

PREMIERA MIESIĄCA: THE QUARRY

TERAZ
148
STRON

PIXEL

G R Y I P O P K U L A

GRAMY
TEŻ BEZ PRĄDU



FROZENHEIM

INSIDE

- PIXEL HEAVEN 2022
- GRY NORDYCKIE
- ZAMIAST E3
- DIABŁO IMMORTAL
- NEON WHITE
- STARSHIP TROOPERS: TERRAN COMMAND
- ZORRO THE CHRONICLES
- GAME STUDY: KING'S QUEST
- CAVE STORY
- HUMAN ENGINEERED SOFTWARE
- INCREDIBLE MACHINE
- OŚMIOBITOWE HITY KINOWE
- ROBOTY LEGO
- EXODUS: THE LAST WAR
- Z1 KLATEK: THIMBLEWEED PARK
- POLSKIE JOYSTICKI



07 (8) 2022 PIXEL C.S.F. PLEN
ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 07 >
CENA 24,90 zł (w tym 8% VAT)
pixel-magazine.com 81

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



388 stron. 100% Amigi.

GRATIS: naklejka na laptopa z motywem z gry Another World
lub Superfrog (obie autorstwa Jamesa Mossopa,
przygotowane specjalnie dla tego wydania książki)

KUPISZ NA: [ALLEGRO.PL/UZYTKOWNIK/IDEAAHEAD](https://allegro.pl/uzytkownik/ideaahead)

PRINCE JORDAN W WARSZAWIE

Spotkałem ponad sto legend elektronicznej rozrywki, byłem na górze czarnoksiężnika w Dolinie Krzemowej, gdzie urzęduje twórca Ponga, byłem z Fredem Raynałem w dawnym biurówcu Infogrames, ale nigdy nie doświadczyłem czegoś takiego jak podczas wizyty naszych gości z Pixel Heaven 2022.

Erica Chahiego znałem już wcześniej, widzieliśmy się kilka lat temu w Montpellier podczas mojej podróży po południu Francji. Spotkaliśmy się na Place de la Comedie, w sąsiedztwie fontanny Trzech Gracji, potem siedliśmy sobie w typowej kawiarence, gdzie się spożywa croissant z kawą, i rozmawialiśmy o – jakżeby inaczej – Another World. Ta gra bowiem jak mało która zdołała uruchomić pokłady wyobraźni wśród graczy odkrywających nowe trendy w elektronicznej rozrywce na początku lat dziewięćdziesiątych.

Ale zanim zagrałem u siebie w Another World, zobaczyłem u kolegi wielki komputer kupiony z myślą o słupkach zestawień, tekstach i technicznych obliczeniach. Ta supermaszyna składała się z metalowej budy w kształcie prostopadłościanu oraz stojącego na niej monochromatycznego monitora. Oprócz całej biznesowej oprawy kolega miał oczywiście gry, w tym jedną pokazową o odzianym na biało blondynie z mieczem w garści, przechodzącym przez najeżony pułapkami labirynt. Teoretycznie był to krok wstecz w stosunku do Commodore 1701, czyli kolorowego cuda, do którego miałem dostęp, przyswajając Maniac Mansion, Defender of the Crown i mnóstwo innych tytułów, jednak w tej grze było coś więcej: animacja. Nigdy czegoś podobnego nie widziałem nawet w najdoskonalszych produkcjach typu The Last Ninja czy Impossible Mission. Ten biały człowiek z gry poruszał się jak postać ze świata rzeczywistego, a jego perypetie wydawały się tak realne jak



MICZ



filmowe przygody Indiany Jonesa. Tak, to był Prince of Persia napisany samodzielnie przez Jordana Mechnera. Nigdy nie zdołałem go skończyć, jednak utkwiał mi w głowie jako zwiastun nowej ery w grach komputerowych.

Równo trzydzieści trzy lata po tym, jak zobaczyłem Księcia, spacerowałem z jego twórcą oraz Erikiem Chahim po Łazienkach. Pokazałem im posąg Piotra Wysockiego, inicjatora powstania listopadowego, potem zegar słoneczny i posąg Bachusa na placu przy pałacu Na Wyspie. W końcu Jordan usiadł na kamiennych schodkach na brzegu jeziora i zaczął szkicować widok pałacu z miejsca, gdzie wykonuje się większość warszawskich pocztówek. Gdy skończył, pojechaliśmy na spacer po Starym Mieście, a potem do Fabryki Norlina, którą zareklamowałem naszym gościom jako galerię najnowszej generacji, łączącą nową architekturę ze starymi motywami, czyli coś w stylu gier retro.

Jordan zobaczył tam Apple II, na którym spędził przed laty tysiące godzin, programując Karatekę i Prince of Persia. Bardzo się ucieszył, że mógł też zjeść na miejscu coś z kuchni ukraińskiej, choć najbardziej chciał spróbować polskiej, ale niestety w okolicy nie było żadnego baru mlecznego. Najbardziej mnie ujęła rozmowa z nim na tematy filmowe: znał dobrze „Powiększenie” Antonioniego, wiedział, że inspirowany był nim film Briana De Palmy „Blow Out”. Kilka razy podczas swojego pobytu coś szkicował, jakies sceny, momenty, sytuacje. Okazało się, że od wielu lat jest utalentowanym rysownikiem, wydał nawet książeczkę ze swoimi ilustracjami, której jeden egzemplarz подарował mi. W komiksie „Monte Cristo” był tylko scenarzystą, ale kto wie, czy ta pasja do utrwalania rzeczywistości na papierze nie zaowocuje w przyszłości samodzielnym projektem? Poza tym, że jest przemilnym człowiekiem, Jordan Mechner okazał się dla mnie prawdziwym artystą, poszukującym medium do tego, by snuć opowieści o świecie i swoich związanych z jego obserwowaniem doznaniach. Nigdy wcześniej nie spotkałem takiego człowieka renesansu wśród twórców gier.

Powróciwszy z innego świata i Persji do rzeczywistości, przypominam o wakacyjnej przerwie i Pixelu #82, który ukaże się dopiero 8 września. Bawcie się dobrze, odpoczywajcie i wracajcie potem do grania! ■

PIXEL

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

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

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



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 Smółka
Robert Łapiński
Michał Tyrpa
Marcin Łabeński
Radek Baranowski
Yu Andriichuk
Grzegorz Koniec
Marcin Frystacki
Patrik Matuszewski
Bogusław Szawara
Miroslaw Pleśniak
Paweł Lampe
Maciej Szewczyk
Karol Wawryszak
Dariusz ZX Freeq
Michał Bodek
Geekweb
Luken RetroFan
Rodrick
Izabela Durma

Piotr Lewandowski
fleja
Adam Oksjuta
Paweł Szczeciński
Dawid Kucharski
Witold Szerbera
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 Spławski
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 Góraj
Marcin Wichrowski
Michał Miler
Szymon Mencwal
Marcin Spoczyński
Grzegorz Radziejewski
Paweł Dembowski
Grzegorz Kaluzny
Wiktor Wieczorek
Marcin Mizak
Radosław Kołodziej
Andrzej Bazylczuk
Kajetan Kałużyński
Wiktor Jurdeczka
Jakub Wójcik
Paweł Syczewski
Radosław Nałęcz
Adam Cabaj
Jarosław Mitoński
Michał Sobczak
KLOCKOZAUR
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 Zychla
Michał Staroszczyk
Adam Klimaszewski
Tomasz Dybizbański
Krzysztof Łubkowski
Artur Więckowski
Wojciech Kompała
Jaromir33
kryształ
Tomasz Porębski
Jerzy Szczepkowski
Pożar
Piotr Pawłowski

Dziękujemy!



PIXEL
KULTURALNA SCENA WARSZAWY

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 Kiviakowska
hello@pixel-magazine.com

Wydawca


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

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

Opdczywajcie bezpiecznie. Widzimy się po wakacjach w pierwszy czwartek września.



**PIXEL
POST.pl**

Codziennie świeża dawka popkulturalnej rozrywki.

W

D

S

Z



08-28

LOADING

- 08. Autofire
- 16. Indykarium
- 20. Vive VR Corner
- 22. RetroExpress
- 24. Pixel Kids
- 26. Gry wikińskie

29-46

PLAY THE GAME

- 30. Frozenheim
- 32. The Elder Scrolls Online: High Castle
- 34. Starship Troopers – Terran Command
- 35. Insomnis
- 36. The Guild 3
- 37. Neon White
- 38. The Quarry
- 40. Mario Strikers: Battle League Football
- 41. Diabło Immortal
- 42. Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge
- 44. MX vs ATV Legends
- 45. Oxide Room 104
- 46. Zorro The Chronicles

47-70

HALL OF FAME

- 48. Najlepsza Gra na Świecie: Cave Story
- 52. Human Engineered Software
- 58. Outlaws
- 64. Ośmiobitowe hity kinowe

71-96

SECRET LEVEL

- 72. MATT Joystick – wywiad
- 76. Roboty Lego
- 82. Big Box: Pillars of Eternity
- 84. Kosmiczne dziury
- 86. Sidequest
- 96. Felieton Śledzia

97-132

CREDITS

- 98. Exodus: The Last War
- 102. Incredible Machine
- 109. Felieton Łukasza Orbitowskiego
- 110. 21 kłatek: Thimbleweed Park
- 124. Felieton Gawrona
- 126. Felieton Alexa
- 128. Felieton Borka
- 131. Relacja z Pixel Heaven 2022

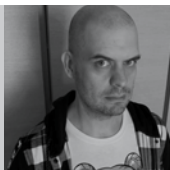
116-123

GAME STUDY

King's Quest: Quest for the Crown

N O W Y D Z I A Ł

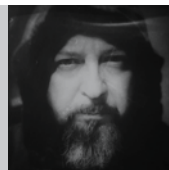
**MICHAŁ R.
WIŚNIEWSKI**



**MICHAŁ
ZDANCEWICZ**



**MARCIN M.
DREWS**



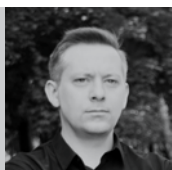
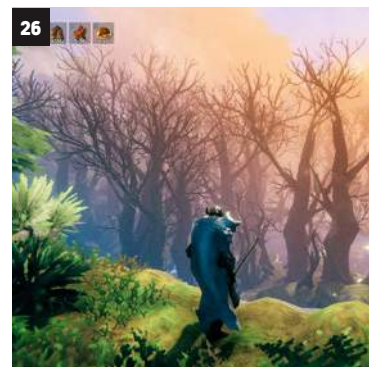
„Roboty piszące to roboty, które mogą pisać teksty za pomocą swoich rąk lub nóg. Są one używane do pisania notatek, listów, esejów i innych tekstów. Roboty piszące są wykorzystywane w wielu dziedzinach, takich jak edukacja, biznes, nauka i polityka” – napisał bot.

Moi drodzy, marzenia jednak się spełniają. Nigdy nie myślałem, że dołączę do serialowo-filmowej adaptacji mojego ukochanego bohatera, czyli Moon Knighta. Jednak to się stało! I ta adaptacja jest dobra! Jeśli szukacie kawałka niezłej rozrywki spod znaku peleryn, to możecie spokojnie oglądać.

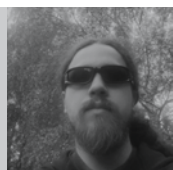
Ostatnie miesiące to prawdziwa kronika funeralna. Odeszli wspaniali aktorzy – Fred Ward („Wstrząsy”) i Ray Liotta („Chłopcy z ferajny”), a także muzycy – Andy Fletcher z Depeche Mode, Alan White z Yes i Julee Cruise, która soundtrack do „Twin Peaks” uczyniła wyjątkowym...

LOADING

EKIPA Z KRAKOWA ZAPREZENTOWAŁA HISTORIĘ CZŁOWIEKA, KTÓRY ROZBIŁ SIĘ NA OBCEJ PLANECIE. ABY SIĘ WYWINĄĆ Z KŁOPOTÓW, ZDECYDOWAŁ SIĘ NA... STWORZENIE INNYCH WARIACJI SAMEGO SIEBIE.



**PIOTR
ŻYMEŁKA**



**SZYMON
GÓRAJ**



**PIOTR
MAŃKOWSKI**

Po ostatnim PH nasza mnie refleksja, że wielu z tuzów branży to sympatyczni, uśmiechnięci, skromni ludzie, pozbawieni poczucia wyższości. Jakże odlegli od zenujących, łaknących popularności i pokłasku celebrytów. Oby trend ten utrzymywał się również w przyszłości.

„Obi-Wan Kenobi” to majstersztyk maszyny Disneya. Stworzył potworka z fanfikowym scenariuszem, dialogami pisanymi chyba przez stażystę i mierzonymi efektami specjalnymi, by wypromować go tak, że oglądalność na platformie przekracza skalę. Sun Tzu wstaje z grobu i klaszcze.

Mój kontakt z Lemem nie był zbyt ścisły – słuchałem w radiu „Kongresu futurologicznego”, widziałem „Test pilota Pirxa” i „Solaris”, czytałem „Katar”, ale teraz przeczytałem komiks „Niezwyciężony” Rafała Mikołajczyka i padłem na kolana. Najlepiej zrealizowana polska powieść graficzna od lat!



SF W RYTMIE BLACK AND WHITE INWAZJA HORRORÓW I EKSPLOATOWANIE KOSMOSU

„PSEUDO-E3”, „NIE-E3” – TAK CHYBA NAJCZĘŚCIEJ OKREŚLA SIĘ KILKA ODSEPAROWANYCH OD SIEBIE KONFERENCJI POŚWIĘCONYCH NADCHODZĄCYM TYTUŁOM, KTÓRE MIAŁY MIEJSCE W PIERWSZEJ POŁOWIE CZERWCA. INNYMI SŁOWY ZROBIŁ SIĘ NIELICHY BAŁAGAN. OTO PIERWSZY Z DWÓCH SEGMENTÓW OMAWIAJĄCYCH CO CIEKAWSZE KĄSKI.



❏ Nightwing należy do czwórki tytułowych Rycerzy, którzy przejmą pieczę nad Gotham po odejściu Batmana.

SUMMER GAME FEST 2022

ZACNIJMY OD EVENTU PROWADZONEGO PRZEZ GEOFFA KEIGHLEYA. ZDECYDOWANIE ZDOMINOWAŁY GO WSZELAKIEJ MAŚCI HORRORY. DOSTALIŚMY NA PRZYKŁAD KOLEJNĄ PORCJĘ MATERIAŁÓW ZWIĄZANYCH Z THE CALLISTO PROTOCOL. STUDIO STRIKING

DISTANCE – EKIPA ZŁOŻONA MIĘDZY INNYMI Z TWÓRCÓW KULTOWEGO DEAD SPACE – ZAPOWIADA PRAWDZIWĄ GATUNKOWĄ BOMBĘ, A DOTYCHCZASOWE ZWIASTUNY TYLKO TO POTWIERDZAJĄ. Kosmiczny survival horror oszalał klimatem i szczegółową grafiką, a mechanika zdaje się łączyć kilka sprawdzonych konceptów ze świeżymi rozwiązaniami. W nieco inną stronę idzie Routine, pojawiając się po dekadzie od pierwszej zapowiedzi. Same zmagania z przerażającym wrogiem na opustoszałej księżycowej placówce lepiej ograniczać do skradania się, gdyż w otwartym starciu jesteśmy niemal bezbronni. Swoje trzy grosze dołożył też Blobber Team, powracając do IP, które ich wypromowało. Layers of Fears to trzecia odsłona psychologicznych horrorów, na którą zaczekamy do początku przyszłego roku. Wstępna zapowiedź wiele nie mówi, ale daje odległą obietnicę kolejnej psychodelicznej gry od krakowskiego studia.

No i jest jeszcze dość niespodziewany, ale pożądany zwiastun w postaci Fort Solis. Polsko-brytyjska ekipa z Fallen Leaf szykuje połączenie horroru i SF o pewnej opuszczonej bazie na Marsie. Imponują aktorzy głosowi w osobach Troya Bakera i Rogera Clarka (kolejno Joel z The Last of Us i Arthur Morgan z Red Dead Redemption II). Nadal pozostajemy w przestrzeni kosmicznej, choć przerwamy się na inny gatunek. Po survival horrorze Alien: Isolation i kooperacyjnym shooterze Aliens: Fireteam Elite pora na strategiczne ujęcie uniwersum Obcego. Alien: Dark Descent zaoferuje elementy akcji i strategii, a kierować będziemy oddziałami marines przeciwko ksenomorfom i agentom korporacji Weyland-Yutani na różnorodnych mapach. Jeżeli nie słyszeliście dotąd o Stormgate, gorąco zalecam nadrobienie. Autorzy StarCraft II szykują RTS na silniku Unreal Engine umiejscowiony w przyszłości, gdzie ludzie mierzą się z demonicznym najeźdźcą z kosmosu. Deweloperzy obiecują połączenie klasyki z nowymi rozwiązaniami – bez mechanik pay-to-win czy NFT. Wyciągnijmy przed szereg jeszcze kilka pozycji. Infinity Ward poczęstowało nas imponująco

❏ Choć na pewnych materiałach wygląda nieomal jak remake Dead Space, deweloperzy obiecują, że The Callisto Protocol będzie miało sporo własnych mechanik.





fotorealistycznym zwiastunem Call of Duty: Modern Warfare II, a Polacy z The Astronauts arcyefektownym fragmentem rozgrywki Witchfire, który może być współczesnym Painkillerem (jeśli w końcu się pojawi, oczywiście...). Mają też na co czekać fani komiksów – i to z obu wielkich stajni. Jesienną porą zadebiutują bowiem kolejno taktyczne RPG Marvel's Midnight Suns, gdzie poprowadzimy gromadę superherosów przeciwko demonim zastępom, oraz Gotham Knights, grę akcji z trybem kooperacji. Ten ostatni tytuł dostał już sporo materiałów, a na Summer Game Fest pokazano rozgrywkę Nightwingiem. No i pojawiło się też miejsce dla odrestaurowanego The Last of Us, ale na razie mam dziwne wrażenie, że szykuje się nam kandydat na najbardziej niepotrzebny remake w historii. (SG)



PC GAMING SHOW 2022

TO WYDARZENIE MIAŁO ZDECYDOWANIE NAJWYRAZISTY „NASZ” AKCENT. A MOWA RZECZ JASNA O NIESAMOWITEJ ZAPOWIEDZI THE ALTERS, NOWEGO IP OD 11 BIT STUDIOS. KREATYWNA EKIPA Z KRAKOWA ZAPREZENTOWAŁA HISTORIĘ PEWNEGO CZŁOWIEKA, KTÓRY ROZBIŁ SIĘ NA OBCEJ PLANECIE. ABY SIĘ WYWINĄĆ Z KŁOPOTÓW, ZDECYDOWAŁ SIĘ NA... STWORZENIE INNYCH WARIACJI SAMEGO SIEBIE – TYTUŁOWYCH ALTERSÓW, POSIADAJĄCYCH INNE ZDOLNOŚCI I DOŚWIADCZENIA. MATERIAŁ TEN DAŁ RÓWNIEŻ DRUGIE ŻYCIE PIOSENCE „BLACK AND WHITE” ZESPOŁU KOMBI, ZNAKOMICIE WPLECIONEJ W CAŁOŚĆ.

Na konferencji zameldował się surrealistyczny horror Scorn, inspirowany twórczością H.R. Giger'a i Beksińskiego, oraz obiecujący remake kultowego System Shock, którego nowoczesna oprawa graficzna może przyciągnąć wielu młodszych graczy. Z kolei tytuł na podstawie „Niezwycięzonego” Stanisława Lema zaliczył lekki poślizg, ale na pocieszenie pokazano rozgrywkę z retrofuturystycznego thriller'a od Starward Industries. Fani Thiefa znajdują coś dla siebie w postaci Gloomwood, klimatycznej skradanki zanurzonej w mrocznym steampunku, a uniwersum Spellforce



poszerzy się o strategię turową od twórców Fantasy General II z podtytułem Conquest of Eo. Dowiedzieliśmy się też, że łącząc w sobie elementy gier typu Dark Souls i Devil May Cry Soulstice zawita do nas we wrześniu, a w czerwcu w Dune: Spice Wars pojawi się multiplayer. Na deser napomknijmy jeszcze o pokazie rozgrywki efektownego moda do Half-Life: Alyx – Levitation wyglądającego jak pełnoprawne rozszerzenie. (SG)

✚ Tak jak przy This War of Mine i Frostpunku The Alters przygotowuje połączenie niebanalnego scenariusza z podejmowaniem niejednoznacznych moralnie decyzji.



✚ Koncept dualizmu dusz w Soulstice daje deweloperom furtkę do stworzenia nietuzinkowego slashera.

NO MAN'S STARFIELD I GALERIA RÓŻNORODNOŚCI

PRZECHODZIMY DO DRUGIEGO SEGMENTU POROZRZUCANYCH KONFERENCJI. TUTAJ RÓWNIEŻ ZNALAZŁO SIĘ SPORO DOBRA, ALE TEŻ ZNACZNIE WIĘCEJ ZAWODU. Z OGROMU POZYCJI (SZCZEGÓLNIEMIE ZE STRONY MICROSOFTU) WYMIENIĘ KILKA ISTOTNYCH, CHOĆ NIE ZAWSZE JEST TO WYRÓŻNIENIE POZYTYWNE.

XBOX & BETHESDA GAMES SHOWCASE 2022

MIEJMY TO JUŻ ZA SOBĄ: KTO LICZYŁ NA UJAWNIECIE GEARS OF WAR COLLECTION TUDŻIEŻ REBOOT PERFECT DARK, MOŻE PRZESTAĆ TRZYMAĆ KCIUKI, BO PO PROSTU ŚLADU PO NICH NIE ZNAJDZIE. TRAFI NATOMIAST NA WIELE ZAPOWIEDZI Z DAWNA ZAPOWIADANYCH HITÓW. NAJGŁOŚNIEJSZY Z NICH TO OCZYWIŚCIE STARFIELD, PREZENTUJĄCY CAŁKIEM OBSZERNY, WSTĘPNY ZAPIS ROZGRYWKI. TODD HOWARD W SWOIM STYLU WIELE OBIECUJE, CO MOŻE ZACHĘCAĆ, ALE TEŻ BYĆ OSTRZEŻENIEM.

Tysiąc (!) planet do eksplorowania, ogrom questów i postaci niezależnych – samo to pachnie katastrofą. Już na pokazie można było zobaczyć dość drewniany gunplay czy spadek klatek na sekundę w kilku miejscach. Czyżby ponownie czekał na techniczny potworek i ziemia obiecana dla modderów? Cóż, przynajmniej tym razem będzie w Game Passie, więc w razie czego majątku nie utracimy. Podobnych dylematów nie miałem w przypadku

Forza Motorsport 8. Turn 10 Studios obiecuje najbardziej zaawansowaną grę wyścigową świata – i ja im wierzę, szczególnie po obejrzeniu bogatego w detale zapisu rozrywki. Na plus wyróżniam także A Plague Tale: Requiem, gdzie widzimy wchodzącą na wojenną ścieżkę Amicię z braciszkiem u boku. Średniowieczny świat wygląda jeszcze barwniej, a i mechanika zdaje się bardziej urozmaicona. Cichym hitem może okazać się Pentiment od Obsidiana, przenoszący nas do szesnastowiecznej Bawarii, gdzie przyjdzie nam rozwiązywać kryminalne zagadki. Kameralna gra studia, nad którą pracuje zaledwie dwunastu deweloperów, ma nawiązywać swoją strukturą do Disco Elysium.

Wiele dobrego może przynieść współpraca Koei Tecmo z Microsoftem. Wo Long: Fallen Dynasty to nowy projekt Team Ninja – twórcy NiOh szykują grę typu soulslike na znacznie większą skalę, nastawioną na więcej potyczek i eksploracji ze zmniejszonym ciśnieniem na loot. Twórcy chcą umiejscowić swój tytuł w latach 184–189, w trakcie rebelii przeciwko cesarzowi

HITY

♥ Cocoon jest być może najbardziej intrygującym projektem z konferencji. Najciekawiej prezentuje się idea kieszonkowych uniwersów, po których będziemy podróżować.



Lingowi, określanej jako powstanie złotych turbanów. Cieszy to, że wreszcie zaprezentowano Hollow Knight: Silksong, oferujące znacznie bardziej dynamiczne zmagania z królową owadziego królestwa. Fani Playdead, duńskich twórców Limbo i Inside, powinni obejrzeć zapowiedź Cocoon, pełną łamigłówek, niestandardową przygodówkę, gdzie będziemy podróżować między fantastycznymi światami. Pozostając jeszcze w tematyce gier przygodowych – ekipa ze współtwórczynią Heavy Rain na pokładzie w drugiej połowie lipca wypuści As Dusk Fall. W tym interaktywnym dramacie poznamy losy dwóch rodzin na przestrzeni trzech dekad. Jeżeli mielibyśmy wyciągać jakieś wnioski z ostatnich konferencji, to na pewno umocnił się





✚ Granica pomiędzy ciekawym sandboxem a wydmuszką bywa dość cienka.

✚ Diablo IV próbuje zawrócić serię ku klimatom z dwójki, jednocześnie pozostając współczesnym aRPG.

szeroko pojęty rynek indie. Następnym dowodem na to jest debiutancki tytuł Baby Robot Games. Ereban: Shadows Legacy to platformowa skradanka rozgrywająca się w futurystycznym świecie, w którym przedstawicielka wygasłej rasy stara się dowiedzieć czegoś o swojej kulturze, walcząc przy tym z megakorporacją. Na krótko pojawił się też Scorn, ale głównie po to, by ogłosić wrześniową premierę. Zaczęliśmy i skończymy na grubych rybach – Activision Blizzard wypuściło też nowe materiały związane z Diablo IV. I oczywiście wygląda to świetnie, ale tak jak w przypadku Starfielda lepiej dmuchać na zimne i nie ekscytować się zbyt mocno przed premierą. (SG)

✚ A Plague Tale: Innocence mocno opierało się na rozwiązaniach z choćby The Last of Us. Requiem ma szansę na większą samodzielność gatunkową.



CAPCOM SHOWCASE 2022

✚ Exoprimal nie wywołuje może szybszego bicia serca, ale pojedynki z gigantycznymi dinozaurami mogły robić spore wrażenie.

O ILE POZOSTAŁE KONFERENCJE MIAŁY SWOJE BLASKI I CIEŃ, O TYLE EVENT CAPCOMU ROZCZAROWAŁ MNIE NAJMOCNIEJ.

Bo trudno ekscytować się na przykład kolejną zapowiedzią Monster Hunter Rise: Sunbreak. Zamiast tego przebrzmiałego tematu Capcom mógł na przykład pokazać coś związanego z drugą częścią Dragon's Dogma. Tymczasem fanom zagrano na nosie, wypuszczając króciutką zjawkę nawiązującą do dziesięciolecia serii. Na konkrety postawiono z kolei w przypadku Exoprimala, w którym będziemy toczyć starcia z wielkimi dinozaurami. I choć ponownie nie jest to absolutnie nic nowego, rozgrywka była rozbudowana.

Najwięcej czasu poświęcono jednak serii Resident Evil. Przede wszystkim chodzi o Winter's Expansion, gruby pakiet DLC do Village. Shadows of Rose to nowa historia związana z córką Ethana na wiele lat po wydarzeniach w podstawce, rozszerzenie daje także więcej opcji związanych z trybem The Mercenaries, gdzie pogramy sobie Karlem Heisenbergiem czy Lady Dimitrescu. Wreszcie będziemy mogli jeszcze raz przejść Resident Evil Village, tylko w klasycznym, trzecioosobowym trybie. Nieco czasu poświęcono też całkiem dobrze wyglądającemu remake'owi Resident Evil 4 i next-genowym wersjom części 2, 3 i 7. (SG)



PIERWSZE SERIALE MARVELA



WRAZ Z WEJŚCIEM DISNEY+ DO POLSKI MOŻEMY JUŻ OFICJALNIE OGLĄDAĆ NIE TYLKO SERIAL MARVELA WYŚWIETLANY OD KILKUNASTU LAT W KINACH, ALE TEŻ PRODUKCJE, KTÓRE NIE UKRYWAJĄ, ŻE SĄ PODZIELONE NA ODCINKI. TO DOBRA OKAZJA, ŻEBY NIECO BLIŻEJ PRZYJRZEĆ SIĘ NAJSTARSZYM Z NICH.

Pierwszymi serialami, które rozbudowały MCU, były „WandaVision”, „Falcon i Zimowy Żołnierz” oraz „Loki”. Na początek wypada niestety stwierdzić, że każdy z nich cierpi na tę samą chorobę, która dotyka w zasadzie wszystko, co wychodzi ze stajni Marvela. Mianowicie trzeba obejrzeć jakiś milion produkcji, aby połączyć się, kto jest kim i o co komu chodzi. Próba wskoczenia do świata herosów bez takiego przygotowania może sprawić, że szybko dacie sobie spokój, nie rozumiejąc,

co tu się dzieje. Z drugiej strony serie mają jednak coś, czego „Marvelkom” zdecydowanie brakuje. Niemal wszystkie filmy spod znaku MCU są niemal odbijane od sztancy, a zmienia się tylko kolor peleryny i dramatyczny sposób, w jaki nasza postać straciła bliskich. Tymczasem autorom produkcji przeznaczonych na Disney+ zdecydowanie poluzowano twórcze okowy.

Pokazał to już pierwszy serial, czyli „WandaVision”, gdzie starano się każdy z odcinków stylizować na sitcomy z kolejnych dekad. Dostrzeżemy więc elementy zaczerpnięte z „Kocham Lucy”, „Więzów rodzinnych” czy „Współczesnej rodziny”. Minusem jest to, że – aby w pełni docenić wszelkie tropy i zapożyczenia – trzeba znać amerykańskie tasiemce, a większość z nich nie cieszyła się w Polsce szczególną popularnością, o ile w ogóle

„Loki” już na początku pokazuje, że znaczenie Sagi Nieskończoności było mocno prze-reklamowane.



Serial o sierotach po Kapitanie Ameryce zaczyna się jak typowy marvelowski akcyjniak, ale okazuje się czymś więcej.

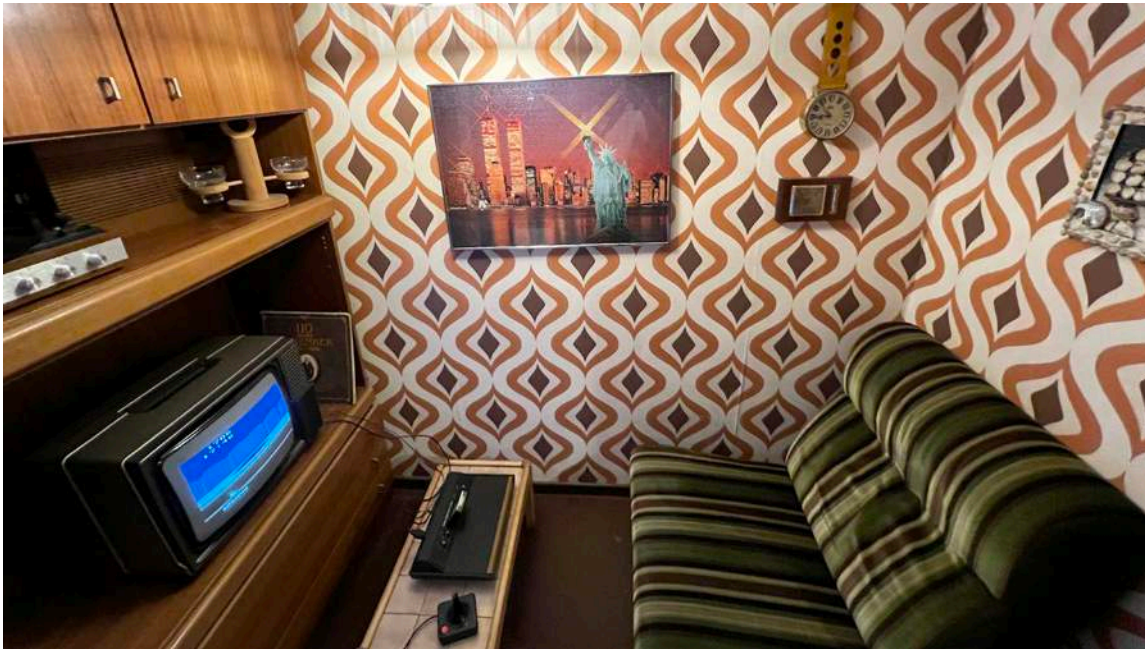
do nas dotarła. Na szczęście nawet bez tego rozgryzanie zagadki dziwnego miasteczka, w którym osiadła Wanda Maximoff, oraz faktu, że Vision żyje, mimo że Thanos podarował mu bilet w jedną stronę do krainy wiecznych łowów, jest wciągające. Niestety serial padł ofiarą pandemii i nie udało się nakręcić wszystkiego, co planowano, a więc nie zdołano w pełni zrealizować interesującej koncepcji stojącej za „WandaVision”. Finał pozostawia więc uczucie niedosytu, a niektóre wątki wydają się poszatkowane lub urwane. Niemniej pierwszy z seriali MCU pokazał, że nawet Marvela stać na eksperymenty ze swoją sprawdzoną formą.

Dla odmiany wydawało się, że „Falcon i Zimowy Żołnierz” będzie powielał znane schematy, rzucając drugoplanowych dotychczas bohaterów w wir akcji przerywanej perfekcyjnie wymierzonymi rozluźniaczami sytuacji. Okazał się on jednak bardzo pozytywnym zaskoczeniem, gdyż podjął szereg poważniejszych tematów i nie bał się operować odcieniami szarości, zamiast nasycać nieskazitelnych herosów na podłych złoczyńców czy mordercze chmury z kosmosu. W pewnym momencie mamy nawet trzy walczące frakcje i jesteśmy w stanie docenić raczej każdej z nich. Prócz tytułowych bohaterów sporo czasu na ekranie dostaje też w końcu grany przez Daniela Brühla Zemo. Jeśli nie będzie chciało się wam oglądać całego serialu, to zobaczcie przynajmniej jego scenę tańca – nie pożałujecie.

Wreszcie „Loki” to najmocniej stojąca na własnych nogach produkcja spośród pierwszych seriali MCU. Chociaż może nie tyle na własnych, co na nogach Toma Hiddlestona (a okazjonalnie także Owena Wilsona). Otrzymujemy tu interesującą koncepcję alternatywnych linii czasowych i różnych wariantów tych samych postaci. Podobnie jak w przypadku „WandaVision”, tak i tu można ponarzekać na końcówkę, która daje więcej pytań niż odpowiedzi. Bezceremonialnie każe nam też czekać na drugi sezon. Przynajmniej tym razem będziemy mogli oglądać go w Polsce już od momentu premiery. (AB)

Spośród postaci drugoplanowych w „WandaVision” szczególnie wyróżnia się sąsiadka grana przez Kathryn Hahn.





✚ Nostalgiczna podróż wprost do niemieckiego salonu z lat siedemdziesiątych, w którym króluje konsola Atari.

✚ Można też obejrzeć pokój prawdziwego commodorowca, łącznie z rowerowym systemem zasilania.



COMPUTERSPIELE MUSEUM

PIERWSZY RAZ ODWIEDZIEM MIESZCZĄCE SIĘ PRZY KARL-MARX-ALLEE 93A COMPUTERSPIELE MUSEUM DZIESIĘĆ LAT TEMU, GDY KULTURA RETRO NIE BYŁA JESZCZE W TAKIM ROZKWIE JAK DZIŚ. CO SIĘ ZMIENIŁO W BERLINIE PRZEZ TE LATA?

Główna wystawa robiła wówczas wrażenie – oto historia gier. Od najstarszych, analogowych, przez pierwsze elektryczne i elektroniczne maszyny, aż po współczesne konsole. Największą atrakcją była oczywiście możliwość zagrania – w kąciaku z automatami dostępny był wówczas oryginalny Donkey Kong czy Asteroids. Dziś nie jest to już tak atrakcyjne – mamy cykliczne imprezy retro (Pixel Heaven!) i polskie muzea, takie jak Kraków Arcade Museum, gdzie można dotknąć historii i się zabrać. Większość klasycznych konsoli w Berlinie leży jedynie za wystawową szybą. Czy warto zatem wpisać sobie to muzeum w plan weekendowego wypadu do stolicy Niemiec? Jak najbardziej. To wciąż ciekawe miejsce, które poważnie traktuje działalność muzealną, a nie tylko rozrywkową.

GRY JAKO SZTUKA

Jest tu dziadek wszystkich gier, Nimrod – wielka jak szafa maszyna z 1951 roku, na której można zagrać w starą chińską grę Nim. Jest też Polyplay, niezwykle automat z NRD.

Oprócz historycznego ujęcia tematu w muzeum gier komputerowych można spotkać eksponaty, które są sztuką, takie jak „aktywna rzeźba” autorstwa Andre Greifa i Matthiasa Henniga, zatytułowana „Gamblers” (2002). Składają się na nią cztery

pecety, starusienki 486, grające w klasycznego Chińczyka.

Innym interesującym eksponatem berlińskiego muzeum jest konsola z grą ROM CHECK FAIL. To freeware’owa produkcja zrobiona w 2008 roku na konkurs Video Game Name Generator (który wygrała). Udaje uszkodzony automat, pojawiają się glitche i różne gry mieszają się losowo w jedną. Mario w labiryncie Pac-Mana walczy z kosmitami ze Space Invaders do muzyki ze Spy Hunter. Kolejny ważny eksponat to słynne PainStation. W systemie stworzonym przez Tilmana Reiffa i Volkera Morawe, studentów Kunsthochschule für Medien w Kolonii, dwóch graczy toczy pojedynek w klasycznego Ponga. Zainspirowani popularnym w Niemczech wariantem Makao, w którym bije się pięścią w dłoń przegranego przeciwnika, dodali do zwykłej gry element bólu. Za jego dostarczenie odpowiada jednostka PEU (Pain Execution Unit), na której kładzie się rękę. Zawiera sensory i sprzężenie zwrotne, takie jak grzałka, impuls elektryczny i biczyk.

WYSTAWY TEMATYCZNE

Od mojej ostatniej wizyty przybyło kilka ciekawych nowości – rozbudowano sekcję arcade (jest w niej wystawa tematyczna „gry wyścigowe” – historia ścigałek na pigułce); jest odtworzony salon gier wideo z lat osiemdziesiątych. Kolejną nową i wyjątkowo klimatyczną wystawą są nostalgiczne pokoiki z różnych dekad – pełne mebli, tapet, artefaktów popkulturowych, plakatów – i oczywiście odpowiedni komputer czy konsola, na których



można zagrać. Prawdziwy powrót do przeszłości. Do końca 2022 będzie można zwiedzać wystawę czasową „The Digital Kitchen. Do (Not) Play With Your Food”, poświęconą jedzeniu w grach wideo. Zagramy na niej w klasyczne tytuły, których tematem jest jedzenie, gotowanie i tak dalej. Twórcy wystawy (można zakupić bogato ilustrowany katalog) zastanawiają się nad związkami jedzenia i gier wideo. To nie pierwsza wystawa, która skupia się na jednym temacie – w zeszłych latach można było obejrzeć „Fiction & Computer Game”, poświęconą związkom gier i literatury. Został po niej przewodnik (dwujęzyczny, jak całe muzeum – wszystkie opisy są po niemiecku i angielsku). I największa zmiana – gigantyczny joystick do gry w Pac-Mana został zastąpiony przez gigantyczny pad do NES, na którym można zagrać w Zelda. O ile się dosięgnie do przycisków! (MRW)

✚ Chociaż nie wszystkie ekspozycje są działającymi konsolami i automatami, to w tym muzeum nigdy nie panuje cisza.



KONKURS ZESPOŁOWEGO TWORZENIA GIER KOMPUTEROWYCH



ZORGANIZOWANY JUŻ PO RAZ CZTERNASTY PRZEZ POLITECHNIKĘ ŁÓDZKĄ KONKURS ZTGK ZATRACIŁ SWÓJ NIECO PIWNICZNO-NERDOWSKI CHARAKTER. TERAZ JEST TO PROFESJONALNA IMPREZA, NA KTÓREJ POTENCJALI GAMEDEVU ŁOWIĄ TALENTY, A MŁODZI TWÓRCY PRÓBUJĄ ZACHWYCIĆ NIE TYLKO GRACZY, ALE TEŻ POTENCJALNYCH PRACODAWCÓW. NA SZCZĘŚCIE WCIAŻ POKAZUJĄ PRZY TYM ŚWIETNE, ŚWIEŻE GRY I DOBRZE SIĘ BAWIĄ.

W tym roku można było zagrać w ponad pięćdziesiąt nowych produkcji – komputerowych, mobilnych, VR – stworzonych przez kilkuosobowe zespoły, które chcą robić gry tak, jak robiło się je w czasach, gdy liczyły się pomysły i pasja, a nie wielkie budżety. Odwołań do tradycji było zresztą znacznie więcej i chodzi nie tylko o dużo dużych pikseli i klasyczne mechaniki (ktoś uwspółcześnił nawet prastare Centipede). Wystannikowi Pixela szczególnie wpadła w oczy symulacja... wyścigu kapsli. A patrząc na autorów gry – nie mieli oni

prawa pamiętać analogowego oryginału. Oczywiście specyfika wydarzenia ogranicza twórców. Na ZTGK wszyscy są jurorami, a każda gra ma zaledwie kilka minut, by zapaść w pamięć krążącym po sali zwiedzającym – złożone strategie czy RPG, które ujawniają swój potencjał po kilku godzinach eksploracji, nie miałyby tutaj szans. Ale w epoce nadmiaru bodźców i rozpraszcaczy zrobić oryginalną platformówkę czy logiczną szaradę, która szybko przykuje gracza do ekranu, to przecież też sztuka.

Wygrały: w kategorii wirtualnej rzeczywistości symulator jedyne kowala we wsi Blacksmith VR (Grupa 13); w kategorii gier mobilnych platformy Nasu (Drunken Dwarves), w którym ważne jest precyzyjne planowanie sekwencji skoków; w kategorii Game Design (gry na gotowych silnikach) logiczne, oparte na zarządzaniu energią i współdziałaniu dwóch bohaterów Colectricity (DVD Unicorns); w kategorii Game Development (gry na własnych silnikach) innowacyjne Delayed, czyli trójwymiarowe przygody astronauty, za którym wytrwale podąża jego własny cień (Skybox Is the Limit). Jesteśmy przekonani, że już wkrótce projekty te przybiorą formę ogólnodostępnych gier, a my będziemy mogli napisać o nich znacznie więcej. (BK)



ŁÓDŹ

PREMIERA
22.09.22

DODAJ
DO LISTY
ŻYCZEŃ



505
GAMES

SERIAL CLEANERS

DRON
DISTANCE

📷 @DRAWDISTANCEDEV



INDYKARTIUM



A MAZE.

Również w maju odbyło się w Berlinie A MAZE. – cztery dni online, jeden na żywo. I też były nagrody, tylko że tutaj nikt nie mógł mieć wątpliwości, że ma do czynienia z indykami. A MAZE. zawsze stawiało na kreatywność, niekoniecznie zwracając uwagę na logikę i strukturę, więc i tym razem nagrodzone gry są trudne do sklasyfikowania i wyłamują się z klasycznych ram gatunkowych. Przy czym wyłamywanie się z ram nie oznacza kłopotów z klasyfikacją jako przygodówka albo strategia, tu nawet nie zawsze do końca wiadomo, czy to gra, czy „cyfrowe doświadczenie artystyczne”. Jak rzadko czuję się bezradny, usiłując wybrać, co szczególnie zwróciło moją uwagę, więc kompletna lista nagrodzonych: BORE DOME (indyk: Goblin Rage, Wintel), Okthryssia and Saturnia's Bureaucratic Adventures (indyk: Fantasia Malware, Wintel), NORCO (indyk: Raw Fury/Geography of Robots (US), Wintel, Mac), We Are One (indyk: Flat Head Studio, VR), Titanic II: Orchestra for Dying at Sea (indyk: Flan Falacci, Wintel, Mac), Tux and Fanny (indyk: Albert Birney and Gabriel Koenig, Wintel, Xbox One, Xbox Series X/S, Nintendo Switch), A Rejection Story! (indyk: Faezeh Khomeyrani, gra przeglądarkowa).

Robiłem porządki na dysku i przy okazji z ciekawości posprawdzałem, co z niektórymi grami, o których wspominałem w przeszłości. Na przestrzeni ostatnich kilku miesięcy wyszło w końcu Praey for the Gods (screen, oryginalnie wspomniane w Pixelu 03/2019) i wygląda na to, że warto było czekać. Dorfromantik (06/2021) też doczekał się premiery, ale tutaj raczej nie było wątpliwości, ta gra była już prawie gotowa, kiedy wyszła we wczesnym dostępie. Prawie to samo mógłbym napisać o Warpips (06/2021). Wyszło też nowe FAR – FAR: Changing Tides (o pierwszej części wspominałem w 01/2022).

Remanentów ciąg dalszy: przeglądając zgłoszone do Pixel Awards gry zasługujące na nominację do Retro Roots, przypomniałem sobie, że pięć lat temu gałę zdominowało The Way. Postanowiłem sprawdzić, co słychać u indyka: Puzzling Dream. Dawno o nich nie słyszałem, pamiętałem tylko, że pracowali nad nowym tytułem, Unlucky Seven. Wychodzi na to, że cisza nie była przypadkowa – coś nie pykło. Zespół się rozszarpał i porzucił projekt, wydawca (Ultimate Games SA, czyli jedna ze spółek zależnych PlayWay) usiłował znaleźć kogoś, kto mógłby grę skończyć, ale bez skutku, rzecz wyszła w EA i zdechła. Ciągle można ją kupić, co jest smutnym żartem z graczy.

Trochę o nagrodach, niestety z opóźnieniem, ale miesięczniki tak mają, że czasem ich cykl wydawniczy nie nadąża za rzeczywistością. W maju przyznano nagrody Digital Dragons – z naszej indyczej działki trzeba wspomnieć o Here Be Dragons (Best Mobile Game, indyk: Red Zero Games, wersja Wintel/Mac wyszła w 2019 roku) na screenie po prawej i Papeturze (Best Polish Game Art, indyk: Petums).

O ile te dwie nagrody nie były zaskakujące, o tyle Best Indie Game of the Decade, przyznana Ghostrunnerowi, podniosła kilka brwi. Gra świetna, żadnych wątpliwości, ale już zaklasyfikowanie spółki akcyjnej One More Level jako studia indyczego trochę zaskoczyło. Oczywiście nie ma jednej, powszechnie uznanej definicji indyka, ale moim zdaniem ta decyzja krzywdzi mniejsze studia, których indyczność jest dużo bardziej jednoznaczna.

Liczba festiwali i konferencji, na których można obejrzeć zapowiedzi nowych gier, powoli doprowadza do sytuacji, w której śledzenie wszystkiego wymaga koncentracji 24/7 i zignorowania całej reszty życia. PAX East skończył się 25 kwietnia, LudoNarraCon odbył się w dniach 5-9 maja, A MAZE. 13-16 maja, Nordic Game 17-20 maja równoległe z Digital Dragons, 10-12 czerwca Pixel Heaven (w tym samym czasie co Summer Game Fest), później chwila spokoju, ale już pod koniec sierpnia gamescom z Indie Arena Booth. Chwilami przestając nad tym panować (kogo ja oszukuję? nigdy nad tym nie panowałem). Co więcej, imprezy przestają być zdalne i zaczynają powoli wracać do starych formatów – wprawdzie równoległe wersje online stały się w międzyczasie standardem, ale osobiste spotkania mają swoje zalety.

Skoro wspominam o imprezach: z rozmów z ludźmi (przeprowadzonych między innymi w czasie Pixel Heaven) zaczyna mi się krystalizować pewne uogólnienie. W branży pojawiają się specjalizacje. Są indycy kreatywno-techniczni, klasyczni, siedzący przy komputerze i zajmujący się tworzeniem gier, indycy administracyjni, którzy się przekwalifikowali i nauczyli zarządzania firmą i zespołem, i w końcu indycy konferencyjni, z platynową kartą Frequent Flyer, brylujący na zlotach, targach i konferencjach. To nie pierwsza dziedzina idąca tą drogą.





Nie tylko konferencje wychodzą z getta online, jamy też z wolna ruszają. W połowie czerwca odbędzie się Gryf Game Jam (dla was już się odbył), w klasycznej wersji, ze spędem uczestników. A jeszcze kwietniowy Dungeon Crawler Jam był online. Nietrudno zgadnąć, jakiego typu gry powstawały, zwycięska (indyk: zooperdan, screen powyżej) kupiła mnie dwoma rzeczami. Po pierwsze, tytułem: It Came from the Forest (nawiązania do It Came from the Desert i It Came from Outer Space tak oczywiste, że aż się wstydzę o nich wspominać). Po drugie, jedna z pierwszych rzeczy, jakich wymaga rozgrywka, to znalezienie kompasu. Jakbym już kiedyś w jakiejś grze to rozwiązanie implementował.

W czasie Pixel Heaven podsłuchałem, jak jeden z młodych, utalentowanych adeptów indycości przy piwie tłumaczył swoim kolegom Ważne Rzeczy, o których przeczytał na jakimś blogu (podawał nazwę, nie zapamiętałem) i które mu się (im bliżej premiery jego gry) Coraz Bardziej Sprawdzają. Niby dobrze, że ktoś przejrzał na oczy, ale w sumie to było smutne. Gdybym dostawał 10 groszy za każdy przeczytany tekst o tym, że najważniejsze rzeczy indyco to mierzenie zamiarów podług sił, planowanie finansowe produkcji, słuchanie feedbacku i marketing, marketing, marketing, miałbym zawsze na obiad. Co i rusz ktoś się chwali dokładnie takim tekstem, napisanym na podstawie okupionego krwią, potem i łzami doświadczenia. Kochani indyco, nie uczcie się na błędach, uczcie się na uniwersytetach! Zwłaszcza truizmów.

Pamiętacie jeszcze proces, jaki Epic wytoczył Apple'owi (i Google'owi), twierdząc między innymi, że pobierane przez nich 30 procent prowizji to rozwój w biały dzień? Mocno generalizując – w pierwszej instancji Epic przegrał z Apple'em z kretesem, więc wydawało się, że pozycja Steama i pobieranych przezeń 30 procent jest bezpieczna. A jednak. Grupa producentów gier i graczy wytoczyła Valve proces, oskarżając firmę o nadużywanie pozycji. Valve oczywiście wnioskowało o odrzucenie pozwu wniesionego przez maluchów, ale bezskutecznie, będzie procedowany. To oczywiście w żaden sposób nie przesądza o wyniku, ale jeśli sprawa trafi na wokandę, znaczy, że jednak coś jest na rzeczy. Chyba nie znam indyka, którego zmartwiłaby informacja o zmniejszeniu prowizji.

Indycość Frogwares jest trochę naciągana, ale i o nich, i o Epic MegaGrantach już w przeszłości wspominałem, tak samo jak o wojnie w Ukrainie – a teraz te trzy rzeczy się połączyły. Epic przyznał Frogwares w ramach MegaGrantu pieniądze na przeniesienie pracowników i stanowisk pracy w bezpieczniejsze okolice (czy to na terenie Ukrainy, czy w Europie). Trochę na Epica i Steama narzekam w kontekście tej wojny, ale tam gdzie robią coś sensownego, nie będą udawać, że ostentacyjnie nie widzą.

Stęsknieni za stacjonarnymi game jamami? W takim razie rezerwujcie sobie weekend 8-10 lipca i przyjeżdżajcie do Warszawy na United with Ukraine! Uczestnicy będą mieli czterdzieści osiem godzin na stworzenie gry, którą dadzą swój wyraz poparcia dla walczącej Ukrainy (premiowane będą projekty inspirowane ukraińskim dziedzictwem kulturowym). Warto wziąć ze sobą laptopy i głowy pełne inspiracji. O resztę zadbają organizatorzy, którzy zapewnią stanowiska pracy, prąd, internet, jedzenie, napoje, wydzielone miejsca do spania (z materacami) oraz prysznic. Na każdym etapie będziecie też mogli zwrócić się o pomoc do profesjonalnych mentorów. Udział jest bezpłatny. Jam odbędzie się w industrialnej przestrzeni dawnej drukarni na Mińskiej 65, ale uczestniczyć w nim można także online. Formularz rejestracji znajdziecie na stronie UnitedwithUkraine.games.

Nie zmieściła mi się ta informacja do poprzedniego numeru, ale chociaż minęły dwa miesiące, ciągle za mną chodzi. Że biorą z mojej półki, to mnie nie dziwi, ale jak odchodzą o połowę młodszy, to jednak coś jest mocno nie tak. Umarł Mohammad Fahmi, autor Coffee Talk, sympatycznej gry, o której pisałem w Pixelu 02/2020. Miał trzydzieści dwa lata, większość indyków, o których grach piszę, to jego rówieśnicy albo ludzie trochę starsi.

Według TIGA (takie stowarzyszenie reprezentujące brytyjskich twórców i producentów gier) liczba zatrudnionych w branży wzrosła (rok do roku, 2020-2021) o 15 procent. Miesiąc temu pisałem o wzroście na rynku niemieckim. Branża się rozwija. Wszędzie.

INDYKARIUM

Czas na jeden z naszych małych rytuałów, czyli tradycyjny przegląd tytułów, którym zabrakło szczęścia w Pixel Awards. W sumie zgłoszonych zostało ponad sto trzydzieści gier (nawet 150+, ale część nie spełniała wymogów regulaminowych). O niektórych nie chcicie wiedzieć, że istnieją (a jurorzy musieli), niektóre są poprawne, ale nijakie, najlepsze (według nas) będą wymienione gdzie indziej, ale jak zawsze sporo było takich, które właściwie nie są gorsze od finalistów – po prostu nie podeszły akurat temu zestawowi jurorów. Oceniamy gry, posługując się skalą 1-6. Jeśli coś dostaje komplet piątek i szóstek, to nie ulega wątpliwości, że jest wybitne, ale znakomita większość gier wybitna nie jest i rozrzut ocen jest dużo szerszy. Nie pamiętam, czy jakkolwiek tytuł dostał i szóstkę, i jedynkę, ale jedynka i piątka zdarzyła się na pewno. I to w sumie dobrze, dzięki temu co innego nagradzamy my, co innego jurorzy cyfrowych smoków, a jeszcze co innego kapituła CEEGA. Głupio by było, gdyby wszędzie ostateczne wyniki były dokładnie takie same (choć – jak uczy doświadczenie – niektóre tytuły zgarniają niektóre nagrody taśmowo).



DOME KEEPER

Niby trywialne, niby nic specjalnego, a mam dużą ochotę zagrać. Jest sobie na powierzchni planety kopała, pod nią kopalnia, trzeba wydobywać, wzmacniać, rozwijać i poprawiać, bo co chwila zjawiają się paskudztwa i próbują się do nas dobrać. Smaczny i umowny pixel art, żadnego realizmu, a coś czuję, że mnie wciągnie jak bagno. Indyk: Bippinbits, Wintel.

RAILBOUND



Indyk: Afterburn to już nasi starzy znajomi, znamy ich z Inbento i Golf Peaks. Railbound to kolejna pchelka logiczna, ustawianie torowisk, żeby uformował się skład pociągu. Małe, staranne, bez spiny, bardziej kilkadziesiąt niż poważna gra. Wintel, Android, iOS.



BLACK RESIN

Dla mnie to była mocna kandydatka do Retro Roots. Klimaty w okolicach pierwszego Prince of Persia, tylko oczywiście wszystko jest zupełnie inaczej, bo nie książe, tylko czarna plama, nie orientalny pałac, ale kosmiczna (?) baza, i nie eunuchowie z bułatami, ale kosmici z karabinami laserowymi. A poza tym naprawdę wszystko się zgadza i trudno mieć wątpliwości, skąd indyk: Team Black Resin czerpał inspirację. I to nie jest zarzut, bo dobre nawiązanie do klasyki i umiejętne skorzystanie z dobrych wzorów to gwarancja dobrej zabawy, a na taką się zanoszą. Trzymam kciuki, żeby znaleźli dobrego wydawcę. Wintel.

DEADLINK

Według opisu cyberpunkowy FPS (i to jest prawda), ale moje pierwsze skojarzenia (sprowokowane przez grafikę) szły w kierunku nieco innego gatunku – boomer shooter. Szybki, dynamiczny, z cyberpunkowym rozwinięciem postaci i po prostu dobrze wyglądający. Widać, że stoją za nim weterani branży (do niedawna w People Can Fly, które już któryś raz pączkuje obiecującym studiom). Indyk: Gruby Entertainment (uczciwie mówię, biorąc pod uwagę zaangażowane nazwiska, inwestora i wydawcę, mam wątpliwości, wrzucając ich do jednego worka z mniejszymi indyczymi studiami, ale sami uznają się za indyków). Wintel.



ROGUE SPIRIT



Rogue Spirit to slasher – się biega i się zabija. Ale zasadniczo jest się duchem i do zabijania wykorzystuje się ciała ofiar, więc co chwila gra się inną postacią, co wymaga płynnego przełączania się między różnymi stylami walki i wykorzystywania umiejętności przejętych zwłok. Do tego elementy skradanki, perki i rozwój postaci, podlane dalekowschodnimi klimatami (Indyk: Kids With Sticks przynajmniej się do inspiracji grafiką z filmów Studia Ghibli). Świat do uratowania, zło do pokonania, rogalik do ogrania. Wintel.



KANDRIA



Jeszcze jedna mocna kandydatka do **Retro Roots**, trochę w klimatach **The Way**, tylko że ze znacznie bardziej rozbudowaną narracją i większym naciskiem na walkę niż na zagadki logiczne. Ale bardzo podobna konwencja graficzna i te same, silne skojarzenia z klasycznymi grami spod znaku Flashbacka. Indyk: Shirakumo Games, Wintel.



LOST TWINS 2

Właściwie gra logiczna, przesunąć, nacisnąć, otworzyć, dostać się gdzieś, żeby ruszyć dalej. Fajna mechanika polegająca na przestawianiu elementów poziomo, co umożliwia przemieszczanie się w nieoczekiwanych na pierwszy rzut oka kierunkach. Ale sama rozgrywka trochę mnie zawiodła – sterowanie jest mocno niepewne,

a zagadki – przynajmniej na pierwszych poziomach – okazały się dość ograniczone w możliwych kombinacjach. No tylko trzeba pamiętać, że to, w co grałem, to nie była wersja ostateczna, gra nie ma jeszcze nawet daty premiery, więc trzeba sprawdzić, jak już wyjdzie. Indyk: Playdew, Wintel, Mac.

CELESTIAL EMPIRE

Zupełny przypadek, ale w zgłoszeniach pojawiły się równocześnie dwie strategie ekonomiczne osadzone w dalekowschodnich klimatach – **Ballads of Hongye** i **Celestial Empire**. Niby gry zupełnie inne, ale – jak to city buildery – na wysokim poziomie ogólności pod wieloma względami podobne, zabawnie było zagrać w jedną po drugiej i zacząć od budowania targowiska. Tak naprawdę ani jedna, ani druga nie mieści się w założeniach Indykarium, ale jeśli na Digital Dragons One More Level zostało potraktowane jak indycki, to ja mogę napisać kilka słów o projekcie z President Studio. Celestial Empire na razie w wersji bardzo wczesnej i mocno kulejącej, ale to dość charakterystyczny etap, przez który przechodzą wszystkie gry – lepiej wyglądają, niż działają. Wintel.



DUNGEONS OF THE AMBER GRIFFIN

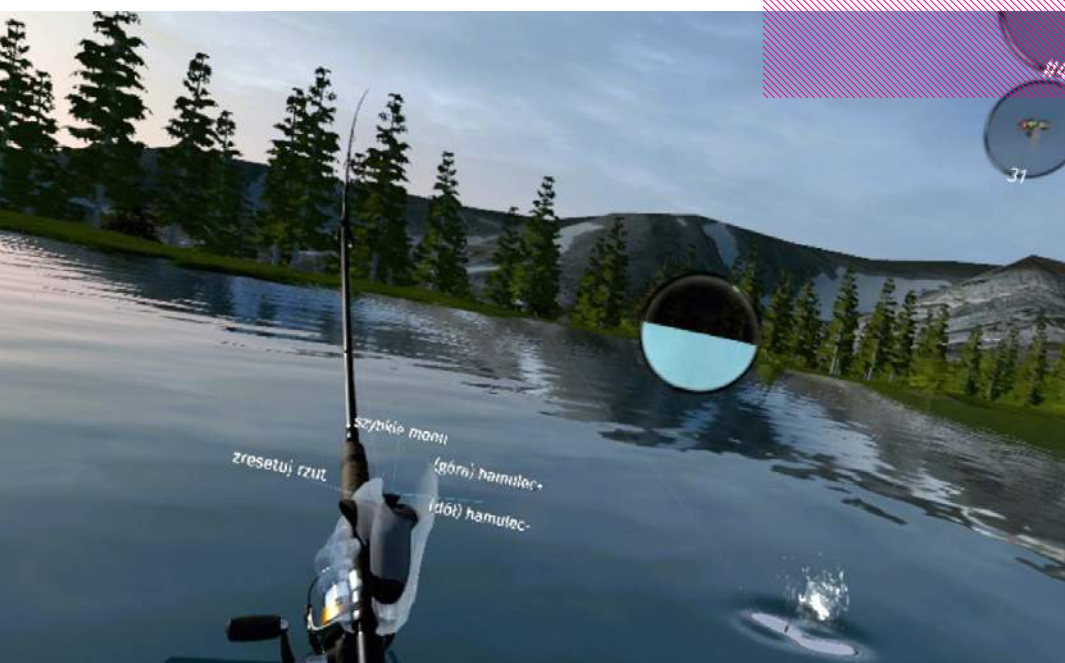
OK, uczciwie zacznę od tego, że mnie ta gra wcale nie zachwycała – dla mnie to jest jedna z poprawnego, ale nie porywającego środka. Ot, starannie zrobiony RPG w starym stylu (okolice Lands of Lore). Jedna z tych gier, które przy sensownym marketingu mogą bez problemu na siebie zarobić, ale szans na zostanie hitem raczej nie mają. Postanowiłem jednak wspomnieć, bo w tle są pomorskie legendy i stworzony na ich podstawie (we współpracy z wejherowskim Muzeum Piśmiennictwa i Muzyki Kaszubsko-Pomorskiej) bestiariusz. Cenię ludzi starających się w sensowny sposób upowszechniać wiedzę o swoim dziedzictwie kulturowym. Indyk: Frozengem Studio, Wintel. Stan projektu jest cokolwiek trudny do oceny, niby jest mowa o Kickstarterze, o Steamie, o współfinansowaniu przez MKDniS, ale próby wyguglania konkretnych sprawiły na panewce. Nic to, czekam na coś więcej niż film z rozgrywki przeznaczony wyłącznie dla jury.



To nie są wszystkie tytuły, które w jakiś sposób zwróciły moją uwagę, ale gdzieś trzeba postawić kropkę.

LATO TO TRADYCYJNIE CZAS AKTYWNOŚCI SPORTOWYCH NA ŚWIEŻYM POWIETRZU, ALE TEŻ MOŻLIWOŚĆ ZAPRZĘgniĘCIA DO ĆWICZEŃ RUCHOWYCH GOGLI VR. NIE ZWAŻAJĄC NA ABSURDALNIE WYSOKIE CENY PALIWA ORAZ GALOPUJĄCĄ INFLACJĘ, MOŻEMY PRZENIEŚĆ SIĘ Z WIRTUALNĄ WĘDKĄ NA ŁOWISKA AMAZONKI LUB POĆWICZYĆ UMIEJĘTNOŚCI HOKEJOWE W WIRTUALNEJ ARENIE NA WYŁĄCZNOŚĆ. MOŻEMY TEŻ SPRÓBOWAĆ BARDZIEJ DLA NAS NISZOWYCH, ALE BARDZO POPULARNYCH NA ŚWIECIE SPORTÓW TAKICH JAK GOLF CZY BASEBALL.

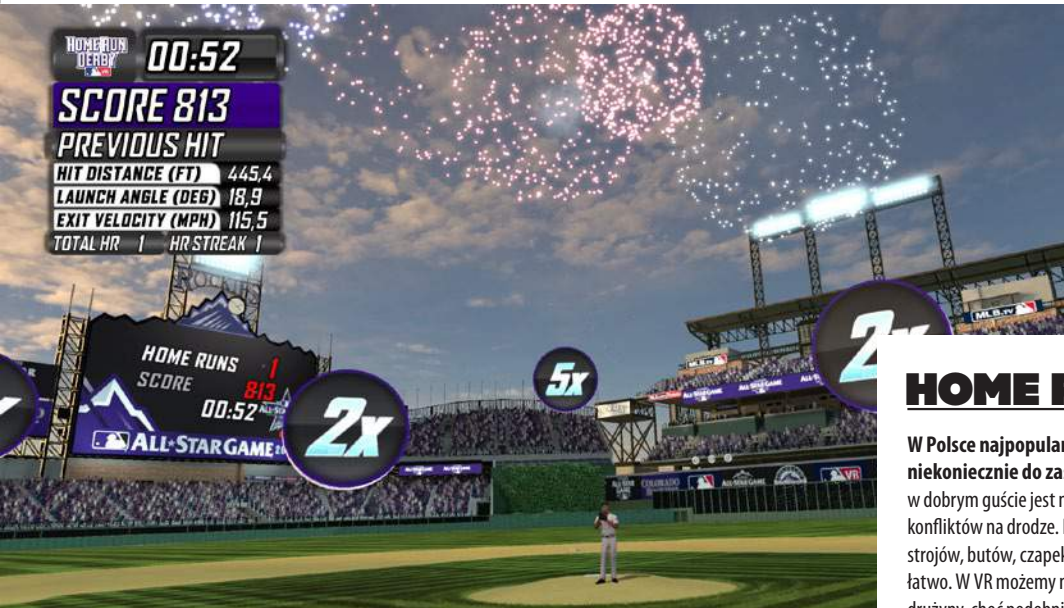
User Jama



ULTIMATE FISHING SIMULATOR

Wędkarstwo to chyba jedyny sport, który można uprawiać, popijając piwo, i nie jest to źle widziane. Wirtualna wersja moczenia kija ma wiele zalet. Możemy udać się nad jezioro o wschodzie słońca o dowolnej porze dnia, czytaj – śpimy do późna, a mimo to będziemy na łowisku o czasie. Nie pogryzą nas żadne komary ani muszki, chociaż twórcy mogliby dodać opcjonalne brzęczenie dla większego realizmu. Ryby są niejako gwarantowane, co więcej możemy przełączać się w tryb widoku podwodnego i dokładnie zobaczyć, jak przynęta hipnotyzuje jezirowych drapieżników. Grafika jest bardzo efektowna, mocno zbliżona do realistycznej. Wędkę obsługujemy dwoma kontrolerami, jeden do samego kija, drugi do nawijania kołowrotka. Liczba opcji onieśmiela – od różnorodnych łowisk, w tym nowych dostępnych jako DLC, po różnorakie warianty wędek i przynęt. Co ważne gra ma dostępną polską wersję językową.





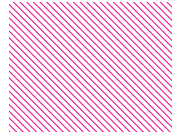
HOME RUN DERBY

W Polsce najpopularniejsze są – zdaje się – kije bejsbolowe, ale niekoniecznie do zastosowań sportowych. Po prostu w pewnych kregach w dobrym guście jest mieć solidny kij w samochodzie do rozwiązywania konfliktów na drodze. Baseball wymaga oprócz tego specjalnych rękawic, strojów, butów, czapek, piłek, pola z bazami, czyli rzeczy, o które nie jest u nas łatwo. W VR możemy natychmiast przenieść się do gry w barwach ulubionej drużyny, choć podobnie jak w hokeju będziemy tu ćwiczyć tylko uderzanie piłki. Tutaj też gramy tylko jednym kontrolerem, którego łapiemy dwiema rękami, co bardzo udanie stwarza iluzję trzymania prawdziwego kija bejsbolowego. Śledzenie kontrolerów jest na tyle precyzyjne, że trafianie w piłkę też jest bardzo realistyczne. Miałem tylko wrażenie, że rzucona piłka leci trochę wolniej, niż gdyby była rzucona przez zawodowego gracza baseballa. Po celnym uderzeniu gra ułatwia śledzenie jej toru. Czasem kij się łamie, co w prawdziwym baseballu też się zdarza, chociaż rzadziej. Ze względu na energiczne zamachy w tej grze szczególnie zaleca się nałożenie opasek kontrolerów na nadgarstki.



WALKABOUT MINI GOLF

Golf jest uważany za grę dla obrzydliwie bogatych, którzy przy okazji wyjścia na pole dogadują miliardowe deale. Trzeba być członkiem klubu, zainwestować w kije, strój, opłacić chłopców do piłek, ćwiczyć długie godziny, żeby móc się pokazać bez żenady. Wszystkie te utrudnienia znikają w wersji wirtualnej. Możemy grać w piżamie, a nawet jak po piątym uderzeniu nie trafimy do dołka, to nikt tego nie będzie widział, można więc śmiało eksperymentować bez ryzyka ośmieszenia się. Gramy co prawda w minigolfa, ale do VR taki wariant pasuje lepiej. Mniejsze pole do gry to mniej łażenia, a więcej samego golfa. Grę obsługujemy tylko jednym kontrolerem, którego możemy trzymać oburącz, jak prawdziwy kij golfowy, i trzeba przyznać, że w takim ustawieniu można znakomicie wczuć się w rozgrywkę. Obsługa jest banalnie prosta i dość szybko będziemy trafiać, ale też kolejne dołki są tak zaprojektowane, by stanowić coraz większe wyzwanie, z różnorodnymi przeszkodami i urozmaicheniami terenowymi.



HOCKEY SHOOTER

Słabo jeździsz na łyżwach? Nie szkodzi, tutaj poczujesz się, jakbyś się w nich urodził. Poruszanie się po lodzie jest tak zrealizowane, że ma się przyjemne wrażenie, jakby się po nim frunęło, szybko i gładko. Zgodnie z tytułem gra służy do trenowania strzałów, więc nie rozegramy prawdziwego meczu. Mamy całą arenę dla siebie, do tego kij i krążek, który uderzony zachowuje się zgodnie z prawami fizyki, sunie po lodzie, odbija się itd. Publiczność jest tu tylko naszkicowana, co widać, gdy podjedziemy trochę bliżej, niemniej słychać dźwięki areny, co stwarza wrażenie, że jesteśmy na lodowisku. Grę obsługujemy dwoma kontrolerami, a kij w zasadzie jednym, co różni się trochę od rzeczywistości. W odróżnieniu od golfa kij hokejowy łapiemy w dwóch miejscach oddalonych od siebie, a kontrolery są przecież swobodne. Niemniej tytuł ma potencjał i miejmy nadzieję, że kiedyś zostanie uzupełniony o możliwość gry z przeciwnikami, granie ciałem, słowem o esencję hokeja.





RETRO EXPRESS

Redakcja tej rubryki oczywiście nie namawia do spędzania wakacji przed ekranem mikrokomputera [nawet tak znakomitego jak Commodore 64 czy Amiga]. Latem zalecamy górskie wycieczki, plażowanie i spacery po lesie, gdyby jednak aura nie sprzyjała plenerowym atrakcjom, na wszelki wypadek prezentujemy kilka ośmio- i szesnastobitowych nowości. Szczerze mówiąc: są to produkcje tak dobre, że na miejscu graczy nie marudzilibyśmy, gdyby trafiło się kilka deszczowych dni na ich ogranie.

Bartłomiej Kluska

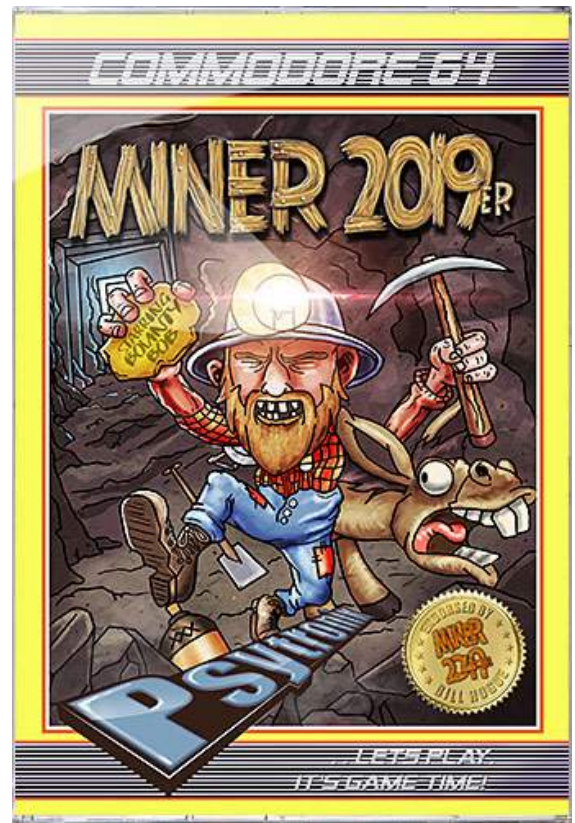


PSYTRONIK SOFTWARE
COMMODORE 64

OBCHODZĄCY WŁAŚNIE CZTERDZIESTE URODZINY MINER 2049ER Z PEWNOŚCIĄ ZASŁUGUJE NA MIEJSCE W PIXELOWYM HALL OF FAME. DOŚĆ POWIEDZIEĆ, ŻE TO JEDEN Z PRADZIADÓW GATUNKU PLATFORMÓWEK, KTÓRY ZAINSPIROWAŁ MIĘDZY INNYMI TWÓRCÓW TAK KULTOWYCH GIER JAK CRYSTAL CAVES CZY MANIC MINER. JEDNAK W TEJ RUBRYCE NAJBARDZIEJ INTERESUJE NAS, ŻE HISTORIA, KTÓRA ZACZĘŁA SIĘ NA ATARI, MA TERAZ NIESPODZIEWANY CIĄG DALSZY NA C64.

To właśnie na tym komputerze pojawił się prequel (polecany

przez twórcę oryginału) wykorzystujący te same zasady i motywy graficzne, ale rozwijający pierwotny pomysł. Nadal więc trzeba przemieszczać się po platformach z wykorzystaniem drabin i wind oraz precyzyjnie wymierzonych skoków, nadal należy uważnie planować każdy kolejny krok, by przejść po wszystkich podłogach na planszy, wciąż też śmiertelnym zagrożeniem dla bohatera gry - Bounty Boba - są radioaktywne stworki. Teraz jednak poziomów jest więcej (koneserzy serii docenią takie, które znane były dotychczas tylko użytkownikom ColecoVision), a żywotność tytułu wydłużają dodatkowe przedmioty do zbierania w celu uzyskania dostępu do etapów bonusowych oraz medale dla sprinterów. Miłym gestem w stronę nienawykłych do dawnego



poziomu trudności młodzików (i ośmiobitowych weteranów, których refleks stępił się wraz z wiekiem) okaże się również tryb Casual, w którym protagonista dysponuje na przykład większą odpornością na upadki z wysokości. Oczywiście ci, którzy chcieliby zagrać tak, jak robili to w latach osiemdziesiątych, mają taką możliwość.



Junior's Great Adventure

AMIGAMERS

AMIGA

TAK WYGLĄDAŁYBY GRY WIDEO, GDYBY NARODZIŁY SIĘ STO LAT TEMU, W EPOCE NIEMEGO, CZARNO-BIAŁEGO KINA Z TAPEREM IMPROWIZUJĄCYM NA PIANINIE SKOCZNE KAWAŁKI DO KOLEJNYCH SCEN.

W warstwie audiowizualnej duch tamtej epoki oddany został znakomicie. Uruchamiając grę, od razu czujemy się jak w czołówce kultowej telewizyjnej audycji „W starym kinie”, tyle że interaktywnej. Pod tą ciekawą oprawą Junior's Great Adventure okazuje się jednak klasyczną platformówką, z chodzeniem i skakaniem po labiryntach korytarzy, unikaniem przeciwników, zbieraniem monet, uruchamianiem przełączników i pozostałymi elementami charakterystycznymi dla gatunku. Gra na pewno powinna być dłuższa, bardziej urozmaicona oraz wzbogacona o nieco mniej pretekstową



✦ Gra uświadamia nam, jaką drogę przeszło kino przez ostatnie sto lat, a także... że gry podobną ścieżką rozwoju podążają znacznie szybciej.

fabułę, można też ponarzekać na uproszczoną animację, nie zawsze wygodne sterowanie i kiepsko zrealizowane skoki, ale autorzy zapewne

odpowiedzą, że wszystkie te mankamenty to nawiązania do kinematografii sprzed stu lat. Na szczęście spróbować można za darmo.

Ball and Chain

DRMORTALWOMBAT

COMMODORE 64

MAŁA, WYPEŁNIONA HELEM PIŁECZKA UCIEKA Z KOLCZASTEGO KRÓLESTWA. SPOILER: NIE UDA JEJ SIĘ, ZGINIE MARNIE, PRZEBITA LUB ZMIĄDŹONA, ALE IM DŁUŻEJ UTRZYMA SIĘ PRZY ŻYCIU, TYM WIĘCEJ PUNKTÓW ZDOBEDZIE STERUJĄCY NIĄ GRACZ. A - JAK TO BYWAŁO W DAWNYCH, OŚMIOBITOWYCH CZASACH - O PUNKTY I WPISANIE SIĘ NA LISTĘ NAJLEPSZYCH TU PRZECIEŻ CHODZI. Ball and Chain to dość typowy endless runner (o tym gatunku pisaliśmy więcej w Pixelu #57), w którym ekran przesuwa się ciągle w lewo, bohater zaś - wspomniana piłka - pędzi w prawo, unikając kontaktu z przeszkodami, zbierając monety i śrubując rezultat punktowy. Sytuacja robi się coraz trudniejsza, akcja przyspiesza, a trudności się piętrzą, więc zgon protagonisty jest nieuchronny, lecz to, że z góry wiadomo, jak ta historia się skończy, nie psuje zabawy. Głównie dlatego, że do piłki łańcuchem przyczepiona jest druga kula - tym razem ciężka, metalowa. Przytrzymuje ona i spowalnia bohatera, może jednak być wykorzystana jako broń przeciwko kolczastym przeciwnikom. Kulę kontroluje się poprzez umiejętnie skracanie i wydłużanie łańcucha



oraz jej popychanie w różnych kierunkach, co oczywiście ma też wpływ na ruch przyczepionej piłeczki - trzeba się przyzwyczaić do sterowania i fizyki gry, ale już po chwili będzie OK. Zabawę urozmaicają power-upy dające bohaterowi czasową nieśmiertelność czy magnes na monety albo spowalniające przesuwanie

ekranu. Interesującym dodatkiem są także gwiazdki: ich zbieranie przyspiesza zdobywanie punktów, ale sprawia, że wzrasta waga kuli, co mocno utrudnia manewrowanie nią. Zbierać więc gwiazdki czy nie zbierać - gracz może sam zdecydować, co da mu większe szanse na rekordowy wynik.

PIXEL KIDS

WYJEŻDŻAJĄC NA WAKACJE, WARTO PRZEJRZEĆ KILKA OSTATNICH WYDAŃ NASZEJ RUBRYKI, ŻEBY WIEDZIEĆ, CO ZABRAĆ ZE SOBĄ W PLEKAKU. W BIEŻĄCEJ EDYCJI PROPUJEMY WAM ZARÓWNO KOLEJNE GRY WIDEO, JAK I PLANSZÓWKI DO WSPÓLNEJ, RODZINNEJ ZABAWY.

Frogger and the Rumbling Ruins

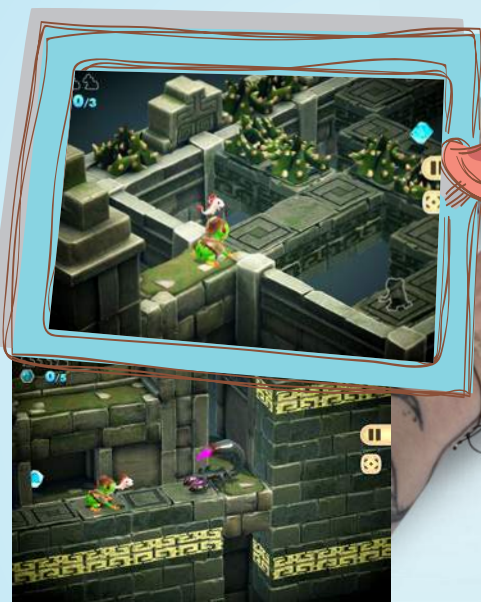
Q-Games/Konami 2022, Apple Arcade

WIEK: 7+

A gdzie miejsce na pamięć o Froggerze? Wszyscy pamiętają starszego o rok Pac-Mana, a niepozabawiona przeciw charyzmy i odwagi żaba ginie w mrokach dziejów. Pac-Man doczekał się setek klonów i reedycji, natomiast w kwestii Froggera dzieje się dużo mniej. Na szczęście od czasu do czasu coś się zdarza.

Firma Konami postanowiła przywrócić Froggera do życia w ramach Apple Arcade – najpierw w formie porządnej (i przeszlicznej!) gry Frogger in Toy Town, a teraz dzięki Frogger and the Rumbling Ruins. Ta druga odchodzi od pierwowzoru dość znacznie. Tym razem bohater zakłada kapelusz godny Indiany Jonesa i rusza na poszukiwanie skarbów w starożytnych ruinach. Cały czas skacze z pola na pole, ale tym razem przemierza skomplikowane, trójwymiarowe układy platform, kolumn i pułapek. Rozgrywka opiera się na dwóch

filarach, przypominających trochę świetną grę Captain Toad: Treasure Tracker: po pierwsze, swobodnie obracamy kamerę wokół poziomu, żeby dostrzec podstępnie ukryte zabki do uratowania i diamenty do zebrania, a po drugie – przesuwamy dotykem wybrane elementy ruin. Z czasem pojawiają się kolejne elementy – przeciwnicy, którzy powoli suną za nami pole za polem, platformy, które znikają, gdy nie pada na nie światło, komnaty, które można obracać o 90 stopni (a wtedy nieosiągalne dotąd skarby spadają nam prosto w łapki). Grając, miałem poczucie, że jestem w połowie drogi między świetnym Captain Toad i równie świetną Lara Croft: GO. Czasami pojawiały się nutki Monument Valley. Mój dziewięciolatek najpierw patrzył mi przez ramię, a potem kategorycznie zażądał tabletu. Teraz już wie, kim jest Frogger, i mocno się zaprzyjaźnili, chociaż koleś jest prawie w wieku jego ojca. (PS)



LEGO Builder's Journey

Light Brick Studio, 2019-2022, Apple Arcade, PC, Switch, Xbox One, PS4/5

WIEK: 5+

Gier Lego jest na świecie bardzo dużo (większość z nich uwielbiam!), ale trzeba sobie szczerze powiedzieć, że najczęściej nie mają one zbyt wiele wspólnego z rzeczywistą zabawą klockami. Builder's Journey to co innego. I dobrze. Na ekranie widzimy małą, ale śliczną dioramkę zbudowaną z klocków, a naszym zadaniem jest ustawianie innych klocków tak, żeby wykonać proste zadanie – na przykład pozwolić ludzikowi przejść do określonego celu. Wyzwania są proste, ale pomysłowe, a co najważniejsze, zwykle nie ma jedynie słusznego sposobu ich pokonania. Jak w życiu – dostajemy stosik klocków, z których możemy zbudować albo piękną i elegancką konstrukcję, albo coś koślawego, ale spełniającego swoje zadanie. I dobrze. Builder's Journey świetnie

sobie radzi bez słów – cel każdej zagadki jest jasny dzięki temu, jak zachowują się maleńcy, zbudowani z kilku klocków na krzyż bohaterowie. A przy okazji z ich działań wyrasta prosta, ale pełna emocji historia rodzica i dziecka – widzimy ich wspólne budowanie, wycieczkę w góry, w której starsze patrzy na to, jak młodsze coraz lepiej radzi sobie z wyzwaniami, ich codzienne życie (monotonie pracy dorosłego, świat wyobraźni dziecka)... A przy okazji z kolejnych poziomów można też wyciągnąć trochę pomysłów do własnych budowli LEGO. Gra ukazała się pierwotnie trzy lata temu na Apple Arcade, w 2021 roku wyszła rozszerzona wersja na PC, Switcha i Xboksa, a ostatnio Builder's Journey zawitało wreszcie na konsolę PlayStation. I dobrze. (PS)



Ship Ahoy

Wydawnictwo Albi, planszówka

WIEK: 6+

Przyznam szczerze, że „Ship Ahoy” byłem ciekaw już po pierwszych zapowiedziach, gdy dowiedziałem się, na czym gra polega. Oto dowodzimy kartonowymi statkami na podstawkach i toczymy bitwy za pomocą drewnianej armaty strzelającej drewnianymi pociskami. Brzmiało jak gra, która bardzo spodoba się moim chłopakom. Zasady są banalne, bo też nie ma tu nic skomplikowanego, aczkolwiek nie znaczy to, że nie trzeba się wysilić, żeby wygrać. Z jednej strony staramy się ustawić swoje statki tak, by trafić przeciwnika, z drugiej strony chcemy mu utrudnić trafienie nas. Oprócz strzelania poruszamy okrętami i jest to bardzo klimatyczne rozwiązanie: rzucamy kostką, która pokazuje, ile węzłów możemy się ruszyć, po czym przykładamy do statku sznurek z supełkami odmierzającymi odległość i przesuwamy okręt w wybranym przez nas kierunku. Mamy tu pewne elementy

terenu, za którymi możemy się ukryć, co czyni grę jeszcze ciekawszą. Jak na tak prostą grę autorzy wprowadzili tu sporo wariantów, które nie komplikują samych zasad, ale wprowadzają drobne urozniczenia: na przykład węża morskiego, którym można atakować przeciwników, krakena czy wyspę ze skarbem do zdobycia. Trochę szkoda, że każdy z graczy nie ma swojej armaty, tylko przekazujemy sobie jedną znajdującą się w pudełku, ale rozumiem, że zwiększenie ich liczby podwyższyłoby też cenę „Ship Ahoy”. Rozgrywka jest bardzo emocjonująca i może odbywać się na dowolnej powierzchni (stół, podłoga). Ocena moich synów: świetna gra, a ja się z nimi zgadzam. (KP)



Zwierzaki na wsi

IUVI Games, łamigłówka

WIEK: 3+

„Zwierzaki na wsi” to kolejna łamigłówka stworzona przez Smart Games, a w Polsce wydana przez wydawnictwo Iuvi Games. Mamy tu więc książeczkę z zadaniami podzielonymi na cztery poziomy trudności i to, co najbardziej przyciąga wzrok: gumowe zwierzaki,

które układamy na plastikowej planszy przedstawiającej łąkę. W każdym zadaniu chodzi o to samo: mamy początkowe ustawienie zwierzaków, a naszym zadaniem jest za pomocą ogrodzenia sprawić, żeby każdy gatunek znalazł się w oddzielnej zagrodzie. Na wyższych poziomach trudności pojawiają się koryta z wodą, czyli dodatkowy element, który musi znaleźć się w każdej odgródzonej części. Wykonanie to klasa sama w sobie — wszystkie elementy są wytrzymałe, a do tego ładnie wykonane. Łamigłówkę pokazywałem zarówno dzieciom, jak i dorosłym i pierwsza reakcja była zawsze ta sama: zachwyt gumowymi zwierzakami. Młodsze dzieci zawsze zaczynały od zabawy nimi, dopiero później był czas na rozwiązywanie zadań. U mojego pięciolatka chwilę trwało, zanim się przyzwyczaił, że nie ma przestawiać zwierzątek, tylko manipulować elementami ogrodzenia. Na pudełku mamy wiek 5+,

ale trzeba pamiętać, że zadania są coraz trudniejsze i pięciolatek raczej wszystkich nie rozwiąże. „Zwierzaki na wsi” zachęcają do główkowania dzięki swojemu wykonaniu. To produkt, w który może się bawić cała rodzina, a zadania z poziomu Master i Expert stanowią wyzwanie również dla dorosłych. Młodszym dzieciom warto przypomnieć, żeby nie sprawdzały rozwiązań i nie psuły sobie zabawy. (KP)



WIKINGOWY

znowu podbijają świat



W bieżącym wydaniu Pixela znajduje się recenzja polskiej gry Frozenheim, której bohaterami są wikingowie oraz ich podboje. I właśnie z tej okazji postanowiliśmy zrobić błyskawiczny przegląd ważniejszych pozycji o tej tematyce.

Piotr Pleńkowski

Oczywiście nie znajdą się tu wszystkie gry jak leci. Z wielu powodów. Niektóre z nich (jak Skyrim) przenoszą nas w totalnie fikcyjny świat fantasy, który jedynie czerpie z nordyckiej mitologii, niektóre (jak For Honor czy Ancestros Legacy) mają szerszy zakres tematyczny, a wikingowie to tylko jedna z frakcji, a inne (jak Rune) to po prostu tytuły bardzo stare i dziś już właściwie niedostępne.

Co więcej, chcielibyśmy polecić wam najlepsze gry i stworzyć przewodnik w formie Top 5, licząc, że pomoże wam to nie tylko w orientacji w temacie, ale i przy wyborze kolejnych pozycji do ogrania. Wszystko jasne? No to lecimy.



NORTHGARD

Zacznijmy od głównego konkurenta Frozenheima w tym rankingu, czyli od gry Northgard. Tytuł ten ukazał się na rynku w roku 2017, a za jego stworzenie odpowiada studio Shiro Games. Nie myślcie przy tym, że dziś to jakiś niegrywalny staroć. Ależ skąd. Gra wciąż ma się dobrze, a fanów nieustannie przybywa.

W skrócie – Northgard to RTS w rzucie izometrycznym z rozbudową własnej osady, produkcją jednostek, zarządzaniem zasobami, a przede wszystkim z najazdami i obroną. Czyli coś bardzo, bardzo zbliżonego do Frozenheima zarówno w aspekcie tematycznym, jak i rozgrywki

IE



VIKINGS – WOLVES OF MIDGARD

W grupie strategii to by było chyba wszystko, o czym warto wspominać. Zaskakujące, prawda? Acz naturalnie wikingowie pojawiają się także w produkcjach z innych gatunków. Jedną z pierwszych gier, o której bez wątpienia warto napisać, jest Vikings – Wolves of Midgard. Ukazała się w marcu 2017 roku, a za jej stworzenie odpowiada Games Farm. Najogólniej mówiąc, pozycja ta to nic innego jak Diabło w nordyckich klimatach, czyli hack'n'slash z siekanymi potworami w roli głównej. Cała kampania to ciąg luźno powiązanych ze sobą misji z niewielką liczbą zadań pobocznych (za mało ich, oj za mało), a fabuła opowiada historię nadejścia Ragnaroku, czyli nordyckiej apokalipsy. Autorzy mogli się tutaj trochę bardziej postarać, ale to w końcu tylko action RPG

z naciskiem na „action”. W grze zastosowano za to ciekawy system zakupów i sprzedaży, ponieważ za towar otrzymujemy złoto i surowce, a aby otrzymać nową broń, musimy owym złotem i surowcami zapłacić. Nie wystarczy zatem sama kasa, co jest całkiem fajnym pomysłem, zmuszającym do dodatkowych działań podczas misji. Ponadto możemy też rozbudowywać rodzimą wioskę, ale nie oczekujcie tu przełomowych idei. Na pewno jednak jest sporo rodzajów uzbrojenia i naprawdę dużo walki z wieloma efektywnymi przeciwnikami, a wszystko w ładnej grafice z efektywnymi animacjami. Aha, jest również całkiem istotny wskaźnik zamarzania – wyjątkowo irytujący, ale w pozytywnym sensie, element, który ma ogromny wpływ na rozgrywkę. Ale to już musicie sprawdzić sami. Zwłaszcza że gra ma polską lokalizację, a jej cena spadła wręcz o połowę, choć to nadal sporo jak na produkcję sprzed pięciu lat (tak, tak, początkowo kosztowała ponad 200 złotych). Warto zatem przyjrzeć się tej pozycji, jeśli oczywiście ktoś lubi totalną rozwałkę mieczem, toporem lub młotem. A jeśli ktoś się waha, to na Steamie mamy do pobrania demo gry.



– choć zarazem należy dodać, że są tu też spore różnice. Do najbardziej widocznej należy grafika, która zdaje się być komiksowa, artystyczna, uproszczona. Zresztą jak zwał, tak zwał, więcęj tu w każdym razie umowności niż realizmu, co nie każdemu musi odpowiadać (mnie akurat to się podoba). Ponadto, co szybko wychodzi na jaw, Northgard to raczej The Settlers niż StarCraft – i już samo to porównanie sporo o grze mówi. A mamy tu także elementy survivalowe czy ograniczenia w liczbie stawianych budynków na danym obszarze, co w znacznym stopniu zmienia charakter gry i wymusza stosowanie odmiennych niż w klasycznych RTS strategii. Ale najciekawsze jest to, że produkcję stworzyła raptem garstka ludzi, w dodatku używając niestandardowych narzędzi (język programowania Haxe). Uwaga, tytuł wciąga na dłuuuugie godziny.



HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

Gra studia Ninja Theory i QLOC, wydana w połowie 2017 roku, została obsypana wieloma nagrodami i w sumie zasłużenie, bowiem porusza niezwykle wątki w niezwykle sposób. Wystarczy powiedzieć, że głównym bohaterem jest tytułowa Senua, która postanawia odnaleźć w zaświatach swojego zmarłego tragicznie kochanka. Co istotne, podczas całej swojej przygody słyszy w głowie głosy, niczym ktoś szalony do cna, a efekt ten jest nie tyle błahym ozdobnikiem,

co ważną częścią rozgrywki (nie mówiąc o niezapomnianym klimacie). I tak, wiem, że bohaterka pochodzi z plemienia Celtów, ale cała gra – oprócz wierzeń celtyckich – przesiąknięta jest mitologią nordycką, a realia to świat nieustannie targany podbojami wikingów. Zresztą wspomniane zaświaty to nic innego jak Helheim, czyli nordyckie piekło, a po drodze spotkamy wiele istot obecnych także w sagach ludów Północy. Hellblade: Senua's Sacrifice trudno zaszeregować gatunkowo. Na pewno nie jest to ani strategia, ani RPG. Już prędzej gra przyciąga z elementami FPS (tyle że slashera, a nie shootera). I na pewno warto sięgnąć po ten tytuł, jeśli go jeszcze nie znacie – tym bardziej że często bywa dostępny w promocyjnej cenie.





ASSASSIN'S CREED VALHALLA

Oczywiście w niniejszym zestawieniu nie mogło zabraknąć i tego tytułu. Po Origins, czyli egipskich klimatach z dziesiątej części serii, a także po Odyssey, czyli greckim DLC, po prostu nie mogło być inaczej i nadeszła Valhalla. Gra Ubisoftu z końcówki 2020 roku to bez dwóch zdań hit, który jednak ma co nieco za uszami. O czym mowa?

Ano czasami za dużo tu uproszczeń czy wręcz celowych zafalszowań historycznych (premiowanie u wikinga skrytobójstwa – bo taka jest logika serii Asasynów?), a są i tacy, którzy narzekają na zbyt wiele powtarzalnych akcji. Niemniej na pewno nie sposób nie docenić jakości audiowizualnej oraz rozmachu, jaki gra oferuje. Świat jest ogromny, o-grom-ny, a w dodatku świetnie oddający klimat i wygląd średniowiecznej Anglii i znanych po dziś

dzień lokacji (Londyn, York, Stonehenge). Oczywiście w trakcie przygody przemieszczamy się pieszo, konno, a także statkami po morzach, co stało się już chyba normą dla tej serii. Ponadto mamy do dyspozycji własną wioskę, którą możemy rozbudowywać i rozwijać – co jest miłym akcentem. W efekcie, pomimo wspomnianych mankamentów, mamy chyba najlepszą część Asasynów, zdaniem wielu graczy lepszą od Odyssey i Origins razem wziętych.

VALHEIM

Na koniec tego szybkiego przeglądu zostawiłem swojego ulubieńca, grę Valheim studia Iron Gate AB, wydaną we wczesnym dostępie na początku 2021 roku. Tak, przyznaję, że z początku nie tylko nie doceniłem tego tytułu, ale wręcz go wyśmiewałem. Groteskowe, niebieskie golemy? Generowana proceduralnie mapa, co jak w No Man's Sky zwyczajnie musi dać efekt „plastikowego świata”? Celowa, artystowska pikseloza, że aż oczy bolą? Nie, to musi być jakaś porażka. Tymczasem wystarczyło dać sobie i tej grze szansę, aby się okazało, że to po prostu coś niebywałego. Zwłaszcza że w sieci można znaleźć mody podrasowujące tekstury do jakości HD, po których użyciu zarzuty względem grafiki znikają od razu (polecam Willybach's HD Valheim).

W Valheimie świetny jest nie tylko system każdorazowego generowania nowej mapy, nie tylko ogromny, otwarty świat z odmiennymi biotami pełnymi własnych, charakterystycznych tylko dla siebie przeciwników i sekretów, nie tylko epickie podróże morskie (ach, te sztormy) czy ciężkie, ale i podniecające walki z ogromnymi bossami. To również – i chyba przede wszystkim – wspaniały system budownictwa. Kładący przy tym wyjątkowo mocny nacisk na budowanie nordyckich struktur. Do tego mamy świetnie przemyślany rozwój umiejętności budowlanych i craftingu, a rozgrywka



wciąż jest rozwijana o nowe pomysły. Dawno tak się nie wkręciłem w granie jak w przypadku Valheim, a co więcej, znam wielu podobnych sobie, którzy na początku kręcili kręcili nosem, a potem nagle mieli po pięćdziesiąt, sto i dwieście godzin na liczniku. Owszem, znalazłoby się jeszcze kilka wartych uwagi pozycji, ale jak pisałem na początku, albo nie są one strictly o wikingach, którzy są w nich tylko jedną

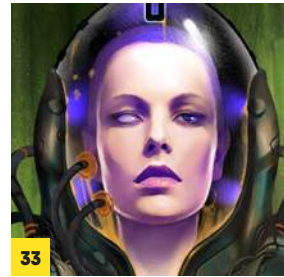
z frakcji lub wręcz tłem dla głównej fabuły, albo odwołują się do całkowicie fikcyjnych światów. Co ciekawe pomimo starań nie znalazłem produkcji, która nawiązywała do autentycznych nordyckich sag, co wydawałoby się oczywistym rozwiązaniem. Przypowieść o Beowulfie aż prosi się o realizację, a gdzie te mniej znane historie, jak choćby ta o Njalu czy Gislum? Z drugiej strony może to i dobrze, bo tyle jeszcze przed nami. Oby.



30



32



33



34



35



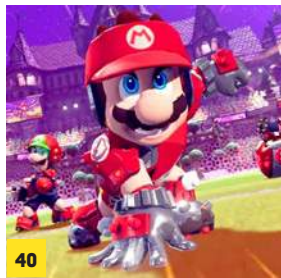
36



37



38

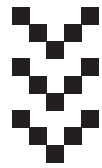


40



41

P



TAK
OCENIAMY GRY

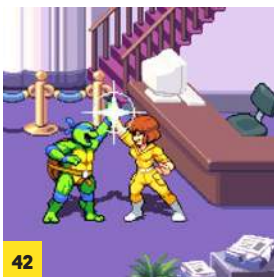
- **0-30**
słabe
- **31-40**
niegodne dłuższego kontaktu
- **41-50**
średnie, miejscami przyzwoite
- **51-60**
dobre, ale nie dla każdego
- **61-70**
interesujące, godne polecenia fanom gatunku
- **71-80**
bardzo dobre w swojej kategorii
- **81-90**
znakomite, polecane wszystkim
- **91-100**
wybitne,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



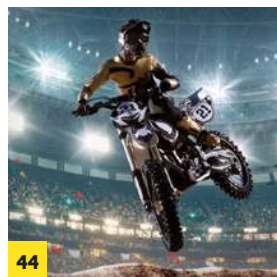
DYSKUTUJNA
FB.COM/GROUPS/
SECRETLEVEL

PLAY THE GAME

THE QUARRY NIE WYMAGA TAKIEJ ZRĘCZNOŚCI JAK THE DARK PICTURES, PONIEWAŻ UPROSZCZONO ELEMENTY ROZGRYWKI W CELU WZMOCNIENIA DOZNANIA „SEANSU FILMOWEGO”.



42



44



45



46

FROZENHEIM

PC

PRODUCENT Hyperstrange **Wersja PL:** tak

Piotr Pieńkowski

Hu! Hu! Hu! - pamiętacie ten (podobno) bojowy okrzyk wikingów? To właśnie nim dokładnie rok temu wyrażałem na łamach Pixela swój zachwyt grą Frozenheim, która wyszła we wcześniejszym dostępie. Dodajmy też, że wróżyłem jej wtedy świetlaną przyszłość, jeśli tylko autorzy posłuchają porad i krytyki recenzentów. Czy tak się stało?

Zacznijmy od przypomnienia, że Frozenheim to wymykający się standardom RTS z elementami city buildera. Wymykający się, bo nie chodzi tu tylko o budowanie obiektów, produkcję wojska i zdeptanie wroga. O nie. Po pierwsze, mamy tutaj coś w rodzaju sag, które składają się z dwudziestu jeden bardzo konkretnych i rozbudowanych misji. A to musimy spotkać

się z jakimś tam jarłem, który nas niestety zdradza, to znów udać się w nieznaną na poszukiwanie wsparcia bogów. Po drugie zaś, mamy oczywiście także charakterystyczny dla RTS element, czyli stawianie budynków o określonych funkcjach, lecz w przeciwieństwie do standardowych rozwiązań tutaj musimy zarządzać nie tylko zasobami, ale i ludźmi, przydzielając ich do odpowiednich prac czy może raczej tymczasowych profesji. Na koniec możemy wybrać jeden z czterech klanów (każdy ma inne drzewko rozwoju i naturalnie za każdym razem gra się wtedy inaczej), a także mamy dostęp do błogosławieństw dających



■ Frozenheim bez wątpienia ma przepiękną oprawę audiowizualną.

■ Dwadzieścia jeden misji, wykonywanych jedna po drugiej, zobrazowanych na mapie świata.

nam specjalne możliwości, dzięki którym możemy przyjąć odmienne strategię działania.

Powyższe należy uzupełnić także o fakt, że w grze mamy oczywiście kampanię, w której ogramy standardowy tryb fabularny, ale możemy stworzyć też całkowicie własny scenariusz. W tym ostatnim przypadku wybieramy mapę, warunki, a przede wszystkim jeden z trzech trybów: przetrwania (naszą osadę atakują coraz liczniejsze i silniejsze hordy wroga), budowę miasta (jedynym wrogiem jest tu ekonomia osady) i potyczkę (gdzie musimy pokonać wrogą frakcję i zdominować mapę). Na tym nie koniec, dodano także wariant wieloosobowy, który jest powtórzeniem tworzenia własnego





Przybliżenie kamery jest naprawdę spore i czasem aż miło popatrzeć z bliska na efekty swojej pracy.

Frozenheim ma system pogody, ale i pór roku – przy czym na zimę lepiej zgromadzić zapasy jedzenia.

elementów rozgrywki. Drobny, acz przyjemny bonus. Przede wszystkim jednak znacząco poprawiono funkcjonalność gry. Zlikwidowano na przykład jedną z najbardziej irytujących rzeczy we wczesnym dostępie, jaką było blokowanie się naszych jednostek w różnych dziwnych miejscach. Do tego poprawiono również pathfinding, więc jednostki wybierają teraz najkrótszą drogę, miast krążyć bez ładu i składu. Zwiększono także liczbę przerywników filmowych, no i pojawiło się całe spektrum komentarzy aktywowanych jednostek wypowiedzianych w rodzimym języku wikingów (jak mniemam), co daje fajny efekt, potęgując klimat gry. Przy okazji przypominam, że grafika w tej grze to istne чудо, ale muzyka – przynajmniej moim zdaniem – utwory z Frozenheima na długo zapadną mi w pamięci, niczym te ze Skyrima czy Diablo.

Z wad wymienilibym tylko dwie rzeczy. Wilki gryzące i podpalające budynki to jednak niezbyt dobry pomysł i coś z tym trzeba zrobić.

Klany



Podczas gry możemy wybrać jeden z czterech klanów, a każdy z nich posiada oddzielne drzewko rozwoju, co wymusza stosowanie innych strategii działania.

Zarządzanie drużyną wojów nie jest zbyt trudne i rozbudowane, ale i tak wiele jednostek może wykonywać działania specjalne.

Ponadto przydałoby się, żeby poprawić zachowanie robotników podczas ataku, bo tu walka na śmierć i życie, a tu, dosłownie o krok dalej, ten i ów przechodzi obok z taczka i jak gdyby nigdy nic przewozi towary z budynku do budynku. Z drugiej strony Frozenheim to przecież gra, a w grach nie takie rzeczy się zdarzają, może więc nie ma o co kruszyć kopii?

Sporo się zastanawiałem, jaką ostatecznie ocenę dać temu tytułowi. We wczesnym dostępie było to 70 procent, ale na zachętę i z wiarą w mądrość twórców. I nota ta okazała się wówczas trafna. Teraz jednak całość podrasowano, poprawiono i zakończono na naprawdę fajnym poziomie. Wracając do tej pozycji, znowu poczułem przemożny urok zabawy w bycie wodzem wikingów, w budowanie i zarządzanie średnio-wieczną osadą, w morskie wyprawy i krwawe podboje, a przede wszystkim w tworzenie własnej sagi. I znowu utonąłem w grze na dłu-uugie godziny. Bez wątpienia zatem należy się tu 75 procent. Ale... No właśnie, wiem też, że Frozenheim będzie sprzedawany w atrakcyjnej cenie, a to przecież również ma ogromne znaczenie. Stąd kolejne aż 5 procent na górkę. I wiem, w sumie wychodzi całkiem sporo, ale to naprawdę dobra, klimatyczna gra, więc moim zdaniem po prostu warto ją mieć i w nią grać. Gorąco polecam. ▀

scenariusza, ale w trybie multi. Po prostu bosko.

Tytułem uzupełnienia dodam, że własny scenariusz ma eksperymentalną wersję generowania map, co bez wątpienia zwiększa regrywalność Frozenheima.

A co ponadto w „gotowcu”? Dodano nowe budynki i jednostki, nowe rodzaje przeciwników, a także kodeks z opisem najważniejszych



Winterspe-
ror as smatias
autem dicit odiscim
aut as smust imin
nobitae pernam

80

Polski RTS skrzyżowany z city builderem osadzony w realiach nordyckich podbojów. Świetna grafika, jeszcze lepsza muzyka, a przede wszystkim możliwość zostania bohaterskim wodzem wikingów i stworzenia własnej sagi.



■ Tym razem zły czerpie moc z wulkanu, więc w rozgrywce jest dużo lawy i związanych z nią stworzeń.

The Elder Scrolls Online: High Isle

■ PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT ZeniMax Online Studios **Wersja PL:** nie

■ Borek

Tak, znowu przyszedł ten moment w ciągu roku, kiedy ZeniMax wydaje kolejny dodatek do ESO, a ja gram i usiłuję wymyślić recenzję inną niż te, które wydrukowaliśmy w zeszłych latach. Bardzo chciałbym napisać coś nowego i się nie powtarzać - ale nie bardzo jest jak.

Głównie dlatego, że High Isle znowu niewiele się różni od poprzednich DLC. Doszło kilkadziesiąt godzin nowych questów (choć tym razem mamy lekką odmianę, bo przeciwnikami nie jest kolejny lokalny kult, tym razem źli usiłują przeszkodzić w rozmowach pokojowych mających zakończyć Three Banners War), jest nowa aktywność (karcianka o nazwie Tribute), jest nowy obszar do zwiedzania (dwie wyspy, z grubsza na północ od Summerset). To jest jak zwykle materiał na kilkadziesiąt solidnych godzin rozgrywki, pod warunkiem że jest się fanem i że kogoś to ciągle bawi.

Bo - pomijając nawet coraz bardziej trącącą myszką grafikę, która już w momencie premiery sprawiała wrażenie zapóźnionej o generację

■ Tribute, czyli uciulaj czterdzieści punktów prestiżu albo załatw poparcie czterech patronów.



High Isle



■ **Po raz kolejny akcja jest przenoszona poza Tamriel,** chociaż na kontynencie pozostało wiele niewykorzystanej przestrzeni. Istnienie archipelagu Systres było już w przeszłości wzmiankowane, ale pierwszy raz pojawia się możliwość postawienia na nim stopy.

- powtarzalność i miałość questów, wyglądających jak generowane przez jakieś AI (i to też już technologicznie zapóźnione, GPT-3 to to nie jest), coraz bardziej nie pozwala na jakiegokolwiek emocjonalne zaangażowanie w opowiadane historie. Dialog, klik, klik, biegiem do wskaźnika na mapie, klik, klik, zabij, klik, klik, z powrotem do wskaźnika, klik, klik w dialogu, zadanie wykonane, tu punkty, tu złoto, tu nagroda rzeczowa. Oczywiście można się próbować wczytywać i nie będę krytykować nikogo, komu ciągle sprawia to frajdę, ale jest to pulpa, romansidło, film klasy C. Coś jak książki sprzedawane w biedrze na wagę. Á propos wagi - nie mam wszystkich DLC, a i tak to, co mam, zajmuje już 108 gigabajtów.

Chyba najlepiej wypada ta karcianka. Dodatkowe aktywności dokładane w poprzednich częściach jakoś mnie nie porywały, a w Tribute - przynajmniej po kilkunastu rozgrywkach - ciągle mam ochotę grać dalej. Wprowadzając za pomysł, by wprowadzająca w podstawy postaci mówić z bardzo silnym akcentem, powinno się kogoś wysmagać pokrzywami, na szczęście reguły nie są przesadnie skomplikowane, a szczegóły zawsze można doczytać na ekranie. Główna wada to długość partii, zwykle minimum dwadzieścia minut, czasem i pół godziny - to nie jest szybka rzecz do rozegrania w przerwie między questami.

No tylko ta miałość... Mam nadzieję, że to znaczy, że ludzie z polotem i fantazją przeniesiono do pracy nad The Elder Scrolls VI (choć teraz raczej siedzą nad Starfieldem). ■

60

■ Kolejny dodatek do ESO, MMO osadzonego w świecie Elder Scrolls. Dla miłośników uczciwa kontynuacja, dla obserwatorów z zewnątrz buksowanie w miejscu.



❗ Kto nie wierci, nie ma surowców. Kto wierci, ma uszkodzone wiertła. Dlatego musi mieć surowce do naprawy wiertła, by móc wiercić surowce!

Pechowo na początku trafiałem na nie rzadko, co wydłużało sesję. Potem wleciałem w mgławicę, w której nie widać, do jakiej gwiazdy się leci, póki się do niej nie doleci. I znów pojawiły się problemy z zapisem.

Jednak gra ma mnóstwo mechanik. Oprócz zaliczenia permadeatha można dużo pogadać, pohandlować, polatać między gwiazdami, pochodzić po planetach, pouczyć się języków obcych (sic!), pobudować statki (z ograniczonej liczby klocków), pozbierać przedmioty i porozwijać postaci reprezentujące trzy specjalności. W środkowej fazie gry, gdy ciągle czuć niedobory miejsca w ładowniach lub personelu, robi się bardzo ciekawie. Za to na końcu rozgrywka staje się tak łatwa, że w zasadzie nie ma sensu kopać surowców, a statek jest maksymalnie rozbudowany. Jedyłą troską pozostaje utrzymanie morale. I znów pojawia się lekki ziew.

Dlatego nie jest to propozycja dla wszystkich. Natomiast wszyscy mający problemy z zasypianiem powinni być usatysfakcjonowani. ■



❗ W tych czasach Google Maps towarzyszy już w podróży międzygwiazdnych.

OUT THERE: OCEANS OF TIME

❗ Warunkiem sukcesu po lądowaniu na planecie jest omijanie przeszkód w drodze do skarby. Pomaga w tym ekwipunek drużyny.



PRODUCENT Mi-Clos Studio **Wersja PL:** nie

❗ Sir Haszak

Wyprawa w czasie i przestrzeni okazuje się również podróżą przez nastroje, jakie generuje połączenie elementów roguelite'a, strategii 4X i RPG z komiksową grafiką.

Tutorial wprowadzający w akcję (walka z Archonem pragnącym zawładnąć galaktyką) i pokazujący mechaniki powalił mnie potężną dawką nudy. Bardzo chciałem dowiedzieć się czegoś o obsłudze gry. Zamiast tego rytmicznie klikałem, przewijając dialogi, co można potraktować jako wprawkę perkusyjną.

Od czasu do czasu można było dokądś polecieć. Okazało się to wyzwaniem, ponieważ statkowi co chwila

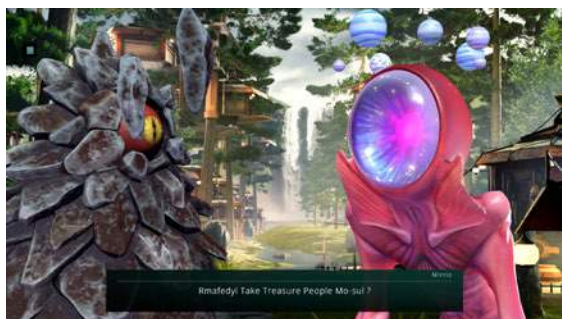
brakło paliwa. Przelatywało przez niego jak przez dziurawe wiadro. Cała reszta w postaci kadłuba i tlenu też zużywała się stanowczo zbyt szybko. Brak paliwa prowadził do porażki, co uruchamiało tutorial od nowa. Gdy pierwszych dialogów nauczyłem się na pamięć, pominąłem resztę samouczka.

Wtedy odkryłem tę lepszą część gry: odkrywanie interesujących miejsc na planetach, zatrudnianie załogi i wymianę statków na nowe. Przy czym „nowe” jest w tym wypadku użyte w ściśle określonym znaczeniu. W tej grze nie można kupić pachnącego nowością statku. Znajduje się wraki, których naprawa pochłania każde zapasy surowców, jakie zdoła się zgromadzić podczas podróży.

Oczywiście na niemal każdym statku brakuje miejsca, by zmieścić wszystkie niezbędne rzeczy: systemy zapewniające napęd, odporność na uszkodzenia czy radary, pomieszczenia socjalne dla załogi oraz miejsca na surowce służące do rozbudowy i handlu. Zarządzanie tym bałaganem także stanowi spore wyzwanie.

W pewnym momencie chciałem zapisać grę. Okazało się, że zamiast klasycznego prawa jednej tury dostałem tych tur pięć czy dziesięć. Choć nie chciałem. Otóż grę można zapisywać tylko w specjalnym miejscu: układach z białymi karłami.

❗ Jednym z zasobów są słowa obcych. Dzięki ich znajomości mamy szansę nie wkurzać rozmówców pochodzących z innych ras.



67

■ Fabuła uzasadniająca podróż w czasie i przestrzeni, w której pływają elementy kilku gatunków gier.
 ■ Żadnego z nich nie wykonano genialnie, ale razem stanowią strawne połączenie. Nie znaczy to, że gra niekiedy nie nudzi lub nie denerwuje.

❖ Terran Command nie poraża szatą graficzną, a w rozgrywkę czasem wkrada się wtórność, ale pod względem klasycznego klimatu nie ma sobie równych.



Starship Troopers: Terran Command

PC MAC

PRODUCENT The Artistocrats Wersja PL: tak

■ Szymon Góraj

❖ W odległym 2000 roku pojawił się jeszcze inny ciekawy RTS z uniwersum - Starship Troopers: Terran Ascendancy - ale dopiero tegoroczny tytuł w pełni ukazuje cały konflikt.



Dwadzieścia pięć lat minęło, odkąd swoją kinową premierę miała oparta na powieści Roberta A. Heinleina historia dzielnych żołnierzy stawiających opór wielkim, owadzim najeźdźcom z kosmosu. Wyrazista, campowa, ale przede wszystkim niejednoznaczna produkcja doczekała się filmowych sequeli i dość średniego FPS z 2005 roku.

Trzeba przyznać, że powrót do tej franczyzy jest dość niespodziewany - zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę gatunkowy zwrot. Starship Troopers: Terran Command to nieco starszokolne połączenie konceptów z gier RTS z mocnym naciskiem na defensywę. Przyszan, że z początku wprowadzanie tego typu mechanik do takich klimatów wydawało mi się chybione, ale ekipa z The Artistocrats mocno mnie zaskoczyła.

W pierwszej kolejności uderzyła mnie niesamowicie oddana atmosfera, jakby żywcem wzięta z filmu Paula Verhoevena. Ocierający się o groteskę narrator deklamujący podniosłym tonem formułki rodem z propagandowych, wojennych



broszurek, kiczowaty, patetyczny motyw i żołnierze gotowi na rozkaz rzucić się w objęcia straszliwych Arachnidów. Sercem gry jest kampania, której siłą stanowi nie sztampowa fabuła, ale miejscówki z uniwersum czy informacyjne przerywniki pomiędzy misjami. To cały czas ten sam świat, który większość z nas poznała z filmu z 1997 roku, tylko perspektywę żołnierzy zamieniono na patrzącego na wszystkich z góry dowódcę.

Generał



Obok transmisji propagandowych wydające rozkazy dowództwo znakomicie nastraja do trybu wyzwania czy regularnej kampanii.

Podstawą naszej taktyki jest zawsze rozstawienie dostępnych nam żołnierzy tak, by sukcesywnie odparć natarcia niezliczonych, przerośniętych insektów. Pojedynczy żołnierze nie mają z nimi najmniejszych szans, dlatego jedynym wyjściem jest zalanie ich siłą ognia i opanowywanie strategicznych miejsc tudzież niszczenie wrogich wylęgarni. Z czasem Arachnidzi rzucają w nas coraz bardziej różnorodnym mięsem armatnim, toteż i my musimy rozbudowywać nasze bazy, by sprowadzać oddziały specjalne dzierżące miotacze ognia, rakietnice czy dysponujące innymi specjalnymi umiejętnościami. I tu zaczyna się prawdziwa zabawa,

wraz z sukcesami na polu bitwy jednostki się rozwijają, co pozwala nam dobrać im nowe zdolności (na przykład ciężki ostrzał piechoty z karabinami) i rozbudować wojenny aparat.

W tym miejscu warto jeszcze wspomnieć o bardzo istotnym elemencie mechaniki - starczy powiedzieć, że bez niego rozgrywka prędzej czy później stałaby się trywialnie prosta nawet na wyższych poziomach trudności. Po pierwsze, zasięg wzroku żołnierzy jest dość ograniczony, przez co łatwo zostać zaskoczonym. Kluczowe jest jednak to, że nasi podopieczni nie będą w stanie celować, jeśli ich koledzy znajdują się na linii ognia, co wymusza niezłą gimnastykę w rozstawianiu formacji na różnie ukształtowanym terenie. Dodajmy do tego całkiem różnorodne misje. ■

85

- Na razie to chyba moje największe pozytywne zaskoczenie tego roku. Terran Command to świetna propozycja dla fanów RTS w nostalgicznym sosie z Arachnidów.

Insomnis

PC PS4 PS5

PRODUCENT Path Games Wersja PL: tak

Michał R. Wiśniewski



Niezależny horror Insomnis łączy pierwszoosobową przygodówkę z symulatorem skrzypienia i nagłych krzyków.

Typowe wakacje z duchami – oto jako niejaki Joe Castevet dostajemy w spadku opuszczony dom po dziadku i jedziemy zgłębić jego tajemnicę. Oczywiście nie w dzień, tylko w burzliwą i mroczną noc. Jest ciemno, ponuro i w stanie rozkładu.

Gra pozwalająca eksplorować świat z perspektywy pierwszej osoby jest klasyczną przygodówką – zadaniem gracza okazuje się rozwiązanie zagadek związanych z czwórka zamieszkujących dom duchów. Kim są, dlaczego zostały tu uwięzione, co z tym wszystkim ma wspólnego dziadek właściciela – to okaże się w miarę postępów w rozgrywce.



Przeszłość odtwarzamy z rozmieszczonych w szufladach i skrytkach notatek, a także kartek pocztowych wysyłanych przez bohatera do dziadka ze szkoły z internatem.

Grze nie można odmówić klimatu. Jeśli ktoś lubi klasyczne straszenie nagłym pojawieniem się duchów, dźwiękami, stukami i zgrzytami, to będzie zadowolony. To prymitywna metoda wzbudzania lęku i napięcia, ale podobnie jest w przypadku slapsticku w komedii – po prostu działa, zwłaszcza że twórcy straszą przy użyciu głośników pada (w wersji na PlayStation). I chyba wybaczę zastosowanie tej metody w grze przygodowej, w której w przeciwieństwie do znacznie bardziej wyrafinowanych produkcji studia Supermassive nie da się zginąć.

Fabula jest dość sztampowa, sposoby na wzbudzanie emocji również (zwłaszcza że podobny temat można opracować o wiele lepiej, co pokazało choćby *Déraciné*). To gra niezależna, więc akurat do scenariusza można by się bardziej przyłożyć – to pole, na którym indyki mogą konkurować z wielkimi produkcjami, nie wymaga



❖ Bu! Obraz płacze krwią! A może to marmolada? Kto wie? Nie ja. W tym domu dziś nie zaśnie nikt...

❖ Duchy komunikują się na różne sposoby – a to porysują ścianę, a to napiszą coś na maszynie do pisania.

Papiery



Z rozszaniach tu i ówdzie dokumentów i rachunków można domyślić się, co takiego wyczyniał poprzedni właściciel nawiedzzonego domu.

❖ Stary dom z brzydkimi tapetami. Gdyby nie te duchy, to i tak więcej udreki niż pożytku, pomyśleć, ile będzie kosztował remont tej rudery.

przecież takich nakładów pracy i kosztownej techniki jak animacja czy aktorstwo.

Przyznam jednak, że pod względem graficznym produkcja hiszpańskiego Path Games prezentuje się nieźle, jako horror jest taka sobie (choć zdarzają się całkiem zacne fragmenty), ale jest bardzo przyjemną przygodówką. Zagadki, chociaż zahaczają o świat paranormalny, są raczej logiczne i nie wywołują frustracji; są również bardzo ładnie wkomponowane w fabułę, podobnie jak środki narracyjne. Podobał mi się także sposób, w jaki gra korzystała z architektury – domy w horrorach bywają olbrzymimi posiadłościami, niemalże zamczyskami; ten ma sensowne rozmiary, co dodawało tej niezwykłej przygodzie szczypty niezbędnego realizmu.

Ścieżka dźwiękowa jest angielska, są dostępne polskie napisy, ale brakuje w nich polskich liter (w ogóle się nie wyświetlają), więc równie dobrze mogłoby ich nie być. ■

50

❖ Krótka przygodówka z dobrze skonstruowanymi zagadkami, mało innowacyjną fabułą i pełną napięcia atmosferą. Zabawę przedłużają wątki kolekcjonerskie (notatki, kartki pocztowe, pluszaki), a także możliwość wyboru zakończenia. Gra dla tych, którzy szukają rozrywki na dwa wieczory.





▣ Niby dopiero sędzia, ale już może ferować wyroki.



THE GUILD 3



PC

PRODUCENT Purple Lamp/GolemLabs **Wersja PL:** tak

▣ Sir Haszak

Stanie się suwerenem w wielkim mieście nie jest zadaniem łatwym, ale obfituje w niezwykłe odkrycia. I możemy być pewni, że są one unikatowe dla świata stworzonego przez Purple Lamp.

Akcja dzieje się w późnym średniowieczu w północnej i środkowej Europie. W jednym z kilkunastu dostępnych miast zaczynamy skromnie, bo zaledwie z chatą, statusem wieśniaka (lub obywatela miasta), niewielką sumą pieniędzy i prawem do postawienia budynku gospodarczego. Może to być warsztat lub zagroda. W sumie mamy trzynaście ścieżek kariery prowadzących na szczyt, w tym rabusia, co bardzo podnosi realizm gry.

Tego realizmu jest znacznie więcej. Ponieważ esencją rozgrywki jest gospodarka i prowadzenie własnych przedsięwzięć biznesowych, możemy iść na targ i kupić wszystko, czego nam trzeba, albo pójść bezpośrednio do wytwórców i kupić tam znacznie taniej. Oczywiście chodzenie po producentach trwa znacznie dłużej i dlatego na początku, kiedy personelu mamy niewiele, bywa to kłopotliwe. I właśnie przy surowcach odkrywamy

pierwszą osobliwość: z rudy żelaza można otrzymać sztaby miedzi!

Sama gra polega na zatrudnianiu pracowników, przydzielaniu im zadań, rozwijaniu własnej postaci, znalezieniu jej drugiej połowy i odchowaniu dzieci, które w piramidzie władzy wdrapią się wyżej niż ich rodzice. Wiąże się to z górami pieniędzy przeznaczonymi na rozwijanie firmy na różnych polach, edukację latorośli i kupowanie coraz wyższych tytułów w miejskiej hierarchii. Pod tym względem gracz dostaje wiele swobody i dość szybko może zrezygnować z mikrozarządzania, skupiając się na walce o władzę. Choćby na agitacji. I tu kolejne zaskoczenie: najlepszą agitatorką jest kobieta w ciąży! Dlatego przepis na zjednywanie sobie

▣ Agitacja ciężarnej żony przed targiem w prawobrzeżnej Warszawie ma ogromną siłę rażenia. Oczywiście należy umiejętnie dobierać ofiary.

▣ Można zorganizować tańszy ślub poza kościołem, ale i korzyści są wtedy mniejsze. Zatem przed ołtarz!



społeczności jest prosty: należy z rana (jest cykl dnia i nocy) zrobić brzuch żonie, a charyzma jej tak skoczy, że przekona nawet diabła do kąpieli w święconej wodzie. Oczywiście o ile ktoś jej podstępnie nie spije alkoholem.

Najnowsza odsłona Gilda jest dość skomplikowana i niekiedy mało intuicyjna (zobaczycie, co mam na myśli, gdy dojdziecie do ustalania stałych tras tragarzy), a nawet wkurzająca (to znów targarze i ich wybory, co sprzedać). Sam się zgubiłem w przewodniku gry, gdy za szybko nawiązałem romans, doprowadziłem wybrankę przed ołtarz, a przewodnik nakazał mi... romanowanie. Dla równowagi pisany manual, dostępny podczas całej rozgrywki, jest przejrzysty i szczegółowy.

Mimo wszystkich niespodzianek wyścig o władzę, konkurowanie z innymi rodzinami o stanowiska, rozwijanie rodzinnego biznesu wciąga. Dodatkową atrakcją jest przechadzanie się ulicami rozwijającego się miasta i podejmowanie coraz poważniejszych decyzji wraz ze wspinaniem się po szczeblach władzy. A jest jeszcze dopasowywanie prawa do własnych potrzeb. Aż dziw bierze, że akcja dzieje się w średniowieczu. ▣

64

▣ Pozycja, która z pewnością zadowoli entuzjastów gatunku, w szczególności rozwijania biznesu i budowy dynastii w realiach średniowiecza. Pozostali gracze odbijają się od niej ze względu na złożoność oraz wpadki koncepcyjne i techniczne.



✚ Rogi i kły na głowie Białego to maska. Każdy neon ją nosi, żeby przykryć facjatę. Takie zalecenia z góry.



Neon White

PC SWITCH

PRODUCENT Angel Matrix Wersja PL: tak

User Jama

Po śmierci nic nie pamiętasz, ale najwyraźniej coś miałeś za uszami. Zamiast do Nieba zostajesz przez górę skierowany razem z innymi neonami do akcji likwidowania demonów. Jeśli się spiszesz i będziesz najlepszy, to wtedy odkupisz przewinienia.

Wyobraźmy sobie chomika, który szaleńczo biega w swoim kołowrotku, dodajmy do tego rytmiczną muzykę i już mniej więcej czujemy, jak to jest grać w Neon White. Liczy się tutaj prędkość, przejście poziomu optymalną ścieżką, z idealnym wyczuciem tempa, jak najszybciej się da. Gdyby na tym się kończyło, powiedzielibyśmy, że to fajna platformówka, ale w tym danu jest więcej różnych smaków.

Poziomy są stosunkowo krótkie, ale tak skonstruowane, że trzeba nie tylko wykazać się zręcznością, ale też trochę pomyśleć. Podczas przejścia zbieramy różne karty – z pistoletami, karabinami, kulami ognistymi. Karty umożliwiają strzelanie, a po oddaniu określonej liczby strzałów znikają. Choć każdorazowo trzeba zabić wszystkie demony, to strzelanie nie jest tutaj główną ingrediencją.

Możemy też pozbyć się danej karty, wtedy aktywuje się dodatkowy efekt, na przykład wyższy skok, wybuch czy taranujący sprint, bez których po prostu nie da się przejść dalej.

Karcianki kojarzą się z namiętnością, strategią, tak też jest tutaj, tylko dużo szybciej. Choć nie jest to od razu oczywiste, kart jest zawsze akurat tyle, ile potrzeba, żeby przy odpowiedniej kombinacji strzałów i zrzutek przejść dany poziom. Należy pogodzić się z tym, że każdy poziom będziemy przechodzić kilkakrotnie, najpierw żeby odnaleźć właściwą ścieżkę, potem żeby wykręcić najlepszy czas, zdobyć najwięcej medali, które odblokują kolejne misje. Gra się jednak na tyle gładko i szybko, że te powtórki się nie nużą. Jedynym kikssem jest to, że klawisz przerwania misji „F” znajduje się tuż obok klawisza ruchu w prawo „D” i jeśli zrobimy jakąś trudną kombinację



✚ Karta boskiego pędu pozwala przemieścić się w poziomie dalej, niż umożliwiłoby to zwykły skok, daje też kilka strzałów ze strzelby.

✚ Niebo Centralne, tu się żyje, tu się odrycha, a w zasadzie tak by było, gdyby nie te dziesięć dni do Sądu. Bierz się do roboty!

w grze, a potem niechęć z niej wyjdziemy, to jest trochę żal.

Neon White ma też wzorowaną na przygodówkach fabułę i dialogi, elementy rzadko spotykane w speed runnerach. Tytułowy Biały Neon pomału odkrywa, kim jest, głównie dzięki rozmowom z innymi neonami – Fioletową, Czerwoną i Żółtą, a także z biurokracją Nieba. Dzięki znajdowanym podarkom, ukrytym na niektórych poziomach, możemy też romansować z innymi neonami oraz odblokować misje opcjonalne. Elementy gry szybkościowej oraz przerywników fabularnych dobrze się równoważą, łatwo się wchodzi w rozgrywkę, trudniej się oderwać.



85

Wciągająca platformówka, z elementami fabuły i strzelania. Giętkie palce i refleks tu nie wystarczą, trzeba z głową rozegrać ograniczone karty, wypracować przejście. Przyjemność jak z szybkiej jazdy samochodem.

Bohaterami są nastolatki, więc fabuła pełna jest wątków romantycznych, które znacznie komplikują wydarzenia.

THE QUARRY

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Supermassive Games Wersja PL: tak

Michał R. Wiśniewski

Samouczek przygotowany w postaci wspaniałych animowanych filmów instruktażowych.

Chłopak, dziewczyna, zgubiona droga, zepsute auto i ciemny las - wszyscy wiemy, jak to się skończy...

Najnowszy interaktywny horror Supermassive Games ogra nie tylko tropy znane z kina, ale gra też z oczekiwaniami fanów produkcji studia.

Studio to na dobre rozgościło się w gatunku interaktywnego horroru. Najpierw było *Until Dawn* - w którym niczym w *The Lemmings* chodziło o to, żeby doprowadzić jak najwięcej żywych bohaterów do tytułowego poranka. Stracić życie można było zupełnie jak w kinie - od nieuwagi czy zwykłego pecha. Znajomy miłośnik kinowego horroru narzeka na tę grę, że nie wnosi nic do gatunku, ale to nieprawda - sam pomysł, żeby „film” przeżyło jak najwięcej postaci, stawia

tę konwencję na głowie: horror oglądamy przecież, żeby zgadywać „kto pierwszy umrze”, a kto będzie „finałową dziewczyną”. Tyle że gry Supermassive wcale nie wymagają od graczy, żeby tych bohaterów szczególnie ratowali - jeśli ktoś zginie, nie ma przecież żadnego *Game Over*, tylko fabuła po prostu się dopasowuje, zmienia się zakończenie, oglądamy inny „film”.

Po *Until Dawn* otrzymaliśmy jego prequel w VR, który nieco odchodził od formuły na rzecz immersyjnej narracji (dosłownie graliśmy główną postać, wypowiadając kwestie do mikrofonu), po czym Supermassive pokazało antologię *The Dark Pictures* - serię gier, która bierze za temat każdego odcinka różne rodzaje horroru i robi z nimi ciekawe rzeczy. Zapowiedziano już czwartą część, tymczasem





miłośnicy interaktywnych slasherów dostali The Quarry - samodzielny tytuł.

Dlaczego nie został wydany po prostu jako część antologii, okazuje się bardzo szybko - pochodzi z zupełnie innej tradycji. The Dark Pictures to „serial telewizyjny”, po którym przewodnikiem jest charzmatyczny kurator. The Quarry to slasher, który chociaż dzieje się współcześnie, jest wyjęty wprost ze złotych czasów VHS. Miejsce akcji - obóz Hackett's Quarry nad jeziorem, czas akcji - po sezonie, gdy dzieci już wyjechały, bohaterowie - grupa opiekunów. W lesie czai się coś złego, obóz i okolica skrywają niejedną tajemnicę, mamy starą kopalnię, wędrowny cyrk i inne atrakcje.

Z jednej strony gra przypomina inne produkcje studia - wszystko zaczyna się od interaktywnego prologu, a właściwych bohaterów poznajemy potem. Opowieść podzielona jest na dziesięć rozdziałów; w przerwach spotykamy tajemniczą wróżkę, która daje

nam zadanie odszukania talii kart tarota, a w nagrodę pozwala zerknąć w przyszłość (rozwiązanie to pojawia się również w innych grach Supermassive), co może pomóc przy podejmowaniu decyzji wpływających na przebieg fabuły, zwłaszcza gdy gramy pierwszy raz i idziemy w nieznaną. Twórcy mają świadomość, że przy kolejnym tytule gracie się wycwanili, więc umiejętnie mylą tropy.

The Quarry nie wymaga takiej zręczności jak The Dark Pictures, ponieważ uproszczono elementy rozgrywki w celu wzmocnienia doznania „seansu filmowego”. Kto zresztą nie ma ochoty na zmaganie z konsolą czy komputerem, może po prostu obejrzeć sobie grę - w wariancie „wszyscy przeżyli” (jeśli ktoś ma mentalność wygrywacza) lub „wszyscy zginęli” (jeśli ktoś jest slasheromaniakiem). Skoro tyle osób lubi patrzeć, jak ktoś gra, albo oglądać to na YouTube, to w sumie dlaczego nie udostępnić takiej opcji? Kto lubi sam (lub ze znajomymi w trybie dla wielu graczy!) się męczyć, i tak przecież

Przez wydarzenia tej trudnej nocy gracz prowadzony jest przez tajemniczą wróżkę, która prosi o zebranie kart tarota, zupełnie jak w Cyberpunku 2077.



Nie trzeba się martwić o to, że zgubicie się w lesie, ale o to, co w nim znajdziecie... Może pierwszą miłość, a może... ostatnie... tchnienie... uuu!

Siedzisz sobie ze znajomymi przy ognisku, trochę się bawicie, trochę wygłupiacie i nikt nawet się nie zastanowi, dlaczego tam w oddali świeci się światło...

z niej nie skorzysta. Otwierają się natomiast zupełnie nowe możliwości przed interaktywną fikcją - otóż w trybie reżyserskim można ustawić parametry każdej postaci (czy jest mądra, czy sprawna, jaką ma osobowość) i oglądać, jaki film nam wyjdzie z takimi charakterami. Sam pomysł zrobił na mnie duże wrażenie, myślę o jego potencjale trochę z fascynacją, trochę z niepokojem.

Oprawa graficzna (grałem na PS5) jest znakomita, chociaż znaczna część gry dzieje się po zmroku; w wersji deluxe miłośnicy horrorów mogą dodatkowo wybrać filtr (czarno-biały, horror z lat osiemdziesiątych, horror niezależny). Filmowość nie przeszkadza grze, wręcz przeciwnie, są tu momenty wspaniałej synergii mediów - gdy w czasie eksploracji w prologu kamera podąża za postacią umieszczoną tuż nad ziemią. Nastrój grozy i napięcia jest tu budowany znacznie ciekawiej niż w Until Dawn i innych produkcjach opartych na tzw. jump scare, czyli nagłych straszakach. ■



Podoba mi się formuła gier od Supermassive, ciągłe testowanie granicy interaktywnej rozrywki i umiejętność gra z oczekiwaniami zarówno fanów horroru, jak i graczy. Doceniam też fakt, że do zabawy można zaprosić osoby zwykle stroniące od gier - może to będzie pierwszy krok ku nowemu hobby.



HAHAHAHAHAHA! Wygrałem! Zwyciężyłem! Ja, Bowser, pokonałem wroga! BUAhahahahahaha!

Pierwszy gol w meczu często wywiera na przeciwnej drużynie swoisty efekt mrożący.



Mario Strikers: Battle League Football

SWITCH

PRODUCENT Nintendo **Wersja PL:** nie

Paweł Schreiber

Mecz z Belgią – pamiętamy, prawda? To teraz pomyślcie, co by było, gdyby obowiązywały tam trochę inne zasady. Na przykład gdyby piłkarze mogli się swobodnie kopać i przewracać. I gdyby mieli mega-super-hipermoce, że piłka lecąca do bramki zmieniałaby się w kulę ognia albo coś. Gdyby mogli rzucać żółtymi skorupami – zielona się odbija, czerwona leci na przeciwnika. No i gdyby w naszej drużynie był Bowser. Wynik mógłby być wtedy trochę inny.

Mario Strikers: Battle League Football to już trzecia część serii, której korzenie sięgają jeszcze GameCube'a, ale w razie, gdyby któryś z czytelników jeszcze się z nią nie zetknął: to uproszczona wersja piłki nożnej pożenionej z Mario Kart. Malutkie boisko, ośmioro piłkarzy, spadające z nieba znajdźki utrudniające życie przeciwnikowi i prawie bezkarne faulowanie. Liczy się nie tylko sportowa rywalizacja, ale też podkładanie świń oponentom. Ta beztroska zabawa nie jest pozbawiona głębi. Każda postać,

którą możemy włączyć do drużyny, ma swoje statystyki – Bowser świetnie fauluje, ale ma problemy z trafianiem do bramki, za to kiedy Rosalina kopnie piłkę, bramkarzowi można tylko współczuć. Wygrywając kolejne mecze pucharowe, zdobywamy elementy wyposażenia, które nie tylko ładnie wyglądają, ale też modyfikują statystyki postaci (żeby nie było za prosto, zawsze jednocześnie coś zyskujemy i coś tracimy). W wirze walki warto więc pamiętać, kto jest specjalistą od czego, i chociaż czasu na skomplikowane planowanie nie ma (boisko jest maleńkie i wszystko dzieje się szybko), to strategiczne myślenie stanowczo popłaca. A plany muszą się od czasu do czasu zmienić – zwłaszcza kiedy na boisko spada żarząca się kula umożliwiająca specjalny, wyjątkowo trudny do obronienia strzał na bramkę (jego skuteczność zależy od wyniku szybkiego QTE i umiejętności postaci).

Smutek



Kiedy Yoshi płacze, to tak, jakby wszystkie słodkie, małe, puchate kotki i króliczki całego świata płakały rzewnym chórem, płaczu tego nie da się słuchać spokojnie, bo od razu zaczyna się w oku kręcić łza, a każdy, kto ten płacz wywołał, powinien się wstydzić, nawet jeśli właśnie strzelił drużynie Yoshiego najpiękniejszego gola świata.

Znajdźki na boisku wyglądają tak jak znajdźki w Mario Kart i są równie dokuczliwe dla przeciwników.

Jeśli jej szybko nie zbierzemy, zrobią to przeciwnicy... Zabawa jest szybka i intensywna, mecz kończy się po paru minutach, ale emocji jest przy nim sporo.

Gra się świetnie, zwłaszcza w kilka osób (boty są sympatyczne, ale zdarzają im się głupie decyzje). Tryb multi jest całkiem rozbudowany – mamy rozgrywki ligowe, opcje modyfikacji stadionów i zarządzania drużyną. Pojedynczy gracze mogą się jednak poczuć trochę zaniedbani – pozostaje im tylko swobodna rozgrywka i kilka pucharów. W każdym grają drużyny nastawione na inny aspekt – technikę, szybkość czy siłę – ale różnice nie są na tyle duże, żeby radykalnie zmieniały doświadczenie. Szkoda, że zabrakło wyzwań i trybów gry znanych z Mario Strikers Charged na Wii. Tak jak w przypadku niedawnego Switch Sports miałem z gry dużo uciechy, ale pozostał pewien niedosyt. ▬



76

Piłka nożna w stylu Mario Kart. Gra solidna i bardzo przyjemna, ale aż się prosi o dodatkowe tryby i zawartość.



Diablo Immortal

PC ■ IOS ■ ANDROID

PRODUCENT NetEase/Blizzard **Wersja-PL:** tak

■ Pjotsze **ACCESS**

Natura nie znosi próżni – taka myśl musiała przyświecać demonowi imieniem Skarn, który po śmierci Baalą postanowił przejąć rolę głównego złota w świecie Sanktuarium. Rogacz, siejąc chaos i zniszczenie, pragnie też wskresić swego pana, Diablo.

Fabula Diablo Immortal nie należy do nad wyraz skomplikowanych, ale świetnie rozbudowuje uniwersum serii. Akcja toczy się pomiędzy wydarzeniami z dodatku Pan Zniszczenia oraz trzeciej części, a na swojej drodze napotkamy wielu bohaterów niezależnych znanych z dwójki. Miło ponownie zobaczyć nie tylko Deckarda Caina, ale też Charsi lub Akarę. Z sentymentu zakręciła mi się łezka w oku, gdy spotkałem lotrzyce, które w dwójce najmowałem do drużyny. Taki mały drobiazg, a cieszy. Doprawdy kapitalny ukłon w stronę wiernych fanów serii.

Bywałcom z pewnością przypadnie do gustu oprawa graficzna tytułu. Przywodzi na myśl tę z trójki, choć kolorystycznie bliżej jej do mroczniejszego Diablo 2. Do pełni szczęścia brakuje jedynie muzyki Matta Uelmena,



którego klimatyczne kompozycje stały się nieodłącznym elementem cyklu.

W porównaniu z poprzednimi odsłonami serii system rozwoju postaci oraz mechanika walki w Diablo Immortal zostały mocno uproszczone. Co akurat nie dziwi, skoro gra była tworzona głównie z myślą o rynku mobilnym. Jak się okazuje, to rozwiązanie sprawdza się znakomicie, ponieważ starcia z wraźmi zastąpiły się prawdziwą przyjemnością. Do tej emocjonującej siekaniny czasami jednak wkrada się chaos. Na ekranie sporo się dzieje, a gdy w okolicy pojawiają się kilku dopakowanych graczy, to zamieszanie bywa większe niż podczas przedsięwziętych wyprzedaży. Ten efekt jest odrobinę mniej odczuwalny w trakcie rozgrywki na większym ekranie, chociaż gra na pececie i tak nie jest wolna od błędów.

W Diablo Immortal kapitalnie gra się na kontrolerze. Niestety lista obsługiwanych urządzeń nie powala,

■ **Klejnoty** wzmacniające ryszunek da się ulepszyć. Wystarczy odwiedzić wyspecjalizowanego rzemieślnika, który odpowiednio policzy sobie za tę usługę.

■ **Kamienie szlachetne** nie przepadają. Podczas wymiany sprzętu gra zapyta nas, czy chcemy przenieść kamyczki do nowego oręża.

■ **Szczeliny Wyzwań** – wymagające aktywności z limitem czasowym, rosnącym poziomem trudności oraz potężnymi nagrodami.

a i ze wspieranymi padami zdarzają się problemy. W trakcie rozgrywki, aby poruszać się po menu, od czasu do czasu musiałem posilkować się myszką, jakby gra nagle zapomniała o tym, że do blaszaka mam podpięty kontroler. Mało tego, komputerowy gryzoń również napotykał pewne kłopoty. Takie błędy lub poprawki interfejsu da się jednak naprawić, szczególnie gdy weźmiemy pod uwagę fakt, iż wersja pecetowa to dopiero wczesna beta.

Największym problemem nowego Diablo jest model biznesowy wybrany przez ludzi z Blizzarda. Owszem, jest to tytuł w pełni darmowy, ale nie można traktować go jako kolejnej typowej produkcji mobilnej, jeżeli dostępny jest też na pecetach, i to z możliwością cross-play oraz cross-save. Niestety Diablo Immortal to MMO, w którym trzeba sporo zapłacić, aby szybko rozwinąć swoją postać, czego doskonałym przykładem są chociażby Pradawne Szczeliny. Kampanię da się przejść bez wydawania kasy, ale i tak wiąże się to z grindem. Co z tego, że jest tu masa aktywności pobocznych, skoro niepłacący gracz nie ma szans na dośnięcie w endgame tego, który bez wahania wyda kolejne złotówki? Konkurencyjne Path of Exile pokazało, że da się stworzyć darmowy produkt bez inwazyjnych mikropłatności. Wielka szkoda, że Blizzard wybrał inną drogę. Mówi to wielki fan serii, z obawą wyczekujący Diablo 4. ■



60

■ Świetna siekanina w świecie Sanktuarium, zarówno na komórki, jak i pocziwe blaszaki. Szkoda, że przyjemną rozgrywkę rujnują inwazyjne mikropłatności.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: SHREDDER'S REVENGE

PC PS4 PS5 XONE XSX SWITCH

PRODUCENT Jujube Games Wersja PL: nie

Bartek Czartoryski

Lepszego otwarcia recenzji i tak nie wymyślę, dlatego miejmy to już za sobą: Cowabunga!

Był taki czas, kiedy mój tata urywał się na szybko z pracy, żeby odpalić magnetowid i nagrać mi wyświetlane przed południem odcinki serialu o Wojowniczych Żółwiach Ninja, podczas gdy ja sam ze zniecierpliwieniem hipnotyzowałem szkolny zegar. Nie ma co kryć, choć wypożyczałem na tony kaset z Bruce'em Lee i Chuckiem Norrisem, herosami mojego dzieciństwa niezmiennie pozostawali Leonardo i jego łaśi na pizzę bracia. Co tu dużo gadać, stara miłość nie rdzewieje.

Tyle że Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge nie jest przeznaczone tylko i wyłącznie dla starych wyg pamiętających kultowe kreskówki, których emisja przypadła u nas na głębokie lata dziewięćdziesiąte, i wzdychających za beat'em upami od Konami i Capcomu. Oczywiście ten przepiękny anturaż

Mapa Nowego Jorku służąca do przemieszczania się między etapami to tylko bajer dający uludę swobody.



Poziomy obfitują w pułapki terenu: pociągi metra, lasery, wystające deski czy oddalone od siebie dachy.

retro przemówi pewnie prędzej do statystycznego czytelnika Pixela niż pokolenia, które nie załapało się na szesnastobitowe naparzanek, ale gra ma na tyle niski próg wejścia, że będzie, pozwolę sobie na slogan, idealną propozycją na relaksujące popołudnie.

Mechaniki są proste, jak na wyjętą z przeszłości naparzanek przystało, lecz każda z dostępnych postaci



Rozpoznawalni bossowie to jedno, bo przez grę przewija się cała galeria postaci epizodycznych, chociażby żaby z Punk Frogs.

(poza Żółwiami są tutaj mistrz Drzazga, dziennikarka April oraz odblokowywany po zakończeniu trybu fabularnego Casey Jones) ma różny zasięg i siłę ciosu, a także wyjątkowe ruchy. Ograniczają się one praktycznie do prostego combo, uniku, chwytu, ataku z powietrza i z rozbiegu oraz mocnego specjalnego, który można odpalić po naciśnięciu odpowiedniego paska.

Na szczęście przeciwnicy zmieniają się tutaj jak w sztafecie i do każdego typu wroga trzeba dostosować odpowiednią strategię. Niby ciągle chodzi tu o to samo, czyli o jak najszybsze obicie wszystkich obecnych na ekranie, ale scenograficzna różnorodność i brak powtarzalności czasem interaktywnych tła (są liczne znajdzki) znakomicie budują iluzję arcade'owej obfitości.

Bo nie ma tutaj znowu aż tak dużo. Tryb fabularny to dwie, może dwie i pół godziny grania, a do powrotu do danego etapu zachęcić może chyba tylko gra kilkuosobowa, zwłaszcza że towarzyszy można szukać przez sieć. Ale to idealna długość dla tego rodzaju rozgrywki, bo na dłuższą metę nawet i najlepsza na świecie naparzanek mogłaby znużyć. A do tego miana Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge niewiele brakuje, choć może przemawiać przeze mnie sentyment.

Jednak nawet i zasilony nostalgia entuzjazm nie zasłoni tych paru potknięć, jak chociażby deczko męczących sekwencji na odrzutowej deskorolce albo nieintuicyjnego systemu zmiany postaci między misjami, ale to detale. Łapcie pada, zamawiajcie pizzę i lećcie ratować Nowy Jork. ■



Proste granie, cieszące oko i paluchy. Kto wychował się z Żółwiami, będzie zachwycony.

PIXEL HEAVEN GAMES FESTIVAL & MORE 2022

pixelheavenfest.com

120 WYSTAWCÓW PONAD 7000 GOŚCI

Trzy dni wydarzeń na scenie

Wywiady, pokazy filmów

Wyjątkowi Goście Specjalni

DZIĘKUJEMY!

DO ZOBACZENIA 1 – 4 CZERWCA 2023

PARTNER STRATEGICZNY



PARTNER PLATYNOWY



PARTNER ORGANIZACYJNY



SOHO
WARSZAWA



PARTNER ZŁOTY



PARTNER SREBRNY



MAGIA PAPIERU



PARTNER TECHNOLOGICZNY



PARTNER BRANŻOWY



PARTNER TAXI



PARTNER KREATYWNY



MX vs ATV Legends

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Rainbow Studios Wersja PL: tak

Pjotsze

Evel Knievel to prawdziwa ikona amerykańskiej popkultury. W trakcie swojej kariery ten nieustraszony kaskader wykonał ponad siedemdziesiąt skoków i akrobacji motocyklowych nad samochodami, autobusami, a nawet zbiornikami z grzechotnikami. Ostatni wyczyn, którym była próba przeskoczenia nad basenem z kilkunastoma rekinami, zakończył się dla śmiałka dość nieszczęśliwie – złamanym obojczykiem oraz uszkodzeniem barku.

W najnowszej odsłonie serii MX vs ATV może nie podążymy ścieżką wytyczoną przez wspomnianego kaskadera, ale i tak emocji nie zabraknie, bo Legends to nadal rasowa arcade'ówka. Ludzie z Rainbow Studios usprawnili silnik fizyczny gry, zachowując jednocześnie charakterystyczny dla serii zręcznościowy charakter, choć warto zaznaczyć, że tempo rozgrywki uległo niewielkiemu spowolnieniu. Wchodzenie w zakręty na pełnej

prędkości skończy się wypadnięciem z trasy lub pocałowaniem ściany, a skoki na hopkach są bardziej realistyczne. Maszyny wydają się cięższe niż w poprzednim All Out, przez co zrobienie triku takiego jak whipie wymaga więcej czasu i wprawy. Pojazdy lepiej trzymają się drogi, nie mają już tendencji do podskakiwania na najmniejszym wyboju niczym pijany królik.

To oczywiście doskonała wiadomość, tym bardziej że w trakcie wyścigów nawierzchnia ulega deformacji, szczególnie piaszczysta droga. Doświadczyłem tego na własnej skórze, niejednokrotnie już na drugim okrążeniu branie zakrętu na sypkiej powierzchni przypominało zabawę w wielkiej piaskownicy. W takich sytuacjach liczą się nie tylko umiejętności kierowcy, ale także odpowiedni tuning maszyny, którego można dokonać pomiędzy rajdami. Wypadnięcia z trasy lub

✦ Z okazji pięćdziesiątych urodzin ligi Lucas Oil Pro Motocross Championship nowa odsłona MX vs ATV uzyskała tytuł oficjalnej gry wideo tych zawodów.

✦ W produkcji pojawiają się wszystkie obiekty sportowe, na których organizowane są wyścigi w ramach wspomnianych mistrzostw.

- co gorsza - wywrotek lepiej się wystrzeżać, bo gra srogo karze za takie występki nadmiernie długim czasem respawnu. To doprawdy irytuje, kiedy cała wypracowana przewaga znika tylko dlatego, że system pozwala nam wrócić na tor, dopiero gdy przez chwilę popatrzymy sobie na leżącego w bezruchu awatara.

Na szczęście tyczy się to również zawodników sterowanych przez SI, którzy czasem wykazują się skrajną niekompetencją. Wiele razy widziałem na własne oczy, jak cyfrowy przeciwnik przecenił swoje umiejętności lądowania po skoku albo zwyczajnie przeleciał nad zakrętem. Wydaje się też, że komputerowi kierowcy mają większe kłopoty z jazdą na bardziej skomplikowanych trasach. Startując na takich odcinkach, zawsze zostawiałem ich daleko w tyle. Te błędy nie przeszkadzają jednak w dobrej zabawie, jaką można czerpać z MX vs ATV Legends. A jeśli SI nie stanowi dla nas żadnego wyzwania, to zawsze możemy się zmierzyć z kumplem (albo kumpelą) na podzielonym ekranie lub spróbować swoich sił w trybie wieloosobowym. Frajda gwarantowana. **L**



74

➤ Kolejna część wyścigowej serii. Dzięki nowemu silnikowi fizycznemu rozgrywka jest tu bardziej złożona niż w poprzedniej odsłonie, co wyszło MX vs ATV Legends na dobre.



■ Motel na odludziu ma surrealistyczny klimat i można dostać autem... po głowie!

OXIDE ROOM 104

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

PRODUCENT WildSphere **Wersja PL:** nie

■ Bartek Czartoryski

Budzisz się z bolącym łbem w małym mieszkanku z aneksem kuchennym, z którego nie możesz się wydostać, choćbyś szarpał za klamkę co sił.

Nie, nie chodzi o czwarte Silent Hill, chociaż nie zdziwię się, jeśli zespół odpowiedzialny za recenzowany tytuł podczas pracy jednym okiem łypał na grę Konami. Oczywiście mechaniki są tutaj zupełnie inne i obie gry nie mają ze sobą punktów stykowych innych niż czysto skojarzeniowe, ale są one na tyle kuszące, że trudno machnąć na nie ręką. Bo jest tutaj kompletnie pogubiony protagonista, jest mgielka okalająca teren gry, są też i potwory rodem z koszmaru.



■ Pamiętacie Pieczęć Metatrona z Silent Hill? Tu też nie brakuje okultyzmu.

■ Monstra są prawdziwie groteskowe, aczkolwiek niezbyt różnorodne.

Matt uwięziony jest w przydrożnym motelu, lecz nie ma pojęcia, przez kogo i dlaczego. Ba, nawet za dobrze nie kojarzy, co tu robi i kim jest (dowiadujemy się tego stopniowo ze znajdujących notatek), a na domiar złego nie jest tu jedynym gościem. Tyle że reszta chce go pożyć.

Nie jesteśmy bezbronni, mamy pistolet, ale stwory są na tyle wytrzymałe, że lepiej je omijać, drobiaz kroczyki. Potyczki z krwiożerczymi maskarami, cokolwiek toporne, nie stanowią jednak fundamentu rozgrywki, bo Oxide Room 104 to nic innego jak narracyjna łamigłówka naciągana na szkielet, a jakże, escape roomu. Generalnie lwią część gry zajmuje łażenie po bliźniaczo podobnych do siebie pokojach, szukanie kluczy otwierających kolejne, i tak dalej, i tak dalej.

Brzmi jak siermięga i nuda, ale jednak nie. Oxide Room 104 jest na tyle pomysłowe, że nie tylko fabułę, ale i samą rozgrywkę buduje zależnie od tego, jak często umieramy. Po śmierci trafiamy z powrotem do tej samej wanny, w której zaczynaliśmy grę, mądrzejsi o doświadczenia i bogatsi o przerywnik filmowy, na którym jakiś szaleniec przeważnie czyni nam krzywdę. Motel nie różni się co prawda od tego z poprzedniej próby, lecz sposoby rozwiązywania zagadek już tak. Nic będzie to nic rewolucyjnego, ot, wytrych znajdziemy gdzieś indziej niż poprzednio albo otworzy się wcześniej zamknięta łazienka. Zrobi się jednak mniej miło, a świat będzie coraz paskudniejszy.

Braki budżetowe stanowią spory minus Oxide Room 104, bo gra jest, cóż, nieładna, kwestie mówione radzę z miejsca wyłączyć, a eksploracja bywa boleśnie powolna, kiedy trzeba celować kropką w uchwyty kolejnych szuflad, do których chcielibyśmy zajrzeć. Lecz na plus zaliczyć trzeba ciężki, duszny klimat, pomysłowy system powrotu Matta do życia oraz fakt, że przejście nietrudnej całości zajmuje dwie godzinki, nawet jeśli po drodze kilka razy wyzioniecie ducha. ■



65

■ Taniutki, nieoszlifowany, pierwszoosobowy horror, który ma to, czego gram często braknie: serce.



Zorro The Chronicles

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT BKOM Studios Wersja PL: tak

User Jama

Zorro też kiedyś był nastolatkiem i jak się okazuje, już wtedy walczył z niesprawiedliwością gubernatora oraz jego żołnierzy - z młodzieńczą werwą, polotem i dowcipem.

W warstwie wizualnej gra bazuje na postaciach z serialu animowanego o tym samym tytule, który pierwotnie był emitowany w latach 2015-2016, ale dalej jest dostępny do obejrzenia u wybranych dostawców streamingowych. Samego Zorro nie trzeba nikomu przedstawiać,

jego sylwetka w czarnym kapeluszu, masce i pelerynie ze szpadą w dłoni na dobre weszła do popkultury. W grze wcielamy się w młodocianego Zorro, którym może nim być jak w książce Diego de la Vega, ale może również zostać jego siostra, Ines. Jeśli więc chciałyby zagrać siostra albo córka, to nie ma problemu. Wybór jest możliwy przed każdą z osiemnastu misji, dodatkowo wybieramy, jak chcemy zacząć - po cichu, skradając się, czy od razu z przytupem, od pojedynków.

Kroniki Zorro to przygodowa gra akcji, przeznaczona według twórców dla graczy w wieku od sześciu do dwunastu lat. Do tego wieku dostosowana jest rysunkowa

Walka z niesprawiedliwościami systemu to wymagająca robota. Trzeba zacząć młodo, wstawać o świcie i młócić szpadą do zmroku.



Uwaga, przy renderowaniu tej sceny nie zginął żaden awatar. Żołnierze są wprawdzie trochę obci i poturbowani, ale najbardziej na honorze.

grafika, prostsze misje polegające na zbieraniu kawałków mapy, uwalnianiu więźniów, pozbawianiu gubernatora nadmiaru złota oraz dość łatwa walka bez krwi. Po starciach żołnierze leżą dookoła nieprzytomni lub oszołomieni, ale nie zabici. Mimo że jestem daleki od docelowych widełek wieku, muszę powiedzieć, że też bawiłem się wyśmienicie, a to właśnie za sprawą efektownych pojedynków.

Zorro oczywiście świetnie fechtuje szpadą, ale ma też do dyspozycji bicz. Może nim rozbrajać przeciwników, a także wykorzystywać do wciągania się na dachy budynków. Aby pokonać szeregowych żołnierzy, wystarczy kilka trafień szpadą. Tych z tarczami trzeba trafiać od tyłu, najłatwiej najpierw przeskoczyć nad ich głową. Do strzelców wyborowych trzeba dobiec unikami, zanim nas odstrzelą. Sierżanci rzucają laski dynamitu, w momencie ich detonacji trzeba być poza zasięgiem. Z drobnych błędów - czasem automatyczny kąt kamery ustawia się tak, że tylko częściowo widać Zorro, ale nie widać, z kim walczy. Nie mamy też pełnej dowolności ruchu, na przykład wskakiwać na dachy można tylko w wybranych miejscach.

Oprócz zwykłych trafień możemy składać kombinacje za większą liczbę punktów, a także wykorzystywać atak specjalny. W miarę postępów można odblokować też wiele dodatkowych umiejętności, co jeszcze bardziej urozmaica zabawę. Wszystko jest pięknie animowane - Zorro wskakuje na przeciwników, odcina im paski od spodni, wycina słynne Z na ubraniu, nurkuje dołem i daje kopniaka, gwizdże na swojego konia, który atakuje itd. Naprawdę dużo się dzieje, a szczególnie satysfakcjonujące są walki z kilkunastoma przeciwnikami naraz. ▬



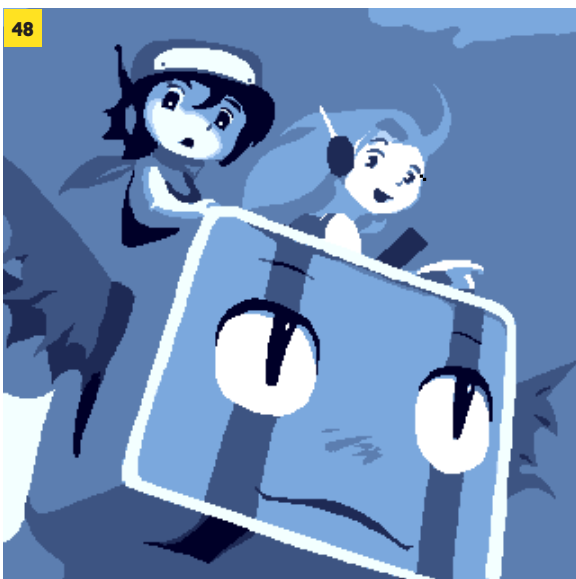
85

Superprzygody superbohatera w wersji przeznaczonej dla młodszych graczy, w konwencji zabawy, a nie jatki. Gier z Zorro nie było co prawda wiele, ale ta wydaje się najlepsza. Warto spróbować w każdym wieku.

HALL OF FAME



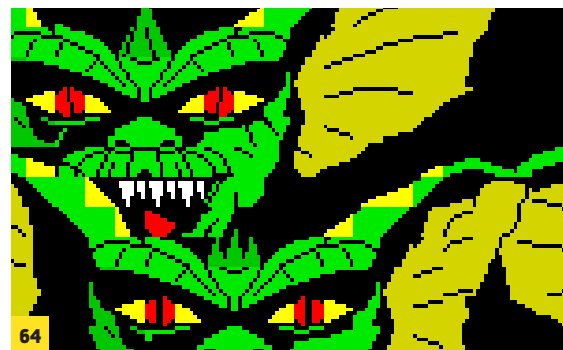
PRZEZ PIERWSZE DWA LATA JAY BALAKRISHNAN WSZYSTKO ROBIŁ SAM – TWORZYŁ OPROGRAMOWANIE, PAKOWAŁ JE I WYSYŁAŁ DO ODBIORCÓW.



48 Gdy mówimy o odrodzeniu się nurtu gier niezależnych po 2000 roku, jako pionier od razu przychodzi do głowy Cave Story autorstwa człowieka ukrywającego się pod ksywą Pixel. To nadal bardzo grywalna produkcja, po prostu Najlepsza Gra na Świecie.



52 Ciężko znaleźć bardziej satysfakcjonującą pracę dziennikarską niż odkopywanie zapomnianych historii i przywracanie ich bohaterów do życia. Czteroletnie dzieje położonego na przedmieściach San Francisco Human Engineered Software to opowieść o wzlocie i tajemniczym upadku firmy, która mogła stać się Electronic Arts.



58 Outlaws z LucasArts wykorzystywało silnik 3D, nad którym pracowano od czasu Dark Forces. Tyle że gra przenosiła nas do rzadko eksplorowanego w grach uniwersum Dzikiego Zachodu.

64 Cudowne lata osiemdziesiąte, gdy elektroniczna rozrywka, a dokładniej jej gałąź związana z Wielką Brytanią, funkcjonowała w symbiozie z Hollywood. Ukazywał się blockbuster, mijał rok i trafiał on na monitory podłączone do ZX Spectrum. Za większość tych ośmiobitowych hitów odpowiadało Ocean Software, ale nie tylko to studio się wyróżniało.





➤ Nasz bohater po przejściu pierwszej jaskini wpada wprost w środek bardzo poważnej awantury.



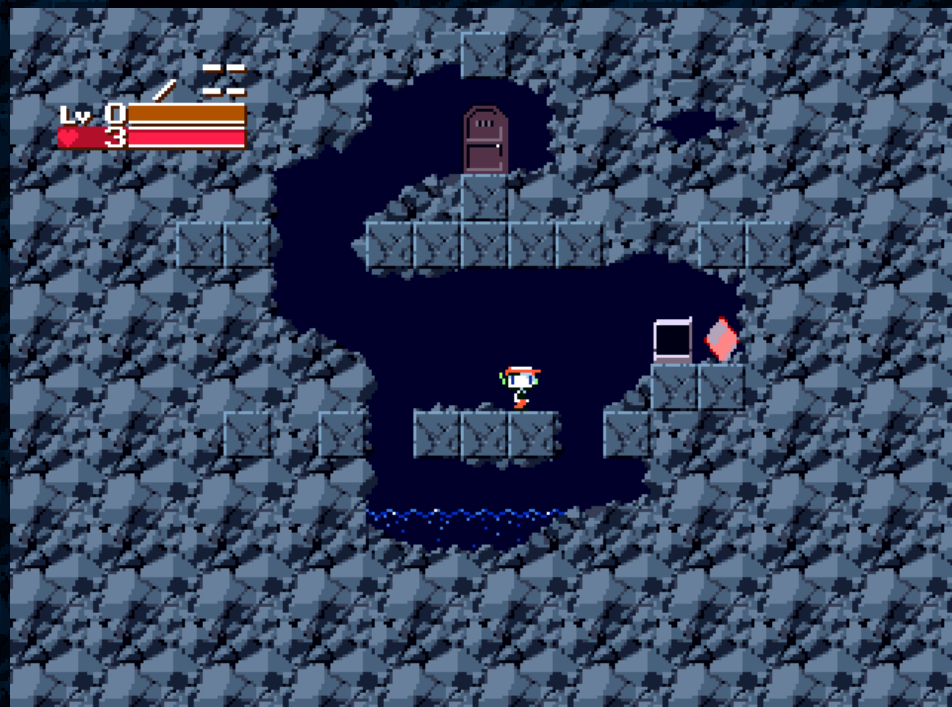
➤ Pierwszy miniboss - Barlog. Jeszcze nieraz spotkamy się z typem, więc jeśli nie mamy ochoty z nim walczyć, wystarczy go o tym poinformować!



➤ Choć mieszkańcy wioski Mimiga są bardzo uroczy, to sprawiają same kłopoty. Na szczęście kłopoty to nasza specjalność.



➤ Cave Story w wersji „plus” oferuje dodatkowe tryby zabawy, takie jak przejście specjalnie przygotowanej planszy na czas.



➤ Cave Story Plus ma grafikę o dwukrotnie większej rozdzielczości niż oryginał - oznaczało to konieczność narysowania od nowa wszystkich sprite'ów.

➤ Nowa wersja pozwala też grać w starym trybie graficznym - można też po prostu pobrać oryginał za darmo z sieci.

Cave Story+

Cave Story to gra, którą instaluję na każdym nowym komputerze. Gra, która stała się fundamentem współczesnej kultury indie i retro.

■ Michał R. Wiśniewski

Platformówka Cave Story (po japońsku zwana D kutsu Monogatari) była efektem pięcioletniej pracy jednego człowieka, niezależnego japońskiego twórcy znanego wówczas pod pseudonimem Pixel. Ukazała się w roku 2004 jako freeware i powoli zdobywała popularność.

Gdy pojawił się patch z fanowskim tłumaczeniem na angielski, stała się ogromnym hitem. Nie była pierwszą grą, która została zrobiona przez jednego człowieka (a przecież jeszcze dwadzieścia lat wcześniej tak właśnie powstawała większość gier), ale trafiła w wyjątkowy czas rozwijającego się internetu - i zmieniła myślenie o tym, czym są i mogą być gry niezależne, będące dziełem pasji, a nie tylko komercyjnej kalkulacji. Kiedy Cave Story się ukazało, moda na retro dopiero się zaczynała. Muzyka z syntezy i pikselowa grafika zrobiona przez Pixela idealnie wpisały się w świeżo rodzącą

się nostalgię. To nieco zabawne, bo kiedy zaczynał tworzyć tę grę w 1999 roku, pikselowa grafika nie wydawała się jeszcze tak bardzo archaiczna - trójwymiarowe produkcje dominowały dopiero od kilku lat. Pokazuje to skalę postępu w grach wideo - od czasu wyjścia Cave Story do dziś upłynęło osiemnaście lat. Tyle, ile między 2004 i 1986 okiem, gdy premierę miały Castlevania i Legend of Zelda.

JEDEN CZŁOWIEK

To było prawdziwe indie - Pixel (hmm), czyli Daisuke Amaya, robił swoją grę sam, nocami, gdy już uporał się z pracą zawodową i domowymi obowiązkami. A zrobił przy niej wszystko - scenariusz, kod, ilustracje, animacje sprite'ów, efekty dźwiękowe i ścieżkę dźwiękową, którą przygotował we własnym programie muzycznym, udostępnionym potem zresztą do pobrania.

Urodzony 29 kwietnia 1977 roku Amaya spełniał w ten sposób swoje



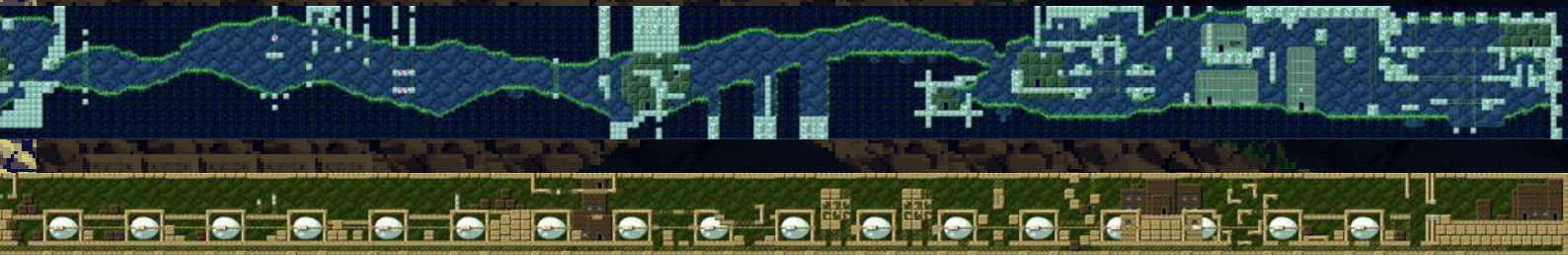
■ Mimiga może wydają się słodkiutki, ale gdy przychodzi co do czego, pokazują swoją wojowniczą naturę.

■ Czym byłaby „jaskiniowa opowieść” bez kolosalnych jaskini, w których można się zgubić i przeżyć wiele przygód?

marzenia. Zawsze lubił rysować (w sieci można było znaleźć jego zabawne mangi, stylistycznie przypominające ilustracje z Cave Story), tworzyć muzykę i grać w gry, zwłaszcza w dwuwymiarowe platformówki akcji. W jego tytule widać inspirację Metroidem, ale na liście ulubionych tytułów, które położyły podwaliny pod ten hit indie, znalazły się takie tytuły jak Final Fantasy V i VI, Super Mario Bros., Metal Slug 2, Nekojara Monogatari czy TwinBee.

W 1996 roku studiował informatykę, ale programowania gier nie poznał na uczelni, ale od kolegi z akademika. Uświadomił sobie, że jeśli chce robić gry, na jakich mu zależy, musi robić je sam, a nie pracując w branży dla dużej firmy. Dlatego właśnie zdecydował się na „normalny” etat w firmie zajmującej się maszynami drukarskimi, a tworzenie traktował jako hobby. Niezbyt szybkie tempo prac nad grą spadło, gdy Amaya poznał przyszłą żonę. Brak wydawcy, szefa czy nawet





fanów sprawiał, że nic ani nikt nie wywierało presji na twórcy. Nie trzymał się też sztywnego planu. Jedyne, na czym mu zależało, to żeby gra była kawaii, czyli urocza. Według niego zabrakło tego w Metroidzie.

MA BYĆ KAWAII

Trzeba przyznać, że gra jest wyjątkowo urocza. Kawaii jest nawet główny, milczący bohater. Na początku gry budzi się w małej jaskini i nie pamięta, kim jest, a później spotyka na swojej drodze galerię interesujących stworzeń. Na potrzeby gry autor wymyślił rasę zwaną Mimiga, królikopodobne, inteligentne istoty zamieszkujące jaskiniowy świat Cave Story, które są strasznie milusie, ale i skrywają mroczny sekret. Na początku trafiamy do ich wioski, stanowiącej centrum świata gry, w której została jedynie garstka stworzeń, w tym surowy, pełniący obowiązki szefa King i młoda idealistka Toroko. Resztę porwał niegodziwiec zwany Doktorem, który chce dopaść Sue - przedziwną Mimigę pochodzącą skądinąd.

Równie ciekawe są postacie wrogów. Pojawiają się bardzo szybko - wiedźma Misery i jej kompan, Balrog, który powraca co jakiś czas jako miniboss. Trudno nie darzyć go sympatią, wygląda bowiem jak kostka mydła albo latający toster. Podczas pierwszego spotkania pyta gracza, czy chce z nim walczyć, a jeśli ten nie chce, to tylko mówi „OK” i odlatuje.

➤ Niektóre plansze są mniej skomplikowane, ale to nie znaczy, że ich przejście nie będzie nastęrczało problemów.

Jest wreszcie Curly Brace, dziewczyna, którą spotyka bohater, ale pisanie o niej wymagałoby spoilerów. Jeśli ktoś jeszcze nie miał okazji zagrać, powiem tyle, że relacja między naszym cichym bohaterem i tajemniczą blondynką jest jednym z najbardziej emocjonalnie poruszających związków w historii gier, zwłaszcza z uwagi na oszczędność środków narracyjnych wynikających z formy gry.

NAJLEPSZA GRA ŚWIATA

Dlaczego Cave Story przeszło do historii jako jedna z najlepszych gier świata? Można powiedzieć, że trafiła na swój moment, dziś pewnie by utonąła w zalewie niezależnych produkcji. Tyle że bez niej by ich pewnie nie było - to jedna z gier, po zagraniu w które człowiek chce robić własne.

Tak czy siak Cave Story nie zdobyłoby popularności, gdyby po prostu nie było doskonałe. Gra tu wszystko - sposób, w jaki odnajdujemy się w nieznanym świecie, bez żadnych samouczków, krok po kroku. Świetny design, prosta, ale bardzo wyraźna grafika, ograniczona paleta kolorów oddająca klimat poziomu, jednocześnie komplementarna do mechaniki platformówki. Rozgrywka stawia wyzwania, ale bez poczucia, że ktoś się nad nami znęca. Genialny system rozwoju broni, wcale nie taki oczywisty i liniowy. Masa tajemnic do

odkrycia - już sama opowieść jest wielowarstwową zagadką. Do tego ma kilka zakończeń, które czekają na graczy lubiących wyzwania. Odsłonięcie najlepszego zakończenia nie było w zasadzie możliwe w pojedynkę, ale właśnie - oto gra epoki internetu, która zgromadziła potężny fandom wymieniający się poradami i rozwiązaniami.

Cave Story powstała dla przyjemności autora i została wypuszczona jako freeware, twórca nie zarobił więc na niej ani grosza. Ten darmowy oryginał z fanowskim tłumaczeniem można pobrać do dziś, ale wyszły też wersje komercyjne. W 2010 roku za sprawą Nicalis gra ukazała się na Nintendo Wii. Co ciekawe, poprawiono w niej grafikę - oryginalna wersja miała jedynie 320 na 200 pikseli; sprayty z 8 x 8 urosły do 16 x 16 pikseli. Podobną wersję, zwaną Cave Story Plus, można nabyć na PC (Steam, GOG). Zawiera ona nowe wyzwania, a także podział na tryb Easy i Hard, do tego obsługuje pad USB, ale bez drążków analogowych (w oryginale grało się na klawiaturze). W 2012 roku ukazał się remake z zupełnie nową, trójwymiarową grafiką na Nintendo 3DS - mimo przeniesienia grafiki w XXI wiek udało się zachować jej cały urok; gra wyszła tylko na kartridżu (użytki chodzą po kilka stów). Nintendo Switch natomiast otrzymało nieco rozbudowaną wersję Cave Story Plus - doszły efekty specjalne i tryb dla

➤ Każda strefa ma własną kolorystykę - mimo dość prostej, pikselowej grafiki gra jest różnorodna i ciekawa.

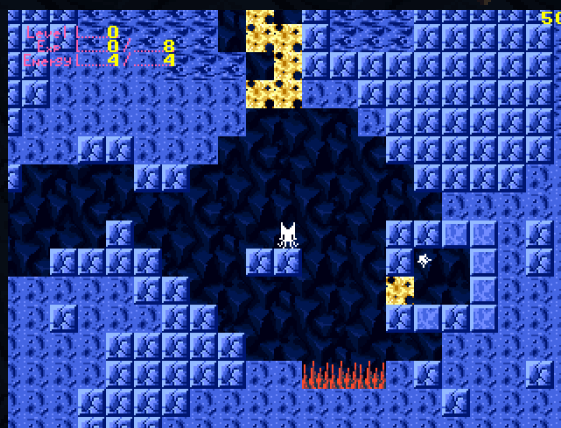


dwóch graczy – ale kosztuje dwa razy tyle, co pecetowa.

PIKSELOWE PRZYGODY

Ale ile można grać w jedną grę? Dużo, przyznam się, odpalam Cave Story przynajmniej raz w roku. Ale to niejedyna produkcja od Pixela. Po sukcesie Cave Story zachodni fani przetłumaczyli na angielski – i tym samym wprowadzili do światowego obiegu – jego starszą grę, Ikachan, czyli „ośmiorniczka”. Prace nad nią stanowiły dla Pixela poligon doświadczalny przed Cave Story i bardzo to czuć, zwłaszcza w klimacie. Akcja gry toczy się w podwodnym systemie jaskiń, którym rządzi wielka ryba zwana Ironhead. Zaczyna działać źle, gdy po serii trzęsień ziemi jaskinie zostają odcięte od świata. Kończy się pożywieniem, morskim stworzeniem grozi zagłada, Ironhead popada w szaleństwo i paranoję. Jedynym ratunkiem może być tytułowa ośmiorniczka (ośmiorniczek?), którą steruje gracz. Chociaż grafika przypomina platformówki, sterowanie jest dostosowane do podwodnego środowiska – Ikachan przechyla się w lewo lub w prawo i porusza siłą odrzutu. Ironhead występuje jako boss w podwodnym poziomie Cave Story, Ikachan pojawia się przez chwilę w tle. Gra ukazała się w odświeżonej wersji na Nintendo 3DS.

Inną, starszą pozycją Pixela, do której ciągle wracam, jest Azarashi (Foczka), dostępna na smartfony. Rozgrywka jest równie prosta, co



wciągająca. Zadaniem gracza jest łapanie (za pomocą rzutek) spadających breloczków z foczkami; refleks jest nagradzany punktami, za które dostaje się trofea i gadżety (kolorowe foczki i kotkę w sukience, znaną z komiksów autora). Świetna zabawa, zwłaszcza gdy się urządzi zawody w grupie znajomych. Przy tej prostej grze dobrze widać, że oprócz ogromu pracy Pixel wkłada w swoje gry coś ważniejszego – serce. W Azarashi na ekranie z wynikami pojawia się czasem ślimak, którego można upolować rzutką. W Cave Story gracz mógł przeszukać chatkę Curly Brace i znaleźć jej majty; możliwe było też ukończenie przygody... z jedną z pomniejszych postaci w kieszeni, na co gra reagowała zmodyfikowanym zakończeniem. Po takim dopracowaniu szczegółów widać, że to owoce miłości do tego, co robi – oto etos otaku. Tyle że po skończeniu Cave Story Daisuke powiedział

Poligonem doświadczalnym dla Pixela przed pracą nad Cave Story była gra o małej, dzielnej kałamarnicy.

Ostatnie dzieło Pixela to strzelanka-bieganka, której bohaterem jest żaba o zblazowanym obliczu.

sobie, że to ostatnia gra w jego życiu – tak bardzo był zirytowany faktem, że musi jeszcze poprawić wiele błędów i wprowadzić poprawki zasugerowane przez znajomych beta-testerów.

ŻABA DO BOJU

Tak się na szczęście nie stało i Pixel wypuścił jeszcze kilka mniejszych i większych gier. Znana z komiksów i gościnnych występów kotka powróciła w jego ostatniej jak na razie produkcji, Kero Blaster (2014). Jest dostępna na pecety, smartfony, Switcha i PlayStation 4 – to wciągający biegaj & strzelaj, w którym gramy jako żaba zatrudniona w firmie obsługującej teleporty. Ich serwisowanie polega na oczyszczaniu z czarnych potworków. Chociaż poziomy są liniowe (ciągle w prawo – miniboss – ciągle w prawo – boss), to gra stosuje te same sprytnie sztuczki narracyjne czy system broni znany z Cave Story, przez co jest niełicho wciągająca. Dla smartfonów został opracowany specjalny system sterowania, który można przetestować w darmowych spin-offach Kero Blaster spełniających rolę demo – Pink Hour i Pink Heaven.

Co przyniesie przyszłość? Dekadę temu Pixel zapowiedział grę Rockfish, która wyglądała na połączenie Cave Story i Ikachana. Projekt został jednak porzucony, gdy autor zajął się pracami nad Kero Blaster. Może wyjmie go z szuflady, a może wróci z czymś zupełnie nowym, a jednocześnie tak znajomym jak poprzednie pikselowe przygody. ■

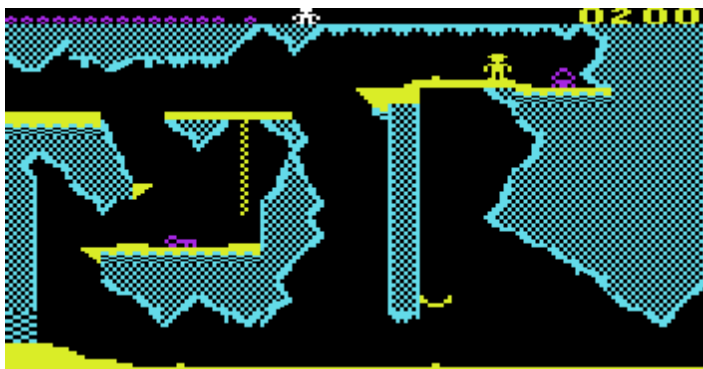
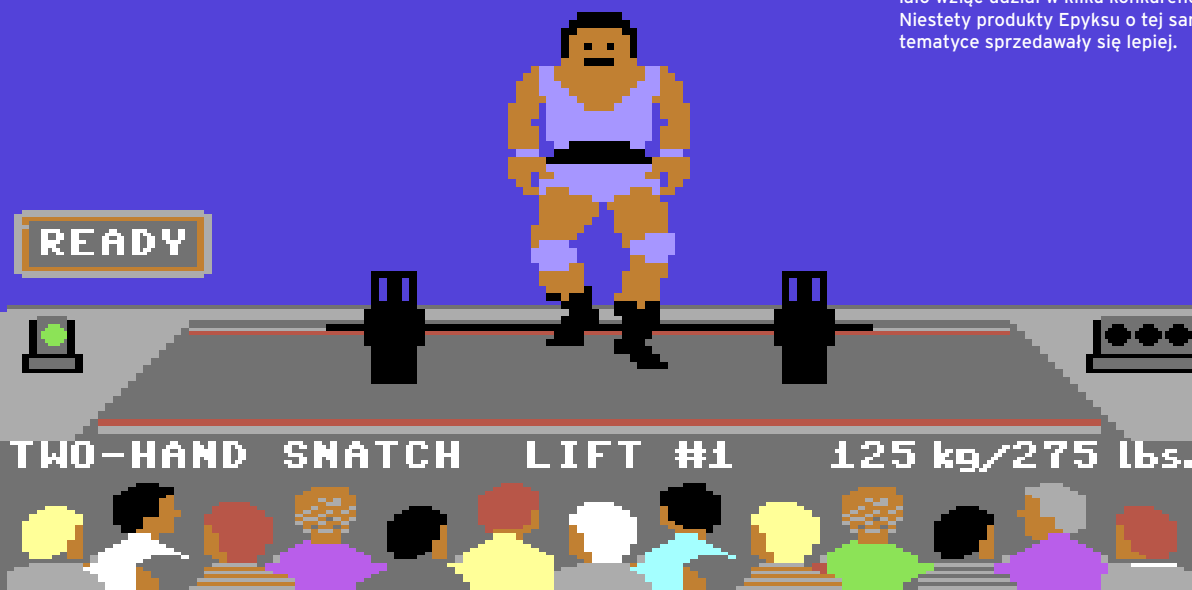


Prosta grafika tym razem sprawdza się doskonale – widać, kto do kogo strzela i gdzie czai się niebezpieczeństwo.



PORT 2 MARTIN

♣ HESGames inspirowane letnimi igrzyskami olimpijskimi w 1984 roku pozwalało wziąć udział w kilku konkurencjach. Niestety produkty Epyksu o tej samej tematyce sprzedawały się lepiej.



♣ Egzotyczne lokacje wypełnione śmiercionośnymi pułapkami i śmieciak w kapeluszu poszukujący skarbów. Inspiracja Pharaoh's Curse nie mogłaby być bardziej oczywista.



♣ Revenge of the Mutant Camels, jedna z gier Jeffa Mintera rozmówanego w faunie – jego firma nosi nazwę Llamasoft, a w grach pojawiają się wielbłądy, łosie, lamy...

JAK

HISTORIA HUMAN ENGINEERED SOFTWARE

SUPERNOWA

■ Piotr Żymelka

STUDIUJĄC DZIEJE ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI, NATKNIEMY SIĘ NA FIRMY, KTÓRE ŚWIECĄ NIEPRZERWANYM BLASKIEM OD DEKAD. BYŁY RÓWNIEŻ I TAKIE, KTÓRE NIEGDYŚ NIM ŚWIECIŁY, A PÓŹNIEJ PADŁY OFIARĄ BEZLITOSNYCH REGUŁ RYNKU I ROZPŁYŃĘŁY SIĘ W CZASIE. ZNAJDZIEMY TEŻ KILKA STUDIÓW, KTÓRYCH BLASK, CHOĆ DAWNO JUŻ PRZESTAŁY ISTNIEĆ, WCIAŻ EMANUJE, A MY WIDZIMY ODLEGŁE ECHO DAWNEJ ŚWIETNOŚCI, CZY TO ZA SPRAWĄ WYWODZĄCYCH SIĘ Z NICH LUDZI, CZY DZIĘKI ELEMENTOM WSPÓŁCZESNYCH GIER MAJĄCYCH KORZENIE W ICH PRODUKCJACH. HUMAN ENGINEERED SOFTWARE – ZNANE POD NAZWAMI THE ICARUS SOFTWARE, HESWARE LUB PO PROSTU HES – TO WŁAŚNIE TAKI PRZYPADEK. ŚWIECIŁO KRÓTKO I INTENSYWNIE, SZYBKO SIĘ WYPALAJĄC.

Wszystko zaczęło się w latach pięćdziesiątych XX wieku, gdy pochodzący z Indii Narayana Pillai Balakrishnan, zmęczony długim podróżowaniem po świecie jako członek zespołu grającego tradycyjną hinduską muzykę, przybył do Hollywood, by uczyć tam jogi gwiazdy kina.

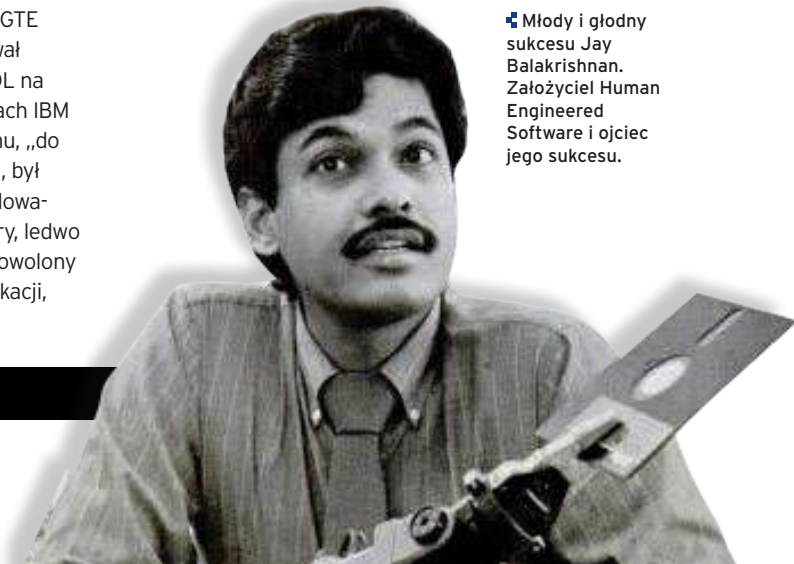
Wkrótce poznał Amerykankę, z którą wziął ślub, a w 1955 roku urodził się ich syn, Jay - bohater tej historii. Większość dzieciństwa i okresu nastoletniego chłopak spędził w indyjskim stanie Kerala. Do Ameryki wrócił na studia i rozpoczął naukę na University of Southern Florida. Podczas letniej przerwy, aby sobie dorobić, zatrudnił się w Charlestonie w Naval Electronics System Command i tam po raz pierwszy zetknął się z komputerami

- było to dla niego iście religijne przeżycie. Po powrocie na uniwersytet od razu zapisał się na kursy programowania, a niedługo później kupił też swój pierwszy sprzęt - Commodore PET 2001. Początkowo planował używać go tylko przy obliczeniach potrzebnych podczas kursu pilotażu, jednak szybko zaczął również tworzyć własne programy.

Skończywszy studia, Balakrishnan znalazł zatrudnienie w firmie GTE Data Service, w której zajmował się programowaniem w COBOL na wielkogabarytowych maszynach IBM 370. Ciągłe też tworzył w domu, „do szuflady”. Jak sam wspomina, był wtedy tak zafascynowany kodowaniem, że zasiadał do klawiatury, ledwo tylko otworzył rano oczy. Zadowolony z napisanych przez siebie aplikacji, zamierzał powysłać je do

czasopism zamieszczających listingi do samodzielnego „wklepania” przez czytelników (nieco później praktyka ta stosowana była również w Polsce), ale przyjaciele przekonali go, że są wystarczająco dobre, by oferować je klientom. W międzyczasie zmienił pracę i zatrudnił się w Hughes Helicopter, gdzie zajmował się programowaniem w obrębie modułu finansowego.

✚ Młody i głodny sukcesu Jay Balakrishnan. Założyciel Human Engineered Software i ojciec jego sukcesu.



HES



Wciąż jednak w głowie kołatała mu złożona samemu sobie obietnica: aby w wieku dwudziestu pięciu lat założyć własną firmę.

SYPIALNIANE POCZĄTKI

Jak wiele innych ówczesnych przedsięwzięć, tak i HES miało swoją siedzibę w domowych warunkach, a konkretnie w sypialni młodego Jaya Balakrishnana. Mitotwórcza, choć niezwyfikowana legenda głosi, że wymontował drzwi z łazienki, położył je na dwóch szafkach nocnych i w ten sposób skleił biurko, na którym powstały debiutanckie programy pod szyldem nowo założonej firmy. Przez pierwsze dwa lata Balakrishnan wszystko robił sam - tworzył oprogramowanie, pakował je i wysyłał do odbiorców. Zamieszczał też ogłoszenia w magazynach takich jak Kilobaud, Compute! czy The Midnite Software Gazette. Początkowo nie zamierzał pisać gier, a zamiast tego skupiał się na użytkach, głównie ułatwiających pracę programistom. Stworzył na

przykład edytor plików HESEdit lub HESLister, prezentujący listingi programów napisanych w BASIC.

Sprzedaż szła na tyle dobrze, że Balakrishnan zrezygnował z pracy w Hughes Helicopter i poświęcił się rozwijaniu własnej firmy. Wkrótce jednak okazało się, że prowadzenie jednoosobowej działalności jest wyczerpującym zajęciem, szczególnie odkąd zarządzał również telefoniczną infolinią dotyczącą produktów HES, czynną dwadzieścia cztery godziny na dobę. Dlatego, gdy zgłosili się do niego przedstawiciele producenta sprzętu Universal Supply, z atrakcyjną propozycją kupna HesWare, oferując przy tym Balakrishnanowi utrzymanie stanowiska szefa, ten przystał na nią bez wahania.

Nieco wcześniej, w 1981 roku, ukazała się jedna z pierwszych gier HES - klon Defendera zatytułowany Protector. Od słynnego poprzednika odróżniał ją większy nacisk położony na aspekt strategiczny. Gracz musiał chronić ludzkość przed obcymi

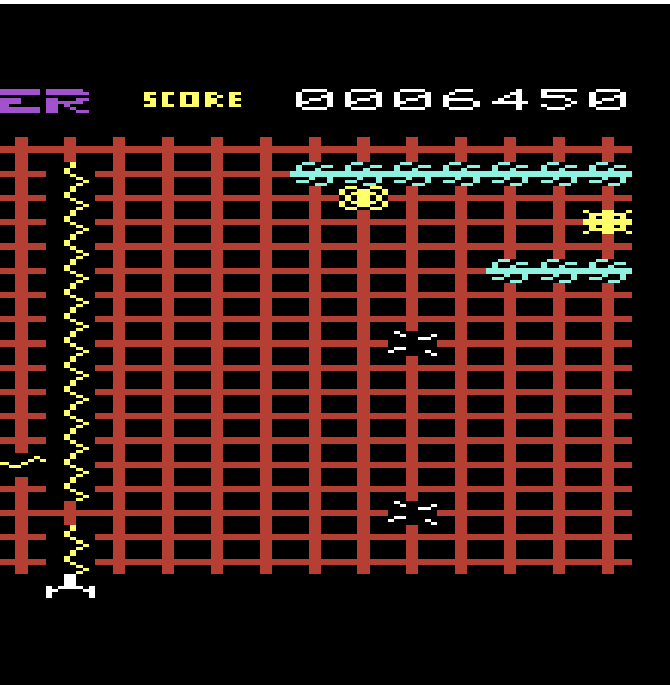
✚ Protector. Jeden z pierwszych hitów HES. Na pierwszy rzut oka klon Defendera, ale graczom nie przeszkadzało to chętnie ratować ludzi zaatakowanych przez bezwzględnych najeźdźców.

najeźdźcami - każdego mieszkańca zaatakowanej planety należało przetransportować do bazy, a następnie ewakuować do innego systemu. Protector zebrał niezłe noty i dobrze się sprzedawał.

Z SYPIALNI NA SALONY

Balakrishnan przeniósł się do Brisbane w Kalifornii, gdzie w zarządzaniu firmą wspomógł go były pracownik Xeroksa, Ted Morgan. Młody twórca mógł więc w końcu skupić się na rozwoju HesWare. Coraz bardziej pociągały go gry, a mając już zaplecze finansowe, zaczął rozglądać się za innymi autorami. Latem 1982 roku wybrał się za ocean, do Anglii, na branżowy event. Spotkał tam Jeffa

**HES był pierwszą firmą,
która wyprodukowała
grę na kartridżu do
Commodore 64.**



Mintera, który wkrótce stał się jednym z najważniejszych ludzi w HesWare. Minter, utalentowany programista i założyciel Llamasoft, prezentował uczestnikom imprezy swoją grę zatytułowaną Defenda na Commodore VIC-20, sprzęt zdobywający wtedy coraz większą popularność. Balakrishnan od razu zwrócił uwagę na szybkość i jakość grafiki, trafnie odgadując, że nie mogła powstać w BASIC. Jeff i Jay szybko doszli do porozumienia, podpisali umowę i HesWare zaczął wkrótce wydawać na rynku amerykańskim tytuły Llamasoft przeznaczone na VIC-20.

Niedługo później ukazał się pierwszy wielki hit HesWare, autorstwa Jeffa Mintera - Gridrunner. Była to wariacja na temat klasycznego Centipede, ale zawierała wystarczająco dużo nowych rozwiązań, by uznać ją za coś więcej niż tylko klon popularnej gry. Sukces zaowocował kolejnymi produkcjami autorstwa Mintera, które ukazywały się co kilka miesięcy, a warto tu wspomnieć o Revenge of

Gridrunner, czyli pierwszy hit od Jeffa Mintera pod szyldem HES. Ukazały się wersje na VIC-20, C64 oraz ośmiobitowe Atari.



Jeff Minter, pochodzący z Anglii, utalentowany, choć nieco szalony programista. Do dziś aktywny w branży. Gry jego Llamasoftu można znaleźć na przykład na Steamie. Wywiad z Jeffem zamieściliśmy w Pixelu #09.

the Mutant Camels, Advance of the Megacamel oraz Metagalactic Llamas: Battle at the Edge of Time. Czyż samo brzmienie tych tytułów nie zachęca do zagrania?

Oprócz dopieszczania posiadaczy VIC-20 Balakrishnan postanowił również rozszerzyć asortyment akcesoriów do tego komputera, a także rozpocząć wydawanie oprogramowania na mającego premierę w 1982 roku Commodore 64. Nie zaniedbywał również klientów potrzebujących programów użytkowych - ukazał się na przykład edytor tekstu HESWriter. Wszystkie te kroki spowodowały, że obroty firmy skoczyły w ciągu roku z 1,3 do 13 milionów dolarów. Zapowiadały się tłuste czasy.

NADCHODZĄ KŁOPOTY

Niestety w międzyczasie doszło do krachu na rynku gier wideo, a firma matka, Universal Supply, dostarczająca produkty głównie dla Atari i Mattela, bardzo dotkliwie podczas niego ucierpiała. Balakrishnan i Morgan musieli

więc użyć wszystkich swoich talentów biznesowych, by wyrwać HesWare ze szponów upadającego kolosa. Udało im się to zrobić, lecz znów stali się niezależnym studiem, bez stabilnego źródła finansowania. Postanowili zatem nałapać kontraktów - udało im się zainteresować kilka firm z Doliny Krzemowej. Szukali inwestorów wszędzie, również w przedsiębiorstwach niemających nic wspólnego ze sprzętem i oprogramowaniem, na przykład w Action Industries, które wytwarzało bibeloty do aranżacji wnętrz. Wśród chętnych do sypnięcia groszem znalazł się także Microsoft. Gigant z Redmond powierzył HesWare przeprojektowanie na C64 programu Multiplan, czyli pierwszej wprawki w tworzeniu arkusza kalkulacyjnego. Jest to bodaj jedyna próba zaistnienia Microsoftu na tym komputerze.

Po zapewnieniu firmie środków finansowych kolejnym celem Balakrishnana było nawiązanie współpracy z dużymi sieciami handlowymi, by sprzedawać swoje produkty w jak największej liczbie sklepów. Zawarł umowy z dwoma gigantami - K-Mart i Toys „R” Us. W efekcie programy

HES



HES były dostępne w ponad ośmiu tysiącach punktów, a przy tym przetarły szlaki dla innych producentów. Niosło to ze sobą również minusy, ponieważ trzeba było ręcznie pakować wszystkie egzemplarze, a w przypadku klapy (jaką okazało się na przykład wydane w 1984 roku HESGames, które, mimo że sprzedawało się dobrze, przegrało z epyksowym Summer Games) firma zostawała z mnóstwem niesprzedanego towaru.

Balakrishnan zdawał sobie również sprawę, że bez reklamy i promocji daleko nie zajdzie, więc z rozmachem w nie inwestował. Wynajął na przykład nieczynny lotniskowiec-muzeum Intrepid, na którym prezentował wydawane przez siebie produkty. Ponadto udało się przekonać Leonarda Nimoy (odtwórcę roli Spocka w klasycznym „Star Treku”), by został rzecznikiem HesWare. Było to o tyle osobliwe, że aktor nie miał bladego pojęcia o komputerach - zapytany kiedyś przez dziennikarza, jaką maszynę ma w domu, odparł, że nie wie. Mimo to obecność znanej twarzy jako propagatora HES sprawdzała się i napędzała sprzedaż.

Innym sławnym człowiekiem związanym z firmą Balakrishnana jest Ron Gilbert, późniejszy twórca silnika SCUMM i Monkey Island. Rozpoczął on swoją karierę programistyczną właśnie w HesWare. Do firmy trafił prosto z poprzedniej pracy (w oregońskim

■ Super Zaxxon, powstały we współpracy z Segą, pod nadzorem Lawrence'a Hollanda, stanowił kolejny duży sukces HES.



■ Rzecznik HesWare Leonard Nimoy, lepiej znany jako Spock.

■ The Pit budzi skojarzenia z Boulder Dash. Też chodzi w nim o poszukiwanie klejnotów pod ziemią.

radiu), prezentując napisany przez siebie zestaw narzędzi pomocnych programistom aplikacji przeznaczonych na Commodore 64 - wkrótce wydano go pod tytułem HesBASIC. Gilbert spędził w HesWare ponad pół roku i właśnie wtedy w jego głowie narodził się pomysł, który długo dojrzewał, by w końcu ujrzeć światło dzienne w 2013 roku w postaci gry The Cave.

Spośród znajdujących się w portfolio HesWare tytułów warto wspomnieć również o inspirowanym Kinem Nowej Przygody Pharaoh's Curse (choć HES odpowiadało tylko za wersję na VIC-20). Gracz sterował awanturnikiem poszukującym skarbów w egzotycznych lokacjach. Uzależniająca rozgrywka przywodząca na myśl Montezuma's Revenge sprawiała, że trudno było przejść obok tego tytułu obojętnie. Inną ciekawą propozycją stanowił Mr. TNT, konwersja arcade'ówki, w której wcielamy się w pacmanopodobną postać i musimy rozbrajać ładunki wybuchowe poruszając się po siatce przewodów, jednocześnie unikając płomieni. To trudna, ale satysfakcjonująca produkcja, dająca dużo frajdy. Należy też wspomnieć o dwóch innych portach z arcade: The Pit oraz Eggor, gwarantujących bardzo solidną rozgrywkę.

KROK W STRONĘ EDUKACJI

Balakrishnan, oprócz tworzenia gier, od samego początku pragnął również wydawać programy edukacyjne i miał ambitne plany w tym zakresie. W wywiadzie z 1984 roku przedstawił kilka interesujących i nowatorskich pomysłów, z których niestety większość pozostała na etapie koncepcji. W Cell Defence gracz miał dowodzić ludzkim układem odpornościowym i odpierać ataki wirusów. Life Force natomiast polegało na tworzeniu coraz bardziej skomplikowanych form życia - od ameb aż do organizmu człowieka. Wreszcie w Ocean Quest miało się

poszukiwać zatopionego skarbu, a przy okazji przyswajać wiedzę na temat morskiej flory i fauny.

Na szczęście drogę na półki sklepowe znalazła jedna z najlepszych gier z zacięciem edukacyjnym, choć dopiero pod sam koniec istnienia HesWare. Jej autor, Lawrence Holland, był archeolog, już od jakiegoś czasu pracował dla Balakrishnana. Odpowiadał między innymi za powstałego we współpracy z Segą Super Zaxxon, stanowiącego sequel bardzo dobrze przyjętego Zaxxona. Następnie Holland stworzył tytuł umożliwiający zarządzanie stacją kosmiczną. Program zawierał wszystkie etapy prowadzące do umieszczenia „budowli” na orbicie - konstrukcję poszczególnych modułów, rozwój niezbędnych technologii oraz przeprowadzanie koniecznych badań naukowych. A działało się to na długo przed wysłaniem w kosmos prawdziwej Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. Gra, zatytułowana Project Space Station, ukazała się w 1984 roku i zebrała bardzo pozytywne recenzje. Holland, podobnie jak wspomniany wcześniej Ron Gilbert, znalazł później zatrudnienie w Lucasfilm Games, gdzie zajmował się głównie tworzeniem symulatorów lotniczych (patrz Pixel #80) oraz gier osadzonych w uniwersum „Gwiezdnych wojen”.

HES PRZESTAJE ŚWIECIĆ

Na początku 1984 roku pojawiły się pierwsze symptomy kryzysu.



OUTLAWS



Outlaws ma ciekawy interfejs. Przypominające karty zakładki po lewej oznaczają liczbę nabojów, a po prawej stan zdrowia.



Ostrzał podczas poruszania się jest trudniejszy, ponieważ gdy chodzimy, broń przesuwana się lekko na boki.



Zółto-pomarańczowe barwy zachodzącego słońca to idealne zwieńczenie naszej przygody.

Główny antagonista gry: bogaczy się niezgodnie z prawem Bob Graham.

AWES



KTO PIERWSZY SIĘGNIE PO REWOLWER

Dziki Zachód to nie miejsce dla mięczaków. Wie o tym też nasz bohater, marshal James Anderson. Lata służby nauczyły go, że do bandytów nie przemawiają negocjacje, ale raczej kula wystrzelona z rewolweru.

■ Marcin M. Granat

Po długiej pracy Jamesowi udaje się przejść na zasłużoną emeryturę. Wreszcie może w całości poświęcić się rodzinie: ma z dala od miasta dom, w którym mieszkają jego żona i córka. Los jednak chce, aby zostało mu to odebrane. Gdy protagonista wyrusza po zapasy do miasta, para wyrzutków atakuje jego domostwo, zabijając żonę i porwijąc córkę. Naszemu marshalowi nie pozostaje nic innego, jak ponowne sięgnięcie po broń, by wymierzyć sprawiedliwość za śmierć małżonki oraz uratować swoje dziecko.

ZWROT KU WESTERNOWI

Outlaws wydano w 1997 roku, gdy LucasArts było dobrze rozpoznawalne. Studio miało już za sobą Looma czy The Secret of Monkey Island, a dopiero co wypuściło Afterlife oraz Star Wars: Shadows of the Empire. Gra w realiach Dzikiego Zachodu miała inny klimat, a jej twórcy chcieli wzorować się na najlepszych. Wśród inspiracji znalazły się filmy z Clintem Eastwoodem, takie jak „Dobry, zły i brzydki” czy „Za garść dolarów”.

Podczas napędzanej żądzą zemsty walki przemierzamy lokalacje charakterystyczne dla dawnych Stanów Zjednoczonych. Po pochowaniu ukochanej ruszamy na farmę, na której ukrywa się jeden ze złoczyńców. Przeczesujemy tam stodoły oraz chatki będące kurnikami. Gdy słońce jest wysoko nad horyzontem, a na niebie widać poruszające się białe chmury, trafiamy do miasteczka Sanctuary. W jego centrum jest hotel, znajdują się tu także bank, biuro z telegrafem, zakład pogrzebowy czy wreszcie obowiązkowy saloon. Bedziemy też walczyć wśród wagonów rozpędzonego pociągu, by jak najszybciej dotrzeć do lokomotywy, podczas gdy za oknem pośpiesznie mijamy pustynię z niezlicznymi kaktusami, kępkami traw i czaszkami bizonów.

Po długiej podróży znajdziemy się w kanionie z zalewiskiem, gdzie podczas wędrówki pomiędzy skalnymi ścianami przyjdzie nam też skoczyć z urwiska do zbiornika wodnego i trochę popływać. Gdy nadejdzie noc, a wokół nas rozpęta się burza, stęp naszego konia doprowadzi nas do tartaku. Pech jednak będzie chciał, że

znów nie spotkamy się tu z serdecznym powitaniem. Rozwiążemy sporo zagadek środowiskowych, w których od odpowiedniego ustawienia przełączników będzie zależeć, do jakich pomieszczeń trafimy. W Outlaws nie zabrakło też obowiązkowego meksykańskiego fortu, skąpanego w promieniach zachodzącego słońca. Także i tam nie będzie nudno. Budowla obronna poza charakterystycznymi wysokimi murami będzie kryć tajemnicze i rozległe podziemne tunele, w których drogę będziemy rozświetlać lampą naftową.

Jak przystało na grę osadzoną w okresie intensywnego wydobycia minerałów, część rozgrywki ma miejsce w kopalni. Położony pod ziemią poziom zmusi nas do wędrówek kopalnianymi chodnikami oraz do przemierzania się po torach. Zwiedzimy również zespół klifów. To właśnie tam damy się porwać nurtowi rwącej rzeki i zdobędziemy kamienne klucze umożliwiające nam dostanie się do kolejnych, ukrytych za sekretnymi wrotami przejść. Ostatnią mapą, na której odczujemy ulgę po dokonaniu zemsty, będzie ranczo głównego



Motyw



James Anderson jest postacią wykreowaną w sposób przemyślany. Nie dotyczy to tylko jego działań poddyktowanych żądzą zemsty za krzywdy wyrządzone jego rodzinie. Zamilowanie bohatera do wymierzania sprawiedliwości ukształtowało się już u niego w młodych latach, gdy razem z ojcem został napadnięty przez pewnego bandytę.

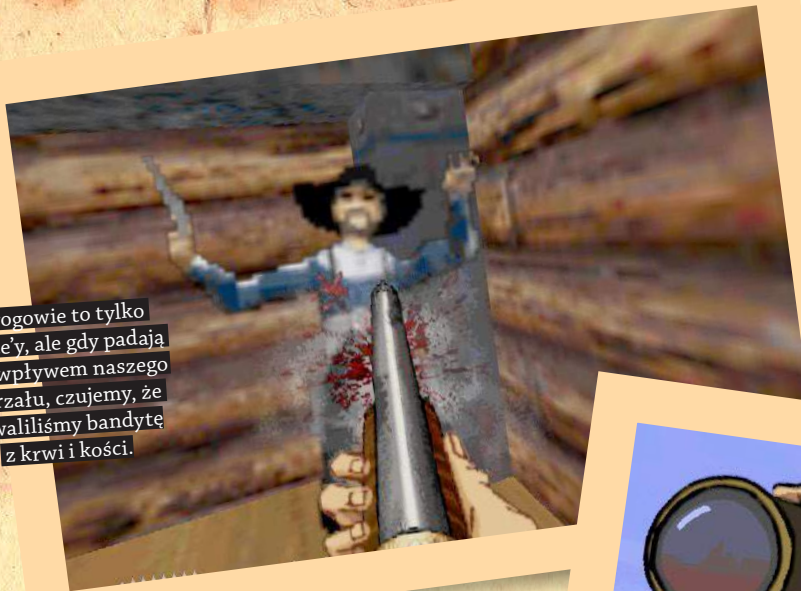
antagonisty gry - Boba Grahama. To tam rozpętamy strzelaninę w przepięknej willi z mnóstwem pokoi, salonami z płonącym w kominkach ogniem oraz elegancką biblioteką.

GARŚĆ NABOJÓW

Wszystkie wspomniane lokacje są uczczone dla oczu, zostały intuicyjnie zaprojektowane, lecz stanowią tylko pole do intensywnej wymiany ognia. Choć na niektórych poziomach spotykamy postaci neutralne, które możemy, choć nie powinniśmy zabijać, to naszą uwagę skupiają przede wszystkim wrody kowboje. Outlaws ma trzy poziomy trudności, choć łatwo zginąć nawet na tym najniższym. Jeśli to możliwe, jak najwięcej wrogów zdejmujemy z odległości. Outlaws jako pierwsza w historii strzelanka wprowadziła do gry celownik optyczny, przez co wrogów możemy zabijać podobnie jak przy użyciu snajpówki.

Wśród naszego arsenału znajduje się oczywiście sztandarowy dla westernu rewolwer. Mamy też trzy rodzaje strzelb: jednolufową, dubeltówkę oraz obrzyn. Do dyspozycji są również noże, które możemy wykorzystać do cichego zabójstwa oponenta lub do rzucania. Z broni bardziej pokazowych trzeba wymienić dynamit odpalany przez bohatera cygarem oraz kartaczkownicę Gatlinga siejącą ogromne spustoszenie, lecz niepozwalającą na poruszanie się i niestety mało precyzyjną. W ostateczności nasz marshał ma do dyspozycji także swoje pięści. Jest w końcu twardzielem z krwi i kości.

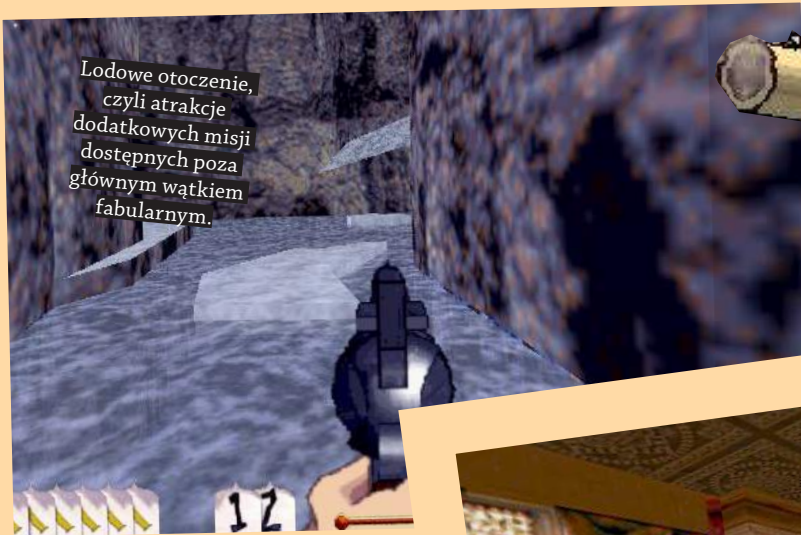
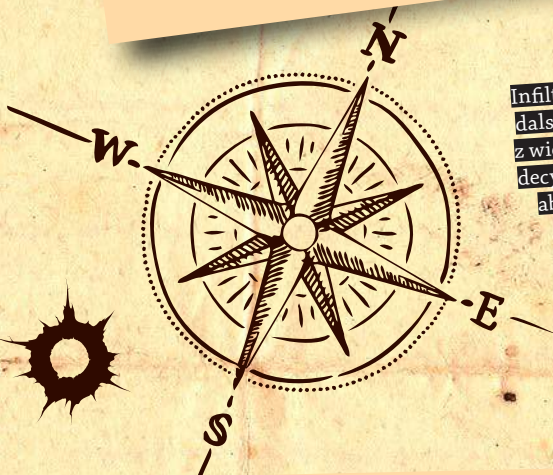
Strzelanie jest intuicyjne, choć w grze nie ma oczywiście popularnego w obecnych shooterach przybliżania celownika. Większość przeciwników można powalić jednym celnym strzałem, ale problemy sprawia ich liczba. Atakowani jesteśmy z każdej strony, co po części stanowi wyzwanie, a także sprawia, że nasze potyczki są charakterystyczne dla westernowego kina. Podczas walk kucamy za rogami budynków, ostrzeliwujemy wroga zza osłony tudzież pomagamy sobie dynamitem, a wszystko to wokół tłuczących się szyb sklepowych wystaw.



Wrogowie to tylko sprite'y, ale gdy padają pod wpływem naszego ostrzału, czujemy, że powaliliśmy bandytę z krwi i kości.



Infiltracja i planowanie dalszych akcji to jedna z wielu rzeczy, na które decyduje się Anderson, aby osiągnąć swoje cele.



Lodowe otoczenie, czyli atrakcje dodatkowych misji dostępnych poza głównym wątkiem fabularnym.





Prawdziwy mężczyzna z Dzikiego Zachodu odpala dynamit tylko od tłącego się cygara.



Outlaws zawiera pojedynki z bossami. Jak przystało na klasykę gier wideo, to ten ostatni jest najpodlejszy i najtrudniejszy do pokonania.

Córka naszego protagonisty. Odwaga i zamiłowanie do broni palnej są najwidoczniej dziedziczne.

Zgodnie z tradycją starszszkolnych strzelanek Outlaws zawiera listę kodów. Poza standardową nieśmiertelnością, pojawiła się też niewidzialność.

Inaczej sytuacja ma się z bossami. Są oni z naturalnych przyczyn wytrzymalsi, ale przede wszystkim przedstawieni jako postacie o barwnym temperamencie. Są przerysowani, a ich śmierć opatrzona jest odpowiednim fabularnym komentarzem. Eliminujemy szwarzcharaktery, które napadły na nasze domostwo, ale też i innych, których gama poszerza się wraz z rozwojem fabuły. Wśród nich znajdzie się Indianin zwany Dwa Pióra oraz biznesowy magnat, który w nie do końca legalny sposób buduje kolejowe imperium.

BARWY ZACHODNIEGO NIEBA

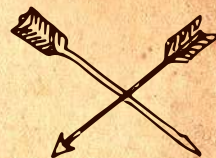
Zarówno ostatnie chwile życia pokonanych bossów, jak i inne ważniejsze dla fabuły wydarzenia są okraszane świetnymi przerywnikami. Są to animacje tworzone za pomocą silnika Interactive Streaming ANimation

Engine, czyli w skrócie INSANE. Pozwala on na wygenerowanie wysokiej jakości filmów, a poza Outlaws znalazł zastosowanie także w produkcjach takich jak Full Throttle czy The Dig. To dzięki pracy programistów pracujących nad INSANE mogliśmy podziwiać przejażdżkę Andersona po ponurym cmentarzu, pogoń za rozpędzonym pociągiem, jak i dramatycznie płonący dom bohatera z początku gry.

Tytuł wygląda nieco inaczej, gdy zaczyna się rozgrywka. Odpowiada za to silnik Jedi opracowany głównie przez Raya Gresko. Zawdzięcza on swoją nazwę temu, że został pierwotnie stworzony na potrzeby Star Wars: Dark Forces z 1995 roku. Przypomina on w pewnym stopniu silnik, na jakim pracował Duke Nukem 3D, lecz ze względu bliskość premiery Outlaws i Quake'a to wygląd właśnie tych gier był często porównywany. Ba, Jedi był w czasami nawet lepiej oceniany.

Oprawę graficzną Outlaws poprawiano po premierze. Razem z patchami dodawano interfejsy programistyczne Glide oraz Direct3D. Co więcej, poruszanie się w Outlaws było bardziej intuicyjnie niż na przykład w Doomie, ponieważ umożliwiało rozglądanie się postaci nie tylko na boki, ale też w górę i w dół. Jednak to, co najbardziej cieszyło oko, a próżno było tego szukać w przodujących wówczas strzelankach, to fakt, że nie walczyliśmy w okrytych wiecznym mrokiem pomieszczeniach. Projektanci poziomów przedstawili graczowi przestrzenie żółte upalnymi promieniami słońca, co pozwoliło ukazać mnóstwo żywych barw.

Trudno twierdzić, że szata graficzna Outlaws rzuci dzisiaj na kolana (modele przeciwników są na przykład sprite'ami), lecz cały czas ma swój urok i niezłe momenty. Zachwycić mogą na przykład animacje oddawania strzałów, podczas których



widzimy nie tylko broń, ale także dłoń naszego marshala. Używając rewolweru, możemy tradycyjnie pociągać za kurek kciukiem, lecz również, jak przystało na western, zdejmować wrogów, filmowo przeladowując broń całą dłonią. Swoją drogą mechanizm przeladowywania broni palnej pojawił się w Outlaws jako w jednej z pierwszych gier tego typu.

ŚLYSZĄC NIE TYLKO SKOWYT KOJOTA

Pokonani wrogowie wydają z siebie agonalny odgłos, choć i tu zadbano o szczegóły, bo gdy spadają z wysokości, ich krzyk donośnie się niesie. W Outlaws wykorzystano technologię A3D umożliwiającą uzyskanie bardziej przestrzennego dźwięku. Co niezwykle ważne, w tytule na najwyższym poziomie stoi praca aktorów głosowych. W końcu sposób, w jaki weterani Dzikiego Zachodu wymieniają między sobą zdania, jest dla atmosfery gry kluczowy.

Głos marshala Jamesa Andersona podłożony został przez Jeffa Osterhage'a, rozpoznawalnego głównie dzięki słynnemu filmowi „Bracia Sackettowie”. Aktor pasował do tej roli doskonale: nie brzmiał jak



Dr. Death to jeden z wielu przerysowanych antybohaterów. Sam jego wyraz twarzy sugerował, że jest to postać psychopatyczna.



O ile Outlaws jest tanio dostępny w dystrybucji cyfrowej, o tyle fizyczne egzemplarze gry, a w szczególności big boxy, mogą kosztować małą fortunę.



Gra wciąż broni się klimatem. Bandytów zaskakujemy na przykład, gdy są zgromadzeni wokół ogniska.



James Anderson to poważny człowiek, który widział wiele złego, a mimo to pozostał w głębi serca dobry.

Jeden z easter eggów. Akcja ma miejsce w USA, przybysze z kosmosu są więc obywatelkami.



**Kartaczoznica Gatlinga sieje
niemałe spustoszenie, ale
trudno z nią o precyzyjne
trafienia.**



bezwzględny bandyta, choć gdy mówił, że „nigdy nie spotkał w życiu niewinnego człowieka”, odbiorca czuł, że ma do czynienia z obrońcą sprawiedliwości, który celował w serce niejednego złoczyńcy. Poza Outlaws Osterhage współpracował jeszcze z branżą elektronicznej rozrywki, używając głosu do Baldur's Gate II: Shadows of Amn, ale później już do gier nie wrócił.

To nie koniec sław. John de Lancie, znany również z późniejszego Plańscape: Torment, podkładał głos pod zwiariowanego Dr. Deatha, kreując jego szaleńczy głos, w pełni oddający obłąkany charakter tej postaci. W bezkompromisowego i nielegalnie działającego przedsiębiorcę Boba Grahama wcielił się z kolei Richard Moll, aktor często kojarzony z takim antybohaterem jak Dwie Twarze ze świetnego „Batman: The Animated Series”, którego ponury głos nadawał grze odpowiednio ciężki ton.

HARMONIJKA NA PRERII

Ścieżkę dźwiękową skomponował Clint Bajakian i wywiązał się ze swojego zadania wzorowo. Dźwięki, jakie

dobiegają uszu odbiorcy, idealnie uzupełniają świat przedstawiony. Większość kompozycji ma szybkie tempo, co stanowi świetny akompaniament dla szybkich wystrzałów z broni palnej. Część spokojnych na początku utworów stopniowo zwiększa swoją dynamikę, dochodząc do dźwięków forte, co nadaje grze patos i sprawia, że chcemy walczyć do końca, pewni, że sprawiedliwość jest po naszej stronie.

Soundtrack powstawał we współpracy z Markiem Crowleyem oraz Hansem Christianem Reumschuesselem. Wkład tego drugiego, multiinstrumentalisty specjalizującego się w grze na instrumentach strunowych, słyszalny jest w większości kompozycji. Jak zdradził on w jednym z wywiadów, większość utworów z gry było improwizowanych, a były one wzorowane na muzyce lat sześćdziesiątych.

Kowbojskie życie na otwartych, dzikich i rzadko zasiedlonych przez osadników przestrzeniach wymagało nie tylko muzycznej oprawy o podniosłym brzmieniu. Uczuciu wolności towarzyszyło przecież też niebezpieczeństwo i niepewność jutra, co było dobrze zilustrowane przez wybrane kompozycje. Minorowe nuty, uderzenia w bębny oraz tajemnicze szarpanie strun o wysokich dźwiękach i zmiennym rytmie stwarzały poczucie zagrożenia. Na ścieżce dźwiękowej zdarzają się też utwory o indiańskich akcentach z niskim wokalem, przypominającym pieśni czerwonoskórych wojowników śpiewanych nocą wokół rozpalonego ogniska.

Warstwa muzyczna Outlaws spotkała się z uznaniem. Doceniło ją amerykańskie czasopismo Computer Gaming World, zdobyła nagrodę przyznaną przez Academy of Interactive Arts & Sciences, a IGN umieścił ją na liście „10 Great Videogame Albums”.

SEKRETY SZERYFA

Outlaws to nie tylko historia Jamesa Andersona. To także tryb multi pozwalający na potyczki, w których mogliśmy się wcielić w sześć różnych postaci, każdą z innymi statystykami. Poza główną ośią fabularną twórcy dodali też kilka niepowiązanych ze

sobą, tak zwanych misji historycznych. W jednej z nich zostaliśmy wrzuceni w sam środek wojny secesyjnej i walczyliśmy przeciwko Konfederacji. W innej trafialiśmy do lodowej jaskini, gdzie pomiędzy strzelaninami skakaliśmy po krach i ślizgaliśmy się po zamrożonej wodzie. Obraz Dzikiego Zachodu nie byłby pełny, gdyby w Outlaws zabrakło łowców nagród. W kilku misjach mogliśmy się wcielić w osobnika ścigającego poszukiwanych przez wymiar sprawiedliwości.

Aby nie było nudno, twórcy gry postanowili się zabawić i poukrywali w Outlaws różne sekrety. Raz był to poziom, na którym walczyliśmy z tarantulami, innym razem zdecydowano się na bardziej abstrakcyjne podejście, każąc nam pojedynkować się z owcą w czarnych okularach w pomieszczeniu wypełnionym ławą. Nietypowa dla westernu była też możliwość natknięcia się na szarych, humanoidalnych przybyszów z kosmosu, którzy eksperymentowali z krową, starając się przeciąć ją piłą. Pojawiły się też easter egg'i nawiązujące do popkultury, spotykaliśmy na przykład Maksa z serii Sam & Max.

W STRONĘ ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA

Outlaws jest gratką dla wszystkich fanów westernowych przygód. Dzięki preria, gorączka złota i bandyci gotowi zabić za kilka dolarów to świat, który kusi odbiorcę równie silnie, co szklanka taniej whiskey w saloonie lub szansa na wygraną w pokera. LucasArts stworzyło niesamowite uniwersum, a wszystko to przed serią Desperados, Call of Juarez: Gunslinger czy Red Dead Redemption.

Dla każdego chętnego droga na Dzikie Zachód stoi w Outlaws otworem. Kto nie chciałby pomóc krzywd wyrządzonych rodzinie Jamesa Andersona? Wystarczy wyruszyć na zachód Ameryki. Do miejsca, w którym Bóg stworzył ludzi, ale to Samuel Colt sprawił, że stali się oni równi. **■**



Egranizacje w czasach Sinclaira

OŚMIOBITOWE HITTY KINOWE

Choć trudno dziś w to uwierzyć, gry na podstawie filmów kinowych były kiedyś prawdziwym fenomenem, a nie tylko bezkrytyczną próbą odcinania kuponów przez wielki biznes. Rzecz miała jednak miejsce w czasach, gdy przemysł kinowy nie dostrzegał jeszcze potencjału elektronicznej rozrywki i nie próbował jej na siłę zmonetyzować. W efekcie użytkownicy ośmiobitowych komputerów mogli doświadczyć narracji transmedialnej, która wydatnie wpływała na poziom immersji, nawet gdy gra daleka była od współczesnego fotorealizmu. Przyjrzyjmy się dziś najważniejszym egranizacjom na ZX Spectrum.

 Marcin M. Drews

Obejrzenie filmu „Rambo 2” w latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku było nie lada wyczynem. Tytuł dostępny był jedynie na pirackich kasetach VHS, a dystrybuowano go wyłącznie pod stołem. Nie chodziło tu jednak o legalność kopii, lecz o treść samego obrazu. Jego bohater walczył bowiem ze Związkiem Radzieckim, który był wówczas nietolerującym jakiegokolwiek

krytyki, wielkim „przyjacielem” komunistycznej Polski.

Możliwość obejrzenia amerykańskiego bohatera spuszczonego łomotem Sowiecom w Wietnamie miała więc posmak owocu zakazanego i stanowiła w połowie lat osiemdziesiątych pierwszy stopień wtajemniczenia, zwłaszcza że magnetowid wciąż pozostawał dobrem luksusowym. Drugi stopień osiągnęli jedynie ci nieliczni, którzy mieli w domu komputer

osobisty i mogli cieszyć się równie piracką kopią gry odtwarzającej walkę Johna Rambo na ekranie. Nic dziwnego, że gracze wręcz szaleli za egranizacjami. Możliwość wcielania się w ulubionych filmowych bohaterów była wówczas bezcenna i znakomicie stymulowała wyobraźnię, a przy tym miała ogromną wartość dodaną: można było na podwórku wywołać zazdrość kolegów, którzy komputer znali tylko z telewizji... A w tamtych czasach naprawdę było się czym chwalić!



STAR WARS

DATA PREMIERY FILMU: 1977

DATA PREMIERY GRY: 1987

Trudno byłoby niniejsze zestawienie zacząć od innej gry. „Gwiezdne wojny” George’a Lucasa czekały aż dziesięć lat, nim ich wersja interaktywna pojawiła się na ZX Spectrum (choć pierwsza w historii egrazacja sagi zaistniała na platformie Apple 2 ponoć już trzy miesiące po premierze filmu).

Ten rail shooter, intrygujący zgrabną jak na ówczesne czasy grafiką wektorową, pierwotnie pojawił się w 1983 roku na automatach za sprawą firmy Atari.

Dopiero cztery lata później przełożono go na platformę Sinclaira. Tytuł wydała spółka Domark Limited – drugi obok firmy Ocean pionier egrazacji na ZX Spectrum. W grze wcielamy się w, a jakże!, Luke’a Skywalker’a i bierzemy udział w pamiętnej bitwie o Yavin. W etapie pierwszym odpieramy atak myśliwców Tie, w drugim walczymy przeciw wieżom strzelniczym na powierzchni Gwiazdy Śmierci, w trzecim natomiast nurkujemy w sławetny korytarz, by oddać strzał, który zainicjuje eksplozję złowrogiej stacji kosmicznej. Gra zdobyła uznanie graczy i recenzentów, choć media branżowe narzekały, iż zbyt długo trzeba było czekać na konwersję z automatów. Średnia ocen wyniosła 80 procent.

➤ Wszystko, co z „Gwiezdnymi wojnami” związane, na podwórku zawsze było Świętym Graalem. Możliwość wzięcia udziału w bitwie o Yavin stanowiła spełnienie marzeń!

STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK



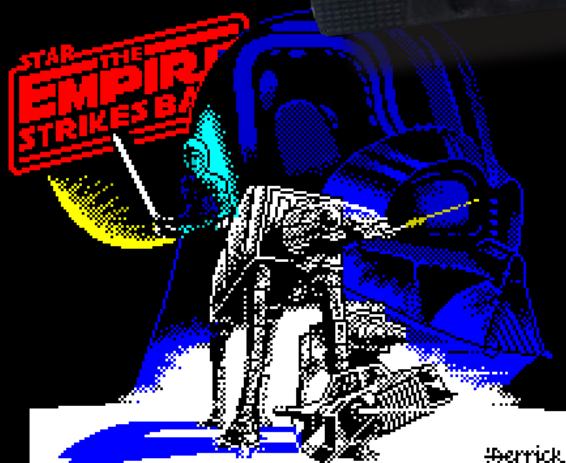
DATA PREMIERY FILMU: 1980

DATA PREMIERY GRY: 1988

Idąc za ciosem, w następnym roku Domark wydał kolejną konwersję z automatów, tym razem opartą na piątej części gwiazdnej sagi. Pod względem mechaniki nie było tu żadnych zmian, natomiast ci gracze, którzy cenili sobie immersję, zadowoleni byli z faktu, iż tym razem mogli się wcielić nie tylko w Luke’a Skywalker’a, ale i Hana Solo!

Podobnie jak w przypadku poprzedniego tytułu gra oferuje trzy etapy. W pierwszym zasiadamy za sterami snowspeedera, by walczyć z imperialnymi sondami zwiadowczymi, które namierzyły bazę rebeliantów na Hoth. Etap drugi to kolejne zmagania Luke’a, tym razem z maszynami kroczącymi AT-ST i AT-AT. W trzecim, już jako Han Solo, znajdujemy się w kokpicie Sokola Millennium i najpierw odpieramy atak myśliwców Tie, a następnie nawigujemy przez zdradliwe pole asteroid.

Co ciekawe, mimo ewidentnej powtórki z rozrywki grę pokochali nie tylko wygodni fani „Gwiezdných wojen”, ale i krytycy. Magazyn Crash przyznał jej aż 90 procent, a Sinclair User niewiele mniej, bo 88. „Domark rośnie w siłę. The Empire Strikes Back ma całą szybkość, grywalność i grafikę automatu arcade’owego. To obowiązkowa pozycja dla wszystkich fanów trylogii” – podsumował recenzent na łamach Crasha.





STAR WARS: RETURN OF THE JEDI

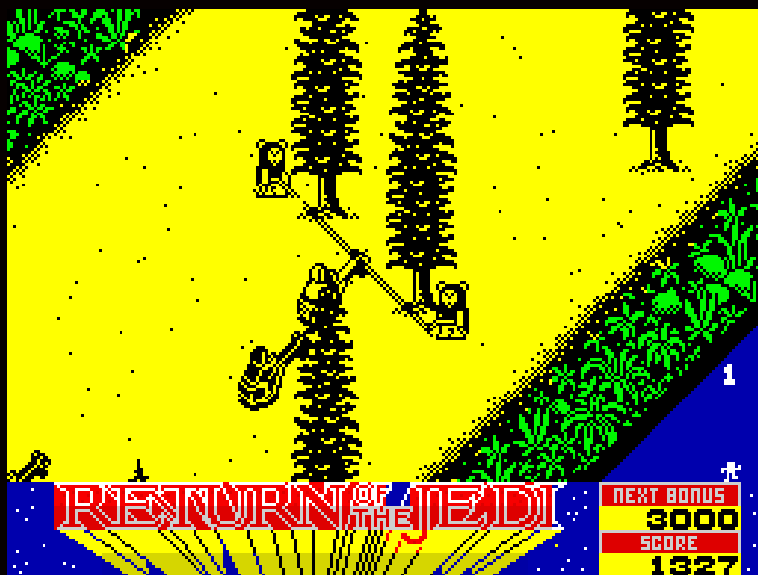
DATA PREMIERY FILMU: 1983

DATA PREMIERY GRY: 1989

Cykl konwersji z automatów Domark zamknął oczywiście adaptacją szóstego epizodu sagi Lucasa. Kto znał już grę w wydanej pięć lat wcześniej wersji arcade, nie był zaskoczony zmianą perspektywy i grafiki. Ci jednak, dla których przygoda z interaktywnym Powrotem Jedi rozpoczęła się na platformie ośmiobitowej, nie kryli zdziwienia. W tej części bowiem całkowicie zrezygnowano z oprawy wektorowej na rzecz sprite'ów w jakże charakterystycznym dla najlepszych produkcji na ZX Spectrum rzucie izometrycznym.

Tym razem wcielamy się kolejno w księżniczkę Leię próbującą dotrzeć na ścigacz do wioski Ewoków, Chewbacce sterującego maszyną AT-ST, a następnie Lando Calrissiana, który manewrując Sokolem Millennium, przeprowadza szturm na orbicie Endor, po czym wlatuje w trzewia Gwiazdy Śmierci.

Recenzje gra zebrała na ogół dobre, choć nie zabrakło głosów krytycznych. Dwa lata po premierze magazyn Computer & Videogames ocenił tytuł na ledwie 41 procent, uznając, iż trzecia odsłona cyklu jest nudna i powtarzalna, a polecić ją można tylko wiernym fanom trylogii Lucasa. Niezawodny Crash przyznał jednak grze 86 procent, a jeden z recenzentów napisał: „Domark z pewnością użył tutaj Mocy. Etap ze ścigaczami jest całkowicie uzależniający i sam w sobie stanowi świetną grę”.



RAMBO: FIRST BLOOD PART II

DATA PREMIERY FILMU: 1985

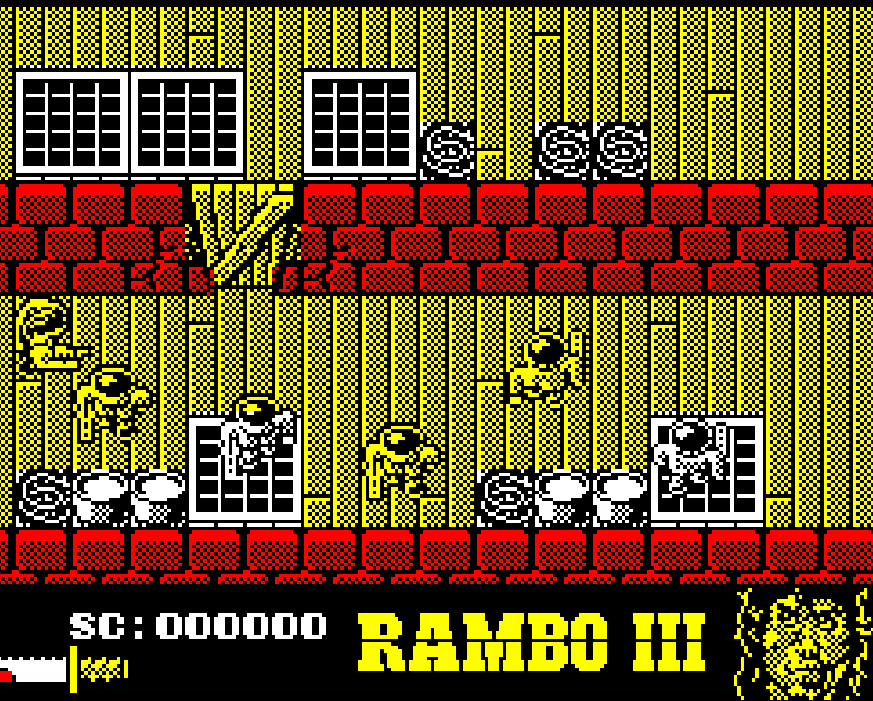
DATA PREMIERY GRY: 1986

Filmy akcji, których główną treścią były strzelaniny między dobrymi a złymi bohaterami, czy to na wojnie, czy na ulicach, zawsze stanowiły wdzięczny obiekt dla egranzacji. Nie inaczej było w przypadku obrazu znanego jako Rambo 2, który na tapet wzięła firma Ocean Software Ltd.

W grze wcielamy się oczywiście w postać Johna Rambo, weterana wojny w Wietnamie, który zostaje wysłany z powrotem do dżungli, by przeprowadzić misję rozpoznawczą i zdobyć dowody na to, że dawni wrogowie wciąż przetrzymują amerykańskich jeńców wojennych. Nasze rozkazy są proste – mamy nie angażować się w żadną walkę. Czy jednak potrafimy z czystym sumieniem powrócić do bezpiecznej bazy w Tajlandii, wiedząc, że w obozach wciąż maltretowani są nasi towarzysze broni?

Prosta, ale sugestywna, choć w momencie premiery nieco już przestarzała grafika dobrze koresponduje tu z grywalnością i sporym terenem do eksploracji. Jak twierdzą twórcy, akcja toczy się na obszarze miliona stóp kwadratowych, gdzie odnajdziemy obóz jeniecki, sekretną świątynię i wiele innych ciekawych miejsc. Niestety recenzje dalekie były od zachwytu, choć ostateczne oceny były jednak dla gry rekomendacją – Your Sinclair przyznał jej 80 procent, Crash natomiast 79.





RAMBO III

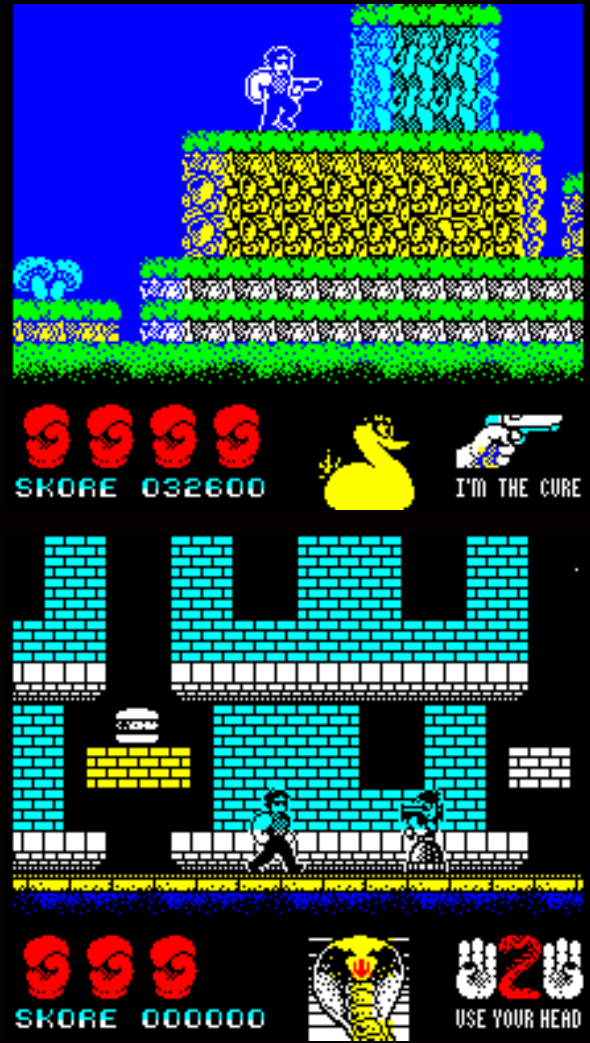
DATA PREMIERY FILMU: 1988
DATA PREMIERY GRY: 1988

Zachęcony sukcesami Ocean postanowił zegrani-zować „Rambo 3” na krótko po premierze filmu. Tym razem postawiono na czterokierunkowy scroller z widokiem z góry, określonym przez redakcję Sinclair Usera jako skrzyżowanie gier Commando i Gauntlet.

Zgodnie z fabułą kinowego oryginału ponownie wcielamy się w Johna Rambo, który wyrusza do Afganistanu, by uratować swojego mentora – pojmanego przez Sowietów pułkownika Trautmana.

Gra składa się z trzech części. W pierwszej eksplorujemy wrogi radziecki fort, w drugiej zewnętrzne tereny, w trzeciej natomiast kierujemy czołgiem. Ostatni etap całkowicie zmienia perspektywę na FPP w stylu znanym dziś choćby z kultowych Operation Wolf i Operation Thunderbolt (oryginalnie Taito, na ZX Spectrum zaś niezawodny Ocean).

W tym przypadku ostateczne oceny były mocno podzielone, choć fani przygód Johna Rambo byli oczywiście zachwyceni. Doceniono ogrom mapy, skrytykowano natomiast wtórność rozgrywki. Co ciekawe, Crash przyznał grze tylko 58 procent, ale już dwa lata później ten sam magazyn ocenił ją na... 85! Z kolei Your Sinclair przyznał w 1989 roku 80 procent, ale już w 1991 tylko 65.



➤ Biegać, skakać, latać, pływać, w tańcu, w ruchu wycoczywać! A nie, przepraszam, to nie ten film...

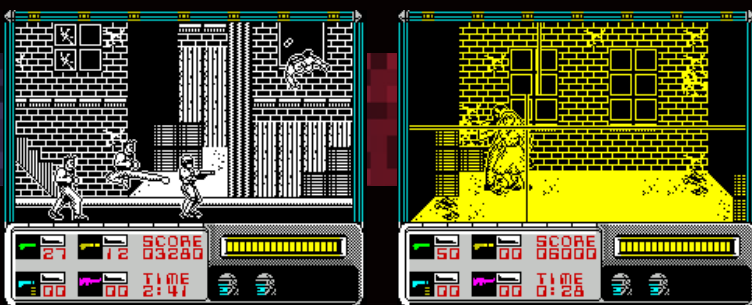
COBRA

DATA PREMIERY FILMU: 1986
DATA PREMIERY GRY: 1986

Jedna z lepszych adaptacji na ZX Spectrum. Prosta, niezwykle wręcz grywalna i cudownie bezpretensjonalna! Ocean postawił tu na szybki, platformowy side scroller, w którym naszym zadaniem jest po prostu biegać i strzelać (oczywiście wyłącznie do podłych niemilców!).

Gra składa się z trzech wypakowanych akcją etapów, w których wcielamy się w Mariona Cobrettię, czyli tytułowego Cobrę – twardego gline, który musi ochronić modelkę Ingrid Knudsen przed złowrogim Night Slasherem. Broń potrzebną do eksterminacji członków gangu znajdujemy w... hamburgerach (!!!), a jeśli nie uda się nam jej zdobyć, bezpardonowo atakujemy głową!

Grze zarzucano wtórność w stosunku do kultowego Green Beret, a także niewielką zbieżność z filmem. Kto jednak słucha krytyków? Gracze byli zachwyceni, a na polskich giełdach szybko pojawiły się kody na nieśmiertelność stworzone przez Adriana Chmielarza (sic!). Najniższą ocenę przyznał Sinclair User (60 procent), najwyższą zaś Crash (aż 93 procent!). Jeden z recenzentów określił tytuł mianem równie genialnego, co bezmyślnego.



ROBOCOP

DATA PREMIERY FILMU: 1987

DATA PREMIERY GRY: 1988

Prawdopodobnie najlepsza (poza Goonies!) egranzacja, jaka kiedykolwiek powstała na ZX Spectrum! Cudownie wręcz grywalna, a przy tym zaskakująco wierna oryginałowi – oczywiście w podstawowej warstwie związanej z czystą akcją.

Ocean zdecydował się tu na side scroller okraszony co prawda monochromatyczną, ale piękną grafiką. Zaskoczeniem natomiast okazały się dwie znakomicie osadzone misje w konwencji celownicza FPP oraz

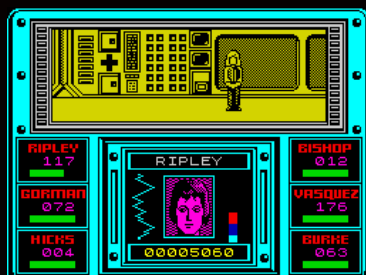
jedna związana z konstruowaniem portretu pamięciowego przestępcy z gangu Clarence'a Boddickera. Wszystko przy tym spójne, zgodne z filmem i przede wszystkim mocno immersyjne.

Śmiało można stwierdzić, że oceny w prasie branżowej zwały wręcz z nóg! Your Sinclair przyznał grze 93 procent, Sinclair User – 94, a Computer & Video Games aż 95 procent!

Idąc za ciosem, Ocean stworzył komputerowe adaptacje dwóch kolejnych części filmu, ale z racji wtórności pomysłu nie będziemy ich szerzej omawiać. Obie jednak, podobnie jak pierwsza, zapracowały sobie na wysokie oceny w prasie branżowej.



ALIENS



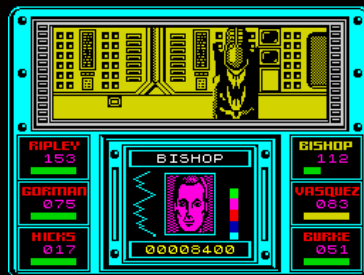
DATA PREMIERY FILMU: 1986

DATA PREMIERY GRY: 1987

Jeden z nielicznych horrorów na ZX Spectrum, a jednocześnie wierna adaptacja filmu Jamesa Camerona znanego w Polsce pod tytułem „Obcy – decydujące starcie”. Produkcja, w której po prostu strach było grać!

Za tytuł na platformę ZX Spectrum odpowiadała brytyjska firma Electric Dreams Software, która pokusiła się również o nisko już niestety oceniane komputerowe wersje „Powrotu do przyszłości” i „Wielkiej draki w chińskiej dzielnicy”.

Gra działa w konwencji zgrabnego celownicza FPP przesuwanego w poziomie. Do eksploracji mamy aż dwieście pięćdziesiąt pięć pomieszczeń opanowanego przez ksenomorfy kompleksu, przez który musimy przeprowadzić sześciu członków wyprawy. Sterować możemy zawsze tylko jedną osobą. W tym czasie pozostałe narażone są na atak obcych. Gra, która



wyduje się być zwykłym shooterem, szybko zamienia się w zmyślną strategię przetrwania, która nie wybacza błędów.

Tytuł zdobył fantastyczne wręcz oceny! Crash przyznał mu 84, Your Sinclair – 90, a Sinclair User równie 100 procent! Recenzenci zgodnym chórem przyznali, że gra wierna jest filmowemu oryginałowi i potrafi przerazić. Więcej o produkcji i jej mechanice na łamach pixelpost.pl.



GREMLINS

DATA PREMIERY FILMU: 1984

DATA PREMIERY GRY: 1985

Prawdopodobnie pierwsza egranzacja, jaka dotarła na piracki, polski rynek, i zarazem pierwsza w naszym zestawieniu graficzno-tekstowa gra przygodowa. Za tę nad podziw wierną adaptację kultowego filmu Chisa Columbusa i Joe Dantego odpowiadało brytyjskie studio Adventure International – prawdziwy weteran tekstówek.

Akcja rozgrywa się w sennym miasteczku Kingston Falls opanowanym już przez zło-wrogie Gremliny. Wcielamy się w postać Billy'ego, który staje oko w oko z zabójczymi kreaturami. Naszym zadaniem jest pokonanie hordy niemilców w taki sposób, w jaki uczynił to bohater filmu.

Poruszamy się, wpisując odpowiednie komendy. Jakkolwiek archaiczny wydaje się dziś taki interfejs, przez lata zapewniał on wspaniałą zabawę wszystkim, którzy szukali w grach czegoś ponad wyzwania czysto zręcznościowe.

Tytuł spodobał się nie tylko fanom przygodówek, ale i krytykom. Crash przyznał mu 75, ZX Computing – 80, a Computer & Video Games aż 90 procent. Recenzenci zgodnie chwaliли grafikę i wciągającą fabułę. Zaznaczano jednak, że użytkownicy, którzy nie widzieli filmu, będą mieli problem z przejściem gry.



NEVERENDING STORY



DATA PREMIERY FILMU: 1984
DATA PREMIERY GRY: 1985

I kolejna na naszej liście adaptacja w formie gry tekstowo-graficznej, choć tym razem przygotowanej przez Ocean. Pierwotnie tytuł podzielono na trzy części, z których każda wydana została na osobnej kasie magnetofonowej. Do dziś to jedna z najbardziej zaawansowanych przygódówek na ZX Spectrum.

Tytuł wiernie odtwarza przygodę znaną z filmu. Naszym zadaniem jest pokierować Atreyu – chłopcem,

który musi uratować krainę Fantazji pożeraną przez okrutną Nicość. Choć interfejs nie różni się tu od innych tekstówek, wprowadzono kilka niezwykle ciekawych rozwiązań autorskich. Kierowany przez nas bohater może nieść nie więcej niż pięć przedmiotów, a ich wizjerki pojawiają się na ekranie, podobnie jak podobizny towarzyszących nam w danym momencie postaci. Co ciekawe, sam film trafił do polskich kin dwa lata po grze, która wyprzedziła swój pierwowzór, więc przez polskie giełdy przeszła niemal bez echa. Niemal, bo przecież sam kinowy hit stał się popularny w Polsce niejako awansem dzięki teledyskowi Limahla



Restore a saved game?

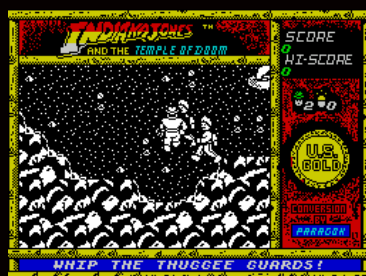
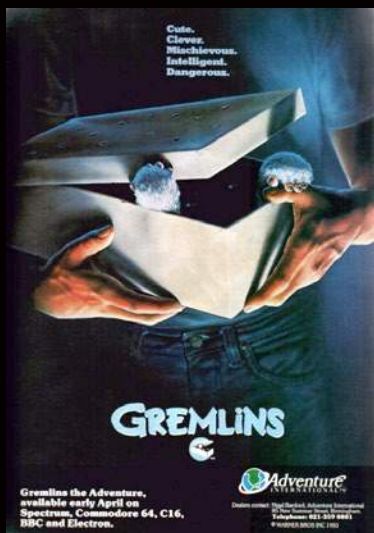
Cairon the physician explains to the gathered peoples of Fantasia their need for a great hero to save them from the nothing which is destroying their land!

Paused – hit space to continue!

emitowanemu w muzycznym programie „Przeboje Dwójki” Krzysztofa Szewczyka. Recenzenci rozplywali się wręcz nad grafiką, skrytykowali natomiast brak najważniejszej w ówczesnych przygódówkach komendy EXAMINE. Crash ocenił grę na 70, Sinclair User na 80, a Your Sinclair aż na 90 procent.

Ilustracje tworzące oprawę graficzną gry były urzekająco piękne i dla ówczesnych miały posmak fotorealizmu. Co ciekawe, nawet dziś potrafią ciężać oko!

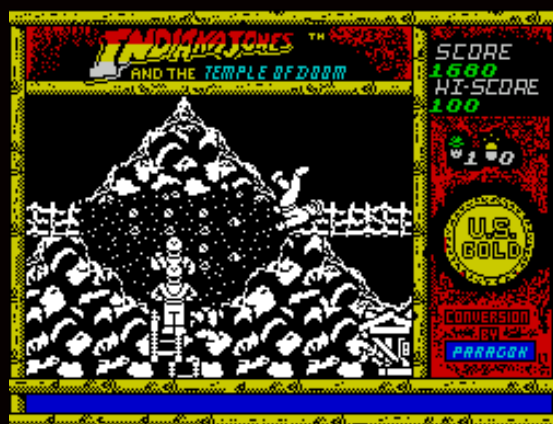
INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM



Nawet jeśli grafika nie porywała, logo widoczne u góry ekranu czyniło prawdziwą magię. Wystarczyło pokazać je kolegom, by zyskać z marszu +10 do lansu!

DATA PREMIERY FILMU: 1984
DATA PREMIERY GRY: 1987

Choć pierwsza część przygód archeologa i awanturnika ominęła platformę Sinclaira, firma U.S. Gold Ltd. zdecydowała się przenieść na ekran ZX Spectrum arcade'ową adaptację filmu „Indiana Jones i Świątynia Zagłady” pierwotnie wydaną przez Atari. Gra skupia się na wątku uwalniania młodocianych więźniów okrutnej sekty thugów i odzyskiwania świętych kamieni Sankary. Oczywiście nie zabrakło też pościgów kopalnianymi wagonikami.



Akcja rozgrywa się w trzech głównych planach – pełnej uwięzionych dzieci kopalni, tytułowej Świątyni Zagłady oraz na niespełniającym żadnych zasad bezpieczeństwa torowisku górniczych wagonów. Gra podbiła serca fanów przygód Indy'ego, ale podzieliła recenzentów. Your Sinclair przyznał tytułowi zaledwie 60 procent, gdy tymczasem Sinclair User aż 90, uznając go za doskonałą konwersję i spore osiągnięcie programistów. Główne zarzuty dotyczyły natomiast frustrująco wręcz trudnej rozgrywki i monochromatycznej grafiki. Fani Indiany Jonesa za nic jednak mieli sobie wszelkie recenzje i grali do upadłego.



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

DATA PREMIERY FILMU: 1989
DATA PREMIERY GRY: 1989

Mimo umiarkowanego sukcesu poprzedniej egranizacji spółka U.S. Gold Ltd. postanowiła wziąć się za bary z kolejną częścią przygód Indiany Jonesa – „Ostatnią krucjatą” – i stworzyć ją całkowicie po swojemu. Efekt okazał się wręcz fantastyczny!

Naszym celem jest zebranie artefaktów i pokonanie wrogów na drodze do Świętego Graala. Najpierw musimy zdobyć słynny krzyż Coronada i uciec z nim po dachu pociągu przewożącego cyrk. Następnie eksplorujemy katakumby w Wenecji, by odnaleźć tarczę krzyżowca. W końcu trafiamy na pokład sterowca, gdzie walczymy z nazistami, w finale natomiast do podziemi, gdzie czeka na nas kielich Chrystusa. A wszystko to okraszone piękną grafiką z wielkimi, zgrabnie animowanymi, choć mało dynamicznymi postaciami.

Choć Crash ocenił grę dość chłodno (76 procent), Your Sinclair przyznał tytułowi aż 92 procent. Ciekawostką jest natomiast swoista ewolucja opinii Sinclair Usera. Tuż po premierze w 1989 roku magazyn przyznał tytułowi 80 procent, w 1992 roku 81 procent, a jeszcze rok później już 85 procent. Jak widać, niektóre miłości dojrzewają niespiesznie...



Wspaniałe, filmowe okładki do kaset z grami mogliśmy oglądać jedynie na zdjęciach w zagranicznych pismach komputerowych z rzadka przywożonych do Polski.

BATMAN

DATA PREMIERY FILMU: 1989
DATA PREMIERY GRY: 1989

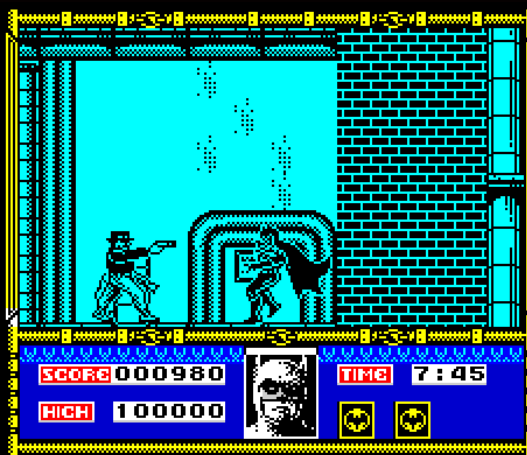
Zamaskowany mściciel z mrocznego Gotham na brak poświęconych mu ośmiobitowych gier narzekać nie mógł, ale tylko jedna z nich była adaptacją filmu – w tym przypadku słynnego „Batmana” w reżyserii Tima Burtona z Michaeliem Keatonem i Jackiem Nicholsonem w rolach głównych.

Tytuł wydany przez Ocean dość wiernie odtwarza wydarzenia znane z kinowego ekranu. Najpierw walczymy z mafijnymi siepaczami na terenie fabryki Axis Chemicals, potem za kierownicą Batmobilu ścigamy się ulicami Gotham, następnie odkrywamy spisek Jokera, rozpoznając zabójcze kombinacje kosmetyków uwalniające gaz Smylex, a w końcu przesiadamy się w pojazd latający, by odciąć wypelnione gazem balony, i w finale śladem mistrza

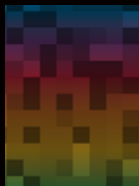


Screen widoczny podczas ładowania gry wiernie odtwarzał jedną z fotografii promujących film i zapowiadał zaprawdę znakomitą zabawę!

zbrodni trafiamy do neogotyckiej katedry... „Czy kiedykolwiek tańczyłeś z diabłem w bładym świetle księżyca? Teraz masz szansę” – z zachwytem napisał jeden z recenzentów na łamach Crasha, parafrazując najsłynniejszą kwestię z filmu Burtona. Oceny nie pozostawiały wątpliwości – gra była hitem! Your Sinclair przyznał jej 90 procent, Crash – 93, a The Games Machine aż 95!



Więcej i więcej...



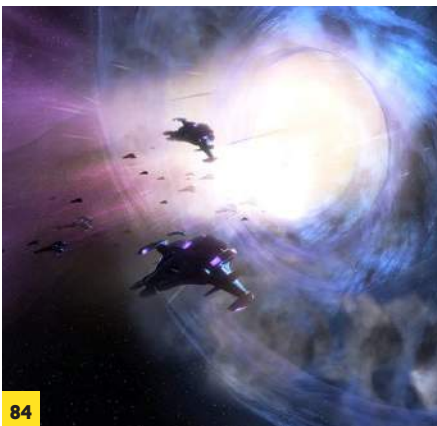
Na brak egranizacji ZX Spectrum narzekać nie mógł nigdy. Wśród tych kultowych na pewno warto jeszcze wymienić Predatora, Red Heat, Platoon, Ghostbusters, Short Circuit (więcej: Pixel #80) i przede wszystkim The Goonies (Pixel #65).

Pośród tych, które nie podbiły już serc graczy, znalazły się natomiast adaptacje takich filmów jak „Powrót do przyszłości”, „Wielka draka w chińskiej dzielnicy”, „Biggles”, „Życzenie śmierci 3”, „Nieśmiertelny”, „Władcy wszechświata”

czy „Piątek trzynastego” oraz aż pięć przygotowanych przez Domark egranizacji przygód Jamesa Bonda – „Żyj i pozwól umrzeć”, „Szpieg, który mnie kochał”, „Zabójczy widok”, „W obliczu śmierci” i „Licencja na zabijanie”. Niezależnie jednak od poziomu gry w latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku każda interaktywna przygoda na podstawie kinowego blockbustera cieszyła się żywym zainteresowaniem graczy. I można było się nią chwalić na podwórku!



SECRET



LEVEL

W 2020 ROKU FIRMA LEGO PRZEDSTAWIŁA ZESTAW 51515 – NAJNOWSZĄ GENERACJĘ KŁOCKÓW, Z KTÓRYCH MOŻNA BUDOWAĆ PROGRAMOWALNE ROBOTY.



MATT

SKORPION, BOOMERANG LEGENDY WCIAŻ ŻYWE

Z *Tadeuszem Trojakiem*, twórcą kultowych polskich kontrolerów, rozmawia Bartłomiej Kluska.

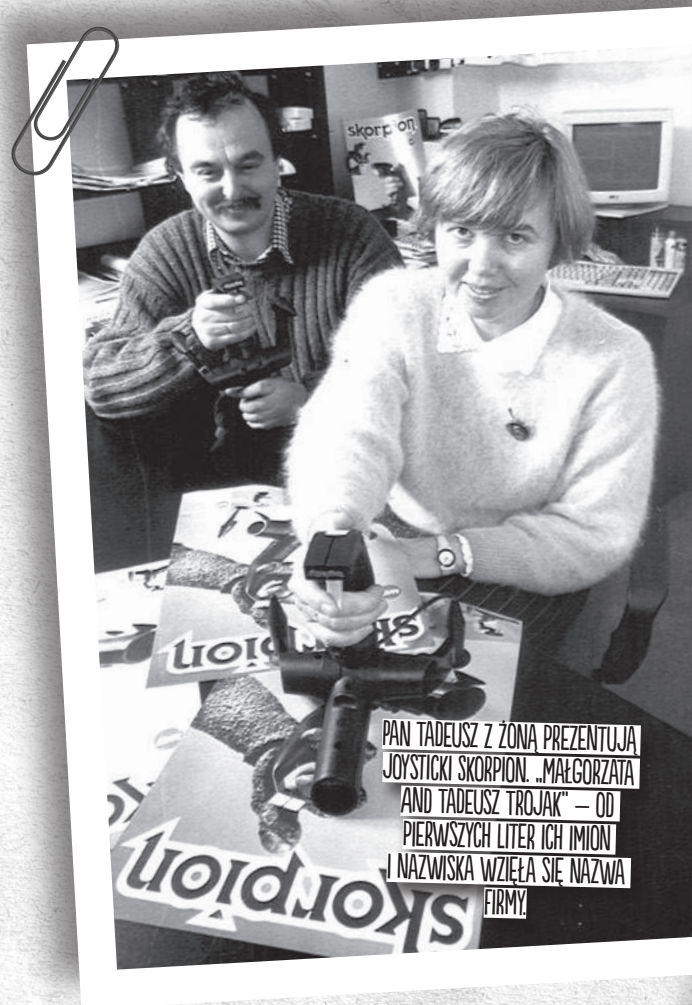
PIXEL
WYWIAD

W latach osiemdziesiątych do grania służyły joysticki. Wykorzystanie w tym celu klawiatury groziło kosztowną awarią i było niewygodne, więc trzeci po komputerze i magnetofonie wydatek ówczesnego gracza to właśnie drążek sterowy. Nowy w pewexie kosztował równowartość miesięcznej pensji, a ten z giełdy mógł być używany i wymęczony, więc niektórzy, zamiast kupić wymarzonego QuickShota, konstruowali własne zamienniki na podstawie schematów z Bajtka (dziennikarze radzili, że obudowę samodzielnie zbudowanego kontrolera można przygotować na przykład z mydelniczki). Tańszą alternatywą były też drążki toczone z drewna, lecz w rękach gracza wyglądały co najmniej niepoważnie. I wtedy pojawiły się one - MATTjoysticki.

P Historia firmy MATT nie zaczęła się od joysticków... W 1982 roku odszedłem z pracy. Byłem asystentem projektanta w pracowni automatyki i za pieniądze z odprawy założyłem własną firmę z siedzibą w piwnicy bloku, w którym mieszkalem. MATT początkowo produkował alarmy samochodowe, potem domofony... Hitem okazały się natomiast elektroniczne dzwonki - po naciśnięciu przycisku słychać było wybraną melodię. Były też wersje miniaturowe, które można było zamontować w szafie, na przykład w barku, żeby małżonka nawet z drugiego pokoju słyszała, że jej mąż znów tam zagląda...

P A skąd w pana życiu wzięły się joysticki? Żona pracowała jako informatyk, więc miała kontakt z komputerami. Jej koledzy sprowadzili sobie z Anglii ZX Spectrum, wspólnie podziwialiśmy ten komputer i wtedy nasz przyjaciel, Janusz Kołodziejski, zapytał, dlaczego nie miałbym produkować joysticków. Początkowo nie byłem chętny, bo nie czułem się pewny w informatyce, ale potem pomyślałem sobie, że co to za

informatyka - parę styków, złącze... Wymyśliłem też od razu, żeby zastąpić awaryjne styki metalowe stykami z gumy przewodzącej. Wykorzystałem elementy z kalkulatorów Elwro, które wrocławskie zakłady sprzedawały wtedy za bezcen. Kupiłem ich wtedy tyle, że do dziś trochę mi zostało. Natomiast musiałem wziąć duży kredyt na formy wtryskowe obudowy - to był najbardziej kosztowny element - cała rodzina poręczyła za mnie w banku.



PAN TADEUSZ Z ŻONĄ PREZENTUJĄ
JOYSTICKI SKORPION. „MAŁGORZATA
AND TADEUSZ TROJAK” — OD
PIERWSZYCH LITER ICH IMION
I NAZWISKA WZIĘŁA SIĘ NAZWA
FIRMY.

skorpion



ZE SKORPIONÓW MOŻNA BYŁO KORZYSTAĆ W DWÓCH POZYCJACH. W OBU KONTROLER PREZENTOWAŁ SIĘ BARDZO FUTURYSTYCZNIE.

MATT BYŁ TAK PEWIEN TEGO, CO PRODUKUJE, ŻE NA SWOJE KONTROLERY DAWAŁ AŻ TRZYMIESIĘCZNA GWARANCJĘ!

MATT® joystick



„POMYŚLAŁEM SOBIE: CO TO ZA INFORMATYKA – PARĘ STYKÓW, ZŁĄCZE” – WSPOMINA TADELUSZ TROJAK.

MATT® JOYSTICK

CAŁKOWICIE SPRAWDZONY FULLY TESTED

ZŁĄCZE W DR. PAL PAT. TEND.

PRZYCISK STRZEBIOWY POJEDYŃCZYCH SINGLE HOT BUTTON

ERGONOMICZNE UKSZTAŁTOWANY UCWYTY ERGONOMIC DESIGN FOR WIRE GRIP



PEWNI PRZEWIDU 120 cm cable EXTRA 41 FT.

PRZYCISKI W ODMIĘNIU KIERUNKÓW KRAJÓW PRZYCISKI OGNIA ANTIFIRE WITH FIRE

4 NOGI - PRZYSSAWKI 4 RUBBER SUCTION CUPS

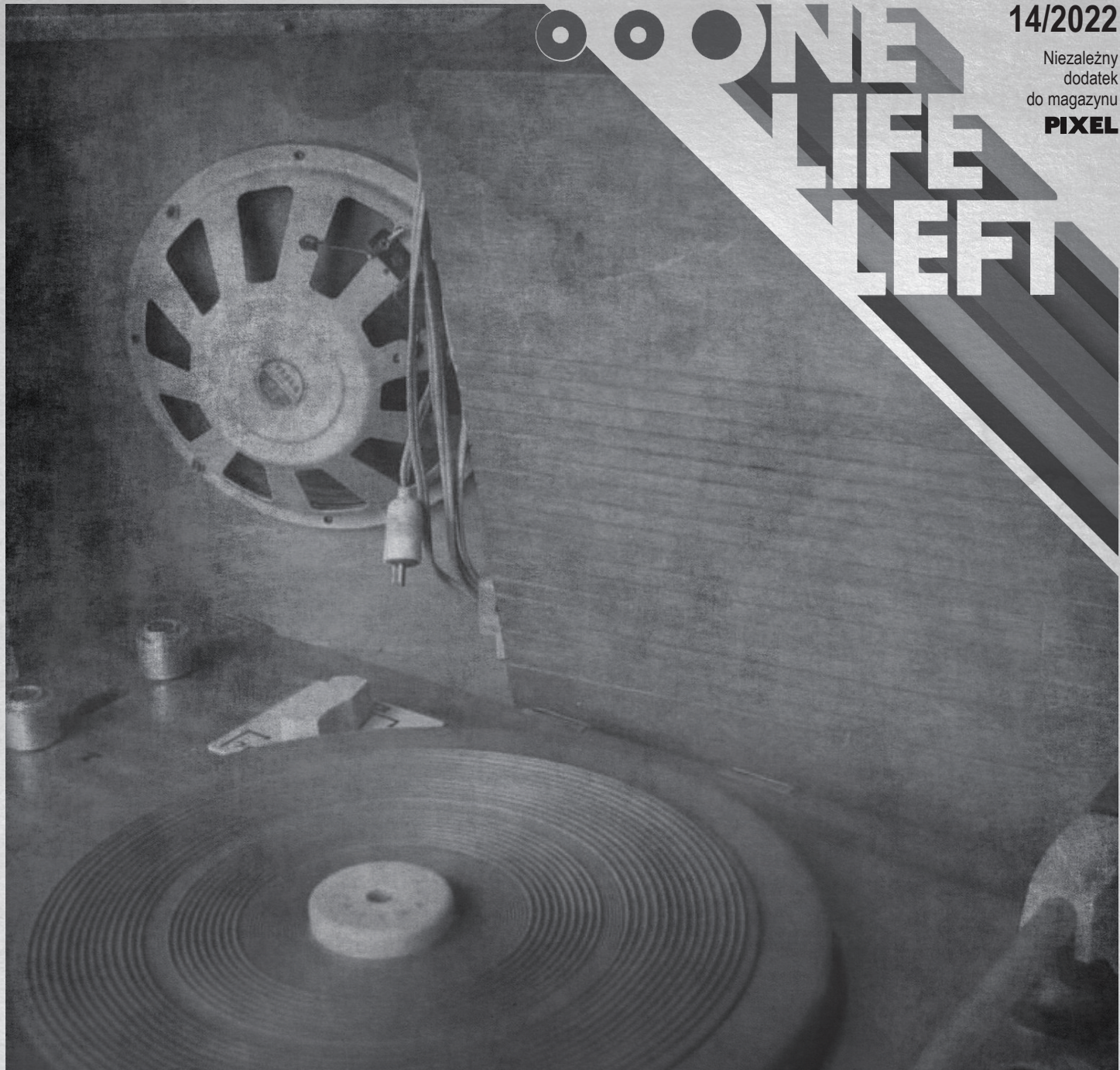
UNIWERSALNA WTYCZKA UNIVERSAL PLUG

REKLAMY PREZENTOWAŁY LICZNE ATUTY JOYSTICKA, ALE Z PERSPEKTYWY POLSKICH UŻYTKOWNIKÓW NAJWIĘKSZA JEGO ZALETĄ BYŁA CENA.

14/2022

Niezależny
dodatek
do magazynu
PIXEL

ONE LIFE LEFT



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



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

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

Technologia PRL: Wpierw o audio



Dziś każdy geek, a także każdy nerd kojarzy się z osobą dobrze znającą się na technologii lub nią zafascynowaną. Najnowsze wynalazki są rozkładane na części pierwsze przez fascynatów zanim pojawią się na rynku, a miłośnicy fantastyki naukowej prześcigają się w opowieściach o coraz to niezwyklejszych wynalazkach. Nie inaczej było przed laty w Polsce, choć wówczas technologia nie wylewała się z każdego zakątka i nie była nieustająco obok nas. Mieliśmy w naszym kraju i komputery, i radia, i samochody, a także tę użytkową technologię oraz oczywiście przeróżne „nowoczesne” zabawki. Nie wszystkie sprzęty powstawały w naszym kraju, niektóre były produkowane w zaprzyjaźnionych z PRLem tzw. „demoludach”, a jeszcze inne

docierały do spragnionych nowinek polskich rąk z „tego zgnilego zachodu”. Rzecz jasna o samochodach, salonach gier czy komputerach tych minionych lat napisano już bardzo wiele. Ja chciałbym się zająć może mniej oczywistymi.

Kaseciaki czy kasetowce stały na meblościance niemal każdego. Obok nich łądowały adaptery, a do szkoły nieliczni brali walkmany. Odbiorniki radiowe pozwalały dowiedzieć się czasem tego, co dzieje się za Żelazną Kurtyną, po dostrojeniu do Radia Wolna Europa. Co skrywała technologiczna polska myśl w temacie audio hi fi? Jak grała w nerdowo-geekowskich duszach? Oto początek historii PRLowskich „wynalazków”, o których pozytywnie zakręceni na punkcie nowych technologii mogli głównie poczytać, bo z dotknięciem było już trudniej.

Sprzęt elektroniczny z Pewexu - 1988r.



1 • Gramofony, patefony i winyle

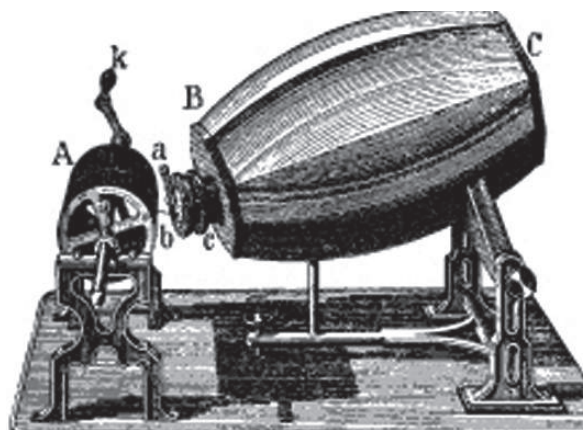
„Pre-historia”

Ludzkość zaczęła się uwalniać od granych na żywo utworów nieco ponad 150 lat temu. Pierwsze urządzenie do zapisywania dźwięku powstało ledwie w połowie XIX wieku. 25 marca 1857 roku francuz Édouard-Léon Scott de Martinville (1817-1879) opatentowane fonautograf, czyli najstarsze znan

nam dziś urządzenie zapisujące dźwięki. Wynalazek pozwalał jednak tylko rejestrować, a nie odtwarzać. Urządzenie było wyposażone w tubę i membranę, która – pobudzana falami dźwiękowymi – drgała, poruszając ryłcem zostawiającym ślad na cylindrze. Co ciekawe, w 2008 roku komputerowo odtworzono nagrania wynalazcy. Najstarszy odzyskany utwór pochodzi z 1860



roku – jest to wykonywana przez Scotta de Martinville'a francuska ludowa piosenka pod tytułem „Au Clair de la Lune, mon ami pierrot”.



Fonograf i gramofon

Służący do odtwarzania płyt „winylowych” gramofon, w Polsce czasem zwany adapterem, wyewoluował z fonografu, dziedziną zasadę jego działania. A rzeczony fonograf skonstruował słynny Thomas Edison (1847-1931), prezentując go w listopadzie 1877 roku. Urządzenie zapisywało dźwięk za pomocą igły ryjącej rowek na cynowej folii nawiniętej na stalowy walec, który poruszano korbką z czasem zastąpioną mechanizmem sprężynowym. Za głośnik i mikrofon służyła metalowa



tuba. Prototyp nie umożliwiał tworzenia kopii, ale ten problem rozwiązały kolejne wersje: ta z 1888 roku wyposażona w woskowy cylinder (oferująca 2 minuty nagrania) i ta z 1908 roku z wałkami z celulozoidu (4 minuty nagrania).

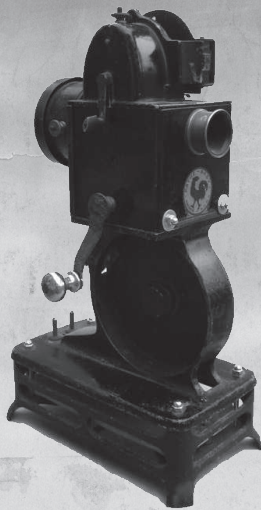
Z fonografu skorzystał niemiecko-amerykański wynalazca Emil Berliner. Wpierw, jeszcze w 1877 roku, opatentował mikrofon węglowy, a już rok później złożył wniosek patentowy na urządzenie do odtwarzania dźwięku z wirującej płyty. W 1887 roku wynalazł kluczowy dla tej opowieści gramofon (nazwa wywodzi się z greki: „gramma” oznacza pismo/napis, a „fone” – głos), w którym walec fonografu Edisona zastąpił okrągłymi płytami cynkowymi i szklanymi pokrytymi woskiem. W 1909 roku pojawiły się pierwsze nagrywane obustronnie płyty, które produkowano z żywicy syntetycznych i szelaku. W gramofonie nośnikiem informacji



jest wirująca płyta, zwykle z prędkościami 78, 45 lub $33\frac{1}{3}$ obrotów na minutę. Dźwięk zapisany jest na niej w postaci żłobień – w spiralny rowek wprowadzana jest igła, której drgania przetwarzane są na sygnał elektryczny. Od 1948 roku dostępne są płyty

z polichloroku winylu w standardzie longplay (LP) i single play (SP). W latach 80. XX wieku wyparły je płyty CD.





Patefon, czyli ślepa uliczka

W roku 1905 rozpoczął swój krótki żywot patefon (skończył już w 1920), czyli inne przenośne urządzenie do odtwarzania dźwięku z płyt, tym razem wynalezione przez braci Emila i Charlesa Pathé. W odróżnieniu od późniejszego gramofonu, tu płyta była odtwarzana od środka, za sprawą kulki osadzonej na ramieniu poruszającym się w górę i w dół. Ta technologia ograniczała ilość szumów powstających w wyniku tarcia igły o płytę. Ciekawostką jest, iż czasem trudno było odróżnić płytę patefonową od gramofonowej, a błędne odtworzenie powodowało nieodwracalne uszkodzenia, przez co do dziś zachowało się niewiele na-



grań. Te pierwsze charakteryzował wglębny zapis dźwięku, czyli liczyła się głębokość rowka. Na marginesie należy dodać, iż założona w 1896 roku przez braci Pathé (Charles'a, Émile'a, Théophile'a oraz Jacques'a) firma pod nazwą – co nie zaskakuje chyba – Pathé poza nieudanym patefonem zaangażowała się w produkcję filmową. Produkowała nie tylko obrazy, ale także kamery i sprzęt projekcyjny. Przed I wojną światową była to największa kinematograficzna firma na świecie, a co więcej istnieje do dziś, skupiając się na produkcji i dystrybucji filmów oraz rozwoju posiadanej sieci kin Les Cinémas Gaumont Pathé i kanałów telewizyjnych.

Pierwsza polska gramofonizacja

W 1904 roku Juliusz Feigenbau uruchomił fabrykę płyt gramofonowych pod nazwą Ideal, a w 1908 roku Pierwszą Warszawską Fabrykę Gramofonów, którą szybko przemianował na Pierwszą Krajową Fabrykę Gramofonów, by wreszcie zbudować firmę Syrena Rekord. Do 1910 roku funkcjonowało aż 10 fabryk gramofonów w Polsce. Niemniej przez wiele lat na terenie naszego kraju składano jedynie urządzenia z gotowych elementów – żadna z fabryk nie produkowała ich od początku do końca. Pierwszy polski gramofon elektryczny powstał dopiero w latach 50., już po II wojnie światowej. W Łodzi, w 1954 roku ruszyła seryjna produkcję gramofonów G53, który potem zastąpił bardzo udanym modelem G56, który zakończył swe życie dopiero

w latach 70., wyparty przez modele stereofoniczne. A łódzka fabryka stała się znana jako Fonica. Wspomniany gramofon G56 był symbolem owych lat, wyposażonym w prosty i niezawodny mechanizm – zamiast jednej stopniowanej rolki pozwalającej na uzyskanie różnych prędkości wprowadzono trzy rolki odpowiadające prędkościom 33 $\frac{1}{3}$, 45 i 78. G56 miał też wersję walizkową (WGE-56) oraz skrzynkową (SGE-56), czyli Karolinę, pramatkę modelu Bambino.



Rzecz jasna sam odtwarzacz to było za mało, bo potrzebne były jeszcze płyty. Polskie winyle nie były łatwo dostępne, a zagraniczne kosztowały krocie. Niemniej to na adapterach – jak w sumie błędnie na nie mówiliśmy

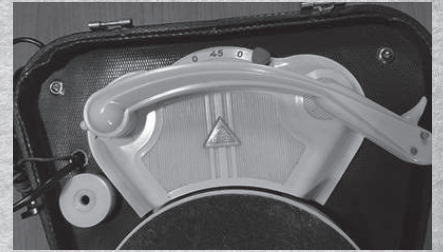




– puszczałyśmy Republikę czy Oddział Zamknięty, ale również bajki-grajki. A jeśli chodzi o płyty, to pierwsze powstały we wspomnianej Syrenie, gdzie w 1915 roku nagrano m.in. piosenki legionowe. Firma działała też w Dwudziestoleciu Międzywojennym i miała dominującą pozycję na polskim rynku

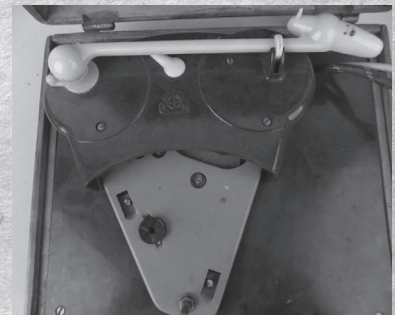


muzycznym. Krótko po II wojnie światowej zaczęły działać nowe przedsiębiorstwa, jak uruchomiona w Poznaniu wytwórnia Mewa. W 1946 roku powstała w Warszawie firma Fogg Record, założona przez Mieczysława Fogga i Czesława Porębskiego. W oparciu o przedwojenny Odeon zaistniała Muza (1947 rok), dając początek państwowemu monopolowi w przemyśle fonograficznym. W późniejszych latach pojawiły



się różne wydawnictwa płytowe, jak choćby Polton, Tonpress, Veriton, Arston czy PolJazz.

Na pełnym marginesie wypada wspomnieć, że wydany w 1986 roku drugi album zespołu Papa Dance pod tytułem „Poniżej krytyki” zawierał nie tylko 10 utworów, ale również program na ZX Spectrum – było to proste quiz, ale też pierwsze takie rozwiązanie w naszym kraju.



Przed Bambino

Karolinka była pierwszym wyprodukowanym w naszym kraju przenośnym gramofonem lampowym, a powstała w Łódzkich Zakładach Radiowych Fonica. Na rynku pojawiły się wersje różniące się głównie lampami, czyli WW-GE-56 (od 1957 roku), WW-GE56/2 (1959) i WWGE-602 (1961).



Pierwsze modele cechowało niezłe brzmienie, choć wiele do życzenia pozostawiał nieprecyzyjny i głośny, mechanizm obrotowy napędzający talerz od zewnątrz. Karolinka 2 zyskała nowy wzmacniacz, a numer 3 otrzymała owalną osłonę głośnika. W kolejnych modelach oddalano też głośnik od pozostałych elementów, zmniejszając tym samym zniekształcenia. To rozwiązanie z powodzeniem zastosowano też w Bambino.





Epoka Bambino

Bambino to rzecz jasna kulturowy element prywatek lat 60. XX wieku (czyli nie moich), ale stanowi przede wszystkim pewien symbol gramofonów powstających głównie w zakładach Fonica w Łodzi, wcześniej oraz później. Jego popularność potwierdza pomnik, który w 2010 roku stanął w Olsztynie, w Amfiteatrze Czesława Niemena. Jest to ważąca 100 kilogramów replika gramofonu utworzona przez rzeźbiarza Jacka Adamasa, która ponoć po wysłaniu SMS-a uruchamia muzykę z trzeszczącej płyty. Rzeczony Bambino w pierwotnym sensie było symbolem imprez, potem stało się synonimem gramofonu, by wreszcie przereodzić się we „frezarkę do płyt” – oczywiście niezwykle cennych (posiadacze zachodnich „winili” raczej ich na tym sprzęcie nie odtwarzali). Sprzęt pojawił się na rynku niemal równocześnie

z eksplozją bigbitu, popularnością pocztówek dźwiękowych, wzrostem produkcji płyt winylowych (zastąpiły ebonitowe i szelakowe), wreszcie z rozluźnieniem więzów pętających społeczeństwo. Ten przenośny, walizkowy gramofon z wbudowanym głośnikiem idealnie wpisywał się w potrzeby młodzieży tamtych lat. Były też modele bez wzmacniacza, które wymagały podłączenia urządzenia do odbiornika radiowego kablem z dwoma wtykami bananowymi.

Pojawiły się cztery generacje gramofonu:

- ☛ WG-252 z lat 1963-1969 – Bambino 1;
- ☛ WG-262 z lat 1969-1970 – Bambino 2;
- ☛ WG-263 z lat 1970-1971 – Bambino 3;
- ☛ WG-264 z roku 1971 – Bambino 4.

Pierwszy model był bardzo podobny do Karolinki – różniły się przede wszystkim ramieniem, w którym ułatwiono wymianę igły. Jeszcze przedstawiciele trzeciej generacji Bambino obsługiwali trzy prędkości – 33 $\frac{1}{3}$, 45 i zapomnianą 78 (płyty pod tę prędkość powstawały w latach 20.-40.). Odtwarzacz ważył około 8 kilogramów, był lampowy, monofoniczny i wyposażony w napęd oparty na ruchu trzech gumowych rolek. Bambino 3 za sprawą kabla DIN można było podłączyć do magnetofonu i zagrać piosenki z płyty na



taśmę. Ramię wyposażono w wyłącznik końcowy, zatrzymujący silnik po zakończeniu płyty, chroniąc igłę przed uszkodzeniem. Silnik talerza uruchamiano odchyleniem ramienia w prawą stronę. Wszystkie modele Bambino miały problem z obrotami – przekładnia nie zapewniała ich równości, ale tę wadę naprawiano wymieniając miękkie sprężyny trzymające silniczek i kółko pośredniczące talerza. Ponoć rocznie produkowano 160 tysięcy egzemplarzy gramofonu. Ale popyt był ogromny i sprzętu było za mało. Przenoszony w walizkach – twardych i miękkich – wędrował od domu do domu, od prywatki do prywatki. Bambino było szanowane, a w jego blasku mógł się też ogrzewać posiadacz sprzętu.



Obok Bambino



Poza Bambino pojawiło się prze-
różne podobne urządzenia o uro-
czych nazwach: G-260 Storczyk, G-260
Narcyz, WG-258 Monoton (pseudoste-
reofoniczny), WG-270 Mimoza, WG-291
Tranzyston czy WGZb1-Yogi. Był też
piękny Maestro Fonica w majestatycz-
nym opakowaniu, z gumową, rozciąga-
jącą się rączką, nadto obsługujący trzy
prędkości – klasyczne $33\frac{1}{3}$ i 45 oraz
wprowadzone bez sukcesu w latach 50.
XX wieku 16. Albo równie dobrze się pre-
zentujący, ważący pod 10 kilogramów



Supraphon GZC110 z aż czterema pręd-
kościami (16, $33\frac{1}{3}$, 45 i 78) oraz poten-
cjometrem pozwalającym ustalić gło-
sność, balans czy tony. Miał dwa głośniki
czechosłowackiej Tesli o mocy 4 ohmów.
Całość składa się w sprytną skrzyneczkę.
Niestety sprzęt sporo ważył, ponad
10 kilogramów. Za ukoronowanie lat 60.
XX wieku można chyba uznać model
G-450 Delta, który wyposażono w opcję
dodania wkładki stereo. Była to ponoć
w 100% dzieło polskich rąk.



Po Bambino

**W latach 70. XX wieku Foni-
ka rozpoczęła współpracę z pro-
ducentami z zachodniej Europy.**

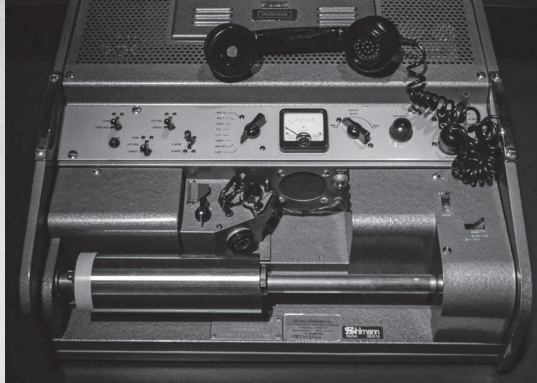
W efekcie na rynku pojawił się m.in.
sprzęt stereofoniczny na licencji za-
chodnioniemieckiego Telefunkena
o klasycznych polskich nazwach:

Adam, Artur, Bernard czy Daniel. Ten
ostatni był jednym z lepszych urzą-
dzeń tego typu – z dwoma prędkościa-
mi odtwarzania, z przyciskami senso-
rycznymi i w pełni automatyczny (nie
trzeba było dotykać ramienia i narażać
płyty na uszkodzenia).

Wspomniana licencja Telefunkena wpi-
sała się w początek podobnych dzia-
łań w różnych obszarach technologicz-
nych (wspomnieć wypada choćby nie-
śmiertelnego Malucha). Pierwsze
licencjonowane produkty zrodziły wie-
le polskich urządzeń, powstających na
drodze rozwijania technologii – czyli
usuwaniem loga, a nawet odcinaniem
się od oryginalnego produktu.



2. Fale i radia



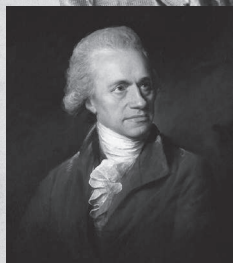
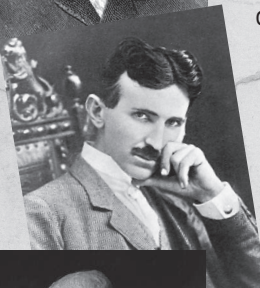
Początki radiofonizacji

Przesyłanie informacji na odległość pozwoliło odbiorcom uwolnić się od fizycznego nośnika, a także zdobyć dostęp do zupełnie nowych danych. Radio uwolniło od płyt, a później pozwoliło rejestrować utwory na kasetach.

Nie byłoby radiowej technologii bez odkrycia fal elektromagnetycznych, do czego przyczyniło się wielu naukowców na przestrzeni lat – począwszy od Williama Herschela (1738-1822), który w 1800 odkrył promieniowanie ciepłone, aż po Heinricha Hertza (1857-1894), który w 1886 roku pierwszy wytworzył fale elektromagnetyczne. Ważną postacią jest również pracujący nad falami elektromagnetycznymi sir Oliver Joseph Lodge (1851-1940) oraz Alexander Muirhead (1848-1920). Wspólnie w sierpniu 1894 roku zaprezentowali oni bezprzewodową łączność wykorzystującą „fale Hertza”. Lodge nie wystąpił o patent na ten wynalazek, uważając, iż jest on technicznie nieopłacalny.

Dziś za wynalazcą radia uznaje się słynnego wywodzącego się z Chorwacji Nikoła Teslę (1856-1943), któremu pośmiertnie Sąd Najwyższy Stanów Zjednoczonych przyznał prawa patentowe. Albowiem z powodu sądowego sporu przez długi czas powszechnie za twórcę wynalazku uznawano Guglielmo Marconiego (1874-1937), choć ten przyznał się do wykorzystania prac wspomnianego Tesli.

Żyjący w Stanach Zjednoczonych Chorwat pracował w 1893 roku nad cewką wysyłającą silne fale elektromagnetyczne, po czym zaczął konstruować urządzenie do ich odbioru. Dokumenty patentowe złożył w 1900 roku – podobnie jak Marconi, który ubiegł konkurenta o kilka dni. Długi proces doprowadził niestety Teslę do bankructwa. Wynalazcę dobiło przyznanie Marconiemu w 1909 Nagrody Nobla z fizyki za wkład w rozwój telegrafii bezprzewodowej. Pośmiertne zwycięstwo w sporze patentowym na niewiele się zdało.



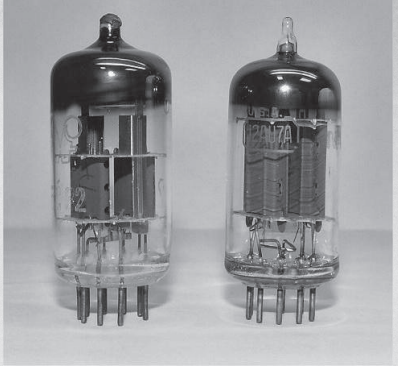
Wspomniany Guglielmo Marconi w 1895 roku uzyskał w amatorskich warunkach łączność radiową na zasięg 1 kilometra. Nie wiedząc zainteresowania w rodzinnych Włoszech, pokazał urządzenie w Anglii. Pierwszą publiczną próbę działania radia zorganizowano 27 lipca 1896 roku – wysyłając informacje alfabetem Morse'a. W 1901 roku udało się już przesłać literę „S” przez Atlantyk.

Trzecim konkurentem do tytułu wynalazcy radia jest rosyjski fizyk Aleksandr Popow (1859-1905 lub 1906), który 7 maja 1895 roku podczas posiedzenia Rosyjskiego Towarzystwa Fizyko-Chemicznego w Petersburgu zaprezentował publicznie urządzenie do wykrywania i rejestracji drgań elektrycznych. Co ciekawe, był to wykrywacz burz, działający w promieniu 30 kilometrów. Zmodyfikowany wynalazek posłużył Popowowi w marcu 1896 roku do przesłania na dystans 250 metrów dwu słów. Rok później rosyjski fizyk wysłał informacje na odległość 5 kilometrów.

Jego wynalazek wykorzystano w 1900 roku podczas akcji ratunkowej pancernika „Generał-Admirał Apraksin”, budując stację na wyspie Gogland.

Prace Popowa były utajnione, jako że służyły marynarce wojennej. On sam zaś nie uważał, iż jest wynalazcą radia, choć opracował technologię przed Marconim, acz po Tesli i Lodge'u. Ponoć podczas Kongresu Rosyjskich Inżynierów Elektryków w 1900 roku powiedział: „[...] nadawanie i odbieranie sygnałów przez Marconiego za pomocą oscylacji elektrycznych to nic nowego. W Ameryce sławny inżynier Nicola Tesla przeprowadził identyczne eksperymenty już w 1893 roku” (za „Tesla Against Marconi: The Dispute for the Radio Patent Paternity” Paula Brennera).

Pierwszy program radiowy wyemitował Amerykanin Reginald Aubrey Fessenden za pośrednictwem prototypu radia autorstwa szwedzkiego konstruktora Ernsta Alexandersona – 24 grudnia 1906 roku w eter popłynęły piosenka, wiersz oraz krótkie przemówienie.

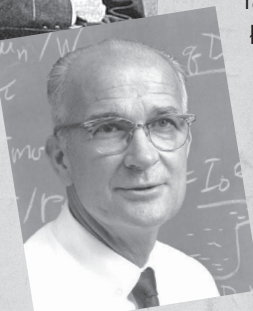


Technologiczne skoki

Jeśli chodzi o rozwój technologii, to w pierw, w latach 1887-1917, używano nadajników iskrowych, a za odbiorniki służyły koherery, detektory fal elektromagnetycznych, czyli całe układy służące do odbioru sygnałów nadawanych alfabetem Morse'a. Te ostatnie dość szybko zastąpiły nowoczesniejsze detektory magnetyczne (1902) i elektrolityczne (1903).

Wraz z nadejściem pierwszych radiowych audycji, w latach 20. XX wieku, pojawiły się detektory kryształkowe, wykorzystujące kryształ półprzewodnika (galenę lub kryształy syntetyczne), będące pierwszymi półprzewodnikami stosowanymi w technice. Początkowo za ich pomocą odbierano sygnały telegrafii iskrowej, ale później także fale modulowane amplitudowo (czyli AM).

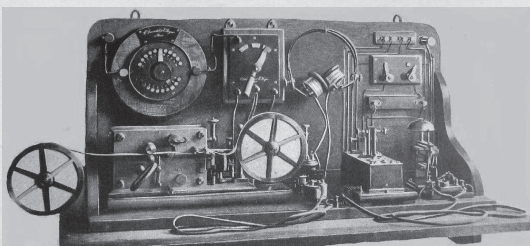
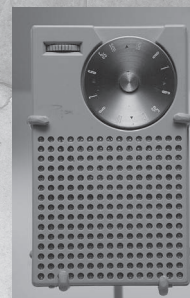
Kolejne skoki technologiczne to krystadyna, czyli skonstruowany przez Olega Łosiewa w 1922 roku pierwszy wzmacniacz półprzewodnikowy, oraz superheterodyna (łacińskie „super” oznacza ponad, a greckie „hetero” – różne, zaś „dyna” – moc), czyli radioodbiornik wykorzystujący przemianę częstotliwości poprzez wymieszanie sygnału wielkiej częstotliwości z sygnałem lokalnego generatora. Ten ostatni był dziełem Edwina Howarda Armstronga (1890-1954), który w 1912 roku wynalazł, a w 1914 zyskał patent na odbiornik radiowy o zwiększonej czułości i selektywności, by w 1919 roku opracować odbiornik superheterodynowy, na który nigdy nie zyskał patentu. Niestety, zarówno Łosiew, jak i Armstrong smutno skończyli – pierwszy zmarł z głodu podczas oblężenia Leningradu, drugi zaś popełnił samobójstwo.



Kolejny skok jakościowy zapewniła lampa elektronowa – pierwszą zbudował w 1904 roku John Ambrose Fleming (1849-1945). Ten elektroniczny element czynny składa się z elektrod umieszczonych w bańce próżniowej (czyli tzw. „vacuum tube”) lub wypełnionej gazem („gas-filled tube”), a wykorzystuje wiązki elektronów lub jonów poruszające się pomiędzy elektrodami. W oparciu o ten wynalazek w 1923 roku powstał pierwszy lampowy nadajnik radiowy dużej mocy, zawierający 48 połączonych równolegle lamp o mocy 600 W każda. A wiele lat później tego typu lampy wykorzystano w kineskopach (patrz OLL nr 10). Kolejny potężny skok nastąpił za sprawą wynalezienia tranzystorów, czyli wzmacniających sygnał elektryczny półprzewodnikowych elementów elektronicznych.

16 grudnia 1947 roku John Bardeen (1908-1991) oraz Walter Houser Brattain (1902-1987) skonstruowali pierwszy działający tranzystor ostrzowy. Rok później William Bradford Shockley (1910-1989) opracował model teoretyczny tranzystora złączeniowego, który zbudowano dopiero w 1950 roku. Cała trójka w 1956 roku za wynalazek tranzystora otrzymała Nagrodę Nobla z fizyki. Sama nazwa tranzystor pochodzi od angielskiego „transfer resistor” – element transformujący rezystancję.

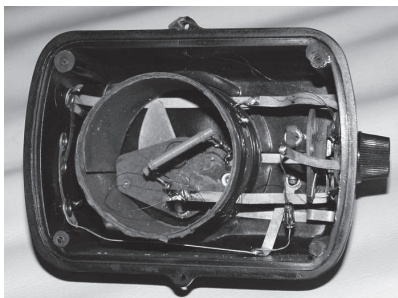
W krótkim czasie tranzystory zastąpiły lampy elektronowe, ponieważ nie były tak prądożerne i nie rozgrzewały się w tak dużym stopniu. Dzięki temu ruszyła produkcja znacznie mniejszych urządzeń elektronicznych, takich jak przenośne radia zasilane bateriami, które w drugiej połowie lat 50. XX wieku podbiły rynek. Pierwszym komercyjnym urządzeniem tego rodzaju było Regency TR-1 z 1954 roku, opracowane przez Texas Instruments i Industrial Development Engineering Associates.





Pierwsze polskie odbiorniki

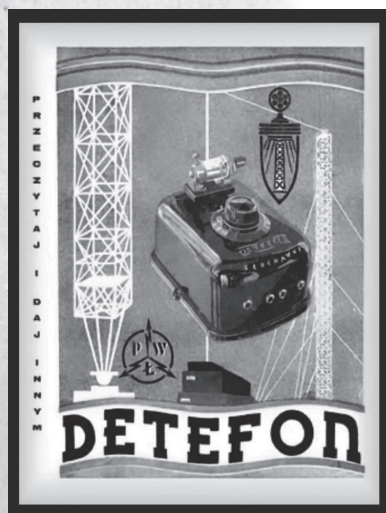
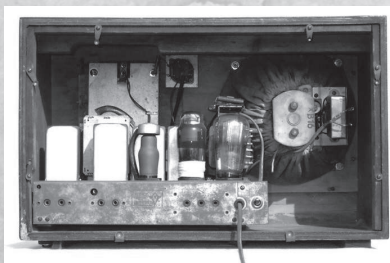
Przed II wojną światową w Polsce powstało wiele urządzeń do odbioru radiowych audycji. Pierwsze na rynek wprowadziły Polskie Zakłady Radiotechniczne, potem Polskie Towarzystwo Radiotechniczne (uruchomiło też publiczną radiostację). Bardzo popularne były odbiorniki wileńskiego producenta, firmy Elektrit. Ale kluczowym dla masowości radia w Polsce był Detefon, czyli opracowany w 1929 roku polski radioodbiornik z detektorem kryształkowym, czyli wczesnym typem diody. Państwowa Wytwórnia Łączność, a potem Państwowe Zakłady Tele- i Radiotechniczne produkowały go aż do wybuchu II wojny światowej, wprowadzając na rynek pół miliona sztuk. Był to prosty i tani odbiornik, umożliwiający odbiór na falach długich i krótkich (według ówczesnego podziału). Sprzedawano go za 39 złotych w komplecie z anteną i słuchawkami (niektóre modele pozwalały na podłączenie drugiej pary). Nie posiadał wzmacniacza, więc był cichszy. W sprzedaży pojawiły się także wzmacniacze, które dawało się podłączyć zamiast słuchawek. Niezwykle ważną i największą



zaletą Detefonu okazała się jego całkowita niezależność od źródeł zasilania – nie potrzebował ani baterii, ani sieci elektrycznej (należy pamiętać iż w tamtych latach większość Polski nie została jeszcze zelektryfikowana). Urządzenie było tanie w zakupie i eksploatacji, pozwoliło zatem na masową radiofoniczną kraj – pionierską akcją na skalę światową. Nic dziwnego, że dla wielu Detefon stała się synonimem detektorowego odbiornika, czyli takiego, który wykrywał fale elektromagnetyczne.

Pojęcie odbiornika detektorowego wywodzi się od głównego elementu tego urządzenia – czyli detektora, który często miał postać kryształu, stąd też zwano je też odbiornikami kryształkowymi lub w skrócie detektorami. Zaletą całego układu kryształkowego jest właśnie niezależność od zasilania, bowiem całą energię czerpie on z anteny, przez co jest nie za czuły, wymaga dużej anteny i dobrego uziemienia.

Wśród przedwojennych godnych uwagi urządzeń Elektritu wymienić należy choćby produkowaną w latach od 1934 serię Superior (odbiornik mógł służyć za wzmacniacz do gramofonu i odbierał trzy zakresy fal – fale długie, średnie i krótkie), serię produkowanych od 1938 roku prostych odbiorników superheterodynowych Allegro czy wreszcie wprowadzony na rynek w 1937 roku model Opera Z, będący chyba najlepszym, acz też najdroższym sprzętem firmy, wyposażonym w dwa głośniki (pionierskie rozwiązanie) oraz w automatyczną regulację wzmacnienia i barwy dźwięku.





A po wojnie

Pomimo wojennych zniszczeń polski przemysł radiotechniczny rozpoczął funkcjonowanie już w 1947 roku. Pierwszym powojennym radioodbiornikiem był opracowany w Zakładach Radiowych Diora lampowy Pionier. Zastosowany w urządzeniu układ elektryczny (oparty na rozwiązaniu stosowanym przez Philipsa od 1941 roku) był wykorzystywany aż do 1968 roku, w modelach U, U2, U3, B, B2 (pierwszy powojenny odbiornik zasilany bateriami, wyprodukowany w 1950 roku), B3, Noteć czy Promyk. Pionier i jego następcy to odbiorniki superheterodynowe, obsługujące fale długie i średnie. Wypada wspomnieć, iż na części Pionierów widnieje nazwa Stalinogród – od marca 1953 roku do grudnia 1956 roku taką urzędową nazwę nosiły Katowice, a otrzymały ją ku czci zmarłego Stalina.

Ogromną zmianę spowodowało wejście na rynek Szarotki, czyli de facto pierwszego przenośnego lampowego radioodbiornika, który zastąpił mniej popularnego Turystę (powstał w Spółdzielni Pracy Artykułów Technicznych i Metalowych). Produkowały go masowo w latach 50. XX wieku Zakłady Radiowe im. Marcina Kasprzaka na licencji austriackiego Siemens. Urządzenie zasilane baterie lub ciekawie pomysły sieciowy zasilacz z bolcami, mający postać podstawki radioodbiornika. Kiedy Szarotkę wyjmowało się z tej „bazy”, zaczynały działać dwie baterie typu R20 1,5 V lub jedna płaska 67,5 V (zależnie od modelu) i można było włączyć tryb oszczędzania energii. W 1958 roku na Międzynarodowych

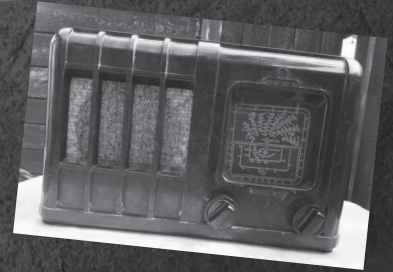
Targach Poznańskich pokazano Szarotkę tranzystorowo-lampową – odbiornik pozostał lampowy, a wzmacniacz oparto o tranzystory, nieco zmodyfikowano obudowę ze względu na nowy głośnik. Niestety, nie uruchomiono seryjnej produkcji tego modelu. Ale modeli radioodbiorników przenośnych było później wiele – Julia, Ewa, Jowita, Aneta, Alina...

Na przestrzeni lat modeli stacjonarnych było też mnóstwo. Wymienić można choćby opracowany w 1955 roku Śląsk (I i II) – pierwszy z przełącznikami klawiszowymi zastępującymi pokrętkę zmiany zakresów. Albo wyjątkowy, zaprezentowany na Międzynarodowych Targach Poznańskich w 1963 roku Kurant, model z zegarem i budzikiem (na przestrzeni dwu lat wyprodukowano niemal 17 tysięcy trudno dostępnych sztuk); 1972 roku pojawił się Kurant Lux z zegarem kartkowym. Były również dostępne modele z gramofonem, jak Polonez z 1955 roku (pierwsza taka konstrukcja), Viola I od ZRK (1960 rok) czy produkowana w latach 1961-1969 lampowa Sonata (62012 i 62130). To tak zwane radiole, czyli zestawy mające w jednej obudowie głośnik (lub głośniki), radioodbiornik, wzmacniacz i gramofon, później zastąpiony magnetofonem. Ten sprzęt często wykorzystywano w radiowęzłach, gdzie służyły za rodzaj studia dźwiękowego. Pod postacią zdobionych szafek stawały się ważnym wyposażeniem szczęśliwych posiadaczy tak mieszkań, jak i owego sprzętu. W latach 70. i 80. XX wieku nazwa

radiola uległa zapomnieniu, a zastąpiły ją popularniejsze „wieże”.

Mieliśmy wreszcie całą serię tzw. „klocków dzierzoniowskich” (wyprodukowanych w zakładach Diora / Zakładach Radiowych Unitra-Diora) w latach 70. i początku 80. XX wieku, takich jak Giewont czy Beskid (ale nie Beskid 6173, będący eksportową wersją Promyka). Wspomniana wcześniej nazwa Pionier powróciła w latach 80. XX wieku, gdy tym mianem określono choćby produkowane w Dzierżoniowie radio-budziki tranzystorowe i amplituner stereofoniczny.

Wreszcie w roku 1970 pojawił się pierwszy polski radioodbiornik stereofoniczny, czyli produkowany do 1972 roku przez Zakłady Radiowe Unitra-Diora DSL-201. Do urządzenia dołączano dwie kolumny głośnikowe, a składał się on z lampowego wzmacniacza i lampowo-tranzystorowego tunera, pracującego na 4. zakresach fal: długich, średnich, krótkich oraz ultrakrótkich. Nowością był układ stereo, wydzielający dźwięk niezależnie dla kanału lewego, i dla prawego. Oba segmenty oddzielnie włożono do drewnianej obudowy, a przedni panel występował w kolorze białym lub czarnym. Do DSL-201 można było podłączyć też magnetofon lub gramofon.



3. Kasety i szpule

Magnetyczny zapis dźwięku

Magnetofony szpulowe i kasetowe powstały w oparciu o magnetyczne zapisy. Pierwsze próby takiej rejestracji dźwięku miały miejsce jeszcze pod koniec XIX wieku. Za pioniera w tej dziedzinie dziś uznaje się Oberlin Smith (1840-1926), który w 1888 roku opublikował w brytyjskim magazynie „Electrical World” pracę „Some Possible Forms of the Phonograph” poświęconą zapisowi na nośniku magnetycznym. Anglik nie wyszedł jednak ponad sferę teoretyczną, gdyż technologia jeszcze nie nadała za pomysłem – np. opracowane przez wynalazcę urządzenie łączące stalowe opilkki ze sznurem nie twardniały wystarczająco. Kolejny krok wykonał duński inżynier Valdemar Poulsen (1869-1942), który w 1899 roku skonstruował i opatentował telegrafon, czyli prototyp magnetofonu. Pierwsze urządzenie do magnetycznej rejestracji dźwięku zapisywało go na stalowym drucie, magnesowanym przez elektromagnes, przez który przepływał modulowany akustycznie prąd elektryczny. Urządzenie miało pokaźne

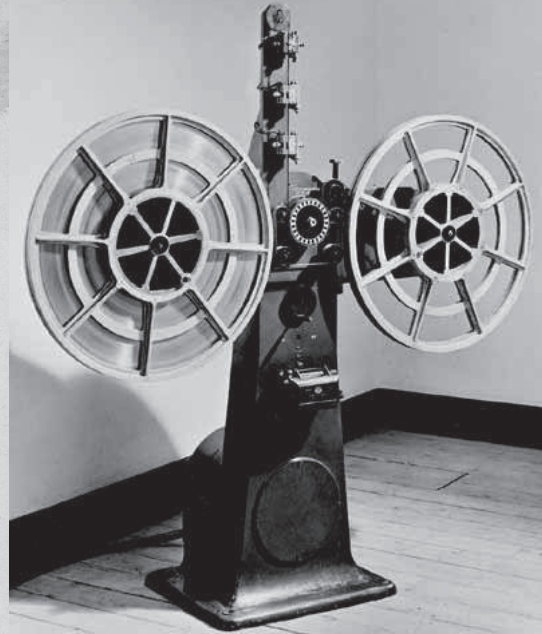
rozmiary, a dźwięk był ledwie słyszalny. W 1900 roku Poulsen nagrał głos cesarza Austrii Franciszka Józefa, które jest dziś najstarszym istniejącym zapisem magnetycznym dokonany przy użyciu jego wynalazku.

Na przestrzeni lat kolejni wynalazcy dokładali drobne ulepszenia, starając się uczynić sprzęt bardziej praktycznym, jako że płatanina łatwo ulegającego korozji drutu nie była zachęcająca. Wymienić tu można Curta Stille'a (1873-1957) czy Pedera Olufa Pedersena (1874-1941). Pierwsze dyktafony zapisujące dźwięk na przemysłową skalę zaczęto produkować podczas I wojny światowej, a prym wiodła firma American Telegraphone.

Pionierskie urządzenia zapisujące dźwięk korzystały z drutu średnicy 0,2 milimetry jako nośnika, potem próbowano użyć blaszanych dysków, bardzo podobnych do płyt gramofonowych. Dopiero doświadczenia nad taśmą stalową oraz papierową pokrytą jednostronnie opilkami pozwoliły technologii pójść dalej. Nie bez znaczenia było również pojawienie się lampowych wzmacniaczy.

Chyba największy kamień milowy pod magnetyczny zapis postawił austriacki inżynier Fritz Pfleumer (1881-1945), który opracował technologię nakładania na papierową taśmę specjalnego kleju pozwalającego przylepić cienką warstwę opilków żelaza. W latach 1930-1936 doskonał swój wynalazek we współpracy z niemieckimi, okrytymi niesławą koncernami AEG i I.G. Farben. W 1932 roku powstał Magnetophon K1, czyli pierwszy naprawdę użyteczny sprzęt do rejestrowania dźwięku na taśmie. A w 1936 roku opracowano taśmę, która w odróżnieniu od poprzednich nie była łatwopalna. Był to nośnik łatwy do cięcia, klejenia i montowania bez wyraźnych śladów w jakości dźwięku, wykorzystywany choćby przez firmę BASF.

W czasie II wojny światowej technologia, którą Naziści nie dzielili się ze światem, trafiła w ręce Amerykanów, a potem do kolejnych krajów. Jednym z pionierów technologii był Jack Mullin, żołnierz Armii Amerykańskiej i inżynier dźwiękowiec, który pozyskał 50 rolek taśmy oraz dwa urządzenia I.G.



„Tasendes Papier. Der Dresdenener Ingenieur Pfleumer hat ein billiges Verfahren gefunden, Töne auf Papier zu schreiben. ... Auf 2 Drehscheiben bewegt sich ein Streifen Papier, ähnlich wie der Faden bei Schreibmaschinen. Der Streifen besitzt eine Ueberragung von Stahlstaub und gleitet an einem Magnetpol vorbei. Die so Magnetpolen transferierten Töne magnetisieren bei der Aufnahme des Stahlstaub. Bei der Wiedergabe wirken die magnetisierten Stellen als Induktion der Längsdrähte, auf den Elektromagneten ein; die Schwankungen der Magnetismus werden dadurch Gerüche, die dem Lautsprecher den Wiederspruch erzeugen, in Töne zurückgeführt. ... Eine 300 m lange Rolle des von Pfleumer erfundenen Lautschreibpapiers, der eine 20-Meter-Tasche enthält, läßt sich für etwa 1.50 herstellen. Streifen, die schon 100mal gelassen sind, zeigen keinerlei Abnutzung. Lautsprechermodell. Gesamt-Original mit einem 4-Meter-Block. Das Papier (Pantalon) hat eine Stärke von einem vierzigstel Millimeter. ... Durch Überstreichen mit einem Magnetpol kann das Tonbild gerichtet werden, und das Papierband bei dem an einer Neuaufnahme bereit. Im Apparat erfolgt die Einblendung zugleich mit der Neuaufnahme. Paul Hertz



Farben. Widząc wielki potencjał, rozpoczął pracę nad rozwojem magnetycznego rejestratora dźwięku, licząc na zainteresowanie Hollywood, a wzbudził ciekawość samego Binga Crosby'ego (1903-1977), słynnego piosenkarza i aktora. W efekcie tych prac powstał okazały rozmiarów Ampex Model 200, który od 1948 podbijał stacje radiowe. To właśnie potomkowie tego urządzenia weszli do powszechnego użytku i na około dwie dekady opanowali rynek. Ten sprzęt charakteryzowały się dwoma szpulami z zawiniętą

taśmą, a umożliwiał nagrywanie i odtwarzanie dźwięku.

Kolejny wielki skok zawdzięczamy holendrowi, Lodewijkowi Frederikowi Ottensmu (1926-2021), który wpiery opracował przenośne urządzenie do nagrywania dźwięku – Philips EL 3585 zadebiutował w 1958 roku – a potem tak popularną w latach 80. i 90. XX wieku kasetę „o standardowych wymiarach” z taśmą magnetyczną. Po raz pierwszy zaprezentowano ją 30 sierpnia 1963 roku podczas Grosse Deutsche Funk-Ausstellung (tzw. German Radio Show – obecnie IFA). Produ-

cent nie zakładał, że będzie to urządzenie do odtwarzania muzyki – a co dopiero nośnik danych dla komputerów! Liczyła się mobilność oraz oszczędzenie użytkownikowi kłopotów związanych z zakładaniem szpul z taśmą, wprowadzeniem jej w głowice rolek i wokół prowadnic. Taśmę nazwano Compact Cassette, ale jeszcze przez niemal trzy dekady korzystano głównie z magnetofonów szpulowych, oferujących podówczas znacznie lepszą jakość. Niemniej reszta, jak to mówią, jest historią...

Pierwsze polskie szpule

W 1959 roku powstał pierwszy w naszym kraju magnetofon szpulowy, autorskie dzieło polskiego zespołu. Nośił on miano Melodia i należał do nowatorskich sprzętów, z racji posiadania systemu autoreverse, który umożliwiał uruchomienie drugiej strony taśmy bez jej wyjmowania. W drewnianej obudowie umieszczono lampowy, dwuscieżkowy, monofoniczny, luksusowy sprzęt.

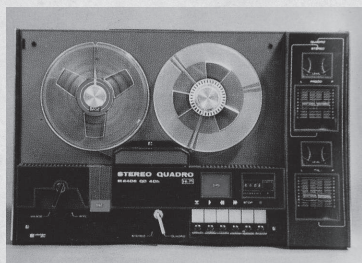
W latach 60. XX wieku rozpoczął się wysyp podobnych produktów – mniejsza i tańsza od Melodii Piosenka, wyprodukowana przez Zakłady Wytwórcze Głośników Tonsil Wilga (nie mylić ze słynniejszym modelem z lat 80. XX wieku) czy cała seria opartych na licencji niemieckiego Grundiga urządzeń powstałych w ZRK im Marcina Kasprzaka w Warszawie (tzw. Zetki zdobyły w Polsce ogromną popularność i w latach 70. XX wieku było ich już niemal 200 tysięcy). Z kolei w następnej dekadzie ZRK pozyskało licencję od francuskiego Thomsona i wyprodukowało m.in. pierwszy polski magnetofon stereofoniczny ZK 246 (1972 rok). Ów model stał się przodkiem wielu solidnych, naprawdę niezłej jakości urządzeń – niektóre otrzymały nawet eksportowe nazwy i znajdowały nabywców zagranicą. Sam ZK 246



był czterościeżkowy, oferował opcję nagrywania i odtwarzania w trybie mono oraz stereo. Sprzęt wyposażono we wzmacniacz i głośniki, dając też opcję podłączenia kolumn. Całość uzupełniały wejścia pozwalające podłączyć urządzenia zewnętrzne, które korzystały z magnetofonu oraz ze wzmacniacza.

Warto wspomnieć jeszcze o kolekcjonerskim dziś cudzie techniki – M 2406 (1975 rok), czyli o magnetofonie bez wzmacniacza, za to oferującym tryb

kwadrofoniczny. Albowiem liczne inne urządzenia tamtych lat (linia Aria czy Uwertura) nie wprowadzały wielkich zmian, a producenci przede wszystkim skupiali się na poprawie jakości technicznej, zajmując się ulepszeniem działania wzmacniaczy. Epokę szpuli zwieńczył model Koncert (M 3401 SD oraz M 3201 SD), produkowany przez Unitrę od 1979 roku do połowy lat 80. XX wieku. Sprzęt ten powstawał na konkretne zamówienie, był niezwykle kosztowny i ciężko go uznać za urządzenie powszechnego użytku. Dziś sprzedawany jest na aukcjach w cenach sięgających kilku tysięcy złotych.



Nadciąga czas kasety

Przez wiele lat znacznie cieńsza i węższa od szpuli taśma wykorzystywana w kasetach nie oferowała wystarczającej jakości, anadto wkręcała się często w mechanizm. Z czasem jednak znane wszystkim plastikowe, charakterystyczne „pudełek” oferujące te 60 lub 90 minut nagrania wyparły wygodne szpule. W Polsce kasety produkowały m.in. Zakłady Włókien Chemicznych Chemitex Stilon i Zakłady Włókien Chemicznych Chemitex Wiskord w Szczecinie. Zachodnich firm było oczywiście więcej: BASF, Grundig, JVC, Panasonic czy Philips. Pierwsze polskie magnetofony kasetowe powstały w ZRK na licencji francuskiego Thomsona na początku lat 70. XX wieku – były to modele MK 121, MK 125 czy MK 122 oraz późniejszy Kapral (1980 rok). Oferowały one zasilanie z baterii, umożliwiając słuchanie muzyki na biwaku, a wszystkie sprzedawano w estetycznym futerale z rączką. Wszystkie wyposażono też w mikrofon ze specjalnym klipssem-uchwytem, umożliwiającym przypięcie do ubrania, oraz z włącznikiem pozwalającym uruchomić rejestrację.

Miało to ogromne znaczenie, albowiem w ten sposób nagrywano mnóstwo koncertów, które później rozchodziły się po miłośnikach przeróżnej muzyki (przegrywanie było możliwe po połączeniu magnetofonów kablami z wtyczkami DIN, choć dochodziło wówczas do utraty jakości). Warto wspomnieć, iż MK 125 wyposażono w opcję zasilania z akumulatora samochodowego. W 1977 roku ZRK pokazał wysokiej klasy stereofoniczny, nieprzenośny magnetofon kasetowy typu „cassette deck”. Sprzęt był ponoć lepszy od wielu urządzeń nie tylko ze wschodu, ale i z zachodu. M 601 SD Marcin wyposażono w dwa silniczki i układ redukcji szumów. Na jego podstawie skonstruowano późniejsze modele, włącznie z MDS-624 z 1984 roku. Sprzęt pozostawał w sferze marzeń wielu audiofilów – był bowiem niezwykle trudno dostępny, i to pomimo wysokiej ceny. Stanowił też forpcztę dla wielu podobnych urządzeń: MSH-101 od Diory (1977) czy Finezja (1979). Niemniej rynek w międzyczasie się zmienił i nawet w Polsce zaczęły wygrywać albo przenośne odtwarzacze, albo wieże. Albowiem w międzyczasie sukces

magnetofonów zachęcił ZRK do rozwoju linii.

Zmieniono licencjodawcę na Grundiga i początkowo montowano w naszym kraju oryginalne sprzęty pod nazwą licencjodawcy. Z czasem zaczęto je modyfikować, szczególnie gdy ZRK przeniosło część produkcji z Warszawy do Lubartowa. Na rynek wprowadzono choćby MK 235 (1977 rok, acz zapowiadano go na 1976) – był to chyba najpopularniejszy przenośny magnetofon, który doczekał się kilku odmian i który wytwarzano niemal do końca PRLu. Oczywiście nasza produkcja wyglądała podobnie do niemieckiej, tyle że oryginalne podzespoły zastąpiono polskimi odpowiednikami. Wyposażona była zaś m.in. we wbudowany mikrofon wewnętrzny, dając też możliwość podłączania zewnętrznych, oraz wejście słuchawkowe (stosowane do dziś jack 3.5 mm). To właśnie ten model królowała podczas koncertów, pozwalając nagrywać utwory w czasach, gdy nikt tego jeszcze nie ograniczał.

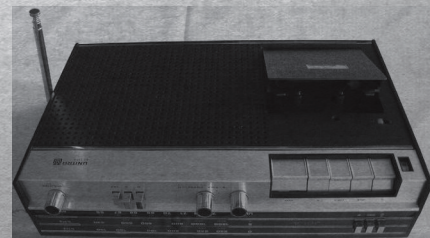


Deszcz radiomagnetofonów

Następny ogromny skok ewolucyjny to słynne radiomagnetofony, czyli przenośne urządzenia łączące funkcjonalność radia i magnetofonu. Kluczowa była tu rzecz jasna możliwość nagrywania na kasetę sygnałów nadawanych do wbudowanego radia. Wkladało się kasetę, stroiło radio i wciskało „Record”. Tak nagrywaliśmy muzykę, kabarety, ale także nadawane nocą oprogramowanie do komputerów.

W latach 70. XX wieku pojawiła się choćby Jola 1 i 2 na licencji Thomsona, a potem słynne Kasprzaki na licencji Grundiga, czyli RM 121, RM 122, RM 221... wreszcie stereofoniczny RMS 451. Rzeczono miano – Kasprzaki – określało »rodzinę« sprzętów, tak jak adidas stały się u nas

synonimem typów butów, nie powiązanych wcale z marką Adidas. Wiele modeli, pomimo nowego „numerka”, różniło się tylko nieco wyglądem czy drobnymi ulepszeniami. Potem zaś nadeszła epoka walkmana, choć Kasprzaki i podobne sprzęty przez wiele lat służyły do wgrzania programów do Spectrumów czy Atarynek.



Przenośny odtwarzacz kaset magnetofonowych

Marzenie o przenośnym, odpornym na wstrząsy, zminiaturyzowanym odtwarzaczu kaset magnetofonowych było wspólne dla młodych ludzi po obu stronach Żelaznej Kurtyny. Kiedy tylko pierwsze urządzenia Sony weszły na rynek, gdy wieść o nim się rozeszła, każdy go zapragnął. A Sony zarejestrowała znak towarowy na nazwę „Walkman” – dlatego na wielu podobnych sprzętach pojawiały się napisy „Cassette Player” lub „Personal Cassette Player”.

Japońska firma ruszyła ze sprzedażą przenośnego odtwarzacza w 1979 roku i podbiła rynek w latach 80. XX wieku, dosłownie zmiatając konkurencję z rynku. Ponoć

najlepszym jakościowo walkmanem Sony był model WM-D6C, który zapewniał jakość zbliżoną do magnetofonów hi-fi i był nadto wyposażony w niezły mikrofon kierunkowy, przez co stał się prototypem późniejszych profesjonalnych dyktafonów. Z czasem walkmany zostały uzupełnione



o radia. Otrzymywały też nowe funkcje, jak odtwarzanie całej kasety bez konieczności jej odwracania (tzw. auto-reverse), nagrywanie, wyszukiwanie kolejnego utworu (przerwy pomiędzy piosenkami musiały mieć minimum 3 sekundy) czy redukujące szumy Dolby NR. Do 1989 roku w Sony ponoć wyprodukowano 50 milionów odtwarzaczy Walkman, a do 2010 r. sprzedano ich przeszło 220 milionów. W 2010 firma ogłosiła zakończenie seryjnej produkcji przenośnych urządzeń do słuchania kaset, a w 2012 wprowadziła na rynek generację cyfrowych odtwarzaczy.

W międzyczasie, bo w 1984 roku, japoński producent wprowadził na rynek Discmana – czyli przenośny odtwarzacz płyt CD.

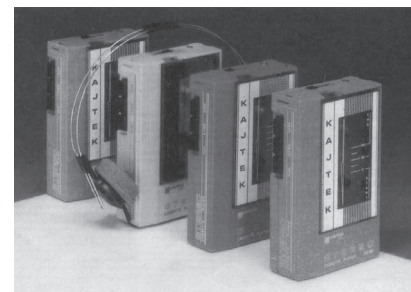
Nasz Kajtek

W naszej szerokości geograficznej walkman był dobrem luksusowym, trudnym do zdobycia zarówno z powodu embargu i ograniczeń importowych, jak i z racji ceny. Koszt przenośnego odtwarzacza marki Sony sięgał kilku średnich pensji mieszkańca PRLu, jeśli był w stanie pozyskać dewizy. Bo przeróżne walkmany przeróżnych firm dało się w Polsce w zasadzie bez problemu kupić – tylko że w Pewexie lub Baltonie za tzw. bony towarowe lub amerykańskie dolary. Z tego też powodu po naszej stronie Żelaznej Kurtyny dostępne były w dużej liczbie tanie i proste, azjatyckie odtwarzacze, najtańsze produkty rodem z Tajwanu czy Hongkongu.

Kajtek PS 101 był polską, siemiężną odpowiednią na międzynarodowy sukces walkmana, która nie miałaby szansy konkurować w normalnych warunkach rynkowych z żadnym z opisanych wcześniej urządzeń. A mimo to od 1987 roku produkowano go w czterech wersjach kolorystycznych (czerwony, żółty, zielony i różowy) w Zakładach Radiowych im. Marcina Kasprzaka. Nie był to sprzęt niezawodny – wręcz przeciwnie, bo psuło się w nim wszystko, od paska do zawieszania, aż po głowicę, która nagminnie wciągała taśmy (a te były wszak na wagę złota). Kajtek był nadto niemal

półtora raza większy od ówczesnych sprzętów. Obudowę urządzenia wykonano z tworzywa sztucznego, energię zapewniał sieciowy zasilacz oraz 4 baterie R6 (popularne paluszki, też na wagę złota), zwykle starczające na dwie godziny słuchania. Pomimo mało skomplikowanego mechanizmu, Kajtek był bardzo awaryjny. Plastikowa klapka miała dużą skłonność do pęknięcia. Plastikowe przyciski z czasem wyskakiwały. Mechanizm szumił i zgrzytał – postronni słyszeli charakterystyczny dźwięk przesuwu taśmy. Jakby tego było mało, sprzęt z każdą kolejną odtworzoną kasetą tracił stałą prędkość, powoli zwalniając. Wiele z tych usterek było wynikiem kiepskiej jakości podzespołów, bo słabą jakość miały gniazda (słuchawkowe i zasilania) czy niepasujące do siebie elementy mechaniczne. Tak powstały sprzęt był nie tylko niezgodny ze specyfikacją czy z założeniami konstruktorów, ale przede wszystkim nie mógł dobrze działać.

Jakby tego było mało, zgodnie ze specyfikacją najtańszych azjatyckich walkmanów, Kajtek nie pozwalał przewinąć kasty do tyłu, a jedynie do przodu – operacja odsłuchania czegoś raz jeszcze wymagała zatem wyjęcia kasety, przewinięcia, przełożenia i liczenia na to, iż znaleźliśmy odpowiednie miejsce. Niemniej z racji na awaryjność przewijania oraz niepotrzebne zużycie energii, każdy posiadacz tego walkmana nosił ze



sobą ołówek. To z kolei wiązało się z powstaniem zupełnie nowej, niezwykle konkurencji, która nigdy niestety nie trafiła na olimpijskie igrzyska. Chodzi mi oczywiście o wyścigi w przewijaniu ołówkiem 90-minutowej kasety.

Przenośny odtwarzacz kasetowy od ZRK był urządzeniem przestarzałym już w chwili produkcji, ale niezwykle potrzebnym, bo polska młodzież lat 80. XX wieku chętnie po niego sięgała. Był to popularny prezent na Pierwszą Komunię Świętą, choć wyglądał jak nieudana podróba przy kosmicznie wyglądających walkmanach Sony czy Panasonic. Często do sklepów trafiały już wadliwe egzemplarze, naprawiane potem od razu po wyjęciu z pudełka. Nic dziwnego, że produkcji zaprzestano w 1989 roku. Po latach okazało się nadto, iż Kajtek najpewniej powstał „na bazie” konstrukcji z dalekiego wschodu (marki Umisef czy Kamosonic), z licznymi różnicami. Mimo to był eksportowany – jako PS 102 Walker/Cony – głównie jednak na obszar sprzymierzonych z PRLem krajów.



Na marginesie o bateriach

Do wielu przenośnych urządzeń – od Kasprzaków po Kajtka – potrzebowaliśmy baterii. Były one na wagę złota, wymagały szacunku i odpowiedniego traktowania. Często też znajomości w pobliskim kiosku, by w ogóle je zdobyć. Zakłady wytwarzające baterie nie nadążały z produkcją. Planowanie na poziomie ogólnokrajowym oraz przeróżne embarga nie ułatwiały życia użytkownikom. Kiepskie zarządzanie i marnowanie surowca było niestety na porządku dziennym. Jeśli dodać do tego fakt, iż polskie baterie były po prostu słabe i technologicznie zapóźnione (świat kierował się już ku alkalicznym), to ła-



two się zorientować, iż te dostępne u nas były średnio trwałe, słabo wydajne, a nadto bardzo zawodne – niech podniesie rękę, kto w owych latach nie czyścił sprzętu z wylanego elektrolitycznego paskudztwa...

Pomimo związanego z tym ryzyka, przedłużało się żywotność baterii kładąc je na słońcu (w lecie) lub kaloryferze

(w zimie). Rzecz jasna unikało się ich używania, możliwie często stosując zasilanie z gniazdka i posiłkując się ołówkami..

Na marginesie marginesu:

W mojej podstawówce wykorzystywaliśmy tzw. płaskie baterie 3R12 również do zasilania radzieckich kopii japońskich przenośnych konsol Game & Watch. Urządzenia

Elektroniki wymagały baterii LR43 lub LR44 (zależnie od modelu), które były w zasadzie w naszym kraju niedostępne. Nie wiem w jaki sposób

i skąd przybyło rozwiązanie, polegające na połączeniu kablami płaskiej baterii z konkretnymi elementami zasilającymi w radzieckim urządzeniu. Nie było to rozwiązanie najwygodniejsze, wymagało dodatkowo użycia np. gumki recepturki lub innej metody na przyłączenie 3R12 do konsoli, by utrzymać zestaw w całości. Niemniej w ten sposób udawało się rozwiązać niedobór małych baterijek. I tak tak, ja też językiem sprawdzałem czy 3R12 ma jeszcze moc w sobie.



Dlaczego było tak dobrze, jeśli było tak źle?

Patrząc na listę urządzeń z poprzednich stron można pomyśleć, iż polska technologiczna myśl w czasach od II wojny światowej aż do 1989 roku nie miała się czego wstydzić. Mnóstwo urządzeń, kilka ciekawych rozwiązań, dużo nowości, parę pozycji mogących równać się z Zachodnimi. Kłopot w tym, że większość sprzętów była realnie trudno dostępna, a nadto powstawała na licencji – zwykle pod polską nazwą z odpowiednim dopiskiem. Z czasem, podobnie jak w motoryzacji, licencjodawcy zaczęli stronić od konotacji z PRLowskimi produktami. Powodem był koniec umowy, ale też sankcje, jakie spadły na Polskę po 1981 roku. Po zmianie marki technologiczne rozwiązania można było zastosować, z klasycznym „ale”. Ponadto w większości wypadków polscy producenci skazani byli w 90% na lokalnych dostawców podzespołów – w efekcie finalna jakość sprzętu była tak dobra, jak najslabsze ogniwo. Co summa summarum jednak „najgorsze”, pomimo często bylejakości towarów w sklepie, i tak schodziły one na pniu, no i były cenione, hołubione, chwalone i zdobywane po znajomości.

Dlatego zawsze wyżej nad dziełami lokalnych producentów stały sprzęty sprowadzane z zagranicy, jak choćby słynny dwukasetowy radiomagnetofon International, oferujący opcję przegrywania z kasety na kasetę, w tym w trybie podwójnej prędkości, a także odtwarzanie szeregowo, czyli uruchomienie jednej kasety, gdy pierwsza się zakończyła. Z kronikarskiego porządku dodam, że powstawały w PRLu także tzw. zestawy wieżowe w stylu „jedno na drugim” – niezwykle trudno dostępne modele Kasprzaka czy Diory, w różnych wariantach i z opcjonalnymi segmentami (np. ZM 7000, ZM 8000 oraz SSL 042), czasem powstające w różnych zakładach. Można też było składać takie „sety”, łącząc radio stereofoniczne (np. Radmor czy Zodjak), ko-

lumnę z Tonsilu, gramofon od Uniry i magnetofon Finezja. Tego rodzaju sprzęty widziałem tylko na zdjęciach...

Bo choć było tak dobrze, to jednak większość PRLowskiego sprzętu ładnie wyglądała tylko na fotografii.



MATT SPRZEDAWAŁBY NAWET
KILKANASIE TYSIĘCY JOYSTICKÓW
MIESIĘCZNIE, GDYBY MOĞE TYLE
WYPRODUKOWAĆ.

STEFAN DROBNER, ŁÓDZKI ARTYSTA PLASTYK,
NAJPIERW PROJEKTOWAŁ OPAKOWANIA I REKLAMY
JOYSTICKÓW, A POTEM ZAPROJEKTOWAŁ SAM
JOYSTICK.



MATT
Joystick

Pracownia Elektroniki i Usługowej i Przemysłowej MAT
mgr inż. Tadeusz Trojak, 90-302 Łódź, ul. Wigury 15, tel. 36 59 24

CHROŃ OCZY!



KUP PRZEDŁUŻACZ DO JOYSTICKA!!

FIRMA WYKORZYSTAŁA TEŻ TO, ŻE INNI
PRODUCENCI OSZCZĘDZALI NA DŁUGOŚCI
KABLA ŁĄCZĄCEGO KONTROLER
Z KOMPUTEREM.

PAD BOOMERANG BYŁ PRÓBĄ ODPOWIEDZI
FIRMY NA ZMIENIAJĄCĄ SIĘ POTRZEBY GRACZY.

P Ryzyko się opłaciło. MATTjoysticki trafiły na rynek w 1985 roku i szybko okazały się hitem. Czym przekonał pan kupujących?

Jakością wykonania. Byłem tak pewien tego, co produkuję, że udzielałem na joysticki trzymiesięcznej gwarancji. Wygraliśmy też organizowany przez Bajtka konkurs na joystick roku i przez kolejne dwa lata modyfikowaliśmy konstrukcję, by ulepszyć końcowy produkt. Dodaliśmy przyssawki, dzięki którym drążek trzymał się stołu, schowaliśmy złącze w mniej zawodnym przewodzie zalewanym, kupiliśmy kabel, który nie ulegał awarii podczas jego zawijania i który stosujemy do dzisiaj...

P Atutem była też chyba cena...

To prawda. MATTjoystick był dwukrotnie tańszy niż sprzedawana na przykład w peweksach zachodnia konkurencja, na którą nawet nie dawano gwarancji. Elwro chciało go stosować z ich komputerem edukacyjnym Junior. Odtąd moje życie zawodowe wyglądało tak, że nad ranem albo w nocy w niedzielę budził mnie handlarz, który odbierał i woził joysticki na giełdę komputerową w Warszawie... W zasadzie nie potrzebowaliśmy reklamy, w dobrych czasach sprzedawaliśmy po kilka tysięcy sztuk miesięcznie, a moglibyśmy sprzedawać i kilkanaście tysięcy, gdybyśmy potrafili tyle wyprodukować. Potem wprowadziliśmy też przedłużacz, który pozwalał graczowi odsunąć się z joystickiem od telewizora.

P Na początku lat dziewięćdziesiątych pojawił się Skorpion - chyba jeden z najciekawszych kontrolerów w historii gier wideo. Kto go wymyślił?

PIXEL
WYWIAD



SPRZEDAWANE DZIŚ BOOMERANGI SA
KOMPATYBILNE ZE WSPÓŁCZESNYMI
KOMPUTERAMI.

Nawiązałem wtedy współpracę ze Stefanem Drobnerem – łódzkim artystą plastykiem, projektantem form przemysłowych, który robił dla nas plakaty, pudełka, reklamy, katalogi. To właśnie on jest autorem designu Skorpiona oraz mikroprzełącznika zespolonego. O ile wszystkie joysticki wyglądają zazwyczaj podobnie, o tyle Skorpion to oryginalna konstrukcja. Wyróżnia się nie tylko kształtem, ale też mechanicznym przełącznikiem, dzięki któremu kontrolera można używać w dwóch stabilnych pozycjach.

P Skorpiony zobaczyła cała Polska, gdy korzystali z nich grający w świetlnego ping-ponga uczestnicy popularnego teleturnieju „Gra”. Jak pana joysticki trafiły do telewizji? Nie mam pojęcia. Prawdopodobnie producenci po prostu kupili je w sklepie, ale nie miałem pretensji, bo zrobili mi dobrą reklamę, dzięki której sprzedawałem nawet kilkaset Skorpionów miesięcznie.

P W połowie lat dziewięćdziesiątych pecet wyparł z rynku gier starsze mikrokomputery, a użytkownicy tych maszyn woleli grać za pomocą myszy i klawiatury. Próbowaliśmy temu przeciwdziałać. Produkowaliśmy na przykład adaptery-interfejsy, które pozwalały podłączyć MATTjoystick do peceta, lecz faktycznie sprzedaż szybko spadła prawie do zera. Robiliśmy też Boomerangi – gamepady z większą liczbą przycisków fire, które można było podłączać nie tylko do komputerów, ale również do konsol takich jak Pegasus, Nintendo, Sega. Jednak wówczas głównym produktem firmy, który pozwalał na jej dalszy rozwój, były abonenckie gniazda RTV produkowane na potrzeby telewizji kablowych w całej Polsce – ten rynek bardzo burzliwie się wtedy rozwijał.

P No właśnie. Pana firma w tym roku obchodzi jubileusz czterdziestolecia działalności. Produkujeście między innymi podzespoły do odbioru telewizji, a od ponad trzydziestu siedmiu lat sprzedajecie MATTjoysticki... W pewnym momencie przerwaliście produkcję kontrolerów, lecz w 2005 roku, gdy zmienialiście siedzibę, jeden z pracowników zaproponował, żebyśmy sprzedali te joysticki, które zalegały nam w magazynie. Wystawiliśmy je w internecie i okazało się, że jest zainteresowanie. Nie tylko sprzedaliśmy zapasy magazynowe, ale musieliśmy też wznowić produkcję nowych kontrolerów, choć opartych na technologiach i projektach sprzed ponad trzydziestu lat! Początkowo robiliśmy je ze starych materiałów i podzespołów, lecz w ostatnich latach niemal wszystkie surowce pochodzą z bieżących dostaw. Z dawnych czasów zostały nam już tylko kolorowe obudowy, reszta jest zupełnie nowa. Nasze kontrolery – w tym Skorpiony i Boomerangi – kupują nie tylko Polacy, mamy też zamówienia z Niemiec, Anglii, Szwecji i Hiszpanii. Choć czasy popularności joysticków minęły, nadal sprzedajemy kilkadziesiąt sztuk miesięcznie. Na razie nie planujemy przerywać produkcji. Ciekawostka: dzięki kontrolerom wspieramy dzielną Ukrainę – przy sprzedaży joysticków w niebiesko-żółtych barwach odprowadzamy od każdej sztuki 20 złotych dla Polskiej Akcji Humanitarnej. Z kolei na aukcjach Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy wystawiamy MATTjoystick z limitowanej białej serii! ■



Nintendo



**Żyj, aby walczyć.
Walcz, aby żyć.**

Opowieść wiążąca przeszłość z przyszłością. Dołącz do Noaha, Mio i przyjaciół w ich misji ratowania świata!



www.pegi.info



29 LIPCA

© Nintendo/ MONOLITHSOFT

www.nintendo.pl

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch
OLED Model



Nintendo Switch



ZAPROJEKTOWANE DO GRANIA W DOMU I W PODRÓŻY



Nintendo Switch Lite

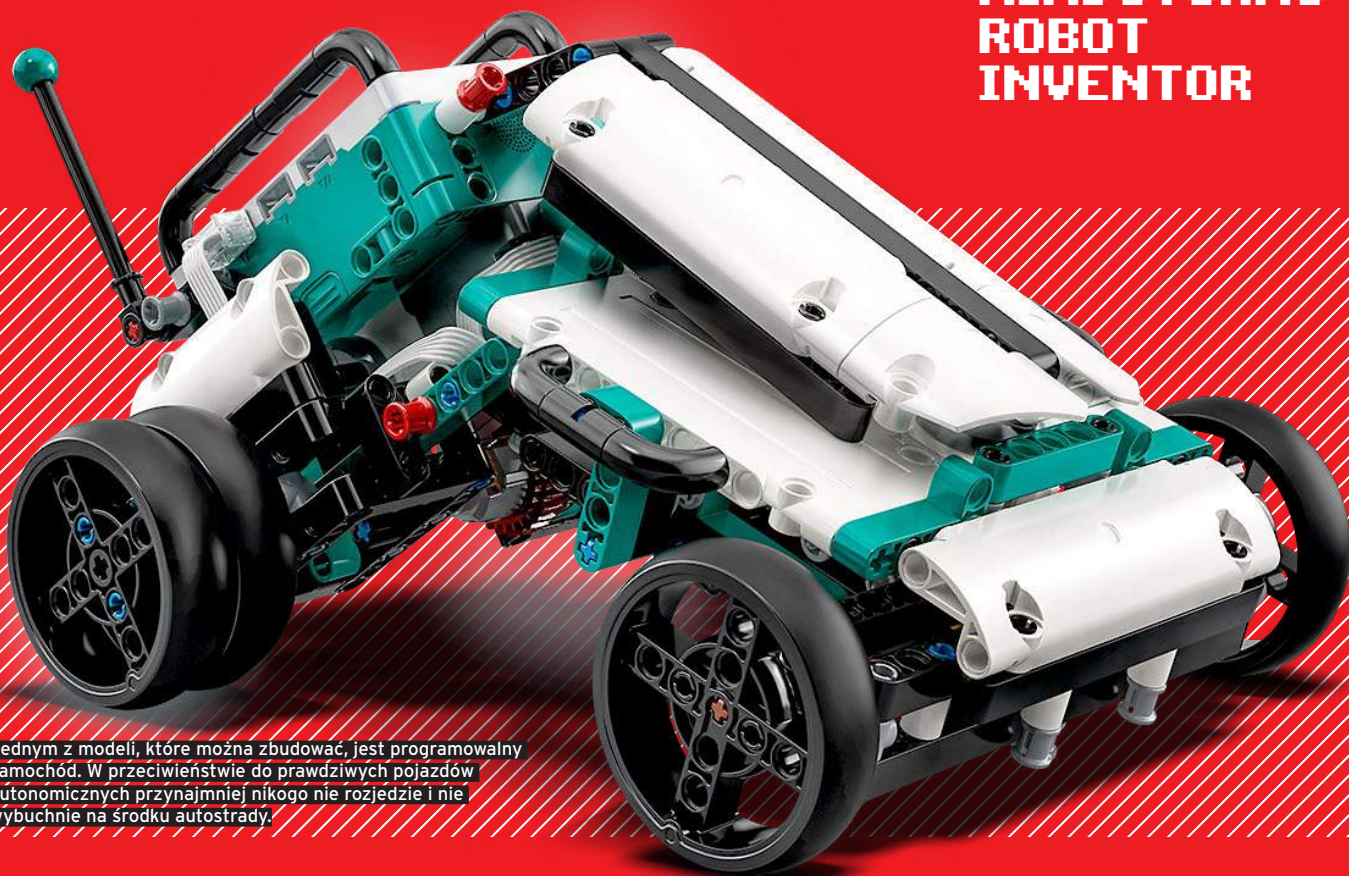
WYŁĄCZNIE
TRYB PRZEŃOŚNY

W 2020 ROKU FIRMA LEGO PRZEDSTAWIŁA
ZESTAW 51515 – NAJNOWSZĄ GENERACJĘ
KŁOCKÓW, Z KTÓRYCH MOŻNA BUDOWAĆ
PROGRAMOWALNE ROBOTY.

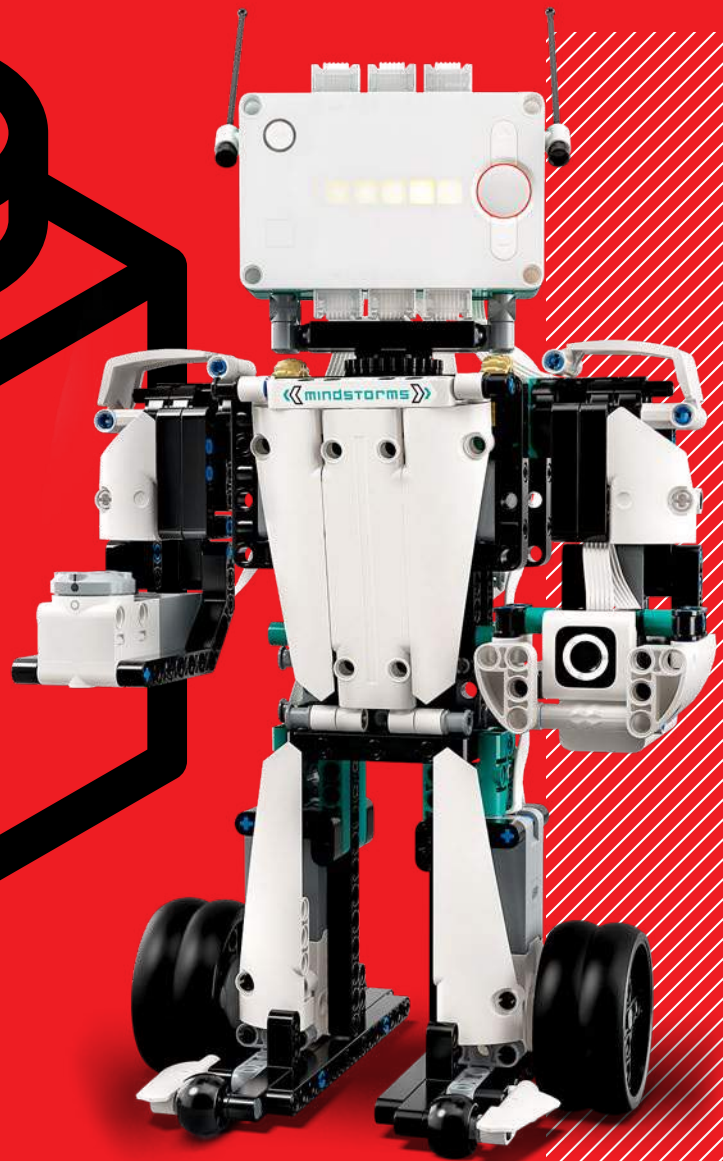
ZBUDUJ

I ZAPROGRAMUJ

CZYLI
LEGO
MINDSTORMS
ROBOT
INVENTOR



Jednym z modeli, które można zbudować, jest programowalny samochód. W przeciwieństwie do prawdziwych pojazdów autonomicznych przynajmniej nikogo nie rozjedzie i nie wybuchnie na środku autostrady.



Lego zawsze było ambitną zabawką. Miało nie tylko sprawiać frajdę, ale też wspomagać rozwój młodych ludzi. Składanie klocków rozwija wyobraźnię i orientację przestrzenną, nawet budowanie według instrukcji uczy skupienia i uwagi. Lego rozbudowywało dział edukacyjny, produkując zestawy przeznaczone dla szkół (czym zajmuje się do dziś).

LEGO I LOGO

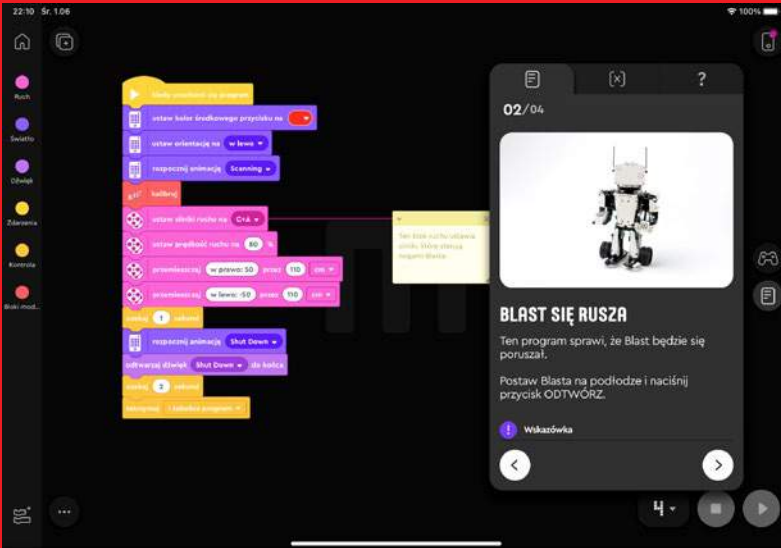
Do zestawów pozwalających na odtwarzanie świata dołączyły bardziej skomplikowane, wyposażone w zębatki i inne mechanizmy pozwalające na budowę działających maszyn. Tak powstała seria Lego

Technic, plastikowy odpowiednik popularnej zabawki Meccano. Oprócz przekładni czy osiek do niektórych zestawów dołączone były silniki elektryczne czy systemy pneumatyczne. W 1990 roku na rynek trafił zestaw numer 8094, wyposażony w panel kontrolny pozwalający na zaprogramowanie kilku kroków i sterowanie dwoma silnikami (trzeba podkreślić, że brakowało im sprzężenia zwrotnego). Dzięki temu można było zbudować kilka prostych modeli - plotera, dźwigu, robota przemysłowego i rysującego po papierze żółwia.

Jeśli komuś wspomniany „żółw” kojarzy się z językiem LOGO, to bardzo dobre skojarzenie.

Ten język programowania znalazł się głównie z wydruków w Bajtku albo lekcji informatyki w polskiej szkole przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. Żółwiem nazywano kursor poruszający się na ekranie, wykonujący proceduralne polecenia, ale jego nazwa wzięła się od edukacyjnego robota, którego używano przed rozpowszechnieniem komputerów osobistych. Miał kształt odwróconej miski, która skrywała napęd sterowania, przez co przypominał żółwia. Język LOGO został stworzony właśnie w celu sterowania robotem; czy istnieje bardziej atrakcyjna nauka programowania niż wydawanie serii poleceń poruszającej się po szkolnej sali maszyni?

W przeciwieństwie do poprzednich androidów Lego Mindstorms nowy humanoid ma wielką głowę, na której może wyświetlać różne miny.



Programowanie z cegiełek jest proste, intuicyjne i przyjemne. Można ładować dodatkowe moduły pozwalające na tworzenie rozbudowanych programów.

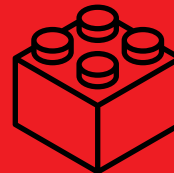
BURZA MÓZGÓW

W 1986 roku powstał też działający prototyp „programowalnego klocka” – małego komputerka, który pozwalałby na uruchamianie programów dla robotów i maszyn bez konieczności spinania z pecetem. Kłoczek zwany Logo Brick zawierał chip z komputera Apple II, miał cztery wejścia dla czujników i był testowany w szkołach. Powstały trzy generacje „klocka Logo”, a doświadczenia zebrane przy ich projektowaniu i wdrażaniu stały się podstawą do stworzenia komercyjnego zestawu Lego Mindstorms.

Lego Mindstorms Robotics Invention System z 1998 roku miał być dostępny już nie tylko w szkołach i placówkach edukacyjnych, ale można go było sobie kupić do domu. Przy okazji wynikł nieciekawy wątek genderowy – firma postanowiła kierować swój produkt do chłopców, więc programowalny kłoczek nazwany RCX został wykonany w żółto-czarnym kolorze, przypominającym maszyny budowlane. W zestawie znajdowały się trzy niezależne silniki, czujnik dotyku i czujnik światła; dodatkowo można było

Autorem języka LOGO i żółwia był profesor Seymour Papert z MIT Media Lab. Jesienią 1984 roku pokazał swój wynalazek w telewizyjnym wywiadzie, na który trafił Kjeld Kirk Kristiansen, ówczesny prezes Lego. Dostrzegł podobieństwo filozofii Lego i LOGO w podejściu do edukacji i pomyślał, że programowalne klocki byłyby doskonałym pomysłem. Prezes spotkał się z profesorem i tak zaczęła się współpraca Lego i Media Lab – badaczom bardzo podobał

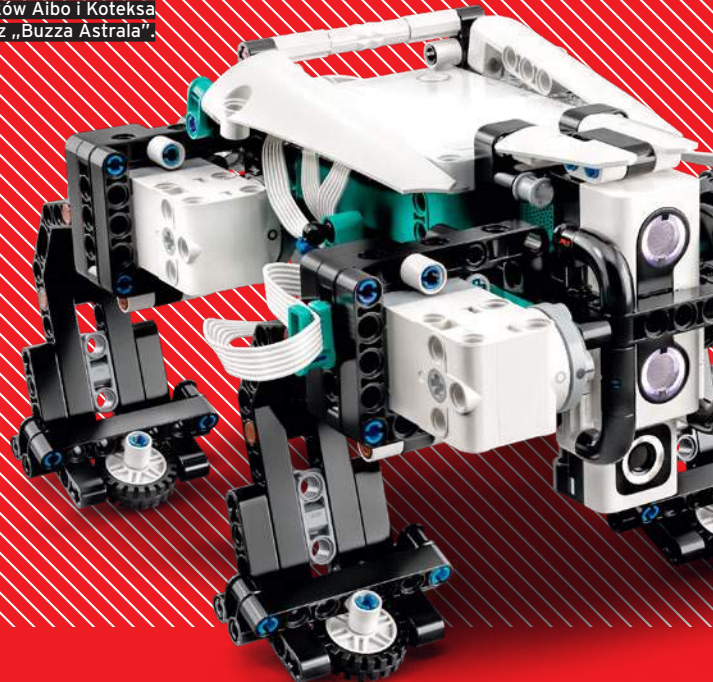
się koncept, że możliwe będzie nie tylko sterowanie gotowym żółwiem czy kursorem, ale też konstruowanie własnych robotów i automatów, w trakcie którego będzie można uczyć się projektowania struktur, mechanizmów i programowania. W 1988 roku do sprzedaży dla branży edukacyjnej trafił system Lego TC Logo, który w połączeniu ze wcześniejszymi zestawami edukacyjnymi pozwalał na podłączenie systemu sterowania do komputera osobistego.



Cybernetyczny szczur to obowiązkowa pozycja dla wszystkich niecierpliwych – wystarczy doczepić silniki, czujniki i już można programować.



Robot, który chodzi na czterech łapach. Dla wszystkich miłośników Aibo i Koteksa z „Buzza Astrala”.



dokupić czujnik temperatury, obrotu, kamerę i enkoder.

Klocek-komputer RCX miał ośmiobitowy procesor, 32 kilobajty pamięci ROM i tyle samo RAM. Programy pisało się na pececie, a potem przysyłało do RCX przez interfejs podczerwieni; umożliwiał też korzystanie z pilota. Klocek miał trzy wejścia i trzy wyjścia, porty przypominały te używane w innych systemach 9V Lego, można więc było nim sterować na przykład pociągami Lego. W latach 1998-2001 ukazały się trzy wersje głównego zestawu (1.0, 1.5 i 2.0), a także akcesoria i pudełka zbiorcze.

RCX można było programować za pomocą języków RCX Code oraz ROBO LAB (opartego na LabVIEW), a także w językach opracowanych przez niezależnych dostawców (zwykle wzorowanych na C/C++, jak NQC, BricxCC, BrickOSS). Hobbyści opracowywali też własne sensory - zestaw przeznaczony dla młodzieży zyskał, jak to zwykle bywało z Lego, wielką popularność wśród dorosłych.

Oprócz RCX Lego oferowało uproszczoną wersję komputerka pod nazwą Scout (miał tylko po dwa porty wejścia i wyjścia).

Co ciekawe, RCX mógł nim sterować przez port podczerwony. Powstała też jeszcze prostsza wersja, Micro Scout z wbudowanym silnikiem, który stał się podstawą zestawów Droid Developer Kit i Darkside Developer Kit, pozwalających na budowę programowalnych maszyn z serii Star Wars, takich jak R2-D2 czy AT-AT. W 2002 roku powstała podseria Spybotics, która oferowała roboty w mniej technicznej, a bardziej zabawowej estetyce gier komputerowych.

NXT/NXT 2.0/EV3

W 2006 roku na rynek trafiło NXT - następne pokolenie Mindstorms. Główny model, charakterystyczny szaro-biały, humanoidalny robot z pomarańczowymi detalami, stał się symbolem klubów edukacyjnych. O ile RTX był klockiem z wypustkami, jak za starych czasów, o tyle nowy zestaw był wykonany zgodnie z nowym paradygmatem Lego Technic, w którym klocki z wypustkami zostały zastąpione przez gładkie elementy i panele. Nowy system - wciąż kompatybilny z klasycznymi klockami - pozwalał na tworzenie znacznie bardziej zaawansowanych konstrukcji.

PREZES KJELD KIRK KRISTIANSEN DOSTRZEĞŁ PODOBIENSTWO FILOZOFII LEGO I LOGO W PODEJŚCIU DO EDUKACJI I UZNAŁ, ŻE PROGRAMOWALNE KLOCKI BYŁBY DOSKONAŁYM POMYSŁEM.

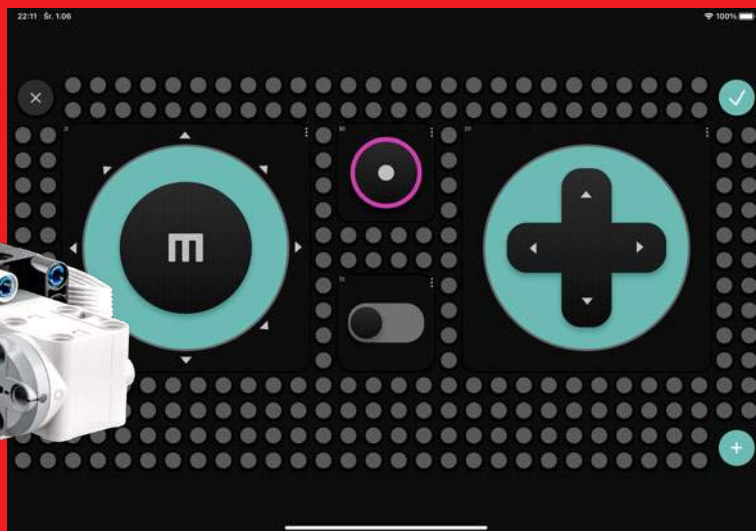
Miało to swoje wady i zalety - modele stały się bardziej abstrakcyjne, w starszym Technicu sposób działania mechanizmu był jasny w całym procesie budowania, teraz często się zdarzało, że dopiero gotowy model pozwalał na zrozumienie, co się dzieje.

Tyle z konstrukcji. Bardziej zaawansowany był oczywiście nowy komputer-klocek NXT Intelligent Brick, wyposażony w trzydziesto-dwubitowy procesor ARM 48 megaherców i 64 kilobajtów RAM. Zamiast portów Lego 9V miał wtyczki RJ12, przypominające telefoniczne. Wyposażony był w ekran LCD o rozdzielczości 100 x 64 pikseli oraz głośnik, a także interfejs Bluetootha umożliwiający komunikację z komputerem, a także innymi urządzeniami.

Do zestawu dołączone były trzy serwowmotory (o charakterystycznych, nieco utrudniających budowę kształtach, które miały wbudowane czujniki obrotu), dwa czujniki dotyku, czujnik światła i czujnik ultrasoniczny. Dodatkowo można było nabyć czujnik kolorów rozpoznający sześć barw (w wydanej w 2009 roku wersji 2.0 zastąpił dołączony czujnik światła), detektor dźwięku, kompas, akcelerometr i czytnik RFID. Do akcesoriów należała także piłeczka i specjalna mata.

Proste programy można było tworzyć na samym inteligentnym klocku, a także w języku wizualnym NXT-G. Dla zaawansowanych użytkowników dostępne były niezliczone wersje C i innych języków (można było podłączyć nawet Matlaba), których tworzenie umożliwiało udostępnione przez Lego SDK. Podobnie było z tworzeniem dodatkowego hardware'u.

Lego Mindstorms EV3 z 2013 roku to trzecia generacja i ewolucja systemu - w zasadzie podobnego w założeniach, ale znacznie bardziej rozwiniętego. Nowy klocek oznaczał potężny procesor ARM9,



Zbudowane roboty mogą działać w trybie autonomicznym, ale można także sterować nimi zdalnie za pomocą pada od PlayStation (sygnał przekazywany jest do tabletu, a ten wysyła go do robota). Można także stworzyć własny panel kontrolny na ekranie tabletu lub smartfona.



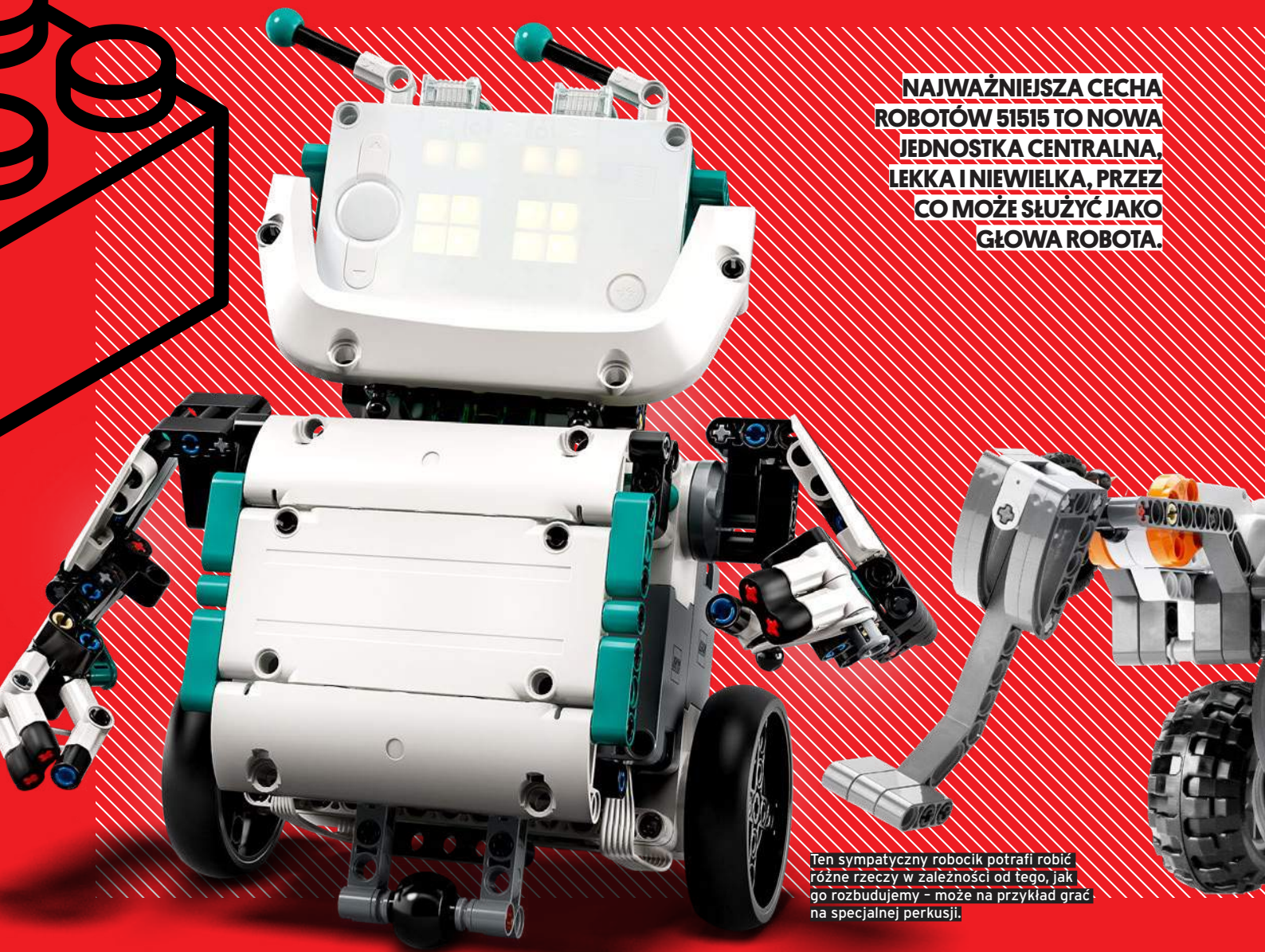
agresywna czerwień, ale tym razem w reklamach nowego zestawu obok chłopaków pojawiła się dziewczynka. Główny model znowu był androidem, tym razem bojowym, i miał na imię EV3RSTORM. Oprócz tego można było zbudować cztery inne konstrukcje: GRIPP3R (przypominającą nieco wkurzoną wersję Johnny'ego 5), wąż R3PTAR, skorpion SPIK3R i łaźnik TRACK3R. Każdym modelem można było sterować za pomocą smartfonowej aplikacji, a także pobrać dwaście dodatkowych instrukcji z sieci. Oprócz klocka-komputera zestaw zawierał dwa duże serwomotory, jeden średni, czujnik dotyku, koloru, podczerwieni i zdalne sterowanie. Nowy system był kompatybilny ze wszystkimi akcesoriami NXT.

ROBOTY I DZIECI

EV3 okazał się potężnym systemem, który zdobył popularność wśród dorosłych użytkowników. Rynek dorosłych jest ważny dla korporacji Lego - w końcu okienko zabawy klockami dla dzieciaków trwa około dziesięciu lat, z kolei w przypadku dorosłych fanów klocków (tak zwany AFOL) wynosi dekady, które oznaczają wiernych fanów inwestujących duże kwoty w coraz większe zestawy. Od kilku lat firma prowadzi akcję Adults Welcome, sprzedając klocki projektowane z myślą o dojrzałych odbiorcach - modelem, przy których można się zrelaksować, a potem postawić na półce, żeby zbierały kurz. O ile rozumiem ten trend,

64 megabajty RAM i system Linux. Rozdzielczość wyświetlacza zwiększono do 178 x 128 pikseli. Miał czytnik kart, port USB, Bluetooth i opcjonalne Wi-Fi. Przyjazny pomarańczowy kolor detali zastąpiła

Poprzednia generacja, EV3, prezentowała się bardzo groźnie, ale pod złowrogimi detalami kryły się zwykle roboty Lego.



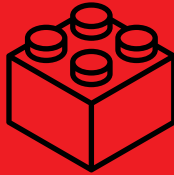
NAJWAŻNIEJSZA CECHA ROBOTÓW 51515 TO NOWA JEDNOSTKA CENTRALNA, LEKKA I NIEWIELKA, PRZEZ CO MOŻE SŁUŻYĆ JAKO GŁOWA ROBOTA.

Ten sympatyczny robocik potrafi robić różne rzeczy w zależności od tego, jak go rozbudujemy - może na przykład grać na specjalnej perkusji.

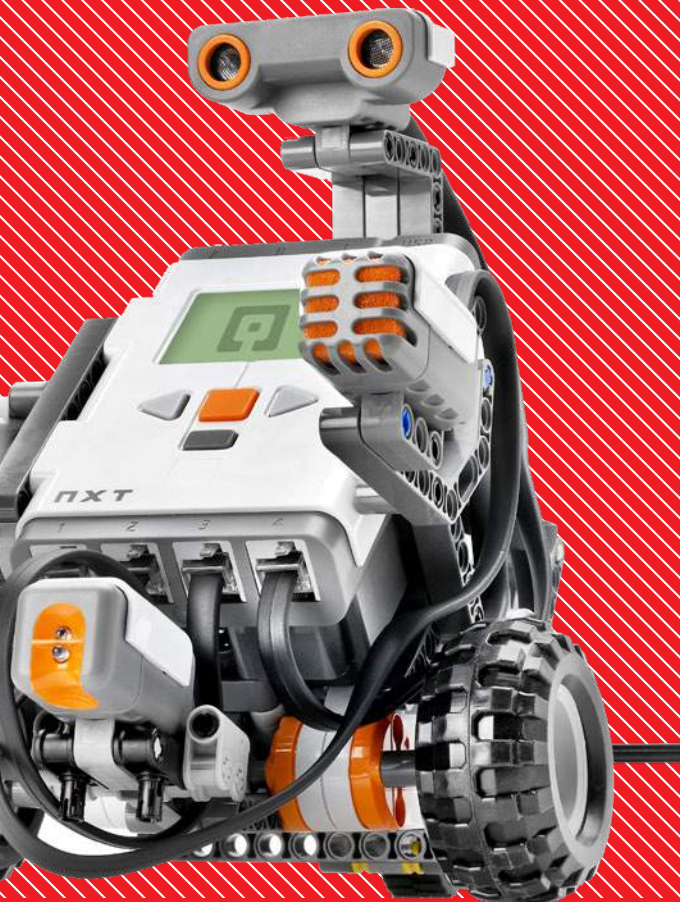
o tyle nie do końca mi się podoba - techniki budowlane używane w tych modelach są nastawione na dokładne naśladowanie rzeczywistości, przez co są nieintuicyjne - a co gorsza, przenikają do zestawów dla dzieci. Ma to dość niechęcający efekt - zamiast rozwijać wyobraźnię, stawia się zbyt wysoki próg wejścia. Dlatego cieszy mnie zupełnie odwrotny trend w robotyce Lego. W 2017 roku wyszedł skierowany do dzieci zestaw Lego Boost, pozwalający na budowę i programowanie prostych robotów, a dwa lata później jego starszarsza wersja Droid Commander (z niezastąpionym R2-D2, czarnym imperialnym szcurem i turkusowym Gonkiem).



Mindstorms NXT był nowocześniejszy niż pierwsza generacja zarówno pod względem konstrukcyjnym, jak i programistycznym.



Pomarańczowe „oczy” robota z Mindstorms NXT w rzeczywistości były czujnikiem ultrasonicznym. Dzięki nim wyglądał jak Johnny 5 z filmu „Krótkie śpięcie” i ogólnie wzbudzał zaufanie użytkowników. Z jakiegoś powodu Ev3, jego następcę, prezentował się agresywnie.



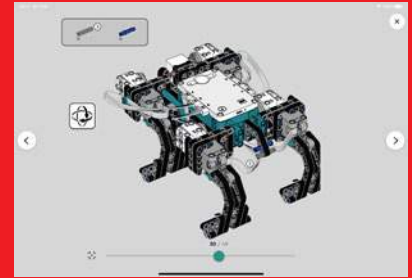
NOWE ZESTAWY POZWALAJĄ NA KONSTRUKCJĘ I PROGRAMOWANIE ROBOTÓW – LEGO BOOST, DROID COMMANDER I 51515 – POWSTAŁ PRZED WSZYSTKIM Z MYŚLĄ O DZIECIACH.

W 2020 roku wyszedł natomiast zestaw 51515, najnowsza wersja linii Mindstorms, oparta na wcześniejszym zestawie edukacyjnym Spike. Przynosi ona spore zmiany w stosunku do NXT/EV3, które niekoniecznie spodobały się zaawansowanym użytkownikom, ale są przystępne dla nowych i młodych.

Najważniejsza zmiana to oczywiście nowy inteligentny klocek. Jest znacznie mniejszy i lżejszy, co jest ważne zwłaszcza przy budowie androidów - robot NXT i EV3RSTORM swoje jednostki centralne nosiły w korpusach, zaś Blast, android z 51515, używa inteligentnego klocka jako głowy. Tym razem zamiast wyświetlacza LCD ma świetlną matrycę 5 x 5, dzięki czemu może robić miny. Klocek ma port microUSB, a także sześciosiowy gyro/akcelerometr. Zamiast baterii paluszków jak poprzednie generacje używa akumulatora litowo-jonowego.

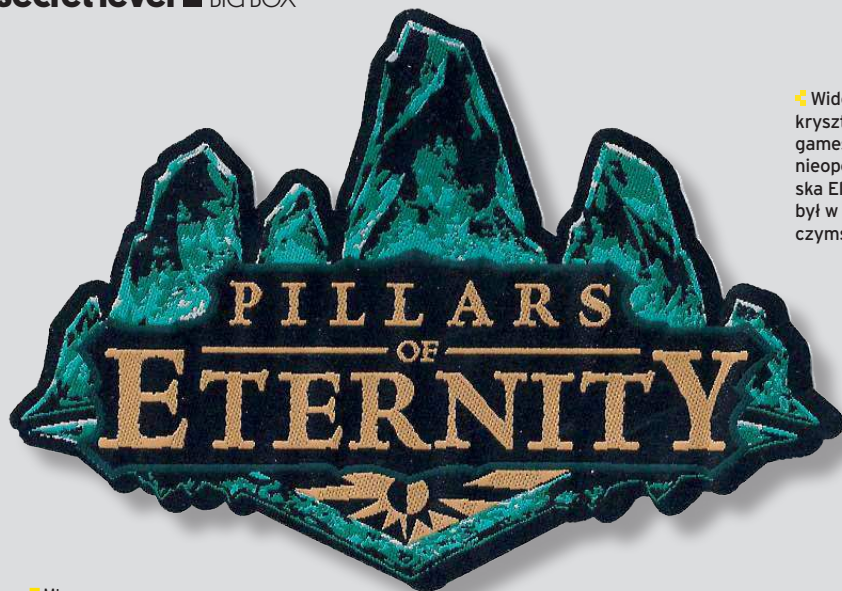
Kolejna zmiana to dołączenie nie trzech, ale czterech serwowatorów. To zupełnie nowe modele, które nie dość, że są bardziej kompaktowe, to mają też wbudowany czujnik dotyku (przez co w zestawie nie znajdziemy osobnego czujnika); przed użyciem wymagają aktualizacji i kalibracji (w czym pomaga oprogramowanie). Dołączono także czujniki koloru i odległości. Można też podłączać silniki Lego Technic i Lego Trains, ale steruje się nimi nieco inaczej niż serwowatorami.

Oprócz Blista podstawowe modele to uroczy Charlie, który może między innymi grać na perkusji albo tańczyć, czworonożny Gelo, sportowy Tricky i wielofunkcyjny MVP. Proces składania wszystkich modeli jest bardzo przejrzysty, na przykład konstrukcja Blista podzielona jest na głowę, tułów, ramiona i nogi, za każdym razem dokładnie widać, co się dzieje. Po doświadczeniach ze składania

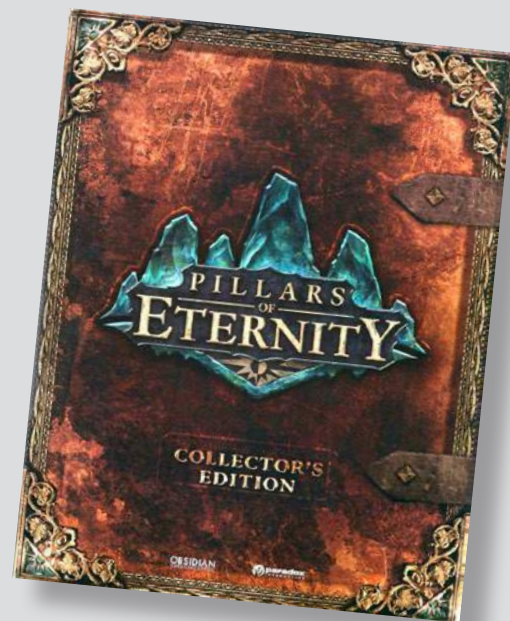


Koniec z papierem - skomplikowane instrukcje złożenia robotów można oglądać jedynie na ekranie - są dostępne w apce do sterowania 51515.

androida NXT muszą powiedzieć, że to ważna zmiana. To, co zwraca uwagę, to modułowa budowa - po zbudowaniu bazy instrukcja proponuje dodawanie nowych funkcji. Pojazd MVP można wyposażać na przykład w wieżyczkę strzelniczą, a potem sterować nim za pomocą pada od PlayStation 4 (którego łączy się z iPadem lub smartfonem, skąd sygnał do robota przekazuje aplikacja). W rzeczonyj aplikacji znajdują się instrukcje budowania i ćwiczenia. Roboty programuje się w języku opartym na Scratchu - instrukcje podzielono na moduły wedle funkcji. Aplikacja pozwala też nagrywać dźwięki, które będą przez nią emitowane, a także zaprojektować panel sterujący robotem. Dołączono także instrukcje i oprogramowanie stworzone przez społeczność - takie jak ploter ze skanerem, marsjański łaźnik czy robot-rozwałka. Te modele nie są tak przejrzyste jak podstawowe, ale robią ciekawe rzeczy, które mogą stać się inspiracją. Zaawansowanym użytkownikom 51515 umożliwia programowanie w Pythonie. To znakomity, rozwijający zestaw dla młodych ludzi - jego jedyną wadą jest cena (oficjalnie 1645 złotych, ale można trafić taniej), ale za te pieniądze można dostać znacznie gorsze Lego, na przykład głupie zbieracze kurzu w kształcie Star Warsów. ■



Widok tych kryształów na gamescomowej hali nieopodal stanowiska Electronic Arts, był w 2014 roku czymś niezwykłym.



■ Micz

Mija dziesięć lat od pierwszych Kickstarterowych sukcesów gier. Przez ten czas nie ukazało się zbyt wiele wystawnych wydań, a obecnie dominują akcje wsparcia mniej znanych tytułów ze Switcha. Cofnijmy się więc do września 2012 roku, gdy Obsidian Entertainment zaczął nęcić publiczność zapowiedziami powrotu nesterów komputerowego RPG z nowym projektem.

Akcja crowdfundingowa zakończyła się sukcesem – zebrano prawie 4 miliony dolarów, co stanowiło ówczesny rekord branży. Wspierający mieli otrzymać swoje nagrody pod koniec 2012 roku, ale zamiast nich rozpoczęło się długie oczekiwanie na dokończenie produkcji. Gdy dotarłem na gamescom w 2014 roku, jednym z pierwszych stoisk, na jakie wpadłem, był zdobiony na czerwono zakątek ekipy Obsidianu



z kryształami sygnalizującymi powrót legendy. Dostałem od nich kolekcjonerską piersiówkę z logo gry, ale jej samej ciągle nie było. Na targach można było pograć jedynie w krótkie demo.

Pillars of Eternity ukazało się dopiero wiosną kolejnego roku. To, co całkiem niedawno udało mi się pozyskać, jest pakietem dla wspierających na jednym z wyższych poziomów. Rzecz zapakowana jest w pudełko imitujące starodawny wolumin, podobnie jak w wielu press kitach. Otwiera się na magnesik, a gruby korpus mieści kilka interesujących fantów.

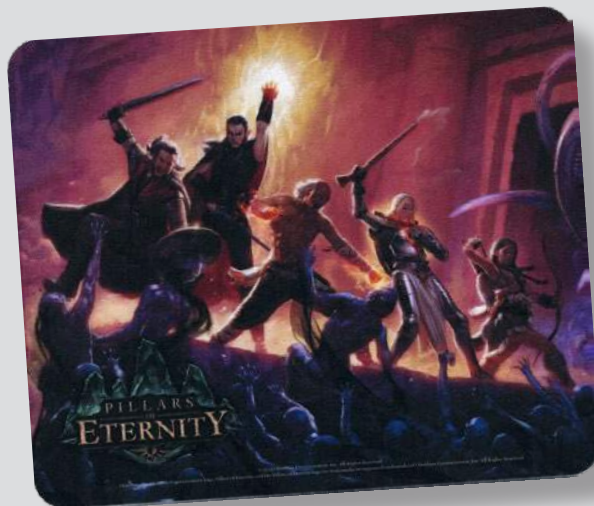
Przede wszystkim jest tu fetysz wszystkich starych miłośników RPG – wyszyta na płótnie mapa z obrazkiem krainy, w której dzieje się akcja. Oczywiście nie jest to gruba, soczysta płachta jak z wydań Originu, lecz cienki kawałek materiału prawdopodobnie z Syzuanu, którego jakoś gorzko

komentowali wspierający. Dalej mamy naszywkę z ikoncznymi kryształami, podkładkę pod mysz, talię kart oraz dość dziwny przewodnik po grze ze skąpą liczbą ilustracji.

Wydawać by się mogło, że Kickstarterowa edycja Pillars of Eternity nie ma żadnych fajwerków stawiających ją obok najbardziej wypasionych edycji ostatnich lat, a jednak to spora rzadkość. Może sposób wykonania pudełka powoduje, że ma ono w sobie jakiś pierwiastek starożytności? Lubię ten pękaty wolumen w takim samym stopniu jak Shenmue III i Beyond the Steel Sky – jedne z najfajniejszych kolekcjonerskich edycji ostatnich lat. Poza tym to drogowskaz na rozstajach historii elektronicznej rozrywki, wskazujący moment, w którym twórcy z lat dziewięćdziesiątych zaczęli ponownie szukać swojego miejsca. ■

✦ Nie jest to mapa wykonana z takiego samego rodzaju płótna, jakiego używał Lord British.

✦ Na podkładce pod mysz znalazła się grafika wykorzystywana również w pudełkowej edycji gry.

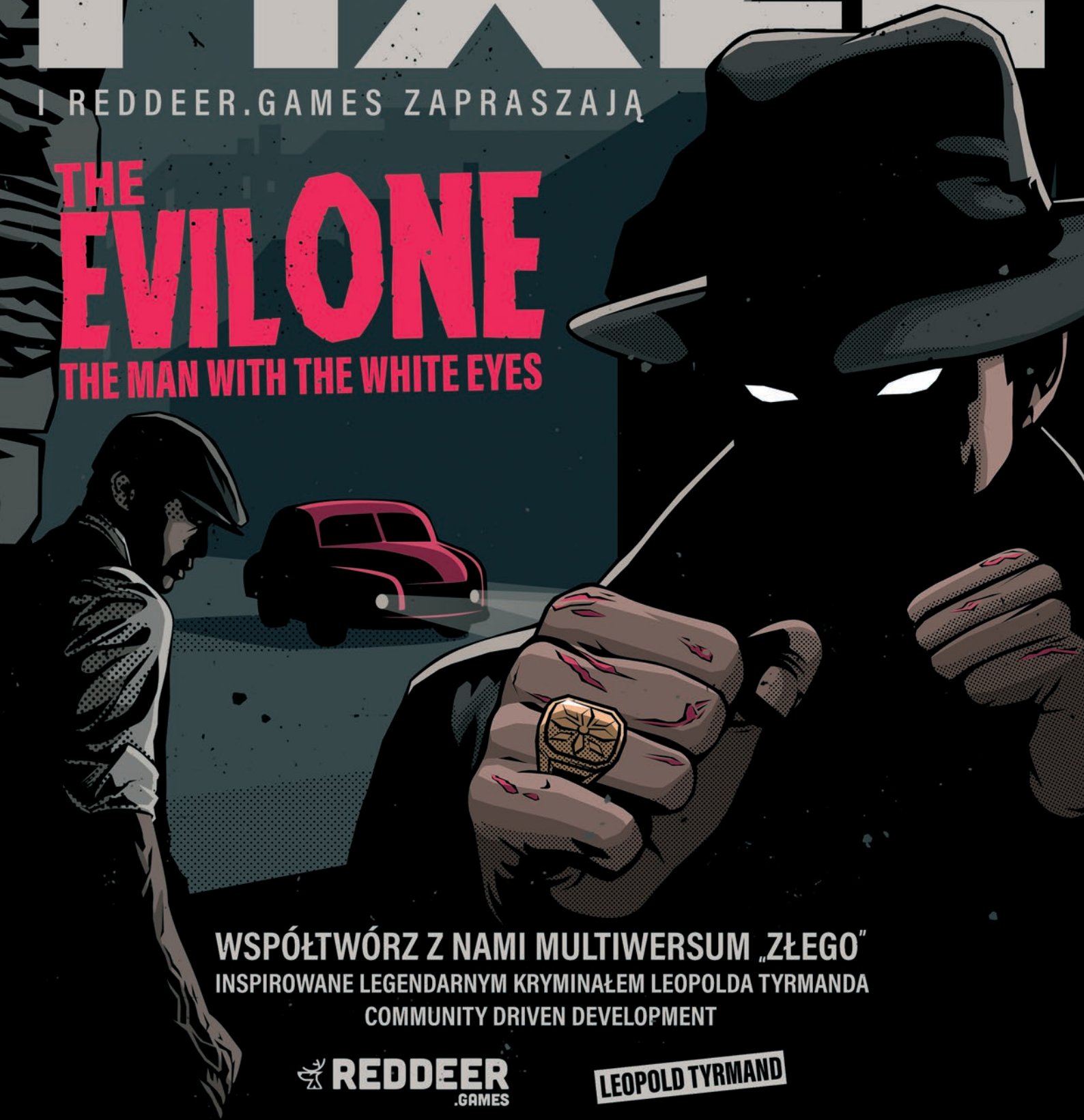


PIXEL

I REDDEER.GAMES ZAPRASZAJĄ

THE EVILONE

THE MAN WITH THE WHITE EYES



WSPÓŁTWÓRZ Z NAMI MULTIWERSUM „ZŁEGO”
INSPIROWANE LEGENDARNYM KRYMINAŁEM LEOPOLDA TYRMANDA
COMMUNITY DRIVEN DEVELOPMENT

 **REDDEER**
GAMES

LEOPOLD TYRMAND

ZNAJDŹ NAS: THEEVILONE.GAMES

❖ Tak wygląda artystyczne wyobrażenie białej dziury. Prawdziwej jeszcze nikt nie widział, co nie znaczy, że ich nie ma.



❖ Ta niepozorna fotka to, ni mniej, ni więcej, pierwsze zobrazowanie czarnej dziury M87*, wykonane przez radioteleskop EHT.



❖ Tak wyobrażają sobie tunel czasoprzestrzenny twórcy serialu „Expansje”. Gardziel tunelu jest niczym gigantyczna czarna tafła.



❖ A tu prawdziwy widok na czarną dziurę Strzelec A*, znajdującą się w centrum Drogi Mlecznej, który również zawdzięczamy EHT.

❖ Komfortowy tunel czasoprzestrzenny z uniwersum serialu „Stargate”. Podróże na odległości lat świetlnych bez choroby lokomocyjnej.



KOSMICZNE DZIURY

Zgodnie z przewidywaniami naukowców Wszechświat jest tak dziurawy jak dowolna polska droga krajowa. W odróżnieniu od dróg kosmiczne dziury są nieoznakowane i trzeba się solidnie napracować, żeby je zobaczyć, a część z nich do tej pory znamy tylko z teoretycznych rozważań.

■ User Jama

W 1915 roku Albert Einstein ogłosił światu ogólną teorię względności, która wprowadziła pojęcie czterowymiarowej czasoprzestrzeni, ulegającej zakrzywieniu pod wpływem masy. Im większa masa, tym większe zakrzywienie, tak jakby na rozpięte prześcieradło najpierw rzucić piłeczkę tenisową, a następnie kulę do kręgli. Wykorzystując aparat teoretyczny Einsteina, fizyk Karl Schwarzschild zaczął rozważać graniczny przypadek masy tak dużej, przy której powstałaby osobliwość, zakrzywienie tak wielkie, że powstałoby coś w rodzaju dziury w czasoprzestrzeni.

Takiej dziury, z której nawet światło nie byłoby się w stanie wydostać. Kolejny fizyk, Subrahmanyan Chandrasekhar, przybliżył możliwy mechanizm powstawania takich przedarc w tkanice Wszechświata. W jego rozważaniach do sytuacji takiej może dojść po wypaleniu się dużej gwiazdy, kiedy następuje wielki kolaps. Gwiazda zapada się w sobie, a czasoprzestrzeń zawija się do osobliwości. Terminu „czarna dziura” po raz pierwszy użył fizyk John Wheeler na konferencji w Nowym Jorku w 1967 roku, wiele lat po śmierci Einsteina. Nazwa bardzo adekwatna dla miejsca, do którego jak coś wpadnie, to się nie wydostanie. Chociaż parę lat później, w 1974 roku, Stephen Hawking postulował, że czarne dziury „parują”. W związku z efektami kwantowymi emitują promieniowanie, co zmniejsza ich masę. Jeśli czarna dziura przestałaby połykać masę z zewnątrz, to w teorii po bardzo długim czasie wyparowałyby do cna. Znaczący czasoprzestrzeń zagoiłaby się.



■ Mapa przedstawia macierz radioteleskopów składających się na wielki, wirtualny Event Horizon Telescope, który stale się rozrasta.

Przez ponad sto lat czarne dziury pozostawały konstruktem hipotetycznym. Dopiero kiedy rozwój technologii nadgonił teorię, stało się możliwe znalezienie i sfotografowanie czarnej dziury. Osiągnięto to za pomocą Event Horizon Telescope. EHT jest tak naprawdę macierzą radioteleskopów rozszarowanych po całym globie, które pracują razem jak jeden wielki, wirtualny radioteleskop rozmiaru Ziemi. To właśnie dzięki EHT w 2019 roku ujrzeliśmy pierwsze fotki czarnej dziury M87* w centrum galaktyki Messier 87, a następnie w 2021 roku obraz czarnej dziury Strzelec A* w centrum naszej galaktyki, Drogi Mlecznej. Czarna dziura zgodnie z przewidywaniami jest czarna i tak masywna, że zagina światło w obwarzanek.

Co ciekawe w grach przewidziano dokładnie taki wygląd czarnej dziury już w 2010 roku. W Mass Effect 2 jedna z lokacji umiejscowiona jest w sąsiedztwie czarnej dziury, którą otacza ciepły, pomarańczowy blask. Artysta albo miał nosa, albo wykonał solidny research, w każdym razie trafił w dziesiątkę.

Mniej znanym bratem albinosem czarnej dziury jest biała dziura. Chociaż w tym przypadku nazwa może być trochę myląca. Opozycja czarne-białe dobrze sugeruje przeciwieństwo właściwości, natomiast mamy tu też do czynienia z odwrotnością samej dziury. Jeśli czarna dziura byłaby kieszenią, to biała dziura byłaby kieszenią wyrównaną na drugą stronę, z której wszystko się wysypuje. Opierając się na ogólnej teorii względności, wyliczeniach Schwarzschilda dotyczących czarnych dziur, do innej osobliwości doszedł Ludwig Flamm. Do białej dziury nie można przedostać się z zewnątrz, natomiast z tej dziury może wydostawać się materia i energia. Nie ma obecnie przekonujących koncepcji powstawania białych dziur, ale w ciągu

ostatnich kilkunastu lat temat wraca na tapet i niektórzy naukowcy argumentują, że sam Wielki Wybuch był niczym innym jak białą dziurą, która wypluła z siebie cały znany nam kosmos.

Jest jeszcze jeden rodzaj teoretycznych dziur w kosmosie - dziury połączone ze sobą w tunele. W 1935 roku Einstein oraz Nathan Rosen zaproponowali konstrukt nazwany mostkiem Einsteina-Rosena, który zasadniczo był tunelem czasoprzestrzennym, jednokierunkowym skrótem przez czasoprzestrzeń, w którym na wejściu byłaby czarna dziura, a na wyjściu biała dziura. Teoria jeszcze bardziej krucha niż poprzednie, choć nie niemożliwa, natomiast dająca nadzieje na szybkie i ekonomiczne podróże kosmiczne w przyszłości. Popkultura chwyciła się tego pomysłu, dwa najlepsze przykłady telewizyjne to „Star Trek: Deep Space 9”, w którym tytułowa baza kosmiczna umiejscowiona jest w okolicy bajorańskiego tunelu czasoprzestrzennego, oraz „Stargate SG-1”. Gwiazdne wrota to takie tanie linie kosmiczne przyszłości. Stajesz z walizką na rampie przed dużym pierścieniem, robisz parę kroków i wychodzisz innym pierścieniem lata świetlne dalej, a do dyspozycji jest cała siatka stacji docelowych. ■



■ Tak czarną dziurę przedstawiła gra Mass Effect 2, prawie na dekadę przed prawdziwymi fotkami z sąsiedniej strony. Prawda, że podobna?

TUNGUSKA

SERIAL ANIME

POKÉMON JOURNEYS

To już siódma seria o przygodach młodego trenera pokémonów, którego marzeniem jest zostać najlepszym na świecie.

Anime na podstawie słynnej gry o kieszonekowych potworkach trafiło do Polski w roku 2000. Poprzedzała je zła sława (odcinek z błyskami Pikachu miał odpowiadać za przypadki ataków epilepsji w Japonii, gdzie serial był emitowany od 1997 roku); w dodatku po raz pierwszy polscy rodzice z klasy średniej zostali postawieni przed takim atakiem komercyjnym – karty, zabawki, gry i komiksy – i przerażeni łapali się za portfele. Dziś podejście do napychania kabzy korporacjom jest zupełnie inne, nerdy uważają to za szczyt popkulturowego przeżycia. Marvel, Disney, młode czarodziejki. Tymczasem pokemony mają się dobrze – dzięki Pokémon Go trafiły do mainstreamu, co chwila wychodzą kolejne gry na Nintendo, a nowe pokolenia nadal wymieniają się kartami kupowanymi w Empiku. Dzielnie się trzyma anime idące tropem gier – poza oryginalną serią (dostępną na Netflixie z podtytułem „Indigo League”) wyszły „Advanced Generation”, „Diamond and Pearl”, „Black & White” (obie dostępne są na Prime Video), „X & Y”, „Sun & Moon” i wreszcie najnowsza, „Journeys”, która zabiera w podróż po całym znanym świecie pokémonów, w tym w regiony znane z gry Sword & Shield. Na Netflixie można obejrzeć też filmy – trójwymiarową „Zemstę Mewtwo” i „Sekrety dżungli”.

AUTORZY

AB	Andrzej Bazylczuk
BC	Bartek Czartoryski
PM	Piotr Mańkowski
JM	Jacek Marczewski
KP	Krzysztof Pilch
MMG	Marcin M. Granat
MRW	Michał R. Wiśniewski
PŻ	Piotr Żymęłka



Ale wracając do „Journeys” – paradoksalnie to dobra seria, by zacząć od niej swoją przygodę z animowaną wersją przygód pokémonów. Raz, że ma dobrą animację i scenariusze znacznie ciekawsze od dość sztampowych odcinków pierwszego cyklu (który zawierał wiele żartów odnoszących się do tego, jak powtarzalna była sama gra – nowe odsłony są siłą rzeczy znacznie bardziej rozbudowane), dwa, że ma nowego bohatera, który razem z wiecznym dziesięcioletkiem Ashem przemierza świat pokémonów. Ash nadal chce być najlepszym trenerem, natomiast jego przyjaciel Goh chce zebrać wszystkie stworki i spotkać Mew. Serial w ciekawy sposób rozgrywa różnicę między tymi postaciami – narwanym Ashem, który kieruje się głównie instynktem i doświadczeniem, a bardziej poukładanym Gohem, który temat ma rozpykany od strony teoretycznej, tylko zabrakło mu praktyki. Wreszcie to dobra seria, żeby od niej zacząć, bo pierwszy odcinek okazuje się prequelem. Poznajemy nie tylko znacznie młodszych Asha i Goha, ale w krótkim, wzruszającym filmiku śledzimy losy małego pokémona Pichu, który dopiero potem ewoluuje w słynnego Pikachu, ulubionego stworka głównego bohatera. (MRW)

7

SERIAL SF

STAR TREK: STRANGE NEW WORLDS

Paramount+ robi ze „Star Trekiem” to, co Disney+ ze „Star Wars”, czyli uruchamia aż trzy serie w danym uniwersum naraz.

Taka strategia przyciąga fanów do wykupienia subskrypcji danego dostawcy streamingowego oraz, jeśli jest skutecznie zrealizowana, wiąże ich na dłużej. Tyle że dla fanów „Star Treka”, w tym dla mnie, poprzednie dwa serie okazały się pewnym rozczarowaniem. „Discovery” za bardzo odleciało od ideałów i konwencji serii. Natomiast „Picard” kulał ze względu na głównego bohatera. Sir Patrick Stewart w lipcu skończył osiemdziesiąt dwa lata i choć jest znakomitym aktorem, to ma prawo być zmęczony na planie. Nawet omnipotentny Q się postarzał, żeby dotrzymać kroku Picardowi.

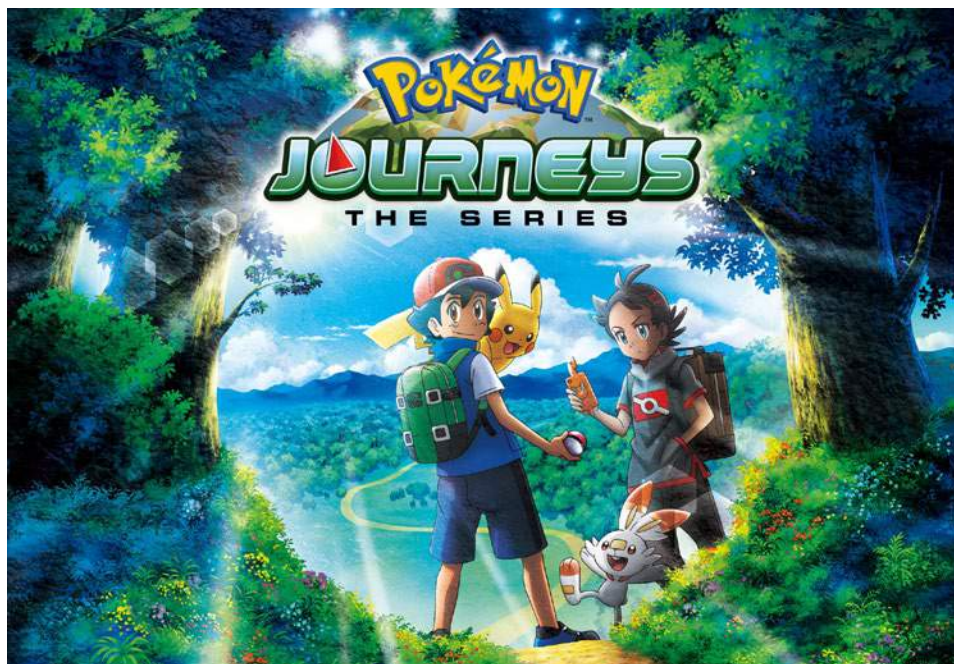
Aż nagle pojawił się „Strange New Worlds”, który jest po prostu znakomitym, rasowym „Star Trekiem”, z właściwą sobie mocno polukrowaną, czasem trochę naiwną, ale ogólnie sympatyczną wizją wszechświata, w którym ludzie nie dość, że przetrwali, to skolonizowali kosmos i zbratali się z innymi gatunkami rozumnymi. Kapitana Pike’a (Anson Mount) poznaliśmy już w „Discovery”, jest tu młody Spock (Ethan Peck) oraz

FILM PRZYGODOWY
JURASSIC WORLD:
DOMINION

Świeżutka odsłona „Parku Jurajskiego” zebrała zaraz po premierze niezłe cięgi, mimo że do kinowych sal ciągnęły tłumy. I choć film generalnie mi się podobał, rozumiem zastrzeżenia.

Bo jest to faktycznie marny sequel per se, który kompletnie nie wykorzystuje znakomitego punktu wyjścia dla fabuły, wieńczącego poprzedni film z serii, jakim było wypuszczenie dinozaurów na wolność. Historia idzie w bezpiecznym, ograny do bólu kierunku. Jedynie prolog pokazuje nam interakcję ludzi i całego ziemskiego ekosystemu z ogromnymi gadami, potem lecimy do kolejnego rezerwatu, gdzie korporacja o złych zamiarach opiekuje się odłowionymi egzemplarzami.

Czyli to klasyczna powtórka z rozrywki, która niezbyt dobrze działa jako „Park Jurajski”





młoda Uhura (Celia Gooding). Rzecz rozgrywa się chronologicznie przed oryginalnym „Star Trekiem”, ale wizualnie jest dużo dojrzsza, choć spójna z retrofuturystyczną stylistyką. Wykorzystuje wszystkie zdobycze współczesnej techniki graficznej i efektów specjalnych. Również fabularnie serial wraca do korzeni, do poznawania tytułowych dziwnych nowych światów, co zawsze było esencją gwiazdnej wędrówki. Pike nie jest ani takim macho jak Kirk, ani takim intelektualistą jak Picard, ale ma własny, bardziej przyjacielski styl przywództwa. Odcinki stanowią zamknięte całości, z nowymi przygodami, a nie długie i wymęczone łuki fabularne jak w poprzednich dwóch serialach. Mówi się „do trzech razy szuka” i w przypadku nowych seriali „Star Trek” to się sprawdza. Ten trzeci w końcu się udał. Oferta Paramount+ dostępna jest już w Wielkiej Brytanii i Irlandii. Ekspansja na Polskę planowana jest na drugą połowę roku. Serwis streamingowy pojawi się jako SkyShowtime, zawierający dodatkowo między innymi ofertę Universal Pictures, w tym wszystkie klasyczne produkcje tego studia (JM)

FILM ANIMOWANY BUZZ ASTRAL

„Buzz Astral” to porządne przygodowe kino science fiction jak za dawnych lat, które tylko luźno związane jest z serią o gadających zabawkach.

Nigdy nie lubiłem „Toy Story” – pierwszy film powstał dlatego, że dużo łatwiej animowało się zabawki niż ludzi – i był przez to antyludzki, antydziecięcy i przede wszystkim antynerdowski. Negatywnym bohaterem był chłopak, który przejawiał skłonności inżynierskie – lubił demontować i tworzyć nowe rzeczy. Oczywiście w postawionym na głowie świecie żywych zabawek był potworem, ale w realu – był mną. Byłem młodym nerdem, kochałem rozbierać na części pierwsze auta na baterie i zaglądać do środka silników elektrycznych. O tym, jak działają, wiedziałem z „Sondy”. Komputery, roboty i kosmos – to mnie wówczas interesowało. Bajtek, Fantastyka, Kwant, Młody Technik.

„Buzz Astral” to film, który w świecie „Toy Story” miał stać się podstawą do stworzenia zabawki (choć wygląda bardziej na jego współczesny remake). Tylko że w ogóle nie pasuje do „Toy Story”. To film wyjęty prosto z tradycji serialu „Był sobie kosmos”. To „Interstellar” dla młodych widzów, w których nawiązania do serii o gadających zabawkach wydają się dość zbędne, choć zrozumiałe z marketingowego punktu widzenia. To kino dla prawdziwych nerdów, których



ciekawi kosmos, których zachwyca paradoks bliźniaka, a nie tylko machanie mieczami świetlnymi (choć i tego nie zabraknie). Wspaniały obraz kosmicznej kolonii (cała historia przypomina mi zresztą jedno opowiadanie z Małej Fantastyki), a wątek przemijania pokazano z uczciwością emocjonalną, której zabrakło w manipulanckim „Odlocie”. Wreszcie – kot-robot wzorowany na piesku Sony Aibo; ciekawe, czy będzie go można kupić. (MRW)



sensu stricto, bo ile można oglądać z grubszą to samo. Ale już na poziomie hollywoodzkiego blockbustera ma wszystko to, co hollywoodzki blockbuster mieć powinien. Dinozaury są tu groźne, akcja dynamiczna, a postacie, bez niespodzianki, papierowe. Do tego odrobina fanserwisu – powracają bohaterowie z oryginału, odtworzono niektóre sceny z poprzedniej trylogii – i mamy wysokobudżetowy spektakl, co się zowie. Ale chyba już czas, aby dać tej franczyzie odpocząć. (BC)

FILM AKCJI TOP GUN MAVERICK

Niespodziewany sequel przeboju z 1986 roku dotyka czegoś bardzo podstawowego – przyjemności z oglądania bohaterów, którzy są dobrzy w tym, co robią.

Zrobiło mi się trochę smutno. Miałem takie szczęście, że do mojego kina na prowincji trafiło bardzo dużo przebojów z epoki VHS. Na wielkim ekranie widziałem „Commando”, „Rambo”, „Indianę Jonesa” czy nawet „Akademię Policyjną”. Ale „Top Gun” oglądałem jedynie z kasety z wypożyczalni. Jaka szkoda. Musiał wyglądać zabójczo na wielkim ekranie.

„Maverick” to nowy-stary film. Jakby w pętli czasowej, wiecznie młody Tom Cruise, wzruszający Val Kilmer, z którym czas nie obszedł się tak dobrze, oraz nowe pokolenie pilotów i pilotek. W roli romantycznej Jennifer Connelly (już to by wystarczyło, żeby namówić mnie na seans). Fabuła – pretekstowa. Trzeba polecić i zniszczyć bazę wroga, misja jest z gatunku „impossible”, więc Maverick musi nauczyć Top Gunów, jak się lata. Tu nie chodzi o sens, tylko o widowisko. Filmowy cyrk na bogato – aktorów kręcono w prawdziwych latających F-18. Reżyser Joseph Kosinski po raz



kolejny pokazał, że znakomicie sprawdza się jako kontynuator tradycji („Tron: Legacy”), ale jest samodzielnym twórcą. Mam nadzieję, że sukces „Mavericka” otworzy przed nim drzwi do większej kariery.

Być może to ostatnie wielkie widowisko kinowe, takie, które błaga o wielki ekran. Kino w stylu

VHS

amerykańskim, propagandowe do przysygu, a jednocześnie dostarczające ogromnej satysfakcji. Nietrudno zrozumieć, dlaczego ten dysfunkcyjny kraj skolonizował globalną wyobraźnię. Cóż, polityka na bok – warto iść do kina, a potem odpalić Ace of Combat 7, ściągnąć dodatek z samolotami z filmu i bawić się w Mavericka. (MRW)



SERIAL KOMEDIOWY THE PENTAVERATE

Jeśli ktoś lubi kino Mike'a Myersa z jego wszystkimi absurdami, niesmacznymi żartami i wspaniałymi pomysłami, to w serialu „The Pentaverse” znajdzie tego na kopy.

Myers ma na koncie występy w hitach („Świat Wayne'a”, trylogia o Austinie Powersie), jak i rzeczy przyjęte mniej ciepło („Guru miłości”); podkładał też głos Shrekowi. Wyprodukowany przez Netfliksa sześcioczęściowy serial to spin-off filmu „Poślubiłem morderczynię” z 1993 roku, w którym ojciec głównego

bohatera (w obu rolach Myers) opowiada spiskową teorię o tajemniczej organizacji The Pentaverse, która zza kulis rządzi światem.

Trzy dekady później możemy zajrzeć za kulisy owej organizacji. Narrator (Jeremy Irons jako Jeremy Irons) opowiada jej historię – w 1347 roku pięciu ludzi zrozumiało, że za czarną śmierć odpowiadają szczyrce wszy, ale władze kościelne uważały, że to kara za grzechy; mędrcy założyli więc tajną

organizację, która ma naprawiać świat. I jest miła, i właśnie zwerbowała nowego członka, naukowca, który jest o krok od odkrycia sposobu na powstrzymanie globalnego ocieplenia.

Tymczasem w Kanadzie podstarzały dziennikarz telewizyjny Ken Scarborough jest o włos od straty pracy – jego relacje są archaiczne i nieciekawe. Jeśli nie znajdzie hitowego tematu, zostanie zwolniony. Z pomocą operatorki wybiera się na konwent miłośników teorii spiskowych, gdzie trafia na trop organizacji znanej jako The Pentaverse. Serial jest pełen metahumoru (jest tak niesmaczny, że kilkakrotnie interweniuje zarząd Netfliksa), wybitnych kreacji – Myers wciela się tym razem w osiem postaci, podwójny występ zalicza też jego koleżanka ze „Shreka 2”, brytyjska ikona komedii Jennifer Saunders. Żeby nie psuć niespodzianek, nie napiszę nic więcej – polecam po prostu kliknąć i dać się porwać uniwersum obłądu Mike'a Myersa. (MRW)

MIKE

FILM DOKUMENTALNY LAKERS: DYNASTIA ZWYCIĘZCÓW

Boom na NBA w Polsce rozpoczął się w latach dziewięćdziesiątych, czyli po okresie zażartej rywalizacji Lakers i Celtics.

Kareem odwiesił już wówczas gogle na kołku, a Magic walczył raczej o popularyzację wiedzy o HIV niż o kolejne mistrzostwa. Tymczasem dzięki serialowi HBO możemy cofnąć się do czasów, kiedy ich drogi zeszyły się po raz pierwszy, i zobaczyć, jak rodził się słynny Showtime.

„Lakers: Dynastia zwycięzców” nie jest jednak produkcją skierowaną wyłącznie do fanów latania nad obręczą. Oczywiście akcja toczy się wokół koszykówki, ale prym wiodą fantastycznie zagrani bohaterowie o wyrazistych charakterach. Osoby odpowiedzialne za casting odwały tu kawał świetnej roboty. Nie trzeba też odróżniać Jordana od Jordani, żeby z ekscytacją śledzić, jak nowy właściciel Lakers, Jerry Buss, stara się połączyć koszykówkę z celebryckim blizkiem Hollywood i wsiąknąć w prezentowane przez serial narkotyczno-playboyowe realia LA początku lat osiemdziesiątych. I to prezentowane w specyficzny sposób, gdyż za kamerą stanął Adam McKay, czyli reżyser



znany między innymi z „The Big Short”, „Vice” i „Nie patrz w górę”. Nie brakuje więc lubianych przez niego zabiegów, takich jak choćby przełamywanie czwartej ściany. Paradoksalnie to widzowie najlepiej zaznajomieni z historią NBA mogą mieć do „Dynastii zwycięzców” najwięcej zastrzeżeń. Trzeba bowiem pamiętać, że twórcy starali się zrobić wciągający serial „na motywach”, a nie dokument wiernie odtwarzający historię. W związku z tym nie wahali się ciąć i giąć prawdziwych wydarzeń, a nawet wywracać na drugą stronę charakterów postaci. Serialowi wyszło to na dobre, ale niektórym jego bohaterom niekoniecznie. Najbardziej oberwało się Jerry’emu Westowi. Była gwiazda Lakers to człowiek ikona (i to dosłownie, gdyż właśnie jego

sylwetka widnieje w logo NBA). W dodatku cieszy się nieposzlakowaną opinią, a tymczasem w serialu widzimy go jako zapiaconego furia. Zarówno sam West, jak i jego fani oraz koledzy mają o to do HBO ogromne pretensje, a sprawa ma trafić do sądu. Co ciekawe, wielkiej wrzawy w sieci z tego powodu nie było. Zaryzykuję tezę, że gdyby zachowanie i osobowość legendy Lakers sportretowano wiernie, ale zmieniono kolor jego skóry, to cały internet by eksplodował. (AB)



SERIAL SF STRANGER THINGS 4

Dzieciaki wyrosły. A jak to często bywa w okresie dojrzewania, ich drogi się w pewnym stopniu rozeszły.

Uczęszczając do różnych szkół, część dawnej paczki przeprowadziła się do Kalifornii. Jednak szybko, niczym w „Tym” Stephena Kinga, bohaterowie znów muszą połączyć siły, aby stawić czoła złu, które w ich rodzimym Hawkins kolejną raz zaczyna siać diaboliczne spustoszenie. W porównaniu do poprzednich sezonów to właśnie ten najnowszy czerpie z kina grozy najwięcej. Druga strona, czyli mroczne odbicie świata rzeczywistego, stawia naprzeciw bohaterom Vecnę: morderczego i żerującego na słabościach swoich ofiar potwora. Widowisko uzupełnia nostalgiczny obraz USA z lat osiemdziesiątych oraz zimnowojenny wątek z niebezpiecznymi Sowietami. W oprawie muzycznej słychać szlagiery ubiegłych

dekad, takie jak rockowy „Psycho Killer” czy „Pass the Dutchie” z gatunku reggae. Hitem okazała się piosenka „Running Up That Hill” Kate Bush, która – sądząc po ogromnym wzroście zainteresowania nią na serwisach streamingowych – jest teraz nie tylko ulubionym utworem jednej z bohaterek, ale i wielu widzów. Podobnie jak w przypadku poprzednich sezonów gra aktorska wciąż prezentuje wysoki poziom. Jedenastka, z powodzeniem grana przez Millie Bobby Brown, udanie wcieliła się w osobę, która po utracie swoich nadprzyrodzonych mocy musi porzucić rolę superbohaterki i odnaleźć się w skórze zwyczajnej, nieśmiałej dziewczyny. Na pierwszy plan wysuwa się jednak zawsze niezawodny Gaten Matarazzo, którego postać, Dustin Henderson, łączy w sobie nerdowskie zamiłowanie do nauk ścisłych z kradnącymi show napadami ekstrawersji. Po obejrzeniu czwartego sezonu nie dziwi się statystykom Netfliksa informującym, że gdy od premiery minęło zaledwie trzy dni, licznik nabił ponad 287 milionów zobaczonych przez widzów godzin. (MMG)

WEIRD



KOMIKS SUPERBOHATERSKI THOR

Rzadko się zdarza tomiście o przygodach superbohaterów bez żadnego podtytułu zapowiadającego kolejny bój o wszystko.

Ale nie ma tu mowy o przypadku, bo słynny run autorstwa J. Michaela Straczynskiego to nic innego jak historia Thora opowiedziana praktycznie od samiułkiego początku. Oczywiście całe komiksowe uniwersum Marvela opiera się na ciągłym dopasowywaniu danej historii do teraźniejszości, stąd omawiany zbiór historii o bogu grzmotu można uznać za swojego rodzaju reboot. Po długiej nieobecności tytułowy bohater znowu ląduje na Ziemi i na nowo próbuje poukładać tutaj życie nie tylko sobie, ale i swoim pobratymcom z Asgardu. A że przy okazji trzeba będzie pomóc śmiertelnym? Bywa. Straczynski pod koniec pierwszej dekady bieżącego tysiąclecia przywrócił Thorowi ikę, przemodelował tę postać i jej świat, czyniąc z asgardzkiego boga człowieka (?) samotnego, który próbuje odnaleźć swoje miejsce nie tylko na Ziemi, ale i wśród innych trykociarzy Marvela. I amerykański scenarzysta mu, po prostu, owe miejsce znalazł. To seria zebrana w tym tomie przyczyniła się do odrodzenia Thora i chyba nie ma lepszego momentu na jej przeczytanie, skoro na ekranach króluje nowy film z jego udziałem. No i to, po prostu, kawał superbohaterczyzny, obfitujący w widowiskowe, rozrysowane na dużych panelach pojedynki, gdzie testosteron aż się wylewa z karków. Lepiej nie trafić. (BC)

MARVEL

KOMIKS FANTASY WODY MORTELUNY, KSIĘGA 1

Jest zupełnie oczywiste, że ten komiks stworzyli Francuzi.

Są żabociki, arystokracja, dekapitacje, pałacowe orgie, la revolution oraz oczywiste Paryż, wieczny Paryż, tyle że przetrzepany przez apokalipsę. Zaczęli wymyślać i rysować niemal równoległe z awarią Czarnobyli, nie dziwi więc, że w „Wodach Morteluny” mamy kwaśne deszcze i morze mutantów żądnych zabijania albo przynajmniej kopulacji. Nikogo nie powinna zwieść w tym kontekście wesoła okładka komiksu – to opowieść o degeneracji i zepsuciu oraz co najwyżej marzeniach o normalności, a nie familijna saga.

Z ciekawszych motywów warto wymienić markiza jeżdżącego zabójczą lokomotywą, mającego u węgła boku opiekunkę przypominającą Desireless z teledysku Voyage. Paradoksalne i zarazem oryginalne, że dwojka bohaterów ani nie przyciąga nadmiernie uwagi, ani nie wydaje się godna współczucia albo zachęcająca do utożsamiania się z nimi. Po prostu stanowią elementy morteluńskiego cyrku, sprytniej



niż inni przemykając przez kolejne perypetie. Nie krytykuję tego, bo to nieczęsto spotykane, a jednocześnie pozwala spojrzeć na postapokaliptyczną piekło z większym dystansem.

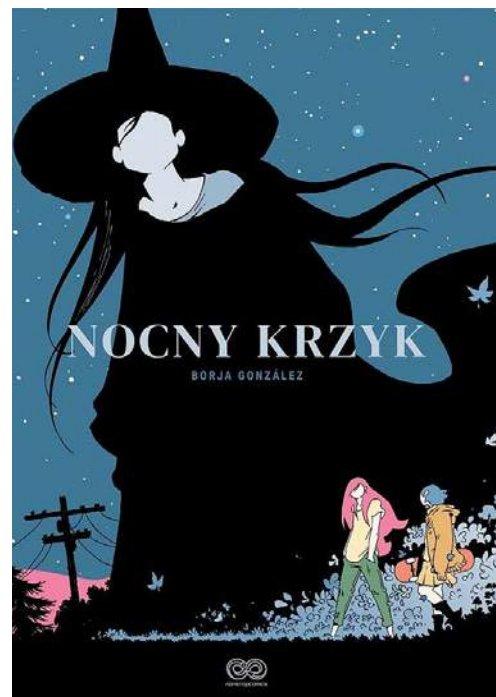
„Wody Morteluny” po kilku pierwszych stronach zapowiadają się na komiks wybitny. Potem aż tak dobrze nie jest, jednak bilans jest mocno na plus i nie tylko warto sięgnąć po to zbiorcze wydanie, lecz również czekać na dalszy ciąg historii. (PM)

KOMIKS DRAMAT NOCNY KRZYK

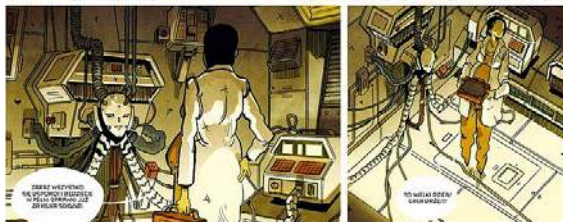
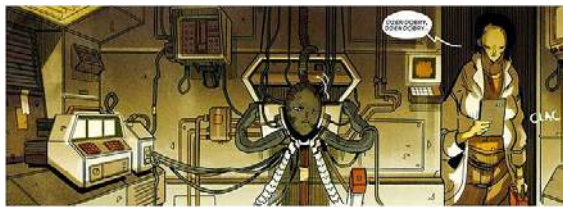
Borja Gonzalez przykuwa uwagę od pierwszego kadru, bo niby rysuje mrocznie i ponuro, ale jego komiksy mają czar i urok rodem z nieco wykoślawionej dobranocki, gdzie wiedźmy i demony prędkiej zbijają nam piątkę, niż nam zaszkodzą.

Nowy komiks twórcy „Black Holes” skrzy się iście punkową energią, jest równoległe rozśpiewany i refleksyjny. Opowiada o samotności, potrzebie kontaktu z drugim człowiekiem i ciągłym mijaniem się na skrzyżowaniach życia z tymi, z którymi byłoby nam po drodze.

„Nocny krzyk” to tytuł zina z opowiadaniem fantastycznym, który redaguje samozwańca czarownica z lokalnej księgarenki w małym miasteczku. Którejś nocy przywołuje demona, dziewczynę o różowych włosach i koszulce z Pika-chu, której marzeniem jest wylądować w Japonii. Nawiązuje się między nimi osobliwa relacja, bo żadna nie ma właściwie pojęcia, po co chodzi po świecie. A to nie wszystkie osoby tego dramatu. Mamy jeszcze stałą bywalczynię rzeczony księgarenki, fankę mangi zjadającą mięcie do sprzedawczyń. „Nocny krzyk” opowiada o szukaniu sensu



przez całą trójkę, o grzebaniu za odpowiedziami w popkulturze, o konieczności spojrzenia wewnątrz siebie. To oniryczna opowieść, w której nie chodzi o bezpośredniość przekazu, ale o ulotne emocje. Dla wrażliwych. (BC)

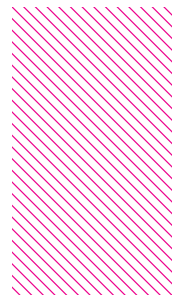


KOMIKS DRAMAT WĘGIEL I KRZEM

Mathieu Bablet ma ledwie trzydzieści pięć lat, a jego opowiadające o przemianach człowieka i cywilizacji komiksy zdają się być obdarzone doświadczeniami starca.

Czytając „Shangri-la” czy teraz „Węgiel i Krzem”, nie zawsze rozumiałem, o co autorowi chodzi, ale miałem przy tym poczucie, że stara się dotykać ważnych tematów.

Akcja „Węgla i Krzemu” rozpoczyna się w Dolinie Krzemowej, w wieżowcu podobnym do tego, w którym w Sunnyvale mieściło się Yahoo, tyle że większym. W laboratorium firmy Tomorrow Foundation powstają roboty najnowszej generacji, mające stać się ratunkiem dla rozpadającej się ludzkości. Opuszczają mury, w których się wychowały, odwiedzają San Francisco, są w dzielnicy, w której odbywa się Game Developers Conference, po czym trafiają na lotnisko i wyruszają w świat. Życie ich zmienia – spotykają się i rozstają, zostawiając za sobą kolejne dziesięciolecia i miasta. Ich wędrówkę umilają błękity, rdze i khaki – ulubione kolory Bableta, niezbyt soczyście przetykane dymkami. Chodzi o kontemplację i wydobywanie



FUTURE

nutek spomiędzy nostalgii i melancholii. Imiona Węgiel i Krzem oddają to, co ludzkie oraz należące do robotów. Już tytuł sugeruje, że będzie to opowieść o docieraniu do granic człowieczeństwa i szukanie nie tyle odpowiedzi na pytania, bo ich nie znają najtężsi naukowcy, lecz granic tego, co da się wyrazić słowami. Mam wrażenie, że Babletowi do prawdziwej wielkości brakuje czegoś, co zdołał na przykład uchwycić Lem w „Niezwycięzonym”, na podstawie którego powstał doskonały komiks Rafała Mikołajczyka, czyli prostoty. Tam ludzie zastanawiali się, jak poradzić sobie z maszynami. W „Węglu i Krzemie” nie jest tak jasno – wszystko zostało tu przemieszczone i zapętlone, a wnioski musimy wyciągać na podstawie niepewnych danych. Pewne jest tylko to, że los ludzki będzie bardzo niewesoły. (PM)

KOMIKS AWANGARDOWY NIEWIDZIALNA GRANICA

Cieńko powiedzieć o fabule tego komiksu, bo niewiele się tu dzieje, a bohaterowie raczej spacerują, przemierzając nie tyle krajobrazy Mrocznych Miast, lecz okalających je wiossek.

Ale nie o to tu chodzi, lecz o piękno rysunków Francois Schuitena oraz o puente, walącą obuchem w łeb i każącą zweryfikować wszystko, co mężczyznom wiadomo o kobietach. Ten komiks to intymna tajemnica, opowiedziana na najwyższym poziomie artystycznego wtajemniczenia.

Czytałem wszystkie wydane w Polsce albumy z serii „Mroczne Miasta” i ten wydaje się najlepszy, bijący nawet „Urbikandyjską gorączkę”. Te kilka scen pomiędzy kartografem a Szkodką, tą jej chłodną obojętnością, zgoda wyrażana jednym spojrzeniem albo krótkim „Chodź”, to esencja wszystkiego, o czym próbują od stuleci opowiadać twórcy w różnych mediach. Tak prawdziwe i pozbawione efekciarskiej otoczki, że emocjonalne eunuchy w stylu Gartha Ennisa powinny się z tego uczyć, czym są ludzkie emocje i pragnienia. Wraz z końcową planszą trafia do czytelnika, co autorzy przez ponad sto

ART

pięćdziesiąt stron mieli w zanadru, totalna puenta jak finale filmowych „Podejrzanych”.

Wspomniane wcześniej pejzaże wyrastają daleko ponad to, co ma do zaferowania wychwalane przez niektórych The Journey. Pozostają w głowie na długo. Zresztą powstały o dekadę wcześniej jako przedostatnia część monumentalnego cyklu Benoit Peetersa i Francois Schuitena. Zwykle jest tak, że najlepsze dzieła powstają we wczesnej fazie drogi twórczej, a po osiągnięciu sukcesu pojawia się pewien rodzaj wsteczności. Tutaj słabsze dzieła pojawiły się w połowie kariery, a na koniec francusko-belgijski duet dostarczył taką perelkę. Przeczytajcie opowieść o inicjacji kartografa Rolanda De Cremera, zadziwionego okularnika, wypelzającego ze skorupy, żeby doświadczyć przyjemności istnienia. (PM)

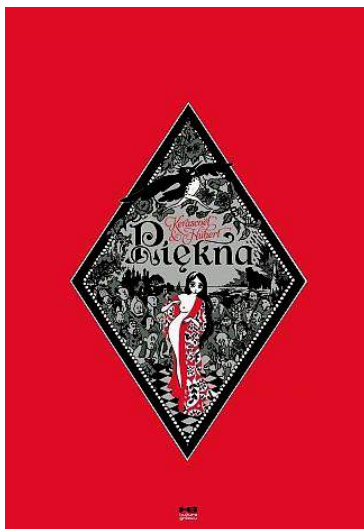


KOMIKS PRZYGODOWY PIĘKNA

Może ci się wydawać, że wyrosłeś już z opowieści o rycerzach i księżniczkach, ale ten komiks wyprowadzi cię z błędu.

Bo choć na pierwszy i na drugi rzut oka „Piękna” wygląda jak coś, co można podrzucić dzieciom do poduchy, to lepiej tego nie rób.

Absolutnie, nomen omen, piękny komiks jest bowiem zamasytą, autorską przeróbką szeregu motywów baśniowych i mitologicznych, istną nowożytną legendą godną bieżącego stulecia, przeznaczoną jednak dla czytelnika dorosłego, bynajmniej nie tylko ze względu na okazjonalną nagość i brutalność. Pełno tu i mrugnąć okiem,



i całkiem poważnej refleksji na tematy dojrzałe – chociażby feminizm – i rozważań nad dylematem etyka kontra idea. A nade wszystko to, po prostu, świetna historia przygodowa.

Tytułowa bohaterka to prowincjonalna brzydula, która, na skutek tyleż cudownego, co złośliwego zaklęcia rzuconego przez uwolnioną przez nią wróżkę, staje się ślicznotką doprowadzającą facetów do obłędu. Na poły błogostawieństwo, na poły przekleństwo rzuca ją ku przygodzie. Na tych kilkuset stronach Piękna da się poznać jako dziewczyna małostkowa i niezbyt mądra, jakby wbrew baśniowym wytycznym, aby potem stanąć przed szansą przyjrzenia się prawdziwej sobie i naprawy wyrządzonych krzywd, tyle że kosztem własnego szczęścia. Które „ja” wtedy zobaczy? Tego nie zdradzę. (BC)

BAŚŃ

MAGAZYN SF METAL HURLANT #2

Tyle dobra wpada w tym miesiącu w nasze złaknione fantastycznych podróży łapska, że wypada otworzyć szampana.

Właściwie należałoby powiedzieć, że to najlepszy numer magazynu komiksowego, jaki kiedykolwiek ukazał się na polskim rynku, a staram się je śledzić od Relaksu z gazikiem wpadającym w przepaść, którego osobiście kupiłem w kiosku w 1980 roku.

Premierowy numer wznowionego Metal Hurlant był niezły, zawierał wywiad z Bilalem, felieton Denisa Villeneuve'a, sporo publicystyki streszczającej się do stwierdzenia, że stare, dobre science fiction właściwie umarło, bo stało się rzeczywistością. Problemem były dla mnie współczesne frankofońskie komiksy, podobnie jak próbki zamieszczane w reaktywowanych Relaksach, stające w eklektycznym rozkroku pomiędzy naśladownictwem i mruganiem oka a próbą wymyślenia czegoś nowego, podczas gdy wszystko już

dawno wymyślono. Dziedzictwo francuskiego legendarnego magazynu ukazującego się w latach 1974-1987 dla niektórych okazywało się zbyt masywnym ciężarem, żeby go utrzymać na barach.

No i teraz twórcy reaktywowanego periodyku wpadli na świetny pomysł. Zamiast pitolenia o tym, jak świat się technicyzował i wyparł marzenia o elektrycznych owcach, zamieszczamy kilkanaście biogramów twórców sprzed lat i do tego próbki ich starych komiksów. Plus oczywiście krótka historia powstania Metal Hurlant, założonego przez czwórkę niepokornych: Jeana-Pierre'a Dionneta, Jeana Girauda, Philippe'a Druilleta i Bernarda Farkasa. To pokolenie dzieci kwiatów, otwartych na pokazywanie komiksów przekraczających jakiegokolwiek kulturalne tabu, wydaje się dzisiaj jaskiniowcami wyciągniętymi na siłę do wielkich miast. Byli świeży, naiwni i głodni. Zmienili świat europejskiego komiksut. W drugim numerze reaktywowanego Metal Hurlant wypowiada się Dionnet, wspominając szanse, jakie dawał nieznanym wówczas rysownikom.

Polski przedruk Metal Hurlant #2, opatrzonego słówkiem „vintage”, oferuje od razu na początku historię Moebiusa, z której powstał „Incal”. Są dzieła rozerotyzowanego Cazy i twórcy „Delicatessen” Marca Caro, są paski zmarłego niedawno rysownika „Valeriana” Jena-Claude'a Mezieresa, a także niezrównanego Paula Gillona, którego piękne wydania „Rozbitków czasu” ukazały się niedawno na polskim rynku. Nawiasem mówiąc, czekam, aż ktoś odważny wyda w końcu jego opowieść o rozgrywającej się w postapokaliptycznym Paryżu historii o kochance robota.

Prawie trzysta stron historii komiksu, ale jakże pełnej wyobraźni historii. O ile pierwszy numer Metal Hurlant podobał mi się, o tyle drugi zachwycił. Oby francuscy



autorzy nie zmienili kursu, po którym zaczęły zeglować ów magazyn. Zglądając do archiwów, a na terazniejszość spoglądając jedynie ukradkiem. (PM)

KSIĄŻKA SF MIŁOŚĆ, ŚMIERĆ I ROBOTY

Komu podobna antologia wyda się zbędna, niech odnotuje, że pierwsze było jajo, nie kura.

Chcę przez to powiedzieć, że nagradzany serial Netfliksa, na który składają się animowane krótkometrażówki połączone często tytułowymi tematami, powstał na podstawie opowiadań, nierzadko napisanych przez tuzów gatunku science fiction. I warto sprawdzić, skąd się ten fenomen wziął, bo to wcale niezła lektura.



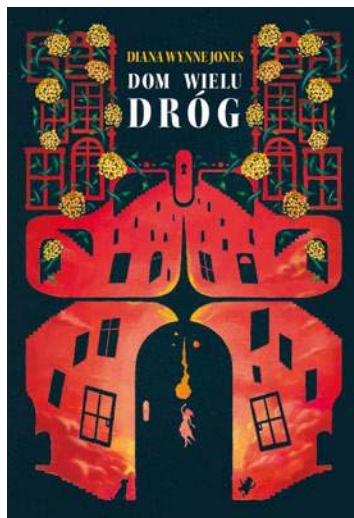
Ale całość sprawdza się także poza kontekstem serialowym jako niezależna i autonomiczna pozycja z solidnymi, czasem nawet i świetnymi historiami o śmierci, miłości i robotach (niepotrzebne skreślić). Rzecz jasna, jak to w zbiorce, zdarzają się tutaj kawałki lepsze i gorsze, ale zwykle działa zasada, że co spodobało nam się na ekranie, to raczej spodoba się również i w formie literackiej. Mamy tu klasyczne cyberpunkowe opowieści, jak ta o podziemnym kręgu nielegalnych walk, w których uczestniczą specjalnie wyhodowane w tym celu bestie („Sonnie ma przewagę”), przez komiczną odpowiedź na pytanie, co by było, gdyby koty wspięły się wyżej na ewolucyjnej drabinie („Trzy roboty...”), aż do ponurej historii o wilkołakach („O wykorzystaniu zmiennokształtnych”). Różnorodność fabularna i stylistyczna jest ogromną zaletą tego tomu.

Netflix wypuścił do tej pory już dwa kolejne sezony serialu, dlatego liczę, że niebawem pojawią się na rynku także i następne tomy tej antologii. Ten pierwszy to znakomity dialog literatury i telewizji. (BC)

KSIĄŻKA FANTASY DOM WIELU DRÓG

Diana Wynne Jones znana jest w Polsce jako autorka „Ruchomego Zamku Hauru”, zekranizowanego przez Hayao Miyazakiego.

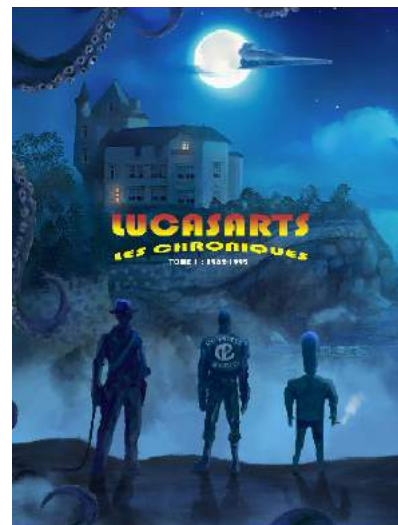
Wydawnictwo Nowa Baśń wprowadziło na rynek nie tylko reedycję „Ruchomego zamku Hauru” (w oryginalnej – Howla, ale ktoś niemądry przetłumaczył na polski tytuł anime i tak już zostało) i jego kontynuacji „Zamek w chmurach” (wcześniej wydanej przez Amber), ale też premierowe wydanie trzeciego tomu. „Dom wielu dróg” opowiada o perypetiach Charmain Baker, dziewczyny, która życie spędziła z nosem w książkach i zniemacka dostaje zadanie pilnowania czarodziejskiego domu pod nieobecność jego właściciela. Jest nim czarownik William, który ciężko zachorował i trafił pod opiekę elfów. Charmain ochoczo podejmuje się wyzwania, zwłaszcza że była wychowywana pod kloszem i jest strasznie spragniona przygody. Okazuje się, że nie jest to takie proste – domostwo istnieje poza czasem i przestrzenią, a do tego nie jest tam sama – musi zmierzyć się z psem przybłądą, fajtlapowatym uczniem czarownika i strajkiem koboldów. Gdyby tego było mało, całemu królestwu grozi niebezpieczeństwo.



JONES

To jedna z ostatnich książek brytyjskiej mistrzyni fantasy. Diana Wynne Jones zmarła na raka w 2011 roku, trzy lata po wydaniu „Domu...”. Trylogia o czarnoksiężniku Howlu (Hauru) pozytywnie wyróżnia się na tle modnych fantastycznych powieści dla młodzieży. Jest pełna znaków rozpoznawczych autorki – pogody wbrew przeciwnościom losu, zabaw z klasycznymi baśniowymi motywami, wreszcie – ciekawych postaci.

Podobnie jak w „Zamku w chmurach” w trzecim tomie bohaterowie „Ruchomego zamku” pojawiają się w rolach drugoplanowych – zamiast mnożyć dramaty po „żyli długo i szczęśliwie”, Jones wolała skupić się na nowych przygodach nowych bohaterów, zachowując przy tym ducha oryginału. (MRW)

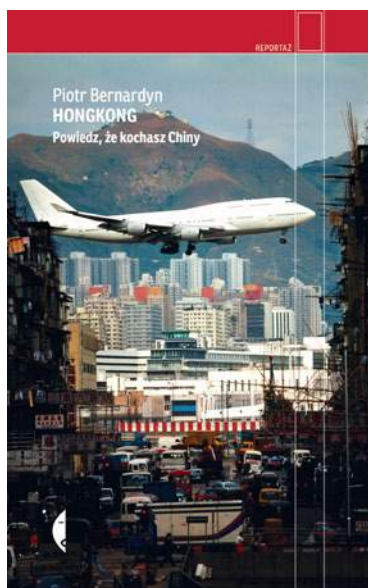


KSIĄŻKA O GRACH LUCASARTS: LES CHRONIQUES

Gry są stosunkowo młodym medium narracyjnym i dopiero piszą swą historię.

W ostatnich latach pojawiło się więc sporo książek przybliżających co ciekawsze zdarzenia z dziejów branży. Niedawno dołączyła do nich kolejna, poświęcona jednemu z najważniejszych studiów – Lucasfilm Games, przemianowanemu później na LucasArts. „LucasArts: Les Chroniques” to monumentalna, licząca ponad siedemset stron, dwutomowa kronika firmy (tom pierwszy obejmuje lata 1982–1999, tom drugi 2000–2013), która dała światu najlepsze przygodówki oraz szereg świetnych tytułów opartych na dwóch potężnych markach: „Gwiezdne wojny” i „Indiana Jones”. Oprócz samej historii Lucasfilm Games i LucasArts pozycja zawiera kilkanaście stron o pierwszych sześciu częściach gwiazdnej sagi (czyli tych, za które odpowiadał George Lucas), a także zajmujące najwięcej, uszeregowane alfabetycznie opisy wszystkich stworzonych i opublikowanych przez firmę gier, nawet tych najbardziej egzotycznych, najmniej znanych oraz skasowanych. Każdemu z tytułów poświęcono kilka stron, na których znajdziemy jego charakterystykę, związane z nim ciekawostki, a także różnice między wersjami na różne platformy (jeśli istniały). Całość wzbogacają liczne screeny, szkice, fragmenty dokumentacji, anegdoty oraz wywiady. Słowem prawdziwa gratka dla zainteresowanych tematem. Przydałyby się jedynie nieco większe format oraz czcionka. Książka ukazała się w języku francuskim, ale ma też pojawić się wersja angielska, która będzie zawierała niemalże identyczną treść. Polecam, bo „LucasArts: Les Chroniques” stanowi doskonałe kompendium wiedzy na temat tego nietuzinkowego studia, zdecydowanie najlepsze, jakie dotychczas powstało. (PŻ)

KSIĄŻKA REPORTAŻ HONGKONG. POWIEDZ, ŻE KOCHASZ CHINY



Pamiętam Hongkong. Napisy „Made in Hongkong” na sprzęcie elektronicznym, filmy z Jackie Chanem, miejskie pejzaże przerobione na tła japońskiego „Ghost in the Shell”.

W latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych pochłaniałem popkulturę z Hongkongu, nigdy się nad tym szczególnie nie zastanawiając. A potem przypomniała o nim sobie historia. W 1997 roku wygasła brytyjska dzierżawa i Hongkong powrócił do Chin jako „specjalny region administracyjny”. Od tej pory świat przypominał sobie o nim, gdy wybuchały protesty. W 2014 i w 2019 roku.

Właśnie rok 2019 stanowi podstawę reportażu „Hongkong. Powiedz, że kochasz Chiny” Piotra Bernardyna. Książka wprowadza porządek w chaotyczne obrazy, które docierały do nas przez internet, daje im kontekst i wyjaśnienia. Urodzony w 1970 roku autor jest dziennikarzem od lat zajmującym się sprawami Japonii i innych krajów Dalekiego Wschodu. Książkę rozpoczyna od nakreślenia przestępstwa – morderstwa młodej dziewczyny – które stało się pretekstem do wprowadzenia nowych przepisów dotyczących ekstradycji, a potem opisuje protesty, które wybuchły, a które oglądał na własne oczy. Żeby dokładnie wyjaśnić, co tam się właściwie stało, przybliży nie tylko specyfikę metropolii (na przykład niezwykle pozycję policji), ale też całą historię Hongkongu, od jego założenia, przez rozkwit, przedziwny proces „zwrócenia” („dlaczego najstarsza demokracja świata oddaje państwo ostatniemu komunistycznemu mocarstwu na świecie?”), aż do najnowszej, gwałtownej historii. Przedziwny eksperyment „wyspy wolności w totalitarnym państwie” się nie udał, bo nie miał prawa się udać. Ale to przecież jeszcze nie koniec historii, w której Chiny będą odgrywać coraz większą rolę. (MRW)

GRAMY

TEŻ BEZ PRĄDU



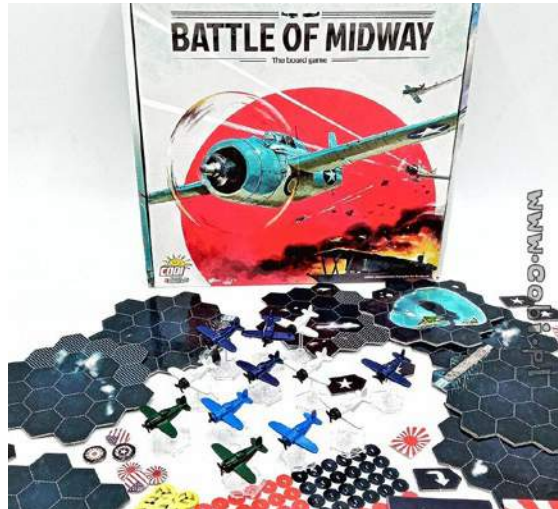
Popkultura to nie tylko film, komiks i książka. Sidequest zyskał stałe strony poświęcone grom planszowym.

PLANSZÓWKA

BATTLE OF MIDWAY

W czerwcu obchodziliśmy kolejną rocznicę bitwy pod Midway, w której w 1942 roku starły się ze sobą siły japońskie i amerykańskie.

Po zwycięstwie Stanów Zjednoczonych zdobyły one przewagę na Pacyfiku i stopniowo ją powiększały. Tym wydarzeniom poświęcona jest kolejna gra stworzona przez wydawnictwo Bored Games dla firmy Cobi, znanej przede wszystkim z produkcji klocków. Już od dość dawna skupia się ona na zestawach militarnych prezentujących pojazdy i żołnierzy z okresu drugiej wojny światowej. Pierwszym owocem tej współpracy była planszówka „Tank Wars”, w której rolę pionków pełniły nieduże modele pojazdów pancernych złożone z klocków. W grze „Battle of Midway” mamy za to niemal gotowe (doczepiamy do nich śmigła) modele samolotów, umieszczone na przezroczystych podstawkach. Wygląda to bardzo estetycznie, aczkolwiek informacja na pudełku, że gra zawiera sześćdziesiąt klocków, jest w moim odczuciu drobnym nadużyciem.



„Battle of Midway” oprócz tematyki wojennej i wydawcy nie ma nic wspólnego z „Tank Wars”. Jest grą bardziej skomplikowaną i przeznaczoną dla trochę starszych graczy, aczkolwiek to nadal tytuł, który można zaliczyć do kategorii rodzinnych gier planszowych. W dwuosobowej rozgrywce dowodzimy samolotami jednej ze stron konfliktu i dążymy do spełnienia warunków zwycięstwa.

Do wyboru mamy dwa tryby rozgrywki: w pierwszym musimy zbombardować lotniskowiec przeciwnika, w drugim zdobywamy punkty zwycięstwa za zestrzelenie wrogich samolotów i zdobywanie dominacji nad Midway. W trakcie gry poruszamy samolotami i staramy się złapać jednostki przeciwnika w swój zasięg, by mieć szansę na skuteczny strzał. Zarówno atakowany, jak i atakujący może w czasie walki reagować na działania przeciwnika, dzięki czemu nie jesteśmy w stanie przewidzieć do końca efektu walki. W pierwszym trybie musimy też pamiętać, że naszym celem nie jest zestrzelenie wszystkich samolotów przeciwnika, ale doprowadzenie naszych bombowców nad jego lotniskowiec. Rozgrywki są bardzo emocjonujące, choć zdecydowanie nie jest to gra dla ludzi, którym przeszkadza losowość. Z drugiej strony wprowadzono pewne mechanizmy, które pozwalają zniwelować jej wpływ na efekt walki. Mamy tu też fajny element manewrowania samolotami i przewidywania, jaki ruch wykona przeciwnik. Na uwagę zasługuje fakt, że wydawca wziął pod uwagę krytyczne głosy i elementy planszy w „Battle of Midway” są wydrukowane na grubszym kartonie niż w „Tank Wars”. W sieci dostępne są też zasady dla trzech-czterech graczy. (KP)

PLANSZÓWKA

MAŁE EPICKIE PODZIEMIA

„Tiny Epics” to seria, której cechą charakterystyczną są niewielkie pudełka, mieszczące sporo komponentów i oczywiście pełnoprawne gry.

W Polsce dotychczas zostały wydane trzy tytuły z tej serii: „Małe Epickie Królestwa”, „Tiny Epic Mechs” i „Małe Epickie Podziemia”. Te ostatnie spotkały się z bardzo dobrym przyjęciem wśród graczy, o czym świadczy liczba sprzedanych egzemplarzy i szybka decyzja Galakty o rozpoczęciu prac nad polską lokalizacją dodatku oraz dwóch innych gier z serii. „Małe Epickie Podziemia” to pełnoprawny dungeon crawler z wszystkimi elementami charakterystycznymi dla tego gatunku. Wcielamy się w członków drużyny, która ma rozprawić się z monstrami gromadzącymi się w podziemnych korytarzach Wybrzeża Goblinołów. Na końcu czeka nas finałowa walka z bossem, o ile go znajdziemy. Może bowiem się zdarzyć, że przegramy, nim uda nam się znaleźć leże Potwora.



Rozgrywka podzielona jest na dwie części – najpierw eksplorujemy lochy, mając określoną liczbę tur na znalezienie bossa, a gdy nam się to uda, poznajemy jego tożsamość (w każdej partii bierze udział jeden z sześciu dostępnych) i przystępujemy do walki. Przemierzając lochy, odsłaniamy je stopniowo, nigdy nie wiemy, co nas czeka w kolejnym pomieszczeniu. Dzięki temu, że kafle planszy są dobierane losowo, za każdym razem układ korytarzy będzie wyglądał inaczej. Staramy się rozbrajać napotkane

pułapki, szukamy i zbieramy ekwipunek oraz używamy naszych umiejętności, by pokonać napotkane gobliny.

Do wyboru mamy kilka zróżnicowanych postaci – każdą gra się trochę inaczej. A jako że to gra kooperacyjna, czasami trzeba pokombinować, jak optymalnie wykorzystać specyfikę każdego bohatera w konkretnym momencie rozgrywki. „Małe Epickie Podziemia” to tytuł, w którym doświadczymy wszystkiego, co lubimy w dużych grach tego typu, tyle że zajmie nam on mniej miejsca i czasu. Dużą regrywalność zapewniają zarówno losowo układane korytarze, jak i zróżnicowanie bossów oraz oczywiście poziom trudności, który sprawia, że nieraz zginiemy, nie przechodząc do drugiego aktu rozgrywki. (KP)

PLANSZÓWKA
MIKROMAKRO:
MIEJSKI POKER



Po pierwszej części gry „MikroMakro” wydawnictwo Lucky Duck Games poszło za ciosem i wydało drugą z podtytułem „Miejski Poker”.

Wcielamy się w niej w detektywów, którzy starają się rozwiązać zróżnicowane sprawy kryminalne. Głównym jej elementem jest olbrzymia plansza będąca szczegółowym rysunkiem prezentującym miasto wraz z jego mieszkańcami. Każda z szesnastu spraw, które mamy rozwiązać, opiera się na wyszukiwaniu pewnych elementów na mapie i odgadnięciu ciągu przyczynowo-skutkowego, który doprowadził do przestępstwa lub może pomóc w odkryciu jego szczegółów. W pudełku z grą znajdziemy szkło powiększające pomocne w odnajdywaniu interesujących nas szczegółów. Każda sprawa to przynajmniej cztery karty, a tym samym minimum cztery zadania do wykonania i pytania, na które musimy prawidłowo odpowiedzieć, by doprowadzić sprawę do końca. Troszkę to przypomina serię książek „Gdzie jest Wally”, z tym że tutaj oprócz szukania mamy również ważny element dedukcji i łączenia poszczególnych elementów w logiczną całość. Nowością w „Miejskim pokerze” jest oznaczenie każdego śledztwa symbolem, który pomoże rodzicom zdecydować, czy dany scenariusz nadaje się do rozgrywki wspólnie z dziećmi. Oprócz tego sprawy mają różny stopień trudności, co pociąga za sobą krótszy lub



dłuższy czas rozgrywki, a jako że nie są ze sobą powiązane, możemy wybrać taką, która nam w danym momencie najbardziej odpowiada. Zasady „MikroMakro” są na tyle proste, że grać może w nie niemal każdy i dobrze się przy tym bawić. Elementem, który może utrudnić rozgrywkę, jest słabe oświetlenie, o czym wydawca kilkakrotnie przypomina w instrukcji. Poziom szczegółowości i zapewnienia planszy różnymi obiektami wymaga światła, które pozwoli na rozróżnienie szczegółów na mapie. „MikroMakro: Miejski poker” to gra jednorazowa w tym sensie, że po rozwiązaniu śledztwa nie ma sensu do niego wracać. Piszę o tym jasno wydawca, sugerując, by po przejściu całości zawiesić sobie mapę na ścianie jako plakat. Ale ta jednorazowość na trochę nam starczy, mamy bowiem kilkanaście spraw do rozwiązania. (KP)

GRA PARAGRAFOWA
CARTAVENTURA:
WINLANDIA

Jako fan paragrafówek nie mogłem przejść obojętnie wobec zapowiedzi serii „Cartaventura”, w ramach której ukazały się dwa tytuły: „Winlandia” i „Lhasa”.

Każda gra z tej linii wydawniczej opiera się na połączeniu gry paragrafowej z karcianą. W niewielkim pudełku znajdziemy broszurę z krótkim opisem tła historycznego, całość instrukcji znajduje się na dwóch kartach, które odkrywamy na początku scenariusza. W „Winlandii” wcielamy się w Leifa Erikssona, syna Eryka Rudego, który odkrył Grenlandię. Nasz ojciec został oskarżony o morderstwo



iygnany z Islandii, my zaś staramy się dowieść jego niewinności. Wędrujemy przez różne lokacje, gdy trafiamy do nowego miejsca, rozkładamy karty będące swoistą mapą lokacji wraz z dostępnymi w niej opcjami. Te opcje to możliwość zrobienia czegoś albo porozmawiania z kimś. Zazwyczaj podjęcie jakiejś decyzji w grze zamyka nam inną ścieżkę, co sprawia, że mocniej odczuwamy jej konsekwencje.

W trakcie rozgrywki staramy się o przychylny bogów: Tyra, Thrud i Lokiego. Ich łaska może nam pomóc uniknąć niebezpieczeństw albo pomyślnie przejść przez różnorakie próby, które na nas czekają. Staniemy też przed decyzją: opowiedzieć się po stronie chrześcijan czy starych bogów i tradycji. Grając w „Cartaventurę: Winlandię”, szybko przekonujemy się, że nie jest to gra, w której bez zastanowienia będziemy sobie sprawdzać wszystkie dostępne drogi. Podczas pierwszej rozgrywki zginąłem po dwudziestu minutach, mimo że wspierała mnie łaska Tyra, niestety okazała się zbyt słaba wobec moich błędnych decyzji.

Podoba mi się to, że jedna pomyłka czy porażka nie oznacza od razu końca gry. W „Winlandii” mamy pięć różnych zakończeń, ale nie znaczy to, że warto w nią zagrać jedynie pięć razy. Warto też wspomnieć o oprawie graficznej, która bardzo pomaga wczuć się w klimat, akwarelowe ilustracje bardzo przypadły mi do gustu.

I na koniec – nie ma co sugerować się informacją na pudełku, że to gra dla jednej-sześciu osób, to bowiem typowy produkt dla jednego, maksymalnie trzech graczy (w większym gronie po prostu wspólnie podejmujemy decyzje). Jestem bardzo pozytywnie zaskoczony, ile klimatu i ciekawej opowieści udało się zawrzeć na tych siedemdziesięciu kartach. (KP)





WANDA WKRÓTCE WBIJE NA 4 LEVEL, WIĘC ZACZYNAM POWAŻNIEJSZE ROZMYŚLANIA NAD WPROWADZENIEM CÓRKI W GIERKI.

NA RAZIE OSZCZĘDZALIŚMY JEJ EKRAŃÓW, POZA TELEWIZOREM, NA TYLE, ILE MOGLIŚMY.



NIEMAL NIE ZNA IDEI BAJKI NA TELEFONIE. KIEDYŚ PRZYNIOŚŁA TEN TEMAT ZE ŻŁÓBKĄ, BO KTÓRĄS Z CIOŃ CHCIAŁA SOBIE ULŻYĆ, CO AKURAT ROZUMIEM, TO CIĘŻKA ROBOTĄ.



ZRESZTĄ... SZYBKO SPACYFIKOWALIŚMY KWESTIĘ I TELEFON NA POWRÓT STAŁ SIĘ URZĄDZENIEM DO KOMUNIKACJI Z ROZJĘCHANĄ PO POLSCE I EUROPIE RODZINĄ. TAKIE CZASY, INACZĘJ SIĘ NIE DA.



TABLET? TO CZĘŚĆ PRACY TATY. TATA CZASAMI POZWALA NA NIM RYSOWAĆ ALBO POKAZUJE, JAK ZANIMOWAĆ LUDZIKA, ŻEBY CHODZIŁ LUB LATAŁ.

GIERKI? RAZ PRZYŁAPAŁA MNIE ZE SWITCHEM W WANNIE, ALE SZYBKO DOSZŁA SAMĄ DO WNIOSKU, ŻE TO JAKIŚ STARY TELEFON. WIĘKSZE RÓWNA SIĘ STARSZE, TO OCZYWIŚCIE. KONSOL STACJONARNYCH NIE ZNA. OSTATNIA TAKĄ (PS4) SPAKOWAŁEM DO PUDEŁKĄ, KIEDY MIAŁA 2 LATA.

ALE JAKOŚ TRZEBA ZACZAĆ, PRAWDA? POMYŚLAŁEM O RETRO. PÓNIEKAŁ DŁĄTEGO KUPIEM MINIATURKI C64 I AMIGI. START OD MECHANIK, WSPOMAGANYCH CZASAMI WRĘCZ SYMBOLICZNĄ GRAFIKĄ. MOŻE BOULDER DASH, MOJA PIERWSZA GRA, SIĘ NADA?



A POTEM PRÓBOWAŁEM JEJ SPRZEDAĆ PAROWIEC WILLIE, JEDNĄ Z PIERWSZYCH DŹWIĘKOWYCH ANIMACJI I TRZECIĄ, W KTÓREJ WYSTĄPIŁ MYSZEK MIKI. SIEDZEM I PÓŁ MINUTY MOCNEGO RETRO SPRZED NIEMAL STU LAT. TRUDNO NIE DOCENIĆ, ALE MOŻNA SIĘ ZMĘCZYĆ.

OBOJE SIĘ ZMĘCZYLIŚMY.



MAMY DZIŚ PRZYSTĘPNIEJSZE WERSJE MECHANIK, NA KTÓRYCH ZBUDOWANO ŚWIAT GIER. WYGODNIEJSZE KONTROLERY, PRZYJAŹNIEJSZE OKU EKRAŃY, ŻYWSZĄ GRAFIKĘ, SOCYZYSTSZE KOLORY, MUZYKĘ, KTÓRA NIE MUSI SKŁADAĆ SIĘ Z PIKNIEĆ I PLUMKNIEĆ...

PO TO MIĘDZY INNYMI ŻYJEMY, PRAWDA? ŻEBY UDOWODNIĆ RZECZYWISTOŚCI, ŻE DA SIĘ JĄ JAKOŚ... ULATWIĆ.

GRA W D T S



FELIETONY

- 109 Łukasz Orbitowski
- 124 Piotr Gawrysiak
- 126 Aleksy Uchański
- 128 Marcin Borkowski

KIEDYŚ PRZY PIWIE DAMON SLYE RZUCIŁ, ŻE DYNAMIX POWINIEN ZROBIĆ GRĘ UMOŻLIWIAJĄCĄ PROJEKTOWANIE MASZYN.





THE LAST WAR

W roku 2000, gdy wszyscy grali już na pecetach i konsolach, w Polsce powstała jedna z najciekawszych gier na Amigę. Jej autorzy do końca wierzyli, że najlepiej do zabawy nadaje się właśnie komputer Jaya Minera.

■ Bartłomiej Kluska

W połowie lat dziewięćdziesiątych fanom maszyn w standardzie PC przybył ważny – być może zabójczo mocny – argument w dyskusjach z amigowcami. Nie dało się bowiem ukryć, że w przebogatej bibliotece gier na Amigę brakuje reprezentantów dwóch najpopularniejszych wówczas gatunków: pierwszoosobowych strzelanek (takich jak *Doom* czy *Duke Nukem 3D*) oraz strategii czasu rzeczywistego (jak choćby *Command & Conquer*). O ile w przypadku FPS amigowcy szybko wytworzyli swoje, całkiem niezłe zamienniki (*Cytadela*, *Gloom*, *Alien Breed 3D*), o tyle jeśli chodzi o RTS, pozostawała im tylko *Dune II*.

Była to też ulubiona gra Andrzeja Bugajnego, który wspomina, że przechodził dzieło Westwood Studios wielokrotnie wszystkimi stronami konfliktu. W odróżnieniu od zdecydowanej większości swoich kolegów amigowców nie zamierzał też przesiadać się na peceta. Wręcz przeciwnie: w 1997 roku postanowił napisać na Amigę grę RTS lepszą niż *Dune II*. Nie był przy tym zupełnym debiutantem: dwa lata wcześniej wydał jako shareware prostą kosmiczną strzelankę („Licencję na pełną wersję wykupiła... jedna osoba” – mówi), a w roku 1996 wraz z kolegą, Arturem Furmankiem, stworzył (oczywiście amigową) platformówkę *Astral*, którą wydało Laboratorium Komputerowe Avalon.

Teraz z tym samym znajomym wymyślili strategię czasu rzeczywistego, a ponieważ Furmanek w międzyczasie

zamienił Amigę na peceta, postanowili napisać grę od razu na dwie platformy. „Do pewnego momentu pracowaliśmy równocześnie, ale potem Arturowi padł dysk z jedyną kopią kodu i taki był koniec pecetowej wersji naszej gry” – opowiada Bugajny.

Od tego momentu, chcąc nie chcąc, musiał działać w pojedynkę, godząc twórczenie amigowej superprodukcji z pracą w... gastronomii. Mimo trudności projekt Bugajnego rozrastał się i nabierał kształtów. Jego gra pozwalała wziąć udział w kosmicznym konflikcie dwóch zwaśnionych ras, toczonym gdzieś na planecie w odległym zakamarku wszechświata. Gracz miał budować bazy, wydobywać surowce i tworzyć kolejne jednostki militarne, by ostatecznie zmiażdżyć siły wroga. Inspiracji autorowi dostarczyła głównie *Dune II*, ale przynajmniej on, że choć był fanem Amigi, u zaprzyjaźnionych pecetowców podglądał rozwiązania na przykład z *Total Annihilation*. Tak właśnie powstawał *Exodus: The Last War*.

Po tym, jak Bugajny opublikował w prasie ogłoszenie, że poszukuje

■ Ten sielski krajobraz wkrótce zostanie zakłócony przez jednostki bojowe dwóch stron konfliktu. Wybuchnie wojna na kosmiczną skalę. Ostatnia, w której mogli wziąć udział użytkownicy Amigi.





✦ ...i na jak wysokim poziomie stały przerywniki pomiędzy kolejnymi starciami...



✦ Ograniczenia medium nie pozwalają nam pokazać tego, jak wiele działo się na ekranie podczas misji...

✦ ...na szczęście dzięki magii emulacji każdy czytelnik może się o tym wszystkim przekonać osobiście.

współpracowników, zgłosił się do niego Mariusz Samson – grafik bez doświadczenia w grach, pracujący wówczas w zawodzie... budowlanca. „Gdy tylko zobaczyłem próbki jego prac, od razu wiedziałem, że Exodus będzie naszym wspólnym dziełem” – mówi pomysłodawca gry. Autorów połączyła też pasja do Amigi – żaden z nich nie miał i nie planował zakupić peceta.

Niestety Bugajny mieszkał w Łodzi, a Samson w Darłowie, co utrudniało współpracę. Na żywo widzieli się dwa razy, za to pocztą krążyły między nimi stopy dyskietek z plikami, co panowie później usprawnili, inwestując w napęd zip o pojemności 100 megabajtów. Łatwiej poszło z muzykiem – Michał Jesionowski, klawiszowiec bez żadnego związku ze sceną komputerową, też był z Łodzi.

Niespodziewany cios twórcom Exodusu zadali natomiast Słowacy,

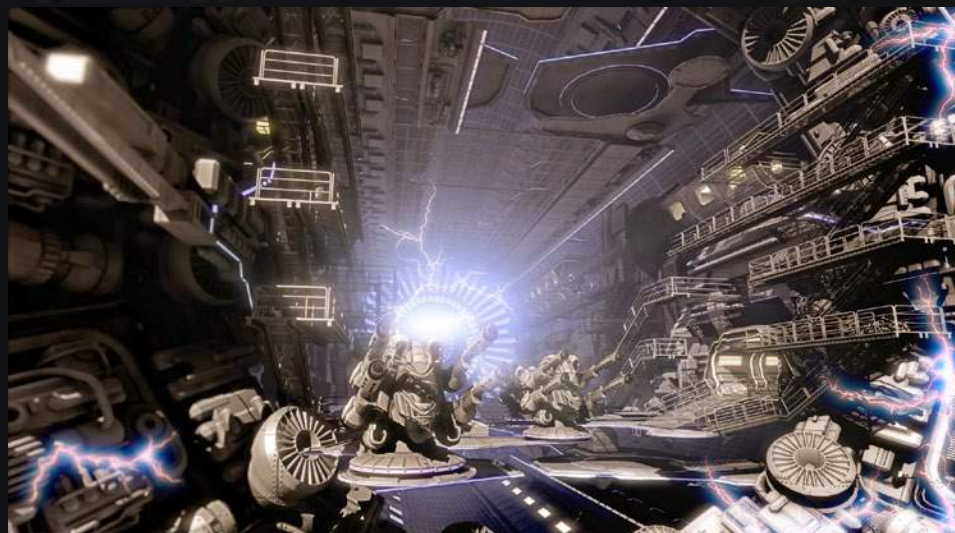
którzy w 1998 roku opublikowali amigową grę Napalm: The Crimson Crisis, znakomitą skądinąd strategię czasu rzeczywistego, wypełniającą rynkową lukę, którą planowali zająć Polacy. Jednak Bugajny i Samson nie zrezygnowali, choć w międzyczasie rynek gier na Amigę drastycznie się skurczył. Dość powiedzieć, że w Polsce nikt nie wydawał już nowych tytułów na ten komputer, a w 1999 roku upadł kultowy Magazyn Amiga.

Autorzy Exodusu swoim projektem zdołali jednak zainteresować brytyjskiego wydawcę Blittersoft (dystrybutora między innymi amigowej konwersji Wipeout 2097). Co jednak ciekawe, wydawca wymagał od producenta dostarczenia gotowego fizycznego produktu, więc Bugajny – wciąż robiąc to wieczorami i w weekendy – nie tylko organizował tłoczenie płyt z Exodusem, produkcję pudełek i druk instrukcji, ale nawet pakowanie zestawów i ich wysyłkę

**EXODUS TO JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER NA AMIGĘ.
SZKODA, ŻE PRZEKONAĆ SIĘ O TYM MOGŁA TYLKO
GARSTKA OSTATNICH AMIGOWCÓW.**

do Anglii. Ponieważ w Polsce chciał rozpowszechnić grę samodzielnie, musiał też założyć firmę i obsługiwać lokalnych klientów. „Pomagało mi dwóch przyjaciół: Sławek Witczak, który ogarniał sprawy urzędowo-organizacyjne, oraz Leszek Boruszczyk, specjalista od DTP i druku” – precyzuje Bugajny, wymieniając wszystkich już członków zespołu odpowiedzialnego za powstanie Exodusu.

Co jednak w tej historii najważniejsze, tworzony chałupniczymi metodami i po godzinach przez garstkę pasjonatów Exodus okazał się rewelacyjną grą! Nie tylko świetnie wyglądającą, trójwymiarową (Samson) i brzmiącą (Jesionowski), ale też dobrze zaprojektowaną. Każdy fan RTS – a zdesperowani amigowcy posuwali się wtedy nawet do emulowania na swoich Przyjaciółkach Macintosha, by zagrać na przykład w WarCrafta – czuł się w produkcji Bugajnego jak w domu. Większość misji (było ich zaś dwadzieścia dla obu stron konfliktu) prezentowała klasyczne dla gatunku rozwiązania: zarządzanie bazą budującą kolejne obiekty (fabryki, kopalnie, rafinerie) oraz tworzenie jednostek wojskowych, które następnie miały zrealizować takie zadania jak likwidacja siedziby wroga czy przetrzymanie ataku ze strony przeważających sił przeciwnika. Na szczęście zdarzały się też bardziej innowacyjne pomysły (jak choćby misje toczące się na wodzie) czy też ciekawe jednostki (mobilne mosty).



CHOĆ TWORZONY PRZEZ NIEMAL ABSOLUTNYCH DEBIUTANTÓW, EXODUS MÓGŁ KONKUROWAĆ Z POTENTATAMI GATUNKU RTS.

Sztuczna amigowa inteligencja okazała się bezwzględny przeciwnikiem, ale autor umożliwił też grę z żywym rywalem. Oczywiście wymagało to połączenia dwóch Amig. „Nie mogłem wprowadzić gry przez internet, bo sam wtedy jeszcze nie miałem dostępu do internetu” – tłumaczy Andrzej Bugajny.

Niestety wszystkie te wysiłki przyniosły efekt w postaci niecałego tysiąca sprzedanych egzemplarzy i zarobek, który z trudem pozwolił pokryć koszty

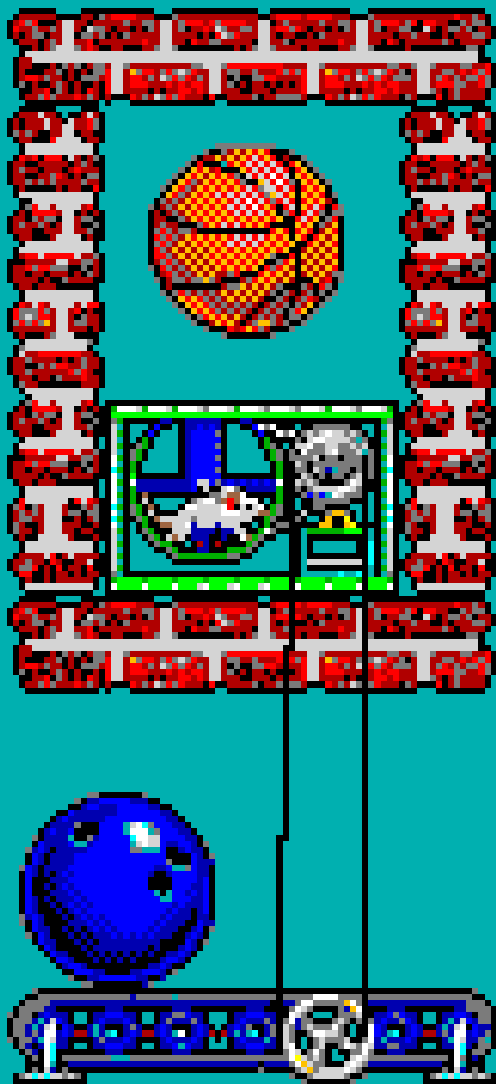
➤ Gdy Andrzej Bugajny jeszcze kończył prace nad grą, Mariusz Samson tworzył już grafiki do sequela. To jedyne, co pozostało po Exodusie II.

współpracowników. Wszyscy – w tym fani gier RTS takich jak choćby StarCraft czy Warcraft III – grali już na pecetach. Nic zatem dziwnego, że kolejna produkcja Bugajnego i Samsona – Husaria – nie wyszła poza fazę wczesnych szkiców. A szkoda, bo miała być to, podobnie jak Exodus, strategia czasu rzeczywistego, tym razem jednak utrzymana w epoce, w której skrzydlata konnica Rzeczypospolitej siała postrach wśród wrogiego rycerstwa.

Co Exodus zmienił w życiu jego autorów? „Za moją część honorarium kupiłem pierwszego w życiu peceta” – przyznaje Mariusz Samson, który wkrótce zajął się tworzeniem efektów graficznych do filmów i reklam. Czasem wciąż ma styczność z grami, współpracował między innymi przy produkcji zwiastuna do Wiedźmina 3. Andrzej Bugajny też w końcu schował swoje Amigi do szafy, porzucił karierę kucharza, ukończył studia informatyczne i zajął się programowaniem. Jednym z jego pierwszych projektów było przeniesienie gry Astral na ówczesne telefony, następnie zaś skoncentrował się na aplikacjach mobilnych, czym zawodowo zajmuje się do dziś. Exodus, choć grała w niego tylko garstka ostatnich amigowców, pozostaje jedną z najlepszych polskich gier w historii tego komputera. ■

➤ Choć z akcją osadzoną w dalekiej przyszłości, gra powstała wyłącznie na Amigach – autorzy nie dopuszczali do siebie myśli, że ten komputer to już przeszłość.





Dynamix i jego łamigłówki

THE INCREDIBLE MACHINE

Jeden z zarzutów często stawianych grom wideo głosi, że wszystko już było i wciąż wałkowane są te same pomysły, ewentualnie z lekko podrasowaną grafiką i z niewielkimi zmianami w mechanice. Nowatorskich idei natomiast lepiej poszukać wśród produkcji mniejszych firm oraz wśród autorów indyków. Jednak gdy branża dopiero się kształtowała, twórcy chętnie badali jej granice, testowali pionierskie rozwiązania i śmiało rzucali się na głęboką wodę. Niniejszy tekst opowiada o takim właśnie przypadku – zwiariowany zdawałoby się pomysł nie tylko zadziałał już w momencie premiery, ale również dziś błyszczy oryginalnością i daje dużo frajdy. Mowa o The Incredible Machine.

■ Piotr Żymelka



O Jeffie Tunnellu sporo też opowiada pracujący przez wiele lat w Dynamixie Piotr Łukaszuk. Wywiad zamieściliśmy w Pixelu #63.

Zanim jednak zaczniemy budować wymyślne konstrukcje, trzeba przybliżyć sylwetkę stojącego za serią Jeffa Tunnella (wywiad Pixel #8) oraz firmy Dynamix, której był jednym z filarów.

SKLEPOWY PROGRAMISTA

Tunnell to człowiek wielu talentów. W trakcie swojej kariery pełnił różne role: producenta, programisty oraz projektanta. Obecnie występuje w zespole muzycznym The Procrastinators, a hobbystycznie zajmuje się pracą na farmie i trenuje podnoszenie ciężarów. Ten rozstrzał zainteresowań znajduje również odzwierciedlenie w gatunkach tworzonych przez niego produkcji, ponieważ przyłożył ręce między innymi do symulatorów, przygodówek, survival

horroru, gier logicznych oraz tytułów skierowanych do młodszych entuzjastów elektronicznej rozrywki. Ale po kolei.

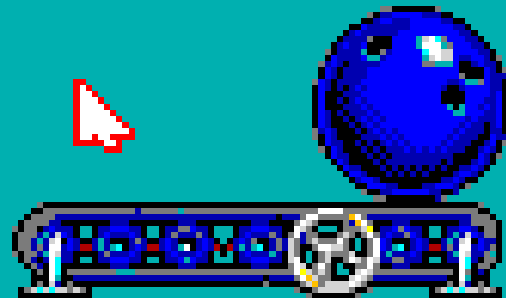
Jeff Tunnell studiował biologię, lecz po zdobyciu dyplomu, zamiast szukać pracy w zawodzie, postanowił poświęcić się tworzeniu gier wideo. Zaczął od nauki programowania, jednak zdołał opanować tylko BASIC, assembler pozostawał już poza jego zasięgiem. Uznał więc, że skoro nie zostanie wirtuozem kodu, musi przyswoić sobie tajniki biznesu i będzie mógł gry produkować. Wkrótce otworzył własny sklep z oprogramowaniem, o nazwie Computer Tutor. Tam poznał Damona Slye'a, genialnego programistę, który pokazał mu, nad czym obecnie pracuje. Tunnell, zachwycony tym, co zobaczył, zaproponował mu współpracę i razem,



Stellar 7 pozostał niedocenionym tytułem, rodzajem nowoczesnego klona Battlezone'a. A przecież bracia Łukaszukowie w jego remake'u z 1990 roku wdrożyli technologię godną id Software.

w 1983 roku, założyli The Software Entertainment Company. Szybko wydali swoją pierwszą grę – Stellar 7, mocno inspirowaną atarowskim Battlezone'em. Wkrótce jednak sytuacja na rynku elektronicznej rozrywki, zdrowo nadzarpniętym przez niedawny kryzys, wymusiła na młodych twórcach podpisywanie wielu różnych kontraktów, by móc zachować płynność finansową. Zaowocowało to kilkoma tytułami: hybrydą gatunkową Sword of Kadash, przeznaczonym dla młodych użytkowników The Electronic Playground (napisanym przez Tunnella z niewielką pomocą Slye'a) oraz prostym edytorem tekstu. Nawiązali również współpracy z Electronic Arts.

W tym momencie Tunnell i jego pracownicy podjęli dwie brzemienne w skutkach decyzje: postanowili przesiąść się na język C oraz stworzyć oprogramowanie na raczkującą ówczesnie Amigę. Przechrzčili też swoją firmę na Dynamix i od razu zabrali się za produkcję kolejnej gry. Nie obyło się bez programowo-sprzętowej ekwilibrystyki – Damon Slye musiał pisać kod na pececie i przysyłać program kablem do rozbebeszonej Amigi, a następnie go na



niej uruchomić. Trud przyniósł efekt – Arcticfox, bo tak nazywał się projektowany tytuł, ukazał się w 1986 roku i pokazał możliwości Przyjaciółki. Był to symulator futurystycznego czołgu w środowisku pseudo-3D. Gra spotkała się z dobrym przyjęciem, sprzedano ponad 100 tysięcy kopii, a ludzie z Dynamixu poszli za ciosem i stali się w kolejnych latach ekspertami od symulatorów, opracowując, by wymienić tylko kilka: Skyfox II: The Cygnus Conflict, Abrams Battle Tank, A-10 Tank Killer, Aces of the Pacific czy F-14 Tomcat.

AHOJ, PRZYGODO!

W międzyczasie pojawiły się jednak problemy z grą już od trzech lat będącą w produkcji (okres ten Tunnell nazywa najboleśniejszym w swojej karierze).



OBCENIE, PO SERII PRZEJĘĆ KOLEJNYCH FIRM, PRAWA DO SERII DZIERŻY WSZECHOBECNA KORPORACJA DISNEYA. ALE NIE SŁYCHAĆ NIC O NOWEJ ODSŁONIE.

Wyciskający ostatnie soki z Commodore 64 Project Firestarter został opisany w Pixelu #8, więc tylko pokrótce przypomnę, że mieliśmy tu do czynienia z przodkiem survival horrorów, zainspirowanym serią „Obcy”. Klimatyczna, rozgrywająca się w czasie rzeczywistym gra, z charakterystycznymi dla wielkiego ekranu chwytami fabularnymi, miała wszystko, by stać się hitem. Niestety współpraca z Electronic Arts

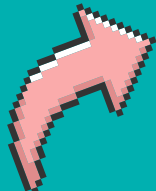
nie układała się dobrze i wydawca nie chciał promować tytułu. Dlatego Project Firestarter, opublikowany w 1988 roku, przeszedł bez większego echa, by zostać doceniony dopiero w późniejszym czasie.

Tunnell postanowił zatem skierować Dynamix na inne tory. Zawsze pragnął opowiadać historie, więc rozpoczął prace nad przygodówką. Gatunek ten święcił wtedy triumfy za sprawą dwóch rywalizujących ze sobą firm – Sierry i Lucasfilm Games. Pierwszym krokiem na nowym terytorium był, wydany wyłącznie na pecety, David Wolf: Secret Agent. W założeniach gracze mieli

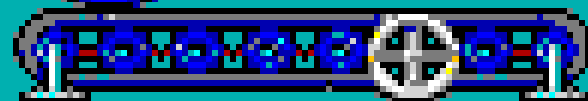
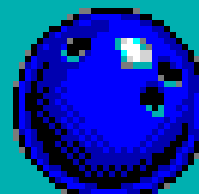
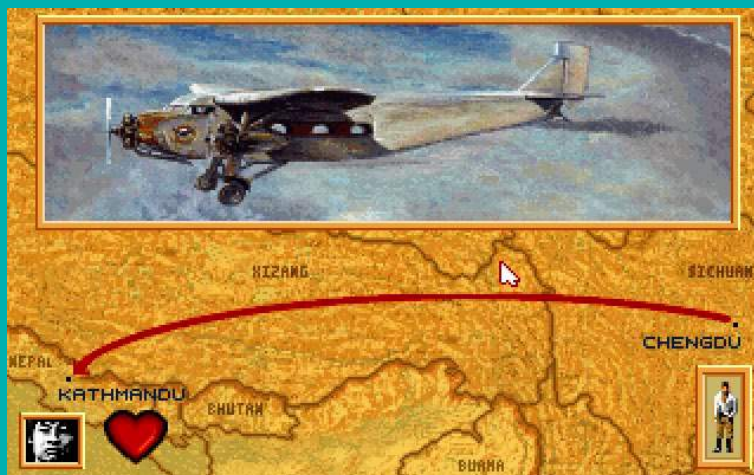
Red Baron. Doskonała symulacja samolotów z okresu pierwszej wojny światowej. Jedna z najlepszych gier od Dynamiksu i zasłużony wielki hit.

dostać coś w rodzaju filmu interaktywnego. W praktyce tytuł okazał się parodią pulpowych opowieści szpiegowskich, złożoną głównie z (możliwych do pominięcia) minigierek w rodzaju lotu na lotni oraz składających się ze zdigitalizowanych zdjęć statycznych sekwencji posuwających fabułę do przodu. Całość stanowiła raczej ciekawostkę niż pełnoprawną przygodówkę.

Dynamix stał się na tyle znaną na rynku firmą, że pod koniec lat osiemdziesiątych sam właściciel Sierry, Ken Williams, pofatygował się do Tunnella z propozycją współpracy. Dostrzegł szansę zarobku na rynku symulatorów i chciał zdobyć licencję na opracowany przez ludzi Jeffa silnik. W siedzibie Dynamiksu zobaczył jednak fragmenty



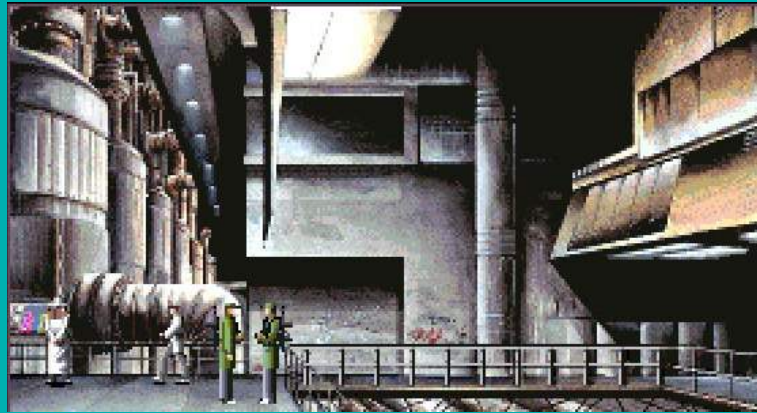
Heart of China, czyli Kino Nowej Przygody na monitorze. Twórcy zabierają gracza na Daleki Wschód, a akcja toczy się w latach trzydziestych.



będącego wtedy w produkcji Red Baron i wywarły one na nim takie wrażenie, że postanowił kupić całą firmę. Złożył propozycję opiewającą na 1,5 miliona dolarów i 27 marca 1990 roku Dynamix stał się częścią Sierry.

Krótko później ukazała się pierwsza „czysta gatunkowo” przygodówka Dynamiksu – Rise of the Dragon (patrz Pixel #50). Twórcy zaserwowali nam nieco mroczniejszy, cyberpunkowy klimat, pełnymi garściami czerpiący z kryminałów noir, „Neuromancera” i „Blade Runnera”. Główny bohater, prywatny detektyw William „Blade” Hunter, zajmował się problemem narkomanii szerzącej się w futurystycznym, skąpanym w neonowym świetle Los Angeles. Czas

Rise of the Dragon. Pierwsza prawdziwa przygodówka od Dynamiksu. Interesująca, choć widać, że firma zdobywała dopiero pierwsze szlify w gatunku.



w grze płynął niezależnie od poczynąń gracza, pojawiło się też kilka sekwencji zręcznościowych. Ogólnie Rise of the Dragon okazało się więc interesującą, choć dość krótką pozycją.

Dwa kolejne tytuły dołączyły już do panteonu drugoligowych klasyków. Pierwszy, Heart of China, awanturnicza przygoda z akcją rozgrywaną się w Państwie Środka, stanowi hołd dla serii o perypetiach Indiany Jonesa. Przenosi gracza w lata trzydzieste XX wieku, a jego bohaterem jest Jake „Lucky” Masters, który musi uratować córkę amerykańskiego biznesmena, porwaną przez chińskiego gangstera. Grafika składała się z digitalizowanych zdjęć z dorysowanymi ręcznie szczegółami. Twórcy wymyślili kilka różnych zakończeń, a miejscami dało się zginąć. Heart of China to przyjemna przygodówka, która nie zdobyła może sławy porównywalnej z największymi tytułami Sierry, ale granie w nią sprawiało sporo frajdy.

Z kolei skierowana do młodszych graczy The Adventures of Willy Beamish już na pierwszy rzut oka olśniewała grafiką. Wyglądała jak kreskówka, co było efektem zatrudnienia animatorów z przemysłu filmowego. Traktowała o przygodach dziesięcioletniego chłopca pragnącego wziąć udział w mistrzostwach gier wideo. Pracujący przy tej grze zespół znacznie się rozrósł, a proces produkcji okazał się bardzo czasochłonny i pomimo niezłych wyników sprzedaży wyczerpany Jeff Tunnell podjął decyzję, by założyć mniejsze studio – Jeff Tunnell Productions – i skupić się na bardziej kameralnych tytułach. Dynamix natomiast wydawał gry pod sztandarem Sierry aż do 2001 roku. Więcej o firmie pisaliśmy w Pixelu #63

The Adventures of Willy Beamish. Do dzisiaj wygląda dobrze. Amigowcy zapewne wspominają uciążliwe żonglowanie dyskietkami.



W SIECI MOŻNA NATKNAĆ SIĘ NA DOŚĆ KARKOŁOMNE, TEKSTOWE, POZBAWIONE SCREENÓW OPISY ROZWIĄZAŃ POSZCZEGÓLNYCH ZADAŃ TIM.

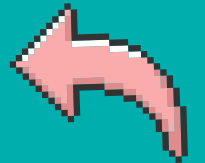
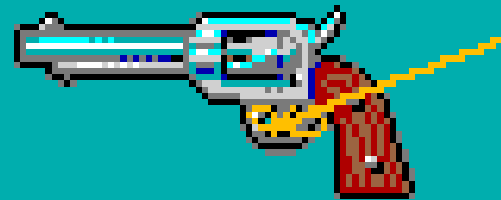
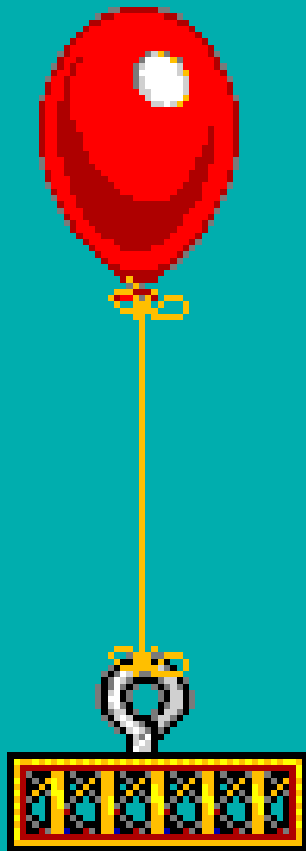
(znalazł się w nim również wywiad z Piotrem Łukaszukiem, jednym z najważniejszych pracowników Dynamiksu).

NIESAMOWITA MASZYNA

Po utworzeniu nowej firmy Tunnell zastanawiał się, czym mógłby się teraz zająć. I wtedy przypomniał sobie o starym pomysle, który miał z tyłu głowy mniej więcej od połowy lat osiemdziesiątych. Wówczas całkiem popularne były

symulatory konstruowania, na przykład Pinball Construction Set. I kiedyś, przy piwie, Damon Slye mimochodem rzucił, że powinni zrobić grę umożliwiającą projektowanie maszyn. Tunnell zapalił się do tej idei i od razu zaczął tworzyć szkice, które później przelewał na papier za pomocą drukarki igłowej. Próbował zainteresować tytułem różne firmy, na przykład Epica, ale nikt nie był chętny na wydanie gry, więc papiery trafiły do szuflady, gdzie przeleżały kilka lat.

**THE INCREDIBLE MACHINE BYŁO
DUŻYM SUKCESEM. DO ROKU 2000
ŁĄCZNIE SPRZEDANO PONAD MILION
KOPII WSZYSTKICH CZĘŚCI SERII.**



W TIM2 nie tylko liczba przedmiotów do dyspozycji się zwiększyła, ale rozmnożyła się również menażeria. Grafika zestarzała się chyba najgorzej ze wszystkich części i na pierwszy rzut oka odrzuca.

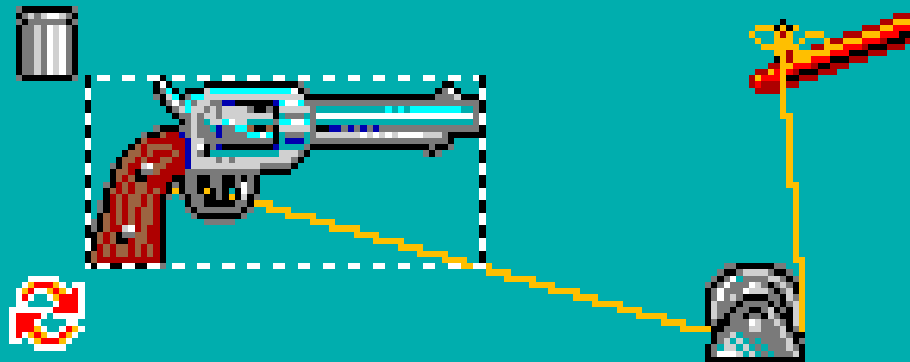
Tunnell sięgnął po nie tuż po założeniu JTP i postanowił wreszcie stworzyć tytuł na ich podstawie. Programistą został Kevin Ryan, a całość powstała w ekspresowym tempie zaledwie dziewięciu miesięcy, przy budżecie wynoszącym 36 tysięcy dolarów.

Gra, zatytułowana The Incredible Machine, stanowiła symulator maszyny Rube'a Goldberga, czyli (za Wikipedią): „(...) przesadnie rozbudowanego urządzenia lub serii mechanizmów działających na zasadzie domina, które w złożony sposób wykonują bardzo proste czynności”. Patent ten często wykorzystywano w kreskówkach, a dało się go dostrzec i na dużym ekranie (na przykład w trylogii „Powrót do przyszłości”). TIM nie było pierwszą grą, która przenosiła ten koncept na ekrany monitorów, już w 1985 roku pojawiło się Creative Contraptions zawierające podobną mechanikę, jednak dziś pamięta się przede wszystkim o produkcie Jeffa Tunnella.

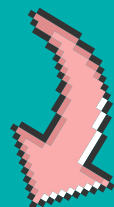
The Incredible Machine zawierało osiemdziesiąt siedem plansz, z czego od początku można wybrać dowolną z pierwszych czterdziestu siedmiu,

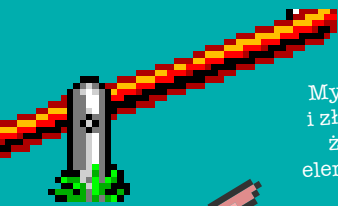
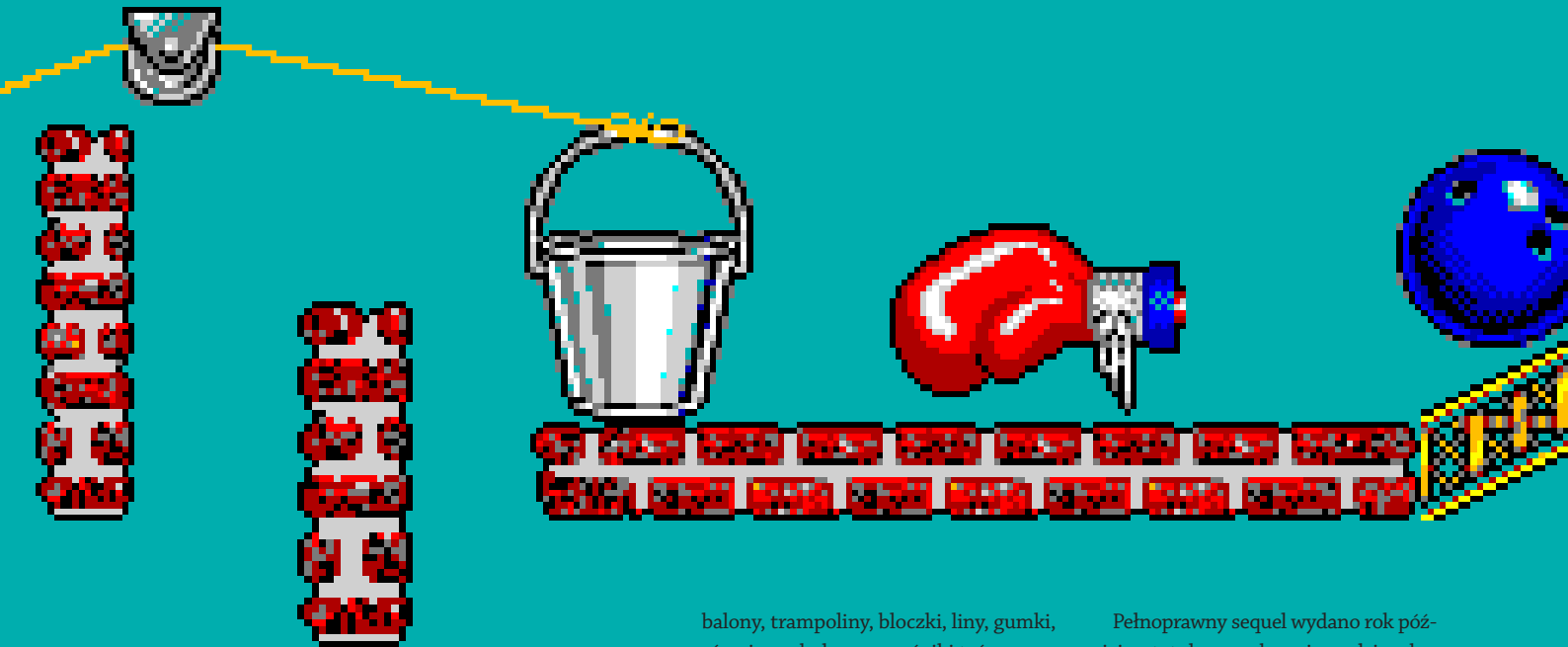
a kolejne trzeba przechodzić jedną po drugiej. W każdej gracz stawał przed prostym zadaniem, na przykład musiał przebić balon za pomocą kilku dostępnych przedmiotów – miecha kowalskiego, piłeczki baseballowej i nożyczek. Należało je odpowiednio poustawić na ekranie i uruchomić „maszynę”. Jeśli udało się przebić balon, zadanie zostało wykonane i droga do kolejnego stawała otworem. Nie było fabuły, limitu życia, ograniczenia liczby uruchomień skonstruowanego urządzenia ani upływającego czasu. Była za to świetna zabawa.

W kolejnych, coraz bardziej skomplikowanych zagadkach do dyspozycji gracza oddano kilka rodzajów piłek,



The Incredible Toons zawierało przyjemną, nieco odjechaną grafikę rodem z Looney Tunes, ale koncept pozostał bez zmian.





Myszy, koty, chomiki, małpy i złote rybki nie mają łatwego życia, „zatrudniane” jako elementy niezwykłej maszyny.



balony, trampoliny, bloczki, liny, gumki, równie pochyłe, przenośniki taśmowe, nożyczki, koła zębate, proste silniki napędzane żywą siłą (chomikami, małpami), a nawet zwierzęta – złote rybki w akwariach, myszki i koty. Oczywiście w poszczególnych zadaniach dostępna jest tylko część z wymienionych. Co więcej, często problem można rozwiązać na kilka sposobów. W niektórych zagadkach twórcy pozmieniali natomiast parametry fizyczne (grawitację lub ciśnienie) i na przykład balony spadały, zamiast lecieć w górę. A jeśli graczowi zdziwiło się rozwiązywanie wymyślnych przez twórców problemów, miał do dyspozycji również tryb piaskownicy, w którym mógł konstruować własne urządzenia oraz zmieniać wspomniane parametry.

Pomysł chwycił, gra doskonale się sprzedawała, a dodatkowo firmie Tunnella udało się podpisać umowę ze szkołami, na mocy której The Incredible Machine była dostępna w pracowniach wielu amerykańskich placówek oświatowych.

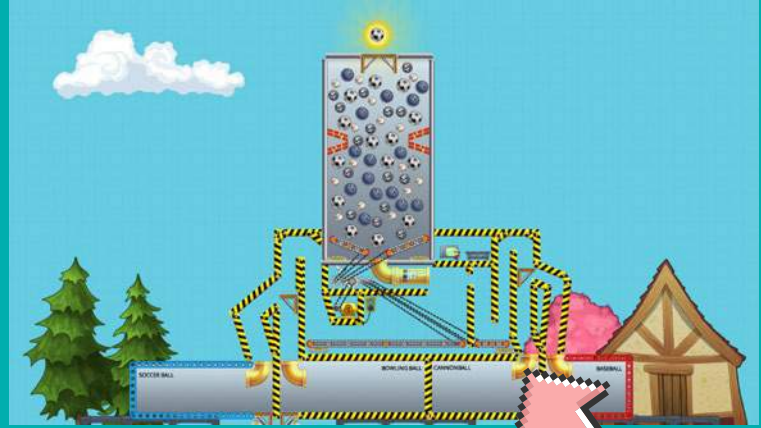
PATENT NA ROZRYWKĘ

Sukces tytułu sprawił, że szybko pojawiły się jego kontynuacje. Pierwsza, stanowiąca właściwie rozszerzenie oryginału, ukazała się jeszcze w tym samym roku, pod tytułem The Even More Incredible Machine. Dodano w niej prawie osiemdziesiąt zadań do rozwiązania i kilkanaście nowych przedmiotów. Cała reszta pozostała niezmienną.

Pełnoprawny sequel wydano rok później, zatytułowany, bez niespodzianek, The Incredible Machine 2. Poprawiono grafikę, nieco podrasowano interfejs i dorzucono kolejne przedmioty przydatne do budowania maszyn, ale koncept pozostał dokładnie ten sam. Największą zmianę stanowiło wprowadzenie trybu dla dwóch użytkowników, na zasadzie hot seat. Gracze mogli też tworzyć własne plansze. Kolejny tytuł z serii, The Incredible Machine 3 z 1995 roku, to dokładnie ta sama gra, co dwójka, z lekko zmodyfikowaną grafiką i muzyką odgrywaną z płyty CD, możliwa do uruchomienia na Windowsie i Mac OS. Po 2000 roku wypuszczono jeszcze Return of the Incredible Machine: Contraptions oraz The Incredible Machine: Even More Contraptions. W tej drugiej umożliwiono graczom wymienianie się przez internet samodzielnie stworzonymi planszami.

NAŚLADOWCY

Wkrótce po premierze TIM sam Jeff Tunnell postanowił uczynić pomysł niesamowitej maszyny bardziej atrakcyjnym wizualnie, a jednocześnie doprawić go dużą dozą szaleństwa i w efekcie powstały dwie części Sid & Al Incredible Toons. To znów ta sama koncepcja, tylko tym razem okraszona kreskówkową grafiką i mająca namiastkę fabuły, z dwójką tytułowych bohaterów (kotem Alem oraz myszą Sid) umilającym graczom czas spędzony na konstruowaniu wymyślnych machin.



Również nasza rodzima firma Leryx Longsoft skorzystała z idei spopularyzowanej przez Jeffa Tunnella i dostarczyła Zagadki Lwa Leona, będące luźnym sequelem jej platformówki Lew Leon. Skierowana do młodszych graczy produkcja z przyjemną, kreskówkową grafiką zebrała nie najgorsze noty w prasie i spotkała się z ciepłym przyjęciem na polskim rynku, choć nie odniosła spektakularnego sukcesu. Natomiast Capcom postanowił połączyć koncepcję TIM ze znaną serią Ghosts 'n Goblins i powstała Arthur to Astaroth no Nazomakaimura: Incredible Toons. Gra jako jedyna z opisywanych miała fabułę (choć trzeba przyznać, że dość pretekstową), w której musimy uratować porwaną księżniczkę.

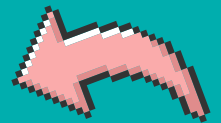
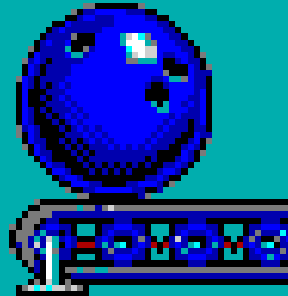
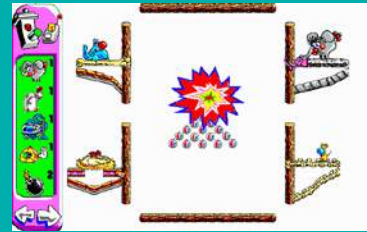
Z biegiem lat także inni twórcy próbowali powtórzyć sukces serii The Incredible Machine i pojawiły się na przykład próby przeniesienia konceptu w trzeci wymiar (w serii Crazy Machines), a nawet w wirtualną rzeczywistość (Fantastic Contraption), jednak to właśnie produkcja Jeffa Tunnella pozostaje najsłynniejszym symulatorem maszyny Rube'a Goldberga.

NIESAMOWITA SPUŚCIZNA

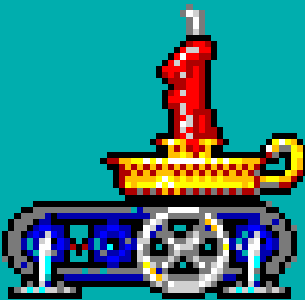
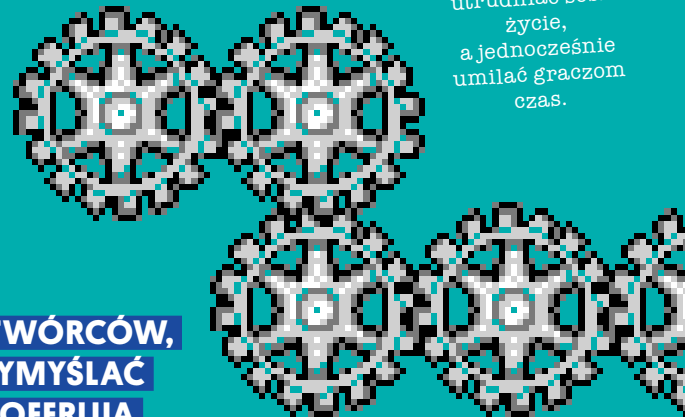
Po latach Tunnell wrócił do swojego pomysłu, zebrał niemalże całą odpowiedzialność za TIM ekipę i w 2013 roku wspólnie stworzyli Contraption Maker, czyli duchowego następcę Niezwykłej Maszyny. Gra dostępna jest na Steamie i zebrała bardzo dobre recenzje. To wciąż ta sama idea, tylko ubrana w nowoczesne szaty, czyli w zasadzie z poprawioną grafiką i dźwiękiem.

Jeff Tunnell nazywa The Incredible Machine ulubioną grą z tych, przy których pracował. Prosty, a jednocześnie genialny pomysł sprawił, że seria właściwie się nie zestarzała. Nawet pierwszą część z 1993 roku można w dowolnej chwili po prostu uruchomić i grać (w swoim katalogu oferuje ją chociażby GOG). Całość wciąż bawi i wciąga tak samo jak w momencie premiery. TIM nie jest może tytułem, który zapisał się złotymi zgłoskami w kronikach elektronicznej rozgrywki, ale stanowi świetną propozycję również dla młodszych graczy i dowodzi, że multimedialne wodotryski wcale nie są potrzebne, by zaoferować wciągającą i dającą mnóstwo frajdy rozgrywkę, zdolną oprzeć się upływowi czasu. ▀

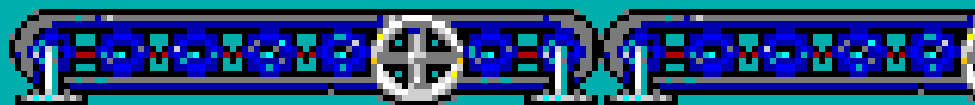
Contraption Maker, czyli najnowsze wcielenie konceptu niesamowitej maszyny, sygnowane nazwiskiem oryginalnego twórcy.



Kot Al i mysz Sid wykorzystują niezwykłą machinę, by utrudniać sobie życie, a jednocześnie umilać graczom czas.



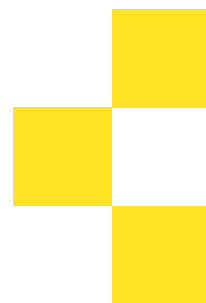
GRACZE KRYTYKOWALI TWÓRCÓW, ŻE PO TIM2, ZAMIĄST WYMYŚLAĆ NOWE PLANSZE, WCIĄŻ OFERUJĄ TE SAME, POPRAWIAJĄC JEDYNIIE GRAFIKĘ.





Łukasz Orbitowski

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



SUPERMASYWNI

PRZESZEDŁEM THE QUARRY, FILM I GRĘ W JEDNYM. DOBRZE SIĘ BAWIŁEM, A POTEM BYŁO MI SMUTNO.

Pamiętam jeszcze Until Dawn, poprzednią wartą uwagi grę studia (o Man of Medan nie chce mi się gadać) potraktowałem właśnie jak film. Siedziałem w jakiejś potwornej norze z dużo mniej potworną koleżanką, przechodziłem kolejne etapy na podobieństwo odcinków serialu, piliśmy wino, żarliśmy jakieś sery, aż złapała nas najciemniejsza noc.

The Quarry oferuje podobne doświadczenie, powracając do sprawdzonej formuły. Znowu mamy miejsce na odludziu, ośrodek dla skautów, skąd wyjechali już podopieczni, pozostawiając grupę młodych, łaknących zabawy wychowawców. Ci decydują się spędzić tam jeszcze jedną noc, oczywiście na balandze. Ignorują prośby, aby pod żadnym pozorem nie opuszczali budynku. Nocą w okolicę przybywa dwójka mężczyzn. Są złowrodzy, tajemniczy, a ich cele pozostają nieodgadnione. Prócz tego w lasach żeruje coś daleko bardziej złowrogię. Pożre naszych wychowawców – chyba że zdołam ich ocalić.

Fabularnie The Quarry nie przynosi niczego nowego. Chętnie przywołam swoją tezę o grach jako ożywcich światów zużytych. Film o tak wtórnym scenariuszu najpewniej w ogóle nie wszedłby do produkcji, książki z podobną historią regularnie odrzucają wydawcy: znamy te wątki i straszdyła, obrosły kurzem, dostrzegamy ich sztuczność i nie budzą już lęku. Wprowadzenie możliwości uczestniczenia, kierowanie poszczególnymi postaciami przywraca starszokolnemu horrorowi nowy blask. Bałem się, serio, w niektórych momentach. Red Dead Redemption odkurzył formułę antywesternu, zdechła w kinie jakieś ćwierć wieku temu. The Quarry czyni to samo z opowieścią o wilkołakach.

Twórcy zadbali o odpowiednią obsadę, zatrudniając aktorów kojarzonych z horrorem. Pojawia się Ted Raimi (pamiętna wiedźma z piwnicy w „Martwym złu”), Lin Shaye, sympatyczna starsza pani etatowo występująca w horrorach, oraz sam Lance Henriksen, obecny na minutę czasu ekranowego – ufam przynajmniej, że zainkasował solidne honorarium. Ciężar spoczywa na młodych aktorach, którzy świetnie wywiązują się z powierzonego im zadania. Najpewniej emocjonalne zaangażowanie w tę przygodę zawdzięczam ich pracy oraz doskonale napisanym postaciom. Każda jest inna, ale ciekawa. Skrywają, jak to ludzie, mnóstwo tajemnic, a ja mam ochotę je odkrywać. Przygłup i wesołek okazuje się mózgowcem biegłym w fizyce kwantowej – przyjął durną maskę, aby zbudować swoją pozycję w grupie. Pusta na pozór instagramerka mężczy się w niewoli mediów społecznościowych, tęskni za zwyczajną przeciętnością i miłością także.

Z tego właśnie powodu The Quarry przeorało mnie emocjonalnie, a zakończenie przywitałem zdruzgotany. Jestem bardzo niezdarnym graczem. O tym już wiecie. Do gier w rodzaju The Quarry, naśladowujących trochę film, a bardzo życie, gdzie każdy wybór niesie nieodwracalne konsekwencje, nadają się najmniej. Całe moje granie polega, w gruncie rzeczy, na wielokrotnym wczytywaniu tego samego punktu zapisu. Przegrywałem tak długo, aż wreszcie coś wyszło i wędrowałem dalej, ku wielokrotnym klęskom. W The Quarry tak się nie da. Traciłem kolejne postacie. Umierały rozszarpane, a ja wściekałem się na siebie, bo chciałem dowiedzieć się czegoś więcej o tych ludziach, poznać ich w całej pełni. Zostały mi rozwleczone flaki. Obiecywałem sobie nawet, że przejdę tę grę ponownie i wcale nie uratowałem wszystkich. Przecież nigdy tego nie zrobię. Z Until Dawn było podobnie. Gra wspaniała, tylko ja głupi. Dostałem znajomy prezent – rozczarowanie.

Zdołałem ocalić jedną postać, reszta była martwa bądź zarażona. Nie wiadomo, co gorsze. A następnego ranka po tej gigantycznej katastrofie zwierzyłem się mojemu przyjacielowi. Pięknie sobie poradziłem. Przyjaciel miał The Quarry już za sobą i rzucił, szczerze zdziwiony:

– Chyba żartujesz. Ocaliłem wszystkich. Przecież ta gra przechodzi się sama.

Taki wstyd. Taki wstyd... ■

CREDITS

21 KLATEK

THIMBLEWEED PARK

1

Dziedzictwo nocnego miasteczka z Melee Island wiecznie żywe. Nie ma piękniejszych lokacji w grach przygodowych niż to, co Ron Gilbert stworzył w 1990 roku.

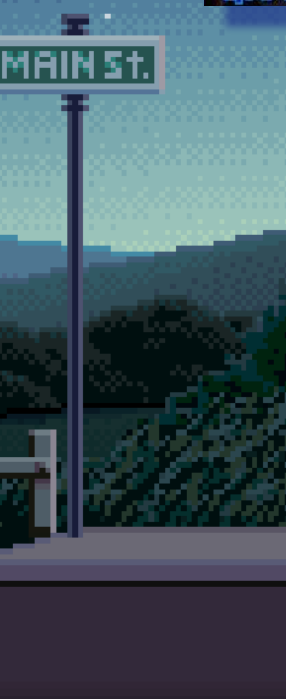


POJĘCIE „RETRO” JEST NAGMINNIE NIEPRAWIDŁOWO UŻYWANE, NAJCZĘŚCIEJ W ODNIESIENIU DO STARYCH GIER. NIE MA SENSU ZAWRACAĆ KIJEM RZĘKI I PRZEKONYWAĆ NIKOGO, ŻE OWO SŁOWO DOTYCZY NIE TEGO, CO STARE, LECZ TEGO, CO NOWE, STWORZONE Z INSPIRACJI STARYMI, ZAPOMNIANYMI, POZORNIE NIEMODNYMI TRENDAMI. IDEALNYM PRZYKŁADEM GRY RETRO JEST THIMBLEWEED PARK. TWÓRCY Z LUCASFILM GAMES POWRÓCILI TYM TYTUŁEM MOCNIEJSI NIŻ KIEDYKOLWIEK.

CREDITS



Większość akcji rozgrywa się w ciemności, półmroku i półcieniach – tym ważniejsze jest rozświetlające je źródło światła.

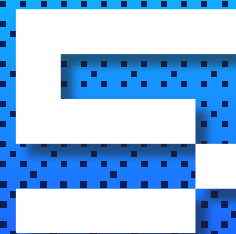


Kościotrup prawdę ci powie. A te maszyny z prawej też przypominają automaty do gry z Maniac Mansion.



Już nie ma budynku Stana i maszyny z grogiem, ale jest dobrze oświetlony zakład na uboczu.

CREDITS

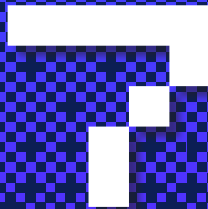


To, co Mark Ferrari oddał na tym widoczku, stanowi pierwsze chwile po zachodzie słońca. O procesie tworzenia podobnych klimatów opowiadał w wywiadzie w Pixelu #24.

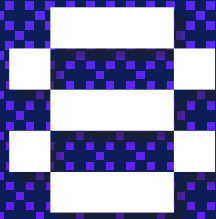


Open Close Give Pick up Look at Talk to Push Pull Use

„For a good time – Edna” było żarcikiem z Maniac Mansion. Tyle że kilka miesięcy przed premierą gry Lucasfilm Games ukazał się Leisure Suit Larry Sierry ze słynnym tekstem alfonsa „Ken sent me”.



Ukrytych żarcików w tym ujęciu nie ma, jest za to niezrównane piękno twórcy tej do Secret of Monkey Island i Looma.



Na ławeczce siedzi Lenore Edmund-Mulch, twierdząca, że potrafi tworzyć „symulatory morderstw”.



Open Close Give Pick up Look at Talk to Push Pull Use



CREDITS



Pracownia dziewczyny, której sekretnym marzeniem jest zostanie twórczynią gier.



10 11

Gazetka wkrzeszająca wspomnienia o czasach, gdy Lucasfilm Games wypuszczał magazyn The Adventurer.

W tej lokacji trzeba było wykonać czynność, która bez sięgnięcia po rozwiązanie gry była horrendalnie trudna do wymyślenia.

12

Współczesna wersja Grupy Laokoono ulokowana została w hotelowym holu.



Skoro LeChuck był duchem, nie ma przeciwwskazań, żeby w Thimbleweed Park pojawiła się gromadka astralnych.

CREDITS



14

Klaun nazywa się Ransome i nawiązuje do dobrej tradycji braci Pettucini z Secret of Monkey Island.



Open Pick up Push
Close Look at Pull
Give Talk to Use

Krypta tysiąca zgaszonych świec, okultystyczna biblioteczka i odwołania do „Dungeons & Dragons”

15



Mail Float Splash
Zap Look at Despair
Chill Talk to Blow on

Gdyby ktoś zapomniał – w identycznej krypcie i trumnie spoczywały prochy kucharza, którego trzeba było wskrzesić w LeChuck’s Revenge.

16

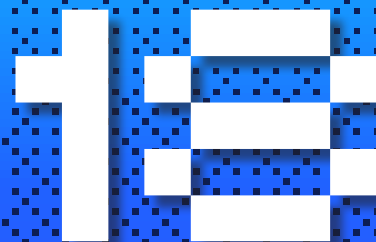


Open Pick up Push
Close Look at Pull
Give Talk to Use

Na ThimbleConie cosplayowcy mogą uzyskać porady prawne.



CREDITS



Maniac Mansion jak żywy! Inna epoka, ale pewne piksele się nie zmieniają.



Wśród siedzących na widowni postaci pojawia się wiele znanych twarzy. Czy na prawo od stojącej za sceną blondynki nie siedzą przypadkiem lekko postarzeni David Fox i Ron Gilbert?



Trzeba kultywować pamięć o czasach, gdy gry miały mniej niż dwieście pięćdziesiąt sześć kolorów.



Machinerie stworzone ręką szalonych naukowców stały się bardzo popularne od czasu doktora Edisona.

Open Pick up Push
Close Look at Pull



KING'S QUEST

PROTOPLASTA GIER PECETOWYCH

Dawno, dawno temu za siedmioma górami pecety przestały być nudnymi maszynami biurowymi. Za sprawą King's Quest zaczęły być maszynami do gier, a ten właśnie tytuł był kamyczkiem, który rozpoczął lawinę.

■ User Jama





King's Quest

studio

Sierra On-Line

wydawca

IBM

premiery

10.05.1984 IBM PCjr

cena na dzień premiery

\$49

dotychczasowe edycje

Tandy, IBM PC 1984

Amiga/Atari ST 1986

IBM PC 1987, wsparcie dla grafiki EGA

Apple IIGS, Mac 1988

Sega Master System 1999

PC 1990, remake, nowy silnik gry

PC 2001, remake fanowski, wsparcie

grafiki VGA

PC, PS3, PS4, XBOX 360, XBOX ONE

2015, wymyślony na nowo

Metacritic

powstał dużo, dużo później

co poszło dobrze

spektakularna jak na swoje

czasy grafika, bohatera widać na

ekranie i można nim sterować,

iluzja konwersacji tekstowej

z komputerem

co poszło źle

koszmarna okładka pudełka,

niektóre przedmioty w grze trudne

do znalezienia, frustracje związane

z zablokowaniem się w grze



NAJBARDZIEJ ZŁOŻONA GRAFICZNIE LOKACJA W GRZE BYŁA PRZEDSTAWIONA NA SAMYM POCZĄTKU. WIDAC ZAMEK, ROŚLINNOŚĆ, RZEKĘ, MOSTEK ORAZ ANIMOWANE KROKODYLE, WSZYSTKO PIĘKNIE KOLOROWE. SZCZĘKA OPADAŁA.

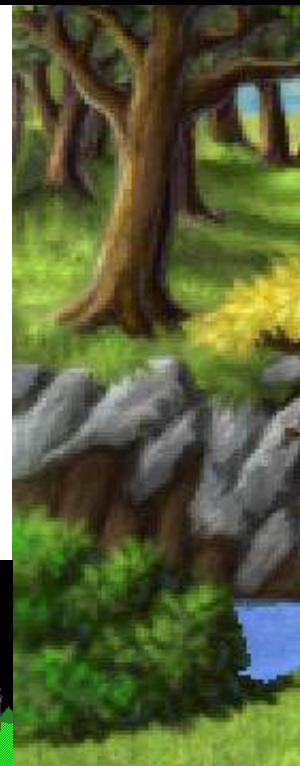


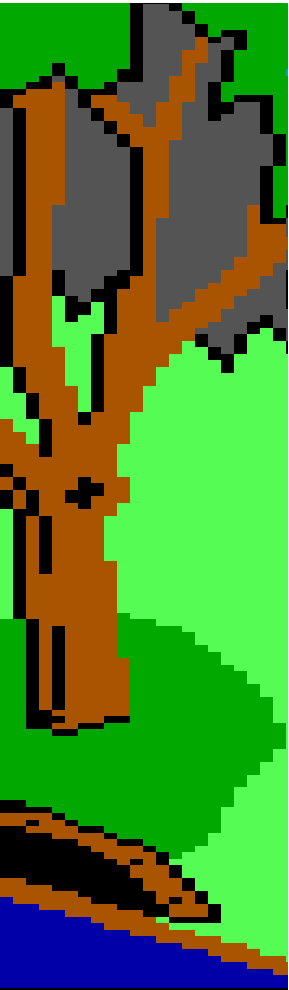
Początek tej historii zaczął się jak w bajce. Do raczkującej firmy Sierra On-Line, prowadzonej przez małżeństwo Kena i Roberty Williamsów, zastukali panowie w ciemnych garniturach. Zaoferowali odpowiednik worka złota, żeby studio stworzyło piękną grę na ich wspinały, nowy komputer IBM PC Junior, która pokaże jego możliwości oraz w którą można by grać wielokrotnie.

Sierra On-Line tworzyła gry przygodowe, które wtedy były tekstówkami. Gracz otrzymywał

słowny opis lokalizacji, w której się znajduje, jakie widać w niej przedmioty i osoby. Następnie trzeba było wpisać, co chcemy zrobić, typu „idź w lewo” albo „weź książkę”, żeby otrzymać kolejny opis sytuacji. W wydaniu Williamsów dodatkowym bajerem były proste, statyczne obrazki, które ilustrowały opisy, co pozwoliło im nazywać swoje gry graficznymi przygodówkami. Był to w gruncie rzeczy bardziej zaawansowany odpowiednik książkowych RPG, takich jak „Warlock of Firetop Mountain” Iana Livingstone’a oraz Steve’a Jacksona, w którym

nośnikiem narracji też był tekst, okraszony okazjonalnym rysunkiem oraz możliwością wyboru dalszego postępowania. Jak wielki był głód interaktywnej rozrywki na komputery, niech świadczy pierwsza gra Sierry, tekstówka Mystery House. Dyskietka, chałupniczo pakowana do foliowego worka z jakimś świstkiem papieru w roli instrukcji, sprzedawała się w cenie blisko 25 dolarów. W przeliczeniu na dzisiejszą wartość dolara wyniosłoby to trzy razy więcej, czyli tyle, co za megaprodukcje na najnowsze konsole do gier. A finalnie za King’s





Quest życzone sobie dwa razy tyle, ale nie wyprzedzajmy wydarzeń.

W IBM wymyślili, że potrzebny jest nowy produkt, bardziej dostosowany do potrzeb użytkowników domowych. Kto pamięta pecety z lat osiemdziesiątych, kojarzy ohydny wprost, czterokolorową grafikę kart CGA (Color Graphics Adapter). W rozdzielczości 320 x 200 do wyboru były dwie predefiniowane palety kolorów, w tym słynny psychodeliczny melanż czarnego, białego, fioleto i błękitu. Jeśli zastanawiasz się, dlaczego ktoś wybrał akurat takie paskudne kolory, to dlatego, że przeznaczeniem komputerów była wtedy praca biurowa, a takie zestawienie było podobno najbardziej kontrastowe. W porównaniu do tego planowany model PC Junior z paletą szesnastu kolorów oraz pamięcią 128 kilobajtów był zdecydowanie lepszą maszyną do gier, nawet na tle rządzącego wtedy na rynku gier Commodore 64.

Williamsowie otrzymali dostęp do prototypu najnowszej maszyny, która miała o wiele większe możliwości niż zwykły pecet, oraz imponujące 850 tysięcy dolarów w gotówce na

pokrycie kosztów zatrudnienia dodatkowych ludzi i zakupienia sprzętu. Słowem wygrali los na loterii, tym bardziej że ich rodzinna firma powoli się związała. Trzeba jednak jasno powiedzieć, że nie zmarnowali tej szansy. W czasach gdy gry tworzone były często w pojedynkę w garażu, był to bardzo duży, a zarazem bardzo ryzykowny projekt. Zarówno ze sprzętu, jak i z kapitału wyciśnięte zostało wszystko, co możliwe. Powstała gra o rycerzu Grahamie, którego tytułowym królewskim zadaniem jest odnalezienie trzech skarbów rozsianych po królestwie Daventry; gra przełomowa na wielu polach.

GRAFIKA I ANIMACJA

Piękne, kolorowe lokacje zapisane jako obrazki zajmowałyby zbyt dużo pamięci, zarówno w komputerze, jak i na dyskietce. Dyskietka 5,25 cala mieściła wtedy 360 kilobajtów. Przy rozdzielczości 320 x 200 i czterech bitach na piksel jeden obrazek jako bitmapa zajmowałby aż 32 kilobajty. Gra, która miałaby tylko dziesięć lokacji, nie byłaby zbyt atrakcyjna, a na pewno bardzo krótka. Znane formaty kompresji obrazów

powstały później, GIF w 1987 roku, JPG w 1992 roku, a HEIC do powszechnego użycia wszedł dopiero w 2017 roku. Ken Williams postanowił rysować obrazki na ekranie i w pamięci przechowywać tylko kreski, a zamknięte płaszczyzny wypełniać automatycznie algorytmem fill. Minusem takiego rozwiązania było to, że PC Junior konstruował każdą taką lokację na oczach gracza przez około cztery sekundy. Mniejsza, jeśli byliśmy w lokacji po raz pierwszy, ale patrzenie na rysowanie tego samego miejsca po raz dwudziesty może być nużące. W późniejszych wydaniach gry lokacje były konstruowane w buforze, dzięki czemu obraz nowego miejsca pojawiał się przed graczem naraz w całości. Niemniej przeważającym plusem takiego podejścia do przechowywania grafiki było to, że udało się upakować w grze aż osiemdziesiąt lokacji. Pracę przyspieszyło wykorzystanie najnowszych zdobyczy ówczesnej techniki. Artyści najpierw szkicowali lokacje ołówkiem na papierze. Następnie odrysowywali kreski z tej kartki na tablecie graficznym firmy CalComp, który automatycznie generował instrukcje potrzebne do odtworzenia obrazka na komputerze. Dzięki temu nawet najbardziej skomplikowany ekran, jak ten na samym początku gry przy zamku, mieścił się w skromnych 2,5 kilobajtach.

Zresztą początkowa lokalizacja ukazuje kolejną pionierską cechę King's Quest. Postać Grahama jest bowiem animowana i na tyle szczegółowa, że widać, w co jest ubrany, oraz ruchy jego rąk i nóg. W trakcie gry napotykałyśmy inne animowane postacie, ale to, co wtedy było najmodniejszym smaczkiem, to animacje elementów otoczenia. Flagi na zamku dostojnie łopoczą na wietrze, a w fosie leniwie pływają krokodyle. Wizualne drobiazgi, ale dzięki nim scena ożywała. Gra wykorzystywała cztery dedykowane bufony na składanie kolejnych klatek animacji, dlatego w danym pomieszczeniu mogły znajdować się maksymalnie cztery animowane obiekty, w tym jednym z nich był Graham.

PSEUDO-3D

King's Quest różnił się od innych przygodówek tym, że na ekranie widzieliśmy głównego bohatera i mogliśmy nim swobodnie wędrować po okolicy. Wymagało to stworzenia pewnego złudzenia





trójwymiarowości, do którego były konieczne dwa elementy. Pierwszy to prawidłowe przykrywanie się obiektów względem widza. Jeśli bohater szedł przed kamieniem, to jego stopa i część nogi musiała go przesłaniać. Podobnie jeśli wchodził za drzewo, to przesłaniało ono najpierw stopę, potem całą postać. Wszystkie obiekty widoczne na ekranie miały hierarchię priorytetów, liczby od 1 do 15, które przypisywał grafik, określające, który obiekt znajduje się bliżej, a który dalej. Drugi element to blokowanie ruchu tam, gdzie w świecie gry byłby on niemożliwy. Przykładowo bohater dochodzi do ściany zamku albo do bardzo gęstych zarośli. Osiągnięto to w ten sposób, że każdy widoczny ekran jest sparowany z drugim, niewidocznym dla gracza, na którym narysowane są linie demarkacyjne, z których korzysta silnik gry.

DŹWIĘKI

Oryginalne wydanie na PC Junióra miało oprawę dźwiękową z prawdziwego zdarzenia, oczywiście jak na ówczesne standardy. Na początku odgrywany był w pełni stylizowany na średniowieczny motyw muzyczny. Kiedy bohater niefortunnie ginie, słyszymy marsz pogrzebowy. Wędrując po Daventry, usłyszymy też przeróżne dźwięki otoczenia – rzeka szumi, koza beczy, troll tupie. Sprzętowe możliwości grania trzech nut naraz wykorzystane są przykładowo w dźwiękach ćwierkania ptaków. Zwykły, szary pecet był w stanie odgrywać tylko jedną nutkę, więc w tym wydaniu gra była dźwiękowo skromniejsza, większość odgłosów wręcz zastąpiono ciszą. Swoją drogą kilka lat później pierwszą



grą na PC, która wykorzystywała kartę dźwiękową, był King's Quest IV.

SILNIK

W King's Quest bodaj największą innowacją był ukryty pod maską silnik gry. Poprzednie produkcje Sierry bazowały na danych zebranych w czymś w rodzaju arkusza kalkulacyjnego, w każdym przypadku innego. W stosunkowo prostych grach tekstowych takie podejście wystarczało, jednak ten tytuł miał być o wiele bardziej rozbudowany niż cokolwiek, co powstało wcześniej. Z myślą o King's Quest, ale też o przyszłych produkcjach, zbudowano silnik zwany AGI (Adventure Game Interpreter). Williamsowie przezornie zarezerwowali sobie prawa zarówno do tytułu King's Quest, jak i do silnika AGI. Dzięki temu kiedy okazało się, że IBM PC Junior poniósł rynkową porażkę, bo był za drogi i niezgodny z oryginalnym IBM PC, Sierra mogła szybko wypuścić tę grę na inne platformy. Jej silnik programowało się z wykorzystaniem języka

skryptowego. Skrypt dla każdego pomieszczenia mógł zawierać od kilkunastu do stu kilkudziesięciu linii logicznych, co pozwalało stworzyć bardziej złożoną grę, ale oczywiście wymagało też więcej pracy. Zamiast powtarzać całą robotę od początku, wystarczyło opracować interpreter tego języka na nową platformę, na przykład Amigę. Portowanie gry było niemalże automatyczne – wszystkie skrypty i obrazki były żywcem wzięte i wykorzystane przez nowy interpreter. Oczywiście o ile sprzęt był w stanie podołać. Przykładowo port na najbardziej popularną wtedy platformę, C64, nigdy nie powstał ze względu na jego ograniczenia sprzętowe. Miał za mało pamięci, by pomieścić rozbudowany AGI, oraz ograniczoną do trzech liczb jednocześnie kolorów w bloku 8 x 8 pikseli. Jeszcze dalej do spełnienia wymagań była poczciwa „spektrumna”, słabsza w obu aspektach. Dzisiaj wykorzystanie uniwersalnego silnika jest normą, aby obniżyć koszty i przyspieszyć czas produkcji gier. Dostępne teraz silniki takie jak Unity obsługują wiele platform, ale wtedy było to prawdziwym przebłyskiem geniuszu.

OKŁADKI

Okładki do King's Quest to świetny przykład, jak dobra gra cierpi, kiedy marketing jest słaby. Oryginalna okładka z wydania na IBM PC Jr przedstawia zakutego w zbroję rycerza, wymachującego mieczem, z tarczą zamiast lewego ramienia i świecącymi czerwonymi ślepiami.



CO ZROBIĆ, KIEDY KOMPUTER NIE BYŁ W STANIE WYŚWETLIĆ WSZYSTKICH POTRZEBNYCH KOLORÓW? TRZEBA WYMIESZAĆ KOLOROWE PIKSELE Z CZARNYMI, ŻEBY JE PRZYCIEMNIĆ.





KING'S QUEST W WERSJI WYMYŚLONEJ NA NOWO W 2015 ROKU PRZEZ STUDIO THE ODD GENTLEMEN.

Wygląda na to, że artysta nie miał zielonego pojęcia, o czym jest gra. Zlecenie typu - Stefan, weź mi tu machnij na jutro jakiś obrazek do gry z dzielnym rycerzem. W King's Quest bohater przecież wygląda zupełnie inaczej, nie ma czerwonych oczu, nie nosi zbroi ani tym bardziej nie wymachuje mieczem. Okładka wydania na IBM PC ma już wielkie logo Sierry zamiast IBM, natomiast dalej jest trochę od czapy. Przedstawia ona skarby i znowu ten nieszczęsny miecz, który w tej grze po prostu nie występuje. Na dobrą sprawę dopiero w remake'u z 1990 roku okładka jest taka, jaka powinna być od początku. Zresztą marketing firmy w tym czasie generalnie się poprawił. Wydawała ona biuletyn dla klientów z informacjami na temat swoich najnowszych gier, najpierw pod nazwą Sierra Newsletter, potem Sierra Magazine, a wreszcie

InterAction. W periodyku były ciekawe stałe rubryki, jak President's Corner, gdzie Ken Williams dzielił się wieściami z szerokiego świata oraz swoimi przemyśleniami na temat branży i gier. Okazjonalnie pojawiały się wywiady z Robertą Williams, można też było poznać od kuchni proces tworzenia najnowszego Questa czy porady, jak napisać dobry scenariusz gry. Do niektórych z tych artykułów warto wrócić nawet dzisiaj.

BEZ PRZEBACZENIA

W jednej dziedzinie King's Quest nie wyznaczył trendu - to podejście do gracza. Trzeba powiedzieć wprost, że gra jest absolutnie i brutalnie bezwzględna. Wchodzisz do rzeki, po chwili Graham zaczyna tonąć i ginie. A trzeba było szybko napisać polecenie „swim”. Zanim do tego dojdiesz, zginiesz jeszcze kilka albo

kilkanaście razy. Jeśli nie nagrałeś stanu gry, zaczynasz od zera. Słynna jest już zagadka z gnomem, którego imię trzeba odgadnąć, ale żeby wytłumaczyć jej perfidię, będzie spoiler. Po pierwsze, trzeba kojarzyć sytuację z baśni braci Grimm. Kto przeczytał książkę i skojarzy, będzie wiedział, że to Rumpelstiltskin. Nie działa. Wcześniej w chatce z piernika jest odpowiedź, że czasem trzeba myśleć od tyłu. No to wpisujemy imię od tyłu. Też nie działa. Okazuje się, że trzeba wpisać imię wprost, ale odwróconym alfabetem, tzn. takim, w którym A to Z, B to Y itd. Takie rzeczy były popularne wśród dzieci dawno temu i jeśli dawne dziecko dorosło i akurat grało w King's Quest, to może miało trochę łatwiej. Poprawne rozwiązanie to „lfnkvohgroghprn”. Zapewne istnieje garstka ludzi, którzy w końcu na to wpadli, co nie zmienia faktu, że zagadka jest po prostu zbyt sadystyczna. Do tego dochodzą liczne ślepe uliczki, których dzisiaj się unika, gdy na przykład ktoś kradnie Grahamowi skarb niezbędny do ukończenia gry, a nie można go odzyskać, albo bohater zjada marchewkę opisaną jako „bardzo smaczna” i potem nie może przejść zadania z kozą.

Na szczęście rozgrywka miała też mocne strony, prawdopodobnie wymuszone przez IBM, by w King's Quest grało się wielokrotnie. Wiele zadań można bowiem zrealizować na różne sposoby, przy czym więcej punktów dostaje się za rozwiązanie mniej przemocowe. Przykładowo, i tu znowu spoilery, smoka można załatwić sztylblem albo oblać go wiadrzem wody. Podobnie z tym nieszczęsnym gnomem.

SUKCESJA

Przez kolejne lata seria King's Quest obrosła w kolejne części, w sumie było ich osiem. Często gry te jako pierwsze wykorzystywały najnowsze technologie sprzętowe i rozwiązania programistyczne. Seria długo szczyliła się największym wynikiem sprzedanych egzemplarzy. Jak grzyby po deszczu wyrosły inne Questy, z których najbardziej znane to Space Quest i Police Quest, również z wieloma kolejnymi częściami. Potęgą firmy Sierra, ale też po części całej branży gier na peceta, wyrosła jednak na podjętych decyzjach i kierunku wyznaczonym przy tworzeniu skromnie dziś wyglądającego, pierwszego King's Quest. ■

credo

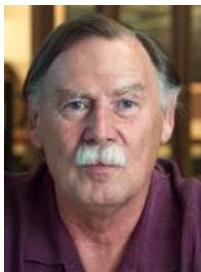
**„GRA PRZYGODOWA TO NIC INNEGO JAK DOBRA HISTORIA Z WCIĄGAJĄCYMI ŁAMIGŁÓWKAMI, IDEALNIE PASUJĄCYMI DO FABUŁY I POSTACI, ORAZ KTÓRA WYGLĄDA I BRZMI PIĘKNIE”
— ROBERTA WILLIAMS**



PIXEL
WYWIAD

KEN WILLIAMS

Legenda i pionier branży komputerowej. Założyciel i prezes firmy Sierra On-Line, która wytyczała szlaki na rynku gier pecetowych. Wzlot i upadek swojej firmy, która w szczytowym momencie warta była ponad miliard dolarów, opisał w książce „Nie każda bajka dobrze się kończy”, dostępnej już w polskim wydaniu. Ken połączył się z publicznością Pixel Heaven na żywo ze swojej łodzi u wybrzeży Kanady.



„MOJE ŻYCIE ZAWODOWE PRZYPADŁO DOKŁADNIE W MAGICZNYCH LATACH, KIEDY KOMPUTERY ZAWĘDROWAŁY ZNIKĄD DOKĄDŚ.”

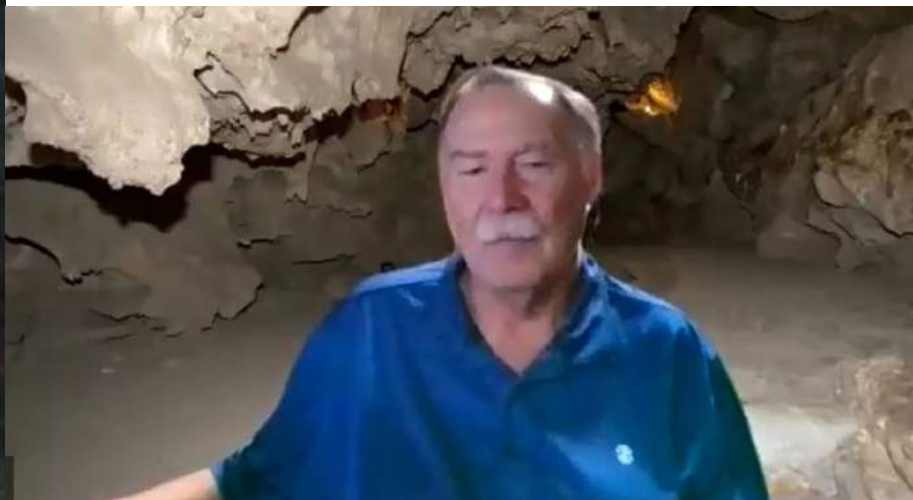
P Jak to się wszystko zaczęło?

W latach siedemdziesiątych pracowałem jako poważny programista, pisząc oprogramowanie dla biznesu. Wtedy chciałem robić cokolwiek z komputerem, co pozwoliłoby mi zarobić tyle pieniędzy, żeby móc się wynieść z Los Angeles, którego nie lubiłem ze względu na tłok i korki. Kiedy pojawiły się pierwsze komputery osobiste, postanowiłem napisać kompilator Fortrana. W tym czasie moja żona Roberta grała w tekstówkę Colossal Cave, która ją całkowicie pochłonęła. Zapytała mnie, czy byłbym w stanie stworzyć coś podobnego. Zaprojektowała grę Mystery House, a ja trochę dla zabawy ją oprogramowałem. Sprzedawała się świetnie, więc szybko porzuciłem Fortrana i skupiłem się na robieniu gier.

P Która z gier przygodowych z serii high-res, którą rozpoczęła Mystery House, była najbardziej przełomowa?

Po Mystery House musieliśmy coś szybko wypuścić, tak powstało Mission Asteroid, ale dopiero trzecia gra, Wizard and the Princess, była przełomowa. Wcześniejsze produkcje były monochromatyczne, a tutaj wpadłem na pomysł, żeby wprowadzić kolor. Z kolorem była śmieszna sprawa, bo ówczesny sprzęt Apple'a był stanie wyświetlić ich tylko sześć. Pomyślałem sobie, że skoro obraz telewizyjny RGB zbudowany jest z trzech kolorów, to może dałoby się z tych sześciu uzyskać większą paletę. Przykładowo mieszając pomarańczowy i czarny, uzyskałbym ciemnopomarańczowy, a z białym – jasnopomarańczowy. Graczom bardzo się to spodobało. Dzwonił do mnie nawet Steve Wozniak, że wygląda to fantastycznie i nigdy wcześniej czegoś takiego nie widział.

P Czy robiąc King's Quest, zdawałeś sobie sprawę, jak rewolucyjna to będzie gra?



NOWY COLOSSAL CAVE VR BĘDZIE WYMYŚLONĄ NA NOWO, W PEŁNI TROJWYMIAROWĄ WERSJĄ TEKSTÓWKI O TYM SAMYM TYTULE. GRĘ TWORZY NOWE STUDIO KENA I ROBERTY WILLIAMSÓW O NAZWIE CYGNUS ENTERTAINMENT.

Było wokół niej dużo emocji. Po nieudanej przygodzie z grami na kartridże Sierra była pod wodą i to była nasza szansa, żeby nie utonąć. Pierwsze przymiarki wyglądały świetnie, ale wyzwaniem było ukończenie gry w terminie. Przed pojawieniem się PC Junior nie było czegoś takiego jak wielokanałowy dźwięk, trzeba było wstrzymać animacje na ekranie i wprawiać w ruch mały buczonek, który brzmiał fatalnie. Nie było też takich pięknych kolorów. Zresztą to był szczególnie okres dla branży - cokolwiek się robiło, było to w jakiś sposób pionierskie. Dzisiaj wychodzi trzydzieści gier dziennie, wtedy może trzydzieści przez cały rok.

P W swojej książce opisujesz sytuację z grą Jawbreaker, która była klonem Pac-Mana, przez co właściciel praw chciał się sądzić. Jak to było?

Wszystko wtedy było nowe, ja też byłem młody. Ktoś mi pokazał Pac-Mana i pomyślałem, że fajnie byłoby przenieść to na komputer osobisty, ale do głowy mi nie przyszło, że



trzeba wykupić jakąś licencję. Aż nagle dostałem pismo od prawników Atari, żeby zaprzestać marketingu tej gry. Sprzedawała się świetnie i nie wiedziałem, co zrobić. W moim odczuciu nie naruszyliśmy prawa, które wtedy chroniło postacie, a nie mechanikę gry. Gdyby tak było, nie powstałyby tysiące klonów Doom. Koniec końców wygraliśmy tę walkę Dawida z Goliatem.

P Powiedz nam o spotkaniu z id Software w 1992 roku.

Chłopaków było wtedy czterech i przyjechali na spotkanie z Teksasu busem. To był żywioł, hakerzy, wielkie ego, a ja prowadziłem firmę, w której ważna była przewidywalność. Chciałem kupić ich studio. Nie pamiętam, ile wtedy zażądali, dwustu tysięcy czy miliona dolarów. Ja zaoferowałem mniej, niż chcieli, i się nie zgodzili. Zastanawiałem się, czy jak dam im jakieś pieniądze, to nie wsiądą do tego busa i po prostu odjadą. To był jeden z moich głębszych ruchów, trzeba było zapłacić. Gdy pisałem swoją książkę, to traktujący o tych negocjacjach rozdział wysłałem do Johna Romero. Odpowiedział, że świetnie pamięta tamto spotkanie i było inaczej, więc napisał dla mnie ten rozdział od nowa.

P Czy możesz opowiedzieć o najnowszej grze Colossal Cave?

Przez dwadzieścia pięć lat byliśmy na emeryturze, w nic nie graliśmy, pływaliśmy dokoła świata na naszej łodzi. A potem w czasie pandemii tkwiliśmy w domu. Wtedy napisałem swoją książkę, wróciłem do zdarzeń sprzed lat. Wykilkowała też myśl, czy nie zrobić gry. W pandemii okazało się, że można rozmawiać z ludźmi po drugiej stronie globu. Skontaktowałem się z Donem Woodsem i spytałem, czy mogą zrobić remake jego gry. Potem znalazłem grafika, zmontowaliśmy coś w trzy miesiące i wyglądało to słabo. Może dobrze jak na grę niezależną, ale daleko od naszych oczekiwań. Zastanawiałem się, czy nie wypuścić jej pod pseudonimem, ale po rozmowie z Robertą postanowiliśmy zainwestować dodatkowe pieniądze, miliony dolarów, żeby pozyskać tylu utalentowanych ludzi, by zrobić fantastyczną grę. Sam też pracuję nad nią codziennie od 6 do 18. Dopiero teraz będzie wyglądać, jak należy, prawdopodobnie ukończymy ją pod koniec roku. ■

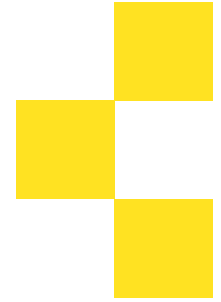


PRZED POJAWIENIEM SIĘ PC JUNIOR NIE BYŁO CZEGOŚ TAKIEGO JAK WIELOKANAŁOWY DŹWIĘK, TRZEBA BYŁO WSTRZYMAĆ ANIMACJE NA EKRANIE I WPRAWIAĆ W RUCH MAŁY BUCZONEK, KTÓRY BRZMIAŁ FATALNIE. NIE BYŁO TEŻ TAKICH PIĘKNYCH KOLORÓW.



Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



NIE TYLKO O KAWIE...

Kawa ma dla mnie znaczenie fundamentalne. Bez niej nie potrafię się bowiem porządnie obudzić, pozostając przez większość poranka w dziwnym letargu. To szczególnie istotne w podróży, zatem gdy inni pakują „na wszelki wypadek” do bagażu podręcznego papier toaletowy lub gaz pieprzowy, ja umieszczam tam składniki niezbędne do przygotowania tego napoju, zaś obecność przynajmniej czajnika w pokoju hotelowym jest warunkiem koniecznym do dokonania w nim rezerwacji. To oczywiście dziwactwo (o czym nierazko przypominam mi Moja Małżonka), którego nabawiłem się, mieszkając w Wiecznym Mieście. I choć Rzym jest miejscem, gdzie zdarzyło mi się wypić – raz jedyny – najgorszą w życiu filiżankę kawy, to jednak jest także miastem, gdzie po wielokroć doświadczałem tego, iż dobre cappuccino to najlepszy początek dnia.

Najlepszy według mnie (i to nie tylko z powodów patriotycznych) rzymski bar jest niestety niedostępny dla zwykłych śmiertelników. Jest to bowiem Polish Bar mieszcząca się w siedzibie Organizacji Narodów Zjednoczonych, do której dostępu od kilku już lat strzeże uzbrojona ochrona, przez co nie daje się tam wejść (skuteczną drzewiej) metodą znaną z kultowego filmu „Rejs”. Znaczą się, służbowo. Jeśli zatem nie dysponujemy przynajmniej paszportem dyplomatycznym, to pozostaje nam udać się do Sant’Eustachio lub Tazza D’oro. Autochtoni prowadzą zażarte spory dotyczące tego, które z tych miejsc jest najlepszym barem w mieście. Mnie wypada zapewne polecić „złotą filiżankę”, w to miejsce zaciągnąłem kiedyś bowiem Andrzeja Bacińskiego (któremu zarówno ja, jak i Alex zawdzięczamy przygodę z Top Secretem i wszystko, co z niej wynikło), a który uparł się, żeby go zabrać do „najlepszej kawiarni”. Dla przyzwoitości i uspokojenia sumienia napiszę też jednak, że „pancerne” cappuccino z bitą śmietaną serwowane w Sant’Eustachio nie ma sobie równych, podobnie jak to niby zwyczajne, ale wypite na dachu Bazyliki Świętego Piotra. Tam bowiem także jest (a raczej był – nie mam pojęcia, czy przetrwał pandemię) bar, o którym mało który turysta wspinający się na kopułę tej świątyni pamięta. A warto.

Wybaczcie powyższą przydługą dygresję. Jest ona niezbędna, aby uzmysłowić wam grozę zdarzenia, które niedawno miało miejsce. Cóż takiego się wydarzyło? Otóż... nie byłem w stanie wypić porannej kawy! Filiżanka i talerzyk z rogalikiem zostały przeze mnie porzucone i zapomniane na brzegu stołu, ja zaś – ceremoniał porannego picia kawy związany jest bowiem z rytualną prasówką – wczytywałem się z rosnącym zdumieniem w historię niejakiego Blake’a Lemoine’a, starszego inżyniera korporacji Google, który wierzył, że stworzony tamże chatbot LaMDA osiągnął samoświadomość! Innymi słowy wierzył, że udało się stworzyć prawdziwą sztuczną inteligencję!

Nie, moje zdumienie nie wynikało z tego, że byłem świadkiem wiekopomnego wydarzenia – a takim niewątpliwie byłoby zbudowanie takiej „strong” SI. LaMDA nie jest bowiem bardziej samoświadoma niż ikoniczna już ELIZA, sztuczny psychoanalityk komputerowy stworzony jeszcze w latach sześćdziesiątych XX wieku. To kolejna generacja statystycznych modeli języka, do których należy wspomniany już swego czasu tu przeze mnie GPT-2. Na zadane pytania odpowiada ciągami zdań, które są najbardziej prawdopodobne w danym kontekście – zaś prawdopodobieństwo to wynika z analizy tekstu już istniejącego w internecie. Owszem, na pierwszy rzut oka wypowiedzi takich modeli są ludzko podobne do ludzkich. Jednak każdy, nawet średnio ogarnięty, inżynier-lingwista łatwo wyprowadzi w pole taki system, a już z pewnością nie będzie miał wątpliwości odnośnie do tego, jak (i dlaczego) on działa.

Moje zdumienie, ba – przerażenie – budziło zatem co innego. Jak to możliwe, że tak, wydawać by się mogło, profesjonalna firma jak Google, firma, z której produktów korzystamy, wręcz jesteśmy uzależnieni wszyscy, zatrudniła kogoś takiego jak Lemoine? Jak to możliwe, że jego wynurzenia o odkryciu sztucznej inteligencji, niemalże uwięzionej przez Google’a, są traktowane przez wielu poważnie (spory artykuł poświęcony tej sprawie ukazał się choćby w Washington Post – a raczej nie jest to typowy brukowiec – że nie wspomnę już o tym, co przetoczyło się przez Twittera). Wygląda na to, że zwykłym zjadaczom chleba, ludziom niebędącym naukowcami zajmującymi się badaniami nad sztuczną inteligencją, coraz trudniej będzie odróżnić prawdziwe osiągnięcia w tej dziedzinie od reklamy i oszustw. Tym bardziej że wszyscy przecież „wiedzą”, że era sztucznej inteligencji jest tuż za progiem?

To smutne, boję się bowiem, że – jak to miało już kilka razy miejsce w historii informatyki – takie złudne wyobrażenia o możliwościach sztucznej inteligencji zderzą się niedługo z rzeczywistością. A gdy się okaże, iż wciąż nie mamy samoświadomych chatbotów (albo nawet i mniej ambitnie – uniwersalnych samochodów autonomicznych czy robotycznych pomocy domowych), to zainteresowanie badaniami na silną SI zmaleje, a całą dziedzinę czeka kolejna „epoka lodowcowa”. A byłaby szkoda. Szczególnie że nawet te prymitywne rozwiązania, jakimi obecnie dysponujemy – choćby takie jak LaMDA – mogą być użyteczne, jeśli rozsądnie potraktujemy ich ograniczenia. Ot choćby w grach. Tak aby twórcy (Bethesda, khe, khe) nie musieli się chwalić, ile to „linii dialogowych” stworzyli dla swojej nowej superprodukcji (Starfield oczywiście).

A tak na koniec... ciekaw jestem, czy istnieje symulator baristy? Hmm, Alex będzie wiedzieć. Muszę zapytać. ■



**STWORZYLIŚMY
KEY VISUAL
10. EDYCJI FESTIWALU
PIXEL HEAVEN.
ORAZ AFTERMOMIE.**

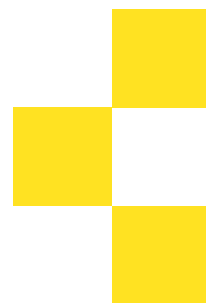
**I TO NIE JEST
NASZE OSTATNIE SŁOWO.**

GROUNDUPSTUDIO.PL



Aleksy Uchariski

Top Secret, Gambler, Play, a ostatnio gamedev. Od ponad ćwierćwiecza związany z polskim rynkiem gier. Miłośnik porcelany ze Stanowic, Orwella, whisky oraz kotów. Obecnie inwestor i wykładowca.



FELIETON NA WAKACJE

Moje życiowe doświadczenie wskazuje, że ogólnie rzecz biorąc, wakacje są w porządku. Nawet jeśli czasami wydają się odrobinę przereklamowane.

Pixel ukazuje się w anglosaskim modelu jedenastu wydań w roku, z łączonym, podwójnym numerem wakacyjnym. Rozwiązanie to nie bywa często spotykane w polskiej prasie. Pierwszym znanym mi stosującym je pismem był Secret Service, dzięki czemu chłopaki miały zasłużony miesiąc wolnego w lipcu.

Wszystkie magazyny o grach, w których pracowałem, jechały równym rytmem „wydanie co miesiąc” i długich wakacji nie mieliśmy. To wciąż lepiej niż u kolegów z CD-Action, którzy dla odmiany stosowali również anglosaski model magazynu ukazującego się co cztery tygodnie, a te kilka dni urwane z każdego miesiąca składało się im na bonusową ramkę, w której wydawali dodatkowy numer specjalny, trzynasty w roku – przedświąteczny.

Tak więc przedstawienie musiało trwać, trzeba było grać, pisać i redagować. Jako że robotę redakcyjną rozpocząłem w wieku niecałych siedemnastu lat, to kiedy moi koledzy z liceum jechali na kemping w Dębkach na równy miesiąc, aby tam oddawać się rozrywkom młodzieży, ja dołączałem do nich na dwa tygodnie, a potem wracałem do Wawy, do jakiejś wilgotnej nory zwanej redakcją (a może to był mój pokój?), aby tam czynić dzieło. Nie muszę dodawać, że byłem z tego faktu bardzo rad i równie dumny. I do dziś takim pozostaję.

Wakacje, beztrojski czas wyjazdów, lenistwa, pierwszych eksperymentów z alkoholem i seksem. No cóż, jeśli chodzi o alkohol, to dobrze się bawiłem i dopiero zupełnie niedawno bez żalu przestałem. Wspominam przy tym z ulgą, że byłem dosłownie ostatnim rocznikiem, który jeszcze nie sięgał po trunki równorzędnie z narkotykami – te drugie całkowicie mnie ominęły, co

za radość. Jeśli chodzi o seks, wiecie, jak było. Byliśmy nerdami i interesowały nas głównie gry komputerowe, to nie stanowiło przesadnej atrakcji dla płci przeciwnej. Szczerze powiedziawszy, nie mam też wrażenia, aby wtedy płęć przeciwna była szczególnie atrakcyjna dla nas. W każdym razie nie tak jak przejście Doom na poziomie trudności Nightmare.

Jeżeli więc chodzi o pierwsze razy, to najmilej wspominam ten – kilka razy już tu przywoływany – gdy na wakacjach w Mielnie w 1982 roku po raz pierwszy zobaczyłem automaty do gier i po raz pierwszy na nich zagrałem. One były dla mnie, a ja dla nich i dokładnie czterdzieści lat później uważam, że ta więź jest niezmienna. I piękna.

Druga połowa wakacji, czas powolnych przygotowań do nowego roku szkolnego, zwany językiem marketingu BtS – back to school. Dawno, dawno temu, w wakacje 1989 roku, moi rodzice uznali, że skoro idę do liceum, to powinienem mieć komputer, o który od dawna (bezsukutecznie) prosiłem. I kupili mi go, decydując się na nie byle jaki – od razu „prawdziwy komputer”, PC AT, kupiony w firmie Protech, która słynęła głównie z najniższych cen swoich produktów i niejakich kompromisów jakościowych. I w taki to sposób stałem się z gracza automatowego w jednej chwili graczem pecetowym, z pominięciem ośmiobitowców.

Tak się poskładało, że w tym roku mam nareszcie okazję odrobić czasy liceum. Bezwstydnie długie, wielotygodniowe wakacje, właściwie obejmujące okres od czerwca do września. Uważam, że po tych trzydziestu latach pracy zawodowej raz mi się należą. Mam nadzieję, że będę się dobrze bawił (na razie idzie mi świetnie) i życzę wam tego samego. Do zobaczenia we wrześniu. ■

ALEX^F



AKCESORIA OD MSI

VIGOR GK50 TKL

IMMERSE GH50

AGILITY GD30

msi

CLUTCH GM20

TWÓJ BEZKOMPROMISOWY KOMPAN W GRZE

RTV EURO AGD

Media Markt

X-KOM

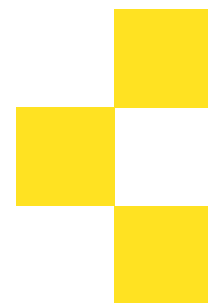
morele

mediaexpert

Komputronik



Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



CORAZ MNIEJ SZTUCZNA AI

Pisałem już w Pixelu #15, przy okazji **Fallout 4**, że technologia nie pozwala na wyjście w grach poza pewien styl narracji opartej na starannie zaplanowanych ścieżkach, zapisywanych jako skierowane grafy acykliczne. Opowiedziana historia musi wykorzystywać reakcje programu na decyzje gracza, z nagranyymi i sztywno zakodowanymi reakcjami NPC. Próby wyjścia poza ten system były skazane na niepowodzenie na kilku poziomach – skryptom opisującym działania NPC brakowało elastyczności, by mogli podejmować decyzje inne niż zaprogramowane, wygłaszane przez nich komunikaty nie mogły wyjść poza dość proste szablony, a istniejące technologie syntezy mowy były zbyt sztuczne, by nawet te szablone komunikaty brzmiały naturalnie (o ile nie zostały nagrane). Nie było wielkiego pola do manewru, a i nie było widać narzędzi, które mogły coś zmienić.

Do teraz. Ostatnie kilka tygodni (piszę te słowa pod koniec czerwca) to pod pewnymi względami jazda bez trzymanki. Nie śledzę bardzo starannie rozwiązań AI, ale o kolejnych wersjach GPT (Generative Pre-trained Transformer, ostatnio w wersji trzeciej, zapisywanej jako GPT-3) słyszałem już od kilku lat. Nie wnikając w szczególności – GPT to taka oparta na sieciach neuronowych sztuczna inteligencja do procesowania języka naturalnego, która potrafi „zrozumieć” tekst i wykonywać czynności na podstawie tego zrozumienia. Może streścić artykuł, napisać nowelkę, „narysować” obrazek – możliwości są właściwie nieograniczone. Teraz pojawiło się w sieci kilka darmowych i testowych wersji gotowych zastosowań, więc można je sobie samemu potestować.

I rezultaty są niesamowite. To już nie jest jeden z tych programów, które dawało się wyprowadzić w pole w corocznych zawodach o przejście testu Turinga. Teksty generowane przez openAI są nieodróżnialne od pisanych przez ludzi, obrazy tworzone przez DALL-E (migrujący w chwili, gdy to piszę, do domeny crAIyon) czy Midjourney (a za chwilę jeszcze PARTI) szokują kreatywną wyobraźnią. W dodatku wiele wskazuje na to, że głównym elementem limitującym ich jakość jest liczba wewnętrznych, generowanych automatycznie parametrów, zależąca wyłącznie od dostępnej mocy obliczeniowej i wielkości zestawu danych uczących. Rozumiecie – zbliżamy się do etapu, w którym narzędzie jest tym inteligentniejsze i tym lepsze, im mocniejszy jest komputer i im więcej czasu zużyje na naukę choćby przez internet. Programista kodujący, co i jak zrobić, przestał być potrzebny, bardziej potrzebny staje się nauczyciel mówiący: „to przetrenuj się jeszcze na tym”.

Rozwiązania, które oferuje GPT-3, mogą wreszcie wyrzucić do góry nogami system budowy i opowiadania interaktywnych historii oraz uelastyczyć go. Jeśli tak się stanie, to będzie gigantyczny skok jakościowy, bo znikną sztywne ograniczenia powodujące, że właściwie wszystkie duże gry ostatnich lat – wspomniany **Fallout 4**, **Wiedźmin 3**, **Cyberpunk 2077**, **The Last of Us 2**, **Red Dead Redemption 2** – są do siebie w pewien sposób podobne. W kluczowych momentach scenariusza narzucają sztywne wybory – albo, albo – nie dają żadnej alternatywy poza przewidzianą przez scenarzystów. Nie mam oczywiście pojęcia, jak to będzie wyglądało od strony technicznej, a i nie mam zamiaru spekulować i tworzyć futurystycznych wizji, ale obstawiam, że zespoły odpowiedzialne za tworzenie scenariuszy będą musiały kompletnie zmienić narzędzia i styl pracy, że NPC i ich reakcje staną się wreszcie dużo elastyczniejsze. A na koniec ich wypowiedzi przeczyta „lektor”, którego kod źródłowy (czy może raczej strukturę i parametry sieci neuronowej) studio kupi od Sonantica (posłuchajcie na YouTube, taki deepfake, ale jeszcze głębszy).

I niech was nie zmyli, że napisałem tylko o grach – tu się dokonuje przewrót kopernikański, coś czuję, że idące zmiany mogą zaorać świat w sposób, o jakim komputerom, smartfonom, internetowi i mediom społecznościowym się nie śniło. Pytania o inteligencję, świadomość i nasze miejsce w tym wszystkim wirują mi po zwojach. Ale zanim połknie nas osobliwość, może zdążę zagrać w coś fascynująco nowego. ■

BOREK

DEKADA WIELKIEJ PRZYGODY



Ten festiwal nie miał prawa się udać. Dwa lata pandemii, gwałtowny wzrost cen spowodowany straszliwą wojną na Wschodzie i problemy lokalowe, gdy na krótko przed terminem trzeba było zmienić lokalizację wydarzenia, zrobiły swoje. Każdy organizator po prostu by się poddał. Tymczasem jednak, wbrew wszelkim złośliwościom losu, Pixel Heaven odpalił niczym X-Wing Luke'a Skywalkerera podczas bitwy o Yavin! Ba, na koniec festiwalu co wrażliwsi na Moc uczestnicy wyraźnie usłyszeli znajomy głos „Remember, the Force will be with you, always”. Zapraszam na bezcennie subiektywne podsumowanie Pixel Heaven 2022!



➤ Po uśmiechu widać, że Jordan Mechner na Pixel Heaven przeżywał drugą młodość!

Niecałe dwa miesiące przed festiwalem organizatorzy dowiedzieli się, że muszą szukać nowej lokalizacji. „Hala B w Zajezdni Autobusowej została zajęta przez miasto Warszawa jako jedno z dwóch kluczowych centrów logistycznych w służbie pomocy ofiarom rosyjskiej agresji w Ukrainie. Siła wyższa w tej sytuacji jest zrozumiała” – napisał Robert Łapiński, który strapiionym uczestnikom natychmiast wyjaśnił, iż nowe miejsce już czeka!

Wybór padł na industrialną strefę Sohowszawa.pl. Festiwal wygodnie rozgościł się w tamtejszych halach 19 i B58 oraz w kuszącym chilloutowym ogródku Chono Lulu Bistro & Bar. A że pełny brzuch znakomicie podnosi uroki krajobrazu, jak rzekł był Kokosz

w tomie „Cudowny lek” mistrza Christy, organizatorzy zadbałi również o strefę gastro i chyba nie było uczestnika, który byłby niezadowolony z tak bogatej oferty food trucków.

Nieliczni wtajemniczeni zwracali uwagę na zabawny zbieg okoliczności. Tegoroczna lokalizacja niemal sąsiadowała z dawną siedzibą jednego z największych dziś polskich studiów deweloperskich. Jakiego? Niech to pozostanie intrygującą zagadką dla wszystkich czytelników...

GOŚCIE, GOŚCIE

Był niedzielny poranek. Pochylałem się właśnie nad jajecznicą w hotelowej restauracji, gdy ktoś stanął nade mną i zapytał, jak mi się podobała tegoroczna impreza. Podniosłem głowę, ogniskując wzrok na



niespodziewanym rozmówcy. David J. Pleasance, dawny dyrektor zarządzający Commodore UK, uśmiechnął się. Gdy odpowiedziałem, że bardzo, bo to po prostu znakomita impreza i prawdziwe święto retro, skwapliwie przytaknął i odrzekł „To prawda, wspaniała impreza i wspaniali ludzie!”.

Ta poranna pogawędka przy śniadaniu najlepiej chyba podsumowuje tegoroczną edycję Pixel Heaven – prawdopodobnie jedynej takiej imprezy, gdzie możesz spotkać ludzi odpowiedzialnych za wiele twych pięknych wspomnień i przygód w wirtualnych światach. A takich osób w tym roku było zaprawdę wiele.

Poza wspomnianym Davidem J. Pleasance’em można było spotkać i wysłuchać Kena i Robertę Williamsów, założycieli On-Line Systems, czyli późniejszej Sierry, Érica Chahiego, twórcę Another World i Heart of Darkness, Martyna Browna, współzałożyciela Team 17 (Worms!), stałego już bywalca Jona „Jopsa” Hare’a (Cannon Fodder, Sensible Soccer), a także Jordana Mechnera, twórcę jakże kultowego Prince of Persia!

Jak zwykle sporo uczestników czekało też na Adriana Chmielarza, którego od dawna już słuchacze wypytują nie tylko o tematy związane z grami, ale i o wszelkie popkulturowe sympatie i antypatie. Rzecz jasna nie zabrakło rozmowy o Tajemnicy statuetki. Co jednak ważne, uczestnicy Pixel Heaven jako pierwsi mogli poznać nowe fakty na temat wyczekiwanego Witchfire, a także dowiedzieć się, że

➤ Biała dama na zdjęciu to wielka przyjaciółka Pixel Heaven – Ewa Maria Szczepanowska z Warszawskiej Szkoły Filmowej. W tym roku odebrała dwie statuetki!



➤ Gruby i chudszy, czyli Drebs spotyka Chmielarza. W tym roku gros pytań zadali gracze poprzez ankietę internetową. Pytali dosłownie o wszystko...



➤ Panel jurorski spotkał się ze sporym zainteresowaniem. Uczestnicy nie szczędzili pochwał i krytyki. Przy mikrofonie Liz Katrin omawiająca oprawę muzyczną.





Chmielarz... na co dzień pracuje na leżąco (sic!).

GRACZE I TWÓRCY

W czasie jednego z paneli opowiadałem o dobrych i złych przykładach pixel artu, zaznaczając, iż istnieje jeszcze jedna, osobna półka opisana jako SOS. Nie był to ani żart, ani wyraz krytyki, lecz hołd złożony Mikołajowi Kamińskiemu, znanemu jako Sos Sosowski, obecnemu zresztą na sali.

Pixel Heaven to bowiem miejsce, gdzie najlepsi twórcy indie zawsze siedzą obok ciebie – można więc było nie tylko z nimi porozmawiać czy, kolokwialnie rzecz ujmując, strzelić sobie selfie, ale i rozgościć się wspólnie w strefie chilloutu, by po prostu cieszyć się chwilą i stosownymi płynami (jeśli oczywiście byłeś pełnoletni). To bowiem festiwal, który nigdy nie tworzy barier i nie wynosi twórców na niedostępny graczom panteon.

Osobną przestrzenią takiej integracji była tradycyjnie już Pixel Expo – specjalna strefa wystawiennicza, gdzie można było spotkać się z twórcami i zagrać w ich produkcję. O tym, jak popularna to forma kontaktu, świadczyły sobotnie kolejki. A komu integracji nadal było mało, wybrał się na afterparty w kultowej Rivierze Remont, okraszone tradycyjnym już występem Jona Hare'a i jego Sensible Bandu, a także znakomitą, ejtisiową w stylistyce elektroniczną muzyką Mariusza KATOD-a Wasilewskiego.

NAGRODY I STATUETKI

W tym roku w szranki o Pixel Awards Europe stanęło ponad sto pięćdziesiąt gier! Aby choć pokrótce omówić co ciekawsze tytuły, w tym również wielkich przegranych konkursu, po raz pierwszy w historii program festiwalu wzbogacono o panel jurorski. Smaczkę dodawał fakt, że jurorzy nie znali ostatecznych wyników, bowiem finalne głosowanie było tajne. Opowiadać więc o swoich ulubionych tytułach mogli bez obawy o niezamierzone przecieki.

W czasie gali wręczenia nagród Robert Łapiński przyznał również nagrody specjalne. Statuetki otrzymali przedstawiciele Bloober Team, Specy.pl, Muzeum Historii Komputerów i Informatyki z Katowic oraz Warszawskiej Szkoły Filmowej.

CZY BYŁO WARTO?

I owszem! Okrągła, dziesiąta edycja festiwalu Pixel Heaven przeszła do historii żegnana gorącym aplauzem fanów, a starzy bywalcy już poczuli ostrzyć sobie zęby na przyszłoroczną imprezę. Czy po dziesięciu długich latach bodaj największy w Europie festiwal indie & retro ma jeszcze rację bytu? Jak najbardziej! To wszak nie tylko strefa kolorowych wspomnień i ejtisiowej nostalgii, ale też nieustające, barwne święto twórców niezależnych i multipokoleniowy konwent, który zawsze łączy, a nigdy dzieli... ■

➤Więć niesie, iż tegoroczne statuetki zrobione zostały ze szlachetnego kryształu, jaki odnaleziono w sercu meteorytu, który rozbił się na Syberii...



STATUETKI PIXEL AWARDS EUROPE 2022

BEST ART

Trek to Yomi
Flying Wild Hog

BEST AUDIO

Dying Light 2: Stay Human
Techland

BEST GAMEPLAY

Dying Light 2: Stay Human
Techland

BEST STORY

Best Month Ever!
Warsaw Film School Video Game
& Film Production Studio /
Klabater

BIG BANG!

UNABLES
9UNZ

BIG FISH GRAND PRIX

Dying Light 2: Stay Human
Techland

INDIE GRAND PRIX

McPixel 3
Sos Sosowski

RETRO ROOTS

Super Catboy
Pixelpogo

WARSAW EXCELLENCE

Shadow Warrior 3
Flying Wild Hog



➤Podobno największym wyzwaniem tegorocznej edycji Pixel Heaven była poprawna wymowa nazwiska twórcy Another World. Francja to jednak inny świat.

DO ZOBACZENIA : 1 - 4 / 06 / 2023

TERAZ
148
STRON

PIXEL

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



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

