarzyliście do tej pory z DC Comics, a do tego robi to konsekwentnie i bez oglądania się na zasady narzucone odgórnie przez wydawcę. Istnieje tego przyczyna.

„Injustice” zaczęło bowiem swój żywot jako prequel gry o tym samym tytule, dlatego łatwo było Taylorowi przemycić śmiałe pomysły. Bohaterowie padają tu jak muchy, umierają nie na niby, ale na śmierć, część z nich to zwyczajni sadyści, inni to intryganci i manipulatorzy. Ba, toć chodzi tutaj przecież o to, że amerykański idol Superman okazał się faszyzującym bubkiem, który sięga po dyktatorskie rządy nad światem. Opiera mu się jedynie Batman i jego sojusznicy, dysponujący już w tym tomie pigułką dającą im nadludzkie moce.



Do wydarzeń znanych z gry zostaje jeszcze parę ładnych lat, a już przeciwko Supermanowi rzuca się tutaj najcięższe działa, czyli Korpus Zielonych Latarni. Tyle że niedawny harcerzyk, nadal przekonany o swojej słuszności, sprzymierza się z renegatem Sinestro, który dysponuje nie mniejszymi siłami. Czyli bitwa o Ziemię przenosi się na orbitę, a mnie cieszy się micha, bo okazuje się, że jeszcze da się opowiedzieć ciekawie o trykociarzach. Absolutny superbohaterki top. (BC)

DC



KOMIKS AWANGARDOWY HEAVY LIQUID

Paul Pope to niemalże czysta punkowa energia wyrażająca się czarnymi jak smoła kreskami, stąd nic dziwnego, jeśli widniejący na okładce komiksu facet skojarzy się komuś z Iggyem Popem.

Choć amerykański rysownik i scenarzysta nie raz i nie dwa pracował dla superbohaterowskiego mainstreamu (wydano u nas między innymi jego słynny komiks „Batman. Rok 100”), to jego najlepszymi pozycjami są te całkowicie autorskie. Jak chociażby „Heavy Liquid”, pierwotnie wydane pod szyldem Vertigo.

Bohaterem tej historii jest były glina S, który działa jako prywatny łaps. Zlecenie przyjęte od kolekcjonera sztuki, który domaga się, aby nasz bohater namówił pewną artystkę do stworzenia dzieła z tytułowego, ciekłego metalu, rzuci go na kurs kolizyjny z dawną kochanką i paroma zbirami. Ale nie jest to kryminał noir sensu stricto, mimo powyższej struktury fabularnej, to raczej rockowa zaduma nad ulotnym światem, rozpisana na trzy akordy.

Nowy Jork z komiksu Pope’a to miasto wydające ostatnie tchnienie, gdzie szuka się jakiegokolwiek sensu, a ludzie snują się niczym trupy. A czym w ogóle jest zdolna ożywić tę martwą rzeczywistość, tajemnicza „ciężka ciecz”? Narkotykiem? Tworzywem? Żywym organizmem? Na to pytanie radzę poszukać odpowiedzi z S. (BC)

KOMIKS SF STAR WARS: VADER. MROCZNE WIZJE



Lubię te komediowe nowelki z najważniejszym bohaterem „Star Wars”. Wcale nie starają się one pokazywać, że Vader miewa ludzkie odruchy lub jest ustawiany w codziennych sytuacjach, o nie – nie obserwujemy, jak myje zęby albo pałaszuje śniadanie.

Autorzy wrzucają za to zakutego w żelazo delikwenta w cały szereg dziwnych i dziwniejszych sytuacji. Czekam jeszcze tylko na sceny jak z filmowego „Borrowera”, gdy Vader przybędzie do jakiegoś futurystycznego miasta i zacnie biesiadować z lokalnymi kłozardami. W tym tomiku zapada w pamięć historyjka, w której nasz bohater jedzie konno niczym rycerz na krucjacie. Widać, że z włączonym mieczem świetlnym jest groźny i wściekły i w każdej chwili może zacząć zabijać. Ale to wszystko nic przy opowieści z tytułowanej „Wysoki, mroczny i przystojny”. Otóż, panie i panowie, Vader musi się oprzeć zalotom pewnej damy! Parol zagięła na niego dość naiwna kochaneczka, próbująca przekonać go, że deformacje oraz oparzenia trzeciego stopnia to nic blokującego drogę do kochania się. Powiem tylko – uff, gorąco, dziwię się, że Disney klepnął scenariusz tak mocno politycznie niepoprawny, a wręcz przesiąknięty nutką „bizarre”. No, ale dla czytelnika liczy się każda pojedyncza, grzeszna przyjemność. Nawet kosztem zapomnienia o miecie czarnego rycerza, którego się w ukryciu podziwiał w dzieciństwie. (PM)



DISNEY



**PIXEL
HEAVEN**
GAMES
FESTIVAL
& MORE **2022**



SPERASOFT
A KEYWORDS STUDIO

DO ZOBACZENIA !

10-12 CZERWCA
WARSZAWA, POLSKA



SPERASOFT.COM

GRAMY

TEŻ BEZ PRĄDU



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

PLANSZÓWKA

AZUL: OGRÓD KRÓLOWEJ

Gdy pojawiła się zapowiedź czwartej gry z bestsellerowej serii „Azul”, miałem obawy, że będzie to odgrzewany kotlet i jechanie na popularności poprzednich tytułów.

Pierwszy „Azul” zachwycił pięknem wykonania, oryginalnością i prostotą zasad. Każdy kolejny był ciut bardziej zaawansowany, choć nadal były to gry abstrakcyjne o prostych zasadach, różniące się jednak od poprzedników. W „Ogrodach Królowej” tak jak i wcześniej tematyka nie ma żadnego znaczenia – wcielamy się w projektantów, którzy mają stworzyć najpiękniejszy ogród dla królowej Marii Aragońskiej, i choć ten motyw jest oddany na elementach gry, to bez problemu można by z niego zrobić tytuł o czymkolwiek innym.

Czwarty „Azul” to najtrudniejsza część z serii, ale nie chodzi tu o skomplikowane zasady. To nadal prosta planszówka – trudność wynika z faktu, że większa liczba możliwości i sposobów zdobywania punktów wymaga większego skupienia i czasami dłuższego zastanowienia się nad tym, jaki ruch



**45-60
MINUT**

w danym momencie najbardziej się nam opłaca. Mechanika gry polega na tym, że dobieramy kafelki o różnych wzorach i kolorach z dostępnej puli i próbujemy ułożyć na swojej planszy tak, by zdobyć jak najwięcej punktów na koniec rozgrywki. Zdobywanie ich zarówno w trakcie gry, jak i na koniec sprawia, że do samego końca nie możemy być pewni wygranej. Dodatkowo w każdej rundzie zdobywamy punkty za coś innego. Wymaga to nieustannej czujności, by czegoś nie przegapić. „Azul: Ogrody Królowej” zapewnił mi to, co lubię w grach abstrakcyjnych – ładne wykonanie – mamy tu znak firmowy tej serii, czyli ciężkie, plastikowe płytki, które stanowią główny element gry, proste zasady oraz zmienne sprawiające, że nie planujemy kilku ruchów do przodu, tylko reagujemy



na zmieniającą się sytuację. Nie znajdziemy tu bezpośredniej interakcji z innymi graczami. Tak jak we wcześniejszych „Azulach” możemy jedynie podbrać zasoby, które przydałyby się współgraczowi, ale zazwyczaj wpatrujemy się we własną planszę i kombinujemy, co by tu dobrać, żeby zdobyć więcej punktów niż nasi przeciwnicy. Pudełkowy czas rozgrywki odpowiada rzeczywistości, zależnie od liczby graczy jest to 45–60 minut, choć przy pierwszych rozgrywkach może się o te kilkanaście minut wydłużyć. Michealowi Kieslingowi po raz kolejny udało się zaprojektować dobrą grę logiczną, która mimo bazowania na wcześniejszych pomysłach nadal jest oryginalna. (KP)

PLANSZÓWKA

GRA W KOTKA I PYSZCZEK

Szata graficzna i tytuł tej gry mogą wskazywać, że to zabawna pozycja dla dzieci. Nie dajcie się zwieść! To wredna, irytująca gra, która niszczy przyjaźnie i podnosi ciśnienie!

No, z tymi przyjaźniami to przesadzam, ale przegranie pierwszych trzech rozgrywek z kumplem trochę mnie zirykowało. Podczas „Gry w kotka i pyszczek” za pomocą magnetycznych kocich łapek wystrzelujemy gumowe kulki w kierunku przeciwnika tak, by spełnić warunki zwycięstwa. W skrócie: jeśli wszystkie kulki znajdują się na polu drugiego gracza albo wbijemy tam specjalne kulki umieszczone w kocim pyszczku – zdobywamy punkt. Proste? No nie, zdecydowanie to nie jest



proste, bo wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym. Nie ma tu tur poszczególnych graczy, jest czysty żywioł i emocje. Liczy się szybkość, celność i odporność na stres. Ja na razie częściej grałem z dorosłymi niż z dziećmi, bawiłem się świetnie i ciągle chciałem rewanżu, oczywiście, gdy przegrywałem. Mój znajomy zaniósł grę do pracy i z miejsca stała się hitem oraz dominującą aktywnością podczas przerw.



Dzieciom bardzo spodoba się jej wykonanie, dorosłym klimat będzie przypominał ten z „Latającego cyrku Monty Pythona”. Wszystkie komponenty są solidnie wykonane, pudełko w formie rozkładanej walizki stanowi jednocześnie pole gry, a magnetyczne łapki są tak zaprojektowane, by kulki wylatywały z optymalną siłą: na tyle dużą, by przelecieć na połowę przeciwnika, i na tyle małą, by nikomu nie zrobić krzywdy. „Gra w kotka i pyszczek” jest tytułem uniwersalnym skierowanym do każdej grupy wiekowej. Moim zdaniem świetnie spełnia się jako gra imprezowa i chętnie zagrają w nią różne osoby, również te, które na co dzień nie mają styczności z grami bez prądu. (KP)

PLANSZÓWKA WARCHEST

Muszę przyznać, że osoby odpowiedzialne za oprawę graficzną i wygląd poszczególnych elementów gry wykonały dobrą robotę. Oto dostajemy do rąk ciężkie pudełko stylizowane na średniowieczną skrzynię.

Podnosimy wieko, zamykane na magnes, i na jego wewnętrznej stronie znajdujemy krótką historię (fikcyjną) gry. Trzymamy w ręku kopię prezentu, który stary generał wręczył królowi jako prezent dla syna, grę mającą nauczyć przyszłego władcę wszystkiego, czego potrzeba, aby stać się strategiem i dowódcą. Następnie bierzemy do ręki planszę, pod którą kryją się materiałowe worki z wyhaftowanymi symbolami graczy. Pod nimi zaś znajdujemy tackę z ciężkimi, okrągłymi sztonami z symbolami poszczególnych jednostek, którymi będziemy dowodzić podczas rozgrywki. Ja całością byłem zachwycony i po prostu czułem, że trzymam w ręku grę dopieszczoną estetycznie.



„Warchest” mimo całej otoczki dowodzenia wojskami jest grą logiczną, choć autorzy bardzo się starają, aby klimat militarny towarzyszył rozgrywce. Oprócz zróżnicowanych jednostek, takich jak kawaleria, pikinierzy, łucznicy czy kopijnicy, w instrukcji znajdziemy też propozycje rozstawień inspirowanych historycznymi bitwami. Mamy tu więc krótki opis potyczki oraz listę oddziałów dla każdego z graczy. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby grać po swojemu, losując lub wybierając jednostki.

Dzięki temu, że w grze zawsze bierze udział osiem z szesnastu oddziałów, a każdy z nich jest inny,

poszczególne rozgrywki różnią się od siebie. Celem gry jest zdobycie kontroli nad wszystkimi kluczowymi punktami na planszy. „Warchest” to trochę wariacja na temat szachów, ale z pewną dozą losowości, która sprawia, że rozgrywka jest bardzo taktyczna. Z jednej strony do końca nie wiemy, jakimi oddziałami w danej rundzie będzie dysponował przeciwnik, z drugiej nie jesteśmy pewni, jakie sami dostaniemy. Staramy się rekrutować odpowiednie jednostki i jak najlepiej wykorzystywać ich zdolności. Czy lepiej użyć teraz lekkiej jazdy i zająć pozycję, czy zaatakować łuczniakiem wrogi oddział? A może poświęcić turę na przejęcie inicjatywy? Mimo że „Warchest” ma tryb czteroosobowy (drużynowy), gra została zaprojektowana dla dwóch osób i taka rozgrywka moim zdaniem jest najlepsza. Rundy przebiegają szybko, a gra jest na tyle krótka, że zazwyczaj mam ochotę na kolejną, z udziałem innych jednostek. (KP)



KARCIANKA EPIC: POJEDYNEK

Wydawnictwo Iuvi Games postanowiło pójść za ciosem i po „Star Realms” i „Hero Realms” wydało kolejną dwuosobową grę karcianą: „Epic: Pojedynek”.

Te dwa poprzednie tytuły wymieniłem nieprzypadkowo, bo wszystkie łączy ten sam autor: Rob Dougherty. Jest on równocześnie doświadczonym graczem w „Magic the Gathering” i ci, którzy znają tę, chyba najsłynniejszą na świecie, kolekcjonerską grę karcianą, znajdą tu sporo podobieństw. Mimo że na pudełku „Epica” mamy napis „zestaw startowy dla dwóch graczy”, nie jest on grą kolekcjonerską, choć od początku nastawiony jest na dodatki. Nie znaczy to, że wersji podstawowej czegoś brakuje. Po prostu z czasem u osób, którym tytuł się spodoba, pojawi się chęć zdobycia dodatkowych kart urozmaiaczących początkowe talie.

Wracając do podobieństw – można powiedzieć, że to niekolekcjonerski „Magic” w wersji light. To znaczy zaprojektowany tak, by rozgrywki od samego początku były dynamiczne i trwały krócej. Nie mamy tu okopywania się, zbierania zasobów i przygotowywania do wielkiego finału. Praktycznie od razu dostajemy do dyspozycji mocne zagrania, a szala zwycięstwa często przechyla się z jednej strony na drugą. W trakcie rozgrywki atakujemy przeciwnika i blokujemy jego ataki, starając się jak najszybciej doprowadzić do zera jego punkty życia. Jeśli mamy ochotę, możemy sami złożyć talię przed rozgrywką lub grać tą przygotowaną przez autora. Fanom „Magica” może brakować bardziej zaawansowanych możliwości budowy talii, ale dzięki temu gra jest bardziej przystępna dla osób, które fanami nie są. Grafiki na kartach to rzecz gustu – mnie się podobają i trzymają jednolity poziom. Pierwsze rozgrywki to poznanie kart własnych i przeciwnika, po zaznajomieniu się z nimi zaczynamy więcej



MAGIC

kombinować i skuteczniej wykorzystywać ich właściwości. Rozgrywka jest stosunkowo krótka, trwa około dwudziestu minut, choć pierwsze będą trwały dłużej. Zasady, jak i teksty na kartach są na tyle proste, że „Epic: Pojedynek” świetnie nadaje się do wprowadzania nowych graczy w świat karcianek. (KP)

KDP 80

02:00

UTKNAŁEM OSTATNIO W FINAŁ FANTASY XII: THE ZODIAC AGE NA GEO-POCIE. NIE MOGŁEM ZNALEŹĆ WEJŚCIA DO JEDNEJ Z LOKACJI, MÓJ MÓZG UCZYNIŁ JE DLA MNIE NIEWIDZIALNYM. TO SIĘ ZDARZA OSOBOM PO CZTERDZIEŚCIE.



JAKO RODZIC, PRÓBUJĄCY UPCHNAĆ SWOJE ŻYCIE W TE DWIE GODZINY, KIEDY DZIECKO JUŻ ŚPI, A JA JESZCZE NIE, POSZUKAŁEM ROZWIĄZANIA PROBLEMU W INTERNETACH.

DAWNO NIE KORZYSTAŁEM Z PORADNIKÓW, BĘDZIE Z DEKADA. WIĘKSZOŚĆ Z TEGO, W CO GRAM, PROWADZI ZA RĄCZKĘ. NO I CZĘSTO GRAM NA NAJBŁATWIEJSZYM POZIOMIE TRUDNOŚCI. MĘCZYŁ SIĘ LUBIŁEM KIEDYŚ.

A MONSTER HUNTERA ZNAM JAK WŁASNĄ KIESZENI.



01:48



01:35



01:34

DO KORZYSTANIA Z PORADNIKÓW WIDEO NIE NAWYKŁEM, ZASYPIAM NA REKLAMACH, NAWET JEŚLI TRWAJĄ PIĘĆ SEKUND, WIĘC WSZĘDEŁM NA GAMEFAQ.COM, JAK MIAŁEM ONEGDAJ W ZWYCZAJU, I TROCHĘ SIĘ ZDZIWIŁEM.

home and private use. It cannot be ed
aw pa z DAWNIEJ KLIKAŁEM W LINECZKĘ giv
co plik .TXT, SZUKAŁEM SŁOWA a f f w
be KLUCZOWEGO I VOILÀ, PROBLEM z BŁOWY, LECĘ DALEJ.

TERAZ PORADNIK ZACZYNA SIĘ OD JAKIEGOS SMĘTNEGO, OSOBISTEGO ~~MEKOWYKŁO~~, STRONA JEST PRZEBADO- WANA GRAFIKĄ, WSZĘDZIE JAKIEŚ RAMKI Z INFORMACJAMI, KTÓRE LATAJĄ MI KOŁO WAFLE. TRZEBA SIĘ PRZEKLIKAĆ PRZEZ PIERDYLIARD STRON.

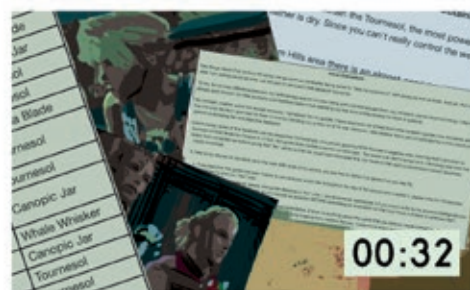


01:18

TABLE OF CONTENTS

- 01) CONTROLS
- 02) WALKTHROUGH
 - I. Even Care
 - II. Newmaker Plane
 - III. Under the Newmaker Pla
 - IV. Windmill
 - V. Child Library
 - VI. The Green Ke
 - VII. The House

00:57



00:32

ZACZĄŁEM TRACIĆ TO, CZEGO NIE MAM ZBYT WIELE, JEDYNĄ WALUTĘ, JAKĄ WSPÓŁCZESNY CZŁOWIEK POSIADA, I NA CZYM CHCIAŁEM ZAOSZCZĘDZIĆ - SWÓJ CZAS.



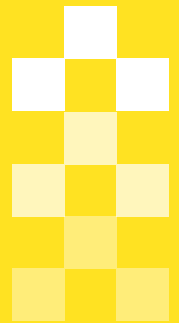
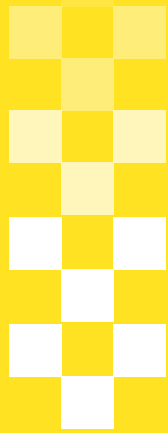
00:11

A WSZYSTKIEMU TOWARZYSZYŁO WRAŻENIE, GRANICZĄCE Z PEWNOŚCIĄ, ŻE KTOŚ NA MOJEJ STRACIE BEZCZELNIE ZYSKUJE.



00:00

CSA RR M D T CSA



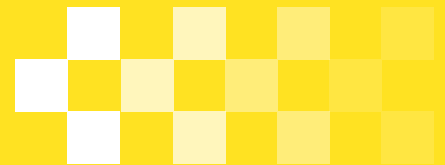
F E L I E T O N Y

105 Łukasz Orbitowski

124 Piotr Gawrysiak

126 Aleksy Uchański

128 Marcin Borkowski



**LARRY HOLLAND ZNALAZŁ ZATRUDNIENIE
W FIRMIE HUMAN ENGINEERED SOFTWARE,
W KTÓREJ PRACOWAŁ TEŻ RON GILBERT.**





TRYLOGIA LOTNICZA

LUCASFILM GAMES

Czyli ci wspaniali mężczyźni w swych latających maszynach (na ekranach monitorów).

■ Piotr Żymelka

Symulatory lotnicze święciły triumfy na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. Twórców nie zniechęcała relatywnie niewielka moc obliczeniowa ówczesnych komputerów, mimo że musieli stosować różne sztuczki, żeby pokazać na ekranach monitorów trójwymiarową przestrzeń, w której toczyły się walki powietrznych maszyn.

Również gracze świetnie się przy tych tytułach bawili, więc firmy chętnie dostarczały kolejne gry pozwalające

zasiąść za sterami różnych typów samolotów i helikopterów. Swoją kawałek tortu postanowili uszczknąć magicy z Lucasfilm Games, oczywiście robiąc to, jak zwykle, na swój własny, oryginalny sposób. A wszystko zrodziło się w głowie pewnego archeologa...

Główny bohater tej historii, Lawrence Holland, za młodu ani myślał wiązać swoją przyszłość z komputerami, programowaniem czy grami. Pragnął badać antyczne cywilizacje, wykopywać przedmioty należące do dawno żyjących ludzi oraz zwiedzać egzotyczne miejsca.

Konsekwentnie podążał za marzeniami, przyswajając łacinę i starożytną grekę, zgłębiając tajniki antropologii i studiując archeologię prehistoryczną. Po zdobyciu dyplomu podróżował po świecie – zawędrował do Kenii, zjeździł Europę, Indie oraz Tanzanię (gdzie zwiedził słynny wąwóz Olduvai, jedno z najważniejszych stanowisk archeologiczno-antropologicznych). Do Stanów wrócił na początku lat osiemdziesiątych z zamiarem zrobienia doktoratu na Uniwersytecie Kalifornijskim w Berkeley. To właśnie tam wkroczył na ścieżkę przeznaczenia.



CREDITS



■ **Battlehawks 1942.** Ocean, niebo, kokpit i maszyny wroga. Minimalizm.

■ **SWOTL.** Ukształtowanie terenu wciąż jest umowne, ale daje dużo radości z gry.

OD GRZEBANIA W ZIEMI DO GRZEBANIA W KODZIE

Holland miał nieco do czynienia z programowaniem już wcześniej, w latach siedemdziesiątych, w czasie nauki w szkole średniej, ale bakcyła złapał dopiero podczas doktoratu, gdy jego współlokator pokazał mu Atari 800. Zachęcony tym, co zobaczył, Holland od razu zakupił Commodore 64 i zaczął uczyć się assemblera. Wkrótce mógł już pisać proste gry. Pierwszą produkcję, zatytułowaną Slime, stworzył w 1983 roku. Właściwie od początku, jak sam przyznaje, najbardziej pociągały go wszelkiej maści symulatory czy też, bardziej ogólnie, programy, które pozwalały na odtwarzanie jakiegoś fragmentu rzeczywistości.

Szybko znalazł zatrudnienie w firmie Human Engineered Software (w której krótko pracował również Ron Gilbert, przyszły twórca SCUMM i Monkey Island). Przedsiębiorstwo miało kłopoty finansowe i zostało

wykupione przez Avant-Garde Publishing, ale Holland otrzymał szansę na ukończenie swojego tytułu – Project: Space Station, czyli symulatora stacji kosmicznej (lata przed rzeczywistym wysłaniem na orbitę ISS!). Gra ukazała się na Commodore 64 w 1985 roku i spotkała się z ciepłym przyjęciem.

Holland nie spoczął na laurach – rozglądał się już za kolejnym projektem, a w międzyczasie skomponował muzykę do The Bard's Tale z 1985 roku. Wkrótce szczęście się do niego uśmiechnęło – zatrudniony w Lucasfilm Games Noah Falstein (wywiad w Pixelu #33) szukał kogoś do pomocy przy pracy nad swoją grą PHM Pegasus, czyli symulatorze wodolotu klasy Pegasus, używanego przez marynarkę Stanów Zjednoczonych od lat siedemdziesiątych. Projekt był ambitny – misje rozgrywały się w różnych miejscach na kuli ziemskiej (między innymi w Zatoce Perskiej, na Karaibach czy we wschodniej części Morza Śródziemnego), a w trakcie produkcji Falstein i Holland konsultowali się z morskim oddziałem Boeinga, odpowiedzialnym za konstrukcję wodolotów, by jak najdokładniej oddać cechy

symulowanej jednostki. Przeznaczona na C-64, Apple II, Amstrada, DOS i ZX Spectrum gra okazała się sporym sukcesem (jako pierwsza od Lucasa przebiła barierę 100 tysięcy sprzedanych kopii) i doprowadziła do powstania luźnej kontynuacji, zatytułowanej Strike Fleet.

Sequel, zainspirowany powieścią Toma Clancy'ego „Czerwony sztorm”, traktował o zmaganiach flot amerykańskiej i brytyjskiej z siłami Związku Radzieckiego w realiach trzeciej wojny światowej. W jednej z misji należało zniszczyć radziecki krążownik Sławę. Jednostka naprawdę istniała, w 1995 roku została przemianowana na Moskwę, a kwietniu bieżącego roku zatopiona przez armię ukraińską. Oto jak czasem rzeczywistość dogania sztukę!

Gra zebrała dobre noty, ale krytykowano w niej dwie rzeczy: po pierwsze,

SWOTL. Menu stylizowane na biuro oficera przeprowadzającego odprawę przed misją.

Battlehawks 1942. Ekran tytułowy świetnie wprowadza w klimat gry.



zarzucano twórcom gloryfikację wojny i przemocy (z czym sami autorzy się nie zgadzali), a po drugie, pozwolenie graczowi na kontrolę tylko nad jedną stroną konfliktu uznano za zbyt daleko idące uproszczenie. Ten argument obaj twórcy wzięli sobie do serca.

KIERUNEK: PACYFIK!

Podczas pracy nad dwoma wymienionymi wyżej tytułami Hollanda zafascynowała historia wojskowości. Pasja ta szybko zrodziła owoc – koncepcję nowej gry, roboczo nazwanej Air Wing. Zarząd Lucasfilm Games dał twórcom zielone światło, więc ten zebrał wokół siebie niewielki zespół i wszyscy rzucili się w wir prac. Holland planował stworzyć symulator lotniczy i ze zdziwieniem stwierdził, że na rynku wprawdzie znajduje się całkiem sporo gier z tego gatunku, ale że świecą szukać takich, których akcja rozgrywa się podczas drugiej wojny światowej. Postanowiono naprawić to niedopatrzenie.

Problemem okazały się jednak możliwości komputerów. Mimo że na bardzo wczesnym etapie podjęto decyzję, by projektowany tytuł powstawał z myślą o pecetach, co nie było wtedy oczywiste i stanowiło odważny krok, to okazało się, że Holland i Falstein

nie mogą wygenerować plenerów, które sobie wymarzyli. Dlatego ktoś wpadł na pomysł, by umieścić akcję powstającej produkcji na oceanie, dzięki czemu potrzebowano tylko dwóch płaszczyzn – błękitnego nieba oraz ciemnoniebieskiej powierzchni morza, bez żadnych obiektów naziemnych (nie licząc oczywiście jednostek nawodnych). Tym sposobem przeniesiono akcję gry na Ocean Spokojny i zawarto w niej cztery bitwy, które rozegrały się w 1942 roku w tamtym rejonie: na Morzu Koralowym, pod Midway, koło wschodnich Wysp Salomona oraz wysp Santa Cruz.

Wkrótce Holland rozpoczął prace nad techniczną stroną całego przedsięwzięcia. Nie chciał korzystać z wielokątów (polygonów) i zapewnić ekran obiektami, w których trudno byłoby dostrzec podobieństwo do rzeczywistych modeli samolotów. Dlatego napisał silnik opierający się na sprite'ach i bitmapach. Łatwo dawało się nimi manipulować, obracać je i skalować w zależności od miejsca, w którym znajdował się obserwator, otrzymując zaskakująco dobry efekt pseudo-3D.

Jednocześnie Holland postanowił, że wykorzysta swoje doświadczenia ze stanowisk archeologicznych, tylko

tym razem, zamiast kopać w ziemi i wyciągać wnioski na temat antycznych cywilizacji, przedzierał się przez książki i dokumenty z czasów drugiej wojny światowej oraz przeprowadzał wywiady z weteranami. Oglądał również archiwalne nagrania z pojedynków myśliwców. Te same, na których wzorował się George Lucas, projektując walki X-Wingów z TIE Fighterami w swojej kosmicznej sadze.

Większość symulatorów z tamtego okresu skupiała się przede wszystkim na samych maszynach. Holland chciał dodatkowo opowiadać o czasach, w których rozgrywa się akcja gry, o żyjących wtedy ludziach, i pokazać, jak przedstawione bitwy wpłynęły na losy wojny. Zamiast dokładnie odtwarzać warunki aerodynamiczne czy fizykę lotu, chodziło mu raczej o to, by gracz poczuł atmosferę bitwy i emocje towarzyszące pilotom podczas podniebnych starć. Dlatego nazywał powstającą grę symulatorem pola walki (ang. combat simulator), a nie symulatorem lotu. Pamiętając, że poszczególne modele samolotów miały różne parametry i latało się nimi nieco inaczej, starał się uwzględnić to w grze, na pierwszym miejscu zawsze stawiając jednak oddanie klimatu potyczki.



Lawrence Holland. Twórca wszystkich opisywanych gier, z wykształcenia archeolog, nigdy nie był zatrudniony w Lucasfilm Games ani w LucasArts, zawsze pracował jako wolny strzelec. Do dzisiaj aktywny w branży.



Noah Falstein. To on zatrudnił Hollanda, a także pracował przy opisywanych w tekście grach (oprócz SWON).

CHRIS ROBERTS ROZGRYŻŁ KOD BATTLEHAWKS 1942 ZA POMOCĄ INŻYNIERII ODWROTNEJ, CO POZWOLIŁO MU NAPISAĆ PÓŹNIEJ SILNIK NAPĘDZAJĄCY WING COMMANDER.

SWOTL. Sytuacja taktyczna aliantów nie przedstawia się najlepiej. Luftwaffe zaciekle atakuje.

SWOTL. Tylko za sterami samolotu, pośród błękitnego nieba, można poczuć prawdziwą wolność...



W *Their Finest Hour* zadebiutowało kilka interesujących pomysłów, które pojawiają się również w kolejnych grach Lawrence'a Hollanda – edytor misji oraz nagrywanie ich przebiegu do późniejszej analizy. Krótko po premierze wydano także dodatek, *Their Finest Missions: Volume One*, zawierający dwadzieścia trzy nowe zadania dla spragnionych walki o Brytanię.

I tym razem do gry dołączono prawie dwustustronicowy podręcznik, po brzegi wypełniony informacjami na temat bitwy o Anglię. Jakiś czas po premierze twórcy zostali zaproszeni na spotkanie z *The Churchill Society* (coś w rodzaju fanklubu Winstona Churchilla) i członkowie stowarzyszenia, nawet ci, którzy nie mieli komputerów, kupowali *Their Finest Hour*, by zdobyć kopię podręcznika. To się nazywa ekskluzywna zawartość!

WUNDERWAFFE

Prawdziwą bombę Lawrence Holland zostawił jednak na trzecią odsłonę trylogii. Razem z Noah Falsteinem zastanawiali się, czy i jak zmieniłyby się losy wojny, gdyby silniki odrzutowe

pojawiły się wcześniej. Nie trwało długo, nim postanowili wykorzystać ten pomysł w nowej grze, która miała stanowić kulminację zebranych doświadczeń, dopieszczoną i oferującą najwięcej możliwości.

Gracz mógł wybrać stronę konfliktu, a następnie wziąć udział w zadaniach treningowych lub rozegrać kampanię. Oprócz tego dało się projektować własne misje, nagrywać przebieg starć i później analizować je, odtwarzając zarejestrowany film. Prawdziwą gratką była jednak możliwość sterowania eksperymentalnymi maszynami Luftwaffe, z których nie wszystkie weszły w rzeczywistości do czynnej służby (choć powstały ich prototypy). Istniały zasadnicze różnice między samolotami alianckimi a niemieckimi – te drugie, wyposażone w silniki odrzutowe i rakietowe, teoretycznie miały przewagę nad „klasycznymi” myśliwcami amerykańskimi.

Od strony czysto technicznej sprawy również poszły nieco do przodu – modele samolotów zostały wykonane z użyciem bitmap, natomiast podłoże i wszystkie struktury naziemne (budynki, drzewa etc.) składały się z wielokątów (polygonów). Całość prezentowała się wyjątkowo urodziwie, skąpana we wspaniałych dwustu pięćdziesięciu sześciu kolorach VGA i okraszona skomponowanymi przez Michała Landa motywami muzycznymi.

Podczas intensywnych prac nad grą Lawrence Holland często przesiadywał w biurze do późnych godzin nocnych, a zdarzało się, że w ogóle nie wracał do domu i strażnik znajdował go o czwartej nad ranem, śpiącego na kanapie. Jednak trud się opłacił i wkrótce gotowy produkt mógł trafić na

półki sklepowe. Brakowało tylko jednej rzeczy... tytułu.

Twórcy nie mogli się zdecydować, jak nazwać powstającą grę. Urządzono nawet spotkanie, na którym długo rozważano różne propozycje. Po kilku godzinach wciąż nie udało się jednak osiągnąć kompromisu. W końcu ktoś zażartował, że *Secret Weapons of the Luftwaffe* brzmi całkiem nieźle. I nagle wszyscy uznali to za doskonały tytuł, który wkrótce znalazł się na pudełkach z grą.

Zgodnie z tradycją serii opracowano gruby, po brzegi wypełniony faktami i ciekawostkami podręcznik, liczący ponad dwieście dwadzieścia stron. Gra ukazała się w sierpniu 1991 roku na pecety i MacOS. Zebrała bardzo pozytywne recenzje i stanowiła godne zwieńczenie lotniczej trylogii Lucasfilm Games. W ciągu kolejnego roku wydano do niej aż cztery dodatki, wprowadzające nowe typy samolotów.

Lawrence Holland nie spoczął na laurach. Od jakiegoś już czasu kiełkował mu w głowie pomysł na kolejny symulator, osadzony jednak nie podczas drugiej wojny światowej,

CREDITS



✚ SWON. Brauwurowa szarża Jamesa Chase'a się powiodła.

✚ SWON. Zabawa w „kto pierwszy stchórzy” lub „kogo pierwszego dosięgną kule”.

tylko dawno, dawno temu w odległej galaktyce... Oliwy do ognia dołał dzielący z nim wtedy biuro Brian Moriarty, twórca Looma (patrz Pixel #79), który miał pewnego dnia powiedzieć: „Jeśli ty nie zrobisz symulatora X-Winga, ja się za to wezmę!”. Wkrótce Lucasfilm Games, przechrzczone na LucasArts, odzyskało licencję na tytuły ze świata „Gwiezdnych wojen” i prace mogły ruszyć pełną parą. To jednak materiał na inną opowieść...

POWRÓT DO SŁUŻBY

Holland spędził w odległej galaktyce czas aż do końca dekady. Gdy jednak, wraz z premierą X-Wing Alliance w 1999 roku, pożegnał się z uniwersum George'a Lucasa, postanowił raz jeszcze wysłać graczy na front powietrzny drugiej wojny światowej, za sprawą wydanego w 2003 roku Secret Weapons Over Normandy.

Gra powstawała z myślą o konsolach, dlatego styl rozgrywki został mocno przesunięty w stronę czysto zręcznościową i pod względem mechaniki całość przypomina raczej cykl Star Wars: Rogue Squadron niż poprzednie tytuły Lawrence'a Hollanda. W akcji bierzemy udział z perspektywy trzeciej osoby, co jeszcze bardziej oddala skojarzenia z symulatorami. Było to bezpośrednią przyczyną nieco słabszego przyjęcia gry przez pecetowców, którzy oczekiwali kolejnej gry na wzór SWOTL czy Their Finest Hour.

Pewną różnicę w stosunku do trylogii zapoczątkowanej przez Battlehawks 1942 stanowiło również wprowadzenie elementu fabularnego. Gracz wciela się w pilota Jamesa Chase'a, który wstępuje do RAF w maju 1940 roku. Zmienne koleje wojny rzucają nim po różnych frontach – od Europy aż po Pacyfik (czyli właściwie bierze on udział w kampaniach zaprezentowanych w poprzednich grach). Nie ma również wyboru stron konfliktu.

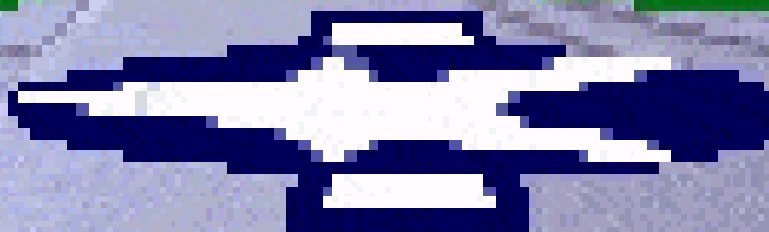
Autorzy i tym razem odrobili lekcję, podczas tworzenia gry zwiedzając muzea, przeglądając tony materiałów archiwalnych, a nawet nagrywając dźwięki silników samolotów, którymi Chase lata. Próżno jednak w pudełku szukać szczegółowego podręcznika. Niewątpliwie miłym dodatkiem jest natomiast soundtrack skomponowany przez Michaela Giacchino, autora partatur między innymi do filmowych przebojów: „Ratatuja”, „Super 8”, „Batmana”

(z 2022 roku) czy „Jurassic World”. Generalnie SWON oferuje kupę dobrej, choć głównie zręcznościowej zabawy.

CHWAŁA WETERANOM

Dziś, ponad trzydzieści lat później, trylogia lotnicza Lucasa mocno się zestarzała, szczególnie jej dwie pierwsze odsłony. Mimo to wciąż daje sporo frajdy, a jeśli przyklnąć oko na archaiczną grafikę i dać szansę rozgrywce, nadal można poczuć unikalną atmosferę pola walki. Również znający kosmiczne symulatory Hollanda poczną się tu jak w domu, ponieważ Battlehawks 1942 i następcy mają podobną mechanikę. Zdecydowanie warto natomiast zapoznać się z podręcznikami, które współcześnie prezentują się równie dobrze, co w dniu premiery. A skoro obaj twórcy są wciąż mniej lub bardziej aktywni w branży, to może doczekamy się kiedyś kolejnej gry lotniczej? ■

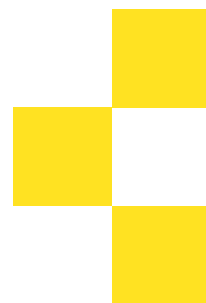
PRZY OKAZJI WYDANIA THEIR FINEST HOUR OGŁOSZONO KONKURS NA MISJĘ ZAPROJEKTOWANĄ PRZEZ GRACZA. ZWYCIĘSKA TRAFIŁA DO DODATKU, A JEJ AUTOR WYGRAŁ WYCIECZKĘ DO ANGLII.





Łukasz Orbitowski

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



GŁOWA ROZBITA O PRÓG

GRAM W METROID DREAD, NAJNOWSZĄ OD- SŁONĘ SERII, O KTÓREJ NIGDY NIE SŁYSZAŁEM.

Jestem odporny na legendy i mitologie z naszej branży, ważnych, kultowych tytułów istnieje zbyt dużo, bym je zidentyfikował, a co dopiero zagrał. Do nowej odsłony przygód Samus podszedłem na świeżo, jakby dzielnej łowczyni nagród nie zdarzyło się nigdy nic wcześniej. W prologu dostałem standardową opowieść kosmiczną o planecie, na której coś skręciło w bardzo złą stronę. Dostałem bohaterkę do prowadzenia. Samus wylądowała. Natychmiast dostała w zęby. Pociągnęło ją hen, w głąb podziemnych korytarzy, a ja szybko straciłem rezon.

Znam ludzi, którzy zachwycą się Metroid Dread od pierwszej minuty. Nie zaliczałem się do tej mądrej i licznej grupy. Powiem więcej, pierwsze dwie godziny stanowiły drogę przez mękę. Nie wiedziałem, dokąd iść. Odbijałem się od zatrzaśniętych drzwi. Wpadałem w sale czerwone od morderczego żaru i w kółko zabijał mnie jakiś mechaniczny potwór, którego sam nie potrafiłem uśmiercić. Nie radziłem sobie, jak to ja – wystarczy rozwidlony korytarz, abym się zagubił.

Wytrwałem i nie żałuję. Przy grze, po części, zatrzymał mnie komiczny fakt, iż zapłaciłem za nią własne pieniądze, więc głupio byłoby odstąpić od zabawy po pierwszych trudnościach. Wytrwałem dzięki skąpstwu, lecz i zamiłowaniu do przeszkód. Pławię się w nich i wzrastam, pompuję mocą. Moje dzieci mają dokładnie na odwrót i na każdą przeszkodę reagują, unosząc dłonie wysoko nad głowę: dotyczący to tak gier, jak i ocen w szkole czy też bałaganu w pokoju. „Nie umiem, nie potrafię” – to refren pieśni ich młodego życia.

Po trochu czułem się zobligowany zalewem entuzjastycznych recenzji. Metroid Dread został

wspaniale przyjęty. Skoro wszyscy zachwycają się grą, to jakim cudem może ona mi się nie podobać? Tak właśnie myślałem, czując się jak idiota. Zauważyłem, że rozłączność pomiędzy głosem większości i moim własnym zdaniem niebezpiecznie się pogłębia. Podobają mi się rzeczy, które nie podobają się nikomu i na odwrót. Z grami też tak jest. Wzgardziłem przecież Zeldą, Assassin's Creed, pierwszym Horizonem. Wywiercie mi dziurę w głowie. I tak nie zagram w żadną z nich.

Osobność własnego życia, samodzielny pogląd skazuje na samotność. Boję się jej coraz mocniej wraz z wiekiem. Nie walczę już ze światem, bo świat ma zawsze rację.

Przekonałem się do Metroid Dread poprzez granie. Tak długo cisnąłem, aż coś przeskoczyło w głowie i sercu, zatonałem w tym kolorowym, kosmicznym świecie i nie chcę z niego wychodzić. Doceniam elegancką kompozycję poziomów i wolę nie myśleć, jak wiele pracy włożono w stworzenie tego architektonicznego majstersztyku. Podoba mi się odkrywanie ich na nowo: mury pękają, zmieniam się w kulę, a potem i w bombę.

Zaufałem grze, trochę ze skąpstwa, trochę z szacunku dla głosów recenzenckich, zyskałem na tym, a przy okazji wyskoczył problem szerszy, o którym chyba za mało się mówi. Nigdy wcześniej nie mieliśmy tak szerokiego dostępu do kultury i rozrywki. Treści jest więcej, niż ktokolwiek przerobi, i nawet gdybyśmy sobie wyobrazili nałogowego konsumenta tychże, takiego, co nie śpi, nie je, tylko gra, ogląda, czyta, stanie się jasne, że ów osobnik o przekrwionych oczach nie przerobi wszystkiego, co wartościowe. Nie da się, niemożliwe. Swoją drogą w dzieciństwie dałbym się pokroić za taki ogrom możliwości.

W konsekwencji oczekujemy satysfakcji natychmiast. Dzieło kultury, na przykład gra, musi wciągać od samego początku. Jeśli nie – zwykliśmy ją porzucać, bo istnieje słuszną nadzieją na inną, być może lepszą. Wszystko musi być na już, teraz i natychmiast. Wystarczy odrobinę wyższy próg wejścia, aby rozbić sobie o niego głowę.

Tymczasem większość książek, gier i filmów, które lubię, wymagało jakiegoś kredytu zaufania i czasu na rozbieg. Nudziłem się, złościłem i dostawałem nagrodę za swój wysiłek. Mało tego, do niedawna nie ufałem niczemu, co wydaje się łatwe, co wdzięczy się i naprasza. W ten sam sposób myślałem nawet o swoich książkach. Zapomniałem o tym, sam nie wiem kiedy, po prostu tak wyszło, jak wychodzi wiele rzeczy, kiedy robi mi się gnuśni. Metroid Dread to wspaniała gra. A na niechlujstwo intelektualne jest w moim przypadku za wcześnie. Mam nadzieję, że w waszym również. ■

Ravenloft

21 klatek

W połowie lat dziewięćdziesiątych czuło się, żeSSI umiera, a jego skłonność do starszkołnych RPG w dobie Betrayal at Krondor i Areny była powszechnie wyśmiewana. Mimo to Ravenloft: Strahd's Possession okazał się grą niezwykłą, przenoszącą nas w świat wampirów i demonów tak skutecznie jak żaden tytuł przed nim.

■ Micz

1

Lord Dhelt, suweren miasta Elturel, ciężko ranny po nagłym ataku brygady zła, prosi drużynę o odnalezienie mistycznego amuletu.



2

Tajemnicza Cyganka pomoże w doborze cech naszych kompanów, a następnie wylądjuje na okładce Secret Service.



3

Wreszcie można rozprostować kości i miecze na rubieżach Barovii, urokliwych niczym jesienne Bieszczady.



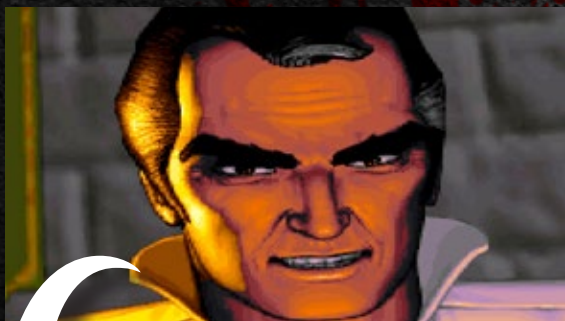
4

Nocny napad na obozowisko goblinów i przejęcie zupy, którą pichcili – to tylko wprawka przed kolejnymi zaplanowanymi aktami wandalizmu.

CREDITS

5

Zachód słońca jest odpowiednią porą na odnalezienie sołtysa. On nas dowiezie do pewnego pana, który przyjmuje gości jedynie po zmroku.



6

Witam krwisiście, nazywam się hrabia Strahd von Zarovich i pragnę was ugościć w zamku Ravenloft.



7

Spotkanie tego wampiera uświadomiło drużynę, jak wątła jest granica oddzielająca nasz sukces od porażki.



8

Podczas pielgrzymki przyszło nam spotkać podróżników w czasie i przestrzeni, katapultowanych z początku XXI wieku z Układu Słonecznego.



9

W Barovii rzadko można liczyć na udogodnienia podczas podróży, a jeśli już, to są one czysto merkantylne.



10

Wizyta na cmentarzu i od razu trzeba ponownie odsłać w zaświaty tego astralnego skąposzczeta.



11

Piekielne ogary w Mrocznej Świątyni to jak laseczki chili wrzucone do miski czarnej fasoli.



13

1: "HOW DID YOU COME TO THIS, IF YOU WERE ONCE, AS YOU SAY, A HUMBLE JEWELER?"
2: "WILL YOU RELEASE US FROM YOUR INFLUENCE ONCE WE HAVE DONE AS YOU COMMAND?"



12

Byłem onegdaj rycerzem, ale razem z moim księciem zakochaliśmy się w tej samej kobiecie...

Ten niebezpieczny duch był niegdyś pokornym jubilerem.



14

Można przemierzyć drogę do piekła i z powrotem, ale nie spotkasz nietoperzołaków, nie można się czuć spełnionym!



15

Czasem drużynę ogarnia malingna i ciężko wyczuć, kogo sieknąć, a przed kim uciekać.



16

Choć ma krew jest słabych właściwości, pragnę dołączyć do drużyny, bo jestem dziewczyną i nie ukrywam się przed niczym.



Nieszczęśnika wziął w swe łapska inkwizytor i próbował zamęczyć na śmierć, ale drużyna przybyła na czas.



Niegdyś byłem paladynem, lecz podążyłem tropem rozpacz i porzuciłem kodeks honoru. Teraz czeka mnie śmierć, ale dzięki świętemu symbolowi z katakumb pod Barovią mogę się z wami podzielić moimi doczesnymi dobrami.

17 19

Bywają chwile, gdy ręka świerzbi, żeby czym prędzej sięgnąć do pochwy po jej stalową zawartość, widząc taką degenerację.





20

Strahd von Zarovich nie wiedział, że niesiemy symbol Ravenkinda, a to oznaczało dla niego śmiertelne kłopoty.



21

Na tronie zmaterializował się bóg Helm. Po chwili zniknął, swym namiestnikiem czyniąc Lorda Dhelta, kończąc tym samym naszą wędrówkę.





THIS WAR OF MINE

NIC

ŚMIESZNEGO

Premiera This War of Mine stała się wydarzeniem. Nie dlatego, że wcześniej nie powstawały produkcje na poważne tematy. W tym przypadku złamano kilka podstawowych zasad projektowania gier, a mimo to osiągnięto wielowymiarowy sukces. Jeden z fenomenów TWoM polega bowiem na uniwersalizmie. Dzięki akcji osadzonej w nieokreślonym miejscu podczas współczesnego konfliktu gra jest aktualna za każdym razem, gdy mówi się o cierpieniu cywilów podczas wojny. Na przykład obecnie. Porozmawiałem z twórcami o ich spojrzeniu na ten sukces i jego genezę.

■ Sir Haszak





CIESZY MNIE, ŻE UDAŁO SIĘ UCIEC W MYŚLENIU O JAKOŚCI OD SHADERÓW, PIKSELI, A SKUPILIŚMY SIĘ NA OGÓLNEJ STYLISYCY I NASTROJU JAKO KLUCZU DO TEJ GRY. STWORZYLIŚMY STYLISYKĘ BRUDNĄ, BAZUJĄCĄ NA ORYGINALNYCH SKANACH, NA ORYGINALNYCH ZDJĘCIACH WKOMPONOWANYCH W SZKIC. PAWEŁ KIEDYŚ TO FAJNIE NAZWAŁ: „ROBIMY NOWELĘ”.

Przemysław Marszał

This War of Mine

studio

11 bit studios

wydawca

**11 bit studios/
Deep Silver**

premera

14.11.2014 PC

cena na dzień premiery

119,99 zł

dotatkowe edycje

PS4, Xbox One 29.01.2016,

iOS, Android 15.07.2015

Switch 27.11.2018

Metacritic

PC 83%, Xbox One 78%,

PS4 78%, iOS 90%

co poszło dobrze

stworzenie postaci z krwi i kości

przekonanie gracza, że rozwiązuje

prawdziwe problemy

postawienie przed trudnymi wyborami

klimat znakomicie podbity grafiką

i muzyką

co poszło źle

niewygodny interfejs (nie tylko

w przypadku walki)

powtarzalny crafting





GRA JEST W PEWEN SPOSÓB DARWINISTYCZNA. ŁATWIEJ PRZETRWAĆ, GDY SIĘ KRADNIE I KOMBINUJE. TYLKO WTEDY ZADAJESZ SOBIE PYTANIE: „CZY WARTO BYŁO TAK SIĘ ZACHOWAĆ?”. TO CHCIELIŚMY OSIĄGNAĆ: PYTANIE O GODNOŚĆ MIAŁO WYBRZMIĘĆ W KONTEKŚCIE GRY.

Paweł Miechowski



Gdyby rozebrać grę na czynniki pierwsze, zostałyby mechaniki scavenge'u i craftingu oraz prosta linia fabularna. Tę ostatnią Wojciech Setlak, odpowiadający za Story & Writing, określił w skrócie: „Przychodzi wojna, zima, przychodzą bandyci, a potem przychodzi wiosna i wyzwolenie”. To jednak w żaden sposób nie tłumaczy, dlaczego This War of Mine tak silnie gra na emocjach, mimo że oszczędnie przedstawia okrucieństwo wojny.

Dostajemy pod opiekę grupę ludzi, którzy znaleźli się w środku wojny

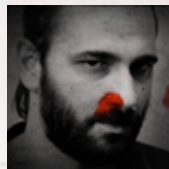
domowej w fikcyjnym mieście Pogoren w Graznavii. Nie wiemy, o co walczą strony, kto jest dobry, a kto zły. - Jeśli widzimy ludzi z bronią, często nie jest ważne, po której oni są stronie - wyjaśnia Wojciech Setlak. - Ważne jest to, po której stronie lufy jesteście.

Dla naszych podopiecznych liczy się tylko to, by przeżyć kolejną noc. A potem dzień. I noc. I tak aż do wkroczenia sił pokojowych. Ten minimalizm celów bohaterów gry został poparty minimalizmem mechanik i środków wyrazu, co tylko uwypukla dramatyczne położenie ludzi. Żywność, leki, broń, sen

i materiały budowlane do ulepszenia schronienia wyznaczają horyzont ich zainteresowań.

Każdy z bohaterów ma swoją historię, charakter i na swój sposób przeżywa konflikt. Nasi podopieczni nie są robotami, dlatego tak łatwo przejść się ich losem. Do tego często musimy podejmować trudne decyzje: okraść kogoś, skazując go tym samym na śmierć, czy pozwolić, by umarli nasi podopieczni? Od nas zależy, jaką historię im napiszemy. I w tym miejscu rozgrywka łamie (nieostatni raz) kanon reguł rządzących produkcją gier. Bo przecież w grze należy wygrać. A co to znaczy w TWoM?





- Sukcesem w tej grze jest również śmierć, czyli przegrana - mówi Przemysław Marszał, obecnie prezes zarządu 11 bit studios, w czasach produkcji pełniący funkcję Art Directora i Project Leada. - Nie gramy po to, żeby dojść do końca. Gramy, żeby być prawdziwymi dla samych siebie. To było ważne odkrycie Michała Drozdowskiego, Design Directora i drugiego Project Leada.

Takich zaskoczeń TWoM i historia jego produkcji kryją znacznie więcej.

UCIECZKA Z MIELZNY

Zanim jednak cywile zasiedlili zniszczone schronienie w mieście Pogoren, przez osiem miesięcy opierali się apokalipsie zombie. Wszyscy w firmie czuli, że projekt o roboczej nazwie Shelter nie idzie w dobrym kierunku. Po dłuższych deliberacjach, co z nim zrobić, odbyła się burza mózgów. Grzegorz Miechowski - ówczesny prezes zarządu - dużo czytał wtedy

o wojnach i zachowaniu ludzi w sytuacjach ekstremalnych. Poruszył go materiał o mężczyźnie z Bośni. Dlatego zaproponował, by bohaterami byli zwykli ludzie podczas wojny, stojący przed trudnymi wyborami moralnymi. - To była szybka, krótko rzucona wizja, z którą nikt nie dyskutował - mówi Paweł Miechowski, odpowiadający przede wszystkim za marketing i PR wokół gry. - Wszyscy byli pod wrażeniem: „O rany, to jest to!”.

Wtedy narodziło się This War of Mine, choć sam tytuł roboczy zmieniono na Kosowo. Zaczął też powstawać zespół, który miał zrealizować grę.

- Gdy tylko pojawił się pomysł, z Michałem Drozdowskim przez tydzień czy dwa spisaliśmy ogólną strukturę gry - mówi Przemysław Marszał.

- Dokument liczył dwie czy trzy strony. Znalazły się w nim: rodzaj gry i jej tryby, postacie, podział na dzień i noc, co robimy w dzień, a co w nocy, kamera z boku. Była tam też masa

znaków zapytania, ale widzieliśmy, od czego zaczniemy pierwsze prototypy.

Kamera z boku była bodaj jedynym elementem, który przetrwał apokalipsę zombie.

SPRZĘŻENIE ZWROTNE

Rafał Włosek, Lead Designer, pojawił się w projekcie niedługo po wykrystalizowaniu się pomysłu: - Jest klimat artystyczny i koncepcje, o czym chcemy opowiadać. Wciąż nad nimi dyskutujemy. Poza tym ekonomia nie działa, survival przekomplikowany, walka bez sensu, dzień i noc nie trzyma się kupy, inventory źle wymyślone. I najważniejszy problem do rozwiązania: jak przetożyć problemy ludzi, o których chcemy opowiedzieć, na rozgrywkę, żeby trafiły do serca, a nie do kalkulatora, który mamy w głowie.

Realia gry wpłynęły na każdy aspekt prac, począwszy od języka. - Przestaliśmy mówić „duelers”, a zaczęliśmy mówić „civilians”. Jeśli robimy grę o wojnie, nie mamy inventory. To słowo używane w RPG. Na co dzień mamy plecak. Zaczęliśmy używać zupełnie innego żargonu - wspomina Paweł Miechowski.

Patryk Grzeszczuk, ówczesny szef marketingu, nakreślił strategię komunikacyjną. Wiadomo było, że musi być niesza-blonowa, skoro tematem jest cierpienie i zachowanie człowieczeństwa, czyli nic, co wzbudziłoby entuzjazm graczy. - Jeśli mamy coś tak poważnego, mówmy o tym w sposób poważny, bo czegoś takiego w świecie gier nie było - przyznaje Paweł Miechowski. - Czuliśmy, że to będzie trudne zadanie, ale jeśli zrobimy je dobrze, stanie się ważne w naszym życiu. Z Benedyktem Szneiderem posklejałem trailer z fragmentów wojny i zniszczonego Sarajewa, do którego podłożyliśmy muzykę „Sarajewo” Homo Twist. Miał pokazać kierunek, w którym chcemy iść.

Dla publiczności miało być coś innego. Na przełomie roku 2013 i 2014 zaczęły się prace nad pierwszym trailerem zapowiadającym grę. - Trzeba podkreślić olbrzymi wkład artystyczny i reżyserski Benka Szneidera, który zawsze pracował z nami z zewnątrz - mówi Paweł Miechowski.



WOJNA JAKO SYTUACJA EKSTREMALNA WYWOŁUJE U LUDZI ZACHOWANIA EKSTREMALNE, ALE ZARÓWNO ZŁE, JAK I DOBRE. JEST SWEGO RODZAJU KATALIZATOREM.

Rafał Włosek



- Przyszedł i powiedział: „Mam pomysł na muzykę”. I puścił „Dziewczynę o perłowych włosach” Omega ilustrowaną ręcznie rysowanym storyboardem. Wszyscy zrobili: „Wow!”.

- Pamiętam to sprzężenie zwrotne designu z marketingiem - mówi Rafał Włosek. - Jak dostałem instrukcję dotyczącą komunikacji, stwierdziłem, że to jest inny sposób myślenia o grze. Wcześniej, pracując nad tower offense'em i strategią typu X-COM, siedziałem w świecie dopracowanych cyferek i dobrego loopu gameplayowego. Sposób komunikacji wpłynął na myślenie o designie.

A także o grafice. - Na początku planowaliśmy wszystkie postacie wymodelować - przyznaje Przemysław Marszał. - Jednak Patryk przyniósł hasło, które uwielbiam: „War always


happens in somebody's doorstep” - ta wojna zawsze dzieje się u kogoś. W ten sposób zrozumieliśmy, że to jest gra o każdym z nas. Ona nie musi być piękna, ale musi być prawdziwa. Dlatego pojawił się pomysł: „Zeskanujmy się tak, jak stoimy”. Kinietem zrobiliśmy zdjęcia sobie i znajomym bez jakichkolwiek przygotowań. W końcu kiedy przychodzi wojna, nikt nie jest na nią przygotowany. I te modele - takie brzydkie, brudne - weszły do gry. Wrzuciliśmy je na jedno z forów gamedevowych i Adrian Chmielarz (pozdrowienia!) skomentował: „Ale mają kiepskich gości od make-upu! To powinno być lepiej zaaranżowane”.

I tu pojawia się kolejny paradoks, jeden z wielu towarzyszących tej grze. By wiarygodnie przedstawić świat, Wojciech Setlak przygotował całą

fikcyjną historię Grznavii, sięgającą XII wieku. Wszystkie wydarzenia miały odniesienie do faktów historycznych. W samej grze nie znalazło się z tego nic. - Podbudowa faktograficzna była nam potrzebna jako swego rodzaju ograniczenie, żebyśmy mogli od razu zobaczyć, czy jakiś epizod nam pasuje do historii, czy nie. Na przykład, czy lokalni separatyści dogadają się z wojskiem - wyjaśnia Setlak.

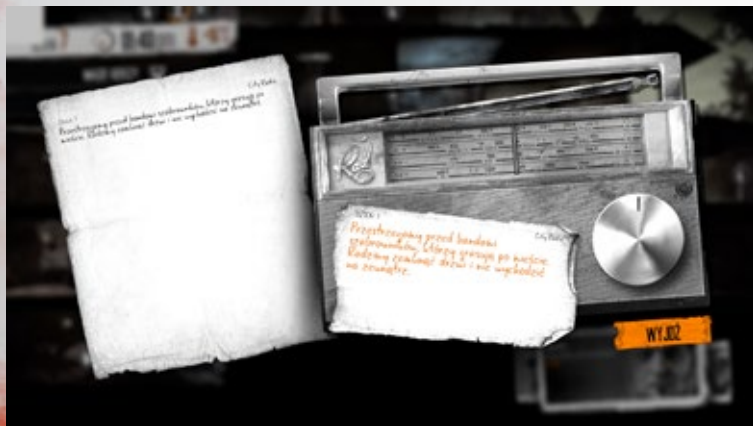
WBREW SCHEMATOM

Zacząło się przeglądanie źródeł i relacji cywilów z najróżniejszych współczesnych konfliktów. Punktem wyjścia była wojna w Bośni i przeżycia mieszkańców Sarajewa, ale na historii cywilów z Pogorenu złożyły się także relacje uczestników powstania warszawskiego i wojen domowych w Kolumbii czy Czeczenii. Chodziło jednak o to, by i sam konflikt, i bohaterowie pozostali fikcyjni. Prawdziwe miały być tylko realia. Twórcy wyszli z założenia, że gdyby oparli grę na przeżyciach konkretnych osób lub precyzyjnie określili miejsce konfliktu, byłaby to historia tych osób lub tego miejsca, a nie losy cywilów podczas wojny. Przy okazji wiele historii było tak drastycznych, że nie znalazły się w grze.

Jednak to, co się w niej znalazło, dosłownie od początku wywoływało frustrację. Sam się zastanawiałem: „Jak w to, do cholery, grać?!”.


**4Players.de,
Eike Cramer,
21.11.2014**

**11 BIT STUDIOS
POKAZUJE BEZ
OSĄDZANIA CIEMNĄ
STRONĘ KONFLIK-
TÓW ZBROJNYCH,
CIERPIENIE, BLIZNY.
TO PROGRAMI-
STYCZNY POMNIK
PRZECIWKO WOJNIE
- GENIALNY.**





**KIEDY TERAZ COFAMY SIĘ W CZASIE OSIEM CZY DZIE-
SIĘĆ LAT, JEST DUŻO DYSTANSU I SIĘ ŚMIEJEMY. JEDNAK
LATA PRACY PRZY TEJ GRZE BYŁY POWAŻNE. NIE BYŁO
W TYM ŚMIECHU, CHOCIAŻ NA CO DZIEŃ NIE JESTEŚMY
PONURAKAMI.**

Paweł Miechowski



- Rzucamy gracza na głęboką wodę: nie ma tutoriala. To jest karygodny błąd, kardynalny! Gracz może działać tylko na chybił trafili. To celowy zabieg, ponieważ jak zaczyna się wojna, nikt nie rozdaje podręczników i nie mówi ci, co masz robić - wyjaśnia Wojciech Setlak.

Sporym wyzwaniem było przełożenie stanu emocjonalnego człowieka na grę w taki sposób, żeby nie było to zarządzanie liczbami. Rafał Włosek stworzył w tym celu tabelę z ludźmi, sytuacjami oraz możliwymi reakcjami. Po wydrukowaniu i sklejeniu w całość otrzymał ogromny arkusz. - Pracowałem nad mechanizmem, który pokazywałby, że dana osoba pod wpływem takich emocji zareagowała w dany sposób. Jedni się załamują, inni narzekają i wydaje się, że są na krawędzi, ale udaje im się na tej krawędzi długo utrzymać, jeszcze

inni idą dalej. Temu elementowi gry poświęciłem najwięcej pracy, ale też jestem z niego najbardziej zadowolony. W zależności od tego, jaka grupa postaci trafi się graczowi, tytuł opowie trochę inną historię.

Jednak w trakcie prac nad modelowaniem charakterów autorzy przy okazji zrobili zamach na jedno z podstawowych praw gracza: prawo do kontroli postaci. By podopieczni reagowali jak ludzie, musieli ponosić konsekwencje psychiczne swoich decyzji. Niekiedy kończyło się to traumą, czyli właśnie utratą kontroli przez gracza. - To jest coś, czego robić nie wolno, chyba że ma się naprawdę dobry powód - przyznaje Wojciech Setlak. - Uznaliśmy, że mamy. Że ludzie z zewnątrz nie są w stanie pomóc komuś, kto jest w głębokiej depresji. Mogą tylko pilnować, żeby miał wodę

**GameSpot,
Justin Clark,
17.11.2014,**

**CZY TO JEST GRA,
W KTÓRĄ CHCESZ
ZAGRAĆ? NIE. CZY
W TĘ GRĘ POWINIEN
GRAĆ KAŻDY, KTO
MA SERCE? TAK.
MILION RAZY TAK! TO
DŁUGIE ĆWICZENIE
Z EMPATII, OTRZE-
WIAJĄCA PRACA,
KTÓRA WYPEŁNIA
PUSTE MIEJSCA, GDY
WSZYSTKO, CO WI-
DZIMY Z WOJNY, TO
STRZAŁY W GŁOWĘ.**

WERSJE WSPOMNIENI



WOJCIECH SETLAK: W *This War of Mine*, który był moim debiutem, jestem szczególnie zadowolony z dwóch zabiegów. Po pierwsze, chcieliśmy przez opowieści ludzi wyrazić ich stan psychiczny. Prowadzi on do jednego z trzech zakończeń: dobrego, średniego i złego zależnie od traumy, która była udziałem postaci. Nie mogliśmy jednak fabrykować ich historii zależnie od okoliczności. Dlatego bohaterowie koncentrują się na innych aspektach swojej historii i inaczej ją postrzegają. Na przykład mamy dziewczynę, której ojciec był alkoholikiem. Bił ją, nienawidziła go całe życie. Ponieważ odłamek ranił ją w nogę, wyniósł córkę z miasta w bezpieczne miejsce. W zależności od tego, jak ją traktowaliśmy w czasie gry, wspomina go czule albo pamięta jako starego pijaka i nie wspomina ostatnich słów, jakie do niej powiedział. Drugi zabieg - niewiarygodnego narratora - zastosowałem w *The Little Ones*. Dzieci często kłamią, podobnie jak dorośli, tylko że one nie zasługują z tego tytułu na potępienie. I niektórzy z naszych małych bohaterów opowiadają niebываłe historie na temat swojej przeszłości w zależności od swojego stanu psychicznego. Jeśli dziecko jest w dużej traumie, będzie zmyślać jej szczęśliwą wersję. Jeśli czuje się na ślachu, może podzielić się z nami prawdą, która już nie jest taka różowa.

i coś do jedzenia, i czekać na moment, kiedy otworzy się i będzie można zrobić coś więcej.

To szczególnie trudne do zniesienia, kiedy została ostatnia postać, a gracz nie może zrobić nic poza patrzeniem, jak umiera.

Kolejnym elementem, którego rozwiązania przeczą regułom game designu, jest walka. Przemysław Marszał przyznaje, że początkowo miała to być taktyczna turówka. Okazało się jednak, że gracz czułby się... zbyt komfortowo! - To nie mogła być przeżyta konfrontacja, w której punkt po punkcie wybieram sobie, co robię - wyjaśnia Rafał Włosek. - Nie jestem żołnierzem i nie podejmuję decyzji bojowych, kalkulując na chłodno, więc





mogę doprowadzić do czegoś, czego bym nie chciał. Z drugiej strony dla gracza utrata kontroli jest niezwykle frustrująca.

Ten efekt udało się osiągnąć znakomicie: walka jest nieprzyjemna. Dlatego staramy się jej unikać i dochodzi do niej w ostateczności. Część graczy odebrała to jednak jako niezbyt udany interfejs.

Współczesne gry kojarzą nam się z mnóstwem osiągnięć do zdobycia, by skłonić odbiorcę do pozostania z nimi na dłużej. Oczywiście twórcom TWoM też na tym zależało. Mimo to zapadła decyzja, że nie będzie żadnych achievementów. Co więcej, że decyzje gracza nie będą oceniane! Kacper Kwiatkowski, Senior Designer, robił badania, jak emocje są wywoływane w filmach – mówi Paweł Miechowski. – Przy okazji przekonaliśmy się, że w filmie nie da się wywołać

XGN, Lars Paymans, 17.12.2014

THIS WAR OF MINE UŚWIADAMIA CI STRASZLIWĄ NATURE WOJNY LEPIJ NIŻ TYSIĄCE KAMPAII REKLAMOWYCH. PRÓBA PRZETRWANIA W TYM SURREALISTYCZNYM ŚWIECIE JEST TRUDNA I WYMAGA POŚWIĘCEŃ, KTÓRYCH PRAWDOPODOBNIENIE NIE CHCESZ PODJĄĆ. BARDZO IMPONUJĄCE.

wyrzutów sumienia. To potrafi tylko gra. Jednak żeby to się udało, gracz musi zobaczyć konsekwencje swoich czynów, a nie być oceniany przez grę. Ta megaważna obserwacja rezonowała potem w niejednej naszej produkcji.

Działania marketingowe zgodnie z planem też były niestandardowe. Po części wpłynął na to sam charakter gry. – Kiedy pokazaliśmy TWoM na GDC, napisali o nas wszyscy i w Polsce, i w Niemczech, i IGN-y, i Game-spoty tego świata – wspomina Paweł Miechowski. – Większość komentarzy graczy była pozytywna, ale pojawiły się opinie: „Nie chcę grać w grę o umieraniu. Chcę grać w coś, co jest <fun>!“. Było nawet pytanie gościa z Kotaku, czy my się przejmujemy „is the game fun?“. Odpowiedziałem, że TWoM nie ma być „fun“. Ma być „compelling“. Ma zmusić do myślenia. Potem jednym ze śródtytułów w jego

artykule było „I don't care if the game is fun“. Był też jeden amerykański dziennikarz, któremu nasze podejście bardzo się nie podobało. Zapytał: „Czemu nie mogę gwałcić i mordować? Przecież jestem na wojnie!“. To nas utwierdziło w przekonaniu, że idziemy w dobrym kierunku.

– Jego podejście było takie, że gra nie niesie za sobą żadnych konsekwencji – dodaje Przemysław Marszał. – Chcieliśmy to trochę zmienić: żeby jednak w głowie niosła konsekwencje.

Jednym z niecodziennych rozwiązań była też kampania marketingowa opracowana przez... programistę. O szczegółach opowiada Przemysław Marszał: – Paweł robił świetną robotę, ale jako studio jeszcze raczkowaliśmy, a mieliśmy do sprzedania trudny produkt: grę, która nie jest <fun>. Chcieliśmy dotrzeć do youtuberów – to były początki YouTube'a



POCZĄTKOWO LICZBA DNI MIAŁA BYĆ ZNANA. WTEDY STWIERDZIŁEM: „A W ZASADZIE DLACZEGO? PRZECIEŻ NIKT NIE WIE, KIEDY WOJNA SIĘ SKOŃCZY”. TAM JEST PEWIEN MOMENT, KIEDY GRACZ DOWIADUJE SIĘ, ŻE WKRÓTCE WKROczą SIŁY POKOJOWE, ALE DOKŁADNIE NIE WIE KIEDY. A GŁUPIO BYŁOBY ZGINĄĆ TUŻ PRZED KOŃCEM.

Wojciech Setlak



- i growych blogerów. Bartek Brzostek, jeden z założycieli 11 bit studios i twórca engine'u TWoM, zaproponował podejście systematyczno-analityczno-programistyczne, które pozwoli przebić się przez mur niezrozumienia i ignorancji. Dział marketingu zebrał mu maile wszystkich youtuberów świata, czyli wtedy kilkadziesiąt adresów. Napisał pierwszego maila i wysłał do trzech najmniej istotnych. Patrzył, czy jest respons. Nie było. Z Pawłem przeformułował treść listu i wysłał do kolejnych trzech. Jeden odpisał. Poprawialiśmy komunikację i w końcu odzew był bardzo duży. Bartek napisał skrypt, by do wszystkich pozostałych youtuberów mail trafił automatycznie.

**Impulse Gamer
(This War of
Mine: Final
Cut PC), Chris
O'Connor,
11.12.2019**

**ZA TĘ CENĘ... NAWET
NIE POWIEDZIAŁ-
BYM: CZEKAJ
NA WYPRZEDAŻ.
POWIEDZIAŁBYM
PO PROSTU: KUP TĘ
GRĘ... RZUCI CI WY-
ZWANIE, ZAGRA NA
CZUŁYCH STRUNACH
SERCA... ALE MYŚLĘ,
ŻE SZCZEGÓLNICIE
W DZISIEJSZYCH
CZASACH POTRZEBU-
JEMY TAKICH GIER,
ABY PRZYPOMINAŁY
NAM O WZAJEMNEJ
TROSCIE I WSKA-
ZYWAŁY, CO JEST
NAPRAWDĘ WAŻNE.**

(NIE)SPODZIEWANE PRZYJĘCIE

Można powiedzieć, że nim gra się ukazała, już sprawiała pewien problem. - Kiedy ponad rok przed premierą robiliśmy pierwsze testy po znajomych, zawiozłem bratu pierwszy prototyp - wspomina Przemysław Marszał. - Był prościutki, pozwalał na parę dni gry, wiele mechanik nie działało, ale miał już klimat. Mój brat był wtedy nastolatkiem. Odpalił grę późno wieczorem i po dwóch godzinach powiedział: „Przemek, nie mogę grać dalej, sorry. To jest tak ciężkie”. A było tam ze 30 procent tego, co zrobiliśmy na koniec!
- W studiu zostaliśmy tylko ja i Paweł - mówi Rafał Włosek. - Pokazał mi rozgrywkę youtubera z jakiejś wczesnej wersji. Widziałem, że ten człowiek jest autentycznie poruszony tym, co się dzieje w grze.

- To był wielki facet - dodaje Paweł Miechowski. - Nazywał się chyba Indy. W pewnym momencie przestał grać i się poptakał.

Doskonale rozumiem Indy'ego. Kiedy recenzowałem grę, pogałem dokładnie tyle, żeby napisać tekst, i ani minuty dłużej. Nie dlatego, że gra była zła, ale dlatego, że była za dobra. A ja popełniłem błąd i podszedłem do niej jak do każdej innej. Dopiero teraz, po latach, gdy przygotowywałem się do napisania tego artykułu, zmieniłem nastawienie na „To jest tylko gra. Ona nie może cię skrzywdzić” i po kilku próbach doczekałem wyzwolenia Pogorenu.

Jednak wersja beta była zaledwie preludeum grania na czutych strunach dusz odbiorców. Dwa tygodnie przed premierą ukazał się trailer pokazujący zawartość gry. - Chcieliśmy w nim wykorzystać „Sound of Silence” duetu Simon & Garfunkel - zdradza Paweł Miechowski. - Jednak podczas rozmów z wytwórną okazało się, że artyści zastrzegli: utwór nie może pojawić się w żadnej reklamie. Znów z pomocą przyszedł Benek: „Dobra, mam jeszcze lepsze, tylko polskie”. I to był „Zegarmistrz światła” Tadeusza Woźniaka. Wszyscy powiedzieli: „Wooow!”. Pamiętam, że powstało siedemdziesiąt wersji pierwszej linii, zanim doszliśmy do „For soldiers war is about victory, for us it was about getting food” i uznaliśmy: „O, to ten tekst!”. To najbardziej emocjonujący trailer, jaki zrobiliśmy. Uważam, że to jest nasze trailerowe „Pulp Fiction”.

GAMELOOP

RAFAŁ WŁOSEK: Jako designer pracowałem w 11 bitach od pierwszego tytułu. Jeszcze zanim dostałem się do branży, chciałem zrobić grę, która miałaby bardzo silny antywojenny przekaz. Kiedy ruszyły prace nad Shelterem, mało mnie interesował. Robiłem strategię w stylu X-COM. W pewnym momencie Shelter stał się This War of Mine. Pamiętam, że strasznie zazdrościłem chłopakom, że muszą siedzieć przy tej strategii. Ku mojej ucieśze projekt nie wypalił i zostałem przydzielony do TWoM jako designer. Po zakończeniu prac byłem zmęczony ciężkimi tematami i odszedłem ze studia. Zająłem się swoimi rzeczami. Potem zdecydowałem, że chcę jednak pracować w studiu, zamiast mieć własne. Zadałem sobie pytanie, gdzie mogę pracować, żeby opowiadać meaningfulowe historie. Niedługo szukałem odpowiedzi. To jest miejsce, któremu ta główna idea właśnie przyświeca. To chyba pokazuje, jaka zmiana się dokonała i jak ona wyznaczyła dalszy kurs myślenia.

Możemy skakać tak wysoko, ale wyżej już nie skoczmy.

Rafał Włosek dodaje: - Myślałem, że wykorzystanie tego utworu jest głupim pomysłem. Jak zobaczyłem później trailer, doszedłem do wniosku, że dyskusje o muzyce zostawię tym, którzy się lepiej na tym znają.

Przyjęcie tytułu przez graczy i prasę też było znakomite. - Dostaliśmy setki maili i mnóstwo komentarzy, że „Wow, ale zrobiliście rzecz!” - przyznaje Paweł Miechowski. - Oczywiście miałem poczucie, że dobrze wykonaliśmy swoją pracę, ale takiej skali się nie spodziewałem. Wsparcie graczy było gigantyczne!





CHŁOPAKI BYŁY DLA MNIE AUTORYTETAMI. I WŁAŚNIE ONI STWIERDZILI, ŻE MOŻNA ROBIĆ GRY, KTÓRE OPWIADAJĄ O CZYMŚ WAŻNYM. POMYŚLAŁEM, ŻE TO JEST COŚ, CO STRASZNIE CHCIAŁBYM ZROBIĆ.

Rafał Włosek



WOLNY WYBÓR

PRZEMYSŁAW MARSZAŁ: Spostrzeżenie nie jest natury artystycznej, ale osobistej. Podczas pracy nad *The Little Ones*, które było pod względem designu i warstwy artystycznej trudnym tematem, mogliśmy włożyć dzieci do naszej gry. Nie odbywało się to na zasadzie: „Hej, Przemek, przyprowadź swojego chłopaka, bo by pasował”. Mieliśmy autonomię, kto chce, żeby jego dziecko wzięło udział. I każdy miał do tego inne podejście. Fajne było to, że daliśmy sobie swobodę podejmowania takich decyzji. Na przykład ja się nie zdecydowałem.

- Nasza gra wydawała się dość lajtowa w porównaniu do materiałów źródłowych - dodaje Rafał Włosek.
- Nawet w przybliżeniu nie pokazuję okropieństw wojny. Dlatego nie spodziewałem się, że ludzie aż tak mocno się nią wzruszą. To było dla mnie szokujące.

- Napisała o nas cała prasa - mówi Przemysław Marszał. - Nie cała prasa growa, tylko cała prasa na świecie!

Wszyscy! Byliśmy spółką giełdową, więc oczywiście liczyliśmy na sukces. Jednak w życiu nie wyobrazilibyśmy sobie takiego sukcesu finansowego! Nikt nie zakładał takich rzeczy! To był kosmos!

Trudno się dziwić. Zainwestowane w produkcję i marketing 2 miliony złotych zwróciły się po zaledwie dwóch dniach sprzedaży. Przed premierą 11 bit studios uznawało za sukces osiągnięcie zwrotu kosztów produkcji i sprzedaż 100 tysięcy egzemplarzy do końca roku 2014, czyli w półtora miesiąca od premiery.

Do końca ubiegłego roku sprzedało się 7 milionów egzemplarzy na wszystkich platformach, a gra wygenerowała 130 milionów złotych przychodu. Dodatkowym potwierdzeniem jakości było ponad sto nagród, a także nominacji. This War of Mine otrzymało między innymi nagrodę publiczności Independent Games Festival, specjalną nagrodę Cultural Innovation na

festiwalu SXSW w Stanach Zjednoczonych, nagrodę Ministra Kultury RP za wkład w dziedzictwo narodowe oraz nominację do Paszportów Polityki.

Na fali sukcesu powstał dodatek *The Little Ones* pokazujący wojenne losy cywilów z dziećmi oraz trzy scenariusze fabularne. - Od zawsze zakładaliśmy, że w wersji podstawowej będą grywalne dzieci, natomiast zyczajnie nie daliśmy rady - przyznaje Przemysław Marszał. - Udało się to naprawić i zrobić dodatek *The Little Ones*, co zresztą okazało się dużo lepszym rozwiązaniem. W ten sposób mogliśmy dużo poważniej podejść do tematu wojny i potraktować go z należytą starannością.

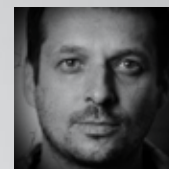
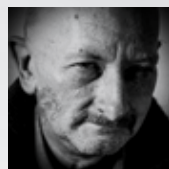
WARTOŚĆ PRZEBYTEJ DROGI

Jednak kapitał tej produkcji dla studia i tworzącego ją zespołu trudno mierzyć jedynie stanem konta czy sukcesem wizerunkowym. Równie ważne było zdobyte doświadczenie.

**Eurogamer
Germany,
Alexander
Bohn-Elias,
18.12.2014**

**PO DWUDZIESTU
SZEŚCIU DNIACH
STAŁEM W TRAGICZ-
NYM NIEDOWIE-
RZANIU PRZED
WYLUDNIONYMI
POZOSTAŁOŚCIAMI
ENKLAWY, KTÓRE
SKLEIŁEM ZE ŚMIECI
I NADZIEI INNYCH
LUDZI. JAKIE INNE
GRY MAJĄ ODWAGĘ
ZAPEWNIĆ CI TAKIE
WRAŻENIA?**





**Dealspwn.com,
23.01.2015**

GLĘBOKO NASTROJOWA, ANGAŻUJĄCA EMOCJONALNIE GRA, W KTÓREJ UDAJE SIĘ POTRAKTOWAĆ WOJNĘ JAKO POWAŻNY TEMAT.

- Wyznaję przekonanie, że gry robią zespoły - mówi Przemysław Marszał.
- Gigantycznym sukcesem zespołu było konsekwentne dowiezienie tej gry. Nie złamaliśmy się po drodze designowo, narracyjnie czy artystycznie. TWoM stał się podwaliną tożsamości 11 bit studios: „Chcemy robić meaningfulowe rzeczy. Wiemy, jak je robić. Nie pójdziemy nigdy na skróty”.

I dodaje: - Gdy robisz grę meaningfulową, musisz rozumieć, dlaczego masz prawo opowiedzieć o tym temacie. Sporo o tym rozmawialiśmy. TWoM jest wiarygodne. Gdy o nim mówiliśmy, byliśmy rozumiani, bo fundamentem była ta wiarygodność.

- Dzięki TWoM zyskałem poczucie, że można osiągnąć sukces, wychodząc z założenia, że gra ma być przede wszystkim dobrym dziełem - mówi Rafał Włosek. - Oczywiście każdy ma swój sposób produkcji gier, ale taki sposób też działa!

- Jeżeli designerzy mają silnie nakreśloną wizję, to inspiruje wszystkich - zwraca uwagę Paweł Miechowski.
- Dla mnie praca piarowo-marketingowa jest dużo łatwiejsza, kiedy wizja jest silna i wszyscy ją czujemy. To doświadczenie zdobyte w TWoM

rozwinęliśmy podczas prac nad Frostpunkiem.

- Okazuje się, że im większa trauma, im straszniejsze przeżycia, tym prostszym językiem ludzie je opisują - mówi Wojciech Setlak. - Prosty język najlepiej nadaje się do mówienia o sprawach ważnych, bo one nie potrzebują dodatkowego podkreślenia retorycznego. I to jest bardzo ważna lekcja. Sam jestem zwolennikiem mowy krótkiej i do rzeczy. A druga lekcja jest dość oczywista: najlepiej o sprawach ważnych opowiadać poprzez losy ludzi, pozwalając w nich uczestniczyć, zamiast je relacjonować.

Wśród mnóstwa udanych elementów znalazło się też kilka drobnych niepowodzeń. - Strasznie się przejechaliśmy na sztucznej inteligencji - przyznaje Rafał Włosek. - Byłem przerażony tym, jak trudne okazało się uwzględnienie wszystkich zmiennych, między innymi zachowania postaci i ich celów. Dlatego zaraz po premierze SI nie była dobra. Postaci nie zachowywały się tak, jak chcieliśmy. Gracz mógł czuć się sfrustrowany, ponieważ SI źle interpretowała jego zamiary. Na przykład w sytuacji, gdy chciał tylko porozmawiać, pokojowo

nastawieni ludzie uznawali, że ich atakuje albo chce obrabować i trzeba z nim walczyć. Mieliśmy też problemy z systemem walki, który był zbyt chaotyczny. Niemniej wszystkie najbardziej denerwujące błędy poprawiliśmy.

- Animacje były mocno niedopracowane - dodaje Przemysław Marszał. - Nie wynika to z braku dobrych ludzi. Po prostu temu tematowi poświęciliśmy za mało czasu i w trakcie rozgrywki, przynajmniej dla mnie, najbardziej przekraczały „uncanny valley”, wyrwając z klimatu gry. Staraliśmy się poprawiać ten element w kolejnych edycjach, ale już na samym początku podeszliśmy do tego zbyt ignorancko i This War of Mine nadal tutaj kuleje.

To tylko kilka spostrzeżeń na poziomie zawodowym. Jednak praca nad TWoM wykroczyła znacznie poza ten poziom.

- Ta gra nas zbudowała jako ludzi - przyznaje Paweł Miechowski. - Nie tylko jako zespół deweloperski, ale ludzi, którzy się lubią, pogadają, są ze sobą. Był to etap w życiu, który nas połączył więzami po wsze czasy. Mimo że część zespołu odeszła, jak Maciek Wasiak czy Grzesiek Mazur, mamy totalną sztamę z tymi ludźmi.

W trakcie prac nad grą firma zaczęła się mocno angażować w akcje charytatywne. Nawiązała kontakt z fundacją War Child i zaczęła jej przekazywać pewną część dochodu z każdego sprzedanego egzemplarza. - Przelewy cały czas idą, bo - to cudowne - gra cały czas się sprzedaje! - śmieje się Przemysław Marszał.

Konsekwencją takiego podejścia było kilka zdarzeń. Gdy wybuchła wojna w Ukrainie, 11 bit studios ogłosiło, że przez tydzień cały dochód ze sprzedaży TWoM przekazuje na pomoc temu krajowi. Uzbierało się 850 tysięcy dolarów! Rosyjskim graczom nie spodobała się ta decyzja i zaczął się review bombing. - To pokazało, że nasza akcja miała znaczenie - przyznaje z satysfakcją Przemysław Marszał. - Została zauważona przez drugą stronę, uznana za niebezpieczną i zmusiła do reakcji. Z drugiej strony tematyka gry pozostaje jedynym powodem, dla którego nie blokujemy sprzedaży w Rosji.





Byłoby znakomicie, gdyby Rosjanie grali w *This War of Mine* albo *Frostpunka*.

Steam szybko opanował sytuację, a społeczność graczy zauważyła, co się dzieje, i odpowiedziała wystawianiem pozytywnych ocen. Jednak akcję dostrzegli nie tylko Rosjanie. – Niedawno zatrudniliśmy człowieka pochodzącego z Ukrainy – zdradza Paweł Miechowski. – Powiedział: „Jak zobaczyłem, że pierwszego dnia zorganizowaliście pomoc, od razu pomyślałem, że w tej firmie chcę pracować. Chcę dołączyć do tego zespołu!”. Z tego jestem szalenie dumny!

FRAGMENT HISTORII GRAZNAVI

W XII wieku na wyżynach i górskich terenach na południowym wschodzie obecnej Gruzji przedstawiciele nacji Vysenów założyli Królestwo Vysena. Szczyt potęgi osiągnęło w połowie XVI wieku, stając się regionalnym mocarstwem obejmującym tereny dzisiejszej Gruzji i ziem przyległe.

Z tego okresu pochodzą najcenniejsze zabytki w Pogoreniu. W tamtych czasach królestwo było wieloetniczne. Większość stanowili Gruzini zamieszkujący niziny, jednak ród królewski, niemal cała szlachta i większość administracji pochodzili z Vysenów¹.

Wiek XVII i XVIII to okres powolnego spadku znaczenia Vyseny oraz wzrostu potęgi i wpływów państw ościennych, które rozwijały się kosztem królestwa, stopniowo anektując większość jego ziem. U progu XIX wieku Vysena zajmowała już tylko górski region wokół stołecznego miasta Pogorenia. Po bezpotomnej śmierci ostatniego króla i krótkim okresie chaosu oraz walk frakcyjnych tron zaferowano pochodzącemu z ludu Gruzini kanderzowi. Interweniowało wrogie mocarstwo Novistrana, podstawiając własnego figuranta rzekomo z królewskiego rodu². Utrata resztek niepodległości nastąpiła dwa lata później, gdy fałszywy król „nieoczekiwanie” zmarł.

1. Rzeczpospolita Obojga Narodów w XVII w., Królestwo Ahom (Asamu), Królestwo Rwandy od XVII w.
2. Dymitr Samozwaniec I i II, Lambert Simnel (rzekomy Edward Plantagenet, 17. hrabia Warwick), Raikotr (rzekomy Michał VII, cesarz Bizancjum).

URODZAJ ZASKOCZEŃ

Imponujące wyniki i nagrody nie były jedyną niespodzianką, jaka czekała twórców po premierze. Dotyczyły one najróżniejszych rzeczy.

– Pracowaliśmy nad każdym detalem, by gra była jak najbardziej szczerą i prawdziwą – mówi Przemysław Marszał. – Przez wszystkie te lata od premiery okazuje się, że takie podejście miało znaczenie. Nadal do nas przychodzą listy od ludzi, którzy grają: „Wiecie, a to jest dokładnie ten fragment, który przeżyłem w Sarajewie”. A niedawno dostaliśmy maila od dziewczyny spod Kijowa: „Wygłądałam przez okno i dokładnie to mam. Dokładnie to!”. I przytacza detale.

Jednak był pewien szczegół, na który twórcy nie trafili w relacjach. Do trailera zaprezentowanego w dniu premiery gry Paweł Miechowski zaprosił Emira, który jako nastolatek żył w oblężonym Sarajewie. Kiedy rozmawiał z zespołem o *TWoM*, w pewnej chwili rzucił: „Macie strasznie realistyczną grę, oddającą ducha całej tej sytuacji, ale nie macie w niej inwalidów”. W podstawowej wersji nie zostali już dodani, ale pojawili się w dodatkach.

Niespodziewanie okazało się, że za granicą gra jest wykorzystywana w celach edukacyjnych na długo przed znalezieniem się jej na liście lektur nieobowiązkowych w Polsce. – Chyba rok po premierze zaprosili mnie ludzie do Norwegii, żebym porozmawiał z nauczycielami, którzy wykorzystują *TWoM* dydaktycznie – wspomina Wojciech Setlak. – Przyjechał tam nawet jakiś profesor z Niemiec i poczułem się trochę przytłoczony odpowiedzialnością. Jeden z nauczycieli historii słusznie wyjaśnił, że wykorzystuje grę, żeby uczyć o procesach: jak to się dzieje, że ludzie żyjący w zgodzie zaczynają

Kill Screen, 24.11.2014

**OKAZUJE SIĘ, ŻE
NAJWIĘKSZYM
SUKCESEM
11 BIT STUDIOS
W THIS WAR
OF MINE JEST
STWORZENIE GRY
VIDEO, KTÓREJ
DOŚWIADCZANIE
JEST BARDZO
NIEPRZYJEMNE.
POWAŻNY TEMAT.**

walczyć i jakie są tego konsekwencje. Rzeczywiście *TWoM* jest do tego doskonałym narzędziem. Dzieje się w fikcyjnym państwie i unikamy ześlizgiwania się co chwila w konkret. Oderwanie od realiów pozwala skupić się na tym, co jest ważne z punktu widzenia historyka tłumaczącego procesy, ale też socjologa czy etyka, czyli na losach ludzi podczas takich dramatycznych wydarzeń. Myśmy się tego nie spodziewali. Chcieliśmy tylko zrobić taką trochę inną grę i... najwyraźniej nam się udało.

This War of Mine stało się też dowodem na to, że gry komputerowe są dziedziczką sztuki. W Muzeum Narodowym w Krakowie trafiło na ekspozycję polskiego designu. Obecnie jest także prezentowane w British War Museum, więc trzy miesiące temu Przemysław Marszał i Paweł Miechowski nagrywali prezentację tytułu na wystawę.

– Mówi się: „Kończysz grę i zajmujesz się kolejnymi” – przyznaje Przemysław Marszał. – *This War of Mine* przeczy temu stereotypowi! Pracę nad grą skończyliśmy osiem lat temu. Jednak ona cały czas żyje, cały czas jest tematem i cały czas wokół niej coś dzieje się w firmie.

Trudno się nie zgodzić, skoro schron w Pogoreniu wkrótce zawita na PS5 i XSX|S. **L**

Hyper Magazine, 9.02.2015

**O NIEWIELU
GRACH MOŻNA
POWIEDZIEĆ, ŻE
SĄ „BUDUJĄCE”.
MYŚLĘ, ŻE TA
MOŻE.**





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



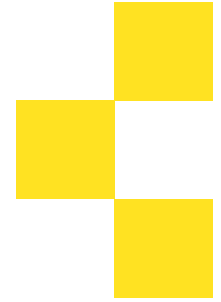
Pakiet TP-Link
HomeShield





Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



UHU HA, UHU HA, TO JEST WIOSNA ZŁA!

No nie jest dobrze. Po pierwsze, wojna – i chyba nie ma sensu się nad tym rozwodzić. Po drugie, pora roku. Wiem, wiem, większość ludzi kocha słońeczko, ciepłko i świergotanie ptasząt wśród zielonego listowia, dla mnie jednak wiosna oraz lato to czas nieznośnych upałów, gryzących komarów i koszenia trawnika (ech, gdzie jest Kopalny, gdy człowiek najbardziej go potrzebuje). Wreszcie koniec roku szkolnego i związane z tym egzaminy potomstwa, organizowanie wakacji i udawanie odpowiedzialnego i zaangażowanego rodzica. No po prostu nic śmiesznego. Nie ma jednak rady, trzeba będzie jakoś przeczekać do jesieni, która jest moją ulubioną porą roku.

Jak wiadomo, na zgryzoty powszedniości, takie jak wzmiankowane powyżej, ludzkość wymyśliła nieco różnego rodzaju medykamentów. Najbardziej oczywistym jest alkohol i z pewnością będę go stosował, aby czas wakacyjny uczynić nieco bardziej znośnym. Być może nawet konieczność opuszczenia stolicy i udania się w podróż – po kraju i zagranicą – może okazać się tu dobrą okazją do skosztowania co bardziej egzotycznych trunków. Pomimo bowiem postępującego ocieplenia klimatu i związanej z tym poprawą możliwości uprawy winorośli w naszym kraju degustacja rodzimych win (ot choćby takiego kwarcu forte) pozostaje rozrywką do pewnego stopnia ekstremalną. Tym bardziej jednak będzie warto jej zakosztować, co zamierzam uczynić.

Nie tylko jednak perspektywa oddawania się urokom alkoholizmu jest tym, co pozwala mi oczekiwać nadejścia kanikuły z umiarkowanym spokojem. Po pierwsze bowiem, wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują na to, iż w momencie, w którym otwierać będziecie papierowy egzemplarz niniejszego numeru Pixela, będzie można wreszcie rozpocząć oglądanie kolejnego sezonu

„For All Mankind”. Pisałem już o tym, że serial ten to jedna z niewielu współczesnych produkcji filmowych i telewizyjnych, która warta jest oglądania. Oczywiście może się okazać – jak to już w historii telewizji i platform streamingowych bywało – że trzeci sezon został zepsuty albo też – co gorsza – zakończy się cliffhangerem, po którym cały serial zostanie zawieszony. Jak na razie jednak mam naiwną nadzieję, że tak nie będzie, co pozwoli mi choć częściowo przetrwać wakacje.

Jeśli zaś nie? Cóż – oczywiście pozostają jeszcze gry. I tutaj koniecznie muszę wspomnieć o drugim niedawnym wydarzeniu, które pomimo wszystko pozwala mi z pewnym optymizmem patrzeć w przyszłość. Otóż Ron Gilbert ogłosił (i to, spryciarz jeden, w prima aprilis), iż na ukończeniu jest już prawdziwa, koszerna trzecia część Monkey Island. Taka, którą chciałem zawsze zrobić, taka, której – jak twierdził – nigdy nie uda mu się zrobić, i taka, w którą ja zawsze chciałem zagrać.

Tak, nie każdy to zrozumie. Albo raczej zrozumieją to tylko nieliczni. Oni jednak wiedzą, że są trzy rodzaje gier. Gry złe. Gry dobre. Oraz wreszcie gry ważne i istotne. Do tej ostatniej kategorii z pewnością należy seria Monkey Island. Dla mnie ta przygodówka ma jeszcze dodatkowe, sentymentalne znaczenie, bardzo podobne do tego, jakie ma Doom dla większości innych, normalnych (ahem) informatyków. Otóż zawsze starałem się, aby przynajmniej pierwsza część Małpiej Wyspy była dostępna na urządzeniu (słowo „komputer” może być tu terminem niewystarczająco pojemnym semantycznie), którym się posługiwałem. To zaś wymagało wymyślenia sposobu zainstalowania ScummVM lub DosBoksa na sprzęcie takim jak iPad, telefon Pocket PC czy różne mniej lub bardziej dziwne instrumenty z Linuksem na pokładzie. Najczęściej rzecz nie była taka prosta i oczywista oraz wymagała sporo czasu i nie mniej trudu, ale już choćby ta wspaniała muzyka tytułowa wynagradzała wszystkie wysiłki!!!

Tak. Może to lato nie okaże się ostatecznie takie złe? ■





UNITHOR jest już na Kickstarterze!
Więcej informacji na uni-joy.com



- wersja DB9 dla Amigi, Commodore i Atari
- wersja USB dla konsol, PC i emulatorów
- wytrzymały i precyzyjny mechanizm
- metalowy korpus oraz głowica
- mikrostryki HD
- ergonomiczny design
- kompaktowy
- masywny (~0,5kg)
- obsługa do 6 różnych "fajerów"
- zaawansowany autofire
- przyczepne nóżki lub przyssawki
- opcjonalne LEDy i wibracje
- klasyczne opcje kolorystyczne
- możliwość customizacji



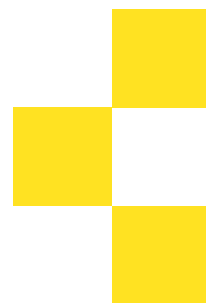
Popsułeś już wszystkie joysticki?





Aleksy Ucharński

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.



KILKA MYŚLI O ŻABIE ROGATEJ

Kiedy mnie pytają, czy nie odstrasza mnie obcowanie z takim zdystansowanym, zimnokrwistym i unikającym kontaktu stworzeniem, odpowiadam, że w żadnym razie, przecież od wielu lat mam kota brytyjskiego.

Żaba rogata zagościła w moim życiu niedawno i jest to rodzaj dyskretnej, wręcz subtelnej, nienarzucającej się obecności, która jednak wiele zmienia i wiele mnie uczy.

Żaby lubi moja córka, a ja lubię córkę, zaś gdy ma się nastoletnie dzieci, o czym zapewne wielu z was już dobrze wie, każda kolejna płaszczyzna porozumienia i współpracy staje się bezcenna i tym sposobem skończyłem jako debiutujący terrarysta, opiekujący się albinotyczną samicą żaby rogatej, którą nazwaliśmy Petunią, na cześć, jak się łatwo domyślić, Petunii Biberveldt z wiadomego opowiadania wiadomego autora.

Generalnie goszczenie żaby przypomina nieco utrzymywanie akwarium: ekosystem jest równie ważny jak sam jego mieszkaniec. Żaba rogata jest piękna i dostojna, przy tym zaś pędzi dość jednostajny tryb życia zakopana w torfie, jedząc raz na tydzień albo rzadziej i ogólnie nie narzucając się swoją pełną kontemplacją obecnością. Aha, w zimie hibernuje na kilka miesięcy.

Możecie uznać ten styl życia za cokolwiek prymitywne, jednak według mnie uosabia on filozoficzne i życiowe ideały Diogenesa. Podczas gdy inne drapieżniki dla pozyskania pożywienia muszą wykonywać ogromny i wyspecjalizowany wysiłek, żaba rogata po prostu siedzi zakopana w błocie, aby raz na kilka dni zmienić wyskoczyć i jednym ruchem połknąć znajdującego się w pobliżu nieszczęśnika, który może być nawet jej rozmiarów. Jakże roztropna i skuteczna jest to postawa, jeśli porównacie ją na przykład z jakimś gepardem, który bez ustanku musi patrolować sawannę i co chwila rozpędzać się do ponad stu kilometrów na godzinę, aby wreszcie zasiąść do kolacji.

W przeciwieństwie do domowych ssaków żaba rogata nigdy nie będzie się do was łąsić, rozkosznie mruczeć ani obcierać o nogi, silnie niewskazane jest też branie jej na nieosłonięte ręce. Jest ona, no cóż, płazem i jako taka nie lubi i nie rozumie człowieka. Maksimum satysfakcji, jaką można poczuć z jej posiadania, to to, że będzie miała piękne, wyraziste kolory, które oznaczają, że dobrze jej się żyje, oraz fakt, że na widok swojego opiekuna przestanie pobudzona (wystraszona) silnie oddychać – na szczęście dość prędko przyzwyczajają się do ludzi. Obcowanie z żabą rogatą jest zen, stanowi wysoką formę doświadczenia umysłowego i abstrakcyjnego, pozostaje rodzajem sztuki dla sztuki. Nic dziwnego że nastolatkom trudno utrzymać stałe zainteresowanie tym zadaniem i wtedy do akcji wchodzimy my, ludzie przed pięćdziesiątką.

Jeżeli czterdzieści z tych pięćdziesięciu lat spędziło się na obcowaniu z grami komputerowymi, dość łatwo przyjąć, że terrarium z żabą rogatą jest jeszcze jednym telewizorem, a utensylia do jego (i jej) obsługi – rodzajem nieco dziwacznych kontrolerów, bardziej podobnych do nunczako od Wii niż klasycznych padów. Świat odwzorowany w terrarium jest efektowny i fotorealistyczny, model żaby nie budzi żadnych zastrzeżeń. Rozgrywka ma charakter ekonomiczno-surwiwalowy z quickitime'owymi elementami akcji, żaba rogata ma bowiem niezwykle silne szczęki i biada palcom, na których się one zacisną.

Ostatecznie zaś, cokolwiek powiedzieć, wrażenie obcowania z żywym bytem dodaje wiele emocji. To nie jakieś plastikowe tamagotchi ani inny japoński wynalazek. Tu wszystko dzieje się naprawdę, nawet jeśli odrzucamy praktykowaną przez niektórych terrarystów wizję karmienia żaby żywym pokarmem (ja zdecydowanie odrzucam).

Może ktoś powiedzieć, że terrarium nie da się w dowolnym momencie zasejnować i wrócić do niego dwa tygodnie później. To prawda, ale kto spędził kilka lat życia w World of Warcraft i umawiał się na rajdy na godziny oraz aktywnie uczestniczył w życiu swojej gildii, ten wie, co to jest granie w grę w bieżącym czasie rzeczywistym i że są obowiązki, od których nie ma urlopu ani sejwa.

Ostatnio ukazały się chyba aż trzy polskie symulatory akwarystyki (z czego dwa w spółkach, z którymi jestem związany). To bardzo dobrze: wygra najlepszy, gracze mają porównanie i wybór. Brakuje gry o terrarystyce, nie mam pretensji, to nisza nisza, ale jeśli ktoś z czytelników chciałby robić – służę praktycznymi poradami, a może również inwestycją. W świecie, w którym są już gry o wszystkim, warto zrobić grę, której jeszcze nie było. Każde z was zasługuje na żabę rogatą. ■

ALEX

TERAZ **ROCK**

**WYDANIE SPECJALNE
JUŻ W KIOSKACH!**



NAJWIĘKSZE
LEGENDY
ROCKA

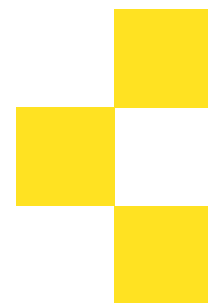
kompletne historie,
nieznane fakty,
recenzje wszystkich płyt,
rozmowy z muzykami



kup też inne wydania specjalne na **TerazRock.com**



Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



BUJANIE W OBŁOKACH

Będę się powtarzał, bo znowu będzie eskapistycznie i znowu będę odpływał w klimaty, o których już pisywałem, ale ciągle mi nie po drodze ze światem i czuję potrzebę ucieczki i schowania się przed rzeczywistością.

Że lubię symulatory lotu, to żadna tajemnica. Nie jestem fanatykiem, ale bawię się nimi okazjonalnie od zawsze. Wszystkie, którymi latałem w przeszłości, miały jedną wadę: świat nie był sobą. Nawet przy najlepszych danych topograficznych latanie VFR („na wzrok”) było bardzo umowne. Kiedy leciało się wysoko, było fajnie, kiedy próbowało się polecieć nisko, czymś małym, zaczynały się kłopoty. Jeszcze od biedy można było nawigować wzdłuż większych rzek albo wybrzeża, z Krakowa można było polecieć i wylądować w Popradzie (do lewej krawędzi Tatr, za grzbietem trochę w prawo), ale już próby polecenia z Babic nad zaporę w Dębie i dalej wzdłuż drogi wojewódzkiej 632 do Chrcynna – co jest standardem nawigacyjnym z czasów przed GPS – były męcząco-frustrujące. Mało co się zgadzało i brakowało najbardziej oczywistych punktów charakterystycznych w terenie.

Kiedy się więc okazało, że Microsoft Flight Simulator 2020 będzie korzystał ze zdjęć satelitarnych, byłem w siódmym niebie. Mój komputer niekoniecznie. Nie spełniał minimalnych. Jeszcze procesor od biedy tak, ale karta graficzna chlupała cicho w kąciku „nie wydołę”.

Wiosną zeszłego roku zacząłem powolny upgrade, między innymi właśnie pod MSFS. Wymieniłem płytę główną, pamięć i procesor – i zatrzymałem się, bo krypto, bo pandemia, bo ceny kart graficznych poszybowały w kosmos.

Jesienią, kiedy robiło się pogodowo ponuro, przyszedł taki dzień, że MSFS był w lekkiej promocji i postanowiłem

sobie sprawić jakąś frajdę. Kupiłem, zainstalowałem, niech się dzieje, co chce, odpa-liłem. O dziwo na niskich dało się bardzo przyjemnie grać, przełączyłem na ultra, karta z trudem wyciągała 15 FPS (1920 x 1200, taki mam monitor), ale uznałem, że warto się pomęczyć, bo obraz był tego wart. Zresztą dla nas, lotników wprawionych w pokazach slajdów we Flight Unlimited, 15 FPS to dużo, zwłaszcza przy bardzo mało dynamicznym obrazie.

A wiosną tego roku zupełnie nieoczekiwanie dostałem pieniądze za nominację do Paszportów Polityki i nie czekając, aż spadną ceny, kupiłem kartę 3060 (zaczęły spadać natychmiast, dzisiaj wydałbym kilkaset złotych mniej). Zrobiło się całkiem płynnie (choć do 60 FPS nie dobijam), można było uciekać.

Latam głównie nisko i czymś małym, taki bush flying, chociaż między lotniskami, odwiedzając miejsca, z którymi mam związane jakieś historie. Przeleciałem nad krzakami koło Knina, w których nocowałem sześć lat temu, pomachałem sympatycznej gospodyni, u której wynajęliśmy pokój w Tokaju (aczkolwiek w miejscach, które się zna, widać, że miasta tworzy inteligencja z naciskiem na sztuczną), obejrzałem z powietrza Bullerbyn i okolice („Dziećmi...” zaczytywałem się w podstawówce) i przeleciałem nad domem znajomego Amerykanina (któremu kiedyś w żartach wysłałem pocztówkę zaadresowaną „Skip O., Solon, somewhere east of Kennebec river” – dotarła). Porównałem widoki z samolotu ze zdjęciami, które robiłem w Chorwacji kilka lat temu (zgadzało się), poleciałem z Warszawy na Hvar, nawigując wyłącznie na podstawie Google Earth (trafiłem), zlokalizowałem z powietrza kemping, na którym gadatliwa Finka (jej mąż był stereotypowy, przez cały wieczór powiedział może trzy słowa, ona nie dawała nikomu dojść do głosu) posługując się kilkoma angielskimi słowami na krzyż i obfitą gestykulacją, nauczyła nas, że renifer to po fińsku „peura”. I tylko nie mogę się zebrać, żeby – choć tam też mam sporo miejsc, które chętnie bym odwiedził – polecieć na wschód, nad Ukrainę i Rosję.

Ma swoje wady, ma swoje bugi, ale fajny jest ten symulator. A człowiek musi sobie od czasu do czasu polatać. Mam rację, Lutek? Mam rację? ■

BOREK



Nie, to nie jest żaden mod do Doom, tylko nietypowy spin-off Postala od Hyperstrange.

PIXEL
WYWIAD

PIĘĆDZIESIAT



Na horyzoncie pojawia się kolejne polskie studio, które zabrało się za kultową markę – w tym przypadku mówimy o współpracy z Running with Scissors nad Postal: Brain Damaged, spin-offem tej kultowej serii. Z *Wojtkiem Mroczkiem* z Hyperstrange rozmawiał Szymon Górąj.



✚ Wojtek Mroczek, od ponad trzech lat pracujący w tym indie studiu, zgodził się pogadać co nieco o Postalu i nie tylko.

✚ Grafika w stylu retro łągodzi wiele krwawych sekwencji, ale duch serii pozostał.

P Jak w ogóle doszło do waszej pracy nad Postalem?

Wojtek Mroczek: No cóż, to już mocna marka w branży, i to od ponad dwudziestu lat. Jako mała firma uznaliśmy to za świetną okazję do wybicia się. Trochę jak Flying Wild Hog, które po udanym, ale mało znanym Hard Reset zajęli się IP Shadow Warrior. Zaproponowaliśmy Running with Scissors, że chcielibyśmy zrobić taki spin-off. Wysłaliśmy im filmik prezentacyjny, który później posłużył do ogłoszenia gry. Oni to tyknęli, do tego jeszcze spodobał im się nasz kierunek, czyli dołączenie do rozrywki elementów boomer shootera. W 2020 roku ten gatunek był na szczycie, a my mieliśmy dwa lata na stworzenie takiego ultimate boomer shootera. Udało nam się też zbratać z fanbaza Postala. Generalnie media kreują wizerunek, że to gra dla popaprańców. To nie do końca tak. W dużej mierze odbiorcy tej serii to outsiderzy, mający trudności z poradzeniem sobie z twardą, kapitalistyczną rzeczywistością. Trochę się utożsamiają z Kolesiem, jej bohaterem. To, że on zabija ludzi stojących mu na drodze, to już oczywiście fantazja – szczególnie u nas, bo fabuła w Brain Damaged jest jego pokręconym snem.

P Wasza gra wprowadza sporo zmian w stosunku do poprzedników. Jest bardziej dynamicznie, jej formuła koresponduje chociażby z Doom Eternal.

Zgadza się, przede wszystkim inspirował nas właśnie ten tytuł, trochę też Quake i Duke Nukem. To pierwszy Postal, w którym najważniejsza nie jest piaskownica, więc można położyć nacisk na szybką, zręcznościową rozrywkę.





✚ Już pierwszy poziom aż nazbyt wymownie sugeruje, że chłopaki z Hyperstrange nie odpuszczają przy designie.

TWARZY DOOMA

P Ale z tego, co widziałem, też macie trochę quasi-otwartych etapów?

To już zależy od poziomu. Niektóre są bardziej quake'owe, niektóre otwarte. Na przykład pierwszy level nie bez powodu pozwala na nieco więcej swobody, bo jest swoistym wprowadzeniem dla gracza, uczy go mechanik gry.

P A skąd pomysł na retrografikę?

Bardzo lubimy ten styl graficzny. Co więcej, low poly z teksturami w niewielkiej rozdzielczości dla studia indie stanowi furtkę, żeby móc robić samemu wszystko od zera. A jako że każdy poziom w naszej grze ma zupełnie inne środowisko, architekturę czy wrogów, wymaga to przygotowania masy własnych assetów.

P Jak doszło do waszego spotkania z Running with Scissors?

Połączył nas Piotr Karbowski z CreativeForge Games, który rozmawiał z nimi wcześniej o licencji na gry z uniwersum Postala. Ostatecznie jednak przekazali pałeczkę nam, po tym gdy zrobiliśmy Elderborna. Mają więc jakiś procencik z zapoznania nas, miejsce w creditsach, ale to gra Hyperstrange.

P A jak wyglądają wasze relacje z nimi?

Początkowo Running with Scissors trochę bardziej patrzyło nam na ręce - by zobaczyć, w jakim kierunku idziemy - ale bardzo szybko nam zaufali i chwyciliśmy kreatywne lejce. Ostatnie słowo należy do nich, dają nam też znać choćby o bieżących nastrojach społecznych w USA, żebyśmy przypadkiem nie próbowali być zabawnymi za wszelką cenę.



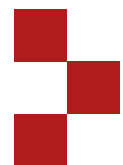
P Przygotowujecie też polski dubbing?

To prawda. Nie będzie go na premierę, chcemy go zrobić na spokojnie, rozpisać linie dialogowe, żeby polski gracz był zadowolony.

P Trzeba przyznać, że jako studio nieźle się rozgałęziliście. Był Elderborn, Blood West, teraz Postal...

No i mamy też udane projekty wydawnicze. Frozenheim, Jupiter Hell - bardziej na zasadzie, że większe studio indie pomaga mniejszemu. Zazwyczaj są to projekty mniej lub bardziej doomopodobne. Czasem się śmiejemy, że Hyperstrange powinno się nazywać Fifty Shades of Doom, bo prawie wszędzie do niego nawiązujemy. Ale poza Frozenheimem pojawią się też inne tytuły odchodzące od schematu, jeszcze nieogłoszone. ■

✚ Demoniczny pies i latający tłścioch rzucający morderczymi hamburgerami to zaledwie wstęp do galerii osobliwości w Brain Damaged.



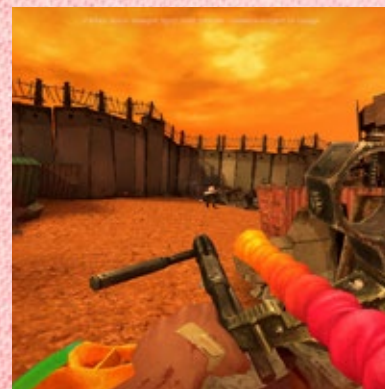


➤ Początkowe minuty pozwalają się na luzie przyzwyczaić do mechaniki i tempa gry w bardziej otwartej przestrzeni.

➤ Ładna sceneria na przedmieściach kryje kilka sekretów... i hordę psychopatycznych sąsiadów.

napotkałem całą masę narzędzi zagłady - spora część zresztą jest bliskim kuzynem którejs z przebogatych partii arsenału z Doom Eternal, jednej z głównych inspiracji dla twórców Brain Damaged, jeśli chodzi o strukturę. Spadkobiercy materiału od Running with Scissors zadbali także o obiecujący level design. Dotychczas poznane etapy robią nie lada wrażenie swoją różnorodnością i nieoczywistymi ścieżkami. Bardziej uważni mogą znaleźć niejednego sekret na poszczególnych mapach. Dla równowagi - zdarzało mi się trafić na obszary będące czystymi wypełniaczami, szczególnie na pierwszym poziomie. Ale być może zostanie to nieco naprawione w finalnej wersji gry.

Jeżeli nie dojdzie do serii katastrof, czeka nas udany boomer shooter w realiach Postala. Potencjał jest spory, a sama rozgrywka - pomimo jasno oznaczonego statusu Preview - nie ma zbyt wielu technicznych problemów. Wydaje się zatem, że można z optymizmem czekać na 9 czerwca, kiedy Postal: Brain Damaged będzie miał swoją premierę. ▀



POSTAL DUDE i jego koszmary

Słynna seria gier z psychopatycznym zabójcą w roli głównej lata największej popularności ma już za sobą, tym bardziej więc mało kto by podejrzewał, że w najbliższym czasie pojawi się jej spin-off. Tymczasem wzięto się za niego studio Hyperstrange, któremu zawdzięczamy takie gry jak Elderborn i Blood West.

Po ograniu kilku udostępniionych przedpremierowo poziomów mogę stwierdzić, że Postal: Brain Damaged wyróżnia się na tle franczyzy w zasadzie w każdym kluczowym aspekcie - od narracji aż po rozgrywkę. Przede wszystkim wbrew nieco mylącemu pierwszemu wrażeniu - gdy możemy w miarę luźno eksplorować środowiska - to już nie przypominająca piaskownicę przebieżka, tylko dynamiczna, skoncentrowana na szybkich



➤ Od czasu do czasu będzie trzeba trochę poskakać...

➤ ...innym razem przyjdzie nam potwierać to i owo, by kontynuować eksplorację poziomu.

wymianach ognia i ciągłym ruchu niczym w rasowych FPS rozwalka.

Ekipa z Hyperstrange zupełnie przewartościowała to uniwersum, biorąc motywy z serii Postal (głównie drugiej części), zanurzając je w klimatycznej retrografice i dokładając od groma motywów żywcem wziętych z boomer shooterów w rodzaju Ultra-kill. Sam kontekst opowieści także się zmienił, jako że teraz będziemy dryfować w odmętach chorego umysłu Postal Dude'a. To rzecz jasna idealny pretekst dla ekipy Hyperstrange, by wprowadzić fantazyjne okazy przeciwników. Jakby wyrwane z obrazów Hieronima Boscha hybrydy ludzi, owadów i co tam jeszcze przyszło deweloperom do głowy, ale i obojętnie panikujący wokół cywile - wszyscy wałęsają się po poziomach i tylko czekają, aż nasz poczciwy Dude ich w jakiś sposób rozniesie.

A zdecydowanie ma czym. Już teraz, w ogrywanej okrojonej wersji



WYDARZENIE: FESTIWAL PIXEL HEAVEN 2022

TEMAZ
148
STRON

PIXEL

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

POOSTAI
BRAIN
DAMAGED

INSIDE

- EVIL DEAD: THE GAME ■ CROSSFIRE: LEGION
- SWITCH SPORTS ■ KAO THE KANGAROO ■ DOLMEN
- FUTURE WARS ■ SPACEWAR! ■ KRÓTKIE SPIECIE
- BUNT MASZYN ■ LOTNICZA TRYLOGIA LUCASFILM GAMES
- 21 KLATEK: RAVENLOFT STRAHD'S POSSESSION
- GAME STUDY: THIS WAR OF MINE



